

# GOthic IV - ARKANIA I

Octobre 2010 - dev. Spellbound Entertainment AG

acheté 4.99 euros sur la plateforme GOG

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

Commentaires / Textes / Objets / Interaction / choix d'évolution ou décision

tiers / donneur de quête / ennemis

important - objet des 4 quêtes à 30 unités a trouver / Tiers / Non réalisé, Non vérifié ou Non utilisé

\*\*\*\*\* **TECHNIQUE** \*\*\*\*\*


disposer des textes en Français -> exécutez "langage\_setup.exe" dans le répertoire d'installation du jeu



...

<Windows> et <Alt> + <Echap> fonctionnent / <Impr écr> ne fonctionne pas

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

↑  > Ce PC > Documents > ArcaniA - Gothic 4  
le répertoire des sauvegardes

manuel en Anglais dans le répertoire d'installation du jeu -> "Manual.pdf"

manuel en Français sur la page GOG de téléchargement du jeu -> "Arcania\_PC\_Man\_FR.pdf"

didacticiel -> oui

## \*\*\*\*\* DESCRIPTION / CONSEILS \*\*\*\*\*

afficher les sous titres en Français -> Options -> Audio

10 ans après les événements de **Gothic 3** (2006 - dev. **Piranha Bytes** / Enhanced Edition - 2012 - **Community Patch Team**) et 8 ans après ceux de **Gothic 3 - Forsaken Gods** (2008 - dev. **Trine Games** / Enhanced Edition - 2011 - **Mad Vulture Games** <=> **Community Patch Team**) où le héro devient *Rhobar III*,



...

l'aventure se déroulera dans les îles orientales - cette fois ci, elle est linéaire

l'évolution du héro est différente des 4 précédents **Gothic**

les attributs principaux sont l'Endurance, la Santé & la Mana

Niveau : 2	
Santé	55/55
Mana	55/55
Endurance	55/55
Régénération de santé	0
Régénération de mana	17
Régénération d'endurance	18
Puissance au corps-à-corps	16
Puissance à distance	10
Puissance magique	10
Dégâts au corps-à-corps	16 - 16
Dégâts à distance	0
Armure	20(14%)
Points XP totaux	1008/2150

...

absence de notions de résistances **aux éléments par exemple** - seule celle d'Armure est pris en compte quelque soit le type de dégâts

le niveau maximum du héro est 30 -> à chaque gain de niveau, vous obtenez 3 **Points de Compétences** a affecter

**Acquisition de compétences**  
Placez le pointeur de la souris sur les lignes et cases de compétences pour afficher les différentes compétences de manière plus détaillée. Cliquez sur le symbole „+“ pour investir vos points de compétences dans une ligne et sur le symbole „-“ pour les retirer. Cliquez sur „Sauvegarder“ pour attribuer vos points de manière définitive ; à vous de les investir judicieusement !

**Descriptions des compétences**  
Une description de chaque compétence est affichée à gauche de l'écran.

**Compétences actives et passives**  
Les compétences et sorts actifs et passifs sont identifiés par une grande icône en forme de bouclier. Comme indiqué dans les info-bulles correspondantes, les sorts peuvent être soit lancés manuellement, soit attribués à la barre d'emplacements rapides ; pour cela, faites glisser l'icône du sort (à gauche de la ligne de compétences) vers la barre. Certains sorts sont passifs et améliorent définitivement l'efficacité d'autres compétences. Certaines compétences améliorent définitivement l'effet d'autres compétences. Les compétences passives sont affichées dans des champs plus petits, et améliorent vos attributs de base. Investir dans des compétences passives vous permet d'accéder à des compétences actives ou passives uniques.

...

il existe des pré requis de niveau (cf. image ci dessous)





les cases en bas à gauche des écoles de magie sont à faire glisser dans la barre d'actions rapides ...

3 compétences de Guerrier -> Courage, Discipline & Vigueur

2 compétences de Rôdeur -> Précision & Furtivité

3 compétences de Jeteur de sorts -> Zèle (feu), Sérénité (Glace) & Dominance (Foudre)

il est conseillé de pouvoir attaquer à distance -> **armes à distance** ou sorts / privilégiez les **arcs** aux **arbalètes** ...

n'hésitez à fuir car, au bout d'un moment, vos **ennemis** feront 1/2 tour ...

si vous vous repliez jusqu'à eux, notez que vos **alliés** ne vous aideront pas - ils ne seront même pas attaqués !!!

n'oubliez pas d'apprendre les **recettes** & **schémas** dans l'inventaire pour pouvoir les appliquer dans le menu Fabrication - vous revendrez ceux que vous connaissez déjà

dormir dans un **lit** ou boire dans un **fût d'eau** a **aucun** impact sur votre Santé - vous ne pourrez pas fixer une heure de réveil

une fois que vous aurez un **passé partout** (**la ville de Stewark** - via **Diego** dans **la prison**), c'est vous (**le joueur**) qui crochetera les **serrures verrouillées**



vous devrez aligner les 3 pennes - il reste 1 étape sur l'image ci dessus

si vous n'y arrivez pas, [fiez vous aux effets sonores](#)

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

difficulté -> normale / RP -> combattant **armes à deux mains & arc**

je n'ai pas indiqué les marmites, chaudrons, feux de camp, pierre a aiguiser, enclumes, tables d'alchimie ou lutrins (cf. **critiques & avis**)

## Didacticiel de base

d'autres "séquences didactiques" vous seront présentées rapidement ...

vous êtes *Rohbar III* ...

## Feshyr

**niveau 1**

vous êtes un berger ...



...

et sortez d'un cauchemar ("une grotte en feu" <- c'est celle du **didacticiel de base** ...)

*Ivy* -> son père *Gromar* vous demande (ok cf. **votre village**) / coffre - lit & vos *moutons*



*Ivy*

... -> **coffre** -> **votre village** -> ... -> *Gromar* -> ...

### Le pont menant à la ferme de Knut

Quelqu'un a parlé à Gromar de votre relation avec Ivy, et Gromar vous a demandé des explications à ce propos. Vous avez admis aimer sa fille et vouloir l'épouser, mais Gromar ne vous accordera sa bénédiction que si vous vous soumettez à trois épreuves. Vous devez d'abord prouver votre courage en descendant dans la crypte infestée de rats-taupes pour lui rapporter le poignard qui se trouve dans la tombe de Melgan. Vous pouvez vous rendre dans la crypte envahie par les rats-taupes en traversant le pont situé au nord du village, avant de traverser les champs de Knut.

- ☐ Traversez le pont situé au nord du village

...

coffre sur la petite plage -> ... -> Nord -> automatiquement, Ivy -> ... -> le pont -> automatiquement, Knut -> ... -  
éliminer les rats taupes dans son champ (ok voir ci dessous) - il vous donne gourdin abîmé

maison des paysans -> coutelas court sur ponton -> recette de cuisine de viande grillée au rez de chaussée ->  
potion d'Alma & faux ébréchée à l'étage

Nord -> les champs -> trucidiez les 6 rats taupes tout en collectant pommes & plantes médicinales  
fraîchement écloses -> revenez vers votre village -> automatiquement, Knut -> ... - quête terminée

1/2 tour -> ... -> la crye infestée de rats taupes -> rat taupe -> droite -> rat taupe -> vous êtes à l'extérieur ->  
rat taupe -> ... -> 1/2 tour -> droite -> rat taupe -> rat taupe -> coffre -> prenez poignard de Melgan

votre village -> le pont -> Knut -> ... - vous le soupçonnez de vouloir vous faire échouer

maison près du pont -> r.a.s

Est -> Alma, l'alchimiste -> ... - ce serait votre mère -> fouillez maison d'Alma ...

Sud -> Halwen, le forgeron -> ... - vous parlez de Knut et d'un bateau aperçu au large -> fouillez maison d'Halwen

Sud Ouest -> Hangar -> coffre au rez de chaussée -> coffre à l'étage -> ... -> coffre au Sud du Hangar

Nord Ouest -> Orruk -> ... - a propos du bateau -> salle communale -> coffre invisible à l'intérieur - explorez près  
du ruisseau ... -> devant salle communale -> Gromar -> donnez lui poignard de Melgan -> ... -> Gromar ->  
expulser contrebandier près du lac de montagne (ok voir ci dessous) - il vous remet clé de la porte de l'aile  
Ouest de Feshyr

niveau 2

courage + 2 / discipline + 1

domicile à l'arrière de la salle communale -> ... -> 2 coffres à l'étage

Ouest -> porte de bois -> ... -> Diego - tiers présent dans les 3 1ers Gothic - ici, c'est le contrebandier -> ...



...

Diego <- didacticiel roulade - ... -> Diego -> ...



Diego est satisfait des progrès que vous avez réalisés, mais il vous remettra uniquement la machette si vous lui prouvez que vous êtes capable de survivre à un combat réel. Il vous a demandé d'éliminer des gobelins qui rôdent autour de son bateau. Descendez sur la plage qui se trouve à l'ouest du repaire de Diego pour trouver le bateau.

- ☒ Ouvrez la porte menant au lac de montagne
- ☒ Parlez de la situation avec Diego
- ☒ Battez-vous avec Diego
- ☒ Parlez à Diego
- ☐ Tuez les gobelins qui rôdent autour du bateau de Diego (0/2)

...

Nord -> chemin escarpé (ok + tard) -> Ouest -> ... -> la plage Ouest -> 2 gobelins -> ... - coffre -> tortues marines -> ...

1/2 tour -> Diego -> ... - demandez pour le bateau, la guerre en Argaan & Rhobar III -> ... -> il vous remet vieille machette de Diego

vers le village -> 2 gobelins -> salle communale -> Gromar -> ...

### Même pas un arc ?

Vous avez montré la vieille machette à Gromar et lui avez dit que vous avez chassé Diego de l'île. Il vous a cru et vous a révélé votre dernière épreuve : vous devez lui prouver que vous pouvez subvenir aux besoins d'Ivy en tuant trois cerfs et en lui présentant leurs bois. Gromar a ordonné à Ivy de vous ouvrir la porte du Bois aux cerfs. Vous la trouverez à l'ouest de Feshyr, devant la porte située sur la gauche. Peut-être pourra-t-elle vous aider à vous procurer un arc, puisque Gromar a refusé de vous en donner un.

- ☒ Parlez à Gromar et montrez-lui la machette de Diego.
- ☐ Parlez à Ivy

...

maison d'Halwen -> Halwen confirme que Knut désire Ivy



Ouest -> devant **porte du Bois au cerfs** -> **Ivy** -> ... - **son arc** est dans la **tour de chasse** -> ...

le **bois aux cerfs** -> ... -> 2 **gobelins** -> ... -> la **tour de chasse** -> **arc d'Ivy** & **flèches** au rez de chaussée -> **potion d'Alma** au sommet -> ... -> chassez au moins 3 **cerfs** - 2 autres **gobelins** au Centre vers **porte condamnée** (ok + tard) ...

le **village** -> le **pont** -> **Knut** - faites lui crasher le morceau pour **Ivy**

la **salle communale** -> **Gromar** - vous lui présentez les **bois de cerfs** ... pour sa fille **Ivy**, il vous donne sa bénédiction et vous offre **porte bonheur de Gromar**

**Porte-bonheur de Gromar**  
Pendentif. Gromar vous a remis cette relique d'Argaan pour symboliser sa bénédiction. Quelqu'un a ravivé les runes anciennes avec de l'encre blanche, et attaché la relique à une cordelette de cuir. Selon la légende, il s'agit d'une relique parmi bien d'autres ; la légende raconte également que celui qui les réunira toutes accédera à la richesse et la gloire...  
+1 Puissance au corps-à-corps  
+1 Puissance à distance  
+1 Puissance magique

...

**Gromar** -> quête des 30 **reliques anciennes** - il y en aurait 1 sur **Feshyr** <- **cherchez la maintenant** là où vous êtes déjà passé / **Gromar** -> obtenir un **bracelet de fiançailles** qu'**Halwen** devrait pouvoir forger - vous le présenterez ensuite à **Ivy**

**Halwen le forgeron** vous renvoie vers ... **Orruk** -> ... -> vous acceptez de "travailler" pour l'orque -> **Orruk** exige 6 **champignons bleus** et donne **clé de la grotte du bois aux cerfs** pour cela

le **bois aux cerfs** -> Centre -> ouvrez **porte condamnée** -> **champignon bleu** -> **gobelin** -> **coffre** contient **brassard de gobelin** -> 2 **gobelins** -> **champignon bleu** -> **champignon bleu** -> 2 **gobelins** -> **divers objets** - **coffre** -> **champignon bleu** dans recoin -> ... -> **rat taupe** -> **champignon bleu** -> **rat taupe** -> **champignon bleu** -> 1/2 tour -> ...

devant **porte du Bois au cerfs** -> **Orruk** -> ... - en échange des 6 **champignons bleus**, il vous remet **ambre**

**maison d'Halwen** -> ... - vous lui donnez **ambre** qu'il n'a plus qu'à monter sur le **bracelet de fiançailles** qu'il avait préparé pour vous - il vous apprend qu'**Ivy** est enceinte !

**niveau 3**

courage + 1 / vigueur + 1 / perception + 1

devant **maison près du pont** -> **Ivy** -> ...

## Soif de voyage

Ivy a accepté de vous épouser, à une condition toutefois : elle veut une petite aventure avant que sa grossesse ne l'empêche de le faire. Le seul qui puisse vous aider maintenant est Diego. Allez lui demander s'il acceptera de vous emmener à Argaan, Ivy et vous, juste après votre mariage. Diego est sans doute près de son repaire, qui se trouve derrière la cascade proche du lac de montagne.

...

Ouest -> porte de bois -> ... -> *Knut* -> ... - affrontez le - faites lui promettre de ne + approcher d'Ivy - quête terminée -> ...

chemin escarpé -> ... -> le repaire de *Diego* -> *Diego* -> ...

## La sorcière des bois

Diego n'est pas enchanté à l'idée de vous emmener à Argaan, Ivy et vous. Toutefois, il accepte de le faire, à condition que vous lui prouviez que vous êtes capable de veiller sur Ivy. Il veut donc que vous emmeniez une poignée d'herbes rares à Lyrca, la sorcière qui vit au cœur même de la dangereuse Forêt ténébreuse. La cabane de Lyrca se trouve au nord-est de l'île. Pour vous y rendre, quittez la grotte de Diego par l'arrière, puis dirigez-vous vers l'est, à travers la Forêt ténébreuse, jusqu'à atteindre le chemin qui relie le village à la cabane de Lyrca ; ensuite, suivez le chemin vers le nord-ouest.

☐ Remettez le paquetage de Diego à Lyrca

...

*Diego* vous remet clé du repaire de *Diego* - le paquetage de *Diego* n'apparaît pas dans l'inventaire ?

coffre - recette alchimique de la potion d'*Alma* - objets divers

Est -> ouvrez porte en bois -> ...

la forêt ténébreuse -> vous êtes au Nord de votre village ... -> 8 loups - des rampants des tertres à l'entrée ...



vous êtes là ...

d'une **cavité** (croix bleue sur l'image ci dessus) -> la honte d'*Orruk* (armes à deux mains) + anneau des guèpes dans coffre

Nord -> collectez plantes -> ... -> hutte de *Lyrca la sorcière* -> automatiquement, vous lui donnez le **paquetage de Diego** -> abordez tous les sujets -> elle dit qu'*Alma* ne serait pas votre mère -> a propos de vous, vous avez été trouvé sur la **petite plage** de *Feshyr* après une tempête - *Diego* vous a envoyé à elle car elle sait - elle parle de ressenti, de choses **en vous** qui doivent être éveillées et de quelque chose qui sommeille en vous  
-> ...

automatiquement, vous êtes dans la **grotte sous la forêt ténébreuse** - celle de votre rêve avec *Rhobar III* (cf. **didacticiel de base**)

## La fin des vermines

Lyrca vous a demandé d'utiliser les pouvoirs magiques qu'elle a éveillés en vous pour éliminer les dévoreurs de racines qui infestent la grotte et leur reine, car ils sont nuisibles pour la Forêt ténébreuse. Elle a promis de vous remettre d'autres parchemins magiques, au cas où vous viendriez à en manquer.

- ☐ Éliminez les dévoreurs des racines qui détruisent la forêt de Lyrca
- ☐ Éliminez la reine des dévoreurs de racines
- ☐ Éliminez les dévoreurs de racines (0/6)

...

utilisez vos **armes** & les **parchemins "éclair de foudre"** contre les *dévoreurs de racines* et, uniquement vos **armes** contre les *rampants des tertres* -> **anneau de laiton** dans **coffre secteur du 4ème dévoreur de racines**  
-> ...

une fois *la reine des dévoreurs* vaincue - **dépêchez vous** de fouiller son **cadavre** -> **cinématique** -> la flotte Myrtanienne attaque **votre village** -> ... -> vous vous y précipitez -> ... -> il y a aucun survivant -> ... -> **Diego** vous achemine en ...

## Argaan

vous y collecterez toutes les **plantes** car, outre l'alchimie (fabrication), cela permettra de repérer là où vous êtes déjà **passé**

vous êtes à l'Ouest ... -> **automatiquement**, **Diego** -> ...



Pendant que vous étiez avec Lyrca, Feshyr a été ravagée par les soldats de Myrtana. Ivy, Alma, Halwen et tous les autres villageois sont désormais morts... Vous avez quitté Feshyr avec Diego et avez atteint la côte ouest d'Argaan. Diego sait que vous brûlez d'envie de vous venger de Rhobar III, mais il vous déconseille de foncer tête baissée dans une croisade suicidaire contre le roi de Myrtana. Il vous suggère plutôt de vous venger en contrecarrant les plans des paladins du roi, qui recherchent un temple ancien érigé aux confins des montagnes d'Argaan ; celui-ci contient, selon la légende, une enclume sacrée... Les paladins veulent utiliser cette enclume pour équiper les troupes de l'armée de Myrtana. Diego vous propose d'empêcher les paladins de trouver le temple et d'utiliser l'enclume pour forger un objet qui vous aidera à accomplir votre vengeance. Malheureusement, Diego ne sait pas où se trouve ce temple. Essayez d'obtenir des indices concernant l'emplacement de ce temple oublié.

### La Vierge fendue

Diego vous a conseillé de commencer à rechercher le temple perdu en parlant à Daranis, un mage extrêmement érudit qui sait peut-être quelque chose sur ce temple... Vous trouverez Daranis à la Vierge fendue, la taverne située sur la colline qui se dresse à l'est de la plage.

...

Diego s'en va Stewark - pour l'y contacter + tard, il faudra vous adresser au *tenancier* de l'auberge de la falaise (auberge de la marine)

niveau 4

courage + 1 / vigueur + 2

Est -> ... -> 3 *gobelins* -> ...

### la taverne de la vierge fendue

cercle de téléportation

Grengar -> ... -> coffre dans l'écurie -> ... -> rez de chaussée -> ... -> Murdra -> ... -> elle localise Daranis à l'étage - elle vend quelque objets de soins, des flèches et la recette du ragoût de viande -> étage -> coffre dans chambrée du fond -> ... -> chambre de Daranis -> coffre -> Daranis -> ...

Vous avez rencontré le mage Daranis à la Vierge fendue. Il vous a parlé d'archives anciennes dans la forteresse de Silverlake ; celles-ci pourraient contenir des indices concernant l'emplacement du temple oublié. Pour vous rendre à Silverlake, vous allez devoir traverser les terres situées au nord de la baronnie de Stewark. Toutefois, une troupe de brigands occupe le pont qui y mène. Trouvez le moyen d'infiltrer le camp de brigands et de débarrasser la contrée de cette menace...

...

il vous renvoie vers *Murdra & Rauten* ... -> il mentionne le grand maître Milten - - tiers présent dans les 3 1ers Gothic - et parle des cercles de téléportation

ramassez les 2 parchemins -> quête des 30 statuettes d'Innos & quête des 30 artefacts de Beliar

rez de chaussée -> *Murdra* -> ... -> lui ramener 2 fût d'hydromel de la cabane de Garv -> porte près comptoir -> réserve des forestiers -> 2 fourmis carnivores -> 2 coffres contiennent arbalète, recette du ragoût de viande & recette potion de mana mineure - coffre armurerie des forestiers verrouillé (ok après le roc aux sangliers)

retournez là où se trouve Grengar -> suivez panneau camp de bûcherons de Garv -> ... -> 4 mouches vampires -> 4 gobelins -> 2 mouches vampires -> 4 mouches vampires & 1 goblin -> 3 mouches vampires & 1 goblin -> ...

niveau 5

courage + 2 / vigueur + 1

1 mouche vampire -> ...

## la 1ère vieille tour de guet

Rauter -> ... - il vous raconte "le conflit" entre Lorn & Murdra -> coffre contient recette de l'élixir de prouesse & brassard de cuir de pilleur de champ -> sommet de la 1ère vieille tour de guet > *Lorn* -> ...

### La jambe perdue

Vous avez rencontré l'un des pêcheurs qui a rejoint les rangs des brigands sur le pont. Son nom est Lorn. Lorn vous a demandé de retrouver une jambe de bois qu'il a perdue sur le Roc aux sangliers, voilà quelque temps. Il était saoul lorsqu'il égaré son trophée, et se souvient uniquement de l'odeur âcre de la fumée et de l'urine de goblin qui imprégnait l'endroit où il était. Le Roc aux sangliers est une colline qui s'élève à l'est de la tour de guet où vous avez rencontré Lorn.

c'est la jambe de bois du mari de Murdra, Belgor ...

Sud -> déterrez **objets divers** sur **mini plage**

### la cabane de *Garv*

*Garv* exige 200 **Po** pour les 2 fûts d'hydromel -> **je décide** de l'obtenir de force -> *Garv* & 2 *bûcherons*

5 *mouches vampires* vers **éboulement** juste au Sud & *sangliers* à l'Est ... -> vers la **taverne de la vierge fendue**  
-> ... -> *gobelin* & **coffre**



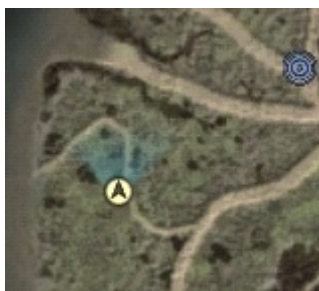
là ...

3 *gobelins* près de ...

la **taverne de la vierge fendue** -> ... -> **rez de chaussée** -> **automatiquement**, *Zyra* -> ... -> *Murdra* -> dites lui pour *Lorn* -> ... -> donnez lui les 2 **fûts d'hydromel** -> ... -> à votre demande, elle propose son plan pour la troupe de *brigands* <- **j'attends voir celui de Lorn** - **je lui revend des armes pour 15 Po** -> ... -> *Grungar* -> a propos de *Lorn* ...

**plage Sud du bateau de Diego** -> ... - des *tortues* -> **coffre** -> ... -> *boue côtière* -> **coffre** contient **recette de l'élixir de prouesse mineur**

**1er campement des *gobelins*** -> 3 *gobelins* -> ...



ici ...

retournez là où se trouve *Grengar* -> suivez **panneau ancienne mine** -> ...

### le roc aux *sangliers*

chemin à droite -> **campement de 2 *vagabonds*** -> **coffre**

**chemin de l'ancienne mine** -> 2 *gobelins* - 1 *sanglier* -> Ouest -> **entrée Nord de l'ancienne mine (voir + bas)** -> 1/2 tour vers Sud -> **coffre** -> 3 *mouches vampires* -> **entrée sud de l'ancienne mine** -> ...

**niveau 6**  
courage + 3

vous récolterez des bolets démoniaques

3 gobelins -> statuette d'Innos - coffre -> ... -> 3 rats taupes -> ... -> parchemin -> quête des 30 éclats de runes / alambic de Digger - relique ancienne - 3 fioles -> ...

table d'alchimiste de Digger - bouilloire -> Nord Est -> Digger -> ... -> automatiquement, vous lui donnez alambic de Digger - il vous remet de quoi faire tomber roches -> faites le - quête terminée

Ouest -> ... -> entrée Nord de l'ancienne mine -> 1/2 tour -> ... -> Nord Est -> 6 filons de fer -> ... -> 4 rats taupes -> ... -> 5 rats taupes - 2 filons de fer - objets divers - tombe oubliée pour éclat de rune -> ...

6 rampants des tertres -> droite -> filon de fer -> droite -> 2 rats taupes - bolet de fer -> ... -> 2 filons de fer & grand marteau (arme à deux mains) -> ... -> droite -> ... -> 2 rats taupes -> ... -> 2 rats taupes - filon de fer - coffre contient heaume de cuir -> ...

Gulthard le maudit -> tranchet de Gulthard (arme à une main) - coffre tire lire cabossé - filon de charbon -> ... -> 6 rats taupes -> faites tomber roches -> ... -> vous êtes dans la réserve des forestiers

Est de la taverne de la vierge fendue -> 3 fois 3 sangliers -> ...

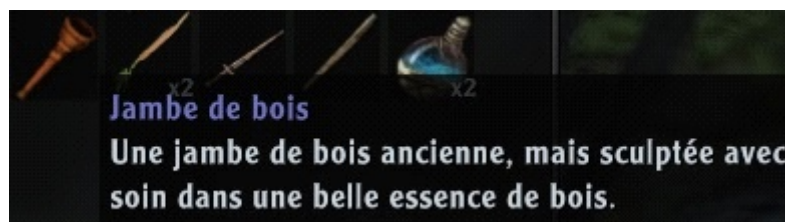
**niveau 7**  
courage + 2 / vigueur + 1

Est -> ... -> Ulfrich -> ... - le débarrasser des gobelins dans la prairie juste au Nord (ok voir un peu + bas) -> il vend des plantes, des objets de soins et des objets pour l'alchimie

Sud -> ... -> vinaigre de cidre de Stewark -> ... -> 2 gobelins -> ... -> Ouest (ok juste après - voir ci dessous)

Sud -> chemin Est -> 4 gobelins - coffre contient schéma épée de verre volcanique -> chemin Ouest -> 2 mouches vampires -> Nord -> ... -> 3 gobelins -> ... -> 2 gobelins - objets divers -> ...

2nd campement des gobelins -> 4 gobelins -> coffre contient jambe de bois recherchée



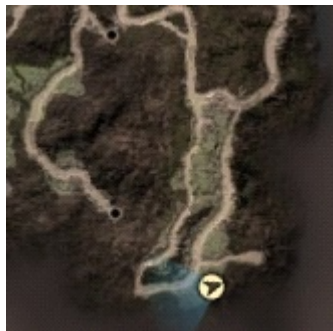
...  
... -> 2 gobelins -> 1/2 tour jusqu'au chemin Ouest -> ...





vous êtes ici ...

... -> 3 *gobelins* -> ... -> 2 *mouches vampires* -> **artefact de Belior** ...



là ...

Est -> ... -> 3 *gobelins* -> **coffre campement de Loran** -> 1/2 tour -> Sud -> 3 *gobelins* - **clé de forestier** au sol  
-> ... -> 3 *mouches vampires* - **coffre**

1/2 tour jusqu'à *Ulfrich* -> Nord -> ... -> 3<sup>ème</sup> **campement des *gobelins*** -> 3 *gobelins* -> **recette de l'élixir d'œil nocturne** - **bouilloire** - **coffre** -> rendez compte à *Ulfrich* -, il vous offrira **recette potion de guérison mineure**  
- **quête terminée**

-----

la réserve des *forestiers* -> **coffre armurerie des *forestiers*** contient **arbalète de la milice** & **arc fléau des sangliers**

la taverne de la vierge fendue -> *Murdra* -> **je lui revends du matériel pour environ 230 Po** -> sortez, Ouest -> ...

## la côte des pêcheurs

... -> 4 *mouches vampires* -> ... -> **cercle de téléportation** -> fouillez les 2 **cabanes de pêcheurs** -> *Lorn* -> **si vous souhaitez passer par le plan de *Murdra* pour la troupe de *brigands*, c'est maintenant qu'il faut la revoir**  
<- vous n'aurez pas accès au plan de *Lorn* ... -> **je lui donne jambe de bois** - **quête terminée** -> pour vous aider, *Lorn* demande + , soit le **coffre tire lire cabossé** -> **automatiquement, vous le lui donnez** - **quête terminée** -> *Lorn* vous rends **jambe de bois** pour l'échanger contre la **petite clé du coffre tire lire cabossé** possédée par *Murdra*

## niveau 8

vigueur + 1 / précision + 2

explorez la **plage de la côte des pêcheurs** -> **coffre** -> ... -> Est -> **masse d'arme (arme à 1 main)** pas loin du *pilleur des champs*

la **taverne de la vierge fendue** -> *Murdra* -> **notez que sa quête pour son plan n'est plus possible, vous êtes obligé de pratiquer l'échange avec la jambe de bois** -> vous recevez **petite clé du coffre tire lire cabossé**

la **côte des pêcheurs** -> *Lorn* -> remettez la lui -> ... -> il vous donne le mot de passe ("**on repart à la pêche**") pour qu'*Huilad* vous ouvre la porte menant à la troupe de *brigands* - après partage du **coffre tire lire cabossé**, *Lorn* vous remet **anneau du rôdeur** & 150 Po

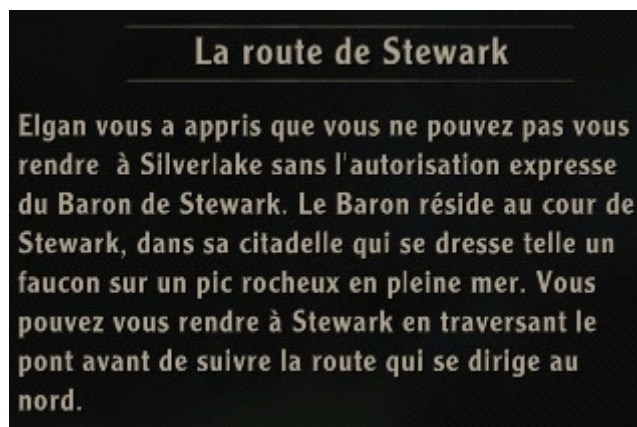
Nord de la **taverne de la vierge fendue** -> ...

## le pont tenu par les *brigands*

**juste avant** -> *Jilvie* -> ... - elle est de la **guilde des forestiers** et vous fait un topo sur la guerre

*Huilad* -> ... - il vous ouvre les portes en bois -> *Dartan* & ses brigands - **clé de Dartan** -> ... -> fouillez la **cahute** -> ... - **coffre** contient **recette potion d'endurance mineure** & **heaume de cuir ciselé** -> **artefact de Belar** derrière la **cahute** soit à l'Est

Nord -> **portes de bois** s'ouvre avec **clé de Dartan** -> **le pont en bois** -> *Elgan le marchand* -> ...



je lui revend **du matériel** contre 53 Po

## Terres de Stewark

Nord -> ... -> *rampants des champs* juste à gauche -> **champ Est** -> 2 *pilleurs des champs* -> ... -> **coffre** dans **grange**

**chemin entre les 2 champs** -> **coffre verrouillé** (ok après **la prison de la ville de Stewark**)

**champ Ouest** -> 4 *mouches vampires* -> 2 *mouches vampires* & 1 *pilleur des champs*

**la corniche** -> 3 *mouches vampires* -> 4 *mouches vampires* -> 3 *mouches vampires*

## niveau 9

précision + 3

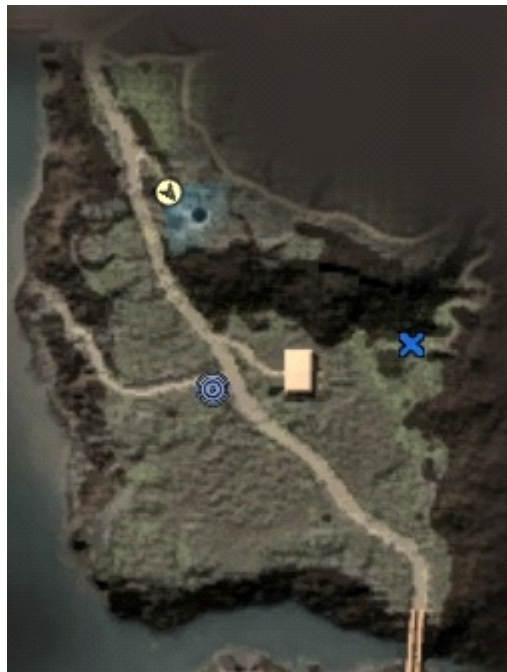
cercle de téléportation près grange -> Ouest -> 3 mouches vampires & rampants des champs

la plage Sud de Stewark -> Sud -> ... -> boue côtière -> ... -> rampant des côtes -> 1/2 tour, Nord -> boue côtière & rampant des côtes -> tombe oubliée pour éclat de rune

remontez -> Nord -> ... -> 3 mouches vampires & 1 pilleur des champs

c'est le moment de retourner à la mini plage près de la 1ère vieille tour de guet là où vous aviez déterrez objets divers -> creusez de nouveau pour éclat de rune - 2 mouches vampires -> repassez aussi par la taverne de la vierge fendue -> près de l'écurie, statuette d'Innos

revenez où vous en étiez dans les terres de Stewark -> Nord puis droite -> ...



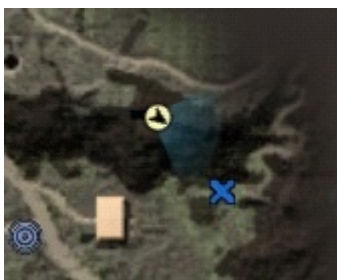
...

caverne -> voie en hauteur (ok durant la vieille crypte) -> 2 adeptes de Beliar -> coffre verrouillé (ok après la prison de la ville de Stewark) - gisement d'obsidienne -> adepte de Beliar -> coffre - coffre verrouillé (ok après la prison de la ville de Stewark) - voie en hauteur (ok durant la vieille crypte)

Nord jusqu'au cercle de téléportation -> Est direction de ...

la ferme d'Ogtar

... -> rampants des champs -> collectez 3 ruches -> suivez le chemin qui passe au dessus de la caverne -> 2 charognards -> 2 charognards -> charognard -> artefact de Beliar ...



là ...

chemin tortueux vers croix bleue sur image ci dessus -> ... -> tombe oubliée pour **éclat de rune** -> ... -> en bas, 1/2 tour -> ...

finissez d'explorer le champ d'Ogtar -> rampants des champs & 4 pilleurs des champs maraudeurs - 2 ruches & des pommes acides -> ... -> 2 ruches - 2 pilleurs des champs -> ... -> 1 pilleur des champs maraudeur - 1 ruche -> ... -> 1 pilleur des champs maraudeur - 2 ruches & des pommes acides -> ... -> 2 pilleurs des champs maraudeurs - 2 ruches & des pommes acides -> ... -> rampants des champs & pilleur des champs maraudeur -> ruche sur tronc d'arbre

la ferme -> Ogtar -> il est satisfait que vous l'ayez débarrassé des bestioles dans ses champs, il vous donne recette du ragoût de Stewark - quête terminée -> il s'en fout de la guerre -> étage -> coffre verrouillé (ok après la prison de la ville de Stewark) & statuette d'Innos

Ouest -> ... -> porte en bois verrouillée -> Ouest -> ... -> 6 charognards -> ... -> chemin descendant -> ... -> cavité -> filon de fer - 2 coffres - voie en hauteur -> ressortez -> Ouest -> ...

## Ville de Stewark

... -> Dak -> ... - Lord Hertan & Liuven, le frère & la soeur du Baron Renwick sont cités comme "traîtres"

### la grand place

entrepôt Nord -> r.a.s. -> entrepôt Sud -> 3 coffres verrouillés (ok après la prison) -> Chuck ne vous parle pas (ok + tard)

l'auberge de la marine -> rez de chaussée -> Ingor, l'aubergiste -> depuis qu'il a eut un conflit avec Mermund, le conseiller du Baron Renwick, Diego n'est plus là (ok cf. la citadelle) -> Ingor, l'aubergiste vend des objets divers -> étage -> lits ...

herbes & potions de Worgan -> rez de chaussée -> Worgan, l'alchimiste -> ...

### Dérivés alcalins

Maître Worgan vous demande de partir à la recherche de son assistant, Hem. Ce dernier était sensé réaliser une expérience dans les champs au sud de la ferme d'Ogtar, sur les hauteurs des falaises qui se dressent au nord-est de la grange. La ferme d'Ogtar n'est pas très éloignée de la ville, et se situe au beau milieu de la campagne de Stewark.



ok + tard après remparts face mer ...

Worgan, l'alchimiste vend objets de soins & objets d'alchimie -> je lui achète 2 fioles convexes pour 70 Po -> étage -> coffre contient schéma du brassard de shaman

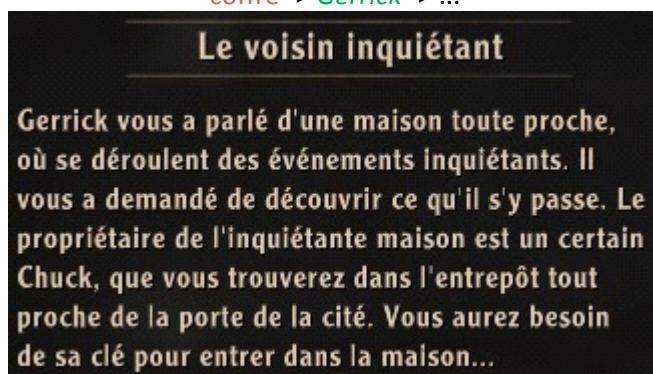
forge de Rhonda -> rez de chaussée -> coffre - bouclier de chêne -> Rhonda vend armes de corps à corps, équipements d'armures, minerai de fer ou charbon & schéma de la lame de feu d'arène [ 2 500 Po ] <-vous connaissez l'autre schéma ... -> étage -> coffre contient rubis -> sortez -> escalier montant -> 2 fioles ...

la grand place -> près de l'entrepôt Sud -> 1er escalier descendant -> ... -> portes vers l'auberge de la marine & herbes & potions de Worgan ... -> 2nd escalier descendant -> ... -> coffre verrouillé (ok après la prison) -> 1ère porte de la prison verrouillée (ok après la citadelle)

la grand place -> devant l'entrepôt Nord -> Nord -> ...

### curiosités de Gerrick

coffre -> Gerrick -> ...



ok + tard cf. 2nde plateforme ...

Gerrick vend équipements d'armures & objet d'alchimie -> je lui revends des équipements d'armures contre 260 Po

l'entrepôt Sud -> Chuck -> ... -> Chuck -> ... -> Chuck vous donne clé de la maison de Chuck

curiosités de Gerrick -> Nord -> ... -> porte verrouillée -> escalier montant -> ...

### 1ère plateforme

1ère maison -> rez de chaussée - coffre verrouillé (ok après la prison) > étage -> lits ... -> ressortez par où vous êtes entré

2nde maison -> Hirbo le boulanger vend vivres -> porte -> ...

petit escalier -> 3ème maison -> rez de chaussée -> porte vers 2nde plateforme -> 1/2 tour -> étage -> 2 coffres - 2 coffres verrouillés (ok après la prison)

ressortez vers la 1ère plateforme -> Nord -> ...

Branson, le fabricant d'arc vend armes à distance, flèches & 1 objet d'alchimie -> je lui revends des arbalètes & des carreaux contre 56 Po

... -> descendez via escaliers sur le **promontoire Nord** -> **maison abandonnée** -> **porte verrouillée** (ok après la prison)  
-> + loin -> **coffre verrouillé** (ok après la prison)

remontez -> ... -> petit escalier -> **4ème maison** -> **étage** -> r.a.s. -> **rez de chaussée** -> **porte** vers ...

## 2nde plateforme



vous êtes là ... - croix bleue =: passage a voir + tard

escalier en bois ascendant -> la maison de **Chuck** -> **rez de chaussée** -> r.a.s. -> **étage** -> 3 *adeptes de Beliar* -> **artefact de Beliar** - coffre verrouillé (ok après la prison)

curiosités de **Gerrick** -> rendez lui compte, il vous offrira **amulette bicéphale** & **recette du vinaigre de cidre de Stewark** -> parlez avec lui des dieux, *Innos, Beliar & Adanos*

**niveau 10**

vigueur + 1 / précision + 2

**2nde plateforme** -> Sud -> **épicerie d'Elgan** -> **rez de chaussée** -> r.a.s. -> **étage** -> r.a.s

en face -> *Willem, le charpentier* -> ... -> Sud -> escalier descendant -> droite -> ...

## remparts face mer

*Winstan* -> ... -> **relique ancienne** -> ... -> **2nde plateforme** -> ... - vous êtes au niveau de la croix bleue sur l'image précédente -> 1/2 tour -> ...

**les remparts face mer** -> descendez vers la prison -> ... -> *Aldrich* -> ... -> **2nde porte de la prison verrouillée** (ok après la citadelle)

remontez par l'autre escalier -> ... -> **2nde plateforme**

je décide de m'occuper de *Hem* avant d'aller à la **Citadelle**

la grand place -> ... -> Sud de la ferme d'*Ogtar* -> *Hem* -> ...

Vous avez retrouvé Hem. Il a reconnu que l'expérience qu'il devait réaliser pour son maître a échoué, dans la mesure où les pilleurs de champs ont dévoré les cafards à viande sur lesquelles portait son expérience... Hem pense que Maître Worgan pourrait encore poursuivre son expérience si quelqu'un lui apportait les foies des pilleurs de champs. Éliminez les pilleurs de champs enragés qui infestent les champs au sud de la grange et prélevez leurs foies.

...

les terres de Stewark -> la grange -> le champs Est -> éliminez 5 *pillers de champs enragés* en récupérant automatiquement autant de foies enragés

la ville de Stewark -> la grand place -> herbes & potions de *Worgan* -> ... -> vous lui remettez les 5 foies enragés - il vous récompense avec la *recette de la réserve spéciale de Worgan* -> je lui revend plusieurs recettes contre 319 Po

via la 2nde plateforme, montez jusqu'à ...

### la citadelle

*Gorn* - tiers présent dans les 3 1ers *Gothic* -> ...



...

Diego croupit dans le donjon situé au sud de la citadelle, dans les faubourgs de la ville. Gorn, le capitaine de la garde de la cité, vous a accordé l'autorisation de rendre visite à Diego. Avec son autorisation, Aldrich - le garde posté à l'entrée du donjon - vous laissera passer.

*Diego est accusé du meurtre de Mermund*

porte des appartements du *Baron Renwick* verrouillée (ok après la *vieille crypte*) - porte de la tour de *Liuvén* verrouillée (ok voir après la *prison*)

porte près escalier vers *remparts face mer* -> 1er rez de chaussée -> r.a.s -> étage -> ... -> 2nd rez de chaussée

-> ... -> porte vers citadelle

escalier ascendant en bois -> rez de chaussée -> r.a.s. -> étage -> statuette d'Innos & schéma brassard de shaman

remparts face mer -> ... -> redescendez vers la prison -> ... -> Aldrich -> ... - il vous dit deux mots sur Gorn

## la prison

épée de chevalier (arme à deux mains) -> Diego -> ... -> il vous renvoie vers Winstan qui était présent lors de la dispute entre lui et Mermund - pour vous aider, Diego vous donne passe partout

là, je décide de m'occuper des coffres et portes verrouillées déjà localisés dans la ville de Stewark ...

1ère porte de la prison -> ... -> coffre verrouillé -> la grand place -> entrepôt Sud -> 3 coffres verrouillés

curiosités de Gerrick -> 1ère plateforme -> 1ère maison -> rez de chaussée -> coffre verrouillé -> 3ème maison -> étage -> 2 coffres verrouillés -> le promontoire Nord -> coffre verrouillé contient schéma arbalète arcane

2nde plateforme -> la maison de Chuck -> étage -> coffre verrouillé

remparts face mer -> Winstan -> ...

Peut-être existe-t-il un autre moyen de faire sortir Diego du donjon...? Winstan dit que le baron Renwick, qui prétend que son frère Hertan et les rebelles sont les alliés de Rhobar III, est un menteur. Il affirme qu'en réalité, Hertan et ses rebelles sont hostiles à Rhobar III et que c'est Renwick qui essaie de forger une alliance avec Rhobar III. Voulez-vous rosser Winstan pour qu'il vous apprenne où se trouve Mermund ? Ou voulez-vous chercher Liuven et écouter ce qu'elle peut vous apprendre ?

il mentionne le coffre de Liuven ...

je décide d'essayer d'en savoir plus auprès de Liuven <- pour la trouver, il faudra vous fier aux ragots des citoyens ...

la grand place -> devant l'auberge de la marine -> Zyra -> ... -> Rauter -> ... -> il mentionne son ami Clargor - si vous le voyez, le dire à Rauter (ok après la vieille crypte)

l'auberge de la marine -> Ingor, l'aubergiste -> les gardes du Baron recherche Lieuven dans la ville de Stewark - ils n'ont pas encore été dans les bas fonds ...

1ère plateforme -> Branson, le fabricant d'arc -> il a vu des lumières dans la maison abandonnée du promontoire Nord <- celle dont la porte est verrouillée

la citadelle -> Gorn -> ... -> il vous ouvre la tour de Liuven -> rez de chaussée -> coffre -> étage -> coffre de Liuven contient clé de Liuven



1ère plateforme -> la maison abandonnée du promontoire Nord -> porte verrouillée s'ouvre avec clé de Liuven  
-> Liuven -> ...

**Le baron traître**

Liuven a dérobé des courriers secrets à son frère Renwick ; ceux-ci prouvent qu'il compte forger une alliance avec Rhobar III. Toutefois, après avoir été prise en filature par les hommes de Renwick, elle a dû jeter le coffre contenant les courriers à la mer, depuis le haut d'une falaise. À l'heure qu'il est, le coffre contenant les courriers devrait avoir été rejeté par la mer sur la plage située sur la côte occidentale de Stewark. Liuven vous a demandé de récupérer le coffre contenant les courriers incriminants et de le remettre à son frère Hertan et ses compagnons rebelles.

pour le coffre en bois jeté à la mer, elle a indiquée la direction du Sud, par rapport à la ville de Stewark - Mermund serait un émissaire envoyé par Lorgan pour inciter le Baron Renwick à pactiser avec Rhobar III - elle a promis de libérer Diego si vous parvenez à renverser son frère, le Baron Renwick - le camp des rebelles est au Sud Est des terres de Stewark

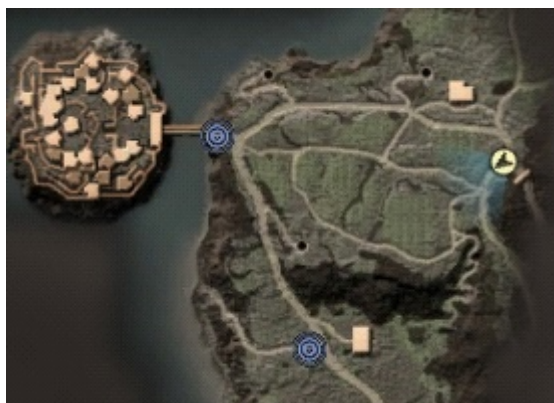
la grand place -> l'auberge de la marine -> Ingor, l'aubergiste -> il vous remet recette du cidre de bon pied en échange de 6 ruches pour sa fabrication d'hydromel - quête terminée

-----

sortez de la ville de Stewark -> près du cercle de téléportation -> Jilvie -> ... - elle parle des grottes de la région & de Ricklen, son fiancé

Sud -> la caverne -> 2 coffres -> ... -> les terres de Stewark -> la grange -> le chemin entre les 2 champs -> coffre -> 1/2 tour -> la plage Sud de Stewark -> 4 mouches vampires -> Nord -> ... -> boue côtière & rampant des côtes - ramassez coffre en bois qui contient la liasse de courriers du Baron Renwick et clé de Liuven

la ferme d'Ogtar -> étage -> coffre -> ... -> Est -> 2 charognards -> ... -> Sud -> ...



par là ...

panneau "la vieille crypte" -> ... -> 4 charognards

niveau 11

courage + 1 / vigueur + 2

... -> tombe oubliée pour éclat de rune -> 3 charognards -> ... -> 2 charognards -> ...

## la 2nde vieille tour de guet

relique ancienne -> sommet de la 2nde vieille tour de guet -> coffre contient sallet lourd de Stewark (casque) -> redescendez -> ...

## la vieille crypte

porte en bois s'ouvre avec clé de Liuven -> ... -> le camp des rebelles -> Clargor -> ... -> filon de fer - fiole gravée au sol -> ...

Lord Hertan -> ... - grâce à la liasse de courriers du Baron Renwick , il va pouvoir "s'occuper" du cas de son frère -> Lord Hertan -> vous vous proposez pour rechercher son meilleur homme, Ricklen, le fiancé de Jilvie - il serait parti au fond de la vieille crypte

coffre contient hallebarde extraordinaire (arme à deux mains) -> ... -> filon de fer -> ... -> filon de fer -> ... -> sautez en bas

Ricklen est mort -> automatiquement, vous obtenez clé de Ricklen -> arc de guerre

Est -> 2 sentinelles de la crypte - 2 veilleurs de la crypte -> ... -> sentinelle de la crypte - 2 veilleurs de la crypte -> filon de fer -> ... -> 2 sentinelles de la crypte - 2 veilleurs de la crypte -> épée de duel (arme à un main) - autel de Beliar - haine glaciale -> ...

### Haine glaciale

L'aura de haine qu'émet cette arme est presque tangible. Ses origines sont un mystère, car elle ne peut être l'œuvre d'Adanos. Lorsqu'elle frappe un ennemi, elle a 66% de probabilité de ralentir la cible à 66% de sa vitesse normale pendant 5 secondes, en infligeant 35 dégâts supplémentaires.

Arme à deux mains

24 Puissance au corps-à-corps

...

1/2 tour -> ... -> Nord Ouest -> ... -> 2 gardiens de la crypte, 1 veilleur de la crypte & duc de la crypte -> brassard du seigneur de la tombe -> filon de fer - 2 coffres -> ...

porte en bois s'ouvre avec clé de Ricklen -> ... -> sautez en bas, vous êtes dans la caverne !

-----

près du **cercle de téléportation** -> *Jilvie* -> vous lui dites pour son frère, *Ricklen* - elle va partir pour rejoindre la **guilde des forestiers dans la vallée sanglante**

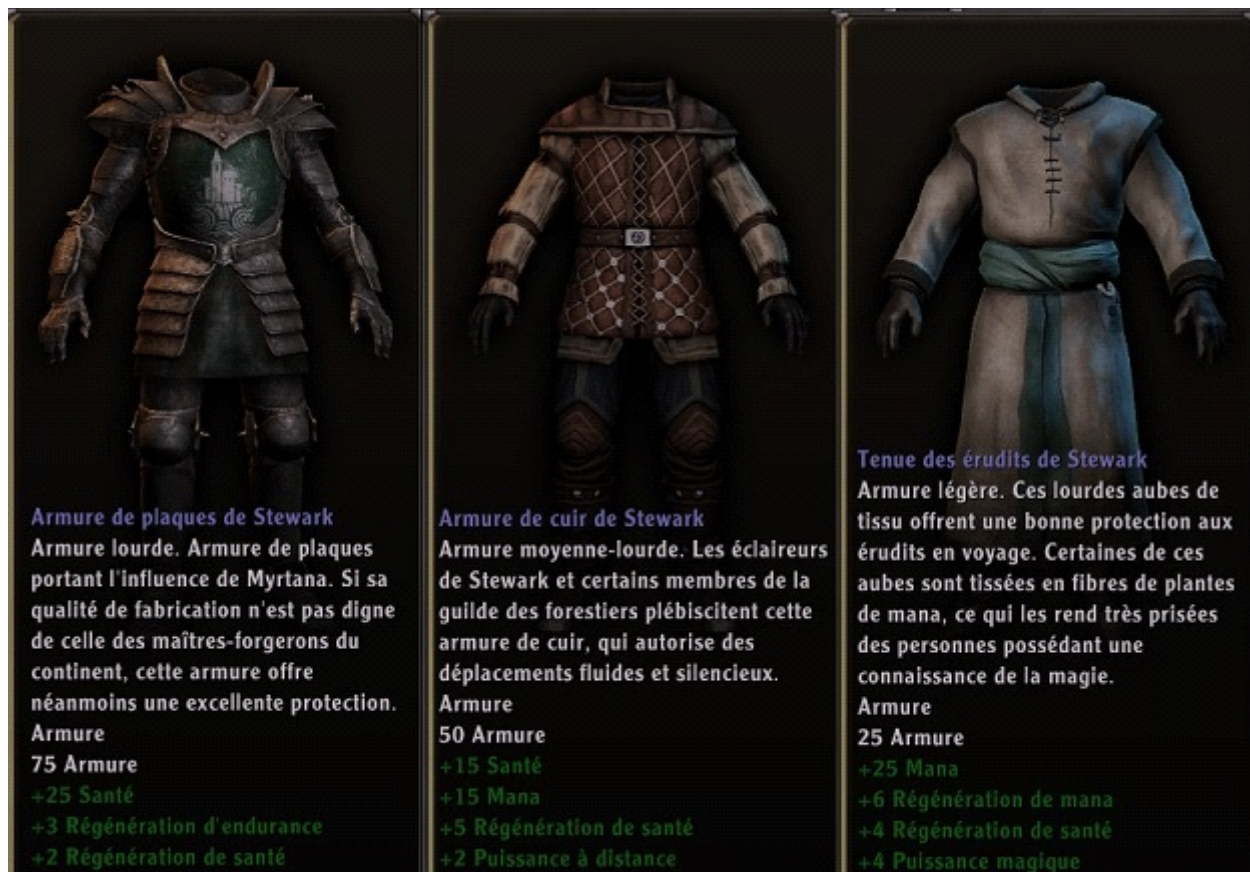
la ville de **Stewark** -> *Dak* vous informe de l'arrestation du *Baron Renwick* -> la **grand place** -> *Rauter* -> vous lui dites pour le *Baron Renwick* & pour *Clargor* -> ... - il dit partir avec *Diego* pour une destination secrète ... -> *Winstan* -> ... -> *Gorn* -> ... - il mentionne *Diego* pour la suite des événements -> *Diego* -> ... - il compte récupérer son bateau et affirme que vous le reverrez ...

je revend du matériel aux **commerçants** pour environ 1 300 Po

la prison -> *Lord Renwick* - il n'est plus **Baron** -> ... -> *Mermund* -> ...

2nde plateforme -> *Clargor* -> ... - vous luii dites que *Rauter* le cherche ...

la citadelle -> les appartements du *Baron Renwick* -> rez de chaussée -> *Lord Hertan* -> ... -> il vous offre **bouclier de Stewark** et vous laisse décider entre ces trois ...



...

je choisi l'**armure de plaques de Stewark** -> *Lord Hertan* vous confie l'**autorisation & lettre pour Ghiltor** -> étage -> **statuette d'Innos** - coffre

la grand place -> *Zyra* -> ...

**Nord de la ferme d'Ogtar**

10 *charognards* & rampants des champs / **porte en bois verrouillée**

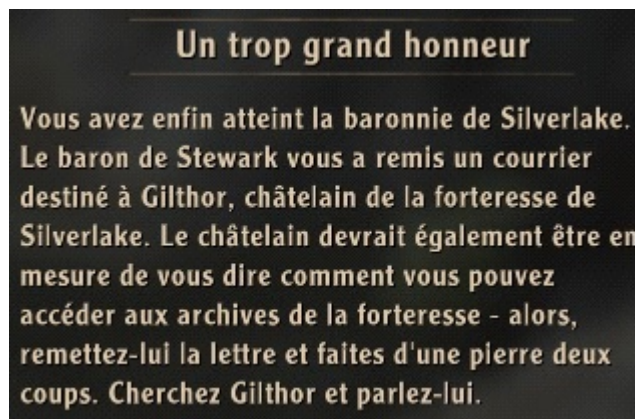
tout au Nord -> **artefact de Beliar** -> **porte condamnée**

Est de la ferme d'*Ogtar* -> ...

## Rempart en bois

escalier -> *Kastor* -> grâce à l'**autorisation**, vous pouvez passer par ... la **trappe**

cinématique fin de la bataille dans **la vallée sanglante**



...

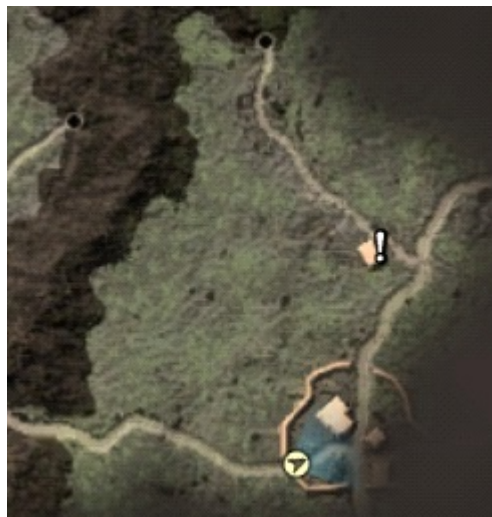
## secteur Ouest de la vallée sanglante

... -> Nord -> 3 *loups noirs* -> ...

**niveau 12**

courage + 1 / vigueur + 2

... -> 4 *loups noirs* -> ... -> 4 *loups rôdeurs* -> ... -> *charognard sauvage*



...



## la guilde des forestiers

**Gunda** -> elle désire 6 noix semi digérées par des sangliers au Sud Est de la vallée sanglante (ok début dans ce secteur) - elle vend des objets de soins et des objets d'alchimie

entrepôt -> coffre contient recette de l'élixir d'œil d'aigle mineur - coffre contient recette de gibier grillé

habitation -> coffre contient schéma de l'arc de forestier

cercle de téléportation

bâtiment principal -> rez de chaussée -> coffre -> étage -> ...

devant bâtiment principal -> **Ghiltor, le châtelain de la forteresse de Silverlake** -> ... -> vous lui présentez lettre pour **Ghiltor** -> avant tout chose, vous devez retrouver **Doran, le porte étendard** ici - ce dernier serait au Nord, soit au champ de bataille <- il recherche l'étendard de **Gawaan** perdu durant celle ci (ok cf. le champ de bataille)

**Baldrin** -> il parle de la bataille, des morts et des forestiers avec leur grand maître **Craglan** ... - il mentionne aussi les gobelins et les orcs - enfin, il parle du visage de pierre <- celui que vous avez vu dans la cinématique

Nord -> domicile d'**Alzar** -> coffre -> **Alzar** -> ... -> il dit qu'il a été chassé du château de la forteresse de Silverlake par **Gawaan** -> **Alzar** vous promet une recette si vous lui ramenez des morilles létales du champ de bataille (ok cf. le champ de bataille)

tout au Nord du secteur Ouest de la vallée sanglante -> ...

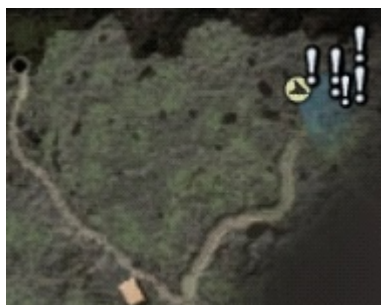
## la mine au Nord de la vallée sanglante

... -> filon de charbon -> **Khilian** -> ... -> vous avez déjà éliminé les loups rôdeurs ... il rentre au château de la forteresse de Silverlake - quête terminée

**Roches** vous empêchent de progresser -> 1/2 tour -> ...

## secteur Nord de la vallée sanglante

... -> 4 loups noirs -> ... -> 2 gobelins -> ... -> 3 loups noirs -> ... -> 4 loups noirs -> ... -> 3 gobelins -> ... -> tombe oubliée pour éclat de rune & poing d'**Adanos** (arme à une main)



là ...

## le champ de bataille

*grand maître Craglan* -> discutez avec lui ... - il vous incite a fouiller les alentours -> *grand maître Craglan* -> dites lui pour *Khilian*, il vous offrira *bouclier de loup* - *quête terminée*

ramassez les *morilles létales* - *coffre* - *crânes*

*Doran* -> ... -> il pense que ce sont les gobelins qui ont volé l'*étendard de Gawaan* (ok cf. la grotte des gobelins)

la route vers **Thornaria** est bloquée par le visage de pierre

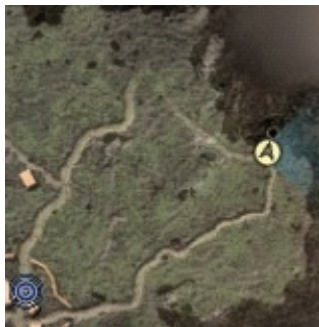
juste à l'Est -> 9 *gobelins* -> ... -> **domicile d'Alzar** -> donnez lui 3 *morilles létales* -> ... -> vous lui donnez *crâne* -> ... -> il exige le votre -> *Alzar* -> ... -> *recette de la potion de mana* - *quête terminée*

niveau 13

courage + 2 / vigueur + 1

## secteur Est de la vallée sanglante

depuis **le champ de bataille** ... -> 2 *gobelins* -> ... -> dépassez la **1ère grotte des gobelins** -> 4 *gobelins* -> ... -> 4 *gobelins* -> ... -> 3 *sangliers noirs* -> ... -> 4 *sangliers noirs* -> ... -> 4 *gobelins* -> ...



ici ...

### la 1ère grotte des *gobelins*

3 *gobelins* -> *filon de fer* -> ... -> 2 *gobelins* -> *statuette d'Innos* -> ... -> *gobelin* -> *filon de fer* -> ... -> *filon de charbon* -> ... -> *filon de fer* -> ... -> *filon de charbon* -> ... -> 4 *gobelins* -> *coffre* contient *recette de l'élixir de guêpes* - *filon de fer* - *étendard de Gawaan*

**le champ de bataille** -> remettez *étendard de Gawaan* à *Doran*, le porte étendard -> ... - grandement soulagé, il retourne au **château de la forteresse de Silverlake**

## secteur Sud Ouest de la vallée sanglante

depuis **la guilde des forestiers** ... -> 13 *charognards sauvages* -> ...

## secteur Sud Est de la vallée sanglante

14 sangliers rassasiés - les noix semi digérées sont automatiquement prélevées -> ... -> Sud ...

### la gorge des pénitents

Jilvie -> ... - informez la pour le grand maître Craglan -> Jilvie -> rechercher l'emblème de la guilde des forestiers dans ...

### la 2nde grotte des gobelins

coffre devant l'entrée contient anneau peau de pierre

... -> 3 gobelins & loup noir -> gauche -> ... -> filon de charbon -> ... -> filon de fer -> ... -> 3 gobelins & loup noir -> filon de fer - coffre

... -> 3 gobelins & loup noir ->

#### niveau 14

courage + 1 / précision + 2

insigne du duelliste dans coffre - filon de fer - coffre - coffre contient pointe de flèche dorée (l'emblème de la guilde des forestiers) & épée de barbare (arme à deux mains)

... -> sautez en bas -> gauche -> ... -> statuette d'Innos -> ... -> filon de charbon -> ... -> relique ancienne -> rat taupe - filon d'obsidienne -> 5 rats taupes -> coffre de forestier

1/2 tour -> ... -> rendez compte à Jilvie - quête terminée -> Sud ... -> cercle de téléportation

## la forteresse de Silverlake

Norman -> ... - il vous informe que Lord Gawaan a été enlevé par des orcs

### la cour

Welgard -> ... - il raconte la capture de Erhag, un chef orc de Myrtana, sa libération et l'enlèvement de Lord Gawaan (ce que vous aviez vu dans la cinématique du rempart de bois) - il localise Ghiltor dans le château - Welgard vend des armes de corps à corps, des équipements d'armures et des minerais -> je lui revends du matériel contre 717 Po

Gunda -> vous lui donnez les noix semi digérées - elle vous récompense avec recette potion de guérison - quête terminée - parlez avec elle des autres sujets ... -> Gunda vend des vivres, des objets d'alchimie & des objets de soins

Semele -> ... - c'est la mère de Khilian - elle est mécontente de l'attitude qu'a eut son frère, le grand maître Craglan ...

## les remparts

en partant de l'escalier Sud Est -> recette de la potion de guerrier mineure dans coffre -> ... -> recette de l'elixir des lames noires dans coffre -> ... -> recette de l'elixir de force mineur -> ... -> statuette d'Innos - escalier descendant (voir ci dessous - infirmerie) -> 1/2 tour -> ...

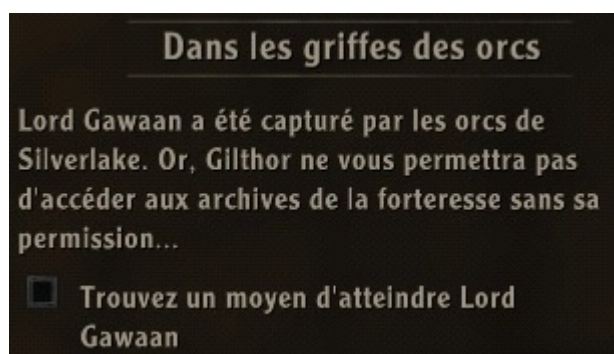
1ère tour Nord -> ... -> 2nde tour Nord -> ... -> 1ère tour Ouest -> ... -> 2nde tour Ouest -> ... -> la cour -> ...

grand maître Craglan -> vous lui dites pour Jilvie ...

## le château

le hall -> statue d'Innos - interrogez Kardor sur la bataille ... -> escalier Nord vers infirmerie -> coffre -> escalier montant vers les remparts -> 1/2 tour -> porte verrouillée (ok après la vallée des bûcherons) -> escalier montant -> ...

la grande salle -> porte verrouillée (ok cf. après la vallée des bûcherons) - passage vers les remparts -> Ghiltor, le châtelain -> vous l'informez pour Doran -> demandez pour les archives de Silverlake - il vous en fera ensuite un court historique ... -> Ghiltor, le châtelain -> seul Lord Gawaan peut vous permettre d'accéder aux archives de Silverlake ...



...

il dit que la grotte des orcs est au Sud & vous donne mot de passe pour franchir le pont de Silverlake

... -> la cour -> Semele -> elle vous demande de lui ramener des plants de potamots de l'étang du Sud (ok cf. la forêt de Silverlake) -> Welgard -> lui ramener son carnet de croquis abandonné aux orcs dans la tour de garde au Sud (ok cf. la tour de garde) -> ...

## le pont de Silverlake

Pip -> vous lui dites le mot de passe ...

Sud -> 3 charognards -> ... -> fousseur -> ... -> mouches vampires & guêpes lacustres -> ...

## la tour de garde

Ur-Shul, le fourbe & guerrier orc -> ... -> Arg, le boucher & guerrier orc -> ... -> guerrier orc -> ... -> 3 dévoreurs des champs -> ...



Shurak -> ... -> Shurak -> ... - vous obtenez carnet de croquis de *Welgard* -> rez de chaussée -> statuette d'Innos -> sommet -> coffre

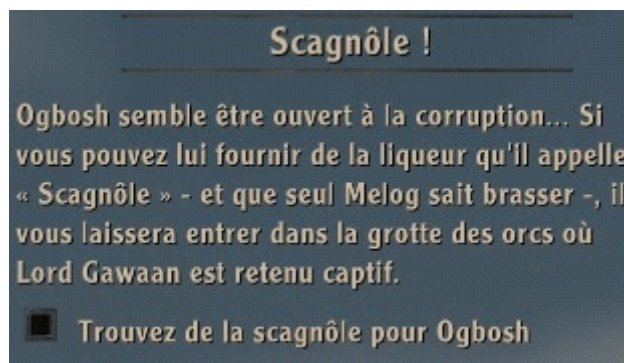
Ouest -> ... -> 2 *fouisseurs* -> remontez vers le pont de Silverlake via le côté berge -> ... -> la cour de la forteresse de Silverlake -> remettez son carnet de croquis à *Welgard*, il vous apprendra le schéma de la lame des mages de guerre - quête terminée - je lui revend du matériel pour 335 Po

je fabrique arc de forestier

le pont de Silverlake -> vers la tour de garde côté falaise -> ... -> mouches vampires & guêpes lacustres -> ... -> la tour de garde -> Est -> ... -> 3 *dévoreurs des champs* -> ... -> cercle de téléportation -> ...

## la grotte des orcs #1

*Ogbosh* -> ...



*Melog* est "au Sud de la rivière" ... (cf. la cabane de *Melog*)

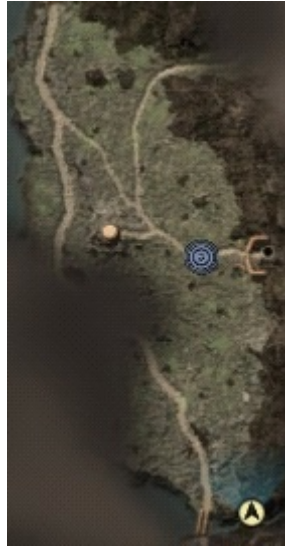
Sud côté falaise -> mouches vampires & guêpes lacustres -> ... -> 2 *loups noirs* -> ... -> 2 *loups noirs* -> ...

niveau 15

précision + 3

## le pont de la cascade

2 *loups noirs* -> ... -> relique ancienne près de la cascade



là ...

le pont de la cascade -> ... -> 4 *fouisseurs* & 1 *gobelin* - tombe oubliée pour *éclat de rune* -> ... -> 3 *gobelins*  
-> ...

## la cabane de *Melog*

cercle de téléportation

*statuette d'Innos* près *fût d'eau* -> ... -> *Melog, le shaman* -> ...

**Chercheurs d'âmes**

Melog acceptera de distiller de la scagnôle, mais uniquement si vous retrouvez et ramenez d'abord Irrigh. Le chamane pense qu'Irrigh se cache dans le secteur nord-ouest de la forêt.

...

*Melog, le shaman* -> le chef *Morrigh* a été tué dans un duel, sans respect des traditions, par *Erhag* - depuis, les orcs sont devenus hostiles envers les humains - *Irrigh*, évacué par *Melog*, ne pense qu'à venger son père *Morrigh* ...

*Lester* -> il vous parle des *marécages*, de l'*herbe des marais*, de *Tooshoo* et des *orcs concasseurs*

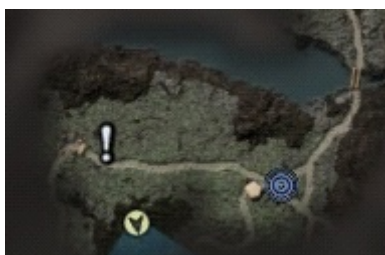


*Lester est, a minima, un tiers de **Gothic 1***

recette de la potion de mana - coffre de *Lester* -> coffre de *Melog* verrouillé (ok + tard) -> Ouest -> ...

## la forêt de Silverlake

... -> *sanglier noir* & 3 *éventreurs* -> ... -> *sanglier* -> ... -> **coffre**



*ici ...*

l'ancien lieu de culte -> *Irrigh* -> ...

Vous avez trouvé Irrigh ; toutefois, tant qu'il n'aura pas récupéré son amulette d'âme, il ne vous sera d'aucun secours. Son amulette lui a été arrachée par Shalog. Allez rencontrer Shalog au sud de la forêt de Silverlake et reprenez-lui "l'âme" d'Irrigh.

...

... -> 2 *sangliers* & 3 *éventreurs* -> ... -> **coffre** tout à l'Ouest -> ... -> 4 *loups noirs* -> ...

*Shalog* -> ... -> *Shalog* -> ... -> *Shalog* -> ...

Shalog vous a révélé qu'il a dissimulé "l'âme" d'Irrigh dans une grotte à l'est de la forêt de Silverlake. Il l'a déposée dans un coffre, derrière une énorme grenouille.

il vous donne clé de Shalog ...

Shalog parle d'Erhag ... -> Irrigh est trop faible pour le tuer, c'est pourquoi il lui a volé "son âme" - Shalog veut lui aussi défier Erhag

Est -> loup -> ... -> étang du Sud -> 3 fousseurs - cueillez 3 potamots -> ... > 5 loups noirs -> ...

la cabane de Melog -> Est -> 5 gobelins -> ...

## la grotte à l'Est de la forêt de Silverlake

3 gobelins - tombe oubliée pour éclat de rune -> ... -> 3 gobelins - filon de charbon -> ... -> 3 gobelins -> ...  
-> carrefour -> gauche -> ...

2 fousseurs - filon de fer - filon de rubis -> saurien ("l'énorme grenouille") -> coffre de Shalog s'ouvrant avec clé de Shalog contient l'âme d'Irrigh -> 1/2 tour -> carrefour -> gauche -> ...

filon de fer -> ... -> 2 fousseurs - filon de charbon -> ... -> 2 fousseurs - filon de fer -> ... -> filon de fer - coffre -> sautez en bas ...

-----

la cabane de Melog -> Melog -> ... -> Irrigh -> vous lui remettez l'âme d'Irrigh - il est de nouveau entièrement lui & affirme toujours vouloir tuer Erhag - tout reviendra comme avant quand il sera chef des orcs

### niveau 16

vigueur + 1 / précision + 2

Melog -> ni Irrigh ni Shalog font pas le poids face à Erhag -> Melog & vous décidez que vous défiez Erhag en étant Irrigh via l'âme d'Irrigh - vous devez donc lui emprunter (ok voir ci dessous) - Melog vous donne scagnôle & clé de Melog ouvrant coffre de Melog pour recette de l'élixir des sept vents

Irrigh -> vous argumentez qu'en disposant de l'âme d'Irrigh, ce sera lui, dans votre corps, qui affrontera bel & bien Erhag - il vous la donne !

Lester -> ...

le pont de la cascade -> 3 fousseurs -> longez la berge tout en explorant le Centre en remontant vers la tour de garde -> mouches vampires & guêpes lacustres -> ... -> mouches vampires & guêpes lacustres -> ... -> 2 fousseurs -> ... -> 2 dévoreurs de champs -> ... -> 4 loups noirs -> ... -> 2 dévoreurs de champs -> ...

## la grotte des orcs #2

Ogbosh -> vous lui donnez scagnôle - discutez avec lui d'Erhag et de Lord Gawaan ... - Ogbosh s'affale, ivre mort !

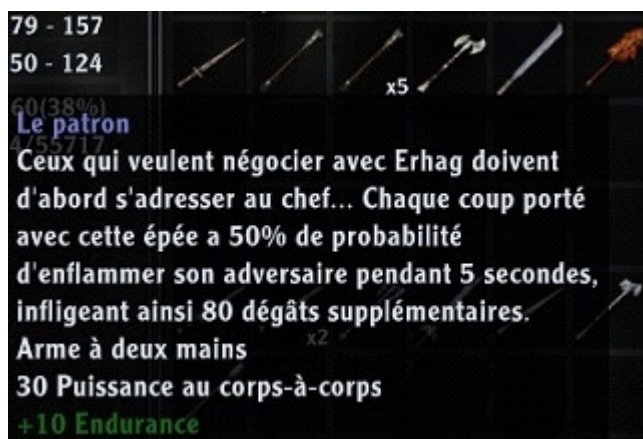


Darruk -> ... - il se plaint d'Erhag qui lui a volé son âme - il veut lui aussi que tout reviennes comme avant - c'est le frère d'Orruk (cf. **votre village - Feshyr**)

notez que les deux ont mentionnés que l'objectif d'Erhag, c'est **toujours la forteresse de Silverlake** et son château

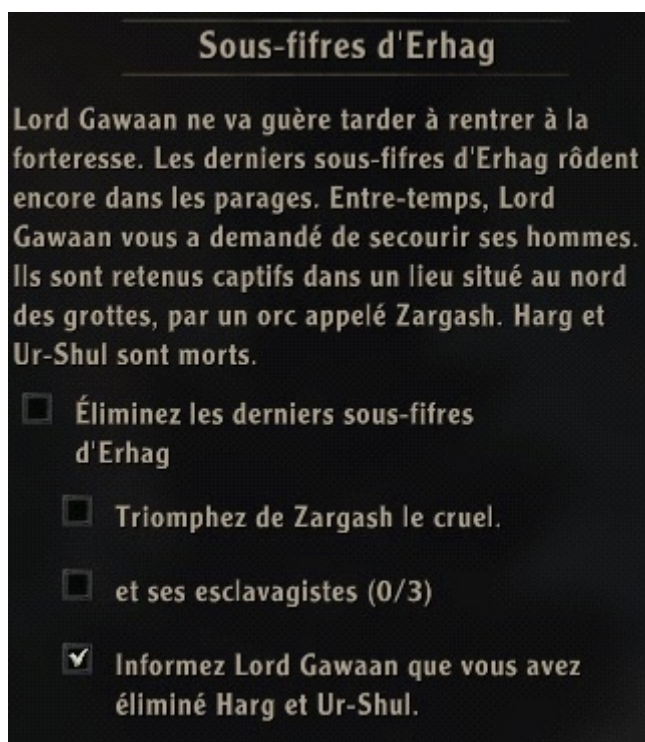
... -> **patte d'oie** -> droite -> ... -> **carrefour** -> droite -> ... -> 2 orcs de **Silverlake** - **coffre** -> ... -> orcs de **Silverlake** - **artefact de Belior** -> ... -> **carrefour** -> droite -> **patte d'oie** -> droite -> ...

**statuette d'Innos** -> 5 orcs de **Silverlake** - 2 orcs gardes du corps -> **Erhag** -> défiez le -> **Erhag** & 2 orcs gardes du corps -> ... -> **automatiquement**, vous récupérez **clé primitive** & le **patron**



...

les tambours des orcs appelant ceux de **Silverlake** a se regrouper ... -> **Irrigh** -> ... - vous lui rendez l'âme d'**Irrigh** ... - il est le nouveau chef des orcs de **Silverlake** -> **Melog** -> ... -> **Lester** -> ... -> Nord -> **porte en bois** s'ouvre avec **clé primitive** -> ... -> **Lord Gawaan** -> ... -> **Lord Gawaan** -> ....



ce sont eux, ou c'étaient ..., des orcs de Myrtana ...

1/2 tour -> ... -> **patte d'oie** -> **Darruk** -> ... -> sortez -> réveillez **Ogbosh** -> ... -> Nord puis Est vers ...

## la vallée des bûcherons

... -> éliminez *Zargash, le cruel* & 3 orcs esclavagistes -> ... -> Aric -> ... -> coffre

-----

le pont de Silverlake -> Pip -> ... -> la forteresse de Silverlake -> Norman -> ... -> la cour -> Welgard -> ... - je lui revend du matériel contre 1 486 Po -> Gunda -> ... -> Semele -> ... -> donnez lui les plants de potamots, elle offrira recette de la potion de guérison - quête terminée

le château -> le hall -> Kardor -> ... -> la grande salle -> Guilthor, le châtelain -> ... -> Lord Gawaan -> vous rendez compte pour ses hommes libérés de la vallée des bûcherons - il vous donne épée bâtarde & marteau de guerre (2 armes à deux mains) - pour les archives de Silverlake, il vous remet clé des archives qui ouvre porte verrouillée du hall -> ...

les archives de Silverlake -> recette de l'élixir de la puissance arcane mineur - parchemin initie la quête "l'héritage de Lord Tronter" (ok voir ci dessous) - carte ancienne d'Argaan - aucun chemin est indiquée sur celle ci pour atteindre le Temple perdu localisé dans la montagne de l'Oeil blanc -> ...

**Carte ancienne d'Argaan**  
Une carte ancienne d'Argaan, qui représente un temple érigé loin au-delà de la Gorge de Thorniara, sur une crête de la Montagne de l'Oil blanc. Elle ne fournit malheureusement aucune indication sur la manière de se rendre au temple.

...

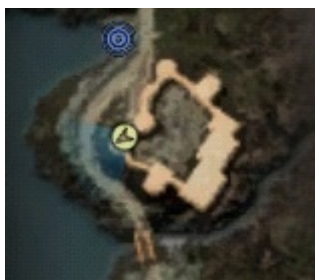
la grande salle -> Lord Gawaan -> ... - 2 mages passés récemment ici ont consultés la carte ancienne d'Argaan - ils se rendaient eux aussi ensuite à la montagne de l'Oeil blanc - - vous devriez en apprendre + sur eux à Tooshoo ...

**Tooshoo**  
Lord Gawaan vous a remis un parchemin magique contenant un sort capable de dégager l'éboulement de roches qui barre la route de Tooshoo. Ce qu'il a omis de vous dire, toutefois, c'est comment fonctionne ce sort... Ce sera à vous de le déterminer lorsque vous serez sur place. L'entrée du col se trouve au sud du lac, à la frontière sud-est de la vallée.

vous détenez le parchemin du sort éboulement

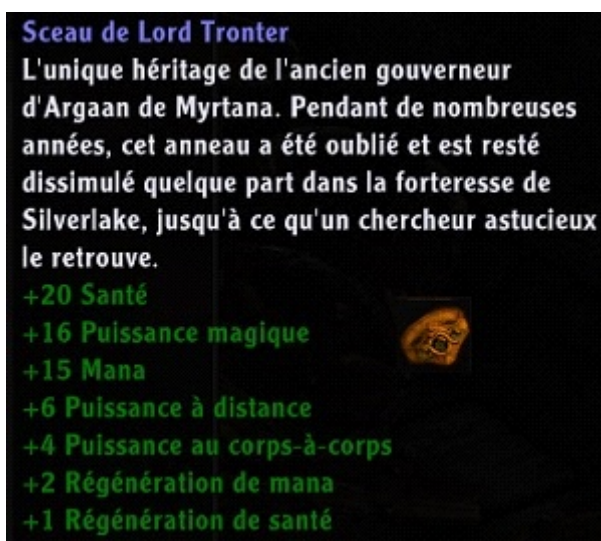
niveau 17  
précision + 3

la grande salle -> Guilthor, le châtelain -> interrogez le sur les meubles de Lord Tronter - il les localisera dans "la tour au toit pointu" - allez y via les remparts, c'est celle à l'Ouest ...



là ...

clef de *Lord Tronten* dans le matelas (cf. journal) ... qui ouvre porte verrouillée de la grande salle -> ... -> 1er levier déploie passerelle -> ... -> tour Sud -> 2nd levier ouvre porte vers remparts - coffre contient sceau de *Lord Tronter* - quête terminée



...

relique ancienne au sommet de tour Sud

-----

depuis la cabane de *Melog* -> Sud -> ... -> 3 *gobelins* -> ... -> rochers -> golem de pierre -> ...

cinématique -> *homme avec un cache œil* de type roublard semble se renseigner sur "le temple dans les montagnes"

## Nord de Blackwater

*Leboras* -> ...

Leboras impose une épreuve à tous les étrangers qui arrivent à Blackwater : vous devez lui ramener une demi-douzaine d'oufs de fouisseur afin de lui prouver que vous pouvez faire quelque chose pour Blackwater. Vous trouverez des couvées d'oufs de fouisseurs à l'est de Blackwater.

...

## Est de Blackwater

2 *fouisseurs* vers *toile d'araignée* -> Est -> ... -> 4 *fouisseurs* vers *toile d'araignée* - collectez 9 *œufs* & *sac brodé de fils d'or*

## Nord Est de Blackwater

3 *fouisseurs* près de 2 *toiles d'araignées* ...

## Blackwater Centre

magasin de *Borran* -> parlez avec lui de *Leboras* ... - pour les *mages*, il nomme *Gilana* dans *Tooshoo* -> *Borran* vend un peu de tout

Sud -> 1ère hutte -> *coffre* - *recette eau stagnante* -> 2nd hutte -> *statuette d'Innos* -> gauche -> ...

3ème hutte -> *coffre* -> devant l'*auberge* -> *Leboras* -> ce paladin dirige tout ici, d'une main de fer, sauf ... *les mages*



...

l'*auberge* -> *Mama hooqua* -> parlez avec elle de *Leboras* - elle mentionne *Shakes* qui vit au Sud Est & *Borran* comme "récalcitrants" - notez qu'il lui a dit que c'est lui qui a été chercher les *œufs* que vous lui avez donné ... -> elle parle de *Gilana* et son chapeau perdu ... -> *exceptées les armes*, *Mama Hooqua* vend de tout - afin de se préparer un onguent, *Mama hooqua* désire 12 *toiles d'araignées* (ok en plusieurs étapes - fin : cf. **Sud Est de Blackwater Centre Sud #2**)

Est -> gauche -> 4ème hutte -> *statuette d'Innos* -> *Nejos* -> collectionner d'artefacts venant de *Setarrif*, il est atteint par la fièvre des marécages - il vous demande de rechercher pour lui le *calice d'eau* - il est fait référence à *Vatras*, un mage de l'eau de *Gothic 2 & 3* - il localise la *grotte des gobelins de Blackwater* à l'Ouest (ok cf. **la grotte des gobelins de Blackwater**)

Est -> *Shakes* -> il vous demande de retrouver *sac brodé de fils d'or* -> vous lui donnez en souhaitant partager - *Shakes* prend le contenu et vous rends le *sac brodé de fils d'or* -> vous vous apercevez que "Borran" est brodé au revers -> *automatiquement*, vous le récupérez - vous devez en parler à *Borran* (ok voir un peu + bas)

1/2 tour -> ... -> gauche -> 5ème hutte -> r.a.s.





vous êtes juste au Sud de l'auberge

... -> gauche -> 5ème hutte -> ... -> 6ème hutte -> coffre

magasin de *Borran* -> *Borran* veut bien vous payer pour son sac brodé de fils d'or sauf ... qu'il est vide -> *Borran* vous promet + d'or si vous lui ramenez le brumeau du Nordmar que *Shakes* a ponctionné précédemment - je lui revend du matériel contre 861 Po

*Shakes* près de la 4ème hutte -> ... -> *Shakes* -> ... -> il vous donne brumeau du Nordmar

magasin de *Borran* -> contre son brumeau du Nordmar, *Borran* vous donne 1 200 Po - quête terminée

## Tooshoo

j'ai considéré que toutes constructions en hauteur, sur l'arbre ancestral, faisaient parties de **Tooshoo**

Est -> ... -> coffre dans 1ère habitation -> ... -> r.a.s. dans 2nde habitation (*aspirant*) - tunnel Sud Est (ok + tard) -> redescendez -> ... -> r.a.s. dans 3ème habitation -> redescendez puis montez par ces escaliers en bois -> ...



...

4ème habitation -> coffre -> ... -> 2 aspirants -> 5ème habitation -> r.a.s. -> 1/2 tour pour tunnel Sud -> ... -> descendez -> ...

cercle de téléportation

*Gilana*, gardienne des racines -> ...

Vous êtes arrivé à Tooshoo, où Gilana vous a appris que le Grand Maître Merdarion organise toutes les expéditions de recherche réalisées pour le compte de Tooshoo ; il devrait donc connaître l'idée des mages qui ont visité les archives de la forteresse de Silverlake. Gilana refuse toutefois de vous laisser voir le Grand Maître, car vous n'êtes pas membre de la Confrérie de Tooshoo. Néanmoins, il y a une lueur d'espoir : si vous parvenez à convaincre Vultus d'arrêter ses recherches bruyantes sur les sorts explosifs au sous-sol, Gilana réfléchira peut-être à votre demande.

...

discutez avec des 3 grands maîtres (Feu : *Milten* / Eau : *Merdarion* / Ténèbres : *Ningal*) ...

finissons d'abord de visiter **Tooshoo** ... tunnel Sud Est -> 2<sup>de</sup> habitation (*aspirant*) -> 1/2 tour -> tunnel Nord -> magasin de *Borran* -> 1/2 tour -> remontez -> ... -> panneau "bibliothèque" -> montez -> ...

tunnel Nord Ouest -> 6<sup>ème</sup> habitation (*mage du feu*) -> statuette d'*Innos* -> 7<sup>ème</sup> habitation (*mage de l'ombre*) -> artefact de *Belior* -> 1/2 tour -> ... -> tunnel Nord Ouest -> gauche -> ...

tunnel Nord Est -> ... -> la bibliothèque (*mage de l'eau*) -> ... -> statuette d'*Innos* derrière tonneaux -> annexe de la bibliothèque -> schéma des flèches de guêpes des fanges -> *Calamus*, gardien du savoir vous apprend que *Merdarion* est dans le sanctuaire qui se trouve derrière la porte avec des inscriptions runiques - il vous renvoie vers *Gilana* pour faire partie de la confrérie ...

tunnel descendant du bas -> *Vultus*, mage & forgeron -> ... -> il dit être + actif que les autres mages et que son expérience est terminée - selon lui, *Gilana* est une sorcière ... -> *Vultus* vous permettra de rencontrer *Merdarion* si vous lui trouvez un chapeau de paille détenu par des orcs concasseurs au Sud Ouest de Blackwater (ok cf. le souterrain des orcs concasseurs puis après Blackwater Centre Sud) )

### Un cruel dilemme

Il semblerait que deux manières de rencontrer Merdarion s'offrent à vous. Vultus accepte de vous aider à rencontrer le Grand Maître Merdarion, mais il exige d'abord que vous lui rendiez un service en restaurant un temps clément à Tooshoo. Contrairement à Vultus, Gilana pourrait simplement vous accorder la permission de parler au Grand Maître Merdarion, mais elle est peu arrangeante.

- ☐ Rempportez la faveur de l'un des mages
- ☐ Aidez Vultus...
- ☐ ...Ou essayez de rendre un service à Gilana

...

*Gilana* -> dites lui que *Vultus* a terminé ... -> *Gilana* -> pour que vous intégriez la confrérie, elle exige que vous lui rameniez le **collier magique** posé sur un *saurnide en fuite* - ce dernier s'est échappé suite à une expérience interdite & se trouve dans la **grotte des lézards de Blackwater** au Nord Ouest (ok cf. **la grotte des lézards de Blackwater** puis après **Blackwater Centre Sud**)

**niveau 18**

courage + 2 / vigueur + 1

## Nord Ouest de Blackwater

11 *lézards* -> ... -> sur chemin près de l'entrée de la **grotte des lézards de Blackwater**, **tombe oubliée** pour **éclat de rune** - **toile d'araignée** -> ...

## la grotte des *lézards* de Blackwater

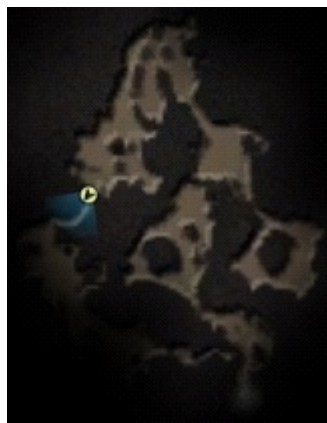
.... -> 2 *lézards* -> ... -> **filon de charbon** -> ... -> 3 *lézards* - 2 **filons de fer** - **filon de charbon** -> ... -> Nord Est  
-> sautez en bas ...

droite -> 3 *lézards* - 2 **filons de fer** - **filon de charbon** - **coffre** -> 1/2 tour -> ... -> **filon de charbon** -> ... -> **tombe oubliée** pour **éclat de rune** & **Mors Mortis** (arme à deux mains)

**Mors Mortis**  
Une hache de bourreau consacrée à Beliar. Seuls les trépassés savent comment elle a fini sa course dans ce marécage... Chaque coup porté avec cette hache a 20% de probabilité d'immobiliser l'adversaire avec un éclair pendant 2 secondes, lui infligeant ainsi 90 dégâts supplémentaires. Si la victime est déjà grièvement blessée, elle sera exécutée par cette hache !  
Arme à deux mains  
36 Puissance au corps-à-corps

...

**filon de fer** - **filon de charbon** - **filon de rubis** -> ... -> **filon de fer** -> .. -> 3 *lézards* - **filon de fer** - **filon de charbon** -> ...



vous êtes là ...

3 lézards -> ... -> 2 lézards & saurinide en fuite - vous récupérez automatiquement collier magique - filon de fer - filon de charbon - filon de rubis -> ... -> sautez en bas -> droite -> ...

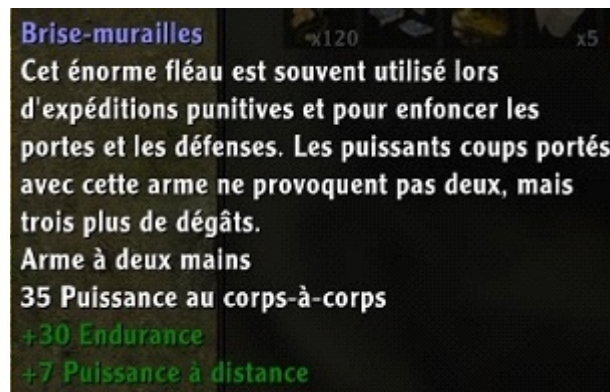
## Ouest de Blackwater #1

toile d'araignée -> ...

## la grotte des gobelins de Blackwater

... -> 2 gobelins -> droite -> ... -> 1/2 tour -> ... -> filon de charbon -> 7 gobelins - 2 filons de fer - calice d'eau -> ... -> 3 gobelins -> ... -> filon de fer -> ... -> droite -> ... -> 3 lézards - filon de charbon - filon d'or -> 1/2 tour -> ... -> droite -> ...

vous surplomez **Blackwater** et apercevez **Tooshoo** -> tombe oubliée pour éclat de rune & brise muraille (arme à deux mains)



c'est "une énorme masse" ...

descendez à votre droite vers ...

## Ouest de Blackwater #2

3 fousseurs -> ... -> toile d'araignée -> ... -> requin des marécages

**Blackwater Centre**-> 4ème hutte -> donnez le calice d'eau à Nejos, il vous récompensera avec recette de l'élixir d'œil d'aigle - quête terminée

## Sud Ouest de Blackwater

7 fousseurs, 4 requins des marécages & guêpes de fanges - toile d'araignée -> ...



ici ...

## le souterrain des *orcs concasseurs*

... -> 2 *orcs concasseurs* & *lézard* -> ... -> ... -> 3 *orcs concasseurs* & *saurinide* -> ... -> droite -> *orc concasseurs* & 2 *lézards* - *coffre* -> 1/2 tour -> ... -> 3 *orcs concasseurs* - *chapeau de paille* -> sortez & repartez vers l'Est - Nord Est -> ...

## Blackwater Centre Sud

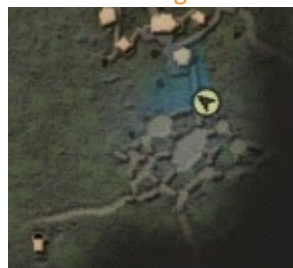
là, où se trouvent plusieurs passerelles formant une sorte de cercle

*mouches vampires, guêpes de fanges & guêpes lacustres*

niveau 19

courage + 3

toile d'araignée ...



ici sur tonneau

Blackwater Centre -> magasin de *Borran* -> je lui revends du matériel contre 1 870 Po

Tooshoo -> tunnel descendant du bas -> donnez *chapeau de paille* à *Vultus*, *mage* & *forgeron* - il vous récompense de 350 Po -> afin de rencontrer *Merdarion*, *Vultus* veut que vous asséchiez l'air de son laboratoire



☐ Restaurez l'autel des éléments qui se trouve au sud de Tooshoo, et invoquez le soleil

...

remontez -> donnez **collier magique** à *Gilana* - elle vous récompense avec **brassard de nuit** -> avant de vous faire rencontrer *Merdarion*, *Gilana* veut dégager *Vultus* de Tooshoo en inondant son laboratoire !

☐ ...Ou réparez l'autel des éléments situé au sud de Tooshoo pour invoquer la pluie

...

tous *les deux* ont mentionnés une statue de vierge à la tête fendue (**rappelez vous, la taverne au Sud de Stewark porte ce nom**) et la visite infructueuse de *Ningal*, sur place, après que *Gilana* l'a excavée

**Blackwater Centre Sud** -> Sud -> *guêpes de fanges* & *guêpe lacustre* -> ... -> 3 *saurinides* -> ..

## les ruines anciennes

cercle de téléportation

*Zyra* -> elle a été missionné par *un mage* dont elle tait le nom pour changer le temps - vous vous mettre d'accord sur le fait que vous êtes chargé de retrouver les **fragments de statue de la vierge fendue** - *Zyra* les assemblera ... -> montez en haut -> ... -> sautez en bas dans ...

## sous les les ruines anciennes

... -> 3 *gardiens de la crypte* -> ... -> 3 *gardiens de la crypte* -> ... -> 2 *gardiens de la crypte* -> ... -> 3 *gardiens de la crypte* & *prêtre mort vivant* -> ... -> *golem de pierre* -> ... -> 7 *gardiens de la crypte* & *prêtre mort vivant* -> ... -> *gardien de la crypte* & 2 *prêtres morts vivants* -> ... -> 2 *gardiens de la crypte* & 2 *prêtres morts vivants* -> ... -> *serviteur du seigneur de la tombe* -> ... -> 3 *gardiens de la crypte* & *prêtre mort vivant* - **coffre** contient **brassard de Korshan** & **pièce arbalète antique** - **coffre** contient **arc ancien** - **coffre** -> ...

**1ère salle ronde** -> 5 *gardiens de la crypte*, 2 *prêtres morts vivants* & *Hakar, bras droit d'Iar-Baels* -> ... -> 2 *serviteurs du seigneur de la tombe* & *gardiens de la crypte* -> ... -> sautez en bas -> ...

*gardiens de la crypte* & *serviteur du seigneur de la tombe* devant **grille verrouillée (ok + tard)** -> 3 **coffres** - *prêtre mort vivant* -> ...

**carrefour** -> 2 *golems de pierre* -> ... -> *gardien de la crypte* -> droite -> ...

2 *serviteurs du seigneur de la tombe* -> ... -> 4 *gardiens de la crypte*, *prêtre mort vivant* & *serviteur du seigneur de la tombe* -> ...

**la 2nde salle ronde** -> 2 *serviteurs du seigneur de la tombe* & *Okoo, bras gauche d'Iar-Baels* -> Sud Ouest -> ...

*golem de pierre*, *prêtre mort vivant* & *gardien de la crypte* -> ... -> 2 *serviteurs du seigneur de la tombe* & *gardien de la crypte* -> ... -> *serviteur du seigneur de la tombe* & *gardien de la crypte* -> **carrefour** -> 1/2 tour

jusqu'à la 2nde salle ronde -> ...



vous êtes là ... rond rouge = grille verrouillée

Nord -> 2 *prêtres morts vivants* & 2 *serviteurs du seigneur de la tombe* -> coffre - coffre -> coffre contient talisman requin des marais & clé ancienne

1/2 tour jusqu'à grille verrouillée s'ouvrant avec clé ancienne -> ... -> fragments de statue -> ... -> sautez en bas -> droite -> ... -> sautez sur les plateformes pour atteindre ...

les ruines anciennes -> Zyra -> ... - elle vous demande quel effet vous souhaitez -> ...

De la pluie. Froide, humide et sombre.  
Soleil. Chaud, intense et lumineux.  
**FIN**

...

je choisis le soleil -> Zyra n'est pas d'accord -> Zyra -> ... -> Zyra assemble fragments de statue sur l'autel des éléments

niveau 20

courage + 1 / vigueur + 1 / précision + 1

autel des éléments vous demande votre volonté -> ...

Qu'Innos nous envoie du soleil. Mais pas d'arcs-en-ciel !  
Que Beliar nous envoie de la pluie. Mais qu'il n'abuse pas de la foudre !  
**FIN**

...

je choisis le soleil et confirme <- quête de Vultus terminée - quête de Gilana abandonnée

-----

Tooshoo -> tunnel descendant du bas -> Vultus -> le chapeau de paille était à Gilana - grâce à un cheveux trouvé dedans, il lui a lancé "un sort d'apaisement" -> remontez -> Gilana est totalement transformée et

vous accueille chaleureusement - elle vous propose de choisir parmi ces 3 ...



chacune d'elles fait aussi office de sceau de la confrérie ...

je décide de prendre la cuirasse du gardien -> *Gilana* vous redirige vers *Calamus* -> montez jusqu'à l'annexe de la bibliothèque -> *Calamus, gardien du savoir* vous ouvre la porte avec des inscriptions runiques -> ..

## le sanctuaire de Tooshoo

... -> montez à droite -> ... -> alcôve de *Ningal, grand maître des ténèbres* -> ... - autel de *Beliar* -> alcôve de *Milten, le grand maître du feu* -> statue d'*Innos* - parlez avec lui des 3 dieux et de l'arbre ...



*Milten* est un tiers présents dans les 3 1ers gothic

alcôve de *Merdarion, grand maître de l'eau* -> coupe sacrée d'*Adanos* -> ...





*Merdarion est un tiers présents dans Gothic 3*

*Merdarion -> ...*

### Une piste brûlante

Merdarion vous a appris que le mage qui s'est rendu aux archives de la forteresse de Silverlake n'est autre qu'Icarius. En revanche, il ne sait rien de la présence d'un deuxième mage. Le bibliothécaire, Calamus, saura peut-être où trouver Icarius. Vous devriez le trouver non loin de la bibliothèque, directement sous la cime de l'arbre.

...

vous discutez aussi de *Gilana & Vultus* -> ... -> l'annexe de la bibliothèque -> *Calamus, gardien du savoir* donne clé de *Calamus* - vous discutez aussi de *Gilana & Vultus* -> ... -> 1/2 tour -> ... -> en face & à gauche se rejoignent, descendez à droite -> clé de *Calamus* ouvre porte fermée du domicile de *Calamus & Icarius* -> coffre - *Icarius* -> ... - il est mort -> ... -> automatiquement, *Calamus* -> ... - il pense que l'assassin d'*Icarius* est l'homme avec un cache œil (cf cinématique lors de votre arrivée à *Blackwater*) -> ...

### Un homme aux amis nombreux

Calamus vous a appris que c'est Lester qui a accompagné Icarius lors de son voyage d'études à Silverlake. Or, Icarius a été assassiné et la vie de Lester est donc peut-être en danger. Vous devez l'avertir à tout prix ! La cabane de Lester se trouve au sud-est de Tooshoo, au-delà des champs d'herbe des marais.

il dit aussi que *Lester* détient des parchemins d'invocations de golems ...

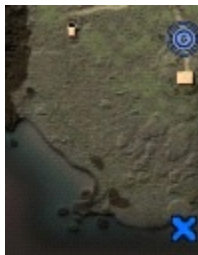
... -> **Blackwater Centre** - **revente** de matériel au **magasin de Borran** contre 2 294 Po puis **achat** de fioles de 4 types pour 1 285 Po dans l'**auberge** de *Mama hooqua*

## Sud Ouest de Blackwater Centre Sud

3 *guêpes des fanges* -> ... -> 3 *fouisseurs* -> ... -> Ouest **souterrain des orcs concasseurs** -> 3 *lézards* - **toile d'araignée** -> ...

la **plage** -> 3 *lézards* -> **relique ancienne** tout à l'Ouest -> ... -> 3 *fanges du rivages* -> ... -> 3 *fanges du rivage* -> ... -> 3 *fanges du rivage* -> ...

Nord vers **les ruines anciennes** -> *saurinide* -> ... -> 3 *saurinides* -> ... -> *requin des marais* -> ... -> 3 *fouisseurs* -> ... -> 3 *lézards* -> ... -> 4 *saurinides* -> ...



...

**Blackwater Centre Sud** -> *guêpes des fanges* -> Est ...

## Est de Blackwater Centre Sud

*requin des marais* - *guêpes des fanges* - 3 *fouisseurs* -> ... -> **toile d'araignée** près de 2 **panneaux** -> ...



ici ...

Nord Est -> *requin des marais* - 4 *fouisseurs* -> **toile d'araignée** -> Sud -> ... -> 3 *fouisseurs* -> ... -> 3 *fouisseurs* -> ... -> *guêpes des fanges* ... -> *fouisseur* -> ... -> 4 *fouisseurs* -> ... 3 *fouisseurs* -> ...

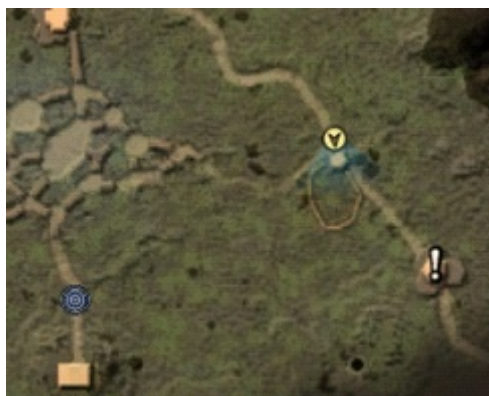
Ouest vers **les ruines anciennes** -> ... -> 3 *requins des marais* -> ... -> 3 *saurinides* -> **toile d'araignée** -> ...

**niveau 21**

**courage + 1 / vigueur + 1 / précision + 1**

-> Est - Nord Est -> ... -> *requin des marais* -> ... -> *requin des marais* - 3 *saurinides* -> *requin des marais* -> ... -> 3 *fouisseurs* -> ...





vous êtes là ...

la ferme de culture des herbes de marais -> ... -> statuette d'Innos près de Shakes -> Sud -> ...

## Sud Est de Blackwater Centre Sud #1

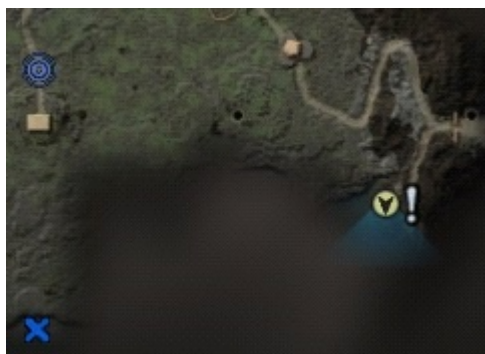
la cabane de Lester -> recette de l'elixir de prouesse - ... -> Milten -> ...

Vous avez trouvé la cabane de Lester, où vous avez rencontré Milten. Il s'inquiète au sujet de son ami, qui semble avoir été enlevé. Si vous espérez apprendre ce qu'il sait au sujet du temple perdu, vous allez devoir le retrouver et lui porter secours. Grâce au sort de Milten, la traînée d'herbe des marais que Lester a laissée derrière lui s'est mise à luire. Suivez-la ; elle devrait vous mener jusqu'à lui...

...

vous possédez le schéma de l'amulette de minerais <- je n'ai pas noté où je l'ai trouvé

suivez la piste dessinée par les herbes de marais luisantes -> ... -> 3 saurinides -> ... -> grille fermée (ok + tard cf. chemin vers le monastère) -> ... -> artefact de Bellar -> ...



là ...

## le front de mer

tombe oubliée pour éclat de rune -> ...

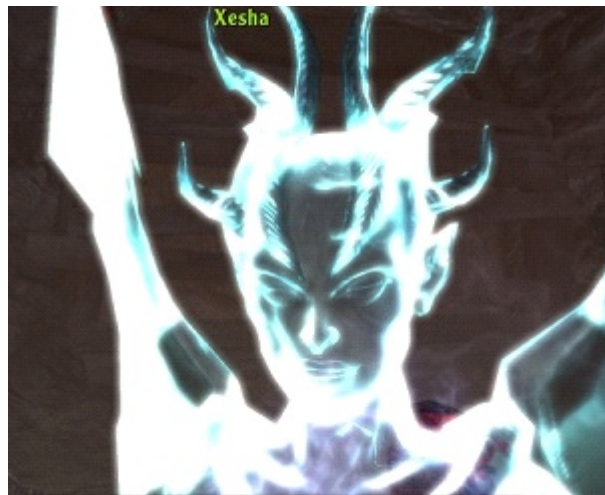
## passage souterrain du front de mer #1

... -> 3 *orcs concasseurs* -> ... - passage en hauteur (ok + tard cf. **passage souterrain du front de mer #2**) -> 4 *saurinides* -> ... -> **patte d'oie** -> 2 *orcs concasseurs* - **filon d'or** -> tout droit -> ...

2 *orcs concasseurs* -> ... -> 4 *orcs concasseurs* -> ... -> *orc concasseur* -> ... -> *chef Var-Mok & saurinide* -> ... -> **filon minéral magique** - **filon d'or** -> ... -> *orc concasseur* -> ... -> *orc concasseur* - **autel de Beliar** -> ...

**salle des statues de la vierge fendue** -> 2 *orcs concasseurs* -> **filon minéral magique** -> 2 *gardiens de l'idole* -> *orc concasseur* -> *grand shaman Ur'Truth* -> *gardien de l'idole* -> ...

**salle de Xesha** -> elle détient *Lester* -> ...



...

**éliminez** *orc concasseurs*, 2 *idoles gardiennes* & *Magrokh* -> ... - **autel de Beliar** - **coffre** -> *Lester* -> ... -> **je mentionne** *Diego* -> ...

Vous avez libéré Lester. Il vous a informé que la femme démoniaque voulait savoir ce qu'il avait découvert au sujet du temple perdu. Lester ne lui a rien dit, mais il vous a appris ce qu'il sait : les moines du monastère situé sur les falaises à l'est des marécages savent où se trouve l'entrée du temple perdu. Lester vous a également expliqué comment vous rendre au monastère. Vous devrez déplacer avec précaution l'une des statues érigées près de la porte au sud de la grotte ; cette porte, qui barre le passage menant au monastère, s'ouvrira alors à vous.

à l'instant T, je décide de faire 1/2 tour -> ...

## Sud Est de Blackwater Centre Sud #2



il reste ce secteur avec une **caverne** a explorer (rond vert sur l'image)

la plage -> tombe oubliée pour **éclat de rune** & **schéma lame mage de verre** -> ... -> 3 *fanges de rivage* -> ...  
-> 3 *fanges de rivage* -> ... -> 2 *fanges de rivage* -> ... -> Nord Est-> ... -> 3 *saurinides* -> **caverne** -> 3  
*saurinides* - **relique ancienne**

vers **Blackwater Centre** -> ... -> *requin des marais* -> ... -> **Blackwater Centre Sud**-> 2 *guêpes de fange* ->  
**Blackwater Centre** -> auberge -> donnez 12 **toiles d'araignées** à *Mama Hooqua*, elle vous offrira **recette élixir**  
**de force** & **recette élixir de prouesse** - **quête terminée**

## passage souterrain du front de mer #2

... -> **patte d'oie** -> droite -> ... -> 5 *orcs concasseurs* - **filon d'or** - 3 **coffres** -> sautez en bas -> droite jusqu'à  
**salle de Xesha** -> **statue** ouvre porte -> ...

## chemin vers le monastère

**levier** ouvre grille - 2 **coffres** - **relique ancienne** -> Est -> entrée en contrebas juste avant **pont du monastère**  
-> ... -> passage en hauteur (**ok après Zoldren**) -> ... -> *golem de pierre* -> ...

**carrefour** -> 2 *guerriers d'obsidiennes* & *prêtre d'obsidiennes* -> droite -> ...

## le monastère

le fort

*Ruhndal* -> ...

### L'épreuve d'Innos

Ruhndor vous a appris que le secret du temple est gardé par les deux abbés du monastère. Toutefois, seul « l'Élu du destin » sera autorisé à parler aux abbés ; c'est pourquoi vous allez devoir passer les épreuves que vous imposent les moines. Ruhndor vous a accordé la bénédiction d'Innos et vous a parlé de la première épreuve : prouvez votre courage en triomphant des gardiens du monastère.

...

il a aussi dit que *l'homme avec un cache œil* a passé l'épreuve de *Beliar* puis a refusé celle d'*Innos* avant de tenter de s'introduire dans le sanctuaire

coffre au rez de chaussée - statuette d'*Innos* à l'étage -> Nord -> 2 coffres

## la cour

liquidez 2 *gardiens sacrés* -> 4 coffres au Sud & à l'Ouest -> bibliothèque -> 1er levier dévoile 1ère pièce secrète -> recette de l'élixir de peau de fer - coffre contient moissonneuse sanglante (arme à deux mains) -> ...

**Moissonneuse sanglante**  
Une arme varantinienne d'origine rituelle. La Moissonneuse sanglante se nourrit du sang de ses victimes et à chaque coup porté, elle transfère 20% de l'énergie vitale drainée à son seigneur et maître.  
Arme à deux mains  
40 Puissance au corps-à-corps

...

2nd levier dévoile 2nde pièce secrète -> relique ancienne - schéma de l'aube de guerre de *Setarrif*

*Caldar* vend un peu de tout -> je lui revend du matériel contre 3 168 Po - je lui achète anneau de la vue perçante pour 4 350 Po

*Ruhndal* -> ... -> *Ruhndal* -> ...

Répondez à cette question : quelle vérité a proclamé le premier disciple de *Beliar* après son illumination ?

...

aucune des réponses proposées étant la bonne, énervez vous contre lui -> *Rhundal* -> ...

**La justice n'est rien... Seule compte la puissance.**  
automatiquement, vous dites la bonne réponse

niveau 22

discipline + 2 / précision + 1

## le sanctuaire

2 coffres -> *Hendor* & *Galamod* assis aux pieds d'une gigantesque statue de la vierge fendue -> ... -> je leurs dis que je veux empêcher les *paladins* de s'emparer de l'enclume sacrée du Temple perdu -> ...

cinématique

Une dernière fois, pour votre culture personnelle : autrefois, la déesse était honorée par deux groupes de servantes : les Ahn'Bael...  
...Et les Ahn'Nosiri. Elles servaient la déesse dans l'harmonie, jusqu'à ce qu'un jour, leurs visions d'avenir divergent.  
Le culte de la déesse se désunit, et les servantes de la déesse se livrèrent une bataille sans merci.  
Selena parvint à s'échapper, mais elle fut la seule Ahn'Nosiri à survivre à cette nuit.



**Toutefois, les Ahn'Bael subirent également de lourdes pertes.**

Ahn'Bael = démons / Ahn'Nosiri = humaines

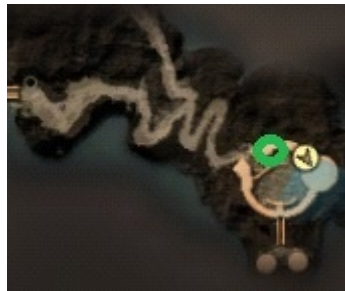
ils vous donnent **carte ancienne** qui localise le Temple perdu

**L'espion de Hagen**

Les abbés vous ont révélé que le chemin menant au temple traverse des ruines anciennes dans la jungle de Setarrif, loin au nord du monastère, au-delà des Gorges noires. L'espion de Hagen fait déjà route vers le temple. Vous allez devoir vous hâter si vous voulez être le premier arrivé au temple.

...

la cour -> les remparts -> ... -> **passer par les toits** pour atteindre **coffre** qui contient **oeil ardent** & **anneau de la dualité** -> ...



...

1/2 tour -> 3ème levier (**rond vert sur l'image**) dévoile 3ème pièce secrète à l'étage du fort -> allez y -> **recette de l'élixir perce coeur** - coffre -> 4ème levier dévoile 4ème pièce secrète -> **recette de l'élixir du Berseker** - coffre

les remparts -> Sud -> statue d'**Innos** & symbole de **Beliar** -> ... -> la cour -> **je revends du matériel à Caldor** contre **477 Po** -> le fort -> chemin vers le monastère -> ... -> carrefour -> tout droit -> ...

## les gorges noires

des pépites de soufre seront à ramasser ...

... -> **Bartur** -> retrouver le **paquet pour Jabo** remplie de graines de légumes (ok + tard ensuite cf. **la jungle basse**) -> ... -> 3 **lézards de feu** - tombe oubliée pour **éclat de rune** -> 1ère patte d'oie -> gauche -> ... -> **golem d'obsidiennes** - **filon de soufre** -> 1/2 tour -> gauche -> ...

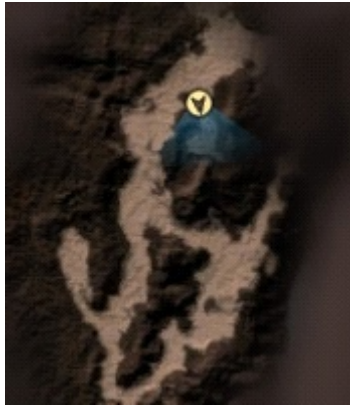
4 **squelettes d'obsidiennes** -> ... -> **golem d'obsidiennes** - **filon de soufre** -> 3 **lézards de feu** - 4 **filons de soufre** -> ... -> 2 **squelettes d'obsidiennes** & **golem d'obsidiennes** -> 2nde patte d'oie -> droite -> ...

**filon de minerai magique** -> ... -> **lézards de feu** -> 3ème patte d'oie -> gauche -> ... -> 4ème patte d'oie -> 5 **squelettes d'obsidiennes** -> gauche vers 5ème patte d'oie -> 4 **squelettes d'obsidiennes** -> droite -> ...

3 **prêtres d'obsidiennes** & **Kaan chef guerrier d'obsidiennes** - **filon de minerai magique** - **paquet pour Jabo** -> 1/2 tour vers 5ème patte d'oie -> gauche -> 4ème patte d'oie -> Nord -> 3 **lézards de feu** -> droite ici -> ...

...



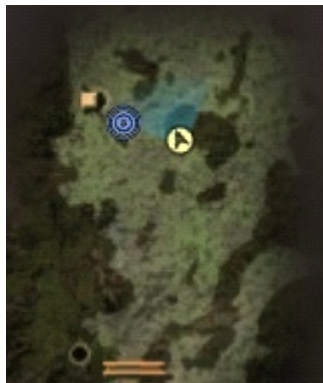


...  
*golem d'obsidiennes* - **coffre** -> 1/2 tour -> droite -> droite -> ... -> 2 *golems d'obsidiennes* -> ... -> 3ème  
 patte d'oie -> 1/2 tour -> ...

## la jungle basse

... -> 2 *lézards de feu* - **relique ancienne** en face à l'Est -> ... -> **statuette d'Innos** côté Est -> ... -> 4  
*charognards* - **corps de réfugié** -> ... -> 4 *charognards* -> ...

**tunnel** -> ... -> *Ludd* crie "à la bête" -> ... -> 4 *charognards* -> Nord Ouest -> ... -> 2 *charognards* - **tombe**  
 oubliée pour **éclat de rune** ...



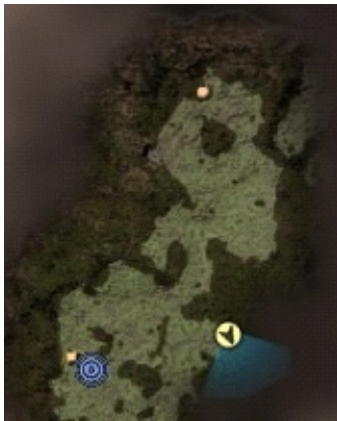
ici ...

3 *charognards* - **cercle de téléportation** -> autour des **ruines de la jungle** -> *Bron* est devenu fou ... -> ... ->  
*Bron* -> ... -> **bouclier de la garde des mers de Setarrif** -> ... -> 5 *charognards* -> 1/2 tour

**les ruines de la jungle** -> *rempants des grottes* -> **grille** -> 2 *rôdeurs* - *rempants des grottes* - **coffre** -> ... -> 4  
*rôdeurs* - *rempants des grottes* -> ... -> 4 *rôdeurs* - *rempants des grottes* -> ... -> *rempants des grottes* -> ...  
 -> *rempants des grottes* -> ... - **coffre** contient **recette du cuissot épicé** -> ... -> 3 *rôdeurs* - *rempants des*  
*grottes* - **épée antique (arme à deux mains)** -> ... -> *bête des ombres* -> ... -> 1/2 tour -> ...

avant d'aller + loin, finissons d'explorer **la jungle basse** -> Nord par l'Ouest -> ... -> 4 *faucheurs* -> ... -> *le chien de*  
*garde de Jabo* -> **hutte de Jabo** -> **recette de l'élixir de la bile noire** -> ... -> **campement de Jabo** -> ... -> *Jabo*  
 veut que vous le débarrassiez de "son chien de garde indressable" - c'est déjà fait, il vous donne **recettes**  
 de la **potion de mana puissante** & de la **potion de guérison puissante** - **quête terminée** -> donnez lui **paquet**  
 pour *Jabo* -> ayant avalé ses Po pour ne pas qu'on lui les vole et, comme vous êtes pressé ..., il vous remet **recette**  
 du **ragout de cafards à viande** - **quête terminée** -> *l'homme avec un cache œil* a tenté de le voler, il s'est  
 ensuite dirigé vers **les ruines de la jungle** - "il" vous précède donc toujours ... -> *Jabo* vend des **objets d'alchimie**

Est campement de *Jabo* -> tombe oubliée pour **éclat de rune** -> Sud par l'Est -> ... -> 4 *saurinides* - corp de réfugiée -> ... -> 3 *faucheurs* - tombe oubliée pour **éclat de rune** ...



là ...

... -> les ruines de la jungle -> ... -> escaliers ascendants -> ... -> vous passez au dessus du **tunnel** -> ...

## la jungle haute

... -> 3 *charognards*

**niveau 23**

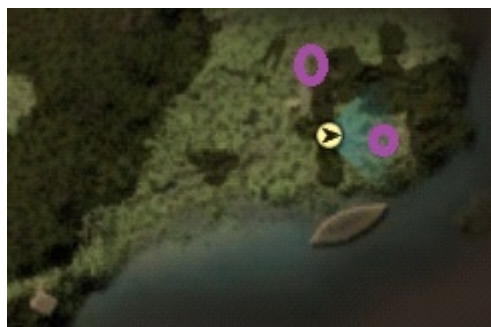
discipline + 2 / courage + 1

... -> **artefact de Beliar** -> ... -> 4 *charognards* -> ... -> *Hathon II*, mage de l'eau de *Setarrif* -> éliminer les *morts vivants* issus des cadavres Myrtaniens après qu'il a lancé un sort de tempête sur la flotte idoine - il nomme *Melgan* comme étant le *prince bâtard de Feshyr* - autel de pierre verrouillé (ok voir + bas) -> ...

## la plage Est

*fanges marines* & *morts vivants* - fouillez cadavres -> ... -> **épave Est** -> *arc varantien* - **artefact de Beliar** côté mer - **coffre** contient **schéma de la masse d'arme forgée dans du minerai (arme à une main)** -> *Varald* -> ... - il mentionne *Drurhang* - **automatiquement**, vous récupérez **statuette maléfique de Beliar** -> ...

**la jungle haute** -> présentez la à *Hathon II* -> ... -> posez la pour destruction sur **autel de pierre** -> ... -> *Hathon II* vous récompense avec **anneau os du dragon** - "ils" s'en vont dire deux mots à *Varald* ... - **quête terminée** -> redescendez **plage Est** -> ...



passez par là ...

... -> tombe oubliée pour **éclat de rune** (rond violet sur l'image ci dessus) -> repartez côté épave Est -> Nord  
-> ...

## la Jungle vers Setarrif

... -> 3 faucheurs -> ... -> 2 faucheurs -> ... -> tombe oubliée pour **éclat de rune** (rond violet sur l'image ci dessus) -> ...

### Ouest

3 frelons d'os -> ... -> bête des ombres -> mare -> 3 rôdeurs -> surplomb de la mare -> 2 rôdeurs - coffre -> ...

éliminez frelons d'os **avant** le troll -> ... -> pont en pierre au Nord (ok + tard cf. le camp des expulsés) -> .... -> orcs déserteurs à l'Ouest -> coffre contient armure laminaire de Setarrif, sceau de Lord Hagen & recette de la viande de rempants des mines grillés - coffre contient recette de la potion de guérison puissante -> redescendez presque jusqu'à la plage Est -> ...

### Est

Nord -> ... -> 3 faucheurs -> ... -> orcs déserteurs - coffre contient bouclier de Thorus -> ... -> orcs déserteurs - coffre contient recette de l'entrecôte de bête d'ombre -> ... -> 4 faucheurs -> ... -> bête des ombres -> ... -> bête des ombres -> ... -> 2 faucheurs -> ...

## le camp des expulsés

cercle de téléportation -> Thor -> ... - il mentionne le troll & une lueur à l'Ouest vers laquelle s'est dirigé l'homme avec un cache œil - Lee qui dirige les paladins est aussi cité ... -> Thor vend de tout - je lui revends du matériel contre 5 652 Po

**statuette d'Innos** dans une charrette - coffre dans tente Est -> **relique ancienne** dans tour de guet -> ... - vous apercevez des fumées s'échappant de Setarrif -> ... -> portail de Setarrif -> Unsric ne vous laisse pas passer -> ... -> les douves -> r.a.s.

Ouest -> ... -> pont en pierre -> ...

## sous terre vers le Temple perdu

... -> Dantero -> c'est l'homme avec un cache œil - pour traverser, il faut être deux pour actionner, en même temps, chacun un levier -> vous devez décider d'une voie sachant que pouvez aller voir sur les côtés ... -> je choisis celle des boules de feu -> il vous donne clé ... - vous lui promettez de le tuer dès qu'il vous attaquera en face ...

**Tu ne seras que le premier - pour Ivy, pour Alma, pour Feshyr !**

...

grille Ouest -> ... -> levier -> ... -> Nord -> vous pouvez traverser -> la statue de la vierge fendue -> Dantero -> ... -> Dantero & 3 golems d'obsidiennes -> je pense qu'il a volé les parchemins d'invocations de golems appartenant à Lester ... -> coin Nord Est -> **artefact de Belor** -> ... -> Nord -> ...

1ère patte d'oie -> rempant des mines ouvrier - statuette d'Innos -> Nord -> ...

2 rempants des mines ouvriers -> ... -> rempant des mines ouvrier - coffre contient schéma arbalète rempants des mines

niveau 24

discipline + 2 / courage + 1

... -> sautez en bas -> rempant des mines ouvrier & rempants des grottes -> à gauche, c'est la 1ère patte d'oie -> droite -> ...

2 rempants des mines ouvriers & rempants des grottes - artefact de Belior -> ... -> rempants des grottes -> ...

rempant des mines soldat -> coffre contient schéma de la hache barbut forgée dans du minerai (arme à une main) - coffre contient épée tonnante de la garde d'obsidienne (arme à deux mains) - coffre contient barbut de Setarrif (casque)

Épée tonnante de la garde d'obsidienne x3  
En des temps anciens, ces lames étaient bénies par les prêtres d'obsidienne des Gorges noires. Chaque coup porté avec cette épée a 25% de probabilité d'immobiliser l'adversaire avec un éclair pendant 2 secondes, lui infligeant ainsi 90 dégâts supplémentaires.  
Arme à deux mains  
43 Puissance au corps-à-corps

...

... -> 2nde patte d'oie - a partir de maintenant, il y aura du minerai rouge à ramasser au sol -> droite -> rempants des grottes -> ... -> 1/2 tour, droite -> rempant des mines ouvrier -> rempant des mines soldat -> gauche -> ...

2 rempants des mines ouvriers -> ... -> rempant des mines soldat -> ... -> 2 rempants des mines ouvriers & rempant des mines soldat -> ... -> filon de minerai magique -> ...

3ème patte d'oie -> rempant des mines soldat -> tombe oubliée pour éclat de rune -> gauche -> 2 rempants des mines soldats -> ... -> filon de minerai magique - rempants des grottes -> 1/2 tour jusqu'à 3ème patte d'oie -> gauche -> 2 rempants des mines soldats -> ... -> rempant des mines ouvrier -> ... -> rempant des mines ouvrier & reine des rempants des mines -> 2 filons de minerai magique -> Nord - si ce n'est déjà fait, détruisez la poche d'œufs -> ...

4ème patte d'oie -> droite -> vous êtes en extérieur avec vue sur Setarrif à l'Est - artefact de Belior -> 1/2 tour -> Nord -> ...

la montagne de l'oeil blanc #1

... -> 2 golems de glace -> entrée gauche -> 3 squelettes de givre -> ... -> 1/2 tour -> ... -> entrée droite -> ...

le Temple perdu

4 *squelettes de glace* -> ... -> **carrefour** -> 2 *araignées de cristal* - grille & boules de feu (ok un peu + tard) -> Sud Ouest -> ... -> *araignée de cristal* -> ... -> 2 *araignées de cristal* -> ... -> 4 *squelettes de givre* - statue de démon mise à terre par deux humains - coffre contient anneau de mage & recette de l'elixir majeur de la puissante arcane -> 1/2 tour jusqu'au carrefour

grille -> évitez boules de feu -> ... -> 2 *squelettes de givre* -> 1ère patte d'oie -> droite -> 3 *squelettes de givre* -> ... -> *araignée de cristal* & *golem de glace* - statue d'humain empalé par un démon tandis qu'un autre humain est assis sur un trône -> ... -> 2 *araignées de cristal* ... -> 2nde patte d'oie -> droite -> ...

3 *araignées de cristal* -> coffre -> ... -> 3ème patte d'oie -> droite -> ... -> coffre contient clé & brassard du maître de guerre -> 1/2 tour -> droite -> grille s'ouvre avec clé -> ... -> *golem de glace* -> ...

## le tombeau de Xesha

*Ixidia*, une démons Ahn'Bael -> ... -> leurs sœurs sont ...

(rire) Partis. Ils exécutent le plan de Xesha...

-> *Ixidia*, 1 Ahn'Bael & 3 *araignées de cristal* -> **artefact de Beliar** au Nord Est -> ... -> Nord -> ...

## la forge sacrée

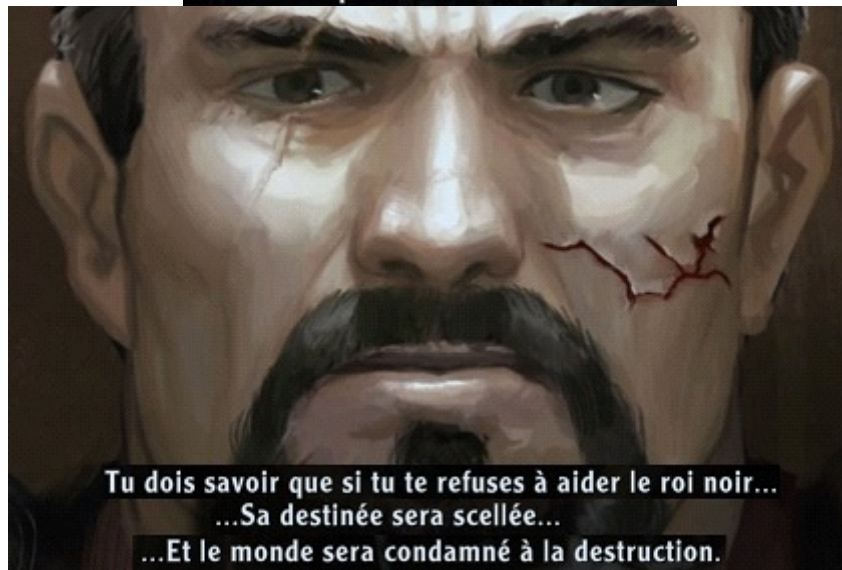
cinématique

Nous sommes les fantômes des Ahn'Nosiri, gardiennes de l'ordre...

...Et nous connaissons ta destinée.

Tu viendras en aide au roi noir et apporteras l'amulette du dormeur à Selena, la dernière survivante de notre ordre ; et ainsi, tu le libreras.

Il ne le fera pas... Il déteste le roi noir.



Tu dois savoir que si tu te refuses à aider le roi noir...

...Sa destinée sera scellée...

...Et le monde sera condamné à la destruction.

le roi noir, c'est Rhobar III

coffre contient coffre rempli d'ébène & schéma arc de la tristesse

coffre contient schéma épée de la vengeance (arme à une main)



coffre contient schéma des lingots d'acier & schéma furie d'Innos (arme à deux mains)

coffre contient schéma du bouclier de l'amertume

prenez marteau divin - il n'apparaîtra pas dans l'inventaire ...

Les fantômes des Ahn'Nosiri vous ont dit la vérité  
au sujet de votre destin et du sort de Rhobar III.  
Rendez-vous à Thorniara, sur la pointe nord  
d'Argaan, et aidez le roi de Myrtana à vaincre le  
démon qui grandit en lui.

...

niveau 25

discipline + 2 / courage + 1

ramassez pépites de minerai et surtout, l'essence sacrée -> Nord -> ...

## la montagne de l'oeil blanc #2

... - apparition vous devance -> tombe oubliée pour éclat de rune -> ...

## grotte de Thornaria

... -> Tadoy -> éliminer les morts vivants venant du champ de bataille -> ...

## les terres de Thornaria

5 morts vivants -> rendez compte à Tadoy -> ... - quête terminée -> Tadoy -> éliminer les morts vivants dans le village

Sud -> ... -> vous êtes de l'autre côté du visage de pierre - relique ancienne -> 1/2 tour -> ... -> Ouest -> ...



ici d'abord ...

## caverne du Sud

filon de charbon -> magnifique bête des ombres - filon de diamants - filon de minerai magique -> coffre contient bouclier de Thornaria - coffre - coffre verrouillé (ok voir ci dessous) -> ... -> filon de fer -> ... -> relique ancienne -> ... -> rochers déjà vu de l'autre côté depuis le Nord de la vallée sanglante ... -> 1/2 tour -> ...

## le village #1

7 *morts vivants* - flamberge forgée dans du minerai sur cadavre du Lord ? -> statuette d'Innos derrière maison Sud -> faux (falsch -> pour quête de la faucheuse ?) dans la grange -> ...

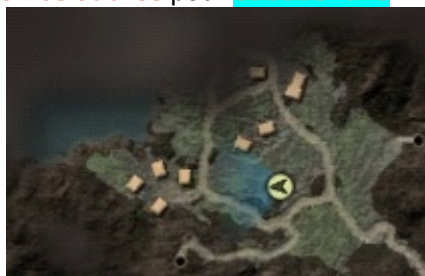
rendez compte à Tadoy, il vous remettra clé d'un coffre au trésor - quête terminée -> caverne du Sud -> coffre verrouillé contient hache cyclone (arme à une main)

**Hache cyclone**  
Vouée à Beliar, forgée à partir des épées de paladins capturés... Le porteur de cette hache déferle sur ses ennemis comme une tempête impie. À chaque coup porté, il a 10% de probabilité d'immobiliser son adversaire avec des éclairs pendant 2 secondes, en lui infligeant 90 dégâts supplémentaires.  
Arme à une main  
32 Puissance au corps-à-corps

...

## le village #2

tombe oubliée pour éclat de rune -> ...



ici ...

je fabrique l'arc de la tristesse -> des *morts vivants*

coffre dans maison de Ped - bouclier de paladin au pied d'un grande torche à l'Ouest - coffre au trésor derrière ferme à l'Est

explorez la côte du village -> ... -> Nord -> ...

## Thornaria

Gorn -> il a fait le ménage autour du marché - la forteresse de Rohbar est toujours sécurisée pour l'instant ..  
-> Gorn -> ...

Gorn vous a recommandé de parler à Diego si vous voulez trouver un moyen d'entrer dans la forteresse de Thorniara. En ce moment, Diego est au port. Ningal peut vous expliquer comment vous y rendre. Ningal se trouve probablement à l'ouest du quartier du marché, là où commencent les escaliers menant aux bas-fonds.

c'est Diego qui a été chercher les grands maîtres à Tooshoo ...

toutes **les maisons** ne seront pas accessibles ... il y a aussi des coffres à l'extérieur - j'indiquerai juste ce qui me semble important

### autour du marché

les remparts Est -> **relique ancienne** - 4 coffres

coffre contient l'oeil de la sagesse



ici ...

Rigo vend des **vivres** -> Thom vend des **objets de soins** & des **objets d'alchimie** -> Haggir vend un peu de tout - je lui revends du matériel contre 7 444 Po

Ouest -> **Ningal, grand maître des ténèbres** -> ...

Ningal a envoyé ses subalternes activer les deux obélisques dans les bas-fonds à l'aide de deux parchemins magiques. Ils ont malheureusement été tués par les morts-vivants, et Ningal vous demande maintenant d'activer les deux obélisques situés au nord et au sud des bas-fonds. Il a insinué que leur activation ouvrira le chemin menant au port. Les bas-fonds sont situés au sud-

descendez par les escaliers -> ...

### les bas fonds

Nord -> 5 **morts vivants** - **parchemin magique** - aspirant - obélisque arcane Nord

Sud -> 6 **morts vivants** -> ... -> 3 **morts vivants** -> ... -> plusieurs **morts vivants** -> **parchemin magique** - aspirant - obélisque arcane Sud -> ... -> barrière magique au Sud Est (**ok + tard**) ...

rendez compte à **Ningal** -> ... -> il vous donne **clé de la porte du marché** -> **autour du marché** -> Est -> **grande grille** -> ...

### vers le port

prenez l'escalier avant le **pont de pierres** ou bien par le chemin après ce dernier -> ... -> **mini plage** -> ... -> 2 **coffres** -> petit escalier descendant -> ...

## la jetée du port

*morts vivants* -> Nord -> *morts vivants* -> ... -> **coffre** à l'étage de maison -> ... -> *morts vivants* -> ...

niveau 26

discipline + 3

Diego -> ... - vous parlez ensemble de la forge sacrée - il cite *Lyrca, la sorcière de Feshyr* -> *Diego* -> a propos de la forteresse de *Rhobar (le château de Thornaria)*, *Daca* & *Drurhang* sont cités - il vous conseille ...

Diego vous a demandé de contacter *Daca*, la première espionne du roi. Il espère qu'elle pourra peut-être arranger une rencontre entre Lord Hagen et lui. C'est pourquoi vous devez localiser *Daca* à l'intérieur de la forteresse et lui porter le message de Hagen.

"lui porter le message de *Diego*" ?

Diego vous recommande de parler à *Lester*, qui a peut-être déjà trouvé le moyen d'entrer dans la forteresse. *Lester* s'est rendu à la demeure de *Diego*. Pour le rejoindre, suivez la rue du port jusque dans le centre ville.

...

avant cela, retour la jetée du Port -> ponton -> 2 *morts vivants* -> **coffre** & **statuette d'immos** sur le bateau

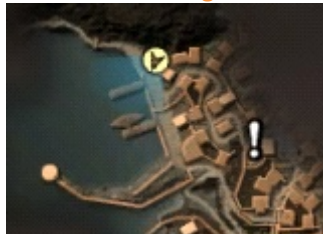
digue du phare de la jetée du port -> ... -> 4 *morts vivants* -> ... -> le phare de la jetée du port -> ... -> apparition -> c'est une projection astrale de *Xardas* qui dit suivre vos actes depuis le début (**Feshyr**) & que vous êtes l' élu - vous l'avez aperçu en quittant la forge sacrée dans la montagne de l'oeil blanc #2 - selon lui, vous ferez ce que vous avez a faire, "c'est dans votre nature" !

## le quartier du port #1

Nord Ouest -> **mineraï météorique** dans caisse cassée - grilles fermées (ok bien + tard cf. après les catacombes du cimetière de *Thornaria*) -> 1/2 tour -> ...

**coffre** dans maison de *Snips* -> *Snips* vend un peu de tout -> - je lui revend du matériel contre 4 727 Po - je lui achète brassard de cogueur pour 2 150 Po

... -> **coffre** contient **recette du sang de Beliar** - **relique ancienne**



ici ...

... -> *mort vivant* -> barrière magique au Nord (ok + tard) -> ... -> **coffre** -> ... -> 5 *morts vivants* -> ... -> 3 *morts vivants* -> ... -> 2 **coffres** étage habitation -> ... -> escalier ascendant -> ...



## le quartier de la demeure de *Diego*

*Lester* -> ...

Lester vous a informé que Rauter, Jilvie et Daranis n'ont pas trouvé un, mais trois moyens d'entrer dans la forteresse. Toutefois, ils n'arrivent pas à s'accorder sur la meilleure méthode. Allez leur parler. Vous les trouverez tous les trois à la demeure de Diego. Rauter peut vous dire de quelle manière il compte entrer dans la forteresse. Vous pouvez également demander à Jilvie de vous parler de son plan. Écouter la proposition de Daranis serait une autre alternative.

...

maison de *Mari* -> elle vend flèches, vivres & et objets d'alchimie -> étage -> coffre contient schéma de l'arc porteur de tristesse - schéma du bouclier de la rancœur - schéma de l'épée furie d'*Innos* éveillée (arme à deux mains) - schéma de l'épée vengeance flamboyante (arme à une main) -> coffre contient armure de plaque de *Myrtana* -> coffre contient bourguignotte de la sagesse de *Myrtana* (casque) & recette de l'elixir breuvage de conquérant -> coffre contient armet lourd de *Myrtanien* (casque) & recette de l'elixir mort rapide -> ... - je revend du matériel à *Mari* contre 1 741 Po

cercle de téléportation

maison de *Daranis* -> coffre -> *Daranis* -> ... - rumeurs sur *Daca* -> son plan est d'activer le prochain cercle de téléportation à distance - pour se faire, il faudrait retrouver son golem qui a été chercher une rune de commande dans son échoppe (ok bien + tard pour une autre quête) - porte verrouillée (ok + tard cf. le quartier du port #3)

demeure de *Diego* -> porte verrouillée (ok + tard cf. égouts sous la place)

*Jilvie* -> ... - elle est arrivée ici avec *Zyra* en bateau depuis *Tooshoo* - elle devait se rendre au champ de bataille sur ordre de *Craglan* -> son plan est d'escorter *Snaf*, le cuisinier jusqu'à la forteresse de *Rhobar* (le château de *Thornaria*)

*Rauter* -> ... - il aussi venu en bateau - il est chargé de surveiller la demeure de *Diego*, surtout sa cave ... -> son plan est d'emprunter une vieille allée qu'il a repérer sur une carte de *Thornaria*

je décide de suivre le plan de *Rauter* -> il donne clé ancienne récupérée auprès d'un commerçant ... - *Rauter* ouvre grilles -> ...

## le quartier Noble

... -> barrière magique (ok + tard) -> ... -> 3 morts vivants -> ... -> 2 morts vivants -> passerelle -> 4 morts vivants -> mort vivant -> ... - vous êtes à l'Est du marché -> 2 morts vivants -> 3 morts vivants -> ... -> Est -> ... -> mort vivant -> coffre dans habitation

## la vieille allée

descendez -> ... -> barrière magique (ok + tard) -> ... -> 1/2 tour -> grille condamnée s'ouvre avec clé ancienne -> ...

### passage souterrain

... -> rempans des grottes -> ... -> levier dévoile passage secret -> ...

### le château

la salle du trône -> ... -> Zyra -> ... -> elle dit être Dacca -> ...



Zyra alias Dacca

Dantero agissait sur ordre de Lord Hagen - Drurhang est responsable pour Feshyr - les morts vivants ne l'attaquent pas, elle ne sait qui les commande - elle parle aussi de "sa rencontre" avec Rhobar III -> Zyra -> ...

Zyra vous a indiqué que Lord Hagen a tenté de conquérir le bastion de Drurhang, et qu'il a disparu lors de l'assaut. Vous décidez donc d'entrer dans le bastion et de rechercher d'éventuels indices concernant Lord Hagen et ses hommes. Le bastion de Drurhang se dresse près de la porte est de Thornlara.

...

Rhobar III est totalement affecté ... - coffre contient arbalète de chasseur de dragon -> coffre

appartement Est -> cercle de téléportation -> coffre contient brassard du côneur

escalier ascendant Ouest -> ... -> remparts -> coffre -> ... -> statuette d'Innos -> ... -> escalier descendant dans grande salle à manger -> 2 coffres -> Cera vend flèches de guerre, vivres & et objets d'alchimie - je lui revends du matériel contre 3 209 Po -> descendez par l'Est -> ...

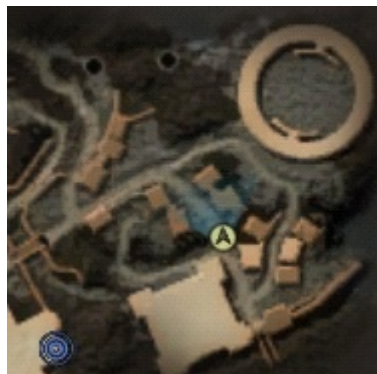
coffre dans 1ère pièce -> descendez -> salle de la statue d'Innos -> remontez par l'ouest -> 2nde pièce -> 2 coffres -> armurerie -> r.a.s. -> 1/2 tour -> ...

salle de la statue d'*Innos* -> Est -> la prison -> **statuette d'*Innos*** -> Ouest -> la cuisine -> 2 **coffres** -> ... -> Nord  
-> la cour -> **cercle de téléportation** -> Est -> pont de pierres au dessus de la tranchée du château -> ...

### le quartier de l'arène #1

*Jilvie* -> *Diego* & *Milten* ne sont pas au rendez vous - vous pensez qu'ils ont été emmenés au **bastion** ... -> 4 *mercenaires des vipères écarlates* -> Est -> ... -> 4 *mercenaires des vipères écarlates* -> ... -> 5 *mercenaires des vipères écarlates* -> ...

5 *mercenaires des vipères écarlates* venant de l'escalier des remparts du bastion -> ... - vous apercevez **apparition de Xardas sur les remparts du bastion** -> **coffre** devant **dépôt d'armes** -> ... -> remontez par l'Ouest  
-> ...



là ...

**coffre** contient **heaume de vigueur de Myrtana (casque)** -> en face, chemin vers pont de pierres au dessus de la tranchée du château -> ... -> 4 *mercenaires des vipères écarlates* -> sautez à l'Ouest pour **coffre** contenant **épée de paladin (arme à deux mains)** -> **essence d'immortalité** dans chariot -> 1/2 tour -> ...

### le bastion

l'escalier ascendant -> les remparts du bastion -> *garde des vipères écarlates* -> Est -> l'apparition de *Xardas* ...



un tiers des 3 1ers **Gothic**

dit que vous aurez besoin de lui et des connaissances de *Rhobar III* <- quand il sera revenu dans son état normal

1/2 tour -> ... -> *garde des vipères écarlates* possède **anneau du mage de guerre** -> 2 *archers* & 2 *mercenaires des vipères écarlates* -> ... -> **arbalète renforcée** dans tour Nord ouest -> ... *garde des vipères*

*écarlates* -> 1/2 tour, redescendez ...

**porche du bastion** -> *garde des vipères écarlates* -> 2 *gardes des vipères écarlates* - *cimeterre dansant* (arme à une main) - coffre contient *essence de mort* & *clé des cellules* -> ouvrez les -> ...

*Maldun* -> ... - il vous donne *clé de Maldun* -> ... -> *les morts vivants* obéissant à *Drurhang*, ils ont aidés ce dernier & *les vipères écarlates* lors de l'assaut mené par *Lord Hagen* sur le **bastion**

Maldun vous a indiqué que les hommes de Drurhang ont emmené Lord Hagen au donjon de l'arène de Lord Dominique. Maldun vous a remis une clé qu'il a volée à l'un des hommes de Drurhang. Elle vous permettra d'accéder aux cellules de l'arène depuis la tranchée du château. Vous devriez y trouver Lord Hagen.

...

niveau 27

discipline + 3

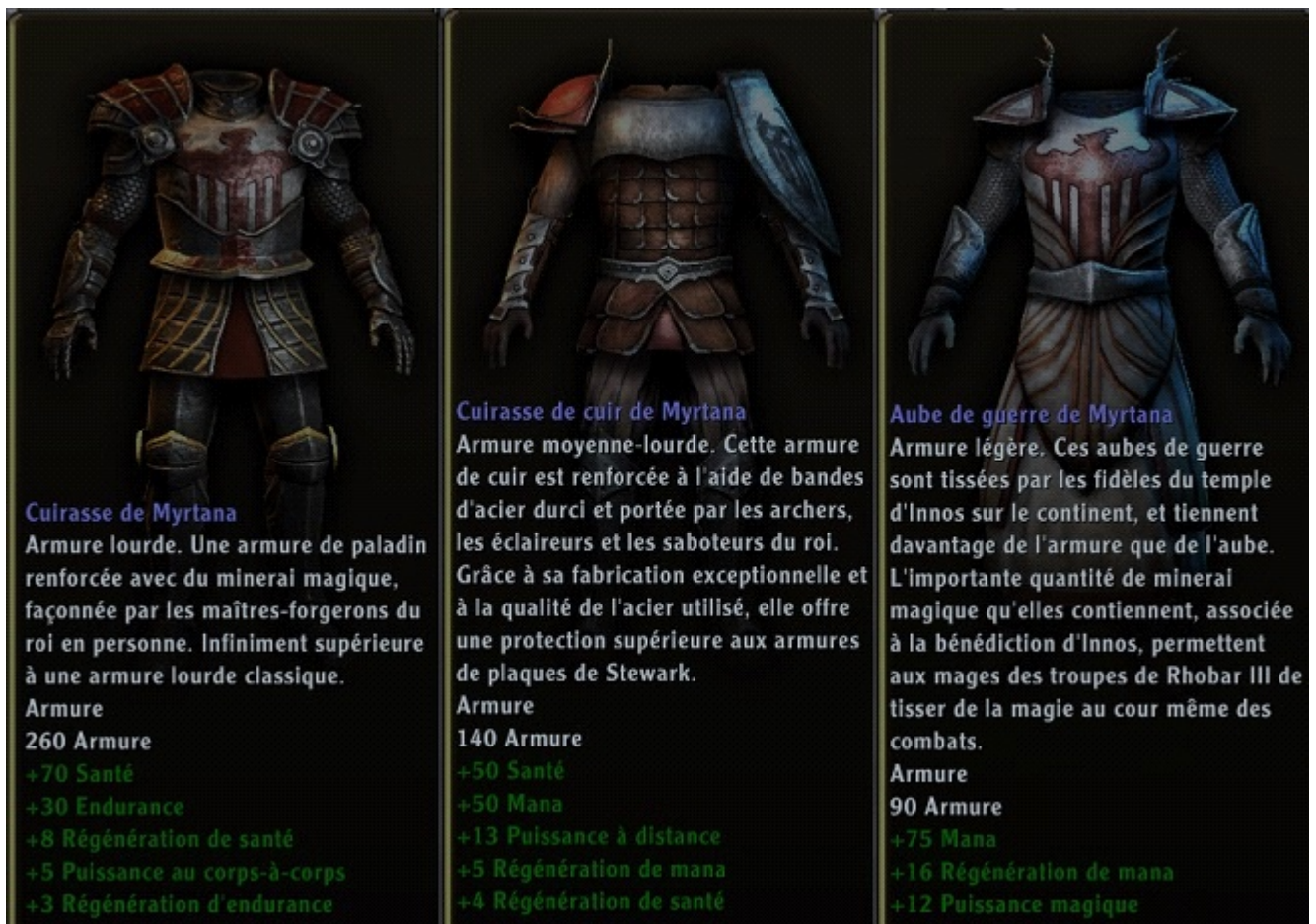
Ouest -> *grille* -> la tranchée du château -> *grille* s'ouvre avec *clé de Maldun* -> ...

### les cellules de l'arène

3 *gardes des vipères écarlates* -> ... -> *grille* -> *Lord hagen*, *Milten* & *Diego* ont été empoisonnés de façon à les affaiblir - *Cerone*, le contact de *Milten*, étant un traître, les deux derniers nommés se sont fait arrêter - après avoir bu une potion idoine trafiquée, *Milten* n'a plus de mana - mention du *bracelet de fiançailles d'Ivy*, celui que vous aviez fait forger à *Feshyr*, "trouvé dans les affaires de *Drurhang*" <- il n'apparaît pas dans l'inventaire ? -> *Drurhang* a tout fait pour que *Rhobar III* soit isolé

*Diego* vous propose de choisir une des *armures de Myrtana* qu'ils devaient utiliser dans l'arène





...

je décide de m'équiper de la cuirasse de Myrtana

... -> simulacre des vipères écarlates possède clé de l'arène ->

Dans l'arène, Drurhang attend Diego, Milten et Lord Hagen. Grâce au bracelet de fiançailles que Drurhang porte à son cou, vous savez que c'est lui qui est responsable de la mort d'Ivy. L'heure de la vengeance a sonné. Entrez dans l'arène et montrez à Drurhang ce qu'est un glorieux duel !

faudrait savoir ... soit nous avons trouvé le bracelet de fiançailles "dans les affaires de Drurhang", soit Drurhang le porte à son cou et ça, nous ne pouvons le savoir le savoir, puisqu'on l'a jamais vu !!!

**l'arène**

grille -> Drurhang dit être le futur Roi d'Argaan, bras de droit de Xesha - c'est elle qui aurait ordonnée le massacre de Feshyr -> ...



*Drurhang*

*Drurhang & 14 officiers des vipères écarlates - morsure de vipère (bouclier) - veuve de glace (épée à une main)*

**Veuve de glace**  
 L'épée de Drurhang, abreuvée du sang de ses victimes. Un coup porté avec cette lame glaciale a 100% de probabilité de ralentir l'ennemi à 66% de sa vitesse normale, en lui infligeant 50 dégâts supplémentaires.  
 Arme à une main  
 34 Puissance au corps-à-corps

*pas de bracelet de fiançailles ...*

*l'apparition de Xardas -> ...*

Xardas vous a dit que seul le roi sait comment briser l'emprise de Xesha et du démon. Toutefois, pour vous l'apprendre, le roi doit être lucide. Xardas a mentionné que la tombe d'un paladin légendaire se trouve près de l'arène. Celle-ci contient une relique capable de repousser brièvement l'ombre qui s'étend sur l'âme du roi. Suivez le chemin à l'ouest de l'arène jusqu'aux falaises, et récupérez la relique dans la tombe de Lord Dominique. Mais faites attention ! La tombe est protégée par des pièges.

*Lord Hagen, Diego & Milten seront pris en charge par les hommes du **château***

## le quartier de l'arène #2

descendez vers l'Ouest -> la tombe de **Lord Dominique** -> ... - **attention** aux boules de feu -> droite -> **1er levier** ouvre 1ère grille -> **sarcophage de Dominique** -> **clé** & **anneau sacré** -> 4 *gardiens de la tombe* -> **2nde**



levier ouvre 2nde grille -> ... -> barrière magique (ok + tard) -> sentier vers le quartier de l'arène -> ... -> 3  
morts vivants -> ... -> clé ouvre grille -> ...

-----

le château -> la salle a manger - je revend du matériel à Cera contre 4 634 + 6 722 Po -> la salle du trône ->  
automatiquement, vous placez l'anneau sacré sous la couronne de Rhobar III - il dit avoir renvoyé les 3  
dieux ... et vous met en garde envers Xardas -> Rhobar III, Lord Hagen, Diego & Milten -> ...

Vous êtes parvenu à parler à Rhobar III et à lui accorder quelques instants de lucidité. Il vous a appris qu'il y a quelques mois, une vieille femme aveugle lui a remis une amulette : l'amulette du dormeur. Il devait amener cette amulette au monastère érigé sur les falaises à l'est des marécages, mais à cause de la guerre, il n'a pas pu s'y rendre. Il est maintenant convaincu que c'est cette amulette qui a attiré le démon qui grandit dans son cour au seuil de ce monde. Désormais, le pouvoir du démon est devenu trop immense pour que Rhobar III puisse lui-même amener l'amulette à l'endroit où elle doit reposer. C'est pourquoi il vous demande de vous en charger à sa place. Malheureusement, l'amulette du dormeur n'est plus entre ses mains. Les prêtres d'Innos de l'entourage du roi de Myrtana l'ont emmenée au temple de Thorniara, qui a entre-temps est envahi par des adeptes de Beliar...

Un groupe d'adeptes de Beliar autrefois contrôlé par Drurhang a conquis le temple d'Innos de Thorniara et l'a entouré d'une barrière magique. Avec l'aide de Ningal et Merdarion, Daranis a examiné la barrière. Daranis se trouve probablement dans les égouts sous le quartier du temple.

...

sortez du château -> Nord -> ...

### la place

mort vivant -> coffre à l'étage maison -> ... -> mort vivant -> ... -> essence d'immortalité -> ... -> mort vivant  
-> ... -> mort vivant -> ... -> mort vivant -> ... -> coffre à l'étage maison où se trouve Snaf, le cuisinier -> ... ->  
mort vivant -> ... -> 2 morts vivants -> ... -> mort vivant -> barrière magique (ok + tard) -> ...

### tranchée de la place

2 morts vivants -> ... -> mort vivant -> ... -> mort vivant -> ... -> coffre -> ...

## égouts sous la place

... -> Ouest -> porte en bois -> 2 coffres -> escalier vers porte -> le quartier de la demeure de *Diego* -> *Mari* ...  
-> 1/2 tour -> ... -> *Rauter* -> ... -> Nord -> *Daranis* -> ... -> il vous ouvre la grille -> ...

## le quartier du temple #1

5 *morts vivants* -> ... -> escalier descendant -> ...

## les catacombes

*Merdarion* -> ... -> *adepte de Beliar* -> ... -> 3 *adeptes de Beliar*

niveau 28

discipline + 3

... -> 3 *adeptes de Beliar* -> ... -> 2 *adeptes de Beliar* -> coffre contient essence de mort & recette essence d'immortalité - coffre contient 2 larmes d'*Innos*

je fabrique porteur de tristesse (arc)

... -> escalier montant -> ...

## le temple

6 *adeptes de Beliar* -> ... - les barrières magiques bloquant l'accès au temple s'évaporent - statue d'*Innos* -> automatiquement, *Daranis* -> ...

Les Grands Maîtres de Tooshoo connaissent plusieurs manières de briser la barrière qui entoure l'amulette du dormeur. Merdarion a une suggestion. Ningal connaît également un moyen de briser la barrière qui entoure l'amulette du dormeur. Milten a également une solution pour détruire la barrière.

...

*Merdarion* -> ... -> *Milten* -> ... -> *Ningal* -> ...



Les Grands Maîtres de Tooshoo connaissent plusieurs manières de briser la barrière qui entoure l'amulette du dormeur. Merdarion vous a recommandé de trouver les trois autres runes de mana qui alimentent la barrière et de les extraire de leurs logements. Il a brièvement ressenti les sensations que le créateur des runes avait éprouvées à l'époque : le vent dans ses cheveux, et l'odeur du sel. Il était essoufflé, et il avait le vertige. De derrière lui provenait une chaleur brûlante. Ningal veut utiliser la puissance de Bellar pour briser la barrière. Les cinq Ahn'Bael qui rôdent à Thorniara en ce moment même pourraient lui être utiles : si vous lui apportez leurs cours, il pourra utiliser leur essence pour briser la barrière. Les cinq Ahn'Bael se trouvent dans le port, dans le quartier noble, dans les bas-fonds et le quartier du temple. Milten propose de bannir la barrière ; pour cela, toutefois, il a besoin de 7 fragments de minerai météorique. Il vous a appris que vous pouvez trouver du minerai météorique à Thorniara, puisque les éclats d'une météorite se sont dispersés aux quatre coins de la ville.

...

je décide d'effectuer toutes les recherches ...

autour du temple -> **minerai météorique** -> sentier Nord Ouest du temple -> 4 *morts vivants* -> ... -> 5 *morts vivants* -> ...

## le quartier du temple #2

... -> 3 *morts vivants* -> ... - **minerai météorique** dans le parc -> ... - magasin -> **statuette d'Innos** au rez de chaussée - 3 *morts vivants* -> **coffre** à l'étage -> **tombe oubliée** pour **éclat de rune** à l'extérieur -> ... -> 5 *morts vivants* -> ... -> Est -> 4 *morts vivants* -> ...

habitation -> **minerai météorique** -> ... -> sentier Sud du temple -> 3 *morts vivants* -> ... -> + bas, *mort vivant* -> 1/2 tour, Ouest -> ...



2 ronds rouge : bloqué / 2 croix bleues : voir + bas

### le quartier du port #2

... -> barrière magique a disparue -> ... - je revend du matériel à *Snips* contre 1 200 Po -> la jetée du port -> *Ahn'Bael*  
 - vous récupérez automatiquement son cœur -> le bateau -> minerais météoriques -> en haut du phare de la jetée  
 du port -> 1ère rune de mana <- cf. indices de *Merdarion* dans votre journal -> 1/2 tour -> ...



passer par là ...

### le quartier du port #3

*serviteur de Daranis* - son golem qui semble avoir été corrompu ... - automatiquement, ancienne rune de contrôle  
 (ou de commande) de *Milten* (cf. quêtes du quartier de la demeure de *Diego*) & 12 morts vivants

*Ahn'Bael* - vous récupérez automatiquement son cœur & mort vivante -> Sud Est -> 3 morts vivants -> ... -> porte  
 qui était verrouillée de l'autre côté de maison de *Daranis* -> 1/2 tour -> ... -> 4 morts vivants -> coffre -> 1/2 tour  
 -> ...

### le quartier du temple #3



ici ...

2 *morts vivants* -> ... -> grille -> vous êtes au quartier de la demeure de *Diego* -> 1/2 tour -> ...

le temple -> les catacombes -> le quartier du temple -> *Ahn'Bael* - vous récupérez automatiquement son cœur -> égouts sous la place -> la place -> *Ahn'Bael* - vous récupérez automatiquement son cœur -> la cour du château -> vers l'arène -> *Ahn'Bael* - vous récupérez automatiquement son cœur -> le bastion -> 2nde rune de mana



là, en haut <- cf. indices de *Merdarion* dans votre journal

le château -> remparts -> 3ème rune de mana <- cf. indices de *Merdarion* dans votre journal -> ... -> derrière *Rhobar III*, passage souterrain -> la vieille allée -> le quartier Noble -> autour du marché -> les bas fonds -> le dernier minéral météorique est sur ce toit



...

Vous avez trouvé la dernière rune de mana et l'avez extraite de son logement ; Merdarion peut maintenant briser la barrière qui entoure l'amulette du dormeur dans le temple d'Innos. Il se trouve d'ailleurs sans doute dans le temple d'Innos, à Thorniara. Vous avez vaincu toutes les Ahn'Bael qui se trouvaient dans la ville. Arrachez leurs cours et apportez-les à Ningal, qui vous attend au temple d'Innos. Vous avez trouvé sept fragments de minéral météorique ! Apportez-les à Milten pour qu'il puisse les utiliser pour bannir la barrière qui entoure l'amulette du dormeur.

"tout" est fait !

Sud Est -> barrière magique estompée -> ...

### égouts des bas fonds

coffre contient épée bâtarde forgée dans du minéral (arme à une main) & anneau de grand mage -> ... -> la vieille allée -> passage souterrain -> la salle du trône du château -> - je revend du matériel à *Cera* contre 325 Po ->

la cour -> la place -> le quartier du temple -> ...

le temple -> je décide de m'adresser à Milten qui, grâce aux 7 minerais météoriques, annihile la barrière magique entourant l'amulette du dormeur -> prenez la -> automatiquement, l'apparition de Xardas -> ... - changement de programme, vous ne devez plus aller directement auprès de Rhobar III -> ...

Xardas vous a révélé que l'amulette a besoin d'un support. Il vous a demandé de vous rendre à sa tour, puisqu'il détient déjà le support. Le cercle de téléportation que vous pouvez utiliser pour vous rendre auprès de Xardas se trouve dans le phare situé au nord. Pour y accéder, vous allez devoir traverser le cimetière. Gorn pourra vous montrer comment vous y rendre. Il se trouve dans le cimetière de Thorniara.

...  
sentier Nord Ouest du temple -> ... -> panneau "le cimetière" -> ... ->

## le cimetière de Thornaria

Gorn a fait sa part de travail -> ... -> tombe oubliée pour éclat de rune -> 9 morts vivants -> ...

niveau 29

discipline + 1 / précision + 2

## les catabombes du cimetière de Thornaria

... -> 4 morts vivants -> ... -> 4 morts vivants - coffre contient essence de mort, aube des mages de feu & anneau de l'Archimage - coffre - coffre - coffre contient anneau de paladin - coffre contient brassard de la maîtrise

... -> 3 morts vivants -> ... -> 5 morts vivants - coffre contient talisman du golem -> ...

chemin vers le phare de Thornaria -> 5 morts vivants -> ... -> 4 morts vivants -> ... -> seigneur démoniaque & 8 morts vivants -> ... -> dépassez le phare de Thornaria -> ... -> 2 morts vivants - artefact de Beliar -> ... -> mort vivant détient clé du port qui ouvre les grilles du quartier du port -> 1/2 tour -> ...

## le phare de Thornaria

téléporteur -> cinématique : les démons semblent passer à l'attaque - un homme à la barbe blanche est pensif <- est ce Xardas ?

## la tour de Xardas

cercle de téléportation vers la cour du château de Thornaria

Xardas -> ...





le voilà sous forme humaine, ce *tiers* des 3 1ers **Gothic** !

- a propos de l'**amulette du dormeur**,

Elle invoque et soumet un démon. Elle est en quelque sorte comme... une laisse magique. Alimentée en énergie divine, elle devient courte et solide. Avec le temps, toutefois, elle se distend.

...

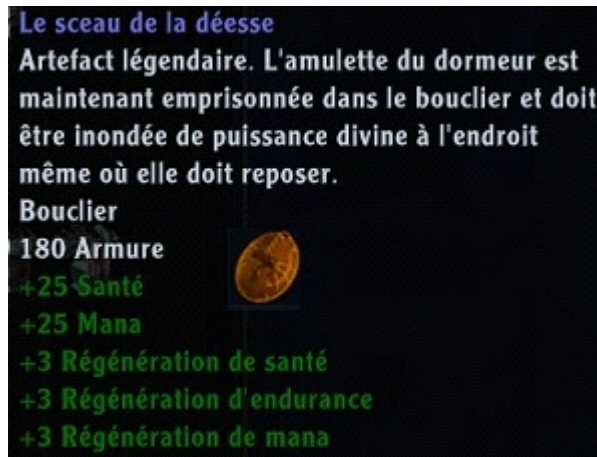
à votre demande, il vous explique pour les cercles de téléportation ... - a propos *de Xesha* ...

Les similitudes entre la déesse et les trois dieux ne peuvent être niées. Peut-être était-elle... leur soeur, ou leur mère ? Ou peut-être est-elle une incarnation plus ancienne de la trinité...?

...

*Xardas* -> ...

Vous avez été à la rencontre du mage Xardas dans sa tour, et il a forgé l'amulette du dormeur pour façonner le sceau du dormeur. Il vous a appris que pour bannir le démon qui croît dans le cœur de Rhobar III, vous deviez offrir l'amulette sous cette forme à la statue de la déesse dans la salle sacrée située sous le monastère de la falaise. Mais Xesha, la grande prêtresse des Ahn'Bael, et ses servantes ont envahi le monastère. Éliminez Xesha et déposez le sceau du dormeur dans le sanctuaire où il doit reposer, dans la salle sacrée.



le sceau de la déesse (bouclier)

Xardas vous demande de déposer le sceau du dormeur dans la grotte située sous le monastère de la falaise, à l'est des marécages. Malheureusement, il n'a pas été en mesure de vous dire où se trouve l'entrée de la grotte... Xesha a invoqué plusieurs démons pour vous empêcher d'arriver à vos fins. Éliminez-les !

...

4 coffres - schéma de la cuirasse de cuir de **Myrtana** ornée de runes - schéma de l'aube de guerre de **Myrtana** ornée de runes - schéma de l'armure de plaque de **Myrtana** ornée de runes - schéma de la cuirasse de **Myrtana** ornée de runes -> descendez -> ...

## Zoldren

minerais obscurs -> ... -> minerais obscurs -> ... -> minerais obscurs -> ...

1er carrefour -> 3 *morts vivants* - minerais obscurs -> Sud -> porte de pierre verrouillée (ok + tard) -> Nord -> ...

2nd carrefour -> *golem de feu* - minerais obscurs - minerais obscurs -> Est -> ... -> minerais obscurs -> ...

salle menant au laboratoire -> minerais obscurs - 2 *prêtres de feu* en hauteur à main gauche -> ... -> minerais obscurs -> ...

laboratoire -> schéma quintessence de mépris - schéma quintessence de tristesse - minerais obscurs -> 1/2 tour -> 2nd carrefour -> Nord -> ... -> 2 *morts vivants* en contrebas -> sautez en bas -> ...

Est -> salle de torture -> 3 *morts vivants* - minerais obscurs -> Ouest -> ...

salle verte -> *golem de feu* -> 2 *morts vivants* - minerais obscurs - artefact de *Belior* -> 1/2 tour -> salle de torture -> ...

1ère grande salle -> démon (clé obtenue automatiquement), prêtre de feu & 2 *golems de feu* <- faites en sorte de les combattre un par un - schéma quintessence de furie & schéma quintessence de haine sur cadavres - 10 filons d'or - 3 minerais obscurs -> sautez en bas -> ...

vous êtes dans la salle menant au laboratoire -> Ouest -> 2nd carrefour -> Sud -> 1er carrefour -> Sud -> ...



vous êtes là ...

porte de pierre verrouillée s'ouvre avec clé

minerais obscurs -> ... -> la prison -> golem de feu - 2 minerais obscurs -> -> golem de feu - minerais obscurs - au total, j'ai 1 minerais obscurs en + dans l'inventaire par rapport à ceux notés , soit 20 -> ...



il manque pas grand chose pour améliorer ma cuirasse de Myrtana

salle des sarcophages -> statuette d'Innos -> 3 morts vivants -> je fabrique 2 quintessences de mépris -> je fabrique cuirasse de Myrtana ornée de runes

salle de la statue de la vierge fendue -> minerais obscurs -> ...

3ème carrefour -> Nord -> salle des tombes -> 4 prêtres morts vivants - minerais obscurs -> petite salle -> 2 minerais obscurs -> 1/2 tour -> 3ème carrefour -> Sud -> ...

1ère salle des étagères -> 4 morts vivants - minerais obscurs -> ... -> 2nde salle des étagères -> prêtre mort vivant - minerais obscurs -> ... -> salle de l'autel -> prêtre mort vivant - minerais obscurs -> ...

salle ronde -> Ahn'Bael - minerais obscurs - coupe sacrée d'Adanos -> le passage étant obstrué à l'Est, Sud -> ...

salle des grilles -> mort vivant -> grille -> minerais obscurs -> ... -> salle des vases -> 5 morts vivants -> ...

patte d'oie -> gauche -> ... -> seigneur démoniaque -> 1/2 tour -> Sud -> ...

les ruines -> minerais obscurs -> ... -> escalier montant -> 2 seigneurs démoniaque - Ahn'Bael - grand prêtresse des Ahn'Baels -> faites en sorte de les combattre un par un -> ... -> sautez en bas

-----

vous êtes sur le chemin vers le monastère -> Ruhndal -> le monastère est en feu ... - pont du monastère est

partiellement détruit -> montez -> ... -> 2 *morts vivants* -> ... -> *golem de pierres* -> ... -> 2 *golems de pierres* & 2 *morts vivants* -> ... -> *golem de pierres* -> ... -> *golem de pierre* & *mort vivant* -> ... -> **carrefour** -> 2 *golems de pierres* -> droite -> ...

3 *morts vivants* & *seigneur démoniaque* (1er démon de *Xesha*) - **artefact de Beliar** -> ... -> 3 *morts vivants* -> ...

le monastère -> le fort -> 2 *Ahn'Baels*

**niveau 30**

discipline + 1 / précision + 2

... -> la cour -> 2 *morts vivants*, 2 *Ahn'Baels* & *seigneur démoniaque* (2nd démon de *Xesha*) -> ... -> les remparts -> 2 *morts vivants*, *Ahn'Bael* & *seigneur démoniaque* (3ème démon de *Xesha*) -> Sud -> *Hendor* -> ...

**Xesha savait que nous dissimulions Selena... Elle a assassiné nos élèves pour nous punir !**

...

*Galamod* -> ... -> *Caldar* -> je lui revend du matériel contre 1 213 Po et achète schéma hache de dragon pour 12 000 Po -> descendez -> ...

## **l'ancre de Selena**

2 *morts vivants* -> ... -> *mort vivant* -> ... -> *mort vivant* -> 2 *morts vivants* -> ...

*Xesha* -> ...



sous sa forme démone

*Xesha* + 3 vagues de *morts vivants* & *golem*

cinématique de fin ...





Selena utilise le seau du dormeur - cette statue n'est pas fendue

il semble ensuite que les Lords de Stewark & de Silverlake, ainsi que le chef des Orcs (Thorus, ) invoquent un démon pour contrecarrer Rhobar III ... libéré, par vos soins, du sien -> prémisse à **Arcania 2 - Fall of Setarrif**

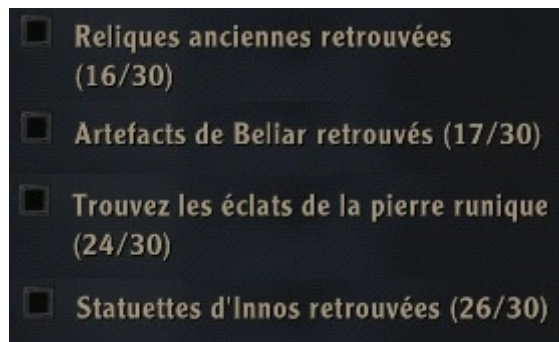
### \*\*\*\*\* BILAN \*\*\*\*\*

ma seule grosse erreur est d'avoir revendue la (ou les) hache(s) ailée(s) -> impossible de fabriquer la hache de dragon

Niveau : 30	
Santé	631/631
Mana	418/418
Endurance	394/394
Régénération de santé	23
Régénération de mana	126
Régénération d'endurance	154
Puissance au corps-à-corps	169
Puissance à distance	132
Puissance magique	62
Dégâts au corps-à-corps	253 - 507
Dégâts à distance	132 - 329
Armure	475(54%)
Points XP totaux	385841/434744

je suis mort une douzaine de fois





les quêtes non terminées

durée estimée de la partie + rédaction du document -> 80 h 00

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

### les défauts du jeu

absence de pause / temps de chargement passable <- processeur 3.7 Ghz / 6 Go de RAM / 1 Go de VRAM

inventaire totalement surdimensionné

comme dans les autres **Gothic**, les fabrications n'auraient dues être possibles qu'en utilisant les éléments du décor associés <- le pire, c'est qu'ils sont bien là et qu'on peut les utiliser de façon ... "démonstrative"!

ni pelle ni pioche dans l'inventaire ne vous empêchera ni de creuser, ni de piocher !

vous ne pouvez avoir qu'une arme de corps de corps dans la barre d'action rapide sinon, le jeu se perd et ne prends en compte que la 1ère sélectionnée => durant (et hors) les combats, pour changer d'arme, vous devez passer par l'inventaire et éventuellement vous équipez d'un bouclier -> idem pour les armes à distance

pouvoir comparer les objets aurait été apprécié

il est idiot de pouvoir voler dans les coffres sans que les tiers présents vous attaquent

les objets de quêtes apparaissent qu'une fois celles ci levées -> c'est absurde pour certaines et surtout pour celles des 30 unités a trouver

de petites erreurs dans la traduction FR <- cela peut aussi venir des textes originaux ?

quelques situations peu crédibles notamment celles des tiers qui nous précèdent dans des secteurs infestés d'ennemis

### les qualités du jeu

aucun crash / le game play & les graphismes sont bons

les topographies des cartes extérieures sont très bonnes - un peu trop similaire pour les souterraines

la grande histoire est bonne avec des dialogues explicites & très bons

les petites histoires, bien que classiques, sont quelquefois entremêlées avec la grande

les combats sont dynamiques et "bien meilleurs" que dans les autres **Gothic** pour ceux au corps à corps

retrouver des *tiers des autres* **Gothic** est toujours sympathique

**Gothic 4 - ArcaniA 1** est un bon jeu