

# HERO OF THE KINGDOM II

2015 - dev. Lonely Troops

acheté 1.59 euros sur la plateforme GOG

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

Commentaires / Textes / Objets / Interaction / évolution du héros

Tiers / Vendeur, Acheteur ou Artisan / donneur de quête(s) / ami / ouvriers - mercenaires - autres / ennemi  
- gibier

mise en garde - astuce - bug - important / Non réalisé, Non vérifié ou Non utilisé / repère dans le  
paragraphe Partout

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

Absence de manuel / didacticiel -> "oui"

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

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

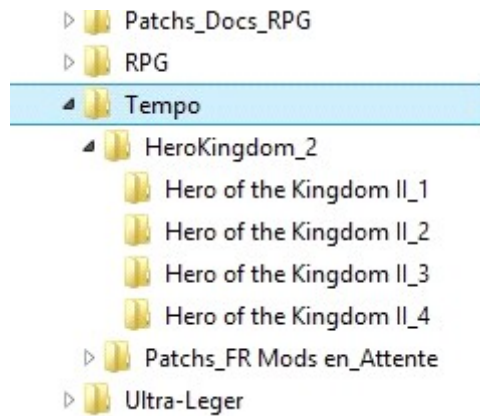
 > Ce PC > Windows (C:) > Utilisateurs > Sergio Tout Court > AppData > Roaming > Lonely Troops > Hero of the King

le répertoire des sauvegardes, par défaut, est caché -> utilisez les options d'affichage de l'explorateur Windows pour  
le faire apparaître

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

sauvegarde unique en quittant la partie

vous pouvez dupliquer le répertoire de la sauvegarde unique dans des répertoires que vous numéroterez ->  
ainsi, si votre cheminement implique que vous ne pouvez plus progresser faute de ressources et de pièces  
d'or, vous pourrez reprendre depuis un point précis et procéder différemment



exemple de duplication de sauvegardes

**les attributs** -> force & réputation -> pour effectuer une action ou conclure une quête, un minima est très souvent exigé -> finaliser une quête augmente souvent votre réputation -> pour reprendre de la force, reposez vous -> cela nécessite, selon chaque **campement**, de disposer de la **nourriture spécifiée** ou bien de dépenser des **pièces d'or** (ex. : **l'auberge de la place de la ville** -> 20 Po la nuitée) -> la quantité de force reprise est spécifique à chaque **site de repos**

en réalisant des quêtes pour des *tiers*, vous obtiendrez des **compétences** et des **savoirs** (**pêche de poissons**, **collecte de baies**, **repérage de contenants perdus**, **cueillette de champignons de tous types**, **chasse**, etc.) qui vous permettront de progresser grâce aux **ressources** ainsi collectées

une fois une compétence ou un savoir connu, n'hésitez pas à revenir sur des **secteurs déjà visités** pour les utiliser

notez que dans cet opus, les **compétences** et les **savoirs** ont ni rang (**Héro of the Kingdom 1**) ni niveau (**Héro of the Kingdom 3**)

par contre, vous devrez vous faire des **amis** pour pouvoir réaliser des quêtes importantes

dépensez vos **Po (Pièces d'Or)** uniquement pour réaliser des actions ou des quêtes -> **ne vous faites pas plaisir** en achetant ou revendant n'importe quoi

même si ça se joue à 1 ou 2 **Po** d'écart, vous pouvez **comparer** les tarifs d'achats et de ventes pour un même **objet**

liste des **objets** que **vous pouvez revendre sans hésitation** -> **bijoux** après la quête du *chef des salamandres* (2), **perles**, **trésors**, **coquilles irisées**, **champignons comestibles**, **fournitures de loups** après la quête de *Brent le chasseur* (3), **dents de serpents** et **glandes de venin d'araignées**

pour la **soupe de crabes**, conservez ces derniers et une cinquantaine d'**œufs**

plutôt que de les acheter bêtement, si c'est possible, **faites fabriquer** ou **fabriquez vous même** les **objets**

aucun tiers vendant des **sacs d'herbes de miel**, au bout d'un moment, il vous faudra acheter les **élixirs** auprès de la serveuse de la **place de la ville**

notez que seulement 2 combats nécessitent des  **fioles de poison**  ... je dis ça je dis rien <[;o)

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

volontairement, pour alléger le texte :

- je n'ai pas localisé précisément les crabes, les contenants perdus, les champignons, les oeufs, les coquilles irisées, les étoiles d'or et les perles etc. <- ramassez les systématiquement

- j'ai indiqué les baies, les herbes, les poissons (pêche), le gibier etc. qu'au moment des actions les concernant

- je n'ai pas commenté mon cheminement



un tremblement de terre a ravagé votre maison - avec votre sœur, vous êtes les seuls rescapés

après 2 jours d'errance, vous sortez d'un bois -> c'est le didacticiel, effectuez les actions demandées -> ...



vous savez cueillir les baies

possibilité de repos au campement (panier de baies juteuses - force + 6) - vous possédez couteau et panier - réputation 2

## le village de pêcheurs et la plage des naufragés

le village de pêcheurs -> vieil homme donne 2 pains

pêcheur Sevrin -> ... -> coupez 7 branches sur 3 arbustes en vous reposant une fois dans la chambre prêtée (pain - force + 8) -> donnez les lui -> réputation + 1 et marteau -> pêcheur Sevrin vous confie 3 épuisettes pour pêcheur Buselin de la plage des naufragés (ok + tard)

pêcheur Fabien donne 2 cordes pour réparer 2 filets -> faites le -> rendez lui compte -> réputation + 1 et crabe

marchande rachète crabes et poissons - elle vend cannes à pêche, mouches montées et paniers -> revendez lui 1 crabe

voire soeur veut faire un collier -> ramassez 4 coquilles irisées

vous récupérez sac de farine et réputation + 1 en ramenant la femme blessée auprès du meunier du moulin (Nord Ouest)

retour au village de pêcheurs -> cueillez 1 panier de baies juteuses -> Sud Ouest -> ...

la plage des naufragés -> ramassez 6 coquilles irisées -> donnez les 3 épuisettes au pêcheur Buselin -> il offre 3 poissons - réputation + 1 -> pêcheur Buselin peut vous apprendre à pêcher, cela nécessite sac de farine et réputation 15 pour que son épouse lui prépare des crêpes (ok + tard)

le village des pêcheurs -> donnez les 10 coquilles irisées à votre sœur -> réputation + 2 -> vieil homme vous confie fût avec des poissons pour le boulanger du moulin -> acheminez les -> réputation + 1 et 2 pains - vous mangez avec lui et reprenez un peu de force

le village de pêcheurs -> ...

J'ai terriblement mal à la tête. Je ne sais pas combien de temps je suis resté inconscient mais quand je me suis réveillé, les pirates étaient déjà partis. Je me suis souvenu qu'ils avaient emmené ma sœur et j'ai commencé à pleurer.

des pirates ont fait une razzia ... le pêcheur Fabien n'est plus là lui aussi

vieil homme et pêcheur Sevrin sont blessés, il vous faut 2 élixirs (ok + tard)

marchande près du campement -> réparez son magasin

la plage des naufragés -> la femme de Buselin -> ramassez les 2 crabes échappés -> donnez les lui -> réputation + 1 et crabe -> ...



vous savez ramasser les crabes

Jasmine l'herboriste vous donne 3 élixirs

le village de pêcheurs -> donnez élixir au vieil homme -> réputation + 2 - il vous donne sa carte qui vous permettra de vous déplacer rapidement sur les secteurs déjà visités - il vous remet aussi ...



le collier coloré qu'avait réalisé votre sœur

le pêcheur Sevrin -> donnez lui élixir -> réputation + 1 -> ...

Sevrin bu l'éllixir et il se sentit  
toute de suite mieux. Il me dit  
qu'il avait déjà entendu  
l'histoire de ces pirates. Leur  
chef est le plus grand des  
pirates – Black Rose. La  
légende raconte qu'il est  
maudit et dispose de pouvoirs  
surnaturels.

...

la marchande est contente, son **magasin** est réparé et les blessés ont été soignés -> **réputation + 3** -> elle vous remet 25 Po <- je lui revends 1 poisson et 4 crabes

la **plage des naufragés** -> **pêcheur Buselin** -> donnez lui votre **sac de farine** -> pour qu'il vous enseigne, **il vous faut du matériel de pêche** -> le **village des pêcheurs** -> achetez 1 **canne à pêche** et 5 **mouches montées** à la marchande - reposez vous au **campement** -> la **plage des naufragés** -> pêchez 6 **poissons** -> ...



vous savez pêcher les **poissons**

la **grotte** -> il vous manque une **torche** (ok + tard)

**homme étrange** -> insistez -> vous ne savez pas comment l'aider ... (ok + tard)

**Jasmine l'herboriste** manque de **paniers de baies guérissantes**, il lui en faut 3 (ok + tard)

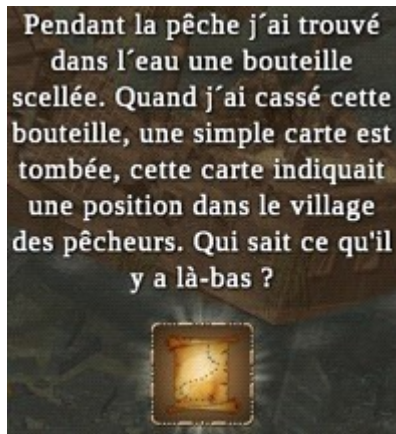
**Haquin le chercheur** vous demande de lui ramener les 4 **caisses perdues** près du bateau échoué -> faites le -> **réputation + 2** et 20 Po de récompense -> ...



vous savez repérer les **contenants perdus**

**recherchez** les autres **contenants perdus** -> idem au **village des pêcheurs** > revenez ici ...

**pêchez près du bateau échoué** -> 5 **poissons** et une **carte** ...



...

le village des pêcheurs -> la petite île -> position indiquée par la carte -> il vous manque une pelle (ok + tard) -> cueillez 2 paniers de baies guérissantes

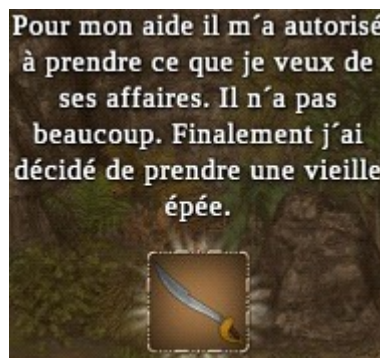
je me repose dans la chambre prêtée ... pêchez, en deux fois, 7 poissons -> je revendez 10 poissons et 1 crabe à la marchande - vous disposez de 157 Po

## le moulin

contenants perdus

cueillez 1 panier de baies guérissantes -> la plage des naufragés -> donnez 3 paniers de baies guérissantes à Jasmine l'herboriste -> réputation + 2 et élixir solaire -> si vous possédez panier de baies guérissantes et fleur de miel, Jasmine l'herboriste concoctera gratuitement élixir

l'homme étrange -> donnez lui élixir solaire -> réputation + 2 -> il se rappelle qu'il est Damien, capitaine du bateau royale attaqué par les pirates (le bateau échoué) - il désigne Black Rose -> ...



vous détenez une vieille épée

le moulin -> la fille du boulanger vend pains et achète oeufs et sacs de farine

le meunier -> des sacs de céréales ont disparus, retrouvez les -> ramassez 5 sacs de céréales - la "piste" mène à une grotte -> entrez y -> petit goblin est le voleur - je récupère torche dans caisse perdue ... -> le meunier a peur du petit goblin - il promet une récompense si vous lui ramenez une partie de ce qui lui a été volé -> la grotte -> vous avez la possibilité de distraire le petit goblin avec 5 poissons ou bien le tuer -> reposez vous dans la chambre prêtée au village des pêcheurs -> le moulin -> la grotte -> tuez le petit goblin -> réputation + 1 - 3 sacs de céréales -> apportez 7 sacs de céréales au meunier -> réputation + 3 - sac de farine et 90 Po -> le meunier fabrique des sacs de farine à partir de sacs de céréales + 5 Po

le boulanger vous indique le chemin de la ville ...



*le toiletteur* est fatigué, il vous demande de finir son mur (clôture) -> reposez vous dans la chambre prêtée au village des pêcheurs -> le moulin -> coupez 4 branches sur 2 arbustes-> si vous n'en avez plus, achetez 1 pain à *la fille du boulanger* -> reposez vous de nouveau dans la chambre prêtée au village des pêcheurs -> le moulin -> aidez le toiletteur -> réputation + 2 et 5 champignons comestibles

ayant récupéré une pelle dans un des contenants perdus -> le village des pêcheurs -> la petite île -> position indiquée par la carte -> vous déterrez votre 1er trésor



...

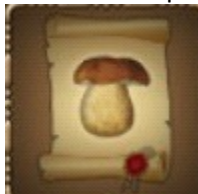
la plage des naufragés -> la grotte -> posez la torche -> ... -> crocodile (ok après le volcan)



vous n'êtes pas "qualifié" pour l'affrontez maintenant ...

fût vide dans tonneau perdu -> ...

le moulin -> *le fermier* -> donnez lui vos 5 champignons comestibles -> cueillez et donnez lui les 12 champignons comestibles qu'il demande en plus -> réputation + 2 - 36 Po -> ...



vous savez où et comment cueillir tous types de champignons

*le fermier* rachète tous types de champignons -> cueillez les autres champignons -> cueillez tous types de champignons à la plage des naufragés et au village des pêcheurs

le moulin -> Ouest -> troll bloque le passage -> ...



...

il exige 25 pains !

*le meunier* -> donnez lui 1 sac de céréales et 5 Po, il fabriquera puis donnera 1 sac de farine -> *la fille du boulanger* -> échangez 2 sacs de farine contre 10 pains avant de lui acheter 15 pains (- 120 Po- il vous reste

150 Po)

le moulin -> le troll -> les 25 pains lui procure de l'empathie envers vous -> il s'en va ...

## la ferme

campement (2 poissons - force + 10) / 2 sacs vides et 1 couteau dans contenants perdus / tous type de champignons

vendeur propose sacs vides, paniers, faucilles, marteaux, scies, couteaux et torches

le fils de l'agriculteur ne veut pas se salir avant son rendez vous avec sa copine -> ramenez lui 7 ballots de paille -> réputation + 2

l'agriculteur Thomas -> en l'absence de son fils, aidez le a labourer son champ de 6 parcelles -> reposez vous au campement - vous y trouvez 1 corde > avec l'agriculteur Thomas, labourez 2 parcelles -> reposez vous au campement -> avec l'agriculteur Thomas, labourez 2 parcelles -> reposez vous au campement -> avec l'agriculteur Thomas, labourez 2 parcelles -> réputation + 5 et 3 sacs de céréales

l'agriculteur Thomas vend sacs de céréales et ballots de paille

Rose, la femme du fermier -> sa fille a disparue (ok durant la place de la ville)

le fermier -> l'aider a couper du bois de chauffage - nécessite 1 scie (ok voir ci dessous)

le moine demande l'aumône -> donnez lui 5 Po -> réputation + 1 -> il souhaite 1 pain -> le moulin -> achetez 1 pain à la fille du boulanger -> la ferme -> donnez le au moine -> réputation + 2 -> il aimerait bien aussi 1 viande (ok voir ci dessous)

achetez 1 scie au vendeur -> le village de pêcheurs -> pêchez 5 poissons -> la ferme -> reposez vous campement -> coupez le tronc d'arbre pour le fermier -> réputation + 2 et 2 viandes

donnez 1 viande au moine -> réputation + 3

le fermier -> l'aider a réparer la toiture de l'abri pour animaux -> ...



ok durant la tour du magicien

Sud Ouest -> ...

## la tour du magicien

crabe / tous types de champignons / 1 faucille, 1 vêtement et 1 extrait magique dans contenants perdus

vieux charretier vend ce qui reste de sa charette -> donnez lui 45 Po, vous récupérerez 3 bois

mendiant quémende 1 pain et 1 poisson -> le moulin -> achetez 1 pain à la fille du boulanger -> la tour du



magicien -> donnez 1 pain et 1 poisson au mendiant -> réputation + 2

le chef de la garde -> aucun étranger peut entrer dans la ville - 55 en réputation est nécessaire - ok voir ci dessous

gardien peut plaider en votre faveur, il demande 30 Po pour cela -> donnez les lui -> ... -> réputation + 5 <- vous avez 54 en réputation - il vous manque 1 point

la plage des naufragés -> le capitaine Damien -> donnez lui vêtement -> ... -> le capitaine Damien

la ferme -> achetez 4 ballots de paille à l'agriculteur Thomas -> reposez vous au campement -> réparer la toiture de l'abri pour animaux du fermier -> réputation + 4 et 40 Po

le fils de l'agriculteur -> sa copine est parti avec un autre -> ... -> le fils de l'agriculteur

le champs de l'agriculteur Thomas -> trou -> descendez, grâce au 1 corde, dans la cavité souterraine -> serpent - il vous manque 1 bouclier (ok cf. partout)

arf... je l'avais pas vu -> la fille de Rose, la femme du fermier est juchée sur un rocher à l'Est - il vous manque 1 corde (ok durant la place de la ville)

la tour du magicien -> le chef de la garde -> il s'excuse, vous pouvez entrer dans ...

## le port de la ville

donnez 10 Po au garçon -> réputation + 3

contenant perdu (4 poissons) / champignons vénéneux

alchimiste vend fûts d'huile, soufre, fioles de poison, dents de serpents, glandes de venin d'araignée, champignons vénéneux et champignons comestibles

pirate -> ce n'en est pas un, l'homme se sent diffamé -> réputation - 3

les égouts -> des serpents (ok cf. partout) ... -> Nord Ouest -> ...

## la place de la ville

contenant perdu (7 flèches) / champignons vénéneux / champignons comestibles / puits pour remplir fûts vide

chambre à l'auberge -> 20 Po la nuitée (force + ?)

commerçante propose oeufs, pains, poissons, viandes, paniers de baies juteuses et paniers de baies guérissantes

commerçant vend faucilles, marteaux, scies, haches, pelles et pioches

orfèvre vend bijoux et achète coquilles irisées, perles, saphirs et trésor

serveuse vend bières, bouteilles de rhums, élixirs et élixirs solaire

quincaillier vend sacs vides, paniers, bols vides, fûts vide, cordes, clous et torches

Bazard achète cannes à pêche, couteaux, faucilles, marteaux, scies, haches, pelles, pioches, sacs vides, paniers, bols vides, fûts vide, cordes, clous, torches et vêtements

achetez 1 panier vide et 1 corde au quincaillier -> cueillez 1 panier de baies juteuses -> le village des pêcheurs  
-> campez -> la ferme -> aidez la fille de Rose, la femme du fermier a descendre du rocher (Est) ->  
raccompagnez la auprès de sa mère -> réputation + 8 -> la place de la ville -> ...

la dame riche -> son éventail coûteux est tombé dans les égouts (indiqué "canal" dans dialogue - ok cf. partout  
durant former votre équipage + les égouts)

client de l'auberge pourrait vous renseigner contre 2 bouteilles de rhum -> achetez les à la serveuse et  
donnez les lui -> ... -> achetez 2 autres bouteilles de rhum à la serveuse et donnez les lui -> ... ->

J'ai obtenu quelques informations intéressantes. Avant les pirates se cachaient et ils volaient seulement de temps en temps. Cette situation a changé quand un jeune pirate du nom de Black Rose est arrivé. Il a réussi à unir tous les pirates, et Il est devenu très populaire parmi les gens du peuple, car il leurs offrait une partie de leur butin.  
Plus tard, cependant, Black Rose changea d'un seul coup et il commença à semer la terreur partout. Il était comme possédé par un démon. Beaucoup de pirates se sont enfuis. Les pires sont restés.

...

vous pensez que quelqu'un vous surveille ... -> réputation - 1

automatiquement, un autre homme vous interpelle -> ...

J'ai bien écouter l'homme et finalement j'ai bien fait. Il est aussi une victime des pirates. Il a perdu sa femme et ses enfants. Une histoire vraiment très triste.  
Nous devrions aller dans le village de Trecila. J'ai entendu dire que là-bas il y a des pirates.

...

il devient votre 3ème ami -> vous devez vous renseigner au port de la ville pour savoir comment vous rendre au village de Trecila (ok voir ci dessous)

-----

le port de la ville -> *administrateur du port* -> les navires royaux et marchands ont tous été détruits par les pirates - il demande 100 Po pour une autre solution -> la place de la ville -> revendez trésor à orfèvre (+ 120 Po) -> le port de la ville -> donnez 100 Po à administrateur du port -> ....



...

la place de la ville -> *gardien* -> ... - il vous faut 90 en réputation pour accéder au Roi <- vous avez 65 (ok + tard)

le moulin -> *la femme du meunier* -> elle a besoin d'une nouvelle faucille -> donnez lui la votre -> réputation + 2 -> *la femme du meunier* -> elle vous enseigne comment couper les herbes médicinales



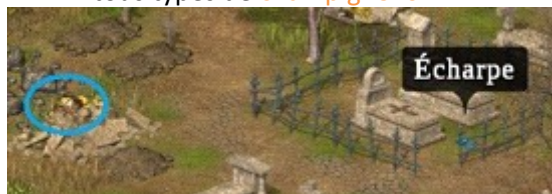
vous savez repérer et couper les herbes médicinales <- vous connaissez l'herboristerie

ouest de la place de la ville -> ...

## le cimetière de la ville

*une femme* donne l'alerte, il y a 3 zombies dans le cimetière <- nécessite masse et extraits magiques (ok cf. partout après recrutement bateau)

tous types de champignons -> ...



écharpe et trésor (rond bleu sur l'image)

cueillez 1 panier de baies juteuses

*Félisia la femme de ménage* -> de peur d'être refoulée, elle s'est affublée de vêtement de riche pour séduire Earl, un fils de bonne famille- l'ayant découvert, il pense qu'elle en veut qu'à son argent - discuter de la situation avec Earl (ok voir un peu plus bas)

*le moine* demande l'aumône -> donnez lui 5 Po -> **réputation + 1** -> *le moine* demande l'aumône -> donnez lui 8 Po -> **réputation + 2** -> il quémande 10 Po de plus ... j'attends (ok cf. **partout**)

*marchand ambulant* -> son **chariot** est défectueux <- **nécessite clous et bois débité** (ok cf. **partout**)

couturière vend **vêtements** et **voiles**

église près du *moine* -> *prêtre* -> un *néromancien* officie dans les **catacombes** - aider le <- **nécessite 100 en réputation et élixir solaire** (ok cf. **partout**) -> **cave de l'église** -> **champignons magiques** -> 1er moine alchimiste achète **élixirs, extraits magiques, fioles de poison et élixirs solaire**

Sud Est -> **cave des contrebandiers** -> *Hope* désire que vous éliminiez les *zombies* des **égouts** (ok cf. **partout** durant **former votre équipage + les égouts**) -> *Marc* -> son frère n'est pas revenu de la dernière livraison via les **égouts** (ok cf. **partout** durant **former votre équipage + les égouts**) -> contrebandier vend **passes partout, champignons magiques, sacs d'herbes amères, fourrures de loups et poignards**

la place de la ville -> *bourgeois* -> retrouver la **coupe d'argent** qui lui a été volée chez lui (ok cf. **partout** durant **former votre équipage + les égouts**)

la tour du magicien -> *Earl* (Nord Ouest) -> il est très fâché - il exige que *Félisia la femme de ménage* lui rende son **anneau** -> le **cimetière de la ville** -> *Félisia la femme de ménage* a perdu l'**anneau d'Earl** - il pourrait être devant la maison en face de l'église -> ...



...  
ramassez l' **anneau d'Earl** -> ramenez le lui à la **tour du magicien** -> ... -> tout est bien qui fini bien -> **réputation + 4** et **feuille d'or de l'amitié**



...  
le **cimetière de la ville** -> Sud -> ...

## le quartier pauvre de la ville

tous types de **champignons** / **puits** pour remplir **fûts vide** / **ouvriers** a louer

*Alba* -> son mari n'est pas rentré de la **côte interdite** (ok cf. **partout** durant **équipement du bateau**)

*garçon* a besoin de deux **ballots de paille** -> la **ferme** -> achetez les à l'*agriculteur Thomas* -> le **quartier pauvre de la ville** -> donnez les au *garçon* -> **réputation + 2** et 2 **sacs d'herbes amères**

*femme désespérée* -> selon elle, le **vieux phare** est hanté -> avant d'y accéder, il vous faudra réparer le **pont**

endommagé (ok cf. **partout** durant **équipement du bateau**)



...

*clocharde* fait la manche, elle a faim -> **le moulin** -> achetez 1 **pain** à *la fille du boulanger* -> **le quartier pauvre de la ville** -> donnez le + 5 **Po** à *la clocharde* -> **réputation + 3** -> Nord Ouest -> ...

## la citadelle des mercenaires

tous types de **champignons** / 3 **contenants perdus** (**panier**, **fût vide** et 1 **clous**) / **mercenaires** a louer

1er forgeron achète **sacs de charbon** et vend **clous**, **poignards**, **épées**, **masses**, **lances** et **boucliers**

*loup* devant **grotte** <- nécessite **poignard** (ok cf. **partout**)

*le moine* demande la charité (ok partiellement cf. **partout** durant **avant le départ**)

producteur de charbon -> avec 1 **bois** et 10 **Po**, il peut vous faire 1 **sac de charbon**

*chasseur Humbert* -> *son fils* est en vadrouille, le retrouver et le ramener (ok cf. **partout**) -> Sud -> ...

## la côte interdite

**champignons vénéneux** / **crabes** / **coquilles irisées** / 4 **contenants perdus** (**crabe**, 6 **mouches montées**, 3 **bouteilles de rhum**, 1 **fût d'huile**)

*jeune aventurier* a perdu son **épée** près des **ruines** (ok cf. **partout**)

**les ruines** -> **trou dans la terre** nécessite 1 **corde** (ok cf. **partout**) / *serpent* (ok cf. **partout**)

pêchez au centre -> votre **canne à pêche** se brise

**la citadelle des mercenaires** -> Nord -> ...

## la forêt de l'Ouest

tous types de **champignons** / 2 **contenants perdus** (2 **sacs vide** et 1 **hache**)

vendeur propose **arcs**, **flèches**, **couteaux** et **flèches de poison** - il achète **glandes de venin d'araignée** et **dents de serpents**

*Brent, le chasseur* vous apprendra a chasser quand vous aurez 80 en réputation et 3 **fouurrures de loups** a lui donner (ok voir + bas)



production de bois débités / vendeur de bois

*le chef d'équipe de la menuiserie* -> ...



.... (ok cf. **partout**)

*bûcheron* a besoin d'un coup de main <- nécessite 10 en force (ok voir ci dessous)

**partout**

le moulin -> revendez 25 **champignons comestibles** et 30 **champignons vénéneux** au fermier

le village de pêcheurs -> rachetez 1 **canne à pêche** à la marchande -> revendez lui 5 **crabes** -> reposez vous au **campement**

la plage des naufragés -> pêchez 4 **poissons** -> le port de la ville -> pêchez 4 + 3 **poissons**

la place de la ville -> revendez 2 **coquilles irisées** à l'orfèvre -> *cuisinière* (Est) attend 1 **fût de poissons** de la part du *pêcheur d'Arsieu* (ok cf. **partout** après **recrutement bateau**) -> achetez 1 **clous** au quincaillier (- 12 Po)

le cimetière de la ville -> *femme* a perdue son **écharpe** -> donnez la lui -> **réputation + 2** et 40 Po

la forêt Ouest -> **production de bois débités** -> donnez 3 **bois** et 5 Po pour obtenir 1 **bois débité**

la ferme -> reposez vous au **campement** -> le cimetière de la ville -> le *marchand ambulant* -> réparez son **chariot** -> 1 **fourrure de loup**, 90 Po et **réputation + 3**

la ferme -> reposez vous au **campement** -> Sud -> *femme* crie au loup - il est près du rocher (ok voir ci dessous)

la forêt de l'Ouest -> aidez le *bûcheron* a scier du bois -> votre **scie** se casse -> **réputation + 1** et 50 Po

la citadelle des mercenaires -> achetez 1 **poignard** au 1er forgeron (- 55 Po)

la ferme -> reposez vous au **campement** -> tuez le *loup* -> **fourrure de loup** -> rendez compte à la *femme* -> **réputation + 3** et 35 Po -> reposez vous au **campement**

la citadelle des mercenaires -> tuez le *loup* devant la **grotte** -> **campement** est dorénavant accessible (**viande - force + 12**) -> pénétrez dans la **grotte** -> *garçon* est coincé par un éboulement, vous devez trouver une autre entrée -> **puits** à l'Ouest nécessite 1 **corde** -> la place de la ville -> achetez 2 **cordes** au quincaillier (- 20 Po) ->

la citadelle des mercenaires -> descendez par le **puits** -> manque **torche** pour éclairer la cavité Ouest (ok cf. **partout** après **recrutement bateau**) - le garçon est le *fils du chasseur Humbert* -> **réputation + 2** -> escortez le jusqu'à son paternel -> ce dernier vous apprendra pour les **œufs** ...





vous savez repérer et ramasser les oeufs d'oiseaux dans la nature

faites le sur toutes les cartes déjà visitées <- vous devriez en trouver au moins 102

la forêt Ouest -> donnez vos 3 fourrures de loups à Brent, le chasseur -> achetez 1 arc au vendeur (- 70 Po) -> Brent, le chasseur -> automatiquement, vous suivez ces conseils et abattez un sanglier -> 3 viandes - il mentionne le jeune garçon de ferme de Hero of the Kingdom 1 -> ...



vous savez chasser à l'arc

chasseur Norbert a soif, il désire 2 bières -> la place de la ville -> achetez 2 bières à la serveuse (- 10 Po) -> la forêt de l'Ouest -> donnez 2 bières au chasseur Norbert -> réputation + 1 et 20 Po -> il vous révèle l'existence d'une caverne sous la cascade -> allez y -> champignons magiques -> araignées <- nécessite des torches (ok cf. partout après recrutement bateau) -> achetez 6 flèches au vendeur

chasseur Norbert concocte des fioles de poison <- il lui faut 1 sac d'herbes amères, 2 champignons vénéneux et 5 Po

la citadelle des mercenaires -> reposez vous au campement -> chassez la chèvre (3 viandes) et le sanglier (3 viandes)

la côte interdite -> pêchez à droite et à gauche (? + 4 poissons)

la citadelle des mercenaires -> reposez vous au campement

la côte interdite -> disposez votre corde dans trou dans la terre -> descendez -> champignons magique et poignard dans caisse perdue -> serpent (ok voir ci après) -> la citadelle des mercenaires -> achetez 1 bouclier au 1er forgeron (- 70 Po) -> la côte interdite -> redescendez dans trou dans la terre -> liquidez le serpent (2 dents de serpents) -> trésor -> il vous faut une pioche -> la place de la ville -> achetez en une (- 30 Po), au commerçant -> la ferme -> reposez vous au campement -> la côte interdite -> redescendez dans trou dans la terre -> creusez -> 1 pierres et ...



1 perle royale

remontez -> liquidez le serpent -> champignons vénéneux, champignons comestibles et ...



l'**épée** ... du **jeune aventurier** -> donnez la lui -> **réputation + 1** - **jeune aventurier** se joint à vous -> pêchez 5 **poissons** -> 1 **crabe**

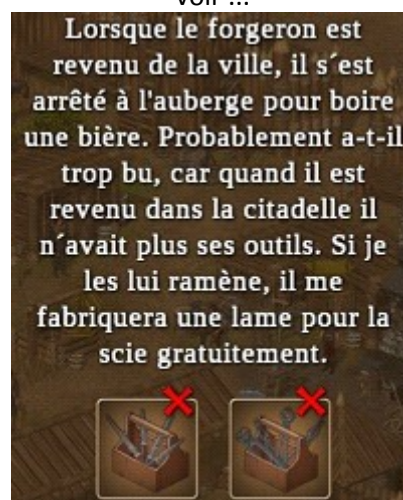
la **ferme** -> reposez vous au **campement** -> le champs de l'**agriculteur Thomas** -> redescendez dans **trou** -> éliminez le **serpent** (**2 dents de serpents**) -> **élixir solaire** dans les gravats à gauche

le **port de la ville** -> les **égouts** -> liquidez **serpent** (**2 dents de serpents**) -> la **citadelle des mercenaires** -> reposez vous au **campement** -> le **port de la ville** -> les **égouts** -> liquidez **serpent** (**2 dents de serpents**) -> liquidez **serpent** (**2 dents de serpents**) -> **énorme araignée** (ok cf. **partout durant former votre équipage + les égouts**)...



...

la **place de la ville** -> achetez 1 **clous** au **quincaillier** (- 12 Po) et 1 **scie** au **commerçant** (- 20 Po) -> la **forêt de l'Ouest** -> achetez 3 **bois** au **vendeur de bois** (- 60 Po) -> **production de bois débité** -> avec vos 4 **bois** et 10 Po, vous obtenez 2 **bois débités** -> la **citadelle des mercenaires** -> reposez vous au **campement** -> la **place de la ville** -> revendez 1 **trésor** à l'**orfèvre** (+ 120 Po) -> le **quartier pauvre de la ville** -> louez 2 **ouvriers** (- 40 Po) -> la **forêt de l'Ouest** -> le **chef d'équipe de la menuiserie** -> engagez les travaux d'agrandissement -> ... -> les 2 **ouvriers restent là** ... il vous faut acheter 1 **lame pour la scie** auprès du **2nd forgeron** de la **forêt de l'Ouest** -> allez le voir ...



kelcon c'lui là (ptdr)



l'ensemble de pinces est ici ... -> le quartier pauvre de la ville -> ...



l'ensemble de pinces est là ... -> la forêt de l'Ouest -> le 2nd forgeron -> remettez lui ses 2 ensembles à outils  
-> réputation + 2 - il fabrique la ...



lame pour scie -> la forêt de l'Ouest -> le chef d'équipe de la menuiserie l'installe, il est satisfait -> ...

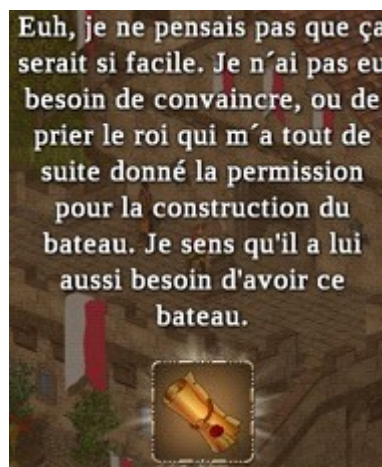


réputation + 5 et 260 Po

bûcheron s'est fait volé son médaillon en or, seul souvenir de son épouse décédée (ok cf. partout après recrutement bateau -> caverne sous la cascade)

le cimetière de la ville -> le moine -> donnez lui 10 Po -> réputation + 3 - vous atteignez 100 en réputation ->  
l'église -> le prêtre -> vous lui donnez élixir solaire -> le prêtre est avec vous -> sortez -> crypte au Nord ->  
champignons vénéneux - araignée (ok après le volcan) - serpent (ok voir + bas après recrutement bateau) - le  
nécromancien nécessite masse et fiole de poison (ok voir + bas après recrutement bateau)

la place de la ville -> gardien -> il vous laisse parler au Roi -> vous lui raconter votre histoire ... -> il vous  
remet permission pour la construction de bateaux



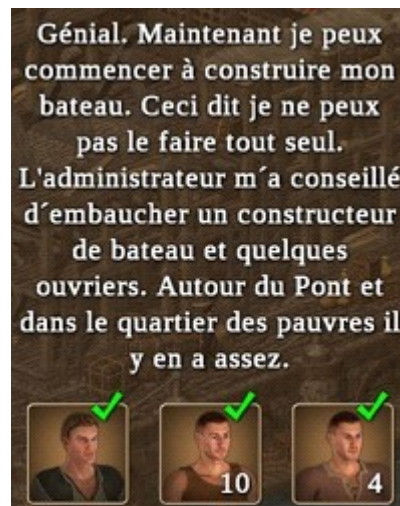
...

une fois votre bateau construit, il faudra revenir lui parler (ok et ce, avant qu'il soit fini ... voir + bas durant matériel bateau ...)

recrutement bateau



le port de la ville -> administrateur du port -> donnez lui permission pour la construction de bateaux -> ... -> il vous faut engager 1 maître constructeur de bateaux, 10 ouvriers et 4 charpentiers -> recruter maître constructeur de bateaux (- 120 Po) -> maître charpentier est d'accord pour être engagé - ses 3 fils peuvent vous aider si vous les trouvez dans la ville -> la place de la ville -> fils de maître charpentier au Sud Est - fils de maître charpentier près du puits -> le cimetière de la ville -> fils de maître charpentier discutant avec une femme au Sud Est -> le port de la ville -> ramenez ses 3 fils au maître charpentier -> donnez lui 140 Po pour l'avance de frais -> lui et ses 3 fils sont vos 4 charpentiers - reste a embaucher 10 ouvriers -> le moulin -> revendez 75 œufs à la fille du boulanger (+ 375 Po) -> le quartier pauvre de la ville -> embauchez 10 ouvriers (- 200 Po) -> le port de la ville -> administrateur du port -> ...



la phase de recrutement est terminée ... votre équipe au complet est dans ...

le chantier naval -> maître constructeur de bateaux -> ...



vous disposez de 116 Po -> il va vous en falloir (beaucoup) +

la forêt de l'Ouest -> chasseur Norbert -> donnez lui 1 sac d'herbes amères, 2 champignons vénéneux et 5 Po pour obtenir une fiolle de poison -> la citadelle des mercenaires -> le 1er forgeron -> achetez lui 1 masse (- 95Po) -> reposez vous au campement -> le cimetière de la ville -> la crypte -> avec l'aide automatique du prêtre, liquidez le nécromancien -> vous récupérez automatiquement sur son cadavre ...



1 poignard, 1 bijoux, 1 sac d'herbes amères, 5 champignons vénéneux et 1 pierres

le prêtre est fatigué, il s'en va -> liquidez serpent (2 dents de serpent) -> reste araignée - nécessite torche -> l'église -> le prêtre vous remercie -> réputation + 5 - 1 feuille d'or de l'amitié et 1 extrait magique -> le prêtre vend extraits magiques (35 Po l'unité) -> la cave -> 2nd moine alchimiste concocte des extraits

magiques <- 3 champignons magiques + 5 Po

la tour du magicien -> *le pêcheur d'Arsieu* -> il lui manque 12 mouches montées -> le village des pêcheurs -> achetez 8 mouches montées à *la marchande* (- 8 Po) -> donnez 12 mouches montées au *pêcheur d'Arsieu* à la tour de magicien -> réputation + 2 - 35 Po et fût de poissons -> apportez ce dernier à la cuisinière de la place de la ville -> réputation + 1 et 10 Po -> *la cuisinière* achète pains, viandes, poissons, crabes, oeufs, champignons comestibles et paniers de baies juteuses

achetez 2 torches au *quincaillier* (- 26 Po) -> la citadelle des mercenaires -> reposez vous au campement -> la forêt de l'Ouest -> la caverne sous la cascade -> champignons magiques -> liquidez *araignée* (glande de venin d'araignée) -> liquidez *araignée* (glande de venin d'araignée) -> pioche dans caisse perdue -> la citadelle des mercenaires -> reposez vous au campement -> la forêt de l'Ouest -> la caverne sous la cascade -> liquidez *araignée* (glande de venin d'araignée) -> votre poignard est usé (pô grave, il vous en reste 2 ...) -> trésor et médaillon en or -> la forêt de l'Ouest -> remettez son médaillon en or au *bûcheron* -> réputation + 2 et hache

la côte interdite -> chassez *chèvre* (3 viandes)

la place de la ville -> revendez 1 trésor à *l'orfèvre* (+ 120 Po) -> achetez 1 torche au *quincaillier* (- 13 Po) -> la citadelle des mercenaires -> le puits -> disposez votre torche -> 5 champignons magiques - 1 pierres dans caisse perdue -> reposez vous au campement -> le puits -> liquidez *serpent* (2 dents de serpent) -> liquidez *serpent* (2 dents de serpent) -> fourrure de loup dans caisse perdue - trésor

la place de la ville -> *gourmet* désire une soupe de crabes (ok voir ci dessous)

le cimetière de la ville -> liquidez *zombie* (poignard) -> la citadelle des mercenaires -> reposez vous au campement -> le cimetière de la ville -> liquidez *zombie* (bijoux) -> l'église -> achetez 35 Po 1 extrait magique au *prêtre* <- il aurait mieux vallut le faire concocter par *le 2nd moine alchimiste* dans la cave ... -> cimetière de la ville -> liquidez *zombie* (+ 44 Po) -> 1 pierres dans caisse perdue

la ferme -> cueillez 1 panier de baies guérissantes -> la plage des naufragés -> donnez le ainsi qu'1 sac de fleurs de miel à *Jasmine l'herboriste* pour recevoir 1 élixir -> la femme de Buselin vous donne 2 soupes de crabes

la place de la ville -> donnez 1 soupe de crabes au gourmet -> il vous remet 30 Po -> gourmet paiera pour une seconde soupe de crabes ... j'attends (ok voir ci dessous) -> revendez 2 trésors à *l'orfèvre* (+ 240 Po)

### matériel bateau

la forêt de l'Ouest -> *vendeur de bois* -> comme vous avez aidé son ami *le bûcheron*, il vous fait une ristourne - réputation + 2 -> achetez lui 8 bois (- 136 Po) -> *production de bois débités* -> pour obtenez 8 bois débité (- 40 Po)

la citadelle des mercenaires -> achetez 4 clous au *1er forgeron* (- 40 Po)

la place de la ville -> achetez 4 cordes au *quincaillier* (- 40 Po) -> achetez 2 scies, 1 hache et 2 marteaux au *commerçant* (- 104 Po)

le port de la ville -> le chantier naval -> *maître constructeur de bateaux* -> donnez lui ce qu'il demandait soit 8 bois débités, 4 clous, 4 cordes, 3 scies, 3 haches et 3 marteaux ... -> vous devez participer à la construction de votre bateau

la citadelle des mercenaires -> reposez vous au campement

le port de la ville -> le chantier naval -> établir le **squelette du bateau** -> ...



...  
*maître constructeur de bateaux* -> ...



...  
la place de la ville -> donnez la **soupe de crabes** au *gourmet* il vous redonnera 30 Po -> *gourmet* en veut encore (ok voir + bas durant **équipement du bateau**)

vous disposez de 76 Po, "c'est chaud"

la forêt de l'Ouest -> revendez 8 **dents de serpents** au *vendeur* (+ 160 Po) - achetez lui 6 **flèches** (- 12 Po) -> *le chasseur Norbert* -> donnez lui 2 **sacs d'herbes amères**, 4 **champignons vénéneux** et 10 Po pour obtenir 2 fioles de poison

le cimetière de la ville -> l'église -> la cave -> *2nd moine alchimiste* -> donnez lui 9 **champignons magiques** et 15 Po pour obtenir 3 **extraits magiques** -> revendez les au *1er moine alchimiste* (+ 90 Po) ainsi que les 2 fioles de poison (+ 100 Po)

la place de la ville -> revendez 12 **champignons comestibles** à *la cuisinière* (+ 36 Po)

vous disposez de 425 Po

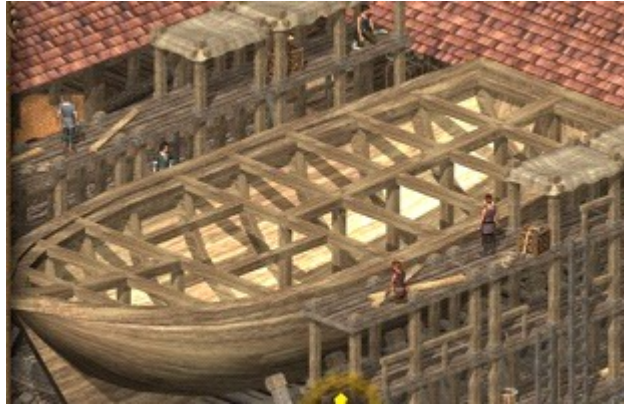
la forêt de l'Ouest -> *vendeur de bois* -> achetez lui 12 **bois** (- 204 Po) -> **production de bois débités** -> obtenez 12 **bois débité** (- 60 Po)

la citadelle des mercenaires -> achetez 8 **clous** au *1er forgeron* (- 80 Po) -> reposez vous au **campement**

la place de la ville -> achetez 4 **cordes** au *quincaillier* (- 40 Po)

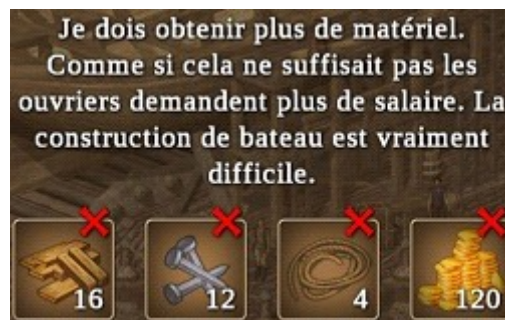
le port de la ville -> le chantier naval -> confectionner la **coque du bateau** -> ...





...

*maître constructeur de bateaux -> ...*



...

il vous reste "que" 41 Po ...

la place de la ville -> *le Roi* -> ...



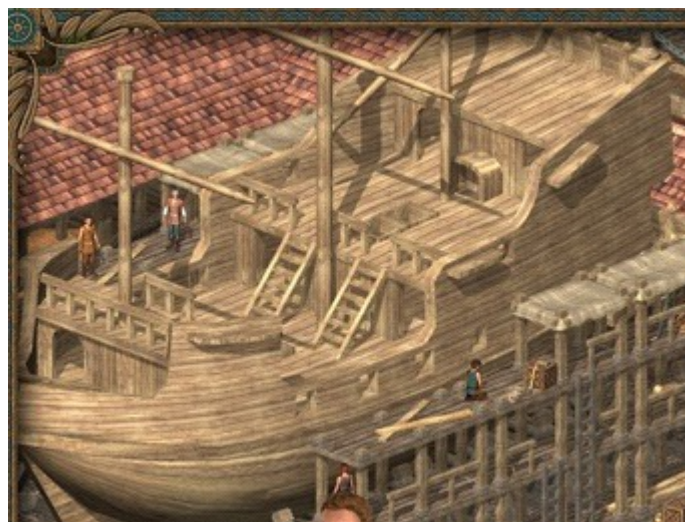
*vive le Roi !*

la forêt de l'Ouest ->  vendeur de bois  -> achetez lui 16 bois (- 272 Po) ->  production de bois débités  -> obtenez  
16 bois débité (- 80 Po)

la citadelle des mercenaires -> achetez 12 clous au  1er forgeron  (- 120 Po) -> reposez vous au  **campement**

la place de la ville -> achetez 4 cordes au  quincailler  (- 40 Po)

le port de la ville -> le chantier naval -> finaliser la coque du bateau -> ...



...

*maître constructeur de bateaux* -> ...

La construction du bateau est presque terminée. Il faut juste finir quelques petites choses et installer l'équipement.



...

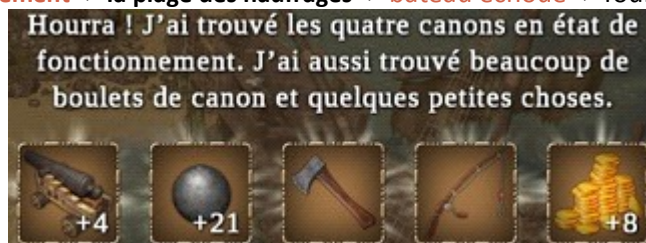
*administrateur du port* -> ...

J'ai demandé à l'administrateur du port où est-ce que je pouvais trouver des canons pour armer mon bateau. Il m'a dit que dans l'entrepôt du port il y avait deux nouveaux canons inutilisés, mais qu'ils n'étaient pas à vendre. J'essaierai de chercher des canons fonctionnants dans les anciens naufrages, avec un peu de chance...

...

### équipement du bateau

la ferme -> reposez vous au **campement** -> la plage des naufragés -> chassez *chèvre* (3 viandes) -> la ferme -> reposez vous au **campement** -> la plage des naufragés -> **bateau échoué** -> fouillez le avec 4 *amis* -> ...



...

la ferme -> chassez *sanglier* (3 viandes) -> la tour du magicien -> chassez *chèvre* (3 viandes)

la citadelle des mercenaires -> reposez vous au **campement** -> la côte interdite -> fouillez le **bateau échoué** avec 3 *amis* -> ...



vous êtes surpris par *le fantôme du capitaine Percy* -> ... -> **automatiquement**, vous fouillez le **bateau échoué** une 2nde fois -> ...

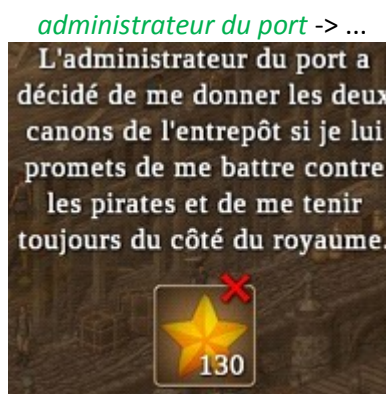


le quartier pauvre de la ville -> donnez la **lettre pour la femme de Percy** à cette dernière -> **réputation + 2** -> rendez compte au *fantôme du capitaine Percy* -> avant de disparaître, pour vous remercier, il localisera sur votre carte son **trésor** caché sur l'île déserte (ok cf. **l'île déserte**)

la citadelle des mercenaires -> *gardien du dépôt* dispose d'un **canon** - il l'échangera contre 12 **viandes** -> la forêt de l'Ouest -> achetez 10 **flèches** au *vendeur* (- 20 Po) -> la citadelle des mercenaires -> reposez vous au **campement** -> la forêt de l'Ouest -> chassez *sanglier* (3 **viandes**) -> échec de la chasse au *sanglier* (force - 4) -> la côte interdite -> chassez *sanglier* (3 **viandes**) -> la citadelle des mercenaires -> donnez 12 **viandes** au *gardien du dépôt* pour obtenir son **canon** -> *gardien du dépôt* achète **poignards, épées, lances, masses, boucliers, arcs et flèches**

la place de la ville -> *moine* désire 1 **bière** (ok durant **former votre équipage + les égouts**) / *mendiant* a faim, il souhaite 1 **pain** et 1 **viande** (ok après **le phare**)

le port de la ville -> *artificier* (*alchimiste*) fabrique de la **poudre à canons** <- nécessite 140 en réputation



pour finaliser votre bateau, il vous manque 14 points de réputation, 13 cordes, 6 voiles et 6 tonneaux d'huiles ... vous disposez de 597 Po

le moulin -> reposez vous au **campement**

la côte interdite -> ...





...

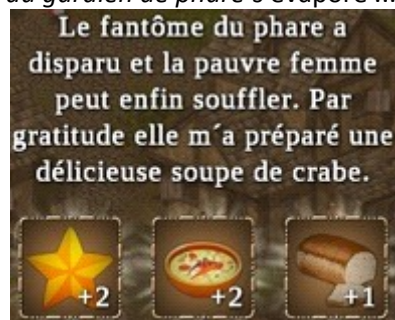
au Nord Est, ramassez la **chaussure** -> vous pensez que c'est peut être celle du *mari d'Alba* ... -> **le quartier pauvre de la ville** -> *Alba* -> c'est bien ça, il a dut tomber dans le récif - vous lui promettez de le rechercher -> **la côte interdite** -> sondez le **récif (nécessite corde)** -> entrez dans la **grotte sous marine** -> **champignons magiques** - *le mari d'Alba* est blessé -> donnez lui 1 **élixir** -> il dit qu'il était là pour un **trésor** caché (**à l'instant T, vous déterminez la pioche mais manquez de force pour le déterrer**) -> escortez le jusqu'à *son épouse* dans le **quartier pauvre** -> **réputation + 4** et 6 **coquilles irisées** -> **la ferme** -> reposez vous au **campement** -> **la côte interdite** -> **la grotte sous marine** -> déterminez le **trésor** caché + 1 **pierres**

**la place de la ville** -> achetez 2 **cordes** au **quincaillier** (- 40 Po) et 1 **marteau** au **commerçant** (- 20 Po) -> **la forêt de l'Ouest** -> achetez 1 **bois** au **vendeur de bois** (- 17 Po) -> **production de bois débités** -> obtenez 1 **bois débité** (- 5 Po) -> achetez 10 **flèches** au **vendeur** (- 20 Po) -> chassez **sanglier** (**celui que vous aviez loupé** -> 3 **viandes**) -> **la citadelle des mercenaires** -> reposez vous au **campement** -> **le quartier pauvre de la ville** -> louez 2 **ouvriers** (- 40 Po) -> réparez la **1ère section** du **pont endommagé** -> étant fatigué, votre **marteau** vous glisse des mains et tombe dans l'eau ... -> **la place de la ville** -> achetez 2 **cordes** au **quincaillier** (- 20 Po) et 1 **marteau** au **commerçant** (- 20 Po) -> **la forêt de l'Ouest** -> achetez 1 **bois** au **vendeur de bois** (- 17 Po) -> **production de bois débités** -> obtenez 1 **bois débité** (- 5 Po) -> **la citadelle des mercenaires** -> reposez vous au **campement** -> **le quartier pauvre de la ville** -> louez 2 **ouvriers** (- 40 Po) -> réparez la **2nde section** du **pont endommagé** -> ...



...

**réputation + 10** -> **crabe** - **perle** dans **caisse perdue** - 3 nouveaux **spots de pêche** -> **fantôme** hurle que le **phare** est éteint - vous pensez que c'est *le gardien du phare* et qu'il suffirait d'allumer le **phare** pour le calmer -> ... -> **la forêt de l'Ouest** -> achetez 1 **bois** au **vendeur de bois** -> **la place de la ville** -> achetez 1 **torche** au **quincaillier** (- 13 Po) -> **la ferme** -> reposez vous au **campement** -> **le quartier pauvre de la ville** -> allumez le **feu du phare** - *le fantôme du gardien de phare* s'évapore ... -> *femme désespérée* -> ...



...

**réputation + 2**, 2 **soupes de crabes** et 1 **pain** -> pêchez 3 **poissons** à gauche

**la place de la ville** -> donnez 1 **soupe de crabes** au **gourmet** qui vous la paiera 30 Po -> **gourmet** en veut d'autres ... **je lui laisse le temps de digérer** <[;o] <- **ok voir + bas** -> donnez 1 **pain** et 1 **viande** au **mendiant** -> **réputation + 2**

**le port de la ville** -> **administrateur du port** vous donne les 2 **canons** promis -> **le cimetière de la ville** -> achetez 6 **voiles** à **la couturière** (- 360 Po) -> **la place de la ville** -> revendez 1 **trésor** et 7 **coquilles irisées** à

l'orfèvre (+ 295 Po) -> achetez 15 **cordes** au quincaillier (- 150 Po) -> le port de la ville -> achetez 6 **fûts d'huile** à l'alchimiste (- 72 Po) -> maître constructeur de bateaux -> présentez lui vos 10 **canons**, 6 **voiles**, 15 **cordes** et 6 **fûts d'huile** -> la ferme -> reposez vous au **campement** -> le port de la ville -> installer les équipements du bateau -> ...



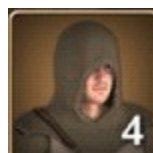
waouh !

*administrateur du port* -> ...



...

**former votre équipage + les égouts**



vous avez 134 en réputation et 36 Po - il vous manque tout particulièrement 1 ami

la place de la ville -> revendez 24 **champignons comestibles** et 39 **œufs** à la cuisinière (+ 189 Po) -> revendez 1 **coquille irisée** et 1 **perle** à l'orfèvre (+ 90 Po) -> donnez 1 **soupe de crabes** au *gourmet* qui vous la paiera toujours 30 Po -> *gourmet* en veut d'autres (ok cf. **le village des salamandres #1**)

la forêt de l'ouest -> revendez 5 **dents de serpents** au vendeur (+ 100 Po)

la citadelle des mercenaires -> achetez 1 **lance** au 1er forgeron (- 100 Po) -> louez 2 **mercenaires** (- 200 Po) -> la

côte interdite -> chassez *chèvre* (3 viandes) -> la citadelle des mercenaires -> reposez vous au **campement**

le moulin -> *femme du meunier* rachète paniers de baies guérissantes, sacs de fleurs de miel et sacs de fleurs amères -> cueillez 1 panier de baies guérissantes -> la place de la ville -> achetez 2 torches au *quincaillier* (- 26 Po) et 1 faucille au *commerçant* (- 17 Po) -> le moulin -> coupez fleurs de miel pour 1 sac vide -> la plage de naufragés -> donnez 1 sac de fleurs de miel et 1 panier de baies guérissantes à *Jasmine l'herboriste* pour recevoir 1 élixir -> la ferme -> reposez vous au **campement**

le port de la ville -> les égouts -> liquidez *énorme araignée* (2 glandes de venin d'araignée) -> ...



1 *mercenaire* est mort - votre bouclier est cassé - 1 élixir a été perdu -> élixir dans caisse perdue

le cimetière de la ville -> l'église -> la cave -> *2nd moine alchimiste* -> donnez lui 3 champignons magiques et 5 Po pour obtenir 1 extrait magique

le port de la ville -> les égouts -> grille fermée (ok voir + bas quand possibilité de crocheter les serrures)- reste 3 araignées (ok voir un peu + bas) - liquidez *zombie* (bijoux) -> 3 bols vides dans caisse perdue -> *homme blessé* nécessite élixir -> donnez lui en un -> *réputation + 2* - c'est le frère de Marc -> escortez le jusqu'au quartier pauvre de la ville -> cave des contrebandiers -> Marc -> *réputation + 3* et perle royale -> le frère de Marc a une dette envers vous, il se joint à vous -> *Marc* achète bouteilles de rhum, passes partout, fioles de poison, fourrures de loups, bijoux et fût de poudre à canon -> revendez lui 1 bijoux (+ 65 Po)

le cimetière de la ville -> l'église -> la cave -> *2nd moine alchimiste* -> donnez lui 9 champignons magiques et 15 Po pour obtenir 3 extraits magiques -> la citadelle des mercenaires -> reposez vous au **campement**

le port de la ville -> les égouts -> liquidez *zombie* (poignard) -> liquidez *zombie* (+ 41 Po) -> la ferme -> reposez vous au **campement**-> la tour du magicien -> pêchez 6 poissons -> le port de la ville -> les égouts -> liquidez *zombie* (+ 74 Po) - 3 champignons magiques

le port de la ville -> achetez 3 torches au *quincaillier* (- 39 Po) -> le port de la ville -> les égouts -> liquidez *araignée* (glande de venin d'araignée) -> la ferme -> reposez vous au **campement** -> chassez *chèvre* (3 viandes) -> le port de la ville -> les égouts -> liquidez *araignée* (glande de venin d'araignée) -> la ferme -> reposez vous au **campement** -> le port de la ville -> les égouts -> liquidez *araignée* (glande de venin d'araignée) -> 2 sacs vides dans caisse perdue -> grimpez dans ...

la cave secrète -> ... -> la citadelle des mercenaires -> reposez vous au **campement** -> le port de la ville -> les égouts -> la cave secrète -> liquidez *araignée* (1 pierres) - 5 champignons magiques - trésor -> redescendez -> Nord Ouest -> ...

ramassez l'éventail coûteux -> ...



...



ramenez le à la *dame riche* de la *place de la ville* -> ...



...  
réputation + 2 et 100 Po

le cimetière de la ville -> l'église -> la cave -> 2nd moine alchimiste -> donnez lui 12 champignons magiques et 20 Po pour obtenir 4 extraits magiques -> le port de la ville -> les égouts -> Nord Ouest -> liquidez *zombie* (bijoux) -> liquidez *zombie* (+ 38 Po) -> la citadelle des mercenaires -> reposez vous au **campement** -> le port de la ville -> les égouts -> Nord Ouest -> liquidez *zombie* (poignard) -> liquidez *zombie* (+ 53 Po) -> 2 clous dans fût perdu -> échelle vous permet d'atteindre la place de la ville - la plaque d'égouts est enlevée automatiquement

-> ...



...

le cimetière de la ville -> l'église -> la cave -> 2nd moine alchimiste -> donnez lui 6 champignons magiques et 10 Po pour obtenir 2 extraits magiques -> la forêt de l'Ouest -> achetez 10 flèches au vendeur (- 20 Po) -> la citadelle des mercenaires -> reposez vous au **campement** -> chassez *sanglier* (3 viandes)

la place de la ville -> les égouts -> liquidez *zombie* (67 Po) -> liquidez *zombie* (ancienne carte)



ok + tard ...

la citadelle des mercenaires -> reposez vous au **campement** -> achetez 1 bouclier au 1er forgeron (- 70 Po)

la place de la ville -> les égouts -> liquidez *serpent* (2 dents de serpents) -> liquidez *serpent* - votre épée est émoussée - 5 champignons magiques -> la citadelle des mercenaires -> reposez vous au **campement** -> achetez 1 épée au 1er forgeron (- 85 Po) -> la place de la ville -> égouts -> liquidez *serpent* (2 dents de serpents) - 2 passes partout dans caisse perdue - grille fermée (ok par une autre ouverte juste après)

le cimetière de la ville -> la cave des contrebandiers -> achetez 6 champignons magiques à contrebandier (- 72 Po) -> l'église -> la cave -> 2nd moine alchimiste -> donnez lui 12 champignons magiques et 20 Po pour

obtenir 4 extraits magiques

la place de la ville -> les égouts -> liquidez *zombie* (+ 46 Po) -> liquidez *zombie* (bijoux) - 3 champignons magiques -> la citadelle des mercenaires -> reposez vous au **campement** -> la place de la ville -> égouts -> liquidez *zombie* (+ 58 Po) -> liquidez *zombie* (+ 61 Po) -> escalier montant -> vous êtes dans la cave des contrebandiers -> Hope -> ...



...

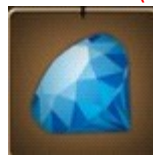
réputation + 10 -> Hope peut vous enseigner le crochetage de serrures <- nécessite 3 passes partout - ok voir + bas

la place de la ville -> achetez 2 torches au quincaillier (- 26 Po) -> les égouts -> liquidez *araignée* (glande de venin d'araignée) -> liquidez *araignée* (glande de venin d'araignée) -> la ferme -> reposez vous au **campement** -> le moulin -> chassez *sanglier* (3 viandes) -> la place de la ville -> les égouts -> liquidez *araignée* (glande de venin d'araignée) -> grille fermée (ok + tard)-> ...



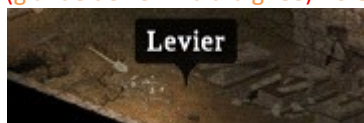
il manque un levier (ok + tard)

descendez dans ... les catacombes -> ... -> la citadelle des mercenaires -> reposez vous au **campement** -> la place de la ville -> les égouts -> les catacombes -> liquidez *araignée* (glande de venin d'araignée) - 3 champignons magiques -> le cimetière de la ville -> l'église -> la cave -> 2nd moine alchimiste -> donnez lui 3 champignons magiques et 5 Po pour obtenir 1 extrait magique -> la place de la ville -> les égouts -> les catacombes -> liquidez *zombie* (saphir)



...

le cimetière de la ville -> l'église -> la cave -> 2nd moine alchimiste -> donnez lui 3 champignons magiques et 5 Po pour obtenir 1 extrait magique -> la place de la ville -> les égouts -> les catacombes -> liquidez *zombie* (non noté) -> la citadelle des mercenaires -> reposez vous au **campement** -> liquidez *zombie* (+ 42 Po) - votre masse se casse -> liquidez *araignée* (glande de venin d'araignée) - trésor et 64 Po -> levier au sol ...



...

les égouts -> utilisez le sur le mécanisme -> r.a.s. pour le moment <- a revoir quand possibilité de crochetage (ok voir un peu + bas)

la tour du magicien -> pêchez 5 poissons -> vous apercevez un *jeune homme* sur le pont - a votre approche, il s'enfuit -> il faudra y revenir 3 fois - voir + bas

la ferme -> reposez vous au **campement** -> la place de la ville -> les égouts -> les catacombes -> liquidez *araignée* (glande de venin d'araignée) - bouclier dans caisse perdue - 2 champignons magiques -> le cimetière de la ville -> la cave des contrebandiers -> achetez 4 champignons magiques à contrebandier (- 48 Po) -> l'église -> la cave -> 2nd moine alchimiste -> donnez lui 6 champignons magiques et 10 Po pour obtenir 2 extraits magiques -> la citadelle des mercenaires -> achetez 1 masse au 1er forgeron (- 95 Po) -> la place de la ville -> les égouts -> les catacombes -> liquidez *zombie* (1 bijoux) -> la ferme -> reposez vous au **campement** -> la place de la ville -> les égouts -> les catacombes -> liquidez *zombie* (14 Po et 1 pierres) - pelle au sol -> passage au Nord mène à la crypte du cimetière de la ville -> reste 2 zombies (ok après le volcan)

le cimetière de la ville -> la cave des contrebandiers -> achetez 1 passe partout à contrebandier (- 10 Po) -> demandez à *Hope* qu'elle vous enseigne -> **automatiquement**, en suivant ses conseils, vous arrivez à crocheter le coffre d'apprentissage ici présent ... à la 3ème tentative -> ...



elle vous laisse, comme récompense globale (*frère de Marc* et élimination des zombies), la coupe d'argent qui était (bien) planquée dans le coffre d'apprentissage - vous savez dorénavant qui l'avait volé ... - crocheter les serrures n'est plus un mystère pour vous

achetez 4 passes partout à contrebandier (- 40 Po) -> les égouts -> crochetez serrure 1er coffre pour 3 vêtements -> crochetez serrure 2nd coffre pour 3 bijoux -> crochetez serrure 3ème coffre pour 25 flèches -> la citadelle des mercenaires -> reposez vous au **campement** -> la place de la ville -> les égouts -> crochetez serrure 4ème coffre pour 2 élixirs -> la cave des contrebandiers -> achetez 5 passes partout à contrebandier (- 50 Po) -> les égouts -> Nord Est -> crochetez serrure 5ème coffre pour 3 torches -> crochetez serrure 6ème coffre pour 2 couteaux et 10 mouches montées -> crochetez serrure 7ème coffre pour 1 poignard -> crochetez serrure grille fermée -> liquidez *serpent* (2 dents de serpent) -> champignons magiques - crochetez serrure 8ème coffre pour 1 ancienne carte -> ...



ok -> voir un peu + bas

la place de la ville -> donnez sa coupe d'argent au bourgeois -> réputation + 3 et 75 Po -> achetez 1 bière à la serveuse (- 5 Po) et offrez la au moine -> réputation + 2

le quartier des pauvres -> *jeune homme* sur le pont s'enfuit une 2nde fois ...

la citadelle des mercenaires -> reposez vous au **campement** -> le village de pêcheurs -> chassez *sanglier* (3 viandes) -> chassez *chèvre* (3 viandes) -> la plage des naufragés -> l'îlot -> ...



...  
déterminez trésor

la citadelle des mercenaires -> reposez vous au **campement** -> la côté interdite -> ...



...  
déterrez **trésor**

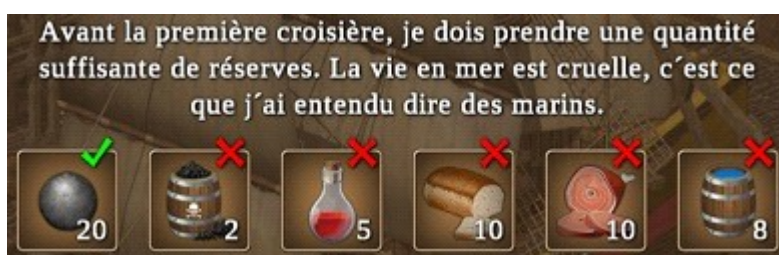
le cimetière de la ville -> la cave des contrebandiers -> achetez 6 **passes partout** à contrebandier (- 60 Po) -> la forêt de l'Ouest -> la caverne sous la cascade -> crochetez **serrure coffre** - vous échouez -> recommencez et crochetez **serrure coffre** pour 1 **fouurrure de loup** -> la citadelle des mercenaires -> descendez par le **puits** -> crochetez **serrure coffre** pour 1 **bijoux** -> la côté interdite -> les ruines -> descendez -> crochetez **serrure coffre** pour 1 **rune verte** -> ...



...  
le quartier des pauvres -> **jeune homme** sur le pont rêve d'aventure, il s'engage auprès de vous -> derrière le phare, crochetez **serrure coffre** pour 270 Po -> le cimetière de la ville -> l'église -> la cave -> **coffre verrouillé** <- je décide de ne pas le faire - les 2 moines alchimistes sont juste à côté ... ->

le port de la ville -> crochetez **serrure coffre** pour 93 Po -> la ferme -> le champs de l'agriculteur Thomas -> descendez par le **trou** -> ... -> le cimetière de la ville -> la cave des contrebandiers -> achetez 1 **passé partout** à contrebandier (- 10 Po) -> la ferme -> le champs de l'agriculteur Thomas -> descendez par le **trou** -> crochetez **serrure coffre** pour 1 **faucille** et 1 **marteau** <- CCCP en force ?

le quartier pauvre de la ville -> louez 5 **ouvriers** (- 100 Po) -> le port de la ville -> **administrateur du port** -> présentez lui votre équipage -> votre bateau est mis à l'eau -> ... -> **administrateur du port**



il vous manque 2 fûts de poudre à canons, 2 élixirs, 10 pains, 6 viandes et 8 fûts d'eau

**avant le départ**

le village des pêcheurs -> coupez des **fleurs de miel** pour 1 **sac** - achetez 2 **paniers vides** à la marchande (- 18 Po) -> la citadelle des mercenaires -> reposez vous au **campement** -> coupez des **fleurs de miel** pour 1 **sac** -> cueillez 2 **paniers de baies guérissantes** -> la **plage des naufragés** -> donnez 2 **paniers de baies guérissantes** et 2 **sacs de fleurs de miel** à Jasmine l'herboriste pour obtenir 2 **élixirs**

la place de la ville -> achetez 6 **fûts vides** au quincailler (- 84 Po) -> remplissez 4 **fûts vides** avec l'eau du **puits** -> la citadelle des mercenaires -> reposez vous au **campement** -> la place de la ville -> remplissez 4 **fûts vides** avec l'eau du **puits**



le port de la ville -> l'artificier (alchimiste) -> ...



pour les 2 fûts de poudre à canon, il vous faut 2 fûts vides, 2 souffres, 2 sacs de charbon de bois, 6 sacs de fumiers et 50 Po

la place de la ville -> achetez 2 fûts vides au quincaillier (- 28 Po) -> le port de la ville -> achetez 2 souffres à l'alchimiste (- 170 Po)

la forêt de l'Ouest -> achetez 2 bois au vendeur de bois (- 34 Po) -> la citadelle des mercenaires -> producteur de charbon -> donnez lui 2 bois et 20 Po pour obtenir 2 sacs de charbon de bois

la ferme -> tas de fumier -> ...



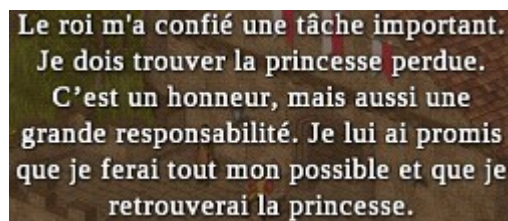
...

pelletez 1 sac de fumier -> reposez vous au campement -> tas de fumier -> pelletez 2 sacs de fumier -> la place de la ville -> achetez 3 sacs vides au quincaillier (- 21 Po) -> la ferme -> tas de fumier -> pelletez 1 sac de fumier -> le quartier pauvre -> pêchez 6 poissons -> la ferme -> reposez vous au campement -> tas de fumier -> pelletez 2 sacs de fumier

la place de la ville -> revendez 1 trésor à l'orfèvre (+ 120 Po) -> le port de la ville -> l'artificier (alchimiste) -> donnez lui 2 fûts vides, 2 souffres, 2 sacs de charbon de bois, 6 sacs de fumiers et 50 Po pour obtenir 2 fûts de poudre à canon

le moulin -> le meunier -> donnez lui 2 sacs de céréales et 10 Po pour obtenir 2 sacs de farine -> la marchande de pains -> échangez 2 sacs de farine contre 10 pains -> chassez chèvre (3 viandes) -> la ferme -> reposez vous au campement -> la citadelle des mercenaires -> chassez chèvre (3 viandes) -> le moine -> donnez lui 5 Po -> réputation + 1 -> donnez lui 1 poisson -> réputation + 2 -> le moine désire 1 soupe de crabes

le port de la ville -> administrateur du port -> donnez lui 20 boulets de canon, 2 fûts de poudre à canon, 5 élixirs, 10 pains, 10 viandes et 8 fûts d'eau -> la place de la ville -> le Roi -> ...



...



son meilleur agent, *Turquan*, vous accompagnera ...



le point de la situation

le port de la ville -> *agent Turquan* -> vous lui dites pour le village de Trecila - il est d'accord et prend le rôle de navigateur -> *votre bateau* -> voguez vers ...

## le village de Trecila #1

*villageois* est grandement surpris de votre arrivée - il désigne *le Baron* / *crabe - coquille irisée*

*gardien du dépôt* désire 12 *bouteilles de rhum*

*habitant* est affamé, il demande 3 *pains* et *viandes* (ok cf. *la lagune cachée*) / 2 *habitants* se plaignent du



## Baron

donnez 50 Po au *garde du Baron* -> *le baron* -> vous sentez que c'est plus un partron du crime qu'un seigneur et qu'il détient des informations sur *les pirates* -> **automatiquement**, vous décidez de coopérer pour qu'il vous en dise plus par la suite -> *le baron* -> ...



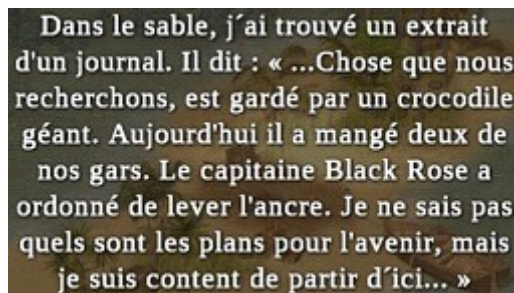
...  
votre bateau -> naviguez jusqu'à ...

## la lagune cachée

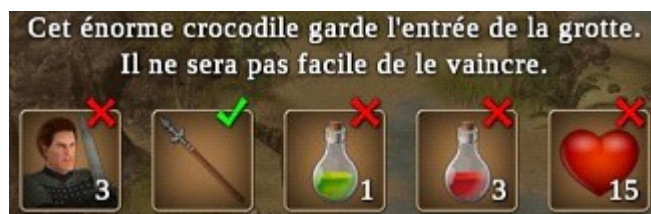
des traces indiquent que quelqu'un est passé par là récemment ...

**campement** (2 poissons - force + 10) / 5 crabes - 14 oeufs - 6 coquilles irisées - 1 bijoux dans **caisse perdue** - 3 bouteilles de rhum dans **caisse perdue** - 1 fût d'huile dans fût perdu

pêchez 6 poissons en bas -> reposez vous au **campement** -> ...



*le capitaine Black Rose recherchait lui aussi l'artefact ...*



il vous manque 2 mercenaires, 1 fiole de poison et 3 élixirs (ok voir + bas)

pêchez 4 poissons en haut à droite -> votre bateau -> naviguez jusqu'au **port de la ville** ...

le moulin -> chassez *sanglier* (3 viandes) -> le village de pêcheurs -> achetez 3 paniers à *la marchande* (- 27 Po)  
-> la place de la ville -> achetez 4 sacs vides au *quincaillier* (- 28 Po) - revendez lui 1 perle irisée (+ 25 Po) ->

cueillez 1 panier de baies guérissantes -> coupez des fleurs de miel pour 1 sac -> la tour du magicien -> cueillez 2 paniers de baies guérissantes -> coupez des fleurs de miel pour 1 sac -> la ferme -> reposez vous au **campement** -> coupez des fleurs de miel pour 1 sac - votre faucille se casse -> la plage des naufragés -> donnez 3 paniers de baies guérissantes et 3 sacs de fleurs de miel à Jasmine l'herboriste pour obtenir 3 élixirs

la forêt de l'Ouest -> coupez des fleurs amères pour 1 sac -> Chasseur Norbert -> donnez lui 1 sac de fleurs amères et 2 champignons vénéneux pour obtenir 1 fiole de poison

le moulin -> donnez 1 sac de céréales et 5 Po au meunier pour obtenir 1 sac de farine que vous donnerez à la fille du boulanger en échange de 5 pains

la place de la ville -> revendez 2 trésors à l'orfèvre (+ 240 Po) -> la citadelle des mercenaires -> louez 2 **mercenaires** (- 200 Po) -> le port de la ville -> votre bateau -> destination le village de Trecila -> donnez 3 pains et 3 viandes à habitant -> réputation + 3

votre bateau -> allez à la lagune cachée -> reposez vous au **campement** -> liquidez énorme crocodile -> ...



2 **mercenaires** sont décédés, votre lance est foutue et 1 élixir a été consommé

la grotte -> fouillez saletés -> ...



...

vous y trouvez l'artefact (étoile noire) recherché, 1 vêtement, 1 fût vide et 2 passes partout -> ressortez pour vous reposer au **campement** -> la grotte -> crochetez la serrure du coffre -> vous y trouvez ...



une **rune bleue**

la lagune cachée -> **fantôme de pirate** ne trouvera pas la paix tant que son corps ne sera pas inhumé dans une tombe (ok après le récif hanté)

pêchez 5 poissons en haut -> votre bateau -> rejoignez le village de Trecila -> donnez l'artefact (étoile noire) au baron -> vous le questionnez sur les pirates -> "quelqu'un" vous assomme, vous vous réveillez dans une prison -> ...

Ce baron est répugnant. J'ai immédiatement su que je ne pouvais pas lui faire confiance. C'est un criminel ordinaire et un intimidateur. Il va me le payer cher.

vos équipements sont restés à bord de votre bateau -> c'est le soir, reposez vous -> l'Agent Turquan

intervient discrètement ...

Dieu Merci ! Je savais que mon équipe ne me laisserait pas dans le pétrin. Devant la prison il y a l'agent Turquan et à travers les barreaux il me donne un paquet avec de la nourriture et son poignard.



vous entendez une conversation qui mentionne l'attente "d'invités" ... -> vous passez une 2nde nuit en prison -> reposez vous (1 pain) -> le matin, vous percevez une certaine agitation dans le village de Trecila -> un échange se fait entre le Baron et le capitaine Black Rose : l'artefact (étoile noire) contre une jeune femme ...



elle se retrouve enfermée avec vous dans la prison -> vous discutez tous les deux - elle ne veut pas en dire + que ça sur elle - vous la trouvez très belle ...

Maintenant c'est le moment ! Personne ne regarde. J'enlève la grille et je pars.

vous emmenez la jeune femme avec vous -> vous décidez d'aller ...

## le récif hanté

la jeune femme est éreintée, elle vous attend au Sud / 3 crabes - 3 coquilles irisées - 2 bouteilles de rhum dans caisse perdue - torche dans fût perdu - couteau, torche et 27 Po sur squelette - 6 œufs

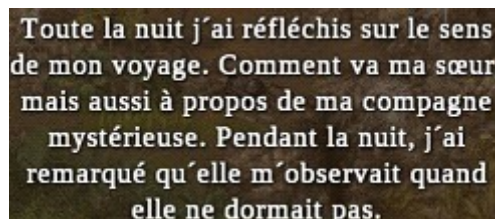
ramassez 3 bois et établissez un campement (2 poissons - force + 10)

pêcheur Fabien -> enlevé en même temps que votre soeur (cf. le début de l'aventure au village de pêcheurs) et devenu esclave dans le village de Trecila, il a comme vous, réussi à s'échapper - les hommes du Baron ayant peur des araignées, ils ne s'aventurent pas vers ici ... il ne sait pas où se trouve votre soeur - vous décidez de construire un radeau



il vous manque 1 hache, 4 bois et 2 cordes (ok voir + bas)

reposez vous au **campement** -> la jeune femme ne veut toujours pas vous révéler son identité -> ...



...

liquidez *araignée* (glande de venin d'araignée) -> liquidez *araignée* (glande de venin d'araignée) -> fouillez les **anciennes mines** -> ...



...

vous y trouvez 1 pioche, 1 pelle, 1 hache, 2 cordes, 4 bois et 1 fût vide -> *énorme araignée* vous surprend ...

aidez le pêcheur Fabien à pêcher 3 poissons - reste 2 ou 3 spots de pêche (ok + tard) -> reposez vous au **campement** -> construisez **votre radeau** ... - vous avez un mauvais pressentiment -> *l'araignée géante* attaque et tue le pêcheur Fabien - vous avez tout juste le temps de prendre la mer avec la jeune femme

au milieu de nulle part, vous vivez une romance ...



...

elle vous révèle qu'elle est la princesse ... elle s'en veut d'être partie "à l'aventure" du **château** sans prévenir quiconque

finalement, vous êtes miraculeusement repéré par votre équipage et hissés à bord de **votre bateau** ... qui porte le nom de **votre sœur**

vous récupérez l'entiereté de vos équipements

accostez au **port de la ville** -> la place de la ville -> ... -> le Roi -> ... - à votre demande et sur insistance de son



unique fille, il accepte que **la princesse** vous accompagne - après un topo de l'Agent Turquan sur ce qui se passe au **village de Trecila**, **le Roi** vous désigne pour "régler le problème" - il met 3 **gardes royaux** a votre disposition

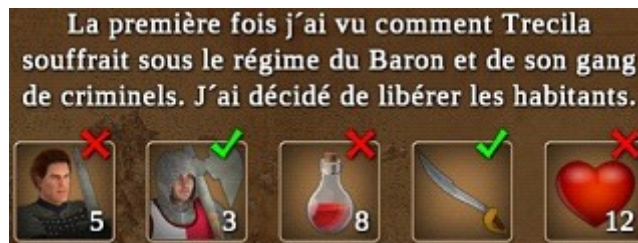
**le moine** -> vous lui parlez du **fantôme de pirate** de la **lagune cachée** - il veut bien l'enterrer dignement mais il a d'abord "encore" soif -> **la serveuse** -> achetez lui 2 **bières** (- 10 Po) et offrez les lui -> il vous accompagne ...



+ les 5 membres d'équipage

la **lagune cachée** -> 1 **crabe** -> reposez vous au **campement** -> procédez à l'inhumation du squelette du **fantôme de pirate** -> pêchez 3 **poissons** -> reposez vous au **campement** -> pêchez 6 **poissons**

le village de Trecila -> ...



pour lancer l'assaut, il vous manque 4 **mercenaires** et 6 **élixirs** (ok voir ci dessous)

le cimetière de la ville -> **le moine** qui vous accompagnait retourne à l'église -> **réputation** + 3 -> la cave des **contrebandiers** -> revendez 5 **bijoux** à **Marc** (+ 325 Po)

le village de pêcheurs -> achetez 6 **paniers** à **la marchande** (- 54 Po) -> la place de la ville -> achetez 6 **sacs vides** au **quincaillier** (- 42 Po)

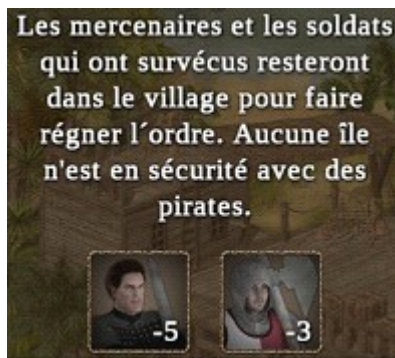
la forêt de l'Ouest -> cueillez 3 **paniers de baies guérissantes** -> coupez des **fleurs de miel** pour 1 **sac** -> la **citadelle des mercenaires** -> coupez des **fleurs de miel** pour 1 **sac** -> la **ferme** -> reposez vous au **campement** -> coupez des **fleurs de miel** pour 2 **sacs** -> cueillez 3 **paniers de baies guérissantes** -> le **moulin** -> coupez des **fleurs de miel** pour 1 **sac** -> la **tour du magicien** -> coupez des **fleurs de miel** pour 1 **sac** -> le **cimetière de la ville** -> cueillez 3 **paniers de baies guérissantes** -> la **plage des naufragés** -> donnez 6 **paniers de baies guérissantes** et 6 **sacs de fleurs de miel** à **Jasmine l'herboriste** pour obtenir 6 **élixirs**

la forêt de l'Ouest -> revenez 3 **glandes de venin d'araignée** à **vendeur** (+ 135 Po) -> la **citadelle des mercenaires** -> louez 4 **mercenaires** (- 400 Po) -> la **ferme** -> reposez vous deux fois au **campement** -> ...

## le village de Trecila #2

attaquez **le Baron** et ses hommes ... - vous avez l'honneur de vous occuper du **Baron** -> **réputation** + 15





...

le Maire reprend son poste -> ....

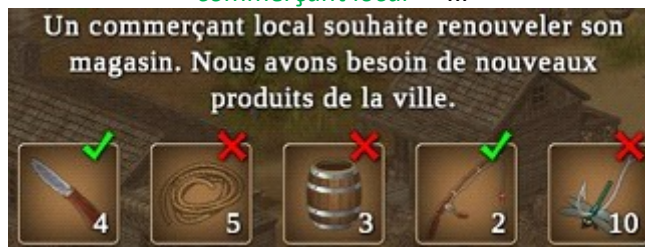


il vous manque 8 pains et 10 viandes (ok voir un peu + bas)

3 œufs - 3 crabes - 2 coquilles irisées - 3 bouteilles de rhum dans caisse perdue

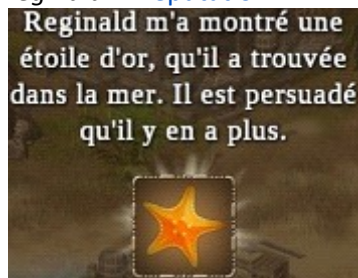
pêcheur -> son frère Gaude est devenu pirate - faire en sorte qu'il rentre dans le droit chemin

commerçant local -> ...



il vous manque 5 cordes, 3 fûts vides et 4 mouches montées (ok voir + bas)

Réginald -> réputation + 1 -> ...



...

Réginald -> ramener 12 étoiles d'or pour qu'il vous enseigne son secret (ok voir ci après) -> étoile d'or

la femme de Reginald a besoin de 2 paniers de baies juteuses pour faire son gateau (ok voir ci dessous)

chassez chèvre (3 viandes)

le récif hanté -> reposez vous au campement -> pêchez 5 poissons -> pêchez 3 poissons -> 2 étoiles d'or

le village de Trecila -> 1 étoile d'or -> liquidez *araignée* (glande de venin d'araignée) - pelle dans caisse perdue -> la caverne -> ... -> le récif hanté -> reposez vous au **campement** -> le village de Trecila -> la caverne -> liquidez *araignée* (glande de venin d'araignée) - 5 champignons magiques -> liquidez *araignée* (glande de venin d'araignée) -> crochetez la serrure du coffre pour 1 saphir - pioche dans caisse perdue -> *homme blessé* pense d'abord que vous êtes un pirate ... il a besoin de 1 élixir (ok voir ci dessous)

la lagune cachée -> 3 étoiles d'or -> le port de la ville -> 1 étoile d'or

la forêt de l'Ouest -> revendez 4 glandes de venin d'araignée à vendeur (+ 180 Po)

le village de pêcheurs -> achetez 3 paniers et 11 mouches montées à la marchande (- 38 Po)

le moulin -> cueillez 1 panier de baies juteuses -> la ferme -> reposez vous au **campement** -> cueillez 1 panier de baies juteuses -> la tour du magicien -> 1 étoile d'or -> la place de la ville -> achetez 1 sac vide au quincaillier (- 7 Po) -> le quartier des pauvres -> cueillez 1 panier de baies guérissantes -> la côte interdite -> 3 étoiles d'or

la place de la ville -> achetez 5 cordes et 3 fûts vides au quincaillier (- 92 Po)

la plage des naufragés -> donnez 1 panier de baies guérissantes et 1 sac de fleurs de miel à Jasmine l'herboriste pour obtenir 1 élixir

la ferme -> achetez 2 sacs de céréales à l'agriculteur Thomas (- 60 Po) -> le moulin -> donnez 2 sacs de céréales et 10 Po au meunier pour obtenir 2 sacs de farine -> échangez les contre 10 pains avec la marchande de pains

la place de la ville -> revendez 4 coquilles irisées à l'orfèvre (+ 100 Po) -> achetez 7 viandes à la commerçante (- 91 Po)

le village de Trecila -> la caverne -> donnez 1 élixir à *l'homme blessé* -> c'est un *ancien esclave*, il vient avec vous -> **réputation + 1**

la femme de Réginald -> donnez lui les 2 paniers de baies juteuses, elle vous donnera des parts de son gâteau -> **réputation + 2** **force + 5** -> dorénavant, vous disposez d'une **chambre** chez eux : la nuitée avec un délicieux dîner contre 15 Po

donnez ce qu'il désire au commerçant local -> ...



...  
**réputation + 4**, 96 Po et 1 bijoux

commerçant local vend poissons, crabes, coquilles irisées, couteaux, cordes, fûts vides, cannes à pêche et mouches montées

Réginald -> remettez lui les 12 étoiles d'or -> ...

Reginald m'a montré  
comment je devrais chercher  
les perles dans le fond marin.  
Elles sont très rares et très  
chères.



vous savez repérer et plonger dans l'eau salée pour attraper les coquillages contenant des perles

3 perles -> le récif hanté -> 2 perles -> le village de Trecila -> le Maire -> donnez lui les 5 vêtements, les 10 pains et les 10 viandes qu'il réclamait à juste raisons -> réputation + 5

le Maire -> il a entendu le Baron parler de l'île noire sans savoir la localiser - il vous incite à aller sur l'île déserte -> la lagune cachée -> 5 perles

## l'île déserte

4 crabes - 12 œufs - 3 perles - 4 coquilles irisées - vêtement dans caisse perdue - fiole de poison dans caisse perdue - fût dans fût perdu

déterrez le coffre du capitaine Percy -> ...

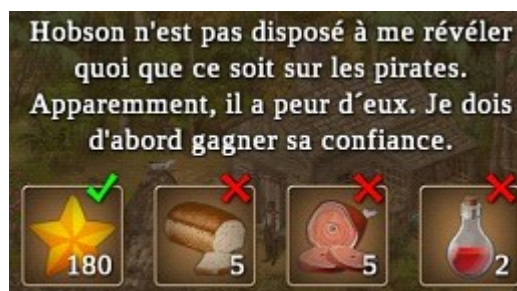


...

300 Po et trésor

chassez chèvre (3 viandes) -> reste 4 spots de pêche (ok pour 1 + tard) -> le récif hanté -> reposez vous au campement -> le village de pêcheurs -> achetez 1 canne à pêche à la marchande (- 20 Po)

l'île déserte -> fouillez la tour de surveillance -> Hobson vous prend pour un pirate ... il vous faut l'amadouer ...



il vous manque 3 pains, 2 viandes et 2 élixirs (ok de suite)



pêchez 6 poissons tout à droite -> le village de pêcheurs -> achetez 1 panier à la marchande (- 9 Po) -> la place de la ville -> achetez 2 sacs vides au quincaillier (- 14 Po) - achetez 1 panier de baies guérissantes et 2 viandes à la commerçante (- 56 Po) à commerçante (- 16 Po) -> le quartier des pauvres -> 1 perle -> la côte interdite -> 3 perles -> cueillez 1 panier de baies guérissantes -> coupez fleurs de miel pour 2 sacs -> la plage des naufragés -> 2 perles -> donnez 2 paniers de baies guérissantes et 2 sacs de fleurs de miel à Jasmine l'herboriste pour obtenir 2 élixirs

la ferme -> achetez 1 sac de céréales à l'agriculteur Thomas (- 30 Po) -> le moulin -> donnez 1 sac de céréales et 5 Po au meunier pour obtenir 1 sac de farine -> échangez les contre 5 pains avec la marchande de pains

l'île déserte -> donnez à Hobson ce qu'il souhaitait - c'est un ancien pirate ...

Il y a quelques années, Hobson a trouvé un jeune homme dans une maison brûlée. Dans cette maison vivait la chérie de ce jeune homme, celle-ci est morte dans l'incendie. Le pauvre jeune homme pleurait toutes les larmes de son corps, et dans ses mains il tenait la rose noire toute carbonisée.

Le jeune homme ne parlait plus du tout, de désespoir. Personne ne le connaissait et personne ne connaissait son nom. Hobson lui donna le surnom de Black Rose.

il l'embarqua sur son navire ...

Black Rose progressivement fit son chemin jusqu'à devenir le premier officier de Hobson. C'était un marin talentueux et un curieux explorateur. Il essaya d'appliquer une règle que les pirates n'avaient pas l'habitude de faire : donner une partie des choses volées aux pauvres. C'était étrange, mais impressionnant. Beaucoup de pirates se sont retrouvés dans ce nouvel esprit d'honneur.

C'étaient de bons moments. Hobson navigua avec Black Rose d'île en île. Ensemble ils cherchèrent des trésors et artefacts rares.

ils entendirent parler du sceptre de pouvoir

Le Sceptre de pouvoir était un objet ancien qui donnait au porteur, l'immortalité. Le sceptre aurait été détruit il y a des siècles, mais ses parties sont encore cachées quelque part. Black Rose dans sa curiosité naturelle décida de trouver les pièces du sceptre. Il découvrit que la première partie, appelée Bâton d'obéissance se situait sur l'île volcanique.



Hobson eu peur de monter au sommet du volcan, alors Black Rose y est allé seul. Lorsque le capitaine est revenu, ce n'était plus lui. Ses yeux étaient froids et on avait peur de lui. Hobson essaya de comprendre ce qui était arrivé, mais Black Rose ne disait rien. Il disait seulement qu'il devait trouver l'Étoile noire. C'est une autre partie du Sceptre de pouvoir. Hobson essaya de s'opposer à Black Rose. Il voulait arrêter cette folie, mais il était impuissant. Une malédiction était tombée sur son capitaine, alors il décida de quitter le navire. Depuis ce moment-là, il est resté vivre ici, seul sur cette île déserte. Quelle catastrophe...

...

sauvegarde 24

Hobson localise l'île noire est à l'Est du volcan -> croisière -> ...



il vous manque 2 voiles, 4 cordes, 8 pains, 10 viandes, 8 fûts d'eau et 5 élixirs - vous disposez de 293 Po (ok de suite)

le cimetière de la ville -> achetez 2 voiles à la couturière (- 120 Po) -> la place de la ville -> achetez 4 cordes et 5 fûts vides quincaillier (- 11 Po) -> remplissez 1 fût vide avec l'eau du puits > la ferme -> reposez vous au **campement** -> la place de la ville -> remplissez 1 fût vide avec l'eau du puits > remplissez 5 fûts vides avec l'eau du puits > la ferme -> reposez vous au **campement** -> la place de la ville -> remplissez 2 fûts vides avec l'eau du puits -> revendez 1 coquille irisée, 1 saphir et 4 perles à l'orfèvre (+ 363 Po) -> achetez 10 viandes à commerçante (- 130 Po)

la ferme -> achetez 2 sacs de céréales à l'agriculteur Thomas (- 60 Po) -> le moulin -> donnez 2 sacs de céréales et 10 Po au meunier pour obtenir 2 sac sde farine -> échangez les contre 10 pains avec la marchande de pains

le quartier des pauvres -> la femme de Percy -> lui donner les 300 Po qui étaient dans le coffre du capitaine Percy sur l'île déserte (ok après le **repaire des pirates**)

personne vend des sacs de fleurs de miel et il n'y en a plus a couper ...

la place de la ville -> achetez 5 élixirs à la serveuse (- 225 Po)

le village de Trecila -> le maire veut reprendre l'exploitation des **anciennes mines** -> le récif hanté -> *énorme araignée*



... ok voir un peu + bas

votre bateau -> voguez vers l'Est (croisière) -> automatiquement, vous affrontez un navire pirate ... c'est celui de *Black Rose* qui réussi à vous échapper malgré une salve de vos canons ... vous apercevez au loin le volcan et naviguez vers ce dernier ...

## le village des salamandres #1

Au pied du volcan, il y a un village dans lequel vivent des créatures étranges. La Princesse dit qu'elle a déjà lu des choses à leur sujet dans des vieux livres. Ils sont appelés Salamandres et sont censés ne pas être agressifs.

...

Cyprien vous souhaite la bienvenue - 4 crabes - 2 perles - 2 coquilles irisées - 12 oeufs - 17 Po dans fût perdu - reste 2 spots de pêche (ok + tard)

Cyprien est un ancien explorateur venu explorer les anciennes ruines à la recherche de l'armure d'or (ok cf. le volcan - quête cachée) - il s'est installé ici - il a enseigné notre langue aux salamandres -> Cyprien vous incite à gagner la confiance du chef des salamandres - il localise l'île noire qu'il a exploré une fois lors d'un voyage de recherche, elle est plus à l'Est

le chef des salamandres -> ...



il vous manque 7 points de réputation et 1 lance (ok voir + bas)

femme salamandre cuisine la soupe de crabes -> donnez lui 2 crabes, 4 oeufs et 2 bols vides pour recevoir 2 soupes de crabes -> pêchez 5 poissons à gauche

la place de la ville -> donnez 1 soupe de crabes au gourmet contre 30 Po -> gourmet n'est pas rassasié (ok cf. l'île noire) -> revendez 2 coquilles irisées et 3 perles à l'orfèvre (+ 245 Po) -> achetez 2 élixirs à la serveuse (- 90 Po)

la forêt de l'Ouest -> revendez 3 dents de serpents et 3 glandes de venin d'araignée à vendeur (+ 195 Po)

la citadelle des mercenaires -> donnez 1 soupe de crabes au moine -> réputation + 3 -> achetez 1 lance au 1er forgeron (- 100 Po) -> louez 2 mercenaires (- 200 Po)

le récif hanté -> reposez vous deux fois au campement -> vengez le pêcheur Fabian, trucidiez l'énorme araignée

(2 glandes de venin d'araignée) -> 1 **mercenaire** décède, votre **lance** est hors d'usage et 1 **élixir** est perdu

les anciennes mines -> 2 **bâtiments** sont à réparer -> le **puits principal** nécessite ...



il vous manque 3 **ouvriers**, 3 bois débités, 1 scie, 1 clous et 2 cordes (ok de suite)

la citadelle des mercenaires -> achetez 1 **clous** au 1er forgeron (- 20 Po) -> la forêt de l'Ouest -> achetez 3 **bois** au vendeur de bois (- 51 Po) -> production de bois débités -> donnez 3 **bois** et 15 Po pour obtenir 3 **bois** débités

la place de la ville -> achetez 1 **scie** au commerçant (- 20 Po) -> revendez 1 **trésor** à l'orfèvre (+ 120 Po) -> achetez 2 **cordes** au cinquailier (- 20 Po)

le quartier des pauvres -> louez 3 **ouvriers** (- 60 Po)

le récif hanté -> reposez vous au **campement** -> réparez le **puits principal** des anciennes mines -> **les ouvriers** s'en vont ...

**cahute** nécessite -> ...



il vous manque 2 **ouvriers**, 2 bois débités et 2 clous (ok de suite)

la citadelle des mercenaires -> achetez 2 **clous** au 1er forgeron (- 40 Po) -> la place de la ville -> revendez 2 **perles** à l'orfèvre (+ 130 Po)

la forêt de l'Ouest -> achetez 2 **bois** au vendeur de bois (- 34 Po) -> production de bois débités -> donnez 2 **bois** et 10 Po pour obtenir 2 **bois** débités

le quartier des pauvres -> louez 2 **ouvriers** (- 40 Po)

le récif hanté -> reposez vous au **campement** -> réparez la **cahute** des anciennes mines -> **les ouvriers** s'en vont ... l'un d'entre eux a cassé une **scie** ...

le village de Trecila -> le **Maire** est totalement satisfait -> **réputation** + 10 et 300 Po -> le **Maire** a une nouvelle requête -> disposer d'un **contremaître** pour les anciennes mines -> vous désignez **un de vos amis** -> **réputation** + 4

le récif hanté -> chassez **chèvre** (3 viandes) -> le **contremaître** -> ...





il vous manque 3 **mercenaires**, 8 torches, 2 pellesses et 2 pioches (okk durant l'**île noire**)

la citadelle des mercenaires -> achetez 1 **lance** au 1er forgeron (- 100 Po)

le village des salamandres -> donnez la ainsi que 2 **bijoux** au *chef des salamandres* -> il vous met à disposition une **hutte** (1 soupe de crabes - force + 12) -> pêchez 4 + 3 **poissons** à droite

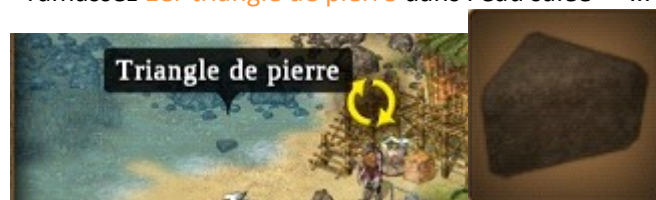
*chasseur* a perdu son **collier** symbole de ses aptitudes -> récupérez le dans l'eau salée -> ...



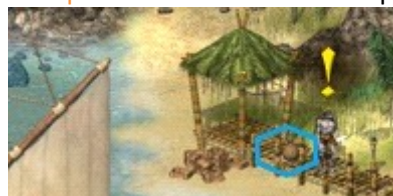
et donnez lui -> **réputation** + 3 et 1 **rune rouge**



ramassez 1er **triangle de pierre** dans l'eau salée -> ...



**essayez** de prendre la **boule de pierre** du *salamandre* le + proche de **votre bateau** -> ...



**gardien** -> acceptez l'échange qu'il vous propose -> 1 **boulet de canon** contre sa **boule de pierre**





...

observez au début des anciennes ruines -> ...



un mécanisme antique fonctionne avec deux boules de pierre et 2 triangles de pierre

ramassez un 2nd triangle de pierre sur le sable à droite



...

donnez 1 crabe, 2 œufs et 1 bol vide à la femme salamandre pour obtenir 1 soupe de crabes -> reposez vous dans la hutte - vous conservez 1 bol vide

ne trouvant pas la 2de boule de pierre, je vais sur ...

## l'île noire

Quinn vous accueille - ce sont des réfugiés, anciens pirates ou esclaves, qui vivent dans ce village côtier

2 crabes - 3 perles - 1 coquille irisée - 9 œufs - épée dans caisse perdue - reste 3 spots de pêche (ok pour 1 + tard) et 1 chèvre (ok + tard)

Quinn -> le repaire des pirates est de l'autre côté - l'en raison de hauts fonds, l'accès en bateau y est impossible -> Quinn -> un pirate dérangé a besoin d'un élixir solaire - il marmonne et prononce de temps en temps le mot "black Rose" (ok voir ci dessous)

campement (1 viande - force + ?) -> le pirate Gaude veut absolument se repentir, il vient avec vous


le village des salamandres -> donnez 1 crabe, 2 œufs et 1 bol vide à la femme salamandre pour obtenir 1 soupe de crabes

emmenez le pirate Gaude auprès de son frère au village de Trecila -> réputation + 4

la place de la ville -> donnez 1 soupe de crabes au gourmet contre 30 Po -> gourmet n'est toujours pas rassasié (ok cf. le volcan) -> achetez 1 élixir solaire à la serveuse (- 70 Po)

l'île noire -> donnez élixir solaire à Quinn -> ...

La boisson fait son effet et le pirate retrouve lentement ses esprits. Mais il ne veut pas répondre à mes questions. Il me tend seulement un télescope avec des mots, pour que je les donne à Hobson. Exigence particulière. Eh bien, j'ai observé ce télescope et semble tout à fait normale.



...

vous détenez le **télescope du pirate dérangé** destiné à **Hobson**

l'île déserte -> 1 **crabe** -> donnez le **télescope du pirate dérangé** à **Hobson** -> ...

J'ai dit à Hobson que le télescope lui était donné par le pirate fou de l'île Noire. Hobson a attentivement observé le télescope et a poussé la lentille du télescope. À ma grande surprise, une lettre est sortie. Quand Hobson lu cette lettre, nous nous sommes mis à frissonner. La lettre dit : « Black Rose a le Sceptre de pouvoir ». Cela n'augure rien de bon.

...

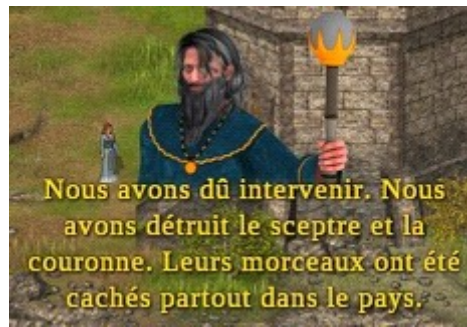
après discussion avec **Hobson** et **la princesse**, vous décidez d'aller à ...

la tour du magicien -> **la princesse** lance un sort pour l'en faire sortir ....

Le Magicien est resté très inquiet après avoir entendu que le pirate Black Rose était en possession du Sceptre de pouvoir. Il a dit que nous devions agir rapidement, avant que le mal obtienne aussi la Couronne du pouvoir. Seul celui qui a la Couronne peut utiliser le Sceptre.

La Couronne de pouvoir, ainsi que le Sceptre de pouvoir son d'anciens objets magiques qui appartenaient au roi. Ces objets ont été créés pour l'aider à protéger le royaume. Le cœur des gens est avide et ce qui n'était là que pour servir le bien, est devenu l'instrument du mal.

...



...

Le magicien s'inquiète que Black Rose ne soit pas le véritable ennemi. Aucun mortel ne peut recréer le pouvoir du Sceptre, même s'il a trouvé toutes les parties perdues.

Le Magicien est convaincu que le Sceptre de pouvoir a été de nouveau assemblé par un Démon, qui est emprisonné dans le volcan. C'est grâce au Sceptre et à la Couronne que les anciens rois ont réussi à gagner le combat contre les forces du mal. Si le Démon obtient le Sceptre et la Couronne il peut briser la malédiction, qui l'a pris au piège. On ne pourra plus l'arrêter et il détruira notre monde.

Black Rose n'est qu'un pion que le Démon utilise pour obtenir le Sceptre et la Couronne. Le Démon ne peut pas quitter sa prison volcanique, mais il peut contrôler le corps et l'esprit de l'homme qui va accomplir sa volonté. Pauvre capitaine des pirates, il n'a aucune idée du danger qui rôde au sommet du volcan.

...

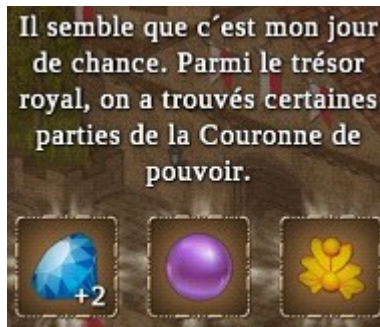
vous devez rapidement obtenir **la couronne de puissance** avant *le capitaine Black Rose* -> **le magicien** -> lui ramener toutes les **pièces cachées** pour qu'il la réassemble -> ...



il vous manque l'anneau du devoir, 7 saphirs, 2 feuilles d'or amitié et 2 perles royales (ok voir ci dessous en plusieurs étapes)

la place de la ville -> achetez 2 **pelles** et 2 **pioches** au commerçant (- 116 Po) -> achetez 8 **torches** au quincaillier (- 104 Po)

**le Roi** -> vous l'informez de votre importante mission - il fait fouiller dans le trésor royal -> ...



vous obtenez 2 saphirs, 1 perle royale et 1 feuille d'or amitié

vous disposez de 8 Po -> revendez 6 perles et 1 trésor à l'orfèvre (+ 490 Po) -> la forêt de l'Ouest -> revendez 2 glandes de venin d'araignée à vendeur (+ 90 Po) -> la citadelle des mercenaires -> louez 3 mercenaires (- 300 Po)

le récif hanté -> donnez ce qu'il demandait au contremaître -> réputation + 5 et 3 saphirs -> contremaître vend saphirs et achète pioches, fûts d'eau, fûts d'huile, bois débités, pierres, ouvriers et mercenaires

## le village des salamandres #2

salamandre possède ce qui pourrait être l'anneau du devoir -> il veut bien l'échanger contre une corne de lutin - ces derniers vivent au sommet du volcan (ok cf. le volcan)

la place de la ville -> achetez 1 pelle au commerçant (- 28 Po) -> le village des salamandres -> pélétez le sol à droite du mécanisme antique -> feuille d'or d'amitié -> 1 sac d'herbes amères dans caisse perdue -> chassez chèvre (3 viandes) -> Nord -> ...

## le volcan

4 œufs -> caverne -> ... -> le récif hanté -> reposez vous au campement -> le volcan -> caverne -> liquidez serpent (2 dents de serpent) -> 2nde boule de pierre

le volcan -> chassez chèvre (3 viandes) - votre arc se casse

le village des salamandres -> faites fonctionner le mécanisme antique -> les ruines anciennes -> ...

la citadelle des mercenaires -> reposez vous au campement -> la forêt de l'Ouest -> achetez 1 arc au et 5 flèches au vendeur (- 80 Po)

le village des salamandres -> les ruines anciennes -> liquidez serpent (2 dents de serpent) -> liquidez serpent (2 dents de serpent) -> liquidez serpent (2 dents de serpent) -> trésor - coffre - manque passe partout - ascenseur a remettre en fonction (ok de suite pour les deux)

la citadelle des mercenaires -> reposez vous au campement -> le cimetière de la ville -> la cave des contrebandiers -> achetez 1 passe partout à contrebandier (- 10 Po)

le village des salamandres -> les ruines anciennes -> déverrouillez la serrure du coffre pour 112 Po -> remettez en fonction l'ascenseur -> grotte cachée - il vous manque 1 torche -> la place de la ville -> achetez 1 torche et 1 bol vide au quincaillier (- 21 Po) -> le village des salamandres -> les ruines anciennes -> grotte cachée -> disposez



la **torche** -> ...



...

3 **piédestals** -> posez y les 3 **runes** en votre possession (**bleue, rouge et verte**) -> **automatiquement**, le mécanisme magique s'enclenche et fait apparaître l'**armure d'or** ...



recherchée par *Cyprien* -> le **village des salamandres** -> annoncez lui votre exploit -> **réputation + 2** - vous la **conservez**

donnez 1 **crabe**, 2 **œufs** et 1 **bol vide** à la femme salamandre pour obtenir 1 **soupe de crabes**

le **volcan** -> chassez **chèvre** (3 **viandes**) -> 3 **œufs** -> ...



il vous manque 2 **mercenaires**, 1 **fût d'eau** et 1 **élixir** (ok de suite)

la **place de la ville** -> achetez 1 **fût vide** au quincaillier (- 21 Po) -> remplissez le d'eau dans le **puits** -> achetez 1 **élixir** à la serveuse (- 45 Po) -> donnez 1 **soupe de crabes** à **gourmet** contre 30 Po -> **gourmet** a encore faim ... (ok voir + bas)

achetez 1 **bol vide** au quincaillier (- 8 Po) -> revendez 1 **trésor** et 1 **coquille irisée** à l'orfèvre (+ 145 Po)

la **forêt de l'Ouest** -> revendez 1 **dent de serpent** à vendeur (+ 20 Po)

la **citadelle des mercenaires** -> reposez vous au **campement** -> louez 2 **mercenaires** (- 200 Po)

le **récif hanté** -> reposez vous au **campement** -> le **village des salamandres** -> donnez 1 **crabe**, 2 **œufs** et 1 **bol vide** à la femme salamandre pour obtenir 1 **soupe de crabes** -> le **volcan** -> liquidez le **lutin** -> 1 **mercenaire** décède, votre **épée** est foutue et 1 **élixir** a été consommé -> vous prélevez la **corne de lutin**



...

le **village des salamandres** -> donnez la à **salamandre** -> **réputation + 3** et l'**anneau du devoir**



...

pour *le magicien*, il manque principalement 1 perle royale ...

la plage des naufragés -> la grotte -> le *crocodile* ...



il vous manque 2 *mercenaires*, 1 lance et 2 *élixirs* (ok de suite)

la place de la ville -> achetez 2 *élixir* à *la serveuse* (- 90 Po) -> revendez 1 *perle* et 1 *coquille irisée* à *l'orfèvre* (+ 90 Po) -> donnez 1 *soupe de crabes* à *gourmet* contre 30 Po -> *gourmet* a encore faim ... (ok voir + bas)

la forêt de l'Ouest -> revendez 4 *dent de serpents* à *vendeur* (+ 80 Po)

la citadelle des mercenaires -> reposez vous au *campement* -> louez 2 *mercenaires* (- 200 Po) -> achetez 1 *lance* au *1er forgeron* (- 100 Po)

la plage des naufragés -> la grotte -> liquidez le *crocodile* -> vous perdez 1 *mercenaire* et 2 *élixirs*, vous récupérez 1 *perle royale* <[;o)

la place de la ville -> revendez 1 *coquille irisée* à *l'orfèvre* (+ 25 Po) -> achetez 1 *bol vide* au *quincaillier* (- 8 Po)

le cimetière de la ville -> la cave des contrebandiers -> achetez 1 *passé partout* à *contrebandier* (- 10 Po)

la plage des naufragés -> la grotte -> déverrouillez la *serrure du coffre* pour 4 *cordes* et 3 *bouteilles de rhum* - *canne à pêche* dans *caisse perdue* -> *cave* -> liquidez *serpent* (2 *dents de serpent*)

le cimetière de la ville -> la cave des contrebandiers -> achetez 1 *passé partout* à *contrebandier* (- 10 Po)

la ferme -> reposez vous au *campement* -> la plage des naufragés -> la grotte -> *cave* -> déverrouillez la *serrure du coffre* pour 1 *sac de farine* -> *échelle* -> vous êtes au moulin

la forêt de l'Ouest -> revendez 5 *dents de serpents* à *vendeur* (+ 100 Po) -> la place de la ville -> revendez 1 *perle* à *l'orfèvre* (+ 65 Po)

le village des salamandres -> donnez 1 *crabe*, 2 *oeufs* et 1 *bol vide* à la *femme salamandre* pour obtenir 1 *soupe de crabes*

la place de la ville -> donnez 1 *soupe de crabes* à *gourmet* contre 30 Po -> *gourmet* a encore faim ... (ok voir + bas)

le récif hanté -> 4 œufs que j'avais pas vu ... -> achetez 2 saphirs au contremaître (- 150 Po)

la tour du magicien -> donnez lui l'anneau du devoir, 8 saphirs, 4 feuilles d'or amitié et 4 perles royales -> il vérifie leur authenticité ...

Pour reconstruire la Couronne  
il me faut un objet fait par  
amour. La seule chose que je  
peux donner est le collier  
coloré de ma sœur. Je déteste  
l'enlever de mon cou. Mais  
comme c'est pour la bonne  
cause, je le donne au  
magicien.

...

Le Magicien m'a donné la  
Couronne de puissance. Déjà  
au premier contact on sent sa  
puissance étrange.

...

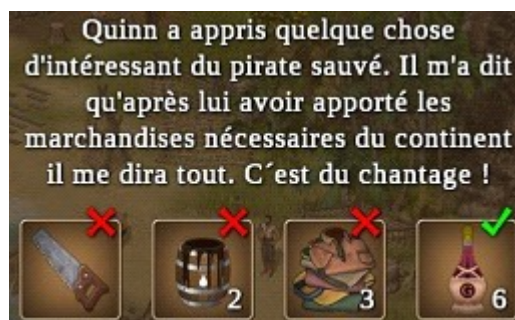
le magicien -> rejoindre le repaire des pirates et utilisez la couronne de puissance pour contrer le sceptre de pouvoir

la place de la ville -> achetez 1 bol vide et 1 torche au quincaillier (- 21 Po)

le cimetière de la ville -> la crypte -> liquidez araignée (1 glande de venin d'araignée) -> la cave des contrebandiers -> achetez 1 passe partout à contrebandier (- 10 Po) -> le cimetière -> la crypte -> déverrouillez la serrure du coffre pour 83 Po -> l'église -> la cave -> donnez 6 champignons magiques et 10 Po au 2nd moine alchimiste pour obtenir 2 extraits magiques

la ferme -> reposez vous au campement -> le cimetière -> la crypte -> liquidez zombie (48 Po) -> liquidez zombie (1 bijou) -> fiole de poison dans fût perdu

l'île noire -> 1 crabe -> Quinn -> ...



il vous manque 1 scie, 2 fûts d'huile et 2 vêtements (ok de suite)

le village des salamandres -> donnez 1 crabe, 2 œufs et 1 bol vide à la femme salamandre pour obtenir 1 soupe de crabes

la place de la ville -> donnez 1 soupe de crabes à gourmet contre 30 Po -> gourmet a encore faim ... (ok voir ci dessous) -> achetez 1 bol vide au quincaillier (- 8 Po) -> achetez 1 scie au commerçant (- 20 Po) -> le port de la ville -> achetez 2 fûts d'huile à l'alchimiste (- 44 Po) -> le cimetière de la ville -> achetez 2 vêtements à la couturière (- 36 Po)

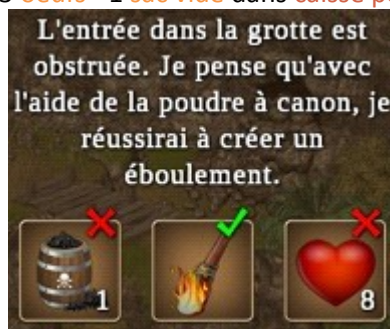
le village des salamandres -> donnez 1 crabe, 2 oeufs et 1 bol vide à la femme salamandre pour obtenir 1 soupe de crabes

l'île noire -> donnez 1 scie, 2 fûts d'huile, 3 vêtements et 6 bouteilles de rhum à Quinn -> ...

Quinn a appris qu'il y a une entrée à l'arrière de la cachette des pirates, qui mène à la grotte. L'entrée n'est pas loin. Les pirates n'ont pas l'habitude de passer par là.

...

allez y -> 3 oeufs - 1 sac vide dans caisse perdue -> ...



il vous manque 1 fût de poudre à canon (ok voir ci dessous)

la place de la ville -> donnez 1 soupe de crabes à gourmet contre 30 Po -> gourmet a encore faim ... (ok voir ci dessous) -> achetez 1 bol vide et 2 sacs vides au quincaillier (- 22 Po) -> le port de la ville -> l'artificier (alchimiste) -> ...



ce qu'il vous faut pour le fût de poudre à canon ...

achetez 1 soufre à l'alchimiste (- 85 Po) -> la place de la ville -> revendez 1 perle et 1 coquille irisée à l'orfèvre (+ 90 Po) -> achetez 1 fût vide au quincaillier (- 14 Po)

la forêt de l'Ouest -> achetez 1 bois au vendeur de bois (- 17 Po) -> la citadelle des mercenaires -> donnez le bois ainsi que 10 Po au producteur de charbon pour obtenir 1 sac de charbon de bois

la ferme -> reposez vous au campement -> pelletez 3 sacs de fumier pour 9 Po -> le port de la ville -> l'artificier (alchimiste) -> donnez lui 1 fût vide, 1 soufre, 1 sac de charbon de bois, 3 sacs de fumier et 25 Po pour obtenir 1 fût de poudre à canon -> la ferme -> reposez vous au campement

le village des salamandres -> donnez 1 crabe, 2 oeufs et 1 bol vide à la femme salamandre pour obtenir 1 soupe de crabes

l'île noire -> faites exploser les éboulis ...



le passage souterrain -> liquidez *serpent* (2 dents de serpents) -> l'île noire -> reposez vous au **campement** -> le passage souterrain -> liquidez *serpent* (2 dents de serpents) -> 4 bouteilles de rhum dans caisse perdue - il vous faut 1 torche -> la place de la ville -> revendez 1 perle à l'orfèvre (+ 65 Po) -> achetez 1 torche et 1 bol vide au quincaillier (- 21 Po) -> donnez 1 soupe de crabes à *gourmet* contre 30 Po -> *gourmet* a encore faim ... (ok voir ci dessous) ->

le village des salamandres -> donnez 1 crabe, 2 œufs et 1 bol vide à la femme salamandre pour obtenir 1 soupe de crabes

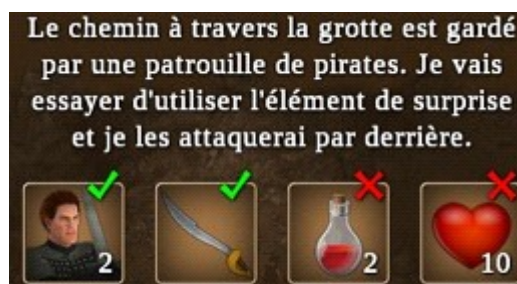
l'île noire -> pêchez 4 poissons à gauche -> le passage souterrain -> disposez la torche -> l'île noire -> reposez vous au **campement** -> le passage souterrain -> liquidez *serpent* (2 dents de serpents)

la place de la ville -> donnez 1 soupe de crabes à *gourmet* contre 30 Po -> *gourmet* a encore faim ... (ok voir ci dessous) -> achetez 1 torche et 1 bol vide au quincaillier (- 21 Po) -> le cimetière de la ville -> la cave des contrebandiers -> achetez 1 passe partout à contrebandier (- 10 Po)

le village des salamandres -> donnez 1 crabe, 2 oeufs et 1 bol vide à la femme salamandre pour obtenir 1 soupe de crabes

l'île noire -> pêchez 4 poissons à gauche -> le passage souterrain -> déverrouillez la serrure du coffre pour 83 Po -> liquidez *araignée* (1 glande de venin d'araignée) -> liquidez *serpent* (2 dents de serpents) -> ...

## le repaire des pirates



il vous manque "juste" 1 élixir ...

la place de la ville -> donnez 1 soupe de crabes à *gourmet* contre 30 Po -> *gourmet* a encore faim ... (ok voir ci dessous) -> achetez 1 bol vide au quincaillier (- 8 Po) -> achetez 1 élixir à la serveuse (- 45 Po)

le village des salamandres -> donnez 1 crabe, 2 oeufs et 1 bol vide à la femme salamandre pour obtenir 1 soupe de crabes

l'île noire -> chassez *chèvre* (3 viandes) -> reposez vous au **campement** -> le passage souterrain -> le repaire des pirates -> liquidez *patrouille de pirates* -> **réputation + 3**



il vous manque 3 mercenaires et 5 élixirs (ok voir ci dessous)

la forêt de l'Ouest -> revendez 2 glandes de venin d'araignées et 6 dents de serpents à vendeur (+ 210 Po)

la citadelle de mercenaires -> louez 3 *mercenaires* (- 300 Po)

la place de la ville -> donnez 1 *soupe de crabes* à *gourmet* contre 30 Po -> *gourmet* a encore faim ... (ok voir ci dessous) -> achetez 1 *bol vide* au *quincaillier* (- 8 Po) -> revendez 2 *coquilles irisées* et 1 *perle* à *l'orfèvre* (+ 115 Po)

le cimetière de la ville -> la cave des contrebandiers -> revendez 1 *bijoux* à *Marc* (+ 65 Po)

la place de la ville -> achetez 5 *élixirs* à *la serveuse* (- 225 Po) - vous disposez de 45 Po

le village des salamandres -> donnez 1 *crabe*, 2 *oeufs* et 1 *bol vide* à la *femme salamandre* pour obtenir 1 *soupe de crabes*

l'île noire -> reposez vous au *campement* -> le passage souterrain -> le repaire des pirates -> affrontez *le capitaine Black Rose* et *ses pirates*



...  
Vous ne pouvez pas me battre ! Je vais vous montrer la puissance du Sceptre !

...  
Black Rose leva le Sceptre de pouvoir, et fut sur le point de m'attaquer, quand J'ai rapidement mis la Couronne de puissance, en espérant que sa force fonctionne.

...  
vous remportez le combat en perdant 3 *mercenaires* et 2 *élixirs*



...  
Mon cœur s'est emballé quand j'ai entendu la voix de ma sœur. Je suis heureux de l'avoir enfin retrouvée. Elle est bien vivante.

...  
votre sœur -> elle affirme que *le capitaine Black Rose* est votre frère ...



cf. aussi ce que disaient *l'homme blessé* de **la caverne** du **village de Trecila** et *Hobson* la 1ère fois qu'ils vous ont vu

donnez 1 **élixir** au *capitaine Black Rose* , lui qui était bon par le passé -> ... -> son changement d'attitude est entièrement due au **démon** du **volcan** qui ...



apparaît ... -> tout en kidnappant *la princesse*, il vous donne rendez vous au sommet du **volcan**

Ma sœur m'a raconté comment Black Rose lui apprit que nous avions les mêmes parents. Notre frère a quitté la maison quand il avait douze ans, pour aider à travailler dans les écuries royales. Ma sœur n'était pas encore née et je n'avais que trois ans. Je me rappelle que vaguement.

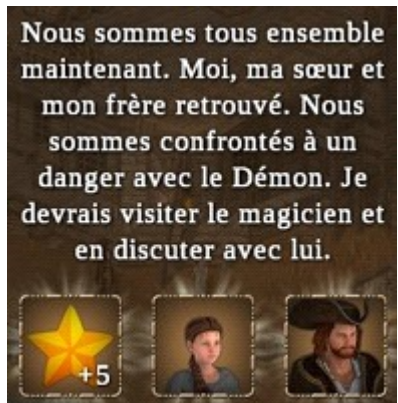
Je me souviens que maman parfois mentionnait ce frère aîné qui habitait loin. Périodiquement, il nous envoyait des pièces d'or pour vivre mieux. Plus tard, nous avons appris qu'il était mort dans l'incendie. Hm... L'incendie, tout comme Black Rose. Ce n'est pas une coïncidence. Il est vraiment notre frère.

cf ce que vous avait dit *Hobson* pour l'incendie / votre frère n'est jamais repassé à **votre maison**

vous donnez **automatiquement** 1 **élixir** à votre *frère*

J'ai donné à mon frère un élixir de plus. Il se remet lentement sur ses pieds, il est venu vers moi et m'a embrassé. Notre sœur est également venue et nous a attrapés les mains à tous les deux.





...

réputation + 5 / *vo*tre sœur et *vo*tre frère sont avec vous

1 perle - 1 crabe - reste 1 spot de pêche (ok + tard)

le village de pêcheurs -> achetez 3 mouches montées à la marchande (- 3 Po)

la place de la ville -> donnez 1 soupe de crabes à gourmet contre 30 Po -> gourmet a encore faim ... (ok voir ci dessous) -> achetez 1 bol vide au quincaillier (- 8 Po)

le cimetière de la ville -> la cave des contrebandiers -> achetez 1 passe partout à contrebandier (- 10 Po)

le village des salamandres -> donnez 1 crabe, 2 oeufs et 1 bol vide à la femme salamandre pour obtenir 1 soupe de crabes

le repaire des pirates -> pêchez 3 poissons -> déverrouillez la serrure du coffre pour 2 bijoux

la tour du magicien -> ...

Je n'ai jamais attendu le magicien se mettre en colère, mais je le comprends. Depuis son enfance, il prenait soin de la princesse, de son éducation et de son enseignement. Il l'aimait comme sa propre enfant.

...

Le Magicien m'a assuré que la Couronne et le Sceptre sont les bonnes armes pour lutter contre le Démon. Je ne dois pas m'inquiéter. Il viendra avec moi et m'aidera dans la lutte.

...

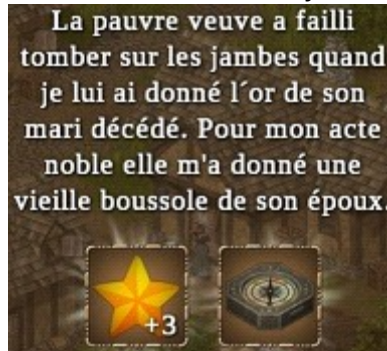
le magicien est avec vous

la place de la ville -> donnez 1 soupe de crabes à gourmet contre 30 Po -> gourmet a encore faim ... (ok cf. extra balle) -> revendez 1 perle à l'orfèvre (+ 65 Po) -> la citadelle des mercenaires -> revendez 2 poignards au gardien du dépôt (+ 100 Po) -> reposez vous au **campement** -> la forêt de l'Ouest -> revendez 1 glande de



venin d'araignée et 1 dent de serpent à vendeur (+ 65 Po)

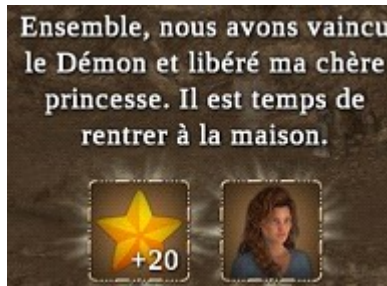
le quartier des pauvres -> donnez 300 Po à la femme du capitaine Percy



...

réputation + 3 et la boussole de Percy

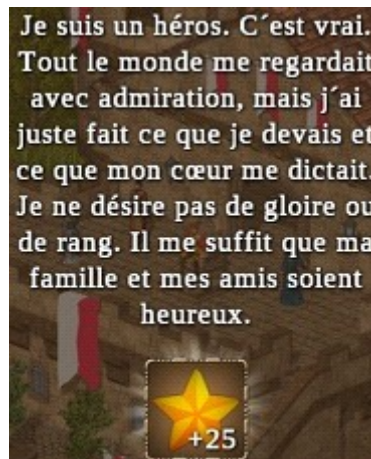
le volcan -> affrontez le démon et 4 lutins -> ...



...

réputation + 20 / la princesse est avec vous

la place de la ville -> le Roi -> ...



...

une grande fête nocturne est organisée ... votre aventure se termine dans la bonne humeur

relancez la partie

extra balle

le village de pêcheur -> vieil homme vous donne une maison - votre frère et votre soeur s'y installe - vous

pourrez y dormir en mangeant 1 pain (force + ?)

sauvegarde 36

votre frère -> donnez son bateau à Hobson -> l'île déserte -> Hobson -> l'emmener au ... repaire des pirates -> Hobson -> ...



il vous manque 5 ouvriers, 2 voiles, 3 pains et 5 fûts d'eau (ok voir ci dessous)

la place de la ville -> revendez 2 perles et 2 coquilles irisées à l'orfèvre -> achetez 5 fûts vides et 1 bol vide au quincaillier (- 78 Po)

la citadelle des mercenaires -> reposez vous au campement

la place de la ville -> remplissez les 5 fûts vides avec l'eau du puits

le cimetière de la ville -> la cave des contrebandiers -> revendez 2 bijoux à Marc (+ 130 Po) -> le cimetière de la ville -> achetez 2 voiles à la couturière (- 120 Po)

le quartier des pauvres -> louez 5 ouvriers (- 100 Po)

la forêt de l'Ouest -> revendez 1 dent de serpent à vendeur (+ 20 Po)

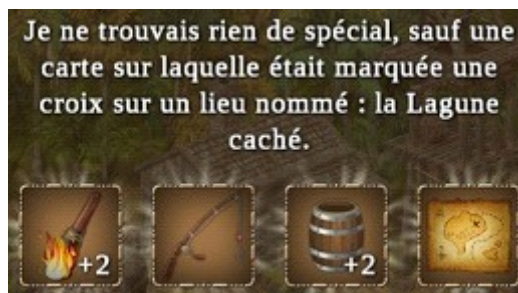
le moulin -> échangez 1 sac de farine contre 5 pains avec la marchande de pains

le repaire des pirates -> donnez ce qu'il demandait à Hobson -> réputation + 5 -> il vous laisse toutes ses possessions sur l'île déserte

l'île noire -> reposez vous au campement

le village des salamandres -> donnez 1 crabe, 2 oeufs et 1 bol vide à la femme salamandre pour obtenir 1 soupe de crabes

l'île déserte -> fouillez votre nouveau domicile -> ...



...

vous récupérez 2 torches, 1 canne à pêche, 2 fûts vides et une carte

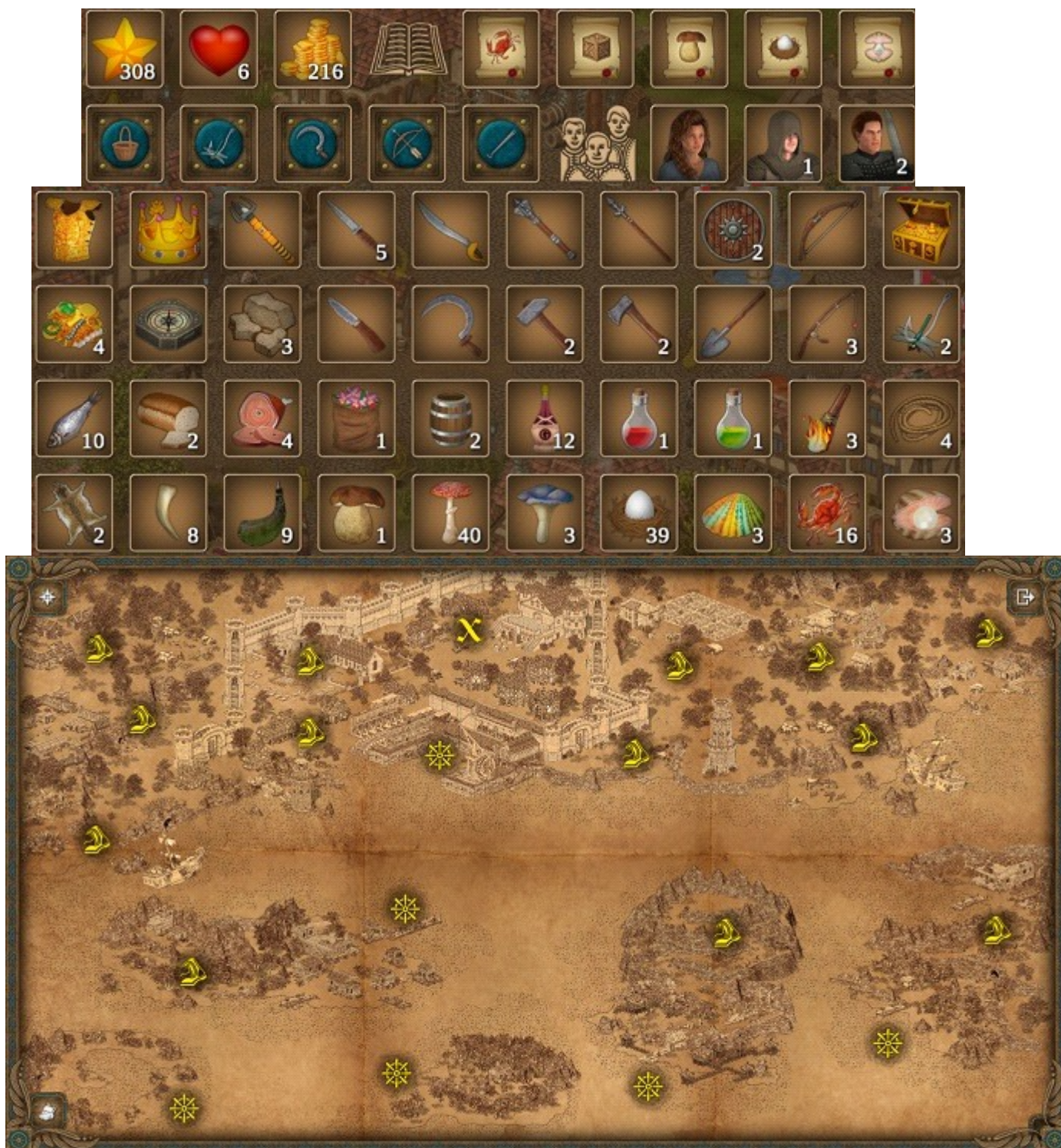
la lagune cachée -> déterrez trésor et 154 Po



la place de la ville -> donnez 1 soupe de crabes à gourmet contre 30 Po -> gourmet a encore faim ...

ouala, c'est fini !

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





il y a le coffre dans la cave de l'église que je n'ai pas volontairement ouvert sinon, ça ferait 43 ...

durée estimée + rédaction du document -> 41 h 00

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

### les défauts du jeu

absence de journal - sauvegarde unique

de rares textes en Français sont inexacts

en l'absence d'évolution pour les compétences et les savoirs, la rejouabilité est faible

quelques incohérences ... que mangent ceux qui nous accompagnent par exemple ?

### les qualités du jeu

aucun crash - temps de chargement très rapide

comme vous disposez d'*amis* qui font aussi office de porteurs, l'inventaire n'est pas trop surdimensionné

gameplay excellent - les dialogues sont courts, explicites et bons

la mécanique du jeu est bonne - même s'il y a ni rang ni niveau de compétences ou de savoirs, vous ressentez bien que votre héros monte en connaissance en revenant sur des **secteurs** déjà visités

le scénario principal et son exécution sont plus évolués que ceux des **Héro of the Kingdom 1** et **3**

**Hero of the Kingdom 2** est un très bon "petit" jeu



