

HERO OF THE KINGDOM III

Aout 2018 - dev. Lonely Troops

acheté 2.49 euros sur la plateforme GOG

***** Nomenclature *****

Commentaires / Textes / Objets / Interaction / *compagnons* / évolution du héros / *donneur de quête*

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

***** 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 Kingdom III

le répertoire de la sauvegarde, 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 (voir paragraphe **Technique** pour le répertoire de la sauvegarde)

les attributs -> force & gloire -> pour effectuer une action ou conclure une quête, un minima est exigé -> finaliser une quête augmente souvent votre gloire -> pour reprendre de la force, mangez des *nourritures* lors d'un campement - au fil de votre progression, la quantité de *nourritures exigée* et celle de force reprise

augmentera (+ vous êtes fort, + vous mangez - les combats demanderont aussi + de force ...)

la compétence de base est **combat** (vous débutez à 3), les autres sont : **tir à l'arc** (vous débutez à 5), **cuisine** (Giselle - la vallée verte), **pêche** (maître pêcheur - la vallée verte), **alchimie** (l'alchimiste Gavin - la vallée jaune), **herboriste** (la médecin Mathilde - la vallée jaune), **crochetage** (Brom - la vallée jaune - les anciennes mines), **mineur** (le contremaître - la vallée grise - la mine) et **forge** (forgeron - la vallée grise - l'intersection)

le rang de chaque compétence augmente en l'utilisant -> n'hésitez pas à revenir sur des **secteurs déjà visités** pour en appliquer certaines de façon à progresser tranquillement soit **sans en faire plus que nécessaire**

les campements -> si vous développer la compétence **cuisine**, sous condition d'**objets idoines** (casserole ou chaudron) et d'**ingrédients**, vous pourrez y concocter des plats issues de recettes que vous apprendrez durant l'aventure - ces plats deviendront des **nourritures** à ingurgiter ou à donner pour des quêtes -> selon votre RP, sur le même modèle, vous y pratiquerez aussi l'**alchimie** (mortier + ingrédients) et la **forge** (minima de force + marteau et minerais)



exemple de phase de campement vers la fin de la vallée grise

dépensez vos **pièces d'or** uniquement pour réaliser des actions ou des quêtes -> ne vous faites **pas** plaisir en achetant n'importe quoi

pour un même **objet** n'hésitez pas à comparer les prix d'achat ou de vente auprès des *marchands* concernés

notez que, contrairement à **Hero of the Kingdom 1** - je n'ai pas encore joué le 2 ..., les **champignons**, les **œufs**, les **contenants égarés**, les **coquillages (perles)**, des animaux, des ennemis et des **plantes** réapparaissent périodiquement (ou aléatoirement ?), - au fil du temps, des **veines de minerai** et les **coffres** sont manipulables plusieurs fois

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

afin d'alléger le texte -> en phase d'exploration, je n'ai pas localisé les coins de pêche et les "plantations" -> au fil du temps, je n'ai plus localisé les "petits animaux"

hors phase d'exploration, je n'ai plus plus mentionné la collecte des éléments qui réapparaissent périodiquement comme les **œufs**, les **champignons**, les **coquillages** et les **contenants égarés**

la vallée verte

autour de notre logis #1



...

vous êtes logé chez votre *oncle Brent* qui vous a pris en charge après le décès de vos parents il y a déjà 10 ans

compétences initiales -> **tir à l'arc 5** - **combat 3**

didacticiel -> avec le matériel de départ (**épée, arc et X flèches**), chassez 2 lapins : **tir à l'arc + 1** -> campez -> chassez le lapin -> donnez **viandes** et **fournitures** à l'*oncle Brent* qui vous remettra 10 **flèches** -> revendez **viande** à l'...

aubergiste -> il rachète **viandes, poissons, sel, racines, œufs** et **champignon comestibles**

serveuse -> éliminer les rats dans **la cave de l'auberge** -> descendez y et liquidez les deux premiers rats - reste le troisième rat - **nécessite combat 4** (ok cf. **notre village #2**)

énorme rat au Nord - **nécessite combat 6** + **potion de guérison** -> il "disparaîtra" + tard ...

auberge vend des **bières**, de la **nourriture**, des **potions de guérison**, des **antidotes**, des **potions magiques**, des **épées** et des **boucliers**

ramassez les **œufs** et les divers **champignons** sur cette carte -> **caisse égarée** au Sud

prenez (**ou pas**) 1 **seau d'eau** dans le **puits** -> Sud -> ..

notre village #1

caisse égarée au Nord

ramassez les **œufs** et les divers **champignons** sur cette carte - 2 lapins (ok durant **le 2nd chemin vers les montagnes #1**)

Ouest -> la sympathique *Giselle* vous sert une bonne soupe aux champignons -> *Giselle* veut 12 **champignons comestibles** pour faire de la soupe idoine (ok cf. **notre village #2**)

Centre -> pour finir la construction, il manque 5 **bois** au *serviteur du Maire* (ok cf. **le 1er bois #2**)

Centre Est -> *homme sur le pont* -> il vous donnera des tuyaux ... parlez lui de temps en temps

Sud Est -> donnez 10 **œufs** à *la femme du fermier* -> + 20 Po + 1 gloire

Sud -> *marchande* vend torches, cordes, marteaux, haches et pelles

autour de notre logis -> Ouest -> ...

le 1er bois #1

section Est de la carte -> *caisse égarée* - ramassez les œufs et les divers champignons

chassez le lapin : tir à l'arc + 1 - chassez le rat : combat + 1

serpent - nécessite combat 9 + bouclier (ok cf. le 1er bois #2)

grotte des chauves souris -> chassez le rat : combat + 1 -> chauve souris - nécessite bouclier (ok cf. 1er bois #2)

notre village #2

Ouest -> donnez 12 champignons comestibles à *Giselle* -> + 30 nourritures + 2 gloire -> *Giselle* peut vous apprendre a cuisiner - nécessite chaudron qu'elle vend 50 Po (ok durant le 2nd chemin vers les montagnes #1)

Nord -> *le Maire* recherche quelqu'un de confiance -> nécessite 15 en gloire -> ok + tard = quête principale

Centre -> *la fille de Giselle* vous incite a jouer avec elle - cela consiste a collecter 12 papillons bleu (ok voir ci après) -> collectez 5 papillons bleu sur cette carte -> autour de notre logis -> collectez y 4 papillons bleu -> campez -> la cave de l'auberge -> liquidez le dernier rat : combat + 1 -> rendez compte à la serveuse -> + 30 nourritures + 2 gloire -> serveuse a commandée des oreillers à la femme du fermier (ok + tard en 2 étapes)

notre village -> Sud Est -> il manque 2 fourrures à la femme du fermier pour confectionner les oreillers commandés par la serveuse de l'auberge autour de notre logis (ok durant le 2nd chemin vers les montagnes)

la rive du lac

collectez 3 papillons bleu sur cette carte -> notre village -> donnez 12 papillons bleu à la fille de Giselle -> + 2 gloire

la rive du lac -> ramassez les œufs et les divers champignons sur cette carte -> ...

baril égaré au Sud Est - *caisse égarée* à l'ouest - coquillage (perle) au Sud Ouest

serpent au Nord Ouest -> nécessite combat 8 + bouclier (ok + tard)

chassez 1 lapin : tir à l'arc + 1 - reste 1 lapin (ok + tard) - liquidez le rat au Sud

Est -> camp de chasseurs vend de la viande, des fourrures, des arcs, des flèches, des lances et des sacs de poison -> *chasseur* : un collègue n'est pas revenu du 2nd bois (ok cf. le 2nd bois #2)

Centre -> ...

Lisa a besoin de **champignons rares** poussant dans **la grotte des chauves souris** pour concocter une pommade destinée à *son frère* (ok après **notre village #3**)

magasin de pêche vend des **poissons**, des **mouches sèches montées**, des **cannes à pêche**, des **harpons** et des **épuisettes**

Sud Ouest -> *pêcheur* loue 50 **Po** son bateau a destination de **l'île voisine** (ok cf. **l'île voisine**)

autour de notre logis #2

Centre -> *marchand ambulant* achète des **dents d'animaux**, des **fourrures**, des **bois de cerfs**, du **cristal**, des **bijoux**, des **poissons dorés** et des **perles**

dans **l'auberge**, achetez 100 **Po** un **bouclier**

le 1er bois -> campez -> **la grotte des chauves souris** -> liquidez la 1ère chauve souris : **combat + 1** -> ramassez 2 **champignons rares** + **caisse égarée** -> liquidez 1 rat - reste énorme rat -> **nécessite potion de guérison** (ok durant **le 2nd chemin vers les montagnes #1**) -> liquidez chauve souris : **combat + 1** -> allez acheter 1 **torche** à *la marchande* dans **notre village** -> revenez ici -> liquidez chauve souris -> ramassez **champignon rare** -> campez -> liquidez chauve souris Sud - reste chauve souris Nord (ok durant **le 2nd chemin vers les montagnes #1**) -> disposez ...



une **corde** pour pouvoir remonter + tard -> descendez -> ...

campez -> liquidez chauve souris -> ramassez **champignon rare** -> reste chauve souris (ok durant **le 2nd chemin vers les montagnes #1**) -> allez acheter 1 **torche** à *la marchande* dans **notre village** -> revenez ici -> liquidez chauve souris en face de vous à l'Est - reste 3 chauves souris (ok durant **le 2nd chemin vers les montagnes #1**) -> ramassez **champignon rare**

la rive du lac -> Centre -> donnez les 5 **champignons rares** à *Lisa* -> + 5 **poissons** + 2 **gloire** -> liquidez le serpent au Nord Ouest : **combat + 1** -> le chemin est libéré, allez y -> ...

le 2nd bois #1

ramassez les **œufs** et les **champignons** sur cette section Est de la carte - **caisse égarée** au Sud Est - lapin (ok + tard)

Centre -> araignée -> **nécessite combat 10 + lance** (ok cf. **le 2nd bois #2**)

autour de notre logis -> *oncle Brent* vous donne 10 **flèches**

le 1er bois #2

campez -> liquidez le serpent : **combat + 1**

section Centre de la carte -> ramassez les **œufs** et les **champignons** - **baril égaré** au Sud

reste 2 **serpents venimeux** - **serpent** - lapin (**ok + tard**)

Centre -> les 5 **bois** ...



...

autour de notre logis -> revendez votre **perle** au *marchand ambulant*

notre village -> louez un **cheval** au *fermier du Sud Est* -> achetez 15 **nourritures** à l'*auberge* autour de notre logis -> campez -> récupérez les 5 **bois** dans le **1er bois** -> achetez 15 **nourritures** à l'*auberge* autour de notre logis -> campez -> ramenez les 5 **bois** au *serviteur du Maire* dans notre village -> **+ 30 Po + 3 gloire** -> rendez le **cheval** au *fermier du Sud Est*

la rive du lac -> Sud Ouest -> *pêcheur* -> louez son bateau **ad vitam æternam (50 Po)** -> ...

l'île voisine

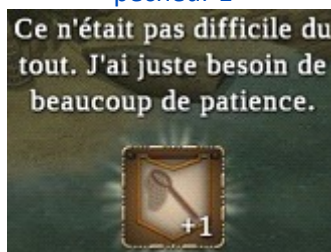
3 **coquillages (3 perles)** - **baril égaré** à l'Ouest - **œufs**

maître pêcheur -> ...



...

autour de notre logis -> revendez 1 **perle** au *marchand ambulant* -> l'île voisine -> payez le *maître pêcheur* pour apprendre **a pêcher** -> campez -> **en suivant ses consignes**, prenez votre 1er **poisson** à l'*épuisette* -> **pêcheur 1**



...

autour de notre logis -> revendez 1 **perle** au *marchand ambulant* -> la rive du lac -> achetez 1 **lance** au *camp*

de chasseurs -> ...

le 2nd bois #2

liquidez l'araignée : combat + 1

autour de notre logis -> revendez 12 champignons comestibles et 12 œufs à l'aubergiste -> achetez 15 nourritures à l'auberge -> campez -> le 2nd bois -> liquidez l'araignée : combat + 1 -> ramassez champignons vénéneux -> liquidez cette araignée -> ...



...
fouillez les caisses -> reste coffre (ok + tard) - reste 4 araignées (2 ok + tard + 1 apparaît)

le chasseur égaré a besoin d'un antidote -> autour de notre logis -> revendez 1 perle au marchand ambulant puis achetez l'antidote à l'auberge -> le 2nd bois -> donnez l'antidote au chasseur égaré -> + 3 gloire

il est trop faible pour vous suivre, il lui faut une potion de guérison -> autour de notre logis -> achetez la à l'auberge -> le 2nd bois -> donnez la au chasseur égaré -> escortez le jusqu'au camp de chasseurs de la rive du lac -> 1 arc + 2 gloire

l'ex chasseur égaré a perdu son poignard dans le nid des araignées du 2nd bois (ok durant la grotte sous les montagnes)

chasseur a besoin de 4 sacs de poison (ok durant le 2nd chemin vers les montagnes #1)

autour de notre logis -> oncle Brent vous donne 10 flèches

notre village -> le Maire -> ...

Le maire veut que je découvre le chemin menant à la Vallée Jaune. Les villageois ont dit avoir vu des Orcs là-bas. Ils sont dans les montagnes à l'est de la rive du lac.



...
la rive du lac -> Est -> ...

le 1er chemin vers les montagnes

ramassez œufs et champignons

autour de notre logis -> achetez 15 nourritures à l'auberge -> campez -> le 1er chemin vers les montagnes -> serpent bloque le chemin -> nécessite 14 en combat (ok voir ci dessous)

reste lapin (ok + tard) + serpent

autour de notre logis -> revendez 12 champignons comestibles et 12 oeufs à l'aubergiste -> achetez 15 nourritures à l'auberge

le 2nd bois -> chassez le lapin : tir à l'arc + 1 -> liquidez les 2 araignées Ouest : combat + 1

le 1er bois -> liquidez le serpent au Sud Est : combat + 1

autour de notre logis -> achetez 30 nourritures à l'auberge -> campez

le 2nd bois -> liquidez araignée Nord Ouest

autour de notre logis -> revendez 1 bois de cerf au marchand ambulant -> revendez 9 champignons comestibles et 9 œufs à l'aubergiste

notre village -> achetez une corde à la marchande du Sud

le 2nd bois -> Nord Ouest -> le nid des araignées -> il vous faut une torche -> achetez en une à la marchande au Sud de notre village

le 2nd bois -> le nid des araignées -> posez la torche -> liquidez la 1ère araignée : combat + 1 -> reste 3 araignées - nécessite entre 17 et 23 en combat + antidote

le 1er chemin vers les montagnes -> vous êtes en mesure de liquider le serpent qui bloque le chemin , faites le
->



vous apercevez 2 orcs ... la terre tremble

notre village -> informez le Maire - il va prendre le temps de la réflexion - il vous annonce que notre logis a

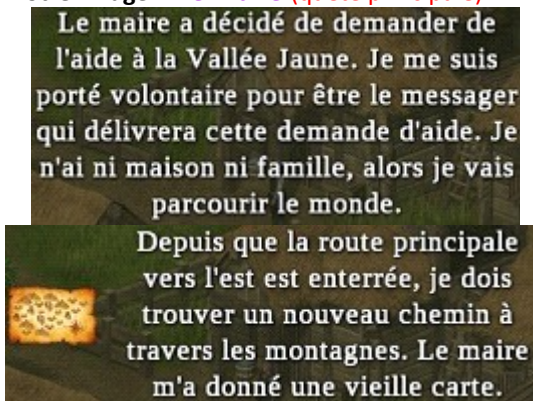
subit un tremblement -> allez y -> ...

autour de notre logis #3

Oncle Brent a péri sous les décombres - vous êtes désormais sans famille -> le marchand ambulant a pitié de vous, il vous fera de meilleurs tarifs - *l'aubergiste* est lui aussi peiné, il vous donne 25 **nourritures** -> liquidez le zombie qui a pris la place de l'énorme rat au Nord

la faille des zombies -> liquidez le zombie : **combat + 1** -> zombie **nécessite 18 en combat** (ok juste avant **la grotte sous les montagnes #2**)

notre village -> **le Maire** (quête principale) -> ...



vous avez accès à la carte de **la vallée verte**

le fermier du Sud Est -> ses terres ont été attaquées par un chien noir qui s'est échappé vers ... (ok cf. **la grotte sous les montagnes #1**)

le 2nd chemin vers les montagnes #1

coquillage (perle)

liquidez le serpent -> chassez le lapin (**fourrure**) : **tir à l'arc + 1**

autour de notre logis -> revendez la **perle** au *marchand ambulant* -> achetez 15 **nourritures** à *l'auberge* -> campez

notre village -> chassez les 2 lapins Ouest (**2 fourrures**) : **tir à l'arc + 1** -> donnez 2 **fourrures** à *la femme du fermier* -> + 50 Po + 1 gloire -> elle rentre chez elle confectionner les oreillers ...

le 2nd chemin vers les montagnes -> liquidez araignée -> liquidez araignée -> reste araignée Nord **nécessitant 24 en combat + antidote** (ok cf. **la grotte sous les montagnes #1**) -> ramassez **œufs**

la rive du lac -> **le camp des chasseurs** -> donnez 4 **sacs de poison** au *chasseur* -> + 200 Po

le 2nd chemin vers les montagnes -> pêchez 2 **poissons** dans **le ruisseau** : **pêche + 1**

autour de notre logis -> achetez 15 **nourritures** à *l'auberge* -> campez

le 2nd chemin vers les montagnes -> liquidez serpent -> liquidez serpent -> ramassez **champignons vénéneux** -> reste serpent venimeux Est **nécessitant 18 en combat + antidote** -> ok voir + bas

allons chasser et pêcher ...

l'île voisine -> pêchez 2 poissons : pêche + 1 -> pêchez 1 poisson : pêche + 1 -> pêchez 1 poisson : pêche + 1

la rive du lac -> pêchez 1 poisson : pêche + 1 -> autour de notre logis -> achetez 15 nourritures à l'auberge -> campez -> la rive du lac -> pêchez 2 poissons : pêche + 1 -> chassez le lapin (fourrure) -> liquidez le rat : combat + 1 -> 2 chèvres nécessite 20 en tir à l'arc (ok + tard) -> -> chassez le lapin (fourrure) : tir à l'arc + 1 -> autour de notre logis -> chèvre nécessite 20 en tir à l'arc (ok durant la grotte sous les montagnes #1) -> le 1er bois -> chassez le lapin - chassez le lapin (fourrure) : tir à l'arc + 1 -> chèvre nécessite 20 en tir à l'arc (ok + tard)

autour de notre logis -> revendez à l'aubergiste 9 poissons, 4 viandes, 12 oeufs et 12 champignons comestibles -> achetez 30 nourritures à l'auberge -> notre village -> la femme du fermier vous remet les oreillers - apportez les à la serveuse de l'auberge autour de notre logis -> + 20 Po

le 1er bois -> campez -> la grotte des chauves souris -> localisé par l'homme sur le pont dans notre village -> trésor a déterrer -> rien ! -> descendez -> trésor a déterrer -> rien !

autour de notre logis -> chassez le lapin : tir à l'arc + 1 -> chassez le lapin : tir à l'arc + 1 -> revendez 4 fourrures au marchand ambulant

notre village -> achetez le chaudron à Giselle - elle vous enseigne les bases pour cuisiner (recette de la soupe aux champignons et recette de l'omelette) : cuisine 1 -> Giselle vend de la nourriture, des racines, du sel, des œufs, des champignons comestibles, des casseroles et des chaudrons



petit point de la situation

autour de notre logis -> achetez 1 antidote à l'auberge

le 2nd chemin vers les montagnes -> liquidez le serpent venimeux Est - votre épée se brise -> ...

Le sol a encore tremblé. Cette fois, il s'est passé quelque chose de plus étrange. J'ai eu une vision, un rêve vivant. J'ai vu une belle jeune fille traversant la vallée interdite. J'ai déjà entendu parler de la Vallée interdite par mon oncle Brent. C'est une friche dangereuse sans vie.

"elle" y ramasse 3 pierres précieuses ...

caisse égarée (épée) -> serpent venimeux Sud nécessitant 19 en combat + antidote (ok cf. le 2nd chemin vers les montagnes #2)

notre village -> achetez 30 nourritures à Giselle -> campez -> autour de notre logis -> prenez 2 seaux d'eau dans le puits -> achetez 1 potion de guérison à l'auberge

le 1er bois -> la grotte des chauves souris -> liquidez l'énorme rat -> fouillez les caisses (2 potions de guérison - 38 Po) - reste coffre (ok + tard) -> liquidez le rat -> liquidez chauve souris -> descendez -> liquidez chauve souris -> campez en cuisinant une soupe de champignons (+ 28 nourritures) : cuisine + 1 -> liquidez chauve

souris : combat + 1 -> déterrez le trésor -> ...



campez -> liquidez chauve souris : combat + 1 - reste chauve souris nécessite potion de guérison

le 1er bois -> liquidez serpent Sud Est -> autour de notre logis -> achetez 2 antidotes à l'auberge

le 1er bois -> liquidez les 2 serpents venimeux -> champignons comestibles à l'Ouest -> ours au Nord Ouest
nécessite 42 en combat (ok cf. la vallée grise - après la mine d'argent)
Sud -> ...

le 3ème bois

ramassez champignons et oeufs - caisse égarée au Sud - caisse égarée à l'Est

Nord -> lapin (ok juste après) / Sud Ouest -> ours nécessite 45 en combat (ok cf. la vallée grise - après la mine d'argent)

Centre -> marchand de bois vend du bois

Est -> bûcheron a faim - il veut 1 bière et 20 nourritures -> notre village -> achetez 1 casserole et 30 nourritures à Giselle -> autour de notre logis -> achetez 1 bière à l'auberge -> le 3ème bois -> donnez ce qu'il demande au bûcheron -> + 40 Po

campez en cuisinant une omelette (+ 22 nourritures) : cuisine + 1

chassez le lapin au Nord (fourrure) : tir à l'arc + 1

le 2nd chemin vers les montagnes #2

chassez le le lapin au Nord (fourrure) : tir à l'arc + 1

liquidez le serpent venimeux Sud - ramassez champignons vénéneux

liquidez l'énorme rat : combat + 1

reste le chien noir blessé nécessite 22 en combat (ok voir ci dessous) -> descendez -> ...

la grotte sous les montagnes #1

liquidez rat

autour de notre logis -> achetez 1 potion de guérison à l'auberge -> campez en cuisinant une omelette (+ 28 nourritures) : cuisine + 1

la grotte sous les montagnes -> liquidez l'énorme rat : **combat + 1**

le 2nd chemin vers les montagnes -> liquidez le chien **noir** blessé (**3 dents d'animaux**) - votre bouclier se casse

autour de notre logis -> achetez 1 **bouclier** à l'auberge -> chassez la chèvre au Sud Ouest : **tir l'arc + 1**

notre village -> le *fermier du Sud Est* -> dites lui pour le chien noir -> **+ 100 Po + 3 gloire**

campez en cuisinant une omelette (**+ 24 nourritures**) : **cuisine + 1**

la grotte sous les montagnes -> liquidez chauve souris

autour de notre logis -> achetez 1 **potion de guérison** à l'auberge -> notre village -> achetez 1 **torche** à la marchande au Sud

la grotte sous les montagnes -> liquidez chauve souris hideuse : **combat + 1** - déposez la **torche** -> fouillez les caisses (**1 potion de guérison, 2 antidotes, 5 sels et 1 sac de farine**) -> liquidez chauve souris hideuse - votre épée se casse

autour de notre logis -> achetez 1 **épée** à l'auberge

la grotte sous les montagnes -> liquidez chauve souris : **combat + 1**

notre village -> achetez 1 **torche** à la marchande au Sud

la grotte sous les montagnes -> déposez la **torche** -> campez en cuisinant une soupe de champignons (**+ 24 nourritures**) : **cuisine + 1**



vous connaissez 2 recettes supplémentaires -> viande rôtie et soupe de poissons

liquidez le rat au Sud Est -> ...

J'ai eu une vision à nouveau, juste au moment où la terre tremblait. La belle jeune fille était dans une splendide chambre. Peut-être que je commence à être épuisé.

Amélia, malgré les injonctions de son père, conserve le **rubis** qu'elle a trouvée dans la vallée interdite

autour de notre logis -> achetez 1 **potion de guérison** à l'auberge

la grotte sous les montagnes -> liquidez l'énorme rat au Sud Est : **combat + 1**

notre village -> achetez 1 **corde** à la marchande au Sud -> la grotte sous les montagnes -> Sud Est -> disposez la **corde** pour pouvoir ressortir du trou -> descendez -> 2 chauve souris hideuses (**ok + tard**)

le 2nd chemin vers les montagnes -> liquidez l'araignée au Nord : **combat + 1**

autour de notre logis -> achetez 1 **potion de guérison** à l'auberge -> campez en cuisinant une omelette (**+ 22**

nourritures) : cuisine + 1

la grotte sous les montagnes -> liquidez la chauve souris hideuse au Nord Est : combat + 1 -> liquidez l'autre chauve souris

avant d'aller + avant, essayons de trouver le poignard précieux dans le nid des araignées du 2nd bois ...

les rives du lac -> pêchez 2 poissons : pêche + 1 -> pêchez 2 poissons : pêche + 1

le 2nd bois -> le nid des araignées -> campez en cuisinant une omelette (+ 22 nourritures) : cuisine + 1 -> liquidez araignée - liquidez l'araignée blessée se cachant - reste 3 araignées -> ramassez le poignard précieux



...

les rives du lac -> donnez le à l'ex chasseur égaré ->



...

le 3ème bois -> le bûcheron a besoin d'une nouvelle hache -> achetez en 1 à la marchande au Sud de notre village -> donnez la au bûcheron -> + 30 Po

autour de notre logis -> prenez 2 seaux d'eau dans le puits -> revendez 6 fourrures, 2 dents d'animaux, 2 bois de cerf, 1 bijou et 1 perle au marchand ambulant

les rives du lac -> achetez 20 flèches au camp de chasseurs -> chassez la chèvre : tir à l'arc + 1 -> chassez le lapin (fourrure) : tir à l'arc + 1 -> chassez le lapin (fourrure) : tir à l'arc + 1 -> chassez la chèvre : tir à l'arc + 1

notre village -> achetez 4 sels à Giselle -> campez -> chassez le lapin (fourrure) -> chassez le lapin (fourrure)

autour de notre logis -> la faille des zombies -> liquidez le zombie : combat + 1 -> il en reste d'autres ... (cf. la vallée grise - après l'intersection #1)

la grotte sous les montagnes #2

reste cavité au Nord Est (ok - partiellement après le 1er cimetière #2)

descendez par le trou au Sud Est, là où vous aviez posé une corde -> la grotte en dessous -> ...

chauve souris hideuse Ouest (ok voir ci après) -> autour de notre logis -> achetez 1 potion de guérison à l'auberge -> la grotte sous les montagnes -> la grotte en dessous -> liquidez la chauve souris hideuse Ouest

notre village -> achetez 1 torche à la marchande au Sud -> la grotte sous les montagnes -> la grotte en dessous -> posez la torche

autour de notre logis -> achetez 1 potion de guérison à l'auberge

la grotte sous les montagnes -> la grotte en dessous -> campez en cuisinant une soupe aux champignons (+ 24 nourritures) : cuisine + 1 -> liquidez l'énorme rat -> fouillez les caisses (fourrure, 5 flèches, 53 Po et 2 crochets) - reste coffre (30 en crochetage - ok durant la vallée grise)

autour de notre logis -> achetez 1 potion de guérison à l'auberge

la grotte sous les montagnes -> la grotte en dessous -> liquidez l'énorme rat

notre village -> achetez 1 torche à la marchande au Sud -> la grotte sous les montagnes -> la grotte en dessous -> posez la torche -> caisse égarée (épée) -> liquidez chauve souris -> liquidez chauve souris -> baril égaré (18 Po) -> campez -> liquidez le rat : combat + 1

J'ai eu une autre vision pendant le tremblement de terre. Et encore une fois, j'ai vu cette belle jeune fille. Cela ne peut plus être une coïncidence.

le rubis lui parle ... son père lui dit que le visage du trembleur de terre est dans la vallée interdite

sortez par le Sud Est -> ...

la vallée jaune

le 3ème chemin vers les montagnes

autour de notre logis -> achetez 1 potion de guérison à l'auberge

le 3ème chemin vers les montagnes -> liquidez l'énorme rat -> liquidez le chien (2 dents d'animaux) -> ramassez les champignons - caisse égarée

autour de notre logis -> achetez 2 antidotes à l'auberge

le 3ème chemin vers les montagnes -> liquidez le serpent venimeux Est -> la médecin Mathilde intervient ... vous êtes bien dans la vallée jaune -> ramassez les œufs et les champignons - baril égaré au Sud - reste énorme rat à l'Ouest (ok + tard) -> Est -> ...

le carrefour

ramassez les œufs et les champignons - baril égaré à l'Ouest - caisse égarée au Sud Est

Centre -> *le fermier* est énervé - nécessite 40 en gloire (ok près le 1er cimetière #1)

Centre Est -> pour préparer un repas, il manque 10 poissons, 20 champignons comestibles et 5 racines à *la femme du fermier* -> notre village -> achetez 6 racines à *Giselle* -> le carrefour -> donnez le tout à *la femme du fermier* -> + 80 Po + 2 gloire

Nord Est -> *l'ouvrier agricole* ne peut travailler en raison des 3 serpents vicieux dans son champ - nécessite 32 en combat, épée d'argent et antidotes (ok après le 1er cimetière #1)



petit point de la situation

Est -> ...

le village

ramassez les œufs et les champignons - caisse égarée (corde) au Nord Ouest

Nord Ouest

magasin d'alchimie vend des mortiers, des champignons vénéneux, des champignons magiques, du soufre, des sacs de poison, des grenouilles et des algues

Catrina -> elle souhaite qu'au Centre, le puits soit réparé - nécessite marteau et 5 bois (ok après le moulin)

Nord -> *l'alchimiste Gavin* peut vous apprendre les bases de l'alchimie -> donnez lui 48 champignons vénéneux -> il lui manque 12 baies guérissantes (ok durant le 1er cimetière #1)

Nord Est -> *la pauvre Nora* désire 3 brindilles sèches pour faire du feu -> buisson sec au Centre nécessite hache (ok après le moulin)

Sud Est -> *la femme du Maire* est inquiète, son mari est parti enquêter sur des événements qui ont eut lieu au cimetière (ok cf. le 1er cimetière #1)

Sud -> ...

le port

caisse égarée (potion de feu) et buisson sec au Nord (ok après le moulin) - baril égaré (cristal) au Nord Est

dans l'eau -> 2 coquillages (2 perles) - caisse égarée (3 grenouilles)

Sud Ouest -> *pêcheur* veut essayer les appâts spéciaux utilisés par "quelqu'un" sur l'île voisine - il en veut 10 (ok après le moulin)

Centre -> marchand d'armes vend boucliers, épées, lances, marteaux de guerre, épées en argent, lances en argent et marteaux de guerre en argent

Est

capitaine a besoin de 10 bois pour réparer son navire (ok après le moulin)

marchand de plantes achète champignons magiques, baies guérissantes, fleurs de miel, fleurs guérissantes, fleurs de nuit, fleurs de feu et algues

repasser par le village -> Est -> ...

le moulin

ramassez les œufs et les champignons - baril égaré au Sud - coquillage (perle) au Sud Est

Nord -> serpent venimeux (ok cf. juste avant le 1er cimetière #1)

Ouest -> la médecin Mathilde -> la mère de Mathilde vend des serpes, des pelles, des racines, des baies guérissantes, des fleurs de miel, des fleurs guérissantes, des fleurs de nuit et des fleurs de feu

Centre -> le meunier est grincheux -> nécessite 40 en gloire (ok près le 1er cimetière #1)

Sud -> le fils du meunier a remarqué une perle brillante dans l'eau -> donnez lui 1 perle -> gloire + 2

notre village -> achetez un marteau à la marchande au Sud -> le 3ème bois -> achetez 15 bois au marchand de bois -> campez en préparant deux omelettes (50 nourritures) : cuisine + 2 -> autour de notre logis -> prenez 4 seaux d'eau dans le puits

la vallée jaune -> le port -> donnez 10 bois au capitaine -> + 160 Po

le village -> réparez le puits -> Nord Ouest -> Catrina est satisfaite -> + 60 Po + 1 gloire

notre village -> achetez une hache à la marchande au Sud

la vallée jaune -> le carrefour -> coupez 1 brindille sèche sur le buisson sec -> le port -> coupez 1 brindille sèche sur le buisson sec - ramassez kite au Nord Est



...

le village -> coupez 1 brindille sèche sur le buisson sec au Sud -> au Nord Est, donnez les 3 brindilles sèches à

la pauvre Nora -> + 2 gloire

le port -> pêchez 2 poissons : pêche + 1 -> pêchez 3 poissons : pêche + 1 -> pêchez 2 poissons : pêche + 1

le village -> Nord Est -> la pauvre Nora quémende une potion de guérison et 50 nourritures pour son enfant malade (ok après le moulin)

le moulin -> Ouest -> la médecin Mathilde -> dans le 1er cimetière, un zombie a agrippé son bracelet rare (ok cf. le 1er cimetière #1) -> Sud -> le fils du meunier a perdu 3 des ses jouets -> petite figure est au Sud Est



...

et sac de billes de marbres au Centre



...

donnez ses 3 jouets au fils du meunier -> + 2 gloire + 1 perle

l'île voisine -> pêcheur propose des appâts spéciaux en échange d'une bière et deux fleurs de miel - 2 coquillages (2 perles) -> autour de notre logis -> achetez 1 bière dans l'auberge - prenez 4 seaux d'eau dans le puits -> la vallée jaune -> le moulin -> achetez 2 fleurs de miel à la mère de Mathilde -> l'île voisine -> procédez à l'échange avec le pêcheur, il vous donnera 10 appâts spéciaux -> la vallée jaune -> le port -> Sud Ouest -> donnez ces derniers au pêcheur -> + 20 poissons + 1 gloire

notre village -> achetez 60 nourritures à Giselle -> autour de notre logis -> achetez 1 potion de guérison à l'auberge -> revendez 1 perle au marchand ambulant -> notre village -> achetez 8 sels à Giselle -> la vallée jaune -> le village -> donnez la potion de guérison et 50 nourritures à la pauvre Nora -> + 2 gloire

à ce stade, il manque 2 points de gloire pour pouvoir discuter avec le fermier du carrefour et le meunier
il nous faut des baies guérissantes pour l'alchimiste Gavin -> je préfère attendre avant d'en acheter à la mère de Mathilde, des fois que l'on tombe sur un(e) herboriste qui nous enseignera comment les ramasser <- ce sera le cas !
des points de combat supplémentaires sont requis pour les serpents vicieux du carrefour
il nous faut aussi accéder au 1er cimetière

le moulin -> campez en préparant une soupe de poissons (32 nourritures) : cuisine + 1 -> Nord -> liquidez le serpent venimeux : combat + 1 -> ramassez les œufs et les champignons - caisse égarée (potion de feu) -> Nord -> ...

le 1er cimetière #1

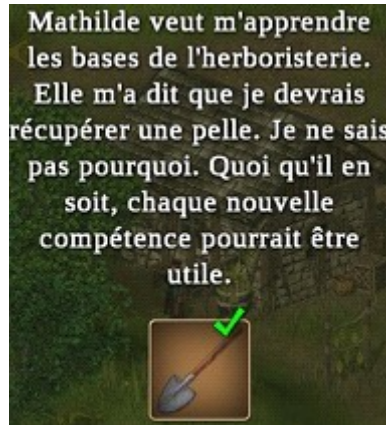
Le maire et son assistant ont été pris en chasse par les monstres morts-vivants. L'assistant a réussi à s'échapper du cimetière, mais le maire est quelque part là-bas.

...
baril égaré (épée) - ramassez œufs et champignons magiques

autour de notre village -> achetez 1 potion magique dans l'auberge -> la vallée jaune -> le 1er cimetière -> liquidez le zombie : combat + 1 - ramassez champignons comestibles - caisse égarée (marteau de guerre)

autour de notre village -> achetez 1 potion magique dans l'auberge -> la vallée jaune -> le 1er cimetière -> liquidez le zombie pourri : combat + 1 - vous récupérez automatiquement le bracelet rare -> chassez le lapin (fourrure) : tir à l'arc + 1

le moulin -> la médecin Mathilde -> remettez lui son bracelet rare -> 2 fleurs de feu + 2 gloire



...
acceptez ! -> elle vous expliquera comment déterrer des racines et cueillir des baies guérissantes :
herboriste 1

le 1er cimetière -> cueillez 2 baies guérissantes : herboriste + 1 -> le port -> cueillez 2 baies guérissantes : herboriste + 1

le carrefour -> cueillez 2 baies guérissantes : herboriste + 1 -> campez en préparant une soupe aux champignons (26 nourritures) : cuisine + 1 -> déterrez 2 racines : herboriste + 1 -> déterrez 2 racines : herboriste + 1 -> cueillez 2 baies guérissantes : herboriste + 1

le village -> donnez 12 baies guérissantes à l'alchimiste Gavin -> il veut 5 dents d'animaux, donnez les lui, il sera satisfait - vous devez acheter un mortier -> faites le auprès du magasin d'alchimie juste à l'Ouest -> présentez le à l'alchimiste Gavin, il vous montrera comment concocter une potion de guérison : alchimie 1



l'alchimie se pratiquera durant les campements <- vous ne serez pas obligé de dormir

Nord -> cueillez 2 baies guérissantes : herboriste + 1 -> au Nord Ouest, pour avoir aidé la pauvre Nora, Catrina vous gratifie de 100 Po

le moulin -> achetez 2 fleurs de miel à la mère de Mathilde -> campement : concoctez 1 potion de guérison : alchimie + 1

autour de notre logis -> achetez 2 potions magiques à l'auberge -> revendez 1 perle au marchand ambulant -> prenez 4 seaux d'eau dans le puits

la vallée jaune -> le 1er cimetière -> liquidez zombie pourri : combat + 1 -> liquidez zombie pourri : combat +

1 -> squelette - nécessite 35 en combat (ok cf. le 1er cimetière #2)

le moulin -> cueillez 2 baies guérissantes : herboriste + 1 -> achetez 2 fleurs de miel à la mère de Mathilde
-> campement : concoctez 1 potion de guérison : alchimie + 1 -> campez en préparant une omelette (24
nourritures) : cuisine + 1

le 1er cimetière -> la crypte -> liquidez le zombi pourri : combat + 1

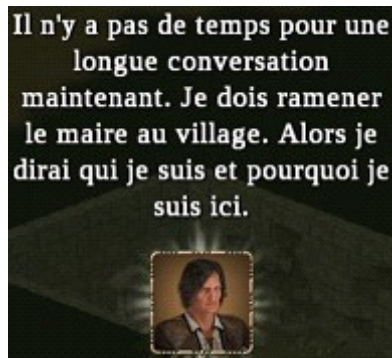
le 3ème chemin vers les montagnes -> cueillez 2 baies guérissantes : herboriste + 1

le 2nd chemin vers les montagnes -> cueillez 3 baies guérissantes : herboriste + 1

autour de notre logis -> achetez 2 potions magiques à l'auberge

la vallée jaune -> le moulin -> achetez 2 fleurs de miel à la mère de Mathilde -> campement : concoctez 2
potions de guérison : alchimie + 2

le 1er cimetière -> la crypte -> liquidez zombi pourri - vous récupérez automatiquement un bijou -> liquidez
l'énorme rat : combat + 1 - reste squelette - nécessite 37 en combat (ok cf. le 1er cimetière #2) -> le Maire est
là ...



...

filez immédiatement avec lui au village -> Sud Est -> vous retrouvez, avec le Maire, sa femme et son
assistant -> ... - ils vous aideront si vous avez besoin d'eux - gloire + 5

le Maire, qui restera là, vous incite à aller dans la vallée grise via le col de la montagne au Nord du carrefour

le moulin -> le meunier accepte de vous parler -> ...

Le meunier veut acheter une douzaine
de sacs de blé au fermier, mais le
fermier lui a envoyé des céréales
infestées de moisissures. Bien sûr, le
meunier refuse de payer pour cela.

...

le carrefour -> le fermier -> ...

Le fermier a fourni une douzaine de
sacs de blé à l'usine, mais le meunier a
refusé de payer. Soi-disant le grain de
blé était moisi. Le fermier est certain
d'avoir envoyé des grains de bonne
qualité. Maintenant il semble qu'il se
soit fait arnaquer.

...

la femme du fermier -> son mouton préféré s'est égaré, il est reconnaissable à sa cloche en cuivre (ok cf. le 4ème chemin vers les montagnes - les souterrains)



...

le village -> l'alchimiste Gavin achète des champignons vénéneux, des grenouilles, des algues et des sacs de poison - il vend antidote, poison et potion de feu

le port -> Centre -> le charretier -> ...

Le Charretier m'a dit que le fermier et le meunier étaient en faute. c'est lui qui transporte les sacs de grains de blé du fermier au meunier. Ce jours-là il pleuvait beaucoup. Le charretier a essayé de persuader les deux protagonistes de remettre la livraison au lendemain, mais ils ont insisté pour que cela soit fait malgré le mauvais temps.

...

le carrefour -> le fermier reconnaît son erreur -> le moulin -> le meunier aussi - il vous remet 360 Po pour dédommager le fermier -> le carrefour -> donnez (ou pas) les 360 Po au fermier - il vous remettra 6 sacs de grains de blé a livrer gratuitement au meunier -> le moulin -> donnez lui les 6 sacs de grains de blé -> + 50 Po + 3 gloire - il transforme des sacs de grains de blé + quelques Po contre des sacs de farine -> le carrefour -> rendez compte au fermier -> + 50 Po + 3 gloire - il vend des œufs et des sacs de grains de blé

le port -> revendez 9 champignons magiques au marchand de plantes -> achetez 1 épée en argent au marchand d'armes

le village -> revendez 10 champignons vénéneux à l'alchimiste Gavin -> achetez lui 5 antidotes

le carrefour -> Nord Est -> liquidez serpent vicieux -> campez en préparant de la viande rôtie (32 nourritures) : cuisine + 1 -> liquidez serpent vicieux (2 sacs de poison) -> Est -> rendez compte à l'ouvrier agricole -> 1 antidote + 3 gloire

Nord -> liquidez le chien (2 dents d'animaux) -> déblayez l'accès avec votre hache -> ...

le 4ème chemin vers les montagnes

ramassez œufs - cueillez 3 baies guérissantes : herboriste + 1

campez en préparant de la viande rôtie (28 nourritures) : cuisine + 1

liquidez le chien : combat + 1 - votre épée se brise -> déterrez 3 racines : herboriste + 1

caisse égarée (minéral d'argent) - ramassez les œufs et les champignons vénéneux

liquidez le chien - votre bouclier se brise -> **caisse égarée (potion de guérison)** - ramassez les **champignons**

le marchand Adam -> il évoque des voleurs - son char a été écrasé par des chutes de pierres - *son beau frère* viendra le dépanner -> il vous annonce que le **col de la montagne** est bloqué

le village -> revendez 10 **champignons vénéneux** à *l'alchimiste Gavin* -> **le port** -> revendez 3 **champignons magiques** au *marchand de plantes* -> achetez 1 **bouclier** au *marchand d'armes*

le 4ème chemin vers les montagnes -> **les souterrains** -> liquidez le chien -> campez en préparant une soupe de poissons (**34 nourritures**) : **cuisine + 1** -> liquidez le chien central : **combat + 1** -> ...



automatiquement, vous prenez la **cloche en cuivre** du mouton préféré de *la femme du fermier* -> au **carrefour**, annoncez lui la mauvaise nouvelle -> **+ 50 nourritures + 1 gloire**

les souterrains -> liquidez le chien méchant Nord Est : **combat + 1** -> **apparemment**, c'est une cavité sans issue ...
reste 4 chiens (**ok durant les anciennes mines**)

le village -> **le Maire** (quête principale) -> ...

Le maire se souvient qu'il existe une autre voie vers le nord. La grotte derrière le cimetière est reliée aux anciennes mines. Si je pouvais me rendre dans les mines de la vallée Grise par le vieux tunnel.

Il y avait autrefois des monstres dangereux qui demeuraient dans les anciennes mines. Depuis lors, le passage aux tunnels a été scellé avec une épaisse barrière de fer. Cependant, il y a une clé qui peut ouvrir la porte de la barrière.

Il y a de nombreuses années, des bandits ont fait une descente dans le village et ils ont volé le coffre du maire. La clé de la barrière de fer était dans le coffre volé. Je ne peux me rendre à la Vallée Grise sans cette clé.



ce coffre est sans doute toujours dans la **vallée jaune** ... mais où ?

le 1er cimetière #2

liquidez le squelette : combat + 1

la vallée verte -> autour de notre logis -> revendez 1 perle au marchand ambulant -> achetez 1 potion magique dans l'auberge -> la vallée jaune -> le 1er cimetière -> la crypte -> liquidez le squelette : combat + 1 -> fouillez les caisses (4 baies guérissantes - 2 fleurs de nuit - 3 dents d'animaux) - coffre (nécessite 60 en crochetage -> ok durant les catacombes)

le 4ème chemin vers les montagnes -> le marchand Adam vous explique comment il a réussi à s'échapper, un jour, du repaire des bandits -> élaguez le buisson au Nord Ouest -> liquidez le chien méchant : combat + 1 ->

la grotte vers le repaire des bandits -> campement -> concoctez 1 potion de guérison -> liquidez le chien méchant -> la terre tremble à nouveau - vous avez une vision de la belle jeune fille avec son père - elle ne veut pas se marier - elle dit que le rubis l'aime ...

Je pensais que les visions étaient finies, mais non. Je viens d'en avoir une autre encore. Se pourrait-il que la belle jeune fille soit une vraie princesse ? Est-ce que tout ce que je vois est vrai ?

...

ressortez -> le marchand Adam est inquiet car son beau frère n'est pas là -> le village -> Sud Ouest -> le beau frère d'Adam a été mordu par un serpent -> donnez lui 1 antidote -> + 2 gloire - il est fébrile

le 4ème chemin vers les montagnes -> le marchand Adam veut absolument rapatrier ses caisses de marchandises - il vous demande de lui convoyer un chariot -> le village -> au Sud Est, l'assistant du Maire en possède un -> rejoignez le au 4ème chemin vers les montagnes -> le marchand Adam vous remercie -> 100 Po + 2 gloire - automatiquement, vous les aidez à charger les caisses de marchandises

la vallée verte -> autour de notre logis -> achetez 2 antidotes dans l'auberge

la vallée jaune -> le 4ème chemin vers les montagnes -> la grotte vers le repaire des bandits -> campe en préparant une soupe de champignons (28 nourritures) : cuisine + 1 -> liquidez l'araignée blessée

la vallée verte -> notre village -> achetez 1 torche à la marchande au Sud

la vallée jaune -> le 4ème chemin vers les montagnes -> la grotte vers le repaire des bandits -> disposez la torche -> ...



2 araignées de flammes, il vous manque des points en combat pour la 2nde qui bloque le passage + 1 lance en argent et 2 potions de guérison ...

faisons en sorte de pouvoir couper des fleurs de miel ... cela nous évitera de devoir en acheter

le carrefour -> cueillez 3 baies guérissantes : herboriste + 1

le village -> cueillez 3 baies guérissantes : herboriste + 1

le 1er cimetière -> cueillez 3 baies guérissantes : herboriste + 1 -> chassez le lapin (fourrure) : tir à l'arc + 1

le port -> cueillez 3 **baies guérissantes** : **herboriste + 1** -> pêchez 3 **poissons** : **pêche + 1**

le carrefour -> cueillez 3 **baies guérissantes** : **herboriste + 1**

la vallée verte -> notre village -> cueillez 3 **baies guérissantes** : **herboriste + 1**

la rive du lac -> achetez 6 **flèches** au **camp de chasseurs** -> cueillez 3 **baies guérissantes** : **herboriste + 1** -> coupez 2 **fleurs de miel** : **herboriste + 1**

l'île voisine -> pêchez 3 **poissons** : **pêche + 1**

autour de notre logis -> déterrez 4 **racines** : **herboriste + 1** -> coupez 2 **fleurs de miel** : **herboriste + 1** -> chassez le lapin (**fourrure**) : **tir à l'arc + 1**

le 1er bois -> campez en préparant une omelette (**28 nourritures**) : **cuisine + 1** -> coupez 2 **fleurs de miel** : **herboriste + 1**

le 3ème bois -> coupez 2 **fleurs de miel** : **herboriste + 1**

notre village -> achetez 4 **sels** à *Giselle*

autour de notre logis -> revendez 6 **fourrures**, 6 **dents d'animaux** et 2 **perles** au *marchand ambulant*

la vallée jaune -> le village -> Sud Ouest -> pour avoir aidé son beau frère, le marchand Adam vous offre 1 **bois de cerf** -> le port -> achetez 1 **lance en argent** au *marchand d'armes*

campement -> concoctez 4 **potions de guérison** : **alchimie + 4**

il nous faut atteindre 43 en combat

le 1er cimetière -> **reste ours à l'Ouest** - liquidez le squelette au Nord -> **la grotte vers les anciennes mines** -> squelette (**ok de suite**) -> la vallée verte -> autour de notre logis -> achetez 3 **potions magiques** dans l'auberge -> la vallée jaune -> le 1er cimetière -> la grotte vers les anciennes mines -> liquidez le squelette -> squelette **nécessite 43 en combat (ok voir + bas)** - caisse égarée

le 1er cimetière -> liquidez le zombie pourri (**bijou**) - votre marteau de guerre se casse > **la crypte** -> liquidez le squelette

le village -> achetez 2 **antidotes** à *l'alchimiste Gavin*

le carrefour -> campez en préparant une viande rôtie (**32 nourritures**) : **cuisine + 1** -> liquidez le serpent vicieux

le 3ème chemin vers les montagnes -> ouest -> liquidez les 2 énormes rats -> Nord Est -> liquidez le serpent venimeux

la vallée verte -> la grotte sous les montagnes -> la grotte en dessous -> Nord Ouest -> liquidez l'énorme rat -> campement -> concoctez 1 **potion de guérison** : **alchimie + 1** -> liquidez la chauve souris hideuse -> la grotte sous les montagnes -> campement -> concoctez 1 **potion de guérison** : **alchimie + 1** -> Nord ouest -> liquidez la chauve souris hideuse -> la cavité au Nord Est -> campement -> concoctez 2 **potions de guérison** : **alchimie + 1** -> campez en concoctant une soupe de poissons (**36 nourritures**) : **cuisine + 1** - vous êtes proche de pouvoir cuisiner 2 nouvelles recettes : **poissons à la sauce aux champignons et rissole** <- **nécessite 30 en cuisine** -> liquidez chauve souris hideuse

notre village -> achetez 1 **torche** à la marchande au Sud -> la grotte sous les montagnes -> la cavité au Nord Est
-> disposez la **torche** -> liquidez chauve souris hideuse : **combat + 1** - reste 2 chauves souris sanglantes

la vallée jaune -> le 4ème chemin vers les montagnes -> la grotte vers le repaire des bandits -> campement ->
concoctez 2 **potions de guérison** : **alchimie + 2** -> liquidez la 2nde araignée de flammes : **combat + 1** - reste
1 araignée de flammes

le village -> revendez 10 **champignons vénéneux** à l'alchimiste Gavin -> le port -> revendez 9 **champignons magiques** au marchand de plantes -> le village -> achetez 2 **antidotes** à l'alchimiste Gavin -> coupez 2 **fleurs de miel** : **herboriste + 1**

le 4ème chemin vers les montagnes -> la grotte vers le repaire des bandits -> passage au Nord -> liquidez araignée blessée -> campement -> concoctez 2 **potions de guérison** : **alchimie + 1** -> liquidez araignée de flammes : **combat + 1**

la vallée verte -> notre village -> achetez 1 **torche** à la marchande au Sud -> la vallée jaune -> le 4ème chemin vers les montagnes -> la grotte vers le repaire des bandits -> passage au Nord -> disposez la **torche** -> concoctez 1 **potion de guérison** : **alchimie + 1** - vous êtes proche de pouvoir concocter des antidotes <- nécessite 20 en **alchimie** -> campez en préparant une soupe aux champignons (28 **nourritures**) et une soupe de poisson (34 **nourritures**) : **cuisine + 2** -> liquidez l'énorme rat -> liquidez l'orc (**minéral de fer**) -> reste orc - nécessite 46 en **combat** (ok voir ci dessous)

le carrefour -> déterrez 4 **racines** : **herboriste + 1** -> coupez 2 **fleurs de miel** : **herboriste + 1**

la vallée verte -> notre village -> achetez 4 **sels** à Giselle -> autour de notre logis -> revendez 4 **dents d'animaux** au marchand ambulant -> achetez 2 **potions magiques** dans l'auberge

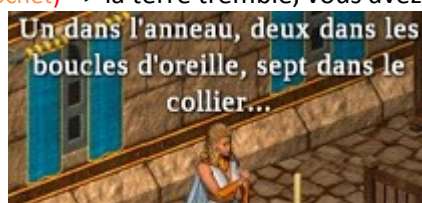
la vallée jaune -> le 1er cimetière -> la grotte vers les anciennes mines -> liquidez le squelette : **combat + 1**

le 4ème chemin vers les montagnes -> la grotte vers le repaire des bandits -> passage au Nord -> campez en préparant une **omelette** (28 **nourritures**) : **cuisine + 1** -> liquidez l'orc : **combat + 1**

Cette grotte ne ressemble pas à un repaire d'orcs. Elle était utilisée comme une cachette de bandits jadis. Je devrais regarder autour.

...

le repaire des bandits -> fouillez les caisses Est (2 **potions magiques**, 3 **fournitures**, 1 **bijou** et 5 **crochets**) - coffre (30 en **crochetage** - ok durant la **vallée grise**) -> ancienne sortie écroulée -> fouillez les caisses Sud (63 **Po**, 1 **rubis**, le **coffre du Maire** et 1 **crochet**) -> la terre tremble, vous avez une nouvelle vision ...



elle ne pense qu'aux rubis et se fiche éperduement de savoir qui sera son époux

J'ai revu la princesse vivant dans un rêve encore. Je ne comprends pas tout cela. J'espère que je trouverai quelqu'un pour m'expliquer le sens de mes visions.

...

reste 2 chauves souris sanglantes

le village -> apportez le **coffre du Maire** à son propriétaire -> il y trouve la **clé de la barrière de fer** qu'il vous remet -> + 5 **gloire** -> vous lui parlez de vos visions ...

Notre princesse Amelia ? Alors elle est réelle ! Maintenant, je ressemble vraiment à un imbécile alors que je ne connais même pas le nom de notre princesse. Bien que nous ne nous soucions pas vraiment des affaires du royaume de la Vallée Grise.

il vous confirme l'existence de la **princesse Amelia** et affirme que, en lien avec vos visions, "tout à de l'importance"

le moulin -> cueillez 4 **baies guérissantes** : **herboriste + 1** -> coupez 3 **fleurs de miel** : **herboriste + 1** -> chassez le lapin : **tir à l'arc + 1** ->

la vallée verte -> notre village -> achetez 1 **torche** à la *marchande* au Sud

la vallée jaune -> le 1er cimetière -> la grotte vers les anciennes mines -> disposez la **torche** -> il vous faut 250 Po pour pouvoir un **marteau de guerre** en argent !

la vallée verte -> autour de notre logis -> revendez 30 **champignons comestibles** à l'*aubergiste* -> revendez 4 **fourrures** et 1 **perle** au *marchand ambulant* -> concoctez 2 **potions de guérison** : **alchimie + 1** -> concoctez 1 **potion de guérison** : **alchimie + 1** -> concoctez 1 **potion de guérison** : **alchimie + 1** - vous êtes à 20 en **alchimie** -> concoctez 1 **antidote** : **alchimie + 1** -

la vallée jaune -> le port -> achetez 1 **marteau de guerre** en argent au *marchand d'armes*

la vallée jaune -> le 1er cimetière -> la grotte vers les anciennes mines -> liquidez le zombie contaminé au Centre -> campez en préparant une soupe au champignons : **cuisine + 1** -> liquidez le zombie contaminé à l'Ouest : **combat + 1** -> **baril égaré** - reste 2 zombies contaminés dont 1 près de **caisses** (ok cf. **les anciennes mines**)

la vallée verte -> autour de notre logis -> achetez 2 **potions magiques** dans l'*auberge*

la vallée jaune -> le 1er cimetière -> la grotte vers les anciennes mines -> liquidez le zombie contaminé au Sud Ouest : **combat + 1**

la vallée verte -> notre village -> achetez 1 **torche** à la *marchande* au Sud

la vallée jaune -> le 1er cimetière -> la grotte vers les anciennes mines -> disposez la **torche**

la vallée verte -> autour de notre logis -> revendez 1 **perle** au *marchand ambulant* -> achetez 2 **potions magiques** dans l'*auberge*

la vallée jaune -> le 1er cimetière -> la grotte vers les anciennes mines -> liquidez le guerrier squelette

le village -> revendez 10 **champignons vénéneux** à l'*alchimiste Gavin* -> le port -> revendez 9 **champignons magiques** au *marchand de plantes*

la vallée verte -> autour de notre logis -> achetez 2 **potions magiques** dans l'*auberge*

la vallée jaune -> le 1er cimetière -> la grotte vers les anciennes mines -> campez en préparant une viande rôtie (32 **nourritures**) et une omelette (28 **nourritures**) : **cuisine + 2** -> liquidez le guerrier squelette - votre bouclier se casse -> le port -> achetez 1 **bouclier** au *marchand d'armes* -> la grotte vers les anciennes mines -> ouvrez la **barrière de fer** grâce à la **clé de la barrière de fer** -> ...

Le chemin des vieilles mines est donc ouvert. J'espère que je pourrais aller jusqu'à la Vallée Grise par ce chemin.

...

la terre tremble ... une vision vous apparaît ...



la princesse Amélia demande conseil à son rubis ...

Une autre vision, Le maire a dit que je ne devrais pas la prendre à la légère. Mais qu'est-ce que je suis censé faire ?

...

le village -> déterrez 5 racines : herboriste + 1 -> coupez 2 fleurs de miel : herboriste + 1 -> le port -> coupez 2 fleurs de miel : herboriste + 1 -> le carrefour -> déterrez 5 racines : herboriste + 1 -> le 3ème chemin vers les montagnes -> cueillez 2 baies guérissantes : herboriste + 1

la vallée verte -> le 2nd chemin vers les montagnes -> cueillez 5 baies guérissantes : herboriste + 1 -> autour de notre logis -> revendez 24 œufs et 30 champignons comestibles à l'aubergiste -> revendez 1 bijou, 1 cristal, 2 fourrures et 2 dents d'animaux au marchand ambulant -> le village -> achetez 8 sels à Giselle



petit point de situation

la vallée jaune -> la grotte vers les anciennes mines -> ...

les anciennes mines

... -> la vallée verte -> autour de notre logis -> achetez 6 potions magiques dans l'auberge

la vallée jaune -> les anciennes mines -> liquidez zombie contaminé -> fouilles les caisses (pioche, pelle, torche et minerais de fer) - coffre (ok + tard) -> campez en préparant une soupe de champignons (28 nourritures) : cuisine + 1 -> liquidez zombie contaminé -> disposez la torche -> liquidez l'araignée blessée -> Sud Ouest liquidez le guerrier squelette -> campement -> concoctez 3 potions de guérison : alchimie + 2 -> concoctez 1 antidote : alchimie + 1 -> Nord Ouest -> liquidez l'araignée de flammes -> la terre tremble ... une nouvelle vision vient à votre esprit -> ...

La princesse était complètement obsédée par cette pierre étrange et elle se rend à la Vallée Interdite. Qui sait, c'est peut-être pour ça que j'ai ces visions afin que je puisse la trouver et l'aider.

le rubis a empêcher l'intervention des gardes l'ayant aperçus partir ...

il faut 4 **bois** pour réparer l'**escalier endommagé** (ok voir ci dessous) - reste araignée de flammes (ok voir ci dessous) et 2 **guerriers squelettes** (combat 54 et 55 - ok pour 1 cf. **l'intersection #2**)

la vallée verte -> notre village -> pêchez 2 **grenouilles** : **pêche + 1** -> le 3ème bois -> achetez 3 **bois** au *marchand de bois*

la vallée jaune -> les anciennes mines -> réparez l'**escalier endommagé** -> montez -> le **niveau supérieur** -> liquidez le chien méchant (**5 dents d'animaux**) -> chien de l'enfer **nécessite 52 en combat** (ok voir ci dessous)

redescendez -> campement -> concoctez 2 **potions de guérison** : **alchimie + 1** et 1 **antidote** : **alchimie + 1** - votre mortier se casse -> campez en préparant une soupe de champignons (**28 nourritures**) : **cuisine + 1** et une viande rôtie (**32 nourritures**) : **cuisine + 1** -> liquidez l'araignée de flammes : **combat + 1** -> campement -> concoctez 2 **potions de guérison** : **alchimie + 1**

le village -> achetez 1 **poison** à l'*alchimiste Gavin* -> les anciennes mines -> le **niveau supérieur** -> liquidez le chien de l'enfer -> campement -> concoctez 2 **potions de guérison** : **alchimie + 2**

la vallée jaune -> le village -> achetez 1 **poison** à l'*alchimiste Gavin* -> les anciennes mines -> le **niveau supérieur** -> liquidez chien de l'enfer -> orc bloque le passage **nécessitant 53 en combat** (ok voir ci dessous)

la grotte vers les anciennes mines -> campement -> concoctez 2 **potions de guérison** : **alchimie + 1**

la vallée verte -> autour de notre logis -> achetez 4 **potions magiques** dans l'*auberge* -> revendez 1 **perle** au *marchand ambulant* -> achetez 1 **potion magique** dans l'*auberge*

la vallée jaune -> la grotte vers les anciennes mines -> campement -> préparez une omelette (**28 nourritures**) : **cuisine + 1** - votre casserole se casse

la vallée verte -> notre village -> achetez 1 **casserole** à *Giselle*

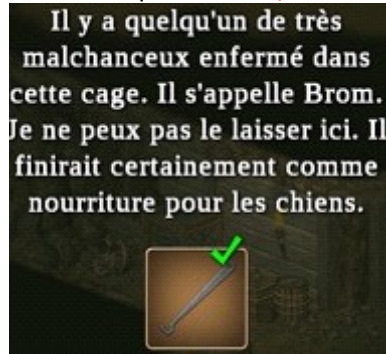
la vallée jaune -> la grotte vers les anciennes mines -> campez en préparant une viande rôtie (**34 nourritures**) : **cuisine + 1** -> liquidez le zombie contaminé près des **caisses** -> fouillez les **caisses** (**antidote, 2 potions magiques, 64 Po et 2 crochets**) - **coffre (ok + tard)** -> liquidez le dernier zombie contaminé

le village -> revendez 10 **champignons vénéneux** à l'*alchimiste Gavin* -> le port -> revendez 9 **champignons magiques** au *marchand de plantes*

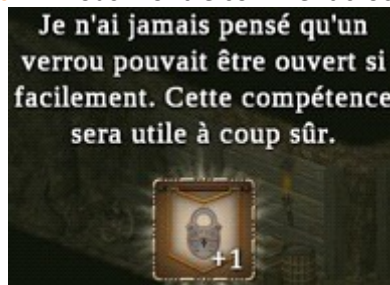
le 4ème chemin vers les montagnes -> cueillez 5 **baies guérissantes** : **herboriste + 1** -> coupez 3 **fleurs de miel** : **herboriste + 1** -> déterrez 5 **racines** : **herboriste + 1** -> les **souterrains** -> liquidez chien méchant -> campez en préparant une omelette (**28 nourritures**) : **cuisine + 1** -> liquidez les 2 chiens (**3 dents d'animaux**) -> campement -> préparez 2 **potions de guérison** : **alchimie + 1** -> **vous êtes proche de pouvoir concocter une 2nde recette de potion de guérison et celle de la potion magique (40 en alchimie)** -> liquidez le dernier chien méchant : **combat + 1**

la vallée verte -> autour de notre logis -> revendez 6 **dents d'animaux** au *marchand ambulant*

la vallée jaune -> les anciennes mines -> le niveau supérieur -> liquidez l'orc : **combat + 1** -> cassez la **barricade** -
"quelqu'un" demande du secours -> liquidez l'orc (**2 minerais de fer**) -> parlez à Brom -> ...



...
donnez lui 1 **crochet** -> il vous montre comment crocheter la serrure -> ...



vous obtenez la compétence **crochetage**

Brom est avec vous -> fouillez les **caisses** (**5 viandes, 1 corde et 3 dents d'animaux**)

les anciennes mines -> campez en préparant une soupe de poissons (**34 nourritures**) et une omelette (**28 nourritures**) : **cuisine + 2** -> déverrouillez le **coffre (45 Po)** : **crochetage + 1** -> la grotte vers les anciennes mines
-> déverrouillez le **coffre (50 Po)** : **crochetage + 1**

la vallée verte -> le 2nd bois -> déverrouillez le **coffre (50 Po)** : **crochetage + 1** -> le 1er bois -> la grotte des
chauves souris -> déverrouillez le **coffre (55 Po)** : **crochetage + 1**

notre village -> Sud Est -> déverrouillez le **coffre (50 Po)** : **crochetage + 1** -> la rive du lac -> déverrouillez le
coffre (45 Po) : **crochetage + 1** -> l'île voisine -> pêchez 2 **grenouilles** : **pêche + 1**

la vallée jaune -> le port -> déverrouillez le **coffre (45 Po)** : **crochetage + 1** -> le moulin -> déverrouillez le
coffre (45 Po) : **crochetage + 1**

les anciennes mines -> le niveau supérieur -> campement -> concoctez 2 **potions de guérison** : **alchimie + 1** ->
liquidez l'ogre - votre lance se casse -> la terre tremble - vous avez une autre vision ...



dans la **vallée interdite**, alors qu'elle se rend compte que le rubis l'a fourvoyée, le visage du trembleur de terre

immobilise *la princesse Amélia*

Tes larmes ravivent tous les morts !

Oh non ! La princesse Amelia a réveillé le Trembleur de terre, un mal mythique qui dormait dans les profondeurs de la terre. Cela ne peut pas bien se finir...

...

barricade - 2 chiens de l'enfer (ok après l'intersection #1)

la vallée grise

le 5ème chemin vers les montagnes

liquidez l'orc : **combat + 1** -> campement -> concoctez 2 **potions de guérison** : **alchimie + 1** -> campez en préparant une rissole (**50 nourritures**) : **cuisine + 1** -> liquidez le capitaine orc (**2 minerais d'argent**) -> liquidez l'orc : **combat + 1**

ramassez **œufs** et **champignons magiques** - reste barricade - chien de l'enfer (ok après l'intersection #1)

la vallée jaune-> le 1er cimetière -> cueillez 5 **baies guérissantes** : **herboriste + 1** -> le village -> achetez 1 **poison** à l'alchimiste Gavin -> campement -> concoctez 2 **potions de guérison** : **alchimie + 1**

la vallée grise -> le 5ème chemin vers les montagnes -> liquidez le chien de l'enfer (**6 dents d'animaux**) - votre bouclier se casse

la vallée jaune-> le port -> achetez 1 **lance** au marchand d'armes -> campement -> concoctez 2 **potions de guérison** : **alchimie + 1**

la vallée grise -> le 5ème chemin vers les montagnes -> liquidez l'ogre : **combat + 1** -> un humain salue votre exploit et vous souhaite la bienvenue dans la vallée grise

ramassez **œufs** et **champignons comestibles** - **caisse égarée** -> coupez 3 **fleurs guérissantes** : **herboriste + 1** -> Nord Est -> ...

le village minier

Brom m'a appris quelques astuces avant de me faire ses adieux.



Brom vous quitte -> **crochetage + 15** - les habitants semblent se méfier de lui

ramassez œufs et champignons - caisse égarée au Nord Est - chassez le lapin (fourrure) : tir à l'arc + 1

Ouest -> commerçant achète du sel, du minerai de fer, du minerai d'argent, du soufre et des cristaux

Sud Est -> marchand vend des torches, des cordes, des marteaux, des haches, des pelles et des pioches

le Maire (quête principale) -> ...



à l'achat, il y en a pour 3 000 Po

Centre -> le moine Andrew s'impose à vous pour que vous l'escortiez jusqu'au monastère, à l'Est (ok cf. le 4ème bois)



...

Est -> la cuisinière est (presque) à cours de vivres



quête principale -> ok en de multiples étapes

allez à l'Est dans le 4ème bois et revenez de suite dans le village minier -> Hélène -> ses 3 frères ne sont pas revenus de la mine d'argent à l'Est (ok cf. la mine d'argent)

la vallée jaune -> le port -> achetez 1 bouclier au marchand d'armes

le village -> campez en préparant des poissons à la sauce aux champignons (48 nourritures) et une soupe aux champignons (28 nourritures) : cuisine + 2 -> cueillez 6 baies guérissantes : herboriste + 1 -> déterrez 6 racines : herboriste + 1

le port -> pêchez 3 poissons et 2 grenouilles : pêche + 2

le village -> coupez 3 fleurs de miel : herboriste + 1 -> achetez 1 poison à l'alchimiste Gavin

le carrefour -> cueillez 6 baies guérissantes : herboriste + 1 -> coupez 3 fleurs de miel : herboriste + 1 -> chassez le lapin (fourrure) : tir à l'arc + 1

la vallée grise -> le village minier -> Est -> ...

le 4ème bois

campez en préparant une viande rôtie (34 nourritures) : cuisine + 1 -> campement -> concoctez 2 potions de guérison : alchimie + 1

liquidez le chien de l'enfer au Centre (6 dents d'animaux) -> ramassez champignons comestibles - caisse et baril perdus

la vallée jaune -> le village -> achetez 1 poison à l'alchimiste Gavin

la vallée grise -> le 4ème bois -> campez en préparant une rissole (50 nourritures) : cuisine + 1 -> campement -> concoctez 2 potions de guérison : alchimie + 1 -> liquidez le chien de l'enfer à l'Est (6 dents d'animaux) - votre épée en argent se brise (arg) -> ramassez champignons

Est -> paladin - il discute avec le moine Andrew - ils sont au courant des causes du réveil du trembleur de terre

Le paladin ne veut pas que j'entende
quoi que ce soit qui ne soit pas destiné
à mes oreilles. Je dois lui dire que je
sais ce qui se passe.

une nouvelle vision vous envahie ...

J'étais plus terrifié par ma dernière
vision que le tremblement de terre
lui-même. Le Trembleur de terre est
déterminé à détruire toute cette vallée.
Je dois le dire au paladin.

...

le paladin vous incite à voir le Roi dans la vallée d'azur sans la localiser ... le moine Andrew reste là

campement -> concoctez 2 potions de guérison : alchimie + 1

caverne Sud Est -> liquidez le 1er ogre -> fouillez les caisses (3 potions de guérison, 5 grenouilles et 1 bijou) -
reste 5 ogres (combat 62 max. ok voir + bas)

la vallée jaune -> le port -> achetez 1 épée en argent au marchand d'armes -> le village -> achetez 1 poison à l'alchimiste Gavin

la vallée grise -> le 4ème bois -> liquidez le chien de l'enfer (6 dents d'animaux) -> Nord Ouest -> capitaine orc -
nécessite 60 en combat (ok juste avant la mine d'argent)

occupons nous de trouver une bonne partie des vivres pour la cuisinière du village minier ... et aussi pour nous <[:o)

la vallée jaune -> le carrefour -> déterrez 6 racines -> le 3ème chemin vers les montagnes -> pêchez 2 poissons :
pêche + 1

la vallée verte -> notre village -> déterrez 6 racines : herboriste + 1

la rive du lac -> pêchez 2 poissons : pêche + 1 -> pêchez 2 poissons : pêche + 1 -> pêchez 4 poissons : pêche +
1 -> achetez 20 flèches au camp de chasseurs -> chassez la chèvre : tir à l'arc + 1 -> chassez la chèvre : tir à
l'arc + 1 - votre arc se casse

l'île voisine -> pêchez 3 poissons : pêche + 1 -> pêchez 3 poissons : pêche + 1 -> pêchez 1 algue : pêche + 1 ->

pêchez 3 poissons : pêche + 1 -> pêchez 1 algue : pêche + 1

autour de notre logis -> chassez la chèvre : tir à l'arc + 1 -> déterrez 6 racines : herboriste + 1

le 1er bois -> chassez la chèvre : tir à l'arc + 1 -> déterrez 6 racines : herboriste + 1

le 3ème bois -> chassez le lapin (fourrure) : tir à l'arc + 1 -> le 2nd bois -> chassez le lapin (2 fourrures) : tir à l'arc + 1

la rive du lac -> chassez le lapin (fourrure) : tir à l'arc + 1 -> achetez 40 flèches au camp de chasseurs -> chassez le renard (3 fourrures) : tir à l'arc + 1

notre village -> pêchez 1 poisson : pêche + 1

la vallée jaune -> le 3ème chemin vers les montagnes -> chassez le renard (2 fourrures) : tir à l'arc + 1

le carrefour -> chassez la chèvre -: tir à l'arc + 1

le 4ème chemin vers les montagnes -> chassez la chèvre -: tir à l'arc + 1

le moulin -> chassez la chèvre -: tir à l'arc + 1 -> pêchez 4 poissons : pêche + 1 - votre épuisette est trouée -> pêchez 3 poissons : pêche + 1 -> campez en préparant une rissole (50 nourritures) et une soupe de champignons (28 nourritures) : cuisine + 1

la vallée jaune -> le 1er cimetière -> chassez le lapin (fourrure) : tir à l'arc + 1

le moulin -> chassez le lapin (2 fourrures) : tir à l'arc + 1 -> le village -> chassez le lapin (2 fourrures) : tir à l'arc + 1

le port -> pêchez rien : pêche + 1 -> pêchez 5 poissons : pêche + 1 -> pêchez 4 poissons : pêche + 1

le carrefour -> chassez le lapin (2 fourrures) -> chassez la chèvre -: tir à l'arc + 1

la vallée verte -> le 2nd chemin vers les montagnes -> chassez le lapin (2 fourrures)

notre village -> chassez le lapin (2 fourrures) : tir à l'arc + 1

la rive du lac -> achetez 20 flèches au camp de chasseurs -> chassez le lapin (2 fourrures)

le 2nd bois -> cueillez 6 baies guérissantes -> l'île voisine -> pêchez rien : pêche + 1

autour de notre logis -> revendez 14 fourrures, 12 dents d'animaux, 1 cristal et 3 bijoux au marchand ambulat -> revendez 2 viandes à l'aubergiste <- c'est une erreur, je pensais acheter ... -> chassez le lapin (fourrure) : tir à l'arc + 1 -> chassez le lapin (fourrure) : tir à l'arc + 1

le 1er bois -> chassez le lapin (2 fourrures) : tir à l'arc + 1 -> chassez le lapin (2 fourrures) : tir à l'arc + 1

autour de notre logis -> prenez 6 seaux d'eaux dans le puits

la vallée grise -> le village minier -> déverrouillez le coffre Est (55 Po) : crochetage + 1 -> Nord -> ...

la mine

secteur de l'entrée

le contremaître -> il pense que vous êtes le nouveau mineur, vous pouvez travailler pour lui -> extrayez 2 sels -> vous obtenez la compétence mineur 1 - *le contremaître* dit revenir vous voir + tard

extrayez 4 sels : mineur + 1 -> extrayez 4 sels : mineur + 1 -> campez en préparant une soupe de champignons (28 nourritures) : cuisine + 1 - votre chaudron se brise -> extrayez 4 sels : mineur + 1

secteur Ouest

coffre (crochetage 30 - ok après l'intersection #1) -> extrayez 3 sels : mineur + 1

le contremaître vous confie la tâche de réparer 4 murs - chaque mur nécessite 3 bois (ok voir ci dessous)

la vallée verte -> le 3ème bois -> achetez 12 bois au marchand de bois -> la vallée grise -> la mine -> le secteur Ouest -> réparez le mur

secteur de l'entrée -> réparez les 2 murs -> secteur Nord -> réparez le mur -> secteur Ouest -> rendez compte au contremaître - il va vérifier -> retrouvez le dans le ...

secteur Nord

le contremaître est satisfait, il vous enseigne de nouvelles techniques -> + 3 gloire + 5 mineur

le contremaître -> éliminer 7 champignons nuisibles - nécessite 14 poisons (ok après la mine d'argent)

garde -> tracter le troll dans la mine (ok après la mine d'argent)

extrayez 5 sels : mineur + 1 -> extrayez 6 sels : mineur + 1 -> extrayez 5 sels : mineur + 1 -> extrayez 5 sels : mineur + 1

déverrouillez le coffre (55 Po) -> crochetage + 1 -> descendez -> là se trouve le troll à tracter nécessite 65 en combat (ok après la mine d'argent)

le village minier -> chassez le lapin (fourrure) : tir à l'arc + 1 -> Ouest -> ...

l'intersection #1

ramassez champignons comestibles - coupez 3 fleurs guérissantes : herboriste + 1 - coffre (crochetage 30 - ok + tard)

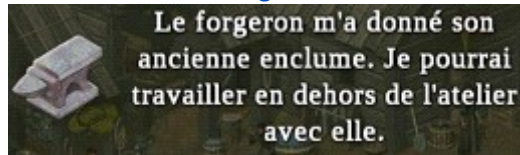
vendeur du forgeron vend du minerai de fer et du minerai d'argent

femme du forgeron quémande 10 fleurs de nuit (nécessite herboriste 60) et 10 fleurs de feu (nécessite herboriste 80) -> ok cf. après la digue

forgeron vous donne 3 épées pour le Maire -> il vous apprend à forger -> ...



forge 1



vous essayerez de forger lors de vos campements

campez en préparant une omelette (28 nourritures) et une viande rôtie (36 nourritures) : cuisine + 1

coupez 3 fleurs guérissantes : herboriste + 1

campement -> forgez 2 épées - vous n'y arrivez pas : forge + 2 -> vous ne pouvez aller + à l'Ouest -> ...

finissons la quête des vivres pour la cuisinière

la vallée verte -> notre village -> déverrouillez coffre au Sud Est (45 Po) : crochetage + 1 -> chassez le lapin (fourrure) : tir l'arc + 1

le 2nd bois -> chassez le renard (3 fourrures) : tir à l'arc + 1

la rive du lac -> achetez 20 flèches au camp des chasseurs et 3 poissons au pêcheur -> déverrouillez le coffre (55 Po) : crochetage + 1

le 1er chemin vers les montagnes -> déterrez 7 racines : herboriste + 1

autour de notre logis -> chassez 2 lapins (2 fourrures) : tir l'arc + 2

la vallée grise -> le village minier -> donnez les vivres à la cuisinière -> + 5 gloire



...

maintenant, il nous faut pouvoir extraire du minerai de fer (nécessite mineur 20), disposer de viandes et ouvrir quelques coffres

la vallée verte -> le 1er bois -> la grotte des chauves souris -> extrayez 6 sels : mineur + 1

autour de notre logis -> revendez 12 fourrures et 6 dents d'animaux au marchand ambulant -> cueillez 4 fleurs de miel : herboriste + 1

notre village -> achetez 1 chaudron à Giselle

la grotte sous la montagne -> extrayez 6 sels : mineur + 1 -> extrayez 5 sels : mineur + 1 -> la grotte en dessous -> déverrouillez le coffre (80 Po) : crochetage + 1

la vallée jaune -> le 3ème chemin vers les montagnes -> chassez le lapin (2 fourrures) : tir à l'arc + 1 -> cueillez 7 baies guérissantes : herboriste + 1

le carrefour -> campez en préparant 2 omelettes (60 nourritures) -> chassez le lapin (fourrure) : tir à l'arc + 1

le port -> revendez 12 champignons magiques au marchand de plantes -> déverrouillez le coffre (55 Po) : crochetage + 1 -> pêchez 4 poissons : pêche + 1

le moulin -> déverrouillez le coffre (45 Po) : crochetage + 1 -> le village -> déverrouillez le coffre (80 Po) : crochetage + 1

le 4ème chemin vers les montagnes -> chassez la chèvre : tir à l'arc + 1 -> la grotte vers le repaire des bandits -> le repaire des bandits -> déverrouillez le coffre (85 Po) : crochetage + 1

le village -> déverrouillez le coffre (85 Po) : crochetage + 1 -> la grotte vers les anciennes mines -> extrayez 6 sels : mineur + 1

la vallée grise -> la mine -> le secteur Ouest -> déverrouillez le coffre (80 Po) : crochetage + 1

le village minier -> déverrouillez le coffre (80 Po) : crochetage + 1

l'intersection -> déverrouillez le coffre (80 Po) : crochetage + 1 -> chassez le lapin (fourrure) - votre arc se casse : tir à l'arc + 1



pour mineur et alchimie il manque, au moins, 2 points - il nous faut monter à 60 en combat pour accéder à la mine d'argent depuis le 4ème bois

campement -> concoctez 4 potions de guérison -> alchimie + 2

le 4ème bois -> caverne Sud Est -> liquidez ogre - reste 4 ogres dont 3 puissants (ok voir après la mine d'argent)

le 5ème chemin vers les montagnes -> liquidez orc : combat + 1 -> cassez la barricade

la vallée jaune -> le village -> achetez 1 poison à l'alchimiste Gavin

la vallée grise -> le 5ème chemin vers les montagnes -> campez en préparant une viande rôtie (36 nourritures) et une soupe de champignons (28 nourritures) : cuisine + 2 -> liquidez le chien de l'enfer

les anciennes mines -> le niveau supérieur -> cassez la barricade

la vallée jaune -> le village -> achetez 3 poisons à l'alchimiste Gavin

les anciennes mines -> le niveau supérieur -> campement -> concoctez 6 potions de guérison -> alchimie + 2 ->

liquidez 2 chiens de l'enfer (6 dents d'animaux) : combat + 1 -> campez en préparant une soupe de poissons (38 nourritures) et une omelette (28 nourritures) : cuisine + 2 -> concoctez 2 potions de guérison -> alchimie + 1 -> liquidez chien de l'enfer : combat + 1

avant d'oublier, essayons de terminer la faille des zombies dans ...

la vallée verte -> autour de notre logis -> prenez 6 seaux d'eau dans le puits

la faille des zombies -> campement -> concoctez 2 potions magiques : alchimie + 1 -> déposez 1 torche -> liquidez zombie pourri (bijou) -> liquidez 2 zombies -> concoctez 2 potions magiques : alchimie + 1 -> liquidez zombie (60 Po) -> liquidez zombie -> déposez 1 torche -> ogre diabolique nécessite 75 en combat (ok durant les catacombes)

le 1er bois -> déterrez 7 racines : herboriste + 1 -> chassez la chèvre : tir à l'arc + 1 -> chassez l'ours sauvage : tir à l'arc + 1 -> coupez 3 fleurs de miel : herboriste + 1 -> coupez 2 fleurs guérissantes : herboriste + 1

le 3ème bois -> chassez l'ours sauvage : tir à l'arc + 1

autour de notre logis -> revendez 6 dents d'animaux et 4 fourrures au marchand ambulant

la rive du lac -> achetez 10 flèches au camp de chasseurs -> l'île voisine -> pêchez 5 poissons : pêche + 1

la vallée grise -> le 4ème bois -> campement -> concoctez 4 potions de guérison : alchimie + 2 -> campez en préparant une rissole (52 nourritures) : cuisine + 1 -> chassez le renard (4 fourrures) : tir à l'arc + 1 -> Nord Ouest -> liquidez le capitaine orc - votre bouclier se casse -> ramassez œufs et champignons magiques

la vallée jaune -> le port -> achetez 1 bouclier au marchand d'armes -> la vallée grise -> le 4ème bois -> ...

la mine d'argent

campement -> concoctez 2 potions de guérison : alchimie + 1 -> liquidez capitaine orc -> combat + 1 - votre épée se casse -> fouillez les caisses (3 crochets, 2 potions de guérison, 1 bijou et 78 Po) -> déverrouillez le coffre (50 Po) : crochetage + 1

campez en préparant une viande rôtie (? nourritures) et une soupe de champignons (30 nourritures) : cuisine + 2

liquidez l'orc : combat + 1 -> liquidez l'ogre : combat + 1 - reste 2 barricades - 2 chiens de l'enfer -> descendez -> le niveau inférieur -> campement -> concoctez 2 potions de guérison : alchimie + 1

la vallée jaune -> le village -> achetez 2 poisons à l'alchimiste Gavin

la vallée grise -> la mine d'argent -> le niveau inférieur -> liquidez ogre puissant : combat + 1 -> cassez la barricade

le village minier -> achetez 1 torche au marchand situé au Sud Est -> la mine d'argent -> le niveau inférieur -> déposez la torche -> au fond -> ...

J'ai trouvé les frères d'Helena. Ils sont faibles, mais ils peuvent marcher. Ils ont de la chance d'y avoir survécu. Malheureusement, les autres mineurs ont été victimes des orcs.

ils se rendent seuls dans ...

le village minier -> *Hélène* est soulagée -> 3 minerais d'argent + 4 gloire -> déverrouillez le coffre (55 Po) :
crochetage + 1

le 4ème bois -> caverne Sud Est -> campez en préparant du poisson à la sauce au champignons (52 nourritures) : cuisine + 1 - votre casserole se casse - concoctez 2 potions de guérison -> liquidez ogre - votre lance se casse

la vallée verte -> notre village -> achetez 1 casserole à *Giselle* -> déterrez 7 racines -> la rive du lac -> coupez 4 fleurs de miel : herboriste + 1

la vallée jaune -> le 3ème chemin vers les montagnes -> coupez 4 fleurs de miel : herboriste + 1 -> le village -> achetez 2 poisons à l'alchimiste *Gavin* -> le port -> achetez 1 lance au marchand d'armes -> revendez 12 champignons magiques au marchand de plantes

la vallée grise -> le 4ème bois -> caverne Sud Est -> campement -> concoctez 2 potions de guérison : alchimie + 1 - votre mortier se casse -> liquidez ogre puissant : combat + 1 - reste 2 ogres puissants

la vallée jaune -> le village -> achetez 1 mortier au magasin d'alchimie

la vallée grise -> la mine -> le secteur Nord -> descendez -> campement -> concoctez 4 potions de guérison : alchimie + 1 - vous êtes proche de pouvoir élaborer des poisons (nécessite 60 en alchimie) -> campez en préparant une omelette (28 nourritures) et une soupe aux champignons (30 nourritures) : cuisine + 2 -> liquidez le troll (100 Po) -> remontez -> rendez compte au garde -> + 3 gloire -> extrayez 6 sels : mineur + 1 -> le secteur de l'entrée -> extrayez 6 sels : mineur + 1

vous êtes en mesure d'extraire du minerai de fer (mineur 20) - essayons d'abord d'atteindre 60 en alchimie (51) et comme herboriste (58)

la vallée verte -> notre village -> cueillez 7 baies guérissantes -> la rive du lac -> chassez l'ours sauvage : tir à l'arc + 1

l'île voisine -> pêchez 5 poissons : pêche + 1 -> coupez ? fleurs guérissantes : herboriste + 1

le 3ème bois -> coupez 3 fleurs guérissantes : herboriste + 1 -> le 1er bois -> coupez 2 fleurs de nuit : herboriste + 1

autour de notre logis -> revendez 4 fourrures, 1 bijou et 1 perle au marchand ambulant

campement -> concoctez 7 potions de guérison, 2 antidotes et 2 potions magiques : alchimie + 5

la vallée jaune -> le 3ème chemin vers les montagnes -> coupez 3 fleurs guérissantes : herboriste + 1

le 4ème chemin vers les montagnes -> coupez 6 fleurs guérissantes : herboriste + 2 -> chassez l'ours sauvage : tir à l'arc + 1

campement -> concoctez 8 potions de guérison et 2 potions magiques : alchimie + 4 <- vous êtes à 60 en

alchimie

le carrefour -> coupez 2 fleurs de nuit : herboriste + 1

campement -> concoctez 14 poisons : alchimie + 8

la vallée grise -> la mine -> le secteur de l'entrée -> éliminez 2 champignons nuisibles -> le secteur Ouest -> éliminez 2 champignons nuisibles -> le secteur Nord -> éliminez 3 champignons nuisibles -> dites que vous avez fini au contremaître - il s'en va vérifier (c'est l'inspecteur des travaux finis -> lol) -> déverrouillez le coffre (50 Po) : crochetage + 1 -> le secteur Ouest -> retrouvez y le contremaître -> ...



+ 4 gloire + 10 mineur

campez en préparant du poisson à la sauce au champignons (52 nourritures) et une omelette (30 nourritures) : cuisine + 1 -> extrayez 6 minerais de fer : mineur + 3 -> déverrouillez le coffre (85 Po) : crochetage + 1

le secteur de l'entrée -> extrayez 4 minerais de fer : mineur + 2 -> le secteur Nord -> extrayez 4 minerais de fer : mineur + 2 -> descendez -> 2 veines de minerai d'argent

la vallée jaune -> les anciennes mines -> le niveau supérieur -> extrayez 2 minerais de fer : mineur + 1 - votre pioche se brise

la vallée grise -> le village minier -> achetez 1 pioche au marchand situé au Sud Est

la vallée jaune -> les anciennes mines -> le niveau supérieur -> extrayez 2 minerais de fer : mineur + 1

la grotte vers les anciennes mines -> extrayez 2 minerais de fer : mineur + 1

la vallée verte -> la grotte sous les montagnes -> la grotte en dessous -> extrayez 2 minerais de fer : mineur + 1

campez en préparant une viande rôtie (38 nourritures) : cuisine + 1

la grotte sous les montagnes -> extrayez 4 minerais de fer : mineur + 2

le 2nd chemin vers les montagnes -> chassez l'ours sauvage : tir à l'arc + 1

la rive du lac -> pêchez 5 poissons : pêche + 1 -> achetez 20 flèches au camp de chasseurs

le 1er bois -> campement -> concoctez 2 poisons : alchimie + 1 -> au Nord Ouest, liquidez l'ours (4 fourrures)

le 3ème bois -> au Sud Ouest, liquidez l'ours (4 fourrures)

autour de notre logis -> revendez 6 fourrures et 2 dents d'animaux au marchand ambulant

commençons a véritablement forger des équipements pour le Maire du village minier de la vallée grise

campement -> forgez 1 bouclier : forge + 1

campez en préparant une risolle (52 nourritures) et une omelette (30 nourritures) : cuisine + 2

campement -> forgez 1 épée : forge + 1 -> forgez 1 épée - vous n'y arrivez pas : forge + 1 -> forgez 4 boucliers : forge + 4 -> forgez 1 bouclier - vous n'y arrivez pas : forge + 1 - vous êtes proche de pouvoir forger des marteaux de guerre et des lances (20 en forge) -> forgez 1 bouclier : forge + 1

campez en préparant du poisson à la sauce aux champignons (52 nourritures) : cuisine + 1

campement -> forgez 1 bouclier : forge + 1 -> forgez 1 épée - vous n'y arrivez pas : forge + 1 -> forgez 1 bouclier : forge + 1 - votre marteau se casse

la vallée grise -> le village minier -> achetez 1 marteau au marchand situé au Sud Est

campement -> forgez 1 bouclier : forge + 1 -> forgez 1 épée : forge + 1



il faut encore 6 épées et 8 boucliers ... et donc, du minerai de fer

la vallée verte -> autour de notre logis -> revendez 6 dents d'animaux et 10 fourrures au marchand ambulant

la vallée grise -> l'intersection -> achetez 16 minerais de fer au vendeur du forgeron

campement -> forgez 1 bouclier : forge + 1 -> forgez 1 épée - vous n'y arrivez pas : forge + 1 -> campez en préparant une viande rôtie (40 nourritures) -> forgez 1 bouclier : forge + 1 -> forgez 1 épée : forge + 1 -> forgez 1 bouclier - vous n'y arrivez pas : forge + 1 -> forgez 1 bouclier : forge + 1 -> forgez 1 épée : forge + 1 -> forgez 1 épée : forge + 1

achetez 10 minerais de fer au vendeur du forgeron

campement -> forgez 1 bouclier : forge + 1 -> forgez 1 épée - vous n'y arrivez pas : forge + 1 -> forgez 1 épée : forge + 1

la vallée jaune -> le village -> campez en préparant trois omelettes (88 nourritures) : cuisine + 1 -> déterrez 8 racines -> le carrefour -> déterrez 8 racines

campement -> forgez 1 épée : forge + 1 -> forgez 1 bouclier : forge + 1 - votre marteau se casse

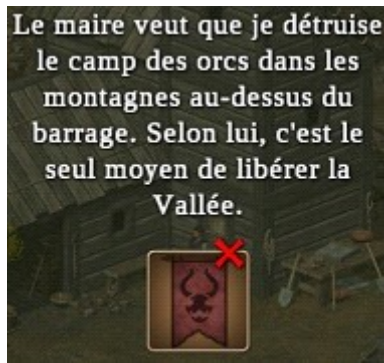
la vallée grise -> le village minier -> achetez 1 marteau au marchand situé au Sud Est -> campement -> forgez 1 épée : forge + 1

l'intersection -> achetez 8 minerais de fer au vendeur du forgeron

campement -> forgez 1 bouclier : forge + 1 -> forgez 1 bouclier : forge + 1 - vous êtes proche de pouvoir forger une épée en argent (nécessite 40 en forge) -> forgez 1 épée : forge + 1

le village minier -> donnez 15 épées et 15 boucliers au Maire -> + 5 gloire

le Maire, pour les avoir aidé (armes, boucliers et vivres), vous offre 3 minerais d'argent et 3 cristaux -> il vous implore de ...



quête principale.

campez en préparant une rissole (58 nourritures) : cuisine + 1

l'intersection #2

campement -> forgez 1 bouclier : forge + 1 -> concoctez 1 poison : alchimie + 1

liquidez chien de l'enfer (6 dents d'animaux) - votre épée en argent se brise -> campement -> concoctez 2 poisons : alchimie + 1 - vous être proche de pouvoir concocter une autre recette de poison et des potions de feu (nécessite 80 en alchimie) -> au Nord, liquidez l'ogre puissant : combat + 1

la vallée jaune -> le village -> achetez 2 sacs de venin au magasin d'alchimie

la vallée grise -> l'intersection -> concoctez 2 poisons : alchimie + 1 -> au Nord Ouest, liquidez l'ogre puissant : combat + 1 - votre lance se brise -> ramassez œufs et champignons vénéneux - caisse égarée -> concoctez 2 poisons : alchimie + 1 -> achetez minerais de fer au vendeur du forgeron

campez en préparant une rissole (54 nourritures) et une omelette (28 nourritures) : cuisine + 2 -> forgez 1 lance : vous n'y arrivez pas : forge + 1

la vallée jaune -> les anciennes mines -> à l'Ouest, liquidez guerrier squelette - votre marteau de guerre se casse -> extrayez 2 minerais de fer : mineur + 1 -> forgez 1 lance : vous n'y arrivez pas : forge + 1 -> le port -> achetez 1 lance au marchand d'armes

la vallée grise -> l'intersection -> au Sud, liquidez l'ogre puissant : combat + 1 -> Nord -> ...

la digue

tonneau égaré

la vallée jaune -> le village -> achetez 1 sac de venin au magasin d'alchimie -> revendez 25 champignons vénéneux à l'alchimiste Gavin -> le port -> revendez 18 champignons magiques au marchand de plantes

campement -> concoctez 2 poison : alchimie + 1 - votre mortier se casse -> le village -> achetez 1 mortier au magasin d'alchimie

la vallée grise -> la digue -> liquidez l'ogre puissant : combat + 1 -> ramassez œufs et champignons comestibles -> cassez la barricade

campez en préparant un goulash (72 nourritures) : cuisine + 1 -> concoctez 6 potions de guérison : alchimie +

liquidez le capitaine orc : **combat + 1** -> liquidez le capitaine orc : **combat + 1** -> ramassez **champignons vénéneux**

chassez le renard (**3 fourrures**) : **tir à l'arc + 1**

campement -> concoctez 3 **potions de guérison** : **alchimie + 1**

Nord Est -> **la grotte des orcs** -> liquidez capitaine orc : **combat + 1**

la vallée jaune -> **le village** -> coupez 3 **fleurs guérissantes** : **herboriste + 1** -> **le moulin** -> coupez 3 **fleurs guérissantes** : **herboriste + 1**

campez en préparant un goulash (**70 nourritures**) : **cuisine + 1** -> concoctez 6 **potions de guérison** : **alchimie + 2**

la vallée grise -> **la digue** -> **la grotte des orcs** -> liquidez capitaine orc : **combat + 1** - votre bouclier se brise

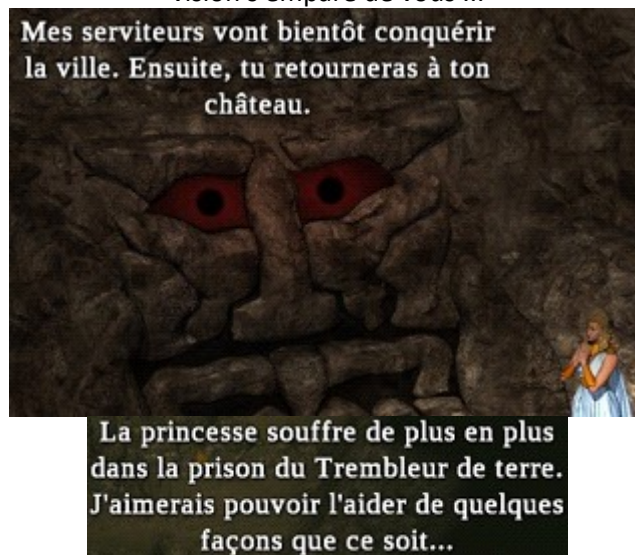
l'intersection -> achetez 2 **minerais de fer** au *vendeur du forgeron* -> campement -> forgez 1 **bouclier** : **forge + 1**

la digue -> **la grotte des orcs** -> extrayez 12 **sels**

la vallée jaune -> **le village** -> achetez 1 **sac de venin** au magasin d'alchimie

campement -> concoctez 2 **poisons** : **alchimie + 1**

la vallée grise -> **la digue** -> **la grotte des orcs** -> liquidez l'ogre puissant-> la terre tremble ... une nouvelle vision s'empare de vous ...



...

campement -> concoctez 5 **potions de guérisons** -> liquidez le troll (**100 Po**) - votre lance se casse

l'intersection -> achetez 4 **minerais de fer** au *vendeur du forgeron*

campez en préparant un goulash (**74 nourritures**) : **cuisine + 1** -> forgez 1 **lance** **forge + 1** -> coupez 2 **fleurs de nuit** : **herboriste + 1**

la digue -> la grotte des orcs -> le camp des orcs -> liquidez le troll (100 Po)

la vallée jaune -> le 4ème chemin vers les montagnes -> chassez l'ours sauvage : tir à l'arc + 1 -> coupez 6 fleurs guérissantes : herboriste + 2 -> déterrez 9 racines : herboriste + 1

le 3ème chemin vers les montagnes -> coupez 3 fleurs guérissantes : herboriste + 1 - votre serpe se casse

la vallée verte -> le 2nd chemin vers les montagnes -> pêchez 3 poissons : pêche + 1 -> notre village -> déterrez 9 racines -> la rive du lac -> coupez 3 fleurs guérissantes : herboriste + 1 -> chassez la chèvre : tir à l'arc + 1 -> l'île voisine -> pêchez 5 poissons : pêche + 1 -> la rive du lac -> chassez l'ours sauvage (fourrure) : tir à l'arc + 1 -> achetez 10 flèches au camp de chasseurs -> chassez la chèvre : tir à l'arc + 1

campez en préparant un goulash (72 nourritures) : cuisine + 1 -> concoctez 12 potions de guérison : alchimie + 1

le 2nd bois -> coupez 3 fleurs guérissantes : herboriste + 1 -> chassez l'ours sauvage : tir à l'arc + 1 -> notre village -> coupez 2 fleurs de nuit -> autour de notre logis -> revendez 2 dent d'animaux et 2 fourrures au marchand ambulant -> prenez 12 seaux d'eau dans le puits -> le 1er bois -> coupez 7 fleurs guérissantes : herboriste + 2 -> le 3ème -> coupez 3 fleurs guérissantes : herboriste + 1 -> chassez l'ours sauvage (dent d'animaux) : tir à l'arc + 1

la vallée grise -> la digue -> la grotte des orcs -> le camp des orcs -> liquidez le troll (100 Po)

campez en préparant un goulash (72 nourritures) : cuisine + 1 -> concoctez 2 poisons : alchimie + 1

la vallée jaune -> le port -> achetez 1 épée en argent au marchand d'armes -> le village -> achetez 1 sac de poison au magasin d'alchimie

la vallée grise -> la digue -> la grotte des orcs -> le camp des orcs -> liquidez le général orc (bouclier)

campement-> concoctez 2 poisons et 3 potions de guérison

liquidez général orc : combat + 1 -> liquidez troll -> ramassez champignons magiques -> cassez la barricade

la vallée jaune -> le village -> achetez 1 sac de poison au magasin d'alchimie

campez en préparant un goulash (74 nourritures) : cuisine + 1 -> concoctez 2 poisons : alchimie + 1

la vallée grise -> la digue -> la grotte des orcs -> le camp des orcs -> liquidez chien de l'enfer

l'intersection -> coupez 8 fleurs guérissantes : herboriste + 2 -> le village minier -> coupez 2 fleurs de feu : herboriste + 1 -> le Maire -> ...

Les orcs sont vaincus, mais la Vallée Grise n'est pas encore en sécurité. Je ne veux même pas penser à ce qui se passera si le Trembleur de terre exécute ses menaces. Je dois rencontrer le roi dès que possible.

Le maire m'a parlé de la route qui mène au-dessus du barrage jusqu'à l'ancien cimetière. Il y a des catacombes sous le cimetière qui mènent à la ville.

quête principale...

occupons nous de la demande de *la femme du forgeron*...

le 4ème bois -> coupez 3 fleurs de nuit et 2 fleurs de feu : herboriste + 2

la vallée jaune -> le moulin -> coupez 2 fleurs de feu : herboriste + 1 -> le carrefour -> coupez 2 fleurs de feu et 6 fleurs de nuit : herboriste + 3

la vallée grise -> l'intersection -> remettez 10 fleurs de nuit et 10 fleurs de feu à la femme du forgeron qui vous rémunérera ...



+ 350 Po + 2 gloire

sauvegarde 9 Okay

Ouest -> ...

le pont #1

troll de bataille - nécessite 88 en combat (ok cf. le pont #2)

passons par la voie indiquée par le Maire du village minier ...

la digue -> campez en préparant un goulash (72 nourritures) : cuisine + 1 -> concoctez 6 potions de guérison : alchimie + 1 -> Ouest -> liquidez le troll - votre lance se casse -> Ouest -> ...

la vallée d'azur

le 2nd cimetière

campement -> forgez 1 lance : forge + 1 -> concoctez 3 potions de guérison -> liquidez le troll -> ramassez champignons magiques

parlez à Brom ...

Brom veut entrer dans la ville, mais il a peur des monstres qui sont apparus au cimetière. Il préfère aller avec moi.

...

campement -> concoctez 3 **potions de guérison** et 3 **potions magiques** : **alchimie + 2** -> liquidez le chevalier squelette - votre marteau de guerre en argent et votre bouclier se cassent !

campez en préparant un goulash (**72 nourritures**) : **cuisine + 1** -> coupez ? **fleurs de nuit** : **herboriste + 1**

la vallée jaune -> le port -> achetez un **marteau de guerre en argent** au *marchand d'armes*

la vallée d'azur -> le 2nd cimetière -> campement -> concoctez 8 **potions magiques** : **alchimie + 3** -> au Centre, liquidez chevalier squelette : **combat + 1** -> ramassez **œufs** -> chassez l'ours sauvage (**dent d'animaux**) : **tir à l'arc + 1**

campement -> concoctez 3 **potions de guérison** - votre mortier se brise -> liquidez chevalier squelette : **combat + 1** -> ramassez **champignons vénéneux** et **champignons comestibles**

campez en préparant un goulash (**72 nourritures**) : **cuisine + 1**

la vallée jaune -> le village -> achetez 1 **mortier** au **magasin d'alchimie** -> campement -> -> concoctez 3 **potions de guérison** : **alchimie + 1**

la vallée d'azur -> le 2nd cimetière -> liquidez chevalier squelette (**bouclier**) - votre marteau de guerre en argent se brise

reste 2 chevalier squelettes au Sud et 2 chevaliers squelettes et 1 troll au Nord (ok cf. **le pont #2**)

campement -> concoctez 3 **potions magiques** : **alchimie + 1** -> liquidez démon ressuscité : **combat + 1** -> descendez dans ...

les catacombes

la vallée jaune -> le port -> achetez un **marteau de guerre en argent** au *marchand d'armes*

campement -> concoctez 9 **potions magiques** : **alchimie + 3**

la vallée d'azur -> les catacombes -> liquidez chevalier squelette - votre bouclier se casse

campez en préparant un goulash (**72 nourritures**) : **cuisine + 1** - votre chaudron se brise -> concoctez 3 **potions de guérison**

liquidez chevalier squelette

la vallée jaune -> le 1er cimetière -> coupez 6 **fleurs de nuit** : **herboriste + 2**

la vallée verte -> notre village -> achetez 1 **chaudron** à *Giselle* -> autour de notre logis -> revendez 4 **dents d'animaux** et 1 **perle** au *marchand ambulant* -> le 1er bois -> la grotte des chauve souris -> extrayez 12 **sels**

campement -> concoctez 6 **potions de guérison** et 3 **potions magiques** : **alchimie + 3**

autour de notre logis -> la faille des zombies -> liquidez l'ogre diabolique : **combat + 1**

campez en préparant un goulash (**72 nourritures**) : **cuisine + 1**

la vallée d'azur -> les catacombes -> liquidez le démon ressuscité -> fouilles les **caisses** (**2 minerais d'argent, 2 bijoux et 1 torche**) -> déverrouillez le **coffre** (**bijou**) : **crochetage + 1** -> descendez-> ...

le niveau inférieur

campement -> concoctez 6 **potions de guérison** et 9 **potions magiques** : **alchimie + 3** -> **caisse égarée**

Nord Ouest -> chevalier squelette **nécessite 80 en combat** (**ok de suite**) -> liquidez chevalier squelette : **combat + 1**

campez en préparant un goulash (**72 nourritures**) et une omelette (**30 nourritures**) : **cuisine + 1**

Nord Ouest liquidez chevalier squelette - votre marteau de guerre en argent se brise -> *Brom* vous aide en crochant la **serrure de la grille** -> ...



crochetage + 20

fouillez les **caisses** (**5 fourrures, 3 potions magiques, 116 Po, 2 minerais de fer et 4 minerais d'argent**)



point de situation

la vallée jaune -> le 1er cimetière -> la crypte -> déverrouillez le coffre (perle) : crochetage + 1

il nous faut "encore" des fleurs ...

le moulin -> coupez 3 fleurs guérissantes : herboriste + 1 -> le village -> coupez 3 fleurs guérissantes : herboriste + 1 -> prenez 6 seaux d'eau dans le puits -> le carrefour -> déterrez 9 racines et coupez 3 fleurs guérissantes et 2 fleurs de feu : herboriste + 3 -> le 4ème chemin vers les montagnes -> coupez 2 fleurs de feu : herboriste + 1

la vallée verte -> la grotte sous les montagnes -> la grotte en dessous -> extrayez 2 minerais de fer : mineur + 1 -> la grotte sous les montagnes -> extrayez 4 minerais de fer et 22 sels : mineur + 4

le 2nd chemin vers les montagnes -> coupez 2 fleurs de feu et 3 fleurs de nuit : herboriste + 2

le 2nd bois -> campez en préparant un goulash (72 nourritures) : cuisine + 1 -> coupez 3 fleurs de nuit : herboriste + 1

le 1er bois -> coupez 3 fleurs de feu : herboriste + 1 -> le 3ème bois -> ... -> le 1er bois -> coupez 3 fleurs de nuit

autour de notre logis -> déterrez 10 racines -> revendez 2 bijoux, 1 cristal, 2 perles, 2 dents d'animaux et 2 fourrures au marchand ambulant

la vallée d'azur -> les catacombes -> le niveau inférieur -> campement -> concoctez 2 potions de feu -> liquidez ogre diabolique Est : combat + 1 - votre lance en argent se brise -> déposez 1 torche

la vallée jaune -> le port -> achetez une lance en argent au marchand d'armes

la vallée d'azur -> les catacombes -> le niveau inférieur -> campez en préparant un goulash (74 nourritures) cuisine + 1 -> concoctez 6 potions de guérison -> liquidez ogre diabolique Est -> campement -> concoctez 6 potions de guérison et 2 potions de feu -> liquidez ogre diabolique Sud Est (2 poisons) -> déposez 1 torche -> campement -> concoctez 3 potions de guérison -> liquidez ogre diabolique Centre : combat + 1 - votre lance en argent se brise -> la terre tremble ... vous avez une vision, le trembleur de terre est en colère car vous avez éliminé ses orcs ...

Le Trembleur de terre me connaît déjà.
Il pourrait penser qu'il est le plus puissant du monde, mais maintenant il a réalisé que même un mortel ordinaire peut se défendre contre lui et ruiner ses plans diaboliques.

...

campez en préparant un goulash (72 nourritures) cuisine + 1 -> concoctez 2 potions de feu -> liquidez démon ressuscité - votre marteau de guerre se casse -> campement -> concoctez 7 potions de guérison - votre mortier se casse - forgez 1 marteau de guerre : forge + 1

la vallée jaune -> le port -> achetez une lance en argent au marchand d'armes

la vallée d'azur -> les catacombes -> le niveau inférieur -> liquidez ogre diabolique Sud : combat + 1

reste 2 ogres diaboliques -> montez -> ...

la crypte

la vallée jaune -> le village -> achetez 1 mortier au magasin d'alchimie

campez en préparant un goulash (72 nourritures) et une omelette (38 nourritures) : cuisine + 1 -> concoctez 8 potions de guérison et 4 potions de feu

la vallée d'azur -> les catacombes -> la crypte -> liquidez ogre diabolique : combat + 1 -> liquidez ogre diabolique : combat + 1 - votre lance en argent se brise -> campez en préparant un goulash (72 nourritures)

reste 2 chevaliers squelettes (1 ok voir + bas)

campez en préparant une soupe de poissons (? nourritures) et une soupe aux champignons (32 nourritures) - votre casserole se casse -> liquidez démon ressuscité : combat + 1 -> montez -> ...

sauvegarde 10 Okay

la ville - le quartier du cimetière

ramassez œufs et champignons

allons de nouveau rechercher des plantes ...

la vallée grise -> l'intersection -> coupez 3 fleurs de nuit -> le 5ème chemin vers les montagnes -> coupez 4 fleurs guérissantes

la vallée jaune -> le 1er cimetière -> cueillez 7 baies guérissantes -> le moulin -> cueillez 4 fleurs de miel et 7 baies guérissantes -> le village -> cueillez 6 fleurs de miel et 8 baies guérissantes -> revendez 15 champignons vénéneux à l'alchimiste Gavin -> prenez 6 seaux d'eau dans le puits -> le port -> pêchez 6 poissons : pêche + 1 -> cueillez 4 fleurs de miel et 7 baies guérissantes -> achetez 1 marteau de guerre en argent au marchand d'armes -> le carrefour -> cueillez 7 fleurs de miel et 15 baies guérissantes -> chassez 2 chèvres : tir à l'arc + 1 -> le 4ème chemin vers les montagnes -> cueillez 4 fleurs de miel et 8 baies guérissantes -> le 3ème chemin vers les montagnes -> cueillez 7 baies guérissantes

la vallée verte -> le 2nd chemin vers les montagnes -> cueillez 8 baies guérissantes -> notre village -> campez en préparant un goulash (74 nourritures) : cuisine + 1 -> cueillez 8 baies guérissantes -> coupez 3 fleurs de nuit -> la rive du lac -> cueillez 8 baies guérissantes -> coupez 3 fleurs de feu -> achetez 10 flèches au camp de chasseurs -> l'île voisine -> pêchez 6 poissons : pêche + 1 -> le 2nd bois -> cueillez 8 baies guérissantes -> le 1er bois -> coupez 4 fleurs guérissantes -> cueillez 15 baies guérissantes -> coupez 4 fleurs guérissantes -> le 3ème bois -> coupez 4 fleurs de miel -> cueillez 15 baies guérissantes

campement -> concoctez 10 potions de guérison, 9 potions magiques et 2 potions de feu

la vallée grise -> le village minier -> coupez 3 fleurs de feu

la vallée d'azur -> la crypte des catacombes -> liquidez le chevalier squelette Centre (bouclier) - votre bouclier se casse - reste 1 chevalier squelette (ok voir + bas - concerne la tombe d'Isolde) -> déverrouillez le coffre (80 Po) : crochetage + 1 -> la ville - le quartier du cimetière -> campez en préparant un goulash (72 nourritures) : cuisine + 1 -> liquidez chevalier squelette : combat + 1

Est -> Alice, la sœur de Brom -> ... - + 2 gloire -> Brom reste là - Alice vend des crochets, des flèches, des arcs, des bijoux et des perles -> déverrouillez le coffre (45 Po) : crochetage + 1

Sud -> puits -> le chargement de fourrures du tanneur a été intercepté par les orcs - donnez lui 20 fourrures

-> + 1 gloire - il pourra vous confectionner "quelque chose" gratuitement si vous en avez besoin ultérieurement -> ramassez le parchemin

Sud Ouest -> déverrouillez le coffre (80 Po) : crochetage + 1

Centre -> déverrouillez le coffre (55 Po) -> femme en deuil souhaite que vous disposiez des fleurs de feu sur la tombe d'Isolde, sa mère, dans la crypte des catacombes (ok juste après la ville - le quartier Sud) -> ramassez parchemin

Ouest -> bijoutier achète dents d'animaux, fourrures, bois de cerfs, cristaux, bijoux, poissons dorés et perles -> déverrouillez le coffre (110 Po) : crochetage + 1 -> Sud -> ...

la ville - le quartier Sud

ramassez champignons et œufs

Ouest -> déverrouillez le coffre (80 Po) : crochetage + 1

Centre Ouest -> ramassez parchemin

Centre -> citoyen a besoin d'un coup de main pour réparer son garde corps -> la vallée verte -> le 3ème bois -> achetez 2 bois au marchand de bois -> la vallée d'azur -> la ville - le quartier Sud -> aidez le citoyen -> + 50 Po + 1 gloire

Centre Sud -> aidez Boor, blessé à la main, à couper son bois -> + 1 gloire

Sud -> déverrouillez le coffre (45 Po) : crochetage + 1

Centre Est -> déverrouillez le coffre (85 Po) : crochetage + 1 -> ramassez parchemin

Sud Est -> la pénurie sévissant sur l'orphelinat, la cuisinière a besoin de 8 sacs de farine -> la vallée jaune -> le carrefour -> achetez 7 sacs de grains de blé au fermier -> le moulin -> afin que le meunier les transforme en 7 sacs de farine, remettez les lui accompagnés de 35 Po -> la vallée d'azur -> la ville - le quartier Sud -> donnez 8 sacs de farine à la cuisinière de l'orphelinat -> + 3 gloire

Nord Est -> déverrouillez le coffre (110 Po) : crochetage + 1 -> auberge vend de la bière, des nourritures, des potions de guérison, des antidotes et des potions magiques

Nord Ouest -> une jeune fille a perdu la clé du coffre dans lequel elle a placée un cadeau pour sa mère -> déverrouillez le coffre en question (cadeau pour maman) : crochetage + 1 -> donnez lui cadeau pour maman -> + 1 gloire

la crypte des catacombes -> liquidez le chevalier squelette : combat + 1 - votre marteau de guerre en argent se casse -> déposez 2 fleurs de feu sur la tombe d'Isolde -> la ville - le quartier du cimetière -> rendez compte à la femme en deuil -> + 1 gloire

Ouest -> ...

la ville - le château

ramassez **champignons comestibles** - caisse égarée

Sud -> déverrouillez le **coffre (bijou)** : **crochetage + 1**

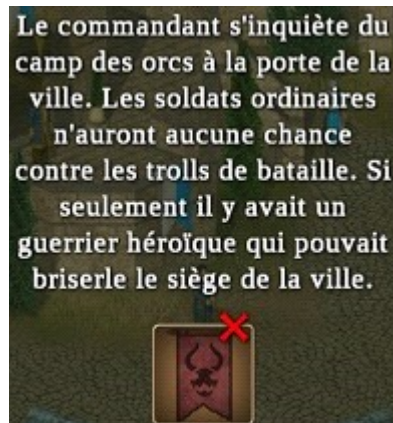
Sud Est -> déverrouillez le **coffre (120 Po)** : **crochetage + 1** -> **chroniqueur** a égaré 5 **parchemins** (ok le dernier est détenu par **garçon** - voir + bas)

Centre -> **garde** -> ...



...

le commandant -> ..



ok cf. **le pont #2**

le Roi est désespéré ... vous lui parlez de vos visions, il vous renvoie vers **le moine Andrew** (ok après **le pont #2**)

la ville - le quartier Sud -> pour frimer devant des potes, **garçon** veut une **dent de dragon** -> la ville - le quartier du cimetière -> **le tanneur** peut fabriquer une fausse **dent de dragon** a partir de 12 **dents d'animaux** -> donnez les lui, il vous la remettra -> ...



apportez la au **garçon** dans la ville - le quartier Sud -> ...



la ville - le château -> Sud Est -> remettez ses 5 parchemins au chroniqueur -> + 2 gloire + manuel d'herboristerie

objectif suivant -> briser le siège de la ville ...

la vallée jaune -> le port -> achetez une lance en argent au marchand d'armes -> la vallée grise -> l'intersection
-> campez en préparant un goulash (74 nourritures) et une omelette (74 nourritures) : cuisine + 1 -> concoctez
10 potions de guérison

le pont #2

liquidez troll de bataille (200 Po) - ramassez champignons vénéneux

troll de bataille nécessite 90 en combat (ok voir ci dessous)

la vallée jaune -> le village -> achetez 2 sacs de poison au magasin d'alchimie -> le port -> achetez 1 marteau de guerre en argent au marchand d'armes

campement -> concoctez 4 poisons et 6 potions magiques

la vallée grise -> l'intersection -> liquidez l'ogre puissant au Sud Ouest : combat + 1

la vallée d'azur -> le 2nd cimetière -> coupez 3 fleurs de nuit -> liquidez chevalier squelette au Nord (épée) ->
campez en préparant un goulash (74 nourritures) : cuisine + 1 -> liquidez chevalier squelette au Nord Ouest :
combat + 1 - votre bouclier se brise -> liquidez le troll -> entrée de la grotte de la vallée d'azur (ok après le monastère)

la vallée grise -> la digue -> pêchez 1 algue et 1 poisson doré : pêche + 2 -> campement -> concoctez 3
potions de guérison - votre mortier se brise

la vallée jaune -> le village -> achetez 1 mortier au magasin d'alchimie

la vallée grise -> l'intersection -> campement -> concoctez 3 poisons -> le pont -> liquidez troll de bataille :
combat + 1 - votre lance en argent se casse

la vallée d'azur -> la ville - le quartier du cimetière -> revendez 1 cristal, 1 bijou et 1 perle au bijoutier

la vallée jaune -> le village -> achetez 2 sacs de poison au magasin d'alchimie -> le port -> achetez 1 lance en argent au marchand d'armes -> campez en préparant un goulash (76 nourritures) et une omelette (28 nourritures) : cuisine + 2 - votre chaudron se casse -> concoctez 4 poisons et 7 potions de guérison

la vallée grise -> le pont -> liquidez général orc Sud Est - votre épée en argent se brise -> campement ->

forgez 1 **épée en argent** : **forge + 1** -> liquidez général orc Centre Est : **combat + 1** -> campement -> concoctez 4 **potions de guérison**

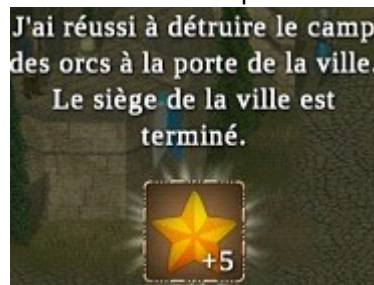
la vallée verte -> l'île voisine -> pêchez 1 **poisson doré**, rien et 5 **poissons** : **pêche + 3** -> la rive du lac -> chassez l'ours sauvage : **tir à l'arc + 1** -> coupez 4 **fleurs guérissantes** -> **autour de notre logis** -> cueillez 8 **baies guérissantes** -> prenez 8 **seaux d'eau** dans le **puits** -> **notre village** -> achetez 1 **chaudron** à *Giselle* -> campez en préparant une rissole (**60 nourritures**) et une soupe aux champignons (**30 nourritures**) -> **autour de notre logis** -> liquidez l'ogre puissant : **combat + 1** <- on comprend mieux pourquoi *le marchand ambulant* n'est plus là ...

la vallée jaune -> le village -> achetez 2 **sacs de poison** au **magasin d'alchimie**

la vallée grise -> l'intersection -> coupez 4 **fleurs guérissantes** -> campement -> concoctez 4 **poisons** et 5 **potions de guérison** -> le pont -> liquidez **le dernier** troll de bataille -> vous pouvez rejoindre la ville de la **vallée d'azur** en traversant le pont -> **les portes sont fermées**

ramassez **champignons comestibles** et **œufs** - *caisse égarée*

la ville - la château -> rendez compte au *commandant* -> ...



+ 5 gloire

afin de rééquiper ses troupes, *le commandant* serait ravi de vous acheter des **boucliers**, des **épées**, des **lances**, des **marteaux de guerre**, des **épées en argent**, des **lances en argent** et des **marteaux de guerre en argent** -> revendez lui 2 **épées**

la vallée grise -> le 4ème bois -> coupez 3 **fleurs de nuit** et 3 **fleurs de feu** -> chassez 2 renards (**7 fourrures**) : **tir à l'arc + 2** -> *le paladin* localise *le moine Andrew* dans ...

le monastère

donnez le **manuel d'herboristerie** au *frère John* -> + 1 gloire + 7 **potions de guérison**

le frère Nicholas, gérant du stock alimentaire, souhaite 10 **bières** et 200 **nourritures** (ok voir un peu + bas)

le moine Andrew ->

Frère Andrew m'a assuré que mes visions ne sont pas accidentelles et serviront certainement à combattre le mal. Je devrais bien percevoir ce que je vois dans les visions. Même le plus grand mal repose sur une faiblesse dans son essence. Ce n'est qu'en révélant cette faiblesse que le mal peut être surmonté.

vous devez trouver le point faible du trembleur de terre

la terre tremble -> **paladin** demande de les aider face à l'ogre diabolique qui a surgi du **sous sol** -> campez en concoctant 2 soupe de poissons (**56 nourritures**) -> liquidez ogre diabolique - votre lance en argent se brise -> **paladin** -> établir une barricade -> **la vallée verte** -> **le 3ème bois** -> achetez 2 **bois** au **marchand de bois** -> **la vallée grise** -> **le monastère** -> montez la barricade -> **paladin** vous désigne pour explorer le **sous sol**

...

allons d'abord chercher des vivres et des plantes ...

le village minier -> chassez l'ours sauvage : **tir l'arc + 1** -> **la mine** -> extrayez 34 **sels** : **mineur + 2**

la vallée jaune -> **le 1er cimetière** -> coupez 6 **fleurs de nuit** -> chassez l'ours sauvage : **tir à l'arc + 1** - votre arc se brise -> **le moulin** -> coupez 3 **fleurs de feu** -> **le village** -> déterrez 10 **racines** -> revendez 50 **champignons vénéneux** à l'**alchimiste Gavin** -> **le port** -> revendez 27 **champignons magiques** au **marchand de plantes** -> **le carrefour** -> coupez 4 **fleurs guérissantes**, 6 **fleurs de feu**, 3 **fleurs de nuit** et 4 **fleurs de miel** - votre serpe se casse - déterrez 10 **racines**

campement -> préparez trois goulashes (**226 nourritures**) : **cuisine + 3**

la vallée d'azur -> **la ville - le quartier Sud** -> achetez 10 **bières** dans l'**auberge** -> **la vallée grise** -> **le monastère** -> donnez les ainsi que 200 **nourritures** à **frère Nicholas** -> + 4 **gloire** + 2 **potions magiques** + 2 **potions de feu** -> **frère Nicholas** achète des **potions de guérison**, des **antidotes**, des **potions magiques**, des **poisons** et des **potions de feu**

descendez au **sous sol** -> ogre diabolique (**ok juste après**)

la vallée jaune -> **le port** -> achetez 1 **lance en argent** au **marchand d'armes** -> campez en préparant un goulash (**74 nourritures**) : **cuisine + 1** -> concoctez 7 **potions de guérison**

la vallée grise -> **le monastère** -> **le sous sol** -> liquidez ogre diabolique -> campement -> concoctez 2 **potions de guérison** -> liquidez troll de bataille : **combat + 1** - votre lance en argent se casse -> la terre tremble ...
une vision de **la princesse Amélia** cherchant surnoisement à connaître d'où vient la puissance du trembleur de terre
vous viens à l'esprit

La princesse fut preuve d'intelligence afin de connaître la faiblesse du Trembleur de terre. Je dois parler à frère Andrew de ma dernière vision.

...

la vallée jaune -> **le village** -> achetez 2 **sacs de poison** au **magasin d'alchimie** -> **le port** -> achetez 1 **lance en argent** au **marchand d'armes** -> campement -> concoctez 4 **poisons** -> **la vallée grise** -> **le monastère** -> **le sous sol** -> liquidez troll de bataille : **combat + 1**

remontez voir **le moine Andrew** ->

J'ai parlé à frère Andrew de ma dernière vision. J'ai découvert que le pouvoir du Trembleur de terre est gardé par les trois démons maudits. Frère Andrew m'a donné une brève conférence sur les démons et leur influence sur les humains. Il y a plusieurs histoires écrites sur les chevaliers qui ont gagné un combat contre les démons. Les démons maudits sont cependant plus puissants que ceux qui ont été défaits.

Une tâche difficile est tombée sur moi. Je dois trouver et détruire les trois démons maudits. Je ne sais pas exactement où ils sont ou s'ils sont tous réunis au même endroit. Frère Andrew croit que ces créatures infernales se cachent quelque part sous terre.

quête principale.

sauvegarde 11 Okay - orthographe okay

Partout

allons voir **la grotte de la vallée d'azur** qu'on a laissé de côté ... notez que les portes de **la ville** sont ouvertes

la vallée d'azur -> **le 2nd cimetière** -> Nord Ouest -> **la grotte de la vallée d'azur** -> campez en préparant un goulash (76 nourritures) et une soupe de poissons (? nourritures) : cuisine + 1 -> concoctez 4 **potions de guérison** -> liquidez troll : combat + 1 -> extrayez 3 **minerais de fer** : mineur + 1 -> fouillez les **caisses** (marteau de guerre, bouclier, bijou et 73 Po) -> campement -> concoctez 5 **potions de guérison**

la vallée jaune -> **le village** -> revendez 25 **champignons vénéneux** à *l'alchimiste Gavin* -> achetez 2 **sacs de poison** au **magasin d'alchimie** -> campement -> concoctez 2 **poisons** - votre mortier se brise -> achetez 1 **mortier** au **magasin d'alchimie** -> campement -> concoctez 2 **poisons**

la vallée d'azur -> **le 2nd cimetière** -> **la grotte de la vallée d'azur** -> déverrouillez le **coffre (50 Po)** : **crochetage + 1** -> liquidez le troll des grottes (2 bijoux) - votre lance se casse -> campement -> forgez 1 **lance** : **forge + 1** - votre marteau se casse

campez en préparant un goulash (78 nourritures) : cuisine + 1 -> concoctez 5 **potions de guérison** -> liquidez le troll : combat + 1

campement -> concoctez 2 **poisons** et 9 **potions de guérison** -> liquidez troll de grotte -> liquidez troll - votre lance se brise

la vallée grise -> **le village minier** -> achetez 1 **marteau** au *marchand* situé au Sud Est -> **la vallée jaune** -> **le village** -> revendez 25 **champignons vénéneux** à *l'alchimiste Gavin* -> achetez 2 **sacs de poison** au **magasin d'alchimie**

la vallée d'azur -> **le 2nd cimetière** -> **la grotte de la vallée d'azur** -> campement -> concoctez 4 **poisons** et 9 **potions de guérison** -> forgez 1 lance - vous n'y arrivez pas : **forge + 1**

la vallée grise -> la mine -> le secteur de l'entrée -> extrayez 6 minerais de fer : mineur + 2 -> campement -> forgez 1 lance : forge + 1 -> campez en préparant un goulash (78 nourritures) et une soupe de poissons (40 nourritures) : cuisine + 2

la vallée d'azur -> le 2nd cimetière -> la grotte de la vallée d'azur -> liquidez troll -> liquidez troll de grotte -> extrayez 11 sels : mineur + 1

manifestement, il n'y a pas de démon maudit "ici" ...

ressortez -> les catacombes -> le niveau inférieur -> la terre tremble ... -> campez en préparant un goulash (? nourritures) - votre chaudron se brise : cuisine + 1 -> concoctez 6 potions de guérison -> Sud Est -> liquidez le démon : combat + 1 - votre marteau de guerre en argent se casse - un passage vers la 1ère grotte secrète est libéré

la ville - le château -> revendez 1 bouclier au commandant -> la ville - le quartier du cimetière -> revendez 5 dents d'animaux, 5 fourrures, 1 cristal, 3 bijoux et 2 perles au bijoutier

la vallée jaune -> le village -> achetez 3 souffres au magasin d'alchimie -> le port -> achetez un marteau de guerre en argent au marchand d'armes

la vallée d'azur -> les catacombes -> le niveau inférieur -> la 1ère grotte secrète -> campement -> concoctez 6 potions de guérison et 2 potions de feu -> liquidez démon

la vallée verte -> notre village -> achetez 1 chaudron à Giselle -> campez en préparant un goulash (78 nourritures) et une soupe de poissons (42 nourritures) : cuisine + 1 -> concoctez 6 potions de guérison et 2 potions de feu - votre mortier se casse

la vallée d'azur -> les catacombes -> le niveau inférieur -> la 1ère grotte secrète -> liquidez démon -> reste le 1er démon maudit (ok voir ci dessous)

allons de nouveau chercher des ressources ...

la vallée verte -> l'île voisine -> pêchez 5 poissons : pêche + 1 -> la rive du lac -> achetez 20 flèches au camp de chasseurs -> pêchez 10 poissons : pêche + 2 -> chassez 2 chèvres : tir à l'arc + 1 -> coupez 3 fleurs de miel et 3 fleurs de feu -> déverrouillez le coffre (50 Po) : crochetage + 1 -> chassez le renard (4 fourrures) : tir à l'arc + 1 -> le 2nd bois -> chassez le cerf : tir à l'arc + 1 -> coupez 3 fleurs de nuit -> notre village -> déverrouillez le coffre (50 Po) -> déterrez 10 racines -> autour de notre logis -> chassez le cerf : tir à l'arc + 1 -> prenez 16 seaux d'eau dans le puits -> cueillez 7 baies guérissantes -> la faille des zombies -> la terre tremble - un démon est là ... (ok voir + bas)

le 1er bois -> déterrez 10 racines -> coupez 4 fleurs de miel, 4 fleurs guérissantes et 3 fleurs de feu -> cueillez 16 baies guérissantes -> le 3ème bois -> coupez 3 fleurs guérissantes -> chassez l'ours sauvage -> le 1er chemin vers les montagnes -> coupez 3 fleurs de feu -> le 2nd chemin vers les montagnes -> pêchez 7 poissons : pêche + 1 -> coupez 4 fleurs de nuit et 3 fleurs de feu

la vallée jaune -> le village -> achetez 1 mortier et 4 souffres au magasin d'alchimie -> campez en préparant un goulash (76 nourritures) : cuisine + 1 -> concoctez 8 potions de guérison et 4 potions de feu

la vallée d'azur -> les catacombes -> le niveau inférieur -> la 1ère grotte secrète -> liquidez le démon maudit - votre marteau de guerre en argent se casse - votre bouclier se brise -> ...

J'ai réussi à vaincre le premier démon
maudit. Ce fut un combat difficile
cependant.

...

la vallée d'azur -> la ville - le quartier du cimetière -> revendez 2 bois de cerfs et 2 bijoux au bijoutier

la vallée jaune -> le port -> achetez 1 marteau de guerre en argent au marchand d'armes -> revendez 21 champignons magiques au marchand de plantes -> campement -> concoctez 6 potions de guérison

la vallée verte -> autour de notre logis -> la faille des zombies -> liquidez le démon -> l'entrée d'une 2nde grotte secrète est dévoilée, allez y -> un démon (ok juste après)

campez en préparant un goulash (76 nourritures) et une soupe de poissons cuisine + 2 -> concoctez 6 potions de guérison et 2 potions de feu -> liquidez le démon - votre marteau de guerre en argent se casse - reste démon et 2nd démon maudit (ok voir ci après)

la vallée jaune -> le port -> achetez 1 marteau de guerre en argent au marchand d'armes -> le village -> coupez 4 fleurs guérissantes -> achetez 4 souffres au magasin d'alchimie -> le 3ème chemin vers les montagnes -> coupez 7 fleurs de miel et 4 fleurs guérissantes -> le moulin -> coupez 4 fleurs guérissantes et 4 fleurs de miel -> campez en préparant une rissole (60 nourritures) et une viande rôtie (38 nourritures) -> concoctez 14 potions de guérison et 6 potions de feu

la vallée verte -> autour de notre logis -> la faille des zombies -> la 2nde grotte secrète -> liquidez le démon -> liquidez le 2nd démon maudit - votre marteau de guerre en argent se casse

J'ai réussi à vaincre le deuxième démon
maudit. il n'en reste plus qu'un.

...

sauvegarde tempo

la vallée d'azur -> la ville - le quartier du cimetière -> revendez 2 cristaux et 1 bijou au bijoutier

la vallée jaune -> le port -> achetez 1 marteau de guerre en argent au marchand d'armes -> revendez 21 champignons magiques au marchand de plantes -> les anciennes mines -> pas de démon ...

la vallée grise -> la mine -> pas de démon ... -> la mine d'argent -> pas de démon ... -> le 4ème bois -> caverne Sud Est -> pas de démon ... -> le monastère -> le sous sol -> la terre tremble ... un démon apparaît -> campement -> concoctez 7 potions de guérison et 2 potions de feu -> liquidez le -> l'entrée d'une 3ème grotte secrète est dévoilée, allez y -> un démon (ok voir ci dessous)

l'intersection -> coupez 4 fleurs guérissantes -> campez en préparant un goulash (76 nourritures) et une soupe de poissons (? nourritures) : cuisine + 1 -> concoctez 2 potions de guérison - votre mortier se casse

la vallée jaune -> le village -> achetez 1 mortier et 3 souffres au magasin d'alchimie -> campement -> concoctez 9 potions de guérison et 4 potions de feu

la vallée grise -> le monastère -> le sous sol -> la 3ème grotte secrète -> liquidez le démon -> liquidez le démon - votre marteau de guerre en argent se casse - reste le 3ème démon maudit (ok voir ci dessous)

la mine -> le secteur Ouest -> extrayez 3 minerais de fer : mineur + 1 -> campez en préparant un goulash (78 nourritures) : cuisine + 1 -> extrayez 3 minerais de fer : mineur + 1 - votre pioche se brise -> le village minier -> achetez 1 pioche au marchand situé au Sud Est -> la mine -> le secteur Ouest -> extrayez 3 minerais de fer : mineur + 1 -> extrayez 11 sels -> le secteur Nord -> extrayez 6 minerais de fer, 6 souffres et 12 sels : mineur +

la vallée d'azur -> la ville - le château -> campement -> forgez 1 épée, 1 bouclier, 1 marteau de guerre : forge + 1 -> forgez 1 lance - vous n'y arrivez pas : forge + 1 -> forgez 1 épée en argent : forge + 1 -> revendez 1 bouclier, 2 épées, 2 marteaux de guerre et 1 épée en argent au commandant

la vallée jaune -> le port -> achetez 1 marteau de guerre en argent au marchand d'armes -> campez en préparant un goulash (80 nourritures) et du poisson à la sauce aux champignons (60 nourritures) -> concoctez 8 potions de guérison et 4 potions de feu

la vallée grise -> le monastère -> le sous sol -> la 3ème grotte secrète -> liquidez le 3ème démon maudit - votre bouclier se brise

J'ai détruit le dernier démon maudit.
Cela devrait briser le pouvoir du
Trembleur de terre.

...

la terre tremble ... le trembleur de terre s'affaiblissant, la princesse Amélia peut s'enfuir ... automatiquement, vous retrouvez le moine Andrew et le paladin dans le monastère ... ils sont ébahies, votre exploit est retentissant !

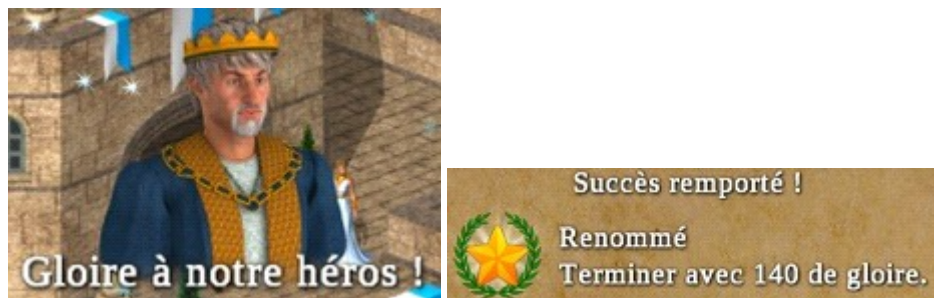


...



dernier point de situation

la vallée d'azur -> la ville - le château -> le Roi -> c'est la fin de la quête principale (+ 25 gloire) ... je vous laisse la découvrir ...



...

vous pouvez continuer à jouer, de nouvelles quêtes secondaires vous sont proposées - des *tiers* vous féliciteront -> ...

la ville - le quartier du cimetière -> Est -> *Brom* désire 10 bois de cerfs (ok voir + bas)



...

la vallée grise -> la mine -> le secteur Ouest -> *le contremaître* ...



ok voir ci dessous

la vallée jaune -> le moulin -> *la médecin Mathilde* veut fabriquer un talisman spécial, pour cela, il lui faut 7 perles (ok voir + bas)

le port -> pour repartir voyager, *le capitaine* a besoin de 20 viandes, 20 racines et 20 sels (ok voir + bas)

la vallée verte -> le village -> *l'homme sur le pont* veut une partie du trésor de la grotte des chauves souris -> donnez lui 1 bijou et 1 perle -> + 1 gloire

l'île voisine -> *le maître pêcheur* a jamais pris de poisson doré -> donnez lui en un -> + 1 gloire

notre village -> déterrez 9 racines -> chassez la chèvre -> le 1er bois : chassez le cerf, la chèvre et l'ours sauvage : tir à l'arc + 2 -> le 3ème bois -> chassez le cerf

la vallée jaune -> le port -> donnez les vivres qu'il demandait au capitaine -> + 1 gloire + 300 Po

la vallée verte -> la rive du lac -> achetez 30 **flèches** au camp des chasseurs -> le 2nd bois -> chassez le cerf : **tir à l'arc + 1** -> le 1er chemin vers les montagnes -> chassez le cerf : **tir à l'arc + 1**

la vallée jaune -> le 3ème chemin vers les montagnes -> chassez le cerf : **tir à l'arc + 1** -> le carrefour -> déterrez 10 **racines** -> le 3ème chemin vers les montagnes -> déterrez 9 **racines** - votre pelle se casse -> le port -> pêchez 13 **poissons** : **pêche + 2** -> campez en préparant un goulash (**80 nourritures**)

la vallée grise -> la digue -> chassez le cerf : **tir à l'arc + 1**

la vallée verte -> notre village -> achetez 4 **racines** à Giselle

la vallée d'azur -> la ville - le quartier Sud -> achetez 16 **bières** à l'auberge

la vallée grise -> la mine -> le secteur Ouest -> donnez ce qu'il souhaitait au *contremaître* -> + 3 gloire

la vallée jaune -> le carrefour -> chassez le cerf (**il compte pour 2**) -> **tir à l'arc + 1**

la vallée d'azur -> la ville - le quartier du cimetière -> Est - donnez 10 **bois de cerfs** à Brom -> + 1 000 Po -> achetez 1 **perle** à Alice

la vallée jaune -> le moulin -> donnez 7 **perles** à la médecin Mathilde -> + 1 gloire + 10 potions de guérison + 5 antidotes

sauf surprise, il ne reste plus que la demande du *forgeron* de l'intersection de la vallée grise ... puisque aucun tiers n'en vend, les 24 **cristaux** nous oblige à monter mineur (62 actuellement) <- je possède 2 **cristaux** et 11 **minerais d'argent**

la vallée verte -> autour de notre logis -> liquidez l'ogre diabolique (**ça fait 2 fois ...**) -> notre village -> achetez 4 **racines** à Giselle

la grotte sous la montagne -> extrayez 11 **sels** : **mineur + 1** -> extrayez 6 **minerais de fer** -> la grotte en dessous -> extrayez 3 **minerais de fer**

la vallée jaune -> la grotte vers les anciennes mines -> extrayez 3 **minerais de fer** : **mineur + 1** -> extrayez 12 **sels** -> les anciennes mines -> extrayez 3 **minerais de fer** : **mineur + 1** -> le niveau supérieur -> extrayez 6 **minerais de fer** : **mineur + 2**

la vallée grise -> la mine d'argent -> le niveau inférieur -> campez en préparant un goulash (**80 nourritures**) -> extrayez 8 **minerais d'argent** : **mineur + 3** -> la mine -> le secteur Nord -> extrayez 11 **sels** : **mineur + 1**



encore 9 points ...

extrayez 11 **sels** : **mineur + 1** - votre pioche de casse -> le village minier -> achetez 1 **pioche** au marchand situé du Sud Est -> la mine -> le secteur Nord -> extrayez 11 **sels** : **mineur + 1** -> la mine -> le secteur de l'entrée -> extrayez 11 **sels** : **mineur + 1** -> la digue -> la grotte des orcs -> extrayez 12 **sels**

la vallée d'azur -> le 2nd cimetière -> la grotte de la vallée d'azur -> extrayez 22 **sels** et 3 **minerais de fer** :

mineur + 3 -> le 2nd cimetière -> les catacombes -> le niveau inférieur -> extrayez 4 souffres et 9 minerais d'argent : mineur + 3 -> extrayez le cristal : mineur + 1

la vallée grise -> la mine -> le secteur Ouest -> campez en préparant un goulash et une omelette -> extrayez 2 cristaux : mineur + 2 -> le secteur Nord -> extrayez 1 cristal : mineur + 1 -> la mine d'argent -> le niveau inférieur -> extrayez 1 cristal : mineur + 1 -> la grotte vers les anciennes mines -> extrayez 1 cristal : mineur + 1 -> le moulin -> pêchez 13 poissons : pêche + 2

la vallée verte -> la grotte sous les montagnes -> la cavité Nord Est -> campement -> forgez 1 bouclier -> liquidez la chauve souris sanglante Nord -> extrayez 1 cristal : mineur + 1 -> le 1er chemin vers les montagnes -> déterrez 10 racines -> le 1er bois -> la grotte des chauves souris -> descendez -> extrayez 1 cristal : mineur + 1

je m'arrête là ... il faudrait tourner maintes et maintes fois pour que les cristaux redeviennent actifs ...

vous pouvez aussi continuer dans le but de débloquent des succès

***** BILAN *****

voir le **dernier point de situation** pour les compétences de mon héros en toute fin de quête principale



...

durée estimée + rédaction du document -> 46 h 30

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

les défauts du jeu

inventaire totalement surdimensionné - absence de journal - sauvegarde unique

impossibilité de dormir dans **les auberges** - en intérieur, pouvoir camper près d'ennemis est absurde

le déverrouillage des "**coffres amis**" à la vue de tous, aurait dut inclure une pénalité de gloire

de rares textes sont, soit mal traduits soit faux d'origine

quelques *tiers* sont d'un genre dans le texte qui leur est associé et d'un autre visuellement

la rejouabilité est passable

les qualités du jeu

aucun crash - temps de chargement très rapide

gameplay excellent - les dialogues sont courts, explicites et bons

la mécanique du jeu est bonne avec vos choix d'**évolutions** de votre héro (RP) qui débloquent des possibilités d'actions - vous ressentez très bien qu'il monte en connaissance en revenant sur des **secteurs** déjà visités et en réalisant, à votre façon, certaines quêtes

Hero of the Kingdom 3 est un bon "petit" jeu