

HERO OF THE KINGDOM IV

THE LOST TALE I

Avril 2020 - dev. Lonely Troops

acheté 1.79 euros sur la plateforme GOG

***** Nomenclature *****

Commentaires / Textes / Objets / Interaction

compagnons / évolution du héros / donneur de quête / ennemis

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

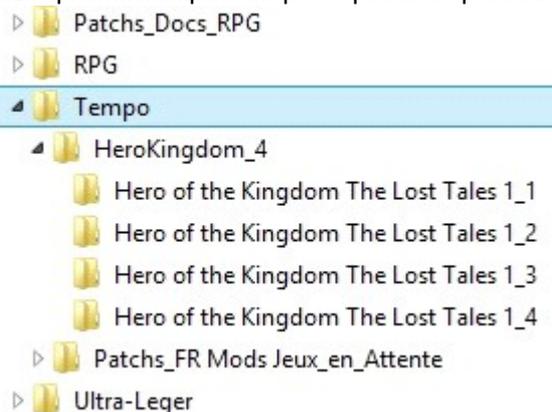
le logiciel Fraps (capture d'écran / courtes vidéos) fonctionne

Ce PC > Windows (C:) > Utilisateurs > Sergio Tout Court > AppData > Roaming > Lonely Troops > Hero of the Kingdom The
le répertoire de la sauvegarde 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 & renommée -> pour effectuer une action ou conclure une quête, un minima est exigé
-> finaliser une quête augmente souvent votre renommée -> pour reprendre de la force, mangez des
nourritures ou campez <- nécessite **bois de chauffage**

la compétence de base est **combat à la dague**, chronologiquement, les autres sont : **récolte (le camp des bûcherons)**, **repérer contenants perdus (passif - la ferme)**, **couper du bois (le camp des bûcherons)**, **repérer les champignons comestibles ou vénéneux (passif - le camp des bûcherons)**, **herboristerie (la ferme)**, **menuiserie (le ruisseau)**, **repérer les écrevisses (passif - le lac #1)**, **agriculture (la ferme)**, **repérer les œufs (passif - le pont)**, **pêcher des poissons et des grenouilles (le lac #1)**, **combat à la lance (le lac #2)**, **combat à l'épée (la forêt)** & **chasse (le camp de chasse)** et **repérer les champignons magiques (passif - la ferme)**

dans cet opus :

- les compétences n'ont pas de rang

- tout comme pour les **ressources actives**, les **ressources passives (tous champignons, œufs, contenants perdus, caisses & écrevisses)** ne réapparaissent pas

- des **contenants perdus ou des champignons par exemple** peuvent être cachés par d'autres **éléments du décor**

- 1 passage est caché par 1 **élément du décor (arbre sec dans la forêt cache grotte des araignées)**

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

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

le camp des bûcherons

didacticiel -> ... -> vous savez **combattre à la dague** & vous apprendrez **récolter** -> ...

...

après avoir campé, achetez 1 **bois de chauffage** au **maître bûcheron** -> ...



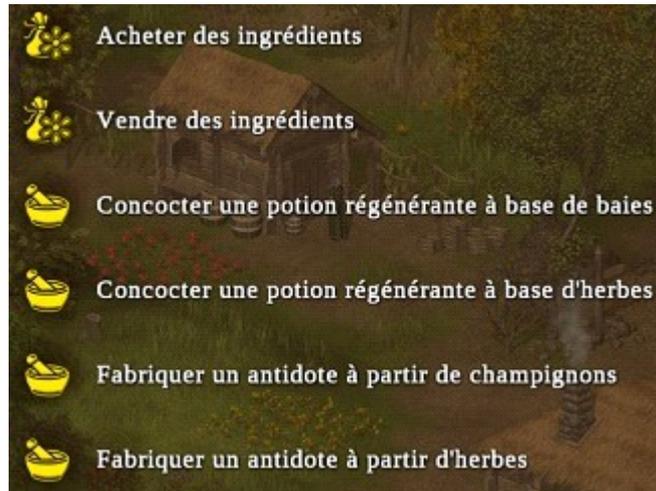
...

1er bûcheron demande de liquider 3 **frelons** -> ... - 1 **dard** -> rendez lui compte -> + 1 **renommée** & 1 **hache**

2nd bûcheron désire **omelettes (ok cf. la ferme)** -> Est -> ...

la ferme

guérisseuse vous donne **potion régénérante** -> ...



...

guérisseuse achète et vend **champignons comestibles**, **champignons vénéneux**, **baies guérissantes**, **fleurs de miel** & **fleurs guérissantes** - elle vend aussi **racines** & **baies juteuses**

garde -> vous devez avoir au moins 5 en renommée pour qu'il vous laisse passer (ok voir ci dessous) ...

fermier -> retrouver son **tonneau** - il est Centre -> vous savez **repérer les contenants perdus** -> donnez **tonneau** au *fermier* -> + 1 renommée & + 20 Po

fermier demande de liquider 4 **gros insectes** (ok voir ci après) -> commencez par **insecte récalcitrant**

Ouest -> **faucille** dans **caisse perdue**

le camp des bûcherons -> **frelon agacé** au Sud Est (ok voir + bas) -> 9 Po dans **caisse perdue** au Sud Est -> campez

la ferme -> liquidez 2 **gros insectes** - 1 **dard** -> cueillez 6 **baies juteuses** -> mangez 1 **baie juteuse** -> liquidez **gros insecte** -> rendez compte à *fermier* -> +1 renommée & + 25 Po - vous mangez avec eux ...

femme du fermier vous donne **soupe**, **pain** et 2 **omelettes** -> ...



...

elle vend **fruits**, **légumes**, **sacs de blé** et **œufs** / vous avez accès au puits de la ferme

le camp des bûcherons -> donnez 2 **omelettes** à 2nd **bûcheron** -> + 1 renommée - il vous enseigne **couper du bois** -> campez

la ferme -> *guérisseuse* -> achetez 1 **fleur de miel** -> faites lui concocter 2 **antidotes** -> *guérisseuse* désire 5 **bois de chauffage** (ok voir + bas)

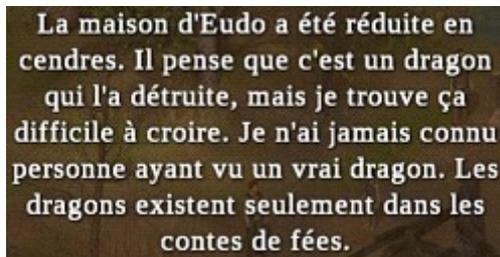
le camp des bûcherons -> liquidez *frelon agacé* -> cueilleur de champignon -> + 1 renommée & 10 champignons comestibles -> 3 champignons vénéneux -> vous savez repérer les champignons -> 8 champignons comestibles -> coupez 4 bois de chauffage sur buisson sec -> campez -> coupez 6 bois de chauffage sur buisson sec

la ferme -> donnez 5 bois de chauffage à *guérisseuse* -> + 2 renommée - elle vous apprend l'herboristerie & donne 1 antidote -> 9 champignons comestibles -> *garde* vous autorise à passer -> ...

le ruisseau

vous disposez de 40 Po

... -> *Brent* -> 4 sacs de sel dans tonneau perdu - 8 champignons vénéneux -> *Eudo* -> ...



La maison d'Eudo a été réduite en cendres. Il pense que c'est un dragon qui l'a détruite, mais je trouve ça difficile à croire. Je n'ai jamais connu personne ayant vu un vrai dragon. Les dragons existent seulement dans les contes de fées.

...

4 champignons comestibles -> *menuisier* -> l'aider à réparer le pont - il vous faut 4 planches (ok voir ci dessous) -> coupez 4 bois de chauffage sur buisson sec

le camp des bûcherons -> campez -> coupez 1 bois & 4 bois de chauffage sur arbre sec -> campez -> coupez 1 bois & 4 bois de chauffage sur arbre sec

la ferme -> coupez 2 bois & 2 bois de chauffage sur arbre sec -> 8 champignons vénéneux

le ruisseau -> coupez 1 bois & 4 bois de chauffage sur arbre sec

le camp des bûcherons -> campez -> 3 champignons comestibles

le ruisseau -> coupez 2 bois & 2 bois de chauffage sur arbre sec

le camp des bûcherons -> *maître bûcheron* -> utilisez 6 bois et 10 Po pour qu'il vous scie 4 planches

le ruisseau -> mangez 2 baies juteuses -> aider *menuisier* -> ... -> + 2 renommée & + 80 Po - il vous enseigne menuiserie

cueillez 6 baies juteuses -> mangez 1 (ou 2 ...) baies juteuses -> liquidez *frelon* -> 3 champignons vénéneux -> ...

menuisier vend & achète *faucille, râteau, houe, hache, marteau & scie* -> Nord Est -> ...

la ville

vous disposez de 110 Po

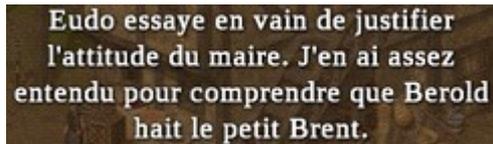
2 champignons vénéneux - 5 champignons comestibles -> potion régénérante dans tonneau perdu -> puits de la ville

marchand d'armes achète & vend dagues, épées, lances, boucliers, arcs & flèches

fille du boulanger vend sacs de sel, pains & tartes

boulangier a besoin de 5 sacs de blé (ok cf. le pont #1)

Berold le Maire de la ville -> ...



Eudo essaye en vain de justifier l'attitude du maire. J'en ai assez entendu pour comprendre que Berold hait le petit Brent.

il a mentionné le père de Brent sans précisé ...

4 champignons vénéneux -> ...

aubergiste vend soupes, poissons grillés, viandes rôties, potions régénérantes, antidotes, poisons, cordes & torches

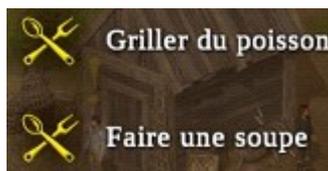
aubergiste achète cristaux, bijoux & poissons dorés / la nuitée coûte 20 Po -> Sud -> ...

le lac #1

... -> 2 champignons vénéneux - 8 champignons comestibles -> 1 algues dans caisse perdue dans l'eau -> ...

Eudo -> payer les taxes du 1er pêcheur soit, 70 Po -> + 2 renommée -> 1er pêcheur -> ...

femme d'un pêcheur vous donne 1 soupe -> ...



...

1er pêcheur demande 5 brins de lins pour fabriquer des cordes afin de vous enseigner la pêche (ok cf. la ferme de Rawlin)

Ariana vend & achète poissons crus, écrevisses, mouches montées, cannes à pêche & filets de pêche

fils d'Ariana aime observer les écrevisses -> attrapez écrevisse qu'il désigne -> vous savez comment repérer les écrevisses -> donnez écrevisse au fils d'Ariana -> + 1 renommée -> fils d'Ariana échangera 2 algues contre 1 de vos perles -> ...

4 mouches montées & 2 grenouilles dans tonneau perdu sur la rive -> 1 écrevisse près cascade

la ville -> Nord -> ...

la ferme de Rawlin

vous disposez de 40 Po

1 pot de miel dans caisse perdue -> 3 champignons vénéneux - 10 champignons comestibles

Rawlin, seigneur du Nord de la ville -> ... -> garçon de ferme -> l'aider a récolter 35 légumes (ok voir ci dessous)

la ville -> Janet -> son mari n'est pas revenu de la ferme de Rawlin (ok cf. le pont #1)

le ruisseau -> attrapez 2 écrevisses -> la ferme -> fermier -> tuer les insectes (ok voir ci dessous) -> le camp des bûcherons -> campez

la ferme -> liquidez insecte -> nid des insectes nécessite corde (ok voir ci dessous) -> le camp des bûcherons -> campez

la ferme -> le ruisseau -> la ville -> la ferme de Rawlin -> récoltez 25 légumes -> liquidez rat -> 4 champignons comestibles

la ville -> achetez 16 Po 1 corde à l'aubergiste -> le ruisseau -> la ferme -> installez corde vers nid des insectes

le camp des bûcherons -> campez -> la ferme -> nid des insectes -> liquidez insecte, & insecte récalcitrant - 1 dard -> 7 racines dans tonneau perdu -> la ferme -> le camp des bûcherons -> campez

la ferme -> coupez 2 fleurs de miel & 1 fleur guérissante -> cueillez 3 baies guérissantes -> guérisseuse -> faites lui concocter 1 potion régénérante à base de baies (5 Po) -> mangez 1 soupe

nid des insectes -> liquidez insecte dégoûtant - 1 dard -> la ferme -> rendez compte à fermier -> + 2 renommée - il vous enseigne l'agriculture & vous autorise à vous servir dans son champ -> coupez 3 brins de lins

le camp des bûcherons -> campez -> la ferme -> coupez 2 brins de lins & récoltez 10 légumes

le ruisseau -> la ville -> le lac -> donnez 5 brins de lins à 1er pêcheur -> ... -> 1er pêcheur -> ... -> il vous manque filet de pêche (25 Po - ok cf. le pont #1)

la ville -> la ferme de Rawlin -> donnez 35 légumes à garçon de ferme, il vous offrira 1 pot de miel & + 1 renommée

Rawlin, seigneur du Nord de la ville -> ... -> + 1 renommée -> garçon de ferme -> sa chèvre s'est égarée (ok cf. le pont #1) -> ...



elle n'est pas bien loin ...

automatiquement, vous laissez Brent s'en charger ...la chèvre s'échappe !

liquidez *frelon agacé* - 1 dard -> 2 champignons vénéneux -> Ouest -> ...

le pont #1

le mari de Janet -> il vous met en garde sur la présence de *gobelins* - en conséquence, le pont a volontairement été détruit par le passé

3 champignons vénéneux - 4 champignons comestibles - campement

le mari de Janet -> il lui manque 9 œufs - il vous apprend à repérer les œufs -> collectez 11 œufs -> donnez 9 œufs au mari de Janet -> + 1 renommée & 5 champignons comestibles

campez -> liquidez *frelon* - 1 dard

la ferme de Rawlin -> collectez 9 œufs

la ville -> Janet est totalement satisfaite -> + 2 renommée + 1 tarte & 2 fût de lait -> collectez 3 œufs

vieille mendiante quémande l'aumône (5 Po - ok cf. le pont)

la fille du boulanger a besoin de 3 pots de miel & 20 œufs <- il vous manque principalement 1 pot de miel (ok cf. la grotte de la ferme de Rawlin #1)



la chèvre recherchée est ici ...

automatiquement, vous vous en chargez ... la chèvre s'échappe de nouveau !

le lac -> ...



la biquette est maintenant là ...

automatiquement, vous vous y mettez à deux, avec Brent, pour la capturer <[;o)



Brent & la chèvre ...

Brent est déterminé à trouver une griffe de dragon pour gagner le respect des autres enfants. Je ne vais pas argumenter là-dessus. Après tout, s'il existait vraiment un dragon, ce serait effectivement très dangereux d'essayer de lui prendre une griffe.

...

collectez 9 œufs -> la ville -> la ferme de Rawlin -> remettez sa chèvre au garçon de ferme -> + 1 renommée + 2 fromages & 1 fût de lait

la ville -> le ruisseau -> collectez 13 œufs -> la ferme -> collectez 8 œufs

le camp de bûcherons -> collectez 12 œufs -> 2nd bûcheron désire 3 soupes & 1 pain -> la ville -> puisiez 12 seaux d'eau dans puits de la ville -> le lac -> femme d'un pêcheur pour vous cuisiner 1 soupe avec 1 seau d'eau, 1 écrevisse, 1 sac de sel et 3 Po -> le camp de bûcherons -> donnez 3 soupes & 1 pain au 2nd bûcheron qui vous remerciera d'1 scie & + 1 renommée

la ferme -> guérisseuse -> revendez lui 10 champignons comestibles pour 20 Po

le lac -> Ariana -> achetez lui 25 Po, 1 filet de pêche -> le pont -> campez -> le lac -> pêchez 6 poissons -> + 2 renommée - vous savez pêcher -> 2nd pêcheur -> ...



il vous manque 19 Po (ok cf. la 1ère cavité vers les montagnes)

pêchez 5 poissons -> femme d'un pêcheur pour vous griller 1 poisson avec 1 sac de sel -> revendez 1 poisson grillé à Ariana pour 10 Po

la ville -> donnez 5 Po à la vieille mendiante -> + 1 renommée -> ... -> elle mentionne Sagard, le précédent Maire, pour qui elle a travaillé ...

C'était le bon vieux temps.
 Malheureusement, un jour, quelque chose arriva qui choqua la ville entière.
 Sagard tua sa femme Muriel dans une crise de jalousie.
 Les gens étaient choqués et très en colère. Ils chassèrent Sagard de la ville. Après cela, le jeune et ambitieux Berold devint maire. Ses amis Rawlin et Eudo l'aidèrent à obtenir le soutien des habitants.

...

citoyenne -> son voisin lui a conseillé la **potion de soleil** pour soigner son mari malade - elle ne sait où trouver ? (ok voir ci après)

la ferme -> *guérisseuse* -> demandez lui pour la **potion de soleil** -> ...



il vous manque 1 baie guérissante & 1 fleur de miel

coupez 2 fleurs de miel -> mangez 1 baie juteuse -> cueillez 4 baies guérissantes -> pour obtenir **potion de soleil**, donnez 2 fleurs de miel, 3 baies guérissantes & 10 Po à *guérisseuse* -> la ville -> donnez **potion de soleil** à *citoyenne* -> + 1 renommée & 80 Po

la ferme de Rawlin -> ...

Il y a une sorte de réunion derrière la maison de Rawlin. Le maire Berold est là avec ses amis Rawlin et Eudo. Ils semblent négocier avec des Gobelins.

...

le garde de Rawlin vous menace -> **automatiquement**, vous êtes à la ville -> ...

la ferme -> achetez 75 Po, 5 sacs de blé à la femme du fermier -> la ville -> donnez les au boulanger -> + 1 renommée & 90 Po

boulangier a besoin de 15 bois de chauffage pour son four (ok cf. la grotte de la ferme de Rawlin #1)

femme du boulanger désire 3 fleurs de nuit pour préparer du thé (ok cf. la grotte de la ferme de Rawlin #1)

la ferme de Rawlin -> le pont -> campez -> cueillez 1 fleur de nuit

le lac -> l'alerte est donnée -> automatiquement, vous êtes à la ville -> ... - les villageois mentionne le dragon ...

Oh, non ! Brent file tout droit vers la ferme de Rawlin. Je n'ai pas pu l'arrêter. Je dois vite le rattraper, avant qu'il ne fasse quelque chose de stupide !

...

automatiquement, vous êtes à la ferme de Rawlin -> ...



...

automatiquement -> Brent a disparu -> ... -> le dragon s'envole -> ... -> Rawlin, seigneur du Nord de la ville, semble avoir péri dans les flammes qui ont ravagées sa maison -> ... -> Brent réapparaît avec une griffe ... d'ours (n'apparaîtra pas dans l'inventaire) faisant partir des trophés de Rawlin en clamant haut et fort que c'est une griffe de dragon -> ... -> il se fait de nouveau charrier -> ...

Tant d'injustice me fend le coeur. Brent m'a appelé "mon frère" et je sens que je dois l'aider. Nous trouverons le dragon ensemble et le tuerons. Nous obtiendrons cette griffe de dragon et deviendrons des héros. Sus au dragon !

à l'instant T, c'est votre quête ultime !

garde de Rawlin -> donnez lui 50 Po pour qu'il vous aide dans vos recherches -> ...

Le garde décrit l'attaque du dragon en détails. La bête est arrivée du Nord-Est. On y trouve de hautes montagnes, donc il est fort possible que l'ancre du dragon s'y trouve. Cela vaut la peine d'y faire un tour. Je peux voir que Brent est impatient que nous partions.

...

il vous renvoie vers *le Maire Berold* pour vous indiquer le chemin (ok voir ci dessous)

la grotte de la ferme de *Rawlin* #1

vous disposez de 51 Po

liquidez *chauve souris* -> pour "finir le travail", il vous manque combat à l'épée, épée & 2 potions régénérantes (ok cf. **la grotte de la ferme de Rawlin #2**)

la ville -> ...

citoyenne demande 20 fruits & 20 baies juteuses pour faire de la confiture (ok voir ci dessous)

garde -> *le Maire Berold* n'est pas là ..., il est parti avec *Eudo* - *garde* vous redirige vers ... *Radu le chasseur* -> ... -> 30 en renommée est nécessaire pour "l'amadouer" - vous avez 26 (ok voir ci dessous) -> ...

cueillez 6 fruits -> le camp des bûcherons -> campez -> cueillez 6 baies juteuses -> la ferme -> cueillez 5 fruits -> le ruisseau -> cueillez 11 fruits -> le camp des bûcherons -> campez -> le ruisseau -> cueillez 4 baies juteuses -> la ville -> donnez 20 fruits & 20 baies juteuses à *citoyenne* -> + 1 renommée & 1 perle

la ferme -> *guérisseuse* -> ...



il vous faut 2 d'algues de +

le lac -> *le fils d'Ariana* -> échangez votre **perle** contre 2 **algues** -> la ferme -> *guérisseuse* -> échangez vos 3 **algues** contre 2 **fleurs de nuit** -> la ville -> donnez 3 **fleurs de nuit** à *la femme du boulanger* -> + 2 **renommée** & 70 Po

le ruisseau -> coupez 5 **bois de chauffage** sur **buisson sec**

la ville -> donnez 15 **bois de chauffage** à *boulangier* -> + 1 **renommée** & 50 Po

boulangier -> s'occuper de son cheval -> donnez 5 **sceaux d'eau** à ce dernier - restera 8 **foins** (ok cf. **le lac #2**)

la ferme de *Rawlin* -> *garçon de ferme* -> l'aider dans ses travaux agricoles (ok en 2 étapes -> cf. **le lac #2** & **les collines**)

la ville -> *Radu le chasseur* vous montrera le chemin lorsque vous aurez vendu ses **marchandises** <- 3 **ressources** qui n'apparaissent pas dans votre inventaire - ok voir ci dessous

l'auvergiste achètera 1 **marchandise de Radu le chasseur** si vous dératisez autour de **l'auberge** -> liquidez **rat** - 1 **griffe** -> il vous manque 2 **potions régénérantes** (ok voir + bas)

le ruisseau -> *menuisier* achètera 1 **marchandise de Radu le chasseur** en échange d'1 **bidon d'huile** (ok voir + bas)

le camp des bûcherons -> *maître bûcheron* achètera 1 **marchandise de Radu le chasseur** en échange de 10 **poisons grillés** (ok voir + bas) -> campez -> achetez 10 Po, 2 **bois de chauffage** à *maître bûcheron* -> coupez 1 **fleur guérissante**

la ferme -> coupez 1 **fleur guérissante** -> *guérisseuse* -> faites lui concocter 2 **potions régénérantes** avec 3 **fleurs guérissantes** et 5 Po

la ville -> *Radu le chasseur* discute avec *Mila, sa fiancée* -> liquidez *énorme rat* - 1 griffe -> mangez 1 fruit -> liquidez *énorme rat* - 1 griffe -> rendez compte à *l'aubergiste* qui achètera bien 1 *marchandise de Radu le chasseur*

vieille mendiante -> ... -> le *cellier de Berold le Maire de la ville* -> *rat infecté* - il vous manque 1 *potion régénérante* & 1 *poison* (ok voir ci dessous)

la *ferme de Rawlin* -> cueillez 3 *baies guérissantes* -> le *pont* -> campez -> cueillez 6 *baies juteuses*

la *ferme* -> *guérisseuse* -> faites lui concocter 1 *potion régénérante* avec 1 *baie guérissante*, 1 *fleur de miel* et 5 *Po*

la ville -> *l'aubergiste* -> achetez 40 *Po*, 1 *poison* -> le *cellier de Berold le Maire de la ville* -> liquidez *rat infecté* - 2 *griffes* -> fouillez (ou pas) à gauche pour - 1 *renommée*, 4 *fruits*, 3 *pots de miel* & 7 *racines* -> fouillez en bas pour - 1 *renommée*, 1 *bidon d'huile*, 1 *cristal*, 1 *poison* & 1 *antidote*

le *ruisseau* -> *menuisier* -> pour le décider a acquérir 1 *marchandise de Radu le chasseur*, donnez lui le *bidon d'huile*

la ville -> donnez 3 *pots de miel* & 20 *œufs* à *la fille du boulanger* -> + 1 *renommée*, 70 *Po* & 1 *tarte* -> achetez lui 24 *Po*, 8 *sacs de sel*

le lac -> faites griller vos 10 *poissons* par *la femme du pêcheur*

le *camp des bûcherons* -> afin qu'il achète 1 *marchandise de Radu le chasseur*, donnez vos 10 *poisons grillés* au *maître bûcheron*

la ville -> rendez compte à *Radu le chasseur* -> + 1 *renommée* - il vous donne rendez vous ...

le lac #2

vous disposez de 157 *Po*

Radu le chasseur -> ... -> avant d'affronter les *crocodiles*, vous devez disposer d'une *lance* puis apprendre a combattre à la lance et (ok voir ci dessous)

la *ferme de Rawlin* -> *gardes discutent ensemble* -> *garde* -> ...



...

la ville -> achetez 100 *Po*, 1 *lance* à *marchand d'armes*

le *ruisseau* -> achetez 16 *Po*, 1 *râteau*

la *ferme* -> coupez 2 *foins* -> mangez 1 *fruit* -> coupez 2 *foins*

la ferme de *Rawlin* -> mangez 1 fruit -> coupez 2 foins -> coupez 2 foins -> mangez 1 baie juteuse

la ville -> donnez 8 foins au *cheval du boulanger* -> + 1 renommée & 40 Po

la ferme -> *guérisseuse* -> revendez lui 10 champignons comestibles pour 20 Po & 3 champignons vénéneux pour 6 Po

le camp des bûcherons -> campez -> achetez 5 Po, 1 bois de chauffage à *maître bûcheron*

la ferme de *Rawlin* -> mangez 1 fruit -> *garde* vous apprend combat à la lance

le pont -> campez -> le lac -> liquidez 1er crocodile -> *Radu le chasseur* -> ... -> ce sera votre éclaireur ...



Brent & Radu le chasseur sont avec vous ...

Ariana -> un des crocodiles a avalé ses ciseaux (ok cf. le camp de chasse) -> mangez 1 baie juteuse -> liquidez 2nd crocodile

3 champignons vénéneux - 3 œufs -> mangez 1 fruit -> cueillez 5 baies juteuses -> Sud -> ...

le marais

mangez 1 baie juteuse -> liquidez 1er crocodile - 1 dent -> mangez 2 baies juteuses -> liquidez 2nd crocodile -> mangez 2 baies juteuses -> liquidez gros crocodile - 1 dent -> *Radu le chasseur* s'exprime ...

4 champignons vénéneux -> 1 fourrure dans caisse perdue -> 1 corde dans tonneau perdu dans l'eau

mangez 1 baie juteuse -> coupez 4 bois de chauffage dans buisson sec -> campez

énorme crocodile nécessite 1 poison & 1 potion régénérante (ok voir ci dessous)

la ville -> revendez 1 cristal à *l'aubergiste* contre 60 Po -> achetez lui 40 Po, 1 poison

le ruisseau -> coupez 2 fleurs de miel

la ferme -> *guérisseuse* -> faites lui concocter 1 potion régénérante avec 1 baie guérissante, 1 fleur de miel et 5 Po

le marais -> buvez 1 fût de lait -> liquidez énorme crocodile - 2 dents -> collectez 4 œufs

poser corde (ok + tard cf. les montagnes) - 2 crocodiles dont 1 gros (ok pour "le gros" cf. le camp de chasse)

le passage souterrain du marais

Radu le chasseur s'exprime ... vous disposez de 17 Po

la ferme -> *guérisseuse* -> faites lui concocter 1 **potion régénérante** avec 1 **baie guérissante**, 1 **fleur de miel** et 5 **Po**

le marais -> campez -> le passage souterrain du marais -> liquidez *énorme rat* - 1 **griffe** ... **automatiquement**, malgré l'avertissement de *Brent*, *Radu le chasseur* est piqué par une énorme araignée -> vous fuyez vers le marais avec *Brent* ...

Nous avons perdu notre guide. Je me sens vraiment mal. Je ne suis pas à la hauteur de cette mission.
Je ne sais pas pourquoi j'ai pensé que nous pourrions tuer un dragon. C'est du délire. On ne vient même pas à bout d'une araignée.
Je suis un idiot. J'ai donné de faux espoirs à Brent. Après tout, même si nous trouvions le dragon, il nous tuerait probablement tous les deux.

...

finalement, vous vous ressaisissez ...

le passage souterrain du marais -> liquidez *araignée*

le lac -> coupez 2 **fleurs de miel**

la ferme -> *guérisseuse* -> faites lui concocter 1 **potion régénérante** avec 1 **baie guérissante**, 1 **fleur de miel** et 5 **Po**

le marais -> campez -> sciez **arbre tombé** pour 1 **bois** & 2 **bois de chauffage** -> mangez 1 **baie juteuse**

le passage souterrain du marais -> liquidez *araignée flamboyante* - 1 **sac à venin** -> **votre dague se casse** -> disposez **torche**

pour progresser, il vous faut 1 dague & 1 torche <- coût de 72 Po

la ville -> *Mila, la fiancée de Radu le chasseur* -> elle vous remet **lettre pour Radu** <- vous n'avez pas le courage de lui annoncer son décès (**ok cf. le camp de chasse**)

revendez 8 **œufs** à *la fille du boulanger* contre 16 **Po**

la ferme -> revendez 7 **champignons vénéneux** & 20 **champignons comestibles** à *la guérisseuse* contre 54 **Po**

le camp des bûcherons -> campez -> coupez 2 **fleurs de miel**

la ferme -> faites concocter 2 **antidotes** par *la guérisseuse* avec 1 **fleur de miel**, 2 **dards** & 5 **Po**

la ville -> achetez 60 **Po**, 1 **dague** à *marchand d'armes* & 12 **Po**, 1 **torche** à *l'aubergiste*

le passage souterrain du marais -> liquidez *araignée embusquée* - votre **torche** est inutilisable -> fouillez **caisses** pour 1 **bijoux**, 24 **Po** & 3 **sacs de sel**

la ville -> revendez 80 **Po** votre **bijoux** à *l'aubergiste* puis achetez lui 1 **torche** contre 12 **Po**

la ferme -> faites concocter 1 **potion régénérante** par *la guérisseuse* avec 1 **fleur de miel**, 1 **baie guérissante** & 5 **Po** -> mangez 1 **tarte**

le passage souterrain du marais -> liquidez *araignée* -> liquidez *araignée embusquée*

la ville -> achetez 40 **Po**, 1 **poison** à *l'aubergiste*

le lac -> cueillez 6 **baies juteuses** -> faites cuisiner 2 **soupes** par *la femme du pêcheur* avec 1 **seau d'eau**, 1 **écrevisse**, 1 **sac de sel** & 3 **Po**

le passage souterrain du marais -> mangez 1 **baie juteuse** -> liquidez *rat infecté* - 2 **dards** -> fouillez **caisses** pour 17 **Po**, 1 **potion régénérante** & 1 **bijoux**

le lac -> mangez 1 **soupe** -> pêchez 7 **poissons**

le passage souterrain du marais -> Sud Est -> ...

le camp de chasse

vous disposez de 61 **Po**

automatiquement, *guerrier (tueur de dragon)* -> ...

Le guerrier décrit précisément comme grands et dangereux sont les dragons. Il parle de manière très convainquante. Je suis certain que cet homme a déjà rencontré un dragon.

...

Le tueur de dragon suggère que nous tuions ce dernier tous ensemble. C'est ainsi que nous aurons une chance contre lui.

...

Le tueur de dragon pense que l'ancre de la bête est dans les montagnes au Nord d'ici. Il nous demande de partir devant pendant qu'il règle une affaire en ville.

...

4 **champignons comestibles** -> 18 **Po** dans **tonneau perdu**

le ruisseau -> pêchez 3 grenouilles

la ferme -> faites concocter 2 antidotes par la guérisseuse avec 2 champignons vénéneux, 4 grenouilles et 10 Po

le marais -> campez

le camp de chasse -> liquidez frelon agacé -> liquidez frelon

4 champignons comestibles - 3 champignons vénéneux - 5 œufs

mangez 1 baie juteuse -> coupez buisson sec pour 6 bois de chauffage

Gilow -> ... - il vous offre 1 soupe -> automatiquement, vous lui apprenez dans quelle circonstance est décédé son ami, Radu le chasseur -> Gilow -> ...



vous vous devez de le retrouver (ok voir ci dessous) !

campement des chasseurs étant disponible -> campez

le passage souterrain du marais -> liquidez araignée flamboyante - 1 sac à venin -> automatiquement, Radu le chasseur inanimé ...



...

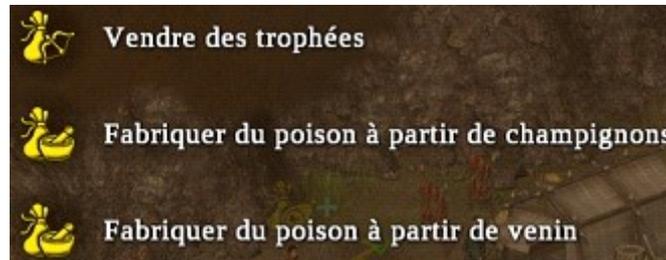
la ferme de Rawlin -> coupez 2 fleurs de miel

la ferme -> guérisseuse -> faites lui concocter 1 potion régénérante avec 1 baie guérissante, 1 fleur de miel et 5 Po -> faites lui ensuite concocter 2 antidotes avec 1 fleur de miel, 2 dards & 5 Po

le passage souterrain du marais -> faites avaler 1 **antidote** & 1 **potion régénérante** à *Radu le chasseur* -> + 1 **renommée** -> **automatiquement**, vous l'escortez jusqu'au **camp de chasse** -> + 2 **renommée**

Radu le chasseur -> retrouver sa **bourse** perdue quand il s'est fait piquer -> le **passage souterrain du marais** -> récupérez **bourse de Radu** au Nord -> le **camp de chasse** -> donnez la lui -> + 1 **renommée** -> remettre lui **lettre pour Radu** -> ... -> + 1 **renommée**

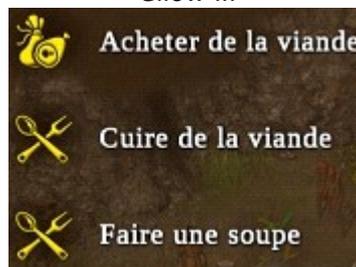
Radu le chasseur ...



...

achète **organes d'animaux** & fabrique **poison**

Gilow ...



...

vend de la **viande** & la cuisine

faites concocter **poison** par *Radu le chasseur* avec 10 **champignons vénéneux** & 10 **Po** -> campez

le marais -> liquidez *gros crocodile* - **ciseaux** -> ...



...

le lac -> remettez **ciseaux** à *Ariana* -> + 1 **renommée**, + 3 **poissons** & + 2 **écrevisses**

le **camp de chasse** -> mangez 1 **baie juteuse** -> liquidez *frelon agacé* -> cueillez 5 **baies juteuses** -> 5 **fruits** dans **caisse perdue**

le camp des bûcherons -> campez -> cueillez 4 baies guérissantes -> le ruisseau -> pêchez 4 grenouilles

la ferme -> guérisseuse -> faites lui concocter 1 potion régénérante avec 1 baie guérissante, 1 fleur de miel et 5 Po -> faites lui ensuite concocter 1 antidote avec 1 champignon vénéneux, 2 grenouilles & 5 Po

le camp de chasse -> mangez 1 baie juteuse -> liquidez frelon offensif - 1 dard -> mangez 1 fruit -> disposez corde

la ferme -> coupez 2 fleurs guérissantes -> le camp des bûcherons -> campez -> coupez 2 fleurs guérissantes

la ferme -> guérisseuse -> faites lui concocter 2 potions régénérantes avec 3 fleurs guérissantes et 5 Po

le camp de chasse -> liquidez insecte récalcitrant - 1 dard -> mangez 1 fruit -> liquidez insecte -> mangez 1 baie juteuse -> liquidez insecte récalcitrant -> collectez 3 œufs -> mangez 1 baie juteuse -> liquidez insecte -> ...

la forêt

vous disposez de 39 Po

2 champignons vénéneux -> le camp de chasse -> coupez 2 fleurs de miel

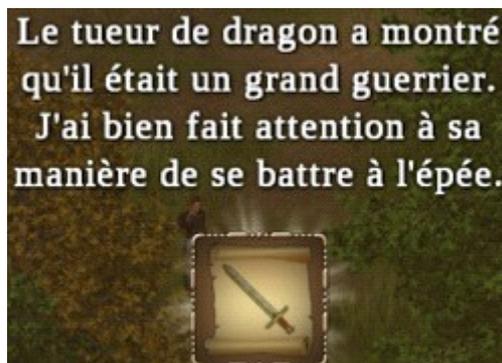
la ferme -> guérisseuse -> faites lui concocter 1 potion régénérante avec 1 baie guérissante, 1 fleur de miel et 5 Po -> faites lui ensuite concocter 1 antidote avec 1 champignon vénéneux, 2 grenouilles & 5 Po

le camp de chasse -> campez -> coupez 1 bois & 4 bois de chauffage dans arbre sec

la forêt -> mangez 1 fromage -> liquidez frelon offensif - 1 dard -> collectez 4 œufs & 3 champignons comestibles -> vous apercevez un homme en danger ...

chien nécessite combat à l'épée, épée & bouclier (ok via tueur de dragon)

le camp de chasse -> tueur de dragon -> automatiquement, vous lui dites pour l'homme en danger -> vous vous rendez tous sur place -> tueur de dragon liquide chien en combattant à l'épée -> ...



...

vous connaissez combat à l'épée

toujours automatiquement, le dragon apparaît et ... "avale" 1 autre chien -> ... -> vous vous réfugiez au camp de chasse

Le tueur de dragons souhaite qu'on continue sans lui. Il nous assure que le dragon s'est déjà envolé et que comme il est repu il ne reviendra pas de sitôt. Il va certainement aller se reposer dans son antre.

...

tueur de dragon vous donne rendez vous dans les montagnes

chasseur (l'homme qui était en danger) -> + 2 renommée & 1 bois de cerf -> *chasseur* -> trucider les 3 chiens fous dans la forêt (ok voir + bas)

la forêt -> 3 champignons comestibles

chien fou nécessite épée & bouclier (coût de 170 Po - ok voir ci dessous)

la ville -> *le boulanger* -> si vous croisez *l'ermite des montagnes*, penser a lui prendre confiture de baies de montagne (ok cf. la plaine #1)

achetez 7 sacs de sel à la fille du boulanger pour 21 Po -> revendez 1 bijoux à *l'aubergiste* contre 80 Po

le lac -> faites griller 7 poissons par la femme du pêcheur -> revendez les à Ariana contre 70 Po

le camp de chasse -> revendez 3 griffes à Radu le chasseur contre 30 Po

la ville -> achetez 1 épée & 1 bouclier au marchand d'armes pour 170 Po

la ferme -> *guérisseuse* -> faites lui concocter 1 potion régénérante avec 1 baie guérissante, 1 fleur de miel et 5 Po

le camp de chasse -> campez -> la forêt -> liquidez *chien fou* - 1 dent -> collectez 3 champignons vénéneux & 3 œufs -> coupez 2 fleurs guérissantes

la ferme -> *guérisseuse* -> faites lui concocter 2 potions régénérantes avec 3 fleurs guérissantes et 5 Po

la forêt -> mangez 1 baie juteuse -> liquidez *chien fou* - 1 dent -> cueillez 5 baies juteuses -> mangez 2 baies juteuses -> liquidez *chien* -> mangez 1 baie juteuse -> coupez 5 bois de chauffage sur buisson sec -> coupez 2 fleurs de miel

le camp de chasse -> mangez 1 baie juteuse -> cueillez 4 baies juteuses

la ferme -> *guérisseuse* -> faites lui concocter 1 potion régénérante avec 1 baie guérissante, 1 fleur de miel et 5 Po

le camp de chasse -> campez -> la forêt -> liquidez *chien* - 1 dent -> mangez 1 baie juteuse -> liquidez *chien fou* - 1 dent -> collectez 3 champignons vénéneux, 5 champignons comestibles & 3 œufs

la forêt -> rendez compte au *chasseur* -> + 1 renommée & 2 fourrures -> *chasseur* -> ...



coût total de 182 Po ... <- ok cf. la plaine #1

revendez 1 dent à Radu le chasseur contre 10 Po

la ferme -> guérisseuse -> faites lui concocter 2 antidotes avec 1 fleur de miel, 2 dards & 5 Po

la forêt -> mangez 1 fruit -> liquidez frelon offensif - 1 dard -> votre torche est inutilisable -> Nord -> ...

la plaine #1

vous êtes du côté Sud de la cascade - vous disposez de 8 Po

la ville -> revendez 8 œufs à la fille du boulanger contre 16 Po -> achetez 1 torche à l'aubergiste pour 12 Po

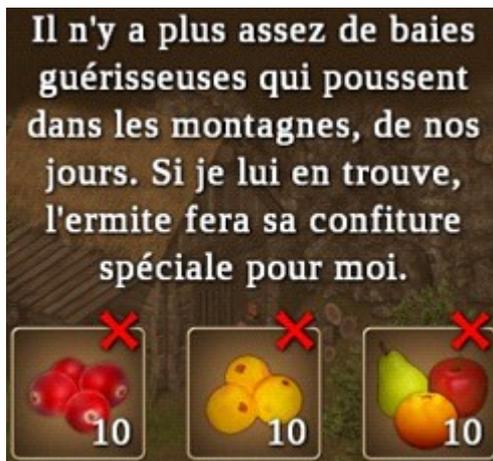
la plaine -> mangez 1 baie juteuse -> liquidez frelon -> collectez 4 œufs & 1 écrevisse

l'ermite -> il vous aidera après que ...



ok en plusieurs étapes - voir ci dessous ...

demandez lui pour la confiture de baies de montagne -> ...



...

cueillez 5 baies juteuses -> le camp de chasse -> campez -> la plaine -> cueillez 5 fruits -> cueillez 5 fruits -> la forêt -> cueillez 6 baies juteuses -> le marais -> cueillez 4 baies guérisantes -> collectez 3 œufs & 1 écrevisse -> le lac -> mangez 1 baie juteuse -> cueillez 4 baies guérisantes -> la plaine -> donnez 10 baies guérisantes, 10 baies juteuses & 10 fruits à l'ermite pour qu'il cuisine confiture spéciale



...

la ville -> donnez confiture spéciale au boulanger -> + 2 renommée & 150 Po

le camp de chasse -> revendez 2 dents & 1 fourrure à Radu le chasseur contre 45 Po

la ville -> achetez 1 arc & 9 flèches au marchand d'armes pour 88 Po

le camp de chasse -> mangez 1 baie juteuse -> demandez à chasseur de vous apprendre la chasse -> ... -> 1 viande & 1 fourrure

campez -> chasseur a perdu sa longue vue dans la forêt (ok + tard cf. Jabir le troll) -> chassez y renard pour 2 fourrures

le camp de chasse -> campez -> la forêt -> coupez 2 bois & 2 bois de chauffage sur arbre sec -> liquidez araignée -> ...

la forêt - grotte des araignées

vous disposez de 19 Po

mangez 1 fruit -> liquidez araignée - 1 sac à venin -> mangez 1 fruit -> liquidez araignée embusquée -> votre dague se brise

le camp de chasse -> revendez 2 fourrures & 1 griffe à Radu le chasseur contre 60 Po

la ville -> achetez 1 dague & 6 flèches au marchand d'armes pour 72 Po

le pont -> mangez 1 baie juteuse -> coupez 2 fleurs de miel

la ferme -> guérisseuse -> faites lui concocter 2 antidotes avec 1 fleur de miel, 2 dards & 5 Po

la forêt - grotte des araignées -> mangez 1 soupe -> liquidez araignée embusquée -> disposez torche

le camp de chasse -> revendez 1 dent à Radu le chasseur contre 10 Po

la ferme -> guérisseuse -> faites lui concocter 1 potion régénérante avec 1 baie guérissante, 1 fleur de miel et 5 Po -> chassez lapin pour 1 viande & 1 fourrure

la ville -> revendez 3 œufs à la fille du boulanger contre 6 Po -> achetez 12 Po, 1 torche à l'aubergiste

le camp de chasse -> campez

la forêt - grotte des araignées -> liquidez araignée flamboyante - 1 sac à venin -> ...



...

Jabir le troll s'est réfugié ici après que sa tanière fut envahie par le dragon -> ... -> Jabir ...



ok + tard cf. la 1ère cavité vers les montagnes

la forêt -> chassez sanglier pour 2 viandes, 1 cuir & 2 dents

le camp de chasse -> revendez 1 dent & 1 fourrure à Radu le chasseur contre 35 Po

le lac -> mangez 1 fruit -> pêchez 2 grenouilles -> mangez 1 baie juteuse -> pêchez 3 grenouilles -> faites cuisiner 2 soupes par la femme du pêcheur avec 1 sceau d'eau, 1 écrevisse, 1 sac de sel & 3 Po -> mangez 1

soupe -> pêchez 6 poissons

la ville -> achetez 3 flèches au marchand d'armes pour 6 Po

la plaine -> pêchez 2 grenouilles -> mangez 1 soupe -> pêchez 2 grenouilles -> chassez lapin pour 1 viande & 1 fourrure

la ferme -> guérisseuse -> faites lui concocter 5 antidotes avec 5 champignons vénéneux, 10 grenouilles & 25 Po -> revendez lui 9 champignons comestibles contre 18 Po

le camp de chasse -> revendez 1 fourrure, 1 griffe & 1 dent à Radu le chasseur contre 45 Po

la ville -> la fille du boulanger -> revendez lui 4 œufs contre 8 Po puis achetez 5 pains pour 50 Po

le camp de chasse -> Gilow -> faites lui faire cuire 5 viandes avec 5 racines pour 10 Po

la plaine -> donnez 1 hache, 5 pains, 5 viandes rôties & 5 antidotes à l'ermite -> ... -> l'ermite a une seconde requête ...



ok voir ci dessous ...

le camp de chasse -> revendez 2 dents & 1 griffe à Radu le chasseur contre 30 Po

la ville -> achetez 4 sacs de sel à la fille du boulanger pour 12 Po

le lac -> faites griller 5 poissons par la femme du pêcheur

la ferme -> avec 6 œufs, faites cuire 2 omelettes par la femme du fermier pour 4 Po -> mangez 1 omelette

le ruisseau -> coupez 2 fleurs guérissantes

la ville -> achetez 12 flèches à marchands d'armes pour 24 Po

la ferme de Rawlin -> coupez 2 fleurs guérissantes -> coupez 2 fleurs guérissantes

le pont -> mangez 1 omelette -> coupez 2 fleurs guérissantes -> chassez sanglier pour 2 viandes & 1 cuir -> mangez 1 baie juteuse -> chassez lapin pour 1 viande & 1 fourrure

le camp de chasse -> campez -> coupez 2 fleurs de miel -> revendez 2 fourrures à Radu le chasseur contre 50 Po

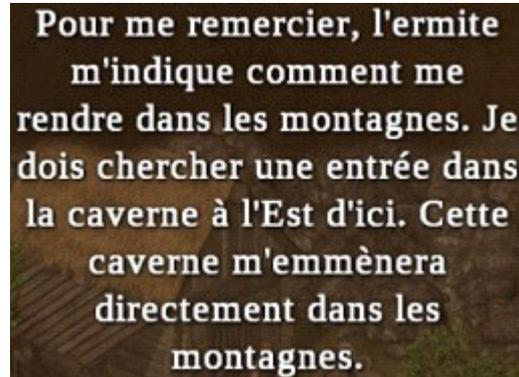
le pont -> coupez 4 baies guérissantes

la ferme -> guérisseuse -> faites lui concocter 2 potions régénérantes avec 2 baies guérissantes, 2 fleurs de miel & 10 Po puis 4 potions régénérantes avec 6 fleurs guérissantes & 10 Po -> avec 9 œufs, faites cuire 3 omelettes par la femme du fermier pour 6 Po -> chassez chèvre sauvage pour 2 viandes & 1 cuir

le camp de chasse -> revendez 1 cuir & 1 fourrure à Radu le chasseur contre 45 Po

la ville -> achetez 5 tartes à la fille du boulanger pour 60 Po

la plaine -> donnez 1 dague, 5 poissons grillés, 5 tartes & 5 potions régénérantes à l'ermite -> + 2 renommée



Pour me remercier, l'ermite m'indique comment me rendre dans les montagnes. Je dois chercher une entrée dans la caverne à l'Est d'ici. Cette caverne m'emmènera directement dans les montagnes.

...

le camp de chasse -> revendez 1 cuir, 1 dent & 1 griffe à Radu le chasseur contre 40 Po -> campez -> chassez renard pour 2 fourrures -> revendez les à Radu le chasseur pour 50 Po

la ville -> achetez 1 dague & 9 flèches au marchand d'armes pour 78 Po

le lac -> pêchez 2 grenouilles

la ferme -> guérisseuse -> faites lui concocter 1 antidote avec 1 champignon vénéneux, 2 grenouilles & 5 Po

la plaine -> liquidez frelon agacé - 1 dard -> collectez 4 champignons vénéneux

le lac -> mangez 1 omelette -> pêchez 3 grenouilles -> chassez chèvre sauvage pour 2 viandes & 1 cuir

la ferme -> guérisseuse -> faites lui concocter 1 antidote avec 1 champignon vénéneux, 2 grenouilles & 5 Po

la plaine -> mangez 1 omelette -> liquidez frelon offensif - 1 dard -> campement de la plaine est disponible -> collectez 3 champignons vénéneux -> fouillez là où vous l'a dit l'ermite -> ...

la 1ère cavité vers les montagnes

vous disposez de 14 Po

la plaine -> l'ermite désire 1 potion magique pour mieux méditer (ok cf. voir + bas + la plaine #2)

le camp de chasse -> faites cuire 2 viandes avec 2 racines par Gilow pour 4 Po -> mangez 1 viande rôtie -> liquidez frelon - votre torche est inutilisable -> collectez 3 œufs -> chassez sanglier pour 2 viandes & 1 cuir -> revendez 2 cuirs à Radu le chasseur contre 40 Po

le lac -> donnez 1 tarte & 30 Po au pêcheur pour louer son bateau -> achetez 1 canne à pêche à Ariana pour 20 Po -> pêchez 4 poissons -> pêchez 5 poissons -> chassez lapin pour 1 viande & 1 fourrure

le marais -> mangez 1 soupe -> pêchez 3 poissons -> pêchez 5 poissons

le camp de chasse -> revendez 1 fourrure à Radu le chasseur contre 25 Po

la ville -> achetez flèches au marchand d'armes pour 18 Po

la ferme de Rawlin -> chassez lapin pour 1 viande & 1 fourrure

le ruisseau -> buvez 1 fût de lait -> chassez lapin pour 1 viande & 1 fourrure

le camp de chasse -> revendez 2 fourrures & 1 dent à Radu le chasseur contre 60 Po

la ville -> la fille du boulanger -> achetez lui 20 sacs de sel pour 60 Po

le ruisseau -> chassez cerf pour 2 viandes & 1 cuir

le camp de chasse -> revendez 1 cuir à Radu le chasseur contre 20 Po -> faites cuire 1 viande avec 1 racine par Gilow pour 2 Po

le ruisseau -> achetez 1 hache au menuisier pour 25 Po

le lac -> faites griller 20 poissons avec 20 sacs de sel par la femme du pêcheur

le camp de chasse -> coupez 2 bois & 2 bois de chauffage dans arbre sec -> collectez 2 champignons vénéneux

la forêt -> coupez 5 bois de chauffage dans buisson sec -> mangez 1 viande rôtie -> coupez 5 bois de chauffage dans buisson sec -> votre hache se brise -> 7 racines dans caisse perdue

le camp de chasse -> revendez 1 fourrure à Radu le chasseur contre 25 Po

le ruisseau -> achetez 1 hache au menuisier pour 25 Po -> sciez arbre tombé pour 1 bois & 4 bois de chauffage

la forêt - grotte des araignées -> donnez 20 poissons grillés & 20 bois de chauffage à Jabir le troll



...

le camp des chasseurs -> remettez télescope (longue vue) à chasseur -> + 2 renommée, + 100 po & 5 bois de cerfs -> faites cuire 3 viandes avec 3 racines par Gilow pour 6 Po

la plaine -> coupez 5 bois de chauffage dans buisson sec -> 1 poison dans caisse perdue -> mangez 1 viande rôtie -> coupez 2 fleurs de miel

la ferme -> guérisseuse -> demandez lui pour la potion magique -> elle demande 100 Po & 12 champignons magiques (ok cf. la plaine #2) - vous savez repérer les champignons magiques -> faites lui concocter 2 potions régénérantes avec 2 baies guérissantes, 2 fleurs de miel & 10 Po

la plaine -> collectez 3 **champignons magiques**

la 1ère cavité vers les montagnes -> liquidez *chien fou* - 1 **dent** -> liquidez *rat infecté* - 2 **griffes** -> mangez 1 **viande rôtie** -> liquidez *rat* - 1 **griffe** -> fouillez **caisses** -> r.a.s. -> **il vous faut 1 torche ...**

la forêt -> collectez 2 **champignons magiques** -> **le camp de chasse** -> collectez 2 **champignons magiques** -> faites cuire 2 **viandes** avec 2 **racines** par *Gilow* pour 4 **Po**

la ville -> achetez 2 **torches** à *l'aubergiste* pour 24 **Po**

la 1ère cavité vers les montagnes -> disposez **torche** -> liquidez *chauve souris*

la forêt -> coupez 2 **fleurs de miel** -> **le camp de chasse** -> cueillez 4 **baies guérissantes** -> campez

la ferme -> *guérisseuse* -> faites lui concocter 2 **potions régénérantes** avec 2 **baies guérissantes**, 2 **fleurs de miel** & 10 **Po**

la 1ère cavité vers les montagnes -> liquidez *horrible chauve souris* - 1 **dent** -> 23 **Po** dans **tonneau perdu** -> fouillez **caisses** -> r.a.s. ->

le camp de chasse -> faites concocter 1 **poison** à *Radu le chasseur* avec 10 **champignons vénéneux** & 5 **Po**

la 1ère cavité vers les montagnes -> liquidez *chauve souris assoiffé de sang* - 2 **dents** -> disposez **torche** -> fouillez **caisses** pour 1 **potion régénérante** & 1 **fourrure**

la ville -> achetez **torche** à *l'aubergiste* pour 12 **Po** -> mangez 1 **viande rôtie**

la 1ère cavité vers les montagnes -> liquidez *horrible chauve souris* - 1 **dent**

le pont -> coupez 2 **fleurs guérissantes** -> cueillez 3 **baies guérissantes**

la ferme -> *guérisseuse* -> faites lui concocter 2 **potions régénérantes** avec 3 **fleurs guérissantes** & 5 **Po**

la 1ère cavité vers les montagnes -> liquidez *énorme rat* - 1 **griffe** -> mangez 1 **viande rôtie** -> liquidez *ours* - 1 **griffe**

la plaine #2

vous êtes du côté Nord de la cascade - disposez de 47 **Po**

le camp de chasse -> faites concocter 1 **poison** à *Radu le chasseur* avec 10 **champignons vénéneux** & 5 **Po**

la plaine -> liquidez *ours noir* - 1 **griffe** -> collectez 1 **écrevisse** & 5 **œufs** -> 1 **grenouille** dans **tonneau perdu**

la ferme -> *guérisseuse* -> achetez lui 14 **Po**, 1 **fleur de miel** -> faites lui concocter 2 **antidotes** avec 1 **fleur de miel**, 2 **dards** & 5 **Po**

le camp de chasse -> faites cuire 1 **viande** avec 1 **racine** par *Gilow* pour 2 **Po**

la plaine -> mangez 1 **viande rôtie** -> liquidez *frelon offensif* - 1 **dard** -> collectez 3 **champignons magiques** & 5 **champignons comestibles** -> coupez 2 **fleurs de miel** -> liquidez *frelon agacé* - 1 **dard** -> liquidez *frelon* ->

collectez 2 champignons magiques & 5 champignons comestibles -> mangez 1 omelette

aucune destination vers **les montagnes** étant affichée dans **la plaine** ou dans **la 1ère cavité vers les montagnes** je pense qu'il faut pouvoir interroger *l'ermite* à ce sujet !

le camp de chasse -> revendez 4 griffes, 2 dents & 1 bois de cerf à *Radu le chasseur* contre 95 Po

la ferme -> donnez 100 Po & 12 champignons magiques à *guérisseuse* pour obtenir **potion magique**

la plaine -> remettez **potion magique** à *l'ermite* -> + 1 renommée, 2 dards & 1 bois de cerf -> *l'ermite* -> des *bandits* lui ont volé 1 **minerai d'argent** -> coupez 2 bois & 2 bois de chauffage dans **arbre sec** -> collectez 3 **champignons vénéneux** -> campez

la 1ère cavité vers les montagnes -> liquidez *bandit* - 5 Po -> fouillez **caisses** pour 1 **crystal**, 1 **minerai d'argent** & 1 **pot de miel**

la plaine -> donnez son **minerai d'argent** à *l'ermite* -> + 1 renommée - il vous demande ce qu'il vous ferait plaisir ...

Ce que je trouverais le plus utile serait un bon conseil. Je me suis un peu perdu dans la caverne et n'ai pu trouver l'entrée vers les montagnes.

...



alléluia !

la 1ère cavité vers les montagnes -> il vous manque 1 corde du côté où était descendu *le bandit* ...

la ville -> achetez 16 Po, 1 corde à *l'aubergiste* -> revendez 3 œufs à *la fille du boulanger* contre 6 Po -> achetez 3 flèches au *marchand d'armes* pour 6 Po

la 1ère cavité vers les montagnes -> disposez corde -> ...

la 2nde cavité vers les montagnes

vous disposez de 5 Po

le camp de chasse -> faites concocter 1 **poison** à *Radu le chasseur* avec 10 **champignons vénéneux** & 5 Po -> revendez lui 1 **bois de cerf** contre 35 Po

la ferme -> guérisseuse -> faites lui concocter 2 potions régénérantes avec 2 baies guérissantes, 2 fleurs de miel & 10 Po

la 2nde cavité vers les montagnes -> mangez 1 fruit -> buvez un fût de lait -> liquidez chauve souris assoiffée de sang - 2 dents -> disposez torche

la plaine -> campez -> chassez sanglier pour 2 viandes & 1 cuir

la 2nde cavité vers les montagnes -> liquidez bandit - 5 Po

le camp de chasse -> faites concocter 1 poison à Radu le chasseur avec 1 sac à venins & 15 Po -> revendez lui 2 dents contre 20 Po -> faites cuire 2 viandes avec 1 racines par Gilow pour 4 Po

la 2nde cavité vers les montagnes -> mangez 1 viande rôtie -> liquidez bandit impitoyable - 20 Po -> fouillez caisses pour 53 Po & 3 fourrures

la plaine -> coupez 1 fleur guérissante -> coupez 6 bois de chauffage dans buisson sec

le camp de chasse -> campez -> coupez 2 fleur guérissantes

la ferme -> guérisseuse -> faites lui concocter 2 potions régénérantes avec 3 fleurs guérissantes & 5 Po

la 2nde cavité vers les montagnes -> liquidez bandit dangereux - 10 Po -> mangez viande rôtie -> liquidez énorme rat - 1 griffe -> fouillez caisses pour rien ...

les collines

vous disposez de 109 Po

le camp de chasse -> faites concocter 1 poison à Radu le chasseur avec 1 sac à venins & 15 Po -> revendez lui 1 griffe contre 10 Po

le lac -> coupez 2 fleur guérissantes -> coupez 2 fleur guérissantes

la ville -> achetez 9 flèches au marchand d'armes pour 18 Po

le ruisseau -> chassez renard pour 2 fourrures

la ferme -> guérisseuse -> faites lui concocter 2 potions régénérantes avec 3 fleurs guérissantes & 5 Po -> faites cuisiner 2 soupes à la femme du fermier avec 1 seau d'eau, 4 champignons comestibles, 1 racine & 2 Po -> faites lui aussi cuisiner 3 omelettes avec 9 œufs & 6 Po -> achetez lui 1 sac de blé pour 15 Po

le camp des bûcherons -> faites scier 2 planches avec 3 bois & 5 Po par le maître bûcheron -> campez

le ruisseau -> achetez 45 Po, 1 marteau & 1 houe au menuisier

la ferme de Rawlin -> réparer la barrière -> plantez des semis de blé (sac de blé) -> mangez 1 omelette

la ville -> puisez 12 seaux d'eau dans puits de la ville

la ferme de Rawlin -> arrosez le champ -> rendez compte au garçon de ferme -> + 3 renommée, 1 pot de miel & 3 fromages

les collines -> mangez 1 **fromage** -> liquidez **rat infecté** - 2 **griffes** -> collectez 4 **champignons comestibles** & 3 **œufs** -> coupez 2 **fleurs de miel** -> **chef des bandits** -> ...



arf ... vous disposez de 8 Po !!!

la grotte de la ferme de Rawlin #2

mangez 1 **soupe** -> liquidez **guerrier goblin** - 10 Po -> fouillez **caisses** pour 1 **crystal**, 5 **fleurs de miel**, 10 **racines**, 10 **sacs de sel** & 1 **seau d'eau**

la ville -> revendez 2 **cristaux** à **l'aubergiste** contre 120 Po -> achetez lui 1 **torche** pour 12 Po

la ferme -> **guérisseuse** -> faites lui concocter 1 **potion régénérante** avec **baie guérissante**, 1 **fleur de miel** & 5 Po

la grotte de la ferme de Rawlin -> liquidez **horrible chauve souris** - 1 **dent** -> fouillez **caisses** pour 25 Po & 1 **bijoux**

la ville -> revendez 1 **bijoux** à **l'aubergiste** contre 80 Po

le camp de chasse -> **Radu le chasseur** -> revendez lui 3 **griffes**, 2 **dents**, 4 **fouitures** & 3 **bois de cerfs** contre 255 Po -> campez

le marais -> pêchez 5 **poissons**

le lac -> achetez 5 **mouches montées** pour 5 Po à **Ariana** -> pêchez 3 **poissons** -> pêchez 5 **poissons** -> faites griller 10 **poissons** avec 10 **sacs de sel** par **la femme du pêcheur** -> revendez 3 **poissons grillés** à **Ariana** contre 30 Po -> mangez 1 **poisson grillé** -> chassez **lapin** pour 1 **viande** & 1 **fouiture**

les collines -> donnez 500 Po au **chef des bandits** -> liquidez **chien** - 1 **dent** -> bruit effrayant se fait entendre ...

collectez 3 **œufs** & 3 **champignons comestibles**

chef des bandits -> il a vu le dragon voler près de son **antre** ...



ok cf. **les montagnes ...**

coupez 2 fleurs guérissantes - votre **faucille** se casse

la ferme -> *guérisseuse* -> faites lui concocter 2 potions régénérantes avec 3 fleurs guérissantes & 5 Po

le camp de chasse -> campez -> revendez 1 dent & 1 fourrure à *Radu le chasseur* contre 35 Po -> faites cuire 3 viandes avec 3 racines par *Gilow* pour 6 Po

les collines -> liquidez *chien fou* - 1 dent -> collectez 3 champignons vénéneux -> 16 Po dans *caisse perdue* -> mangez 1 viande rôtie -> liquidez *chien* - 1 dent

le camp de chasse -> faites concocter 1 poison par *Radu le chasseur* avec 1 sac à venin & 15 Po

les collines -> liquidez *chien de l'enfer* - 2 dents - votre **épée** se casse

les montagnes

vous disposez de 31 Po

mangez 1 viande rôtie -> liquidez *ours* -> collectez 2 champignons vénéneux

le camp de chasse -> faites concocter 1 poison par *Radu le chasseur* avec 1 sac à venin & 15 Po

les montagnes -> liquidez *ours noir* - 1 griffe -> récupérez trésor ...



...

les collines -> remettez **trésor** au *chef de bandits* -> + 2 **renommée** & + 2 **bijoux** -> *chef des bandits* vous confie **paquet pour Janet**

la ferme -> *guérisseuse* -> achetez lui 3 **champignons vénéneux** pour 9 **Po** -> faites lui concocter 1 **potions régénérante** avec **baie guérissante**, 1 **fleur de miel** & 5 **Po**

la ville -> donnez **paquet pour Janet** à *Janet* -> + 2 **renommée** -> revendez 1 **bijoux** à *l'aubergiste* contre 80 **Po** -> achetez 6 **flèches** au *marchand d'armes* pour 12 **Po**

le camp de chasse -> faites concocter 1 **poison** par *Radu le chasseur* avec 10 **champignons vénéneux** & 5 **Po**

la plaine -> campez -> chassez *renard* pour 1 **fouurrure** -> **tout au Nord Est**, pêchez 3 **poissons** & 1 **poisson doré** -> campez

les collines -> rendez compte au *chef des bandits* qui vous offrira 1 **cristal** - **campement des bandits est disponible**

coupez 5 **bois de chauffage** dans **buisson sec** -> chassez *cerf* pour 2 **viandes**, 1 **cuir** & 1 **bois de cerf** -> campez

chef des bandits -> ...



il vous manque 5 **viandes rôties**, 1 **poisson grillés**, 6 **soupes**, 5 **omelettes** & 7 **fruits**

la ferme -> faites cuisiner 5 **omelettes** avec 10 **œufs** & 10 **Po** par *la femme du fermier* puis, 6 **soupes** avec 3 **sceaux d'eau**, 12 **champignons comestibles**, 3 **racines** & 6 **Po** -> achetez 1 **fruit** pour 5 **Po**

la ville -> achetez 1 **sac de sel** pour 3 **Po** -> achetez 6 **flèches** au *marchand d'armes* pour 12 **Po** -> achetez 1 **corde** à *l'aubergiste* pour 16 **Po**

le camp des bûcherons -> chassez *cerf* pour 2 **viandes** & 1 **cuir**

la ferme de *Rawlin* -> cueillez 6 fruits

le lac -> faites griller 1 poisson par la femme du pêcheur avec 1 sac de sel

le marais -> pêchez 4 grenouilles -> disposez corde -> collectez 5 champignons comestibles

le camp de chasse -> faites cuire 5 viandes avec 5 racines par Gilow pour 10 Po

les collines -> donnez 7 viandes rôties, 7 poisson grillés, 7 soupes, 7 omelettes & 7 fruits au chef des bandits



waouh !!!

+ 2 renommée, 1 bijoux & 220 Po -> campez

la ferme -> achetez 1 champignon vénéneux à la guérisseuse -> faites lui concocter 1 antidote avec 1 champignon vénéneux, 2 grenouilles & 5 Po

la forêt -> liquidez frelon agacé -> votre dague se brise - votre torche est inutilisable -> 1 antidote dans tonneau perdu -> chassez le cerf pour 2 viandes & 1 cuir

le ruisseau -> achetez 18 Po, 1 faucille au menuisier

la ville -> achetez 60 Po, 1 dague au marchand d'armes & 1 torche à l'aubergiste pour 12 Po

le pont #2

le pont -> mangez 1 fromage -> liquidez frelon agacé -> collectez 5 champignons comestibles -> chassez renard pour 2 fourrures



...

la ville -> achetez 1 corde à l'aubergiste pour 16 Po

le pont -> campez -> disposez corde -> collectez 3 écrevisses & 5 œufs -> 2 bois de chauffage dans tonneau perdu -> 1 dague dans caisse perdue

le camp de chasse -> faites cuire 2 viandes avec 2 racines par Gilow pour 4 Po -> campez

la forêt -> coupez 2 fleurs de miel

les montagnes -> liquidez ours furieux - 2 griffes -> 2 dents dans caisse perdue

Tout le sol est brûlé et un étrange grognement provient d'une grande caverne. Je pense que nous avons trouvé l'antre du dragon. Heureusement, j'aperçois aussi notre fameux tueur de dragon. Je craignais qu'il ne vienne pas.

...

tueur de dragon -> ... -> tueur de dragon -> le dragon est endormi dans son antre - vous devez le trucider



...

cueillez 4 baies guérissantes

la ferme -> guérisseuse -> faites lui concocter 3 potions régénérante avec 3 baies guérissantes, 3 fleurs de miel & 15 Po

les collines -> cueillez 4 baies guérissantes -> mangez 1 viande rôtie -> campez

les montagnes -> tueur de dragon -> automatiquement, vous entrez tous les trois dans ...

l'antre du dragon

vous disposez de 90 Po

... -> au lieu de vous aider, le tueur de dragon "parle" au dragon ...



...

qui finira par vous envoyer valdinguer avec sa queue -> ... -> **automatiquement**, vous êtes ici seul avec *Brent* qui vous fait avaler 3 **potions régénérantes**

Brent -> ... - il affirme que *le tueur de dragon* contrôle le dragon -> ... - vous êtes furieux, il vous a dupé !

automatiquement, *le tueur de dragon* revient -> ...

Bon, un dragon nommé Muriel. Et qui est ce chasseur de dragon, alors ? Il dit qu'il ne veut pas que sa dragonne tue des innocents. Mais j'ai vu de mes propres yeux ce que cette bête a fait en ville.

...

il dit que *Rawlin* l'a bien mérité et que *Berold le Maire de la ville* & *Eudo* doivent eux aussi mourir

... -> *le tueur de dragon* dit être *Sagard l'ancien Maire de la ville* (cf. **propos de la vieille mendiante dans la ville**)

-> ...

Sagard affirme que *Berold* et ses amis ont tué sa femme enceinte, puis ont raconté à tout le monde que *Sagard* était responsable de ce crime abominable.

Ils ont monté de toutes pièces une histoire parfaite. Tout le monde les a cru. Ils l'ont fait juste pour faire main basse sur le trésor de la ville.

...

... -> vous éprouvez de la peine pour lui

Brent questionne **automatiquement** *Sagard l'ancien Maire de la ville* sur son lien avec le dragon -> ... - *Sagard l'ancien Maire de la ville* dit l'avoir élevé dès sa sortie de l'oeuf qu'il avait acheté bien + l'Est et l'a nommée "*Muriel*" comme le prénom de son épouse décédée

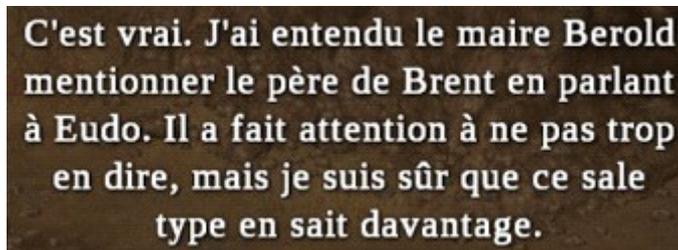
Sagard est revenu pour venger le meurtre de sa femme. Je ne vais pas tenter de l'en dissuader. Je ne sais pas ce que je ferais à sa place.

...

Sagard l'ancien Maire de la ville -> **automatiquement**, *Brent* & vous lui précisez vos origines respectives -> ... - *Brent* mentionne sa grand mère *Galiana* -> *Sagard l'ancien Maire de la ville* affirme que cette dernière a jamais eut d'enfant ...

Sagard l'ancien Maire de la ville -> ... - il est sur le point de vous laisser partir quand *Brent* lui demande une **griffe de dragon** -> *Sagard l'ancien Maire de la ville* -> il est d'accord mais vous devez d'abord localiser *Berold le Maire de la ville* pour lui (ok voir ci dessous)

les montagnes -> automatiquement, *Brent* -> ... - retrouver ses parents - il pense qu'*Eudo* sait quelque chose (ok cf. les montagnes des gobelins)



C'est vrai. J'ai entendu le maire Berold mentionner le père de Brent en parlant à Eudo. Il a fait attention à ne pas trop en dire, mais je suis sûr que ce sale type en sait davantage.

cf. la ville

la ville -> 1er garde -> ... - discussion avec le 2nd garde -> 1er garde -> ...



...

revendez 1 **bijoux** à *l'aubergiste* contre 80 Po -> achetez 9 **flèches** au *marchand d'armes* pour 18 Po

le camp de chasse -> revendez 4 **dents** & 1 **griffe** à *Radu le chasseur* contre 50 Po -> faites cuire 1 **viande** par *Gilow* avec 1 **racine** & 2 Po

la ville -> donnez 200 Po au 1er garde -> ... -> 2nd garde veut lui aussi 200 Po -> revendez 1 **crystal**, 1 **bijoux** & 1 **poisson doré** à *l'aubergiste* contre 240 Po -> donnez 200 Po au 2nd garde -> ... - *Berold le Maire de la ville* serait au delà du **pont**, dans les montagnes des gobelins

l'ancre du dragon -> rendez compte à *Sagard l'ancien Maire de la ville* -> ... - c'est lui qui avait ordonné la destruction du **pont** -> ... -> il vous remet **dent de dragon** -> ...



...

vous "négociez" avec lui de façon à pouvoir obtenir des informations sur les parents de Brent avant qu'il ne conclue sa vengeance

automatiquement, vous êtes à la ville -> ... - Brent exhibe fièrement son trophé

Brent a raconté aux enfants nos aventures dans les montagnes. Sans oublier d'exagérer au maximum la description de notre combat contre le dragon.

On dirait que Brent a enfin obtenu la reconnaissance de ses pairs. Notre périple n'était donc pas vain. Mais il nous reste une tâche à accomplir. Nous devons trouver un accès vers les montagnes des Gobelins et nous devons faire vite.

...

le camp des bûcherons -> 2nd bûcheron veut 2 soupes & 1 viande rôtie -> chassez renard pour 2 fourrures -> campez -> chassez sanglier pour 2 viandes, 1 cuir & 2 dents - votre arc se casse

la ferme -> bêchez le champ pour 10 racines -> faites cuisiner 4 soupes par la femme du fermier avec 2 sceaux d'eau, 8 champignons comestibles, 2 racines & 4 Po -> faites lui aussi cuisiner 3 omelettes avec 9 oeufs & 6 Po

le camp des bûcherons -> donnez 2 soupes & 1 viande rôtie au 2nd bûcheron -> 1 renommée & 25 Po

le pont -> frelon offensif est apparût (ok voir ci après)

la ferme -> guérisseuse -> faites lui concocter 1 potion régénérante avec 1 baie guérissante, 1 fleur de miel & 5 Po puis 2 antidotes avec 1 fleur de miel, 2 dards et 5 Po

le pont -> mangez 1 soupe -> liquidez frelon offensif - 1 dard -> ...



il vous manque 4 planches & 4 cordes

le camp des bûcherons -> faites scier 4 planches par le maître bûcheron avec 6 bois & 10 Po

le camp de chasse -> revendez 1 dent & 1 fourrure à Radu le chasseur contre 35 Po -> faites cuire 1 viande par Gilow avec 1 racine & 2 Po

la ville -> achetez 4 cordes à l'aubergiste pour 64 Po

le pont -> campez -> réparez le pont -> ...

le camp de chasse -> revendez 2 fourrures, 1 dent & cuir à Radu le chasseur contre 100 Po

la ville -> achetez 1 épée au marchand d'armes pour 100 Po

le pont #3

vous disposez de 4 Po

mangez 1 omelette -> liquidez goblin - 5 Po -> collectez 4 champignons vénéneux & 4 œufs

le souterrain vers les montagnes des gobelins

mangez 1 omelette -> liquidez goblin - 5 Po

la ferme -> guérisseuse -> faites lui concocter 2 potions régénérantes avec 2 baies guérissantes, 2 fleurs de miel & 10 Po

le souterrain vers les montagnes des gobelins -> liquidez horrible chauve souris - 1 dent -> mangez 1 viande rôtie -> liquidez guerrier goblin - 10 Po -> fouillez caisses pour 1 cristal, 1 cuir & 2 griffes

la ville -> revendez 1 cristal à l'aubergiste contre 60 Po

la ferme -> guérisseuse -> achetez lui 2 fleurs de miel pour 28 Po -> faites lui concocter 2 potions régénérantes avec 2 baies guérissantes, 2 fleurs de miel & 10 Po

le pont -> campez -> le souterrain vers les montagnes des gobelins -> liquidez guerrier goblin - 10 Po

la ferme -> guérisseuse -> achetez lui 6 champignons vénéneux pour 18 Po

le camp de chasse -> faites concocter 1 poison par Radu le chasseur avec 10 champignons vénéneux & 5 Po

le souterrain vers les montagnes des gobelins -> liquidez chauve souris assoiffé de sang - 2 dents

la ferme -> guérisseuse -> achetez lui 1 fleur de miel pour 14 Po -> faites lui concocter 1 potion régénérante avec 1 baie guérissante, 1 fleur de miel & 5 Po

le souterrain vers les montagnes des gobelins -> mangez 1 omelette -> liquidez guerrier goblin - 10 Po

les montagnes des gobelins

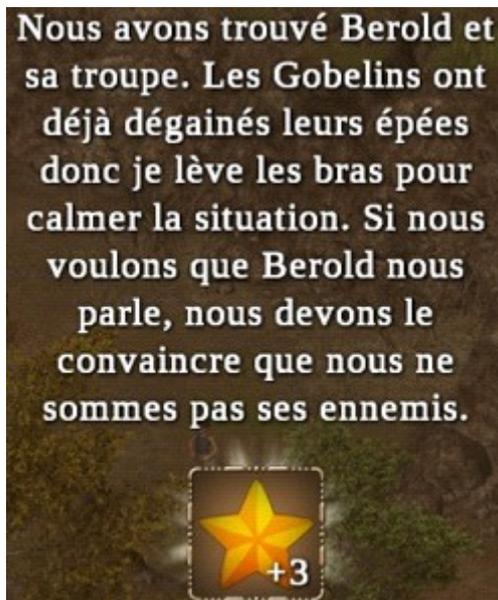
vous disposez de 14 Po

le camp de chasse -> revendez 1 cuir, 3 dents & 2 griffes à Radu le chasseur contre 70 Po

la ferme -> guérisseuse -> achetez lui 10 champignons vénéneux pour 30 Po & 2 fleurs guérissantes pour 32 Po -> faites lui faites lui concocter 2 potions régénérantes avec 3 fleurs guérissantes & 5 Po

le camp de chasse -> faites concocter 1 **poison** par *Radu le chasseur* avec 10 **champignons vénéneux** & 5 **Po**

les montagnes des gobelins -> mangez 1 **omelette** -> liquidez *chaman goblin* - 20 **Po** -> ... - + 3 **renommée**



...

Sagard l'ancien Maire de la ville vous a précédé -> ... -> *Berold le Maire de la ville*



...

Sagard l'ancien Maire de la ville tarde a ordonner au dragon de s'arrêter ... -> *Sagard l'ancien Maire de la ville* succombe & *les gobelins rescapés* s'enfuient -> seul, subsiste *Eudo* -> ...



...

Eudo s'explique ...

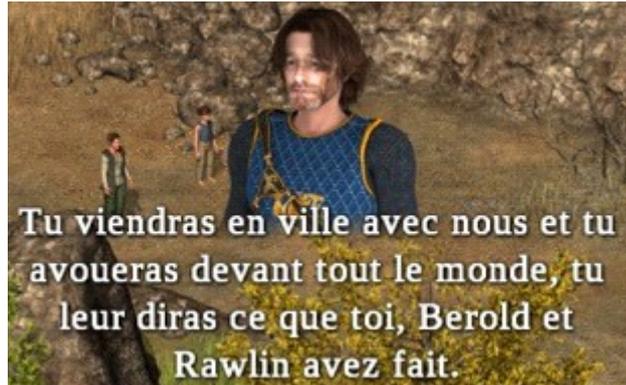
Il y a de cela dix ans, Berold, Rawlin et Eudo kidnappèrent la femme de Sagard, Muriel. Ils voulaient en tirer une rançon.

Muriel accoucha durant sa captivité. C'était une naissance difficile et la pauvre Muriel ne fut pas assistée. Elle mourut peu de temps après avoir donné la vie. Cependant, l'enfant survécut.

Berold fomenta un nouveau plan pour faire main basse sur le trésor de la ville. Ils entraînaient le maire Sagard hors de la ville et firent croire que Sagard lui-même avait tué Muriel. Rawlin s'assura de bien en informer toute la ville. Eudo quant à lui était chargé de se débarrasser du bébé.

Eudo emmena l'enfant chez la vieille herboriste Galiena pour qu'elle prenne soin de lui. Il ne lui dit pas qui était l'enfant et la menaça pour qu'elle ne parle pas. Plus tard, Berold apprit que l'enfant était vivant, mais Eudo réussit à le convaincre qu'un jeune enfant ne saurait constituer une menace.

...



Sagard décide de ne pas se venger d'Eudo. C'est une décision rationnelle. Après tout, seul Eudo peut laver son honneur et son nom.

Sagard enlace son fils. Devant cette chaleureuse étreinte, j'ai chaud au coeur pour Brent.

Il est temps pour l'ancien bon maire de retourner en ville. Avec son fils. Et son dragon. En fait, ce dragon pourrait poser problème.

il donne un ordre à "Muriel" ... laissez les humains tranquilles

c'est la fin de votre aventure ... rechargez la partie pour ...

l'extra balle

vous disposez de 32 Po

automatiquement, la ville -> Brent est avec son père, Sagard -> vieille mendicante -> Sagard l'a rebauchée -> + 2 renommée -> Sagard -> ... -> + 3 renommée

sortez de la ville puis revenez y -> Radu le chasseur est ici avec sa fiancée, Mila

le ruisseau -> Eudo -> il s'est bien confessé auprès des habitants de la ville - il est sur le départ -> + 1

renommée

le marais -> mangez 1 **fromage** -> liquidez *crocodile* -> votre **lance se brise** -> cueillez 2 **fleurs guérissantes** -> liquidez *frelon* -> collectez 4 **œufs** & 1 **écrevisse** -> campez

la ville -> *Sagard* vous demande d'aller nourrir son dragon

l'autre du dragon -> "*Muriel*" -> il lui faut 10 **viandes** - vous en possédez 2

la ville -> revendez 1 **dent**, 1 **griffe**, 1 **cuir** & 1 **fourrure** à *Radu le chasseur* contre 65 **Po** -> achetez 1 **arc** & 3 **flèches** au *marchand d'armes* pour 76 **Po**

le ruisseau -> liquidez *frelon agacé* - 1 **dard** -> collectez 5 **champignons comestibles** -> 9 **flèches** dans *caisse perdue* -> *Brent* est **temporairement** là ...

le pont -> campez

les montagnes des gobelins -> chassez *renard* pour 2 **fourrures** -> collectez 5 **œufs** & 5 **champignons comestibles** -> liquidez *énorme rat* - 1 **griffe** -> 1 **fourrure** dans *tonneau perdu*

la ville -> revendez 1 **fourrure** à *Radu le chasseur* contre 25 **Po** -> achetez 16 **Po**, 1 **corde** à *l'aubergiste*

la ferme -> faites cuisiner 2 **soupes** par *la femme du fermier* avec 1 **sceau d'eau**, 4 **champignons comestibles**, 1 **racine** & 2 **Po** -> faites lui aussi cuisiner 4 **omelettes** avec 12 **œufs** & 8 **Po**

les montagnes des gobelins -> mangez 1 **omelette** -> disposez **corde** -> collectez 3 **champignons vénéneux** & 4 **œufs** -> cueillez 6 **baies juteuses** -> cueillez 2 **fleurs de miel**

le pont -> campez -> coupez 5 **bois de chauffage** sur **buisson sec**

les collines -> chassez *renard* pour 2 **fourrures**

la ville -> revendez 2 **fourrures** & 1 **griffe** à *Radu le chasseur* contre 60 **Po**

le camp de chasse -> achetez 8 **viandes** à *Gilow* pour 80 **Po**

l'autre du dragon -> donnez 10 **viandes** à "*Muriel*"

la ville -> rendez compte à *Sagard* -> ...

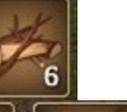
Je ne sais pas quand je n'ai pas su tenir
ma langue, mais Sagard a raison. Je
songe vraiment à repartir à l'aventure.
Je ne suis vraiment pas un citoyen.

Je demande à Sagard de
donner la griffe de dragon à
Brent. Il l'avait laissée dans
mon sac.

Je remercie Sagard et lui promet, ainsi qu'à Brent, de leur dire au-revoir avant de partir. Je pense que je reviendrai les voir après ma prochaine aventure.

...

***** **BILAN** *****

 67		 6		 0		
	 2			 9		
 2	 1	 2	 3	 6	 4	
 3	 1	 2	 2		 6	
						
 6	 18	 6	 49	 5	 9	 4
 1	 3	 5	 3	 3	 5	 3

Succès remportés : 22 sur 26



sur les cartes, il reste des poissons & des grenouilles à pêcher, du bois (de chauffage) à couper ainsi que des plantes à cueillir et même, des légumes à biner ...

durée estimée + rédaction du document -> 26 h 00

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

les défauts du jeu

inventaire totalement surdimensionné - absence de journal - sauvegarde unique

avoir dissocié les phases de campements et l'absorption de **nourritures** n'est pas une bonne idée <- on peut camper 15 fois sans jamais manger quoique ce soit

quelques petites erreurs dans la traduction FR

la rejouabilité est passable

les qualités du jeu

aucun crash - temps de chargement très rapide

gameplay excellent - les dialogues sont courts, explicites et bons

même si dans cet opus les compétences n'ont pas de rang, la mécanique du jeu reste bonne - vous ressentez très bien que le héros monte en connaissance en revenant sur des **secteurs déjà visités** et en réalisant, à votre façon (RP), certaines quêtes

Hero of the Kingdom 4 - the Lost Tale 1 est un très bon "petit" jeu