

HERO OF THE KINGDOM V

THE LOST TALE II

Novembre 2021 - dev. Lonely Troops

acheté 1.39 euros sur la plateforme GOG

***** Nomenclature *****

Commentaires / Textes / Objets / Interaction / évolution du héros

compagnons / tiers / donneur ou objectif de quête / ennemis

important / Non réalisé, Inutilisable 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

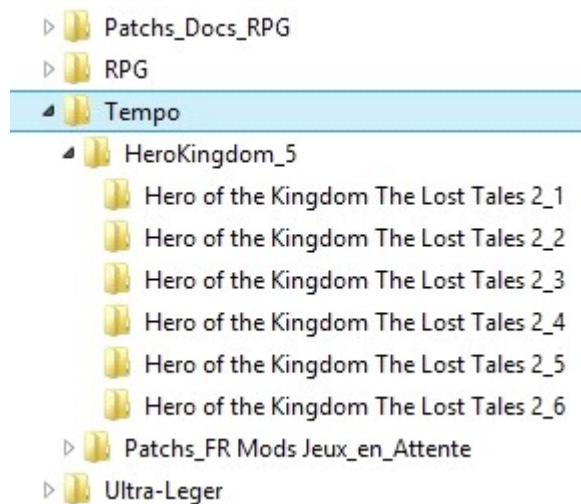
Windows (C:) > Utilisateurs > Sergio Tout Court > AppData > Roaming > Lonely Troops > Hero of the Kingdom The Lost Tale

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 & 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** ou campez <- nécessite **bois de chauffage**

chronologiquement, les compétences actives que vous apprendrez sont : **herboristerie (l'étang)**, **récolte (la grande place)**, **se battre avec une dague (le cellier)**, **creuser (la barrière Ouest)**, **l'élevage & l'agriculture (la ferme)**, **menuiserie (la côte Ouest)**, **pêcher (la barrière Ouest)**, **se battre à l'épée (l'île cachée)** & **se battre à la masse d'arme (le port de la ville)**

vous apprendrez aussi à **repérer les œufs** dans les nids (**les montagnes**) , **repérer les crabes (la côte Ouest)**, **repérer les perles (l'île cachée)**, **repérer les contenants perdus (la baie secrète)** & **repérer les champignons (les égouts de la ville #2)** <- ce sont des compétences passives

dans cet opus :

- les compétences actives n'ont pas de rang

- tout comme pour les **ressources actives**, les **ressources passives (tous champignons, œufs, contenants perdus, perles, crabes &etc.)** ne réapparaissent pas

- des **céléments du décor** peuvent être cachés par d'autres

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 *****

la grande place

c'est le didacticiel

vous êtes la princesse Cassandra ... vous disposez de 45 **Po**



...

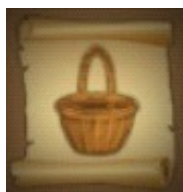
Ma mère m'informe au sujet de l'audience à venir, qui se tiendra dans quelques heures. Un Mage venu du Nord, appelé Fendrel, est sur le point de venir nous rendre visite. Et en tant que princesse, je dois être présente, bien sûr.

...

votre meilleur ami, *Philippe*, vous donne une **tarte**

l'étang

fleuriste vous donne **faucille** -> vous devez couper pour elle, 2 **fleurs de nuit** & 1 **fleur de feu** - mangez **tarte** entre les deux -> + 1 **gloire** - vous connaissez l'**herboristerie**



...

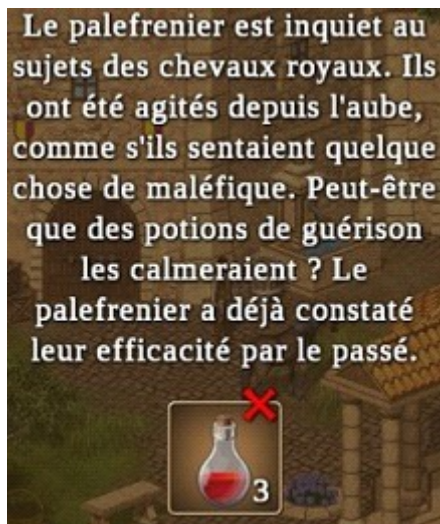
la grande place -> cueillez 5 **pommes** pour *Philippe* -> vous connaissez **récolte**



...

la cuisine -> ... -> prenez **viande cuite** -> pour préparer un dessert, *la mère de Philippe* a besoin de 12 **baies juteuses** -> **la grande place** -> récoltez 9 **baies juteuses** -> **l'étang** -> récoltez 5 **baies juteuses** -> **la grande place** -> **la cuisine** -> donnez 12 **baies juteuses** à *la mère de Philippe* -> + 1 **gloire** & 1 **pot de miel** - notez que *Philippe* **est absent** -> prenez **poisson grillé** & **seau de lait**

l'étang -> *palefrenier* ...



...

la grande place -> *fleuriste* concocte potion de guérison avec 1 fleur de miel & 1 baie guérisseuse -> mangez viande cuite -> récoltez 4 baies guérisseuses -> coupez 2 fleurs de miel -> la cuisine -> prenez viande cuite -> ... -> l'étang -> coupez 2 fleurs de miel -> la grande place -> faites concocter 3 potions de guérison par la fleuriste -> la cuisine -> prenez poisson grillé et seau de lait -> l'étang -> donnez 3 potions de guérison au palefrenier -> + 1 gloire -> la grande place -> ...

la salle du trône

Maître Fendrel & votre père évoquent l'armure des dieux -> ... -> Maître Fendrel offre un cristaux à votre père - il souhaite étudier ...

L'armure des Dieux. C'est sans doute la
relique la plus rare de notre royaume.
D'après la légende, celui qui la porte
devient invulnérable. Elle est l'héritage
des rois et destinée à défendre le
royaume en cas de besoin.

...

votre père refuse -> ... -> Maître Fendrel lui propose ensuite de parler des légendes ...

Philippe -> ... -> vous êtes sur la grande place -> Philippe -> ... -> vous êtes à l'étang -> Philippe -> ...

Philippe a trouvé un trou dans le
cellier, qui mène hors de la ville. Il
suggère que nous partions à l'aventure
tous les deux au-delà des murailles. Je
ne suis pas certaine que ce soit une
bonne idée.

...

avant de suivre Philippe, vous devez trouver des vêtements simples -> la grande place -> achetez les 25 Po au marchand -> l'étang -> Philippe -> suivez le via trou dans le cellier

le cellier

fouillez **stock** pour 1 **poison** & 1 **bâton** -> **Philippe** -> ... -> **rat** -> **Philippe** vous donne sa **dague** pour tuer **rat**
-> ...

vous savez **vous battre avec une dague**

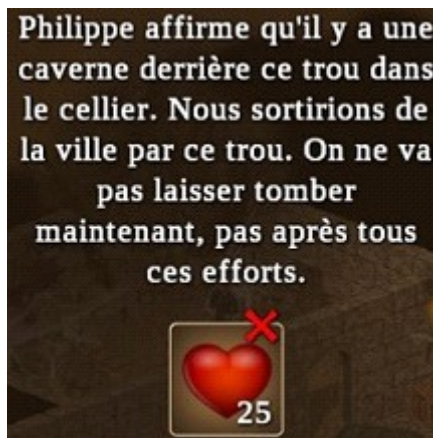


...

grille nécessite **clé** -> ramassez **clé** -> ouvrez **grille** -> fouillez **stock** pour 1 **bouclier**, 1 **torche** & 1 **couteau** -> mangez **poisson grillé** -> **araignée** - **sac à poison**

le sous sol du cellier

rat -> araignée



...

mangez 1 **viande cuite** & 1 **poisson grillé** -> avec **Philippe**, dégagez le passage

la caverne derrière le sous sol du cellier

chauve souris -> il vous manque 1 **potion de guérison** pour **rat infecté** -> ... -> **la grande place** -> faites concocter 1 **potion de guérison** par *la fleuriste* -> ... -> **la caverne derrière le sous sol du cellier** -> **rat infecté** -> ... -> **un ours** vous surprend, vous fuyez vers la sortie tandis qu'un éboulement se produit ...

les montagnes

suite à l'éboulement, vous ne pouvez pas revenir dans **la caverne derrière le sous sol du cellier**

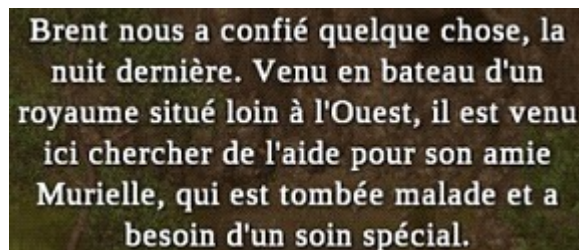
Philippe est salement blessé à la jambe ...



...

coupez buissons -> ... - des flèches tombent près de vous -> Brent, chasseur de l'Ouest qui vous avait pris pour un lapin -> ... -> vous lui dites juste que vous êtes une aventurière - il pourrait ne pas vous croire si vous lui aviez dit que vous êtes une princesse -> vous lui dites pour Philippe -> Brent se charge de soigner Philippe qui doit ensuite se reposer 1 journée

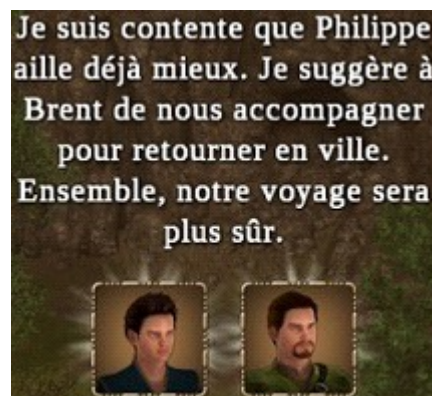
Brent -> coupez 3 bois de chauffage sur bois sec pendant qu'il installe un campement -> informez le -> ... -> campez



...

vous pensez que vous pourriez trouver le remède en ville

pour le petit déjeuner, Brent vous explique comment repérer les œufs dans les nids -> collectez 9 œufs puis donnez lui en 5 -> Brent vous prépare 2 omelettes <- en réalité, il faut 3 œufs pour cuisiner 1 omelette



...

Philippe & Brent sont avec vous ...

frelon - dard -> frelon -> coupez 4 bois de chauffage sur bois sec -> fouillez butin pour 12 Po & cuir -> collectez 5 œufs -> Sud -> ...

la forêt

collectez 4 œufs -> frelon -> collectez 4 œufs -> frelon au Centre -> collectez 5 œufs -> Sud Ouest -> ...

la ferme

les montagnes -> campez -> la ferme -> *frelon* -> collectez 9 œufs -> présence puits -> *fermier* -> ...



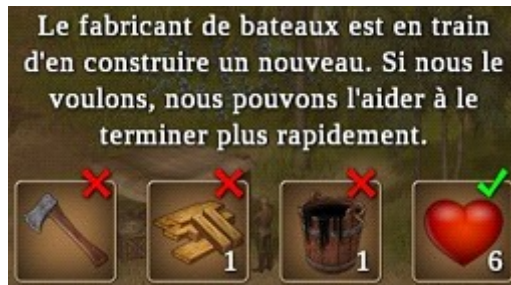
il vous manque 2 points de gloire (ok cf. après le bazar) -> Sud Ouest -> ...

la côte Ouest

présence campement -> collectez 7 œufs

ramassez 4 crabes dont 1 pour *le contrebandier* - vous savez repérer les crabes après lui avoir parlé -> + 1 gloire & 1 soupe - *le contrebandier* cuisine soupe avec 2 seaux d'eau, 2 racines, 1 crabe & 3 Po

fabricant de bateaux -> ...



il vous manque 1 hache, 1 bois de charpente & 1 seau de goudron - ok après les 1ères tâches pour le fermier

père du contrebandier - son esprit est embrumé ... -> Ouest -> ...

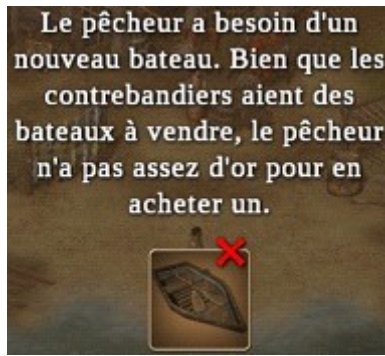
la barrière Ouest

collectez 11 œufs & ramassez 2 crabes

la femme du pêcheur -> ... - elle vend crabes, poissons, mouches montées, cannes à pêche & filet de pêche

le fils du pêcheur souhaite que vous l'aidiez à construire un château de sable - il vous manque 1 pelle (ok après le bazar)

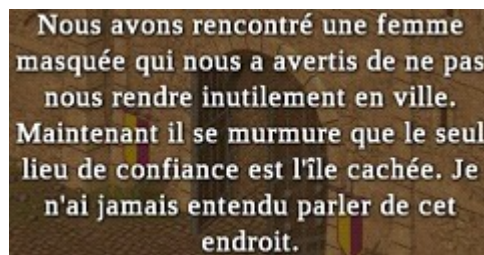
le pêcheur -> son bateau a été détruit par la dernière tempête -> ...



il faudrait lui en acheter un ... -> ok après **les 1ères tâches pour le fermier**

mendiant quémande 2 omelettes & 1 tarte - il vous manque 1 tarte - ok après **les 1ères tâches pour le fermier**

femme masquée vous prenant pour une autre ...



... -> Est -> ...

le bazar

collectez 7 œufs - présence citerne d'eau

armurier -> ... - il vend et achète boucliers, dagues, épées, lances & masses d'armes

fabriquant d'outils -> ... - il vend et achète couteaux, ciseaux, faucilles, râteliers, houes, pelles, marteaux & haches

serveuse de l'auberge -> ... - c'est 20 Po la nuitée - elle vend bières, soupes, poissons grillés, pains, tartes, légumes & sacs de sel - elle achète seaux de lait, omelettes, soupes, poissons grillés & viandes cuites

herboriste -> ... - elle vend et achète fleurs de miel, fleurs guérissuses, fleurs de nuit & fleurs de feu - elle concocte 1 potion de guérison avec 1 fleur de miel, 1 baie guérissuse & 5 Po ou 2 potions de guérison avec 3 fleurs guérissuses & 5 Po

marchand -> ... - il vend et achète torches, cordes, clous, tonneaux d'huile, seaux de goudron, bois de chauffage & bois de charpente

mendiant désire 1 soupe & 1 pain - il vous manque 1 pain - ok après **les 1ères tâches pour le fermier**

tailleur - il vend et achète chaussures & vêtements

-> ...



il vous manque 20 lins, 15 laines & 4 cuirs (ok durant la baie secrète)

le commandant Favian -> ...

Quelque chose de bizarre se passe en ville. L'accès au port est barricadé et surveillé par des gardes. Derrière la barricade, on peut voir bouger d'étranges créatures. On n'a jamais vu des choses pareilles. On dirait de grands lézards qui marchent. Ils sont même armés !

...

votre tête lui dit quelque chose ... -> *Brent* vous conseille de ne pas traîner là ... -> finalement, il vous reconnaît -> *le commandant Favian* -> ...

Le commandant Flavian vient au rapport. Venue de nulle part, une armée de lézards a fondu sur la ville, ils sont comme apparus au coeur de la cité. Il semble qu'ils soient sortis des égouts.

...

Les gardes ont condamné l'accès au port et essayent de garder le bazar en sécurité. Jusqu'à présent ils y parviennent. Ceci dit, ils sont peu. La situation dans le reste de la ville demeure incertaine.

...

Philippe, Brent & le commandant Favian confirme leur allégeance envers vous ...

J'espère que mes parents vont bien. Je ne vois pas comment rejoindre le palais maintenant. Nous devons trouver une solution. Nous devons trouver de l'aide.

vous devez trouver des alliés ... (ok début cf. après le bazar)

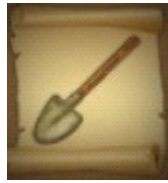
achetez 25 Po, 1 pelle au marchand d'outils

la barrière Ouest -> *Philippe* vous interpelle -> ... -> *Brent* affirme que la femme masquée est une contrebandière -> ...

Donc nous devons la retrouver et en apprendre plus sur cette île cachée. Peut-être trouverons-nous de l'aide une fois là-bas.

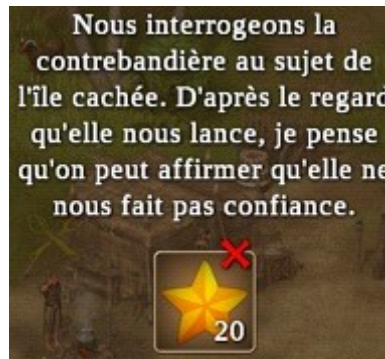
voir ci dessous pour la femme masquée

aidez *le fils du pêcheur* a construire son château de sable -> + 2 gloire - vous savez creuser



...

la côte Ouest -> *contrebandière* - c'est bien *la femme masquée* -> ...



il vous manque 9 points de gloire (ok voir ci dessous)

la ferme -> *le fermier* -> ... - il vend œufs, racines, fromages, viandes cuites & cuirs -> demandez lui pour le coup de mains -> ...



...

il vous apprend *l'élevage* & *l'agriculture* & annonce qu'il vous rémunérera pour toutes tâches effectuées

les 1ères tâches pour *le fermier*

fermier -> faire boire ses animaux & arroser ses plantes -> la côte Ouest -> campez -> le bazar -> remplissez 12 seaux d'eau dans citerne -> la ferme -> donnez a boire aux animaux (9 seaux d'eau) -> *fermier* -> + 1 gloire & 30 Po -> la forêt -> coupez 4 bois de chauffage dans bois sec -> la côte Ouest -> campez -> la ferme -> remplissez 12 seaux d'eau dans puits -> arrosez 2 plantes -> la côte Ouest -> campez -> la ferme -> arrosez 5 plantes -> la côte Ouest -> campez -> la ferme -> arrosez dernière plante -> *fermier* -> + 1 gloire & 50 Po

fermier -> nourrir ses animaux -> coupez 2 sacs de blé -> la côte Ouest -> campez -> le bazar -> achetez 16 Po, 1 rateau au marchand d'outils -> la ferme -> ratisser 11 pailles -> nourrissez animaux -> *fermier* -> + 1 gloire & 40 Po

fermier -> récolter son blé -> la côte Ouest -> cuisinez 1 omelette & mangez la -> la ferme -> coupez blé pour 4 sacs de blé -> la côte Ouest -> campez -> la ferme -> coupez blé pour 6 sacs de blé -> *fermier* -> + 1 gloire &

50 Po

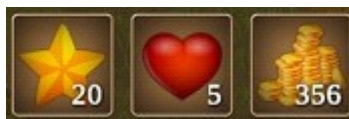
fermier -> ratisser du foin (l'équivalent de 11 pailles) -> mangez omelette -> ratisser 11 pailles -> *fermier* -> + 1 gloire & 30 Po

fermier -> récolter le lin -> mangez omelette -> coupez 7 lins -> la côte Ouest -> campez -> la ferme -> coupez 5 lins -> le *fermier* -> + 1 gloire & 50 Po

fermier -> désherber 6 parcelles -> le bazar -> achetez 25 Po, 1 houe au marchand d'outils -> la ferme -> binez 1 parcelle a désherber -> la côte Ouest -> cuisinez 4 omelettes -> campez -> mangez 1 omelette -> la ferme -> binez 3 parcelles a désherber -> les montagnes -> coupez 4 bois de chauffage dans bois sec -> campez -> mangez 1 omelette -> la ferme -> binez 2 dernières parcelles a désherber -> *fermier* -> + 1 gloire & 70 Po

fermier -> ratisser de la paille dans 6 tas de foin -> ratissez 2 tas de foin -> mangez omelette -> ratissez 3 tas de foin -> la côte Ouest -> campez -> la ferme -> ratissez dernier tas de foin -> *fermier* -> + 1 gloire & 40 Po

fermier -> coucher ses animaux -> faites le après avoir mangé 1 omelette -> + 1 gloire & 30 Po



le *fermier* a d'autres tâches a vous proposer (cf. les 2ndes tâches pour le *fermier*) - il vous reste 9 foin, 5 pailles & 2 lins ...

la côte Ouest -> la contrebandière -> ...

La contrebandière nous dit que l'île cachée est une place libre. Aucun décret royal n'est en vigueur là-bas et personne n'a à y payer d'impôts. C'est un lieu sûr pour tous les aventuriers, les contrebandiers, les pirates et toute personne ayant besoin d'un abri. Je ne sais pas, mais à moi cela m'a plutôt l'air d'être un vrai nid de criminels.

...

La contrebandière a été vexée que je traite les habitants de l'île cachée de criminels. Peut-être ai-je vraiment eu tort. Jusqu'à présent, je n'ai entendu que des horreurs sur les pirates, mais après tout je n'en ai jamais vu un seul.

...

vous lui révélez votre véritable identité -> ...



il vous manque 10 points de gloire (ok voir ci dessous)

le père du contrebandier marmonne "où est ce fichu trésor"

le bazar -> pour faire des confitures, *habitante* a besoin de 30 baies juteuses & 20 fruits - il vous manque 28 baies juteuses & 30 fruits (ok cf. après le bateau) -> achetez 10 Po, 1 pain à la serveuse de l'auberge -> donnez 1 pain & 1 soupe au mendiant -> + 1 gloire

la côte Ouest -> cuisinez 2 omelettes -> le bazar -> achetez 12 Po, 1 tarte à la serveuse de l'auberge -> la barrière Ouest -> donnez 2 omelettes & 1 tarte au mendiant -> + 1 gloire

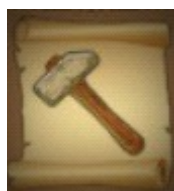
le bazar -> achetez 25 Po, 1 hache au marchand d'outils -> achetez 50 Po, 1 bois de charpente & 1 seau de goudron au marchand -> *marchand* cherche quelqu'un pour prendre soin de son cheval -> faites le de suite, il vous gratifiera de 50 Po -> ...



...

le bateau

la côte Ouest -> campez -> aidez le fabricant de bateaux -> + 1 gloire - vous connaissez la menuiserie



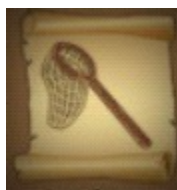
...

fabriquant de bateaux -> ...



...

achetez le, il le livrera lui même au *pêcheur* de la **barrière Ouest** -> allez voir ce dernier -> + 2 gloire -> *pêcheur* -> ... - il vous apprendra a pêcher dès que posséderez 1 **filet de pêche** -> achetez en 1 à sa femme contre 25 Po -> *pêcheur* -> ... - 5 poissons - vous savez pêcher



...
la femme du pêcheur, pour les avoir aidé -> + 1 gloire & 2 poissons grillés - accompagné d'1 sac de sel, elle grille les poissons crus -> pêchez 7 poissons -> le bazar -> achetez 12 Po, 3 sacs de sel à la serveuse de l'auberge -> la barrière Ouest -> faites griller 3 poissons par la femme du pêcheur -> mangez 1 poisson grillé -> cueillez 10 baies juteuses -> la côte Ouest -> cueillez 4 baies juteuses -> mangez 1 poisson grillé -> cueillez 10 fruits - le père du contrebandier rumine "les vers ont tout mangé" -> la ferme -> cueillez 4 baies juteuses & 11 fruits -> la forêt -> mangez 1 poisson grillé -> cueillez 14 baies juteuses -> le bazar -> donnez 30 baies juteuses & 20 fruits à l'habitante qui vous récompensera de 300 Po ! -> achetez 12 Po, 3 sacs de sel à la serveuse de l'auberge

la barrière Ouest -> faites griller 3 poissons par la femme du pêcheur -> la côté Ouest -> contrebandier -> ...

Le père du contrebandier était autrefois un pirate. On dit que durant sa vie il a réussi à accumuler un bon petit pécule, qu'il a enterré quelque part. Sauf que maintenant, il a perdu l'esprit...

...
le père du contrebandier a faim, il demande 1 viande cuite & 1 pain (ok après les 2ndes tâches pour le fermier) -> le bazar -> achetez 10 Po, 1 pain à la serveuse de l'auberge -> la ferme -> ..

les 2ndes tâches pour le fermier

le fermier -> traire ses vaches et ses chèvres -> commencez par les vaches -> mangez 1 poisson grillé -> occupez vous ensuite des chèvres -> fermier -> + 1 gloire & 30 Po - il vous reste 5 seaux de lait

le fermier -> tondre ses moutons -> le bazar -> achetez 20 Po, 1 ciseaux au marchand d'outils -> la ferme -> tondez 1 mouton -> mangez 1 poisson grillé -> tondez les 2 autres moutons -> + 1 gloire & 40 Po - il vous reste 1 laine

le fermier -> réguler la population de renards qui s'en prennent à ses poules en en tuant 5 alentours - cette tâche n'est pas rémunérée -> Brent tue 1 renard - 1 fourrure -> mangez 1 poisson grillé -> Brent tue 1 renard - 1 fourrure -> la forêt -> Brent tue 1 renard - 1 fourrure -> les montagnes -> mangez 1 poisson grillé -> Brent tue 1 renard - 1 fourrure -> coupez 3 bois de chauffage dans bois sec -> campez -> déterrez 9 racines - il reste 1 renard sur la côte Ouest <- nécessite antidote pour tuer felon agacé (ok durant la fin de Seger)

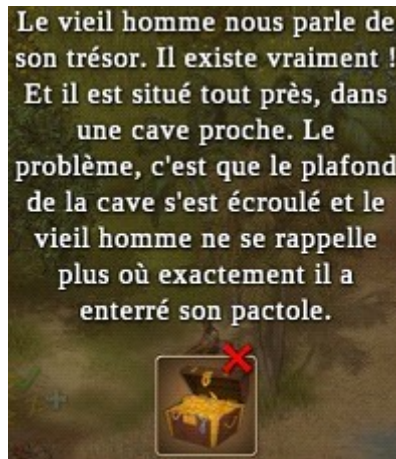
le fermier -> récolter des fruits (15) & ses légumes (30) -> cueillez 5 fruits -> la forêt -> cueillez 12 fruits -> la ferme -> cueillez 11 légumes -> mangez 1 poisson grillé -> cueillez 23 légumes -> le fermier -> + 1 gloire & 50 Po - il vous reste 4 légumes & 3 fruits

le fermier -> désherber 3 parcelles -> le bazar -> achetez 12 Po, 3 sacs de sel à la serveuse de l'auberge -> la barrière Ouest -> faites griller 3 poissons par la femme du pêcheur -> la ferme -> mangez 1 poisson grillé -> binez 2 parcelles a désherber -> mangez 1 poisson grillé -> binez la dernière parcelles a désherber -> le fermier -> + 1 gloire & 40 Po -> remplissez 12 seaux d'eau dans puits -> achetez 15 Po, 1 viande cuite au

fermier

la côte Ouest -> cuisinez 2 omelettes -> faites préparer 2 soupes par contrebandier -> avalez 1 soupe -> pêchez 5 poissons ->

donnez 1 viande cuite & 1 pain au père du contrebandier -> ... - il vous donne 5 champignons vénéneux - il veut vous dire autre chose, mais il s'abstient -> contrebandier -> pour avoir aidé son père, + 3 gloire & 50 Po -> le père du contrebandier a soif -> le bazar -> achetez 17 Po, 1 bière & 3 sacs de sel à la serveuse de l'auberge -> la barrière Ouest -> faites griller 3 poissons par la femme du pêcheur -> la côte Ouest -> donnez bière au père du contrebandier -> ... - il vous donne 1 algues -> père du contrebandier -> ...



...
logiquement, rat à l'Ouest dévoile l'entrée de ...

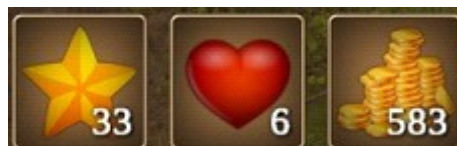
la grotte de la côte Ouest

a minima, il va vous falloir des potions de guérison ...

la barrière Ouest -> cueillez 4 baies guérisseuses -> mangez 1 poisson grillé -> coupez 2 fleurs de miel -> le bazar -> faites concocter 2 potions de guérison à base de baies et 10 Po par herboriste

la grotte de la côte Ouest -> énorme rat - griffe -> chauve souris - dent -> mangez 1 omelette -> creusez pour ... rien -> araignée - sac à poison -> mangez 1 poisson grillé -> creusez pour ... rien -> disposez torche -> fouillez stock pour 1 fourrure, 2 griffes & 12 champignons vénéneux -> il vous manque torche & antidote pour continuer (ok après le cellier de l'auberge de l'île cachée)

la côte Ouest -> cuisinez 1 omelette



petit point de la situation ...

la contrebandière vous fait confiance - elle va même jusqu'à dire que vous avez le coeur pur ...



...

via la carte, la contrebandière vous dépose à ...

l'île cachée

elle vous y conseille la prudence -> dorénavant, la contrebandière et son bateau font office de "taxi marin" - collectez 9 œufs & 2 crabes

homme pauvre désire 1 poisson grillé & 1 pain - il vous manque 1 pain - ok durant le cellier de l'auberge de l'île cachée

marchand noir -> ... - il vend & achète torches, cordes, griffes, dents & fourrures - il achète aussi poissons dorés -> marchand noir achètera volontiers 3 perles - ok durant le cellier de l'auberge de l'île cachée

pirate -> ...

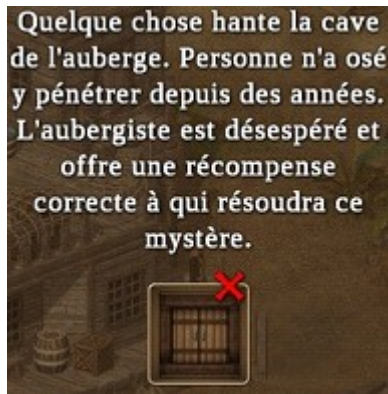


pour vous reconnaître ainsi, il dit être bien renseigné ... il désigne ...

le capitaine Hobson -> ... -> il vous manque 3 points de gloire pour qu'il accepte de dialoguer avec vous - ok voir ci dessous

alchimiste -> - elle vend champignons vénéneux, baies guérisseuses, baies juteuses, grenouilles, dards, sacs à poison, sulfures & algues - elle achète champignons vénéneux, baies guérisseuses, grenouilles, dards, sacs à poison, sulfures & algues - elle crée poison à base de 2 champignons vénéneux & d'1 algues + 5 Po ou bien de 1 sac à poison & 3 champignons vénéneux + 10 Po - elle concocte antidote à base de 1 champignon vénéneux & 2 grenouilles + 5 Po ou bien 2 antidotes avec 2 fleurs de miel & 1 dard + 10 Po

aubergiste -> ... - il vend bières, soupes, omelettes, pains, poissons grillés & seaux de lait - il achète œufs, racines, légumes, fruits, fromages, poissons & crabes - c'est 20 Po la nuitée -> aubergiste -> ...



...

garçon -> aidez le à trouver des *perles* qu'il revendra au *marchand noir* - *vous savez repérer les perles* -> collectez 4 *perles* & 1 *crabe* -> donnez 2 *perles* au *garçon* -> + 3 *gloire* - *garçon* les revend bien au *marchand noir* ... -> descendez dans ...

le cellier de l'auberge de l'île cachée

il vous manque *poison* pour progresser ... -> l'île cachée -> faites concocter *poison* à base de champignons par l'alchimiste -> le cellier de l'auberge de l'île cachée -> *rat infecté* - 2 *griffes* -> il vous faut *antidote* ...

l'île cachée -> la contrebandière -> la côte Ouest -> la contrebandière vous prête son bateau - elle s'en va ... -> campez -> collectez *perle* -> pêchez 6 *poissons* -> la forêt -> coupez 4 *fleurs de miel* -> la carte est disponible pour *voyager rapidement* -> ...



...

le bazar -> achetez 26 *Po*, 4 *sacs de sel* & 1 *pain* à la serveuse de l'auberge -> le barrière Ouest -> collectez 2 *perles* -> faites griller 4 *poissons* par la femme du pêcheur -> la côte Ouest -> cuisinez 2 *omelettes*

l'île cachée -> donnez 1 *pain* & 1 *poisson grillé* à l'homme pauvre -> + 1 *gloire* -> proposez 3 *perles* au marchand noir -> + 1 *gloire* & 270 *Po* !



...

achetez lui 12 Po, 1 torche -> faites concocter 2 antidotes à base d'herbes par l'alchimiste -> le cellier de l'auberge de l'île cachée -> mangez 1 omelette -> araignée cachée - sac à poison -> disposez torche -> ...



un squelette qui marche équipé d'un sabre rouillé vous effraie tous ...

"il" vous prend pour des pirates -> Brent intervient en niant expressément -> squelette qui marche équipé d'un sabre rouillé -> il vous raconte sa funeste destinée -> ... - je vous laisse la découvrir ... -> Seger désire 1 potion magique pour mettre fin à son existence damnée (ok cf. la fin de Seger) -> fouillez stock pour 1 tonneau d'huile & 2 seaux de goudron

l'île cachée -> le capitaine Hobson -> vous lui dites qui vous êtes et lui demandez de libérer le port de la ville -> il refuse, c'est trop dangereux selon lui -> de +, son navire n'est pas apte à voguer actuellement -> Black Rose -> ... - contrairement à son équipage, le capitaine Hobson ne veut pas partager ses butins avec les pauvres - Black Rose souhaite le démettre -> le capitaine Hobson -> ...



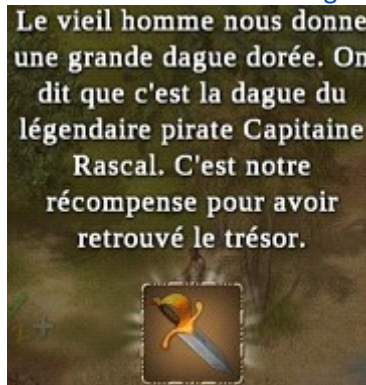
Il vous manque 5 bois de charpente, 5 clous & 3 seaux de goudron (ok cf. réparer le navire du capitaine Hobson)

achetez 12 Po, 1 torche au marchand noir -> la côte Ouest -> la grotte de la côte Ouest -> mangez 1 poisson grillé -> araignée cachée - sac à poison - votre torche est foutue -> creusez pour ... rien - reste araignée flamboyante -> le bazar -> faites concocter 1 potion de guérison à base de baies par l'herboriste -> achetez 12 Po, 1 torche au marchand -> achetez 12 Po, 3 sacs de sel à la serveuse de l'auberge -> la barrière Ouest -> faites griller 3 poissons par la femme du pêcheur -> la forêt -> mangez 1 poisson grillé -> pêchez 2 grenouilles -> l'île cachée -> faites concocter 1 antidote à base de champignons par l'alchimiste -> la grotte de la côte Ouest -> araignée flamboyante - 2 sacs à poison -> mangez 1 omelette -> creusez pour ... trésor



...

la côte Ouest -> remettez le au *père du contrebandier* -> + 3 gloire & la *dague du capitaine Rascal*



c'est un objet légendaire ...

réparer le navire du *capitaine Hobson*

le bazar -> achetez 270 Po, 5 bois de charpente, 5 clous & 3 seaux de goudron à marchand -> l'île cachée -> donnez le tout + 2 seaux de goudron au capitaine Hobson -> son équipage se met à la tâche -> ... -> + 3 gloire - le capitaine Hobson promet de consulter son équipage pour la prise du port de la ville -> Black Rose -> ...

Black Rose soutient notre plan d'attaquer le port de la ville. Bien que pirate, il sent qu'il est de son devoir d'aider la veuve et l'orphelin. Ce sentiment profond est comme l'écho d'un passé dont il ne se rappelle plus.

...

Black Rose est un tiers de **Hero of the Kingdom II**

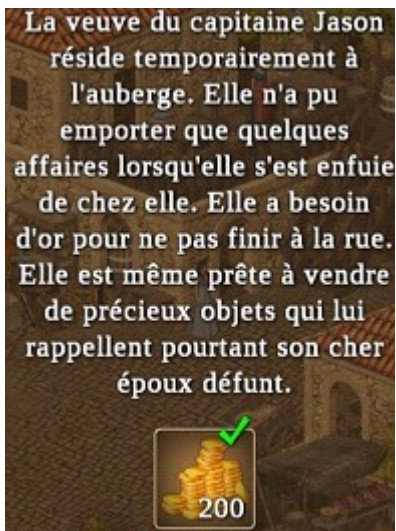
...

Black Rose connaît bien le capitaine Hobson. C'est un vieux pirate. Il ne risquera pas sa carcasse si ça ne lui rapporte pas. Sous son commandement, une attaque aussi risquée n'aura jamais lieu.



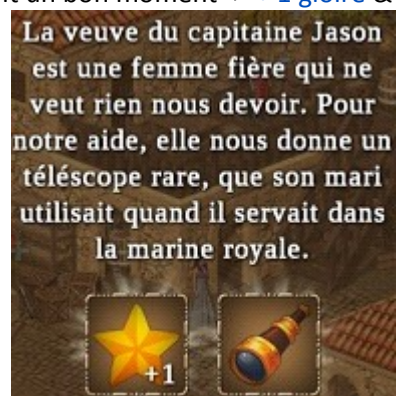
il vous reste a trouver 2 autres objets légendaires ... (ok voir ci dessous)

le bazar -> *Veuve* -> ...



...

donnez lui de quoi vivre pendant un bon moment -> + 1 gloire & le télescope du capitaine Jason



c'est un objet légendaire

la fin de *Seger*

l'île cachée -> demandez à l'alchimiste pour la potion magique destinée à *Seger* -> ... -> l'alchimiste -> ...

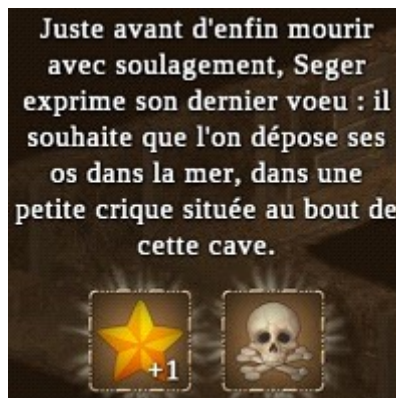


il vous manque 2 tonneaux d'huile & 5 fleurs de feu (ok voir ci dessous)

pêchez 3 grenouilles -> faites concocter 1 antidote à base de champignons par l'alchimiste -> la côte Ouest -> mangez 1 poisson grillé -> frelon agacé - dard -> Brent tue le dernier renard -> la ferme -> fermier -> + 1 gloire, 5 fromages & 5 viandes cuites -> le fermier -> semer du blé -> mangez 1 fromage puis faites le -> + 1 gloire & 20 Po

le bazar -> achetez 140 Po, 5 fleurs de feu à l'herboriste -> achetez 40 Po, 2 tonneaux d'huile à marchand

l'île cachée -> afin de recevoir 1 potion magique, donnez ce qu'elle exigeait à l'alchimiste -> le cellier de l'auberge de l'île cachée -> remettez la à Seger -> + 1 gloire -> Seger -> os de Seger & ...



...

le bazar -> faites concocter 1 potion de guérison à base de baies par l'herboriste -> le cellier de l'auberge de l'île cachée -> énorme rat - griffe -> l'île cachée -> son cellier étant débarrassé de "l'intrus" (Seger), l'aubergiste -> + 1 gloire & 200 Po



...

la ferme -> coupez 2 fleurs guérisseuses -> la forêt -> mangez 1 poisson grillé -> coupez 2 fleurs guérisseuses -> le bazar -> faites concocter 2 potions de guérison à base de fleurs par l'herboriste -> le cellier de l'auberge de l'île cachée -> énorme rat - griffe -> ...

la baie secrète

... -> l'île cachée -> faites fabriquer poison à base de sacs par l'alchimiste -> la baie secrète -> rat infecté - 2 griffes - votre dague se brise -> récoltez 1 crabe -> mangez 1 viande cuite -> pêchez 3 grenouilles

jetez les os de Seger dans la mer -> Philippe & Brent lui rende un court hommage -> ... -> le fantôme du capitaine Crawford apparaît -> ... -> le fantôme du capitaine Crawford -> ...



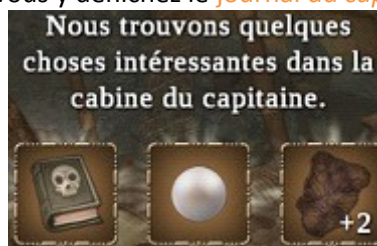
...

fouillez 3 caisses perdues & 2 tonneaux perdus pour 5 bijoux - a partir de maintenant, vous savez repérer les contenants perdus ->

présentez les 5 bijoux au fantôme du capitaine Crawford qui confirmera de les distribuer aux pauvres

l'île cachée -> donnez 1 bijoux à homme pauvre -> + 1 gloire -> donnez bijoux à réfugiés -> + 3 gloire -> dans l'eau, 1 corde dans tonneau perdu -> la côte Ouest -> dans l'eau, 2 grenouilles dans caisse perdue -> 19 Po dans caisse perdue près de la chèvre -> 1 fleur de nuit dans tonneau perdu à l'Ouest -> la ferme -> 2 laines dans tonneau perdu au Sud Est -> la forêt -> 1 faucille dans caisse perdue au Centre Ouest -> 3 sacs de sel dans tonneau perdu au Centre Est -> les montagnes -> 1 fourrure dans caisse perdue au Centre -> la barrière Ouest -> 1 antidote dans caisse perdue à l'Ouest -> 2 algues dans caisse perdue dans l'eau -> donnez 1 bijoux à la femme du pêcheur -> + 2 gloire -> donnez 1 bijoux au mendiant -> + 1 gloire -> 2 dards dans tonneau perdu au Centre Est -> le bazar -> donnez 1 bijoux au mendiant -> + 1 gloire

la baie secrète -> collectez perle sous les voiles -> rendez compte auprès du capitaine Crawford -> l'effet souhaité se réalise -> + 3 gloire -> avant de s'évaporer pour l'éternité, le fantôme du capitaine Crawford localise son trésor dans sa cabine -> vous y dénicher le journal du capitaine Crawford, 1 perle & 2 fourrures

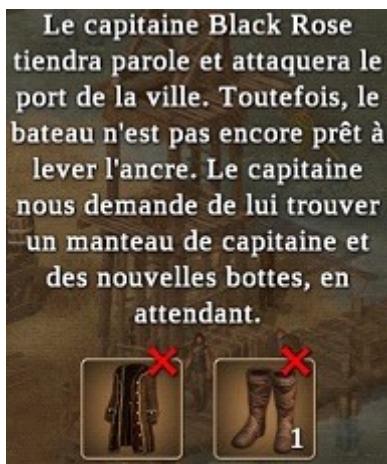


le journal du capitaine Crawford est un objet légendaire ...



petit point intermédiaire ...

l'île cachée -> *Black Rose* -> présentez lui les 3 objets légendaires -> ... -> le capitaine *Hobson* -> il a eut connaissance de vos manigances -> - 2 gloire & il ne veut + vous parler -> *Black Rose* initie l'élection du nouveau capitaine -> ... -> ouf, c'est bien lui qui en sort vainqueur -> ... -> *Black Rose* -> ...



...

la ferme -> achetez 270 Po, 4 cuirs & 13 laines au fermier -> l'île cachée -> revendez 4 fourrures, 6 griffes & 1 perle au marchand noir contre 250 Po -> la ferme -> achetez 252 Po, 18 lins au fermier - il vous reste 20 Po

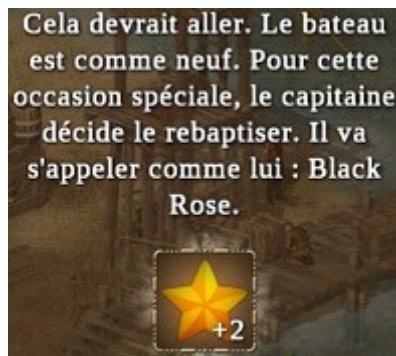
le bazar -> donnez ce qu'il souhaitait (20 lins, 15 laines & 5 cuirs) au tailleur -> + 2 gloire & 500 Po <- waouh



...

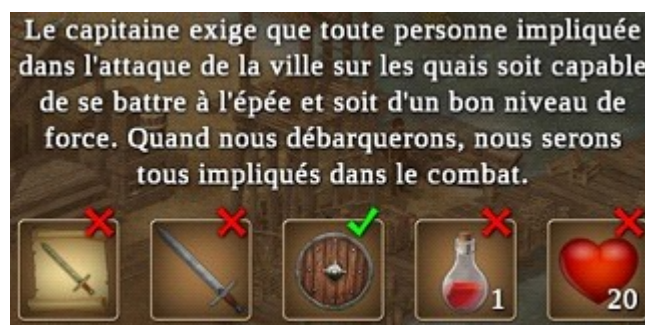
le tailleur -> demandez pour manteau -> le tailleur -> le confectionner, nécessite 5 fourrures & 2 perles -> donnez les lui -> ... -> après quelques heures, il vous remet le manteau du capitaine -> achetez lui 25 Po, 1 paire de chaussures

l'île cachée -> *Black Rose* -> donnez lui manteau & chaussures -> + 3 gloire -> *Black Rose* -> il manque juste 3 voiles pour que le navire soit prêt -> bazar -> le tailleur -> 3 voiles exigent 12 lins -> la ferme -> achetez 168 Po, 12 lins au fermier -> le bazar -> donnez les + 30 Po au tailleur -> quelques heures + tard, il vous remet 3 voiles -> l'île cachée -> donnez les à *Black Rose* -> + 2 gloire



...

Black Rose -> attaquez le port de la ville serait + aisé si les soldats royaux sont de la partie -> le bazar -> le commandant Favian -> vous lui ordonnez d'attaquer de son côté quand les canons du navire Black Rose retentiront -> l'île cachée -> informez Black Rose -> ... -> **Black Rose** -> ...



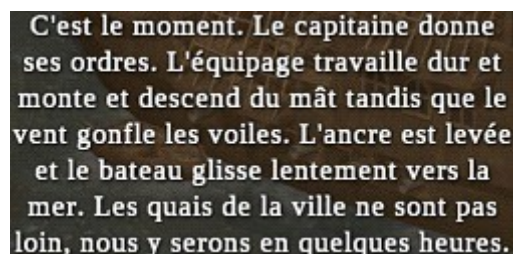
ok voir ci dessous ...

la côte Ouest -> coupez 3 fleurs guérisseuses -> faites cuisiner 1 soupe par contrebandier -> le bazar -> achetez 100 Po, 1 épée au marchand d'armes -> faites concocter 2 potions de guérison à base de fleurs par l'herboriste -> l'île cachée -> pirate peut vous apprendre à combattre à l'épée -> mangez 1 soupe & 1 poisson grillé -> pirate -> ... -> automatiquement, pirate -> ... -> vous savez vous battre à l'épée



...

mangez 1 légumes & 1 fromage -> Black Rose -> ...



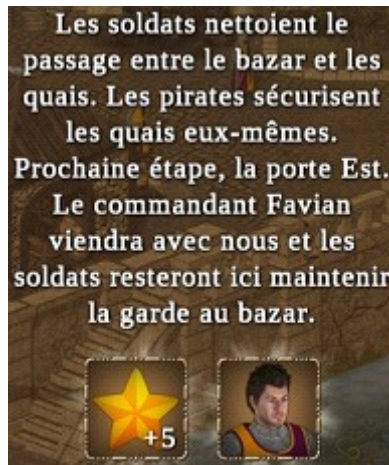
...

le port de la ville

une salve de canons donnent le signal pour le commandant Favian - l'assaut est donné - Brent couvre avec ses flèches ...

homme lézard - 5 Po -> le commandant Favian fait une percée -> homme lézard guerrier

le commandant Favian -> + 5 gloire -> le commandant Favian -> ...



le commandant Favian est avec vous ...

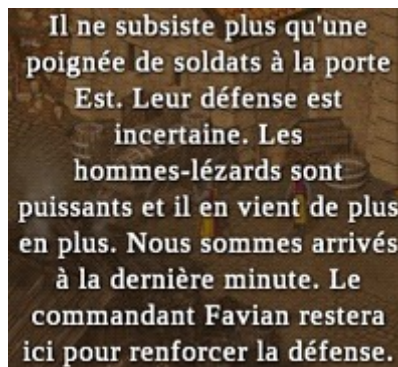
dans l'eau : 23 Po dans **caisse perdue**, 1 **algues** dans **tonneau perdu**, 1 **perle** & 1 **crabe**

éteignez le feu sur la **barricade** -> l'**île sacrée** -> faites concocter 1 **poison** à base de sacs par l'**alchimiste** -> le **port de la ville** -> mangez 1 **soupe** & 1 **poisson grillé** -> **chef des hommes lézards** - 20 Po -> Est -> ...

la barrière Est

... -> la **forêt** -> coupez 2 **fleurs guérisseuses** -> le **bazar** -> faites concocter 2 **potions de guérison** à base de fleurs par l'**herboriste** -> la **barrière Est** -> mangez 1 **viande cuite** -> **homme lézard guerrier** - 10 Po -> **homme lézard** - 5 Po -> l'**île sacrée** -> faites concocter 1 **poison** à base de sacs par l'**alchimiste** -> la **barrière Est** -> mangez 1 **fromage** -> **chef des hommes lézards**

le commandant Favian -> ...



...

hors de l'eau : collectez 10 **œufs** & 1 **crabe** / dans l'eau : 2 **algues** dans **caisse perdue**, 1 **perle** & 1 **crabe**

soldat blessé nécessite 1 **bandage** & 1 **potion de guérison** - il vous manque le bandage (ok cf. le 1er entrepôt)

mendiant quémande 1 **soupe** & 1 **pain** - il vous manque le pain (ok voir + bas)

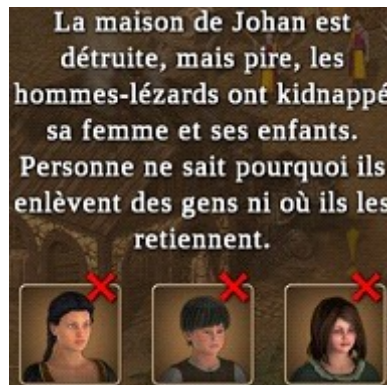
femme désespérée a besoin de 3 sacs de farine, 3 poissons grillés, 3 fromages, 3 fruits & 3 seaux de lait- il vous manque 3 sacs de farine, 1 poisson grillé & 1 fromage (ok voir ci dessous + les égouts de la ville #1 pour les sacs de farine)

contrebandier -> ...



il vous manque 4 points de gloire (ok cf. fin des égouts de la ville #1)

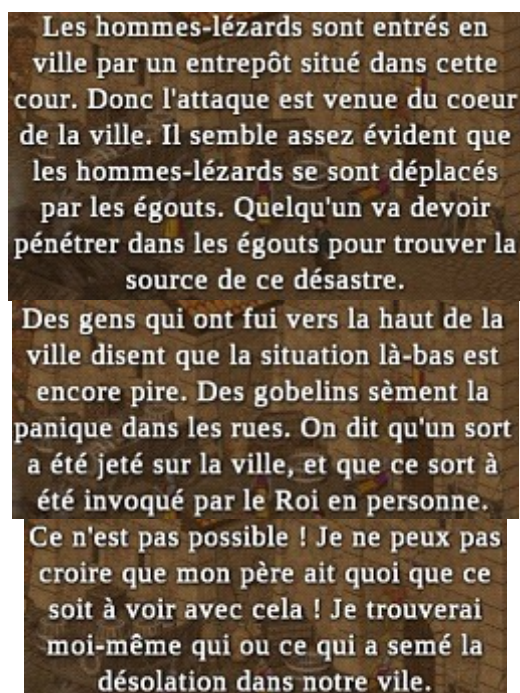
Johan -> ...



ok cf. les égouts de la ville #1

pêchez 6 poissons -> le bazar -> achetez 10 Po, 1 pain à la serveuse de l'auberge -> la barrière Ouest -> faites griller 3 poissons par la femme du pêcheur -> la ferme -> achetez 10 Po, 1 fromage au fermier -> la barrière Est -> donnez 1 soupe & 1 pain au mendiant -> + 1 gloire

le commandant Favian -> ...



vous devez explorer les égouts de la ville (ok voir + bas)

le commandant Favian se joint de nouveau à vous -> mangez 1 poisson grillé -> *homme lézard* devant l'entrée du 1er entrepôt - 5 Po -> ...

le 1er entrepôt

... -> les montagnes -> campez -> coupez 2 fleurs de miel & cueillez 3 baies guérisseuses -> l'île cachée -> faites concocter 1 poison à base de champignons par l'alchimiste -> le bazar -> faites concocter 1 potion de guérison à base de baies par l'herboriste -> l'entrepôt -> mangez 1 poisson grillé -> chef des hommes lézards - 20 Po -> fouillez stock pour 1 sac de farine, 2 fleurs guérisseuses & 1 bandage -> les montagnes -> coupez 3 fleurs guérisseuses -> le bazar -> faites concocter 2 potions de guérison à base d'herbes par l'herboriste -> la barrière Est -> donnez 1 bandage & 1 potion de guérison au soldat blessé -> + 1 gloire

l'entrepôt -> il vous faut 1 corde, achetez la 16 Po au marchand du bazar -> mangez 1 omelette -> disposez corde -> descendez dans ...

les égouts de la ville #1

homme lézard - 5 Po

la barrière Est -> pêchez 6 poissons -> le bazar -> achetez 12 Po, 3 sacs de sel à la serveuse de l'auberge -> la barrière Ouest -> faites griller 3 poissons par la femme du pêcheur -> la côte Ouest -> faites cuisiner 2 soupes par contrebandier -> cuisinez 4 omelettes

les égouts de la ville #1 -> mangez 1 omelette -> *homme lézard guerrier* - 10 Po - épée se casse -> femme de Johan -> mangez 1 soupe -> libérez la - femme de Johan est avec vous -> grille nécessite clé -> le bazar, achetez 100 Po, 1 épée au marchand d'armes -> les égouts de la ville #1 -> mangez 1 viande cuite -> *homme lézard* au Sud Ouest -> libérez fils de Johan (garçon) - fils de Johan est avec vous

le bazar -> faites concocter 1 potion de guérison à base de baies par l'herboriste -> les égouts de la ville #1 -> *homme lézard guerrier* - 10 Po -> mangez 1 omelette -> *homme lézard* - 5 Po -> la côte Ouest -> campez -> coupez 3 fleurs de miel -> faites cuisiner 2 omelettes par contrebandier -> l'île cachée -> faites fabriquer 1 poison à base de champignons par l'alchimiste -> le bazar -> faites concocter 1 potion de guérison à base de baies par l'herboriste -> les égouts de la ville #1 -> mangez 1 omelette -> chef des hommes lézards - 20 Po -> ...

Nous avons trouvé un portail par lequel les ennemis pénètrent en ville. Aucun d'entre nous ne sait comment cette chose est apparue, ou comment elle peut être détruite. Nous devons aller trouver les prêtres au Temple.

...

le commandant Favian & *Philippe* -> ... -> vous devez demander aux prêtres comment annihiler le portail à hommes lézards (ok cf. le temple pour le début)

libérez l'homme -> + 1 gloire -> Nord Ouest -> disposez torche -> énorme crocodile nécessite lance pour le commandant Favian (ok voir ci dessous)

la côte Ouest -> cueillez 4 baies guérisseuses -> l'île cachée -> achetez 8 Po, 2 champignons vénéneux à l'alchimiste -> faites lui fabriquer 1 poison à base de champignons -> le bazar -> achetez 100 Po, 1 lance au

marchand d'armes -> faites concocter 1 **potion de guérison** à base de baies par l'herboriste -> les égouts de la ville #1 -> Nord Ouest -> ...

mangez 1 **poisson grillé** -> le **commandant Favian** liquide **énorme crocodile** - 2 **dents** -> l'île cachée -> revendez 1 **perle** au marchand noir contre 90 Po -> le bazar -> achetez 60 Po, 1 **dague** au marchand d'armes & 12 Po, 1 **torche** au marchand -> les égouts de la ville #1 -> Nord Ouest -> mangez 1 **poisson grillé** -> **araignée cachée** - **sac à poison** -> **araignée** - **sac à poison** -> fouillez **stock** pour 1 **vêtements** & 1 **paire de chaussures** -> les montagnes -> mangez 1 **poisson grillé** -> coupez 3 **fleurs de miel** -> l'île cachée -> achetez 16 Po, 4 **champignons vénéneux** à l'alchimiste -> revendez 1 **dent** & 1 **griffe** au marchand noir contre 20 Po -> faites fabriquer 2 **poisons** à base de champignons par l'alchimiste -> pêchez 6 **poissons** -> le bazar -> faites concocter 2 **potions de guérison** à base de baies par l'herboriste -> achetez 4 Po, 1 **sac de sel** à la serveuse de l'auberge -> la barrière Ouest -> faites griller 1 **poisson** par la femme du pêcheur -> les égouts de la ville #1 -> Nord Ouest -> mangez 1 **poisson grillé** -> **énorme rat** - **griffe** -> fouillez **stock** pour **clé**, 1 **sac de farine** & 3 **racines** -> **rat infecté** - 2 **griffes** -> ... -> ouvrez **grille** avec **clé** -> ... -> **fille de Johan** est avec vous -> fouillez **stock** pour 1 **fourrure**, 1 **cuir** & 1 **laine** - reste **énorme rat** (ok voir ci dessous)

la barrière Est -> Johan -> pour lui avoir ramener sa famille, + 5 gloire -> Johan -> ...



il vous manque marteau, 4 bois de charpente & 2 clous (ok durant effacer la barrière)

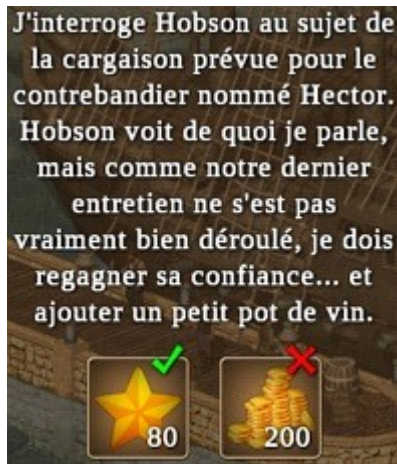
l'île cachée -> revendez 2 **griffes** au marchand noir contre 20 Po -> le bazar -> faites concocter 1 **potion de guérison** à base de baies par l'herboriste -> achetez 4 Po, 1 **sac de sel** à la serveuse de l'auberge -> la barrière Ouest -> faites griller 1 **poisson** par la femme du pêcheur -> les égouts de la ville #1 -> Nord Ouest -> mangez 1 **poisson grillé** -> **énorme rat** - 1 **griffe** -> fouillez **stock** pour 1 **sac de farine** & 1 **sac de blé**

la barrière Est -> donnez ce qu'elle demandait (3 sacs de farine, 3 poissons grillés, 3 fromages, 3 fruits & 3 sceaux de lait) à la femme désespérée -> + 2 gloire & 1ère statuette en porcelaine



...

le contrebandier -> ... - il se nomme **Hector** & attend **cargaison des pirates** négociée avec le capitaine Hobson -> le porte de la ville -> **Hobson** -> ...



ok cf. fin **2nd entrepôt**

les égouts de la ville #1 -> Nord Ouest -> escalier Sud -> ...

le 2nd entrepôt

rat -> fouillez **stock** pour 1 **tonneau d'huile**, 2 **potions de guérison** & 1 **poison** -> mangez 1 **omelette** -> *homme lézard* - 5 **Po** -> fouillez **stock** pour 2nde **statuette en porcelaine**, 5 **fleurs de miel**, 5 **fleurs de nuit** & 3 **fleurs de feu** -> porte vers le **bazar**

l'île cachée -> là était le navire **Black Rose**, collectez 1 **perle** & 1 **algues** dans **caisse perdue** -> revendez 2 **perles** & 1 **griffe** au **marchand noir** contre 190 **Po** -> **le port de la ville** -> donnez 200 **Po** à **Hobson** contre **cargaison des pirates** - **Hobson** est finalement "soulagé" de ne + être **capitaine** ... -> + 1 **gloire** -> **la barrière Est** -> donnez la à **Hector** -> + 1 **gloire** & 3 **algues** -> **Hector** n'a plus de nouvelle de ses **comparses** - déblayez l'entrée du ...

souterrain vers le repaire des contrebandiers

énorme rat - **griffe** -> mangez 1 **soupe** -> *chauve souris* -> *chauve souris assoiffée de sang* -> disposez **torche** -> fouillez **stock** pour 1 **dague** & 1 **antidote** -> mangez 1 **omelette** -> *rat* -> Nord -> ...

les égouts de la ville #2

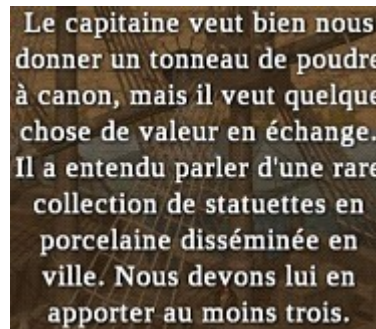
vous êtes à l'Est des **égouts de la ville #1**

rat - **griffe** -> **la ferme** -> cueillez 4 **baies guérisseuses** -> **le bazar** -> faites concocter 1 **potion de guérison** à base de baies par *l'herboriste* -> **les égouts de la ville #2** -> mangez 1 **soupe** -> *rat infecté* - 2 **griffes** -> fouillez **stock** pour 5 **dents**, 1 **dard** & 1 **sac à poison** -> **l'île cachée** -> revendez 2 **dents** au **marchand noir** contre 20 **Po** -> achetez 8 **Po**, 2 **champignons vénéneux** à *l'alchimiste* -> faites lui fabriquer 1 **poison** à base de champignons -> **les égouts de la ville #2** -> mangez 1 **omelette** -> **le commandant Favian** liquide **grand crocodile** - **dent** -> Nord -> ...



il vous manque 1 tonneau de poudre à canons & 1 torche (ok voir ci dessous)

le port de la ville -> *le capitaine Black Rose* -> ...



il vous en manque une ...

la barrière Est -> *Hector* vend 3ème statuette en porcelaine au prix de 100 Po -> l'île cachée -> revendez 5 dents, 4 griffes & 1 fourrure au marchand noir contre 115 Po -> la barrière Est -> payez Hector -> le port de la ville -> échangez avec le capitaine Black rose vos 3 statuettes en porcelaine contre un tonneau de poudre à canons -> + 3 gloire

le bazar -> achetez 12 Po, 1 torche au marchand -> les égouts de la ville #2 -> Nord -> mangez 1 soupe -> faites exploser la barricade -> goblin - 5 Po -> ...

le repaire des contrebandiers -> ... - *Brent* intervient pour les rassurer -> -> contrebandière -> ... - elle achète bois de cerfs, bijoux, perles & poissons dorés -> *contrebandier* désire 5 champignons rares - récoltez les pour lui immédiatement -> + 1 gloire & 50 Po - vous savez repérer les champignons - il vend champignons comestibles, champignons vénéneux & champignons magiques - il achète champignons comestibles, champignons vénéneux, champignons magiques & champignons rares -> fouillez stock pour 9 bois de chauffage & 2 fourrures

Sud -> récoltez 3 champignons rares & 1 champignon magique -> souterrain vers le repaire des contrebandiers -> récoltez 3 champignons vénéneux -> la barrière Est -> récoltez 3 champignons vénéneux & 2 champignons magiques -> rendez compte à Hector pour ses comparses -> + 1 gloire & 5 champignons magiques

le port de la ville -> récoltez 4 champignons comestibles -> le bazar -> récoltez 2 champignons vénéneux -> faites concocter 1 potion de guérison à base de baies par l'herboriste -> la barrière Ouest -> récoltez 6 champignons vénéneux & 2 champignons magiques -> la côte Ouest -> récoltez 3 champignons comestibles, 6 champignons vénéneux & 2 champignons magiques -> la grotte de la côte Ouest -> récoltez 3 champignons magiques -> la ferme -> récoltez 4 champignons vénéneux, 3 champignons magiques & 5 champignons comestibles -> la forêt -> récoltez 3 champignons vénéneux, 2 champignons magiques & 9 champignons comestibles -> les montagnes -> récoltez 4 champignons vénéneux, 4 champignons magiques & 4 champignons comestibles -> campez -> cuisinez 3 omelettes

l'île cachée -> le cellier -> récoltez 2 champignons magiques -> la baie secrète -> récoltez 1 champignon magique -> les égouts de la ville #1 -> récoltez 3 champignons vénéneux -> Nord Ouest -> récoltez 3 champignons rares

les égouts de la ville #2 -> Nord -> guerrier goblin - 10 Po -> le bazar -> faites concocter 1 potion de guérison

à base de baies par l'*herboriste* -> l'*île cachée* -> faites fabriquer 1 **poison** à base de sacs par l'*alchimiste* -> les égouts de la ville #2 -> Nord -> mangez 1 **omelette** -> *shaman goblin* - 1 **minerai argenté** -> fouillez **stock** pour 15 **sacs de sel** & 3 **crabes** -> **échelle** -> ...

le cellier du temple

... -> la forêt -> cueillez 4 **baies guérisseuses** -> la barrière Ouest -> faites griller 6 **poissons** par la femme du pêcheur -> le bazar -> faites concocter 2 **potions de guérison** à base de baies par l'*herboriste* -> le cellier du temple -> mangez 1 **poisson grillé** -> *guerrier goblin* - 10 Po -> mangez 1 **poisson grillé** -> *goblin* - 5 Po -> libérez prisonnier -> + 1 **gloire** -> grille verrouillée (ok voir ci après) -> l'*île cachée* -> faites fabriquer 1 **poison** à base de sacs par l'*alchimiste* -> le cellier du temple -> mangez 1 **omelette** -> *shaman goblin* - **clé** -> portail à gobelins <- sera refermé durant **annihiler les portails**

ouvrez grille verrouillée avec **clé** -> fouillez **stock** pour 2 **potions de guérison** & 1 **pot de miel** -> escalier ascendant vers ...

le temple

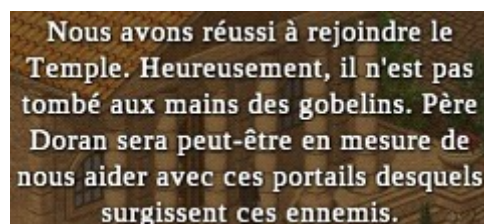
fouillez **stock** pour 2 **cuirs**, 1 **sac à poison** & 8 **racines** -> collectez 2 **champignons vénéneux** -> mangez **poisson grillé** -> *guerrier goblin* - 10 Po -> *goblin* - 5 Po - votre **épée** se casse - présence d'1 **citerne** -> fouillez **stock** pour 3 **fleurs de nuit**, 2 **bougies** & 34 Po

l'*île cachée* -> faites fabriquer 1 **poison** à base de champignons par l'*alchimiste* -> revendez 1 **griffe** & 1 **dent** au marchand noir contre 20 Po -> le bazar -> achetez 100 Po, 1 **épée** au marchand d'armes -> le temple -> mangez 1 **poisson grillé** -> *shaman goblin* - **minerai argenté** -> fouillez **stock** pour 1 **minerai argenté** & 47 Po -> le bazar -> faites concocter 1 **potion de guérison** à base de baies par l'*herboriste* -> le temple -> mangez 1 **poisson grillé** -> le **commandant Favian** liquide **ogre** - **crystal** -> mangez 1 **poisson grillé** -> remplissez 12 seaux d'eau dans **citerne** -> éteignez la section de barricade en feu - **reste ogre puissant à l'Ouest (ok cf. fin du quartier Est)**

collectez 3 **champignons vénéneux** & 4 **oeufs**

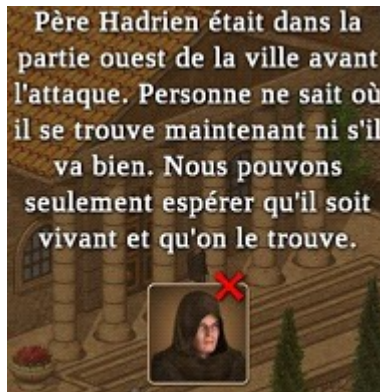
administrateur de l'orphelinat réclame 4 **vêtements** & 4 **paires de chaussures** pour les enfants (ok durant **annihiler les portails**)

père Doran vous reconnaît -> ...



Nous avons réussi à rejoindre le Temple. Heureusement, il n'est pas tombé aux mains des gobelins. Père Doran sera peut-être en mesure de nous aider avec ces portails desquels surgissent ces ennemis.

... - n'ayant pas étudié la magie noire, il n'est pas compétent pour refermer les portails - ...



vous devez trouver *père Hadrien* qui lui, en sait + sur la magie noire (ok cf. **fin des bains**)



petit point à l'instant T ...

le quartier Est

récoltez 2 champignons vénéneux, 3 champignons comestibles & 3 œufs

afin de faire un gâteau pour *ses enfants*, *cuisinière* désire 2 sacs de farine, 1 seau de lait, 15 œufs & 4 pots de miel - il vous manque 2 sacs de farine & 2 pots de miel (ok cf. **fin des bains**)

aubergiste -> c'est 20 Po la nuitée - *aubergiste* doit refaire son stock, il demande 10 bois de chauffage, 5 bougies, 5 bières, 5 soupes, 5 poissons grillés & 5 pains - il vous manque 1 bois de chauffage, 3 bougies, 5 bières, 5 soupes, 5 poissons grillés & 5 pains (ok cf. **fin des bains**)

pour faire de la soupe de champignons pour *les pauvres*, *moine* a besoin de 9 seaux d'eau, 18 champignons comestibles & 9 racines -> le temple -> remplissez 12 seaux d'eau dans citerne -> le quartier Est -> donnez ce qu'il demande au *moine* -> + 2 gloire & 3 soupes - *moine* cuisine soupe avec 1 seau d'eau, 2 champignons comestibles & 1 racine

vieille femme -> nourrissez ses poules avec 1 sac de blé -> + 1 gloire & 5 sacs de sel

pour soigner *son mari* qui a participé à la défense de la ville, *femme désespérée* a besoin d'1 bandage & d'1 potion de guérison (ok cf. **fin des bains**)

habitante -> 3 serpents "squattent" sa cave -> la barrière Ouest -> achetez 25 Po, 1 canne à pêche & 5 mouches montées à la femme du pêcheur -> mangez 1 viande cuite -> pêchez 12 poissons & 1 algues -> faites griller 4 poissons par la femme du pêcheur -> le quartier Est -> la cave de l'habitante -> serpent -> mangez 1 poisson grillé -> serpent venimeux - 1 sac à poison -> serpent -> le quartier Est -> l'habitante est pleinement satisfaite -> + 1 gloire & 2 fleurs de miel, 2 fleurs guérisseuses et 2 fleurs de nuit

l'île cachée -> faites fabriquer 1 poison à base de sacs par l'alchimiste -> le bazar -> faites concocter 1 potion de guérison à base de baies par l'herboriste -> le temple -> mangez 1 poisson grillé -> le command Favian liquide ogre puissant - cristal -> fouillez stock pour 1 sac de farine, 5 champignons magiques & 22 Po -> Ouest -> ...

le quartier Ouest

collectez 5 champignons comestibles

le bazar -> faites concocter 1 **potion de guérison** à base de baies par l'*herboriste* -> le quartier Ouest -> mangez 1 **soupe** -> *guerrier goblin* - 10 Po -> fouillez **stock** pour 2 **fleurs de miel** & 5 **champignons comestibles**

l'île cachée -> faites fabriquer 1 **poison** à base de champignons par l'*alchimiste* -> pêchez 3 **poissons** & 1 **grenouille au Sud Est** -> le bazar -> faites concocter 2 **potions de guérison** à base de fleurs par l'*herboriste* -> le quartier ouest -> mangez 1 **poisson grillé** -> *goblin* - 5 Po -> **marchand** -> 2 araignées ont envahies ... le **cellier du marchand du quartier Ouest** -> le bazar -> achetez 12 Po, 1 **torche** au **marchand** -> le **cellier du marchand du quartier Ouest** -> mangez 1 **soupe** -> *araignée* -> l'île cachée -> faites fabriquer 1 **antidote** à base de champignons par l'*alchimiste* -> le **cellier du marchand du quartier Ouest** -> *araignée cachée* - **sac à poison** -> le quartier Ouest -> *marchand* -> + 1 **gloire** & 150 Po

mangez 1 **poisson grillé** & 1 **omelette** -> le **commandant Favian** liquide *ogre puissant* - **cristal** -> collectez 4 **champignons vénéneux au Centre** -> mangez 1 **viande cuite** -> *guerrier goblin à l'Ouest* - 10 Po -> fouillez **stock** pour 9 **racines**, 1 **bougie** & 1 **minerai argenté**

collectez 3 **champignons vénéneux** & 3 **œufs** -> *ayant peur de mourir, habitant* vous confie son **testament** à destination de sa famille du quartier Est - il paie d'avance 20 Po -> le quartier Est -> remettez le à *cuisinière*-, sa *cousine* -> + 1 **gloire**

le quartier Ouest -> *fille cachée* est affamée -> le bazar -> achetez 10 Po, 1 **pain** à la *serveuse de l'auberge* -> le quartier Ouest -> donnez 1 **soupe** & 1 **pain** à *fille cachée* -> + 1 **gloire**

l'île cachée -> faites fabriquer 1 **poison** à base de champignons par l'*alchimiste* -> la **barrière Ouest** -> faites griller 10 **poissons** par la *femme du pêcheur* -> le quartier Est -> cueillez 4 **baies guérisseuses** -> le bazar -> faites concocter 1 **potion de guérison** à base de baies par l'*herboriste* -> le quartier Ouest -> *shaman goblin* - **minerai argenté** -> *prisonnier* s'exprime ... -> fouillez **stock** pour 10 **champignons magiques**, 1 **tonneau d'huile**, 1 **minerai argenté** & 16 Po -> libérez *prisonnier* -> ...

Ce prisonnier n'a pas l'air content que nous l'ayons libéré. Son nom est Althalos et les gobelins ont tué toute sa famille. Comme c'est horrible !

...
Althalos -> ...



il vous manque 11 points de gloire (ok voir ci dessous - fin durant **annihiler les portails**)

mangez 1 **poisson grillé** -> *goblin au Nord* -> **automatiquement**, *citoyenne* vous félicite -> + 1 **gloire** -> Nord ->

...

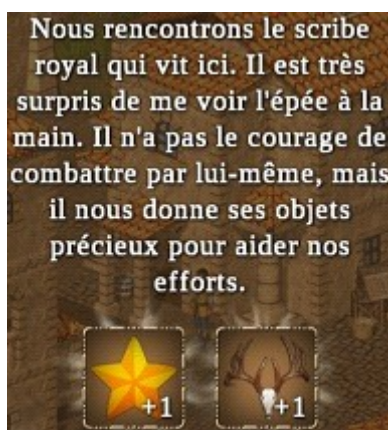
la rue Haute

... -> le quartier Est -> coupez 2 **fleurs guérisseuses** -> le bazar -> faites concocter 2 **potions de guérison** à

base d'herbes par l'herboriste -> la rue Haute -> mangez 1 poisson grillé -> guerrier goblin - 10 Po -> fouillez stock pour 1 paire de chaussures, 2 minerais d'argent & 10 Po -> l'île cachée -> faites fabriquer 1 poison à base de champignons par l'alchimiste -> la rue Haute -> mangez 1 poisson grillé -> shaman goblin à l'Est - minerais d'argent -> fouillez stock pour 1 bougie, 1 pot de miel & 24 Po

le bazar -> faites concocter 1 potion de guérison à base de baies par l'herboriste -> la rue Haute -> guerrier goblin - 10 Po -> collectez 3 champignons vénéneux & 4 œufs -> soldat blessé nécessite 1 bandage & 1 potion de guérison (ok cf. fin des bains)

le quartier Est -> mangez 1 poisson grillé -> coupez 3 fleurs de miel -> bazar -> faites concocter 1 potion de guérison à base de baies par l'herboriste -> la rue Haute -> mangez 1 baie juteuse -> le commandant Favian liquide ogre - cristal -> scribe -> + 1 gloire & 1 bois de cerf



...
Est -> ...

les bains

... -> le bazar -> faites concocter 1 potion de guérison à base de baies par l'herboriste -> les bains -> mangez 1 poisson grillé -> guerrier goblin - 10 Po -> fouillez stock pour 1 vêtement & 31 Po

collectez 4 champignons comestibles, 2 champignons magiques & 5 œufs

serviteur -> automatiquement, vous le rassurez en lui disant que sa maîtresse, la veuve du capitaine Jason, est à l'auberge du Bazar -> + 1 gloire

le temple -> cueillez 4 baies guérisseuses -> le bazar -> faites concocter 1 potion de guérison à base de baies par l'herboriste -> achetez 20 Po, 5 sacs de sel à la serveuse de l'auberge -> le port de la ville -> pêchez 4 poissons au Sud Ouest -> la barrière Ouest -> faites griller 5 poissons par la femme du pêcheur -> les bains -> mangez 1 poisson grillé -> le commandant Favian liquide ogre - cristal -> fouillez stock pour 1 bougie, 1 sac de farine, 1 minerais d'argent & 15 Po -> collectez 4 œufs & 4 champignons vénéneux

mangez 1 poisson grillé -> goblin au Sud Est - 5 Po -> fouillez stock pour 1 pot de miel, 1 minerais d'argent & 31 Po -> collectez 2 champignons vénéneux -> habitant -> ...



il vous manque 5 soupes & 5 pains (ok cf. **fin des bains**)

mangez 1 poisson grillé -> goblin au Nord - 5 Po - votre épée se casse -> fouillez stock pour 2 bandages, 10 sacs de sel & 3 fleurs de miel

le bazar -> achetez 100 Po, 1 épée au marchand d'armes -> faites concocter 3 potions de guérison à base de baies par l'herboriste -> l'île cachée -> faites fabriquer 2 poisons à base de sacs par l'alchimiste -> les bains -> shaman goblin -> minerais d'argent -> mangez 2 poissons grillés -> le commandant Favian liquide ogre puissant - cristal -> Philippe intervient ...



La voie qui mène au palais est bloquée par une étrange barrière. De l'autre côté se trouvent mes parents. Nous devons trouver un moyen de la traverser !

vous devrez (faire) effacer cette barrière ... (ok durant **quelque part "ailleurs"**)

fin des bains

à l'instant T, vous n'avez toujours pas trouvé le père Hadrian - plusieurs quêtes peuvent être finalisées

le quartier Est -> donnez 2 sacs de farine, 1 seau de lait, 15 œufs & 4 pots de miel à la cuisinière -> + 1 gloire & 100 Po -> faites cuisiner 5 soupes par le moine -> le bazar -> achetez 5 Po, 1 bois de chauffage au marchand -> achetez 75 Po, 5 pains & 5 bières à la serveuse de l'auberge -> le quartier Est -> donnez 10 bois de chauffage, 5 bougies, 5 bières, 5 soupes, 5 poissons grillés & 5 pains à l'aubergiste -> + 1 gloire & 250 Po -> remettez 1 bandage & 1 potion de guérison à la femme désespérée -> + 1 gloire & 30 Po -> faites cuisiner 5 soupes par le moine

la barrière Ouest -> faites griller 8 poissons par la femme du pêcheur -> le bazar -> achetez 25 Po, 5 pains à la serveuse de l'auberge -> le temple -> remplissez 12 seaux d'eau dans citerne -> les bains -> donnez 5 seaux d'eau, 5 soupes, 5 poissons grillés & 5 pains à l'habitant -> + 2 gloire, 1 bijoux & 1 bois de cerf -> cueillez 4 baies guérissuses -> coupez 2 fleurs de miel - votre faucille se casse -> le bazar -> faites concocter 1 potion de guérison à base de baies par l'herboriste

la rue Haute -> donnez 1 **bandage** & 1 **potion de guérison** au *soldat blessé* -> + 1 **gloire** -> ...

annihiler les portails

à l'Ouest, *homme sur les murs* vous interpelle -> mangez 1 **poisson grillé** -> coupez **buissons** pour 3 **bois de chauffage** -> **porte vers le haut** -> ...

Nous avons réussi à trouver Père Hadrien. Heureusement, il est vivant et se porte bien. Nous le tenons informé de la situation en ville. Il est très surpris qu'en plus des gobelins, des hommes-lézards soient aussi entrés en ville.

...



...

+ 1 **gloire** -> vous devez ramener **le père Hadrien** au temple -> faites le -> **le père Doran** -> ...

Nous ne perdons pas de temps et commençons immédiatement à discuter des portails ennemis. Père Hadrien a une théorie sur l'origine des portails, mais en tout premier lieu il doit les voir par lui-même et trouver comment les fermer.



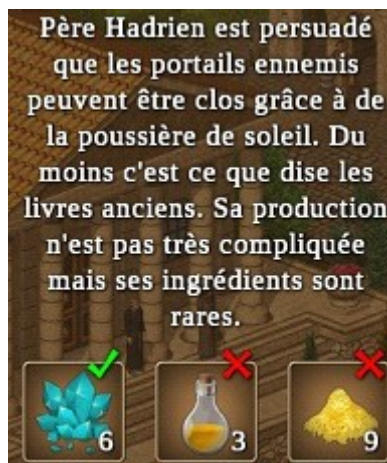
...

le cellier du temple -> ... -> le bazar -> faites concocter 1 **potion de guérison** à base de baies par l'*herboriste* -> le cellier du temple -> *guerrier goblin* - 10 **Po** -> **portail à gobelins** -> le quartier Ouest -> mangez 1 **poisson grillé** -> coupez 2 **fleurs de miel** -> le bazar -> faites concocter 2 **potions de guérison** à base de baies par l'*herboriste* -> les égouts de la ville #1 -> mangez 1 **poisson grillé** -> *homme lézard guerrier* - 10 **Po** -> **portail à hommes lézards** -> ...

Nous avons maintenant examiné les deux portails que nous connaissons. Père Hadrien dit qu'ils sont identiques et qu'ils ont dû être créés par le même pouvoir magique. Nous pouvons maintenant regagner la sécurité du temple.

...

le temple -> le père Doran -> ... -> le père Hadrien qui restera là -> ...



il vous manque 3 potions de soleil & 9 sulfures

l'île cachée -> pêchez 5 poissons au filet -> l'alchimiste -> achetez lui 198 Po, 9 sulfures puis questionnez la sur potion de soleil -> elle vous redirige vers .. -> les égouts de la ville #2 -> le repaire des contrebandiers -> questionnez contrebandière sur potion de soleil -> ... >

échangez 6 minerais d'argent contre 3 potions de soleil -> le temple -> le père Hadrien -> donnez lui ce qu'il demandait (6 cristaux, 3 potions de soleil & 9 sulfures) -> ...



le père Hadrien est de nouveau avec vous ...

le cellier du temple -> ... -> l'île cachée -> faites fabriquer 1 poison à base de sacs par l'alchimiste -> la barrière Ouest -> faites griller 2 poissons par la femme du pêcheur -> le cellier du temple -> mangez 1 poisson grillé -> shaman gobelin - 20 Po -> portail à gobelins -> ...

Père Hadrien explique ce qui doit être effectué près du portail. La poussière de soleil doit être répandue des deux côtés du portail. Par conséquent, quelqu'un doit se sacrifier pour entrer dans le portail.

...

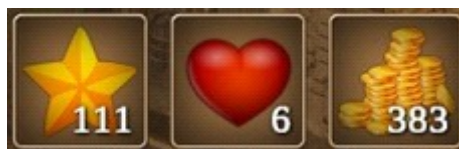
Brent intervient ...

L'un de nous doit se sacrifier et remplir sa mission de l'autre côté du portail. Cela ne sera pas facile. Le volontaire se retrouvera sans doute nez à nez avec une horde de gobelins.



vous devez trouver un *volontaire*

le bazar -> achetez 110 Po, 2 vêtements & 2 paires de chaussures au tailleur -> le temple -> donnez 4 vêtements & 4 paires de chaussures à l'administrateur de l'orphelinat -> + 2 gloire & 250 Po



dernier point de situation

le quartier Ouest -> *Althalos* -> ... - il dit venir avec vous pour combattre les gobelins



Althalos est dans le groupe (entouré de vert sur l'image)

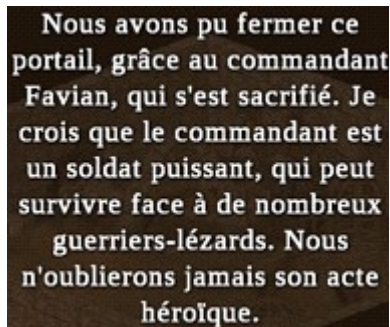
le cellier du temple -> portail à gobelins -> *Althalos* se désigne pour répandre poussière de soleil de l'autre côté -> *Brent* l'encourage -> ...

Nous avons réussi à fermer ce portail, grâce à *Althalos*, qui s'est sacrifié. Son acte héroïque ne sera jamais oublié, j'y veillerai personnellement.

...

les égouts de la ville #1 -> ... -> l'île cachée -> l'alchimiste -> faites lui fabriquer 1 poison à base de sacs & 1 antidote à base de champignons -> le quartier Ouest -> cueillez 4 baies guérisseuses -> le bazar -> achetez 15 Po, 1 fleur de miel à l'herboriste -> faites lui concocter 1 potion de guérison à base de baies -> la forêt -> mangez 1 poisson grillé -> *frelon offensif* au Nord Ouest - votre torche est foutue - 1 dard -> collectez 5 œufs -> coupez 3 fleurs de miel -> la côte Ouest -> campez -> cuisinez 2 omelettes -> la barrière Ouest -> achetez 5

Po, 5 mouches montées -> le bazar -> faites concocter 1 potion de guérison à base de baies par l'herboriste
-> les égouts de la ville #1 -> mangez 1 omelette -> chef des hommes lézards - 20 Po -> portail des hommes
lézards -> Philippe se désignant, le commandant Favian s'impose - il a + de chances de s'en sortir que
quiconque

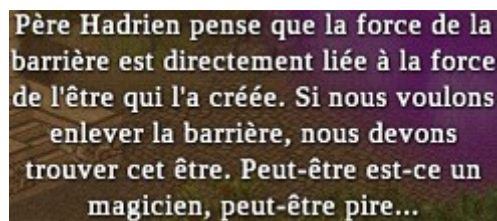


Nous avons pu fermer ce
portail, grâce au commandant
Favian, qui s'est sacrifié. Je
crois que le commandant est
un soldat puissant, qui peut
survivre face à de nombreux
guerriers-lézards. Nous
n'oublierons jamais son acte
héroïque.

...

effacer la barrière

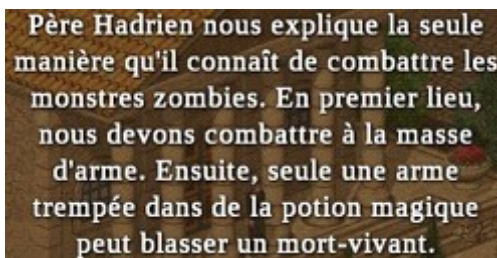
les bains -> ...



Père Hadrien pense que la force de la
barrière est directement liée à la force
de l'être qui l'a créée. Si nous voulons
enlever la barrière, nous devons
trouver cet être. Peut-être est-ce un
magicien, peut-être pire...

ok durant quelque part "ailleurs"

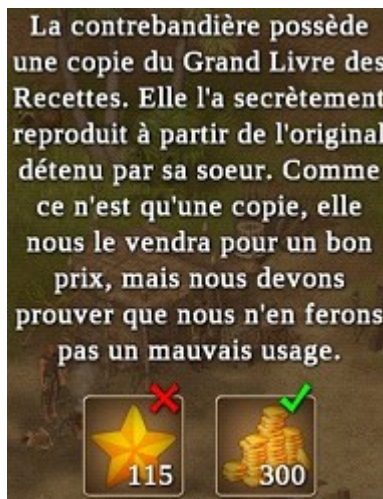
le temple -> le père Doran vous félicite -> le père Doran -> une "abomination" est apparue au quartier Est (ok
voir ci dessous) -> ...



Père Hadrien nous explique la seule
manière qu'il connaît de combattre les
monstres zombies. En premier lieu,
nous devons combattre à la masse
d'arme. Ensuite, seule une arme
trempée dans de la potion magique
peut blasser un mort-vivant.

...

l'île cachée -> demandez potion magique à l'alchimiste -> elle en a plus mais pourra en faire grâce au grand
livre des recettes que vous devrez trouver (ok voir ci après) -> la côte Ouest -> contrebandière (la femme
masquée) -> ...



il vous manque 4 points de gloire

le bazar -> achetez 144 Po, 4 bois de charpente & 2 clous au marchand -> achetez 20 Po, 1 marteau au marchand d'outils -> la barrière Est -> réparez la maison de Johan -> + 4 gloire - maintenant, il vous manque 106 Po

les égouts de la ville #2 -> le repaire des contrebandiers -> contrebandière détient l'original du grand livre des recettes - elle le vend 600 Po avec 110 de gloire -> revendez lui 1 bois de cerf & 1 bijoux contre 120 Po -> la côte Ouest -> offrez 300 Po à contrebandière (la femme masquée)



vous détenez la copie du grand livre des recettes

l'île cachée -> donnez copie du grand livre des recettes à l'alchimiste -> + 2 gloire -> dorénavant, l'alchimiste concocte gratuitement potion magique avec 1 fleur de nuit & 2 champignons magiques -> faites lui concocter 1 potion magique à base de champignons - il reste à savoir utiliser une masse d'arme (ok voir ci dessous)

la côte Ouest -> faites cuisiner 2 soupes par contrebandier -> le port de la ville -> à condition que vous en possédiez une & de par sa formation d'écuyer, le capitaine Black Rose peut vous enseigner le combat avec une masse d'arme -> les égouts de la ville #2 -> le repaire des contrebandiers -> revendez 1 bois de cerf & 1 perle à la contrebandière contre 140 Po -> le bazar -> achetez 100 Po, 1 masse d'arme au marchand d'armes -> le port de la ville -> mangez 1 soupe -> demandez au capitaine Black Rose de vous enseigner -> ...



...

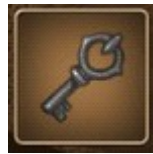
vous savez combattre à la masse d'arme

le quartier Est -> mangez 1 omelette -> zombie ("l'abomination") à l'Est -> il est sorti d'une cave qui, selon le père Hadrien, mène aux catacombes du cimetière de la ville -> allez y -> ...

la cave du quartier Est

... -> l'île cachée -> faites concocter 1 **potion magique** à base de champignons par l'alchimiste -> pêchez 9 **poissons** & 1 **poisson doré** à l'Est et au Nord Est -> le bazar -> achetez 20 Po, 5 **sacs de sel** à la serveuse de l'auberge -> la barrière Ouest -> faites cuisiner 5 **poissons** par la femme du pêcheur -> la cave du quartier Est -> mangez 1 **poisson grillé** -> zombie - 10 Po ->

l'île cachée -> faites concocter 1 **antidote** à base de champignons par l'alchimiste -> le bazar -> achetez 12 Po, 1 **torche** au marchand -> la cave du quartier Est -> araignée cachée - sac à poison -> 1 **clé** sur la table !



...

les catacombes

... -> la barrière Est -> mangez 1 **poisson grillé** -> pêchez 4 **grenouilles** -> l'île cachée -> faites concocter 1 **antidote** à base de champignons par l'alchimiste -> le bazar -> faites concocter 2 **potions de guérison** à base de baies par l'herboriste -> les catacombes -> mangez 1 **poisson grillé** -> araignée flamboyante - sac à poison -> ouvrez grille avec **clé** -> collectez 2 **champignons magiques**

l'île cachée -> faites concocter 3 **potions magiques** à base de champignons par l'alchimiste -> les catacombes -> zombie putréfié - 20 Po -> mangez 1 **poisson grillé** -> squelette - 10 Po -> fouillez stock pour 2 **bijoux**, 1 **perle** & 7 **champignons magiques** ->

l'île cachée -> faites concocter 1 **antidote** à base de champignons par l'alchimiste -> la forêt -> frelon agacé - 1 **dard** -> collectez 4 **champignons comestibles** -> mangez 1 **poisson grillé** -> coupez 2 **fleurs guérisseuses** -> le bazar -> achetez 18 Po, 1 **fleur guérisseuse** à l'herboriste -> faites lui concocter 2 **potions de guérison** à base d'herbes -> les catacombes -> guerrier squelette - 20 Po - votre **bouclier** se brise -> l'île cachée -> faites concocter 2 **potions magiques** à base de champignons par l'alchimiste -> mangez 1 **soupe** -> pêchez 1 **poisson doré** & 5 **poissons** -> le bazar -> achetez 20 Po, 5 **sacs de sel** à la serveuse de l'auberge -> la barrière Ouest -> faites cuisiner 5 **poissons** par la femme du pêcheur -> les catacombes -> mangez 1 **poisson grillé** -> zombie putréfié - 20 Po -> zombie - 10 Po -> escalier ascendant -> ...

l'île cachée -> faites concocter 2 **potions magiques** à base de champignons par l'alchimiste -> la forêt -> cueillez 4 **baies guérisseuses** au Sud Est -> le bazar -> achetez 15 Po, 1 **fleur de miel** à l'herboriste -> faites lui concocter 1 **potion de guérison** à base de baies -> le quartier Est -> mangez 1 **poisson grillé** -> déterrez 10 **racines** -> faites cuisiner 4 **soupes** par le moine -> les catacombes -> escalier ascendant -> zombie putréfié - 20 Po -> les égouts de la ville #2 -> le repaire des contrebandiers -> revendez 95 Po, 1 **poisson doré** à contrebandière -> le bazar -> achetez 70 Po, 1 **bouclier** au marchands d'armes -> achetez 15 Po, 1 **fleur de miel** à l'herboriste -> faites lui concocter 1 **potion de guérison** à base de baies -> les catacombes -> escalier ascendant -> mangez 1 **soupe** -> guerrier squelette - 20 Po -> fouillez stock pour 1 **dague**, 1 **bijoux** & 37 Po -> l'île cachée -> faites concocter 2 **potions magiques** à base de champignons par l'alchimiste -> les catacombes -> escalier ascendant -> le bazar -> achetez 15 Po, 1 **fleur de miel** à l'herboriste -> faites lui concocter 1 **potion de guérison** à base de baies -> les catacombes -> escalier ascendant -> mangez 1 **poisson grillé** -> zombie avarié - 30 Po -> la ferme -> coupez 2 **fleurs de nuit** -> l'île cachée -> faites concocter 2 **potions magiques** à base de champignons par l'alchimiste -> les catacombes -> escalier ascendant -> mangez 1 **soupe** -> zombie - 10 Po -> ...



c'est votre mère ...

Ma mère me raconte ce qu'il s'est passé au palais. Il s'avère que le mage Fendrel, qui était venu à l'audience, s'est révélé pétri de mauvaises intentions. Il voulait s'emparer de l'Armure des Dieux. Quand mon père a refusé de la lui donner, il a planifié l'attaque sur la ville pour faire plier mon père.

Quand mon père a compris ce qu'il se passait, il a revêtu l'Armure des Dieux, et il est désormais protégé. Mais Fendrel le retient prisonnier dans le palais et tente de le forcer à lui donner l'armure. Ma mère était enfermée dans les catacombes.

...

le père Hadrien intervient dans la conversation ... votre mère précise ...

Nous devons retrouver ce démon et le tuer. Il n'y a que comme cela que la barrière sera levée et que nous pourrons rejoindre le palais.

...

squelette - 10 Po -> collectez 2 **champignons magiques** -> le **bazar** -> achetez 15 Po, 1 **fleur de miel** à *l'herboriste* -> faites lui concocter 1 **potion de guérison** à base de baies -> la **côte Ouest** -> mangez 1 **poisson grillé** -> coupez 2 **fleurs de nuit** au **Centre** -> cuisinez 2 **omelettes** -> l'**île cachée** -> faites concocter 2 **potions magiques** à base de champignons par *l'alchimiste* -> les **catacombes** -> escalier ascendant -> mangez 1 **omelette** -> *champion squelette* - 30 Po -> ...

le père Hadrien & Philippe discutent du **portail des catacombes** ... -> allez y -> **quelque part "ailleurs"** -> la **côte Ouest** -> coupez 2 **fleurs de nuit** -> l'**île cachée** -> faites concocter 2 **potions magiques** à base de champignons par *l'alchimiste* -> le **quartier Ouest** -> cueillez 3 **baies guérisseuses** -> **bazar** -> achetez 30 Po, 2 **fleurs de miel** à *l'herboriste* -> faites lui concocter 2 **potions de guérison** à base de baies -> les **catacombes** -> escalier ascendant -> **portail des catacombes** -> ...

quelque part "ailleurs"

mangez 1 **soupe** -> *guerrier squelette* - 20 Po -> à la vision du **démon**



...

Brent donne les consignes ...



...

le temple -> mangez 1 légumes -> remplissez 12 seaux d'eau dans citerne -> les bains -> mangez 1 baies juteuses -> coupez 1 fleur de nuit -> le bazar -> achetez 22 Po, 1 fleur de nuit -> l'île cachée -> faites concocter 2 potions magiques à base de champignons par l'alchimiste -> la côte Ouest -> faites cuisiner 2 soupes par contrebandier -> le bazar -> achetez 15 Po, 1 fleur de miel à l'herboriste -> faites lui concocter 1 potion de guérison à base de baies -> achetez 54 Po, 3 fleurs guérisseuses à l'herboriste -> faites lui concocter 2 potions de guérison à base d'herbes -> quelque part "ailleurs" -> mangez 2 soupes -> démon - Brent & le père Hadrien clament leur joie

portail de quelque part "ailleurs" -> il doit être refermé lui aussi ... le père Hadrien se désigne



...

les catacombes -> Philippe s'attriste de la destinée du père Hadrien - la barrière des catacombes est bien effacée



votre mère est avec vous ... -> escalier ascendant vers ...

le cimetière de la ville

collectez 4 champignons magiques & 8 champignons vénéneux

mangez 1 soupe -> coupez 2 fleurs de nuit -> Ouest -> les bains -> la barrière des bains est bien effacée -> le cimetière de la ville -> coupez 2 fleurs guérisseuses -> cueillez 4 baies guérisseuses -> l'île cachée -> faites concocter 1 potion magique à base de champignons par l'alchimiste -> le bazar -> achetez 18 Po, 1 fleur guérisseuse à l'herboriste -> faites lui concocter 2 potions de guérison à base d'herbes -> le cimetière de la ville -> mangez 1 soupe -> au Nord, zombie avarié - 30 Po - votre masse d'arme se brise -> Nord -> ...

la grande place -> la cuisine -> Philippe informe sa mère -> la grande place -> collectez 2 champignons magiques, 3 champignons vénéneux, 4 champignons comestibles & 9 œufs -> l'île cachée -> revendez 1 poisson doré au marchand noir contre 100 Po -> le bazar -> achetez 100 Po, 1 masse d'arme au marchand d'armes -> achetez 22 Po, 1 fleur de nuit à l'herboriste -> l'île cachée -> faites concocter 2 potions magiques à base de champignons par l'alchimiste -> la côte Ouest -> campez -> faites cuisiner 1 soupe par contrebandier -> la grande place -> champion squelette - 30 Po

la salle du trône -> ... -> la grande place -> coupez 2 fleurs guérisseuses -> le bazar -> achetez 18 Po, 1 fleur guérisseuse à l'herboriste -> lui concocter 2 potions de guérison à base d'herbes -> l'île cachée -> revendez 2 griffes & 2 dents au marchand noir contre 40 Po -> le bazar -> achetez 44 Po, 2 fleurs de nuit à l'herboriste -> l'île cachée -> faites concocter 2 potions magiques à base de champignons par l'alchimiste -> la salle du trône -> mangez 1 soupe -> champion squelette - 30 Po -> Maître Fendrel vous interpelle ... Brent, votre père & votre mère participe à la discussion

Fendrel doit être un mage très puissant s'il est capable d'organiser une attaque sur la ville entière. L'attaquer de façon irréfléchie serait une erreur. On dirait même qu'il n'attend que cela.

sur la grande place, votre mère vous conseille ...

le temple -> le père Doran -> ...

Le père Doran est convaincu que seule une puissante bénédiction peut briser le pouvoir du mal. Il y a trois autels dans la ville qui auraient besoin d'être restaurés et consacrés. Pendant que nous faisons cela, lui va prier pour la puissante bénédiction.

...

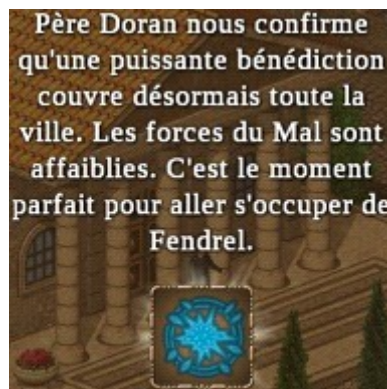
le quartier Ouest -> 1er autel -> pour être restauré, il nécessite 1 fleur de miel, 1 potion magique & 1 potion de soleil -> collectez 4 champignons comestibles au Nord Est -> le bazar -> achetez 37 Po, 1 fleur de miel & 1 fleur de nuit à l'herboriste -> l'île cachée -> faites concocter 1 potion magique à base de champignons par l'alchimiste -> revendez 50 Po, 2 fourrures au marchand noir -> les égouts de la ville #2 -> le repaire des contrebandiers -> échangez avec la contrebandière, 2 minerais argentés contre 1 potion de soleil -> le bazar -> achetez 12 Po, 3 sacs de sel à la serveuse de l'auberge -> la barrière Ouest -> faites cuisiner 3 poissons par la femme du pêcheur -> le quartier Ouest -> mangez 1 poisson grillé -> restaurez 1er autel

l'étang -> collectez 3 champignons vénéneux, 4 champignons comestibles, 1 champignons magique & 7

oeufs -> le bazar -> achetez 22 Po, 1 fleur de à l'herboriste -> l'île cachée -> faites concocter 1 potion magique à base de champignons par l'alchimiste -> l'étang -> mangez 1 poisson grillé -> guerrier squelette - 20 Po -> 2nd autel -> pour être restauré, il nécessite 1 fleur de miel, 1 potion magique & 1 potion de soleil -> cueillez 3 baies guérisseuses -> le bazar -> achetez 37 Po, 1 fleur de miel & 1 fleur de nuit à l'herboriste -> l'île cachée -> faites concocter 1 potion magique à base de champignons par l'alchimiste -> les égouts de la ville #2 -> le repaire des contrebandiers -> échangez avec la contrebandière, 2 minerais argentés contre 1 potion de soleil -> l'étang -> mangez 1 légumes & 1 baies juteuses -> restaurez 2nd autel

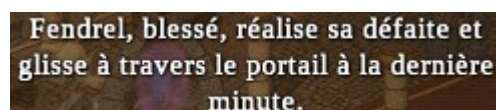
la côte Ouest -> cuisinez 3 omelettes -> le cimetière de la ville -> ... -> les égouts de la ville #2 -> le repaire des contrebandiers -> revendez 1 perle à contrebandière contre 95 Po -> le bazar -> achetez 37 Po, 1 fleur de miel & 1 fleur de nuit à l'herboriste -> faites lui concocter 1 potion de guérison -> l'île cachée -> faites concocter 1 potion magique à base de champignons par l'alchimiste -> le cimetière -> mangez 1 omelette -> zombie putréfié - 20 Po -> les égouts de la ville #2 -> le repaire des contrebandiers -> revendez 1 bijoux avec la contrebandière contre 75 Po -> le bazar -> achetez 59 Po, 1 fleur de miel & 2 fleurs de nuit à l'herboriste -> faites lui concocter 1 potion de guérison à base de baies -> l'île cachée -> faites concocter 2 potions magique à base de champignons par l'alchimiste -> le cimetière -> mangez 1 soupe -> zombie - 10 Po -> récoltez 3 oeufs -> mangez 1 omelette -> guerrier squelette - 20 Po -> -> 3ème autel -> pour être restauré, il nécessite 1 fleur de miel, 1 potion magique & 1 potion de soleil -> coupez 1 fleur de nuit -> le bazar -> achetez 30 Po, 2 fleurs de miel à l'herboriste -> les égouts de la ville #2 -> le repaire des contrebandiers -> achetez 8 Po, 1 champignon magique à contrebandier -> échangez avec la contrebandière, 2 minerais argentés contre 1 potion de soleil -> l'île cachée -> faites concocter 1 potion magique à base de champignons par l'alchimiste -> le cimetière -> mangez 1 omelette -> restaurez 3ème autel

le temple -> rendez compte au père Doran -> ...



vous êtes en capacité d'affronter Maître Fendrel ...

la salle du trône -> ... -> le bazar -> achetez 37 Po, 1 fleur de miel & 1 fleur de nuit à l'herboriste -> faites lui concocter 1 potion de guérison -> les égouts de la ville #2 -> le repaire des contrebandiers -> achetez 16 Po, 2 champignons magiques à contrebandier -> l'île cachée -> faites concocter 1 potion magique à base de champignons par l'alchimiste -> la salle du trône -> guerrier squelette - clé -> les égouts de la ville #2 -> le repaire des contrebandiers -> revendez 1 bijoux à contrebandière contre 75 Po -> achetez 16 Po, 2 champignons magiques à contrebandier -> le bazar -> achetez 22 Po, 1 fleur de nuit à l'herboriste -> l'île cachée -> faites concocter 1 potion magique à base de champignons par l'alchimiste -> la côte Ouest -> cuisinez 2 omelettes -> l'étang -> récoltez 5 fruits -> la salle du trône -> mangez 1 fruits -> Maître Fendrel -> Philippe & Brent l'invectivent -> Brent décoche sur lui une volée de flèches -> ...



votre père est dans la cage ...

vous devez refermer portail de la salle du trône -> Brent affirmant qu'il peut "finir" Maître Fendrel de l'autre

côté, se désigne ...

Brent se sacrifie et file à travers le portail. Peut-être survivra t'il là-bas ? Il restera pour toujours le héros de notre royaume.

...

grâce la **clé**, votre mère ouvre la cage dans laquelle était emprisonné votre père

Je suis heureuse que mes parents aillent bien et que la ville soit sauvée. Toutefois, il y a eu beaucoup de dégâts et de nombreuses personnes ont perdu la vie. Plus rien ne sera jamais comme avant.

c'est la fin de votre escapade ... relancez la partie pour ...

l'extra balle

Quelques semaines ont passé et la ville revient lentement à la normale. Certaines choses sont finalement même meilleures qu'avant. Maman n'est plus aussi stricte avec moi qu'avant et je peux aller où je veux. Et Philippe va devenir chevalier. Nous sommes devenus un couple inséparable.

...

vous êtes à la grande place -> soldat -> la salle du trône -> soldat -> votre père mentionne l'entraînement de Philippe -> les bains -> soldat -> veuve -> le temple -> le père Doran -> le passage entre le quartier Est & la barrière Est est dégagé -> le port de la ville -> le navire Black Rose n'est plus là -> collectez 1 crabe & 1 perle -> le bazar -> soldat -> ...

toutes les quêtes ayant été réalisées, il reste un dernier combat "pour le plaisir" -> le bazar -> faites concocter 1 potion de guérison par l'herboriste -> la caverne derrière le sous sol du cellier -> hideuse chauve souris - 1 dent

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



24 / 26



...

durée estimée + rédaction du document -> 27 h 15

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

les défauts du jeu

inventaire totalement surdimensionné - absence de journal - sauvegarde unique

à ma connaissance, il n'existe pas de grenouille marine

avoir dissocier 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 - l'inverse est aussi vrai

la rejouabilité est passable

les qualités du jeu

aucun crash - temps de chargement très rapides

très peu d'erreurs dans la traduction FR

gameplay excellent - les dialogues sont courts, explicites et bons

les compagnons interviennent plus que dans les épisodes précédents qui en sont dotés

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

Hero of the Kingdom 5 - the Lost Tale 2 est un très bon "petit" jeu