

# INQUISITOR

Cinemax - 2009 (Tchécoslovaque) - version GOG (EN -> Sept 2012 / FR -> fin 2017) à 2.69 euros

## \*\*\*\*\* NOMENCLATURE \*\*\*\*\*

Textes / Tiers / éléments du décor manipulable / Objets / commentaires

donneur de quête / compagnon / non réalisé -> choix / bonus permanent / bugs

## \*\*\*\*\* LA PARTIE -> L'ACTE I \*\*\*\*\*

mode de difficulté -> normal / Po = Pièces d'or / RP -> Bon



mon héro !

## Acte I.

L'an 1223 est enfin arrivé. Le royaume tout entier d'Ultherst sombre dans le chaos et la fin du monde est proche. Pour certains, il suscite l'espoir, pour d'autres la crainte. Mais vous êtes préoccupé par un problème beaucoup plus terre à terre : rester en vie. Vous êtes tombé aux mains du Saint-Office, ce qui signifie une seule chose par les temps qui courent : la torture et la mort. Bien sûr, vous pourriez essayer de prouver votre innocence, mais qui voudrait entendre la voix de la raison en ce moment ? Les Fléaux de Dieu ont frappé et des rejetons de l'Enfer menacent partout. Mais ne craignez rien, l'Inquisition est là pour rétablir la paix et l'ordre, et chaque pécheur sera racheté dans les flammes de la justice divine – même s'il peut sembler innocent pour le moment. Dieu sera en mesure de le dire...

Curieusement, vous avez été sauvé de la torture et du jugement dernier par deux hommes mystérieux se revendiquant des serviteurs inlassables de Dieu, de ceux dont vous appréciez la démarche, c'est à dire qui savent reconnaître un déni de justice. Finalement, une bourse d'or produisit la meilleure preuve de votre innocence. Le résultat de cette opération apparemment simple fut l'un des rares ordres de libération jamais émis par la Sainte Inquisition. Néanmoins, comme vous l'avez bientôt découvert, le prix de la miséricorde allait être élevé. Cela paraissait innocent au premier abord, vous deviez aller à Hillbrandt, une ville de montagne à la frontière nord du royaume, et faire la lumière sur la mort d'un certain marchand du nom de Kurth Ollmier. Pourquoi vous ? Parce que vous n'étiez personne ! Vous étiez insignifiant et remplaçable – ainsi que vous l'ont dit vos sauveurs. Mais que diable ! Vous étiez en vie !

Ainsi vous êtes-vous mis en route vers Hillbrandt afin de trouver Vallarian, le Juge de l'Inquisition de qui vous êtes censé devenir le coursier afin de cacher votre véritable mission – tout comme il vous a été dit de faire. Vos sauveurs ont promis de vous contacter bientôt pour voir les résultats de votre enquête. Et alors vous seriez censé être libre. Mais tout se mit à tourner d'une manière vraiment, vraiment différente. Pourquoi ? Parce que c'est l'an 1223, l'année où le monde s'achève.

### Hillbrandt

niveau 1

portes Sud -> **soldat** venant à vous -> quête éliminer les chauves souris -> dites lui que vous êtes de bonne volonté puis explorez l'entièreté des alentours d'**Hillbrandt** -> **souche d'arbre** à l'Est

niveau 3

566 Po

Hillbrandt





### **l'église**

intérieur -> le Juge *Vallarian* -> Quête principale - *Dominicus* -> quête retrouver l'évêque *Quentinus* (ok cf. **Antre des Orcs - 3ème niveau**) soigne gratuitement et vend des **objets magiques**

devant -> le Procureur Inquisitorial *Jeremiah* - le Mendiant *Flitz* donne des informations contre paiement

Ouest -> *Romius* ne sait pas grand chose ... *Volter* parle des orcs et des trolls ...

### **place du marché**

50 Po dans la **fontaine**

*Suzan Brauchner* -> donne des information - vend **divers objets**

*Thomas Reitdorf* -> donne des informations

### **maison Ouest église**

Baronne *Elisabeth von Singier* -> donne quelques informations -> revenez la voir après avoir discuté avec son frère

étage -> Baron *Robert van Callagan* -> quête rechercher sa femme *Linda* disparue (ok - cf. **Antre des Orcs - 3ème niveau**) - **coffre** verrouillé

### **maison Sud**

*Ellisia Würenrodt* -> quête retrouver son **herbier** (ok cf. **les Mines #1**) -> l'apothicaire donne des informations et vend des **potions**

**caserne** proche portes Sud

extérieur Ouest -> *Darmont* viens à vous et donne une information

*Bailli Conterbury* -> quête rechercher le soldat *Jullian*, un déserteur (ok cf. le **Cimetière du Village des Mineurs**)  
- il donne des informations et offre une prime pour les **têtes** et **scalps orc**

sous sol -> engagez *diabolus*

extérieur côté Est -> 3 maisonnettes dont une avec un *étranger* ...

**auberge** Nord **caserne**

*Joseph Truthorn* -> quête lui prêteriez 1 000 **Po** (reste a savoir s'il vous **remboursera**) -> il propose un jeu de dés  
(**bug** -> ne marche pas) et vend des boissons et **divers objets**

*Millward* donne une information

étage -> **coffre** verrouillé / *Stephan Reichman* -> quête veut la tête d'*Olfgard* qui aurait enlevé sa fille *Natalia* (ok cf. le **Cimetière du Village des Mineurs**) - il donne des informations / *Herminus* livre quelques informations

**maison** derrière **auberge**

*Viktor Hammerhand* -> quête retrouver son fils, *Paul* (ok - cf. la **Roche Dragon #2**) - il vend des **armes** et des **équipements d'armure**

**maison** Est **marché**

*Lotti Frankmüller* donne des informations

étage -> *Duc Weinberg* -> quête -> éliminer le Khan légendaire *Rashgar* (ok cf. **Antre des Orcs - 3ème niveau**)  
- **coffre** verrouillé - il donne des informations

**maison** derrière maison Est **marché**

*Sam Riemman*, le tailleur de pierre, donne des informations

**quartier nord**

**Confrérie des Justes** -> **porte** verrouillée

**habitation** -> *Theil Brechthold* -> quête récupérer une **potion de longévité** détenue par *Ellisia Würenrodt* (ok en la **menaçant**), astrologue et alchimiste, donne des informations et vend des **objets magiques dont boite magique**

-----

quand vous les croiserez, reparlerez aux différents *tiers* afin de glaner encore plus d'informations

devant l'église, dénoncez *Edmond d'Arvias* auprès du Procureur Inquisitorial *Jeremiah* -> sortez d'**Hillbrandt** et allez au Nord Est -> Maître *Edmond d'Arvias* -> quête retrouver son *épée de paladin* (ok cf. **Antre des Orcs - 3ème niveau**) - discutez avec lui - faites un choix (*je ne l'arrête pas*) -> revenez à **Hillbrandt** vers la **Confrérie des Justes** -> engagez *Hugo Montesque* -> retournez devant l'église -> parlez, contre paiement, de tous les sujets au Mendant *Flitz* -> il mentionne **notamment** *Millward* -> allez à l'**auberge** -> parlez à *Millward* et faites le avouer -> ... -> choisissez de l'arrêter ou pas (*je le laisse libre et récupère ainsi la bourse que lui avait donné Linda, soit 1 000 Po*) -> sortez d'**Hillbrandt** et allez au Nord ouest -> ...

## le Cimetière d'Hillbrandt #1

extérieur

éliminez les intrus ... / *fontaine de soin* à l'Est - *souche d'arbre* à l'Ouest

Nord -> *racine du diable* - ...



*magnifique lame de dague* -> utilisez la sur la *tombe* à côté -> **conservez la jusqu'au "procès"**

niveau 7

3 717 Po

le tombeau

contentez vous pour le moment d'explorer les couloirs ... ne touchez a rien sur les murs

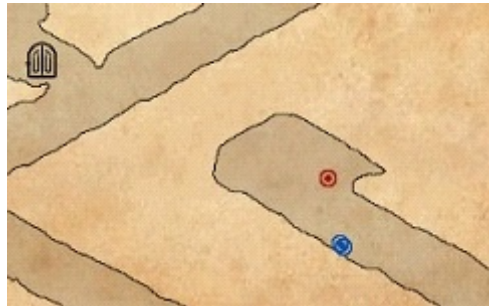
Centre -> grille verrouillée (ok + tard - cf. le **Cimetière d'Hillbrandt #2**)- coffre verrouillé (ok niveau 20)

Sud -> ...



levier dans un crâne -> cf. le **Cimetière d'Hillbrandt #2**

Est -> 2 coffres verrouillés (ok - niveau 20) - 2 plaques -> ...



une porte "ici" -> cf. le **Cimetière d'Hillbrandt #2**

## Hillbrandt - Place des exécutions

Sud

grosse pierre mystérieuse demande de l'eau bénite -> vous pouvez en acheter à *Dominicus* dans l'église d'Hillbrandt -> attendez d'être certain de vous avant de relâcher "les âmes mortes" (ok. fin de l'Acte I au niveau 26)

Centre Ouest

*Friedrich Raustitch* -> quête guérir le bourreau malade -> allez acheter une potion de *Raubsticht*, pour 500 Po, à *Ellisia Würenrodt* dans la maison Sud d'Hillbrandt -> ramenez lui -> il vous récompense de plus du double de votre investissement -> questionnez le, il donne des informations

*Friar* peut vous soigner contre paiement - il vend des objets magiques dont boîte magique

Nord

*Quarim*, l'assistant de *Friedrich Raustitch*, donne des informations -> il parle, entre autres, du **Cimetière d'Hillbrandt** et de l'ancien évêque *Herbertius* ...

niveau 9

4 744 Po

## Asherbalt #1

explorez le **village dévasté** et ses alentours -> ...

porte verrouillée (ok niveau 20 -> cf. **Asherbalt #2**) - présence de **tonneaux** - ramenez les **scalps** et **têtes orcs** au Bailli *Conterbury* dans la **caserne** proche portes Sud d'**Hillbrandt**

près d'un trou d'araignées -> **pierre** au Nord Est / **souche d'arbre** au Sud Ouest

## le Cimetière du Village des Mineurs #1

### Crypte Ouest

3 **grilles** fermées au Sud, au Centre et à l'Est (**ok + tard**) -> ...



**plaque** et **levier** dans un **crâne** "là" -> avancez -> ...

**coffre verrouillé** (ok niveau 20) - **plaque** au sol - **levier dans un crâne** ouvre la **grille** Sud -> allez y -> **coffre verrouillé** (ok niveau 20) - **levier dans un crâne** ouvre la **grille** Centre -> allez y -> ...

Sud Est -> une mare de lave -> **résistance au feu élevée** ou **lévitation** -> cf. le **Cimetière du Village des Mineurs #2**

vers le Sud -> Baron *Trauchmann* d'**Asherbalt** -> ... -> détruisez la **croix maléfique**

### Crypte Est

vous tombez sur *Jullian*, le soldat déserteur, en compagnie de ... *Natalia Reichmann* -> ... -> prenez un décision -> **il a refusé de me suivre** -> combat -> nouvelle décision -> **j'accepte de raccompagner Natalia** jusqu'au domicile de son paternel, soit à l'étage de l'**auberge** Nord **caserne** de **Hillbrandt** -> **il m'a récompensé** avec 1 590 Po -> *Olfgard* étant définitivement innocenté ... la quête s'y référant est **annulée** -> annonce du décès

du soldat *Jullian* auprès du Bailli *Conterbury* dans la caserne proche portes Sud -> récompense de 397 Po

niveau 12

8 240 Po

## les Mines de Fer #1

extérieur -> Centre Nord -> pierres / Nord Ouest -> tonneaux - entrée de ...

### les Mines - 1er niveau

Nord -> tonneau - 2 coffres verrouillés (ok niveau 20)

Nord Ouest -> chariot ouvre un passage / Centre Nord -> grande porte verrouillée (ok cf. les Mines de Fer #3)  
-> ...

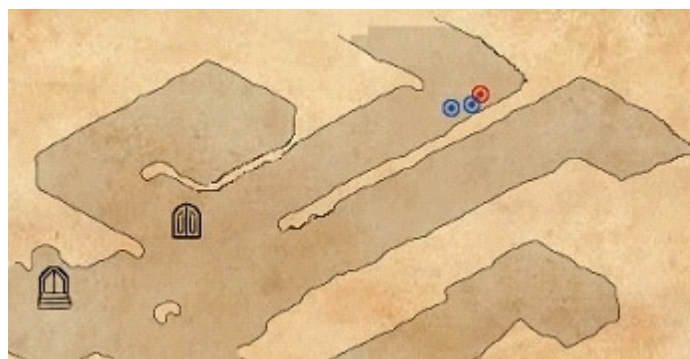
revenez et empruntez le passage -> toiles d'araignées -> Sud -> coffre verrouillé (cf. les Mines de Fer #3) -> ...

remontez et allez à l'Est -> grand levier ouvre grande porte à l'Est -> ... -> coffre verrouillé (ok niveau 20) -> escalier vers ...

### les Mines - 2nd niveau

Sud -> Est -> tonneau - coffre verrouillé (ok niveau 21)

Nord -> grand levier ouvre grande porte vers l'Ouest -> coffre verrouillé (cf. les Mines de Fer #3) -> ...



là, faites tomber le rocher dans la mare d'acide -> j'attends de pouvoir léviter pour continuer ... (cf. les Mines de Fer #2) -> allez direction Nord Est -> tonneau - coffre verrouillé (ok niveau 21)

niveau 16

7 320 Po



extérieur (suite) -> Est -> un **campement Orc** -> **coffre verrouillé** (cf. les **Mines de Fer #3**) - portail magique (sera opérationnel + tard -> cf. **Antre des Orcs - 3ème niveau**) - ramenez les **scalps** et **têtes orcs** au Bailli *Conterbury* dans la **caserne** proche portes Sud d'**Hillbrandt** - n'oubliez pas de ramasser l'**herbier** -> rapporterez le à *Ellisia Würenrodt* dans la **maison Sud d'Hillbrandt** -> elle vous concoctera un **miraculeux élixir de dextérité** (**Dextérité + 1**) -> désormais, elle propose ce service si vous lui fournissez une **racine du diable** et 1 000 **Po**

je lui en demande deux -> 2 \* **Constitution + 1**

## Route vers la Roche Dragon #1

Centre -> **chapelle de soins**

Sud Est -> **Rieven d'Ardrieaux**, un paladin de la Confrérie des Justes, -> quête porter secours à *Scott d'Ormand* enlevé par des trolls -> **dans ma partie, les deux sont décédés -> essayez de faire cette quête tout de suite (la Grotte au Sud Ouest) sans quitter la carte ... - racine du diable**

Sud -> **souche d'arbre** près d'un trou d'araignées

concoction d'un **miraculeux élixir de force** (**Force + 1**) par *Ellisia Würenrodt* dans la **maison Sud d'Hillbrandt**

Sud Ouest -> **racine du diable** - **bile de troll** sur un cadavre -> ...

### la Grotte

une mare d'acide -> j'attends de pouvoir léviter pour continuer ... cf. **Route vers la Roche Dragon #2**

## l'Arbre de Mort

Sud Est -> **pierre** / Nord Est -> **rubis** / Nord -> près d'un trou d'araignées -> **pierre** - **bile de troll** sur un cadavre

concoction d'un **miraculeux élixir d'Intelligence** (**Intelligence + 1**) par *Ellisia Würenrodt* dans la **maison Sud d'Hillbrandt**

Sud Ouest -> **racine du diable** près d'un trou d'araignées

Nord Ouest -> **racine du diable** - **bile de troll** sur un cadavre

Centre Nord -> **racine du diable** - la brebis Betty (je la laisse tranquille pour le moment ... cf. la **Roche Dagon #1** et/ou la **Roche Dragon #2**) - l'**arbre de mort** (mieux vaut ne pas y toucher ... prudence est mère de sûreté)

## la Roche Dragon #1

Nord Ouest -> **racine du diable** - porte de la **Bergerie** verrouillée (ok - cf. la **Roche Dragon #2**)

Nord -> **boite magique** devant l'entrée d'une **Grotte** (voir + bas)

Centre Est -> **chapelle de soins**

*Ellisia Würenrodt* dans la **maison Sud d'Hillbrandt** -> concoction d'un **miraculeux élixir de constitution** (**Constitution + 1**) - concoction d'un **miraculeux élixir de force** (**Force + 1**)

niveau 19

7 598 Po

Nord Est -> **racine du diable** - tonneaux - souche d'arbre - > les 3 portes des 2 **Fermes** sont verrouillées -> *Paul Hammerhand* est caché là ... -> cf. la **Roche Dragon #2**

Centre nord -> **souche d'arbre** - ...



la **1ère fille morte** (gardez la dans votre inventaire, vous aurez à la "présenter" à des *tiers*)

la **Grotte au Nord** -> mur de lave -> ne possédant pas le sort '**Lévitation**', je l'ai traversé ... -> ... -> quête ramener une brebis à l'ogre **Fathor** (sans aucun doute, Betty au Centre Nord de l'**Arbre de Mort**) -> j'ai refusé ...

-----

à **Hillbrandt**, parlez de la **1ère fille morte** au Juge *Vallarian* dans l'église -> Juge **Vallarian**, profitez en pour lui demander la quête de promotion -> **trouver l'ostensoir de saint orthénus et son voleur** (cf. le **Cimetière**)

## d'Hillbrandt #2)

*Ellisia Würenrodt* dans la **maison Sud d'Hillbrandt** -> concoction d'un miraculeux élixir de constitution (**Constitution + 1**) - concoction d'un miraculeux élixir de dextérité (**Dextérité + 1**) - concoction d'un miraculeux élixir d'intelligence (**Intelligence + 1**) - concoction d'un miraculeux élixir d'intelligence (**Intelligence + 1**)

## le Cimetière du Village des Mineurs #2

### Crypte Ouest

Sud Est -> une mare de lave -> ne possédant pas le sort 'Lévitacion', je l'ai traversé ... -> plaque - 2 coffres verrouillés (ok niveau 20)

## les Mines de Fer #2

### les Mines - 2nd niveau

Nord -> la mare d'acide -> ne possédant pas le sort 'Lévitacion', je l'ai traversé ... -> grande grille verrouillée (ok cf. les **Mines** de Fer #3)

## Route vers la Roche Dragon #2

### la Grotte

une mare d'acide -> ne possédant pas le sort 'Lévitacion', je l'ai traversé ... -> tonneaux - 2 **billes de troll** - *Scott d'Ormand* agonisant - mare d'acide sans obligation de la traverser -> ressortez et allez au Sud Est -> *Rieven d'Ardrieaux* est mort !

niveau 20

16 403 Po

*Ellisia Würenrodt* dans la **maison Sud d'Hillbrandt** -> concoction d'un miraculeux élixir de force (**Force + 1**)



le point sur l'évolution de mon héro ...

je suis de nouveau repassé aux **Mines de Fer** sans trouver comment ouvrir la grande porte et la grande grille verrouillées ... arf !

pour la quête de promotion du Juge *Vallarian* -> parlez au Mendiant *Flitz* (**Hillbrandt** devant l'église) -> parlez à *Quarim* (**Place des exécutions**) -> parlez à *Romius* (**Hillbrandt** - Ouest de l'église) -> il dit que ce n'est pas lui ...

si ce n'est déjà fait, reprenez de tous les sujets avec les tiers d'**Hillbrandt**, notamment *Ellisia Würenrodt* dans sa maison au Sud d'**Hillbrandt** -> elle donne une grande potion de soin pour *Paul Hammerhand*

## le Cimetière d'Hillbrandt #2

Est -> (cf. le Cimetière d'Hillbrandt #1) - bouton sur un mur (?) - porte à côté -> salle ronde -> coffre verrouillé

Sud -> (cf. le Cimetière d'Hillbrandt #1) - levier dans un crâne ouvre la grille au Centre -> allez y, vous tombez sur *Herbertius* ... un vampire -> utilisez votre boîte magique (<Bouton droit> dessus dans l'inventaire -> détruisez la -> demandez au génie de vous aider) -> ...

Pour être capable de tuer un vampire il vous faut d'abord détruire son cœur caché à proximité !



-> coffre verrouillé (ok niveau 20) - plaque avec le coeur maudit -> détruisez le -> ... -> récupérez l'ostensoir de Saint Orthenius -> ramenez le au Juge Vallarian dans l'église d'Hillbrandt -> retournez voir Romius (Hillbrandt - Ouest de l'église) -> ... -> rendez compte au juge Vallarian dans l'église d'Hillbrandt -> passez le test de connaissance -> vous devrez répondre correctement à 5 questions -> ...



désormais, vous êtes Procureur de l'Inquisition

+ 4 Points d'attributs / + 4 Points de compétence

il vous offre un anneau de procureur (+ 11 Intelligence / + 21 % résistance confusion / Identification + 2)

----

je viens juste de comprendre que pour fracasser une porte ou un coffre, vous pouvez le demander aux compagnons -> cibler avec <W>

## Asherbalt #2

le village dévasté -> porte verrouillée -> Olfgard est là -> ... -> allez dire au Duc Weinberg à l'étage de la maison Est marché d'Hillbrandt qu'il est innocent -> revenez annoncer la bonne nouvelle à Olfgard -> vous pouvez l'engager sous condition de rémunération et de l'absence d'Hugo Montesque dans le groupe)

## la Roche Dragon #2

Nord Ouest -> porte de la Bergerie -> Ruphert -> quête lui ramener Betty, une des ses brebis -> allez à l'Arbre de Mort -> Centre Nord -> attrapez Betty et ramenez la à Ruphert -> il vous livre une information et vous donne cette ...



magnifique dague brisée -> conservez la jusqu'au "procès" !

Nord Est -> 3 portes des 2 Fermes -> *Paul Hammerhand* -> quête le soigner (cf. son récit) -> donnez lui une grande potion de soin -> il vous raconte son observation du sabbat hérétique ... -> retournez avec l'enfant à Hillbrandt -> maison derrière auberge -> Viktor Hammerhand est satisfait -> il vous donne robuste bottes et 372 Po

### les Mines de Fer #3

extérieur (suite) -> Est -> un campement Orc -> boîte magique - racine du diable - liber lucifer ordinis novi (magie infernale) dans coffre

*Ellisia Würenrodt* dans la maison Sud d'Hillbrandt -> concoction d'un miraculeux élixir de vitesse (Vitesse + 1)

Nord Ouest -> pierre près du trou d'araignées -> ...

les Mines - 1er niveau

ouverture des coffres mentionnés dans les Mines de Fer #1

empruntez le passage des toiles d'araignées -> Sud -> boîte magique sous une pierre

niveau 21

23 179 Po

les Mines - 2nd niveau

idem dont, au Nord -> grand levier ouvre grande porte vers l'Ouest -> clé rouillée de la mine dans le coffre

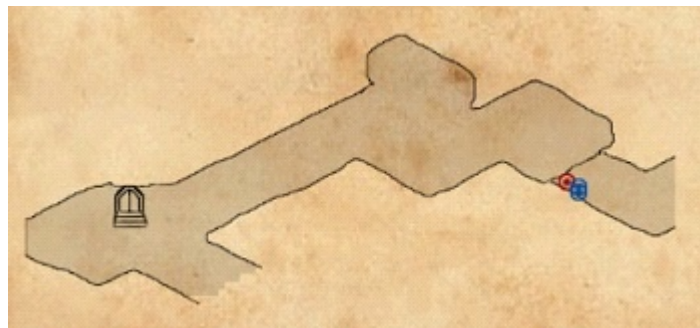
Nord -> la mare d'acide -> ne possédant toujours pas le sort 'Lévitation', je l'ai retraversé ... -> grande grille s'ouvre avec la clé rouillée de la mine -> ... -> ramassez clé des portes de la mine -> pierre - coffre

#### les Mines - 1er niveau

Centre Nord -> grande porte verrouillée s'ouvre avec la clé des portes de la mine -> tonneau - coffre verrouillé -> escalier vers ...

#### les Mines - 3ème niveau

Ouest -> 2 tonneaux / Nord Ouest -> coffre verrouillé -> ...



rocher a faire tomber -> allez vers l'Est -> ...

le mineur *Graubner* -> quête retrouver son ami *Joachim* qui n'est pas revenu - tonneau - coffre verrouillé -> ...

continuez vers l'Est -> rocher a faire tomber -> grande grille fermée au Nord Est (ok + tard) -> revenez vers l'Ouest -> 4 tonneaux - pont qui s'effondre -> revenez à l'entrée -> ...

vers le Sud -> tonneau -> coffre verrouillé -> le pont effondré -> Sud Est -> mare d'acide -> gros rocher a faire tomber -> *Joachim* est là -> ... -> tonneau - coffre verrouillé -> retournez voir *Graubner* -> il vous donne clé des portes de la mine qui ouvre la grande grille à l'Est -> tonneau - coffre verrouillé -> escalier vers ...

#### les Mines - 4ème niveau

*Wrang* -> quête lui ramener la tête de *Gubring* - tonneau -> progressez -> Est -> tonneau - rocher a faire tomber -> boîte magique dans le coffre verrouillé -> revenez et allez à l'Ouest -> ...

empruntez le passage derrière le rocher tombé -> tonneau - coffre verrouillé -> revenez -> vers Nord Ouest -> allez main gauche -> tonneau - coffre verrouillé -> revenez vers le Nord puis vers Ouest -> ...

2 tonneaux - 2 coffres verrouillés -> récupérez la tête de *Gubring* -> revenez vers *Wrang* -> donnez la lui (ou pas) -> si c'est le cas, l vous donne des informations -> retournez au Sud -> ... -> escalier vers ...

#### Antre des Orcs

### Antre des Orc - 1er niveau

Est -> tonneau - 3 coffres verrouillés

Nord Est -> 3 tonneaux - escalier vers Antre des Orcs - 2nd niveau

Nord -> coffre inaccessible (ok via passage secret) - tonneau - grande porte verrouillée (cf. Antre des Orcs - 2nd niveau)

Ouest -> mur pivotant verrouillé -> passage secret -> chaudron de soins / coffre / "trou" vers ...

### grotte

Horth -> quête tuer le fantôme du roi Harlior contre de puissants objets -> j'ai refusé / 2 tonneaux - coffre verrouillé

niveau 22

41 170 Po

### Antre des Orcs - 2nd niveau

Nord -> tonneau - coffre verrouillé (stock matériel a revendre)

vers le Sud Ouest -> ...



2 leviers ouvre la porte -> mare d'acide -> ...

boite magique sous plaque - tonneaux - clef antique dans coffre verrouillé - statue de soins

revenez au 1er niveau de l'Antre Orc -> Nord -> clef antique ouvre la grande porte verrouillée -> ... -> escalier vers Antre des Orcs - niveau 1A (voir fin de l'Acte I - niveau 25) -> retournez au 2nd niveau de l'Antre des Orcs

vers le Sud Est -> clef orc sur un cadavre ouvre la porte -> avancez -> ...



Centre Est -> salle avec coffre verrouillé / salle avec plaque -> ...



2 leviers ouvre la porte fermée du Centre Est -> ...

allez au Centre, soit à l'Ouest des étoiles sur l'image -> coffre verrouillé -> revenez à la porte ouverte du Centre Est -> allez y -> 4 tonneaux - coffre verrouillé - porte -> escalier vers ...

### Antre des Orcs - 3ème niveau

tonneau -> ...

Ouest -> couloir -> Sud -> secteur de la forge et salle d'armes -> tonneaux - 2 coffres - plaque - boîte magique au sol - porte verrouillée au Sud Est -> ...

cassez la -> quartier de détention -> coffre - tonneau -> vers le Nord Est, salle de torture -> clef orc sur un cadavre ouvre la grille verrouillée au Sud Est -> avancez -> vous tombez sur l'évêque Quintinus -> donnez lui une potion de mana -> il se téléporte à Hillbrandt

revenez au couloir et allez vers le Nord Est -> double porte -> cantine -> tonneau - coffre

revenez au couloir et allez vers le Nord Ouest -> porte verrouillée -> cassez la -> ... -> récupérez la clef orc au sol - tonneau - coffre verrouillé contient notamment elenchos tés pseudonimû Gnoseos (magie païenne) - plaque - portail magique vous téléporte à celui du campement Orc des Mines de Fer (extérieur) -> allez à l'église d'Hillbrandt -> parlez à Dominicus puis à l'évêque Quintinus -> ce dernier vous livre des informations (n'oubliez pas d'aborder le sujet de la 1ère fille morte) -> il vous offre l'anneau rage de Baptiste (+ 13 Force / magie païenne + 2 / résistance confusion + 23 %) -> profitez en pour questionner le juge Vallarian puis Ruphert à la Bergerie de la Roche Dragon -> retournez au 7ème niveau des Mines via le portail magique du campement Orc des Mines de Fer -> ...

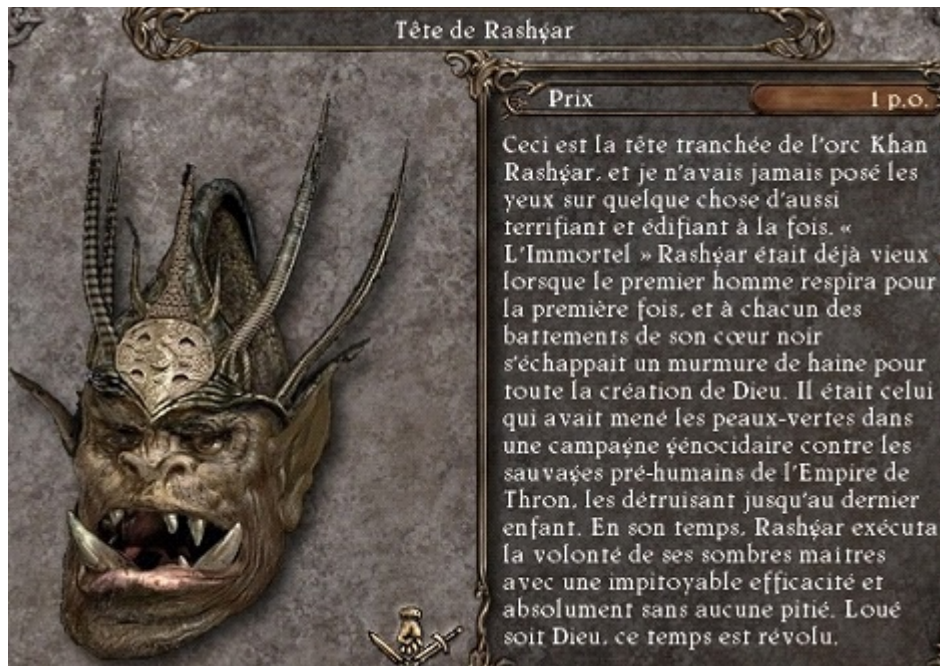
fouillez dans les 3 chaudrons (quête) -> revenez au couloir -> continuez vers le Nord Ouest -> ...

"Maître Edmond d'Arvias" -> ... -> récupérez épée de Maître Edmond d'Arvias -> apportez la à son propriétaire au Nord Est d'Hillbrandt -> il vous récompense avec épée longue de saignement -> revenez au Nord Ouest du 7ème niveau des Mines via le portail magique du campement Orc des Mines de Fer -> ...

pièce des statues -> coffre verrouillé - double porte en bois verrouillée avec une mare de lave derrière (ok.

après le **Belvédère de l'Archiduc** -> allez au Nord Ouest -> ...

double porte s'ouvre avec **clef orc** -> ... -> passez la passerelle -> ...



ramassez la **tête de Rashgar** -> n'oubliez pas l'**amulette** (d'invulnérabilité divine) et la **massue** (poing de Rashgar)

2 **coffres** verrouillés / *Linda Van Callagan* -> arrêtez la (**ou pas**) -> je l'emmène (**sans l'arrêter ... en tout cas, pas à cet instant**) et file avec elle vers -> ...

## Hillbrandt

allez à la **maison Ouest église** à l'étage -> le Baron *Robert van Callagan* vous récompense de 1 590 **Po**

apportez la **tête de Rashgar** au *Duc Weinberg* dans la **maison Est marché** à l'étage, il vous récompensera de 2 500 **Po**

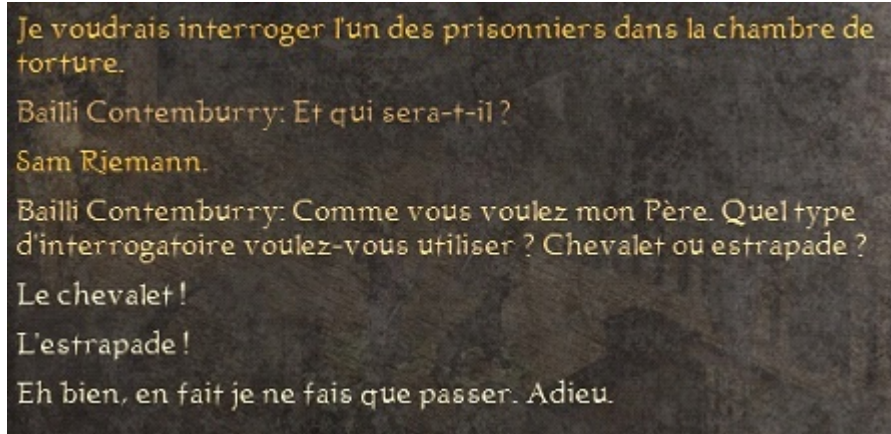
suite et fin de la **quête principale** -> ...

retournez à la **maison Ouest église** à l'étage -> arrêtez *Linda van Callagan* -> emmenez la à la **caserne** proche portes Sud -> demandez au Bailli *Conterbury* de l'emprisonner puis de l'interroger -> vous ne pouvez le faire (**torture**) car elle est enceinte -> allez à l'**église** -> le Juge *Vallarian* a fait libérer votre principale suspecte -> ...

allez de nouveau à la **maison Ouest église** à l'étage -> *Linda Van Callagan* avoue tout, **en vous livrant des détails**, avant de succomber à un empoisonnement (**elle craignait d'être assassinée, d'où ses aveux**) ... dont l'auteur serait son 'mentor', le Juge *Vallarian* -> annoncez son décès à son mari, le Baron *Robert van Callagan*, à l'étage -> ...

allez à **maison** derrière maison Est **marché** -> *Sam Riemman*, le tailleur de pierre -> arrêtez le -> il va se rebeller -> combattez le jusqu'à ce qu'il se rende -> vous confisquez ses **biens** et l'emmenez à la **caserne** proche portes

Sud -> demandez au Bailli *Conterbury* de l'emprisonner puis de l'interroger -> ...



Je voudrais interroger l'un des prisonniers dans la chambre de torture.  
Bailli Contemburry: Et qui sera-t-il ?  
Sam Riemann.  
Bailli Contemburry: Comme vous voulez mon Père. Quel type d'interrogatoire voulez-vous utiliser ? Chevalet ou estrapade ?  
Le chevalet !  
L'estrapade !  
Eh bien, en fait je ne fais que passer. Adieu.

choisissez votre "méthode" ...

descendez au sous sol ( **bug** -> 2 gardes vous attaquent -> ne les tuez pas si votre RP est bon ) -> interrogez Sam Riemman -> il confirme ce que vous avait dit Linda Van Callagan -> ...

devant l'église, parlez au le Procureur Inquisitorial *Jeremiah* de Sam Riemann puis, du même sujet, au Juge *Vallarian* dans l'église -> il nie et incrimine de nouveau Maître *Edmond d'Arvias* -> revenez vers le Procureur Inquisitorial *Jeremiah* -> demandez la mise en accusation du Juge *Vallarian* pour hérésie -> visiblement peu convaincu, il l'accepte -> reste a trouver où se cache le Juge *Vallarian* -> ...

au Nord Est -> parlez avec Maître *Edmond d'Arvias* -> lui aussi doute de l'implication du Juge *Vallarian* ...

revenez dans l'église -> l'évêque *Quentinus* regrette votre décision -> sortez et demandez au Procureur Inquisitorial *Jeremiah* (Juge intérimaire en l'absence de *Vallarian*) d'entâmer une procédure judiciaire contre Sam Riemman -> automatique -> Place des exécutions -> parlez au le Procureur Inquisitorial *Jeremiah* -> lancez l'embrasement du bûcher -> ... -> automatiquement, vous êtes devant l'église d'Hillbrandt

allez à la Roche Dragon -> Centre Nord sur le lieu du Sabbat hérétique -> le Juge *Vallarian* est là -> il rejette son arrestation -> ... -> il finira par se rendre -> vous lui confisquez ses biens -> escortez le jusqu'à la caserne proche portes Sud -> demandez au Bailli *Conterbury* de l'emprisonner puis de l'interroger -> descendez au sous sol ( **bug** -> 2 gardes vous attaquent -> ne les tuez pas si votre RP est bon ) -> il refuse d'en dire d'avantage -> ...

devant l'église, parlez au le Procureur Inquisitorial *Jeremiah* -> demandez une procédure judiciaire envers le Juge *Vallarian* pour hérésie -> automatique -> Place des exécutions -> parlez au Procureur Inquisitorial *Jeremiah* -> lancez l'embrasement du bûcher -> ... -> automatiquement, vous êtes devant l'église d'Hillbrandt

entrez dans l'église -> l'évêque *Quentinus* évoque "le Culte des Enfants de l'Ordre Nouveau" et vous remet un étrange parchemin en peau humaine trouvé dans le coffre du Juge *Vallarian* -> il vous conseille d'aller voir Maître *Edmond d'Arvias* -> ce dernier est désormais devant la Confrérie des Justes du quartier nord -> qui rédigera et vous remettra la lettre à l'évêque *Trevorius* (ok cf. *Glatzburg - Est*)

-----

avant de rejoindre *Glatzburg*, allez dans les Mines de Fer -> Antre des Orcs - 1er niveau -> Nord -> Antre des Orcs - niveau 1A -> 3 grandes portes verrouillées à l'entrée / Centre -> plaque - statue de soins / porte verrouillé

au Sud Est -> coffre verrouillé / porte verrouillée au Nord Ouest -> le fantôme du Roi *Harlior* de **Thron sous les montagnes** -> quête lever la malédiction qui l'accable -> acceptez (ou pas) -> pour cela, il faut liquider le Khan légendaire *Rashgar* (ce qui est déjà fait) -> avant de rejoindre la demeure de ses ancêtres, il vous offre la hache fléau des orcs / boîte magique dans le coffre

niveau 26

80 223 Po

enfin, si vous avez levé cette quête, rendez vous à la grosse pierre mystérieuse au Sud de la **Place des exécutions d'Hillbrandt** -> occupez vous (ou pas) des "âmes mortes" emprisonnées -> ... -> revenez à **Hillbrandt** -> pour avoir accès à **Glatzburg**, retournez voir l'évêque *Quentinus* dans l'église -> ...

\*\*\*\*\* *BILAN* \*\*\*\*\*

prise en main du jeu (rapide), réalisation de l'Acte I avec rédaction de ce document-> 56 h 30