

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 II ****

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

The screenshot displays the character sheet for Clotaire le Trefle, a Procureur de l'Inqu. The interface is divided into several sections:

- Character Info:** Name (Clotaire le Trefle), Title (Procureur de l'Inqu.), XP (84411 / 91640), Niveau (26).
- Attributes:** Vie (186 / 186), Endur. (193 / 193), Mana (350 / 350).
- Skills:** Force (35), Dextérité (18), Intelligence (70), Constitution (35), Vitesse (16), Résist. au Feu (19), Résist. au Froid (7), Résist. à la Foudre (7), Résist. au Poison (7), Résist. Physique (7).
- Abilities:** Attaque (68), Déçars (14 - 24), Défense (68), Pts d'attributs (4), Pts de compétences (4).
- Compétences:** Maïe divine (11), Maïe de Vraie Foi (2), Maïe des Miracles (2), Maïe inquisitoriale (1), Maïe hérétique (11), Maïe païenne (1), Maïe infernale (1), Combat rapproché (7), Combat à distance (1), Port d'armure (6), Identification (8), Perception (6), Aura sacrée (9), Flagellation (7), Autorité (10), Saïesse (10), Alchimie (1), Régén. mana (7), Perspi. spirituel. (1).

Acte II.

Bien que Vallarian le Juge fou ait été exécuté et que son âme soit maintenant sur le point de faire face au Jugement dernier, votre quête n'a pas encore été accomplie. Loin de là. Le mystérieux message codé trouvé sur le juge hérétique, ses différentes remarques à propos d'un Nouvel Ordre et d'enfants qui devraient gouverner le monde avec lui, et par dessus tout l'affirmation selon laquelle Arthamon l'ange déchu avait été invoqué suggèrent que les crimes de Vallarian ne sont pas de simples coïncidences et qu'ils avaient des racines plus profondes.

Vous partez alors pour Glatzburç, la deuxième plus grande ville du royaume, pour trouver la clé de tout le mystère et remonter la piste découverte à Hillbrandt. Vous vous demandez en vain si vos sauveurs avaient vent de l'importance de la tâche qu'ils vous ont confiée de bonne foi ou si vous êtes accidentellement tombé sur quelque chose dont personne n'avait la moindre idée auparavant.

Peut-être l'Évêque Trevorius, que vous êtes censé contacter à Glatzburç, pourra répondre à cela. Votre expérience vous dit, cependant, que la prudence et un certain degré de paranoïa sont importants pour votre survie. Ce n'est pas la première fois que vous vous trouvez au centre du plan de quelqu'un que vous espériez être votre allié. Vous ne devez pas oublier que le diable est rusé et dispose de milliers de visages. C'est, après tout, l'année 1223 et la fin du monde est censée arriver... Comme la traditionnelle augmentation de l'impôt.

Glatzburg - Est



faites le tour histoire de repérer ce quartier ...

Nord - Nord Ouest

Place de l'obélisque -> le Mendiant *Braham von Ullstadt* -> quête récupérer son **amulette** auprès de *Wanda Gieltwitch* (ok - cf. **Auberge**) -> contre rémunérations, il vous donne des informations

Domicile du Vice Gouverneur Royal, le Duc *Rowan van Leerin* -> parlez avec lui pour obtenir une information -> Duchesse *Emily van Leerin* -> ... -> **coffre** verrouillé -> *Johannes Clifford*, le Valet, donne des informations

l'église

le Juge et Procureur Général *Welfhar* (je ne lui ai pas dit la raison ma venue) -> quête consacrer le Temple de tous les Dieux (= le **Temple Païen**) de **Galibornium** avec de l'eau bénite contenue dans le **goupillon** qu'il vous donne (ok cf. **Galibornium** - le **Temple Païen**)

le Diacre *Erbert de Trimoli* soigne gratuitement et vend des **objets magiques dont objets de culte**

l'évêque *Trévorius* (quête principale) -> après consultation de la **lettre à l'évêque Trevorius** et l'**étrange parchemin en peau humaine**, n'est pas convaincu et parle même de demander une enquête sur vous -> finalement, il vous redirige vers la Savante *Enrie Jungwirdt* et vous donne des informations (ok. cf après les **Terres Abandonnées #2**)

le Cardinal et Inquisiteur Judiciaire *Truncquillus* (je ne lui dit pas qui m'a missionné pour **Hillbrandt** ni ce pourquoi je suis à **Glatzburg** - il a donné des ordres pour enquêter sur vos agissements à **Hillbrandt**) -> il vous donne des informations - **coffre** verrouillé -> reparlez au Cardinal et Inquisiteur Judiciaire *Truncquillus* qui vous confiera la quête de promotion -> trouver le **nécromancien hérétique** (ok recherchez -> soldat *Harph*)

escalier vers le **Donjon de l'épiscopat - 1er niveau** (voir + bas)

Sud - Sud Ouest

Place du Marché -> **fontaine** -> *Alphonso di Cerbio* vend des informations -> vous en obtenez une nouvelle sur **Galibornium** -> il vend **divers objets**

plus bas, un **étranger** vous aborde -> ...

Auberge de *Wanda Gieltwitch* -> quête retrouver sa **soeur disparue** (ok cf. après la **Caverne du Diable**) -> elle vend **divers objets** et propose deux jeux (**dés et l'émissaire du diable**) et des boissons -> parlez lui de *Braham von Ullstadt* et prenez une décision -> je lui ai racheté (vous pouvez essayé de la menacer), 500 Po, l'**amulette d'argent de Braham** (magie païenne + 2) -> après lui avoir remise, ce dernier m'a donné une information supplémentaire en rapport avec *Dietrich le Fossoyeur*

Habitation de la Savante *Enrie Jungwirdt* -> quête lui rapporter le **grimoire de sort de Fae'Darlion** - pour cela, elle vous donne **transcription de textes éléniens** -> ensuite, elle essaiera de déchiffrer l'**étrange parchemin en peau humaine** si (ok. cf les **Terres Abandonnées #2**) - elle vous donne des informations et peut lire votre avenir si vous disposez d'une **pomme-épineuse** (ok + tard) - elle vous concoctera un **miraculeux élixir** pour chaque **racine du diable** que vous lui présenterez accompagnée d'environ 1 500 Po - elle vend des **potions**

Maison du Charpentier *Hans Thomas Brookwelt* -> quête vérifier si la Femme de Chambre, *Jeanette* pratique la sorcellerie (ok cf. la **Colonie von Hunth**) -> il donne des informations

Est

Domicile du **Gouverneur Royal** -> la Grande-Duchesse *Yuliette Heidrik* dénonce son mari, le Grand-Duc *Robert Heidrik* (elle vous présente une lettre rédigée de sa main ...) - vous devrez prendre une décision pour son absolution (je lui ai signifié que ses simples aveux suffisaient) - coffre verrouillé - le Grand-Duc *Robert Heidrik* -> quête trucidier le chef des hommes lézards dans la **Caverne du Diable** (ok cf. la **Caverne du Diable - 3ème niveau**)

la **Décharge** -> 4 tonneaux - entrée des **Anciens Egouts** (voir + bas)

pour obtenir encore plus d'informations, reprenez à tous les *tiers* cités ci dessus et en particulier, à la **Place de l'obélisque**, avec le Mendiant *Braham von Ullstadt* et à l'**Auberge** avec *Wanda Gielwith*

allez **Sous l'église** -> vous y trouverez des tonneaux -> porte verrouillé au Nord -> porte verrouillée nécessitant une clé vers le Sud Est (ok cf. après le **Belvédère de l'Archiduc**) -> ressortez

Est -> allez à la **Décharge** -> descendez dans les ...

Anciens Egouts

allez vers le Nord Ouest -> pierre -> vers le Nord -> ...



1er levier et pierre "là" ...

revenez et allez vers le Sud Est -> grille fermée (ok + tard) -> retournez à l'entrée -> vers le Nord Est -> grille fermée (ok + tard) -> allez au Sud Est -> ...



2nd levier "ici" ...

revenez et allez vers le Sud Est -> remontez vers l'Est -> ...



3ème levier "là" ...

allez vers le Centre -> grille fermée (ok + tard) -> retournez à l'entrée -> la grille vers le Nord Est est ouverte -> allez y -> ...

ramassez **clef des égouts de Glatzburg** sur un cadavre de goule -> au Centre, un 4ème levier ouvre les 2 autres grilles -> ...

la grille fermée vers le Nord Est s'ouvre avec **clef des égouts de Glatzburg** -> avancez -> **tonneau** -> vous récupérez le **journal du soldat Harph** sur la **table (le nécromancien hérétique)** - **boite magique** dans le **coffre verrouillé**

Extérieur de **Glatzburg - Est** -> sortez par le Sud Est -> éliminez les brigands tout en conservant leurs **scalps** -> **pierre** au Sud Ouest -> **tonneau** et **coffre** verrouillé au Sud Est -> **pierre** au Nord -> **racine du diable** au Nord Ouest

concoction d'un miraculeux élixir de force (Force + 1) par **Enrie Jungwirdt** dans son **Habitation** au Sud Ouest de **Glatzburg - Est**

rendez vous à ...

Glatzburg - Ouest



faites un tour de repérage ...

Est -Sud Est

étranger vous aborde -> ... / 2 tonneaux

Maison du Maître Alchimiste *Paolus Ventimus* -> quête retrouver le **calice de la métamorphose** (ok cf. **Galibornium - le Colisée**) - il donne une information et vend des **objets magiques dont** **boite magique**

Auberge -> le soldat *Harph* est présent - ne l'arrêtez pas maintenant (**voir + bas, juste après Glastburg - Place des exécutions**), il donne une information / Aubergiste *Ludwig Weintraum* -> quête récupérer les **bouteilles de château de trebrechete** volées par des bandits (ok - cf. **Hameau Hors-la-Loi**) - il donne une information, propose un jeu (**l'émissaire du diable**) et vous remet **lettre d'avertissement** - il vend **divers objets** et des boissons

Sud

Chevalier *Etienne de Pasque* -> quête retrouver sa **chaîne de la fraternité** - il **soupçonne Tinthan le Comédien** (ok. juste après **Glatzburg - Place des exécutions**) - il donne une information

Maître *Dieter von Gelbendiel* -> quête trouver le responsable des enlèvements de **jeunes filles** - **en échange, il promet de vous livrer une information importante** (ok cf. après la **Caverne du Diable**) - il donne deux informations

Confrérie des Justes -> **porte** verrouillée / 2 tonneaux

Ouest -> Maison d'un *étranger* -> ... / Centre -> **Grande Habitation** dont la **porte d'entrée** est verrouillée

Nord

Forge du Maître Armurier *Hans von Drichtmaul* -> il donne une information -> quête rechercher le **marteau magique** de son arrière grand père, *Bonhart* (ok cf. la **Caverne du Diable** -> marteau de la famille *Drichtmaul*)

fontaine / *Guss Halworth*-> quête retrouver sa **chevalière des paladins** de l'archange Gabriel (anneau d'*Halworth*) volée par des bandits (ok cf. les **Terres Abandonnées**)

Habitation du Marchand *Raimond Ventano* -> il donne une information

Nord Est

Caserne -> Bailli *Gendriel Smith*-> quête éliminer les morts vivants présents dans les **Anciens Égouts** (déjà fait - il vous donne 1 000 Po) -il donne trois informations et offre une prime pour les **scalps de brigands** / soldat *Hauffner* donne une information / Sous sol -> **la Prison** -> *Francesca Gulvardi* ne peut être interrogée (cf. après les **Terres Abandonnées #2**)

reparlez à tous les *tiers* pour obtenir plus d'informations -> *Guss Halworth*, au Nord, en donne deux de plus faites de même à **Glatzburg Est** -> ... -> à l'Est, au **Domicile du Gouverneur Royal**, le Grand-Duc *Robert Heidrik* -> décidez de dire (ou pas) qui vous a donné l'information (pour sa supposée visite au **Cimetière de Glatzburg**)

Extérieur de **Glatzburg - Ouest** -> **racine du diable** sous une **Pierre** au Sud Est -> **Pierre** au Nord Ouest -> **coffre verrouillé** au Nord

concoction d'un **miraculeux élixir de vitesse** (**Vitesse + 1**) par *Enrie Jungwirdt* dans son **Habitation** au Sud Ouest de **Glatzburg - Est**

allez à ...

Glatzburg - Place des exécutions

Centre -> le Bourreau *Yan Flemberg* -> menez lui (ou pas) -> quête détruire le Duc maudit *Itswan de Bragho* (ok cf. le **Cimetière de Glatzburg #3**) -> il donne une information / vous retrouvez *Friar* qui peut toujours vous soigner contre paiement - il vend des **objets magiques dont boîte magique**

Ouest -> **racine du diable** / Nord Ouest -> **Pierre** / Sud Est -> **Pierre**

Nord Est

souche d'arbre - - **pomme épineuse** au sol

tombe ouverte d'où sortent des fantômes -> allez y -> ramassez magnifique amulette (chaîne de la fraternité) et la 2nde fille morte -> ...



examinez le pentagramme de ce second sabbat hérétique

Glatzburg - Est

concoction d'un miraculeux élixir de constitution (Constitution + 1) par Enrie Jungwirdt dans son Habitation au Sud Ouest -> ...

Enrie Jungwirdt: J'entends le son des cors... Non ! Ce sont les cors infernaux... Condamné est celui qui entre dans la gueule de l'Enfer. Mais par trois fois vous y entrerez et par trois fois vous finirez par y faire face - afin de décider. À trois maux vous devrez faire face et la victoire sera votre défaite. Je vous vois traverser la vallée des larmes jusqu'aux portes qui ne mènent nulle part. Je vous vois voyager dans des lieux qui n'existent pas. Je vous vois parcourir les rues de villes oubliées de tous, parlant à des gens morts depuis longtemps. Vous êtes Malus Victideus, l'Alpha et l'Omega de l'éternité, celui qui renaît pour mourir à nouveau. Je vois... Non, plus rien. Juste du sang, rien d'autre que du sang. Et des tombes. Rien d'autre que des tombes. Des champs parsemés de tombes à perte de vue. Oh, il y a quelque chose d'autre ... méfiez-vous des personnes fausses avec leurs visages amicaux et leurs dagues mortelles. Vous êtes le vagabond qui marche seul. Seule la mort vous suit et on ne peut faire confiance à la mort !

elle lit votre avenir grâce à la pomme épineuse

Nord -> Domicile du Vice Gouverneur Royal, le Duc Rowan van Leerin -> parlez de son fils (information du Maître Armurier Hans von Drichtmaul du Nord de Glatzburg - Ouest) au Valet Johanness Clifford ...

Glatzburg - Ouest

Est - Sud Est -> **Auberge** -> demandez un prêt au soldat **Harph** avec une remise -> acceptez (ou pas) d'enlever la Baronne *Hélène von Hunth* pour qu'il puisse avoir une relation sexuelle (forcée) avec elle -> je refuse -> arrêtez le pour nécromancie (**en rapport avec le journal du soldat Harph, il dit savoir ni lire ni écrire**) -> emmenez au Bailli *Gendriel Smith* dans la **Caserne** au Nord Est -> demandez pour interroger votre suspect -> ... -> descendez et torturez le -> le soldat *Harph* n'avoue pas -> dans le doute, laissez le en **Prison**

Nord -> **Habitation** du Marchand *Raimond Ventano* -> questionnez le sur ce que vous a dit le Bourreau *Yan Flemberg* -> **il dit qu'il était à l'Auberge cette nuit là ...**

Sud -> donnez sa **magnifique amulette (chaîne de la fraternité)** au Chevalier *Etienne de Pasque* -> acceptez (ou pas) ses **Po** et dites lui (ou pas) les circonstances de votre trouvaille

à ce stade, je n'ai pas trouvé la personne qui peut examiner la 2nde fille morte ...

filez vers ...

le Cimetière de Glatzburg #1

Extérieur

Sud Est -> **souche d'arbre** / Est -> **racine du diable**

à **Glatzburg - Est**, concoction d'un **miraculeux élixir de force (Force + 1)** par *Enrie Jungwirdt* dans son **Habitation** au Sud Ouest

Nord Est -> **souche d'arbre** / Nord Ouest -> **souche d'arbre**

Intérieur

porte de la **Cabane** à l'Ouest -> **Dietrich** le Fossoyeur sortira de chez lui si ... -> quête tué tous les morts vivants ... (**ok cf. le Cimetière de Glatzburg #2**)

Est -> **lambeau d'un manteau** à côté d'une **tombe** / Centre Nord -> **fontaine de soins**

reste 3 **Cryptes** (**ok partiellement cf. le Cimetière de Glatzburg #2**) -> allez au ...

Hameau Hors-la-Loi

Lothard Luisse viens à vous -> quête assassiner *Benthley de Welshrem* ... -> j'ai refusé car il ment ...

vous ramènerez les scalps des brigands au Bailli *Gendriel Smith* dans la **Caserne** au Nord Est de **Glatzburg - Ouest**

Sud Est -> pierre / Nord Est -> racine du diable / Nord Ouest -> pierre

à **Glatzburg - Est**, concoction d'un miraculeux élixir de constitution (Constitution + 1) par *Enrie Jungwirdt* dans son **Habitation** au Sud Ouest

niveau 28

83 642 Po

Centre -> le **Hameau** -> 3 tonneaux - 2 coffres verrouillés / Sud Ouest -> entrée du ...

Donjon du Scélérat

Nord -> 3 tonneaux - coffre / Sud -> 3 tonneaux -> allez vers l'Est -> tonneau - coffre - double porte -> avancez ...

Benthley de Welshrem -> si vous acceptez de rejoindre 'les Soldats de la Justice Divine', quête assassiner la Baronne *Hélène von Hunth* -> j'ai refusé -> ...



prenez la tête de *Benthley de Welshrem* (il combattait avec le fléau de jad-habbal, une masse d'arme)

tonneau - clef du coffre des brigands dans le coffre ouvre la porte de la cellule de la Baronne *Hélène von Hunth* -> quête rejoindre son époux (ok cf. la **Colonie von Hunth**)

faites tomber le gros rocher pour aller au Nord Est -> coffre verrouillé contient boîte magique et la caisse de bouteilles de château de trebrechete

allez à **Glatzburg - Ouest** et présentez la **tête de Benthley de Welshrem** au Bailli *Gendriel Smith* dans la **Caserne** au Nord Est -> il vous indique de rendre compte au Grand-Duc *Robert Heidrik* -> allez à l'**Auberge** au Sud - Sud Est -> donnez la caisse de **bouteilles de château de trebrechete** à l'Aubergiste *Ludwig Weintraum* -> il est ravi et vous récompense de 477 Po -> direction **Glatzburg - Est** -> **Domicile** du **Gouverneur Royal** à l'Est -> le Grand-Duc *Robert Heidrik*, pour avoir tué l'infâme *Benthley de Welshrem*, vous récompensera de 2 000 Po -> partez pour ...

la Colonie von Hunth

vous ramènerez les scalps des brigands au Bailli *Gendriel Smith* dans la **Caserne** au Nord Est de **Glatzburg - Ouest**

Est -> **Pierre** / Nord Est -> **coffre** verrouillé

Ouest -> **Jacques de Pulein**, Chevalier de la Confrérie des Juste, est prêt à rejoindre votre groupe si *Hugo Montesque* le quitte -> vous le retrouverez au Sud près de la **chapelle de soins**

Sud Ouest -> **racine du diable** / Sud Est -> **Pierre**

à **Glatzburg - Est**, concoction d'un **miraculeux élixir de constitution (Constitution + 1)** par *Enrie Jungwirdt* dans son **Habitation** au Sud Ouest

Centre

vous retrouvez *Friar* qui peut toujours vous soigner contre paiement - il vend des **objets magiques** dont **boite magique**

maison Ouest -> **tonneau à l'extérieur** - le Baron *Edger von Hunth* vous remercie d'avoir ramener son épouse, *Hélène von Hunth* -> il vous offre une caisse de **bouteilles de château de trebrechete** -> le Baron *Edger von Hunth* vous confie (ou pas selon votre décision) le cercueil du baron *von Hunth* (son père) pour que vous l'enterriez dans le sarcophage de la famille *von Hunth* au **Cimetière de Glatzburg** (ok cf. le **Cimetière de Glatzburg #2**) -> il donne une information

maison Est -> la Femme de Chambre, *Jeanette* -> arrêtez la pour sorcellerie (ou pas -> **Jeanette**) -> quête trucider *Hans Thomas Brookwelt* dans la **Maison du Charpentier de Glatzburg - Est** -> ma décision fut de l'arrêter -> ...

à **Glatzburg - Est** -> Sud - Sud Est -> **Maison du Charpentier**, *Hans Thomas Brookwelt* vous offre 1 192 Po pour avoir liquidé *Jeanette*

les Terres Abandonnées #1

vous ramènerez les scalps des brigands au Bailli *Gendriel Smith* dans la **Caserne** au Nord Est de **Glatzburg - Ouest**

Centre

le larron *Whermer* vous braque -> ... -> récupérez **anneau d'Halworth** au sol (*chevalière des paladins de l'archange Gabriel*) -> retournez à **Glatzburg - Ouest** -> (revendez le ou bien) donnez le à son propriétaire, au Nord, *Guss Halworth* -> il vous donnera une information sur l'enlèvement du jeune *Tom Clifford* (*ce serait Alphonso Di Cerbio et ses sbires ...*) -> revenez aux **Terres Abandonnées** -> ...

Centre Nord

le Paladin *Ulm von Grimschloss*, de la Confrérie des Justes, vous demande de purger le cachot d'une ancienne Tour de Guet païenne (= **le Donjon Abandonné** -> ok cf. les **Terres Abandonnées #2**)

Nord Est

racine de mandragore (conservez la) - souche d'arbre / **Tinthan le Comédien** -> quête lever les charges qui pèsent contre lui -> à l'instant T, j'ai refusé -> possibilité d'accepter plus tard (si vous le faites, il pourra voler pour vous -> ok cf. après le **Belvédère de l'Archiduc**) - il vous donne une information concernant le soldat *Harph* / entrée du **Donjon Abandonné** (cf. les **Terres Abandonnées #2**)

Nord Ouest -> **pierre - cercle de pierres taillées dressées** (ok cf. les **Terres Abandonnées #2**) / Sud Ouest -> **pierre - cercle de pierres dressées inaccessible** (ok cf. les **Terres Abandonnées #2**)

Sud

Henry de Montreaux (vous en avez entendu parler), "le meilleur bretteur du monde" -> quête affrontez le en duel -> une fois vaincu, décidez de l'arrêter (ou pas) -> je l'ai missionné de façon à ce qu'il fasse le bien partout où il ira ... il m'a donné ses **biens** / **la grotte insondable** (cf. les **Terres Abandonnées #2**) / **racine du diable**

Glatzburg - Est

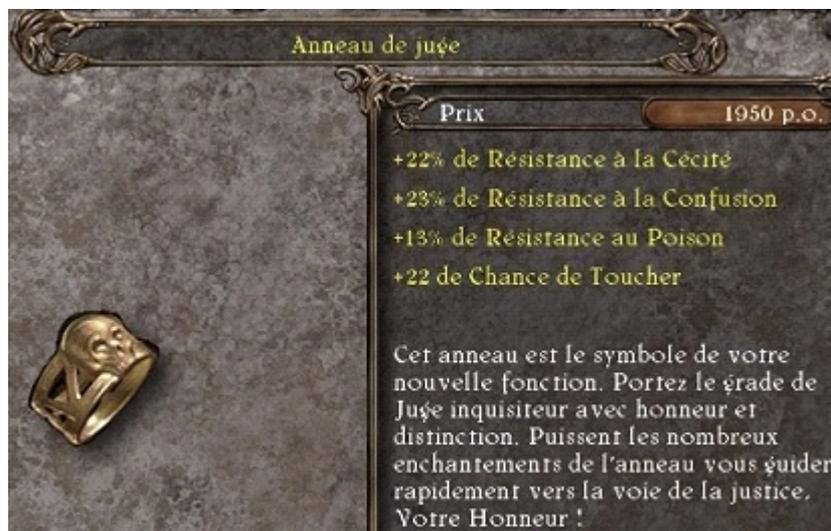
concoction d'un miraculeux élixir de force (**Force + 1**) par *Enrie Jungwirdt* dans son **Habitation** au Sud Ouest

dans l'église, dénoncez le soldat *Harph* au Cardinal et Inquisiteur Judiciaire *Truncquillus* -> passez l'examen, auprès de lui, pour obtenir votre promotion -> vous devrez répondre à 5 questions -> ...



dorénavant, vous êtes Juge de l'Inquisition ...

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



il vous offre un anneau de juge

allez à **Glatzburg - Ouest** -> la **Caserne** au Nord Est -> demandez au Bailli *Gendriel Smith* d'entamer une procédure judiciaire contre le soldat *Harph* -> automatique -> **Place des exécutions** -> lancez l'embrassement du bûcher en cliquant sur le soldat *Harph* -> ... -> automatiquement, vous êtes dans la **Caserne de Glatzburg - Ouest**

le Cimetière de Glatzburg #2

j'avais utilisé un génie, du coup, tous les morts vivants sont morts -> ...

Intérieur

porte de la **Cabane** à l'Ouest -> *Dietrich* le Fossoyeur vous donne une information

occupez vous des occupants des 3 **Cryptes** (j'ai utilisé un autre génie)

Crypte centrale -> coffre verrouillé contient une boîte magique -> Crypte Ouest, descendez dans le ...

Tombeau Laïque de Glatzburg

clé de la tombe laïque de Glatzburg dans le coffre verrouillé ouvre la grille verrouillée vers le Sud Ouest -> 2 sarcophages -> ...



bouton (?) - porte secrète -> cf. le Cimetière de Glatzburg #3

Nord Ouest -> sarcophage / Est -> coffre verrouillé - 2 sarcophages -> ...



là, vous trouvez le sarcophage de la famille von Hunth -> allez acheter de l'eau bénite au Diacre Erbert de Trimoli dans l'église de Glatzburg - Est -> revenez et déposez y le cercueil du Baron von Hunth

suite et fin -> cf. le Cimetière de Glatzburg #3

allez à la Colonie von Hunth -> Centre -> maison Ouest -> rendez compte au Baron Edger von Hunth

les Terres Abandonnées #2

vous ramènerez les scalps des brigands au Bailli Gendriel Smith dans la Caserne au Nord Est de Glatzburg - Ouest

Sud

la grotte insondable

allez vers le Nord Est -> 2 tonneaux -> pierre -> Nord Est -> Hermann Schultz et des brigands -> ... -> tonneau - coffre verrouillé -> Est -> 3 tonneaux - coffre verrouillé - bouclier du roi David sous la pierre -

mare (500 Po)

Nord Est

le Donjon Abandonné

grande porte verrouillée -> tonneau -> Nord -> tonneau - coffre -> ...

niveau 30

100 795 Po

The screenshot displays the character's status and skills. The character is Clotaire le Trefle, a Judge of the Inquisition, at level 30. Key stats include 120809 XP, 131240 gold, 253/258 HP, 271/271 Endurance, and 450/460 Mana. Attributes are: Force 48, Dexterity 23, Intelligence 92, Constitution 54, and Speed 29. Resistances are: Fire 19, Cold 7, Lightning 7, Poison 7, and Physical 7. Combat skills include Divine Magic (11), True Faith Magic (10), Miracle Magic (2), Inquisitorial Magic (1), Heretical Magic (11), Pagan Magic (1), Infernal Magic (1), Close Combat (9), and Ranged Combat (2). Other skills include Armor Proficiency (7), Identification (9), Perception (8), Sacred Aura (12), Flagellation (10), Authority (13), Wisdom (12), Alchemy (2), Mana Regeneration (8), and Spiritual Perspiration (3). Combat stats are: Attack 56, Defense 78, and Starting 29-36. The character has 0 attribute points and 1 skill point.

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

Nord Est -> ...



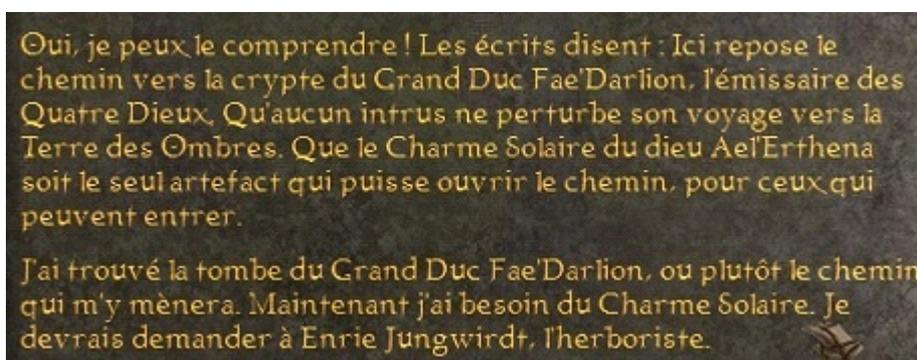
porte secrète -> coffre verrouillé contient la hache broyeur de crâne

Sud -> double porte verrouillée -> tonneau / Sud Ouest -> 2 tonneaux - coffre / ressortez à l'air libre -> ...

allez au Centre Nord -> déclamez votre exploit au Paladin *Ulm von Grimschloss*, de la Confrérie des Justes -> il vous offrira une boîte magique et un pavois de résistance à la foudre (9%) -> filez au ...

Nord Ouest

les pierres taillées dressées -> consultez celle située au centre-> ...



vous traduisez et ainsi comprenez le texte ancien, grâce à transcription de textes éléniens -> ...

touchez la pierre taillée dressée du bas -> elle vous blesse gravement

touchez la pierre taillée dressée à l'Ouest -> elle vous soigne totalement

touchez la pierre taillée dressée à l'Est -> + 2 Points de Compétence

allez à **Glatzburg Est** -> Sud - Sud Ouest -> **Habitation** de la **Savante Enrie Jungwirdt** -> elle vous donne la **breloque du soleil** -> revenez au **pierres taillées dressées** des **Terres Abandonnées (Nord Ouest)** -> insérez la **breloque du soleil** dans la **pierre taillée dressée** centrale -> vous êtes téléportés au 2nd cercle de pierres dressées, celui situé au Sud Ouest -> ...

si vous souhaitez sortir de ce 2nd cercle de pierres dressées -> manipulez la pierre dressée centrale -> vous serez téléportés au cercle de pierres taillées dressées, soit au Nord Ouest



via l'escalier, vous avez accès à ...

l'Ancien Tombeau du Grand Duc Fae'Darlion

allez à main gauche -> ...

Ouest -> statue -> - 2 000 Po - coffre verrouillé -> c'est elle qui ouvre la double porte métallique du Centre Est -> si avec 2 000 Po cela ne suffit pas, "payez" 4 000 Po

vers le Nord Est -> porte secrète -> ... -> boîte magique et racine du diable dans le coffre verrouillé - hache fléau d'Endarian au sol -> ...

Nord -> statue -> + 2 Points d'Attribut

en descendant vers le Sud Est -> Centre Est -> double porte métallique (voir ci dessus pour son ouverture et ci dessous pour exploration)

Est -> statue -> + 2 Points de Compétence - coffre verrouillé / Sud -> statue de soins

retournez à la double porte métallique au Centre Est -> le fantôme du Grand Duc Fae'Darlion -> ... -> ramassez le grimoire de sorts de Fae'Darlion - boîte magique dans le coffre verrouillé

Glatzburg - Est

Enrie Jungwirdt (je lui fais concocter un miraculeux élixir de dextérité (Dextérité + 1)) dans son Habitation au Sud Ouest -> après avoir "réceptionnée" le grimoire de sorts de Fae'Darlion, traduit l'étrange parchemin en peau humaine -> allez à l'église et présentez cette version compréhensible à l'évêque Trévorius -> une longue interprétation avec moult détails ... -> il vous donne rendez vous au Belvédère de l'Archiduc

Est -> **Domicile du Gouverneur Royal** -> le Grand-Duc *Robert Heidrik* reconnaît le **lambeau de manteau** comme étant un morceau du sien (**il dit ne pas avoir été récemment au Cimetière de Glatzburg**) -> **en rapport à ce que vous avait dit Dietrich le Fossoyeur**, la Grande-Duchesse *Yuliette Heidrik* est elle, muette comme une carpe

Sud - Sud Ouest -> **Place du Marché** -> *Alphonso di Cerbio* -> parlez lui du jeune *Tom Clifford* -> ... -> arrêtez le (ou pas) -> choisissant de lui faire confiance, il crache le(s) morceau(x) pour l'enlèvement de l'enfant et ...
des jeunes filles disparues

Nord - Nord Ouest -> **Domicile du Vice Gouverneur Royal**, le Duc *Rowan van Leerin* -> il nie avoir commandité les enlèvements; De surcroît, *Johaness Clifford* affirme que son fils *Tom* est chez ses grands parents !

Glatzburg - Ouest -> Nord Est -> **Caserne** -> Sous sol -> **la Prison** -> pour entamer une discussion avec *Francessa Gulvardi*, il faut tout simplement ouvrir la **grille de sa cellule** -> **elle est bel et bien possédée par un démon** -> **reste a trouver comment lever la quête associée ?** (ok cf. **Belvédère de l'Archiduc**)

Galibornium - le Colisée

maravez les squelettes tout en vous dégageant un échapatoire lors de vos premières explorations

Ouest -> 2 **tonneaux** / Sud Ouest -> tas de **Po** / Sud Est -> **pierre** contient une **boite magique**

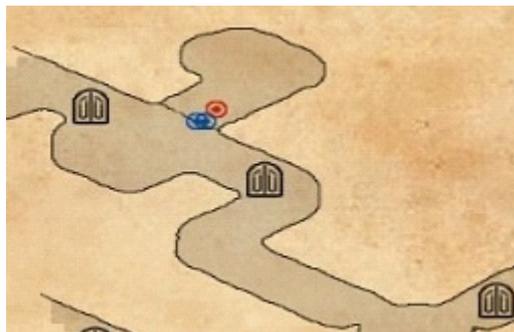
Nord Est -> **tonneau** - **racine du diable** - dalle - piédestal de soins

concoction d'un miraculeux élixir d'intelligence (Intelligence + 1) par *Enrie Jungwirdt* dans son **Habitation** au Sud Ouest de **Glatzburg - Est**

Centre -> *Pontheus*, le roi des Gladiateurs -> ... -> vous récupérez l'**épée gladius maximus** - **pierre** - **porte verrouillée** -> ...

Donjon du Colisée - 1er niveau

vous êtes au Nord Est -> **porte verrouillé** -> **porte verrouillée** -> vers le Nord -> **grille verrouillée** -> ...



porte secrète -> **coffre verrouillé** -> ...

revenez vers le Nord -> **grille verrouillée** -> plusieurs **grilles de cellules** -> **tonneau** -> **grille verrouillée** vers le

Sud -> des grilles de cellules certaines verrouillées -> grille verrouillée -> allez jusqu'au carrefour -> ...
revenez vers le Nord puis à l'Ouest -> des grilles de cellules certaines verrouillées -> grille verrouillée -> 2 tonneaux -> des grilles de cellules certaines verrouillées -> grille verrouillée -> ...

vers l'Est -> grille verrouillée -> ... -> vers le Sud -> grille verrouillée -> des grilles de cellules -> grille verrouillée -> grille verrouillée -> allez tout droit -> 2 tonneaux - coffre -> grille verrouillée -> vous êtes près de l'entrée -> revenez sur vos pas et allez vers le Sud Est -> grille -> ...



porte secrète -> armoire - coffre verrouillé -> ...

vers le Sud Ouest -> tonneau - armoire - coffre verrouillé -> grille verrouillée vers le Sud -> clef du Colisée au sol ("cadavre" d'un fantôme) -> retournez au carrefour -> Ouest -> grille verrouillée -> ...

statue (invoque un esprit agressif) - portail magique (ok + tard) - double grille s'ouvre avec la clef du Colisée -> descendez dans le ...

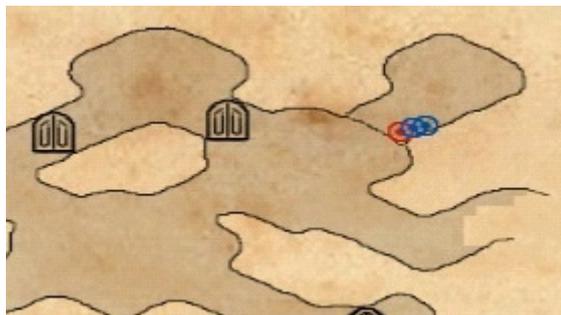
niveau 32

104 666 Po

Donjon du Colisée - 2nd niveau

en face -> grande double grille verrouillée -> statue de soins - porte verrouillée (ok + tard) -> 1/2 tour vers le Nord -> ...

tonneau - 2 grilles verrouillées dans le coin Nord -> ...



porte secrète -> coffre verrouillé -> 1/2 tour -> tout droit -> ...

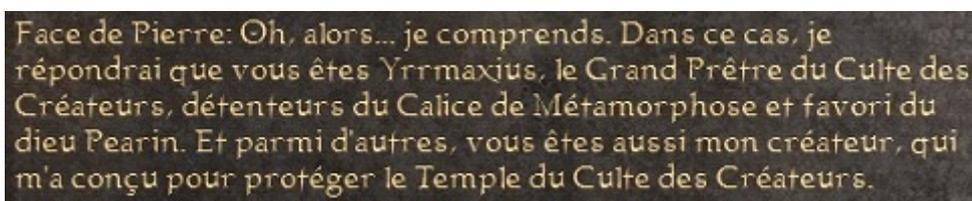
coin Nord Est -> 2 grilles verrouillées - tonneau -> direction le Sud puis l'Est en dépassant une 1ère double grille verrouillée (inutile sauf classe Voleur) -> ...

2nde double grille fermée au Sud Est -> salle des colonnes -> Est -> grille verrouillée -> tonneau -> Sud -> double grille verrouillée -> clef du Colisée au sol ("cadavre" d'un fantôme) - 3 tonneaux - coffre verrouillé - porte secrète vers l'Est -> coffre verrouillé -> porte secrète -> Ouest -> grille verrouillée -> ...

Sud -> Est -> grille verrouillée -> tonneau -> revenez -> Sud -> grille verrouillée -> tonneau -> revenez -> Ouest -> Sud -> grille verrouillée -> tonneau - coffre verrouillé -> revenez -> Ouest -> grille verrouillée -> 2 tonneaux - coffre verrouillé -> Nord -> -> grille verrouillée -> Nord -> Est -> Nord -> Ouest -> salle au trésor -> revenez par la salle des colonnes et allez à la grande double grille verrouillée en face de l'entrée -> ouvrez la porte verrouillé avec la clef du Colisée -> ...

Donjon du Colisée - 3ème niveau

grille verrouillée -> tonneau -> Face de Pierre -> elle se trompe sur votre identité -> ...



Face de Pierre: Oh, alors... je comprends. Dans ce cas, je répondrai que vous êtes Yrrmaxius, le Grand Prêtre du Culte des Créateurs, détenteurs du Calice de Métamorphose et favori du dieu Pearin. Et parmi d'autres, vous êtes aussi mon créateur, qui m'a conçu pour protéger le Temple du Culte des Créateurs.

répondez correctement à son énigme puis retournez sur vos pas -> tout droit -> ...

la salle aux 4 Faces de Pierres -> chacune d'elles ouvrira une porte fermée si vous répondez correctement à son énigme -> ...

porte Est -> 2 grilles verrouillées -> ...

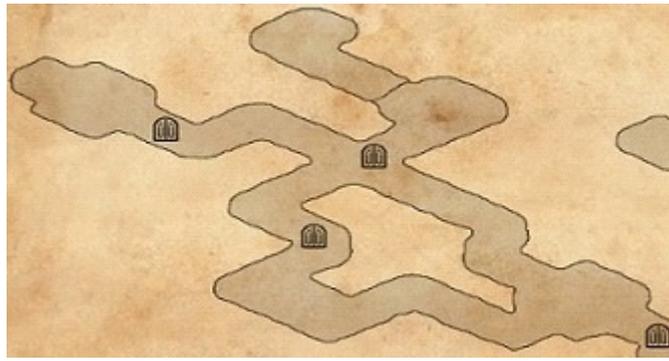


Ouest -> porte secrète -> boite magique - racine du diable dans coffre verrouillé - statue de soins

Est -> tonneau - Face de Pierre pose un énigme (cf. 5ème voie)

concoction d'un miraculeux élixir de constitution (Constitution + 1) par Enrie Jungwirdt dans son Habitation au Sud Ouest de Glatzburg - Est

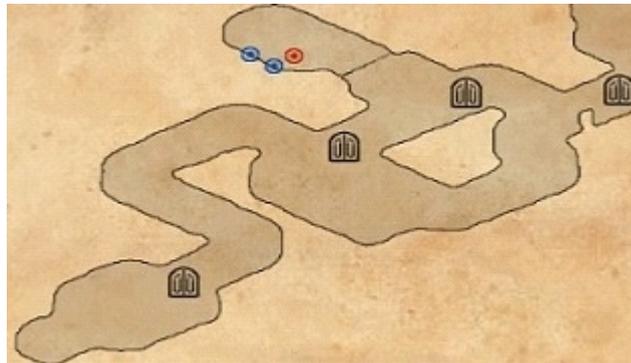
porte Nord -> tonneau - grille verrouillée -> ...



Nord Ouest -> grille verrouillée -> tonneau - coffre verrouillé (vide) - Face de Pierre pose un énigme (cf. 5ème voie)

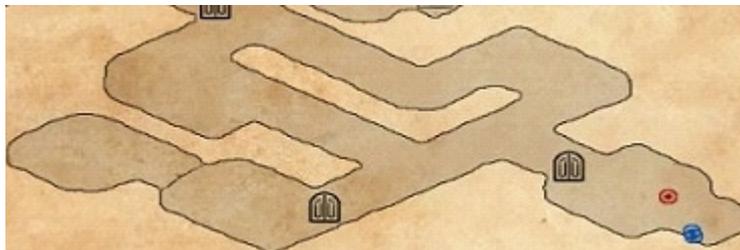
revenez -> grille verrouillée vers l'Est -> porte secrète -> statue + 1 500 PE - coffre verrouillé

porte Ouest -> allez tout droit vers le Sud Ouest -> grille verrouillée -> coffre verrouillé - Face de Pierre pose un énigme (cf. 5ème voie)



revenez -> grille verrouillée vers l'Est -> porte secrète -> statue + 1 Point d'Attribut (2 fois) - coffre verrouillé
-> revenez -> grille verrouillée pour revenir vers la salle aux 4 Faces de Pierres

porte Sud -> allez au Sud -> grille verrouillée -> tonneau - coffre verrouillé - porte secrète -> statue + 1 Point de Compétence (2 fois) - coffre verrouillé contient une boîte magique



revenez vers l'Est puis au Sud -> grille verrouillée -> Face de Pierre pose un énigme (cf. 5ème voie) -> revenez par le couloir Est -> coffre verrouillé -> ...



empruntez la **5ème voie** de la salle aux 4 Faces de Pierre (la porte s'est ouverte en répondant juste à au moins une des énigmes des 4 Faces de Pierre extérieures) -> ...

Donjon du Colisée - 4ème niveau

portail magique vers celui du **1er niveau** / Face de Pierre pose une énigme qui ouvre la grille verrouillée -> ...

coffre verrouillé - cristal de soins - Face de Pierre -> allez tout droit -> tonneau -> Sud -> Ouest -> ...

revenez vers le Nord -> Yrrmaxius, le Grand Prêtre du Culte des Créateurs -> ... -> coffre verrouillé -> ... -> boîte magique - racine du diable et ...



le calice de métamorphose

la porte pour repartir s'est refermée -> interrogez la Face de Pierre -> ne gaspillez pas une boîte magique, utilisez le cristal des soins (il vous téléportera à l'extérieur) !

concoction d'un miraculeux élixir de dextérité (Dextérité + 1) par Enrie Jungwirdt dans son Habitation au Sud Ouest de Glatzburg - Est

Glatzburg - Ouest -> Est -Sud Est -> Maison du Maître Alchimiste Paolus Ventimus -> pour lui avoir ramené le calice de la métamorphose, il vous récompense de 2 385 Po et vous offre l'étoile du matin inférieure

en arrivant depuis le l'Est du **Colisée de Galibornium** , vous serez à l'Ouest du **Forum de Galibornium** -> les autres provenances, vous "parachutent" au Centre du **Forum de Galibornium** (si c'est le cas, marquez les squelettes tout en vous dégageant un échappatoire lors de vos premières explorations)

Ouest -> **boite magique** sous une **Pierre** / Sud Est -> **Pierre**

Centre -> tas de **Po - cristaux de soleil**

Nord Est -> **piédestal + 2 Points d'Attribut** / dalle / **racine du diable**

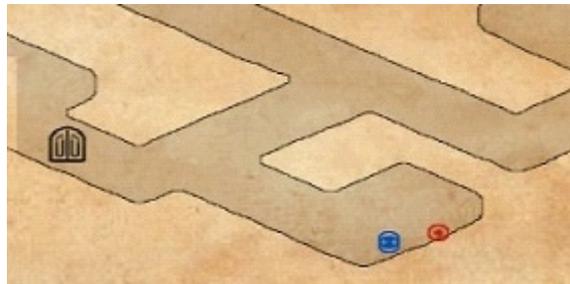
concoction d'un miraculeux élixir de vitesse (**Vitesse + 1**) par **Enrie Jungwirdt** dans son **Habitation** au Sud Ouest de **Glatzburg - Est**

le Cimetière de Glatzburg #3

(presque) fin de **Crypte Ouest**, redescendez dans le **Tombeau Laique de Glatzburg** -> ...

porte secrète (localisation -> cf. le **Cimetière de Glatzburg #2**) -> 2 coffres verrouillés -> **boite magique** et la **hache fierté de Victor** / dalle

repositionnez vous au Sud Ouest -> ...



petite dalle / **clef de la tombe laique de Glatzburg** au sol -> elle ouvrira la dernière grille -> ...

Istwan de Bragho: Tu vois, mortel? Tu ne peux pas me fuir. I[ul ne le peut, aussi longtemps que mes victimes vivent! Hahaaaaa!
Nous verrons, diable!

Istwan de Bragho est invincible ... j'ai tué tous les 'chevaliers maudits' présents mais cela ne suffit pas ? (ok - voir un peu plus bas)

-> ressortez -> allez à la **Crypte Est** -> descendez dans le ...

Tombeau Ecclésiastique de Glatzburg

allez tout droit -> **clef de la tombe ecclésiastique de Glatzburg** au sol -> revenez -> grille verrouillée -> Est -> petite dalle - sarcophage - coffre verrouillé -> ...



porte secrète -> coffre verrouillé -> Ouest -> Nord -> sarcophage - petite dalle -> revenez -> Ouest -> ...

grille verrouillée s'ouvre avec clef de la tombe ecclésiastique de **Glatzburg** -> Nord -> petite dalle - 2 sarcophages -> Ouest -> 2 sarcophages -> clef de la tombe ecclésiastique de **Glatzburg** au sol -> Ouest -> 2 sarcophages -> ...



porte secrète -> coffre verrouillé -> Sud -> ...

grille verrouillée s'ouvre avec clef de la tombe ecclésiastique de **Glatzburg** -> ... -> 8 sarcophages dont celui du fantôme du Père *Frederick* -> vous récupérez **journal du Père Frederick (conservez le)** et **amulette de volonté** -> 2 coffres verrouillés -> **boite magique**

Glatzburg - Ouest -> Nord Est -> **Caserne** -> interrogez le Bailli *Gendriel Smith* a propos d'*Istwan de Bragho* -> il vous renvoie vers *Enrie Jungwirdt* dans son **Habitation** au Sud Ouest de **Glatzburg - Est** -> ...

La devineresse Enrie Jungwirdt m'a informé que le Duc mort-vivant Istwan de Bragho ne peut être tué qu'avec de l'eau bénite.

...

allez acheter de l'**eau bénite** au Diacre *Erbert de Trimoli* dans l'**église** -> retournez au **Cimetière** de **Glatzburg** -> **Crypte Ouest** -> tout à l'Ouest -> affrontez de nouveau *Istwan de Bragho* -> ...

Istwan de Bragho: Tu vois, mortel? Tu ne peux pas me tuer. Nul ne le peut, aussi longtemps que mes victimes vivent! Hahaaaaa!
Tu as tort! L'eau bénite te dépouillera de ton immortalité! Au nom de Dieu tout-puissant, je sanctifie ton corps afin qu'il trouve la paix dans sa tombe à jamais.

...

coffre verrouillé -> allez à la **Place des exécutions** de **Glatzburg** -> le Bourreau *Yan Flemberg* est soulagé, il

vous offre 1 610 Po

Galibornium - le Temple Païen

arrivez y depuis l'Est du **Forum de Galibornium** -> vous êtes à l'Ouest -> ...

Sud Ouest -> **boite magique** sous une **Pierre** / Nord Est -> **souche d'arbre - racine du diable**

concoction d'un miraculeux élixir de force (Force + 1) par Enrie Jungwirdt dans son Habitation au Sud Ouest de Glatzburg - Est

Centre Sud -> **piédestal Ouest -> + 5 000 PE** / **piédestal Sud -> + 2 Points d'Attribut** / **piédestal Est -> hache de la chance à la guerre / le piédestal Nord est cassé**

Centre Nord -> **banc en pierre de soins** / **le Temple Païen** -> "conversez" avec la **statue à la tête cassée** -> ...
->

Maintenant que les esprits de ces gardes païens demeurent où ils auraient dû être depuis déjà mille ans, ce magnifique lieu pourrait faire parti du royaume divin sur Terre et une maison de Dieu, pour la vraie foi et la Sainte Mère l'Église.

Ainsi, au nom de Dieu, de l'Archange Gabriel, des Anges Raphaël et Michael et tous les Saints Prophètes, je sanctifie ce lieu et le déclare Temple du Saint Cœur du Seigneur ! Que la flamme de la vraie foi soit allumée en ce lieu, où seules les ténèbres infernales et éternelles ont couvé jusqu'à présent !

vous utilisez automatiquement le **goupillon** pour le purifier

annoncez la bonne nouvelle au Juge et Procureur Général *Welfhar* dans l'église de **Glatzburg - Est**

niveau 35

108 968 Po

la Caverne du Diable

Sud **tout près d'où vous arrivez** -> **marteau de la famille Drichtmaul** sous une **Pierre** -> ramenez le au Maître Armurier *Hans von Drichtmaul* dans sa **Forge** au Nord de **Glatzburg - Ouest** -> vous pouvez accepter (ou pas)

sa proposition de vous fabriquer un objet magique -> j'ai refusé -> revenez à la Caverne du Diable -> ...

Nord Ouest -> racine du diable

concoction d'un miraculeux élixir de constitution (Constitution + 1) par Enrie Jungwirdt dans son Habitation au Sud Ouest de Glatzburg - Est

Centre -> portail magique (ok + tard cf. Caverne du Diable - 3ème niveau)- entrée de ...

la Caverne du Diable - 1er niveau #1

allez plein Sud -> ... -> rocher a faire tomber -> ...



allez y -> coffre verrouillé / 1 000 Po dans le pilier

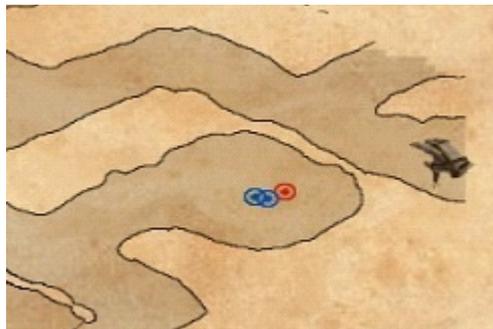
revenez à l'entrée et allez au Nord -> rocher a faire tomber -> ...



allez y -> boîte magique dans le coffre verrouillé / 250 Po pour utiliser le pilier de soins

vers le Nord -> double porte en bois verrouillée -> 2 tonneaux - coffre verrouillé -> pierre -> mare d'acide -> entrée vers la Caverne du Diable - 2nd niveau #3 (voir plus bas)

revenez à l'entrée et allez vers l'Est -> ... -> coffre verrouillé -> vers le Sud -> ...



cavité -> 4 tonneaux - coffre verrouillé -> retournez vers l'Est (vers où il y a la main sur l'image) -> ...

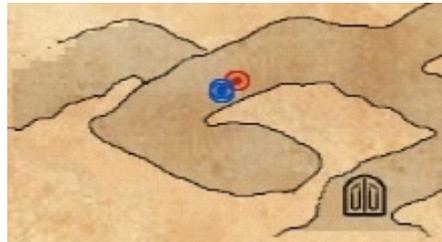
côté Centre -> double porte en bois verrouillée (ok cf. 1er niveau #2)

côté Est -> double porte en bois -> coffre verrouillé -> pierre -> descendez vers ...

la Caverne du Diable - 2nd niveau #1

vous êtes au Sud Est

allez tout droit -> 2 tonneaux -> remontez vers le Nord -> ...



prenez le rocher à faire tomber -> 2 tonneaux - coffre verrouillé -> ...

revenez au rocher -> allez y -> boîte magique dans coffre verrouillé - pilier + 1 Point d'Attribut pour 1 000 Po (2 fois) -> retournez vers la double porte en bois plus au Sud -> ... -> clef des lézards au sol - tonneau -> remontez au ...

la Caverne du Diable - 1er niveau #2

ouvrez la double porte en bois du côté Centre avec la clef des lézards -> 2 tonneaux -> descendez dans ...

la Caverne du Diable - 2nd niveau #2

vous êtes au Centre

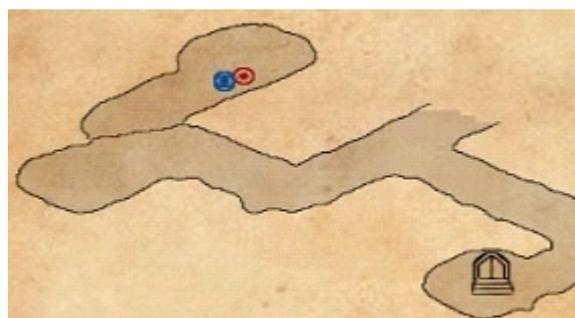
tonneau - coffre verrouillé - double porte en bois verrouillée (ok voir plus bas)

revenez au 1er niveau et allez tout au Nord, là où il y a la mare d'acide -> descendez au ...

la Caverne du Diable - 2nd niveau #3

vous êtes à l'Ouest

tonneau -> tout droit -> 2 tonneaux - coffre verrouillé -> revenez -> Nord Ouest -> ...



prenez le rocher à faire tomber -> 2 tonneaux -> revenez au rocher -> allez y -> boîte magique dans coffre

verrouillé - pilier + 1 Point de Compétence pour 1 000 Po (2 fois) -> revenez -> Est -> pierre -> revenez -> Nord -> ...

double porte en bois verrouillée -> ... -> clef des lézards et amulette de l'harmonie divine au sol - tonneau - pierre -> repassez par le 1er niveau pour revenir au ...

la Caverne du Diable - 2nd niveau #2

la double porte en bois verrouillée s'ouvre avec la clef de lézard -> avancez -> Sud -> Est -> tonneau - coffre verrouillé -> Nord -> ...



vous atteignez 2 passerelles -> ...

allez d'abord finir d'explorer le "secteur Ouest" -> tonneau dans la grande cavité -> couloir bas -> Nord tout droit -> tonneau au bout -> revenez vers l'Est -> Nord -> ...



rocher a faire tomber -> entrée vers le Tombeau d'Honoricus Flavius (voir ci dessous)

demi tour vers l'Est -> revenez à la grande cavité -> couloir haut -> Nord -> Est -> ... -> double porte en bois verrouillée -> 2 tonneaux - coffre verrouillé -> allez aux passerelles -> ... -> 2 leviers au sol ouvrent la porte fermée -> ... -> mare d'acide - 4 tonneaux - coffre verrouillé -> entrée vers la Caverne du Diable - 3ème niveau (voir plus bas)

je choisi d'aller en 1er à l'entrée Nord (celle où il y a le rocher) -> ...

Tombeau d'Honoricus Flavius

avancez -> Sud -> Est -> coffre verrouillé -> Est -> coffre verrouillé - porte antique -> Honoricus Flavius -> ... -> boîte magique et hache destructeur dans le sarcophage -> revenez et allez au Nord -> Est -> "salle au

trésor" au sol -> revenez -> Nord -> coffre verrouillé -> ressortez -> ...

et je retourne, après une session commerce à **Glatzburg**, à l'entrée située à l'Est des passerelles de la **Caverne du Diable - 2nd niveau #2** -> ...

Caverne du Diable - 3ème niveau

vers l'Est-> tonneau - pierre -> remontez vers l'Est -> cavité Nord -> coffre verrouillé -> Est -> tonneau - coffre verrouillé -> revenez à l'entrée -> vers l'Ouest -> ...

objets au sol dans la cavité des chauves souris -> Est -> tonneau -> Nord -> 2 tonneaux -> Est -> 1ère passerelle -> progressez -> 3 tonneaux - coffre verrouillé -> revenez presque à l'entrée -> vers le Sud Est -> ...

2nde passerelle -> Centre -> 3ème passerelle vers le Nord -> Ouest -> 2 tonneaux -> Est -> 2 tonneaux - coffre verrouillé -> Sud puis Ouest -> 4ème passerelle -> tonneau -> en continuant vous retrouvez la 3ème passerelle -> Nord -> ...

niveau 37

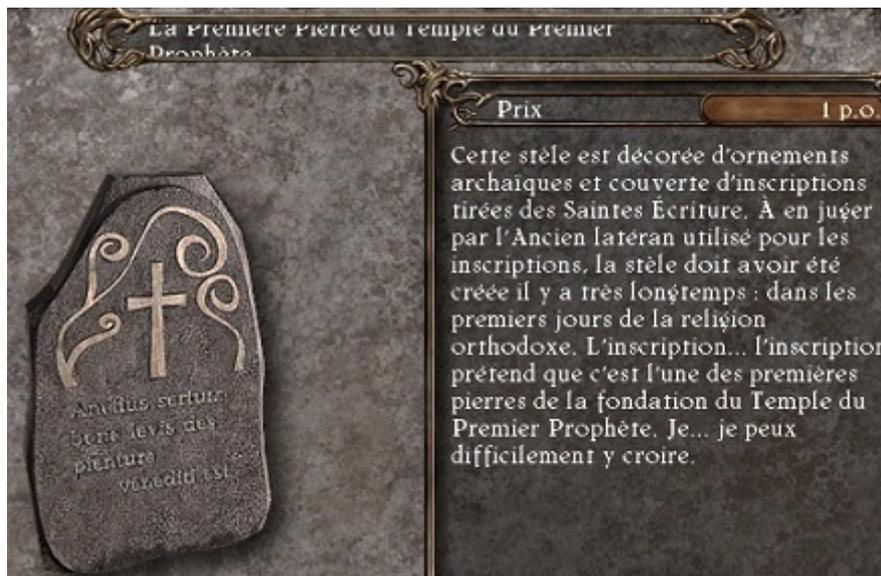
108 295 Po

mare d'acide -> pierre -> pont Sud-> avancez -> tonneau -> revenez -> pont Central -> avancez -> 2 tonneaux - clef des lézards dans coffre verrouillé -> revenez -> pont Nord -> avancez -> mare d'acide -> 2 tonneaux - coffre verrouillé -> mare d'acide -> cavité Nord Est -> 2 tonneaux -> Est -> double porte en bois s'ouvre avec clef des lézards -> Seigneur Zargh -> ...



ramassez le coeur du Seigneur Zargh, la clef de la Caverne du Diable et le trident griffe du lézard

clef des lézards et boîte magique dans coffre verrouillé -> ...



la première pierre du Temple premier prophète et racine du diable dans coffre

Ouest -> **clef des lézards** ouvre **double porte en bois** -> **clef de la Caverne du Diable** ouvre la cellule de *Tom Clifford* -> discutez avec lui avant qu'il se joigne à vous -> retournez, à via le **portail magique**, à celui de l'entrée de la **Caverne du Diable (soit à l'extérieur)** -> ...

Glatzburg - Est

concoction d'un miraculeux élixir de vitesse (Vitesse + 1) par *Enrie Jungwirdt* dans son **Habitation** au Sud Ouest

Est -> **Domicile du Gouverneur Royal** -> pour avoir liquidé le chef des hommes lézards, le Grand-Duc *Robert Heidrik* vous récompense de **2 500 Po**

Nord - Nord Ouest -> **Domicile du Vice Gouverneur Royal**, le Duc *Rowan van Leerin* -> parlez *Johaness Clifford*, son Valet et père de *Tom Clifford* -> les retrouvailles sont heureuses -> il vous donne une information qui corrobore ce que vous avait dit *Alphonso di Cerbio* a propos des **jeunes filles disparues (elles seraient enfermées dans la cave du Domicile du Vice Gouverneur Royal, le Duc Rowan van Leerin ...)** -> il vous remet **clef de l'entrée secrète** -> ...



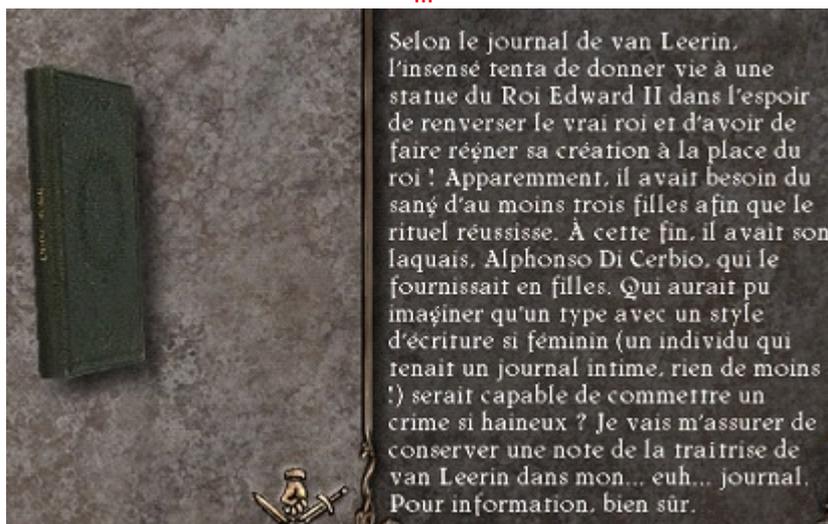
allez y (au fond de la pièce où vous êtes) -> ...

la cave du **Domicile** du **Vice Gouverneur Royal Rowan van Leerin**

Sud -> **levier mural** ouvre la grille fermée -> **tonneau** -> 3 **grilles de cellules** -> revenez -> **grille verrouillée** -> le Duc **Rowan van Leerin** -> ...

Qui vous a donné une idée aussi insensée, Duc ?
 Rowan van Leerin: Qui ? Lui, bien sûr ! Notre seigneur ! Notre vrai seigneur ! L'Archange Azraël s'est révélé lui-même et m'a confié la mission. Je suis le Faux Prophète que saint Ézéchiël décrit dans le livre de l'Apocalypse ! Je suis celui qui séduira les nations du monde et ouvrira les portes de la prison du Prince Sombre, afin qu'il puisse entrer dans le Royaume de Dieu sur la Terre, à la tête de l'armée que je vais bâtir pour lui. Je suis le Prince de la Nuit !

...



vous ramassez le **journal du Duc van Leerin** (conservez le) et d'autres **objets** comme la **pique pointe d'Erstwick** -> observez le **corps de la jeune fille** du milieu (**médaille avec mention 'Raquel Gielwitch'**) -> ... -> **coffre verrouillé** -> ressortez -> Sud Ouest -> **Auberge de Wanda Gielwitch** -> annoncez lui la mauvaise nouvelle ...

allez à **Glatzburg - Ouest** -> Sud -> Maître **Dieter von Gelbendiel** -> vous lui rendez compte de l'hérésie du

Duc Rowan van Leerin en lui déclamant vos preuves (il conserve le journal du Duc van Leerin) -> comme promis, il vous donne une information capitale (le Cardinal et Inquisiteur Judiciaire Truncquillus serait impliqué dans le second sabbat hérétique) -> voyagez jusqu'au ...

Belvédère de l'Archiduc

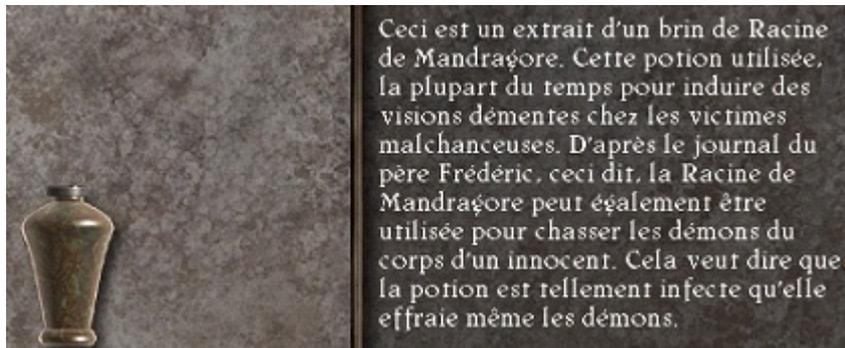
Sud Ouest -> pierre / Sud Est -> racine du diable

Centre -> l'évêque Trévorius git au sol -> le fantôme de l'évêque Trévorius vous indique que Francesca Gulvardi est la clé et vous aidera - il mentionne le Père Frederick - amulette rève de Vénérius au sol

Glatzburg - Est

concoction d'un miraculeux élixir de constitution (Constitution + 1) par Enrie Jungwirdt dans son Habitation au Sud Ouest

relisez le journal du Père Frederick -> allez à l'église -> le Diacre Erbert de Trimoli -> si ce n'est déjà fait, achetez lui un rosaire, de l'eau bénite et un exemplaire des saintes écritures ->



grâce à la racine de mandragore que vous aviez trouvé au Nord Est des Terres Abandonnées, Enrie Jungwirdt dans son Habitation au Sud Ouest vous préparera, pour environ 1 200 Po, une potion de mandragore (= bouillon de racine de mandragore)

Glatzburg - Ouest

Nord Est -> Caserne -> Sous sol -> la Prison -> équipez vous du rosaire -> pratiquez l'exorcisme sur Francesca Gulvardi -> ... -> avant de se suicider, elle vous donne une information importante -> ...

Nord -> Habitation du Marchand Raimond Ventano -> arrêtez le -> ... -> comme il s'est rebellé, vous récupérez ses biens -> Nord Est -> Caserne -> confiez le au Bailli Gendriel Smith puis demandez à l'interroger -> Raimond Ventano vous livre, sous la torture, les noms des ses deux complices -> ...

Sud -> Chevalier Etienne de Pasque -> arrêtez le (vous récupérez magnifique amulette (chaîne de la fraternité) -> conservez la)-> Nord Est -> Caserne -> confiez le au Bailli Gendriel Smith puis demandez à l'interroger -> le

Chevalier *Etienne de Pasque* corrobore ce que vous a dit *Raimond Ventano* -> ...

Glatzburg - Est -> **Domicile du Gouverneur Royal** -> arrêtez la Grande-Duchesse *Yuliette Heidrik* (son mari proteste vivement) -> **Glatzburg - Ouest** -> confiez la au Bailli *Gendriel Smith* puis demandez à l'interroger -> ... -> elle finira par avouer, cependant ... -> continuez l'interrogatoire -> elle vous livre le nom de son mentor -> suite de la **Quête Principale**, voir un peu + bas

Glatzburg - Est

l'église -> le Juge et Procureur Général *Welfhar* -> initiez auprès de lui les procès du Marchand *Raimond Ventano*, du Chevalier *Etienne de Pasque* et de la Grande-Duchesse *Yuliette Heidrik* (à chaque fois -> la **place des exécutions de Glatzburg** -> dites lui vos preuves -> lancez le bûcher -> pour le cas du Chevalier *Etienne de Pasque*, vous perdrez magnifique amulette (chaîne de la fraternité))

il est temps de reparler à tous les *tiers*

commencez par le **Domicile du Gouverneur Royal (Glatzburg - Est -> Est)** -> le Grand-Duc *Robert Heidrik* -> quête lui trouver une nouvelle épouse -> **Sud Ouest** -> **Auberge de Wanda Gielwitch** -> elle refuse de se marier -> allez à **Hillbrandt** -> **place du marché** -> *Suzan Brauchner* se dit de trop basse couche sociale pour épouser un Baron -> la Baronne *Elisabeth von Singier* épouserait bien le Grand-Duc *Robert Heidrik* si elle pouvait disposer d'une robe de mariée -> allez à la **Colonie von Hunth** -> **maison Ouest** -> la Baronne *Hélène von Hunth*, une bonne couturière, est heureuse de la coudre -> le temps que sa tâche soit accomplie, allez aux **Mines de Fer** -> **Antre des Orcs - 3ème niveau** -> double porte en bois avec une mare de lave derrière au Nord Ouest -> ... -> une salle d'invocation (?) -> revenez à la **Colonie von Hunth** -> la Baronne *Hélène von Hunth*, vous remet ...



la robe de mariée -> ...

retournez à **Hillbrandt** -> -> **maison Ouest** église -> offrez la à la Baronne *Elisabeth von Singier* puis convoyez cette dernière jusqu'à **Glatzburg - Est** -> **Domicile du Gouverneur Royal (Est)** -> le Grand-Duc *Robert Heidrik* est totalement satisfait et vous récompense d'environ 1 200 Po

suite et fin de la Quête Principale

il vous faut retrouver les lettres hérétiques incriminantes que possède le Cardinal et Inquisiteur Judiciaire *Truncquillus* (qui n'est plus dans l'église depuis déjà un bon moment) - si mes supputations sont bonnes, il vous faut trouver la clé qui ouvrira la porte verrouillée en nécessitant une, au **1er niveau du Donjon de l'épiscopat** - est elle dans le coffre verrouillé, sous surveillance, dans l'église ? si c'est le cas, il vous faut l'aide d'un habile voleur !

allez aux **Terres Abandonnées** -> Nord Est -> acceptez de lever les charges qui pésent contre *Tinthan le Comédien* -> allez à **Glatzburg - Ouest** -> Est -> **Auberge** -> demandez (menacez le ou bien payez un 'pot de vin') à *Ludwig Weintraum* de lever les accusations qu'il porte à l'encontre de *Tinthan le Comédien* -> je choisis de lui remettre discrètement 2 000 Po -> **Glatzburg - Est** -> l'église -> le Juge et Procureur Général *Welfhar* vous redirige vers le Grand-Duc *Robert Heidrik* (Domicile du **Gouverneur Royal** à l'Est) -> il a du mal à le croire mais il fini par l'accepter -> *Tinthan le Comédien* est officiellement innocenté -> annoncez lui la bonne nouvelle au Nord Est des **Terres Abandonnées** -> il vous avoue qu'il est pourtant bien coupable -> menacez le (ou pas) pour récupérer une partie du butin -> je laisse béton -> menacez le (ou pas -> ce que je fais) pour qu'il vole les lettres hérétiques incriminantes du Cardinal et Inquisiteur Judiciaire *Truncquillus* (finalement, il n'y a pas besoin d'obtenir de clé ... mais l'aide d'un voleur, oui -> mes supputations n'étaient donc pas tout a fait exactes !) -> allez dézinguer quelques morts vivants ou brigands où vous voulez, puis rendez vous au ...

Belvédère de l'Archiduc -> des soldats (témoins gênants) veulent signaler, au Cardinal et Inquisiteur Judiciaire *Truncquillus*, votre présence suspecte près du corps l'évêque *Trévorius* -> prenez une décision (les laisser faire ou les tuer) -> étant innocent, je les laisse repartir -> *Tinthan le Comédien* vous remet lettres hérétiques incriminantes -> ...



un extrait ...

retournez à **Glatzburg - Est** -> l'église -> le Juge et Procureur Général *Welfhar* -> portez auprès lui la mise en accusation pour hérésie envers le Cardinal et Inquisiteur Judiciaire *Truncquillus* -> descendez dans le **Donjon de l'épiscopat - 1er niveau** -> parlez au Prêtre **nouvellement stationné devant** la porte verrouillée **nécessitant une clé** vers le Sud Est -> ...

suite à une mauvaise manipulation, j'ai connement effacé mes textes de la fin de l'Acte II -> sachez qu'il y a 3 niveaux dans le Donjon de l'épiscopat -> pour ouvrir certaines portes fermées ou portes verrouillées, quelques leviers muraux seront a manipuler et des clefs du diocèse de Glatzburg seront a trouver -> vous aurez un choix déterminant a faire lors du dernier dialogue avec le Cardinal et Inquisiteur Judiciaire
Truncquillus

j'ai choisi de l'arrêter, de l'emprisonner, de l'interroger puis de le faire juger (voir avec le Juge et Procureur Général Welfhar dans l'église pour cela)

niveau 39

121 757 Po

vous pouvez ensuite voyager jusqu'à Alvaron - Nord Ouest

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

réalisation de l'Acte II avec rédaction de ce document -> 60 h 00