

KING'S BOUNTY

THE LEGEND

Avril 2008 (Russie) - Septembre 2008 (USA & Europe) - dev. Katauri Interactive

acheté 1.79 euros sur la plateforme GOG

***** Nomenclature *****

Commentaires / Textes / Objets / Interaction

Tiers / *Quête secondaire* / Non réalisé, Non vérifié ou Non utilisé

mise en garde - astuce - bug - important

***** **TECHNIQUE** *****

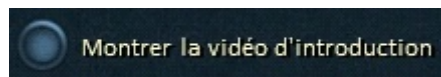
le manuel en Français est disponible ici -> <https://traductionjeux.com/King-s-Bounty-The-Legend-pdf.html>

<Windows> ne fonctionne pas -> utilisez <Alt> + <Echap> / <Impr écr> ne fonctionne pas

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



le répertoire des sauvegardes



dans le menu "Options"

***** **DESCRIPTION / CONSEILS** *****

4 niveaux de difficulté

3 classes -> Guerrier - Paladin - Mage

le didacticiel étant minimaliste, lisez bien le manuel FR

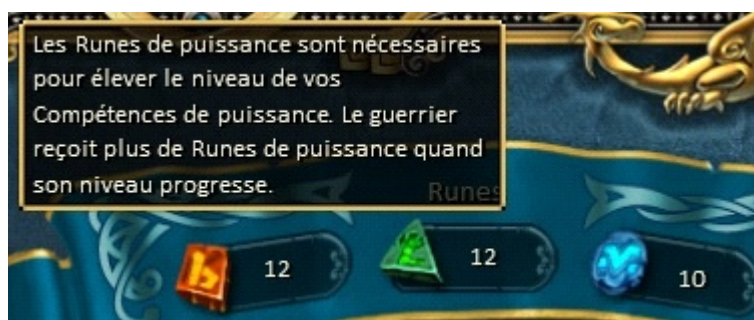
sur les écrans principaux, chaque notion ou objets (rage, mana, commandement, runes, compétences, parchemins, ennemis, bâtiments etc.) dispose d'un descriptif (info bulles ou textes pré-affiché)

votre armée sera composée de 5 troupes au maximum (*) - ces dernières seront de type humanoïdes, animales, végétales, monstrueuses ou morts vivants - certaines disposent d'aptitudes particulières en combat (en bas à droite dans la barre de combat, cf. image concernant la boîte de rage plus bas)

(*) 0, 1 ou 2 en réserve selon la compétence 'Réserve' de la spécialité "Esprit" (Paladin)



à chaque montée de niveau, vous obtenez des runes et devrez choisir un des deux bonus permanent proposés



- + de runes de puissance rouges pour le Guerrier
- + de runes de puissance vertes pour le Paladin
- + de runes de magie bleues pour le Mage

notez que certains éléments du décor apportent eux aussi des bonus permanent (cf. manuel FR)

l'augmentation des rangs de compétences s'effectue, à tous moments, en y affectant des runes



ex. : il faut 4 **runes de puissance rouge** et 2 **verte** pour accéder au 3ème **et dernier** rang de la compétence "Entraînement" du Guerrier

une fois que vous détiendrez votre **boite de rage** (**fin de la 3ème quête principale**), dans le panneau "Héro", il vous faudra parler aux *esprits enragés* pour demander à ce qu'ils vous servent -> cela consistera en une quête spécifique pour chacun d'eux -> ...



dés qu'au moins un des quatre est à votre service, elle apparaîtra ici lors des phases de combat (**carré violet sur l'image - le rond vert indique la présence d'une aptitude spécifique pour la troupe en cours**)

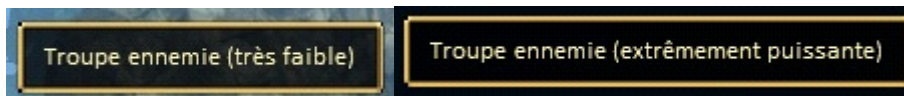


les *esprits enragés* évoluent eux aussi selon vos désirs -> **c'est l'équivalent des compagnons dans les RPGs classiques**

dans la mesure du possible, soit à l'instant T, explorez l'entièreté des cartes - vous êtes libre d'annoter, à

votre guise, l'emplacement où vous êtes positionné

<D> dysfonctionnant, utilisez le bouton en bas à droite en forme de **pelle** pour déterrer des **coffres**



avant d'engager un combat, vérifiez que vous pouvez le remporter ...

vous pouvez passer en mode de combat automatique en bas à gauche

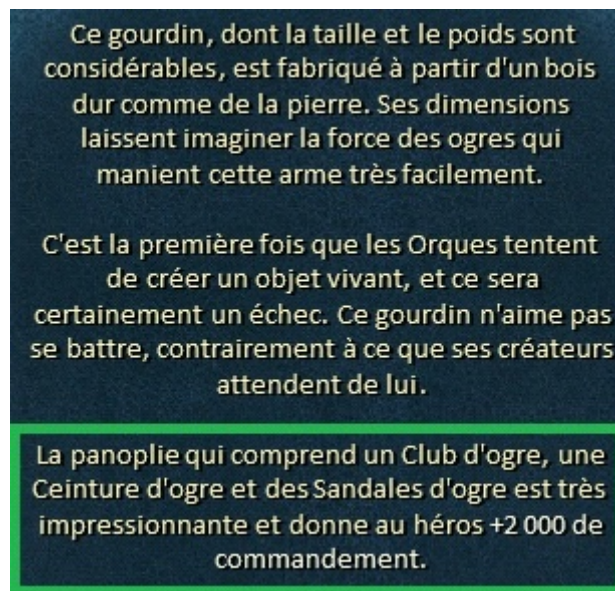
votre troupe active passer son tour (**après s'être déplacée "un peu" ou pas**) et se met en position défensive s'il lui reste au moins un **Point d'Action (défense + 4)** -> <Espace> ou le bouclier en bas à droite de la barre de combat

tous dialogues, pour un **lieu** ou un **objet**, mentionnant des gardiens implique de disposer d'esprits enrégés à votre service -> fiez vous aussi aux récompenses, en terme de PE, pour évaluer la difficulté d'une quête -> si vous en disposez, usez de la compétence 'Prospection' (<Bouton Droit> sur la cible) pour évaluer les forces en présence

lors des dialogues, vous aurez de nombreuses décisions a prendre -> RP

une fois qu'une quête est finalisée auprès d'un **tiers**, vérifiez s'il en propose d'autres

les **équipements** sont rarissimes, n'hésitez pas à en acheter -> conserver les meilleurs comme les **artefacts**, votre concubine (**cf. page 34 du manuel FR**) pourra s'en équiper si l'emplacement enfant correspondant est libre



une **panoplie d'artefacts** donnent de gros bonus

vendre, utiliser un **objet**, détails d'un ennemi ou d'une de vos troupes -> <Bouton droit>

apprendre un sort inscrit sur un **parchemin**,



nécessite de connaître la compétence associée



et des **cristaux magiques** (apprenez le sort via le bouton entouré de violet sur l'image)

pour améliorer les sorts jusqu'au rang 3, il vous faudra augmenter votre connaissance dans la compétence associée et des **cristaux magiques**

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

mode de difficulté -> facile



Le guerrier est un commandant expérimenté. Il peut commander une armée puissante. Au début du jeu, le guerrier reçoit deux compétences de Puissance et des caractéristiques de combat d'un niveau très élevé. Quand le guerrier accède à un niveau supérieur, il peut améliorer ses compétences de Puissance et son niveau de Commandement de façon plus rapide que les paladins ou les mages. Ceci lui permet d'engager davantage de troupes très tôt dans le jeu. Seul un guerrier peut apprendre les compétences "Poing de Fer" et "Colère".

vous êtes sur la planète **Endoria**

région de Darion

Greenwort

le Château de Kronberg

vous débutez l'aventure dans le **Temple des Chevaliers** -> **Centre d'entraînement** -> *Richard de Fer* -> 3 épreuves

niveau 2

Entraînement 2 - Colère 2

le Château de Kronberg

le Roi Marc -> il vous désigne comme son chercheur de trésor - QP : récupérer les **plugens** dérobés - il vend des troupes (**paysans - archers - épéistes**) -> j'achète l'épée de chevalier, un casque de métal ordinaire et un bouclier de bois ordinaire le tout 23 200 pièces d'or + 5 archers et 10 paysans pour 600 pièces d'or

la princesse Amélie, sa fille -> elle mentionne une fleur, la **Gerbarius** ...

revenez au **Temple des Chevaliers** -> ... -> **Aron Démion** -> apportez un don ...



cette bourse

au **Temple des âmes décédées** dans les **Marécages du Marais** (ok cf. **les Marécages du Marais**) - il vend une troupe (prêtres)

Richard de Fer -> il gère le tournoi en arène (n'apparaîtra pas dans votre journal / ok -> débuté après **Arlania #2**)

extérieur -> **fontaine de magie** / *technicien Tregum* -> il manque des pièces à son dirigeable (quête levée + tard)

quittez le **Château de Kronberg** sachant que pour la QP,

C'est votre première mission au service du roi !
Le collecteur d'impôts s'est fait agresser par des voleurs. L'attaque a eu lieu sur la route principale conduisant vers l'est, en Arlania. Vous devez trouver le chariot qui a été attaqué et ramener les plugens volés au roi.
Récompense : 🪙 Or (3600 pièces), 28 Expérience.

il vous faudra aussi ramasser des plugens tombés au sol - allez juste au Sud Est -> ...

le village

Doyen Evtid -> invasion épineuse - liquider l'épine royale près du Lac (ok + tard)

moulin -> porte verrouillée (ok + tard) / chapelle -> *Prêtre Darius* -> il conserve les archives ... notamment celle sur votre passé

maison de *Maria* -> elle échange des cristaux magiques contre des ailes de libellules (1 pour 3) qu'elle transforme en superbes fenêtres (ok -> 6 fois)

maison de *Wilma la laitière* -> nettoyer son potager en éliminant les buissons épineux (ok) - elle vend des pousses d'aubépines et des troupes (chasseurs épines - guerriers épines)

Sud du Village -> ...

la Foret Sud Est

la Maison de *Trey le tireur d'élite* -> cette quête a une durée de vie, il vaut mieux la lever au niveau 5 minimum
-> trouver le Loup Garou dans la Forêt Sud Est et récupérer des gouttes de son sang -> suivez le chemin -> ...

niveau 3

Entraînement 3 - Contrôle de la rage 1 - Colère 3 - Défense + 1



le souterrain du Loup Garou (rond rose sur l'image)

faites le 1er combat -> si vous n'êtes pas à la hauteur pour le 2nd combat, allez vous en (c'est ce que je fais ...)
-> ...

revenez au Nord du **Village** et nettoyez la berge au Sud (rectangle rouge sur l'image) -> empruntez la route vers **Arlania** (flèche bleue sur l'image) -> le chariot attaqué par les voleurs est là ... tuez les -> avancez encore un peu vers l'Est pour ramasser les derniers plugens -> ...



vous devez en avoir 400

un peu + loin, un **camp de Chevaliers** avec un groupe d'ennemis invincibles (ok cf. partout en Darion et sur les îles de la liberté) -> ... -> vers **Arlania** (ok + tard)

retour au **Château de Kronberg** -> *le Roi Marc* -> rendez lui compte ... -> QP : amener une copie du sceau royal à son frère aîné, *Carl*, en **Arlania** -> j'achète 7 épéistes, 7 archers et 10 prêtres pour 2 190 pièces d'or

sortez -> explorez l'Ouest de la berge du **Château de Kronberg** en évitant les groupes qui vous sont supérieurs (ok en revenant d'**Arlania #2**) ... puis revenez sur la berge Est -> ...

ménagerie de Stéphan Hall -> il vend des troupes (araignées vénéneuses - loups - ours) -> j'achète 2 ours et 2 loups pour 520 pièces d'or -> Nord -> ...

pierre parlante -> demander à l'école de magie de peaufiner son enchantement (ok + tard)

Est -> ... -> **grotte** -> des nids d'araignées et de serpents - fuyez (ok en revenant d'**Arlania #2**)

ressortez -> ... -> Nord -> ...

la Plage

nettoyez l'Ouest -> ... -> Est -> *Kitano* -> parlez au *Roi Marc* des quotas de pêche (ok de suite) -> nettoyez l'Est -> r.a.s. sur la 1er île - reste 2 autres îles (vu après l'île de **Lyaro**) -> ...

retour au **Château de Kronberg** -> *le Roi Marc* -> parlez lui des quotas de pêche -> ... - j'achète 6 épéistes pour 420 pièces d'or -> rendez compte à *Kitano* -> ...

niveau 4

Entraînement 3 - Contrôle de la rage 1 - Colère 3 - Préparation du combat 1 - Frénésie 1 - Commandement + 240

Kitano -> trouver *Joe Sans-Barbe* et récupérer son matériel de pêche perdu au jeux -> retournez sur la 1ère île -> ... - insistez auprès de *Joe Sans-Barde* (*Joe l'Imberbe*) -> ... -> ramenez son matériel de pêche à *Kitano*

pour avoir un rabais sur l'achat du bateau, il vous faut atteindre le niveau 5 (ok après l'île de **Lyaro**)

la Foret Sud - le Lac Sud Ouest

explorez le Sud du **Village** -> ... -> avant la **Forêt de Verlon**, allez vers l'Ouest -> faites y le tour du **Lac** -> ...



l'*épine royale* -> je la fait parler ... elle recherche de la terre fertile -> retournez au **Village** -> *Doyen Evtid* -> il propose de fertiliser la terre près du **Lac** -> **maison de Wilma la laitière** -> ...



achetez lui la **vache** qu'elle recommande pour 500 **pièces d'or** -> amenez la à l'*épine royale* au **Lac** -> ...

rendez compte, au **Village**, au *Doyen Evtid* -> ... -> *Doyen Evtid* -> le *meunier* s'est enfermé -> **moulin** -> descendez dans la **cave du moulin** -> *zombie portant un tablier de meunier* -> il a attrapé une sale maladie en pillant des tombes dans le **Cimetière des Marécages du Marais** (ok - la cause est l'**anneau maudit**) -> ressortez -> ...

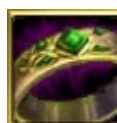
retournez au **Lac** -> Nord -> **sanctuaire d'expérience (+ 75 PE)** -> Est -> **autel de connaissance (Intelligence + 1)** - l'**obélisque de Fandor** -> l'**école de magie** -> *Elerio Chivarius* -> il vend des **potions de mana**, des **parchemins** et des troupes (**prêtres - archimages**) - parlez lui de *la pierre parlante*, il vous donnera le nom d'un sort - parlez lui du *zombie portant un tablier de meunier* - il évoquera un **objet maudit**

filez au **Village** -> la **cave du moulin** -> *zombie portant un tablier de meunier* a trouvé puis vendu un **anneau maudit** à *Hake le pourri* qui réside dans la **Forêt du Nord**

remontez au Nord par l'Est -> *la pierre parlante* -> je lui demande une récompense puis récite le sort -> devenue un **autel de combat (Attaque + 1)**, impossible de récupérer cette dernière qui se trouverait dessous

la Foret du Nord

depuis l'**école de magie**, remontez vers le Nord en évitant les **ennemis trop coriaces** (ok en revenant d'**Arlania #2**) -> ... -> la **Tanière des voleurs** -> *Hake le pourri* vend des **parchemins** et des troupes (**loups - voleurs**) -> évoquez l'**anneau maudit** ... il l'a offert à *Rita* -> discutez avec elle jusqu'à lui proposer "une garde partagée" de l'**anneau maudit** -> elle vous remet ...



l'**anneau maudit**

revenez à l'**école de magie** -> *Elerio Chivarius* -> a propos de l'**anneau maudit**, il vous faudra d'abord éliminer

ses gardiens avant qu'il ne veuille le toucher (ok après **Arlania #2**) -> **Elerio Chivarius** -> demandez lui une mission - il vous confie la tâche de récupérer "les chroniques de la ville perdue" auprès de *Chvakha* dans les **Marécages du Marais ...** (ok cf. paragraphe idoine)

au **Château de Kronberg**, j'achète une veste guérisseuse et 5 épéistes pour 14 350 pièces d'or

allez à la **ménagerie de Stéphan Hall** -> **Stéphan Hall** -> son ours polaire s'est échappé - il vous donne la fleur **Bearka** pour le rendre docile -> allez devant la grotte et ramenez l'ours polaire, petit à petit, à son propriétaire ! -> ... -> **Stéphan Hall** -> il ne sait comment faire reproduire ses observateurs maléfiques (**Tyrannoëils**) - il souhaite que vous demandiez cette information au *Viel Archon* à dans la **Forêt de Verlon** (ok cf. **la Forêt de Verlon #2**)

je lui achète 10 araignées vénéneuses et 10 ours pour 1 800 pièces d'or

rendez vous en ...

Arlania #1

Château de Netvil

le comte **Argus** désire que vous lui rameniez une grenouille des **Marécages du Marais**, cela dans le but de la transformer en princesse (ok cf. les **Marécages du Marais**) - il vend une ceinture du chef (4 200 pièces d'or -> ok), des troupes (paysans - épéistes - libellules de lac)

Commandant Nerold -> épreuve pour les mages - coût de 5 000 pièces d'or

Pour le trouver, c'est simple. Suivez la route principale en direction du pont qui mène vers le nord, à côté du moulin. Juste après le pont, tournez à droite, en direction des collines. Vous reconnaîtrez mon frère immédiatement.

ce que vous avait dit le *Roi Marc* pour retrouver son frère *Carl* ...

avancez jusqu'au pont près du moulin -> Sud -> ... -> mannequin d'entraînement (**Défense + 1**) -> ... -> souterrain des serpents - prenez y les pièces d'or puis fuyez (ok cf. **Arlania #2**) -> ... -> en bas, de suite vers le Sud -> ... -> **Obélisque de Fandor** -> revenez au pont près du moulin -> Nord -> ...

dans la rivière, prenez les œufs de libellules dans les nids de libellules / nettoyez l'Est et le ...

niveau 5

Entraînement 3 - Contrôle de la rage 2 - Colère 3 - Préparation du combat 1 - Frénésie 1 - Rage + 8

aller retour au **Château de Kronberg (Greenwort)** -> achat d'1 prêtre, 8 archers et 6 épéistes pour 1 420 pièces d'or

Nord du Château de Netvil

Drahha, le Dragon bleu -> ... -> juste à l'Est, une Tour magique -> l'**Archimage Rezo** -> sa baguette est devenue incontrôlable - il vous faudra la détruire - je ne lui fait pas ouvrir la porte pour l'instant ... (ok partiellement cf. **Arlania #2**) -> Nord -> ...

la Plage Nord

bateau fantôme gardé par des morts vivants (ok cf. **Arlania #2**) -> nettoyez l'Est -> ... -> reste aussi l'Ouest (ok cf. **Arlania #2**) -> revenez au Sud puis vers le Nord Est -> ...



vous êtes "là" ...

la Tour de l'astrologue -> *Carl Leonar*, le frère aîné du *Roi Marc* (QP) -> la copie du sceau royal lui sert à appuyer sa demande en mariage auprès de *Martha* qui réside dans les Marécages du Marais - demandez à aider *Carl Leonar* -> ...



vous serez chargé de livrer la lettre à *Martha di Gonda* (ok cf. les Marécages du Marais)

retour en **Greenwort** -> le Château de **Kronberg** -> le *Roi Marc* -> expliquez lui pourquoi son frère voulait la la copie du sceau royal -> ... -> il vous demande d'aller l'Académie de magie de la Forêt de Verlon pour récupérer une "arme secrète" (QP)

achat de 5 prêtres, 5 archers et 4 épéistes pour 1 280 pièces d'or / ménagerie de **Stéphan Hall** -> je lui prend 10 loups et 5 ours pour 1400 pièces d'or -> 7 fous furieux à la Taverne du petit Lac de la Forêt de Verlon ->

Sud -> ...

la Forêt de Verlon #1

Quelle sorte de Chercheur êtes-vous donc, si vous ne savez pas comment trouver l'Académie ? C'est étrange que vous n'y soyez pas déjà allé... Allez au sud, dans la forêt de Verlon. L'Académie est située non loin du château du marquis Kontou, notre vassal.

ce qu'a précisé *le Roi Marc* (QP)

vous êtes au Nord -> ...

le petit Lac

la Taverne près du petit Lac vend des troupes (libellules de feu - fou furieux)

plein Sud -> ... -> obélisque de *Fandor* -> ...

à la Taverne près du petit Lac, achat de 10 fous furieux pour 700 pièces d'or

le vieux Château Royal

gardien du vieux Château royal -> retrouver le trésor royal - entrée secrète derrière un tableau - *le comte Redcliff* aimait se déguiser en femme lors des carnavals (ok partiellement cf. la Forêt de Verlon #2)

la Plage Sud

marchand Mishar vend troupes (hyènes de feu - fou furieux) et des parchemins -> il vend un bateau 1 200 pièces d'or - reste 3 îlots (ok 5 îlots + petite plage Sud Est cf. la forêt de Verlon #2)

revenez au petit Lac -> Ouest -> ...

le Château de Verlon et son Village

le marquis Kontu -> négocier un traité de paix avec les barbares Vikings qui attaquent les navires de Darion - ils sont vers la Plage Sud (ok cf. la Forêt de Verlon #2)

le marquis Kontu vend des parchemins et des troupes (voleurs - paysans - loups)

garçon berger -> tous les membres de sa famille ont été pétrifiés - parlez en au *Druide Corban* (ok cf. le grand Lac)

Sud -> l'Académie de magie -> *Maître Trigius* -> il parle du Roi *Kerus*, des objets spéciaux et de la nécromancie ... - il vend des potions de mana, des parchemins et des troupes (prêtres - archimages) - parlez lui de "l'arme secrète" -> ... -> vous obtenez la boîte de râge - elle s'est liée à vous d'une façon surprenante

(votre sang versé sur elle par maladresse) mais ne savez pas vous en servir - il resterait à exécuter le rituel de l'unité pour chacun d'eux (*Zeroth, l'esprit de la Pierre* -> cf. **la Forêt de Verlon #2** / *Sleem, l'esprit du Marais* -> cf. **l'île des griffons** / *Lina, l'esprit de la glace* cf. **Kordar #1 - Hadar supérieur #1** / *Faucheur* cf. **Kordar #1** - durant **les Pics d'Ardan**)

Maître Trigius -> tester un objet dans l'arène du jugement dernier (quête levée et effectuée après **Arlania #2**)

Sud -> Ouest -> sanctuaire de connaissance (ok cf. **la Forêt de Verlon #2**) -> Sud -> ... -> *Peter* -> rechercher son fils *Ilik* dans le souterrain des araignées (ok cf. **la Forêt de Verlon #2**) -> passerelle (ok juste avant **les îles de la liberté occidentales**) + chemin descendant (ok partiellement cf. **la Forêt de Verlon #2**) -> 1/2 tour -> ...

à la Taverne près du petit Lac, achat de 10 fous furieux pour 700 pièces d'or

depuis la Taverne du petit Lac -> Ouest et de suite Sud -> ...

le grand Lac

la maison du *Druide Corban* -> il explique la cause des pétrifications au Village de Verlon - le garçon berger lui a dérobé son amulette de concentration qu'il a ensuite porté à son cou - il vous faudra détruire les gardiens qu'elle contient (ok après **Arlania #2**) - il vend des troupes (ours anciens - loups) et des potions de mana

retour en **Greenwort** -> votre boîte de rage vous parle ... -> le Château de Kronberg -> le Roi Marc -> vous lui dites que la boîte de rage est liée à vous ...

Les éclaireurs du roi ne sont pas revenus de l'île de Lyaro. Personne ne sait ce qu'il se passe là-bas. Vous devez vous y rendre en dirigeable avec Tregum, localiser la menace et l'éliminer.
Ceci est une mise à l'épreuve royale de votre courage et de la force de votre esprit.
Récompense : 38 Expérience, Or (7100 pièces).

QP -> il vous donne une nouvelle mission

achat de 12 archers, 19 épéistes et 10 prêtres, le tout pour 6 320 pièces d'or

ménagerie de *Stéphan Hall* -> j'achète 5 ours et 87 araignées vénéneuses pour 2 540 pièces d'or

technicien Tregum -> demandez lui de l'aider pour les pièces manquantes - il localisera un dirigeable écrasé à l'Est d'Arlania (ok cf. **Arlania #2**) -> ...



embarquez pour ...

l'île de Lyaro



mon armée ...

... -> Karrakh, un Shaman Orque -> ...



-> affrontez sa tortue géante, le 1er boss -> ... -> Karrakh s'échappe magiquement avec le cristal de paix !

niveau 6

Entraînement 3 - Contrôle de la rage 2 - Colère 3 - Préparation du combat 1 - Frénésie 2 - Sagesse 2 - Commandement + 360

proposez votre aide à Heya, la tortue géante -> ...

La tortue a léché votre doigt tendu avec précaution. Puis, elle a levé la tête vers le ciel et a laissé échapper un long grondement. L'écho s'était à peine éteint que vous avez senti un étrange picotement au niveau des tempes. Et vous avez aussi eu la sensation qu'à partir de ce moment-là, vous sauriez toujours où Heya se trouve et comment elle se sent. Toutefois, cette hallucination s'est vite dissipée.

A présent, vous savez avec certitude que si Karrakh apparaît, vous n'avez qu'à appeler Heya par son nom et elle arrivera !

retour en **Greenwort** -> le **Château de Kronberg** -> ...

achat de 5 archers, 11 épéistes et 5 prêtres, le tout pour 1 770 pièces d'or

ménagerie de Stéphan Hall -> j'achète 16 ours pour 2 560 pièces d'or

la **Plage** -> achetez 500 pièces d'or le bateau à **Kitano** -> **2^{de} île** -> **Obélisque de Fandor** - Absorbateur de magie (**Intelligence + 1**) -> **3^{ème} île** -> ... -> bateau échoué gardé par des morts vivants (ok en revenant d'**Arlania #2**)

la **Forêt Sud Est** -> le **souterrain du Loup Garou** -> - combattez - vous obtiendrez une ...



fiolle en verre remplie de sang de loup garou

revenez jusqu'à la **Maison de Trey le tireur d'élite** -> c'est trop tard ... <- **quête échouée** - il vend des troupes (loups - ours anciens)

retournez au **Château de Kronberg** -> **le Roi Marc** -> ... - il vous nomme Baron et vous confie une nouvelle tâche - vous devrez voir **Kitano** pour la traversée vers **les îles de la liberté occidentales** ...

allons d'abord refaire un tour dans ...

la Forêt de Verlon #2

le **petit Lac** -> Est -> ... -> **Hutte du Vieil Archon** -> parlez lui du problème de **Stéphan Hall**, il vous donnera des **manuscrits** sur les Tyrannoeils (**observateurs maléfiques**) ... que vous pouvez consulter avant de les amener à la **ménagerie de Stéphan Hall (Greenwort)** -> revenez ici -> **le Vieil Archon** -> son oiseau qui parle s'est échappé - retrouvez le dans **la Forêt de Verlon** (ok voir un peu plus bas)

Est -> ...

le Château de Gerfen et son Village

le fantôme du Baron Gostrim -> décidez de l'attaquer lui ou bien de le venger en attaquant le "perfide" Baron Norge qui occupe le **Château de Gerfen** (ok voir un peu + bas)

continuez en descendant vers l'Est -> ... -> vous êtes au **grand Lac** -> la **Ferme de la Rivière** vend des troupes (libellules) - explorez autours - obélisque de *Fandor*

Sud de la Maison du Druide *Corban* -> ...

la Plage Sud Est

traversez la **Rivière** vers l'Est -> ... - *vaisseau Viking* vend des troupes (barbares - chasseurs épines) - j'achète 20 barbares pour 1 200 pièces d'or -> **tente du chef des barbares** -> *Hogard le destructeur* -> ... -> il accepte et signe le traité de paix -> rendez vous au **Château de Verlon** pour annoncer la bonne nouvelle au *marquis Kontu* -> ... -> le *marquis Kontu* a un nouveau accord a proposer à *Hogard le destructeur* (ok voir un peu + bas) -> ...

allez à la **Plage Sud** -> l'*oiseau du Vieil Archon* est sur la barrière de la 1ère habitation (il est bleu) -> incitez le a rentrer "chez lui" - suivez le jusqu'à la **Hutte du Vieil Archon** - dites lui que son piaf est rentré ...

passer par **Greenwort** -> au **Château de Kronberg**, achat de 14 épéistes pour 980 pièces d'or -> la **Plage** -> embarquez sur votre *bateau* et filez vers l'Est -> ... -> contournez **Arlania** - des coffres flottants en chemins -> ...



vous êtes là, explorez les 5 îlots et la **petite plage Sud Est** - vous jeterez (ou pas) un *cristal magique* dans le **puits des rêves** - autel ancien (+ 130 PE) -> ...

débarquez sur la **Plage Sud Est** -> dans le *vaisseau Viking*, j'achète 20 barbares pour 1 200 pièces d'or -> **tente du chef des barbares** -> *Hogard le destructeur* -> ... - il refuse la nouvelle proposition du *marquis Kontu* -> décidez de l'attaquer (ou pas) - je l'affronte ... -> *quoique vous ayez décidé*, effectuez votre compte rendu auprès du *marquis Kontu* au **Château de Verlon**

retour au Nord Est -> le **Château de Gerfen** -> le *Baron Norge* vend des troupes (archers - serpents - libellules - araignées) - je lui achète 27 archers pour 2 700 pièces d'or, 2 équipements basiques et 1 parchemin -> il dit que

le Baron Gostrim s'est empoisonné petit à petit et que son fils n'est pas digne de lui succéder - décidez de l'attaquer (ou pas - vous pourrez ensuite accepter [ou pas] d'assassiner le fantôme du Baron Gostrim) - je l'affronte -> ... -> bien qu'elle se soit acoquinée avec feu le Baron Norge, Farmir, le "fils officiel" du Baron Gostrim, reprend le contrôle du **Château de Gerfen** avec sa mère Gelena ... - j'achète 4 archers pour 400 pièces d'or et revend 1 bouclier de bois 800 pièces d'or -> à l'extérieur, rendez compte au fantôme du Baron Gostrim qui quittera définitivement ce monde en paix !

niveau 7

Entraînement 3 - Contrôle de la rage 2 - Colère 3 - Préparation du combat 1 - Frénésie 2 - Opérations nocturnes 1 - Prospection 1 - Apprentissage 1 - Sagesse 2 - Attaque + 1

Sud du **Château de Verlon** -> sanctuaire de connaissance (mana + 4) -> Sud -> le **souterrain des araignées** -> ... - Ilik est sur la droite (Sud) - ramenez le à son père, Peter -> le garçon a été empoisonné, vous devez ramasser 5 Nirva odorante qui poussent au bord du chemin -> ...

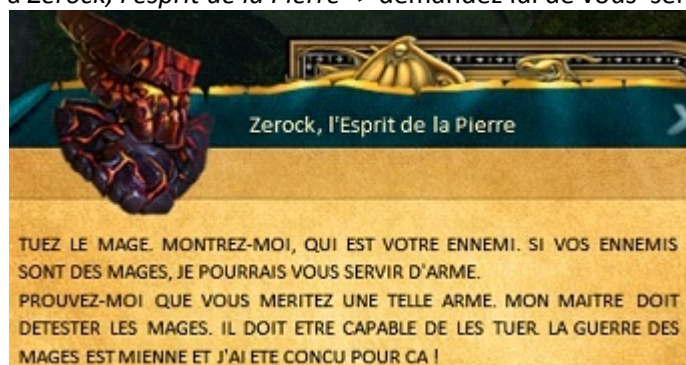
passage en **Greenwort** -> le **Château de Kronberg** -> achat de 12 prêtres et 10 épéistes pour 1 900 pièces d'or -> **ménagerie de Stéphan Hall** -> j'achète 18 ours pour 2 880 pièces d'or -> achat de 30 barbares au bateau Viking de la **Plage Sud Est de la Forêt de Verlon** pour 2 400 pièces d'or

Sud -> descendez par le chemin - ramassez les nirvas odorantes -> ... -> œufs d'araignées dans les toiles - absorbeur de magie (Intelligence + 1) - **Cachette des voleurs** vend des potions de fureur, des parchemins et des troupes (voleurs - maraudeurs) -> retournez au **Village de Verlon** -> donnez les Nirvas odorantes à Peter (paysan) -> ... -> si ce n'est déjà fait, terminez d'explorer le **souterrain des araignées** ...

allez au **Vieux Château Royal (Sud du Village de Verlon)** -> un squelette à main gauche -> vous devez retrouver sa tête, un vieux crâne jauni - elle est au Nord Ouest -> ramenez lui, il vous indiquera comment accéder à une pièce secrète via une "torche au bout du passage" -> Nord Est -> autel ancien (+ 165 PE) -> vu un passage au fond avec un tableau pour accéder à la pièce secrète (ennemis trop costauds - ok cf. partout en Darion et sur les îles de la liberté) -> ressortez -> ...

achat de 50 barbares au bateau Viking de la **Plage Sud Est de la Forêt de Verlon** pour 3 000 pièces d'or

parlez à Zerock, l'esprit de la Pierre -> demandez lui de vous servir -> ...



vous affronterez des mages ...



une fois vainqueur, il vous servira ...

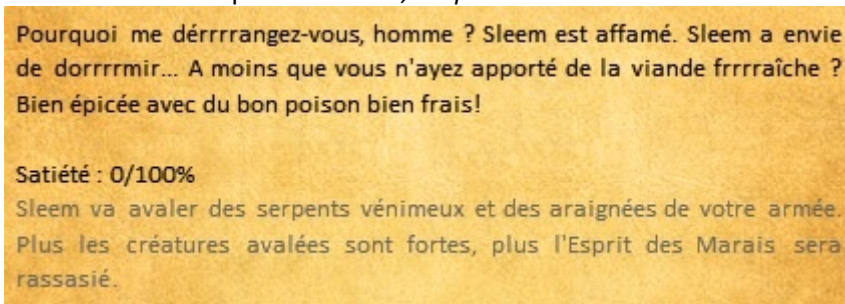
Maître des esprits 1 / passage en **Greenwort** -> le **Château de Kronberg** -> achat de 20 épéistes pour 1 400 pièces d'or

parlez à *Lina, l'esprit de la glace* -> ...



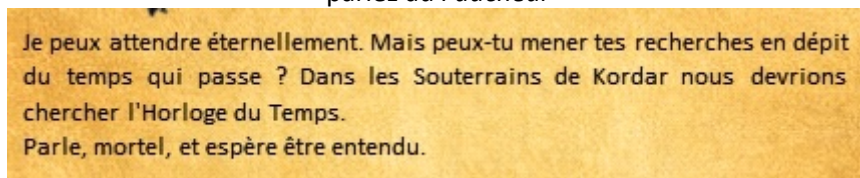
elle a besoin d'un **générateur** qui se trouve en terre des gnomes (ok cf. **Kordar #1 - Hadar supérieur #1**)

parlez à *Sleem, l'esprit du Marais*



il lui faudra avaler des spécimens bien précis de votre armée pour se "remettre en forme" (ok cf. **Arlania #2 - durant l'île des griffons**) !

parlez au *Faucheur*



il demande a posséder l'**horloge du temps** qui serait dans les Souterrains de Kordar (ok cf. **les Mines de Taron durant les Pics d'Arden**)

Arlania #2

Sud Ouest -> le **souterrain des serpents** - explorez le complètement **cette fois ci** -> ... -> **Hutte de la sorcière Helga** -> elle vend des **parchemins** et des troupes (**serpents**)

Zeroth, l'esprit de la pierre -> **niveau 2** -> épée écrasante

Château de Netvil -> j'achète 25 épéistes pour 1 750 pièces d'or -> passage en **Greenwort** -> le **Château de Kronberg** -> achat de 21 prêtres pour 2 100 pièces d'or -> **ménagerie de Stéphan Hall** -> achat de 21 ours pour 3 360 pièces d'or -> **la Forêt de Verlon** -> **Château de Gerfen** -> achat de 18 archers pour 1800 pièces d'or + 56 barbares au bateau Viking de **la plage Sud Est** pour 3 360 pièces d'or

Nord du **Château de Netvil** -> la **Tour magique** -> demandez à l'*Archimage Rezo* d'ouvrir la porte -> rez de chaussée -> ... -> **1er étage** -> ...

Zerox, l'esprit de la pierre -> **niveau 3** -> épée écrasante / *Zerox, l'esprit de la pierre* -> **niveau 4** -> chute de pierres

niveau 8

Entraînement 3 - Contrôle de la rage 3 - Colère 3 - Maître des esprits 1 - Préparation du combat 1 - Frénésie 2 - Opérations nocturnes 1 - Prospection 2 - Apprentissage 1 - Sagesse 3 - Défense + 1

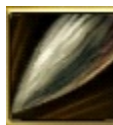
2nd étage -> 1/2 tour (ennemis puissants -> ok cf. **partout en Darion et sur les îles de la liberté**)

la **Plage Nord** -> attaquez le **bateau fantôme** gardé par des morts vivants -> ... -> vente de troupes (**zombies**)
-> Ouest -> ... -> des **œufs**
de serpents dans des nids -> ...

pont près du moulin -> Est puis Nord -> ramassez les **œufs de libellules** dans le dernier **nid** -> ... -> vous tombez sur le dirigeable écrasé - récupérez la **boîte noire** -> amenez la au *technicien Tregum* au **Château de Kronberg (Greenwort)**

j'en profite pour acheter 20 prêtres et 22 épéistes pour 3 540 pièces d'or

depuis le dirigeable écrasé, revenez sur la route principale -> Sud -> **Taverne "la Dent du Dragon"** -> *Drin* vend des **potions de fureur**, des **parchemins** et des troupes (**voleurs - maraudeurs**) -> *Drin* veut rebaptiser son lieu de travail - il désire un **croc de dragon** -> allez voir *Drahha, le dragon bleu* au Nord du **Château de Netvil** -> ...
- vous l'aidera à s'arracher ...



un **croc de dragon** -> donnez le à *Drin*, il sera ravi et renommera son entreprise : **Taverne "le Croc du Dragon"**
- il vendra une troupe de plus (**chevaliers noirs**) -> Sud -> ...

la Plage Sud

Skipper Jeck -> il veut bien vous prêter puis donner un **bateau** si vous récupérez sa cargaison qui est passé par dessus bord -> faites le et ramenez lui les ...



4 **coffres flottants** dont un est sur la carte de la **Forêt de Verlon**

profitez en pour explorez la **petite plage Ouest de la Plage Sud** et l'îlot en face de du *Skipper Jeck* - reste l'île des griffons (**voir + bas**)

Zerox, l'esprit de la pierre -> **niveau 5** -> chute de pierres

repartez vers l'Est -> ... -> **sanctuaire de connaissance (mana + 4)** -> ... -> *garde royal* vous explique pourquoi les **Mines de Creiston** sont fermées - des gnomes ont tentés de les reprendre -> ... -> *Gnome (Decar)* ... -> 1/2 tour -> allez en **bateau** sur ...

l'île des griffons


présence de **griffons neutre** -> si vous leurs **prenez leurs œufs**, ils vous attaqueront

montez à gauche -> **le griffon Kaghém** vous demande de liquidez les araignées qui ont envahies son nid -> faites le -> ... -> il vous demandera ensuite de récupérer l'**œuf d'Artridis** qui lui fut volé -> revenez et montez par la droite -> ...

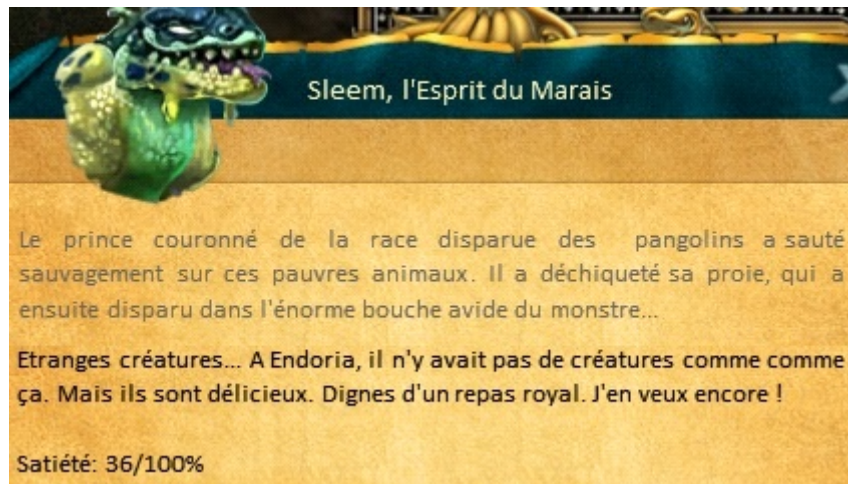
souterrain des griffons -> ...

Zerock, l'esprit de la pierre -> **niveau 6** -> épée écrasante - guérison rapide

devant recruter, direction **Greenwort** -> **ménagerie de Stéphan Hall** -> achetez lui des araignées venimeuses et ...

 Je vous ai apporté de la viande !

proposez les à **Sleem, l'esprit du Marais**



pour qu'il soit a votre service, il lui faudra en ingurgiter 36 pour un coût de 720 **pièces d'or**

j'achète 19 ours pour 3 040 **pièces d'or** -> **le Château de Kronberg** -> achat de 19 épéistes et 27 archers pour 3 030 **pièces d'or** -> **la Forêt de Verlon** au bateau Viking de **la plage Sud Est**, achat de 60 barbares pour 3 600 **pièces d'or**

retour dans le **souterrain des griffons** -> ...



l'**œuf d'Artridis** est au Nord -> ...

Sleem, l'esprit du Marais -> **niveau 2** -> poissons maléfiques / **Sleem, l'esprit du Marais** -> **niveau 3** -> crachat empoisonné

ramenez le au **Griffon Kaghém** -> ... -> montez tout en haut -> **Harl, le roi des Griffons** -> il soupçonne le gouverneur des îles de la liberté occidentales de lui avoir volé sa **couronne des griffons** (ok cf. **les îles de la liberté occidentales**)

reprenez votre **bateau** -> voguez en direction de **Greenwort** -> ... -> en bas de l'île **des griffons** -> **bateau** Viking vend des troupes (**barbares - ours anciens - chasseurs épines**) - j'achète 23 barbares pour 1 380 pièces d'or - **Maison d'Alex l'artiste** -> il vend 2 **tableaux** - j'achète 16 000 pièces d'or le ..



tableau effrayant (**Attaque - 3 pour les ennemis**) - il s'équipe dans l'emplacement "anneau"

à côté -> **absorbeur de magie (Intelligence + 1)** / berge en face -> ...

Zerox, l'esprit de la pierre -> **niveau 7** -> épée écrasante

les Plages Est

montez le chemin rocaillieux -> ... -> **passerelle** -> ...

Sleem, l'esprit du Marais -> **niveau 4** -> crachat empoisonné - guérison rapide

explorez ce secteur, soit 3 **Plages** ... -> vous passerez au large de la **Plage Nord** -> ...

Greenwort -> débarquez sur la 3ème île de la **Plage** -> attaquez le **bateau** gardé par des morts vivants -> ... -> il vend des troupes (**fantômes - squelettes**) -> reprenez le **bateau** pour la **Plage** de la **Forêt du Nord** -> éliminez les derniers ennemis présents dans ce secteur ainsi que le groupe à l'Ouest de la berge du **Château de Kronberg** -> ...

Sleem, l'esprit du Marais -> **niveau 5** -> poissons maléfiques / *Zerox, l'esprit de la pierre* -> **niveau 8** -> lames souterraines

enfin, allez nettoyer la **grotte** du Nord Est -> ...

le **Château de Kronberg** -> le **Temple des Chevaliers** -> *Aron Démion* vend de nouvelles troupes (**gardes - archimages**) -> *Richard de Fer* -> demandez lui a effectuer le 1er combat du tournoi en **arène** -> ... -> effectuez le 2nd combat du du tournoi en **arène** -> ... -> reste 3 combats du tournoi en **arène** (**3ème combat** **durant partout en Darion et sur les îles de la liberté**)

Sleem, l'esprit du Marais -> **niveau 6** -> armure glot

niveau 9

Entraînement 3 - Contrôle de la rage 3 - Colère 3 - Maître des esprits 2 - Préparation du combat 1 - Frénésie 3 - Opérations nocturnes 1 - Prospection 3 - Apprentissage 1 - Commerce 1 - Sagesse 3 - Commandement + 540

j'achète 34 épéistes, 41 archers et 42 prêtres pour 10 680 pièces d'or -> **ménagerie de Stéphan Hall** -> 28 pions pour 4 480 pièces d'or -> **la Forêt de Verlon** au bateau Viking de **la plage Sud Est**, achat de 61 barbares pour 3 660 pièces d'or

depuis votre inventaire, supprimez les gardiens dans l'**anneau maudit** -> ...

Zerox, l'esprit de la pierre -> **niveau 9** -> chute de pierres -> durée de vie

allez à l'**école de magie** juste au Nord du **Lac** -> *Elerio Chivarius* -> dites lui ce que vous venez de faire -> ... - il nomme le sort que vous devrez prononcer -> **le Village** -> **la cave du moulin** -> *zombie portant un tablier de meunier* -> récitez le bon sort ..., il sera guéri -> annoncez sa guérison au *Doyen Evtid*

la Forêt du Nord -> **la Tanière des voleurs** -> *Hake le pourri* -> finalement, ça l'arrange que *Rita* soit une zombie ... -> décidez de lui donner le nom du sort ou de **racheter Rita** pour qu'elle devienne **votre concubine**

la Forêt de Verlon -> **le Village de Verlon** -> *garçon berger* -> liquidez les gardiens de ...



l'**amulette de concentration** qu'il porte au cou -> ... -> **le grand Lac** -> **la maison du Druide Corban** -> vous lui donnez l'**amulette de concentration** -> revenez au Sud du **Village de Verlon** -> l'**Académie de magie** -> *Maître Trigus* -> demandez lui d'aller dans l'**arène du jugement dernier** -> liquidez y les gardiens ..

repour en Greenwort -> **le Château de Kronberg** -> j'achète 15 prêtres pour 1 500 pièces d'or -> partez pour l'Ouest -> ...

les Marécages du Marais

le petit Village

vous êtes à l'Est -> **fontaine de joie** -> **Taverne "la croisée des chemins"** -> *Sean* vend des troupes (**prêtres - pirates**) et des **potions de mana** -> **Maison de Frogus Bogis**, un homme grenouille > ...

Ouest -> *Dirty Butory* ... / Sud -> **Maison du paladin furieux** -> ... - demandez à l'aider, vous devrez bénir les 6 **croix saintes** dans les **cryptes** du **Cimetière** (**ok voir ci dessous**) -> empruntez le **pont de pierres** -> passez le **cercle des 6 statues** -> ...

le Cimetière

Sud -> Sud -> **puits des rêves** -> Nord -> **1ère crypte** -> ... -> **croix sainte** -> ...

Zerox, l'esprit de la pierre -> **niveau 10** -> épée écrasante -> réduction du coût d'invocation / *Sleem, l'esprit du Marais* -> **niveau 7** -> poissons maléfiques

croix sainte -> ... -> vous ressortez au Sud -> Nord -> ... -> **crypte familiale** vend des troupes (**squelettes - fantômes**) -> continuez vers le Sud -> ... -> **2nde crypte** -> ... -> **croix sainte** -> ... -> ressortez -> Ouest -> **crypte**

enchantée condamnée par un sort inhabituel (ok + tard) -> entrée d'une ancienne prison bloquée -> ...



vous êtes "ici" ...

Ouest -> ... -> vieille crypte vide -> le Château de Karmag -> Enemen vend des troupes (zombies en décomposition - vampires) et des parchemins - il vous demande si vous êtes l'envoyé de Karador ... -> continuez -> ...

Zerox, l'esprit de la pierre -> niveau 11 -> lames souterraines

Greenwort -> le Château de Kronberg -> j'achète 13 épéistes et 14 prêtres pour 2 310 pièces d'or -> la Forêt de Verlon au bateau Viking de la plage Sud Est, achat de 85 barbares pour 5 100 pièces d'or

3ème crypte -> ... -> croix sainte -> ...

Maître des esprits + 1

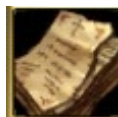
ressortez -> Est -> zombie Noric mentionne Foritop, le gnome -> ... -> 1/2 tour -> Sud -> 4ème crypte -> ... -> croix sainte -> ... -> ressortez -> Est -> ... -> Sud -> vieille crypte vide -> ...

Sleem, l'esprit du Marais -> niveau 8 -> crachat empoisonné (dégâts de base)

5ème crypte -> croix sainte -> ressortez -> ... -> Est -> Sud -> le Temple des âmes décédées -> Prêtre Owein vend une troupe (prêtres) et des parchemins - donnez lui la bourse que vous avait remis Aron Demion au Temple des Chevaliers du Château de Kronberg -> demandez à l'aider - Prêtre Owein souhaite que vous raisonnez l'enfant maudit, Enemen (ok cf. partout en Darion et sur les îles de la liberté)

Nord -> Maison du paladin furieux -> dites lui que c'est fait pour les saintes croix - il vend une troupe (inquisiteurs), des potions de mana et une cape solaire -> paladin furieux veut en finir avec les morts vivants du Cimetière et vous renvoie vers Aron Demion et les archives (voir ci dessous)

effectuez un aller retour en Greenwort -> Château de Kronberg -> le Temple des Chevaliers -> rendez compte à Aron Demion pour la donation - questionnez le pour le Cimetière du Marécages des Marais, il vous donnera ...



les archives du temple

donnez les au *paladin furieux* -> après lecture, il vous demande de détruire les 12 **statues** présentes dans le **Cimetière** -> faites le en commençant par le **cercle des 6 statues** - 5 autres dans le secteur du **Temple des âmes décédées** - *paladin furieux* intervient ... - décidez de continuer (il n'y aura plus de morts vivants mais il en deviendra un) ou d'arrêter (il survivra et continuera sa tâche en les tuant inlassablement) -> la dernière statue est dans le secteur du *zombie Noric* -> quelque soit votre décision, retournez voir le *paladin furieux* -> ... -> devenu morts vivants dans mon cas, il vend des troupes (**archers squelettes** - **fantômes**) et des **parchemins**

revenez au **petit Village** -> Nord -> ...

les Marécages

passeur propose de vous déposer au milieu des **marécages** pour 400 **pièces d'or** ... -> Nord -> ... -> Nord -> le **Château de Mudin** -> *Frogus Bagaba*, un homme grenouille vous rejette -> ... -> Sud -> ... -> 1/2 tour -> ... -> 1ère passerelle -> ... -> **obélisque de Fandor** -> Sud -> ...

Zerock, l'esprit de la pierre -> **niveau 12** -> chute de pierres

la *princesse grenouille Feanora* -> ... -> décidez de l'emmener pour le *Comte Argus* du **Château de Netvil en Arlania** ou de l'aider -> la *princesse grenouille Feanora* -> enquêter sur le devenir de ses soeurs passées du statut de grenouilles à celui de princesse puis de nouveau de grenouilles (ok juste après les **Marécages du Marais**)

... -> la **maison de la vieille sorcière** -> *Chvakha* vend des troupes (**araignées de grotte** - **serpents de marais**) et des **parchemins** -> demandez lui si elle possède bien "**les chroniques de la ville perdue**" -> ... -> mentez lui ou pas -> en disant la vérité, vous déciderez d'une 2nde réponse à lui faire -> ...

Alors vous me dites qu'Elerio Shivarious lui-même vous a envoyé ? Ahem, et maintenant ils se souviennent subitement. Regardez-les, ils ont besoin des Chroniques. Alors le vieux mage ne m'a pas oubliée. Dites-moi mon cher, que vous a-t-il dit à mon propos ?

La vérité : Oh, quand il pense à vous, ses yeux s'éclairent, il fronce les sourcils et utilise des mots qui ne peuvent être prononcés en présence de demoiselles ou d'enfants.

C'est vrai. Pour être honnête, il n'a quasiment rien dit à propos de vous, il m'a juste indiqué où vous trouver. En fait, il a surtout parlé des Chroniques.

C'est également vrai ! J'ai cru comprendre que... vous étiez une sorcière plutôt érudite, une vraie maîtresse de ces marais ! Et il semble également clair que votre santé lui importe.

je donne la 2nde me concernant -> *Chvakha* vous révèle qu'elle a malencontreusement enfermée "**les chroniques de la ville perdue**" dans, selon ce qu'elle vous décrit, la **crypte enchantée** - elle vous donne le mot de passe pour pouvoir ouvrir la porte magiquement (ok voir + bas)

1/2 tour -> 2nde passerelle -> ... -> la **Cabane dans l'arbre** -> *Martha di Gonda* -> ... - vous lui donnez la **lettre à Martha di Gonda** - elle se sent trop âgée pour épouser *Carl leonar* - elle vous demande d'aller voir sa mère -> retournez voir *Chvakha* dans la **maison de la vieille sorcière** -> dites lui pour la **potion de jeunesse** que désire sa fille -> allez ramasser les ...



5 **nénuphars rouges** dans le secteur Est et ramenez lui -> ...



elle concoctera rapidement la **potion de jeunesse** que vous donnerez à *Martha di Gonda* dans sa **Cabane dans l'arbre** - vous devrez revenir + tard ...

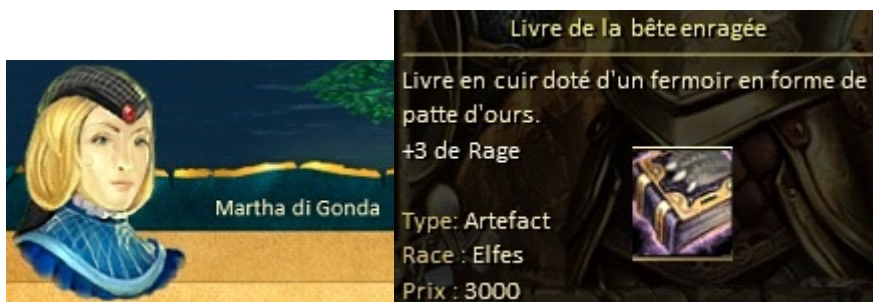
Sud -> **fontaine de magie** -> ... -> **Laboratoire** -> *Sir Foritop*, un gnome, vend des **potions de fureur**, un **insigne de rage** (je lui achète pour 8 000 pièces d'or) et des troupes (**alchimistes** - **zombies**)

le **Château de Brown Hlezn** -> *Frogus Squelch*, un homme grenouille vend **cuirasse de chevalier** (je lui achète 21 000 pièces d'or), **armure d'écailles** et des troupes (**serpents royaux** - **serpents** - **chasseurs épinés**) -> il souhaite que son jeune frère *Bagaba* lui jure fidélité (**ok voir + bas**), pour cela il vous remet ...



le **drapeau de Squelch**

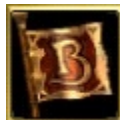
repartez vers le Nord -> la **Cabane dans l'arbre** -> *Martha di Gonda* -> la **potion de jeunesse** a fonctionnée ...



la centenaire est devenue ravissante, elle vous offre le **livre de la bête enragée** et part pour **Arlania** rejoindre *Carl Leonar* ...

la **Cabane de la sorcière** vend des **parchemins** et des troupes (**chasseurs épinés** - **serpents**)

retour au Nord Est -> le **Château de Mudin** -> *Frogus Bagaba* vend **bande d'acier** (**ceinture**) et des troupes (**serpents** - **araignées de grottes** - **loups**) -> il refuse de se soumettre à son grand frère - combattez ses serviteurs -> ... - le **drapeau de Squelch** est hissé **automatiquement** sur son domicile -> *Frogus Bagaba* demande à ce que *Frogus Bogis*, le plus jeune des 3 frères, se soumette à lui (**ok voir ci après**) - il vous remet ...



le **drapeau de Bagaba**

allez au **petit Village** -> **Maison de Frogus Bogis** -> il accepte que le **drapeau de Bagaba** soit hissé sur son domicile - *Frogus Bogis* demande à ce que *Squelch* le protège de *Frogus Bagaba* (**ok voir ci dessous**)

filez au le **Château de Mudin** -> rendez compte à *Frogus Bagaba* -> ...

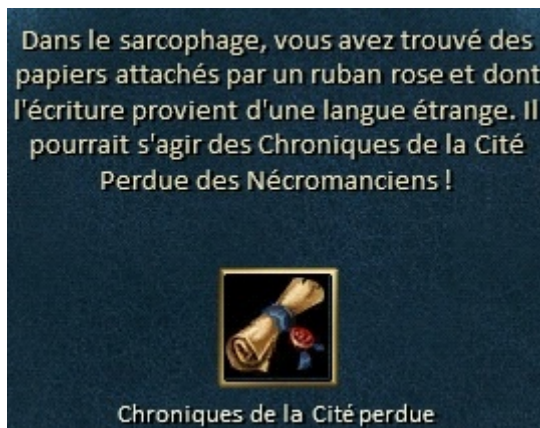
niveau 10

Entraînement 3 - Contrôle de la rage 3 - Colère 3 - Maître des esprits 3 - Préparation du combat 1 - Frénésie 3 - Opérations nocturnes 1 - Commandant des archers 1 - Prospection 3 - Apprentissage 1 - Commerce 1 - Sagesse 3 - Intelligence + 1

direction le **Château de Brown Hlezn** -> rendez compte à *Frogus Squelch* -> ... -> décidez de la suite des événements - **attaquer Frogus Squelch** ou continuer a collaborer avec lui -> il vous remet un nouveau **drapeau de Squelch** -> retournez au **petit Village** -> **Maison de Frogus Bogis** -> il est satisfait que le **drapeau de Squelch** flotte sur sa demeure - il vend des **parchemins** et une troupe (**poissons diables**)

retour au **Château de Mudin** -> *Frogus Bagaba* -> il veut la mort de son débiteur, le voleur *Durty Butory* -> filez à l'Ouest du **petit Village** -> *Durty Butory* -> il vous propose 1 000 **pièces d'or** pour faire croire à *Frogus Bagaba* que vous l'avez tué - **acceptez** ou tuez le -> rendez compte à *Frogus Bagaba* au **Château de Mudin**

direction le **Cimetière** -> tout au Sud -> la **crypte enchantée** -> vous y entrez grâce au sort que vous a indiqué *Chvakha* -> ...



vous détenez les **chroniques de la cité perdue** -> ressortez -> ...

rendez vous une dernière fois dans les **marécages** -> *Chvakha* dans la **maison de la vieille sorcière** -> dites lui que vous faites le bien partout où vous passez -> elle veut écarter un concurrent, *Foritop* le gnome, pour cela elle vous confie ...



un **élixir nauséabond** -> allez le verser dans la **flasque d'alchimiste** devant le **Laboratoire** ... -> rendez compte à *Chvakha* dans la **maison de la vieille sorcière** -> **si ce n'est déjà fait**, vous pouvez lui demander de faire partie de l'assemblée des sorcières ...

Greenwort -> l'**école de magie** -> remettez les **chroniques de la cité perdue** à *Elerio Chivarius* -> demandez lui s'il a besoin d'autre chose -> *Elerio Chivarius* vous demandera de lui ramener 30 libellules de lac, 10 serpents royaux et 1 cylope pour un de ses cours (**ok cf. Ellinia - fin de la Forêt magique**)

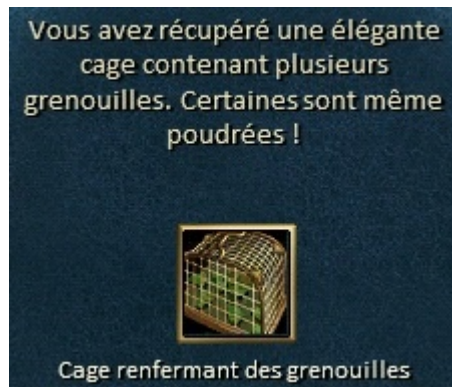
Arlania -> Nord -> la **Tour de l'astrologue** -> dites à *Carl Leonar*, que sa promise *Martha di Gonda* va bientôt arriver ... -> Ouest -> le **Château de Netvil** -> le **comte Argus** admet faire fausse route - il libérera les grenouilles à la condition que vous lui ramenez un "philtre d'amour", cela dans le but de tomber amoureux d'une (belle) congénère - il localise la **sorcière Helga** ... **que vous avez déjà rencontré** -> allez la voir dans sa **Hutte du souterrain des serpents (Sud du Château de Netvil)** -> sans rechigner et même avec bienveillance, ...



elle vous donnera cette **potion d'amour** que vous remettrez au **Comte Argus** au **Château de Netvil**

descendez dans son **donjon** -> prenez ce qui vous intéresse (**ou pas**) - ... -> Nord Est -> ... -> récupérez ses "ex

princesses"



qui sont dans la cage renfermant des grenouilles

voyagez jusqu'au **Marécages du Marais** -> ... -> **1ère passerelle** -> remettez la cage renfermant des grenouilles à la *princesse grenouille Feanora* -> son bien le plus précieux, qu'elle vous avait promis, c'est elle même - si vous l'embrassez, elle deviendra humaine et sera votre (nouvelle) concubine



je décide de l'embrasser ... et décide de lui demander d'avoir un enfant avec elle !

allez dans la **Forêt de Verlon** -> Sud Ouest -> passerelle -> l'**Antre du Dragon** -> **Attah** -> il vend des potions de mana, un casque ordinaire, des parchemins et des troupes (guerriers épines - libellules de feu - araignées de grottes - hyènes) -> ... - il vous remet son ...



amulette "coeur de dragon" pour reconquérir *Gelena* -> Nord Est -> **Château de Gefen** -> j'achète 34 archers pour 3 400 pièces d'or - remettez la à *Gelena* puis revenez voir *Attah*

en repartant, si vous disposez du livre de recette dans les **Marécages du Marais** (désolé, je n'ai pas noté où exactement - ce serait plutôt dans secteur du **Cimetière**), passez par l'**Académie de magie** -> *Maître Trigius* pourra vous fabriquer une armure d'écailles - cela vous coûtera 500 pièces d'or, 2 runes de puissance et 2 cristaux magiques


j'achète 43 barbares pour 2 580 pièces d'or au bateau Viking de la **Plage Sud Est**

retour en **Greenwort** -> **le Château de Kronberg** -> j'achète 24 épéistes et 24 prêtres pour 3 680 pièces d'or -> **ménagerie de Stéphan Hall** -> je lui prend 25 ours pour 4 000 pièces d'or -> la **Plage** -> *Kitano* -> embarquez pour ...

- Allez aux îles de la Liberté.
- Découvrez ce que fait Lucky James.

Quête principale :

Une guerre avec les Gnomes se prépare. Le Roi vous a chargé de trouver les cartes des souterrains et des mines des Gnomes. Les cartes sont en la possession de Lucky James sur les îles de la Liberté.

Récompense : 250 Expérience,  Or (25,500 pièces).

rappel de la QP ...

les îles de la liberté

les îles de la liberté occidentales

la 1ère île

vous êtes au Sud, au **Village de Pêcheurs**

Sleem, l'esprit du Marais -> **niveau 9** -> poissons maléfiques

Valdes vend une **bannière des griffons**, des **parchemins** et une troupe (**gardes**) - il vend aussi un **bâteau de pirates** et peut vous ramenez en **Greenwort** -> questionnez le sur *Lucky James*

pêcheur Oeil de poisson mentionne le vieux pirate *Thomas Cook*

le Château Tripol -> *Scott Thompson* vend des **bottes cavalières** (ok -> 8 500 pièces d'or), une **ceinture de jade**, des **parchemins** et des troupes (**pirates** - **archers** - **poissons diables**) -> ... - questionnez le sur *Lucky James* -> évoquez avec lui la **couronne des griffons**, il désignera le **Duc Sov du Château de Totenheim** sur **les îles de la liberté orientales** (ok cf. **les îles de la liberté orientales - l'île Est**) et vous promet, en sus, une récompense (ok cf. **partout en Darion et sur les îles de la liberté**)

Ouest -> ...

Zerock, l'esprit de la pierre -> **niveau 13** -> chute de pierres -> amélioration de la zone affectée

Est -> **grotte** près d'un **mare** (voir ci dessous) -> ... -> Nord -> ...

voyage vers **Greenwort** -> **le Château de Kronberg** -> j'achète 23 archers, 70 épéistes et 4 prêtres pour 7 00 pièces d'or -> **ménagerie de Stéphan Hall** -> je lui prend 20 ours pour 3 200 pièces d'or -> retour dans **les îles de la liberté occidentales** -> **le Château Tripol** -> j'achète 140 pirates pour 7 200 pièces d'or

revenez vers la **grotte** près d'un **mare** -> *Bob Devis* -> ... - il vous donne ...



une **carte au trésor** qui serait maudit -> entrez dans la **grotte** -> ...

Sleem, l'esprit du Marais -> **niveau 10** -> crachat empoisonné

déterrez le **coffre** -> combattez -> fouillez le **coffre** - outre l'or, il y a une **hallebarde de pirate** - ressortez -> parlez à *Bob Devis* et décidez ... -> je lui dis la vérité (**2nde réponse**) et choisi de lui donner la **hallebarde de pirate** et de conserver les **pièces d'or**

repartez vers l'Est -> ... -> Nord Ouest -> **obélisque de Fandor** -> ...

Zerock, l'esprit de la pierre -> **niveau 14** -> chute de pierres / Apprentissage + 1

Taverne "au harpon affûté" vend des **parchemins** et des troupes (**fous furieux** - **tyrannoeils**) -> faites le tour -> ...



vous êtes là ...

le Château d'Hezerhem -> *le viel orque Habbab Ordy* vous indique que vous êtes à l'ambassade Orque -> *Galdyn Orn* -> ... -> pour entrer, vous devrez combattre son frère *Gordyn Orn* (**ok après l'archipel d'îlots**)

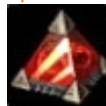
repartez vers l'Est -> ... -> passez sous l'arche -> **cimetière** -> **autel de combat** (attaque + 1)

niveau 11

Entraînement 3 - Contrôle de la rage 3 - Colère 3 - Maître des esprits 3 - Préparation du combat 1 - Frénésie 3 - Opérations nocturnes 1 - Commandant des archers 1 - Prospection 3 - Apprentissage 2 - Commerce 1 - Sagesse 3 - Defense + 1

1/2 tour -> en face -> **fontaine de joie** -> 1/2 tour -> Est -> ...

la Plage Est -> **Hutte de pirate** -> *Nine Yards* vend des **parchemins** et des troupe (**hyènes** - **chasseurs épines**) - il vend 20 000 **pièces d'or**, cette ...



clé mystérieuse -> **si vous l'achetez**, allez l'utiliser dans le **cimetière** sur le **sarcophage** au fond -> le pirate *Barthélemy Bart* apparaît -> ...

retournez voir *Nine Yards* dans sa **Hutte de pirate** -> demandez lui de vous raconter une "histoire de trésor" - il parlera de la disparition du "fantôme de lune" et mentionnera le *mage Kann Torius*

filez au Sud -> ... -> **plage de la prison** -> *garde de la prison* -> ... -> retour au **Village de pêcheurs**

le Château Tripol -> j'achète 140 pirates et 16 archers pour 8 600 **pièces d'or**

achetez 3 000 pièces d'or le ...



bateau de pirates à Valdes -> ... -> prenez la mer vers l'Est - vous **attaquerez** (ou pas) les autres bateaux pirates -> ...

Apprentissage 3

plage Sud Est -> **Taverne "au capitaine Crochet"** vend des troupes (**fous furieux** - **maraudeurs** - **chevaliers**) et des parchemins -> ...

Sleem, l'esprit du Marais -> **niveau 11** -> crachat empoisonné -> empoisonnement intense

L'armée se réjouit et félicite son commandant ! Vous avez un enfant !

Selon le décret du roi Marc le Sage, vous recevez un bonus de 5500 pièces d'or pour la naissance de votre premier enfant !

...

continuez d'explorer les îlots et les petites plages situés ...

Zerock, l'esprit de la pierre -> **niveau 15** -> lames souterraines -> guérison rapide



à droite de la ligne de rouge sur l'image

grotte de la baie intérieure Nord -> *Chien épineux* vend une **cape solaire**, des **parchemins** et des troupes (pirates - vieux loups de mer) -> je lui achète 76 pirates et 96 vieux loups de mer pour 13 400 pièces d'or

la 2nde île

accostez au Nord Est (rond bleu sur l'image précédente) -> **Château Exail** -> *Mano Riveres* vend des troupes (pirates - vieux loups de mer), une **lance enragée** et des **parchemins**



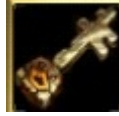
faites le tour et accostez dans cette **anse**

Frère Mastrello parle de la confrérie côtière -> ... -> **Hutte de pirate** -> *Frelon nu* commerce qu'avec des membres de la confrérie côtière -> la **Boutique de la confrérie** est fermée

locaux de la confrérie côtière -> *Tex le visqueux* commerce qu'avec des membres de la confrérie côtière - si vous souhaitez y adhérer, soit vous payez 20 000 **pièces d'or** soit vous traversez avec succès le **souterrain maudit**

j'y entre **automatiquement** en donnant le mot de passe qu'a indiqué *Tex le visqueux* -> ... -> *Geraldino* et des

vieux loups de mer - ils ont perdu leur chef et ne sont pas à la hauteur pour continuer face à des morts vivants mené par *Hugh l'aveugle* - ils intègrent automatiquement mon armée (+ 7 vieux loups de mer) -> ... -> porte demande une clé possédée par *Hugh l'aveugle* - vous êtes dans l'obligation d'affronter la troupe ennemie présente dans le **souterrain maudit** - allez à sa rencontre -> je n'arrive pas à l'amadouer via les dialogues (essayez ceux anti pirates, responsables de tous ses déboires) et l'affronte -> ... -> vous récupérez sa ...



clé -> allez à la porte -> ... -> sortez -> **locaux de la confrérie côtière** -> ... - il vous accepte dans la confrérie côtière -> proposez lui votre aide -> *Tex le visqueux* souhaite que vous libériez *le vieux rauque* de la prison (ok après l'archipel d'îlots)

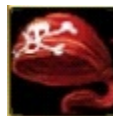
Hutte de pirate -> *Frelon nu* vend un **anneau du serpent** (intelligence + 1 - je lui achète 3 700 pièces d'or), des parchemins et une troupe (pirates) j'en achète 70 pour 3 500 pièces d'or

l'archipel d'îlots



faites en le tour et débarquez au Nord -> ...

1ère passerelle -> ... -> **Maison de pirate** -> *Thomas Cook* -> très âgé, il vous demande de désigner son successeur parmi ses 3 fils - il vous remet son ...



bandana rouge qui devra être remis au plus méritant selon vous

Sud -> 2nde passerelle -> ... - obélisque de *Fandor* -> ...

Sleem, l'esprit du Marais -> niveau 12 -> crachat empoisonné

3ème passerelle -> ... -> **Tanière de pirate** -> *Brendon Cook* -> ... - il est le plus jeune des 3 frères Cook - si vous lui donnez le bandana rouge, il vous donnera la carte qui localise le diamant "oeil pur" (diamant "oeil clair")

4ème passerelle -> ... -> **Tanière de pirate** -> *John Cook* -> ... - il est le plus âgé et le plus fort des 3 frères Cook - si vous lui donnez le bandana rouge, il vous laissera en vie

... -> *Harry cook* -> ... - il est le cadet de *John Cook* - si vous lui donnez le bandana rouge, il tuera ses frangins et vous donnera "beaucoup" de pièces d'or

5ème passerelle -> la Maison de pirate ...



je décide de donner le **bandana rouge** à **Brendon Cook** qui me donne, comme convenu, cette **carte** en échange (ok cf. **les îles de la liberté orientales - l'île Nord**) - il vend une troupe (**poissons diables**) et des **parchemins** / notez que *les deux autres frères Cook* sont devenus hostiles (ok cf. **partout en Darion et sur les îles de la liberté**) et que le paternel, **Thomas Cook**, est décédé

reprenez la mer et allez sur la **plage de prison** de la **1ère île (Est)** -> soudoyez (ou pas) *le garde de la prison* en lui proposant 7 000 **pièces d'or** -> entrez -> ... -> *le vieux rauque* est au Nord Ouest, parlez lui - **13 barbares** a recruter -> ... -> Nord Est -> **13 vieux loups de mer** a recruter (ok) -> ... -> Est -> **18 barbares** a recruter -> ... - ressortez -> allez prendre votre récompense dans les **locaux de la confrérie côtière** sur la **2nde île**, auprès de *Tex le visqueux*

Tactiques + 1

je lui achète 40 pirates pour 2 000 **pièces d'or** -> **1ère île** -> **le Château Tripol** -> j'achète 28 pirates et 15 archers pour 2 900 **pièces d'or** -> **Taverne "au harpon affûté"** -> je prend 29 tyrannoëils pour 13 340 **pièces d'or**

le Château d'Hezerhem -> affrontez *Gordyn Orn* -> ... -> *Galdyn Orn* vend un **poignard d'assassin**, des **parchemins** et des troupes (**lutins - shamans - lutins furieux**)

à la **grotte de la baie intérieure Nord**, j'achète 90 vieux loups de mer pour 9 000 **pièces d'or** -> aller retour en **Greenwort** -> j'engage 59 prêtres à **l'école de magie** pour 5 900 **pièces d'or**

voguez vers l'Est -> ...

les îles de la liberté orientales

vous **attaquerez** (ou pas) les autres **bateaux pirates** -> ...

l'île Centrale

la pirate Mirabella -> ... -> questionnez la a propos de *Lucky James* - c'est son fiancé, elle est en bisbille avec lui - elle mentionne des esclaves venus de **Darion** vous apprend qu'il se cache dans une **mine**

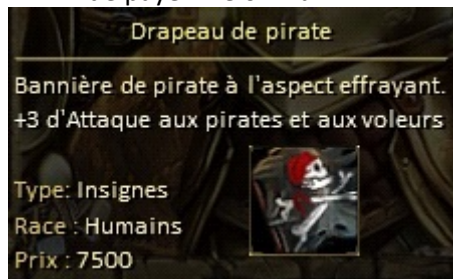
la pirate Mirabella -> ... demandez lui (ou pas) sa main - si vous tuez le Kraken, elle acceptera, pour cela, elle vous renvoie vers *le capitaine ventrumide* qui mouille au Nord Ouest (ok cf. **l'île Nord Ouest**)

la Taverne "la neuvième vague" -> *Beauty Jolly* vend des troupes (poissons diables - archers - aubépine royale) et des parchemins

la Maison du pirate *Scott Morrison* -> il vend un bateau 1 000 pièces d'or et des troupes (barbares - pirates) -> *le pirate Scott Morrison* -> sollicitez le pour apporter votre aide ...



il vous donnera ce lingot a remettre à *Bare Hornet (Frelon nu)*, un membre de la confrérie côtière - il s'est marié avec sa fille sans avoir payé, à l'époque, "la dot" qui correspond au poids de la jeune femme en or -> retournez aux îles de la liberté occidentales -> Hutte de pirate -> *Frelon nu* -> vous lui donnez le lingot - il veut que sa fille *Ryasanka* soit pesée de nouveau -> revenez sur l'île Centrale des îles de la liberté orientales -> demandez à *Scott Morrison* de peser *Ryasanka* - elle a pris 60 kilogrammes en 10 ans - décidez de lui demander l'équivalent en or ou de prendre le drapeau de pirate qu'il vous propose, charge à vous ensuite de payez *Frelon Nu* -> ...



ma décision ...

retour sur la 2^{de} île des îles de la liberté occidentales -> Hutte de pirate -> *Frelon nu* -> il vous reste 60 000 pièces d'or a payer - il vous propose d'annuler cela si vous lui ramenez 5 pousses d'Hemptis qu'il a planté dans une grotte secrète sur une île déserte des îles de la liberté orientales (ok cf. **les îles de la liberté orientales - l'île Est**) - il mentionne une grande croix et un crâne

voguez de nouveau jusqu'à l'île Centrale des îles de la liberté orientales -> la plage -> Nord Ouest -> ...

niveau 12

Entraînement 3 - Contrôle de la rage 3 - Colère 3 - Maître des esprits 3 - Préparation du combat 2 - Frénésie 3 - Opérations nocturnes 1 - Commandant des archers 1 - Tactiques 1 - Assaut 1 - Prospection 3 - Apprentissage 3 - Commerce 1 - Sagesse 3 - Rage + 8

Maison du pirate *Scott Morrison* -> j'achète 140 pirates pour 700 pièces d'or -> Taverne "la neuvième vague" -> je prend 43 archers pour 4 300 pièces d'or

... -> *Zerock, l'esprit de la pierre* -> niveau 16 -> épée écrasante

fontaine de joie -> ... -> passerelle au Nord -> ... -> 1/2 tour -> obélisque de *Fandor* -> revenez à votre bateau pirate -> Nord Ouest -> ...

l'île Nord Ouest



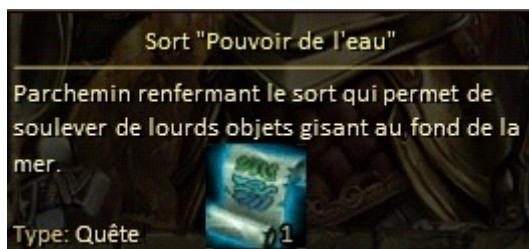
vous êtes ici ...

bateau épave gardé par des morts vivants -> attaquez le -> il vend des troupes (archers squelettes - fantômes maudits)

faites le tour par l'Ouest -> ... -> bateau du capitaine ventrumide -> dites lui que vous reviendrez - concerne le Kraken -> explorez la plage Ouest - vous irez avec votre bateau pirate sur la mini plage Nord -> ...

Sleem, l'esprit du Marais -> niveau 13 -> crachat empoisonné -> réduction du coût d'invocation

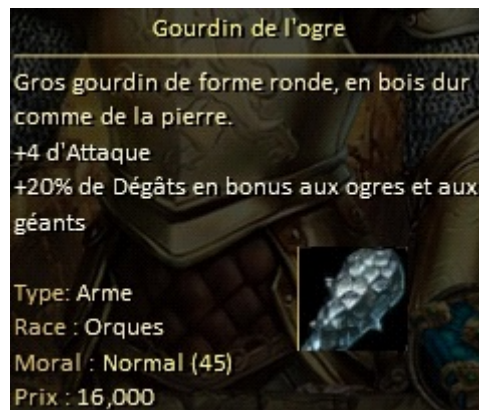
revenez et empruntez le sentier -> fontaine de magie -> ... -> passerelle -> Tour du sorcier -> Cann Torius vend des parchemins et des troupes (archimages - prêtres) - je lui prend 58 prêtres pour 5 800 pièces d'or -> achetez lui, pour 1 000 pièces d'or, ...



le parchemin de sort "pouvoir de l'eau"

repartez avec votre bateau pirate vers l'Ouest -> ... -> vous localisez une épave immergée, celle du "le fantôme de lune" - via la boîte de dialogue, utilisez le parchemin de sort "pouvoir de l'eau" -> bateau du pirate Crez Keller vend des potions de fureur, un casque du commandant (je lui achète 10 000 pièces d'or) des parchemins et des troupes (fantômes - squelettes) -> allez acheter d'autres le parchemin de sort "pouvoir de l'eau" auprès de Cann Torius dans la Tour du sorcier - j'en prend 2 pour 2 000 pièces d'or -> repartez par le mer vers l'Ouest puis le Nord -> ...

notez que j'ai obtenu le gourdin de l'ogre sur cette île Nord Ouest -> ...



...

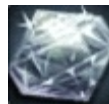
I'île Nord

explorez la en faisant le tour - autel de connaissance (Intelligence + 1)



par manque d'attention de ma part, ma concubine est redevenue *la princesse grenouille Feanora* -> je l'embrasse ...

bateau du *capitaine oeil noir* -> ils ont été maudits ... la nuit, ils deviennent fantômes - *le capitaine oeil noir* il veut faire repentance - j'accepte de l'aider sans promettre que ce sera efficace - il me donne 2 000 pièces d'or -pour m'inciter à aller au Temple des âmes décédées dans les Marécages du Marais (ok cf. partout en Darion et sur les îles de la liberté)



le diamant "oeil clair" dans un coffre enterré <- correspond à la carte qu'avait donné *Brendon Cook* sur l'archipel d'îlots des îles de la liberté occidentales

Zerock, l'esprit de la pierre -> niveau 17 -> épée écrasante -> guérison rapide

je vais acheter 28 prêtres pour 2 800 pièces d'or à la Tour du sorcier de l'île Nord Ouest -> sur l'île Centrale, je dépense 8 500 pièces d'or pour 85 archers dans la Taverne "la neuvième vague" -> à la Maison du pirate *Scott Morrison*, je lui prend 180 pirates pour 9 000 pièces d'or -> 94 vieux loups de mer dans la grotte de la baie intérieure Nord de la 1ère île des îles de la liberté occidentales pour 9 400 pièces d'or

I'île Nord Est



vous accostez là ...

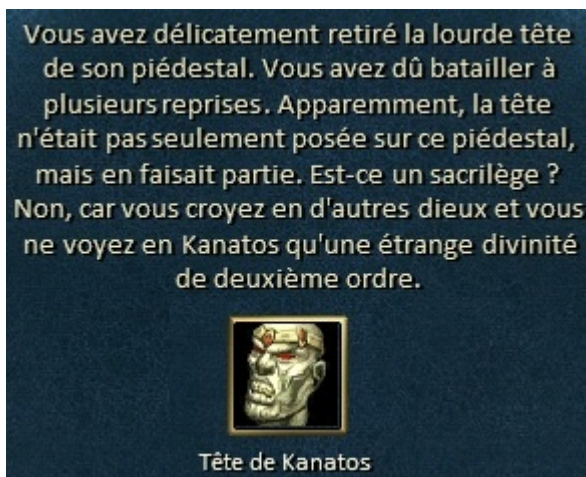
plage Ouest -> ... -> au Sud, **escalier** pour atteindre *Ameliy Midas, le conservateur du musée* -> payez 1 000 **pièces d'or** pour visiter le musée des Titans - il vous demande d'assassiner le chef des orques qui y squattent, *Bdyh Haar*

le musée des Titans -> **autel de connaissance (mana + 4)** - **puits des rêves (bottes + 1 Défense)** -> liquidez les intrus -> ... -> en ressortant, rendez compte à *Ameliy Midas* -> allez en face -> ...

l'île Est

vous êtes au Nord -> **Taverne "Don Pedro"** -> *Pedro Morales* -> il mentionne *Kanatos*, qui s'arracha la tête pour devenir le dieu des barbares ... - il vend des troupes (**prêtres - archers - pirates**) et des **parchemins**

voguez vers l'Est -> ... -> **sentier** -> ... -> **fontaine de rage** - sur le piédestal juste à côté -> ...



la tête de *Kanatos* est à vous ...

Tente des barbares vend des **œufs de griffons**, des **parchemins** et des troupes (**barbares - ours anciens**) -> Sud
-> ...

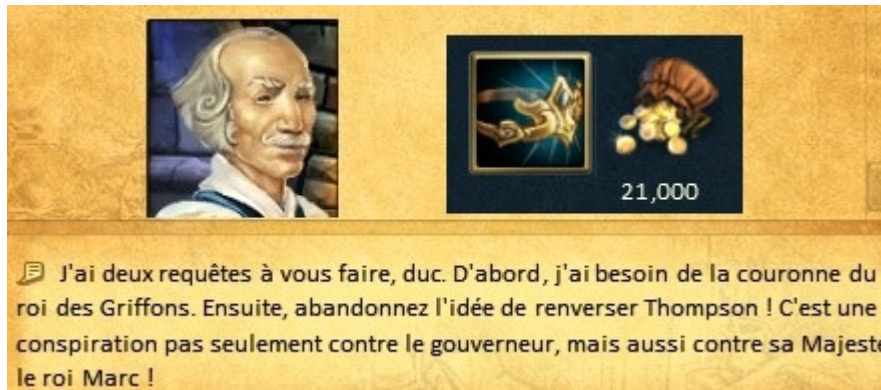
Sleem, l'esprit du Marais -> **niveau 14** -> crachat empoisonné -> guérison rapide

niveau 13

Entraînement 3 - Contrôle de la rage 3 - Colère 3 - Maître des esprits 3 - Préparation du combat 3 - Frénésie 3 - Opérations nocturnes 2 - Commandant des archers 1 - Tactiques 1 - Assaut 1 - Prospection 3 - Apprentissage 3 -

Commerce 1 - Sagesse 3 - Magie de l'ordre 1 - Commandement + 780

revenez -> Ouest -> ... -> autel de combat (attaque + 1) -> le Château de Totenheim -> le Duc Sov vend une bande d'acier, des parchemins et des troupes (gardes - ours anciens) -> ...

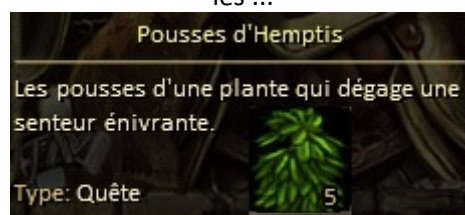


affrontez le et ... récupérez la couronne des griffons

reprenez la mer -> Sud -> ... -> sur cette île déserte, ...



vous observerez une croix et un crâne qui, comme vous l'avait précisé Frelon Nu (2^{de} île des îles de la liberté occidentales -> Hutte de pirate), dévoile le passage souterrain secret vers la grotte secrète -> ... - ramassez y les ...



5 pousses d'Hemptis

ressortez -> toujours cap au Sud -> ... -> îlot extrême Est -> le capitaine Monte Rodrigues -> ... - il a juste le temps de vous donner des consignes dans le cas où vous trouveriez le trésor (ok cf. partout en Darion et sur les îles de la liberté) indiqué sur ...



cette **carte** lui ayant été donnée par un gnome

à la Tente des barbares, j'achète 159 barbares pour 9 540 pièces d'or

en face -> *Barthélémy Bart* défend son trésor -> ... -> Sud ->

Zerock, l'esprit de la pierre -> **niveau 18** -> chute de pierres -> réduction du coût d'invocation

l'île Centrale, à la Maison du pirate *Scott Morrison*, je lui prend 208 pirates pour 10 400 pièces d'or -> **Taverne "la neuvième vague"**, je prend 51 archers pour 5 100 pièces d'or

faites le tour de **l'île Centrale** pour arrivez sur la côte Nord Ouest de **l'île Est** -> ... -> Sud -> **Vaisseau Viking** vend des troupes (**barbares - ours polaires**) -> ... -> entrée d'une **grotte sous marine** -> ... -> visitez la puis ressortez - reste la 2nde sortie (**ennemis costauds - ok un peu + tard**)

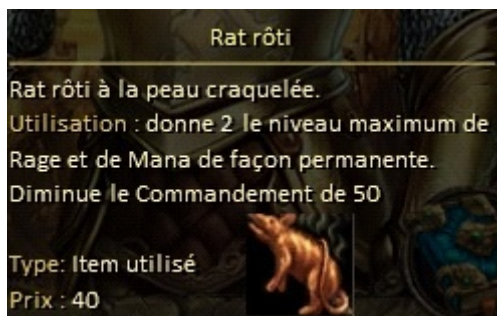
Sleem, l'esprit du Marais -> **niveau 15** -> poissons maléfiques -> réduction du coût d'invocation

la Maison de *Barbe Rousse* -> ... -> pour atteindre *Lucky James*, il vous donne le mot de passe et ce ...



brassard noir

Sud -> **panneau d'avertissement** -> ... -> *garde* - dites lui le mot de passe pour descendre dans **la mine** -> ... -> des *gnomes mineurs* manifestement en état d'esclavage - certains d'entre eux vendent 50 **pièces d'or**, la ration de

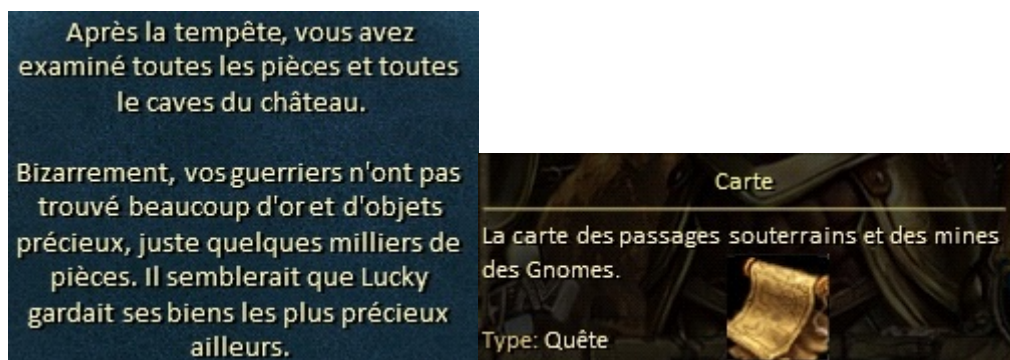


rat rôti -> j'en achèterai quatre en tout et en mangera une

- les *contre maîtres pirates* vous empêchent de leurs parler plus avant ... -> explorez ... -> Nord -> le **Château d'émeraude** -> *Lucky James* vend des **bottes de cheval** (défense + 2 - je lui achète 6 000 pièces d'or) et des troupes (**pirates - vieux loups de mer - archers - voleurs**)

je lui prend 107 vieux loups de mer pour 10 700 pièces d'or et 32 archers pour 3 200 pièces d'or

je me présente comme un envoyé du *Roi Marc* -> il veut 100 000 pièces d'or pour la **carte des gnomes** et dessinée par un *ingénieur gnome des mines* recruté par *Hake le pourri* (**la Forêt du Nord de Greenwort - la Tanière des voleurs**) -> je mentionne *Barbe Rousse* et lui donne le **brassard noir** (vous pouvez aussi le menacer ...) -> *Lucky James* propose de vous donner gratuitement la **carte des gnomes** si vous tuez *Barbe Rousse* -> retournez voir *Barbe Rousse* -> dites lui que vous avez fait ce qu'il demandait - décidez de le tuer ou pas -> retournez au **Château d'émeraude** -> *Lucky James* -> payez le ou attaquez le -> ...



vous détenez la **carte des gnomes**

ressortez en éliminant les 4 groupes ennemis -> ... -> la **Maison de Barbe Rousse** -> il vend des **bottes cavalières** et des troupes (**voleurs - maraudeurs**) -> la **grotte sous marine** -> 2nde sortie -> éliminez les morts vivants -> ... ->

au Vaisseau Viking, j'engage 121 barbares pour 7 260 pièces d'or

Partout en Darion et sur les îles de la liberté

allez au **îles de la liberté occidentales** -> la 1ère île -> le **Village de pêcheurs** -> le **Château Tripol** -> *Scott Thomas* -> dites lui que le cas du *Duc Sov* est réglé - comme il l'avait annoncé, il vous récompensera

niveau 14

Entraînement 3 - Contrôle de la rage 3 - Colère 3 - Maître des esprits 3 - Préparation du combat 3 - Frénésie 3 - Opérations nocturnes 2 - Commandant des archers 1 - Tactiques 1 - Assaut 2 - Prospection 3 - Apprentissage 3 - Commerce 1 - Gardien de la lumière 1 - Sagesse 3 - Magie de l'ordre 1 - Attaque + 1

j'engage 92 pirates pour 4 600 pièces d'or et 46 archers pour 4 600 pièces d'or

voguez jusqu'à la 2nde île -> **Hutte de pirate** -> *Frelon nu* -> donnez lui les 5 **pousses d'Hemptis**

j'achète 400 poissons diables pour 8 000 pièces d'or à *Tex le visqueux* dans les **locaux de la confrérie côtière**

descendez sur l'**archipel des îlots** -> allez dire deux mots aux *deux frères Cook* que vous n'aviez pas choisi ...

Sleem, l'esprit du Marais -> niveau 16 -> **poissons maléfiques** -> **armure glot**

retour sur la 1ère île -> le **Village de pêcheurs** -> *Valdes* pour revenir en **Greenwort** -> Est -> **Arlania** -> Sud Est

-> l'île des griffons -> offrez la **couronne des griffons** à **Harl, le roi des griffons** -> vous demanderez à l'aider - il vous enverra récupérer le **portrait du Roi Harl** commandé auprès d'**Alex l'artiste** (ok voir plus bas) -> avec votre **bateau**, passez par le chenal -> ...



c'est ici (**rond vert sur l'image**) que se trouve le trésor indiqué par la **carte** que vous avait remise **le capitaine Monte Rodrigues** sur l'îlot extrême Est des îles de la liberté orientales -> dans le **coffre enterré**, vous découvrez ...



une **larme de Titan**

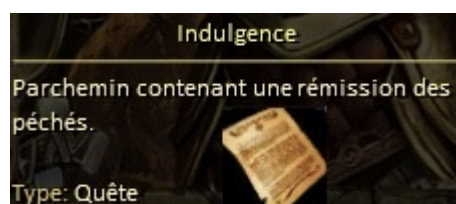
accostez en face -> **Alex l'artiste** -> il lui manque du **minerai d'or** pour le **portrait du Roi Harl** - il vous renvoie sur **Decar**, un gnome qu'il localise -> revenez sur la terre ferme et allez à l'Est juste après l'entrée des **Mines de Creiston** -> **Decar** -> il lui faut du **7 morceaux de minerai d'or** pour en faire une **boîte décorative** - vous les trouverez dans les **Mines de Creiston** (ok cf. **les Mines de Creiston**)

allez au Nord du **Château de Netvil** -> **la Tour magique** -> **2nd étage** -> affrontez les gardiens -> ...



vous obtenez la **baguette** de l'Archimage Rezo ... vous conserverez les **pièces d'or**

repassiez en **Greenwort** pour vous rendre dans les **Marécages du Marais** -> **le Cimetière** -> **le Temple des âmes décédées** -> **le Prêtre Owein** exige **5 000 pièces d'or** pour ...



le parchemin du sort "Indulgence"

rendez vous dans les îles de la liberté occidentales -> au **Château de Tripol**, j'embauche 29 archers pour 2 900 pièces d'or -> les îles de la liberté orientales -> **île Centrale** : j'achète 234 poissons diables pour 4 690 pièces d'or dans la **Taverne "la neuvième vague"** et 140 pirates pour 7 000 pièces d'or dans la **Maison du pirate Scott Morrison**-> l'île Nord -> bateau du *capitaine oeil noir* -> donnez lui le le parchemin du sort "Indulgence" -> ... -> il vous offre ...

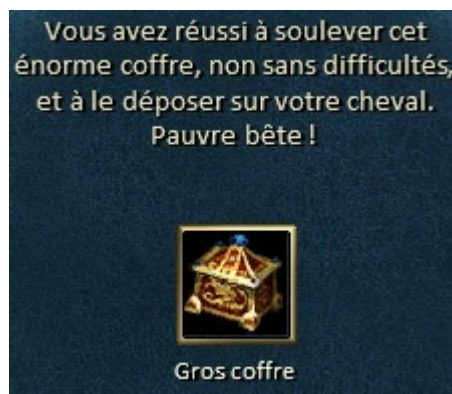


le Rubis d'Anga

allez au Nord de l'île Est -> Taverne "Don Pedro" -> *Pedro Morales* -> évoquez avec lui la *tête de Kanatos* - négociez (ou pas) une revente pour 20 000 pièces d'or -> je lui achète 117 prêtres pour 11 700 pièces d'or -> sur le retour vers **Greenwort**, je prends 97 vieux loups de mer pour 9 700 pièces d'or au **Château Exail** de la **2nde île des îles de la liberté occidentales**

les Marécages du Marais -> le Cimetière -> Sud -> attaquez *Enemen* dans le **Château de Karmag** -> ... -> parlez au *père Pavel* qui a pris possession de cet édifice - il vend une *boîte (+ 5 parchemins)*, des *parchemins* et des troupes (*barbares - inquisiteurs*)

la Forêt de Verlon -> le **Vieux Château Royal (Sud du Village de Verlon)** -> ... -> empruntez le *passage* au fond puis le *tableau* pour accéder à la *pièce secrète* -> combattez -> prenez le ...



gros coffre

ressortez -> *gardien du vieux Château royal* vous demande de la ramener au *Roi Marc* (**Greenwort - Château de Kronberg**) -> faites le -> ... - j'y achète 7 archers pour 700 pièces d'or -> les îles de la liberté occidentales -> **Château de Tripol** : j'achète 424 poissons diables pour 8 480 pièces d'or -> au **Château Exail** de la **2nde île**, je prends 214 pirates pour 10 700 pièces d'or et 49 vieux loups de mer pour 4 900 pièces d'or

si ce n'est déjà fait, retournez au dans la **Forêt de Verlon** -> le **Vieux Château Royal** -> inspectez les *tableaux* du rez de chaussée -> ...

niveau 15

Entraînement 3 - Contrôle de la rage 3 - Colère 3 - Maître des esprits 3 - Préparation du combat 3 - Frénésie 3 - Opérations nocturnes 2 - Commandant des archers 2 - Tactiques 1 - Assaut 2 - Prospection 3 - Apprentissage 3 - Commerce 1 - Gardien de la lumière 1 - Sagesse 3 - Magie de l'ordre 1 - Commandement + 900

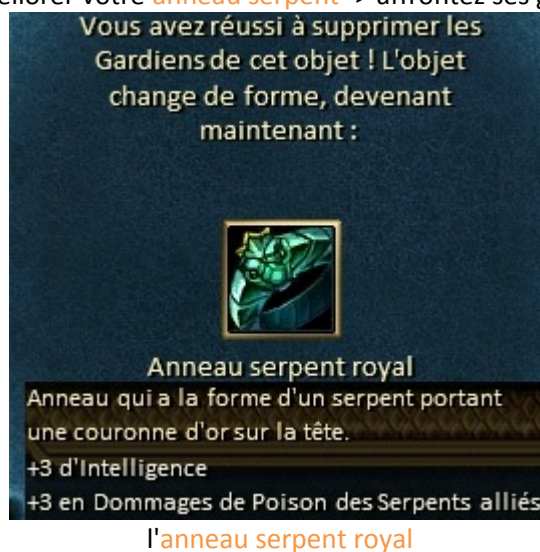
en repartant, j'achète 26 archers pour 2 600 pièces d'or au **Château de Gefen**

Greenwort -> le **Temple des Chevaliers** -> *Richard de Fer* -> demandez lui a effectuer le 3ème combat du tournoi en arène -> ... - reste 2 combats du tournoi en arène (4ème combat durant **les Pics d'Ardan**) -> ...

Sleem, l'esprit du Marais -> **niveau 17** -> poissons maléfiques

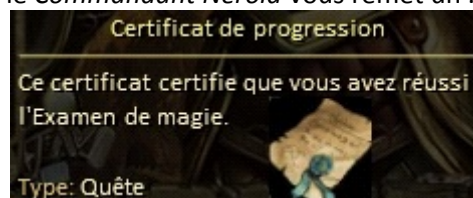
Est -> le **camp de Chevaliers** -> éliminez les intrus -> **tente des Chevaliers** vend des troupes (**cavaliers - chevaliers**), des **potions de fureur** et une **lance enragée**

c'est le moment d'améliorer votre **anneau serpent** -> affrontez ses gardiens, il deviendra ...

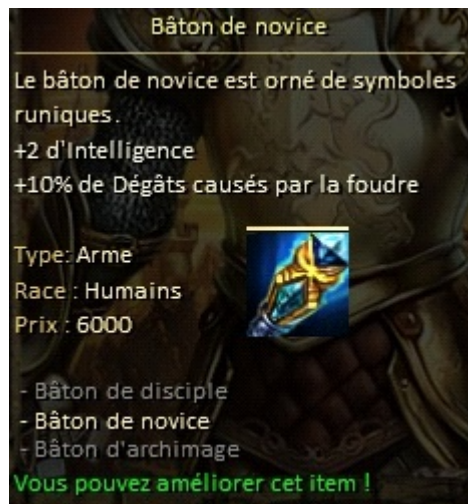


les îles de la liberté occidentales -> **Château de Tripol** : j'achète 347 poissons diables pour 6 940 pièces d'or -> **grotte de la baie intérieure Nord** -> je lui prends 124 pirates pour 6 200 pièces d'or - **Château d'Exail** -> 56 vieux loups de mer pour 5 600 pièces d'or

Arlania -> en face du **Château de Netvil** -> donnez 5 000 pièces d'or au *Commandant Nerold* -> entrez dans la **grotte de la série magique** -> combattez -> ... -> vous devez activer les 3 **autels**, chacun d'eux donnant naissance à un groupe d'ennemi au Centre - vous pouvez **éviter** le dernier en étant réactif ... -> ressortez -> le *Commandant Nerold* vous remet un ...



certificat de progression -> la **Forêt de Verlon** -> l'**Académie de magie** -> après lui avoir remis ce document, *Maître Trigius Trigius* vous offrira ce ...



bâton de novice - je lui achète 98 prêtres pour 9 800 pièces d'or

j'achète 87 archers pour 8 700 pièces d'or au **Château de Gefen** - je mange un rat rôti -> **Greenwort** -> le **Château de Kronberg** -> je revend les bottes cavalières usées pour 4 250 pièces d'or et le diamant "oeil clair" contre 25 000 pièces d'or - j'achète 120 gardes pour 14 400 pièces d'or -> **les piles de la liberté occidentales** -> **1ère île** -> le **Village de pêcheurs** -> **Valdes** -> 14 gardes pour 1 680 pièces d'or -> **Château d'Exail** -> 102 vieux loups de mer pour 10 200 pièces d'or et 96 pirates pour 4 800 pièces d'or -> **2nde île** -> **Hutte de pirate** -> 172 pirates pour 8 600 pièces d'or

allez dans **les îles de la liberté orientales** -> Sud Ouest de l'île **Nord Ouest** -> **bateau du capitaine ventrumide** -> demandez lui de localiser le Kraken -> suivez le -> ... -> parlez lui - suivez le -> ...



le Kraken coule le **bateau du capitaine ventrumide** puis remonte vers votre bateau de pirate -> défendez vous - vous ne pouvez appeler les esprits enragés - il vous faut lui des 3 tentacules - procédez l'une à la suite de l'autre sachant qu'il balance des poissons diables sur le pont

niveau 16

Entraînement 3 - Contrôle de la rage 3 - Colère 3 - Maître des esprits 3 - Préparation du combat 3 - Frénésie 3 - Opérations nocturnes 3 - Commandant des archers 2 - Tactiques 1 - Poings de fer 1 - Assaut 2 - Prospection 3 - Apprentissage 3 - Commerce 1 - Gardien de la lumière 1 - Sagesse 3 - Magie de l'ordre 2 - Rage + 8

après l'avoir déséquipé, je vais "divorcer" de la *princesse grenouille Feanora* en **Greenwort** et reviens là -> Sud de l'île **Centrale** -> je demande la main de la pirate *Mirabella* ...



qui accepte d'être ma nouvelle concubine !

les piles de la liberté occidentales -> 1ère île -> le Village de pêcheurs -> Valdes -> 18 gardes pour 1 800 pièces d'or

Greenwort -> le Château de Kronberg -> le Roi Marc -> donnez lui la carte des gnomes -> ...

Progression :
 • Trouvez le marchand d'esclaves Rotten Hake qui fait son sale boulot dans la forêt située au nord-ouest de la capitale.

Quête principale :
 Le roi vous a donné l'ordre du mettre fin au commerce d'esclaves qui est interdit par les lois de Darion.
 Récompense : 38 Expérience.

la QP

allez dans la Forêt du Nord -> la Tanière des voleurs -> Hake le pourri a préféré vendre les gnomes plutôt que les exécuter selon les ordres du Baron Ahey ...

• Il s'avère que Hake ne s'adonne pas au commerce d'esclaves. En fait, le baron émeraude Ahey a trahi en dilapidant l'or du roi et en provoquant un conflit armé entre les états. Vous devez rapporter ceci au roi sur-le-champ.

suite de la QP

rendez compte au Roi Marc -> ...

Voilà qui explique tout ! Beau travail, Johnny Rotten ! Cela signifie que les envoyés de Torn Digor, qui devaient nous faire parvenir le règlement de leur droit d'exploitation des mines, se sont faits attaquer par des voleurs à la solde du baron. Et nous sommes tombés dans le piège que ce misérable nous a tendu ! En voyant que nous n'avions pas reçu l'or des Gnomes à temps, nous avons vendu le droit d'exploitation au baron Ahey !
 A son tour, le roi des Gnomes, qui était certain que nous avions reçu l'or, a envoyé ses hommes dans les mines où ils se sont fait massacrer par la bande armée d'Ahey. Rien d'étonnant à ce que le roi des Gnomes ait riposté en envoyant ses troupes ! Mais alors, que fait-on maintenant ?

résumé des événements passés

QP -> il vous demande d'aller négocier un nouveau traité de paix avec le Roi des gnomes, Torn Digor à Taron en Kordar



il vous remet le **traité de paix** (non signé)

le Roi Marc -> vous devez reprendre les **Mines de Creiston** par la force (ok reprise du **Château de Creiston** - cf. **les Mines de Creiston**)

je demande à ma concubine, *la pirate Mirabella*, de faire un enfant ... / filez en **Arlania** -> Est -> demandez au *garde royal* de vous laissez entrer dans ...

entre Darion et Kordar

les Mines de Creiston

des *gnomes mineurs* parleront de la découverte d'un filon d'or / ... -> **1ère patte d'oie** -> Sud -> ..

Sleem, l'esprit du Marais -> **niveau 18** -> crachat empoisonné



un gros morceau de **minerai** dans un **chariot** -> ... -> un gros morceau de **minerai** dans un **chariot** près d'un **coffre** -> ... -> un gros morceau de **minerai** dans un **chariot** près d'un **coffre** -> 1/2 tour jusqu'à la **1ère patte d'oie** -> Nord -> ...

2nde patte d'oie -> Nord -> ... -> un gros morceau de **minerai** dans un **chariot** -> 1/2 tour -> Est -> un gros morceau de **minerai** dans un **chariot** -> **passerelle** -> ...

le Château de Creiston -> *le Baron Ahey* vous met en garde -> mettez lui une raclée -> ...

Le traître a été exécuté !

Vous avez trouvé des plans et des calculs intéressants parmi les papiers du baron. Selon toute vraisemblance, le baron a trouvé une importante veine d'or dans les mines. Il l'exploite sans que le roi le sache et il ne paie pas les impôts qu'il doit à la trésorerie !

...

le Château de Creiston -> le *vice Roi Rupert* vend des **parchemins** et des troupes (**épéistes** - **géants** - **gnomes**) - il vous indique comment progresser vers **Kordar** ...



via cette **machine volante** fabriquée par *les gnomes*

... -> **autel de connaissance (mana + 4)** sous **la cascade** -> ... -> un gros morceau de **minerai** dans un **chariot** à côté d'une **habitation aux tuiles verte** -> ... -> juste après la prochaine descente, un gros morceau de **minerai** dans un **chariot**

1/2 tour -> ressortez des **Mines de Creiston** -> donnez les **morceaux de minerai d'or** à *Decar*, un gnome juste à côté -> il veut remettre ...



une **boîte décorative** que vous acheminerez, en **bateau**, jusqu'à *Alex l'Artiste* -> flagornez le pour ne rien payer en supplément - il vous donnera ...



le **portrait du Roi Harl** que vous apporterez à *Harl, le roi des griffons* tout en haut de l'**île des griffons** -> ce dernier vend des **œufs de griffons**, des **parchemins** et des troupes (**griffons** - **libellules de feu** - **libellules de lac**)

repartez en **Greenwort** -> le **Château de Kronberg** -> annoncez la mort du traître, *le Baron Haey*, au *Roi Marc*

...

retour dans les **Mines de Creiston** -> ... -> sortie vers ...

région de Kordar #1

Hadar supérieur #1

Lina, l'esprit de la glace intervient ... elle vous incite à aller au Sud

le Village de *Pierre Darillas*

la Taverne "*Pierre Darillas*" -> le forgeron *Hrut* -> je lui paye une bière (10 pièces d'or) - c'est lui qui, après s'être dépouillé de tous ses biens, avait missionné le capitaine *Monte Rodrigues* -> donnez lui la *larme de Titan*, il vous remettra un parchemin du sort '*Geyser*' -> le tavernier *Jorun* vend une *boîte*, des parchemins et des troupes (cyclopes - fous furieux)

Maison de l'ancien *Giram* -> le gnome *Giram* vous demande d'abattre les hyènes qui prolifèrent dans leur enclos (ok un peu + tard)

ascenseur vers *Kordar - Hadar inférieur* (ok + tard) / allez vers le Sud puis l'Ouest -> ...

Sud Ouest

la pirate *Mirabella* a accouchée d'un 1er enfant (+ 5% commandement)

Zerock, l'esprit de la pierre -> niveau 21 -> chute de pierres -> durée de vie / *Sleem, l'esprit du Marais* -> niveau 19 -> armure glot



le *générateur* pour *Lina, l'esprit de la glace* est là ... suivez ses instructions, elle se mettra à votre service

laboratoire de l'alchimiste vend une troupe (alchimistes)

1/2 tour -> ... -> Est -> ... -> l'entrée de la Forêt enneigé (cf. *Hadar supérieur #2*) -> 1/2 tour -> Nord et de suite Est -> ...

la Pyramide de *Fandor*



obélisque de *Fandor* -> le gardien *Neylus* vous explique que pour avoir accès au plan unique d'*Endoria* (carte d'*Endoria*) élaborée par le *Roi Fandor*, il vous faudra toucher les 13 obélisques de *Fandor* répartis un peu partout (cette vaste quête n'apparaîtra pas dans votre journal - ok cf. fin le désert de Grey)



vous pouvez savoir où vous en êtes en observant les pierres à côté (chaque obélisque de *Fandor* touché, active la pierre correspondante) -> à l'instant T, 3 pierres sont éteintes ...

Arlania -> **Château de Netvil** -> j'engage 224 épéistes pour 15 680 pièces d'or et 75 archers pour 7 500 pièces d'or

revenez puis Est -> en surplomb, une fontaine de joie (rune magique bleue) -> ... -> un cul de sac -> retournez au ...

Village de Pierre Darillas -> à la **Taverne "Pierre Darillas"**, j'engage 205 fous furieux pour 14 350 pièces d'or -> occupez vous des groupes de hyènes parqués dans leur enclos -> ... -> rendez compte au gnome *Giram* dans sa maison -> ... - il vend des troupes (canonniers - hyènes)

descendez, via l'ascenseur, dans ...

Hadar inférieur

vous êtes au Nord ouest - sanctuaire d'expérience (+ 375 PE)

la maison du **gnome mineur Baldur** -> trouver les **insignes de mineurs** des 9 *gnomes mineurs disparus* (ok voir ci dessous)

la Forge vend des troupes (**gnomes - géants**) / progressez -> ...

Lina, l'esprit de la glace -> **niveau 2** -> orbe de glace / Lina, l'esprit de la glaces -> **niveau 3** -> orbe de glace

Nord ->...

Lina, l'esprit de la glaces -> **niveau 4** -> épines de glace

Ouest -> ... -> **insignes de mineur** -> 1/2 tour -> Est -> ...

Lina, l'esprit de la glaces -> **niveau 5** -> orbe de glace

le **gnome Babur** -> dans le but de réparer l'**ascenseur** en panne, il vous demande de lui ramener un **levier de vitesse** que vous trouverez dans l'entrepôt du **Village de Pick** au Sud (ok cf. **la Forge de Derold**)

... -> la Taverne "**au Carrefour des mineurs**" vend des troupes (**ours - ours polaires - tyrannoeils**)

Lina, l'esprit de la glaces -> **niveau 6** -> bidule

Ouest -> **insignes de mineur** -> ... -> en face, un **ascenseur** (ok durant **la Forêt enneigée**) -> Nord puis Ouest -> ...



vous en êtes là ...

Sleem, l'esprit du Marais -> **niveau 20** -> poissons maléfiques -> réduction du coût d'invocation



un second enfant est né (+ 10 % PE des combats)

le **Château de Horverst** -> **Tadum Reg** vend un **casque à cornes** et des troupes (**gnomes - mineurs - alchimistes - hyènes**) -> **Tadum Reg** -> retrouver sa fille, **Gerda**, jamais rentrée de **la Forêt enneigée** (ok durant **la Forêt enneigée**) - **ascenseur** (ok durant **la Forêt enneigée**)

Zerox, l'esprit de la pierre -> **niveau 22** -> lames souterraines / Lina, l'esprit de la glaces -> **niveau 7** -> orbe de glace

niveau 17

Entraînement 3 - Contrôle de la rage 3 - Colère 3 - Maître des esprits 3 - Préparation du combat 3 - Frénésie 3 - Opérations nocturnes 3 - Commandant des archers 2 - Tactiques 1 - Poings de fer 1 - Assaut 3 - Prospection 3 - Apprentissage 3 - Commerce 1 - Gardien de la lumière 1 - Sagesse 3 - Magie de l'ordre 3 - Commandement + 1 100

Sud Ouest -> ... - **insigne de mineur** -> *l'inspecteur Bon Gan* -> demandez à l'aider, vous devrez débarrasser le **laboratoire secret #44** du monstre qui y a été créé - il vous ouvre la grille -> ...

Lina, l'esprit de la glaces -> **niveau 8** -> bidule

... -> l'araignée géante (**3ème boss** ok cf. **la région de Kordar #2**) -> 1/2 tour -> ... -> Est -> ...

ascenseur (ok + tard depuis **la Forêt enneigée**) - la **Forge de Derold** -> *Maître Derold* vend des troupes (**gnomes - ours**) et un **marteau de combat** (je l'achète 10 000 pièces d'or) -> ... - il vous donne

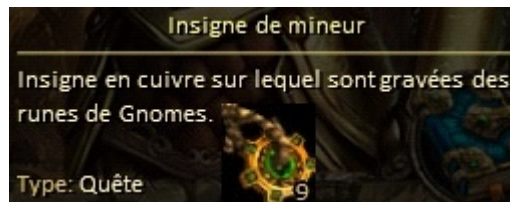


un **levier de vitesse** (**appareil de levage**) que vous apporterez de suite au *gnome Babur*

revenez là -> Sud -> **insigne de mineur** -> ... -> **insigne de mineur** -> ... -> le *gnome mineur Kreinos* désire que vous manipulez la **vanne du gaz**, un peu plus loin, pour avoir plus de lumière -> allez y -> ...

la pirate Mirabella réclame un 3ème enfant ... j'accepte

Lina, l'esprit de la glaces -> **niveau 8** -> bidule



vous récupérez le 9ème et dernier **insigne de mineur** dans le butin d'un combat

la **vanne du gaz** est au Sud -> rendez compte au *gnome mineur Kreinos* ... -> Nord -> **absorbeur de magie** (**Intelligence + 1**) -> entrée des **Mines de Taron** (ok + tard) -> Nord -> ... -> retournez au Nord Ouest -> donnez les 9 **insignes de mineurs** au *gnome mineur Baldur* ... -> ressortez par l'**ascenseur**

je vais acheter 71 épéistes pour 4 970 pièces d'or au **Château de Creiston** -> je prend 53 prêtres au **Château de Netvil** pour 5 300 pièces d'or -> 121 archers pour 12 100 pièces d'or au **Château de Kronberg** -> 7 fous furieux à la **Taverne du petit Lac de la Forêt de Verlon** pour 190 pièces d'or +> retour en **Hadar supérieur** -> 65 fous furieux à la **Taverne "Pierre Darillas"** pour 4 550 pièces d'or

Hadar supérieur #2

Est -> reprenez le sentier menant à l'**entrée de ...**

la Forêt enneigée

Sud -> fontaine de magie -> ... -> revenez -> Est -> ... -> fontaine de rage -> ... -> Est -> autel ancien (+ 275 PE) -> ...



vous arrivez là ...

le vieux gnome Grok Erhem -> son fils n'arrive pas à ouvrir le coffre qu'il lui a donné - lui-même a oublié la combinaison du *cadenas du coffre* -> *le jeune gnome Kregik Erhem* vous montre ce qu'avait noté son paternel -> ...



suivez "les fils" -> Bottes = 1 / pioche = 2 / marteau = 3 / pont de flèche = 4 / bière = 5



entrez la combinaison sur le **cadenas du coffre** en sélectionnant "la rune a déplacer vers la gauche" puis le "bouton rouge" (**rond vert sur l'image**) jusqu'à avoir la bonne combinaison

une **maison vide** - prenez l'**ascenseur** -> vous êtes dans le **Hadar inférieur** au niveau de la **Forge de Derold** -> allez prendre l'**ascenseur** au Nord d'où vous êtes -> vous êtes à l'Est de la **Pyramide de Fandor** - **Dreghen, le gardien de la vérité**-> il vous propose une 1ère épreuve à passer (**elle n'apparaîtra pas dans votre journal**) qui consiste à se battre contre votre double -> j'accepte -> ...

Lina, l'esprit de la glaces -> **niveau 9** -> orbe de glace -> réduction du coût d'invocation

il propose une **seconde épreuve** (**elle n'apparaîtra pas dans votre journal**) -> le jeu indique que je manque de troupes ...

je vais acheter 26 épéistes pour 1 820 pièces d'or au **Château de Creiston** -> je prend 115 prêtres au **Château de Netvil** pour 11 500 pièces d'or -> 79 archers au **Château de Kronberg** pour 11 900 pièces d'or -> 240 barbares pour 14 400 pièces d'or au bateau Viking de la **Forêt de Verlon**

redescendez et allez au Nord pour emprunter l'**ascenseur** que vous avez aidé à réparer (**là où était le gnome Babur**) -> ...



vous arrivez "ici" ... (l'escalier en bas, c'est le lieu où se trouve **Dreghen, le gardien de la vérité**)

le capitaine Ribas -> ... - il **ne veut pas** vous transporter ... via son sous marin !

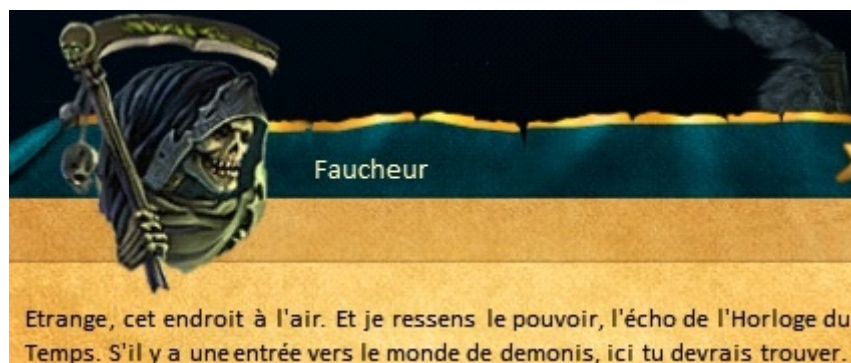
ruisseau -> il a peur de geler complètement - il vous demande de contacter *la fée de la rivière, Diana* en **Ellinia** (ok cf. **la Vallée des milles rivières #1**)

redescendez et filez vers **le Château de Horvest** -> *ascenseur* -> vous êtes au Sud de **la Pyramide de Fandor**
-> ... -> **la grotte des Cyclopes** -> ... -> parlez à *Gerda* ...

Zerock, l'esprit de la pierre -> **niveau 23** -> lames souterraines

redescendez -> **le Château de Horvest** -> *Tadum Reg* -> ... - *Gerda* est bien rentrée ... -> filez à l'Est et entrez dans ...

les Mines de Taron



Faucheur intervient ...

... -> traversez le **mur** -> ... -> troupe (**10 licornes** - ok juste après)

Sleem, l'esprit du Marais -> **niveau 21** -> poissons maléfiques -> guérison rapide

revenez -> ... -> **je vais chercher les licornes** -> *ascenseur* (ok durant **les Pics d'Ardan**) -> ...



le 3ème enfant est né (rage + 10) ...

le Village souterrain

sanctuaire de connaissance (mana + 4) / escalier vers **le Château Royal** (ok après avoir exploré **les Mines de Taron**)

Taverne "royaume souterrain" -> *gnome barman* vend des troupes (**épéistes** - mineurs - géants) - je lui achète **11 épéistes** pour **770 pièces d'or** -> Sud -> ...

Lina, l'esprit de la glaces -> **niveau 11** -> orbe de glace -> réduction du coût d'invocation

1er carrefour -> Nord Ouest -> ... -> *le commandant Taganrog* -> les mineurs se sont barricadés - vous devez trouver le moyen de les rejoindre puis de les persuader de reprendre leurs travaux (ok durant les Pics d'Ardan)

revenez au 1er carrefour -> Sud -> 2nd carrefour -> ascenseur (ok durant les Pics d'Ardan) -> Sud Est -> ...

le Village et le Château de Bogaccio (ok cf. fin des Pics d'Ardan)

autel ancien (+ 550 PE)

niveau 18

Entraînement 3 - Contrôle de la rage 3 - Colère 3 - Maître des esprits 3 - Préparation du combat 3 - Frénésie 3 - Opérations nocturnes 3 - Commandant des archers 3 - Tactiques 1 - Poings de fer 2 - Assaut 3 - Prospection 3 - Apprentissage 3 - Commerce 1 - Gardien de la lumière 2 - Sagesse 3 - Magie de l'ordre 3 - Méditation 1 - Rage + 8

je vais acheter 11 épéistes pour 777 pièces d'or et 280 mineurs pour 11 200 pièces d'or à la Taverne "royaume souterrain"

continuez vers le Sud Est -> ... -> ascenseur vers la mer souterraine (ok + tard) -> ... -> vous êtes dans une sorte de fosse ajourée -> ascenseur (ok durant les Pics d'Ardan) - Fabrique vend des troupes (tyrannoeils - cyclopes)

revenez au 2nd carrefour -> ...



filez à l'Ouest -> ... - ma concubine, la pirate Mirabella réclame une autre naissance ... j'accepte

ascenseur (ok depuis le village oculaire des Pics d'Ardan) / Taverne "Datron" -> Tavernier vend des troupes (mineurs - inquisiteurs) et des parchemins - je lui prends achète 200 mineurs pour 8 000 pièces d'or / le contremaître Benin -> ils sont en grève et réclame la semaine de 50 h00 - il vous remet ...



cette pétition a remettre au Roi Torn Digor (ok cf. fin des Pics d'Ardan)

retournez au **village souterrain** -> empruntez l'**escalier** vers ...

les Pics d'Ardan

Maison du **gnome Zhdack** -> feu sa femme a planquée de l'argent quelque part - pratiquer un séance de spiritisme avec *Baddyh, le nécromancien* pour faire parler son âme (ok voir plus bas)

Taron

capitale de Kordar -> le **Château Royal** -> *Torn Digor* vend des **bottes mystiques**, des **bottes d'acier**, un **château des gremlins**, des **parchemins** et des troupes (**mineurs - canonniers - gnomes**) -> vous discutez avec lui du **traité de paix (non signé)** ... -> vous êtes d'accords sur plusieurs points - avant de le signer, il vous demande ...

Progression :

- Allez à Kordar en passant par les mines de Creiston.
- Allez aux Pics d'Ardan et trouvez la capitale Gnome, Taron. Négociez avec le roi.
- Persuadez les Gnomes que vos intentions sont sincères. Descendez dans les mines et libérez le château de Bogaccio pour le prince héritier Tibold.

suite de la QP

le pilote de dirigeable *Lestag* ne veut pas vous emmener en **Darion** (ok + tard)

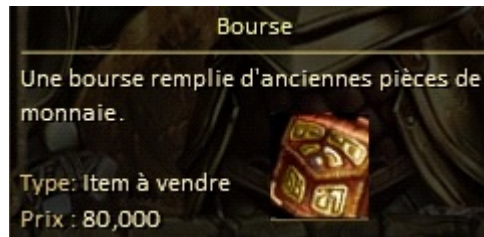
le **fabriquant Karod Drom** -> il désire une escorte jusqu'à sa **Fabrique "trois"** -> allez d'abord repérer ce secteur -> ... -> **mannequin d'entraînement (défense + 1)**

Zerock, l'esprit de la pierre -> **niveau 24** -> **épée écrasante** / *Lina, l'esprit de la glaces* -> **niveau 12** -> **chargeurs**

puis revenez le chercher pour l'emmener jusqu'à ...



sa **Fabrique "trois"** (il faudra **lui parler de temps en temps**) -> en récompense, il vous donnera une ...



bourse pleine de ducats ...

dans sa **Fabrique "trois"**, le **fabriquant Karod Drom** vend des troupes (mineurs - géants) - je lui prends 70 mineurs pour 2 800 pièces d'or

la **Taverne "Eco"** -> le **tavernier Nerod** se plaint de la qualité de la bière - demander ce qu'il se passe au **brasseur Dalas** -> continuez tout droit -> la **Brasserie de Dalas** -> à cause des événements récents, **Dalas** manque de **pousses de Gerzhack** - allez en ramasser près de la **mer souterraine** (ok cf. la **mer souterraine**) - vous les **tockerez** dans ...



ce **sac à Gerzhack**

allez en face, soit au Nord -> ... -> **Maison du gnome nécromancien** -> **Baddyh** -> il demande un **cristal magique** pour pratiquer la séance de spiritisme (ok) -> **Fat Garmaha**, la défunte femme de **Zhdack**, a caché le pognon derrière le **Château Royal** -> filez déterrer le ...



coffre de **Fat Garmaha** que vous donnerez de suite au **gnome Zhdack**

revenez à la **Maison du gnome nécromancien** -> **Baddyh** vend des **parchemins** et des troupes (**squelettes** **archers** - **vampires anciens**)

Ouest -> ...

Lina, l'esprit de la glaces -> **niveau 13** -> bidule -> réduction du coût d'invocation

obélisque de Fandor -> ... -> **pont en pierres** à main gauche - allez tout droit ->

Sleem, l'esprit du Marais -> **niveau 22** -> armure glot -> guérison rapide



le 4ème enfant est né (+ 5 % de PE des combats)

le **forgeron Trantos** -> éliminer les démons qui occupent le **village oculaire** au Sud (ok voir ci après)

autel d'expérience (+ 750 PE) dans le recoin Nord -> Sud -> avant d'y entrer, explorez les alentours du **village oculaire** -> ... -> éliminez les deux groupes d'ennemis -> retournez voir le **forgeron Trantos** -> ...

le **village oculaire** -> la **Forge de Trantos** -> il vend des troupes (mineurs - gnomes) - je lui prends 36 mineurs pour 1

400 pièces d'or -> descendez par l'**ascenseur** -> ...

vous êtes au Sud Ouest des **Mines de Taron** soit près de la Taverne "**Datron**" -> allez au **2nd carrefour** près du **Château de Bogaccio** -> prenez l'**ascenseur** -> ...



vous êtes au Sud - Sud Est -> ...

le **Château de Magnéto** (ok cf. **la région de Kordar #2**) -> ... -> **ascenseur** -> vous êtes avec les *mineurs grévistes* -> le *contremaître Argah* -> vous le convainquez qu'il n'y a plus de démons - il ouvre la porte massive -> prenez votre récompense auprès du *commandant Taganrog* -> **laboratoire de l'alchimiste** vend **ceinture runique** (défense + 2 / je l'achète 6 000 pièces d'or) et des troupes (*mineurs - canonniers*) - je lui prends 22 mineurs pour 880 pièces d'or

ascenseur au Nord Ouest du **Village souterrain** -> vous êtes juste au Nord du **Château Royal** -> ...

Zeroack, l'esprit de la pierre -> **niveau 25** -> épée écrasante -> réduction du coût d'invocation

redescendez et filez au Sud Est jusqu'à la **fosse ajourée** -> **ascenseur** près de la **Fabrique** -> vous êtes à l'Est du **Château Royal** -> ... -> le *gnome Fergus* peut vous emmener à **Mehgard** à bord de sa locomotive (**ok + tard**) -> 1/2 tour -> redescendez -> ...

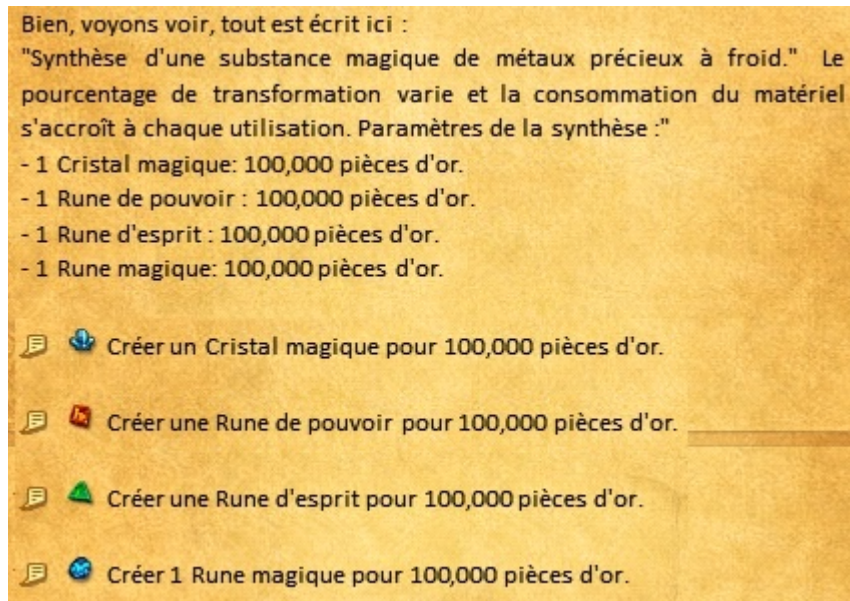
je vais acheter 121 épéistes au **Château de Creiston** pour 8 470 pièces d'or -> 74 prêtres pour 7 400 pièces d'or au **Château de Netvil** -> 129 archers pour 12 900 pièces d'or au **Château de Gefen** -> 152 barbares pour 9 120 pièces d'or au bateau Viking de **la Forêt de Verlon**

c'est le moment d'attaquer le **Château de Bogaccio** (QP) -> ... -> en remerciement, *Tibold* le fils *Torn Digor*, vous offre l'**horloge du temps** -> ...

OUI...
Maître de la Boîte, Johnny Rotten ! C'est ce que je cherchais, ce que j'avais perdu à Demonis. C'est ce qui s'appelle le symbole du garde. C'est l'Horloge du temps !
Donnez-le, donnez-le moi et je vous servirai tant que je suis là... Il n'y a personne de plus fort que moi au combat...

Faucheur est désormais à votre service

Tibold vend une **armure légère**, un **bâton de pèlerin**, des **parchemins** et des troupes (*canonniers - alchimistes*) -> parlez lui - il possède une "machine spéciale" (**non prévue pour cela au départ ... cf. dialogue**) qui transforme l'or, comme les **pièces d'or**, en **runes** ou en **cristaux magiques** -> ...



je lui prends 3 runes de pouvoir et 3 runes d'esprit, le tout pour 1 200 000 pièces d'or !!!

remontez aux **Pics d'Ardan** par l'**escalier** du **Village souterrain** -> **le Château Royal** -> **Torn Digor** -> vous lui annoncez la bonne nouvelle - il vous remet le **marteau du roi** et le ...



traité de paix (signé)

il vous annonce qu'il s'est passé quelque chose au **Château de Kronberg** -> parlez lui de la **pétition** du **contremaître Benin** - il sera d'accord pour les 50 h 00 de travail, mais juste pour le temps de la guerre -> les dialogues concernant les démons sont **en anglais** -> notez aussi qu'il a des nouveautés à la vente : une **hache de combat** et un troupe supplémentaire (**géants**)

redescendez dans **les Mines de Taron** -> Sud Ouest -> le **contremaître Benin** -> dites lui pour le temps de travail -> ...

niveau 19

Entraînement 3 - Contrôle de la rage 3 - Colère 3 - Maître des esprits 3 - Préparation du combat 3 - Frénésie 3 - Opérations nocturnes 3 - Commandant des archers 3 - Tactiques 1 - Poings de fer 2 - Assaut 3 - Prospection 3 - Apprentissage 3 - Commerce 1 - Gardien de la lumière 2 - Sagesse 3 - Magie de l'ordre 3 - Méditation 1 - Attaque + 1

revenez où vous étiez et demandez au *pilote de dirigeable Lestag* de vous transporter au ...

Château de Kronberg

je mange le dernier rat rôti et revend la bourse pleine de ducats 40 000 pièces d'or

le **Roi Marc** -> ... - vous lui remettez le **traité de paix (signé)** -> il vous nomme Comte et vous annonce la mauvaise nouvelle (QP) -> ...

La fille unique du roi a été enlevée par des ambassadeurs Elfes. Vous devriez consulter la reine Violetta pour obtenir tous les détails sur l'enlèvement d'Amélie.

les *ambassadeurs Elfes* étaient venus pour "rendre" les îles de la liberté orientales à Darion / Violetta est la Reine d'Ellinia

le Temple des Chevaliers -> Richard de Fer -> demandez lui a effectuer le 4ème combat du tournoi en arène -> ... - reste 1 combat du tournoi en arène (5ème combat ... ok cf. la région de Kordar #2) -> ...

Lina, l'esprit de la glaces -> niveau 14 -> orbe de glace -> guérison rapide / Faucheur -> niveau 2 -> drainage des âmes

j'achète 40 prêtres pour 4 000 pièces d'or et 85 épéistes pour 5 950 pièces d'or -> la Forêt de Verlon -> 80 archers pour 8 000 pièces d'or au château Gefen et 74 barbares au bateau Viking pour 4 440 pièces d'or

retour aux Pics d'Arden en dirigeable -> le Château Royal, j'y achète 173 mineurs pour 6 920 pièces d'or -> escalier vers les Mines de Taron -> Sud Est -> ascenseur vers ...

la mer souterraine

... -> Sud -> ... -> passerelle -> ...

Faucheur -> niveau 3 -> drainage des âmes

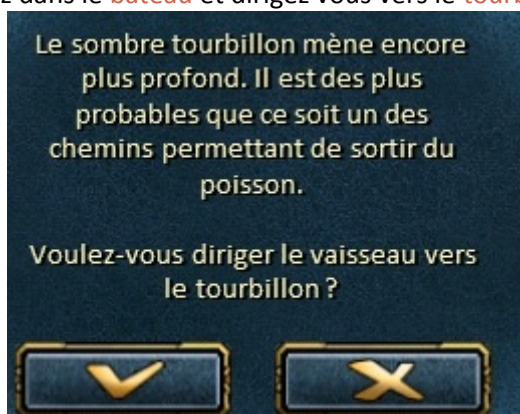
Est -> ... -> "pont de feu volant" (ok + tard) -> 1/2 tour -> revenez vers l'entrée -> Nord -> ...

village de gnomes -> Taverne "pêche au gros" -> Jenny vend des troupes (géants - chasseurs épines - ours polaires) -> passerelle -> passerelle -> ...

Faucheur -> niveau 4 -> prise de rage

revenez -> Est -> ... -> débarcadère -> embarquez sur le bateau -> ... - vous êtes carrément avalé par un poisson géant, une baleine des caves -> le gnome Umdar Digen -> c'est un philosophe qui ne veut qu'une chose, être seul ... -> il vend une ceinture de moine, un rat rôti (je lui achète pour 50 pièces d'or), de la bière des gnomes, des vieilles chaussures, des parchemins et une troupe (poissons diables)

remontez dans le bateau et dirigez vous vers le tourbillon -> ...



acceptez -> ...



la baleine des caves recrache le **bateau**, accostez sur l'**îlot** -> ... -> ramassez les 10 **pousses de Gerzhack**

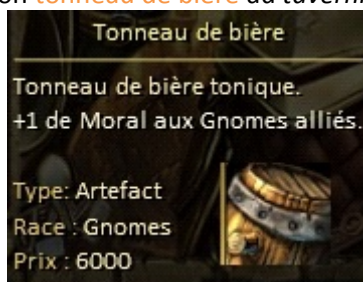
Faucheur -> **niveau 5** -> prise de rage

revenez au **débarcadère** -> filez à l'Est -> empruntez le "**pont de feu volant**" -> ...

Lina, l'esprit de la glaces -> **niveau 15** -> bidule

portail vers **Demonis** (à ce stade, dans les dialogues en Français, personne nous a demandé d'y aller ... ok cf. **Demonis**) -> 1/2 tour -> ...

revenez au **Château Royal des Pics d'Ardan** -> allez jusqu'à la **Brasserie de Dalas** -> donnez lui le **sac à Gerzhack** - il vous donnera 2 **tonneaux de bière** - **Dalas** vend de la **bière des gnomes** et une troupe (**alchimistes**) -> allez à la **Taverne "Eco"** -> donnez son **tonneau de bière** au **tavernier Nerod** - vous conserverez ...



celui ci ...

retour en dirigeable en **Darion** -> **Château de Kronberg** -> 9 **prêtres** pour 900 **pièces d'or** - 61 **épéistes** pour 4270 **pièces d'or** -> **la Forêt de Verlon** -> 20 **archers** pour 2 000 **pièces d'or** au **château de Gefen** et 109 **barbares** au **bateau Viking** pour 6 540 **pièces d'or**

la **Plage** -> **Kitano** -> embarquez pour la ...

région d'Ellinia

la Vallée magique

vous êtes sur la **plage Ouest** / le **batelier Ivar Kamelie** vous met en garde au sujet des **livres de la mort** qui vous "envoient" dans le **Pays de la mort** - il vend un **bateau** (ok + tard) et indique d'aller au Sud -> ...

Faucheur -> **niveau 6** -> **trou noir** / *Faucheur* -> **niveau 7** -> retour de rang

1er carrefour -> **Hutte de l'attrapeur de serpent** vend des œufs de serpents, des parchemins et des troupes (serpents royaux - serpents de marais) / arbre magique vend une ceinture de moine, des parchemins et une troupe (dryades) / sanctuaire de connaissance (mana + 4)

Sud Est -> ... -> **2nd carrefour** -> Sud -> ...

Faucheur -> **niveau 8** -> trou noir

jardin magique vend des œufs de griffons, des parchemins et une troupe (licornes)

... -> **la plage Sud** -> ... -> 1/2 tour -> revenez à **la plage Ouest** -> achetez le bateau pour un coût de 5 000 pièces d'or -> explorez le bord de mer, îlots compris, jusqu'à **la plage Sud** ...

Faucheur -> **niveau 9** -> trou noir -> réduction du coût d'invocation

puis jusqu'au **petites plages Nord** -> ...

niveau 20

Entraînement 3 - Contrôle de la rage 3 - Colère 3 - Maître des esprits 3 - Préparation du combat 3 - Frénésie 3 - Opérations nocturnes 3 - Commandant des archers 3 - Tactiques 2 - Poings de fer 2 - Assaut 3 - Prospection 3 - Apprentissage 3 - Commerce 1 - Gardien de la lumière 2 - Sagesse 3 - Magie de l'ordre 3 - Guérisseur 1 - Méditation 1 - Commandement + 1 200

amarrez vous à **la plage Ouest** -> filez au **2nd carrefour** -> ...



vous êtes là ...

Nord Est -> ...

Faucheur -> **niveau 10** -> trou noir / *Lina, l'esprit de la glaces* -> **niveau 16** -> orbe de glace

3ème carrefour -> tout droit soit Nord Est -> ... -> **Ferme de la rivière** vend des parchemins et des troupes (libellules de lac - libellules de feu) -> Sud Ouest -> portail magique -> le magicien Vermeus vous interpelle -> ... - je n'insiste pas ... (ok cf. fin de **la Vallée de la mort**) -> Est -> passage vers **la Vallée des milles rivières** (ok + tard) -> ...

1/2 tour -> Nord Ouest -> ... -> **la Tour de Karrakh**, le shaman orque qui vous avait échappé sur l'île de Lyaro -> évoquez Heya, la tortue géante - elle viendra lui reprendre le cristal de paix et crachera des cristaux

magiques pour vous remercier -> parlez de nouveau à *Karrakh* - il veut négocier des artefacts contre sa vie
- décidez -> je choisis de l'affronter -> ...

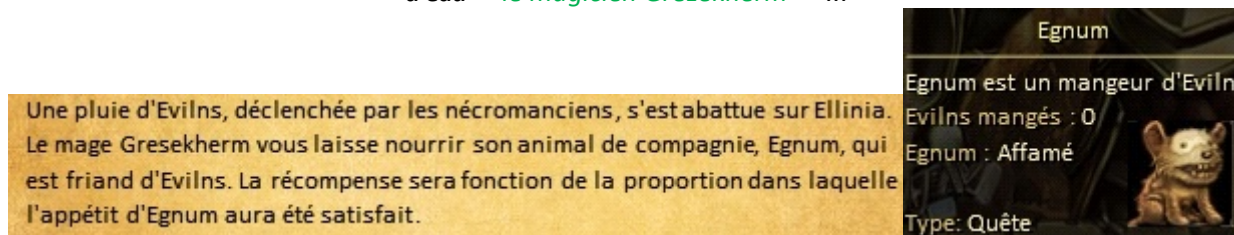
Zerock, l'esprit de la pierre -> niveau 26 -> lames souterraines



et récupère ce *Vieux crâne* -> ... -> continuez -> ...

Faucheur -> niveau 11 -> retour de rang -> guérison rapide

4ème carrefour -> ... -> Ouest -> ... -> Est -> cible d'entraînement (attaque + 1) -> la Maison proche de la chute d'eau -> *le magicien Grezekherm* -> ...



trouver le maximum d'Evilns pour nourrir *Egnum* (ok cf. la Vallée des milles rivières #1)

1/2 tour -> au Sud, vous rejoignez la plage Ouest -> Nord Ouest -> ... -> *l'elfe barde Annore* -> pour venger son défunt amour *Hneya*, retrouver son meurtrier, *Sheragga* - il résiderait dans le Pays de la mort (ok cf. le Pays de la mort)

en face -> ...

Sleem, l'esprit du Marais -> niveau 23 -> poissons maléfiques

livre de mort - je n'y touche pas pour l'instant (ok + tard -> vers le Pays de la mort) -> Nord Ouest -> laboratoire de l'alchimiste vend des parchemins et des troupes (canonniers - tyrannoëils) -> passage vers la grande Forêt (ok + tard)

depuis la plage Ouest, je voyage jusqu'à *Darion* -> je me sépare de mes barbares (11) et achète 30 libellules de lac pour 360 pièces d'or au Château de Netvil (Arlania) -> je les donne à *Elerio Chivarius* de l'école de magie (Greenwort) qui me paye 500 pièces d'or -> le Château de Brown Hlezn (les Marécages du Marais) -> j'y achète 10 serpents royaux pour 2 200 pièces d'or que j'apporte à *Elerio Chivarius* de l'école de magie (Greenwort) - il me paye 1 000 pièces d'or -> je vais acquérir 1 cyclope pour 5 000 pièces d'or à la Taverne "*Pierre Darillas*" (Hadar supérieur) -> je l'apporte à *Elerio Chivarius* de l'école de magie (Greenwort) qui me donne 4 000 pièces d'or et ... la récompense promise

j'achète 66 archers pour 6 600 pièces d'or et 138 épéistes pour 9 860 pièces d'or au Château de Kronberg -> 51 prêtres pour 5 100 pièces d'or au Temple des Chevaliers -> 337 barbares 20 220 pièces d'or au bateau Viking de la

Forêt de Verlon

retour en Ellinia -> Est -> ...

la Vallée des milles rivières #1

vous êtes à l'Ouest -> **Evlin** -> route vers l'Est -> 1er pont -> Sud -> ...

Faucheur -> **niveau 12** -> prise de rage

Evlin dans le ruisseau / *Elunium, une licorne noire* -> remercier le *druide Elean* de l'avoir sauvé - il réside dans la grande Forêt (ok cf. la grande Forêt)

revenez sur la route vers l'Est -> ... -> 2nd pont -> ... -> 1ère patte d'oie -> Sud -> *nénuphar* vend des **bottes de serpents**, des **parchemins** et des troupes (*farfadets - ents - libellules de lac*) -> **Evlin** - sanctuaire d'expérience (+ 1 700 PE) -> continuez -> **Evlin** - **Evlin** -> ...

Faucheur -> **niveau 13** -> drainage des âmes

le carrefour en triangle -> **Evlin** -> Est -> ...

L'immense porte, de toute évidence de facture Gnome, barre le passage. Le cadenas qui la bloque est si particulier que cela apparaît tout de suite évident : une seule et unique clé pourra l'ouvrir.

immense porte avec un **cadenas fermé à clé** (ok cf. la vallée des milles rivières #2)

Nord -> ... -> vers un **promontoire** -> **Evlin** - **œufs de griffon** -> ... -> 1/2 tour -> Ouest -> ... -> **Evlin** -> 2nde patte d'oie -> Sud dans l'eau -> le carrefour en triangle -> 1/2 tour -> 3ème pont vers l'Ouest ->



vous êtes ici ...

Daloer

le capitaine *Mushruk* -> il est interdit de vol par décret (ok + tard)

résidence de la *famille feuilles chantantes* -> *Beaulla* -> des orques ont volés la formule d'éternelle jeunesse - retrouver le commandant Igdyr Urkurshak dans la grande Forêt (ok cf. la grande Forêt)

le Château de Daloer -> Kay-Lear vend des potions de mana, une cotte de maille en argent, des parchemins et des troupes (fées du lac - archers elfes - ents) -> parlez lui ...

•Rendez-vous dans le Pays de la Mort. Pour ce faire, vous devriez lire le Livre de Mort.

Quête principale :

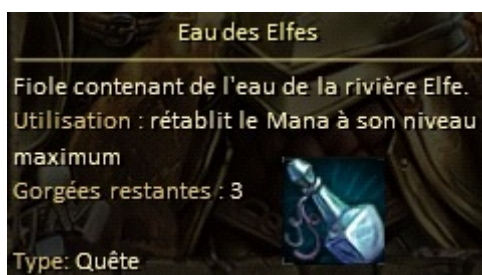
Hélas, vous ne pouvez obtenir aucune information de la part de la reine Violetta pour le moment. Ses pensées divaguent au loin et sa volonté est soumise à un certain général Karador qui a volé son âme.

Récompense : 2600 Expérience.

(QP)

la Reine Violetta est atone ...

les cascades -> la fée de la rivière, Diana -> parlez lui du ruisseau de la Forêt enneigée (Hadar supérieur) -> elle vous remet -> ...



l'eau des elfes

retournez à la 2^{de} patte d'oie -> Nord -> vous dépassez la 2^{de} patte d'oie -> 3^{ème} patte d'oie -> Est -> ... -> 4^{ème} patte d'oie -> Evlin -> ... -> jardin magique vend une troupe (licornes) et des parchemins -> revenez -> Nord -> ...

le Village côtier -> résidence de l'elfe Elrio -> dans la grande Forêt, trouver la fleur de Gerharius pour qu'il puisse conquérir le cœur de sa bien aimée (ok cf. la grande Forêt) -> repartez vers l'Ouest par le chemin en pierres -> ...

Evlin (cela en fait 10, Egnum semble rassasié) -> ... -> 5^{ème} patte d'oie -> ... Nord Ouest -> ...

Lina, l'esprit de la glaces -> niveau 17 -> bidule -> augmentation de la guérison

le plateau Nord Ouest

Faucheur -> niveau 14 -> drainage des âmes -> réduction du coût d'invocation

niveau 21

Entraînement 3 - Contrôle de la rage 3 - Colère 3 - Maître des esprits 3 - Préparation du combat 3 - Frénésie 3 - Opérations nocturnes 3 - Commandant des archers 3 - Tactiques 2 - Poings de fer 3 - Assaut 3 - Prospection 3 - Apprentissage 3 - Commerce 1 - Gardien de la lumière 2 - Sagesse 3 - Magie de l'ordre 3 - Guérisseur 1 - Méditation 1 -

Attaque + 1

Eviln -> Sud Ouest -> **pont en bois** -> ... -> 1/2 tour -> Nord Est -> ... -> passage vers **la grande Forêt** (ok + tard)
-> ... -> **fontaine de magie** - Eviln - Eviln - arbre magique vend des **parchemins** et des troupes (**aubépines royales** - dryades) - j'achète 598 dryades pour 29 900 pièces d'or - Eviln - Eviln - Eviln - mannequin d'entraînement (défense + 1)

retournez dans **la Vallée magique** -> allez à **la Maison proche de la chute d'eau** -> *le magicien Grezekherm* -> rendez lui *Egnum* qui a le ventre plein, il vous récompensera de 8 **runes de puissance**

allez à **la plage Ouest** -> embarquez pour **Darion** -> prenez le dirigeable pour **Kordar** -> descendez dans **les Mines de Taron** -> **Hadar inférieur** -> **ascenseur** Nord Est -> donnez l'**eau des elfes** au *ruisseau*, il vous offrira des **runes** et dégèlera complètement !

je vais acheter 173 épéistes et 98 prêtres pour 22 010 pièces d'or au **Château de Netvil (Arlania)** -> dans **la Forêt de Verlon** 17 archers pour 1 700 pièces d'or au **Château de Gefen** et 227 barbares pour 13 620 pièces d'or au bateau Viking

retour en Ellinia -> **la plage Ouest de la Vallée magique** -> embarquez sur votre **bateau** -> Sud -> ... -> vous êtes au bord de ...

la côte

la plage Nord Ouest -> secteur **déjà vu** d'*Elunium*, une *licorne noire*

îlot rocheux -> **phare des elfes** vend des troupes (**dragon d'émeraude** - voleurs - fous furieux)

la plage Ouest -> l'**antre des dragons d'émeraude** vend une troupe (**dragons d'émeraude**)

petite plage rejoignant un îlot -> **cacheette de voleurs** vend un **bâton de disciple**, des **parchemins** et des troupes (**prêtres** - cavaliers) - j'achète 1 prêtre pour 100 pièces d'or

îlot Sud -> ... / **petite plage Sud Est** mène à un promontoire

1ère plage Est -> ... -> en face -> **fontaine de joie** (**rune d'esprit**)

2nde plage Est -> ... -> **le souterrain des elfes** -> ...

Faucheur -> **niveau 15** -> **drainage des âmes** -> réduction du coût d'invocation / **Zerock, l'esprit de la pierre** -> **niveau 27** -> chutes de pierres /

Lina, l'esprit de la glaces -> **niveau 18** -> bidule -> guérison rapide / **Faucheur** -> **niveau 16** -> prise de rage -> guérison rapide / **Sleem, l'esprit du Marais** -> **niveau 24** -> armure glot

3ème plage Est rejoignant un îlot -> ... -> au Nord Est, c'est le **déjà vu Village côtier** -> revenez, en naviguant, sur **la plage Ouest de la Vallée magique** -> Nord Ouest -> le passage vers ...

la grande Forêt

vous êtes à l'Ouest - Sud Ouest -> montez en face -> ... -> 1/2 tour -> Nord - restera l'Est (ok + tard) -> ... -> Est -> ... - sanctuaire de rage (rage + 5) -> 1/2 tour -> Nord -> ...

l'archer elfe Dix -> lever le siège du **Château d'Orinoko** (ok de suite) - sa troupe est recrutable -> continuez vers les Nord -> ...

Gardien de la lumière 3 / *Faucheur* -> niveau 17 -> retour de rang

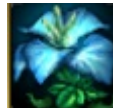
le **Château d'Orinoko** -> *Ebirio Glasser* vend un arc elfe, des parchemins et des troupes (dryades - druides - loups) - j'achète 103 dryades pour 5 150 pièces d'or -> il vous remercie d'avoir liquidé les 4 groupes qui bloquait l'accès -> parlez à la princesse *Neoka* - vous avez la possibilité de la demander comme concubine

repartez -> Est -> ... -> descendez sur la 1ère plage Nord

niveau 22

Entraînement 3 - Contrôle de la rage 3 - Colère 3 - Maître des esprits 3 - Préparation du combat 3 - Frénésie 3 - Opérations nocturnes 3 - Commandant des archers 3 - Tactiques 2 - Poings de fer 3 - Assaut 3 - Prospection 3 - Apprentissage 3 - Commerce 1 - Gardien de la lumière 3 - Sagesse 3 - Magie de l'ordre 3 - Guérisseur 1 - Méditation 1 - Commandement + 1 320

1/2 tour -> montez en face -> ... -> Ouest -> traversez la rivière -> ... -> récoltez la fleur de ...



Gerharius

Faucheur -> niveau 18 -> drainage des âmes > guérison rapide

remontez la rivière jusqu'au pont -> Nord Est -> obélisque de Fandor (l'avant dernier ...)



vous êtes là ... les croix rouge indiquent des routes non encore empruntées

traversez le pont -> arbre magique vend une couronne des elfes (je l'achète 30 000 pièces d'or), des parchemins et des troupes (archers elfes - griffons - libellules de feu) -> continuez pour arriver à votre point

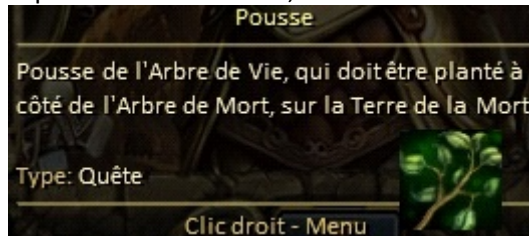
d'entrée -> ... -> 1/2 tour -> Est puis Sud -> ... -> 1ère patte d'oie > Nord -> ...

Lina, l'esprit de la glaces -> **niveau 19** -> épines de glace -> réduction du coût d'invocation

l'arbre de vie -> des orques s'attaquent à ses racines, il a besoin de votre aide - vous ne pourrez remonter que lorsqu'ils seront tous morts -> descendez -> liquidez les ... -> remontez -> ...

Faucheur -> **niveau 19** -> prise de rage

parlez à *l'arbre de vie*, il vous donnera ...



une pousse a planter près de *l'arbre de mort* (ok cf. **la Vallée de la mort**)

1/2 tour jusqu'à la 1ère patte d'oie -> Est -> ...

Zerock, l'esprit de la pierre -> **niveau 28** -> chutes de pierres

la maison du *druide Elean* -> il vous parle des licornes noire et du responsable, *Velisar* - trouver le dans la Vallée de la mort (ok cf. **la Vallée de la mort**)

Nord -> ... -> 2nde patte d'oie -> Nord -> champignon géant vend des parchemins et des troupes (ents - araignées vénéneuses) -> 1/2 tour -> empruntez l'autre voie vers le Nord -> explorez ce secteur -> arche cassé -> Est -> empruntez le passage vers la Vallée des milles rivières -> allez au Village côtier -> résidence de l'elfe *Elrio* -> donnez lui la fleur de *Gerharius* -> *Elrio* vend des parchemins et une troupe (farfadets) - je lui achète 1 719 farfadets pour 34 380 pièces d'or

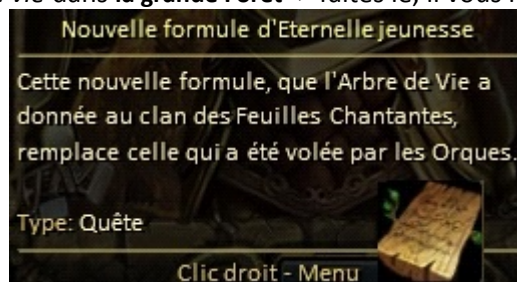
retour dans la grande Forêt par le passage précédent -> de suite au Nord -> fontaine de rage - livre de mort (ok + tard) -> Ouest -> carrefour -> absorbeur de magie (intelligence + 1) - je vais acheter 129 dryades pour 6 550 pièces d'or au Château d'Orinoko

le commandant *Igdym Urkurshak* est dans les parages - il mentionne "le plan du Titan Seth" -> affrontez le -> ... -> vous lui reprenez la ...



formule d'éternelle jeunesse "saccagées par les orques"

filez dans la Vallée des milles rivières -> *Daloer* -> résidence de la famille feuilles chantantes -> à la vue de la formule d'éternelle jeunesse "saccagée par les orques", *Beulla* est paniquée - elle vous demande d'aller voir *l'arbre de vie* dans la grande Forêt -> faites le, il vous remettra ...



la nouvelle formule d'éternelle jeunesse que vous acheminerez immédiatement à *Beulla* - elle vend des

parchemins et des troupes (dryades - elfes loups garous) - je lui achète 25 dryades pour 1 250 pièces d'or

allez récupérer votre bateau sur la **plage Ouest** de la **Vallée magique** et voguez au Nord vers les côtes de la **grande Forêt** -> **mini plage** à l'Ouest -> ... -> une **2nde plage Nord** -> ... -> dépassez la **1ère plage Nord** -> ... -> **plage Nord Est** -> ...

Faucheur -> **niveau 20** -> trou noir -> guérison rapide / je vais acheter 10 dryades pour 500 pièces d'or au **Château d'Orinoko** -> retour à la **plage Ouest** de la **Vallée magique**

en **Darion** -> au **Château de Netvil**, j'achète 78 épéistes pour 5460 pièces d'or et 35 prêtes pour 3 500 pièces d'or -> 272 archers pour 27 200 pièces d'or au **Château de Gefen** -> 100 prêtres pour 10 000 pièces d'or à l'**Académie de magie** -> 280 épéistes pour 12 600 pièces d'or au **Château de Kronberg**

Nord Ouest -> lisez le **livre de mort** -> ...

le Pays de la mort

le désert de Grey

vous êtes à l'Ouest - Sud Ouest - un groupe d'ennemis costauds dans les environs ...

niveau 23

Entraînement 3 - Contrôle de la rage 3 - Colère 3 - Maître des esprits 3 - Préparation du combat 3 - Frénésie 3 - Opérations nocturnes 3 - Commandant des archers 3 - Tactiques 2 - Poings de fer 3 - Assaut 3 - Prospection 3 - Apprentissage 3 - Commerce 1 - Gardien de la lumière 3 - Gloire 1 - Sagesse 3 - Magie de l'ordre 3 - Guérisseur 1 - Méditation 1 - Défense + 1

Sud -> ... -> **Village en bord de mer** -> **Maison du batelier** -> *fantôme du marin* vend un **bateau (ok + tard)** - **sarcophage** sur le **promontoire**

le tueur **Sheragga** est dans les parages - il dit travailler pour **Karador** -> liquidez le (**ou pas**)

Est -> **absorbeur de magie (intelligence + 1)** -> ... -> Sud -> ... -> la **Tour du nécromancien Neirum** vend des **parchemins** et des troupes (**nécromanciens - vampires**) - obélisque de **Fandor (le dernier !)**

1/2 tour -> Est -> **âme de l'elfe Netleco** -> détruire les 12 **runes** sur les **tombes** -> entrez dans le **1er cimetière** et faites le -> ... -> **temple des ossements** vend des **parchemins** et une troupe (**vampires**) -> rendez compte à l'**âme de l'elfe Netleco**

Faucheur -> **niveau 21** -> **drainage des âmes**

Est -> passage vers la **Vallée de la mort (ok + tard)** -> si vous avez tué **Sheragga**, retournez au **livre de mort** -> lisez le pour revenir dans la **Vallée magique** -> en face, la **Pierre tombale d'Annore** -> ...

Le barde Annore s'est endormi à jamais aux côtés de sa bien-aimée.

mission accomplie

revenez dans le **Pays des morts** via la lecture du **livre de mort** -> Nord -> ... -> **patte d'oie** -> Ouest -> ...

Zeroth, l'esprit de la pierre -> **niveau 29** -> lames souterraines

le secteur des dragons

au **Château d'Orinoko**, j'y achète 285 dryades pour 14 350 pièces d'or et 127 druides pour 30 480 pièces d'or

sanctuaire d'expérience (+ 4500 PE) -> ...

niveau 24

Entraînement 3 - Contrôle de la rage 3 - Colère 3 - Maître des esprits 3 - Préparation du combat 3 - Frénésie 3 - Opérations nocturnes 3 - Commandant des archers 3 - Tactiques 2 - Poings de fer 3 - Assaut 3 - Prospection 3 - Apprentissage 3 - Commerce 1 - Gardien de la lumière 3 - Gloire 1 - Sagesse 3 - Magie de l'ordre 3 - Guérisseur 1 - Méditation 1 - Attaque + 1



choisissez un des 4 escaliers de la grotte des dragons -> ...

Faucheux -> **niveau 22** -> trou noir -> réduction du coût d'invocation

... -> Est - Sud Est -> puits des rêves - sanctuaire d'expérience (+ 4 800 PE) -> un 5ème escalier vous fait ressortir au ...

Sud du 2nd cimetière situé à l'Est du désert de Grey -> visitez le -> ... -> **crypte** vend des troupes (squelettes - vampires)

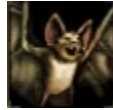
Lina, l'esprit de la glaces -> **niveau 21** -> bidule / Nord -> ...

la Forêt

Est -> 3ème cimetière -> **ancienne crypte** vend des parchemins et une troupe (fantômes)

Sleem, l'esprit du Marais -> **niveau 25** -> poissons maléfiques

passage vers la Vallée de la mort (vu) -> Nord -> hameau en bord de mer -> maison du **zombie Gerack Few** -> amenez une ...



chauve souris voyageuse à son frère, Chedro qui réside sur une île de la Vallée de la mort (ok cf. fin de la Vallée de la mort)

la maison du **nécromancien Kvorum** -> il vous envoûte - vous vous devez de lui ramener le **livre du mal** se trouvant dans une **grotte sous le col d'Arrahta** (ok juste après **Demonis**)

au **Château d'Orinoko**, j'y achète 166 dryades pour 8 300 pièces d'or et 60 druides pour 14 400 pièces d'or -> **Darion**
-> **le Château de Kronberg** -> j'y engage 446 épéistes pour 31 200 pièces d'or et 327 archers pour 32 700 pièces d'or -> **l'Académie de magie de la Forêt de Verlon** -> je prends 125 prêtres pour 12 500 pièces d'or

explorez l'Ouest -> ... -> **mannequin d'entraînement (défense + 1)** -> ... -> un groupe d'ennemis costauds dans les parages ...

Faucheur -> **niveau 23** -> prise de rage / **Zerock**, **l'esprit de la pierre** -> **niveau 30** -> lames souterraines -> réduction du coût d'invocation

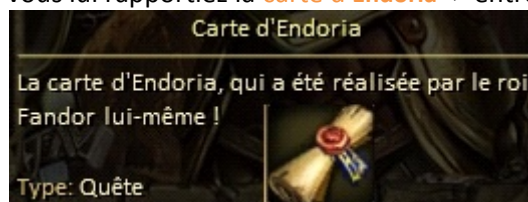
niveau 25

Entraînement 3 - Contrôle de la rage 3 - Colère 3 - Maître des esprits 3 - Préparation du combat 3 - Frénésie 3 - Opérations nocturnes 3 - Commandant des archers 3 - Tactiques 2 - Poings de fer 3 - Assaut 3 - Prospection 3 - Apprentissage 3 - Commerce 1 - Gardien de la lumière 3 - Gloire 1 - Réserve 1 - Diplomatie 1 - Sagesse 3 - Magie de l'ordre 3 - Guérisseur 1 - Méditation 1 - Commandement + 1 500

tente des barbares vend des troupes (barbares - zombies en décomposition - tyrannoëils)

retournez au **village en bord de mer (Sud)** -> achetez 10 000 pièces d'or, le **bateau du fantôme du marin** -> longez la côte du **désert de Grey** -> 2 îlots au Sud Ouest -> **berge** au Nord Ouest -> **épave** gardée par des morts vivants -> ... - vend une troupe (**fantômes maudits**) -> **mannequin d'entraînement (défense + 1)** sur 1 des 2 îlots au Nord -> ... -> accostez au **village en bord de mer (Sud)**

allez en **Darion** -> **le Château de Kronberg** -> j'y engage 127 épéistes pour 8 890 pièces d'or et 58 archers pour 5 800 pièces d'or -> allez en **Kordar** -> **Hadar supérieur** -> devant la **la Pyramide de Fandor** -> **le gardien Neylus** désire que vous lui rapportiez la **carte d'Endoria** -> entrez, ...



prenez la, ressortez et montrez lui

les Mines de Taron -> **Château Bogaccio - Tibold** -> il me fabrique 3 runes d'esprit pour un coût de 1 500 000 pièces d'or -> **Concentration 3**

vous pouvez revendre la **carte d'Endoria** au **Roi** ou à **la Reine** de votre choix -> je l'ai revendue 250 000 pièces d'or au **Roi Marc (Darion)**

retour au **désert de Grey** -> plein Est -> le passage vers ...

la Vallée de la mort

vous êtes à l'Ouest -> ... -> Sud Ouest -> en hauteur, **la tour du nécromancien** -> *Ehno partes* souhaite que vous lui rameniez 3 **œufs de dragons rouges** (ok ci dessous)

Faucheur -> **niveau 24** -> trou noir

Nord -> **1ère passerelle en bois** -> ... - vous trouverez des **œufs de dragons rouges** dans des nids -> **antre des dragons** vend des **œufs de dragons rouges** et une troupe (**dragons rouges**) -> ramenez 3 **œufs de dragons rouges** à *Ehno Partes* -> ... -> il vend des **parchemins** et des troupes (**dragons d'os - dragons rouges**)

Est -> **pont en pierres** -> **1ère patte d'oie** -> Nord -> ... -> **2nde passerelle en bois** -> ...

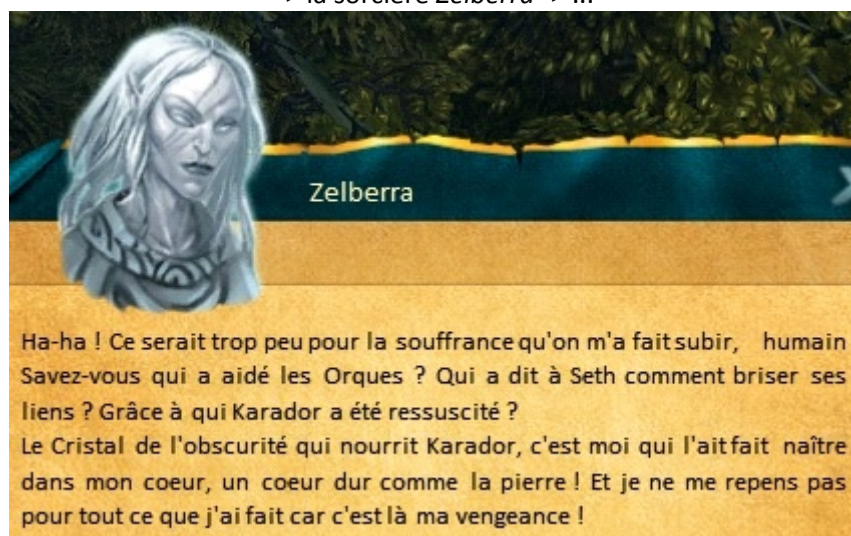
la Forêt

autel de combat (**attaque + 1**) juste à l'Est en bord de **rivière** -> revenez sur le sentier -> Nord -> **le temple des sacrifices** -> *Zelberra* vend des **parchemins** et une troupe (**squelettes**) -> Nord -> **2nde patte d'oie** -> ...



vous êtes là ...

Est -> une **mare** -> *l'âme de Zelberra* veut que vous détruissiez son corps maléfisant -> **le temple des sacrifices** -> la sorcière *Zelberra* -> ...



tuez la ! ... **ces cendres seront automatiquement dispersées** -> rendez compte à *l'âme de Zelberra* qui peut ainsi partir en paix

au **Château d'Orinoko**, j'y achète 87 dryades pour 3 350 pièces d'or et 107 druides pour 25 680 pièces d'or -> **Darion**
-> **le Château de Kronberg** -> j'y engage 322 épéistes pour 22 540 pièces d'or et 98 archers pour 9 800 pièces d'or

Nord -> ...

Lina, l'esprit de la glaces -> **niveau 22** -> orbe deglace

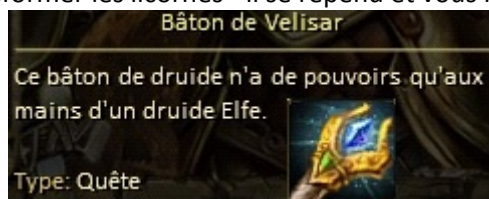
niveau 26

Entraînement 3 - Contrôle de la rage 3 - Colère 3 - Maître des esprits 3 - Préparation du combat 3 - Frénésie 3 -
Opérations nocturnes 3 - Commandant des archers 3 - Tactiques 2 - Poings de fer 3 - Assaut 3 - Prospection 3 -
Apprentissage 3 - Commerce 1 - Gardien de la lumière 3 - Gloire 1 - Réserve 1 - Diplomatie 1 - Sagesse 3 - Magie de
l'ordre 3 - Guérisseur 2 - Méditation 2 - Concentration 3 - Défense + 1

passage vers **le désert de Grey** (vu) / **fontaine de magie** -> juste à côté, au sol, **crâne** -> retrouver le **reste de son corps** (6 os) dans **le cimetière de Necromon** pour qu'il puisse utiliser le **livre de vie** (vous aussi ... cf. **le cimetière de Necromon**)

redescendez le long de la côte Est -> ...

à l'Est du **temple des sacrifices** -> **la résidence du druide noir** -> **Velisar** vous explique pourquoi il en était arrivé à transformer les licornes - il se repend et vous remet ...



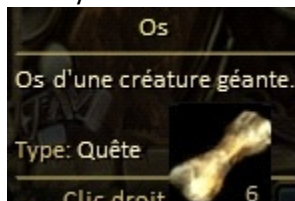
le **bâton de Velisar** - il vend des troupes (**licornes noires** - **elfes loups garous**)

voyagez jusqu'au Sud Est de **la grande Forêt** -> **la maison du druide Elean** -> donnez lui le **bâton de Velisar** ... - il vend des **parchemins** et une troupe (**loups**) -> revenez au niveau du **pont en pierres** dans **la Vallée des morts** -> montez vers le Sud -> ... -> **tanière de dragons** vend des **œufs de dragons noirs** et une troupe (**dragons noirs**) -> redescendez -> ...

Est -> ... -> **3ème patte d'oie** -> Nord -> parlez à **l'arbre de mort** -> vous plantez **automatiquement** la **pousse** que vous avait confié **l'arbre de vie** dans **la grande Forêt** -> **pousse d'arbre de vie** vous donne 3 **parchemins du sort 'lumière de vie'** / **la rivière** -> retour à **la 3ème patte d'oie** -> Sud -> ...

le cimetière de Necromon

vous y ramasserez les ...



6 **os** que vous donnerez au **crâne** tout au Nord -> vous lirez le **livre de vie** pour atteindre **la grande Forêt** -> **le géant Ank** vous remerciera de l'avoir "reconstitué" ... - il vend une troupe (**cyclopes**) -> vous reviendrez dans **la Vallée de la mort** via le **livre de mort**

temple des ossements vend des troupes (**araignées mortes vivantes** - **zombies en décomposition** - **dragons d'os**) /

sanctuaire de rage (rage + 5)

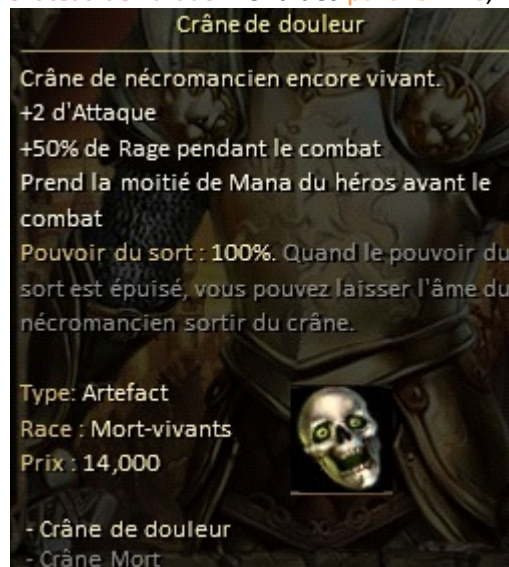
le Château de *Karador* -> ... -> attaquez le -> ...



vous devez détruire le **cristal des ténèbres** (QP)

Faucheur -> **niveau 24** -> trou noir -> guérison rapide

le Château de *Karador* vend des **parchemins**, le ...



crâne de douleur (je l'achète 14 000 pièces d'or pour ma collection d'artefacts -> si vous souhaitez **pouvoir l'améliorer**, **équipez** vous en **immédiatement** <- cf. descripton) et des troupes (squelettes archers - tyrannoëils - chevaliers noirs)

Darion -> le **Château de Kronberg** -> j'y engage 195 épéistes pour 13 650 pièces d'or, 110 cavaliers pour 88 000 pièces d'or et 398 archers pour 39 800 pièces d'or -> je remercie 46 druides et embauche 318 prêtres pour 31 800 pièces d'or à l'**Académie de magie de la Forêt de Verlon** -> j'engage 707 dryades à l'arbre magique de la **Vallée magique** pour 35 350 pièces d'or

retour au Village en bord de mer du désert de Grey -> embarquez dans votre **bateau** -> cap au Sud des côtes de la Vallée de la mort -> ... -> **pointe Sud Ouest** -> ... -> **fontaine de rage** -> ... -> **1ère île Sud** -> ... -> **2 berges Sud** -> ... -> **2nde île Sud** -> ... -> **berge du cimetière de Necromon (déjà vu)** -> ... -> **île Sud Est** -> ... -> **berge Sud Est** -> ... -> **berge Est** -> ... -> **1ère île Est** -> ... -> **2nde île Est** -> ... -> **3ème île Est** -> ... - **boutique de Chedro Few** -> vous lui remettez la **chauve souris voyageuse** offerte par son frère, le **zombie Gerack Few** - il vend des troupes (**fantômes** - **fantômes maudits**)

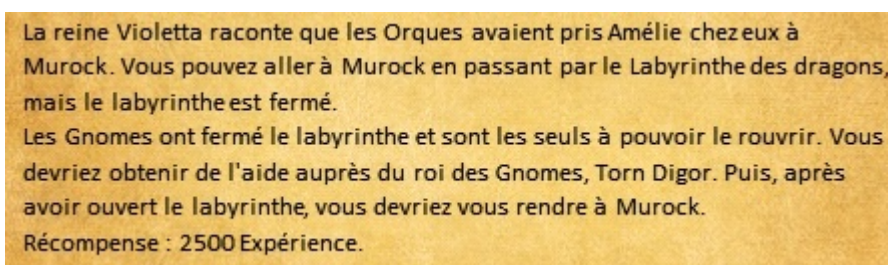
niveau 27

Entraînement 3 - Contrôle de la rage 3 - Colère 3 - Maître des esprits 3 - Préparation du combat 3 - Frénésie 3 - Opérations nocturnes 3 - Commandant des archers 3 - Tactiques 2 - Poings de fer 3 - Assaut 3 - Prospection 3 - Apprentissage 3 - Commerce 1 - Gardien de la lumière 3 - Gloire 1 - Réserve 1 - Diplomatie 1 - Sagesse 3 - Magie de l'ordre 3 - Guérisseur 3 - Méditation 2 - Concentration 3 - Commandement + 1 620

repositionnez votre bateau au **Village en bord de mer du désert de Grey** -> revenez dans la **Vallée magique** -> Est -> le **portail magique** -> *le magicien Vermeus* -> ... - défiez le sachant que vous serez projeté derrière le **portail magique** et que ce dernier **disparaîtra** quand "ce sera réglé" (**2 combats obligatoire / 1 facultatif**) -> ... -> **la Tour noire** -> discutez avec lui et décidez de l'affronter (ou pas) - il vend des **potions de mana**, des **parchemins** et des troupes (**nécromanciens - tyrannoëils**)

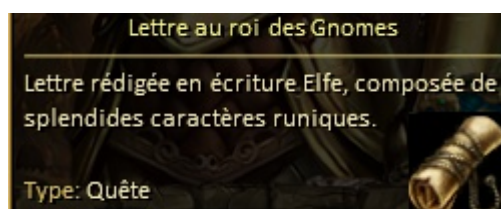
Lina, l'esprit de la glaces -> **niveau 23** -> épines de glace -> réduction du coût d'invocation

rendez vous dans la **Vallée des milles rivières** -> **le Château de Daloer** -> *Kay-Lear* -> ...



La reine Violetta raconte que les Orques avaient pris Amélie chez eux à Murock. Vous pouvez aller à Murock en passant par le Labyrinthe des dragons, mais le labyrinthe est fermé. Les Gnomes ont fermé le labyrinthe et sont les seuls à pouvoir le rouvrir. Vous devriez obtenir de l'aide auprès du roi des Gnomes, Torn Digor. Puis, après avoir ouvert le labyrinthe, vous devriez vous rendre à Murock. Récompense : 2500 Expérience.

QP



Lettre au roi des Gnomes
Lettre rédigée en écriture Elfe, composée de splendides caractères runiques.
Type: Quête

lettre au Roi des gnomes donnée par *la Reine Violetta* qui est de nouveau elle même après que son esprit du libéré du **cristal des ténèbres**

Key-Lear, en sus de ce qu'il proposait déjà, vend un **miroir protecteur** (bouclier - je l'achète 28 000 pièces d'or) et des troupes (**elfes loups garous - vieux ents à la place des ents**)

le capitaine Mushruk est autorisé à voler -> allez en dirigeable à **Darion** -> **le Château de Kronberg** -> QP : *le Roi Marc* -> ... -> il vous nomme Seigneur et propose une nouvelle troupe (**chevaliers à la place des paysans**) - je lui achète 210 épéistes pour 14 700 pièces d'or, 37 cavaliers pour 29 600 pièces d'or et 174 archers pour 14 700 pièces d'or -> au **Temple des Chevaliers**, 500 gardes pour 60 000 pièces d'or et 132 prêtres pour 13 200 pièces d'or - j'ai 794 dryade en troupe de réserve

région de Kordar #2

rendez vous en **Hadar inférieur** -> occupez du **3ème boss**, l'araignée géante à l'Ouest -> ...



...

explorez le recoin à l'Est -> ... -> rendez compte à l'inspecteur Bon Gan

les Mines de Taron -> prenez l'ascenseur près du Château de Bogaccio -> attaquez le Château de Magnéto -> *gnome garde* vous remercie d'avoir liquidé les démons - il vend des parchemins, un pendentif puissance de fer, un bouclier de combat (défense + 2 / attaque + 1 je l'achète 9 500 pièces d'or et m'en équipe), un chapeau du magicien et des troupes (mineurs - gnomes - cyclopes - ours anciens)

revenez en Darion -> je rachète les mêmes troupes pour 7 910 pièces d'or -> le Temple des Chevaliers -> Richard de Fer -> demandez lui a effectuer le 5ème et dernier combat du tournoi en arène



votre adversaire et ses troupes ...



l'épée du tueur de dragon en récompense

je rachète les mêmes troupes pour 37 020 pièces d'or

retour en Kordar -> Taron -> le Château Royal -> Torn Digor -> je lui achète les bottes d'acier (défense + 2) pour 6 000 pièces d'or -> je combat ses gardiens, elles deviennent des bottes à pointes (attaque + 1 / défense + 2 -> je m'en équipe) -> parlez lui de lettre au Roi des gnomes -> ... -> en raison de violentes tempêtes sur la mer orientale, pour atteindre Murock, vous devrez d'abord aller à Mehgard

•Passez la lettre de Violetta au roi des Gnomes, Torn Digor.
•Rendez-vous à Mehgard et parlez à l'ingénieur en chef, Debat.

QP

les Mines de Taron-> au **Château de Bogaccio**, j'achète à *Tibold*, 5 runes d'esprit pour un coût de 4 500 000 pièces d'or -> la mer souterraine -> portail magique -> il est temps de nettoyer ...

Demonis

vous êtes au Sud Ouest -> source de rage - "1er pont de feu volant" (ok + tard)

Faucheur -> niveau 25 -> drainage des âmes -> guérison rapide

Est -> **Temple des délices** vend un **insigne de diplomate**, des parchemins et des troupes (démonsesses - araignées de feu) -> **pont en pierres** -> juste au Sud, le *gnome Orage* et sa troupe son enfermés dans une cage -> ouvrez la - vous pouvez les recruter (ou pas) -> ...

Nord -> ... -> **carrefour** -> Ouest -> **domicile d'Urle** vend une **ceinture de jade**, des **potions de fureur**, des **parchemins** et des troupes (diablotins moqueurs - démonsesses) -> retour au **carrefour** -> Est -> ...

Sleem, l'esprit du Marais -> niveau 26 -> poissons maléfiques -> guérison rapide

niveau 28

Entraînement 3 - Contrôle de la rage 3 - Colère 3 - Maître des esprits 3 - Préparation du combat 3 - Frénésie 3 - Opérations nocturnes 3 - Commandant des archers 3 - Tactiques 2 - Poings de fer 3 - Assaut 3 - Prospection 3 - Apprentissage 3 - Commerce 1 - Gardien de la lumière 3 - Gloire 2 - Réserve 1 - Diplomatie 1 - Sagesse 3 - Magie de l'ordre 3 - Guérisseur 3 - Méditation 2 - Concentration 3 - Attaque + 1

le **Château de Magnis** (ok + tard) -> ne lui **parlez pas** pour le moment, continuez -> ... -> **pentagramme ensanglanté** vend une troupe (diablotins moqueurs) -> vous revenez vers le **pont en pierres** puis le **carrefour** -> Nord -> **patte d'oie** -> ...



vous êtes ici (rond vert), "1er pont de feu volant" (rond jaune) et **Château de Magnis** (rond bleu)

Est -> ... -> source de rage -> 1/2 tour -> Ouest -> ... -> source de rage - **maison du sorcier** vend des **parchemins** et des troupes (druides - vieux ents) -> plus à l'Ouest, vous rejoignez le Sud Ouest, allez y si ce n'est pas déjà fait, sinon ... -> Nord -> ... -> **sanctuaire de rage** (rage + 5) -> "2nd pont de feu volant"

aller retour à **Darion** -> je "recharge" mes troupes (archers, prêtres, gardes, épéistes et cavaliers) pour 157 000 pièces d'or

Sud Ouest -> "1er pont de feu volant" vous dépose à l'Ouest -> cage enflammée vend un anneau de bronze (je l'achète 6 500 pièces d'or) et des troupes (cerbères - diabolins - araignées de feu) -> Est -> Lew Klisan vend une ceinture puits de mana, des parchemins et des troupes (griffons - zombies en décomposition) - "3ème pont de feu volant" (ok + tard) -> 1/2 tour -> "4ème pont de feu volant" -> ... -> revenez -> "5ème pont de feu volant" vous dépose au Nord Ouest -> ...

"6ème pont de feu volant" -> pentagramme ensanglanté vend des parchemins et des troupes (diabolins - démons) -> revenez -> ... -> le recruteur Raab Sottan -> il cherche des troupes qui n'ont pas peur du froid pour attaquer Endoria (sic) - choisissez entre des humains, des cyclopes, des dragons ou des elfes -> je lui conseille, ce qui me semble être le plus mauvais choix pour lui (RP), les elfes ? -> fontaine de rage -> tour magique vend des potions de mana, une longue vue (je l'achète 25 000 pièces d'or pour ma collection) des lunettes, des parchemins et des troupes (archimages - chevaliers - épéistes) -> "7ème pont de feu volant" (celui à l'Est) -> ... -> revenez -> "8ème pont de feu volant" (l'autre) -> ...



vous êtes là ...

Faucheur -> niveau 27 -> retour de rang -> réduction du coût d'invocation

tour noire vend des parchemins et des troupes (nécromanciens - archers squelettes - chevaliers noirs) / la maison de l'architecte des pont et chaussées Welbewool -> il mentionne Baal - pour créer un nouveau pont, il lui faut un oeuf en cristal que l'on peut trouver sur Ultrax (je en ferai pas cette quête, ce n'est pas mon RP d'aider les démons à envahir d'autres mondes)

"9ème pont de feu volant" derrière la maison de l'architecte des pont et chaussées Welbewool pour se rendre en Ultrax

"10ème pont de feu volant" mène au Château de Nexy (ok + tard)

"11ème pont de feu volant" vous dépose un peu plus bas à l'Est -> temple des délices vend des parchemins et une troupe (démons) -> la démonsse Isshara -> elle vous envoûte - vous devez demander à l'architecte des pont et chaussées Asmorey son secret pur résister -> Sud -> "2nd pont de feu volant" (voir + haut) / Nord -> "12ème pont de feu volant" -> ... -> "13ème pont de feu volant" -> vous dépose au Nord - Nord Est -> la tour de l'architecte des pont et chaussées Asmorey -> il dit prendre une potion spéciale vendue par Lew Kisan pour résister aux avances de la démonsse Isshara -> retournez la voir et dites lui -> ... -> elle vous remet



sang de démonesse

allez en parler à *Lew Kisan* -> ... - je refuse de payer la somme demandée - sa réputation est épargnée -> empruntez le "**3ème pont de feu volant**" juste à côté de lui -> ... -> revenez jusqu'à ...



la démonesse Isshara -> elle furieuse envers moi - le combat est inévitable ...

je vais acheter 144 épéistes pour 10 080 pièces d'or à la **tour magique** du Nord Ouest

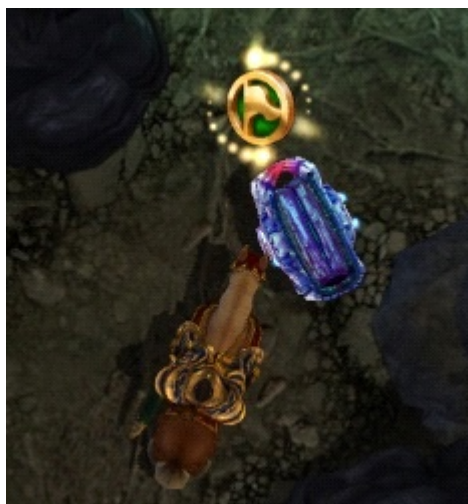
empruntez le "**10ème pont de feu volant**" menant au **Château de Nexy** -> *Xeono* vend des **parchemins**, des **potions de fureur**, un **gourdin de l'ogre** (vous le possédez déjà ...) et des troupes (**cerbères** - **diablotins moqueurs** - **orques**) -> elle vous drague - vous pouvez la demander comme concubine -> le gardien des clés ...

vous pouvez maintenant aller au **le Château de Magnis** -> ...



il refuse de combattre, il dit que "vous ne pouvez rivaliser avec lui" et vous téléporte "au hasard" sur **Demonis**

repartez à **Taron** en **Kordar** -> de là, je vais à **Darion** pour compléter mes troupes (49 000 pièces d'or) -> voyagez jusqu'au **désert de Grey** dans le **Pays de la mort** -> le **col d'Arratha** = le secteur des dragons -> descendez et interceptez le ...



livre de la mort -> se nourrissant de son possesseur, vous devez le mater pour l'emmener avec vous ...



et ensuite le donner au *nécromancien Kvorum* dans sa **maison de la Forêt (Nord)** -> .. - il lève l'envoûtement hypnotique pesant sur vous

revenez en **Kordar**, à **Taron** -> ... -> **si ce n'est déjà fait**, combattez les gardiens des **artefacts améliorables** - **bâton de novice** devient **bâton d'archimage** - **anneau de bronze** devient **anneau d'argent** qui deviendra lui même **anneau d'or** - **je m'équipe du crâne de douleur**

descendez dans **les Mines de Taron** et filez au Sud Est jusqu'à **la fosse ajourée** -> **ascenseur** près de **la Fabrique** -> ... -> demandez au *gnome Fergus* de vous emmener à **Mehgard** à bord de sa locomotive

Mehgard

une des provinces de **Kordar** - vous êtes au Nord Ouest

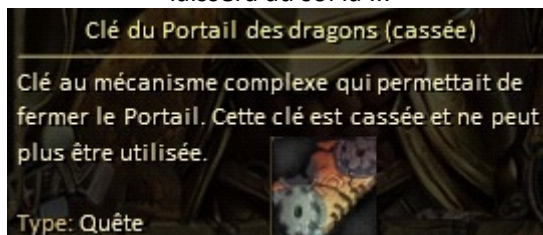
Nord -> ... -> Est -> **boîte à tonnerre** hors service -> ... -> Est puis Nord Est -> ... -> **1er ascenseur** -> ... -> remontez -> Sud -> ... -> revenez -> **2nd ascenseur** -> ...

le Village de Mehgard -> **Bâtiment industriel principal** -> *l'ingénieur en chef Debat* -> ...

L'ingénieur en chef de Mehgard, Debat, vous a expliqué que pour mettre fin à la guerre contre les démons, il faut fermer le Portail magique qui mène à Démonis. Vous ne pouvez le faire qu'à l'aide d'une clé spéciale. La clé du portail est dans le Pays des démons. Probablement à la capitale, entre les mains du dirigeant Baal.

il vend un **casque de mineur**, une **armure à vapeur** (je la prend pour 85 000 pièces d'or) et une **foreuse** (je lui achète pour 25 000 pièces d'or) et une troupe (alchimistes)

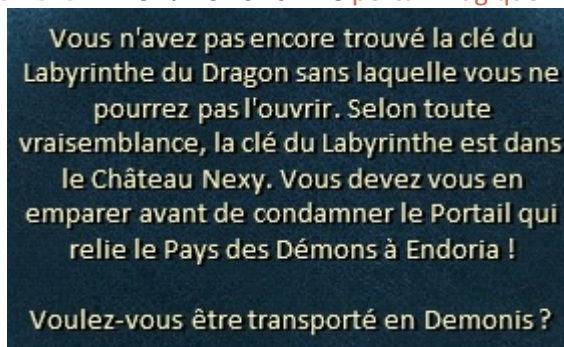
revenez dans les **Mines de Taron** via *le gnome Fergus* -> **la Mer souterraine** -> **Demonis** -> Sud Est -> **le Château de Magnis** -> cette fois ci, *l'archidémon Baal* acceptera de vous combattre ... de colère d'être battu, il laissera au sol la ...



clé du portail des démons (et non dragons) (cassée)

Château de Magnis vend des **parchemins**, des **potions de fureur**, le **bouclier de Rahha** (je l'achète 100 000 pièces d'or) et des troupes (**archidémons** - **démonesses** - **démons** - **diablotins**)

retournez voir -> *l'ingénieur en chef Debat* dans le **Village de Mehgard** -> il répare la **clé du portail des démons** -> filez à **Demonis** -> le **portail magique** -> ...



arf ... j'avions pas compris !

allez au **Château de Nexy** -> **Xeona** -> ... - affrontez la pour lui prouver votre courage -> ...



...

le gardien des clés vous remet la ...



clé du labyrinthe des dragons

niveau 29

Entraînement 3 - Contrôle de la rage 3 - Colère 3 - Maître des esprits 3 - Préparation du combat 3 - Frénésie 3 - Opérations nocturnes 3 - Commandant des archers 3 - Tactiques 2 - Poings de fer 3 - Assaut 3 - Prospection 3 - Apprentissage 3 - Commerce 1 - Gardien de la lumière 3 - Gloire 2 - Réserve 1 - Diplomatie 1 - Sagesse 3 - Magie de l'ordre 3 - Guérisseur 3 - Méditation 2 - Concentration 3 - Commandement + 1740

retournez dans la **Mer souterraine** -> le **portail magique** -> fermez le (ou pas selon ce que vous souhaitez faire ou finir à **Demonis**) -> ...

La clé est entrée dans la serrure sans problème, puis... elle s'est échappée d'entre vos doigts et a disparu dans le mécanisme de la serrure.

Au début, rien ne se passait mais soudain il y eut un fort craquement à l'intérieur de la serrure et les battants de la porte se sont violemment refermés. S'en suivit un léger craquement puis une chaleur insoutenable émana de la serrure qui devint brûlante !

Il semblerait que le portail soit fermé à jamais. Le roi des Gnômes sera content d'apprendre la nouvelle !

cette fois, c'est bon ...

allez à **Taron** -> le **Château Royal** est assiégé par le recruteur *le recruteur Raab Sottan* (celui que vous aviez conseillé, contre votre gré faute d'un dialogue adéquat, à **Demonis** ...) -> liquidez le puis annoncez votre exploit concernant le monde des démons à *Torn Digor* (QP)

je vais acheter 1 rune d'esprit à *Tibold* au **Château Bogaccio** contre 1 200 000 pièces d'or -> Gloire + 1 -> à **Darion**, je refais le plein de troupes (prêtres, archers, épéistes, gardes, cavaliers) pour un coût de 214 000 pièces d'or

rendez vous en **Ellinia** -> ...

la Vallée magique #2

vers le Sud Est -> ...

Vous avez observé la serrure de plus près. C'est ça ! Le trou de la serrure correspond exactement à la clé du Labyrinthe du dragon !

ouvrez l'immense porte avec un **cadenas** fermé à clé

le labyrinthe des dragons - 1er secteur

vous n'avez pas accès à la carte du secteur - certains passages peuvent vous emmener à différents endroits - repérez vous par rapport aux éléments du décor

le dragon Skaar vous demande explicitement de tuer les 7 incarnations du *dragon Haas*, originaire d'**Ultrax**

et responsable du conflit entre les elfes et les dragons corrompus par ce nouvel arrivant (ok voir ci dessous)

Hutte du pirate vend des parchemins et des troupes (vieux loups de mer - paysans)

1er passage vers le Nord -> affrontez le dragon Druum incarnation de Haas

Faucheur -> niveau 29 -> prise de rage

2nd passage vers le Nord Ouest -> Temple des délices vend des parchemins et des troupes (archidémons - démonesses) -> revenez après le 1er passage -> ...

3ème passage vers l'Est -> Jardin magique vend des parchemins et des troupes (licornes noires - serpents des marais) -> pont -> ...

reste un passage (ok 10ème passage + tard) - descendez la rivière -> 4ème passage vers l'Ouest -> Tanière du dragon vend des parchemins et des troupes (dragons rouges - libellules de feu) -> 5ème passage vers l'Ouest -> ...

champignon géant vend des parchemins et des troupes (tyrannoeils - serpents des marais) -> reste un passage vers l'Ouest (11ème passage + tard) - ... 6ème passage vers le Sud Ouest -> ...

Crypte familiale vend des troupes (zombies en décomposition - vampires anciens) -> ... -> affrontez le dragon Wirz incarnation de Haas -> ... -> 7ème passage vers l'Est -> ...

affrontez le dragon Avert incarnation de Haas -> ... -> maison de sorcière vend des parchemins et des troupes (druides - maraudeurs) - reste un passage vers l'Est (10ème + tard) -> 8ème passage vers le Nord -> ...

9ème passage -> vous descendez au niveau de la mer - bateau Viking vend des parchemins et des troupes (barbares - hyènes) - pont mène au 12ème passage vers le labyrinthe des dragons intérieur (ok juste après avoir vérifié ce qui suit ..)

1/2 tour -> revenez après le 7ème passage (maison de sorcière) -> 10ème passage vers l'Est -> vous êtes au pont de la rivière -> redescendez la et reprenez le 4ème passage vers l'Ouest -> continuez jusqu'au champignon géant -> 11ème passage vers l'Ouest (en bas) vous envoie 8ème passage -> ... -> empruntez le 12ème passage -> ...

le labyrinthe des dragons - 2nd secteur

vous n'avez pas accès à la carte du secteur - certains passages peuvent vous emmener à différents endroits - repérez vous par rapport aux éléments du décor

la maison du forestier vend des parchemins et des troupes (serpents du marais - fées du lac)

passage -> ... -> passage -> affrontez le dragon Mra incarnation de Haas -> ... -> Odloom vend des troupes (géants - ogres) - mannequin d'entraînement (défense + 1) -> 15ème passage vers le Nord -> ...

Faucheur -> niveau 30 -> prise de rage / Lina, l'esprit de la glaces -> niveau 24 -> chargeurs

passage vers le Nord -> ... -> 17ème passage vers le Sud -> ...

Tanière de dragon vend des parchemins et des troupes (dragons noirs - cyclopes) -> un des deux passages renvoie au secteur d'Odloom, prenez l'autre -> ... -> passage vers l'Ouest -> affrontez le dragon Zerro

incarnation de *Haas* -> ...

Sleem, l'esprit du Marais -> **niveau 27** -> armure glot

niveau 30

Entraînement 3 - Contrôle de la rage 3 - Colère 3 - Maître des esprits 3 - Préparation du combat 3 - Frénésie 3 - Opérations nocturnes 3 - Commandant des archers 3 - Tactiques 2 - Poings de fer 3 - Assaut 3 - Prospection 3 - Apprentissage 3 - Commerce 1 - Gardien de la lumière 3 - Gloire 2 - Réserve 1 - Diplomatie 1 - Sagesse 3 - Magie de l'ordre 3 - Guérisseur 3 - Méditation 2 - Concentration 3 - Mana + 6

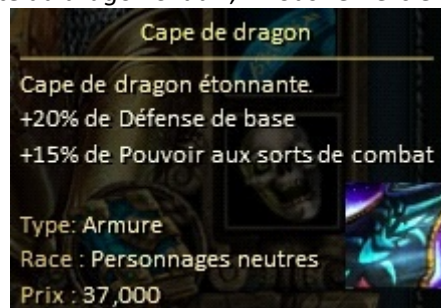
passage vers le Sud -> arbre magique vend des parchemins et des troupes (elfes loups garous - dragons émeraudes) -> passage vers l'Ouest -> ...

autel de combat (attaque + 1) -> ... -> passage vers le Nord -> sanctuaire d'expérience (+ 8000 PE) - passage vers l'Est -> ...

tente des chevaliers vend des troupes (chevaliers - cavaliers - prêtres) -> j'achète 194 prêtres pour 19 400 pièces d'or et 84 cavaliers pour 67 200 pièces d'or -> mannequin d'entraînement (défense + 1) -> ... -> affrontez le dragon Ferr incarnation de *Haas* -> ... -> passage vers l'Ouest -> ...

la forge vend des troupes (alchimistes - canonniers) -> passage vers le Sud Est en face de la forge -> ... -> passage vers le Sud -> ... -> passage vers le Sud -> passage vers l'Ouest -> affrontez le dragon Reige incarnation de *Haas* -> ... -> sanctuaire d'expérience (+ 8 000 PE) -> reste un passage (ok cf. **Murdock**)

il vous maintenant revenir à l'entrée -> recherchez **Odlom** et continuez jusqu'à la **la maison du forestier** vous y serez -> ... -> **le labyrinthe des dragons - 1er secteur** -> recherchez la rivière et son pont -> Sud -> ... - 3ème passage -> rendez compte au *dragon Skaar*, il vous remerciera et vous donnera cette ...

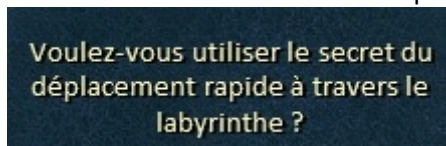


cape de dragon

il vous révèle aussi comment franchir le labyrinthe des dragons d'une traite

aller retour à **Darion** pour une mise à jour des troupes pour 127 000 pièces d'or

la Vallée des milles rivières -> Sud Est -> l'immense porte ouverte -> ...



oui

Murock

vous êtes à l'Ouest -> un *commandant des orques*, *Kirdyh Ugruyuk*, mentionne le *grand Bagud* et un archaplane (archavion)

entrez dans le **labyrinthe des dragons** - 2nd secteur -> ... -> **Tyrhat** vend des troupes (lutins - cyclopes - ogres) -> ressortez -> ...

1er promontoire sur la droite -> ... -> 1/2 tour -> Nord -> **enclos** vend une troupe (ours anciens) -> Est -> ... -> **taverne "a l'orque rassasié"** vend des troupes (lutins - chevaliers) -> **Grephyn** vend un **bouclier de tueur de dragons** (je l'achète 16 500 pièces d'or) et des troupes (shamans - tyrannoëils) -> ...

Sud -> ... -> Sud Ouest -> **Tyrhat** vend des troupes (lutins furieux - orques vétérans) -> **2nd promontoire** à droite -> ... -> 1/2 tour -> Ouest -> explorez cette "boucle" -> ... -> 1/2 tour -> Est ...



vous êtes ici ...

Odlom vend des **bottes de bronze** (je les achète 30 000 pièces d'or) et une troupe (ogres) -> en face, **3ème promontoire** -> **sanctuaire de rage** (rage + 5) -> 1/2 tour, continuez -> recoin au Sud -> ... -> Est -> **4ème promontoire** sur la droite -> **Grephyn** vend des **parchemins** et des troupes (catapultes - orques vétérans) -> ... -> en face de **Grephyn**, un **corridor** -> ... -> Est -> **4ème promontoire** sur la gauche -> ...

1er pont en bois -> **2nd pont en bois** -> **1er ascenseur** -> ... -> 1/2 tour -> Est -> ...

aller retour à **Darion** pour refaire le plein des troupes, coût de 138 000 pièces d'or

2nd ascenseur -> parlez à *Bagud* puis combattez le -> ... -> *le haut shaman Bahalum* intervient et vous fait un bon résumé des événements qui se sont déroulés récemment -> ...

Humain, écoutez le vieil Orque.
Il y a très, très longtemps les dieux vivaient dans le Grand néant et mourraient d'ennui. C'est alors qu'ils décidèrent de créer Endoria et de nombreux autres mondes. Ils ont créé un drôle de monde en créant Endoria, en effet cette terre tient sur le dos de la Grande tortue !

vous avez déjà entendu parler de cette grande tortue qui porterait **Endoria** ... ce doit être *Carl*, le frère du *Roi Marc* qui l'avait évoqué

Oui, vous avez raison, humain. Mais le Titan Seth ne veut plus souffrir, il veut sa liberté !

Pour cela, Endoria devait mourir ! Comment parvenir à tuer la Grande tortue ? La larme de l'enfant des dieux est indispensable selon Seth.

Il attendu longtemps avant que les dieux ne donnent finalement la petite fille au chef des humains ! Le Titan est heureux, la liberté est proche ! Il a trouvé Haas et en a fait son serviteur. Seth a dit aux chamans d'obéir à Haas. Le Titan est notre créateur, nous lui obéissons. Nous obéissons à Haas mais on ne veut pas mourir avec Endoria !

A la mort d'Endoria, Titan prit son pouvoir et celles de toutes les créatures, qui du coup sont mortes. Seth est devenu extrêmement puissant, l'équivalent d'un dieu. Pourquoi prêterait-il attention à notre monde s'il peut créer le sien ?

Les Orques ne veulent pas mourir. On compte sur nous-mêmes pour survivre ! Les sorciers ne pensent qu'à fumer et faire pousser des champignons. Ils avaient eu l'idée de construire un vaisseau pour partir sur une autre planète ! Un Archplane !

Nous n'aurions pas pu construire l'Archplane seuls. Nous sommes allés voir les Gnomes leur demander des ingénieurs. On ne pouvait leur dire la vérité, on leur a donc dit qu'on voulait construire un tunnel...

Mais les Gnomes nous ont ri au nez et ne nous ont pas laissé voir les ingénieurs ! On a donc pris de force les ingénieurs, les croquis et on s'est enfui !

Des Gnomes guerriers se mirent à notre poursuite. Seth a dit aux Orques "ouvrez le portail !" et de terribles démons s'en sont échappés. Les Orques ont pris peur et ont couru partout, ils ont pu prendre un vaisseau de justesse. C'est comme ça qu'on a finalement pu avoir un ingénieur.

Oui, leurs ingénieurs travaillent maintenant pour nous. Ils ont pu nous réaliser les plans et nous ont recommandé de construire le vaisseau à partir de l'arbre magique.

Cependant, à Murock, il n'y a pas d'arbres, en fait il n'y a rien, ce n'est pas une bonne terre. On a donc envoyé des ambassadeurs chez les Elfes afin de leur demander un arbre.

Oui c'est ça ! Comment savez-vous, vous êtes sorcier ?!!

Les Elfes n'ont pas voulu écouter nos ambassadeurs et les ont chassés avec leurs flèches. On est allé trouver la sorcière Zelberra qui déteste les Elfes. C'est elle qui nous a indiqué comment récupérer le bois : ressusciter Karador grâce au Cristal des ténèbres ! Une armée de créatures morts-vivantes qui, au côté de Karador, a tué les Elfes. Pendant ce temps, nous avons récupéré pas mal de bois dans la forêt magique.

Oui, nous avons peur de Karador. Très très peur. Mais nous sommes surtout effrayés par Haas qui est en colère et fou. Il en a eu marre d'attendre la fille et il a mangé le Grand chef ! Il a ensuite dévoré le sous-Grand chef et le Chef junior... C'est de là que vient notre haine envers ce Haas, Karador avait pu être entre temps ressuscité et on continuait à prendre du bois dans la forêt des Elfes.

Ce Karador est aujourd'hui reconnaissant, il a donné l'ordre aux Elfes d'enlever la jeune fille, qui est l'enfant des dieux et le Chef suprême des humains.

On a donné la fille au dragon Haas. Il a volé loin, très loin d'ici sur le dos de la Tortue Endoria et a crié sur la petite fille. Elle était apeurée. La petite fille des dieux pleure tellement que ses larmes tuent petit à petit la Grande tortue !

Mais, heureusement, nous avons pensé à construire l'Archaplane ! Les ingénieurs y ont beaucoup travaillé et on a pu rapporter beaucoup de bois de la forêt des Elfes. Maintenant les Orques peuvent s'envoler autre part. Nous allons voler vers l'ouest, très loin d'ici, pour trouver le nouveau monde Teana. Nous allons sauver notre nation.

Ah ah ! Bagud est trop jeune. Il ne peut combattre et battre le tambour. Les ingénieurs nous ont dit que, pour un grand vaisseau, il est nécessaire d'avoir un grand pilote. On s'est donc mis à beaucoup nourrir Bagud. Afin qu'il grandisse en 3 lunes seulement, nous avons dansé la danse des sorciers, nous lui avons chanté des chansons, sacrifié des moutons. C'est devenu un grand pilote qui nous dirige à merveille !



le gigantesque orque *Bagud*

C'est vrai, humain. Vous comprenez tout. Bientôt chaque être vivant mourra, voyez déjà l'état de la mer. Endoria va mourir progressivement. Nous devons partir au plus vite !

persuadez le de ...

• Donnez l'ordre à Bagud de voler avec l'Archavion jusqu'à la fin de la terre, où un terrible dragon garde prisonnière la petite princesse.

QP



aller retour à **Darion** pour refaire le plein des troupes - je délasse les dryades pour des chevaliers -> coût de 184 000 pièces d'or

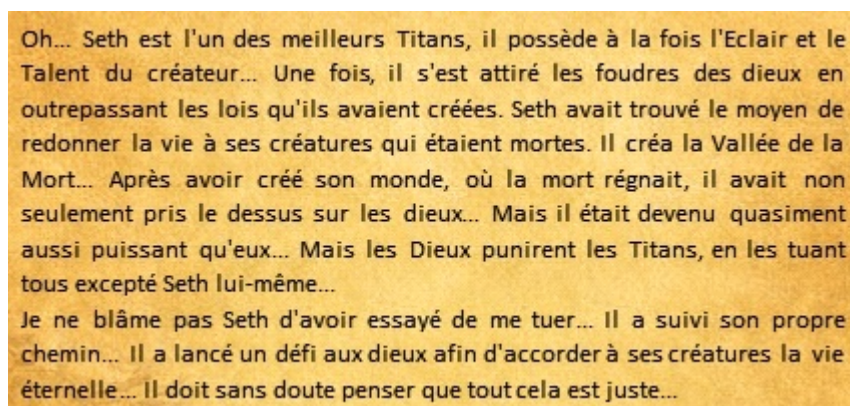
reparlez à *Bagud* -> ... -> donnez lui l'ordre de décoller pour **la fin de la terre** ... - il atterrit sur le dos de *la tortue Endoria* "quelque part" en mer ...

parlez à *la princesse Amélie* -> ... -> décidez d'être "sympathique" (ou pas) avec elle -> *le cruel Haas*, dont vous avez tués les 7 incarnations dans **le labyrinthe des dragons**, et des congénères arrivent -> ...



vous pouvez demander à rejoindre sa cause ...

je l'affronte -> ... -> discutez avec *la tortue Endoria* -> ... - abordez le sujet d'*Heya* ... et celui ci -> ...



parlez à *la princesse Amélie* -> ... - *la tortue Endoria* vous téléportera devant le **Château de Kronberg** en **Darion** -> finalisez votre aventure avec le *Roi Marc* ... qui vous désignera comme son chercheur de mondes

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



Seigneur Johnny Rotten



Catégorie : Guerrier

Niveau : 30 (304,321 expérience)

Difficulté : Facile

Date d'expiration : jour 63

Quêtes réussies : 96

Femme : Mirabella

Femmes précédentes : 2



Commandement :

24,159



Attaque :

23



Défense :

24



Intelligence :

9



Rage :

128



Mana :

81

Runes :



243



140



108



Santé :

11,039,969 or



Cristaux magiques :

409

quête échouée -> "chasseur mordu" (**Greenwort** - la Forêt Sud Est)

non effectué -> la 2nde épreuve de *Dreghen* (**les Pics d'Ardan**) et la quête, hors RP, "voyage au monde des dragons" (**Ultrax**)

le **crâne de douleur** a été porté trop tard pour pouvoir être amélioré -> restait 32 %



prise en main du jeu -> 0 h 30

durée estimée de la partie + rédaction du document -> 99 h 45

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

les défauts du jeu

4 crashes - absence de nourriture et de phases de repos

impossible d'augmenter la vitesse de déroulement des combats

dans leurs descriptifs, les quêtes secondaires sont indiquées comme principales -> se référer à l'icône d'en tête de la liste des quêtes

pas de notions d'esquive ou des parade -> à de rares exceptions, toutes les attaques touchent même si la cible est seule

le jeu est parsemé d'incohérences -> les habitations sont trop petites - des situations absurdes - d'où sortent toutes ces troupes (des dizaines de milliers d'individus de tous types) ? comment des centaines de combattants de toutes espèces ou races peuvent ils s'affronter sur quelques dizaines de mètres carré ou loger dans un bateau ou un dirigeable ? la durée de gestation des fœtus pour naître est de quelques jours !!!

traduction FR imparfaite - des lieux et des tiers sont nommés différents selon les dialogues - on parle de nains alors qu'il n'y en a pas et que ce sont des gnomes - etc. -> c'est pénible <- ce peut aussi être tout ou partie des textes originaux qui sont défilant ?

quelques gains de niveaux d'expérience d'esprits enragés n'ont pas été affichés => à chaque fois, c'est une possibilité d'évolution perdue

les qualités du jeu

temps de chargement rapide

le gameplay, les animations de combats et les graphismes sont vraiment très bons

le bestiaire, alliés comme ennemis, est fourni

les dialogues, quelque fois compliqués à suivre, sont bons - un peu d'humour parfois, ça ne mange pas d'pain !

les quêtes sont assez bien diversifiées, certaines sont "simples", d'autres à tiroirs et il en existe même dites "cachées"

le RP est fortement développé -> choix d'évolutions du héro et des esprits enragés, choix des recrutements de troupes et les multiples décisions a prendre

trouver les bons cheminements ajoute un intérêt supplémentaire, ce titre est loin d'être un long fleuve tranquille

malgré des défauts majeurs, **King's Bounty the Legend** est un (très) bon jeu