

MIGHT + MAGIC VI : THE MANDATE FOR HEAVEN

1998 - dev. New World Computing - issu du 6 Pack Limited Edition - Version Gog ->
1.99 euros

----- Nomenclature -----

PNJ / Textes / Commentaires / Objets / Interaction / Effet Permanent

Secteur géographique sur la Carte / donneur de Quête / non vérifié ou non réalisé / impossible avec ces
fichiers FR

PV -> Points de Vie / PS = Points de Sort

----- Voix, Textes et Manuel FR / Carte EN -----

téléchargez -> didier.merle1.free.fr/TEMP/Might&Magic_6_FR.rar <- copiez collez le lien dans votre barre de
navigation

extirpez le manuel FR et la carte EN où vous le voulez

copiez les fichiers contenus dans les dossiers "\Anims", "\Data" et "\Sounds" dans ceux de même
nomination du jeu en écrasant les fichiers existants

Source manuel FR et carte EN -> <https://www.abandonware-france.org/telechargement/51007/>

Source Voix et Textes FR -> <https://www.dropbox.com/sh/6kafabnkyh8s2dn/AABYDIZYEFjhxdtJFHYKHhH4a?dl=Olien>

----- Editeur de Sauvegardes -----

<https://www.portailsmm.com/mm6/download.html>

choisissez mm6che.exe

----- les combats et afflictions -----

<Bouton droit> sur la cible pour constater son état de santé -> Barre de vitalité

dans ce titre, la compétence Identifier Monstre n'existe pas -> il vous faudra deviner les type d'attaques et
de défenses de vos adversaires -> pour la magie, fiez vous aux couleurs des effets de sort (vert = poison /
blanc = électricité / bleu = eau / rouge = feu / marron = magie)

En général, les Guérisseurs sont dans les Temples

Etat d'inconscience : Sort de Soins sinon, souvent, le repos dans une Auberge est bien moins cher qu'un Guérisseur

Poison -> Sort ou Guérisseur

Ébriété -> Repos

Malédiction -> Sort (**exorcisme**) ou Guérisseur

Effraiment -> Repos ou Sort (**annuler peur**)

Malade -> Sort ou Guérisseur

Pétrification -> Sort ou Guérisseur

Paralyse -> Sort ou Guérisseur

Folie -> Sort ou Guérisseur

Éradication -> Sort (**résurrection**) ou Guérisseur

Mort -> Guérisseur

----- les Bonus -----

certaines Puits donnent des bonus permanent / les fontaines donnent des bonus temporaires

Les Tonneaux -> Orange -> + 1 Intelligence / Bleu -> + 1 Personnalité / Jaune -> + 1 Dextérité / Vert -> + 1 Endurance / Rouge -> + 1 Force / Violet -> + 1 Vitesse / Blanc -> + 1 Chance

ossements et chaudrons peuvent donner des bonus de résistances

Pomme -> 1 Ration (dans les Arbres) / Sacs (de farine) -> 2 Rations

Fer à cheval -> + 2 PC -> près (ou dans) des Écuries de façon générale

tarot du destin -> bonus résistances au hasard

hors contenants classiques, vous pourrez trouver des objets dans des tas d'ordures, des seaux, des sacs, des torches, des foyers, des lits, des grilles d'égouts, des niches d'enterrement, des arbres étranges, des étagères de bibliothèque ou bien incrustés dans des veines de minerai ou des cristaux

----- les prérequis pour devenir Maître dans une compétence -----

il faut bien entendu être Expert (rang 4) dans ladite compétence ...

Arc -> rang 8 - être Mage de combat même honoraire

Arme Antique (**Blaster**) -> en posséder une

Dague -> rang 8 - Vitesse >= 40

Epée -> rang - être Cavalier même honoraire ?

Hache -> avoir réalisé la quête d'*Avinril*

Masse -> rang 8 - Force >= 40

Lance -> rang 8 - être Cavalier même honoraire

Cotte de mailles -> être Croisé même honoraire ?

Cuir -> rang 10

Bouclier -> rang 10

Plaque -> être Héro même honoraire

Air -> être Archimage

Eau -> rang 12

Feu -> rang 12

Terre -> rang 12

Corps -> rang 12

Esprit -> rang 12

Spiritisme -> être Grand Prêtre

Lumière -> haute réputation -> Sainte

Ombre -> basse réputation -> indiqué "terrifiante" dans le dialogue

Apprentissage -> rang 7 - Intelligence >= 30

Désamorcer piège -> rang 7 - Dextérité 30

Diplomatie

Identification -> rang 7 - Intelligence >= 30

Marchandage -> rang 7 - Personnalité 30

Méditation -> rang 7 - Personnalité >= 30

Musculation -> rang 7 - Endurance >= 30

Perception -> rang 7 - Chance >= 30

Réparation -> rang 7 - Dextérité >= 30

important -> les objets que l'on porte sont pris en compte en cas de minima d'attribut -> je dis ça je dis rien
<[;o)

----- Conseils -----

les effets des promotions (bonus PV et/ou PS) sont rétroactifs -> quelque soit votre cheminement, vous ne perdrez rien

pour fuir ou vous replacer plus vite, sauter en courant

quand tout va mal lors d'un combat, utilisez les sorts de téléportation (école de l'Eau -> 'Portail de Retour' ou 'Balise de Lloyd) pour une "évacuation d'urgence"

le sort 'Œil de Sorcier' (école de l'Air) sera en permanence actif

pensez à enchanter les objets qui le supporte -> s'il ne vous conviennent pas, ils se revendront plus cher

les Centre d'entraînements ont des tarifs disparates, allez au moins couteux -> ils ont aussi chacun une limite de niveaux (celui de **Black Shire** étant un des + élevé)

conservez quelques bijoux donnant des bonus de Force pour les cas : **Epée dans une pierre**

conservez les (meilleures) armes antiques pour la fin du jeu

----- la Partie -----



mon équipe

Niveau 1

200 Po

Sorpigal la nouvelle #1

Centre

fontaine + 5 PV

Est

Auberge (*Andover*) -> au dessus -> passez par derrière -> Expert Perception - Expert Identification

Forgeron - Armurier - la Tour Anti Dragons (quête *Eric* ok)

Hejaz achète oeuf de cobra - devenir membre repaire des pirates (ok) - rejoindre la guilde des mercenaires de l'épée (ok)

Alchimiste - Expert Musculation - Expert Méditation

Violet - rejoindre la guilde de la conscience (ok)

Guilde des Fines Lames (Epée - Hache - Lance - Bâton - Cuir)

Buford - rejoindre la guilde des éléments (ok)

Bateau -> **Mist** (Vendredi - Samedi) / 3 **tonneaux**

Ouest

Ecurie (*quête Loretta semble ok*) - Apothicaire - Banque / Hôtel de ville -> *Franck* - *Janice* - *Janice* - prime trophé chasse / Expert Corps - Expert Esprit - Expert Spiritisme

Centre d'entraînement - Repaire boucaniers (*ouvert la nuit*) -> Dague - Perception - Désamorçer piège - Marchandage - Identifier objet

fontaine + 5 PS

Expert Feu - Expert Terre - **puits + 2 Chance**

Colline Est

Guilde de la Conscience (Corps - Esprit - Spiritisme) -> vente **livres de sort** -> au dessus -> **passez par derrière** -> Expert Apprentissage

Temple

Guilde des éléments (Eau - Air - Terre - Feu) -> vente **livres de sort**

Sud Ouest -> la Tour des Gobelins -> **interrupteur** salle haut droite -> le **code du repaire des gobelins** est dans un **coffre** en bas ->



il permet, après consultation, d'obtenir l'ordre d'ouverture des 6 portes -> N - I - L - B - O - G

Nord Ouest -> le Temple Abandonné -> 3 tonneaux - 3 quêtes a réaliser / Volcan éteind en face (cf. **Sorpigal la nouvelle #2**)

Sud -> Expert Bâton

Est -> j'embauche *Judith la gitane* (bonus + ? Marchandage à toute l'équipe) - Expert Arme antique - île en face (cf. **Sorpigal la nouvelle #2**)

Nord Est -> terre en face (cf. **Sorpigal la nouvelle #2**)

prenez le pont au Sud Ouest pour vous rendre au ...

Château de Ironfist #1

le village

Expert Cotte de Mailles - Expert Plaque - Expert Cuir - Expert Bouclier

Ecurie (quête *Loretta* semble ok)

Andrew rejoindre la guilde des mercenaires Bersekers (ok)

la Guilde des mercenaires Bersekers (Arc - Bouclier - Cotte de Mailles - Plaque - Réparation)

Forgeron - Armurier

Expert Arc - rejoindre la guilde de l'esprit (ok)

Auberge - Expert Dague / Bateau -> **Sorpigal la nouvelle** (Mardi - Jeudi - Samedi) - **Baie des Bandits Est** (Mardi - Vendredi) - **Mist** (Lundi - Mercredi - Vendredi) / Navire Royal (spécial -> **île de l'Ermite**)

le Haut Quartier

Sud

Expert Identification - Expert Désamorcer piège - Expert Hache

Centre d'entraînement - Forgeron - Expert Epée

Est

Armurier

Guilde du Spiritisme / Guilde du Corps

Guilde de l'Esprit -> Méditation / Alchimiste - Temple

Nord - Nord Ouest

Expert Musculation / rejoindre la guilde du Spiritisme (ok) - Maître Spiritisme (être Grand Prêtre) / Puits (spécial) / rejoindre la guilde du Corps (ok)

Centre

Fontaine + 10 Vitesse - Fontaine + 10 Dextérité / 2 téléporteurs vers "le trou" au Sud Ouest (attendez plutôt d'avoir nettoyé ce secteur)

le Château

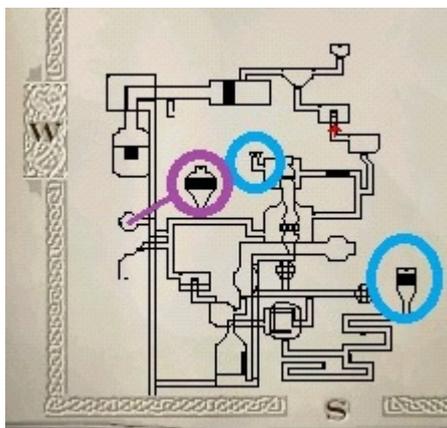
Seigneur d'Enroth -> Wilbur + Wilbur quête de promotion des Paladins en Croisés / Nicolai

en haut -> Expert Apprentissage / Expert Diplomatie / Bibliothèque Royale (r.a.s.)

explorons cette région avec Nicolai ...

Sud Est

le Donjon des Dragons -> 3 tonneaux - interrupteur à l'Est - reste tout le secteur en bas avec des limons (insensibles aux dégâts physiques) - 1er ascenseur à l'Ouest - 1 interrupteur déverrouille une porte - 1 interrupteur permet d'accéder au 2nd ascenseur -> ...



flèche rouge -> le 2nd ascenseur

rond bleu -> les 2 interrupteurs pour déverrouiller les portes vers les ascenseurs / rond violet -> passage secret

je n'ai pas noté où, mais j'ai trouvé une flûte ?

la harpe recherchée est dans l'un des 6 coffres ... avec un ordre de la guilde obscure que vous donnerez à Franck dans l'Hôtel de ville de Sorpignal la nouvelle <- quête verbale d'Andrew au Village du Château Ironfist

Niveau 9

4 932 Po + 24 000 à la Banque

Centre -> Temple de Baa -> ne touchez à rien au Centre -> vous pouvez faire quelques PE en sous sol (araignées) sinon 1/2 tour pour l'instant ... (voir un peu + bas)

Nord

en hauteur -> *le Devin* -> utile si vous avez perdu un **objet de quête** -> redescendez et passez le pont -> ...



épée dans une pierre sur l'îlot doté d'un immense obélisque (ok + tard avec Force = 50)

Cachette (de la **Guilde**) Obscure -> bouton dans la 1ère pièce -> lettre du *prince des voleurs* dans le coffre de la 3ème pièce -> 1 tonneau - 1 feu de cheminée -> 4 tonneaux - bouton > clé de la guilde dans le coffre de la dernière pièce (Sud Ouest) -> revenez vers la porte en métal proche de l'entrée -> Sharry est là -> ...



suite à la 1ère résurrection (récente) -> j'embauche *Michelle* (bonus + 6 Marchandage à toute l'équipe), une marchande du Village du **Château d'Ironfist**

ramenez la auprès de *Franck* à l'Hôtel de Ville de **Sorpigal la nouvelle**

Nord -> vers la **Baie des Bandits**

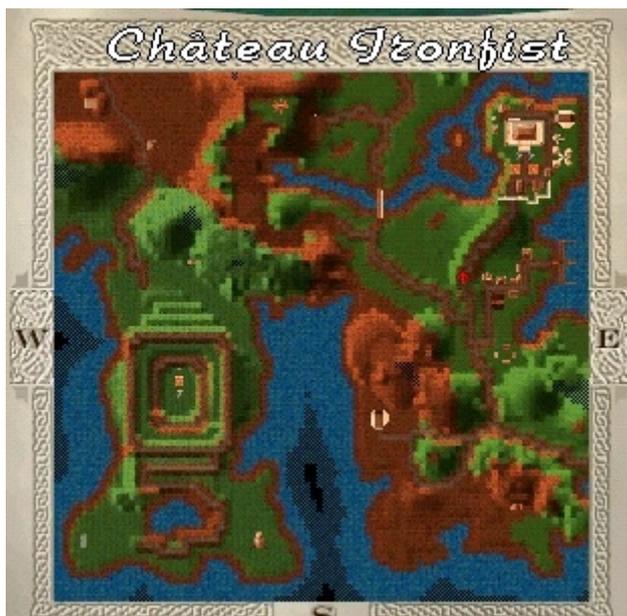
Ouest -> Temple de l'électricité (?)

Sud Ouest -> fontaine + 10 PV / "le trou" -> téléporteur vers le **Haut Quartier** - Obélisque (12ème phrase) / Temple (de Baa) / Manoir de Corlagon ... des morts vivants -> 1/2 tour -> cf. le **Château de Ironfist #3**

Nord Ouest

Auberge (3 fers à cheval)

Grotte de Snergel -> veine d'or -> en bas -> cristal - ossements résistance magie + 5 - 3 tonneaux - ossements résistance poison + 5 -> en face en haut -> 4 tonneaux - 3 filons de pierres précieuses -> 3 tonneaux liquide noir (n'y touchez pas) -> ascenseur -> cristal - interrupteur au sol ouvre passage secret vers pièce avec 2 tonneaux -> en haut -> 2 veines d'or -> double porte fermée à clé -> cf. **Château de Ironfist #2**



...

vers la Baie des Bandits et la Fange des Damnés

retour au Centre -> Temple de Baa -> ne touchez à rien au Centre -> Nord Ouest (araignées) -> chaudron résistance feu + 1 - chaudron résistance magie + 1 -> Nord Est (araignées + squelettes) -> 4 chaudrons résistance magie + 1 -> Sud Est (araignées + squelettes + "humains" de Baa) -> Sud Ouest (araignées + squelettes + "humains" de Baa) -> 3 chaudrons résistance magie + 1 -> Sud -> porte -> clé de la réserve dans la statue au fond -> ouvrez la porte Est (la réserve) -> coffre contenant la clé des thermes -> Nord -> porte -> ouvrez la porte Est (les thermes) -> clé de l'entrepôt dans le coffre -> Sud -> ouvrez la porte Ouest (l'entrepôt) -> coffre contenant la clé de porte secrète -> Est -> évitez la boule de feu en rasant les murs -> là, je ne suis pas assez protégé contre la Magie -> 1/2 tour -> ok + tard cf. juste après **Sorpigal la nouvelle #2**

Niveau 12 à 13

1 294 Po + 30 206 à la Banque

Baie des Bandits #1

j'y arrive pas le Nord de la carte du **Château d'Ironfist**

Sud Est

le Cirque abandonné / le Hall du Feu -> *le Seigneur du Feu* (ça pue le piège à con ... je passe mon tour -> cf. **la Baie des Bandits #3**) / Obélisque (11ème phrase) / reste 2 îles à l' Est (cf. **la Baie des Bandits #2**)

Sud Ouest

Village

Est -> fontaine + 20 PS -> **vérifié a posteriori sur Internet**-> important -> c'est la fontaine magique de la quête de promotion des Sorciers en Magiciens

Nord -> Expert Perception - Expert Cotte de Mailles - Forgeron - Auberge - Puits + 20 Force - Centre d'entraînement (3 fers à cheval) - Temple - *Winston*

Sud -> Armurier - Alchimiste

Ouest -> le Temple du Poing -> évitez la petite pièce centrale au début -> 2nde pièce à gauche -> **torche tremblotante** ouvre passage secret -> **interrupteur** -> revenez et allez à droite -> vous trouverez **lettre du Temple de Baa** dans un **placard** -> affrontez les derniers moines et détruisez le **crystal du mal** -> allez prendre votre récompense auprès de *Winston* dans **le Village Nord**

la route vers l'**Ouest**, vous mène à ...

Port Libre #1

Sud Est

Château Temper -> Seigneur d'**Enroth** -> *Osríc* - *Osríc* quête de promotion des Chevaliers en Cavaliers / **en haut**, Maître Plaque (**être un Héro**)

Sud -> vers **la Fange des Damnés**

Centre

Port Libre

Sud Ouest -> Auberge - Ecurie (quête *Loretta ok*) - Forgeron - Armurier - devenir membre de la guilde du Corps - la Guilde de l'Air - *Geoff* rachète les *trèfles à 4 feuilles* - *Temple de la Dextérité (?)* - devenir membre de la guilde du Spiritisme - devenir membre de la guilde de l'Esprit - *Dillan* rachète de l'*ambre* - la Guilde du Feu - Expert Esprit - Expert Corps - Expert Spiritisme / la Guilde de l'Eau -> Apprentissage / la Guilde du Corps

Centre -> accès aux *Egouts de Port Libre* - la Guilde de la Terre - Expert Dague - Expert Epée - *Lawrence* rachète des *gongs* - Alchimiste - Expert Marchandage - *Tour Anti Dragons* (quête *Eric ok*)

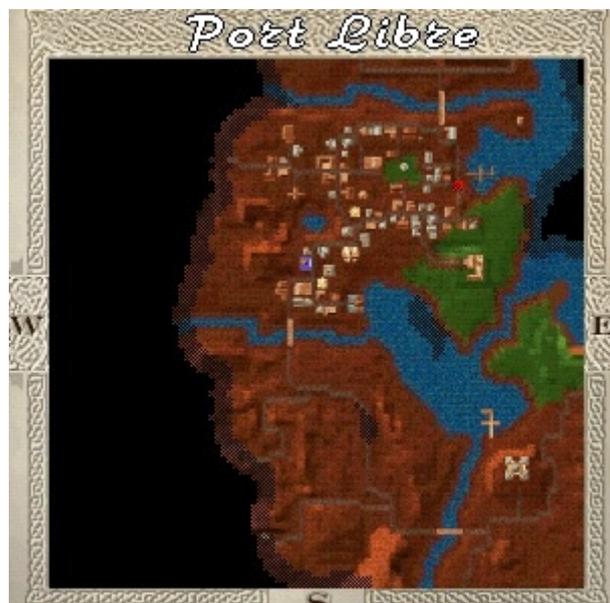
Sud Est - Centre d'entraînement - *Zoltan* - rejoindre la guilde de l'Air (*ok*) - rejoindre la guilde du feu (*ok*) - Expert Diplomatie - devenir membre de la guilde de la Terre (*ok*) - devenir membre de la guilde de l'Eau (*ok*) - *Bonnie* rachète *plume de harpie* - accès aux *Egouts de Port Libre* - Maître Identification - Auberge - accès aux *Egouts de Port Libre* - le Grand Conseil

Est -> *Sy* rachète des *dents* - accès aux *Egouts de Port Libre* - 3 *tonneaux* - Bateau -> *Château de Ironfist* (Mercredi) - *Mist* (Lundi - Jeudi) - *Baie Argentée* (Mardi - Jeudi)

Nord Est -> Banque - devenir membre de la guilde des Mercenaires (*ok*) - *Carlo* - *Nick* rachète des *tonnelets de vin* - Apothicaire - *fontaine* + 25 PV - rejoindre la guilde des contrebandiers (*ok*) - Expert Désamorçer piège - accès aux *Egouts de Port Libre* - *Puits Force + 2* - Guilde des Mercenaires Duellistes (Masse - Musculation) - Forgeron - Armurier - Expert Bouclier - accès aux *Egouts de Port Libre* - Guilde de l'Esprit - Ecurie (quête *Loretta ok*)

Nord Ouest -> Guilde du Spiritisme - Expert Terre - Expert Air - Expert Feu - Expert Eau - Temple (*dévasté -> non fonctionnel -> fera l'objet d'une quête ...*) - *Gabriel* - Expert Plaques - Alchimiste

Nord -> vers les Plateaux Glacés



nous reviendrons ...

embarquez pour ...

les îles de Mist #1

Mist

Bateau -> **Château de Ironfist** (Lundi - Mercredi - Vendredi) - **Baie des Bandits** (Samedi - Mardi - Jeudi) -
tonneau

Sud Ouest -> *Kathleen* rend opérationnel le téléporteur au Nord Ouest - Guilde de l'Eau - Guilde de l'Air -
Guilde du Feu

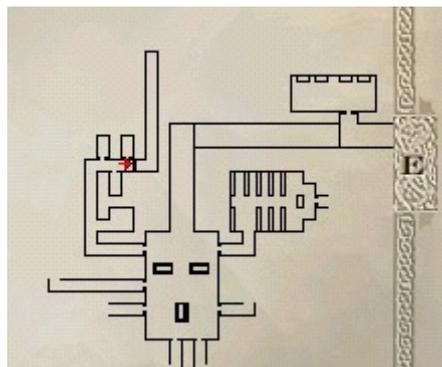
Ouest -> fontaine empoisonnée - Puits + 20 chance - Expert Baton - Auberge - Expert Lance - Expert
Réparation - Expert Cuir / Repaire des Boucaniers (Diplomatie - Identifier - Perception - Désamorcer piège)
-> en haut, la nuit / Guilde des Mercenaires Duellistes (Masse - Musculation)

Est -> Armurier - Forgeron - Camp d'entraînement - Temple - fontaine + 10 PS / Hôtel de ville -> *Charles* -
(prime trophé chasse) / Alchimiste - Apothicaire - Banque - fontaine empoisonnée - Maître Méditation (30
en Personnalité) - Maître Air (Archimage) - Maître Eau (rang 12) - Maître Feu (rang 12) - Poste Avancé de Silver
(voir ci dessous) - Tour Anti Dragons (quête *Eric* ok)

Ouest -> Seigneur d'**Enroth** -> *Albert* - *Albert* quête de promotion des Sorciers en Magiciens (ne faites pas
comme moi, validez la de suite -> cf. **la Baie des Bandits #1**) / fontaine résistances aux éléments + 5 - fontaine +
10 Intelligence

Nord Est -> Temple de l'Intelligence (?)

Poste Avancé de Silver -> 8 tonneaux / Ouest -> le prisonnier *Oliver* indique la présence d'un passage secret
-> ...



il est dans ce mur ...

téléporteur mural vers le couloir de l'entrée -> 2nde porte Est -> vous récupérez liste des ennemis dans un coffre - interrupteur ouvre le passage secret dans la pièce précédente -> clé du laboratoire de Gharik dans un coffre -> ... -> suite pour "la demoiselle en détresse" -> cf. **les îles de Mist #2**

ramenez la liste des ennemis à Charles dans l'Hôtel de Ville de Mist

je fais un aller retour à **Sorpigal la Nouvelle** pour cause de formations ...

prenez le téléporteur au Nord Ouest -> progressez -> 5 îles avec des coffres et quelques pommes dans les arbres -> obélisque (14ème phrase) - téléporteur vers le Temple de l'Intelligence

Niveau 15 à 16

3 000 Po + 29 105 à la Banque

grâce au sort 'Marcher sur l'Eau', finissez d'explorer ...

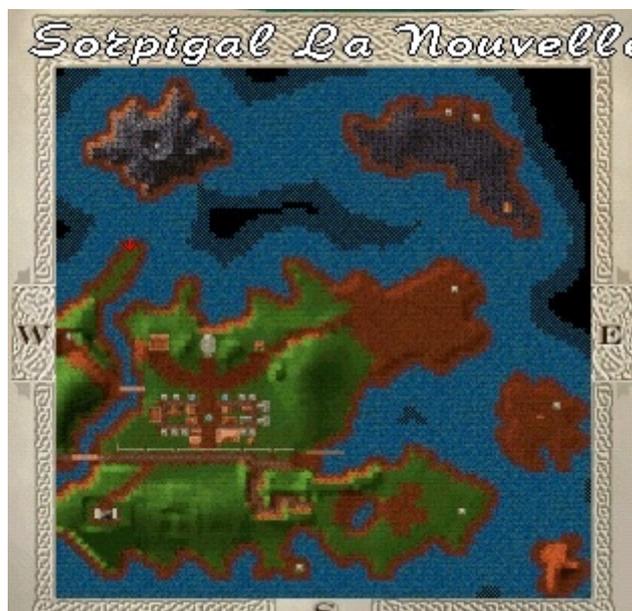
Sorpigal la nouvelle #2

Sud Est -> îlot doté d'un grand monticule (?)

Est -> île -> le Temple de la Chance (?) - Expert Eau

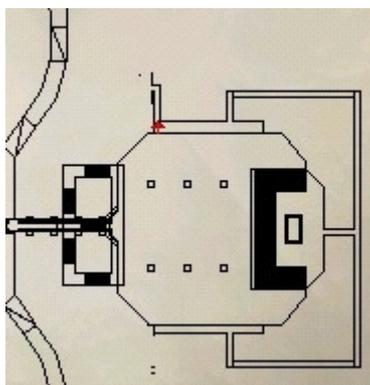
Nord Est -> île -> la Forge de Gharik -> demande une haute protection contre le feu -> 1/2 tour -> cf. **Sorpigal la nouvelle #3**

Nord Ouest -> le Volcan éteint -> Obélisque (15ème phrase) - 2 fers à cheval



cette carte est complète !

en allant vers l'Ouest -> le Château de Ironfist -> Centre -> terminez le Temple de Baa -> Est -> haut -> éliminez les "mages de Baa" -> assurez vous d'être au top avant de prendre le gong sur l'autel -> affrontez les très nombreux squelettes -> Est -> ouvrez le mur avec la clé de porte secrète -> 5 000 pièces d'or dans une des torches du balcon Est -> revenez dans la 1ère grande salle en bas -> lisez les panneaux sur le bloc central -> ouvrez les portes dans cet ordre -> Ouest - Nord - Sud - Est -> clé des thermes dans le coffre -> à l'Ouest, ouvrez la dernière porte -> récupérez la clé de la salle au trésor dans le coffre -> revenez au Balcon Ouest de la grande salle en haut -> ...



"ici"

ouvrez la porte secrète -> prenez le carillon d'harmonie et la clé de la salle au trésor -> allez au balcon Est et ouvrez la la porte secrète symétriquement en face de la précédente -> servez vous dans les sacs remplis de pièces d'or

direction Sorpigal la nouvelle -> donne le carillon d'harmonie à Janice dans l'Hôtel de Ville

filez vers ...

Baie des Bandits #2

sur un des 2 îlots Est -> fontaine + 2 Personnalité

Île Centrale -> Bateau -> / Puits empoisonné / Temple (de Baa) / le Temple du Soleil -> 1/2 tour - cf. la Baie des Bandits #3

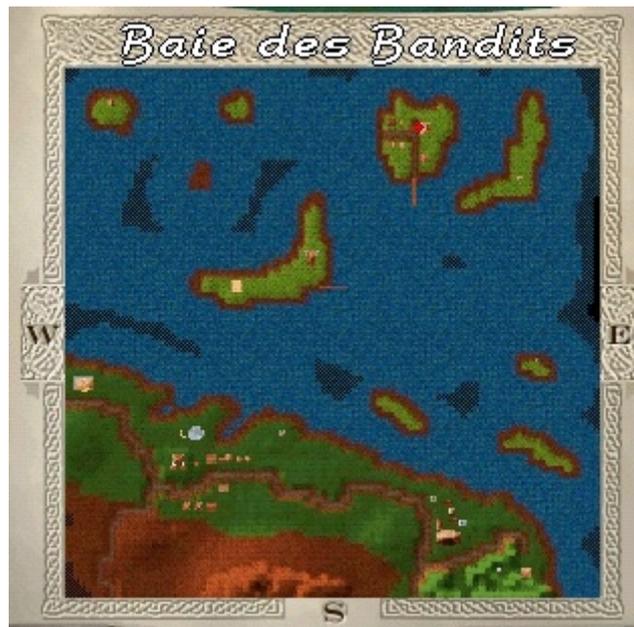
2 îlots Nord Ouest -> Temple de la Force (?) / Piédestal (quête Twillen ok)

Île Nord -> Bateau -> / Puits empoisonné / Auberge - Temple de Tsantsa (je fini d'explorer la zone maritime ... et j'y reviens)



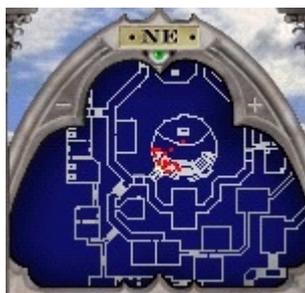
vous êtes dans la zone d'influence des cannibales ... Sherell devrait être dans les parages

îlot Nord Est -> fontaine + 2 Intelligence



région cartographiée

Temple de Tsantsa -> porte secrète à l'Est - 1 levier au Centre - clé de cellule dans 1 des 2 coffres au Sud Ouest - 2 leviers à l'ouest - 1 levier au Nord - 1 levier au Nord Ouest - 1 levier au Centre - 1 levier au Centre dans un trou -> ...



vous avez accès à la pièce sphérique -> ...

descendez -> vous découvrez *Sherell* dans la cellule -> allez à elle jusqu'à ...

Port Libre #2

Centre

Port Libre

Nord Est -> ramenez *Sherell* à *Carlo*

les Egouts de **Port Libre**

Nord Est -> **clef du grand sorcier** dans 1 des **grilles d'égouts** -> sortie vers l'Est de **Port Libre**

Est -> sortie vers le Sud Est de **Port Libre** / Sud Est -> sortie vers le Sud Est de **Port Libre**

Sud Ouest -> sortie vers le Sud Est (?) de **Port Libre** -> pièce ronde bleue violette (?)

Ouest -> **Puits** + 10 PV

Nord Ouest -> fond d'un Puits / escalier descendant / **porte secrète** tout au bout

Nord -> **porte** fermée s'ouvre avec la **clef du grand sorcier** - sortie vers le Nord Est de **Port Libre**

Nord Ouest

Rockham

Maître Musculation (**30 en Endurance**) - *Davis* rachète **aimants** - *Lon* rachète **ossements** - **Puits (évitéz d'y toucher)** - *Chadwick* est à l'Auberge

le Temple de la Lune (**voir plus bas**)

Nord -> **les Plateaux Glacés** / Ouest -> **BlackShire**

allez au **Sud Est** -> **Osric** au Château Temper -> il élève vos Chevaliers au rang de Cavaliers -> ...

Wagner - Cavalier		Pts de Dulpt. 3	
Force	48 / 48	Age	26 / 26
Intelligence	10 / 10	Niv.	19 / 19
Personnalité	6 / 6	Expérience	190755
Endurance	22 / 22	Attaq.	+22
Dextérité	30 / 30	Dégâts	20 - 26
Vitesse	34 / 34	Tirer	+14
Chance	18 / 18	Dégâts	9 - 14
Pts de vie	154 / 216	Feu	0 / 0
Pts de Sort	0 / 0	Electricité	0 / 0
Pts d'Armure	81 / 81	Froid	3 / 3
Condition: Bon		Poison	0 / 0
Sort Rapide: Aucun		Magie	10 / 10

Osric quête de promotion des Cavaliers en Champions

Niveau 19 à 20

1 880 Po + 48 500 à la Banque

au **Nord Ouest** -> le Temple de la Lune -> vous y trouverez des oeufs de cobra -> ...

Ouest -> **Autel de Chance** -> **Autel de Vitesse** avec un interrupteur qui ouvre un passage secret - reste d'une lettre dans 1 des 3 coffres -> **Autel de Dextérité**

Est -> **Autel d'Endurance** -> **Autel de Vie** -> **Autel de Force**

revenez dans la 1ère salle et lisez la plaque en hauteur au Nord -> l'ordre indiqué permet théoriquement d'ouvrir la seconde grande porte, faites le si elle est fermée -> ...

Nord -> **autel de lune** - cristal inutilisable -> cf. **Port Libre #4**

Sud -> Donjon des Dragons -> 9 tonneaux / "l'objet magique" recherché est la **dague Mordred** qui se trouve dans un des coffres / levier au Sud Ouest -> passage secret à l'Ouest -> levier au Sud Est -> allez au Nord -> interrupteur lève herse -> interrupteur ouvre les portes -> 1 levier dans chacune des 3 pièces -> vous pouvez piller la salle du trône -> ramener la **dague Mordred** à **Zoltan** domicilié au Sud Est de la cité de **Port Libre** -> ...

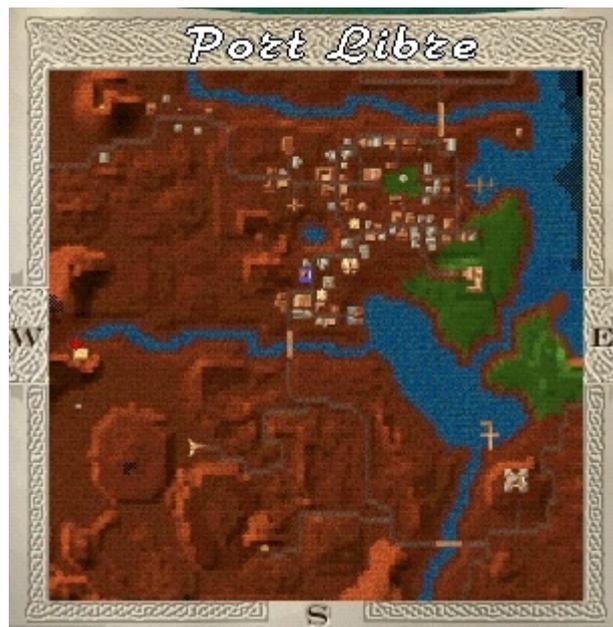


il vous l'offrira <[:o)

Sud Ouest

Temple (de Baa)

Obélisque (8ème phrase)



...

Tombe d'Ethric le fou -> prenez l'**ascenseur** Ouest -> **interrupteur** au Nord -> revenez dans la 1ère salle -> prenez l'**ascenseur** Est -> **interrupteur** à l'Est -> revenez dans la 1ère salle -> prenez l'**ascenseur** Central -> **interrupteur** au Nord Est -> le **crâne d'Ethric** est au Nord Est dans un **sarcophage** -> ramenez le à **Gabriel** au Nord Ouest de la cité de **Port Libre**

au Sud Est, j'embauche **Sandeep** (bonus + 2 toutes écoles de magie)

direction l'Ouest -> petite incursion dans **Black Shire** ...-> des loups garous au **Nord Est** -> retour à **Port Libre** -> Sud -> ...

la Fange des Damnés #1

Nord Est

Cirque abandonné - Mine de Snergel (voir plus bas) - Auberge

Nord -> **Port Libre** / Est -> **Château de Ironfist**

Centre -> 2 passages dans la montagne / Obélisque (9ème phrase) / Temple de la Vitesse

Sud -> fontaine + 2 Endurance / Sud Est -> Temple (de Baa) / Sud Ouest -> Piédestal (quête *Twillen* ok)

Centre Ouest

DarkMoor

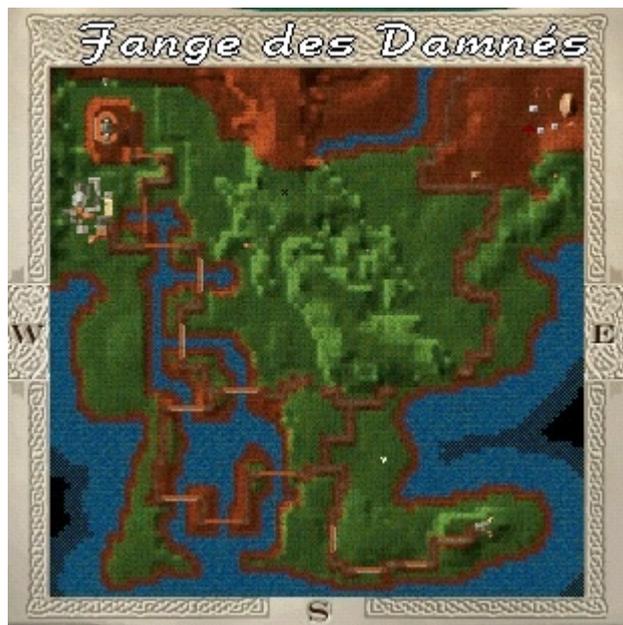
Ecurie (quête *Loretta* ok) - Forgeron - Maître Cotte de Mailles (rang 10 - Croisé) - Maître Perception (rang 7 - Chance 30) - Alchimiste - Expert Hache - Armurier / Auberge -> *Avinril* / Expert Marchandage - Expert Masse
- Maître Lance (rang 8 - Cavalier même honoraire) -

haut -> *Terry*

Nord Ouest

Château DarkMoor - nécessite le sort 'Vol' ou 'Bond' -> cf. **la Fange des Damnés #2**

Antre du Dragon -> cf. **la Fange des Damnés #3**



...

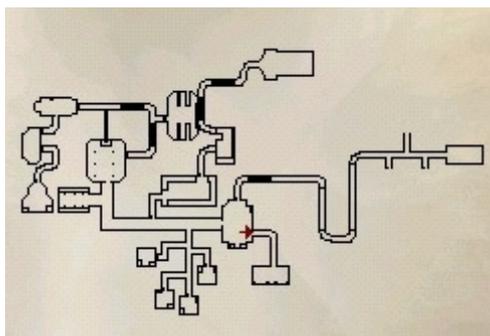
Ouest -> Dragon Sand

Niveau 25

3 344 Po + 111 000 à la Banque

Il me reste 4 sorts à acheter pour les écoles de magie connues à l'instant T

Nord Est -> Mine de Snergel -> 9 tonnes / Nord -> porte de la Bibliothèque (nécessite ? en Intelligence) -> clef de cellule dans un placard à l'Ouest -> ...



passage secret au Sud Sud Est vers pièce avec 4 coffres dont 1 contient ordre de Snergel -> ... -> Est -> Cellule -> Ghim vous donne clé de Snergel (ce devrait être celle de la double porte de la Grotte de Snergel située au Nord Ouest de la carte du Château de Ironfist) -> ...

passage par Port Libre -> plein Ouest -> ...

Black Shire #1

Nord Est -> les loups garous ont déjà été éliminés - fontaine + 5 Intelligence + 5 Personnalité / vers le Nord -> Krieg Spire

Nord -> Cirque abandonné

Centre Est -> sur l'îlot -> le Temple du Serpent (cf. Black Shire #2) / Temple (de Baa)

Centre ouest -> bouclier de Kilburn dans un coffre

Ouest -> la Tanière du Loup (voir ci dessous)

Nord Ouest

Black Shire

Nord Ouest -> Puits + 50 Chance / Auberge - Armurier - Centre d'entraînement - fontaine + 50 PS

Nord Est -> Apothicaire - Ecurie (quête Loretta semble ok) - devenir membre de la guilde de la lumière (ok) - devenir membre de la guilde de l'ombre (ok) - Expert Ombre - Banque - Twillen

J'ai découvert un moyen d'annuler les effets du temps et de redevenir jeune. Cela requiert un difficile rituel magique que j'ai mis au point. Mais j'ai pour cela besoin de placer ces statuettes dans leurs piédestaux respectifs : l'aigle de Dragonsand, le tigre de Baie Argentée, l'ours de Kriegspire, le loup de la Fange des Damnés et le dragon de la Baie des Bandits. Je suis devenu trop vieux pour faire ce voyage moi-même, et il faut que je prépare le rituel. J'ai besoin de vous et je vous paierai même si le rituel échoue. Vous trouverez les statuettes dans le coffre devant chez moi.



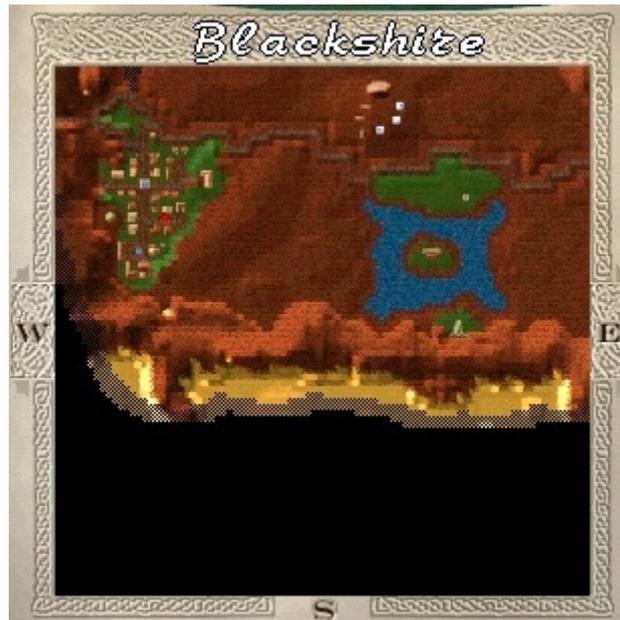
la quête de Twillen !

Sud Est -> Alchimiste - Guilde des Contrebandiers (Diplomatie - Identifier - Perception - Désamorcer piège) ouvert la nuit - Maria - Guilde de la Lumière (ok ma Clerc) - Guilde de l'Ombre (ok mon Sorcier) - rejoindre la guilde des contrebandiers - Maître Masse (rang 8 - Force 40) - Joanne - Puits résistance magie + 5 - Tour Anti Dragons (quête Eric ok)

Sud Ouest -> fontaine résistance magie + 30 (attention -> possédez le sort 'Pierre en Chair' car pétrification) - Temple - Maître Bouclier (rang 10) - Forgeron

route vers l'Ouest -> Temple de la Magie -> la Vallé du Paradis

la Tanière du Loup -> chaudron résistance Feu + 1 -> chaudron résistance Feu + 1 -> chaudron résistance Magie + 1 -> chaudron résistance Magie + 1 au Nord Ouest -> autel du loup au Centre (revenir à la pleine lune ? - cf. Black Shire #2)



reste le Sud peuplée de lézards géants ...

prenez le Bateau à Port Libre pour la ...

Baie Argentée #1

Sud Est

la Cité Portuaire

Ouest

Bateau -> Port Libre (Mardi - Vendredi) - Mist (Lundi - Jeudi - Samedi) - Eaux des Anguilles (Mercredi)

fontaine + 2 Vitesse - fontaine + 2 Dextérité

rejoindre la guilde du service de protection (ok) - Expert Lance - Centre d'entraînement - Ecurie (quête Loretta semble ok) - Auberge

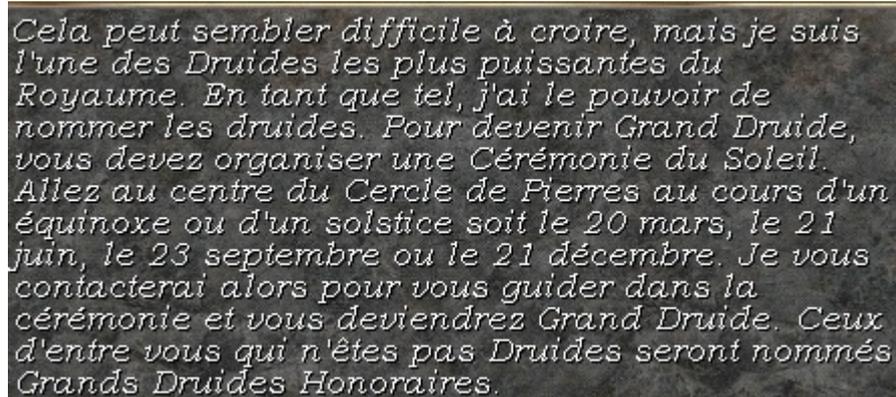
Nord -> Maître Apprentissage (rang 7 - Intelligence 30) - Banque - Apothicaire - Puits + 20 Intelligence + 20
Personnalité

Centre -> la Guilde des mercenaires Bersekers (Arc - Bouclier - Cotte de Mailles - Plaque - Réparation) -
Expert Réparation - Armurier - Forgeron - ouvert la nuit - Tour Anti Dragons (quête Eric ok)

Sud -> Guilde de la Lumière - Guilde de la Terre - Alchimiste - Maître Terre (rang 12) - Guilde de la
Conscience - Expert Méditation - Maître Marchandage (rang 7 - Personnalité 30)

Est -> Maître Esprit (rang 12) - Maître Corps (rang 12) - Hôtel de Ville (prime trophé de chasse) - fontaine + 25
PS - Temple - Eleanor - devenir membre de la guilde de la conscience - devenir membre de la guilde de la
terre - Expert Lumière - devenir membre de la guilde de la lumière

Sud Est -> Seigneur d'Enroth -> Loretta (quête des tarifs des 9 Ecuries) - Loretta quête de promotion des
Duides en Grand Druide



*Cela peut sembler difficile à croire, mais je suis
l'une des Druides les plus puissantes du
Royaume. En tant que tel, j'ai le pouvoir de
nommer les druides. Pour devenir Grand Druide,
vous devez organiser une Cérémonie du Soleil.
Allez au centre du Cercle de Pierres au cours d'un
équinoxe ou d'un solstice soit le 20 mars, le 21
juin, le 23 septembre ou le 21 décembre. Je vous
contacterai alors pour vous guider dans la
cérémonie et vous deviendrez Grand Druide. Ceux
d'entre vous qui n'êtes pas Druides seront nommés
Grands Druides Honoraires.*

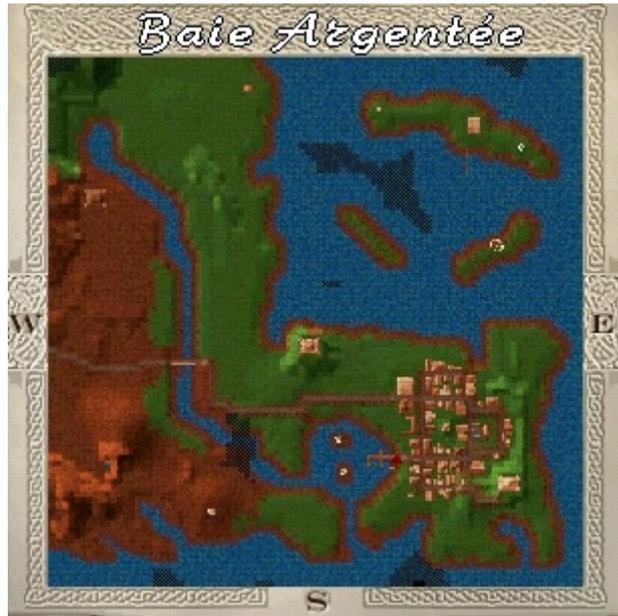
...

Sud Ouest -> le Monolithe (voir ci dessous)

Nord Ouest -> Forteresse du Warlord -> cf. Baie Argentée #3 / épée dans une pierre / Temple de la
Personnalité

Centre -> Forteresse de Silver cf. Baie Argentée #2

Nord Est -> 3 îles -> Obélisque (10ème phrase) - fontaine rendant fou - Auberge - Bateau - épée dans une
pierre - Cercle de Pierre - épée dans une pierre



...

vers l'ouest -> **les Plateaux Glacés** / vers le Nord -> impossible

le Monolithe **au Sud Ouest** -> touchez les **éléments du décor** comme les **rochers étranges** et les **arbres étranges** pour progresser ou récolter des **pièces d'or** -> ... -> **lettre de Cédric Druthers** dans un **coffre** / **autel du mal** -> **+ 5 Personnalité** pour **Druide** et **Clerc** -> annoncez la bonne nouvelle à **Eleanor** à l'Est de la **Cité Portuaire**

Marche à pieds **sans tuer tous les ennemis ...** pour la quête des Ecuries (**y a t'il un ordre ?**) -> **Sorpigal la nouvelle**
-> **Black Shire** -> **la Fange des Damnés** -> **+ 2 formations Maître** et achat de sorts

Niveau 29

3 954 Po + 98 000 à la Banque

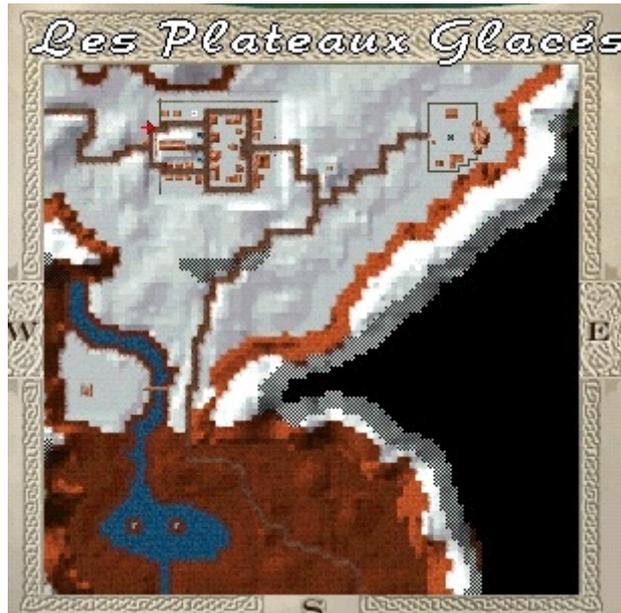
depuis le **Nord** de **Port Libre** ->

les Plateaux Glacés #1

vers l'Ouest -> **Krieg Spire**

Sud Ouest -> **fontaine** + 20 Dextérité + 20 Vitesse / **fontaine** + 20 CA

Ouest -> Donjon du Vent Glacé (voir plus bas)



façade Est -> Montagne -> une vallée derrière ... voir plus bas

Nord

Cap Blanc

Ouest -> devenir membre de la guilde des éléments - devenir membre de la guilde de l'ombre - Centre d'entraînement - fontaine + 5 Force (donne la mort) - Temple - fontaine + 5 Endurance (donne la mort) - Expert Ombre

Centre -> Guilde de l'ombre - Guilde des éléments - Guilde des Fines Lames (Epée - Hache - Lance - Bâton - Cuir) / Puits (piège) - Banque - Alchimiste - rejoindre la guilde des mercenaires de l'épée - Tour Anti Dragons (quête Eric ok)

Est -> Forgeron - Ecurie (quête Loretta ok) - Auberge - Apothicaire - Armurier

Nord Est

Château Stromgard

Expert Arc - Expert Masse - Temple de l'Endurance - fontaine + 30 Force

Seigneur d'Enroth -> Eric - Eric quête de promotion des Archers en Mages de Combat

Obélisque (7ème phrase)

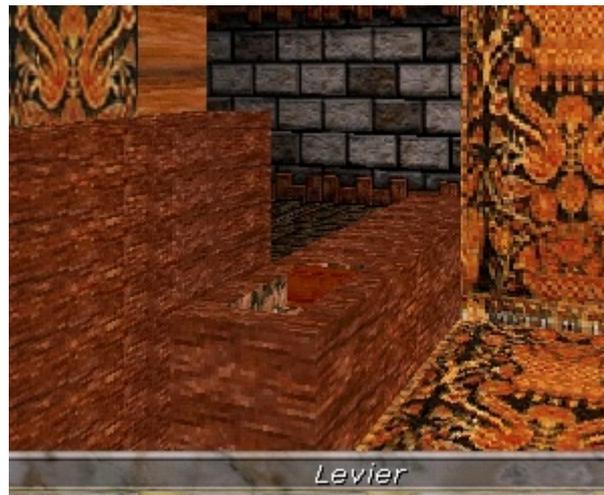
après vérification de la localisation de la fontaine magique sur Internet (cf. la Baie des Bandits #1), je fais un aller retour aux îles de Mist -> Ouest de Mist -> Albert élève vos Sorciers en Magiciens

Vivaldi - Magicien		Pts de Dvlpt: 0	
Force	20 / 20	Age	33 / 26
Intelligence	63 / 63	Niv.	30 / 30
Personnalité	21 / 21	Expérience	461928
Endurance	21 / 21		
Dextérité	15 / 15	Attaq.	+10
Vitesse	16 / 16	Dégâts	13 - 17
Chance	35 / 35	Tirer	+9
		Dégâts	9 - 14
Pts de vie	111 / 146	Feu	22 / 22
Pts de Sort	137 / 215	Electricité	10 / 10
Pts d'Armure	89 / 89	Froid	13 / 13
Condition: Bon		Poison	17 / 17
Sort Rapide: Aucun		Magie	10 / 10

...

Albert quête de promotion des Magiciens en Archimages

retour au **Plateaux Glacés** -> Donjon du Vent Glacé à l'**Ouest** -> 16 **Tonneaux** -> restes d'un journal dans le coffre Sud Ouest -> levier au Nord Ouest ouvre le portail Sud -> levier au Nord Est ouvre le portail Central -> la Salle du Trône -> ...



levier sur l'accoudoir ouvre un passage secret à l'Est -> clefs anti dragons et lettre des cavaliers du dragon dans 1 des 4 coffres

revenez au Château Stromgard -> Eric élève vos Archers au rang de Mages de Combat

<i>Beethoven - Mage de Combat</i>		<i>Pts de Dulpt: 0</i>	
<i>Force</i>	39 / 39	<i>Age</i>	31 / 29
<i>Intelligence</i>	21 / 21	<i>Niv.</i>	32 / 32
<i>Personnalité</i>	18 / 18	<i>Expérience</i>	504981
<i>Endurance</i>	38 / 38	<i>Attaq.</i>	+27
<i>Dextérité</i>	59 / 59	<i>Dégâts</i>	29 - 49
<i>Vitesse</i>	22 / 22	<i>Tirer</i>	+21
<i>Chance</i>	30 / 30	<i>Dégâts</i>	7 - 11
<i>Pts de vie</i>	213 / 213	<i>Feu</i>	3 / 3
<i>Pts de Sort</i>	77 / 77	<i>Electricité</i>	22 / 22
<i>Pts d'Armure</i>	96 / 96	<i>Froid</i>	0 / 0
<i>Condition: Bon</i>		<i>Poison</i>	7 / 7
<i>Sort Rapide: Aucun</i>		<i>Magie</i>	10 / 10

...

Eric quête de promotion des Mages de Combat en Guerriers Mages (recalibrer toutes les Tours Anti Dragons)

Niveau 32

5 768 Po + 130 000 à la Banque

Sud Est -> la **Guilde Obscure** -> cf. **Port libre #5**

Est

Stone

Sud

Maître Réparation (rang 7 - Dextérité 30) - rejoindre la guilde du service de protection - Puits (piège) - Auberge
 - Maître Désamorçer piège (rang 7 - Dextérité 30) - ouvert la nuit (en haut) - Maître Dague (rang 8 - Vitesse 40) -
 Maître Cuir (rang 10) -

Seigneur d'Enroth -> *Anthony* - *Anthony* quête de promotion des Clercs en Prêtres

Nord -> Forgeron - Armurier - fontaine + 10 niveaux

vers le Nord Est ou l'Est -> Baie Argentée

j'effectue un grand tour -> **Baie Argentée** -> la **Tour Anti Dragons** - l'Ecurie (quête **Loretta** semble ok) -> **Mist** -> la **Tour Anti Dragons** -> **Sorpigal la nouvelle** -> la **Tour Anti Dragons** - l'Ecurie semble ok (quête de **Loretta**) -> ...

Château de Ironfist #2

absence de **Tour Anti Dragons** - l'Ecurie (quête **Loretta** semble ok) - épée dans une pierre sur l'îlot doté d'un immense obélisque (**Force = 50**)

Nord Ouest -> suite de la Grotte de Snergel -> allez jusqu'à la double porte fermée à clé -> elle s'ouvre grâce à la clé de Snergel -> ... -> grande cavité -> 3 tonneaux - lettre de Snergel et hache de Snergel dans le coffre -> levier dans l'accoudoir du trône ouvre passage secret au Sud Est -> ossements + 5 Force -> anneau ? / ossements -> téléportation à l'entrée

vers le Nord -> la **Baie des Bandits** -> îlot **Nord Ouest** -> dépose de la statuette du dragon sur le piédestal -> vers l'ouest -> **Port libre** -> la **Tour Anti Dragons** -> vers le Sud -> ...

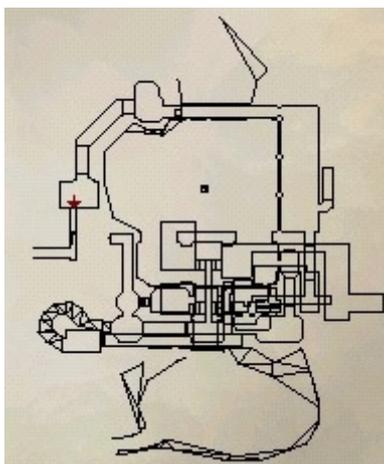
la Fange des Damnés #2

Sud Ouest -> dépose de la statuette du loup sur le Piédestal

Centre Ouest

Darkmoor -> annoncez la mort de Snergel à **Avinril** (Auberge) -> il vous laisse la hache de Snergel -> Maître Hache (**Expert**)

Nord ouest -> Château **DarkMoor** -> utilisez les sorts 'Bond' ou 'Vol' pour atterrir sur le promontoire -> bas Centre -> chaudron résistance magie + 1 -> haut -> à droite en face -> panneau ouvre cache secrète avec levier -> revenez et continuez à monter -> faites le tour -> 1ère porte -> ...



...

2nde porte -> vous arriverez, bien placé, au Nord de la grande cavité -> ... -> cage rouge suspendue -> 1/2 tour c'est trop chaud -> cf. **la Fange des Damnés #4**

retour à ...

Port Libre #3

Port Libre

je me sépare de *Sandeep* et engage *Georges*, le tailleur de pierre, dans une maison au Nord Ouest

je me sépare de *Michelle* et engage *Ral*, un charpentier, dans une maison au Nord Est de la mare

emmenez les réparer le Temple (*dévasté*) situé au Nord Ouest

rendez compte à *Anthony*, à *Stone*, dans les **Plateaux Glacés** -> il élève vos Clercs en Prêtres

<i>Mozart - Prêtre</i>		<i>Pts de Dulpt: 2</i>	
<i>Force</i>	21 / 21	<i>Age</i>	28 / 26
<i>Intelligence</i>	20 / 20	<i>Niv.</i>	34 / 34
<i>Personnalité</i>	59 / 59	<i>Expérience</i>	608166
<i>Endurance</i>	40 / 40		
<i>Dextérité</i>	16 / 16	<i>Attaq.</i>	+13
<i>Vitesse</i>	26 / 26	<i>Dégâts</i>	18 - 24
<i>Chance</i>	22 / 22	<i>Tirer</i>	+12
		<i>Dégâts</i>	11 - 15
<i>Pts de vie</i>	85 / 149	<i>Feu</i>	8 / 8
<i>Pts de Sort</i>	153 / 205	<i>Electricité</i>	10 / 10
<i>Pts d'Armure</i>	95 / 95	<i>Froid</i>	9 / 9
<i>Condition: Bon</i>		<i>Poison</i>	5 / 5
<i>Sort Rapide: Aucun</i>		<i>Magie</i>	10 / 10

...

Anthony -> quête de promotion des Prêtres en Grand Prêtres

en revenant à **Port Libre**, j'engage *Patty*, une négociante (bonus + 3 Marchandage)

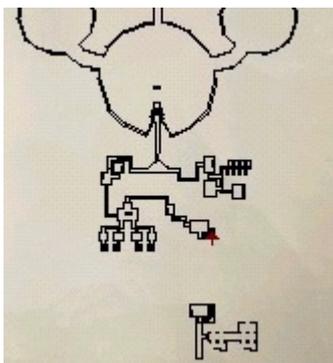
direction l'Ouest -> ...

Black Shire #2

Centre Est -> sur l'îlot -> le Temple du Serpent -> 2nde résurrection -> comment éviter le téléporteur automatique ? -> cf. **Black Shire #4**

Cité de **Black Shire** -> la **Tour Anti Dragons** (quête *Eric*) / **Ecurie** -> quête *Loretta* semble ok

Ouest -> suite de la Tanière du Loup -> tout au fond de la caverne à l'Ouest de l'autel du loup -> fantôme de *Balthazar* -> allez au fond de la caverne à l'Est de l'autel du loup -> vous trouvez (automatique) la perle de pureté que vous conserverez pour *Wilbur* -> détruisez l'autel du loup -> rendez compte à *Maria* au Sud Est de la cité de **Black Shire** -> aller retour à **Port libre** pour des entraînements (moins cher "qu'ici") - j'engage *Arnold* (Mystique -> bonus + 3 sorts) -> revenez à la Tanière du Loup -> au Sud de l'autel du loup, le passage est libéré -> 1er secteur -> 4 tonneaux -> ...



téléporteur (automatique) vers 2nd secteur -> évacuation d'urgence -> trop forts et surtout trop nombreux -> cf.
Black Shire #3

Niveau 37

2 194 Po + 132 000 à la Banque - reste 3 sorts Lumière et 3 sorts Ombre à acheter

vers le Nord -> ...

Krieg Spire #1

Sud Est

Krieg Spire

Sud Est -> Expert Lumière - Puits (?) - Tour (?) - fontaine (éradication) - *Emil* - Puits (téléporte dans **le Château Krieg Spire**) - Forgeron - Tour Anti Dragon (elle est déjà ok)

Nord -> r.a.s.

Ouest -> Centre d'entraînement - Armurier - Puits + 30 Niveaux - Ecurie (quête *Loretta* ok) - Alchimiste - Auberge

je m'arrête là et reviendrai plus fort maraver les minotaures <[:o)

les Plateaux Glacés -> Château Stromgard -> *Eric* élève vos Mages de Combat en Mages Guerriers -> la récompense en pièces d'or n'est pas affecté -> je m'en rajoute 5 000 grâce à l'éditeur de sauvegarde !

<i>Beethoven - Mage Guerrier</i>		<i>Pts de Dulpt: 1</i>	
<i>Force</i>	45 / 45	<i>Age</i>	33 / 30
<i>Intelligence</i>	21 / 21	<i>Niv.</i>	37 / 37
<i>Personnalité</i>	20 / 20	<i>Expérience</i>	739419
<i>Endurance</i>	40 / 40	<i>Attaq.</i>	+29
<i>Dextérité</i>	64 / 64	<i>Dégâts</i>	32 - 52
<i>Vitesse</i>	21 / 21	<i>Tirer</i>	+22
<i>Chance</i>	30 / 30	<i>Dégâts</i>	7 - 11
<i>Pts de vie</i> 237 / 290		<i>Feu</i>	3 / 3
<i>Pts de Sort</i> 87 / 128		<i>Electricité</i>	22 / 22
<i>Pts d'Armure</i> 103 / 103		<i>Froid</i>	0 / 0
<i>Condition: Bon</i>		<i>Poison</i>	7 / 7
<i>Sort Rapide: Aucun</i>		<i>Magie</i>	15 / 15



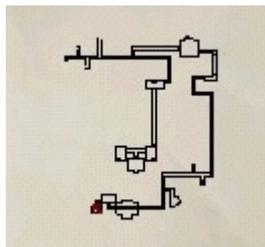
...

retour à **Black Shire** pour une formation -> j'engage *Brent* (Marchand - Marchandage + 6)

direction, le ...

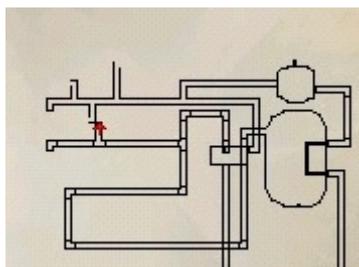
Château de Ironfist #3

Sud Ouest -> le Manoir de Corlagon -> **porte fermée** à l'Ouest (ok juste après) -> ...



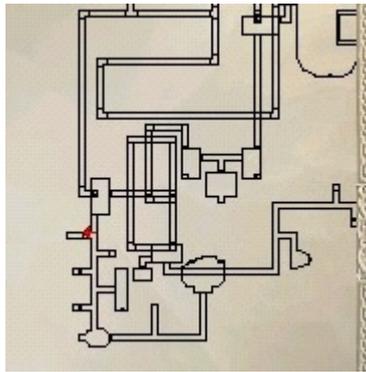
1er **interrupteur** au Sud -> ...

en revenant, laissez vous tomber dans la 1ère fosse -> ...



2nd **interrupteur** au Centre Ouest -> ...

revenez vers l'entrée -> la **porte fermée** Ouest est ouverte -> progressez -> ...



utilisez le sort 'Télékinésie' sur ce 3ème interrupteur -> ...

une pièce secrète dans les parages -> 4ème interrupteur dans la pièce juste avant la seconde fosse -> le cristal de Terrax est dans le coffre de la salle à l'Est -> allez au Nord pour ressortir

voguez jusqu'aux Îles de Mist -> Ouest de la Cité de Mist -> donnez le cristal de Terrax à Albert qui élève vos Magiciens en Archimages

Vivaldi - Archimage		Pts de Dulpt: 2	
Force	20 / 20	Age	36 / 27
Intelligence	73 / 73	Niv.	38 / 38
Personnalité	21 / 21	Expérience	774152
Endurance	22 / 22	Attaq.	+10
Dextérité	15 / 15	Dégâts	13 - 17
Vitesse	17 / 17	Tirer	+12
Chance	35 / 35	Dégâts	11 - 15
Pts de vie	163 / 208	Feu	22 / 22
Pts de Sort	236 / 300	Electricité	22 / 22
Pts d'Armure	101 / 101	Froid	13 / 13
Condition: Bon		Poison	17 / 17
Sort Rapide: Aucun		Magie	11 / 11

...

Niveau 40

4 387 Po + 120 000 à la Banque - reste 2 sorts Lumière et 3 sorts Ombre a acheter

levez les amarres pour la ...

Baie des Bandits #3

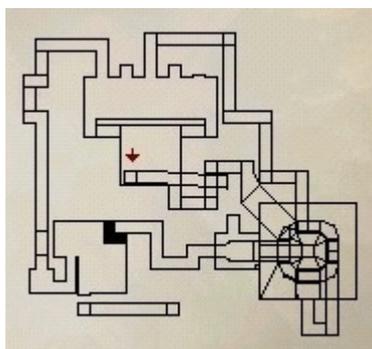
Île Centrale -> le Temple du Soleil -> 3 portes secrètes -> le calice sacré est dans le placard -> 10 Tonneaux

déposez le calice sacré au Temple (réparé) au Nord Ouest de la Cité de Port Libre -> filez vers les Plateaux Glacés -> Cité de Stone -> Anthony élève vos Prêtres en Grand Prêtres -> ...

Mozart - Grand Prêtre		Pts de Dulpt: 19	
Force	21 / 21	Age	30 / 27
Intelligence	25 / 25	Niv.	40 / 40
Personnalité	60 / 60	Expérience	813103
Endurance	43 / 43	Attaq.	+13
Dextérité	16 / 16	Dégâts	18 - 24
Vitesse	26 / 26	Tirer	+12
Chance	23 / 23	Dégâts	11 - 15
Pts de vie	216 / 216	Feu	8 / 8
Pts de Sort	276 / 276	Electricité	10 / 10
Pts d'Armure	97 / 97	Froid	9 / 9
Condition: Bon		Poison	5 / 5
Sort Rapide: Aucun		Magie	10 / 10

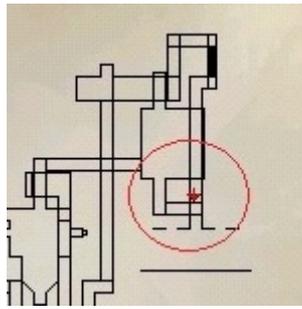


revenez à la Baie des Bandits -> Sud Est -> le Hall du Feu -> 2 ambres et fragment de journal dans le coffre -> pièce secrète -> 2 ambres dans le sac -> tombez dans 1er le trou -> tombez dans le 2nd trou au Sud -> tombez dans le 3ème trou -> porte -> ...



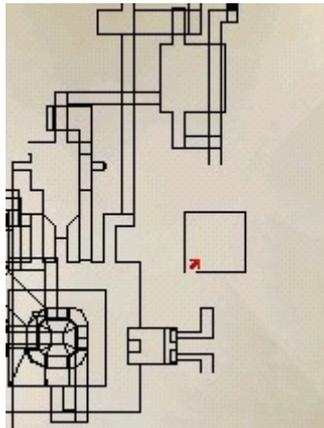
"ici", un 4ème puis un 5ème trou -> ...

vous arrivez dans une grand salle -> au bout du 1er couloir vers le Nord Est -> fontaine + 8 tous attributs -> 2nd couloir Nord Est -> progressez -> ...



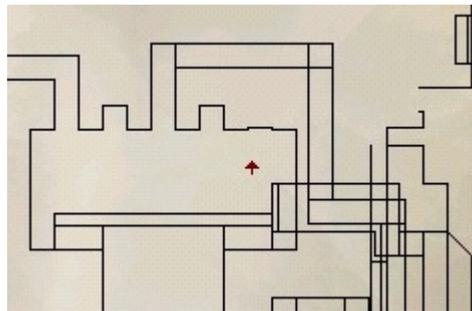
une **porte** demandant que tous les protections soient détruites (voir plus bas) -> ...

avancez -> vous perdez 1 **ambre** -> Ouest -> **porte** -> 1er **coffre** avec 1 **ambre** -> trou à l'Ouest -> ... -> vous êtes de nouveau dans la grande salle -> 2 trous à l'Est -> ...



allez en face à gauche -> ...

vous arrivez dans une salle avec une **porte** demandant que toutes les protections soient détruites (voir ci dessous) -> revenez au début grâce à une **figure de pierre** -> descendez jusqu'à ...



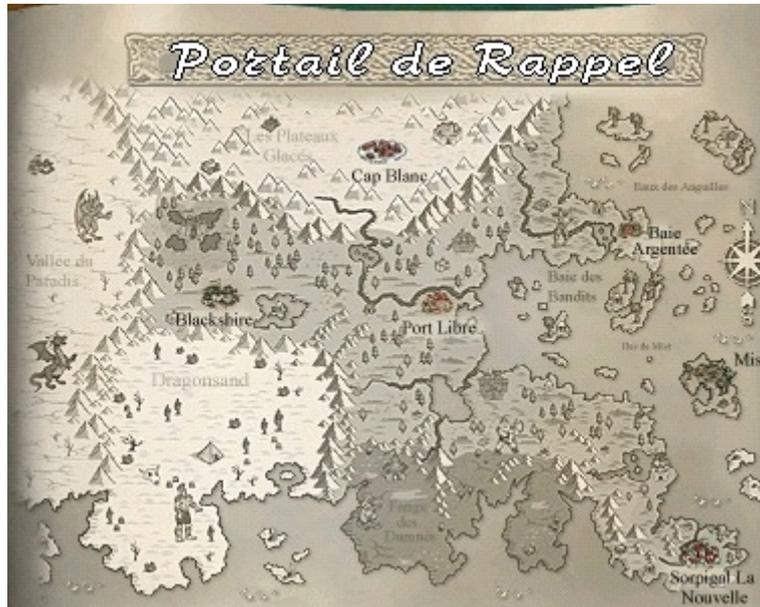
cette **porte** -> vous perdez 1 **ambre** -> ...

double trou -> **vous retrouvez la pièce avec le 1er coffre** -> revenez dans la grande salle -> 2 trous à l'Est -> descendez tout en bas -> prenez la **clef de coffre** sur le **cadavre du défenseur déchu** -> ... -> sautez pour ouvrir le 2nd **coffre** -> descendez -> Ouest -> la grande salle -> vous connaissez 2 chemins pour ouvrir la **porte** demandant que toutes les protections soient détruites -> revenez au début grâce à une **figure de pierre** -> parlez au **Seigneur du Feu** -> ...

Merci pour votre aide. Je vous suis reconnaissant d'avoir rouvert les canaux qui me permettent de subvenir à mes besoins. J'ai besoin de me reposer pour me recharger en énergie. Prenez ces bijoux en guise de remerciement.

arf ... les bijoux ... je les attends toujours !

je passe à **DarkMoor** à la **Fange des Damnés** pour faire un truc que j'avais oublié (ou bien l'ordre n'était pas le bon ?), checker l'Ecurie (quête *Loretta* ok) -> je pratique des formations Maître au **Château de Ironfist**, à **Mist**



Maître Eau et le sort "Portail de retour" facilite grandement les déplacements

puis à ...

Baie Argentée #2

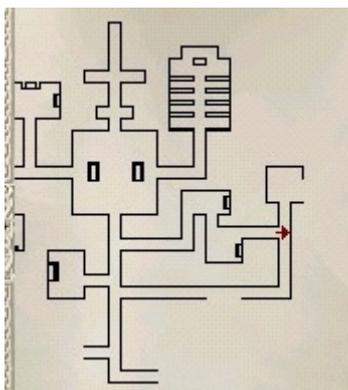
validez la quête des tarifs des 9 Ecuries auprès de *Loretta* au **Sud Est** de la **Cité Portuaire**

Nord Est -> je me rend le 21/12/1169 au Cercle de Pierre (présence d'une Auberge peu éloignée pour attendre une des 4 dates possibles) -> *Loretta*, par télépathie, élève vos Druides en Grands Druides - épée dans une pierre (Force ok) - épée dans une pierre (Force ok)

à la **Cité Portuaire** -> Sud Est -> *Loretta* quête de promotion des Grand Druides en ArchiDruides

Centre

Forteresse de Silver -> 3 **Tonneaux** -> ...



"là", le fantôme de John Silver évoque le traître Gerrard, la **croix** qui lui a été donné à ce dernier par les prêtres de Baa et sa nièce Mélody emprisonnée

lettre élégante dans le **coffre** de la pièce juste au Nord / **passage secret** vers le Sud -> ... -> la **croix** est sur le **cadavre d'un warlock** au Sud Est

Niveau 43

3 120 Po + 120 000 à la Banque - reste 1 sort Lumière et 2 sorts Ombre a acheter

c'est la pleine lune -> téléportation à ...

Port Libre #4

Nord Ouest -> le Temple de la Lune -> se référer à **Port Libre #2** pour la **grande porte** -> ... ->



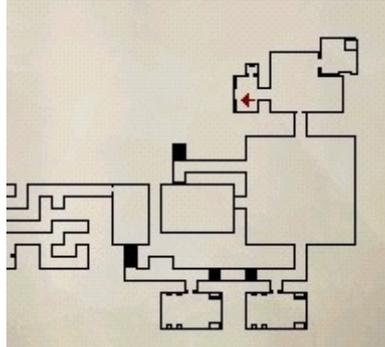
priez entre minuit et 1 h 00 du matin sur l'**autel de la lune** -> ...

Loretta, par télépathie, élève vos Grands Druides en ArchiDruides

retour à la ...

Baie Argentée #3

Nord Ouest -> Forteresse du Warlord -> cliquer sur le sol devant la 1ère porte -> 5 tonneaux -> passage secret dans la 1ère pièce au Sud -> ... -> 2 portes fermées à double tour à l'Est (voir plus bas) -> ...



Nord Est -> clef de la réserve dans le coffre à tiroirs - papiers de décharge dans le coffre derrière le passage secret -> Ouest -> ... -> passage secret dans la 1ère chambrée donne accès à un coffre caché -> dans le couloir des 4 chambrées, passage secret vers levier ouvrant un autre passage secret rejoignant la sortie de la Forteresse du Warlord -> revenez sur vos pas -> ... -> Nord -> tout au bout à l'Est, clef de la réserve dans le coffre à tiroirs + passage secret donne accès à un coffre caché -> retournez ouvrir les portes fermées à double tour -> la Réserve -> 10 tonneaux -> ...

téléportez vous à Port Libre -> Sud Est -> Osric au Château Temper -> il élève vos Cavaliers au rang de Champions

Wagner - Champion		Pts de Dulpt: 0	
Force	68 / 68	Age	37 / 30
Intelligence	16 / 16	Niv.	46 / 46
Personnalité	17 / 17	Expérience	1080405
Endurance	56 / 56	Attaq.	+35
Dextérité	72 / 72	Dégâts	22 - 31
Vitesse	38 / 38	Tirer	+19
Chance	27 / 27	Dégâts	11 - 16
Pts de vie	488 / 639	Feu	31 / 31
Pts de Sort	0 / 0	Electricité	14 / 14
Pts d'Armure	155 / 155	Froid	23 / 23
Condition: Bon		Poison	25 / 25
Sort Rapide: Aucun		Magie	15 / 15

...

depuis le Nord de Black Shire -> ...

Krieg Spire #2

Est -> Temple Ultime de Baa (cf. **Krieg Spire #4**) - fontaine + 5 toutes résistances (donne la mort)

Ouest -> Poste avancé des Démons -> plan des démons au sol -> tuez les tous -> ...

annoncez votre réussite à *Osric* au Château Temper situé au Sud Est de Port Libre -> revenez à **Krieg Spire**
-> ...

Centre

tarot du destin au sol -> en hauteur,



l'Ermite promet de mettre fin à l'hiver -> ...

allez rendre compte à *Eric* au Château Stromgard situé au Nord Est des Plateaux Glacés -> revenez ici -> ...

vers l'Est -> les Plateaux Glacés / vers le Nord -> impossible

Nord -> Laboratoire d'Agar (cf. **Krieg Spire #3**) / Ouest -> Cavaliers du Dragon (cf. **Krieg Spire #3**)

Nord Ouest -> Obélisque (4ème phrase) / Piédestal (quête *Twillen* ok)



...

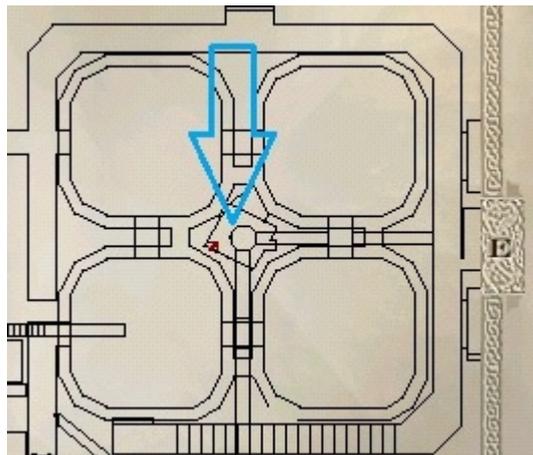
vers l'Ouest -> Eau Claire

Sud Ouest

chemin empierré montant vers le Château Krieg Spire

extérieur -> Temple de le Feu - fontaine + 40 CA - Maître Arc (en haut au milieu - rang 8 - Mage de Combat)

intérieur -> 2 portes fermées au Nord (reste 1 -> voir + bas) -> au moins 8 fers à cheval dans des coffres ou au sol -> ...

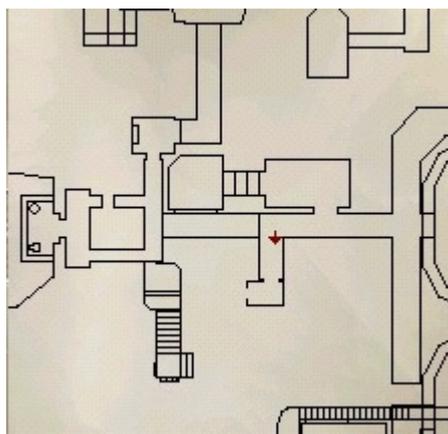


1 interrupteur "ici" en hauteur -> ...

Nord -> le Soigneur de Krieg Spire -> Nord Ouest -> Grande Cavité -> ... -> 15 000 pièces d'or dans une des torches -> le Gardien de Krieg Spire (je ne lui ai pas donné les 50 000 Pièces d'or) -> allez à sa gauche, vous êtes téléportés en bas -> ...



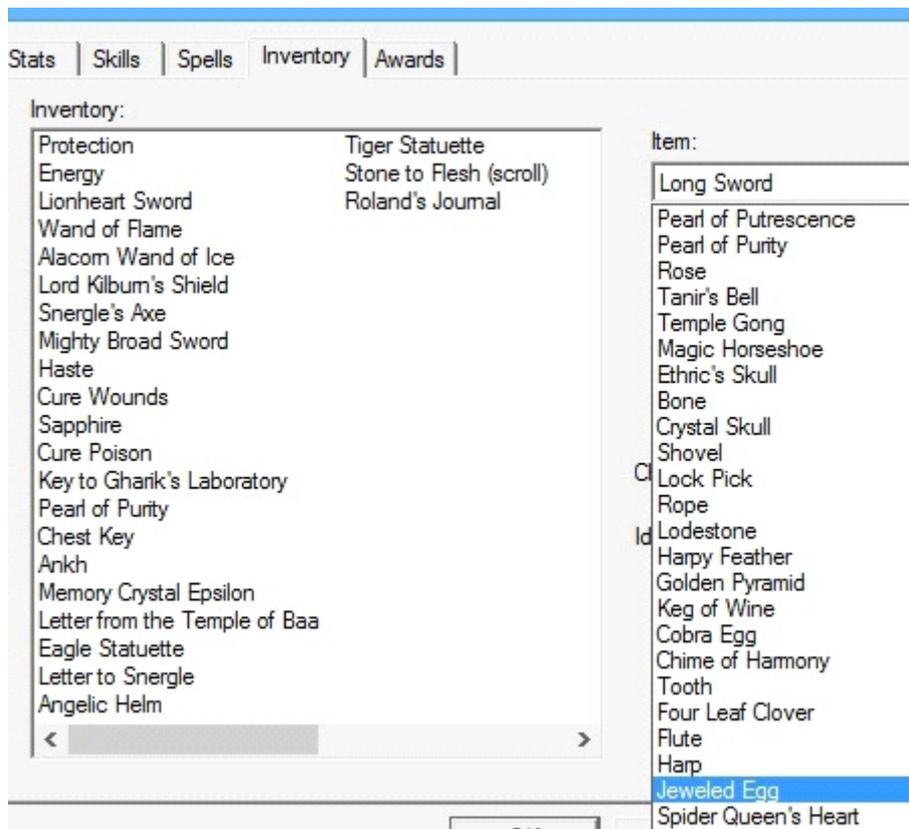
et arrivez dans le secteur de la 1ère porte fermée -> allez vers le Sud -> ...



ce passage se libère -> ...

affrontez Lurch -> sautez en bas -> cristal mémoire épsilon - 6 tonnes -> marchez sur le tapis pour sortir de cette salle -> revenez dans ce secteur Sud Ouest et fouillez les cages (pièce quasiment en surplomb de l'entrée) -> nom du message dans une d'elles -> ...

après vérification sur internet -> la 2nde porte fermée au Nord devrait être praticable une fois ouverte la 1ère -> c'est dans ce secteur que se trouve l'oeuf joyau -> utilisez l'éditeur de sauvegarde (cf. début de ce document) pour le créer dans l'inventaire d'un des membres de votre groupe -> ...



le voilà -> oeuf joyau = oeuf orné !

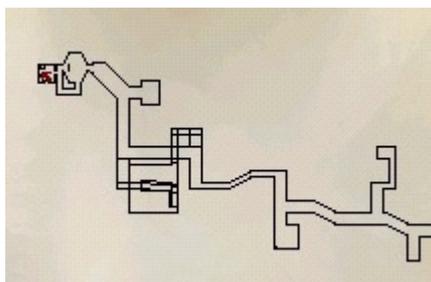
-> revenez à **Krieg Spire** et donnez le à *Emil* au **Sud Est**

Niveau 51

3 833 Po + 282 000 à la Banque - reste 1 sort Lumière et 1 sort Ombre a acheter

Port Libre #5

après vérification sur internet, c'est dans **la Guilde Obscure** au **Sud Est** des **Plateaux Glacés** que vous auriez dut trouver la localisation du *prince des voleurs* -> **les Egouts de Port Libre** -> retournez tout à l'Ouest -> ...



entrez dans la chambre secrète **que vous connaissez déjà** -> si vous avez 2 recrues, séparez vous de l'une d'elles **(au revoir Arnold)** -> lit -> ...



le prince des voleurs

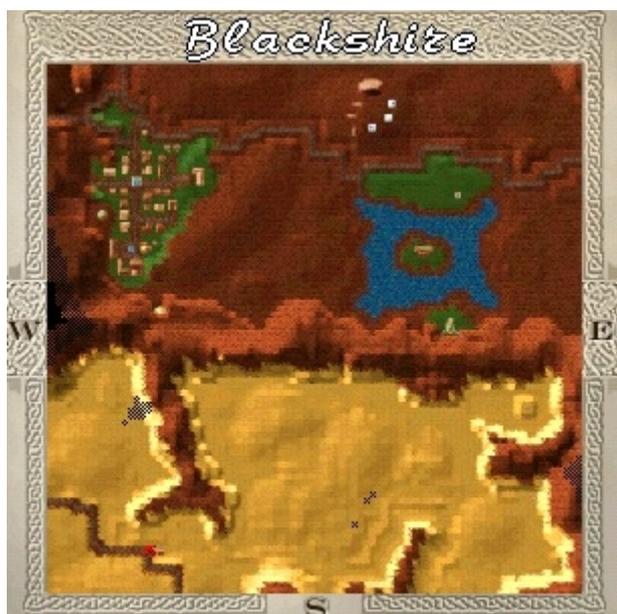
-> allez avec lui à à l'**Est** des **Plateaux Glacés** -> Sud de **Stone** -> *Anthony* est ravi de cette capture -> profitez en aussi pour lui remettre la **croix** (quête cachée) -> **j'engage Pamela** (*Mystique* -> **bonus + 3 sorts**)

Black Shire #3

le Sud désertique

Est -> **Obélisque** (5ème phrase)

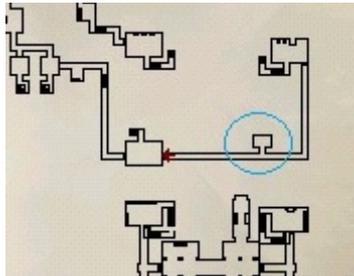
Sud Ouest -> Auberge



...

vers le Sud -> **Dragon Sand** / vers l'Ouest -> **la Vallée du Paradis**

Ouest -> fin de la Tanière du Loup -> allez au 2nd secteur (cf. **Black Shire #2**) -> 4 tonneaux -> 3ème secteur -> 11 tonneaux - la **perle de putrescence** est dans les parages (a priori, sur le cadavre du chef des loups garous) -> **passage secret** dans le couloir -> ...



interrupteur permet d'ouvrir le **passage secret** à l'Ouest vers le 1er secteur

sortez de là (**téléportation**) -> tout au fond de la caverne à l'Ouest de l'**autel du loup** -> donnez la **perle de putrescence** au *fantôme de Balthazar*

allez à **Baie Argentée** et prenez le Bateau (Mercredi) pour ...

Eaux des Anguilles #1

île Nord Est

Epée dans une pierre à l'Ouest (ok + tard avec 206 en Force)

Bateau - Auberge - Expert Arme Antique - Alchimiste - Temple - Château Alamos (voir + bas)

île Sud Centre -> Bateau - Auberge - Maître Lumière (la plus haute réputation -> cf. **Eaux des Anguilles #2**)

île Sud Est -> fontaine résistance magie + 20

Sud Ouest -> 3 îles -> Temple de le poison - Obélisque (13ème phrase) - fontaine résistances aux éléments +



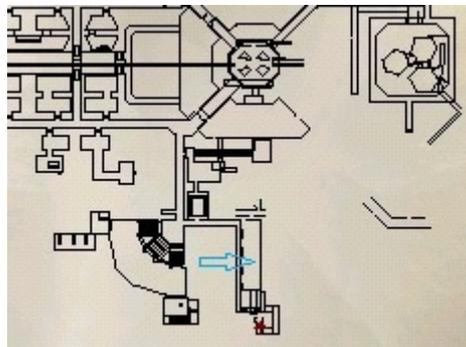
...

Château Alamos -> 4 tonneaux - 2 tarot du destin dans des coffres - porte verrouillée au Nord (ok + tard)

-> ...

*Gravé dans un arbre, le message suivant:
Le cinquième est deux fois le second, cinq lettres
en tout et pour tout!*

au Sud -> lettre a Gharik au sol (Gharik est mentionné) dans la pièce juste en hauteur du 1er arbre (à l'Ouest de ce dernier -> passage inaccessible au dessus des cages suspendues -> ascenseur sera fonctionnel + tard)



porte fermée ici -> sautez d'en haut !

je m'arrête là ... c'est un donjon "compliqué" -> suite cf. **Eaux des Anguilles #2**

Niveau 56 à 57

10 840 Po + 419 000 à la Banque - reste 1 sort Lumière et 1 sort Ombre a acheter

Krieg Spire #3

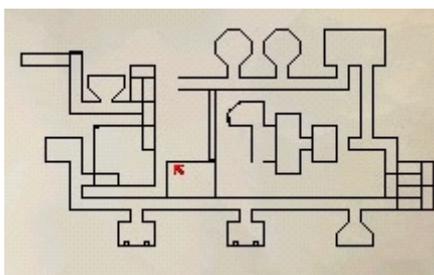
Nord -> Laboratoire d'Agar -> interrupteurs 1ères salles Ouest et Est -> interrupteur salle centrale -> descendez -> interrupteurs 2ndes salles Ouest et Est -> descendez à l'Est -> Nord Est -> chaudron (donne la mort) - page du journal d'Agar dans 1 des 2 coffres

à Port Libre, je me sépare de *Paméla* et engage *Dorothy* (Maître Magicienne - Bonus + 4 sorts)

Ouest -> Cavaliers du Dragon -> je n'ai fait que 2 grottes ... c'est ch*ant

Black Shire #4

Centre Est -> sur l'îlot -> suite de le Temple du Serpent -> pour éviter le téléporteur, au Sud Est, qui vous renvoie dans vos 22 -> ...



descendez dans cette pièce -> ... -> interrupteur ouvre passage secret vers le Nord -> à l'Est -> ... -> Centre -> la cage suspendue -> ...



je me sépare de *Brent* pour pouvoir emmener *Emmanuel*

à l'Ouest, des interrupteurs et un ascenseur permettent de retrouver la sortie -> Nord Ouest -> au Sud Est de la Cité de **Black Shire**, *Joanne* est ravie de retrouver son mari !

j'engage *Neal* (Marchand - Bonus + 6 Marchandage)

Niveau 58 à 59

11 940 Po + 509 000 à la Banque - reste 1 sort Lumière et 1 sort Ombre a acheter

Sud de **Black Shire** -> ...

Dragon Sand #1

vers l'Ouest -> l'île de l'Emite

Nord -> la Tombe de Varn (cf. **Dragon Sand #2**)

Sud Est -> Village -> Lucia échange des lampes magiques contre des pierres précieuses - Wilma échange pyramide et tonnelet contre accessoire - Tran échange pyramide et tonnelet contre arme - Lester échange pyramide et tonnelet contre armure - piédestal (quête twillen ok)

3ème résurrection -> j'embauche Jo au Village

île Sud -> fontaine + 10 tous attributs (éradication)

île Est -> fontaine + résistances aux éléments + 10 (éradication)

île Cente -> fontaine + 50 PV

île Nord -> Temple des Dieux -> + 20 tous attributs



...

Nord Est -> Obélisque (6ème phrase)

n.b : je n'ai du tout combattu partout ...

de passage pour entraînements à **Black Shire**, allez au Nord -> Cirque -> il est ouvert (nous sommes le 02/04/1171 -> il faut comprendre que les gens du Cirque sont itinérants - les installations elles, sont fixes -> s'il l'un est fermé, tentez votre chance à un autre emplacement) -> des jeux sont proposés -> comme vous pouviez le

supputer, *Nicolaï* est là -> ...



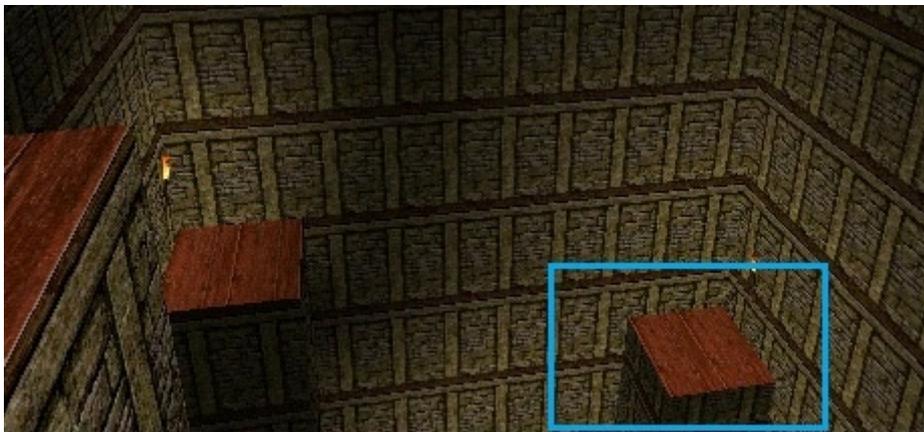
...

Château de Ironfist -> ramenez *Nicolaï* auprès de *Wilbur* au Château -> ... -> donnez le bouclier de Kilburn à *Wilbur* -> ...

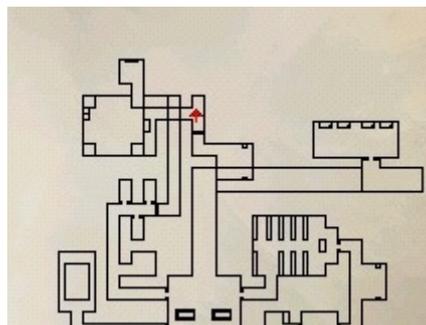
après recherche sur internet, il s'avère que j'ai loupé quelqu'une à ...

les îles de Mist #2

Est -> fin de Poste Avancé de Silver -> retournez, après le passage secret, au Nord Ouest -> ...



sautez avec le sort 'Bond' sur le 1er "pilier" -> des marches apparaîtront -> ... -> vous arriverez en hauteur -> ...



un passage secret au Sud / un passage secret au Nord -> ...



Melody, la demoiselle en détresse est là !

Château de Ironfist -> ramenez *Melody* auprès de *Wilbur* au **Château** -> *Wilbur* élève vos Paladins au rang de Croisés

Wilbur quête de promotion des Croisés en Héros / donnez lui la **perle de pureté** (quête verbale)

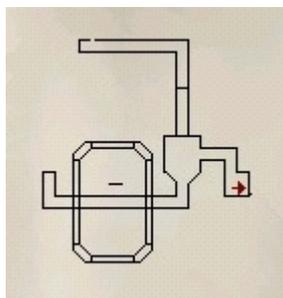
la Fange des Damnés #3

Nord Ouest -> Antre du Dragon -> tuez le et récupérez, sur son **cadavre**, la **griffe de dragon**

Château de Ironfist -> apportez la **griffe de dragon** au **Château** -> *Wilbur* élève vos Croisés au rang de Héros

Sorpigal la nouvelle #3

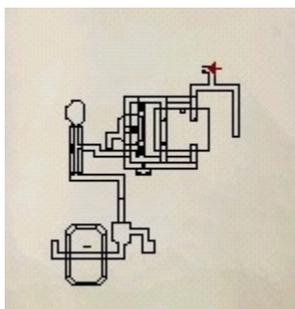
Nord Est -> île -> la Forge de Gharik -> descendez en bas -> ...



passage secret -> **levier** pour "déplier" le pont -> ...

levier ouvre passage secret -> **levier** ouvre porte Nord / **levier** ouvre porte Est -> **levier** ouvre porte vers pièce -> ... -> ne vous embêtez pas avec les autres leviers, allez en bas dans la lave et sautez avec le sort 'Bond' sur la passerelle la + haute au Nord Est -> **si besoin, placez vite une 'Balise de Lloyd' puis téléportez vous "ailleurs"** -> **cela stoppera les dégâts découlant de votre trempette dans la lave -> rappelez ensuite la 'Balise de Lloyd'**

-> ...

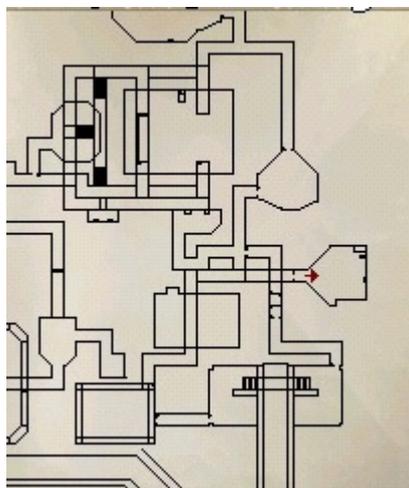


levier ouvre porte -> lettre à Marcus dans le coffre -> Sud -> ...

levier ouvre porte -> levier ouvre porte -> passage secret vers l'Ouest -> morceau du journal de Gharik dans 1 des 2 coffres (mention d'un cristal laissé au Château d'Alamos des Eaux des Anguilles) -> revenez vers l'Est -> levier ouvre porte -> levier pour utiliser l' ascenseur -> 2 leviers ouvrent 2 portes -> ...

salle avec couloir de lave -> Ouest -> 2 leviers ouvrent 2 portes -> cristaux -> montez -> levier ouvre porte ->

...



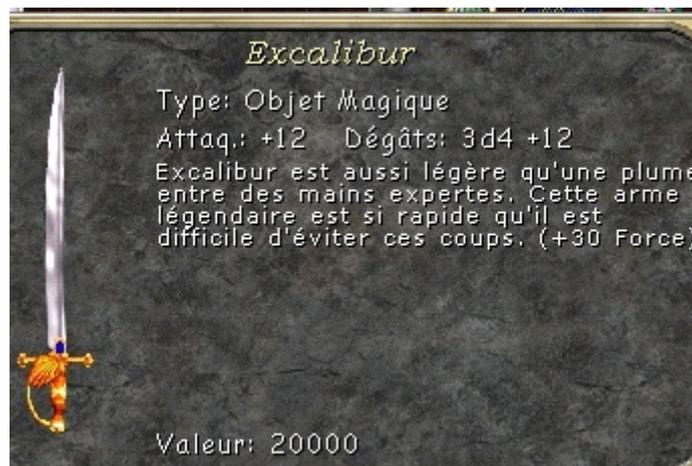
vous traversez un pont "jaune" -> levier ouvre porte -> ...

bibliothèque - sablier du temps dans le coffre

libre a vous d'explorer le couloir de lave en revenant en arrière -> ...

allez aux îles de Mist -> Mist -> Ouest -> donnez le sablier du temps à Albert

je passe aux Eaux des Anguilles -> île Nord Est -> Épée dans une pierre à l'Ouest -> je monte la Force de Wagner à 206 avec le sort 'Puissance' 2 anneaux et 1 amulette stockés à cet effet) -> ...



l'épée Excalibur

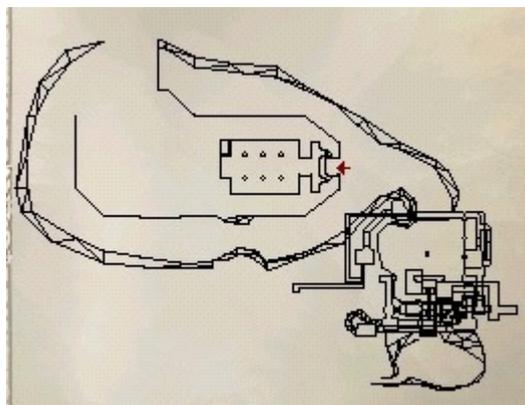
Niveau 62 à 63

4 407 Po + 541 000 à la Banque - reste 1 sort Lumière et 1 sort Ombre à acheter

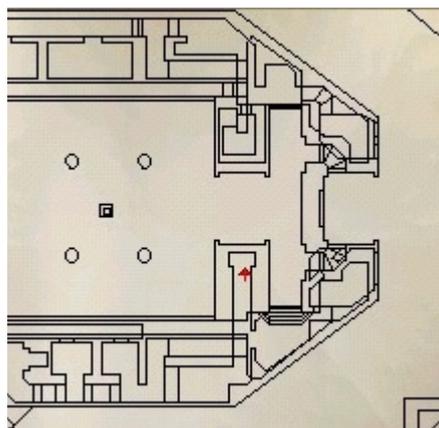
à **Black Shire**, j'engage *Damien* (Maître Magicien - Bonus + 4 sorts) -> j'ai donc 2 Maîtres Magiciens avec mon équipe (c'est une erreur, voir + bas)

la Fange des Damnés #4

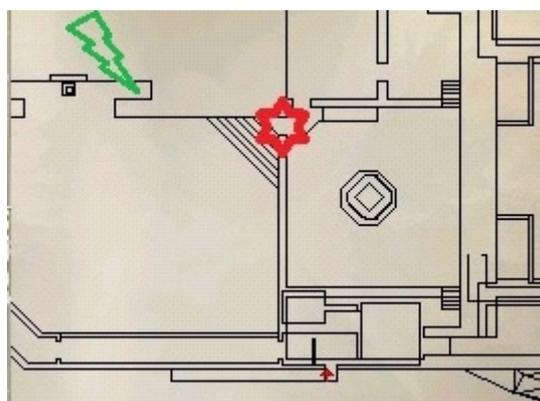
Nord ouest -> fin du Château DarkMoor -> après avoir remanipuler le levier, replacez vous au Nord de la grande cavité (cf. **la Fange des Damnés #2**) -> ... -> cage rouge suspendue (vous devez avoir le message 'la route a été nettoyée') - cristaux - tas d'ordures - 4 chaudrons résistance magie + 1 -> tarot du destin dans une pièce à l'Est -> Sud Est -> chaudron résistance magie + 1 -> revenez à la grande cavité et allez au Nord -> ...



une immense cavité s'offre à vous avec une construction en son sein -> cage bleue suspendue donne des épées longues -> après avoir monté les escaliers, explorez les côtés Nord et Sud -> ...



8 potions de réjuvenation "là" -> ...



Ouest -> impossible de progresser plus avant, comme s'il y avait un mur invisible en haut de l'escalier (l'étoile rouge sur l'image) -> ressortez de la construction -> Sud -> des tas d'ordures -> montez la pente ascendante -> passage secret -> faites le tour vers l'Ouest, descendez en sautant -> placez vous à l'Est du panneau pour combattre (éclair vert sur l'image) -> ...

récupérez le cristal mémoire delta en face -> cage rouge suspendue vous téléporte -> détruisez le livre des liches sur le podium -> choisissez de voler, ou pas, les morts dans les 3 sarcophages (impacte la réputation - je m'abstiens pour le moment et place une 'balise de Lloyd' "ici") -> ...

je me sépare de Damien car, après vérification, les Bonus de sort des 2 Maîtres Magiciens ne se cumulent pas ...

allez à la Fange des Damnés -> DarkMoor au Centre Ouest -> haut -> prenez votre récompense auprès de Terry

Niveau 65

7 190 Po + 530 000 à la Banque - reste 1 sort Lumière et 1 sort Ombre a acheter

à Sorpignal la nouvelle, j'engage Beverly (Maître d'Armes - Bonus + 3 toutes armes)

le Grand Conseil #1

au Sud Est de la Cité de Port Libre -> ...



surprise, malgré l'aval de *Wilbur*, *Slicker* refuse de vous accorder une audience auprès de l'*Oracle d'Enroth*

allez au Château de Ironfist -> le Château -> *Wilbur* vous donne *cape de Baa* et localise votre prochaine destination -> ...

Krieg Spire #4

Est -> Temple Ultime de Baa -> vous trouverez des gongs dans des coffres -> ...

1ère salle -> podium au Sud Ouest indique qu'il faut un Expert en Perception - Ouest -> porte fermée / 30 tonneaux au Sud Ouest / Nord Ouest -> document tête Baa 2

Nord -> Entrepôt -> 15 tonneaux

Ouest -> Entrepôt -> 5 tonneaux

Nord Ouest -> "trou" -> souterrain -> Sud Ouest -> ...



passage secret "là" -> 4 tonneaux

Sud Sud Est -> pièce avec 4 tête de Baa

je n'ai pas noté exactement où, mais vous avez trouvé clé du grand clerc (Ouest) et clef (Sud Sud Ouest vers les chambrées)

Est -> plusieurs accès dont 2 passages secrets (1 au Nord et 1 au Sud) pour arriver dans cette immense salle -> ... -> 5 chaudrons résistance Feu + 1 - 11 chaudrons résistance Magie + 1 -> toute puissante tête de Baa (+ 50 000 PE / baisse la réputation)

revenez dans cette pièce -> ...



vous trouvez lettre de Xenofex dans le coffre

allez au Grand Conseil (Sud Est de la Cité de Port Libre) -> dites deux mots à Slicker -> ... -> cliquez sur l'escalier

->

Salles de l'Oracle d'Enroth

panneau -> allez au Centre -> panneau -> descendez l'escalier -> l'**Oracle d'Enroth** (mur noir) -> ...

*Cristal de Mémoire Alpha manquant. Île de l'Ermite.
Cristal de Mémoire Bêta manquant. Kriegspire.
Cristal de Mémoire Delta manquant. Darkmoor.
Cristal de Mémoire Epsilon manquant. Alamos.*

amha, il y a une inversion car le cristal mémoire épsilon était à **Krieg Spire** ...

remontez -> placez **cristal mémoire delta** et **cristal mémoire épsilon** sur les "autels" au fond des couloirs colorés

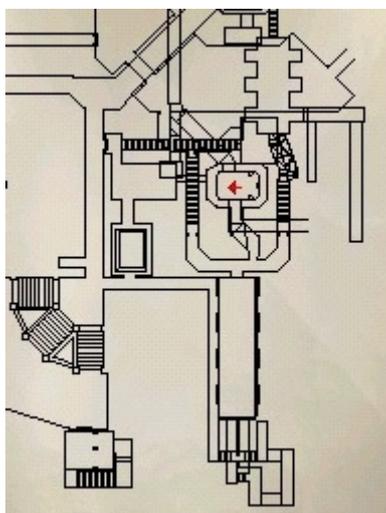
Eaux des Anguilles #2

la plus haute réputation pour devenir Maître Lumière sur l'île Sud Centre ->

Réputation: **Sainte** Rép.: 9502

...

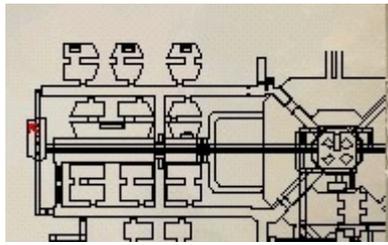
île Nord Est -> suite de Château Alamos -> repositionnez vous au Sud (cf. **Eaux des Anguilles #1**) -> Nord -> ...



un bouton (rend opérationnel l'ascenseur -> voir + bas) et le 2nd arbre "ici" -> ...

*Gravé dans un arbre, le message suivant:
Le second est à côté du troisième, oh aussi joli
qu'un poème!*

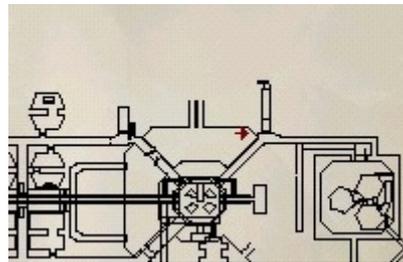
...



un long tunnel mène à un 3ème arbre à l'Ouest-> ...

*Gravé dans un arbre, le message suivant:
Le premier est la moitié du tout plus un,
dépêchez-vous!*

...



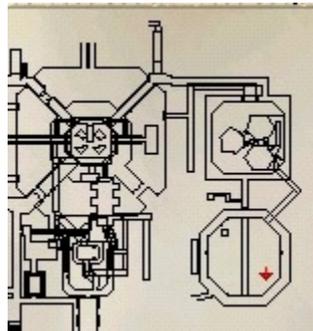
revenez à l'entrée -> gauche -> sautez en bas -> un 4ème arbre -> ...

*Gravé dans un arbre, le message suivant:
Le troisième est le premier de vingt-six, A à Z il
faut mélanger!*

...



clé du téléporteur et tarot du destin dans ce coffre -> ...



revenez à l'entrée -> gauche -> Nord Est (vous passez sur un parapet) -> ... -> Sud -> un 5ème arbre

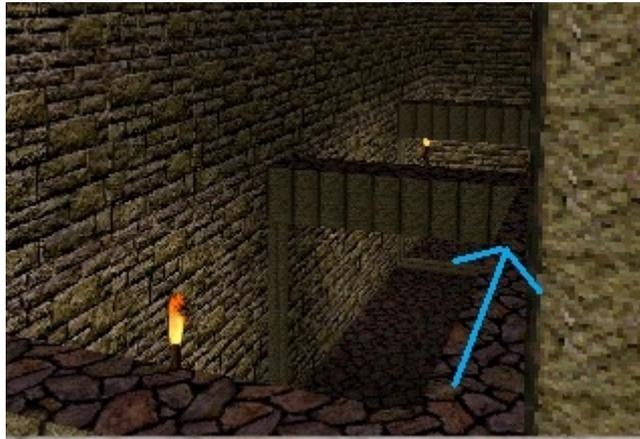
*Gravé dans un arbre, le message suivant:
Le tout est le huitième depuis la fin, Archibald est
vraiment votre ami!*

...

clef de la salle au trésor et tarot du destin dans le coffre à côté / couloir vers le Sud Est -> la salle au trésor

vous pouvez explorer le secteur Nord Est de l'entrée -> 5 tonneaux - 2 coffres avec chacun 1 tarot du destin

allez au 1er arbre (celui au Sud) -> Ouest -> ascenseur -> ...



empruntez le rebord au dessus des cages suspendues -> ...

entrez le mot de passe issue des énigmes des arbres (ce n'est pas si compliqué que cela -> les chiffres (ou nombres) obtenus correspondent aux positionnements des lettres dans l'alphabet -> 10 - 2 - 1 - 18 - 4 -> JBARD) -> récupérez le cristal mémoire bêta

allez au Grand Conseil (Sud Est de la Cité de Port Libre) -> Salles de l'Oracle d'Enroth -> placez cristal mémoire bêta sur un "autels" (libre) au fond d'un des couloirs colorés

Niveau 71 à 72

5 443 Po + 497 000 à la Banque - reste 1 sort Lumière et 1 sort Ombre à acheter

allez au Château de Ironfist -> le Château -> Wilbur -> vous avez l'autorisation d'user du Navire Royal (le Bateau nommé Reine Catherine accosté au quai du Village) pour vous rendre à ...

l'île de l'Ermite # 1

Sud Ouest

entrez de suite dans le ...

Temple Ultime de Baa

vous trouverez des gongs et des cristaux

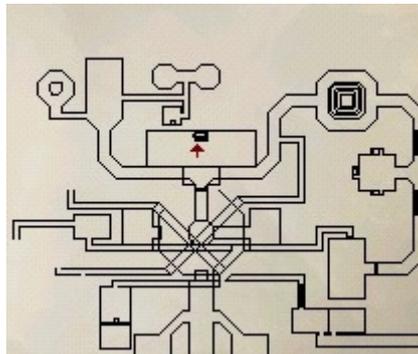
Cylindre téléporteur Juste à l'Ouest vers les Egouts de Port Libre -> ...

Nord Est -> autel du feu - autel du froid - autel de la douleur / temple de l'air -> résistance électricité + 10 (1 fois) / temple de la Terre -> résistance magie + 10 (1 fois)

Sud Est -> temple de l'Eau -> résistance froid + 10 (1 fois)

Sud -> temple du Feu -> résistance feu + 10 (1 fois)

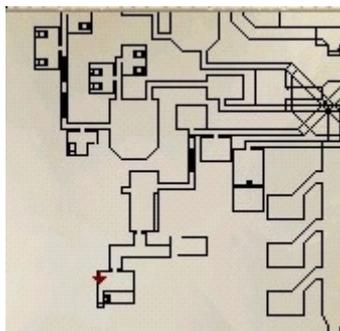
remontez au Nord -> couloir en forme d'épis -> 4 interrupteurs pour faire bouger les ponts ->



le cristal mémoire alpha est "là"

Nord Est -> des chambrées ...

Sud Ouest -> ...



coffre caché derrière un empilement de caisses

allez au **Grand Conseil** (Sud Est de la Cité de **Port Libre**) -> **Salles de l'Oracle d'Enroth** -> placez **cristal mémoire alpha** sur de dernier "autel" (libre) au fond d'un des couloirs colorés -> descendez et parlez à l'**Oracle d'Enroth** ->

Dragon Sand #2

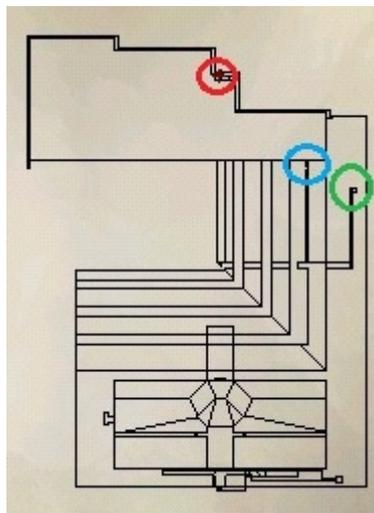
Nord

le Temple de Varn

hiéroglyphes dans le 1er couloir vers l'Ouest

couloir vers l'Est -> tapisserie -> pente douce vers l'Ouest -> ...

montez côté Est -> ...



rond bleu -> porte / rond rouge -> Temple de l'Eau (porte fermée à clef -> ok + tard)

rond vert -> passage -> ... -> interrupteur pour ascenseur montant -> 2 interrupteurs de gauche -> ressortez par la porte derrière vous -> revenez par l'entrée -> ...

portes à l'Ouest au bas de la Pyramide -> interrupteur dans la petite pièce Sud Ouest -> clef de la porte de feu, crâne de cristal et vertus de varn dans le coffre caché -> ...

je possède une clef de la porte noire sans localisation précise

retournez au Sud de la Pyramide -> portes rouge -> ... -> Salle du puits de Varn - inscriptions au Centre -> ...

Nord -> plein Ouest -> porte -> porte fermée à clef (ok + tard)

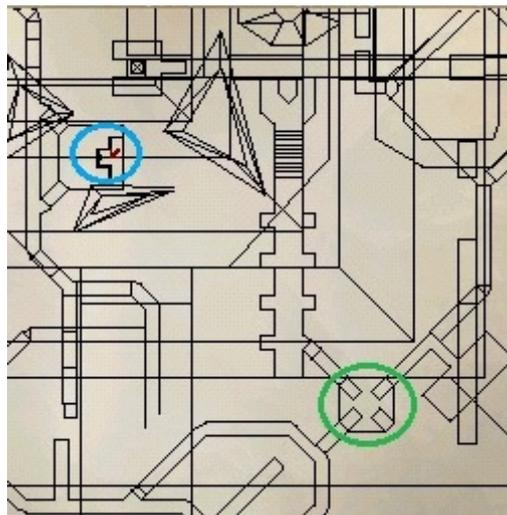
revenez vers l'Est puis au Sud dans le secteur avec des alcôves -> 12 lampes magiques -> ...



vous trouverez la hache conan (a priori, sur un cadavre)

vous arrivez dans la Bibliothèque -> étagères - 2 vertus de varn dans les "livres" jouxtant le coffre verrouillé (ok + tard)

revenez dans le couloir (vers l'Est, en dépassant celui allant à la Salle du puits de varn) -> allez au Sud -> porte -> "trou" -> "trou" -> ...

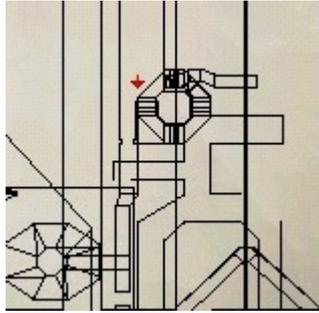


au rond vert, allez vers le Sud Ouest -> progressez -> vous dépasserez un "trou" -> rond bleu -> clé du Temple de l'Eau et vertus de varn dans un coffre -> ...

ressortez de là -> Sud de la Pyramide -> allez au Nord via l'Est (comme au début) -> Temple de l'Eau -> descendez -> crâne de cristal, vertus de varn et clef de du coffre de la bibliothèque dans le coffre

allez à la Bibliothèque -> vertus de varn et clé du coffre de varn dans le coffre

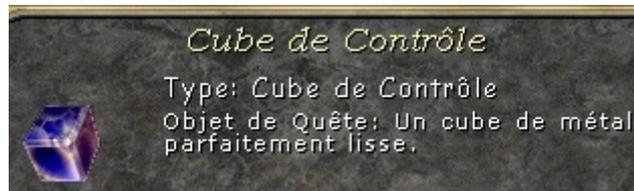
reste a trouver le coffre de varn ...



du côté de la **porte (ouverte)** qui vous a mené au rond vert sur l'image précédente -> un escalier en colimaçon avec 2 étages -> r.a.s -> ...

vous pouvez aussi dézinguer les djinns et apparentés à l'Ouest du Temple de l'Eau (**non obligatoire**)

repositionnez vous dans la salle du **puits de Varn** -> entrez les mots de passe de chaque profession (notés sur les **vertus de varn**), dans les **bassins de nettoyages** -> entrez le dernier mot de passe sur le **puits de Varn** -> descendez -> Salle de contrôle -> ...



récupérez le **cube de contrôle** dans le **coffre (de Varn)**

Niveau 77

10 408 Po + 598 000 à la Banque - reste 1 sort Lumière et 1 sort Ombre a acheter

allez au **Grand Conseil (Sud Est de la Cité de Port Libre)** -> **Salles de l'Oracle d'Enroth** -> donnez lui le **cube de contrôle** -> **Oracle d'Enroth**

allez au **Château de Ironfist** -> **le Château** -> haut -> Bibliothèque Royale -> ... -> redescendez et parlez à **Nicolai**

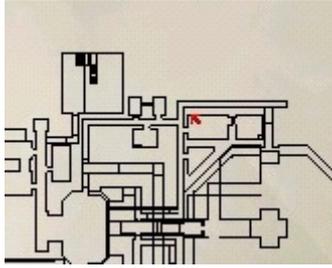
Niveau 83

2 824 Po + 398 000 à la Banque - reste 1 sort Lumière et 1 sort Ombre a acheter

revenez au **Grand Conseil (Sud Est de la Cité de Port Libre)** -> **Salles de l'Oracle d'Enroth** -> ...

le Centre de Contrôle

lisez les **panneaux** -> le 1er, dans la 1ère salle à gauche (**Nord**), vous enseignera la compétence Arme antique (**Blaster**) -> cherchez les **caisses** -> ...



interrupteur pour la porte juste à l'Est dans cette salle

pour la grande salle à l'Est, arrivez y par le Sud ... -> **reste salle + à l'Est (en bas)**

vous trouverez 8 **Blasters** et 4 **Fusils Blaster**

la Vallée du Paradis

j'arrive par la route depuis le **Nord Ouest de Black Shire**

vers l'Est -> **Black Shire** / vers le Nord -> **Eau Claire** / vers l'Ouest -> impossible / vers le Sud -> **l'île de l'Ermite**

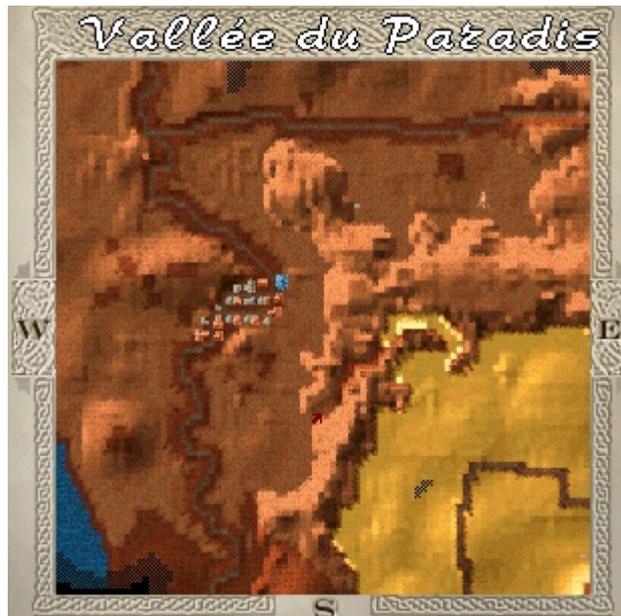
Nord Est -> Temple (**de Baa**) / **Centre Nord** -> **Obélisque (2nde phrase)**

Centre

Bourgade

Nord -> Auberge - Centre d'entraînement - Armurier - Alchimiste - Forgeron

Sud -> Maître Arme antique (**en posséder une**) - Maître ombre (**réputation très basse -> "terrifiante"**) - **tarot du destin au sol**



au Sud Est de la **Bourgade** -> passage dans la montagne

Sud Est -> fontaine + 100 puissance (?)

Niveau 87

10 224 Po + 394 000 à la Banque - reste 1 sort Lumière et 1 sort Ombre à acheter

Eau Claire #1

vers le Sud -> la **Vallée du Paradis** (j'arrive de là) / vers l'Ouest ou le Nord -> impossible / vers l'Est -> **Krieg Spire**

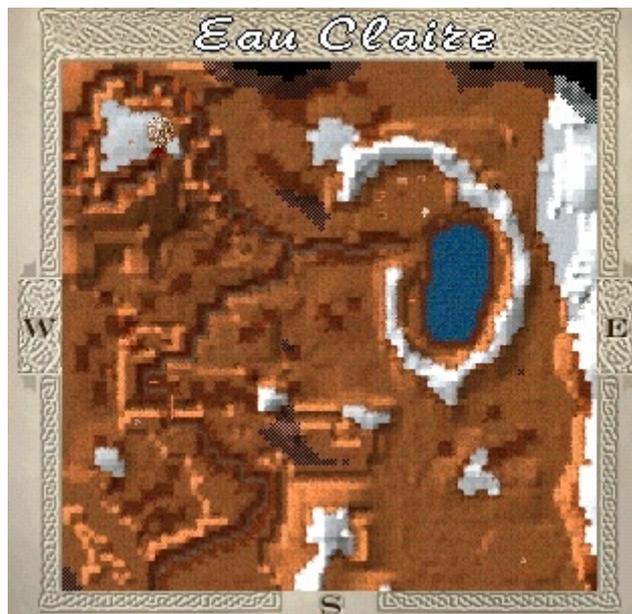
Sud Ouest -> fontaine (empoisonnée)

Nord Ouest -> fontaine (empoisonnée) - la Fourmilière (voir ci dessous)

Nord Est -> Piédestal (quête *Twillen* ok)

Centre -> Hameau détruit - Puits (empoisonné) - Obélisque (1ère phrase)

Sud Est -> fontaine + 50 tous attributs



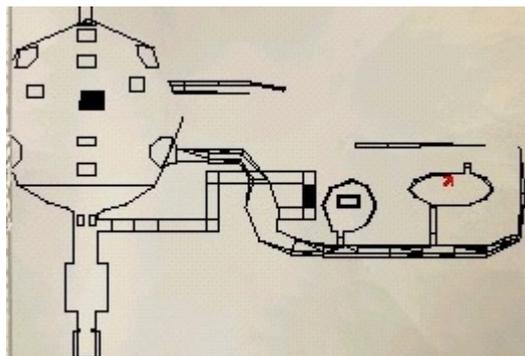
effectuez un aller retour à la Cité de **Black Shire** -> Nord Est -> *Twillen* a positionné des **objets**, à votre intention, dans le **coffre**

la Fourmilière

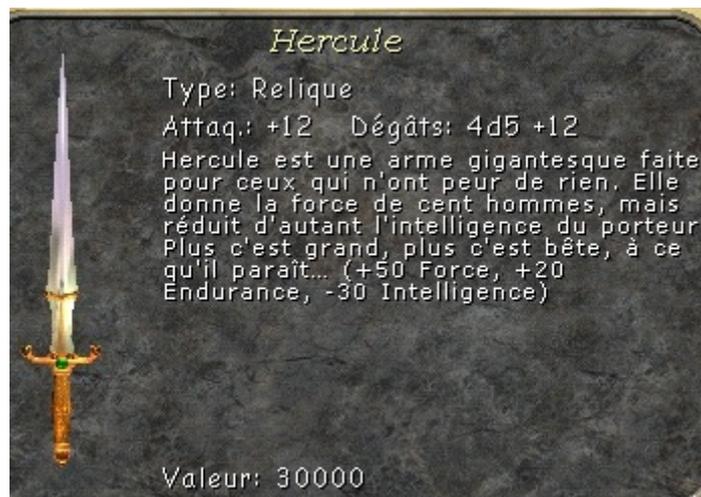
affrontez les démons de la grande cavité en haut en les faisant venir à vous

grande cavité -> porte fermée à l'Ouest (ok + tard) -> porte fermée au Nord (ok + tard) -> ...

"trou" Sud Est -> porte -> porte secrète près de l'entrée -> revenez -> porte fermée -> ...



porte suivante -> relique dans coffre - interrupteur -> vers la grande cavité -> ...



la relique est l'Épée à deux mains Hercule

"trou" Sud Ouest -> porte (nada) -> porte - interrupteur -> coffre -> porte - interrupteur téléporte à l'entrée -> revenez -> tonnelet + 20 PV -> porte fermée à l'Ouest de la grande cavité, s'ouvre -> ...

"trou" Nord Ouest -> interrupteur -> coffre -> porte secrète au Nord de la grande cavité, s'ouvre -> ...

"trou" Nord Est -> coffre dans pièce au Sud -> clef du sanctuaire dans coffre -> porte secrète au Nord de la grande cavité, s'ouvre -> ...

ressortez et revenez dans la grande cavité -> la trappe du "trou" central est ouverte -> ... -> porte au Nord Est s'ouvre avec clef du sanctuaire -> vous arrivez dans la Salle du Réacteur -> revenez -> Ouest -> porte vers la porte Nord de la grande cavité -> revenez -> interrupteur dans la petite pièce Ouest -> ...

manifestement, c'est ici qu'il fera revenir + tard -> pour détruire le Réacteur

Niveau 89 à 90

6 213 Po + 364 000 à la Banque - reste 1 sort Lumière et 1 sort Ombre a acheter

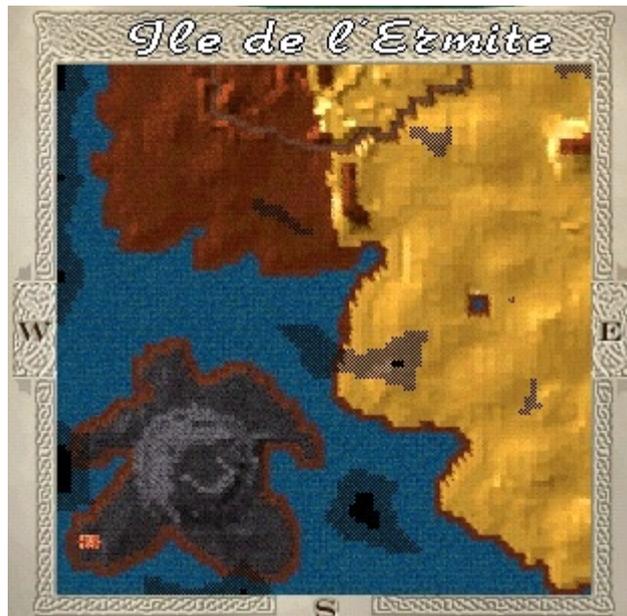
l'île de l'Ermite # 2

vers le Nord -> la Vallée du Paradis (j'arrive de là) / vers l'Est -> Dragon Sand

Centre -> fontaine (rajeunissement) - Obélisque (3ème phrase)

Sud Est -> 2 coffres (c'est pourri d'ennemis -> courez, prenez et fuyez)

Sud Ouest -> Temple Ultime de Baa (déjà fait) / dans le cratère du volcan -> nada



...

allez au **Château de Ironfist** -> **le Château** -> Nord Nord Ouest -> le **troisième oeil** est dans le puits (c'est assez logique que le prince l'ai égaré près de son lieu de villégiature ...) -> le Château -> **Nicolaï** vous donne la **cloche de Tanir** -> en haut -> Bibliothèque Royale -> **Archibald**, de nouveau éveillé (votre réputation prend une claque), vous remet le **rituel de l'emprisonnement sombre**

au Sud Est de la Cité de **Port Libre**, l'**Oracle d'Enroth** vous remémore ce que vous devez faire ...

parler. Pire encore, le réacteur ne peut pas être endommagé par des armes ou des sorts normaux. Vous devez trouver les armes antiques qui sont cachées dans le Centre de Contrôle pour le détruire.

...

vérifiez que chaque membre de votre groupe dispose de la compétence Blaster et qu'il dispose bien d'un (**Fusil**) **Blaster** -> au pire, si vous vous êtes délestés d'une (**ou plusieurs**) de ces **armes antiques** trouvées dans **le Centre de de Contrôle**, utilisez l'éditeur de sauvegarde -> ...



effectuez vos dernières montées de niveau en conséquence puis ... faites le plein de **rations** puis retournez

à ...

Eau Claire #2

sauf cas de décès d'un des membre du groupe, ne quittez plus la carte d'**Eau Claire** -> exit les montées de niveau

Nord Ouest -> la Fourmilière -> ...

vous ne pourrez y déposer de 'Balise de Lloyd' -> il est fort possible que la carte se soit réinitialisée -> reportez vous à **Eau Claire #1** pour refaire le cheminement jusqu'à la Salle du **Réacteur** en ne vous occupant que des **interrupteurs** et de la **clef du sanctuaire** -> vous pouvez vous reposer à l'extérieur et/ou utiliser la **fontaine** au Sud Est -> ...

détruisez le **Réacteur** avec vos (**fusils**) **blasters** -> ...



une fois en haut, positionnez vous vite dans le coin Nord Est (soit à main gauche de la Reine des Démons)

liquidez la Reine des des Démons à distance puis récupérez une **clé** sur son **cadavre** -> fuyez par la **porte** du coin Nord Est

cinématique -> BRAVO, vous avez sauvez **Enroth**

----- le Bilan -----

Samedi 13 Décembre 1172

durée estimée de la partie (rédaction du document comprise) -> 145 h 00

<i>Beethoven - Mage Guerrier</i>		<i>Pts de Dulpt: 1</i>	
<i>Force</i>	108 / 108	<i>Age</i>	33 / 33
<i>Intelligence</i>	72 / 72	<i>Niv.</i>	91 / 91
<i>Personnalité</i>	75 / 75	<i>Expérience</i>	4258677
<i>Endurance</i>	81 / 81	<i>Attaq.</i>	+54
<i>Dextérité</i>	100 / 100	<i>Dégâts</i>	57 - 72
<i>Vitesse</i>	80 / 80	<i>Tirer</i>	+40
<i>Chance</i>	78 / 78	<i>Dégâts</i>	13 - 18
<i>Pts de vie</i>	570 / 570	<i>Feu</i>	101 / 101
<i>Pts de Sort</i>	305 / 305	<i>Electricité</i>	67 / 67
<i>Pts d'Armure</i>	155 / 155	<i>Froid</i>	62 / 62
<i>Condition: Bon</i>		<i>Poison</i>	68 / 68
<i>Sort Rapide: Aucun</i>		<i>Magie</i>	37 / 37



<i>Compétences de Beethoven</i>		<i>Pts de Dulpt: 1</i>	
<i>Armes</i>	<i>Niv.</i>	<i>Armure</i>	<i>Niv.</i>
Lance Maître	28	Cuir Maître	18
Arc Maître	18	Mailles	1
Blaster	3		
<i>Magie</i>	<i>Niv.</i>	<i>Divers</i>	<i>Niv.</i>
Feu (Magie)	2	Marchand	1
Air (Magie) Expert	4	Musculation Expert	4
Eau (Magie)	2	Perception Maître	7
Terre (Magie)	2	Désarmer piège Maître	7
		Apprentissage Expert	4

<i>Wagner - Champion</i>		<i>Pts de Dulpt: 0</i>	
<i>Force</i>	169 / 169	<i>Age</i>	32 / 32
<i>Intelligence</i>	75 / 75	<i>Niv.</i>	91 / 91
<i>Personnalité</i>	76 / 76	<i>Expérience</i>	4270304
<i>Endurance</i>	99 / 99	<i>Attaq.</i>	+67
<i>Dextérité</i>	126 / 126	<i>Dégâts</i>	43 - 58
<i>Vitesse</i>	102 / 102	<i>Tirer</i>	+31
<i>Chance</i>	88 / 88	<i>Dégâts</i>	13 - 18
<i>Pts de vie</i>	1030 / 1030	<i>Feu</i>	100 / 100
<i>Pts de Sort</i>	0 / 0	<i>Electricité</i>	76 / 76
<i>Pts d'Armure</i>	127 / 127	<i>Froid</i>	74 / 74
<i>Condition: Bon</i>		<i>Poison</i>	48 / 48
<i>Sort Rapide: Aucun</i>		<i>Magie</i>	37 / 37



Compétences de Wagner		Pts de Dulpt: 0	
Armes	Niv.	Armure	Niv.
Epée Maître	28	Bouclier Maître	10
Arc Maître	8	Cuir	1
Blaster Maître	8	Mailles	1
		Plaques Maître	21
Magie	Niv.	Divers	Niv.
Aucun		Marchand	1
		Réparer Maître	7
		Musculation Maître	8
		Apprentissage Expert	4

Mozart - Grand Prêtre		Pts de Dulpt: 1	
Force	66 / 66	Age	30 / 30
Intelligence	60 / 60	Niv.	91 / 91
Personnalité	105 / 105	Expérience	4220615
Endurance	71 / 71	Attaq.	+28
Dextérité	64 / 64	Dégâts	17 - 37
Vitesse	63 / 63	Tirer	+28
Chance	75 / 75	Dégâts	17 - 37
Pts de vie	440 / 440	Feu	115 / 115
Pts de Sort	570 / 570	Electricité	72 / 72
Pts d'Armure	161 / 161	Froid	80 / 80
Condition: Bon		Poison	49 / 49
Sort Rapide: Aucun		Magie	38 / 38



Compétences de Mozart		Pts de Dulpt: 1	
Armes	Niv.	Armure	Niv.
Arc Expert	4	Bouclier Maître	10
Masse Maître	8	Cuir	1
Blaster Expert	4	Mailles Expert	4
Magie	Niv.	Divers	Niv.
Spiritisme (Collège) Maître	19	Marchand Expert	4
Esprit (Collège) Maître	17	Musculation	1
Corps (Collège) Maître	20	Méditation Expert	4
Ch. de la Lumière Maître	18	Apprentissage Expert	4

Vivaldi - Archimage		Pts de Dulpt: 6	
Force	65 / 65	Age	30 / 30
Intelligence	113 / 113	Niv.	91 / 91
Personnalité	66 / 66	Expérience	4237803
Endurance	89 / 89	Attaq.	+31
Dextérité	64 / 64	Dégâts	28 - 36
Vitesse	79 / 79	Tirer	+24
Chance	78 / 78	Dégâts	13 - 18
Pts de vie	448 / 448	Feu	104 / 104
Pts de Sort	570 / 570	Electricité	62 / 62
Pts d'Armure	101 / 101	Froid	69 / 69
Condition: Bon		Poison	50 / 50
Sort Rapide: Aucun		Magie	48 / 48



Compétences de Vivaldi		Pts de Dulpt: 6	
Armes	Niv.	Armure	Niv.
Bâton	1	Cuir Maître	10
Dague Expert	4	Divers	Niv.
Arc Expert	4	Identifier Expert	4
Blaster Expert	4	Marchand	1
Magie	Niv.	Musculation	1
Feu (Magie) Maître	19	Méditation Expert	4
Air (Magie) Maître	18	Apprentissage Expert	4
Eau (Magie) Maître	18		
Terre (Magie) Maître	18		
Ch. de l'Ombre Expert	16		

Réputation: **Mauvaise** Rép.: 16987

avoir réveillé Archibald m'a fait passer d'Angélique à Mauvaise

concoction de **potion** -> non / les derniers sorts lumière et ombre existent ils ?

quid des messages sur les **Obélisques** ?

----- **Conclusion** -----

finalement, il n'y a eut que 2 soucis (résolus) avec ces fichiers FR

le seul truc pénible -> la réinitialisation périodique des cartes

il ne faut pas s'attarder sur la cohérence globale de l'univers du jeu (au sens, est ce plausible -> je 'ai pas vu de terres agricoles - des monstres sont très proches voir carrément dans les villages/cités sans que cela gêne qui que ce soit

sur certains secteurs, il y a vraiment beaucoup trop d'ennemis -> c'est chronophage

au vu de l'ancienneté, des (très) bonnes quêtes découlant des différentes histoires et de l'ampleur de l'aventure, je classe **Might and Magic VI** comme étant un très bon jeu soit juste un poil en dessous du VII et du VIII -> le IX étant a part