

MIGHT + MAGIC VIII : DAY OF THE DESTROYER

Fevrier 2000 - dev. New World Computing - Version Gog -> 1.29 euros

***** Nomenclature *****

Commentaires / Conseils Textes / Objets / Interaction / Effet Permanent / Non réalisé Non vérifié

Important / PNJ / Recrutement possible

***** Installation du jeu *****

Utiliser le patch v2.4.1 pour une meilleure disposition d'écran (merci à @guigui pour cette indication)

<https://grayface.github.io/mm/#GrayFace-MM8-Patch>

***** Manuel FR *****

Introuvable au format numérique à ce jour

le manuel EN est dans le répertoire d'installation du jeu -> "MANUAL.pdf"

le manuel FR de **Might and Magic VII** peut être utile pour comprendre l'univers et le fonctionnement du jeu

http://spi4.free.fr/spi/IMG/might_magic/mm7/manuel_mm7.pdf

attention -> ce ne sont pas tout a fait les mêmes classes de personnage - se référer aux tableaux du manuel EN du VIII

***** Editeur de Sauvegardes / Bugs *****

Editeur de sauvegarde réalisé par les développeurs du jeu ->

<https://www.gamepressure.com/download.asp?ID=386>

la compétence Identifier Monstre marche systématiquement qu'une fois atteint le rang Grand Maître

***** LE JEU *****

Difficulté -> unique / Exploration libre / Gameplay -> (très) bon / IA ennemis -> restreinte

Vue de face même en combat -> On ne voit jamais entièrement les Héros seules les expressions faciales

apparaissent en bas de l'écran. Le groupe ne peut donc être scindé, aucun placement individuel est possible (outre cette infaisabilité en phase de pré Combat, c'est totalement absurde dans le cas des ouvertures de contenants possiblement piégés).

C'est surprenant au début mais on s'y fait ... de toutes façons, nous n'avons pas le choix et finalement, ça donne une "touche spéciale" à ce jeu !

En combat, l'approche est en temps réel ensuite, via la touche <Entrée> c'est du tour par tour .

Ne pas oublier que l'on peut booster les personnages de bien des façons avant d'engager l'affrontement.

Dans certains secteurs, il y a des manipulations sur des **Leviers**, **Boutons** etc. a effecteur pour progresser ou accéder à des endroits secrets

Montée de niveau -> Dans les centres d'entraînement -> Augmente PV et PS -> Donne PC

PC = Points de compétences a répartir sur celles connues (il faut 1 pt de + que précédemment à chaque fois)

Rangs dans les compétences : Novice 1 - Expert 4 - Maître 7 - Grand Maître 10

Apprendre Compétence -> Tiers / Marchands / Guilde de Magie <- Ils sont dans des habitations de façon générale

Faire attention, avant d'apprendre des compétences, au rang maximum selon la classe du personnage (cf. manuel)

Compétence Apprentissage -> **Novice I** -> + 9 % PE / Pas de crochetage a priori

Faire réparer immédiatement les **objets cassés** ... possibilité d'avoir un double dans le sac à dos (s'il y a de la place); Sinon, on peut stocker (temporairement) des objets dans l'inventaire des compagnons au repos à l'**Auberge de l'aventurier d'Avenshore** (éviter les **Coffres** , leurs contenus peut être renouveler à la longue ...)

Feu de Camps -> **Ration(s)** -> les garder pour les voyages / **Pomme** -> 1 **Ration** / **bol de nourriture** -> 1 **Pomme** -> le nombre de Rations est limité dans les bagages, achat dans les Auberges / Fouiller les **tas d'ordures** -> **Objets**

Des artisans peuvent nous fabriquer du **Matériel** a partir du **Minerai** qu'on leurs apporte. Il y a aussi des achats d'**objets spécifiques** auprès de certains marchands dans le but de les revendre à d'autres (avec des bénéfices au passage)

Même si la classe n'est pas présente dans le groupe, il est vivement conseillé d'effectuer toutes les **quêtes de promotion** possibles (selon son choix de faction pour le cas de **Garrote Gorge** [Chevalier -> Tueurs de Dragon / Dragon -> les Dragons])

On peut annoter les cartes et il ne faut pas s'en priver -> en plus de celles indiquées par le jeu, chaque tiers doit être indentifié avec ce pourquoi il est présent (commerce, apprentissage de base, auberge, recrutement, entraînement, donneur de quête, temple etc.) / des lieux spécifiques sont aussi à "cocher" (**Téléportation**, **Fontaine**, **Piédestal** etc.)

utiliser le sort 'oeil de Sorcier' (magie de l'air) pour détecter les ennemis et les **objets** a ramasser dans les parages (**aide aussi pour découvrir les caches secrètes**)

***** Bonus Temporaires & Permanents *****

Fontaine ou Puît -> Bonus Permanent ou Temporaire

Piédestal -> Bonus temporaire que l'on peut cumuler ou + x PC si réussite en cas de Défi

Type	Niveau	Points acquis
Bleu / Game	25	3
Orange / Contest	50	5
Rouge / Test	100	7
Blanc / Challenge	200	10

Région	Type
<i>Dagger Wound Island</i>	Bleu
<i>Ravenshore</i> (ville)	Blanc
<i>Ravenshore</i> (région)	Orange
<i>Shadowspire</i>	Blanc
<i>Alvar</i>	Rouge
<i>Ironsand Desert</i>	Rouge
<i>Ravage Roaming</i>	Rouge
<i>Murmurwoods</i>	Orange
<i>Regna</i>	Blanc

l'attribut affecté à chaque Piédestal de Défi peut changer lors de la réinitialisation périodique des régions

attendre d'avoir le score minimum demandé (niveau dans l'image ci dessus) pour l'attribut en question selon sa couleur <- je conseille de conserver tous les petits objets donnant des bonus aux attributs pour les utiliser (temporairement) lors des défis

Chaudrons -> Bonus permanent

Les Tonneaux donnent des Bonus permanents aux attributs selon leur couleur respective

Orange -> + 2 Intelligence / Bleu -> + 2 Personnalité / Jaune -> + 2 Précision

Vert -> + 2 Endurance / Rouge -> + 2 Force / Mauve -> + 2 Vitesse / Blanc -> + 2 Chance

Fer à cheval -> + 2 PC (près des Écuries ... et des 'licornes')

Potions Noires -> Certaines donnent un gros Bonus Permanent (+ 50 à un Attribut -> 1 fois par Attribut par Personnage)

Certains Objets des Bonus Permanents redeviennent actifs au bout d'un certain nombre de mois ou d'année(s), d'autres réapparaissent ... les Piédestals de Défi peuvent changer d'attributs

***** Réputation & Renommée *****

Elles sont affichées dans les statistiques (l'icône "Loupe" en bas à gauche si le patch 'GrayFace' est installé sinon en haut en droite) et elles impactent les tarifs et la possibilité d'obtenir des dialogues avec les tiers présents

Il y a une réputation spécifique à chaque carte (ou à chaque clan ?) - mieux vaut donc acheter un même objet là où l'on a la meilleure réputation (selon les frais de voyages) !

Cette donnée ne semblent pas intervenir pour le coût des formations ...

On peut faire jusqu'à 5 dons dans les temples pour augmenter sa réputation (elle passera de Neutre "Gris" à Neutre "Vert" dès le premier don) et recevoir une Bénédiction (Sort) / la compétence 'Marchandage' et la réputation locale influent sur le coût des soins auprès des guérisseurs

***** Primes *****

Suivre les consignes du requérant dans les Guildes de chasseurs de primes (encore faut il savoir où réaliser le meurtre => une bonne connaissance du jeu). Une fois "la chasse" engagée, il me semble qu'elle n'est pas indiquée dans le journal de quêtes ...

***** Arène *****

se rendre à l'Ecurie d'Avenshore ... une fois arrivée sur place, choisir le niveau de difficulté du combat parmi les 4 proposés

combattre puis collecter la récompense (ex. niveau Page -> environ 1 500 Po)

***** Combats & Afflictions *****

Bouton droit sur la cible pour voir ses défenses - A minima c.a.d. sans avoir la compétence 'Identifier Monstres' ou si cette dernière n'est pas assez développée, on peut constater son état de santé -> Barre de vitalité

ne pas oublier que l'on peut s'enfuir en cas de situation (très) tendue

En général, les Guérisseurs sont dans les Temples

État d'inconscience : Régénération, Sort de Soins ou repos dans une Auberge (bien moins cher qu'un Guérisseur !)

Effraiment (peur) -> Sort ou Repos

Paralyse -> Potion Blanche, Sort ou Guérisseur

Maladie -> Potion Orange, Sort ou Guérisseur

Poison -> Potion Mauve, Sort ou Guérisseur

Faiblesse : Potion Jaune, Sort ou Repos

Malédiction : Sort ou Guérisseur

Ivresse -> Repos

Folie -> Potion, Sort ou Guérisseur

Pétrification -> Potion Noire, Sort ou Guérisseur

Endormissement : Potion Verte, Sort, Guérisseur ou Repos

***** Magie *****

Chaque sort consomme un certain nombre de Points de Sort (cf. descriptif)

L'apprentissage des sorts, via des livres (achat ou découverte), dépend du rang dans la classe, c.a.d. qu'un sort comme 'Poing Volant' ne peut être appris si le personnage est 'Novice' en Magie du Corps

Tout comme pour les armes et armures, il faut faire attention aux limites de rang selon la classe de chaque personnage avant de se lancer dans une école de magie

Télékinésie -> outre le déplacement d' **objets** il peut servir pour ouvrir les **portes** et les **coffres** à distance et ainsi déclencher les pièges

***** Enchantement d'Objets *****

Le sort 'Enchantement d'Objet' (magie de l'Air) permet d'ajouter des Bonus **Permanents** à des **Objets** ayant un minimum de magie comme des **anneaux** ou des **amulettes** -> le résultat est aléatoire. ils se revendent bien entendu plus cher que l'original si on ne les conserve pas

Un sort comme 'Aura de Feu' donne lui des Bonus de Dégâts (de Feu) temporaire -> on choisira une arme parmi celles portées par un des membres du groupe <- 'Arme vampirique' s'utilise de la même façon

***** Jeu de l'Arcomage *****

Disponible dans les Auberges / gain de Po à la 1ère Victoire -> Inutile de rejouer dans la même Auberge par la suite

Ce jeu fait l'objet d'une quête spécifique, il faut gagner une partie dans chacune des 11 Auberges le proposant

***** Banque *****

Lorsqu'il y a une défaite de groupe, les personnages ressuscitent mais les Po que l'on avait dans les sacs à dos sont prélevées par ceux qui vous ont assassinés. D'où l'intérêt, pour ceux qui jouent sans reprise de sauvegarde, d'avoir de l'argent stocké en lieu sûr

c'est mon choix ... ça rallonge "un peu" le temps de jeu mais nous oblige à rester concentrer !

***** Voyage / Repos *****

Écuries & Bateaux -> Destinations différentes selon les jours / en cas d'indisponibilité -> attendre

Marche à pieds entre régions -> Consomme des **Rations**

Un personnage peut mourir s'il ne se nourrit pas assez (trop de temps de repos ou d'attente sans avoir de

Rations)

***** **Compagnons du PJ** *****

4 **Compagnons** peuvent rejoindre (simultanément) le héros gratuitement; Les **recrues** potentielles sont dans des habitations et dans les **Auberges de l'aventurier** -> un **compagnon** congédié ira dans celle la plus proche

on peut engager une **recrue** temporairement pour effectuer certaines actions (Marchandage, Identification, Désamorçage, Alchimie etc.) ou tout simplement, inspecter son équipement histoire de voir s'il n'y pas un échange à faire <[:o)

certaines quêtes demandent d'avoir une **recrue** bien identifiée dans le groupe

LA (IÈRE) PARTIE

je n'ai indiqué que les formations de niveau Novice, les autres (Expert, Maître et Grand Maître) apparaissent au fur et à mesure dans l'onglet 'Instructeurs' -> ces derniers sont localisés par un rond bleu sur les cartes

Mon Héroïne



l'aventure se déroule dans la région de Jadame

la plaie de la Dague

Cette région est celle des Hommes Lézards

île centrale - le Village de la Goutte de Sang

7 Tonneaux / Fontaines Intelligence + 15 (Centre Ouest), Soins et Chance + 2 (Sud Ouest)

Temple / Banque / Auberge 'Grog & Ragout' -> Arcomage (Ok) / Centre d'entraînement (niveau ? max.)

Formation Novice -> Apprentissage (Ok) - Perception (Ok) - Désamorcer (Ok) - Cuir - Musculation (Ok) - Maître d'Arme (Ok) - Marchandage - Hache - Masse - Bâton - Réparer Objet - Identifier Monstre

Commerces -> Objets Spéciaux - Apothicaire - Livres de sorts Esprit, Spiritisme et Corps - Livres de sorts Eau, Air, Terre et Feu - Armes - Armures

2 Téléporteurs : le 1er HS pour le moment -> île Nord Est / le 2nd -> secteur des 'pirates Regnans' -> a éviter au tout début

1er objectif : retrouver *Dadeross*, le responsable de la caravane, à la maison du chef du Clan (des Hommes Lézards) *Brekish Onefang*

Brekish Onefang nous donne une Pierre de Pouvoir et nous demande d'aller voir le Clerc *Frederik Tallimere* / *Dadeross* nous confie une lettre destinée à *Elgar Fillmoore* de la guilde des marchands à Ravensshore

Aislen veut que l'on soigne 6 malades alentours avec des parchemins soigner maladie, il en donne 3 -> Ok

Tisk recherche la Prophétie du Serpent -> 500 Po de récompense / *Rohtnax* recherche son frère *Ishtic* -> Ok

Hiss veut que l'on retrouve l'Idole du Serpent pour pouvoir lancer un sort important -> 2 000 po en récompense

Auberge de l'aventurier -> *Elsbeth Lamentia* (Vampire niveau 5 - Ok) / *Devlin Arcanus* (Nécromancien niveau 5 - Ok)

Frederik Tallimere (Clerc niveau 5 - Ok) détient une Pierre de Pouvoir et indique deux localisations (Sud -> Téléporteur & île Nord Ouest -> Temple abandonné)

Long Trail achète brandy de Tobesk (il y en a 2 dans les caisses de la caravane) et vend Tobesk

île centrale - 3 Maisons vers les Sud Ouest

Thistle veut les ingrédients pour faire une potion de Vitesse pure -> soit, après constat de ce qui a été prélevé de l'inventaire quand cela "a marché", 3 baies de veuve 2 fragments de météore 1 capsule de pavot 1 oeil de loup -> il donne une potion noire + 50 Vitesse

Languid a besoin d'une potion consacrée pour purifier l'eau - les contrebandiers de Ravensshore en possède peut être un exemplaire -> Ok -> donne des Po en récompense

île centrale - Sud

on trouve 2 parchemins **soigner maladie** dans des **coffres** / **Téléporteur** vers île Ouest

île Ouest

on trouve 3 parchemins **soigner maladie** dans des **coffres** au Centre

donner **parchemin soigner maladie** à *Bone*, *Fishner Tomb* et *Zévah Poised* / parler de *Rothnax* à *Ishtic* -> retourner voir *Rothnax* -> il donnera **potion(s) soigner blessures**

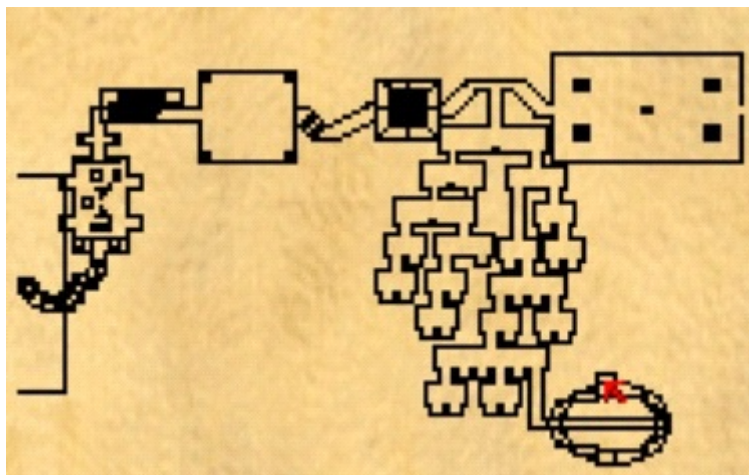
Téléporteur vers île Nord Ouest / 1 **Tonneau**

île Nord Ouest

Extérieur du Temple -> **Piédestal** rouge + 20 protection Feu / **Piédestal de Défi** bleu (attribut >= 25) + 3 pts **de compétences** (Ok PJ, Nécromancien, Clerc, Vampire et Chevalier -> Intelligence)

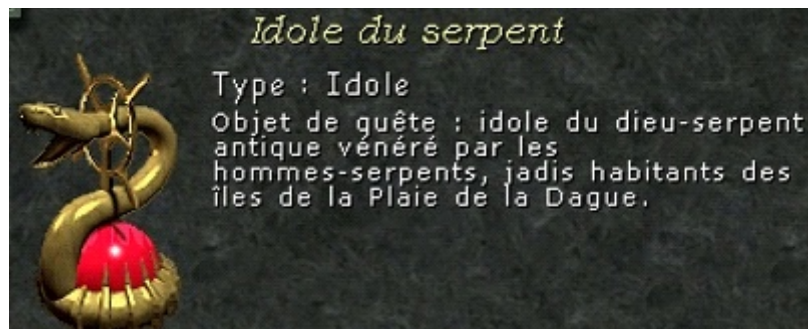
Est -> 3 **Tonneaux** / donner **parchemin soigner maladie** à *Husk*, *Lasatin le Balafré* et *Dirthic* -> retourner voir *Aislen*

Temple abandonné -> *Simon Templar* (**Chevalier niveau 5** - Ok) / 4 **boutons** à activer pour avancer / on trouve **la Prophétie du Serpent** et un **vieux parchemin** dans deux **coffrets** piégés derrière des **murs** pivotants (Perception nulle Ok) / on peut ouvrir les 4 **coffres** dans la salle piégée par deux grandes trappes "serpentueuses" (**il faudra sauter au bon endroit pour deux d'entre eux ...**) / 8 **boutons** à activer pour ne pas tomber dans la **fosse** piégée (pièce où le **sol** se rétracte) / en allant vers la salle suivante -> la **porte** sur la droite ...



on trouve **la Prophétie du Soleil** dans une **cache secrète**

Salle à l'Est -> présence de **plaques** comme indiqué dans le **vieux parchemin** -> reste à activer la bonne ...



l'Idole du Serpent sera dans un coffret encastré dans le mur Nord

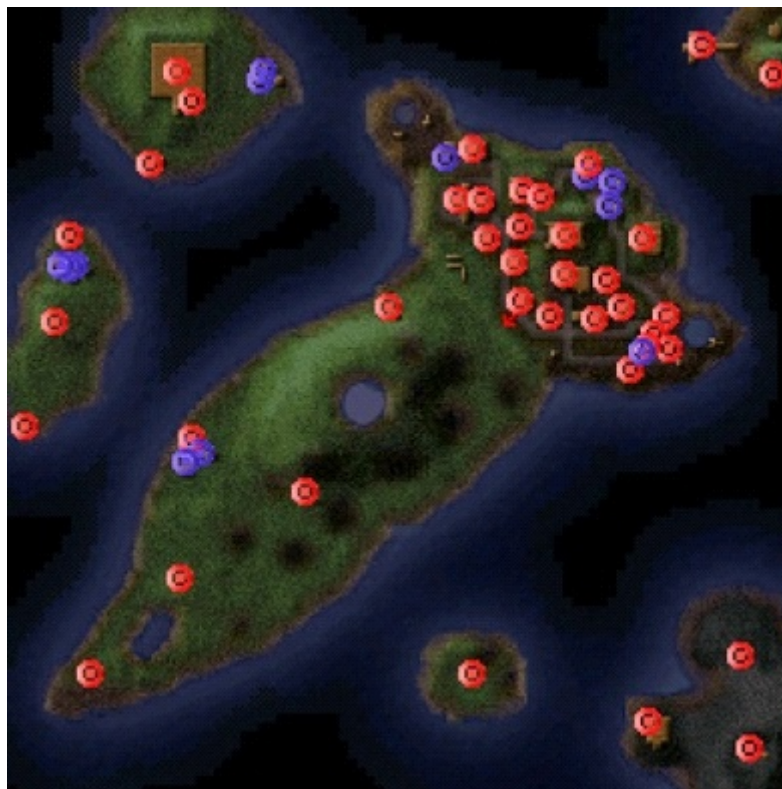
île Nord Est

Téléporteur -> île centrale - le Village de la Goutte de Sang / aller voir *Tisk* et *Hiss* / Bateau pour Ravenshore

îles Sud Est

de passage au niveau 16 pour une formation, j'y suis allé grâce au sort "Marcher sur l'eau" / 1 **Tonneau** sur la 1ère île / un **Téléporteur** vers le **Monde de la Terre** sur la 2nde (Ok + tard) et **Obélisque n° 9** (au sommet en hauteur)

Bibliothèque surélevée sortie du fond des mers -> présence de 'Tritons' -> quelques **parchemins** à collecter -> tout en haut (**bouton** sur le pupitre) -> **Grand Livre de Khel**



la carte de cette région

Repère -> le groupe est de niveau 5

Ravenshore

les habitants sont principalement des Elfes des Ombres

Sud de la rue transversale proche du Cristal d'Escaton

12 **Tonneaux** / **Puît** Force + 25 / Sanctuaire (temple) / Banque

Formation Novice -> Marchandage - Magie du Corps (Ok) - Cotte de Maille (Ok)

Commerces -> Armures - Livres de sorts Esprit, Spiritisme et Corps

Karanya Memoria (**Nécromancienne niveau 15**) / **Auberge de l'aventurier** -> *Thorne Understone* (**Troll niveau 5**)

2 Bateaux -> **la plaie de la Dague** - **ShadowSpire** - **Ravagabondage** / Ecurie -> **Alvar** - **ShadowSpire** - **Garrote Gorge** - **Arène** / *Neblick* vend **faux avoirs** et achète **poussière d'argent de l'océan** / **Guilde des chasseurs de primes**

la **guilde des marchands** proche des quais -> remettre la **lettre de Dadeross** à *Elgar Fillmoore* à -> 2 500 Po pour "avoir joué au facteur" -> **ce dernier** nous refile une **lettre de chantage** à destination d'*Arion Hunter* le chef des contrebandiers (des 'rats garous' ... ils seraient vers l'Ouest en remontant la côte) pour avoir son soutien (bateaux rapides) / en bas, dans **la bibliothèque** -> livre **histoire du Caveau du Temps** (**fait référence au trésor de Thorn**) et une **page arrachée d'un livre** (**mentionne des réponses à 3 énigmes dont on ne connaît [encore] pas la teneur -> ne pas jeter cet objet**)

Lathius souhaite qu'on lui ramène le légendaire **bouclier Eclipse** (Ok cf. **ShadowSpire** - **Sud Est** - **la Guilde des Nécromanciens**) - il donne 2 000 Po de récompense / *Reaver* rachète les **cuirs de Naga** 500 po la pièce

Cristal d'Escaton

porte verrouillée (Ok - beaucoup plus tard)

Nord de la rue transversale proche du Cristal d'Escaton

6 **Tonneaux** / **Piédestal de Défi** blanc (attribut >= 200) -> **+ 10 pts de compétence** / Formation Novice -> Réparer objets - Apprentissage - Arc (Ok) - Épée - Désamorcer - Perception - Alchimie - Identifier Monstre - Maître d'Arme - Musculation

Commerces -> Objets Spéciaux (2) - Armes - Livres de sorts Eau, Air, Terre et Feu - Apothicaire

Auberge 'Cantine de Kessel' -> Arcomage (Ok) / Centre d'Entraînement (niveau ? max.)

Arius (**Minotaure niveau 5**) / *Maylander* (**Clerc niveau 15**)

Tonk Blueswan annonce le tournoi d'Arcomage -> 11 Tavernes -> 11 victoires (Ok -> la récompense est dans le **coffre** verrouillé à proximité de son domicile)

Est - Caveau du Temps

fermé à clef -> Ok nécessite de découvrir les 9 **Obélisques** pour savoir où trouver la **clé** (trésor de *Thorn*) -> cf. textes juste après **le Monde du Feu** pour en avoir plus ...

route vers **ShadowSpire**

Bas Quartier - Ouest du Pont

1 **Tonneau** et des **tas d'ordures** / **Fontaine** empoisonnée / *Treblid* vend **pulpe de Tobesk** et achète **Tobesk** / Formation Novice -> Désamorcer - Perception

Auberge 'la guingette des Ogres' -> Arcomage (Ok) / *Maddigan la traqueuse* veut que l'on élimine les 'loups menaçants' de **Ravenshore** -> ils sont à l'Ouest, en extérieur et dans la **Tannière des Loups** (Ok + un **fragment de journal** de *Ciatlen Venitius* et l'**Os du destin** dans un **coffre**) - elle rachète chaque **peaux de loups** 250 Po

Ouest - Chapelle d'Eep

Extérieur -> **Piédestal de Défi** orange (attribut >= 50) -> + 5 **pts de compétence** (ok PJ - Chevalier - Clerc - Vampire - Nécromancien -> Chance / PJ - Chevalier - Clerc - Vampire - Nécromancien -> Personnalité) / 2 **Tonneaux**

Intérieur -> des 'animalistes', des 'rats garous' et des 'hommes rats' ... et plein de **contenants** (piégés) -> on trouve une **Buche d'eldenbrie** et un **fragment de journal** de *Ciatlen Venitius*

Sud Ouest - Crique des Contrebandiers

en longeant la côte vers le Sud Ouest côté **Bas Quartier** / 19 **Tonneaux** / 2 **murs** ouvrent des passages secrets / des 'rats garous', des 'animalistes' etc. / une **lettre** menaçante **de Zog** à à l'intention d'*Arion Hunter* le chef des contrebandiers et deux exemplaires de **fausses quittances** émises par *Zog* (pour escroquer les marchands d'**Alvar**) / une **potion consacrée** pour *Languid* (la **plaie de la Dague** - île centrale - 3 Maisons vers les **Sud Ouest**)

Arion Hunter nous demande de porter un **faux rapport** à *Stanley* (le chef des pirates - **île de Regna** - Ok) et de libérer sa fille (*Irabelle*, elle était mentionnée dans la **lettre de chantage** d'*Elgar Fillmoore*) faite prisonnière par un clan 'Ogres' dans la région d'**Alvar**

retourner voir *Elgar Fillmoore* à la **guilde des marchands** (**Sud de la rue transversale proche du Cristal d'Escaton**) -> il nous remercie (+ 48 de Renommée) mais les nouvelles ne sont pas bonnes (des caravanes disparaissent, une rumeur qu'un **lac de feu** serait apparue dans le **Désert du Sable de Fer** ... plus ce que l'on sait déjà voir ce que nous avons constaté ... tout ça après l'apparition du **Cristal d'Escaton**) -> il nous demande de nous rapprocher de *Bastian Loudrin* au QG de la **guilde des marchands** à **Alvar**

Nord Est - Tombeau du Seigneur Brinnie

Extérieur -> 2 **Tonneaux** / **Obélisque** n° 7 / **Oracle** -> **permet de récupérer des objets de quête que l'on aurait égaré (ou non trouvé ?)** / **Piédestal** blanchâtre protection Terre / des 'Centaures' / route qui mène à

Alvar

Intérieur -> une Flutte



la carte de la région d'Avenshore

Repère -> le groupe est de niveau 10 à 11

Alvar

les Elfes des Ombres y résident majoritairement

Sud - Village

Auberge 'Relais de Miho' -> Arcomage (Ok) / Formation Novice -> Désamorcer - Perception

avec les minéraux que l'on détient -> Kerin Brenam fabrique des objets et Karn Bowes des armures -> faire ces opérations avec le personnage qui a le plus haut score en Chance / Gibere achète de la pulpe de Tobesk et vend du brandy de Tobesk

Sud Est

des (dards de) 'guêpes' ... un campement -> un fragment de journal / un passage dans la montagne mène à un Nid de Guêpes -> pot de Gelée royale de guêpes / route qui mène au Désert de Sable de Fer

Sud Ouest

Chaudron sale -> + 2 protection Terre et tas d'ordures / des (oreilles d') 'Ogres' ... route vers MurmursWoods

Centre & Est

accès aux plateaux en surplomb -> utiliser sort 'Sauter' -> Obélisque n° 5 sur plateau Est

1 Piédestal de Défi rouge (attribut >= 100) -> + 7 pts de compétence (Ok PJ, Vampire et Chevalier -> Précision / Vampire, Clerc, PJ et Nécromancien -> Personnalité)

Ouest - Forteresse des Ogres

des tas de d'ordures à l'extérieur / intérieur -> 1/2 tour -> trop nombreux trop forts à ce stade du jeu

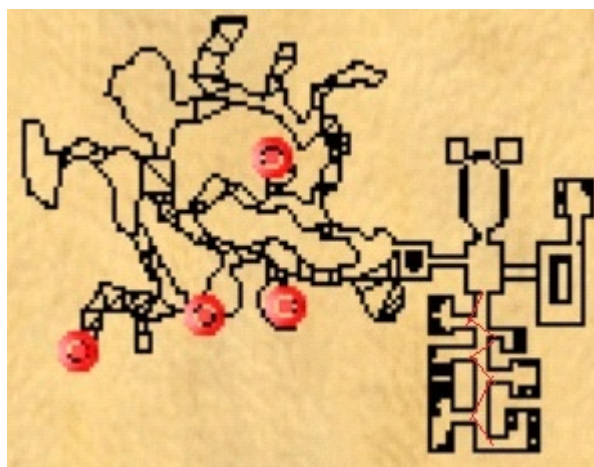
Niveau 19 -> un fragment de journal de Ciatlen Venitius dans un des deux coffres en haut -> un bouton tout proche pour ouvrir l'accès vers le sous sol -> 2 clés de prison sur cadavres -> libérer Irabelle Hunter -> 9 Tonneaux -> retourner voir Keldon sur la rive Est pour 5 000 Po de récompense -> aller voir Arion Hunter à la Crique des Contrebandiers d'Avenshore - il met ses bateaux a disposition de la guilde des marchands et nous donne 10 000 Po - X Tonneaux

Nord Ouest - Enceinte des Nains de l'Ombre

à l'instant T, j'attends, rien ne presse ...

Niveau 19 -> la Hache de Balthazar dans un des coffres a Sud / 9 Tonneaux

Niveau 30 -> corridor vers le Sud à l'Est (piège qui lance des rochers depuis le fond) -> longer le mur de droite soit celui à l'Ouest - ouvrir alternativement les portes d'en face avec le sort 'Télékinésie' - sauter de porte en porte une fois qu'elles sont ouvertes - j'y ai trouvé, dans une des malles, l'anneau des mondes (protection + 40 Eau, Air, Terre et Feu)



le plan de l'Enceinte des Nains de l'Ombre

Extérieur -> accès au plateau en surplomb -> utiliser sort 'Sauter' -> des 'Ogres' - 1 Chaudron + 2 protection

feu

Alvar - Rive Ouest

Formation Novice -> Apprentissage - Marchandage - Perception - Désamorçer - Maître d'Arme -
Musculature - Armure de Plates (Ok) - Bouclier (Ok) - Alchimie - Identifier Monstre - Dague - Epée - Réparer
objet - Identifier objet

Guilde des chasseurs de primes / **Piédestal** sort 'Jour des Dieux' / Temple / Auberge 'Appat du gain' -
Arcmage (Ok) / Centre d'entraînement (niveau ? max.) / 15 **Tonneaux**

Commerces -> Armes - Armures - Apothicaire - Objets Spéciaux - Livres de sorts Air, Terre, Eau et Feu -
Livres de sorts Esprit, Spiritisme et Corps

Rohani Oscleton (**Elfe - niveau 5**) / *Jasp Thelbourne* (**Elfe niveau 15**)

Asael Fromago, le spécialiste des fromages, en recherche trois -> une **meule de frelendeau**, une **Buche d'eldenbrie** et une **boule de denduck** -> il donne 25 000 Po pour nos efforts de recherche de "ces gourmandises"

Relburn Jibbes -> **Quête de promotion** Elfe des Ombres -> retrouver *Cauri Blackthorne* qui est partie au Temple du Soleil à **MurmursWoods** (Ok)

Bastian Loudrin, au QG de **la guilde des marchands**, nous demande de trouver un témoin qui a assisté à l'apparition du **lac de feu** dans le **Désert de Sable de Fer** - il faudra ensuite l'être escorté jusqu'à lui ...

Alvar - Rive Est

des **tas de d'ordures** et 1 **Tonneau**

Keldon veut la peau de *Zog* et de ses congénères de **la Forteresse des Ogres** (Ok voir plus bas niveau 19) - il rachète leurs **oreilles** 500 Po l'unité / *Veldon* achète les **dards** (de 'guèpes') 500 Po chaque exemplaire

avec les **minéraux** que l'on détient -> *Bombah* fabrique des **armes** -> **faire cette opération avec le personnage qui a le plus haut score en Chance**

Rihansi demande les ingrédients pour concocter une **potion de Chance pure** -> soit, après constat de ce qui a été prélevé immédiatement de l'inventaire, 2 **fragments de météore** 2 **capsules de pavot** 1 **soufre** 1 **racine de phima** -> elle donne une **potion noire + 50 Chance**



la carte de cette région ...

Repère -> le groupe est de niveau 14 à 15

Désert de Sable de Fer

Village de Rouillemont

il est peuplé principalement de Trolls

7 **Tonneaux** / Auberge 'la Gorge Sèche' - Arcomage (Ok) / Écurie -> **ShadowSpire** - **Ravenshore**

Formation Novice -> Perception - Désamorcer

BigFist Slowstepper nous indique la présence d'un tunnel à l'Ouest du **lac de feu** / *Heather Goblinreaver* annonce des 'Cyclopes' hostiles au Sud Est

Talion veut les ingrédients pour faire une **potion d'Endurance pure** -> soit, après constat de ce qui a été prélevé immédiatement de l'inventaire -> 1 **fiolle de sang de 'gog'** 1 **écorce épineuse** 2 **racines de phima** 2 **fragments de météore** -> il donne une **potion noire + 50 Endurance**

Sethrc Thistlebone (**Troll niveau 30**)

Pole veut que l'on distribue des **potions de protection contre le feu** aux 6 habitants les plus au Sud (Ok); Il en donne 3 -> frère *Hearsthwon*, *Celia Stone* et *Medwari Elmsmire* dans un 1er temps

niveau 68 -> j'ai fait concocter les 3 **potions de protection contre le feu** par *Nathaniel Roberts* (**Nécromancien niveau 15** - compétence Alchimie montée à 8 - rang Maître) -> *Gregory Mist*, *Hobert* et *Mickel Smithson*

- Potion de **Réveil** = Energie (fiolle Jaune) + Magie (Fiolle Bleu)
- Réveil + Energie (Jaune) = **Durcir Objet**
- Potion de **Maladie** = Soin (Fiolle rouge) + Energie (Jaune)
- Maladie + Soin = **Hate**
- **Durcir Objet** + **Hate** = **Protection contre le feu**

avec cette formule trouvée sur un site internet

Overdune Snapfinger est notre témoin; Cependant, avant de nous accompagner jusqu'à **Alvar**, il veut que nous déposions l'**urne de cendres** de son frère dans le tombeau familial au **Cimetière du Village de Rouillemont** (Ok)

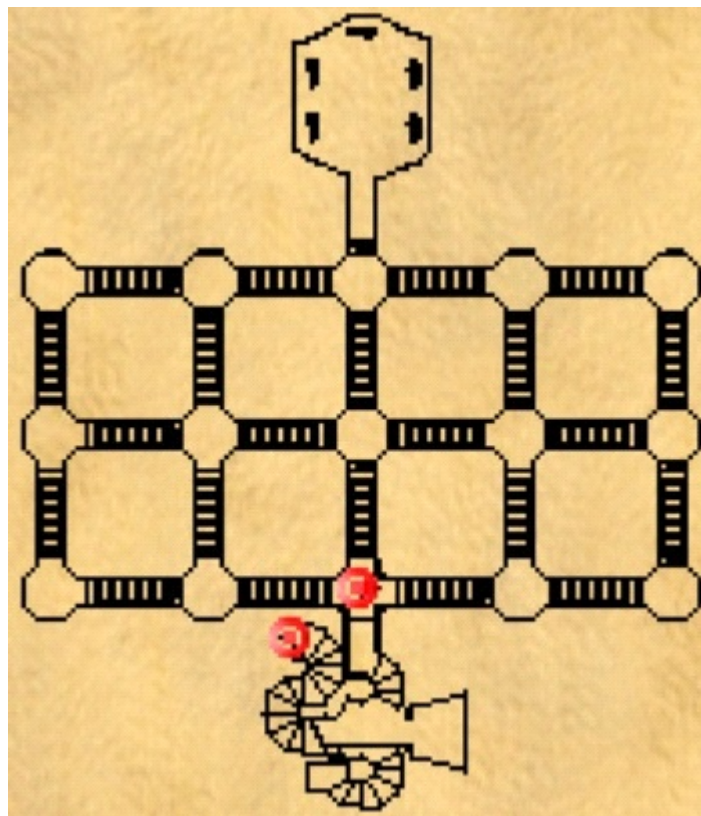
Volog Sandwin (Troll niveau 15) -> **Quête de Promotion** Troll -> Il veut que l'on retrouve l'ancienne patrie des Trolls et nous dirige vers *Dartin Dunewalker* aux champs de pierre de **Ravagadondage** - il a une autre piste renvoyant sur **MurmursWoods** ('basilics') et mentionne la malédiction de la pierre -> Ok c'est à **Murmurwoods - Ouest**

Schmecker achète 1 000 Po tout pot de **Gelée royale de guêpes**

Sud Ouest - Cimetière du Village de Rouillemont

Extérieur -> **Piédestal** protection feu + 20

Intérieur -> le **caveau** recherché est dans le tombeau au Nord, on y dépose l'**urne de cendres**



reste a ressortir ...

la **porte** par où l'on est entré se révèle en arrivant par le couloir de l'Ouest qu'il faudra lui même rendre de

nouveau accessible en faisant le tour par l'Est

Nord Ouest - Grotte

arf ... des 'Dragons' -> 1/2 tour !!! - Ok niveau 62 à 63 -> *Ilsgore* et ses congénères 'dragons' passés à trépas ... *Flamdrim* (Dragon niveau 15)

au dessus -> 1 Piédestal de Défi rouge (attribut >= 100) -> + 7 pts de compétence (Ok PJ, Vampire et Chevalier -> Endurance)

Nord - Tunnel de la Chaîne de Feu

reste un recoin avec un coffre gardé par des 'Lézards' et des 'Salamandres' et un piège (Ok niveau 62 à 63) / on arrive de l'autre côté

en sautant par dessus les plaques de lave, on atteint ce qui semble être un téléporteur vers le Monde du Feu (Ok + tard) / Obélisque n° 3 sur un îlot au Sud Ouest (accès par 'lévitation' -> Vampire ou sort 'vol' -> magie de l'Air)

Est - Secteur des Cyclopes

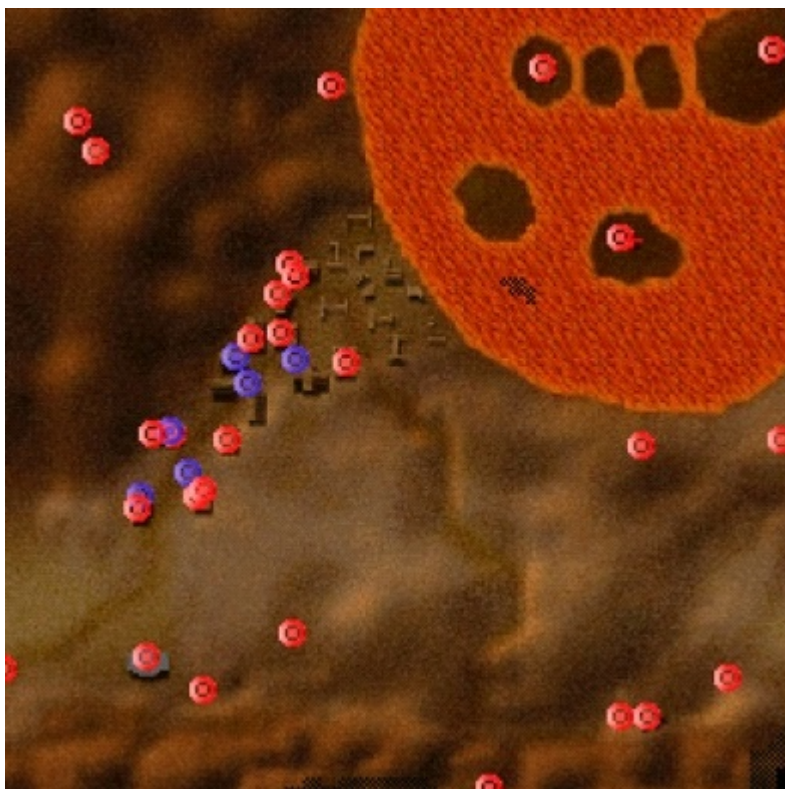
1/2 tour -> nécessite une protection contre la Paralysie

Niveau 21 -> secteur nettoyé -> 2 + 3 + 2 coffres - 1 Chaudron protection Air + 2

Sud Est - Cellier des Cyclopes

Niveau 22 -> 1 bouton dans la petite pièce du Sud ouvre un mur à l'Ouest donnant sur un ascenseur -> dépouille de *Korbu* et un fragment de journal de *Ciatlen Venitius* un des 4 coffres

Sud Est -> route vers ShadowSpire



la carte de cette région "chaude" ...

revenir vers *Overdune Snapfinger* (Troll niveau 15) qui veut bien intégrer le groupe pour le rendez vous avec *Bastian Loudrin*, au QG de la **guilde des marchands d'Alvar** (n.b. si on ne l'intègre pas immédiatement, **ce que j'ai fait**, il nous attendra à l'**Auberge de l'aventurier d'Avenshore**)



4 000 Po de récompense et un ordre de mission pour le moins "vaste" !

la localisation de chaque faction figure dans le journal de quête - *Sahil Ittale* nous en dit un peu plus sur quatre d'entre elles ...

Repère -> le groupe est de niveau 17 à 18

MumursWoods

Est -> **Alvar** / Sud -> **Garrote Gorge** / nous sommes dans la région des *prêtres du soleil* (du côté de la Lumière ...)

présence, entre autres, de 'feux follets', 'licornes', 'basilics' agressifs -> **suivre la route jusqu'au Sud Ouest**

le Village

8 Tonneaux / Auberge 'le repos du voyageur' - Arcomage (Ok) / Fontaine -> Personnalité + 2

Verish (Prêtre du Soleil niveau 30) / Commerce -> Livres de sorts Lumière

Stephen -> Quête de promotion Clerc -> il veut récupérer la Prophétie du Soleil (Ok)

Dantillion (suite de la Quête de promotion -> Elfe des Ombres) nous informe que Cauri Blackthorne a reçue les réponses à ses questions (incursion des 'élémentaires') et qu'en partant pour Alvar, elle devait passer par le Cromlech des Druides (Nord Est) -> il nous donne 5 parchemins "pierre en chair" -> les conserver ils serviront dans cette région

Castigeir veut les ingrédients pour faire une potion de Personnalité pure -> soit, après constat de ce qui a été prélevé immédiatement de l'inventaire -> 1 capsule de pavot 1 rubis 1 écorce épineuse 1 fragment de météore 3 racines de phima -> il donne une potion noire + 50 Personnalité

Mylander vend duramen de Jadame et achète poisson lune séché

au Temple du Soleil, Oscar Tyre avant de rejoindre l'alliance, souhaite que nous détruisions le Squelettisateur utilisé par les Nécromanciens à ShadowSpire - nous devons contacter Dyson Leland, un espion, sur place -> Ok (cf. ShadowSpire - Sud Est - la Guilde des Nécromanciens)

je reviendrai ultérieurement ... c'est trop chaud dès qu'on sort du Village

j'ai débuté l'exploration de cette région au niveau 41 pour ma PJ

Sud Est -> Piédestal d'immolation - 3 coffres

Est -> 1 guerrier pétrifié (cliquer dessus -> utilisera automatiquement un parchemin "pierre en chair" - idem pour les autres)

Nord Est

1 Piédestal de Défi orange (attribut >= 50) -> + 5 Pts de compétences (Ok PJ, Chevalier, Clerc et Vampire -> Force / PJ, Chevalier et Vampire -> Précision)

4 guerriers pétrifiés dont Cauri Blackthorne (Elfe niveau 50) qui nous parle du Cromlech des druides tout proche et des 'basilics' (nous devons enquêter) -> fin de la quête de promotion des Elfes des Ombres

Cromlech des druides

des 'rochers', des 'nains fous furieux', des 'chevaux de bataille' et des 'démolisseurs' / Sud -> la couronne de pouvoir des druides dans un coffret caché derrière un mur / Nord -> 2 coffrets derrière chacun un mur

Nord -> Téléporteur vers le Monde de l'Air / Centre (Ok + tard) -> Puits empoisonné (aux alentours -> des fers à cheval au sol) / Nord Ouest -> Obélisque n° 6 - 2 coffres

Ouest

Piédestal d'héroïsme / Ancienne demeure des Trolls -> des 'jeunes basilics' et des 'lumières dansantes' -> 4 coffres -> annoncer la bonne nouvelle à Volog Sandwin au Village de Rouillemont - Désert de Sable de Fer



la carte de cette région partiellement boisée

Repère -> le groupe est de niveau 19 à 20

Garrote Gorge

Est -> Ravenshore / Nord -> MurmursWoods / Sud et Ouest -> Ravagabondage / nous sommes chez les tueurs de dragons menés par Charles Quixote

Extérieur du Château fortifié

Fontaine -> protection Feu + 2 / Centre d'entraînement (niveau 25 max.)

Nelix Huriel (? niveau ?) - Tempus (Chevalier niveau ?)

Calendril veut qu'on lui dégote une fleur de dragonactée, l'équivalent d'un poison pour 'dragons' après distillation (Ok - 1 500 Po)

afin de nous faire bien voir auprès de Charles Quixote, Avalon veut que l'on tue tous les "dragons" de la région ... arf ! -> Ok niveau 36 environ (extérieur et intérieur de la grotte des Dragons - Centre Nord)

Isram Delver localise deux 'dragons', un au Désert du Sable de Fer (sans doute un de ceux vu dans la grotte) et l'autre dans les 'Bad-Lands' de Ravagabondage (il n'y en a pas là bas -> je pense que la bonne localisation, a moins qu'il mente ou se trompe indûment, sont les 'Bad-Lands' de ShadowSpire ...)

Zelim veut ardemment que l'on retrouve **le tambour de la victoire** égaré par *Charles Quixote* lors d'un affrontement contre des "nagas" avant de bâtir **le château fortifié** (Ok - 1 500 Po)

Lean Stormlance (Chevalier niveau 15) -> **Quête de promotion** Chevalier -> demande que l'on retrouve son père *Blazen Stormlance* à **ShadowSpire** - ce dernier y est parti avec **Ebonest**, une **lance** contre les **morts vivants** appartenant à *Charles Quixote* (on devra le lui remettre ...), dans le but de tuer un 'dragon squelette' (Ok pour la lance - reste à retrouver *Charles Quixote* pour lui donner -> arf ... il était à la **salle du conseil** à **Ravenshore** et non à **Alvar** -> **Ebonest** remise en main propre

le Château fortifié

Fontaine -> **précision + 2** / Temple / Auberge 'au Sang du Dragon' - Arcomage (Ok) / Écurie -> **Alvar** - **ShadowSpire**

Commerces -> Armures - Armes - Objets Spéciaux

Formation Novice -> Cuir - Cotte de Maille - Épée - Hache - Marchandage - Identifier Objet - Réparer Objet - Désamorcer - Perception

Charles Quixote a prêté un **oeuf de dragon** à *Zog* contre un paiement différé -> ce dernier n'a jamais honoré sa parole -> il nous demande donc de le récupérer dans **la Forteresse Barbare** à **Ravagabondage** (Ok cf. **Ravagabondage**) - quand ce sera fait, il rejoindra volontiers l'alliance (Ok)

je vais m'occuper de secteurs en attente et plus particulièrement des Ogres d'Alvar (afin de savoir si mon groupe est devenu apte à les combattre) !

Enceinte des Nains de l'Ombre -> Ok -> cf. **Alvar**

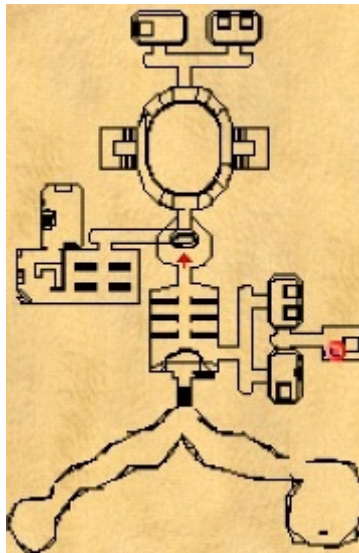
Forteresse des Ogres -> Ok -> cf. **Alvar**

Secteur des Cyclopes -> Ok -> cf. **le Désert de Sable de Fer**

Cellier des Cyclopes -> Ok -> cf. **le Désert de Sable de Fer**

1 combat niveau page à **l'Arène**

Nord Est -Grand Temple d'Eep



un **bouton** sur le côté du bureau Est permet d'ouvrir le **mur** derrière le pupitre au Sud

beaucoup d'**objets** à collecter - dans le **coffre** au Sud Est -> une **meule de frelendeau**

Ouest du Château fortifié

des tueurs de dragons avec leurs compagnons dragons - un campement sur une butte -> *Jeric Wistlebone* demande de ne pas déranger le safari en cours ...

Centre - Ouest - Caveau des Nagas



Extérieur -> tout plein des 'nagas' agressifs ... ramasser les **cuirs de Naga** pour les revendre à *Reaver* de **Ravenshore** - Sud de la rue transversale proche du **Cristal d'Escaton** / 1 **coffre** et 1 **Chaudron protection Terre + 2**

Intérieur -> dans la seconde pièce : un pan de mur avec 5 **boutons** - un **mur** côté Est permet de trouver un **fragment de journal** de *Ciatlen Venitius* / au Sud Est, pièce avec deux sarcophages, un autre **mur** donne sur un **coffre** contenant un **fragment de journal** de *Ciatlen Venitius* / au Sud Ouest, un **bouton** sur un petit pilier abaisse un **coffre** dans la pièce centrale -> on y trouve le **tambour de la victoire** que veut *Zelim* à l'**Extérieur**

du Château fortifié

Nord Ouest - Nord

Obélisque n° 1 / le long de la rivière -> une fleur de dragonactée pour *Calendril* à l'Extérieur du Château fortifié / des 'alevins de dragons' - ce doit être ceux dont parlait *Avalon* ... patientons "un peu" ... c'est qu'ils sont nombreux ces juvéniles et que va dire le clan des Dragons pour rejoindre l'alliance si on tue leur progéniture ?

Centre Nord - la grotte des Dragons

Sud en entrant -> *Ithilgore* (Dragon niveau 5)

Jerin FlameEye veut qu'on élimine tous les tueurs de dragons pour nous faire valoir auprès de *Deftclaw Redreaver* le chef des dragons

Bazalah mentionne deux dragons renégats -> *Ilsingor* et *Loe l'ancien*

Balion Tearwing veut lui aussi une fleur de dragonactée pour fabriquer un antidote (il y en a une seconde dans la rivière au Nord - je ne lui ai pas donné -> RP)

Deftclaw Redreaver, pour rejoindre l'alliance, exige qu'on retrouve l'oeuf de dragon volé par les tueurs de dragons (en possession de *Zog* cf. ci dessus) -> objet de quête donné à *Charles Quixote*

Deftclaw Redreaver -> Quête de promotion -> Dragon -> tuer tous les tueurs de dragon vers le campement (Ouest du Château fortifié) et lui ramener l'Epée *WtistleBone*

Maintenant, c'est très clair, il faut faire un choix entre *Charles Quixote* (les tueurs de dragons) et *Deftclaw Redreaver* (le clan des dragons) ... étant Chevalier(e) et ayant commencé(e) à travailler pour lui, je reste sur ma ligne et choisi(e) le premier nommé et vive *Sancho Panza* !

Je ne peut plus faire de montée de niveau (sic) -> étant au niveau 25, il me faut trouver un Centre d'entraînement plus performant que les 4 précédents ...



la carte de la région des dragons ...

Repère -> le groupe est de niveau 25 à 25+

Ravagabondage

Nord - Est - Sud - Ouest -> **Garrote Gorge**

Sud Est - Village

ses résidents principaux sont des Ogres amicaux

Auberge 'en plein dans le mille' - Arcomage (Ok) / Bateau -> **Ravenshore**

Formation Novice -> Désamorcer - Perception

Xevius rachète les **cornes de vouivres** 1 500 Po l'unité

Galvinus veut les ingrédients pour faire une **potion de Précision pure** -> soit, après constat de ce qui a été prélevé immédiatement de l'inventaire, 1 **baie de veuve**, 1 **rubis**, 1 **écorce épineuse**, 1 **racine de phima**, 2 **capsules de pavot** et 1 **grenat** -> il donne une **potion noire + 50 Précision**

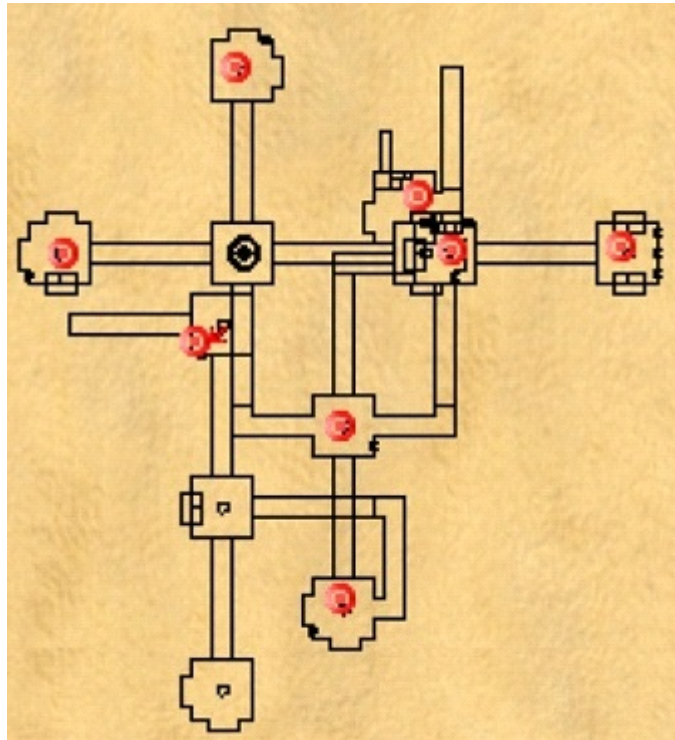
Cagnord vend des **cornes de vouivres moulues** et rachète les **faux avoirs** (et **fausses quittances** de Zog)

Centre Ouest - Repaire de Balthazar

Extérieur -> **Piédestal de Défi** rouge (attribut >= 100) + **7 pts de compétences** (Ok PJ -> Endurance - Chevalier et Vampire -> Force) / présence de 'gorgones' (pétrification au contact)

Thanys (**Minotaure niveau 15**) demande que l'on fasse tout pour purger "la cité" souterraine de l'eau qui l'a envahie - cela fait, les Minotaures de **Balthazar** devraient rejoindre l'alliance - il y aurait plusieurs niveaux, le supérieur étant le plus susceptible d'avoir recueilli les survivants

il y a plusieurs **leviers** sur les murs qui servent à évacuer l'eau selon le palier - ils sont chacun numérotés avec une lettre et des numéros - on trouve un **parchemin 'notes - rendez vous d'urgences'** dès le 1er palier (vidé du liquide indésirable) qui donne la séquence à respecter - présence de 'tritons' - 1 **Fontaine** de soins



la localisation des **leviers** (le dernier n'ayant pas de numéro comme indiqué sur le **parchemin 'notes - rendez vous d'urgences'**)

une cinématique s'enclenche quand toute l'eau s'est retirée ...

Masul, dans la pièce en bas du dernier **levier**, accepte de rejoindre l'alliance et se rend de suite à **la salle du conseil de Ravenshore** (la **guilde des marchands** à l'étage), les autres habitants vaquent de nouveau à leurs occupations

Temple / Banque / Centre Entraînement (niveau 25+ -> Ok)

Formation Novice -> Marchandage - Maître d'Arme - Musculation - Identifier Monstre - Alchimie - Cotte de Maille (Cuir ? ou Plaque ?) - Hache - Bâton - Identifier Objet - Réparer Objet - Apprentissage

Commerces -> Apothicaire - Armures - Armes - Objets Spéciaux - Livres de sorts Esprit, Spiritisme et Corps

Ulbrecht (**Minotaure niveau ?**)

Tessalar -> **Quête de promotion** Minotaure -> veut que l'on retrouve la **Hache de Balthazar** dans **l'Enceinte des Nains de l'Ombre (Alvar Nord Ouest)** -> Ok déjà fait -> il faut maintenant qu'elle soit identifiée par (notre vieille connaissance) **Dadeross** sur **l'île de la plaie** (chez **Brekish Onefang** le chef du clan des Hommes Lézards) qui, après vérification, nous remettra un **certificat d'authenticité** -> revenir avec les deux

objets vers Tessalar

n.b. on ressort de la cité par un nouvelle entrée, l'autre n'est plus valide

Centre Sud -> 6 coffres / Ouest -> un téléporteur vers le Monde de l'Eau (Ok + tard) / Sud Ouest -> Obélisque n°

4

Centre - île - Eglise d'Eep

pour progresser -> il va falloir sauter deux fois -> appuyer un bouton -> de nouveau sauter (sur la caisse qui s'est déplacée) -> sauter pour sortir de l'ascenseur / sauter encore deux fois pour ouvrir le coffre (cliquer dessus avant de retomber) -> une boule de denduck / ressortir de la même façon -> ramener les 3 (délicieux) fromages à Fromago (cf. Alvar - rive Ouest)

Nord - Crypte de Korbu

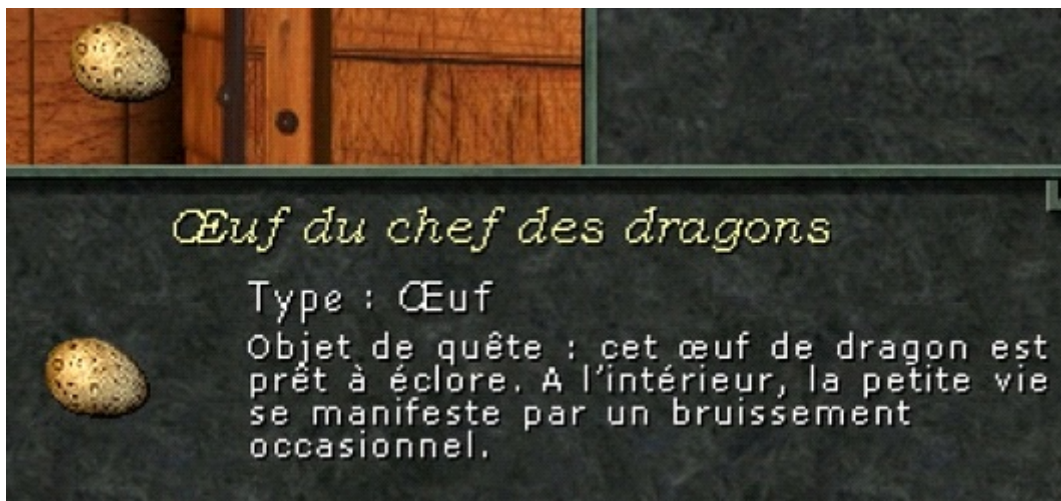
Extérieur -> présence de 'vouivres cornues' / Piédestal mauve + 20 protection Esprit

Intérieur -> des 'Effrets' et autres 'Nagas' - un mur pivotant dans la seconde salle donne accès à une pièce à l'Est contenant le sarcophage de Korbu - c'est ici que sa dépouille a été emportée cf. un fragment de journal de Ciatlen Vénitius au sol

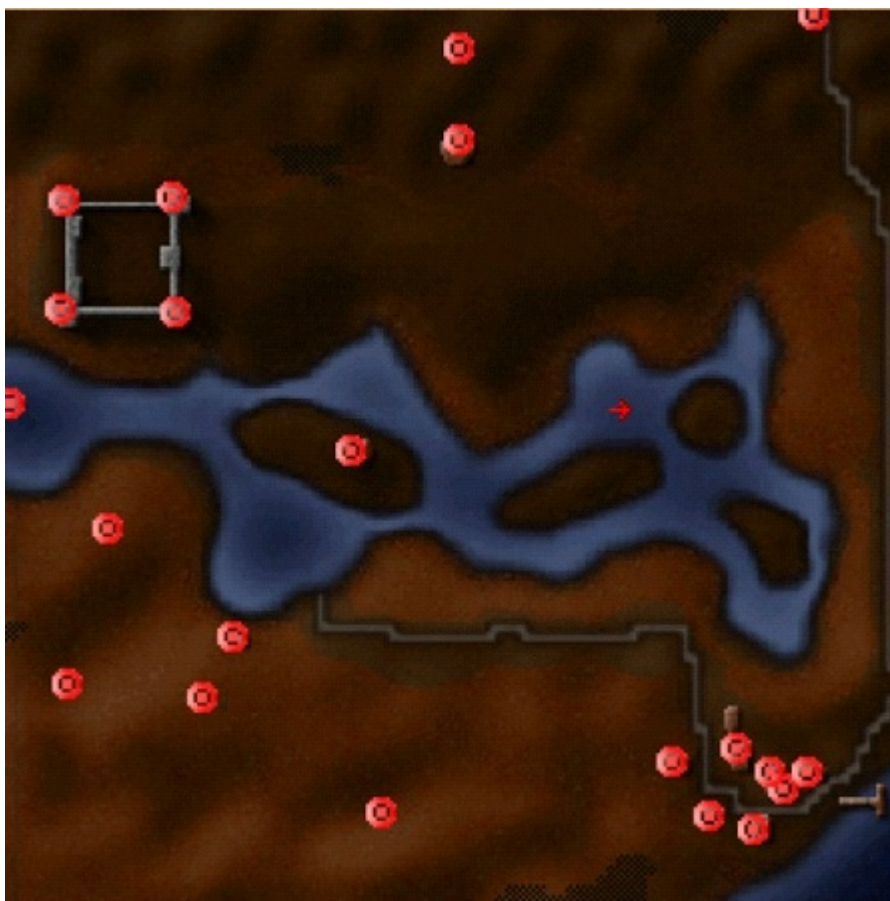
Nord Ouest - Forteresse Barbare

Extérieur -> 2 Tonneaux / 1 Chaudron protection feu + 2 / 4 Coffres

Sous sol -> 1 levier au Sud Est ouvre les 2 passage secret -> 1 bouton au Sud (proche du coffre) ouvre le panneau en forme de mur -> 2 coffres , ans l'un d'entre eux, ...



on trouve l'oeuf de dragon ... tant désiré par chacun des deux clans de Garrote Gorge



la carte de la région des Minotaures ...

niveau 30 -> dernière portion de l'**Enceinte des Nains de l'Ombre - Nord Ouest Alvar** (le corridor piégé)

j'ai remis l'**oeuf de dragon** à *Charles Quixote* au **Château fortifié de Garrote Gorge** (6 800 Po) - ce dernier est en accord avec l'alliance et rejoindra la **salle du conseil de Ravenshore** (la **guilde des marchands** à l'étage) dans le plus bref délai

une cinématique s'enclenche qui me ferait presque regretter mon choix ... restera à éliminer les 'dragons' de cette région et à trouver **Ebonest** ...

Repère -> le groupe est de niveau 31 à 32

ShadowSpire

présence de 'squelettes', de 'vampires' et de 'dragons squelette' ...

Nord -> **Désert de Sable de Fer** / Ouest -> **Ravenshore**

Sud - la Ville

elle semble peuplée d'humains et se nomme Crépuscule

Bateau -> **Ravenshore** / Écurie ->

Auberge 'au culte des arts' - Arcomage (Ok) / Temple / Centre d'entraînement / Banque

Formation novice -> Désamorcer - Perception - Cuir (Cotte de mailles - Plaque ?) - Epée - Dague - Bâton - Masse - Identifier Monstre - Alchimie - Identifier Objet - Réparer Objet - Apprentissage (?)

Commerces -> Armures - Armes - Apothicaire - Objets Spéciaux - Livres de sorts Ombre

4 coffres / 9 Tonneaux / Puits -> Intelligence + 2 / Fontaine -> Mana

Gethric Mercutura (Vampire niveau 15) / Artorius Veritas (Vampire niveau ?) / Nathaniel Roberts (Nécromancien niveau 15) / Infaustus (Vampire niveau ?)

Vetrinus Taleshire -> Quête de promotion Nécromancien -> il veut que l'on aille chercher le Grand Livre de Khel à la Bibliothèque surélevée (île Sud Est - la Plaie de la Dague) -> Ok déjà fait -> il faut une jarre de liche pour chaque Nécromancien (du groupe) voulant devenir Liche (Ok cf. Laboratoire de Zanthora)

Lathean -> Quête de promotion Vampire -> souhaite qu'on lui apporte la dépouille de Korbu et son sarcophage afin de le réanimer (Ok) - si le sarcophage n'apparaît plus à la Crypte de Korbu - Ravagabondage (ce fut mon cas), on peut le récupérer grâce à l'Oracle de Ravenshore - Nord Est

avec les minéraux que l'on détient -> Claderin Brightspear fabrique des armes, Cardric Caverhill des armures et Frère Crane des Objets

Tantillon recherche l'Os du destin -> Ok (on l'a depuis longtemps -> tanière des loups - Ravenshore) -> 15 000 Po en récompense

Kelvin veut les ingrédients pour faire une potion d'Intelligence pure -> soit, après constat de ce qui a été prélevé immédiatement de l'inventaire, 3 capsules de pavot, 2 baies de veuve, 1 écorce épineuse et 1 racine de phima -> il donne une potion noire + 50 Intelligence

Dierdra Wallace nous parle des amulettes d'obscurité ... et Kindle Fellburn de Zanthora qui se serait retirée dans des marécages

Hallien veut qu'on lui ramène une fiole de pierre tombale pour Korbu, le nosferatu (elle lui servira après qu'il soit ressuscité par les vampires) -> Ok cf. Crypte des Vampires - Est - 2 000 Po de récompense

Yoel Wargreen évoque l'existence d'un trésor caché par le pirate Stanley en Ravagabondage (sont ce les 6 coffres au Sud de cette région ?)

Journey achète des cornes de vouivres moulues et vend de la poussière d'argent de l'océan (5 000 Po)

Whisper vend des amulettes de pirate et achète duramen de Jadame

Benefice tiens absolument à ce qu'on lui ramène la boîte mystérieuse d'Iseldir (des heures de jeux bien meilleurs qu'Arcomage selon elle) - elle serait en possession de Zanthora ... (Ok - cf. ci dessous - 10 000 Po de récompense)

Est - Nord Est

Obélisque n° 8 / 1 Coffre / 1 Piédestal protection eau + 20

Grotte en hauteur

Niveau 38 -> 5 ou 6 'dragons' - Ok -> Brimtone (dragon niveau ?)

Nord Ouest Laboratoire de Zanthora

Extérieur -> **Piédestal de Défi** blanc (attribut >= 200) -> **+ 10 pts de compétence** (Ok Nécromancien -> Intelligence) / 1 **coffre** dessous

Intérieur -> présence de 'dragons os' et 'morts vivant' ... et de nécromanciennes

Blazen Stormlance, celui que l'on recherche pour la quête d'**Ebonest**, est à l'étage supérieur (on y trouve 1 **potion noire + 50 Chance**) ... il a été ensorcelé et a besoin d'un remède que **Dervish Chevron**, de **Ravenshore** - **Bas Quartier - Ouest du Pont** (*), pourrait connaître; La **lance**, elle, serait toujours dans les parages ...

(*) effectivement, **Dervish Chevron** nous y donne une **gemme de rétablissement** pour guérir *Blazen Stormlance* (**Champion niveau 50**) qui nous attendra ensuite à l'**Auberge de l'aventurier** d'**Avenshore**

sous sol - Laboratoire de Zanthora

1 **coffre** à l'Est -> 2 **jarres de liche** -> retourner voir *Vetrinus Taleshire* (**Sud - la Ville**) pour promouvoir les Nécromanciens



Devlin Arcanus devenu Liche !

2 **coffres** au Nord -> **Ebonest**, 4 **jarres de liche** et la **boîte mystérieuse d'Iseldir** pour *Benefice* (**Sud - la Ville**)

1 **coffre** au Sud -> 1 **jarre de liche**

je suis retourné à **Garrote Gorge** éliminer tous les 'dragons' (quête d'*Avalon* de **Garrote Gorge - Extérieur du Château fortifié**) ... **mon soucis, pour pouvoir faire les promotions de Chevaliers, est d'avoir maintenant accès à Charles Quixote pour lui remettre Ebonest**

Est - Crypte des Vampires

Déplacer l'**autel** à l'Ouest pour accéder à l'escalier descendant / 2 coffres -> 1 **fragment de journal** de *Ciatlen Venitius* / 2 **Tonneaux** / 1 **fiolle de pierre tombale** pour *Hallien la Ville* au Sud

Sud Est - la Guilde des Nécromanciens

il y a 2 **boutons** qui activent des **ascenceurs** (de forme ronde) au Sud Est et au Sud Ouest

Sud Est -> **Sandro** nous informe que l'espion des Prêtres du **Temple du Soleil**, *Dyson Leland*, a été démasqué et même enrôlé par les Nécromanciens - il souhaite que nous allions avec *Dyson Leland* voler le **Braséro de l'Obscurité** dans le **Temple du Soleil** à **MurmursWods**

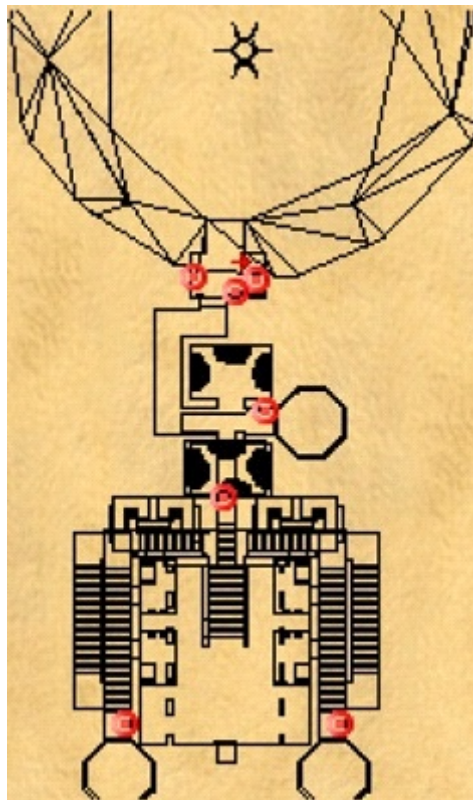
Sud Ouest -> *Dyson Leland* (Clerc niveau 15) donne quelques explications ... **attention -> si on valide le dialogue 'Rejoignez nous' et que l'on répond 'non', nous n'avons apparemment plus accès à lui ...**

Je fais le choix de m'associer aux Prêtres du Temple du Soleil et me met donc à la recherche du Squelettisateur

pour pouvoir progresser tranquillement, j'ai tué tous les 'morts vivants' et 'nécromanciens' présents ...

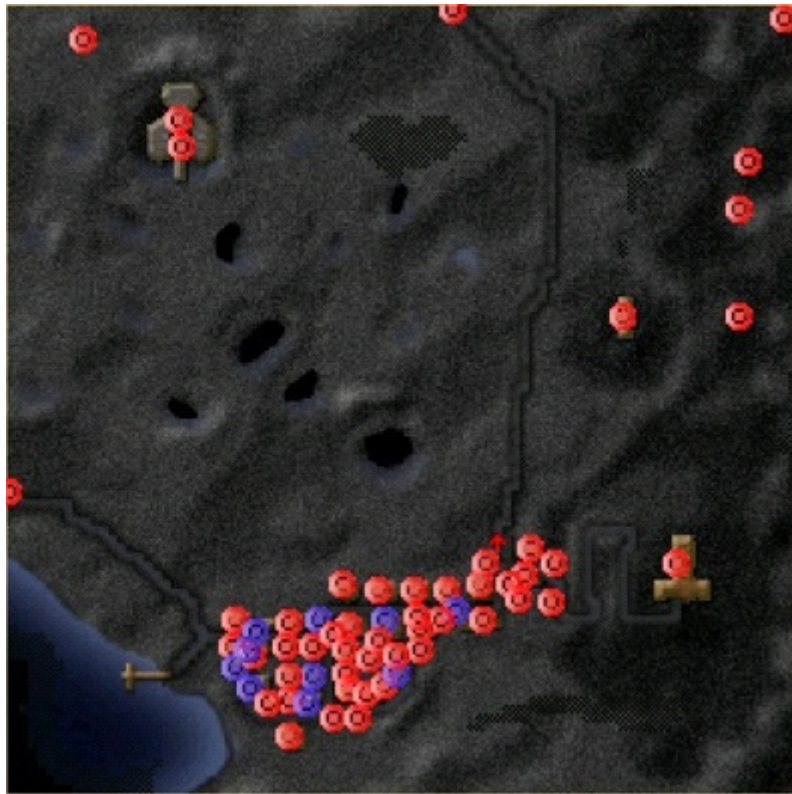
afin de pouvoir ouvrir les 5 portes en hauteur, il est obligatoire d'avoir un membre de la **Guilde des Nécromanciens** dans le groupe (on le déduit facilement avec les dialogues affichés quand on clique dessus) -> ce ne peut être que *Dyson Leland* -> on trouve le légendaire **bouclier Eclypse** dans un des contenants des pièces latérale (il sera à montrer à *Lathius* de **Ravenshore** - **Sud de la rue transversale proche du Cristal d'Escaton** -> **c'est un bouclier pour les Clercs - bonus + 5 dans leurs écoles de magie**)

au Nord, en passant par la porte en haut du 1er escalier, un 3ème **ascenseur** (de forme ronde) -> 2 petites cryptes -> une pièce avec 2 boutons, 5 leviers et 1 barre > une vaste cavité et ce qui semble être le **Squelettisateur** au plafond



la séquence -> **levier 1 - 3 - 2 - 5 - 4** (1 étant le plus à l'Est) -> **bouton Est** -> la **barre** -> aller vers la cavité -> **une cinématique se déclenche**

compte rendu à *Oscar Tyre* au **Temple du Soleil** de **Murmurswoods** - il est ravi et s'empresse de rejoindre l'alliance à la **salle du conseil** de **Ravenshore** (la **guilde des marchands** à l'étage)



la carte de cette région désolée

j'ai donc rallié 3 factions à l'alliance (en supplément de **la guilde des marchands d'Alvar** et des Trolls) soit les **Minotaures**, les **tueurs de dragons** et les **prêtres du soleil** -> **Bastian Loudrin** au QG de **la guilde des marchands** à **Alvar** nous renvoie vers la **salle du conseil** de **Ravenshore** (**la guilde des marchands** à l'étage) **n.b.** : je n'avais pas compris qu'elle était à **Ravenshore** ... j'aurai sans doute put revoir **Charles Quixote** plus tôt -> correction dans les textes s'y référant !

exploration totale de **Murmurwoods** effectuée (cf. paragraphe idoine) puis retour à la vers la **salle du conseil** de **Ravenshore** (**la guilde des marchands** à l'étage) -> **Charles Quixote** parle d'un ancien associé, **Blackwell Cooper**, qui serait de mèche avec les pirates - selon **Oscar Tyre** les pirates auraient en leur possession la **masse du soleil** que détenait **frère howe** (décédé lors d'un affrontement naval) - **Masul** dénonce la présence d'un **avant poste Régnan** sur une des îles de la **Plaie de la Dague** - **Elgar Fillmoore** veut qu'on y fasse le ménage puis que l'on détruise la flotte ennemie pour permettre à **Roland** et **Catherine Ironfist** d'**Enroth** d'accoster en compagnie du sage **Xanthor**

l'**avant poste Régnan** a été bâti sur la 1ère île Sud Est de la **Plaie de la Dague** (celle avec 1 **Tonneau**) -> 1 **bouton** dans la 1ère pièce permet de descendre en bas -> 3 **murs** à bouger -> on trouve la **clé du chef des pirates** sur le corps de **Blackwell Cooper** -> elle ouvre 2 **serrures**, celle dans cette pièce et l'autre en haut là où il y a 3 **leviers** (appuyer sur celui du milieu fait apparaître un **coffre mural**) -> nous arrivons jusqu'à un ponton où est amarré un **Submersible** -> pénétrer dedans -> **une cinématique se déclenche** -> en passant sous les navires ennemis, nous atteignons ...

Repère -> le groupe est de niveau 46

île de Regna

le village de **Regna** est peuplé principalement d'humains ... Bateau -> **Ravenshore**

8 **Tonneaux** / Auberge 'au repos du pirate' - Arcomage (Ok -> quête terminée -> revoir *Tonk Blueswan* de **Ravenshore** au **Nord de la rue transversale proche du Cristal d'Escaton**) - *Stanley* est présent -> lui remettre le **faux rapport** d'*Arion Hunter* pour 15 000 Po de récompense / Temple / **Piédestal** protection Air + 20

Formation Novice -> Désamorçer - Perception - Hache - Bâton - Epée - Cotte de Maille - Cuir - Plaque ? -
Marchandage - Régénération - Identifier Monstre - Alchimie

Commerces -> Armes - Armures - Objets Spéciaux - Apothicaire

Fort des Pirates

présence de toute la panoplie de classes de 'pirates Regnans' ainsi que des 'ogres'

rez de chaussée -> 2 **montes charges** (2 **boutons** chacun) pour descendre (et remonter) -> 4 **Tonneaux** /
escalier descendant en face du **coffret** dans un trou -> **porte secrète** donne sur ...

Passage sous Regna

idem pour ennemis ... il existe 3 **sorties** (Sud, Est et Nord)

Sortie Sud

nous arrivons sur une seconde île, au Sud Est, dans une tour (sur la berge en face du quai de **Regna**) - 2
coffrets au sommet

un hameau au Sud -> *Pavel* vend du **poisson lune séché** et achète les **amulettes de pirate** / l'ex *Capitaine Terrence* nous indique que la véritable "Forteresse des Pirates" est sur cette île (en forme de croissant)

Sud Ouest -> **Piédestal de Défi** blanc (attribut >= 200) -> **+ 10 pts de compétence**

Ouest -> **Piédestal** sort 'Peau de Pierre' / **Coffre** / hameau -> **One-Eye** évoque lui aussi le trésor de *Stanley*, **Ravagabondage** et *Zog* (Ok **je ne saurait dire exactement où était ce fameux trésor à Ravagabondage -> était il dans la Forteresse Barbare ou bien étaient ce les 6 coffres du Centre Sud ?** -> la quête est a peine levée qu'elle est clôturée)

Nord - Nord Est -> 2 **coffres** / **Obélisque** n° 2 / une tour similaire à celle du Sud Est -> **porte** fermée <- s'ouvre depuis la **sortie Est** du **Passage sous Regna** / grotte de *Loeb l'ancien* (des 'dragons') -> 1 **potion noire** + 50
Endurance -> *Duroth l'éternel* (**Dragon niveau ?**)

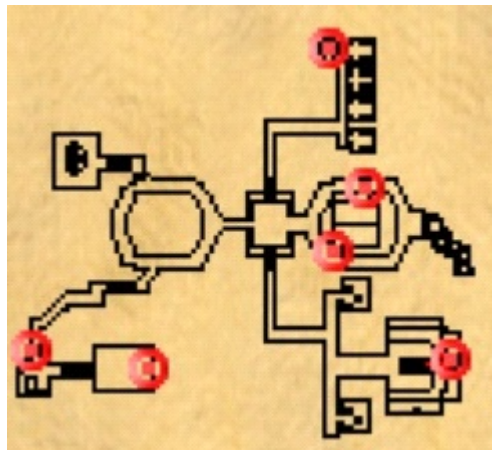
Nord Ouest



la flotte des pirates Regnans ... un **canon** sans munitions ...

et le **Donjon abandonné des Pirates** (équipé d'un miroir de signalisation) -> 1 **porte** fermée (Ok cf. ci dessous)

il faut y pénétrer par la **sortie Nord** du **Passage sous Regna**



le plan du **Donjon abandonné des Pirates** ... on y trouvera bien la **masse du soleil**

Est -> 2 **portes** "cachées" -> 2 **coffres** / Sud Ouest -> 1 **porte** "cachée" -> sortie vers l'extérieur (la **porte** qui était fermée)

Nord -> 1 **porte** "cachée" -> 2 **coffres** / Sud Est -> 1 des 3 **coffres** contient des **notes** sur le **plan d'un canon** (de dominion) et 1 **boulet de canon de dominion** -> sortir et utiliser le **canon**

retour à la vers la **salle du conseil** de **Ravenshore** (la **guilde des marchands** à l'étage) -> **Elgar Fillmoore** nous remercie (10 000 Po) et nous annonce que **Roland** et **Catherine Ironfist** d'**Enroth** sont bien arrivés (ils sont logés dans la cité) - il nous incite fortement a rencontrer **Xanthor** (a propos de la crise des éléments) qui est hébergé à l'auberge (celle qui n'avait pas de dialogue précédemment) proche du **Cristal d'Escaton** soit au **Sud** de la **rue transversale** proche du **Cristal d'Escaton**

Le cristal dressé sur la grand-place par le Destructeur a deux fonctions. Premièrement, détruire le monde si nous ne faisons rien. Deuxièmement, servir de porte vers un autre royaume appelé " le Monde entre les Mondes ", où le Destructeur a très certainement établi sa base.

Le cristal est un moyen d'attirer les forces élémentaires dans notre monde. La convergence de ces forces vers le cristal marquera la fin du monde, victime d'un cataclysme. Pour empêcher cela, quelqu'un doit se servir du cristal comme d'une porte et rejoindre le Destructeur. Il lui faudra soit le convaincre de renoncer à ses projets soit l'éliminer.

Quelque chose dans ce cristal semble exercer un pouvoir sur les habitants des Mondes des élémentaires. Sinon, pour quelle autre raison feraient-ils la guerre à notre Monde ? J'ai eu connaissance de nombreux témoignages, dont le vôtre. C'est comme si ces élémentaires étaient animés par une sorte de démence.

Et quelle démence ! La destruction d'Enroth créerait un puissant déséquilibre des Mondes qui ne manquerait pas de nuire à leurs propres Mondes. Au pire, le cataclysme pourrait les anéantir. Au mieux, changer la nature de leurs propres Mondes. Je ne vois pas comment un tel changement pourrait être bénéfique !

voilà ce que Xanthor nous apprend

nous devons lui ramener les 4 **gemmes** dites "**coeurs élémentaires**" afin qu'il puisse fabriquer une **clé** permettant d'entrer dans le **Cristal d'Escaton** - on les trouvera dans **les Mondes des éléments (Eau, Air, Terre et Feu)**

Roland Ironfist est présent dans **Might and Magic VII** - on le retrouve lui et **Catherine** à l'auberge (celle qui n'avait pas de dialogue précédemment) à l'Ouest du **Nord de la rue transversale proche du Cristal d'Escaton** -

Repère -> le groupe est de niveau 52

le Monde de l'Eau

on y accède par le **Téléporteur** de **Ravagabondage** (Ouest) / présence "d'élémentaires d'eau", de 'tritons' et de 'tortues'

Sud Ouest -> **Clearcreeck** évoque son souverain disparu **Acwalander** / Nord Est -> le **coeur d'eau**



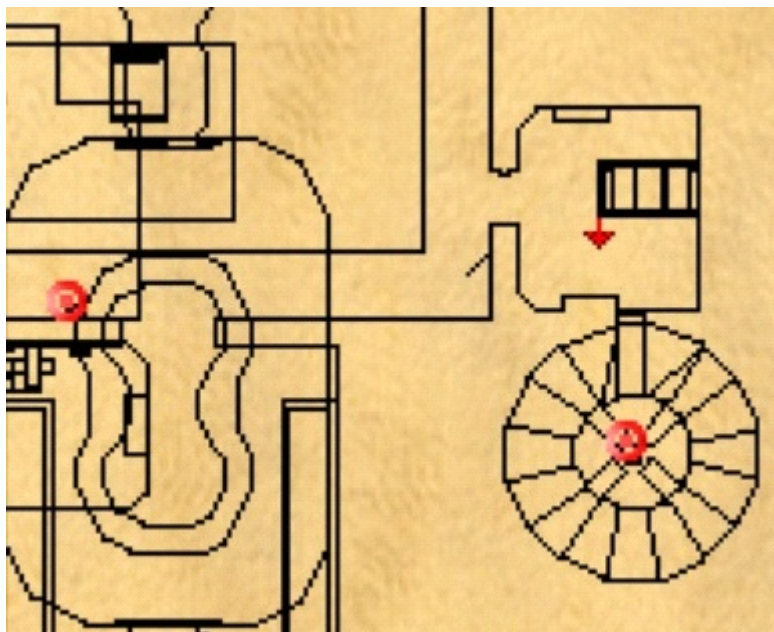
le plan de ce monde aquatique ...

Repère -> le groupe est de niveau 56 à 57

le Monde de l'Air

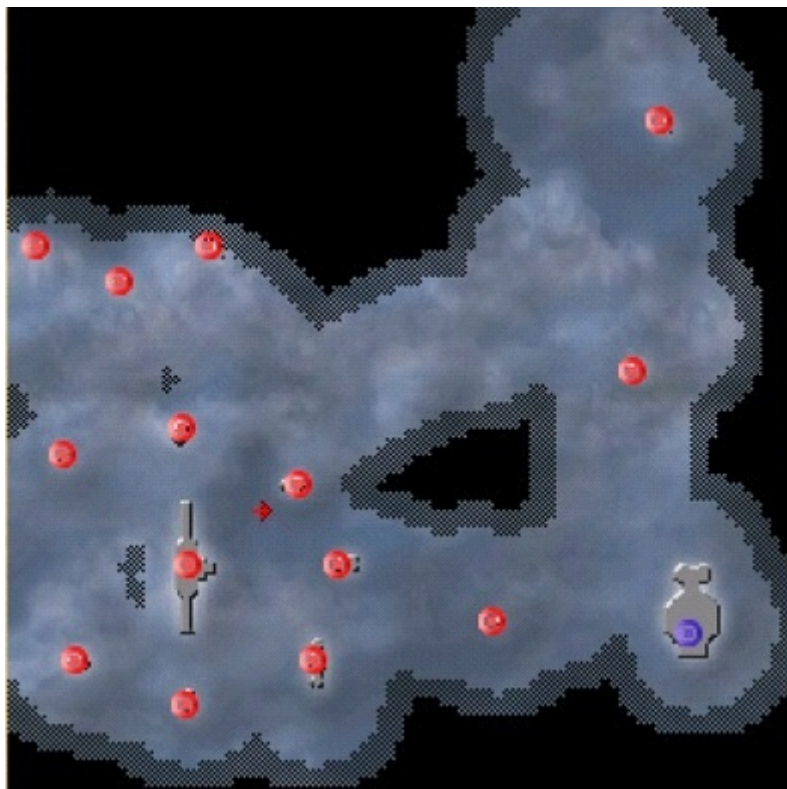
on y accède par le **Téléporteur** de **Murmurswoods** (Nord) / présence "d'élémentaires d'air"

Sud Ouest -> **Château des Aïrs** -> 1 **potion noire** + 50 **Intelligence** dans un des 3 **coffres** du sous sol - 1 **potion noire** + 50 **Endurance** dans un **coffre** d'une des chambres à l'étage



*le **coeur d'air** est derrière une **porte** cachée*

Ouest -> *Wingsail* nous informe que *Shalwen*, le seigneur de ce monde, a disparu au Nord, des 'freux', des 'corbeaux' et autres monstres volants ... autour de nids suspendus



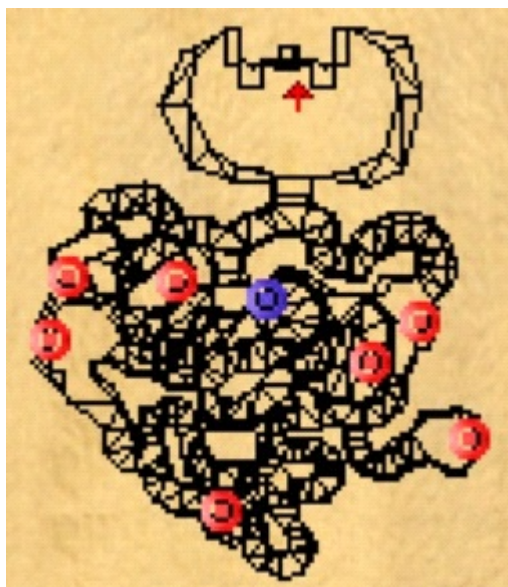
le plan de ce monde aérien ...

Repère -> le groupe est de niveau 59 à 60

le Monde de la Terre

on y accède par le **Téléporteur** de la **Plaie de la Dague** - île Sud Est / présence "d'élémentaires de Terre", de 'chevaux de bataille', de 'folies meurtrière' et de 'démolisseurs'

Est -> *Loamwalker* nous indique que son seigneur *Gralkor le cruel* a disparu -> 1 **potion noire** + 50 **Intelligence** dans un des 2 **coffres**



le plan des souterrains rocheux ...

le **coeur de terre** est dans la partie "aménagée" -> prendre l'ascenseur au Nord

Repère -> le groupe est de niveau 62 à 63

le Monde du Feu

on y accède par le **Téléporteur** du **Désert de Sable de Fer** (Nord) - présence "d'élémentaires de feu", 'effrets' de tous poils, 'salamandres', 'tritons' et 'Phoenix'

n.b. : en y allant, j'ai purgé la **grotte** au Nord Ouest du **Désert de Sable de Fer** (cf. paragraphe idoine) + le **coffre** dans le **Tunnel de la Chaine de Feu**



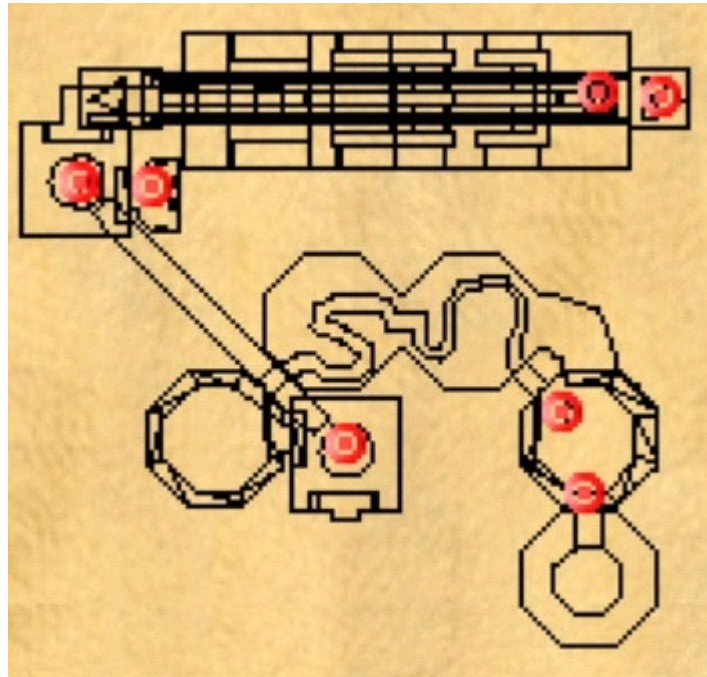
le comité d'accueil !!!

Ember nous prévient que son seigneur Pyrrannaste a disparu
dans le **campement de guerre** -> avancer tout droit pour être téléporté en haut
le **château du feu** est au Nord Ouest



la carte de ce monde en fusion

il faudra sauter sur le **petit pylône** à l'Est (1 **porte** cachée pas loin) puis revenir à l'entrée et sauter sur le **gros pylône** qui se sera abaissé -> un second **gros pylône** (1 **potion noire** + 50 **Précision** dans un des 4 **coffres**) nous descend (et peut nous remonter) -> un **bouton** à actionner au bout de la passerelle -> passer à travers **la cascade de lave**



ensuite c'est "tout droit" -> 2 **téléporteurs** et on arrive à l'emplacement du **coeur de feu**

il me reste 2 "petites choses" à faire avant de rendre compte auprès de **Xanthor**

1. je n'ai pas trouvé les (3) **potions de protection contre le feu** pour la quête de **Pole** -> solution -> cf. **Désert de Sable de Fer - village de Rouillemont**

2. la phrase des 9 **Obélisques** ("le roi des licornes détient la clé du vieux **Thorn** apparaît à ses sujets sous un **rayon de soleil estival**") fait référence à la **clé** pour ouvrir le **Caveau du Temps (Ravenshore Est)** cf. le livre **histoire du Caveau du Temps** que l'on avait trouvé dans la bibliothèque de la **guilde des marchands** à **Ravenshore - Sud de la rue transversale proche du Cristal d'Escaton**

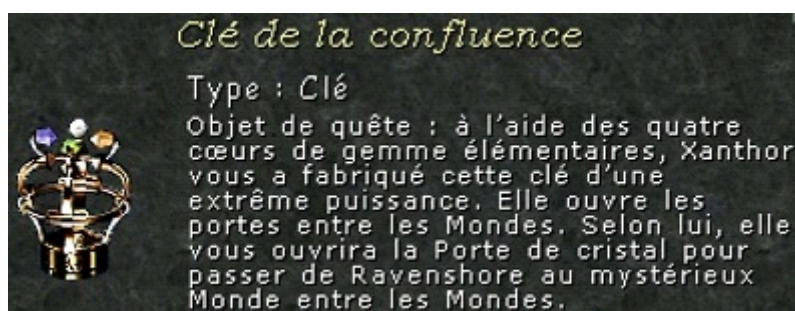
des 'licornes', on en a croisé à **Murmurswoods** (et uniquement là) -> **il faut sans aucun doute se pointer là bas (mais où ?) l'été en journée**

j'y suis allé le 1er jour de l'été au petit matin (attente à l'Auberge de **la Plaie de la Dague** qui est la moins chère -> passage par **Alvar** avec le sort qvb puis marche à pieds jusqu'à **Murmurwwods**) soit le 21/06/1177 et j'ai zappé (attente par tranche d'1 heure), en journée, entre l'étoile (**le soleil est une étoile**) et la flèche (**symbolise le rayon ?**) dessinées par des cailloux au sol (la nuit -> sous la tente ou à l'Auberge du coin)



"il", 'le roi des licornes', est apparu plutôt vers la flèche dessinée au sol le 24/06/1177 vers 9h30 (cf. pointeur de souris)

j'ai put récupérer la **clé** du vieux *Thorn* sur son cadavre et "ponctionner" son trésor dans le **Caveau du Temps** (Ravenshore – Est)



à l'auberge de **Ravenshore** proche du **Cristal d'Escaton** (Sud de la rue transversale proche du **Cristal d'Escaton**),
Xanthor "fait le boulot" ... comme promis !

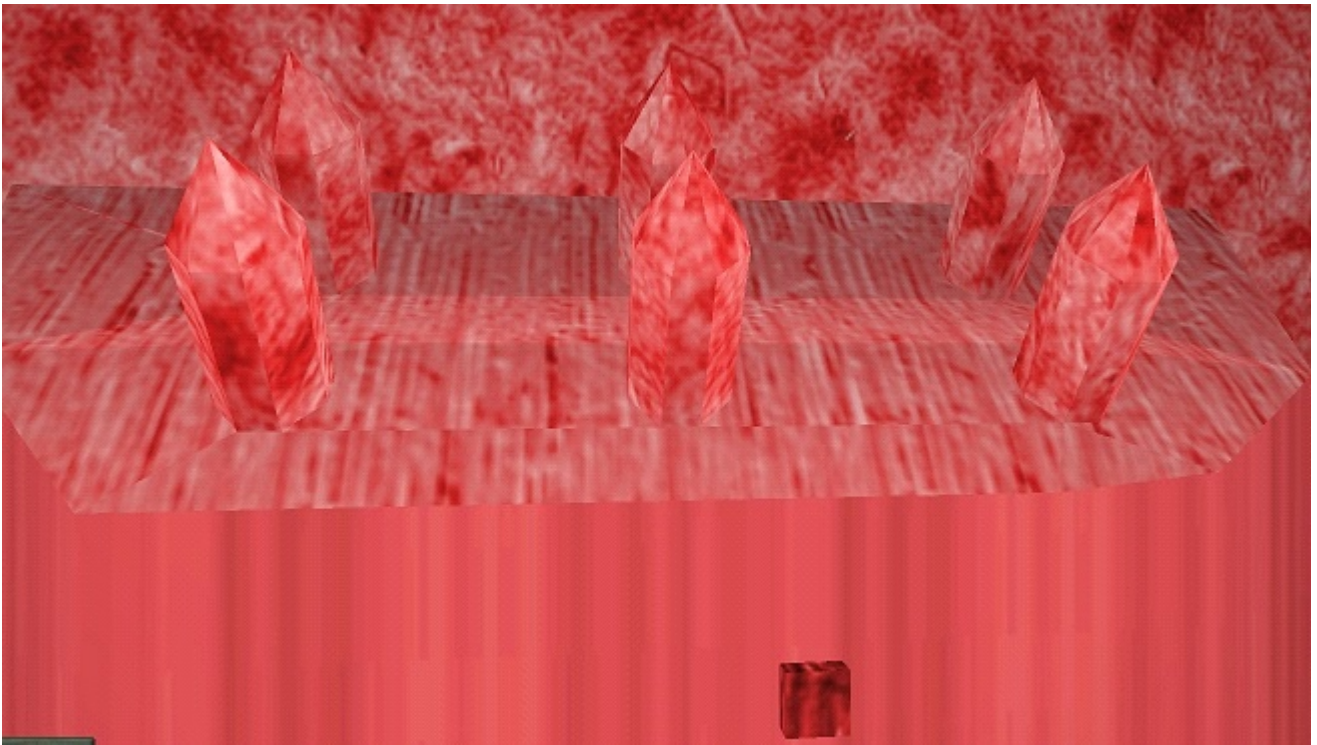
Repère -> le groupe est de niveau 71 à 72

le Cristal d'*Escaton*

présence de divers 'monstres de cristal', de 'dragons de saphir', de 'dragons émeraude' et de 'dragons de rubis'

1 **porte** cachée dans le 1er recoin (Nord Est)

à l'Ouest -> 1 étant le cristal de gauche et 3 celui de droite -> la séquence pour initier le portail est 1 3 2 1 2
 3 1 3 1



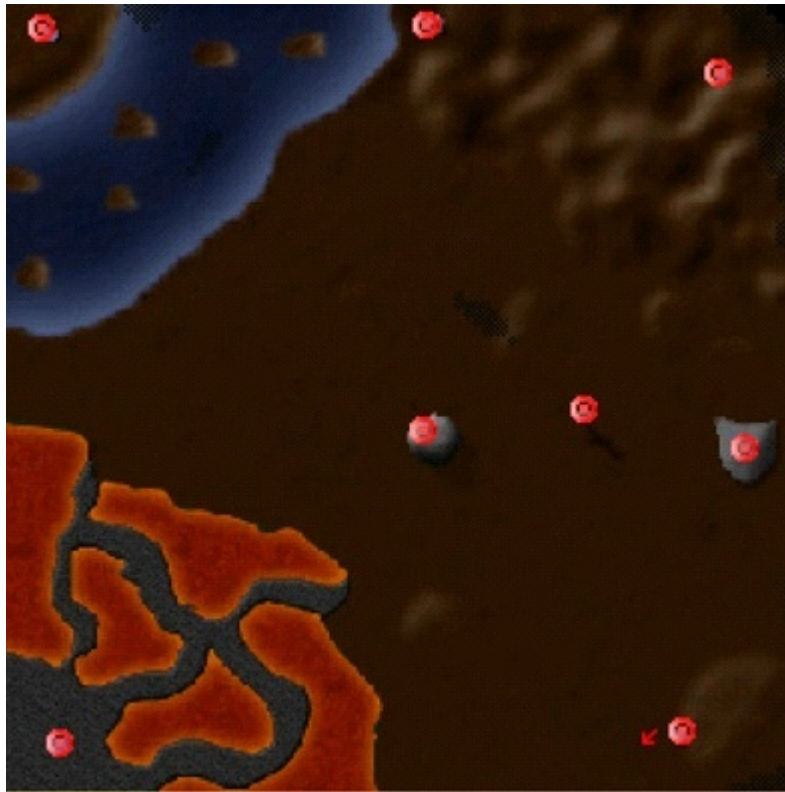
*tous les cristaux deviennent rouge ...le portail vers **le Monde entre les Mondes** est opérationnel*

Repère -> le groupe est de niveau 72 à 73

le Monde entre les Mondes

présence de divers types de 'Ethers', de 'Peurs', de 'terreurs', de 'cauchemars' et de plusieurs espèces de 'monstres des mondes'

Nord Est -> **prison du seigneur de l'air** / Sud Est -> **prison du seigneur de la terre** / Sud Ouest -> **prison du seigneur de l'eau** / Nord Ouest -> **prison du seigneur du feu** -> ces 4 prisons ne sont pas accessibles pour le moment (on peut supputer que les seigneurs et souverains disparus des **Mondes des éléments (Eau, Air, Terre et Feu)** ont été capturés et enfermés dans celui ci ...) / Centre Est -> l'épée et le bouclier d'un géant (?)



et au milieu était un palais ...



... et pas n'importe lequel !

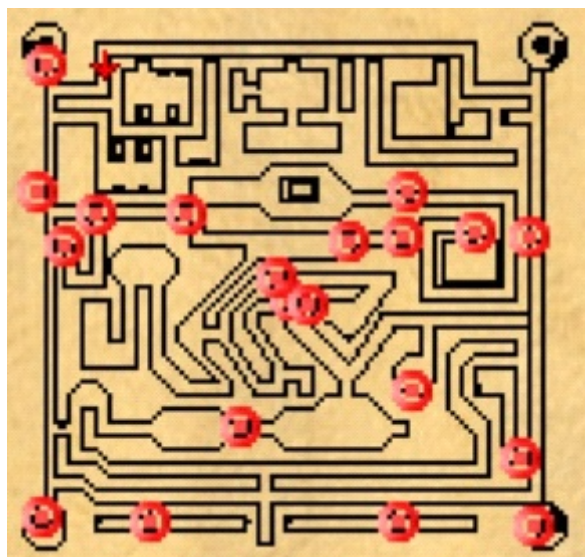
levier Centre Sud Est ouvre porte de la tour Sud Est -> Bouton -> ouvre la 1ère porte au Centre qui donne accès à un levier qui ouvre la porte de la tour Sud Ouest -> Bouton -> ouvre la 2nde porte au Centre

une porte cachée au Centre Ouest donne accès à une autre porte puis à un levier -> ouvre la porte qui mène au couloir Ouest (la porte y est toujours fermée)

une porte cachée au Centre donne accès à un levier (?)

les 2 leviers au Sud Ouest ouvrent la porte du couloir Est / les 2 leviers au Sud Est ouvrent la porte du couloir Ouest

la porte de la tour Nord Ouest est ouverte (bouton non actionné)



à l'instant T, j'ai 2 portes fermées qui me semblent importantes (Centre Est et Sud Est)

une porte cachée au Centre Nord -> trésor

un levier au Nord Ouest (un coffret tout proche au Nord) ouvre la porte de la tour Nord Est -> bouton ouvre la porte au Sud Est -> levier abaissé (effet ?)

bouton de la tour Nord Ouest ouvre la dernière porte fermée, celle au Centre Est

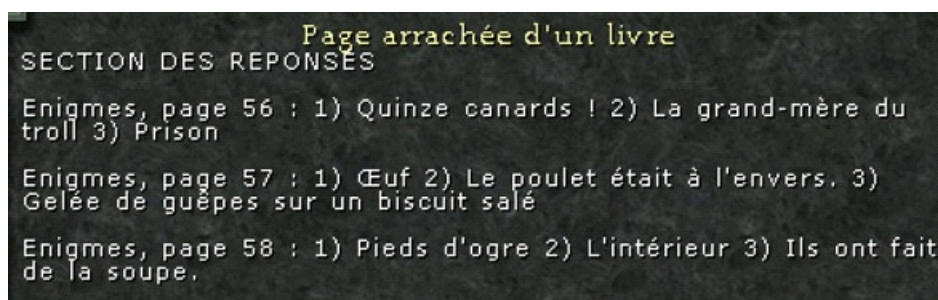


no comment ... affirmatif !

nous sommes face à Escaton le destructeur qui nous livre son explication des événements qui se sont déroulés ces derniers temps en Jadame

il nous pose 3 énigmes ... les réponses ne sont pas simples à trouver ...

la notion décisive, c'est -> **3 énigmes** -> cela nous rappelle quelque chose -> la page arrachée d'un livre (trouvée dans la bibliothèque de la guilde des marchands de Ravenshore - Sud de la rue transversale proche du Cristal d'Escaton)



les 2 réponse que j'avais trouvée y figurant (oeuf et prison), la 3ème est désormais évidente ...

une fois bien répondu, *Escaton le destructeur* nous donne l'**anneau des clés** pour que nous tentions de délivrer les seigneurs des (4) éléments ... soit il pense que nous en sommes incapables, soit il le désire -> cf. ses propos et le fait que les 'Kreegans' n'étant plus (**Might & Magic VII**), l'anéantissement de *Jadame* est caduque

Sud Ouest - la prison du seigneur de l'eau

de la lave au sol -> il est quasiment obligatoire de pouvoir léviter (aptitude de Vampire) / dans l'un des 4 coffres -> 1 **potion noire de rajeunissement** / *Acwalander* est emprisonné au Nord

Sud Est - prison du seigneur de la terre

rien de bien compliqué -> monter en sautant pour délivrer *Gralkor le cruel*

Nord Ouest - prison du seigneur du feu

1 **bouton** - 2 **portes** cachées - la cellule de *Pyranaste* est au Sud

Nord Est - prison du seigneur de l'air

2 **coffres** au Sud Est - *Shalwen* est enfermé au Nord Est

il nous "supplie" de quitter le **Monde entre les Mondes** et le **Cristal d'Escaton** au plus vite et de vite retourner voir *Xanthor* (auberge de **Ravenshore** proche du **Cristal d'Escaton** soit au **Sud de la rue transversale proche du Cristal d'Escaton**)

sitôt à **Ravenshore**, c'est la fin de l'aventure -> une cinématique montre les seigneurs des (4) éléments détruisant le **Cristal d'Escaton** à **Ravenshore**, les (4) Téléporteurs vers leurs mondes et le **Palais d'Escaton** au **Monde entre les Mondes** - un messenger "particulier" est chargé de prévenir les maîtres d'*Escaton* le destructeur de son échec ...



on peut continuer a parcourir **Jadame** redevenue à nouveau paisible

BILAN ET CONCLUSION

***** Le groupe juste avant la fin *****

Compétence Viarene		Points de compétence: 7	
Armes	Niveau	Armure	Niveau
Arc Expert	4	Cuir	1
Lance Grand	20	Cotte de mailles	1
Epée	1	Armure articulée Grand	0
		Bouclier Grand	18
Magie	Niveau	Div.	Niveau
Aucun		Maître d'armes Grand	24
		Musculation Expert	4
		Apprentissage	1
		Désamorcer	1
		Perception	1

ma PJ - Chevalière -> Championne niveau 82

Compétence Elsbethr Lamen Points de compétence: 1			
Armes	Niveau	Armure	Niveau
Arc	1	Cuir Maître	7
Dague Grand	21	Bouclier Maître	7
Magie	Niveau	Div.	Niveau
Magie du Spiritisme Maître	1	Alchimie	1
Magie de l'Esprit	1	Maître d'armes	1
Magie du Corps Maître	10	ID Monstre Grand	10
Aptitude des vampires	25	Apprentissage	1
		Régénération Expert	4



Vampire -> Nosferatu niveau 82

Compétence Fredrick Talin Points de compétence: 11			
Armes	Niveau	Armure	Niveau
Arc	1	Cuir	1
Masse Expert	4	Cotte de mailles Expert	4
Bâton	1	Bouclier Maître	7
Magie	Niveau	Div.	Niveau
Magie du Spiritisme	1	Alchimie	1
Magie de l'Esprit Grand	17	Maître d'armes	1
Magie du Corps Grand	17	Musculation	1
Magie de la Lumière Grand	27	Apprentissage Expert	4
		Méditation	1
		Marchandage Expert	4
		Réparer objet	1



Clerc -> Prêtre du Soleil niveau 83

Compétence Devlin Arcanus Points de compétence: 1			
Armes	Niveau	Armure	Niveau
Arc	1	Cuir Expert	4
Dague	2		
Bâton Expert	4	Div.	Niveau
Magie	Niveau	ID objet	1
Magie du Feu Grand	13	ID Monstre	1
Magie de l'Air Grand	13	Apprentissage Expert	4
Magie de l'Eau Grand	13	Méditation Expert	4
Magie de la Terre Grand	13	Marchandage	1
Magie de l'Ombre Grand	29	Régénération	1



Compétences		Points de compétence: 1	
Armes	Niveau	Armure	Niveau
Arc	1	Cuir Expert	4
Dague	2		
Bâton Expert	4	Div.	Niveau
Magie	Niveau	ID objet	1
Magie du Feu Grand	13	ID Monstre	1
Magie de l'Air Grand	13	Apprentissage Expert	4
Magie de l'Eau Grand	13	Méditation Expert	4
Magie de la Terre Grand	13	Marchandage	1
Magie de l'Ombre Grand	13	Régénération	1



Nécromancien -> Liche niveau 83

Compétences		Points de compétence: 13	
Armes	Niveau	Armure	Niveau
Arc Expert	4	Cotte de mailles	1
Masse	1	Armure articulée Grand	10
Lance	2	Bouclier Grand	12
Epée Grand	20		
Magie	Niveau	Div.	Niveau
Aucun		Maître d'armes Grand	27
		Musculation Expert	4
		Apprentissage	1
		Désamorcer	1
		Perception	1
		Réparer objet Expert	4



Chevalier -> Champion niveau 82

Durée estimée de jeu (comprenant la rédaction du document) : 122 h 00

***** Mystères & Conclusion *****

il me reste en stock 2 objets de quête -> une flutte et la couronne de pouvoir des druides ?

...

Le seul truc un peu gênant ,ce sont les réinitialisation périodiques de cartes -> "ils" auraient put éviter que des tiers importants "ressuscitent" et que des objets de quêtes déjà trouvés et utilisés réapparaissent -> c'est absurde !

20 ans après sa sortie, je suis totalement satisfait d'avoir put "pratiquer" cet excellent Might and Magic VIII (je le préfère même au VII)