

MIGHT + MAGIC IX : WRIT OF FATE

Mars 2002 - dev. New World Computing - Version Gog -> 1.49 euros

***** Nomenclature *****

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

Important - quêtes de promotions ou secondaires / PNJ / Recrutement possible / Plante le jeu ou mauvais dialogues en FR

***** DOCUMENTS - INFORMATIONS *****

dialogues et journal de quêtes en FR (pose quelques problèmes avec certains Pnjs) ->

<https://www.baldursgateworld.fr/lacouronne/les-autres-rpg/32684-might-magic-7-description-aide-et-1ere-partie-lumiere.html#post493386>

manuel FR -> <https://traductionjeux.com/Might%20and%20Magic%20IX.html>

manuel EN dans le répertoire d'installation du jeu

compilation pour les races et les classes -> http://didier.merle1.free.fr/TEMP/MIMA_9_Classes.jpg

tout sur les compétences -> http://spi4.free.fr/spi/IMG/might_magic/mm9/Competences.pdf

j'ai vérifié pour la compétence Apprentissage (Learning) -> le bug rapporté dans le document ci dessus est toujours d'actualité dans cette version -> je ferai comme si elle n'existait pas

les compagnons supplémentaires -> http://spi4.free.fr/spi/IMG/might_magic/mm9/Mercenaires.pdf

bug constaté et non référencé dans le document -> le bonus de + 6 Marchandage reste actif après le départ d'Alberik Gusemundssen

les fichiers de captures d'écran par <F8> sont dans le répertoire d'installation du jeu (format ".BMP")

le jeu étant prévu pour un clavier QWERTY, paramétrer les touches des claviers AZERTY en conséquence

exemple : affichage des cartes -> <M> ne marche pas -> revalider <M> dans les options Clavier affichera ";"
-> <M> sera actif et la carte s'affichera

éditeur de sauvegarde -> uniquement Xp, Po et Promotions (si oubli de candidature) ->
trainerscity.com/fr/pc/2123-Might-&-Magic-IX-Save-Game-Editor

***** LE JEU - CONSEILS *****

Difficulté -> Unique / Exploration libre

vue de face même en combat -> on ne voit jamais entièrement les Héros seules les expressions faciales apparaissent -> le groupe ne peut donc être scindé



on peut positionner les personnages dans l'option (<F> - Party Formation) qui gère l'ordre de marche -> prendre en compte le fait que des ennemis peuvent arriver et attaquer à revers

montée de niveau -> après des *entraîneurs* -> augmente les Points de Vie et les Points de Sorts -> donne PC

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

apprendre compétence -> livres de compétences -> marchand, don par un Pnj ou à découvrir

faire attention, avant d'apprendre des compétences, au rang maximum selon la classe finale du personnage (cf. lien en début de document)

rang des compétences : points minimum dans la compétence -> Expert : 4 - Maître : 7 - Gand Maître : 10

quand on lève une quête de promotion -> déclarer le(s) candidat(s) de notre groupe à cette dernière (au donneur de quête) avant de la réaliser sous peine de devoir utiliser l'éditeur de sauvegarde (cf. cas dans ma partie à Drangheim City)

----- Combats -----

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

surveiller le rond en haut à droite (détection du danger) de l'écran (le fond sonore permet aussi d'entendre les bruits émis au loin par des ennemis potentiels)

comme dans les opus précédents, il est nettement préférable que chaque personnage puisse être doté de la possibilité d'attaquer à distance (arme ou sort) - les armes de type Lance sont à 2 mains

booster les personnages avant d'engager certains affrontements

garder en mémoire que l'on peut s'enfuir en cas de situation (très) tendue
en cas de défaite de groupe, le jeu nous redirige à l'AutoSave

----- Magie -----

l'usage de chaque sort consomme un certain nombre de PS - L'apprentissage de ceux ci, via des **livres de sorts** (achat ou découverte), dépend des rangs dans 2 compétences - il faut faire attention aux limites de rang selon la classe finale de chaque personnage avant de se lancer dans une école de magie

certains sorts permettent d'enchanter des **objets** -> le résultat est aléatoire et peut les endommager -> ils se revendent bien entendu plus cher que l'original si on ne les conserve pas

utiliser le sort 'œil de Sorcier' (Wizard Eye) pour détecter les ennemis et les **objets** a ramasser dans les parages (**aide aussi pour découvrir les caches secrètes**)

----- afflictions -----

on ne sait lesquelles affectent les personnages dans leurs fiches ... il faut se fier aux sorts ou attaquent des ennemis durant le combat ... si des attributs sont en marron dans sa fiche alors le personnage est affecté

possibilités -> état d'inconscience - poison - disease -fear - curse - sleep

guérison -> temple, campement, repos auberge, **potion spécifique**, **potion divine restoration** ou sort 'purify'
campement ou repos dans une auberge peuvent suffire après un sort 'purify' de bas rangs (haut rangs -> soigne tout)

----- Divers -----

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

faire réparer immédiatement les **objets cassés** ... et garder la possibilité d'avoir un double dans le sac à dos (on ne peut pas stocker d'**objets** dans les **coffres**) - le tri par type d'**objets** dans l'inventaire ne fonctionne pas correctement, c'est **très pénible**

pour le commerce, la location de bateau ou le repos dans les auberges -> **membre du groupe** ayant le **plus haut score en Marchandage** (lors des ventes, des réparations ou des identifications -> faire transiter précédemment les **objets** dans son sac à dos (inventaire particulier)

Même si la classe n'est pas présente dans le groupe, il est possible d'effectuer des quêtes de promotion qui ne le concernent pas -> **pour ma part, j'ai choisi de ne pas les lever (l'endroit où on nous les soumet est indiqué dans le récit de la partie), cela me semble plus RP tout en permettant de garder une part de mystère pour une 2nde partie (avec un groupe disposant des classes non usitées en 1ère)**

Banque -> quête des **orbes de liaison** - sauf a profiter du bug référencé avec **Edina A'Mor** (+ 20% à chaque **retrait**), aucun intérêt d'y déposer des **Po** puisqu'on en perd pas en cas de défaite de groupe (**contrairement à**

ce qui est indiqué dans le(s) manuel(s))

déplacements -> marche à pied - bateaux avec des jours spécifiques selon la destination désirée / sort 'Town Portal' (effet selon les rangs) pour se téléporter près des autels que l'on aura précédemment purifiés / sort 'lord Bacon' (pose de balises valident un certain temps)



les coffres noir & argent contiennent des reliques (qui ne sont pas unique) - ils sont sévèrement piégés -> compétence Désamorçage élevée + objet bonus

les pierres (vertes ou rouges) sont à revendre

----- ce qui n'existe plus -----

il n'y a plus de gestion de la nourriture -> dès que l'on perd des points de vie sans trop savoir pourquoi, c'est qu'il est grand temps de se reposer / on notera aussi les absences de la compétence Alchimie, des (chasse aux) primes, des transports d'objet spécifique, du jeu de l'arcomage, de la réputation, des piédestals de défi, des écuries, de la mini-carte et de l'annotation des cartes

----- éléments du décor donnant des bonus temporaires ou permanent -----



"Borne", Feu de Camp et Puits



les ossements et les détritus contiennent des objets (personnage avec le plus de Chance ?) -> possibilité d'empoisonnement



un trèfle à 4 feuilles donne + 1 points de compétence



chaudron donne des bonus de résistances permanent



tonneau vert -> + 2 Endurance / tonneau bleu -> + 2 Magie / tonneau violet -> + 2 Vitesse

tonneau rouge -> + 2 puissance / tonneau jaune -> + 2 précision

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



la carte de Chédian et alentours

mon équipe féminine

Party Summary			
			
			
SHERA DWARF FIGHTER		RODHEUSE HALFORC FIGHTER	
MIGHT 18		MIGHT 19	
MAGIC 7		MAGIC 10	
ENDURANCE 21		ENDURANCE 18	
ACCURACY 16		ACCURACY 16	
SPEED 12		SPEED 8	
LUCK 9		LUCK 10	
H.P. 39/39		H.P. 37/37	
S.P. 0/0		S.P. 0/0	
BLADE		BLADE	
BOW		BOW	
ARMOR		ARMOR	
SHIELD		PERCEPTION	
		CLAYRE ELF INITIATE	
		MIGHT 10	
		MAGIC 20	
		ENDURANCE 8	
		ACCURACY 11	
		SPEED 14	
		LUCK 16	
		H.P. 22/22	
		S.P. 23/23	
		ELEMENTAL	
		LIGHT	
		SPIRIT	
		ITEM REPAIR	
			LYCHE HUMAN INITIATE
			MIGHT
			MAGIC
			ENDURANCE
			ACCURACY
			SPEED
			LUCK
			H.P. 24/24
			S.P. 26/26
			ELEMENTAL
			DARK
			SPIRIT
			MEDITATION

planification de l'évolution du groupe - promotions et rangs dans les principales compétences possibles

Shera -> *Mercenaire* -> *Gladiatrice* -> Armure (M) - Épée (GM - N) - **Archerie (E)** + **Bouclier (GM - N)** - Lance (GM) + Fine Lame (GM) - Musculation (GM)

Rodheuse -> *Croisée* -> *Ranger* -> Armure (M) - Épée (E) - **Archerie (GM)** - **Perception (GM - M)** - **Désamorçage (M)** - Identifier monstre (GM) - Bouclier (E) - Fine Lame (M) - Musculation (M)

Clayre -> *Guérisseuse* -> *Prêtresse* -> Esprit (GM) - Éléments (M) - **Lumière (GM)** - **Réparation (GM - E)** - Armure (M) - Bouclier (E) - Gourdin (M - E) - Archerie (M) - Méditation (GM) - Esquive (N) - Ténèbres (E)

Lyche -> *Érudit* -> *Liche* -> - Esprit (E) - Éléments (GM) - **Ténèbres (GM)** - **Méditation (GM)** - Identifier objet (M) - Marchandage (M) - Armure (E) - Arme de jet (M) - Gourdin (E) - Esquive (N) - Lumière (E)

compétences initiales / choisie à la création / cf. **Ravensford** / a apprendre / terminé

Niveau 1

Ravensford

le *viel homme* donne 2 **livres de compétence** -> Désamorçage - Identifier objet

Isle of Ashes

objectif -> quitter cette île / **Yrsa la Troll** -> éliminer les libellules - détient la **clé** de la **porte** indiquée par **Forad Darre** (Guerrier niveau 50 - **gratuit**)

n.b. : on ne peut pas passer par l'ouverture côté mer / nous ne sommes pas de taille pour entrer dans **Verhoffin Ruins**

UNIFIEZ LES CLANS.
YRSA VOUS A ORDONNÉ D'UNIR LES SIX CLANS DE CHEDIAN CONTRE LES HORDES DE BELDONIE. PEUT-ÊTRE
DEVRIEZ-VOUS PARLER AUX SIX CHEFS DE CLAN ?

la quête principale - *Tamur Leng* est leur chef

Sturmford City

extérieur Nord Ouest - Ouest -> bateau pour **Drangheim** (jeudi - samedi - dimanche - mardi) - des libellules et 2 **ossements**

Quartier Nord

trappe dans le petit parc mène aux **égouts** / Auberge (**message** à l'extérieur -> recherche des guerriers -> Hall of Aldar the Strong) : l'aubergiste -> **quête tuer le dragon (ok)** -> trouver **Ronfleur le Poing** à **Thjorgard (ok)** / **Bjarni Horjolfssen** -> **quêtes des saboteurs (ok 500 Po)**

Maison de *Ludwig Van* -> **quête de son manuscrit perdu dans les égouts (ok 2 000 Po)** <- **trappe** vers les **égouts** chez lui

Nord Ouest -> 1 **trèfle** - Maison de la famille *Oord* -> le paternel a disparu

Quartier Centre

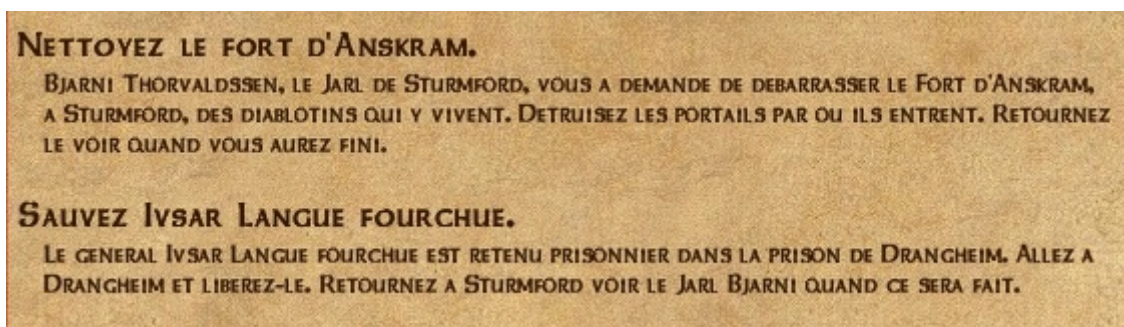
Nord -> bâtiment avec une cellule de prison -> rdc : *Randver la foudre* (**le saboteur**) / 2nd étage : **Fridleif** (promotion Gladiateur - cf. **Thronheim City**)

coin Nord Est -> 1 **trèfle** / coin Nord Ouest -> *Devlin* (Armure E - M) / *Olrún* (Bouclier E - M)

Ouest -> 2 marchands -> **matériel divers** et **livres de compétence** (**attendre avant d'en acheter, on va en trouver dans les égouts**) / Banque (**message** au sol -> récompense pour tuer des rats à **Basement ?**) (**orbe de liaison ok**) / *Hildir* (Combat à Main Nue E - M)

Sud -> **Leppa** (Esquive E - M)

Sud Est -> *Lili* (Archerie E - M) / Est -> *Eskil* (Armes de Jet E - M)



les missions données par *Bjarni Thorvaldssen* pour rejoindre la coalition

Centre -> Maison du Jarl *Bjarni Thorvaldssen* -> il donne aussi une mission plus personnelle -> remise d'une *lettre d'amour* (love letter) à *Kira la Glaciale* de *Thronheim* (ok) / *autel* dans la 1ère pièce -> le purifier

Quartier Sud

on peut y rencontrer le patriarche de la famille *Oord* -> aucun dialogue pour lui demander de rentrer chez lui ?

Nord -> *Mirjam* (Lance E - M)

Nord Ouest -> *Fearghus* parle d'un tunnel qui mène à une vieille cellule de la prison de *Drangheim* / Maison 2nd étage (message au sol -> rupture de *Cicilia* envers *Skallgrim* pour cause d'alcoolisme)

Nord Est -> *Hafgrim* (Gourdin E M) - Temple -> *Ake le Vertueux* (Paladin niveau 50) - trappe vers les égouts à l'extérieur

autour du puits (aller au fond -> 72 Po) -> *Katrina* (Épée E - M)

Sud Ouest -> camp d'entraînement - *Tjorvi* (Entraîneur) - *Tesar* (Guerrier niveau 15) / porte -> accès aux égouts

Sud Est -> 3 marchands -> équipements d'armure, armes et parchemins

les égouts

levez les yeux, les bestioles (lobbers) sont au plafond (remarque : on distingue assez mal les sacs à butin -> parchemins et livres de compétence) -> Sud -> 1er puits -> descendre au fond puis remonter à côté en nageant ...

explorer ce niveau (morts vivants et chauves souris) -> ossement au Nord Ouest (sauter) / Sud (actionner le levier pour ouvrir la grande porte) > 2 ossements - labyrinthe avec des murs pivotant -> 3 coffres - 1 puits + 5 Vitesse pour le groupe / Ouest -> 2nd puits vers un niveau inférieur -> des bestioles au plafond - 2 ossements - au Sud, le manuscrit de *Ludwig*

Niveau 5

Sturmford City extérieur

Est -> des libellules et 5 ossements / Sud Est -> 4 campements de maraudeurs - 1 borne + 10 Précision - 3 coffres - 2 tonneaux

Sud -> derrière le Fort d'Anskram -> 2 basilics et 1 coffre - passage bouché <- détruire les rochers

Fort d'Anskram #1

1 basilic dans l'enceinte intérieure / monter tout en haut, une porte -> ...

Secteur Sud

des diabolins, des scarabées et des chauves souris - présence de pièges au sol et de détritus -



un pan de mur, de couleur différente, jouxtant un piège au Sud Est (signe potentiel d'une pièce secrète) -> déclencher le piège en reculant aussitôt -> se positionner sur le pan de mur qui a pivoté vers le sol et attendre qu'il se remette en position -> le groupe bascule dans la pièce secrète -> 1 cache secrète -> 1 coffre -> 1 bouton pour ressortir - 2 systèmes similaires à l'Ouest sans cache secrète

6 portails - messages dans les chambrées ou bureau



un des portail au fond ... tuer les diabolins qui en sortent pour l'annihiler

6 coffres - 3 tonneaux - 2 leviers dans les pièces proche des 2 grandes portes centrales - 1 cadran près de celles ci permet de passer vers le ...

Secteur Nord

1 cadran identique pour revenir vers le Secteur Sud - 2 portails utilisés par les diabolins - porte vers l'enceinte intérieure (devant la herse)

quête de l'invasion de diabolins au Fort d'Anskram terminée -> le Jarl Bjarni Thorvaldssen de Sturmford City nous donne 3 000 Po en récompense

Drangheim

Est -> libellules, 3 ossements, 2 camps de maraudeurs et un feu de camp + 10 résistance Physique / la Prison de Drangheim <-j'attends de voir si je trouve le tunnel qu'a mentionné Fearghus à Sturmford City - Quartier Sud

Hameau -> losobail - le tunnel vers la Prison de Drangheim est dans le puits !!!

un groupe de bandits assez costauds dans le corridor juste au Nord -> 1 coffre <- il vaut mieux aller dans ce secteur qu'après avoir levé la quête de promotion des Croisés dans Drangheim City

autour de Drangheim City -> Nord Est -> petit groupe de maraudeurs - chaudron + 5 résistance Éléments pour le groupe - Chasm of the Dead / Nord -> groupe de maraudeurs - 2 coffres

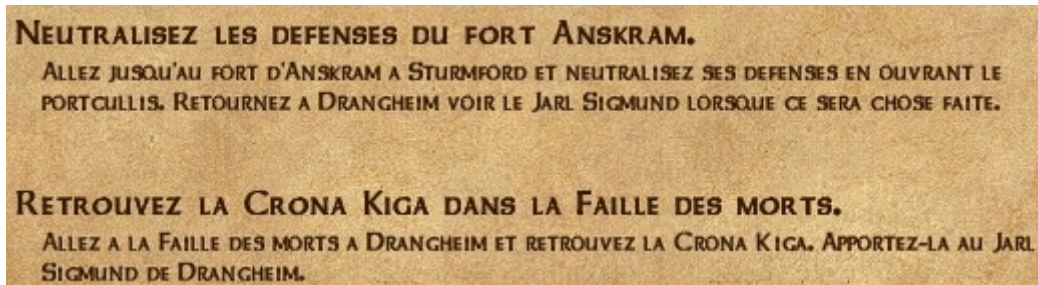
Sud -> bateau pour Sturmford (mardi - jeudi - vendredi) - Guberland (lundi - mercredi - samedi)

Drangheim City

Nord Ouest - Nord

entrepôt -> 2 **tonneaux** à l'intérieur - 1 **tonneau** à l'extérieur ainsi qu'1 **trèfle** / *Thorhalla* (Armes de Jet E - M) - *Krej* (Fine Lame E - M) - *Aefendil* (Archerie E - M) - *Hagar* (Epée E - M) **parle de jorgamesh son épée perdue** - *Cermak* (Gourdin E - M)

Kluso's House (la porte est indiquée rouge par le jeu ... attendons d'en savoir plus - nonobstant, en montant par l'échelle de la tour adjacente, on remarque que l'on peut pénétrer en ce lieu par une fenêtre à l'étage !



ce que nous demande le jarl *Sigmund l'affreux* pour rejoindre la coalition (ok) - il donne **trapp key** pour "le boulot" à **Fort Anskam**

petit pont vers l'Ouest -> Maison du Jarl *Sigmund l'affreux* -> il nous propose une quête personnelle -> **trouver la personne qui répand des rumeurs** sur son clan (ok) / **autel** dans la pièce -> le purifier

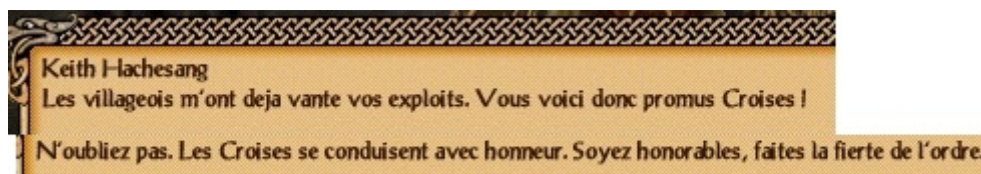
Centre - Sud

Sud Est -> 1 **trèfle**

marchand -> **parchemins** / *Greudash* raconte des commérages (**quête de Sigmund l'affreux**) -> elle nous renvoie vers *Marsaili A'Lanth* de **Sturmford City** / *Nicolai Ironfist* (cf. **Might and Magic IV**) **lui trouver un travail dans un cirque (ok niveau 47)** - **message** de son paternel à ses pieds / 2 marchands -> **équipements d'armure et armes** - 1 **message** au sol sur l'équipement poltergiest / **puits** + 10 résistance Physique

Auberge -> **message** l'extérieur - *Galvin* (Combat à Main Nue E - M) - *Beagan A'Ghrie* (**Assassin niveau 50**) - *Atli* (promotion Assassin) - *Comhgham* (Lance E - M)

Temple -> *Keith Hachesang* -> quête de promotion Croisé -> **éliminer les bandits Yobbos et rendre les objets volés** -> **ils sont déjà liquidés** -> retourner à leur camp pour ramasser **Farmer's Plow, Dolly et Midwife's Bag of herbs** -> redistribuer aux villageois du **Hameau** -> récompense de 6 000 **Po**



arf, je n'avais pas compris qu'il fallait, **avant de faire la quête**, déclarer que *Rodheuse* était candidate -> dialogue absent pour qu'elle soit promue Croisée

STEP 1	STEP 2
Load your saved game: <input type="button" value="Load HDR File"/>	Select ONE promotion to modify: <input type="text" value="Fighter->Crusader"/> <input type="button" value="Select Promotion"/>

STEP 3	
Adjust character properties: You have this quest but have not completed it. You can add or remove characters freely	
Shera Dwarf Fighter Not On Any Advancement Quest 27107 Experience Points	<input type="text" value="This character will not be on this quest"/>
Rodheuse Half-Orc Fighter Not On Any Advancement Quest 27523 Experience Points	<input type="text" value="This character will be on this quest"/>
Clayre Elf Initiate Not On Any Advancement Quest 27523 Experience Points	<input type="text" value="This character is not eligible to be on this quest"/>
Lyche Human Initiate Not On Any Advancement Quest 28019 Experience Points	<input type="text" value="This character is not eligible to be on this quest"/>

STEP 4	STEP 5
Adjust party gold: Current <input type="text" value="9702"/> New <input type="text" value="9702"/>	Save your saved game: <input type="button" value="Save HDR File"/>

utilisation de l'éditeur de sauvegarde et revisite à *Keith Hachesang* -> impact : la quête est comptabilisée 2 fois en terme de PE et de Po -> réutilisation de l'éditeur de sauvegarde pour retirer 6 125 PE à chaque personnage et soustraire 6 000 Po au groupe

extérieur -> *Cassidy* (Esquive E - M) - **Fasolt** (Armure E - M) - *Rannweig* (Bouclier E - M)

Sud Ouest - Ouest - Nord Ouest

Banque -> *Edina A'Mor* (Banquière niveau 1 engagée pour 700 Po + 20% sur les gains mais 10% pour elle) (orbe de liaison ok) / Salle du trône - message concernant les Yobbos qui volent ceux du **Hameau** / Centre d'entraînement -> *Skuli* (Entraîneur)

la Prison de Drangheim

accès par le tunnel (cf. **Drangheim**) puis une échelle au ...

Sous Sol

1 tonneau - des scarabés - 9 détritrus - 3 coffres (piégés) au Sud Ouest / Nord Ouest -> échelle menant à ...

étage inférieur

présence de *gardes* et de scarabées / explorer le Sud Ouest (1 mur pivotant juste après la dernière porte -> 2 coffres) et la Sud n'est pas obligatoire - il est préférable de ne pas monter au Nord Ouest / Est -> 1 coffre noir & argent (ok niveau 34) / Nord Est -> *Aymril Banito*, le cuisinier, peut nous aider si on promet de libérer son frère -> il nous ouvre l'accès à un passage secret vers le quartier des prisonniers spéciaux (pousser le pan de mur puis traverser le suivant) -> échelle -> échelle vers l'étage supérieur - un passage secret dans la pièce voisine -> échelle vers **Sous Sol**

étage supérieur

nous arrivons dans une forge - 1 tonneau / cellules à l'Est -> libérer *Antoni Banito* puis *Ivsar langue fourchue* qu'il faudra raccompagner jusqu'à la sortie (**Hameau**) - il donne rendez vous à l'Auberge de **Sturmford City** -> de là, l'emmener jusqu'au du Jarl *Bjarni Thorvaldssen* au **Quartier Centre** qui donnera 4 200 Po de récompense et qui accepte d'adhérer à la coalition -> *Marsaili A'Lanth* (se trouve dans les parages) refuse de cesser de répandre des rumeurs sur le clan du Jarl *Sigmund l'affreux* -> il nous donnera 6 000 Po après lui avoir annoncer cette décision à **Drangheim City** et fera en sorte qu'on lui coupe la langue !

bug potentiel -> si les 1 250 PE pour chaque membre du groupe ne sont pas affectés pour la réussite de cette quête, utiliser l'éditeur de sauvegarde

Niveau 10

Fort d'Anskram #2

depuis **Drangheim** à pieds -> **Sturmford** -> on retombe sur les 4 groupes de maraudeurs (3 coffres) puis, jusqu'aux abords de **Sturmford City**, sur les libellules

derrière le **Fort d'Anskram** -> 2 basiliques et 1 coffre -> entrer dans la forteresse par le trou -> enceinte basse -> 1 basilique -> à l'intérieur, c'est vide de tout créature hostile (les coffres sont vides eux aussi c'est logique) -> tout en haut, près de la porte close colorée -> 2 trappes s'ouvrant avec trapp key -> casser carrément les chaînes du pont levé (celles reliées aux énormes poulies) et manipuler le levier de la herse pour la relever -> retour à **Drangheim City** -> le Jarl *Sigmund l'affreux* nous redistribue 8 450 Po

Chasm of the Dead #1

présence de squelettes, de diabolins et ... des pièges comme nous l'avait annoncé le Jarl *Sigmund l'affreux* -> raser les murs et bien regarder où l'on va poser les pieds (plaques de pression par ex.)

dans le secteur à l'air libre -> des apparitions (des morts vivants costauds qui font beaucoup de dégâts au contact y compris sur nos objets ou équipements) <- j'en ai eut 6 ou 7 en utilisant le sort 'repousser les morts vivants' (Turn Undead) -> c'est (trop) long, trop chaud -> mon groupe ne fait pas encore pas assez de dégâts à distance, n'a pas assez de PS ... je reviendrai ultérieurement, rien ne presse !

Guberland City

un message sur le livre de la vérité à l'entrée

Quartier Nord Ouest

Auberge -> un message à l'extérieur (représentation théâtrale) - un message à l'intérieur (*Nurtigan* à *Sevanna*)

Temple -> *Tjonlir* -> quête de promotion Guérisseur -> *Trouver un moyen de soigner Nurtigan le dingue* (ok)
-> parler à *Skarphedinn Njalssen* chez l'apothicaire - j'ai déclaré *Clayre* comme candidate - *Gray* (quête de promotion Prêtre -> voir images plus bas) / *Ehwaz* (maîtresse de porte niveau 1)

Quartier Sud Ouest

1 trèfle / 2 marchands -> équipements d'armure (*Skallagrim*) et armes / *Alberik Gusmundssen* (marchand niveau 1 -> + 6 Marchandage engagé -> 500 Po / mois)

Sud -> Centre d'entraînement -> *Kiren* (entraîneur)

Quartier Sud Est

1 trèfle / apothicaire -> 2 marchands -> livres de compétence et parchemins - *Skarphedinn Njalssen* a besoin d'un mèche de cheveux (lock of hair) de la vieille sorcière (qui habite dans une caverne près de la plage) pour préparer *nurtigan's potion* destinée à *Nurtigan le dingue* (ok)

Maison Est -> autel a purifier

Quartier Nord Est

Hrapp (Méditation E - M) - *Treshi* (Lumière E - M) - *Bohus* (Ténèbres E - M) - *Rya* (Esprit E - M) - *Peterk* (Éléments E - M)

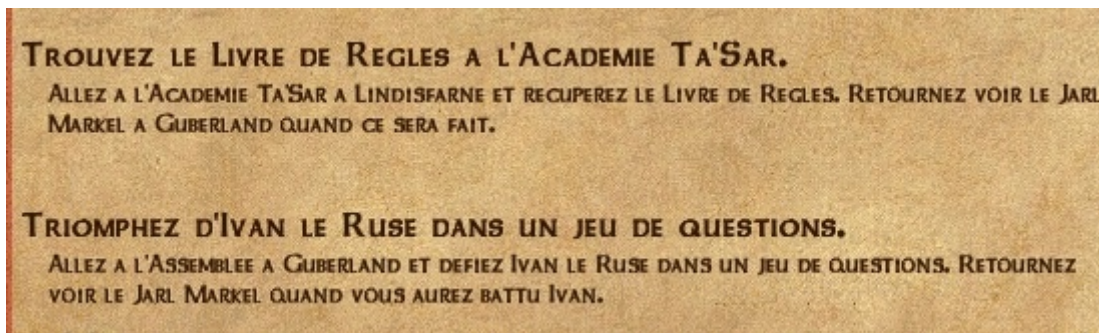
Banque / marchand -> livres de sort

Centre - Résidence de *Markel the Great*

Extérieur -> puits + 5 Vitesse pour le groupe / cage ou est enfermé *Nurtigan le dingue* - message de *Loriana*



message sur les Awards gagnés par *Markel the Great* <[:o)))



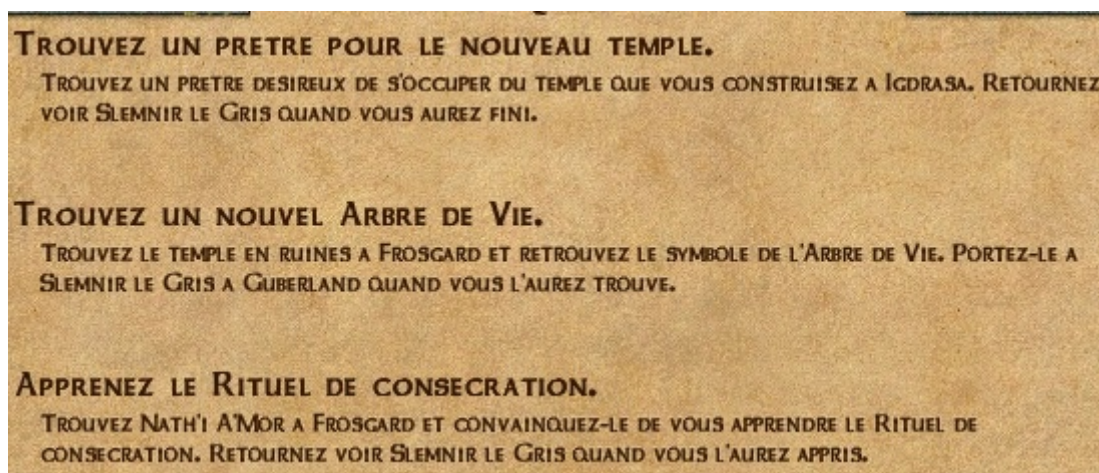
ce que nous demande *Markel the Great* pour rejoindre la coalition (ok)

il a une mission plus personnelle -> convaincre le *Duk* (*Dook* => de trouver son château) de quitter *Guberland* (ok)

Guberland

bateau pour *Thjorgard* (jeudi) - *Lindisfarne* (lundi) - *Drangheim* (samedi) - *Isle of Ashe* (Mardi) - *Sturmford* (Dimanche)

Nord Ouest -> caverne -> la *mèche de cheveux* (*lock of hair*) de la vieille sorcière (qui nous explique les circonstances) et la rapporter à *Skarphedinn Njalssen* (*Guberland City* - Quartier Sud Est) - il concoctera *nurtigan's potion* que l'on s'empressera d'apporter à *Nurtigan le dingue* (Centre - Résidence de *Markel the Great* - extérieur) -> rendre compte à *Tjonlir* (Quartier Nord Ouest - Temple) -> *Clayre* est promue *Guérisseuse*



Gray donne les quêtes de promotion Prêtresse (pour *Clayre*) (ok)

Sud Ouest

Alvar (ferrailleur niv 1) / *Ivan le rusé* -> répondre à ses questions pour obtenir le *victory certificate* -> le montrer à *Markel the Great* (Centre - Résidence de *Markel the Great*) qui offrira 3 600 *Po* en récompense

Huckster vend des *tickets* pour jouer aux différentes attractions (ok cf. *Entrer dans Arslegard City*) - il donne *games instructions*

Thorir la bouche veut bien embaucher quelqu'un -> aller le dire à *Nicolai Ironfist* à *Drangheim City* - Centre Sud et revenir vers *Thorir la bouche* qui donnera 5 000 *Po*

autour de **Guberland City** côté terre -> 4 groupes de bandits et quelques libellules / Nord Est -> **Temple de Honk** (cf. **Arslegard City - the Hall of the Gods**)

Sud Est -> **Dook's Castle #1**

couloir -> pièce à l'Ouest -> 1 **tonneau empoisonné** - 1 **coffre** piégé / Ouest -> 2 **coffres** piégés / salle du trône -> 1 **message** au sol - intimider *Duk* (**Dook - un trouillard de première classe**) pour qu'il quitte **Guberland** -> retourner voir *Markel the Great* (**Centre - Résidence de Markel the Great**) qui donnera 3 600 **Po** en récompense / pièce Nord Est -> 1 **message** au mur cite **les Souterrains de Dook's Castle** - 1 **tonneau** - 1 **coffre**
pour ce qui concerne le **Temple de Honk** et **les Souterrains de Dook's Castel**, j'attends gentiment que l'on nous demande de les explorer ...

Lindisfarne

bateau pour **Drangheim** (lundi) - **Sturmford** (Mardi) - **Guberland** (mercredi) - **Thronheim** (vendredi) - **Thjorgard** (Samedi)

le Village

Delano (Méditation GM) - *Gymir* (Esprit GM) - **Gudlaug** (Éléments GM) - *Alanna* (Ténèbres GM)

Est de la rue -> Maison d'**Annabel** (Lumière GM) / 2 marchands -> **livres de sort** - **matériel divers**

Ouest de la rue -> 1 **trèfle** - marchand -> **matériel divers**

tour au Nord -> **borne** + 10 Endurance

Maison au Sud -> **Florie** (Prêtresse niveau 25) - puits + 5 **résistance Ténèbres** - 1 **trèfle**

on apprend qu'il y a eut des raids de pillards sur **le Village** et que la **sainte relique** du **Monastère de Lindisfarne** serait fausse (la vraie aurait elle été volée ?)

Sud Ouest - Académie de Ta'Sar

extérieur -> 1 groupe de maraudeurs - 1 **coffre** / intérieur -> les *gardes* nous attaquent -> **venir de nuit** - il y a **rien dans les chambrées**

Nord Est -> **cadran** -> 1 **dragell** - 2 **tonneaux** - 2 **coffres**

Est -> 1 **livre** (*Artair Ordway*) parle des coupes dans la salle des trophés -> **coupe en or** + 10 puissance / Sud Est -> 2 **coffres** piégés derrière un **mur pivotant**

Sud Ouest (salle avec 2 échelles) -> 2 **messages** (sudent memo - gavin's instruction) - **livre** (text book) -> le poser sur la **table** avec le **message** 'intelligence' au 2nd étage de cette bibliothèque -> **je ne sais a quoi ça sert ?** / (en bas) **porte** au Nord -> éviter la dalle piégée -> **livre** (challenging students) / grande pièce au Sud de la bibliothèque -> à l'Ouest, **bouton** sur l'étagère (remplie de livres) -> elle tourne sur elle même ->

petite bibliothèque avec le **Book of Rules**

Centre Sud -> 2 groupes de maraudeurs - **feu de camp** (empoisonné) + 10 résistance Éléments

voyage jusqu'à Guberland -> don du **Book of Rules** à *Markel the Great* (**Centre - Résidence de Markel the Great**)
qui nous récompense de 3 600 **Po** et annonce adhérer à la coalition / **retour à Lindisfarne**

Niveau 15

Ouest -> 5 criquets géants (magreeb) / **Nord Ouest** -> 8 ou 9 sorciers du diable - **chaudron + 5 résistance**
Esprit pour le **groupe** - **Dragon's Lair** <- beaucoup trop tôt pour entrer ... au moins nous savons où "il" est !

Centre Nord -> des criquets géants (magreeb) dont certains carapacés (armured) / **Nord** -> 1 groupe de maraudeurs - **feu de camp** (empoisonné) + 10 résistance Éléments

Nord Est - Monastère de Lindisfarne

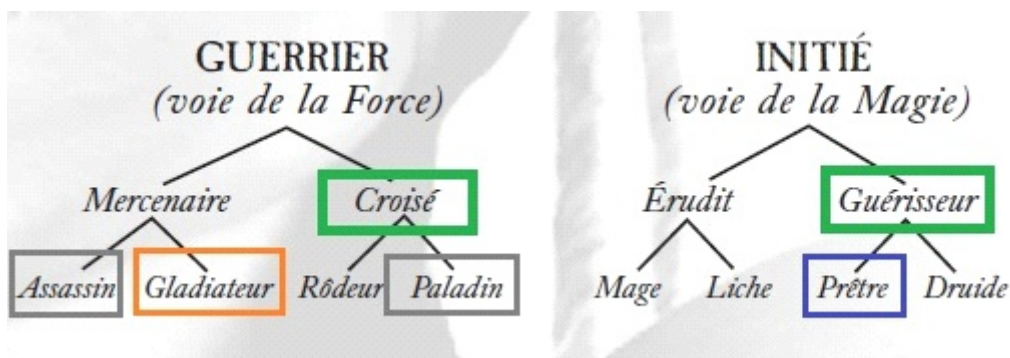
Rez de Chaussée

Sud -> **message** sur le **thjorad** (un artefact -> on peut le contempler au Nord Est) / **Nord** -> **message** sur la musique (orgue) - *Leffery* connaît un prêtre, *Robert Aefgil*, qui pourra se rendre au temple de **Guberland** (une des trois **quêtes de la promotion Prêtre**) -> attendre une journée -> reparler à *Leffery* puis à *Robert* dans la cour intérieure -> cette **quête s'achève là, on ne le retrouvera pas à Guberland City** / *Leffery* nous dit aussi que c'est *Ramnivar* qui volé leur **sainte relique** / **Centre** -> **Grehgknak le droit** (promotion **Paladin**) - **Etzel** (cour intérieure, le lessiveur au milieu)

1er étage : **Nord Est** -> **message** prière pour *Irdra* / **Nord Ouest** -> **message** d'*Helrom* à sa maman

2ème étage : *Anton* peut nous jouer une nouvelle partition à l'orgue / **3ème étage** : des **cordes** pour faire sonner les cloches (elle seront utiles plus tard)

le point sur les promotions



Vert -> Ok / Bleu -> en cours / Orange -> attente 1ère promotion / Gris -> hors RP

Thjorgard City

Quartier Sud

message au mur (Wanted) / *Randver Brisecrânes* (Gladiateur niveau 40) - *Halfdan* (Bouclier GM) - *Hildigunna* (Esquive GM) - *Fjarksksafinn* (Armure GM)

Auberge -> *Arienh* (Mage niveau 20) - des mineurs nains nous parlent de problèmes à la mine - *Ronfleur le Poing* -> quête tuer le Dragon (suite) (ok) -> faire les épreuves au **Training Hall** de **Thjorgard** (ok) / étage -> marchands d'équipements d'armure et armes - *Fafnir* (Entraîneur jusqu'au niveau 25) <- beaucoup moins cher que tous les autres

Quartier Sud Est

Sigre (Combat à Main Nue - GM) - *Chera* (Fine Lame GM) - *Thorfinn* (Arme de Jet GM) - *Muadhnait* (Archerie GM)

Quartier Sud Ouest

Cinnfhail (Épée GM) - Temple - *Giorsal* (Apprentissage E - M) - porte vers **Thjorgard** - Puit + 5 Endurance pour le groupe

Quartier Nord Ouest

Gjerta (Gourdin GM) - *Tove* (Identifier monstre E - M) - *Barabell* (Désamorçage E - M) - *Toman* (Muscultation E - M) - *Darby* (Identifier objet E - M) - *Bysen* (Réparation E - M) - marchand de livres de compétence - Banque (orbe de liaison ok)

Quartier Nord et Centre

2 marchand d'équipements d'armure (achète du thjorgard élémentaire) et armes - *Cator* (Marchandage E - M) - *Eilinoir* (Perception E - M) - marchand de matériel divers (un message) - *Hrrapp* (Lance GM) - marchand de parchemins - marchand de livres de sort - Centre d'entraînement -> *Hal'an* (Entraîneur)

Quartier Nord Est

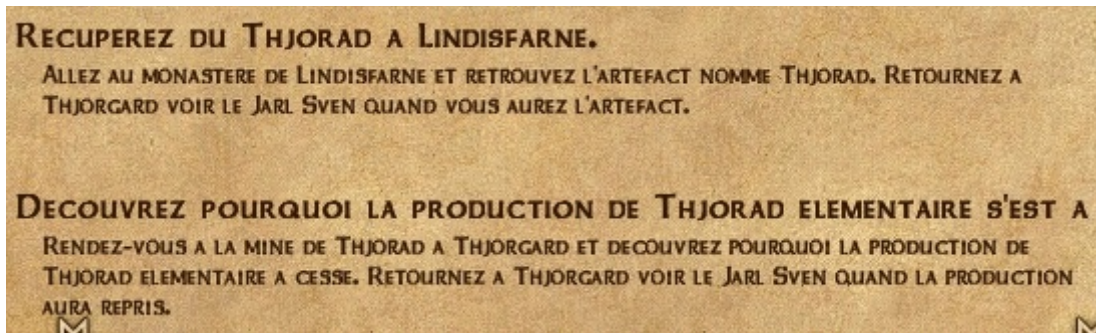
message (letter to éloïse) dans une maison au 1er étage - *Karl* / grand bâtiment (université de Bembridge) -> *Tymon* -> quête de promotion Érudit -> étudier un magreeb (j'ai déclaré Lyche candidate - ok) / *Johanness* (promotion Mage)

porte vers l'**Arène de Combats** - nos choix -> assister à un combat, parier sur le(s) vainqueur(s) avec un gain de **Po** en cas de bon pronostic ou bien combattre en sélectionnant la qualité des adversaires à affronter (PE et **Po** en cas de victoire)

le Châtelet

extérieur : Sud Ouest -> 1 **trèfle** / Nord -> 1 **trèfle**

intérieur : le Jarl *Sven Barbefourchue* est tout en haut / **autel** juste devant lui-> le purifier



les exigences du Jarl *Sven Barbefourchue* pour rejoindre la coalition (**ok**)

Thjorgard

Sud -> **Trollfinn** - bateau pour **Sturmford** (lundi) - **Drangheim** (mardi) - **Guberland** (jeudi) - **Lindisfarne** (vendredi) - **Isle of Ashes** (samedi) - **Thronheim** (dimanche)

on remontant vers le Nord -> un campement de 6 bandits - 1 **coffre**

à l'Ouest -> *Huckster* vend des **tickets** pour jouer aux différentes attractions de **la Chose** (j'en ai fait 2 - on y reviendra obligatoirement)

Est -> **borne** + 10 Magie - une petite dizaine de gezzamptlings / **chaudron** + 5 **résistance Éléments** pour le **groupe** / 1 **coffre** dans la cabane / entrée de **la Mine de Thjorgard**

Nord Est -> la magreeb a étudié (quête de promotion Erudit **pour Lyche** - **Tymon** au **Quartier Nord Est** donnera 1 200 **Po**) <- il faut la "caresser" ... ne pas l'attaquer / passage pour **Frosgard**

Nord -> quelques chauves souris (icky) - le **Training Hall** (j'irai plus tard - ce site est lié à la quête du Dragon)

Nord Ouest -> **Moutain Pass** (ultérieurement ...)

la Mine de Thjorgard

entrée-> 2 **messages** d'avertissements, un pour **la Mine de l'Ouest** (celle de la raffinerie) et l'autre pour **la Mine de l'Est**

la Mine de l'Est

Ketil nous indique que les mineurs sont bloqués par de la **roche dure** - nous devons faire en sorte qu'il puisse progresser - comme annoncé, présence de troglodytes / fouiller les **chariots** et les **bacs** pour récupérer du **thjorgard élémentaire**

Nord Est -> 1 **tonneau** - détruire la **roche dure** - *Ebora*, un diablesse, avec des chats "s'évapore" magiquement / Est -> 1 **tonneau** / Sud Est -> 2 **tonneaux** / Sud -> 2 **tonneaux**

Sud Ouest -> des poutres barrent le chemin - tirer sur le chariot que l'on aperçoit au fond pour qu'il se détache et, la pente aidant, les détruisse / enlever les **clous** du mur en bois pour aller dans la cavité suivante / manipuler la bouche de gaz (**ou d'eau ?**) - projection du groupe dans la cavité en face - retour en étant accroupi (**on peut refermer la bouche**) / une **poutre** à pousser contre les autres pour pouvoir entrer dans une 3ème cavité (en étant accroupi) - 1 **tonneau** / de nouveau des poutres entravent la progression - tirer sur la torche allumée (rouge) du mur en face (**pour cela, grimper puis accroupi**) - sa chute provoquera une explosion en chaînes des barils qui ouvrira le passage - 2 **coffres** plein de **thjorgard élémentaire**

la Mine de l'Ouest

3 **messages** d'avertissements à côté de *Gudrek* qui nous amène jusqu'au point dangereux situé proche à l'Est (3 autres **messages** dans la salle de repos) -> une faille au sol -> marcher dessus -> ressortir par le Nord -> des troglodytes - des **planches** à casser pour progresser - 1 **tonneau** - des **détritus** à l'Ouest et au Sud Ouest - 2 **tonneaux** dont 1 empoisonné au Sud

en remontant vers le Nord, enlever les **clous** de la **porte** ...



puis, plus bas, récupérer le **broken slag extractor**

aller ensuite au coeur de l'excavation à l'Est (**porte** s'ouvrant avec des **cadrans**) - là, avant de redescendre, un p'tit tour au Nord (**porte** avec un **levier** en guise de serrure) pour 1 **tonneau** - en bas, parler à *Njal Bjarnissen* ... il nous demande de faire venir *Hjarrand Repartout* et de voir avec *Gunnard Thjorsmith* pour le **broken slag extractor**



à **Thjorgard City** -> *Hjarrand* réside près du Temple et *Gunnard Thjordsmith* est l'armurier

donner 1 000 Po à *Hjarrand* pour qu'il se rende à la **Mine de Thjorgard** - échanger le **broken slag extractor** contre un **slag extractor** auprès de *Gunnard* - de retour sur place, placer le **slag extractor** là où était celui défectueux - parler à *Hjarrand* pour qu'il remette en route la machine proprement

le jeu n'a pas pris en compte le fait que nous avons déjà cassé la roche dure (il aurait été préférable de faire la **Mine de l'Ouest** avant la **Mine de l'Est**) -> il suffit d'y retourner et de la recasser !

le Jarl *Sven Barbefourchue* au **Châtelet de Thjorgard City** nous rétribue de 3 600 Po

Thronheim City

Quartier Centre

Andvari (Méditation E - M) - *Fjall* (Esprit E - M) - marchand de **livres de sort** - puits + 5 puissance pour le groupe

marchand d'**armes** - 1 trèfle - marchand de **livres de compétences**

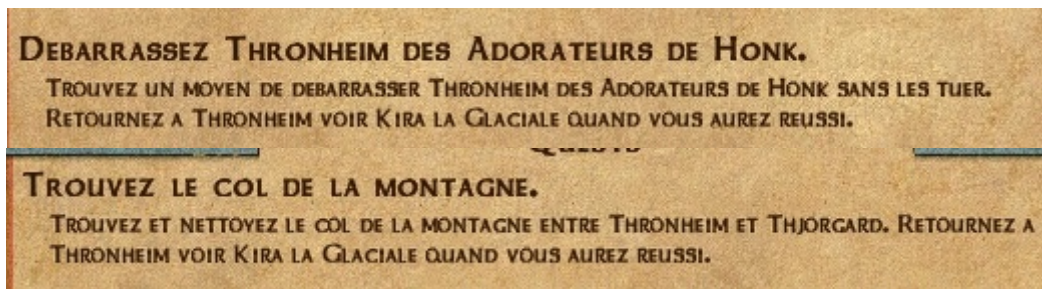
Quartier Est

Bryan (Éléments E - M) - *Dagny* (Lumière E - M) - Centre d'entraînement - *Ran* (Ténèbres E - M) -

marchand d'**équipements d'armure** / 1er Temple (**pas de soins**) -> autel -> le purifier / 2nd Temple (**soins**)

Maison de *Kira la Glaciale*

lui donner la **love letter** de *Bjarni Thorvaldssen* le Jarl de **Sturmford City** -> elle ne veut pas se marier avec lui -> c'est de notre charge de lui annoncer, in situ, la mauvaise nouvelle (ok)



les exigences de *Kira la Glaciale* pour rejoindre la coalition (ok)

à l'étage, une *armoire* pivotante permet d'emprunter un corridor secret -> 1 *coffre*

en bas -> *message* au sol (letter to henree) - *kirsa's shield* (quête promotion Gladiateur)

Quartier Ouest

marchand de *matériel divers* / Banque (*orbe de liaison ok*) -> *Brynhildr the Money-wise* nous demande de récupérer 6 *orbes de liaison* à l'*Inventa Sortca* (ok) et d'en installer un dans chaque Banque (ok)

Nord Ouest -> *message* au sol (lettre de Jack à Whang a propos des adorateurs de Honk) - *porte* pour **Thronheim**

Auberge -> *Thorfinn Cassecrâne* -> quête de promotion Mercenaire -> *trouver Atli Sigmundssen à Guberland* qui souhaite *déménager pour Thronheim* (ok) / *Dagfari le Grognon* veut que nous portions le *rouleau de mauvaise nouvelle* (*scroll of bad news* - rédigé par *Henford*, le "great honker" du **Temple de Honk**) à *Erlend le Négatif* au **Temple de Ratatosk** (compris plus tard que ce dernier était presque en face de la *Maison de Kira la Glaciale* dans le **Quartier Est**) (ok)

Cleyrach (Illuminé niveau 9) - 1 trèfle



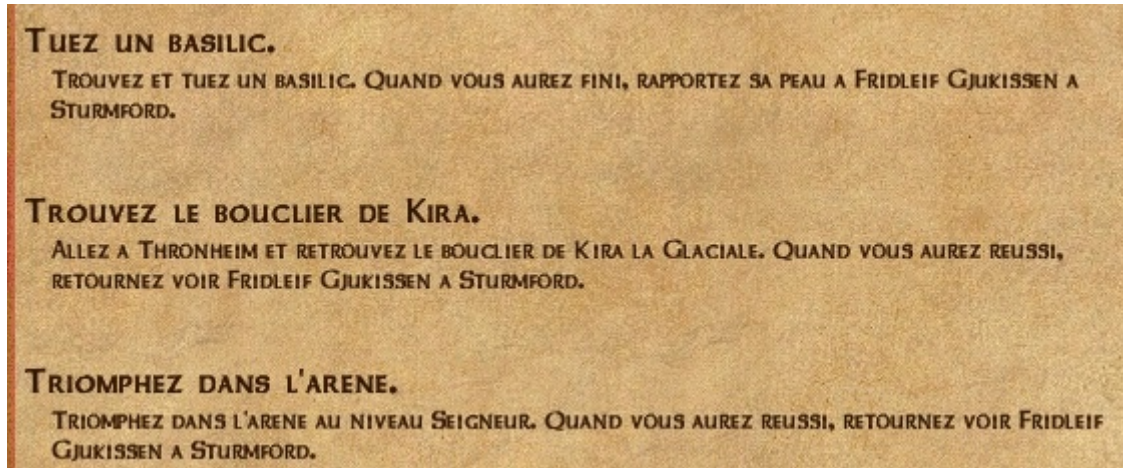
une horreur du désert se libère de sa geole -> laisser les *gardes* s'en occuper, c'est leur boulot !

selon ce que j'ai put lire -> elle devient invincible si le groupe la touche ainsi qu'au moins un *garde*

2 *tonneaux* dans la geole / *Ealusaid*, pour finir sa formation de guérisseuse, souhaite qu'on lui ramène l'*orbe noir de connaissance* détenu par *Robinssen le mage dément* à **Yorwick** (ok)

je m'occupe de la quête de promotion Mercenaire à **Gurberland** -> *Atli Sigmundssen* est près de l'arche qui mène aux attractions (jeux au Sud Ouest) -> il faut garder l'embarcadère de 3h00 à 6h00 du matin (un groupe de *bandits* nous attaquera durant ce laps de temps) avant l'embarquement -> il nous donne 1 000 **Po**

ensuite -> **Sturmford City** -> donner la réponse de *Kira la Glaciale* au jarl *Bjarni Thorvaldssen* (1ère réponse pour moi) -> il nous offre 2 400 **Po**



Fridleif (Quartier Centre - Maison 2nd étage) nous donne les quêtes de promotion Gladiateur (ok)

j'avais conservé les **peaux de basilics** -> je lui en donne une (et revend les autres, reste 2 quêtes pour la promotion Gladiateur)

Thronheim

Ouest -> le Port - **Moenach** -> bateau pour **Thjorgard** (mardi) - **Drangheim** (mercredi) - **Sturmford** (jeudi) - **Guberland** (vendredi) - **Lindisfarne** (samedi) - **Isle of Ashes** (lundi)

vers le Nord, dans le corridor Ouest -> des basilics dont un roi -> **king basilic skin**

à l'Ouest -> des annélids (très costauds - j'en ai tué une esseulée -> 1/2 tour) -> au fond, on distingue une "entrée" (a posteriori, on découvrira que c'est le **Connecting Tunnel** - cf. **Yorwick**)

Nord -> route vers **Frosgard**

Centre -> des basilics - une **borne** + 20 vitesse

Nord Est -> des gezzampt(lings) - 1 **coffre** - **feu de camp** + 10 résistance Ténèbres - **Inventa Sortca**

Est - Sud Est -> des basilics dont un roi -> **king basilic skin** / **Moutain Pass**

disposant d'un peu plus de 100 000 **Po**, à **Thjorgard City**, le groupe se sépare d'*Edina A'Mor* pour engager *Randver Brisecrânes* (700 **Po** / mois & 10 % des gains)

Inventa Sortca

présence de bandits et de chauves souris - il nous faut trouver les 6 orbs of linking (ok)

dans le 1er couloir, un **pan de mur** a faire tomber (**il y en aura d'autres**) / **message** dans la 1ère pièce vers le Nord / on tombe rapidement sur des cadavres tués par des lich (kings) / un passage sous l'eau / 2 **tonneaux** à l'Ouest / 2 **tonneaux** et 1 **coffre** au Centre / petite pièce avec une échelle -> **livre** a pousser juste à droite de cette dernière ouvre une **cache secrète** / bibliothèque Est -> **livre** a pousser juste à droite du **message** (on visitor of space) face Est -> ouvre une **cache secrète** / bibliothèque Sud -> **livre** a pousser dans la 3ème rangée centrale -> ouvre la trappe devant la **porte** -> 1 **coffre** piégé - 1 **coffre noir & argent** (ok niveau 34)

j'ai profité du fait d'être samedi (dans le jeu) pour prendre le bateau afin de récupérer l'artefact le **thjorad** au **Monastère de Lindisfarne** -> il faut faire en sorte d'éloigner ceux qui le gardent (**rappel : il est au Nord Est du Rez de Chaussée**) -> le frère *Rober* dit qu'ils interrompent leur surveillance uniquement pour la prière qui est initiée par "**call of prior**" (selon le **message** à l'entrée [Sud]) -> l'appel à la prière (**call of prior**) étant logiquement réalisé par l'intermédiaire des cloches que l'on avait vu au 3ème étage -> il nous faut trouver l'ordre des tintements, et donc des **cordes** à tirer, en écoutant la nouvelle partition que peut nous jouer *Anton* (2nd étage) -> n'ayant pas l'oreille musicale, j'ai été chercher la soluce : du plus grave au moins (de la plus grosse cloche à la plus petite) -> **cordes** 1 5 2 4 3 -> nous pouvons tranquillement volé le **thjorgard** sans effusion de sang et le donner au Jarl *Sven Barbefourchue* dans son **Châtelet** à **Thjorgard City** - il accepte d'adhérer à la coalition avec plaisir et nous donne 6 000 **Po**

Niveau 20

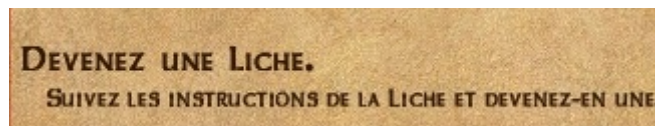
Drangheim - Chasm of the Dead #2

à la recherche de la **crona kiga** ... je suis arrivé a descendre cette fois ci en tuant 3 apparitions et en évitant les autres (certaines "suiveuses" ont été liquidées ensuite)

tout en bas, à l'extérieur, des zombies sortent de terre

Secteur Ouest

présence de pièges ... de squelettes (guerriers - invocateurs) et de momies (2 types) - 5 **coffres** - sur les escaliers pyramidaux -> parchemin **lich instructions** -> ...



le lire, initie la quête de Promotion Liche (ok)

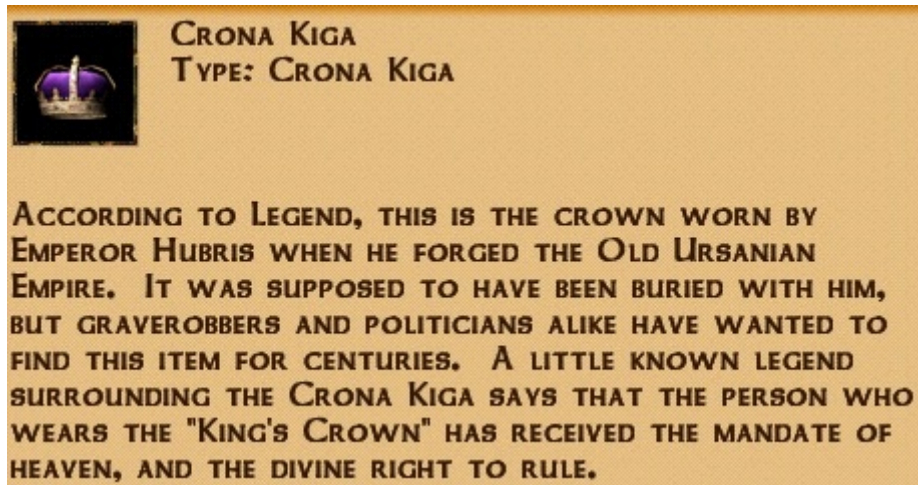
cette promotion en cours n'est pas indiqué comme active avec un candidat déclaré dans l'écran 'Quick référence' (cf. *Skulkil le Ténébreux* à **Frosgard -Centre Nord Est**)

Secteur Nord Est

présence de pièges ... idem pour les morts vivants / au Nord Ouest -> 1 grille piégée -> possibilité de faire tomber les morts vivants dedans en les attirant (ne rapporte pas de PE) / 3 coffres

Secteur Sud

présence de pièges ... idem pour les morts vivants / le 1er piège fonctionne comme celui du **Fort Anskram #2**
-> coffre noir & argent (ok niveau 34) / 7 coffres



la **crona kiga** que l'on s'empresse (j'ai tracé et laissé les derniers morts vivants à leurs destins) d'acheminer au jarl *Sigmund l'affreux* à **Drangheim City** - il nous récompense de 10 000 Po et nous annonce que lui et son clan vont adhérer à la coalition

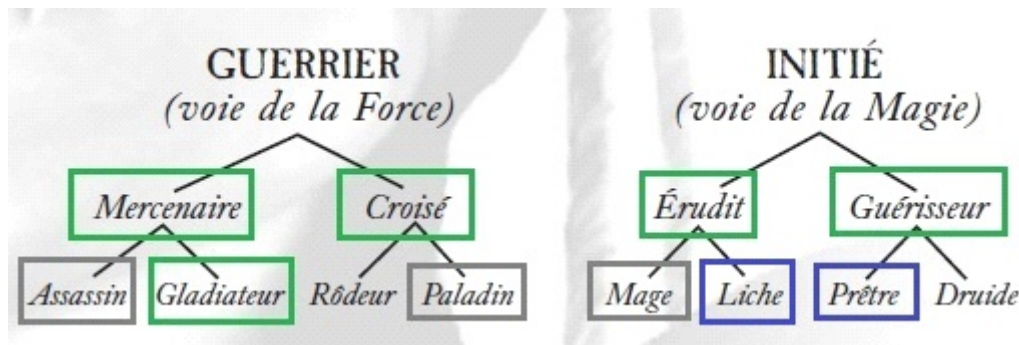
j'ai installé les **orbes de liaison** dans les 5 premières Banques et donné le **kirsa's shield** à *Fridleif (Sturmford City - Quartier Centre - Maison 2nd étage)* -> seconde quête réalisée pour la promotion Gladiateur (reste une à l'**Arène**)

Niveau 25

combat niveau Seigneur à l'Arène de **Thjorgard City** réussi (du 1er coup) -> troisième quête réalisée pour la promotion Gladiateur

Shera est promue Gladiateur par *Fridleif (Sturmford City - Quartier Centre - Maison 2nd étage)*

le point sur les promotions



Vert -> Ok / Bleu -> en cours / Gris -> hors RP

je prend la "route" depuis **Thjorgard** pour me rendre à ...

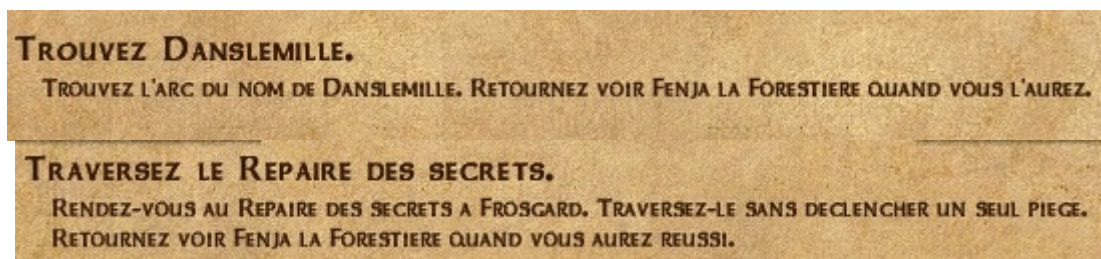
Frosgard

présence de molosses et de yétis

Sud Est -> **Thjorgard** / Sud Ouest -> **Thronheim** - le Temple en ruine / Ouest -> le Donjon des Secrets / Nord -> **Frosgard City** / Sud Est -> le Bois / Nord Est -> des molosses, yétis et lobbers - 1 borne + 20 Endurance - 2 coffres - portail vers **Yanmir's Fort** (Fort Céleste)

Frosgard City

Sud Est



Fenja donne les quêtes de promotion Rodeur (pour **Rhodeuse**) (ok)

Banque (orbe de liaison ok) -> quête des orbes de liaison terminée - marchand de livres de compétence / Temple - **Leif**

Sud Ouest

Eashann (Désamorçage E - M) - Centre d'entraînement (moitié moins cher que ceux de **Thjorgard** et de **Thronheim**) - marchand de livres de sort - **Goti** - Frode (Identifier objet E - M) - Menja (Promotion Druide) / marchand de matériel divers - autel dans la boutique -> le purifier / **Nath'i A'Mor** donne le ritual of consécration (une des quêtes de la promotion Prêtre)

Nord Ouest

Bodvar nous invite à tirer sur son baril explosif - *Derbforgail* (Perception E - M) - *Hervor* (Réparation E - M) - marchands d'**équipements d'armure** et d'**armes**

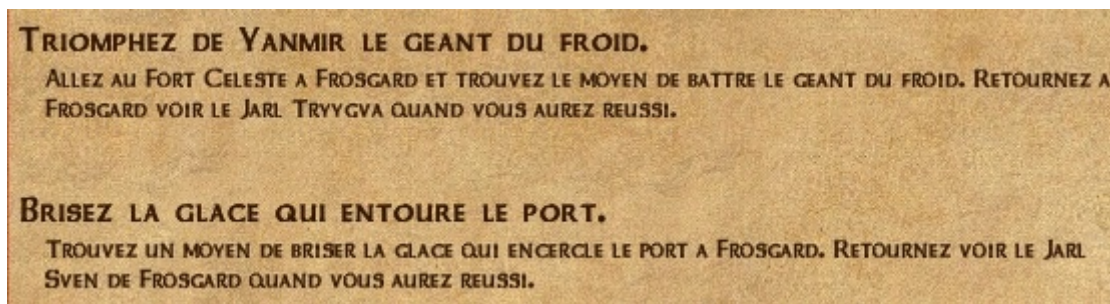
Centre - Nord Est

Hagen (Identifier monstre E - M) - **puits + 5 Magie** pour le **groupe** - *Dymphna* (Apprentissage E - M) - **message** à côté du mat (poème inachevé sur *l'homme vert*) - *Fogartac* (Marchandage E - M) - *Sowelu* (**Guérisseuse** - niveau 1)

Skulkil le Ténébreux -> quête de promotion Liche -> **recupérer lich instructions à Drangheim - Chasm of the Dead** -> ok déjà fait - il est sensé nous donner l'autre partie de **lich instructions** -> bug sans conséquence -> sans doute la localisation pour les manipulations à effectuer

Auberge -> **message** à l'extérieur (avertissement contre le géant du froid) - **message** à l'intérieur (lettre au maître du Port) / *Brewmaster Smith* donne **keg of strange brew** pour le **revendre à l'Auberge de Guberland (ok)** / *Lansa* (Musculature E - M)

le Port est entouré de glace



ce qu'implore le jarl *Trygva Ravenlocks* pour rejoindre la coalition (ok)

le Bois

des gezzampts ... **feu de camp** (empoisonné) + 15 résistance Physique / **feu de camp** (empoisonné) + 10 résistance Physique / *l'homme vert* dit que personne ne se souvient de lui à **Frosgard City**

le Temple en ruine

des squelettes et des graddels ...

sous sol -> une **lampe magique** (**faire son choix auprès du génie, j'ai pris l'objet**) - 2 **tas de détrit** - 1 **message** sur Igdrasa (excerpt from book)

"pièce mystère" -> sur les côtés du piédestal sont indiquées les figures qui doivent être enfoncées (pas les autres) pour chacune des deux rangées de **boutons** -> "étoile à 4 branches" à l'Ouest & "losange" à l'Est -> **bouton** central -> nous descendons ...

1 **message** au sol (diary entry) - manipuler le **bouton** pour faire tomber la caisse sur le sarcophage (**ou tirer dessus**) - casser la tombe jusqu'à atterrir dans un "bas fond" avec un **tas de détrit** et 2 **tonneaux**

remonter par l'escalier -> bouton -> tree of life (une des quêtes de la promotion Prêtre) - nous sommes dans la pièce du sarcophage (cassé) -> sortie par la porte de la plateforme en haut de l'échelle -> 2 tonneaux dont un empoissonné et 3 coffres -> nous arrivons à l'étage d'où se situe la lampe magique -> 1 tas de débris -> la sortie est proche en redescendant ...

Guberland - Dook's Castle #2

avant d'y aller -> Temple de Guberland City - Quartier Nord Ouest -> nous donnons tree of life et ritual of consecration à Gray (n.b. : pas de trace de Robert Aefgil, le prêtre que nous avons recruté au Monastère de Lindifarne)-> Clayre est promue Prêtre / à l'Auberge à côté, revende du keg of strange brew à Aklai (500 Po non négociable, j'ai dit que c'était le Maître Brewmaster Smith qui l'avait brassé)

nous sommes donc de retour au Dook's Castle, dont nous n'avions pas exploré les Souterrains, pour la première quête de la promotion Rodeur (trouver danslemille [everstrike])

le Duk (Dook) et ses gardes sont toujours là (finalement, ce n'est pas un trouillard ... il nous a berné et continue à le faire) !!!

les Souterrains de Dook's Castel

pièce au Nord Est -> manipuler le bouclier dans le coin Nord Est pour ouvrir le passage secret -> les gardes deviennent hostiles / des trellborgs nous accueillent ... quelques bébés basilics / l'arc danslemille (everstrike) est dans un coffre noir & argent à l'Est de la grande cavité, peuplée de wingeds de différents types, avec des passerelles surplombant une étendue d'eau -> dans cette dernière, au fond, un autre coffre noir & argent près de l'entrée Nord -> remonter par une échelle (en sautant dessus) au Sud

j'ai été obligé de liquider les gardes agressifs dans le couloir avant de pouvoir ressortir

Frosgard - le Donjon des Secrets

but du jeu -> le traverser, sans déclencher un seul piège, pour la seconde quête de la promotion Rodeur

les consignes données par Chadwick sont claires ... 1 levier par secteur -> une fois celui ci baissé, il faut atteindre la prochaine porte dans un laps de temps que l'on ne connaît pas (la fin du temps imparti est matérialisé par un son spécifique) et ceci sans déclencher de pièges

on peut sauvegarder entre chaque secteur (si on a pris des dégâts ou que l'on est pas certain d'être dans les temps, on le recommence)

les premiers secteurs -> c'est une question "d'agilité" clavier/souris

celui où l'on voit de l'eau -> ouvrir la grille au sol -> descendre -> nager - remonter en face

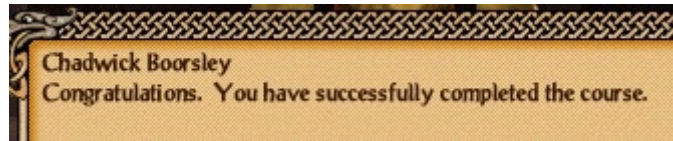
la salle des boules de feu -> se mettre en mode de déplacement 'marche' (en courant, nous sautons trop loin) et sauter tout simplement de plaque en plaque (les carreaux autour d'elles sont amovibles -> ce sont eux qui déclenchent les jets de boules de feu)

il faut tout connement s'accroupir pour le début du secteur suivant (se dépêcher ensuite de monter l'escalier)

le levier qui correspond à celui que l'on aperçoit derrière la grande vitre est le 3ème à gauche de la lampe

pièce sans levier ou autre sortie -> sauter et se positionner sur le **gros bouton** central -> appuyer dessus pour "prendre l'ascenseur"

dernier secteur -> le **levier** est juste derrière nous -> courir en naviguant (**on peut sauter sur la fin**) sans toucher une seule **plaque** au sol



le message que l'on doit obtenir en cas de réussite -> en cas d'échec, recommencez !

Rhodeuse est promue Rodeur par *Fenja* à **Frosgard**

Thjorgard -> Moutain Pass -> Thronheim

des molosses, des lutins, des winggeds, des gezzampts et un bigfoot ...

2 **ossements** au Sud Est / Centre -> 3 **ossements**, 2 **tonneaux** et 1 **coffre**

à Thronheim City

dans sa Maison du **Quartier Est**, *Kira la Glaciale* nous remercie d'avoir (re)découvert (et purger) le **Moutain Pass** - elle nous récompense de 12 000 **Po**

presque en face -> nous donnons le **rouleau de mauvaise nouvelle** (**scroll of bad news**) à *Erlend le Négatif* au **Temple de Ratatosk** -> *Dagfari le Grognon*, à l'Auberge (**Quartier Ouest**) nous donne 5 000 **Po** pour cette simple course (**il n'avait sans doute pas le courage de le faire lui même**)

pour faire expulser les adorateurs de Honk (**loin de**) de **Thronheim**, il faut un moyen de transport -> aller voir **Moenach**, le maître du Port, et lui demander une faveur -> **il ne les apprécie pas, ça tombe bien** -> il propose trois destinations (**j'ai choisi Mendossus**) -> dans la cité, aborder les 3 adorateurs de Honk (**les Pnjs habillés de blanc dans les Quartiers Ouest et Nord Ouest**) et rédiriger les malicieusement vers **le** (**maître du**) Port

Kira la Glaciale, dans sa Maison du **Quartier Est**, est satisfaite et nous offre 7 000 **Po**

elle se dit honorer d'adhérer à la coalition et propose de réunir tous les jarls chez elle ... même celui de **Sturmford** (**amha il y a une erreur dans les dialogue EN et FR -> Guberland au lieu de Sturmford**)

retour à **Frosgard (City)**

j'avais oublié de rendre compte à *Brewmaster Smith* (**Auberge Centre - Nord Est**) de la vente de **keg of strange brew** à son confrère de **Guberland** -> comme il espère leur en vendre d'autres, il nous dit de garder les 500 **Po**

Niveau 29 - 32

j'attends la promotion liche (bonus PV et PS) pour pratiquer les entraînements pour Lyche

pour faire dégeler le Port -> demander à **Bodvar (nord Ouest)**, celui qui nous avait invité à tirer sur son baril explosif, d'y en livrer un sur la glace -> une fois là bas, plutôt de nuit c'est plus joli, tirer dessus -> **Jozska**, le maître du Port, nous donne les destinations journalières de tous les bateaux (**fjordor's boat shedule**)

```
FROM: THJORGARD
M STURMFORD Tu DRANGHEIM W FROSGARD TH GUBERLAND F LINDISFARNE SA ISLE OF ASHES SU THRONHEIM
FROM: STURMFORD
M NO BOAT Tu DRANGHEIM W NO BOAT TH DRANGHEIM F DRANGHEIM SA DRANGHEIM SU DRANGHEIM
FROM: DRANGHEIM
M GUBERLAND Tu STURMFORD W GUBERLAND TH NO BOAT F STURMFORD SA GUBERLAND SU NO BOAT
FROM: GUBERLAND
M LINDISFARNE Tu ISLE OF ASHES W THRONHEIM TH THJORGARD F FROSGARD SA DRANGHEIM SU STURMFORD
FROM: FROSGARD
M LINDISFARNE Tu THRONHEIM W STURMFORD TH GUBERLAND F THJORGARD SA NO BOAT SU DRANGHEIM
FROM: THRONHEIM
M ISLE OF ASHES Tu THJORGARD W DRANGHEIM TH STURMFORD F GUBERLAND SA LINDISFARNE SU FROSGARD
FROM: LINDISFARNE
M DRANGHEIM Tu STURMFORD W GUBERLAND TH NO BOAT F THRONHEIM SA THJORGARD SU NO BOAT
```

apparemment, il n'y a pas de port à **Yorwick** ...

le jarl **Trygva Ravenlocks (Maison Centre Nord Est)** nous donne 3 000 **Po** pour avoir permit de rétablir les liaisons portuaires

Yanmir's Fort (Fort Céleste)

pour y accéder -> emprunter le **portail** au Nord Est de **Frosgard** / des yétis et des maraudeurs ... **Yanmir** (s'il s'approche du groupe -> ne pas l'attaquer, se cacher) patrouille en sa demeure où chaque pièce et chaque objet est à sa taille -> démesurée

je choisi de cheminer par le Nord ... 1ère pièce -> 1 **coffre** / pièce Ouest -> dans le **coffre** -> un document, **sage diary**, qui mentionne un mécanisme pour faire tomber quelque chose / pièce Nord Ouest -> 2 **coffres** / pièce Nord (la chambre de **Yanmir**) -> 1 **coffre noir & argent** / salle avec une **caisse** que l'on peut pousser ? - **Yanmir's key** sur la chaise en pierre



salle Centre Est -> 3 **enfants** à libérer -> je les ai accompagné jusqu'au **portail**

au Sud Ouest -> 1 cavité avec des lobbers - 1 pièce avec des caisses que l'on peut pousser ? / Centre -> une vaste salle



écouter ses déplacements, refermer les portes ... et surtout, éviter son champ de vision !

Sud : pièce avec 3 tonneaux et des paillasses -> passage secret derrière l'armoire -> **dégligner** les 6 poutres de soutènements -> **selon le timing des déplacements de Yanmir**, une cinématique nous le montrera tombant sous l'effet de son poids dans une faille (très) profonde / dernière pièce -> 5 coffres

Sud Est -> 1 cavité avec des lobbers -> r.a.s. / Est -> r.a.s. / Nord Est -> 4 enfants prisonniers **laissés près du** - second **portail** vers **Frosgard**

le jarl **Trygva Ravenlocks** (**Maison Centre Nord Est**) nous donne 16 000 **Po** pour avoir tuer **Yanmir**, le géant du froid - il est ravi et accepte avec joie d'adhérer à la coalition - il nous précise que ...

ALLEZ A THRONHEIM POUR LE CONSEIL DE GUERRE.
MAINTENANT QUE LES CLANS SONT UNIFIES, UN CONSEIL DE GUERRE AURA LIEU A THRONHEIM DANS DEUX SEMAINES.

chez **Kira la Glaciale** ... comme elle (nous) l'avait suggérée

en se dirigeant vers le Port, **Thorolf**, un messager nous interpelle ...

Thorolf Ratatoskssen
Ils affirment tous les deux que l'un a commis des actes de guerre envers l'autre, sous le couvert d'une alliance contre les hordes de Beldonie.
Il faut arrêter tout cela ! Dites à Kira que nous arrêterons la guerre !

Sturmford et **Dragheim** de sont déclarés mutuellement la guerre - il nous faut y mettre un terme (**ok**)

le jarl **Bjarni Thorvaldssen** (**Sturmford City**) n'a pas apprécié la mise hors service (**de notre fait à la demande de Sigmund l'affreux**) des défenses du **Fort d'Anskram**; conséquence, il a déclaré la guerre à **Drangheim** -> Il demande que nous lui apportions un **traité de paix** (**peace treaty**) qu'il signera

le jarl **Sigmund l'affreux** (**Drangheim City**) a fait de même contre **Sturmford** en raison de l'évasion d'**Ivsar langue fourchue** (**toujours de notre fait à la demande de Bjarni Thorvaldssen**) -> Il demande lui aussi qu'on lui présente un **traité de paix** (**peace treaty**) qu'il s'engage à signer

à **Drangheim**, j'en ai profité (*Rhodeuse* -> Maître en Désamorçage + objet bonus) pour ouvrir le coffre noir & argent de **la Prison** et le coffre noir & argent de **Chasm of the Dead - Sud ...**

l'élaboration du **traité de paix** (**peace treaty**) est logiquement à la charge de "la patronne", *Kira la Glaciale* (**Thronheim City**) -> elle nous donne un délai d'une journée pour la rédaction - j'en profite pour aller ouvrir le coffre noir & argent d'**Inventa Scorta**

aller voir le jarl *Bjarni Thorvaldssen* (**Sturmford City**) puis le jarl *Sigmund l'affreux* (**Drangheim City**) pour qu'ils se rendent chez *Kira la Glaciale* (**Thronheim City**) signer le **traité de paix** (**peace treaty**), cela juste avant le conseil de guerre

à **Sturmford City**, le groupe s'est séparé d'*Alberik Gusmundssen* et a engagé *Ake le Vertueux* (1 000 Po par mois)

retour à **Thronheim City** chez *Kira la Glaciale* pour le conseil de guerre -> cinématique -> on voit les 2 jarls cités ci-dessus signer le **traité de paix** (**peace treaty**) (**quête terminée**) - ensuite, le jarl *Markel the Great* semble tenir des propos qui ne conviennent à aucun des 5 autres jarls, à tel point que *Kira la Glaciale* le tue (j'avoue que je n'ai pas compris grand chose à la conversation)

REMPORTEZ UN PRIX A LA CHOSE POUR LA FILLE D'YRSA.
ALLEZ A LA CHOSE A THJORGARD ET GAGNEZ TOUS LES JEUX POUR REMPORTEZ UN PRIX POUR BIKKI, LA FILLE D'YRSA. QUAND VOUS AUREZ LE PRIX, PORTEZ-LE A BIKKI YRSADOTIR A THRONHEIM. RETOURNEZ AU CONSEIL DE GUERRE A THRONHEIM QUAND VOUS AUREZ REUSSI.

pénétrer dans la salle -> *Yrsa la Troll* intervient et nous demande une action loufoque à **la Chose** (ok)

Forad Darre (notre brave compagnon de route depuis le tout début), sous l'injonction d'*Yrsa la Troll*, nous quitte

je décide (enfin) de m'occuper d'abord de la promotion de *Lyche* (+ 2 formations GM) qui doit être réalisée à ...

Yorwick

pour s'y rendre (nous avons déjà constaté qu'il y avait aucun bateau qui s'y rendait), il faut y aller en marchant - la carte du monde nous montre que c'est à l'Ouest de **Thronheim** ... allons dire bonjour aux annélids (et aux bloodsuckers) et voir in situ cette "entrée" que l'on avait aperçue -> 2 coffres et 1 chaudron + 10 résistance Lumière pour le groupe -> "l'entrée" s'avère être le ...

Connecting Tunnel

présence de dagrells, de skeletons warriors, d'annélids, de bloodsuckers et de vampires

9 ossements en tout - 1 coffre au Nord Est - 1 coffre noir & argent dans le tombeau au Sud

Extérieur

Est - Sud -> des morts vivants type specters, apparitions et des sorciers (evil - grand sorcerer) - 1 chaudron + 15 résistance Ténèbres pour le groupe

Sud Est -> **Wizard's Lab**

Centre Ouest -> une plaine vide <- au Nord Ouest ce qui pourrait être un nid avec deux gros oeufs

Ouest -> des apparitions et des sorciers (evil - grand sorcerer) - 1 borne + 50 Magie - côté Est 1 chaudron + 15 résistance Eléments pour le groupe

Nord Ouest -> vampires et bloosuckers - 1 coffre - Lich Lab

Nord Centre -> vampires et bloosuckers - 1 coffre - 1 chaudron + 10 résistance Physique pour le groupe

Nord Est -> ...

le Village

Ragfreid (Identifier monstre GM) - *Giorsal* (Apprentissage E - M) - *Bren* (Marchandage GM) -

Marie recherche son mouton -> il est à l'Est à côté de l'entrée de la Mine Magique (fermée pour le moment) / **Forbhlaith**

Maisons -> *Broccan* (Perception GM) - *Laina* (Identifier objet GM) / message (letter to *kjara*) - *Jenn* (Apprentissage GM) - *Stev* (Musculature GM) / message (letter to *Tamur*) / *Marshall* (Désamorçage GM) - *Alvar* (Réparation GM)

marchand "qui vend de tout" -> message à l'extérieur - message à l'intérieur

Lich Lab

des squelettes warriors, des powers liches, des dagrells, des occulus et des eyes

rez de chaussée

contournement de l'escalier central par l'Est pour arriver dans une pièce avec des étagères -> elixir ingrédients et jar



direction le Nord -> petit tour par le "balcon" (en bas -> transmutation engine)

puis progression par le Nord Est -> pièce avec des livres qui lancent des boules de feu sur des cibles -> un peu plus au Sud -> une machine avec 2 leviers transforme un humain en squelette (quelque soit le levier baissé) -> en descendant vers le sous sol -> faire le tour par le large couloir puis remonter au rez de chaussée pour finir de nettoyer ce secteur Ouest jusqu'à la sortie -> on trouvera 2 pièces avec des caisses -> 2 coffres

1er étage

pour la quête de promotion liche, nous nous référons à lich instructions

en haut de l'escalier -> message au sol -> Est -> une machine semblable à celle du rez de chaussée -> le laboratoire avec un message pour préparer elixir fluid a partir de elixir ingredients et jar sur le feu de camp et, en suivant, elixir of defedation sur le brûleur (burner) grâce à elixir fluid - 1 coffre -> pas grand chose d'autre pour ce niveau à part 1 coffre dans une bibliothèque

sous sol

descendons pas l'Ouest -> large couloir déjà emprunté -> exploration des pièces (de tortures) -> au total -> 2 ossements - 1 "truc blanc" - 1 coffre noir & argent - 1 message au sol dans la pièce avec 2 coffres -> accès à la grande salle centrale -> faire le ménage -> activation de l'engin de transmutation (transmutation engine) par le levier -> absorption de elixir of defedation par Lyche -> descendre en bas et entrer dans la cellule avec le levier blanc -> le baisser -> ...



lyche est transformée en liche (quête de promotion liche terminée)

tout au Sud Est -> escalier descendant -> des réserves d'eau ?

Niveau 42

Wizard Lab

des eyes, des oculus, des sorcerers ...

nous allons de secteur en secteur, via des téléporteurs, en manipulant le 1er bouton du milieu pour commencer

Est -> 1 message au mur - les bassins extérieurs soignent les PV (+ 5) et les PS (+ 5) - bassin du milieu + 5 résistance Ténèbres pour le groupe

Nord -> 1 "gros méchant" invoqué par des apprentis et un grand sorcerer

Sud -> 1 tonneau

Nord Ouest -> des leviers pour ouvrir les cellules (sea monsters dans la mare) - 4 ossements

Sud Ouest -> des wingedds et celui que l'on voulait rencontrer -> Robinssen (ne pas l'attaquer) -> il nous vend black orb of knowledge pour 2 000 Po - il nous dit aussi que pour vaincre Tamur Leng il nous faudra une bonne ordonnance et qu'il a déjà discuté avec le dieu krohn

Nord Est -> 3 coffres - 1 téléporteur secret dans une armoire pour accéder à une des 4 pièces fermée -> saint's relic (la sainte relique qui a été volée au Monastère de Lindisfarne) sur la petite table ronde au milieu de la pièce / cadavre sur le lit ?

remise de l'orbe noir de connaissance à Ealusaid de Thronheim - Quartier Ouest qui nous remercie avec 10 000 Po

occupons nous maintenant de la quête du dragon ...

Training Hall à Thjorgard Nord

rappel -> nous devons y passer les épreuves (demande de *Ronfleur le Poing* à l'Auberge de **Thjorgard City**)

on y entre par le haut ... et on tombe au ...

rez de chaussée

des ghouls et des lizards-orcs

Centre -> 1 **coffre** en haut du pilier Sud Ouest (**échelle**)

Nord -> grimper/sauter de corde en corde -> 1 **coffre**

Sud Ouest -> 2 **tonneaux** - 1 **coffre noir & argent** dans la grande caisse Ouest (**la casser**)

Sud Est -> tirer sur les cibles rapportent des **Po** - attaquer la poutre sur la **porte** -> sortie vers **Thjorgard**

sous sol

des headcrushers et des ghouls

actionner les **leviers** des chevaux en bois -> casse un mur -> 2 **coffres** dans les souterrains

Ronfleur le Poing à l'Auberge de **Thjorgard City** nous renvoie vers l'abbé *Leffery Caid* au **Monastère de Lindisfarne** pour **invoquer le dragon** -> pour cela, *Leffery* a besoin de la **sainte relique** (**saint's relic**) -> il nous donne 3000 **Po** pour l'avoir retrouvée et localise le dragon au Nord Ouest (**on s'en doutait fortement**) dans ...

Dragon's Lair #1



DRAGON KING	
LEVEL	0
HIT POINTS:	38873
MELEE ATTACK:	108 - 29
RANGED ATTACK:	108 - 29
SPELL 1:	COLUMN-OF-FIRE
SPELL 2:	PARALYZE

arf ... 1/2 tour -> je vais attendre d'avoir une 3ème recrue (une de celles imposées par le jeu) et être "encore" plus fort

Thjorgard - la Chose

revenons à la quête principale et la demande d'*Yrsa la Troll* - achat de 10 tickets (game ticket) à *Huckster* - nous possédons déjà *games instructions*

1er jeu -> celui de force (ding de bell) -> appuyer sur le "bouton" en bas (simule un coup de masse) -> *Shera* gagne

2nd jeu -> intimidation face à l'*homme armé* (strongarm the half-orc) -> *Shera* gagne

3ème jeu -> la course de bateau (boat race) -> il faut lui tirer dessus pour qu'il avance -> le groupe gagne au second essai

4ème jeu -> attraper les oies (whack a honky) -> manipuler le levier puis attraper au moins 8 oies avec <espace> dans le temps imparti -> *Rhodeuse* gagne au second essai

5ème jeu -> les pierres (stones) -> nous avons les pierres jaunes, l'adversaire détient les bleues - elles ne peuvent être placées que cote à cote par <bouton gauche> - celui qui ne peut plus placer de pierre a perdu -> le groupe gagne

6ème jeu -> les runes (runestones) -> il nous faut trouver la couleur des 4 runes de la seconde rangée en se servant <espace> des 5 runes de la 1ère rangée, ceci en 4 essais (bouton) -> il peut y avoir plusieurs fois la même couleur > si une rune de la seconde rangée est de la bonne couleur, elle brûle (on y touche plus) -> au bout de 3 échecs, je suis partit systématiquement avec une seconde rangée "toute" rouge, puis (pour les runes de mauvaises couleurs) du bleu, ensuite du jaune etc.



le groupe gagne à la 8ème tentative et remporte le trophé (dragon) !

Bikki Yrsadotir est juste à l'extérieur de la sortie Nord de **Thronheim City** -> lui remettre le dragon

Dain Swordstrong, chez *Kira la Glaciale* à **Thronheim City - Quartie Est** nous indique que les jarls sont partis à **Yorwick**, sur une "intuition" de *Forad Darre*, avec une armée réunifiée

sur zone (**Yorwick**) , une cinématique nous montre la débâcle de l'armée de la coalition dans la plaine du Centre Ouest - un des jarl agonisant nous parle -> j'ai reu compris -> ...



on peut constater in situ les cadavres des 5 jarls (3 sur le montage photo)

RECUPEREZ VOTRE ARMEE.
TROUVEZ UN MOYEN DE VOYAGER JUSQU'A ARSLEGARD ET CONVAINQUEZ SKRAELOS DE VOUS RENDRE VOS SOLDATS.

notre prochaine "grande" mission (ok)

Yorwick - la Mine Magique

nous pouvons désormais y pénétrer en déglissant les poutres qui nous empêchaient d'y entrer - nous avançons dans une zone non répertoriée sur la carte du **Connecting Tunnel**

début -> 3 **tonneaux** dont 1 empoisonné



nous retrouvons le **Connecting Tunnel** "ici"

pour la quête secondaire de *Nicolai Ironfist*, n'ayant pas trouvé de "vrai" cirque, j'ai été chercher la solution sur internet -> il aurait fallu que je sois en **EN** aux jeux d'attractions de **Guberland - Sud Ouest** (cf. paragraphe idoine)

j'ai été faire un peu de levelling, en ramassant rien, à **Chasm of the Dead - Drangheim** histoire de "gratter" un niveau

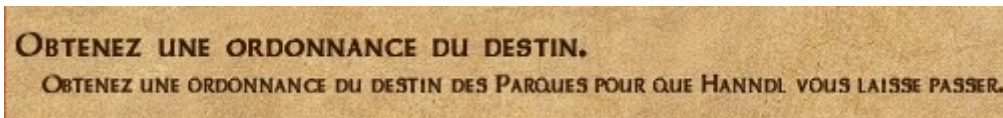
Niveau 47 - 48

Entrer dans **Arslegard City**

c'est le domaine (ou plan) des dieux (**des Pnjs nous en ont parlés**) -> pour y "monter", il faut décéder -> noyade, (multiples) saut(s) de très haut ou bien faire exprès d'obtenir une défaite de groupe (**Arène de Thjorgard City** par exemple)

une cinématique -> nous discutons avec *Hanndl* (le portier) - on entend notamment les termes "destiny to stop *Tamur Leng*" (de notre part) et "writ of fate" d'*Hanndl* qui nous "expédie" au ...

Dark Passage Way



ce que nous devons faire pour pouvoir entrer dans **Arslegard City** (**ok**)

1er Secteur (Nord Ouest)

au mur à gauche, **undead behavior**, qui donne l'ordre de manipulation des **statues** sur les passerelles en contrebas

dans l'ordre de progression (**qui n'est pas l'ordre des manipulations**), nous avons : un **Squelette**, un **Zombi**, une **Liche** et une **Banshee** -> manipuler séquentiellement ces statues tel qu'elles apparaissent littéralement dans le texte d'**undead behavior**

en cas d'erreur, on peut réinitialiser l'énigme avec la 1ère **statue** (monstre ?) <- **remonter l'échelle**

2nd secteur (Ouest - Sud Ouest)

un couloir dans l'obscurité (**le sort 'torch light' ne fonctionne pas correctement chez moi ?**) -> des apparitions
faire le tour, en montant, en commençant à droite -> ...



manipuler cette **statue** (un warrior skelet) dans le coin Nord Est puis sortir par le Sud **en évitant les "tirs" des autres statues**

3ème secteur (Sud Ouest - Centre Ouest)

un couloir dans l'obscurité -> 1 reptilian horror / appuyer sur un des côtés de la **porte** pour l'ouvrir

nous arrivons dans un espace boisé -> 1 colloidal warrior / 1 **mur pivotant** à l'Est -> 3 **coffres** / ouvrir tout simplement la **porte** Nord

4ème secteur (Centre Ouest - Centre Est - Sud Est)

long couloir dans l'obscurité -> 4 apparitions - 1 desert horror - 2 reptilians horrors - 1 amphibious horror



"là" (**flèche rouge**), il faut passer en position accroupi pour aller vers l'Est

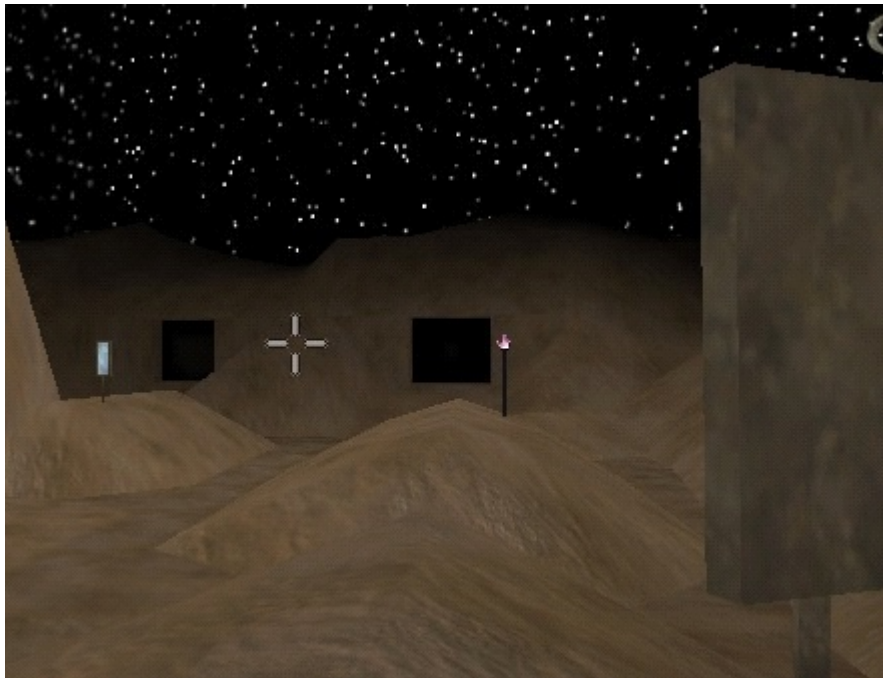
1 sea monster -> nager dans le tunnel pour aller sur l'îlot -> tuer la sea monster female qui est dans la mare
-> manipuler la **pierre blanche** pour être téléporté vers le ...

5ème secteur (Est)

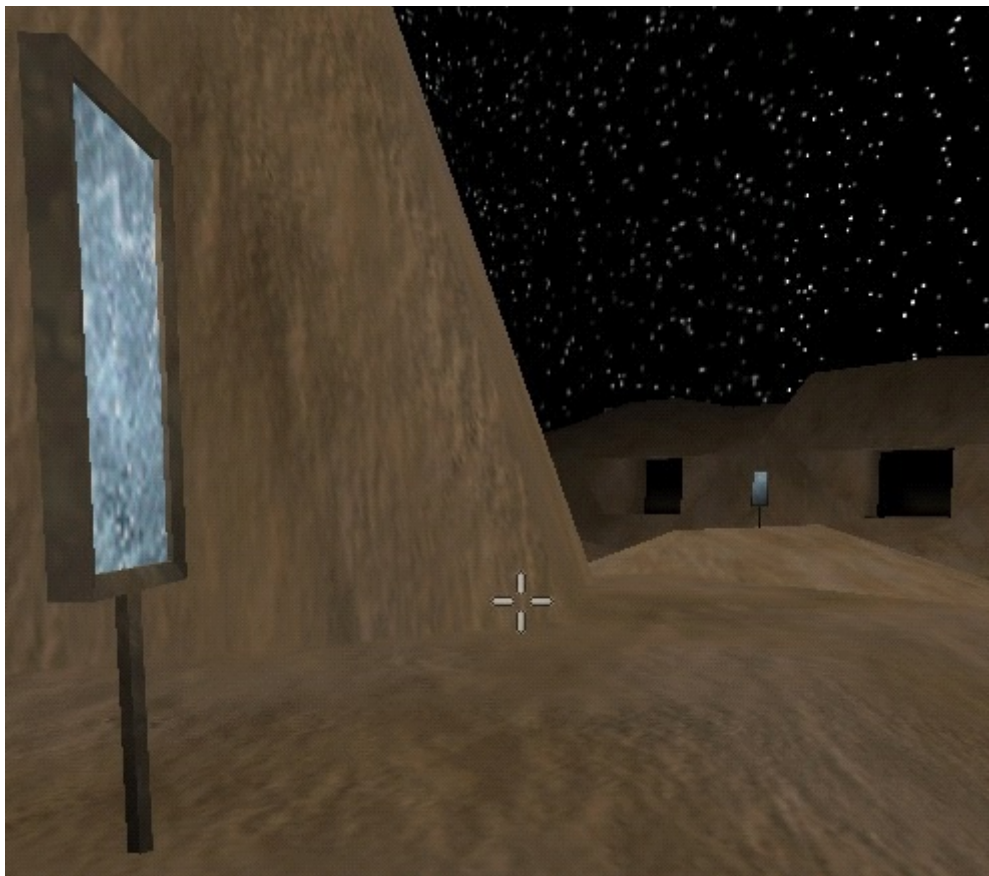
2 reptilians horrors et 2 deserts terrors

zone désertique -> njam the meddler - 1 autre monstre

il faut aligner les miroirs de façon à ce que le rayon lumineux projeté par la **pierre violette** au Sud Est frappe la pierre violette au Nord



vue du côté Sud (depuis le coin Sud Ouest) avec la pierre violette



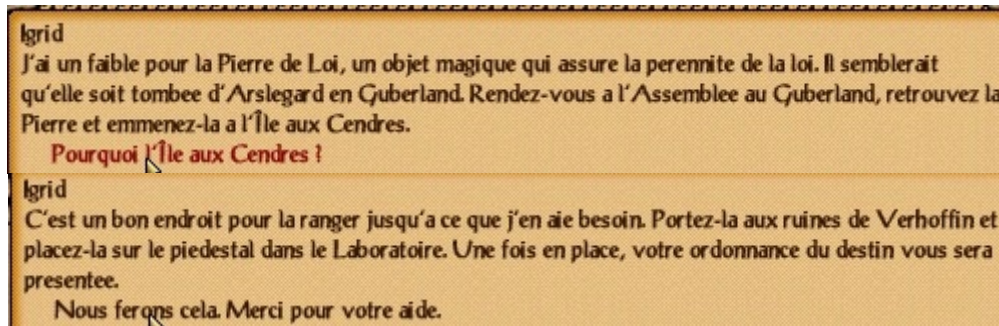
vue du côté Nord (depuis le coin Nord Est - la seconde pierre violette est à droite)

des deserts terrors et reptilians terrors sortent de leurs caches -> 4 coffres / ouvrir la porte Nord -> 1 reptilian horror et 1 desert terror / la porte suivante mène au ...

6ème secteur (Nord Est)

une pierre violette au sol dans un court couloir dans l'obscurité avec 3 spectres -> porte -> manipuler une

fois le **cadran** puis marcher, dans l'ordre indiqué au dessus de ce dernier, sur la **plaque avec 3 traits**, la **plaque avec 1 trait**, la **plaque avec 2 traits** et enfin la **plaque avec 4 traits** -> **porte** suivante -> corridor extérieur avec des specters -> ...



ce que nous demande **Idrir (ok)**

le **chaudron** fait office de téléporteur vers **Guberland** -> **Sud Ouest** -> **Thorir la bouche** veut bien nous échanger la **Pierre de la loi (capstone of order)** contre les 6 **lots** que l'on peut gagner aux attractions

achat de 10 **tickets (game ticket)** à **Huckster** - nous possédons déjà **games instructions** et nous savons comment jouer cf. **Thjorgard - la Chose (il n'y a pas de course de bateau)**

avant de jouer a n'importe lequel des 5 jeux, **sauvegarder** -> en cas de victoire, **si le lot a déjà été gagné, recharger la sauvegarde**



les 6 **lots** sont **quilted armor** - **wooded sword** - **fur cap** - **fuzzy flipper** - **wooden shield** - **cloth gloves**

Thorir la bouche honore sa parole et nous les échange contre la **Pierre de la loi (capstone of order)** que nous devons déposer à ...

Isle of Ashes - Verhoffin Ruins

des squelettes, zombies, frights et terrors

Sud Ouest -> fracasser la poutre sur la **porte** / un pentagramme au sol (cf. **Nord Est**) -> ouvre la **porte** (piège) vers l'...

Ouest (laboratoire)-> piège au milieu - 1 **coffre noir & argent** - poser la **Pierre de la loi (capstone of order)** sur le piédestal blanc et récupérer notre **writ of fate** sur le banc

Nord Ouest -> un piège (lame) sur le mur Ouest / 1 **coffre** dans l'eau

Nord -> 1 **porte** fermée s'ouvre avec **key to study** -> 1 **coffre** - **Verhoffin's book**

Nord Est -> un **message** au sol (scrap of diary) -> donne l'ordre des couleurs (des flammes) du pentagramme

-> marcher dessus séquentiellement tel qu'elles apparaissent dans scrap of diary (red, yellow, blue, green et orange)

Est -> 1 coffre

Sud Est -> key to study sur la table ronde - 1 coffre

Centre -> 1 bouton dans la 1ère pièce (grille au sol avec de l'eau) et 4 vannes dans la seconde -> quelque soit la vanne, la 1ère porte se ferme et les 2 pièces s'inondent totalement -> le bouton annule tout -> a part pour un suicide collectif, je n'ai pas trouvé d'autre intérêt à ce secteur

Niveau 52

Arslegard City

nous y montons en nous suicidant -> Hanndl (le portier) a perdu sa lance Gungnir -> je l'ai en double exemplaire, je les conserve pour le moment (ok) - il parle de Njam et du great reckoning

Nord Est

porte vers Thjorgard

Auberge -> message (bill for sale) - Jokull le Hideux souhaite que l'on débarrasse Bath House (les bains publics qu'il vient d'acheter) des monstres qui les "squattent" (ok)

Centre d'entraînement -> Stu (Entraîneur -> très cher -> aller à Frosgard) / 3 marchands -> matériel divers (Fenja - vend des potions noires) - armes - équipements d'armure - message sur une table en extérieur (letter to Rocnir)

Sud Est -> Hall of the Gods / Sud Ouest -> Bath House / Ouest -> Thousand Terrors - marchand de livres de compétence

Nord Ouest -> Gote - marchand de livres de sort - Banque (déjà équipée d'un orbe de liaison) - Temple

Bath House

des colloïdaux et des jellyspores

Sud Ouest -> un "trou" dans un des bassins (voir + bas)

Sud -> un message au sol (invoice)

Sud Est

Ebora (est ce la diablesse de la Mine de Thjorgard ?) et 3 concubines se prélassent dans l'eau chaude -> on ne combat pas Ebora qui reste dans son bain -> une fois ses concubines décédées, elle s'en va d'elle même en disant : "you have ruin my bath"

une grille au bas du mur Sud -> tunnel avec des jets de vapeur -> salle de la chaudière -> poignée pour la mettre en route -> peut tuer au moins 1 colloidal se baignant / un "trou" dans un des bassins (voir + bas)

tout à l'Est -> c'est inondé - porte dans l'eau fermée (ok)

je descend, en nageant, par le "trou" Sud Ouest -> 1 message au sol (scrap of paper - parle de Krohn) -> possibilité de rejoindre le "trou" Sud Est ou bien d'aller vers ...

l'Est -> un "petit ponton" -> un cadran actionne une hélice qui pompe l'eau dans l'espace qui était inondé en haut -> remontons et ouvrons la porte tout à l'Est -> des colloids et deux démons



...

3 coffres - 1 coffre noir & argent

CLEAN OUT THE BATHHOUSE.
YOU GOT RID OF EBORA AND HER CONCUBINES. RETURN TO JOKULL THE UGLY IN ARSLEGARD.

il y a un bug avec la finition de cette quête -> Jokull le Hideux ne donne pas les 5 000 Po de récompense et on ne prend pas les 20 000 PE -> utiliser l'éditeur de sauvegarde pour corriger le tir -> la quête restera comme inachevée dans le journal (en FR, c'est comme si la quête débutait juste et qu'Ebora n'avait pas quittée les lieux)

the Hall of the Gods

un message au sol (bill for sale)

Krohn ne veut pas être dérangé / *Philip*, l'oie, serait le grand Honk

si besoin était -> la déesse *Fre* peut localiser la lance *Gungnir* -> des ruines à *Tronheim* -> *Inventa Storca* - j'avais trouvé cet exemplaire précis dans le coffre noir & argent

la déesse *Fre* veut donner une leçon aux adorateurs de Honk et demande que nous leurs volions le honk d'or (ok)

je décide de m'en occuper tout de suite et part pour ...

Guberland - le Temple de Honk

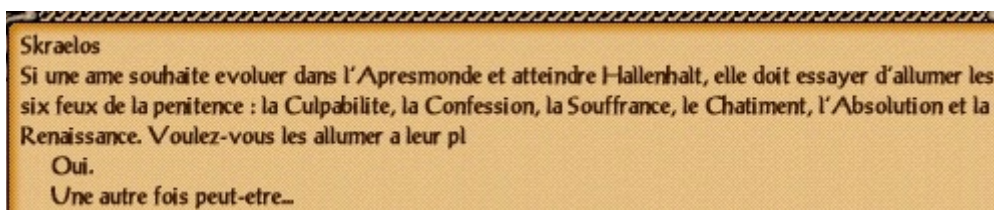
Entrée -> 2 coffres derrière le mur Sud / Centre -> 1 coffre dans la grande salle - 1 coffre dans une petite pièce avec des caisses et des tonneaux / petite pièce au Nord -> 1 coffre - *accoutant's key* sur le bureau (je ne sais a quoi elle sert ?) -> la prendre rend agressif les adeptes / Est -> sur le piédestal, ...



le honk d'or (the golden honk) ->

dés qu'on se l'accapare, les adeptes deviennent hostiles ainsi que les oies (on peut en éviter et faisant le tour par le Sud)

au **Hall of the Gods** d'*Arslegard City*, la déesse *Fre* nous donne 10 000 *Po* pour lui avoir ramener le honk d'or et répond à 3 questions -> elle ne veut pas nous dire qui se cache derrière *Tamur Leng* (nous ne devons pas exclure qu'il agisse en son propre nom) - elle pense que si l'on persévère nous réussirons et déclare "une femme chef émergera d'entre les deux jarls. elle tirera l'épée et deviendra la reine de tous les Chédiens"



Skraelos nous demande ceci pour faire revenir notre armée (ok)

the After World

Skraelos nous y envoie (c'est le lieu, dans ce plan, de la bataille à **Yorwick**) et y demande (après une cinématique) si nous sommes responsables de "la boucherie" (feu de la culpabilité) -> j'ai répondu "oui" même si l'initiateur est le traître *Forad Darre*

nous devons trouver les 6 jarls et leurs avouer notre faute (feu de la confession) -> le Jarl *Sven Barbefourchue* de **Thjorgard** est au Nord Ouest / le jarl *Bjarni Thorvaldssen* de **Sturmford** est au Nord / le jarl *Sigmund l'affreux* de **Drangheim** est à l'Est en compagnie de **Markel the Great**, le jarl de **Guberland** / au sud, nous trouvons le jarl *Trygva Ravenlocks* de **Frosgard** / *Kira la Glaciale*, jarl de **Thronheim**, est au Sud Ouest de retour, vers *Skraelos*, il nous pose 7 questions (feu de la souffrance) -> la séquence des réponses est 3 - 2 - 4 - 3 - 1 - 5 - 1 sous peine d'être malade(s)

Skraelos nous envoie affronter les soldats qui ont défaits notre armée (feu du châtiment) puis récupérer les ...



armes des jarls (feu de l'absolution) n.b. : *Markel the Great* n'était pas présent puisque été tué par *Kira la Glaciale* précédemment

Skraelos nous demande de traverser le feu ardent pour renaître (feu de la renaissance) -> il est au Nord Ouest

nous revenons **the Hall of the Gods** d'**Arslegard City** -> *Skraelos* nous autorise à ramener nos soldats dans notre monde

Niveau 57



nous retrouvons le Jarl *Sven Barbefourchue* en sortant - l'heure est venue de la revanche (ok)

à **Frosgard City**, on trouve (et affronte) *Forad Darre* devant la demeure du jarl *Trygva Ravenlocks*

Tamur Leng est lui à l'intérieur -> il nous dit avoir reçu une ordonnance du destin, de la part d'*Igrid*, disant qu'il doit conquérir le monde (la notre étant de tout faire pour l'en empêcher)

Tamur Leng (guerrier niveau 60 - gratuit) veut des explications et se joint à nous - en sortant dehors, *Thorolf*

nous délivre un nouveau message

DECOUVREZ POURQUOI TAMUR LENG ET VOUS AVEZ UNE ORDONNANCE D
DECOUVREZ POURQUOI TAMUR LENG ET VOUS AVEZ DES ORDONNANCES DU DESTIN EN OPPOSITION.

PRESENTEZ-VOUS DEVANT KROHN.
TAMUR LENG ET VOUS AVEZ ETE CONVOQUES DANS LA MAISON DES DIEUX A ARSLEGARD.
PRESENTEZ-VOUS DEVANT KROHN.

(ok)

the Hall of the Gods d'Arslegard City -> des Frights hostiles -> le dieu Krohn pense que c'est Njam le Fourbe qui est à l'origine des deux ordonnances du destin - il nous donne Njam's key pour pénétrer chez lui et nous ordonne de ...

IMPRISON NJAM THE MEDDLER IN THE TOMB OF 1000 TERRORS.
FIND A WAY TO LURE NJAM INTO THE TOMB OF A THOUSAND TERRORS. ONCE THERE, FIND A WAY TO IMPRISON NJAM THE MEDDLER.

en Fr, le texte est (partiellement) faux pour cette ultime mission (ok)

Krohn nous a mis en garde -> nous ne devons pas l'affronter, il reste un dieu avec la puissance qui va avec - le domicile de Njam le fourbe est juste au Nord Est de Bath House (si la porte ne s'ouvre pas -> vérifier que c'est bien le personnage actif qui possède Njam's key dans son sac à dos -> faire le tour de la cité et réessayer) -> Njam's struggle sur la table de gauche révèle ses manigances et ceci dès notre arrivée en Chédian

I SHALL COMMIT THESE PLANS TO PAPER, SO KROHN WILL KNOW WHO IT IS WHO HAS BEATEN HIM FINALLY. I WILL SHOW THIS TO HIM AS HE ENTERS THE HALL OF STORMS ON THE TOP LEVEL OF THE TOMB OF A THOUSAND TERRORS. I WILL ALLOW HIM TO CASUALLY PERUSE IT AS I THROW THE SWITCH THAT WILL IMPRISON HIM IN THE FROST SHELL. HE'LL NOT EVEN BE ABLE TO THINK OF GETTING OUT. I'VE ALREADY TESTED IT ON A FEW OF THE TOMB TERRORS. THEY WERE ENCASED SO WELL THAT I MYSELF COULDN'T EXTRACT THEM FROM IT. ONCE KROHN IS ENCASED, I WILL TAKE FRE AS MY WIFE AND RECAST THE WORLD ACCORDING TO MY DESIRES. GONE WILL BE THE DAYS OF BEING KIND TO THE MORTALS. THEY WILL ALL BE ENSLAVED TO SERVE ME! WHO, AFTER ALL ARE THE GODS? SHOULDN'T THE GODS BE IN CHARGE?

THE PLAN IS GOING WELL. THOSE FOOLS ACTUALLY LEFT ON THAT BOAT, AND 'MYSTERIOUSLY' ENDED UP ON THE ISLE OF ASHES. AND WHO DID THEY MEET THERE? WHY AN OLD WOMAN NAMED YRSA THE TROLL! OF COURSE THERE IS NO SUCH PERSON! I JUST CHOSE THAT FORM IN CASE THEY RECOGNIZED ME WHEN I TOLD THEM OF THEIR SO CALLED FATE. THAT FOOL TAMUR LENG ALSO TOOK THE BAIT, AND AT MY URGING SENT HIS ADVISOR FORAD DARRE TO THE ISLAND TO MEET THEM. THEY SHALL INDEED BE SURPRISED WHEN THEY ARE BETRAYED BY FORAD DARRE AT THE BATTLE OF YORWICK.

ONCE THEY ARE ALL SLAIN AND COME HERE TO ARSLEGARD THAT FOOL HANNDL WILL NOT LET THEM IN. I'VE MADE CERTAIN THAT THEIR NAMES NEVER APPEAR ON THE DEAD ROLL. HE'LL BE FORCED TO SEND THEM THROUGH THE DARK PASSAGEWAY TO GET A WRIT OF FATE. HANNDL IS TOO CRANKY TO WANT TO FIGURE OUT WHY THEY HAVE SHOWN UP.

I'LL BE WAITING FOR THEM THERE, DISGUISED AS IGRID. I SHALL GIVE THEM A FOOLISH TASK TO MAKE THEM THINK THEY'VE EARNED THE WRIT OF FATE THAT THEY FIND. OF COURSE LIKE TAMUR LENG'S, THAT WRIT WILL BE FALSE.

ONCE KROHN FINDS OUT THE MESS I'VE MADE, HE'LL BE FORCED TO DEAL WITH ME. WHEN HE ARRIVES, I WILL TAKE HIM TO THE HALL OF STORMS. I WILL PULL THE LEVER, AND ENCASE HIM IN THE FROST SHELL. THEN VICTORY SHALL BE MINE.

on peut supputer fortement que l'avant dernière phrase est notre "way to imprison Njam the Meddler"

dès que Njam le Fourbe apparaît, (il ne peut supporter que nous possédions ce document si compromettant), il nous pourchasse ce qui nous permet de l'attirer "facilement" jusqu'à ...

Niveau 61

Thousand Terrors

des reptiliens, amphibius, eyes, orbus, oculus, deserts terrors, demons ...

si *Njam le Fourbe* apparaît -> courir vers la sortie ou un autre secteur (s'il y a des portes -> les fermer derrière nous)

1er Secteur

je n'ai pas compris à quoi servaient les étoiles vertes sur les piédestals ? / des "statues blanches" nous harcèlent avec des sorts (a priori, dégâts éléments)

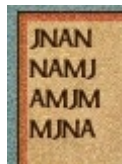
séquence pour les portes avec des pierres (n° de ligne de haut en bas - n° de pierre de gauche à droite) -> ligne 1 pierre 2 - ligne 2 pierre 4 - ligne 3 pierre 1 - ligne 4 pierre 3 (le levier réinitialise la combinaison en cas d'erreur)

Centre Nord -> 1 coffre dans chaque pièce latérale -> porte bloquée

Est -> des blocs sur une étendue d'eau -> aller sur le plus grand -> il descend un peu -> bouton -> un mur pivote au nord -> pièce secrète avec 1 coffre noir & argent et 1 coffre / 1 coffre dans chaque pièce tout à l'Est

vers le Sud -> porte ou passage immergé -> Sud Est -> 2 portes avec des pierres -> 1 coffre noir & argent et 1 coffre

Sud Centre -> large couloir piégé -> porte (avec des pierres de l'autre côté) -> 3 coffres noir & argent avec, dans celui au milieu, stairs's key et ...



scroll of paper (?)

2nd Secteur

en bas de la descente -> levier du milieu -> nous tombons dans l'eau -> nager pour ressortir côté kiosque (on peut bien sur revenir par "le pont") -> liquider les monstres tout autour pour être peinard par la suite ...

au milieu du kiosque -> une lampe magique vide de génie

escalier légèrement montant à l'Est -> une porte -> un échiquier (?) surplombant une masse d'eau -> 2 coffres noir & argent -> maze key dans celui de droite

au Nord Ouest -> r.a.s. / Ouest vers Sud Ouest -> "le pont" est écroulé

au Nord Centre -> note from *Njam* au pied de la porte ("care for a nice game of chess") qui s'ouvre avec maze key -> un petit labyrinthe -> aller au Nord Est (on trouvera vers le milieu, un coffre piégé vide) -> ...



passer la passerelle puis redescendre vers le Sud

3ème secteur

nous sommes à l'Ouest du 1er secteur / sauter les 2 pièges - **levier** pour actionner l'ascenseur

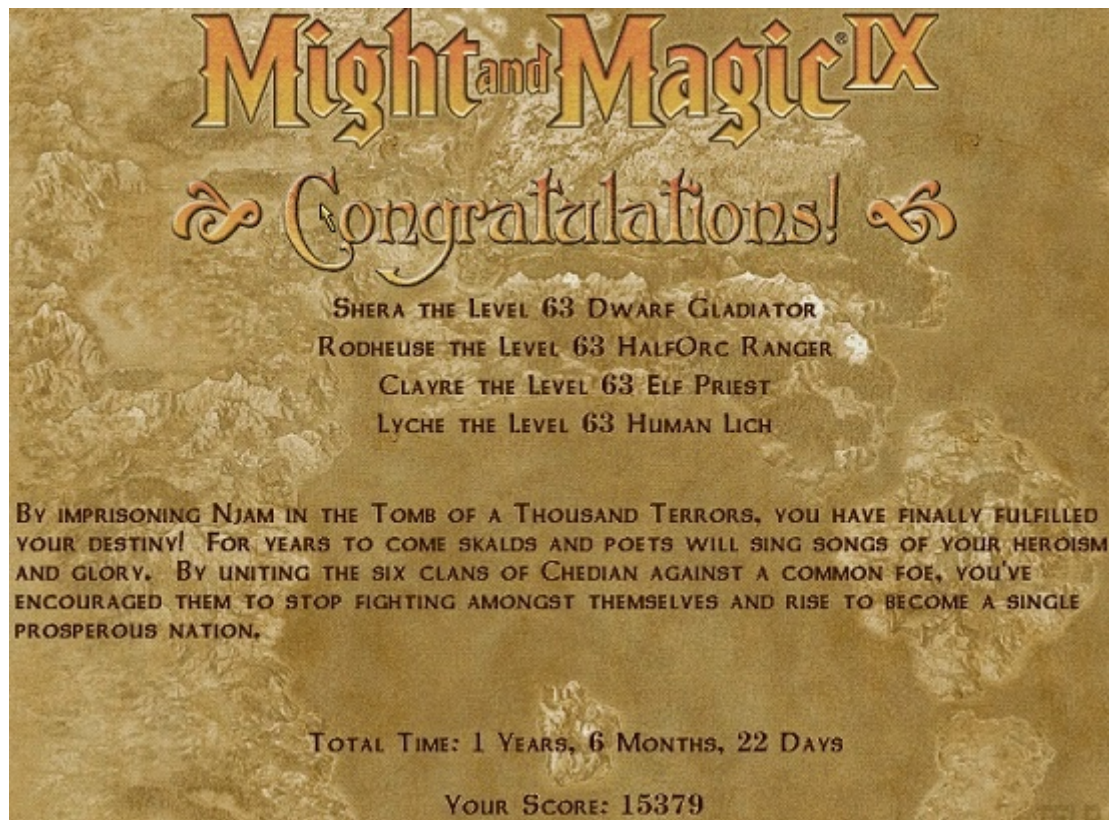
4ème secteur

un piège a sauter et plein de démons ... le **levier** est derrière le pan de mur représentant un lion



Njam le Fourbe est congelé par son propre piège

la cinématique se poursuit avec une discussion entre *Hanndl* et le dieu *Krohn* - j'ai cru comprendre qu'il lui remettait une vraie **write of fate**



la quête principale est terminée

occupons du dragon -> un peu de levelling pour passer du niveau 66 au ...

Niveau 69

Dragon's Lair #2

avant toutes choses, pour les combattants, améliorer leur(s) meilleure(s) **arme(s)** avec une **slaying potion** qui permet de doubler les dégâts contre les dragons

ce qui est important dans ce long combat, c'est d'avoir au minimum 2 jeteurs de sorts et beaucoup de PS (900 mini chacun)

lancer le sort de protection contre les dégâts de la magie des Éléments puis, au fur et à mesure des tours, ceux qui peuvent le diminuer et enfin, ceux qui "augmentent" le groupe

noter l'heure de début du combat -> le sort 'Fair' ne dure pas très longtemps par ex. il faudra potentiellement le relancer

le sort offensif le plus efficace est 'Poison Cloud' avec un bon score en magie des Éléments -> l'idéal c'est d'avoir 1 **baguette** idoine pour chaque jeteur de sort (40 utilisations, ne consomme pas de PS) pour

alterner **n.b.** : j'en avais qu'une → utilisée par **Lyche**

surveiller les PVs du dragon (39 000 de base) pour gérer les PS (on aura nécessité d'user du sort 'Heal') -> **on**

voit sur l'image que j'en avais sous le coude



3 ossements et 2 coffres noir & argent - super guber award

bug -> la quête reste affichée dans le journal (je suis allé revoir les 3 Pnjs concernés -> pas de dialogue à propos de notre exploit)

à *Arslegard City* -> *Hanndl* est content que nous ayons retrouvé sa lance *Gungir* -> il nous en fait cadeau (ou bien c'est un bug - ce n'est pas explicité dans le dialogue) plus 10 000 Po

enfin, le dieu *Krohn* ne souhaite pas nous parler plus que ça ...

BILAN ET CONCLUSION

Durée estimée de jeu (comprenant la rédaction du document) : 118 h 00

le jeu est vraiment instable si on n'en sort pas correctement ou s'il y a d'autres applications ouvertes - quelques crashes sans raison apparente avec le jeu seul actif

j'ai quand même put jouer vraiment beaucoup en Français -> 24 Pnjs sur les 436 disposant de dialogues ont nécessités de repasser temporairement (copie de fichiers automatisée avec des ".bat" sur le bureau) en English soit 5.5 %

le plus énervant et source de pertes de temps et d'énervements, comme indiqué en début de document, c'est le tri par types d'objets qui déconne

il faut savoir que *Might and Magic IX* a été mis à la vente alors qu'il n'était pas réellement terminé -> 3DO, l'éditeur, étant en cours de faillite, il fallait qu'il sorte rapidement même avec de multiples bugs (V1.0)

avec cette V1.3, les dialogues en FR et malgré les problèmes rencontrés, j'ai trouvé que c'est un bon jeu

