

PLANESCAPE TORMENT

Janv 2000 - Black Isle Studio

ENHANCED EDITION

2017 - Beamdog

achetée 3.19 euros sur la plateforme GOG

--- nomenclature ---

texte - commentaires - lieu - classe & niveau - objets ou sort - décision

quête en cours - quête réussie - important - non réalisé - non vérifié - bug

tiers - vous & compagnons - ennemis

--- technique ---

s'il vous manque "openAL32.DLL" -> touslesdrivers.com/index.php?v_page=23&v_code=27298&v_langue=en <- copiez collez ce lien dans la barre d'adresse de votre navigateur -> téléchargez "Oalinst.exe" -> exécutez le


liste des modules additionnels -> https://lacouronnedecuivre.github.io/lcc-docs/listes_mods/liste_mods1_pst.html

si vous installez l'Unfinished Business ("UB-Reload-v2.1"), zappez "Candle"

Absence de manuel / didacticiel -> "oui"

<Windows> & <Alt> + <Echap> fonctionnent / <Impr écr> fonctionne <- fichiers dans emplacement des sauvegardes

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

 > Ce PC > Documents > Planescape Torment - Enhanced Edition
emplacement des sauvegardes

--- conseils ---

<Tab> pour afficher les tiers & d'autres informations / <T> pour ramasser + rapidement

affectez des touches de raccourcis aux compétences de voleur -> <D>érober (vol la tire & crochetage) - <F>urtivité - détection de <P>ièges / si vous ne pouvez crocheter les serrures, essayez de les forcer <- vous

ou le *compagnon* avec le + de force

pour économiser les sorts, désactiver l'IA

trouver des *tiers* ou des **lieux bien précis** pour vous reposer

évittez de laisser des **objets au sol** car ils disparaîtront au bout d'un certain temps

les tarifs de rachat diffèrent selon les *marchands*

parlez aux *tiers* pour obtenir des **quêtes** & des **Points d'Expérience** voir même des bonus permanent selon vos **réponses**

achetez au moins 1 **sac**

pour l'attribution de vos points de compétences martiales, référez vous à **la ruche Sud Est #2** pour exemple
-> *Porphiron*

vous êtes immortel, pas vos *compagnons* - si vous êtes perdu, demandez à *Morte*

contrôler les alignements via ce type d'icône dans les fiches des **personnages**





neutre strict


le votre évolue selon vos **décisions**

--- la partie ---

modules additionnels installés

 win-A7-BagsOfTorment-v1.3

 win-A7-BanterAccelerator-v1.5

 win-PST-UB-reloaded-v2.1

SUCCESSFULLY INSTALLED Accelerateur de bavardages -> Frequence : 60 seconde
s - Probabilite : 10 %

difficulté : 3 - Points de vie max. par niveau : oui - guérison durant repos : oui - toujours courir : oui -
montrer niveau des ennemis : oui

pause automatique : celles par défaut + cible disparue, arme inutilisable & **piège** détecté

1er étage de la morgue #1

vous êtes **Sans Nom** - **guerrier 3**



Morte - **guerrier 2** est avec vous ...



trouver Pharod (ok cf. **le village enseveli**) - **retrouver votre journal manquant** (ok cf. après les **dédales de la pensée**)

systématiquement, j'y liquide tous les *employés zombies*

Sud Ouest -> escalier ascendant (ok cf. **1er étage de la morgue #3**) - escalier descendant (ok cf. **rez de chaussée de la morgue**) - 1ère grille verrouillée (ok cf. **1er étage de la morgue #3**) - scalpel - clé sur butin *employés zombies* ouvre 2nd grille verrouillée

... -> fer de poing - registre de la réception - 6 bandages -> *Dhall* - grille scellée -> **pour Ei_Vene** (ok voir + bas)

Sud Est -> 2 bocal de lotion d'embaumement - conteneur verrouillé (ok cf. **1er étage de la morgue #3**) - 3ème grille verrouillée (ok cf. **1er étage de la morgue #3**) - 4ème grille verrouillée (ok cf. **1er étage de la morgue #3**) - escalier ascendant vers ...

2nd étage de la morgue #1

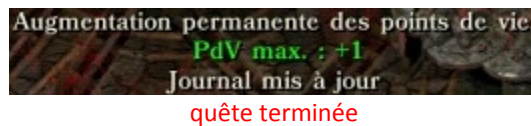
systématiquement, je liquide les employés squelettes isolés des hommes poussières

charme en chardon - gourdin en bois sur butin employé squelette

homme poussière -> "je recherche Dhall ..." / Sud Est -> bric à brac - fil & aiguille

1er étage de la morgue #2

remise de bocal de lotion d'embaumement + fil & aiguille à Ei_Vene -> je joue le zombi & la laisse faire



2nd étage de la morgue #2

Sud -> gourdin en bois sur butin employé squelette - pied de biche fer ouvre conteneur pour 2 charmes de Caillot - requête d'homme poussière

Sud Ouest -> clé du sanctuaire de la morgue ouvre grille -> marteau - escalier descendant (ok cf. 1er étage de la morgue #3)

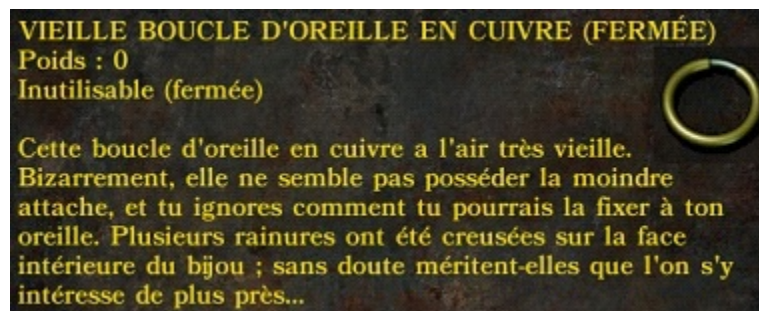
Nord Ouest -> gourdin en bois & note de la morgue sur butin employé squelette

Nord -> 3 charmes d'embaumements mineurs - liste des tâches de la morgue - charme de Caillot - bandage - pied de biche fer ouvre conteneur pour charme d'os & charme de mouche à cadavres

Centre -> bric à brac - fil & aiguille - gourdin en bois sur butin employé squelette

1er étage de la morgue #3

pied de biche fer ouvre conteneur pour bandage & vieille boucle d'oreille en cuivre



utiliser donne rien ?

Sud -> 3ème grille verrouillée, 4ème grille verrouillée & 1ère grille verrouillée s'ouvrent avec clé du sanctuaire de la morgue -> bandage & chiffon de nettoyage sur butin employé zombi

Sud Ouest -> escalier montant mène au Sud Ouest du 2nd étage de la morgue -> 1/2 tour -> escalier descendant

rez de chaussée de la morgue

homme poussière -> tentative de lui rompre la nuque échouée -> robe d'homme poussière - bracelet en bronze - couteau dentelé dans butin homme poussière

Soego -> clé de la morgue dans butin -> garde homme poussière -> sans aller au Centre, j'élimine tous les autres tiers - manuel des ossements dans 1 des butins au Sud Est - mention de l'armure des squelettes géants -> escalier ascendant vers 1er étage de la morgue -> je remonte au 2nd étage de la morgue & liquide tous les autres tiers

retour au rez de chaussée de la morgue -> Nord en faisant le tour -> Deionarra -> je joue le jeu de l'amoureux ... -> ... -> je lui affirme mon serment -> ...

Centre -> ne pouvant "faire tomber" leurs amures (dextérité trop faible ?) -> squelette géant <- étant immortel, en plusieurs fois <- faites en sorte que Morte reste en vie -> Sans Nom - guerrier 4 - charisme + 1

squelette géant -> Morte - guerrier 3 -> squelette géant -> squelette géant -> hachette courbée dans mur



Nord -> portail vers tombeau -> note de Penn mentionne Vaxis, Emeric & Pharod

la ruche Nord Est

je dispose de 130 Pc

Sud Est -> maison d'Angyar -> Angyar -> je reste calme -> femme d'Angyar -> ... -> délivrer Angyar de son contrat à mort (ok voir ci dessous) -> je lui donne mon serment qu'il en saura rien

Annah près du monument immense -> ... -> Sud Ouest -> 2 sicaires -> devant le bar des hommes poussières -> la poste -> ... -> je lui enlève son pavé ->

le bar des hommes poussières -> Norochj -> ... -> régler le problème des morts au mausolée (ok cf. sous le mausolée #2) -> Mortai Envoitombe -> ... -> je signe le contrat -> ... -> en discutant, j'obtiens le contrat d'Angyar résilié -> régisseur Emeric -> ... -> trouver d'où viennent les cadavres de Pharod (ok cf. le village enseveli - & en fin de la ruche Sud Est #2)

Sud Est -> maison d'Angyar -> femme d'Angyar -> je lui présente contrat d'Angyar résilié sans demander + -> Angyar -> je lui dis la vérité -> ... -> je déchire contrat d'Angyar résilié -> ... -> je lui demande une faveur -> ... -> il localise Pharod "sous" le square des chiffonniers & vous permet de se reposer chez lui <- demander à sa femme - le temps de trouver un marchand, je stocke des objets ici <- ce n'est pas une bonne idée

vers Nord Est -> sicaire -> Centre -> Baen l'expéditeur -> ... -> trouver Craddock pour lui délivrer message

(ok cf. la ruche Sud Ouest)

monument à la gloire des *hommes poussières* -> *Quentin* -> *Mort des noms* -> *Sev Tai* -> *venger Sev Tai en tuant les 3 chiens affamés aboyant* - elle les localise dans la ruche Sud Est (ok cf. la ruche Sud Est #2) -> ... -> Nord Ouest -> *Dabus* -> je lui parle ... - *sicaire*

Nord -> 2 *sicares* -> bicoque de *Shilandra* -> *Shilandra* ... <- a revoir (ok lors quête boîte de *Moridor*) -> 2 *sicares* en allant se reposer -> Nord -> *Ingress* (elle n'apparaît pas tout le temps - cf. fin du square des chiffonniers #1) -> portail -> ...

sous le mausolée #1

esprit gardien -> venir à bout de *l'intrus* (ok cf. sous le mausolée #2) -> je passe par le Nord Est -> des employés squelettes - 2 *sicares* en allant se reposer -> ... -> présence de *squelettes gardiens* <- a voir + tard (ok cf. sous le mausolée #2) -> la ruche Nord Est -> Nord Ouest -> ...

la ruche Nord Ouest

a partir de maintenant, sauf exception, je n'indiquerai + les *sicares*

Sud Est -> *Mhult* -> Sud -> *Abishaï noir* - je fais profil bas -> *sicaire* -> *Mar* -> apporter la boîte de *Moridor* à *Ku'Atraa* qui réside du côté de la ruche Sud Est (ok cf. la ruche Sud Est #2) - je ne l'ouvre pas

le refuge -> *Arlo* -> le débarrasser de *Nestor* (ok voir ci dessous) - je négocie de pouvoir dormir ici gratuitement -> *Nestor* -> retrouver sa petite fourchette en acier (ok voir ci dessous) -> *biaraure mâle* ...

Nord -> une oreille -> je le fais parler - c'est lui qui détient petite fourchette en acier -> une oreille -> ramassez la -> le refuge -> je donne petite fourchette en acier à *Nestor* - je récupère boucle d'oreille d'une oreille a identifier (ok + tard) - il s'en va -> *Arlo* -> je peux dormir ici ... - quêtes terminées - je stocke quelques objets dans armoire

Est -> *Porphiron* -> je le fais parler -> récupérer son chapelet volé par des *sicares de la ruche en rouge & noir* - mention du "bar brûlant de l'intérieur" (ok cf. la ruche Sud Est #2)

Nord Est -> *Toison* -> ... -> je ne sais pas où réside sa tante *Marguerite* -> il me vole 5 *Pc* -> j'attends & observe sa technique de vol -> il me vole 5 *Pc* -> je tente de saisir sa main : échec -> *Toison* -> Sud Ouest

la ruche Sud Ouest

1ère maison -> ... -> je ressors

la place du marché

1er marchand vend herbes, épices & fruits -> je goûte une poire

2nd marchand vend des charmes, fiole murmurante, parchemin de chance, parchemin de flou & sac en cuir de diabolotin (399 *Pc*)

marchande vend assiettes, tasses, cruches ... / 3ème marchand vend *Lim Lim* <- a voir si quête l'exige

Giscorl vend chiffons, bandages et fils & aiguilles

Kossah Jai vend des poissons ... - 4ème marchand de la ruche vend des armes / je revend des objets - je dispose de 424 Pc

Craddock -> je lui dis le message de Baen l'expéditeur -> trouver Jhelai pour Craddock - il serait près d'un bar (ok c. la ruche Sud Est #1) <- j'ai négocié paiement - je fais forcer conteneur verrouillé par Morte

Prophyra a rien a dire / Gaoha -> ... -> je joue 1 Pc

Nord Est -> Pestilent -> ... -> je lui donne 3 Pc pour qu'il raconte son histoire ... -> faire disparaître la malédiction de puanteur de Pestilent - mention d'un homme gros & chauve habillé en orange dans le quartier des grattes papiers (ok cf. le quartier des grattes papiers #2 - la salle des fêtes #1)

Est -> pointe en fer -> ... - mention de Hamrys

Sud Est -> manteau de cendres -> je lui indique son chemin -> ... -> "le 9ème cercle n'existe pas" -> je lui prends la main -> manteau de cendres -> Meir'Am -> ... - elle parle de poissons -> je lui donne 10 Pc

Morte - guerrier 4

Nord Ouest -> bicoque de Brasken -> Brasken -> je ressors

Ouest -> crieur public d'Es Annon -> ... -> je négocie 50 Pc pour graver le nom d'Es Annon sur une pierre tombale (ok voir + bas -> Mort des noms) -> 2nde maison -> ... -> je ressors

Sud Ouest -> 3ème maison -> ... -> je ressors

Sud -> Crédo -> ... - il parle des portes & des clés -> je lui achète queue de rat épicé ... -> maison de lutte contre la vermine -> conteneur verrouillé -> Phinéas -> ... -> il offre une prime pour toutes queues de rats crânes

Sans Nom - guerrier 5 - sagesse + 1

je revend des objets - je dispose de 704 Pc

la ruche Nord Est -> monument à la gloire des hommes poussières -> Mort des noms -> je lui fais graver "Es Annon" -> la ruche Sud Ouest -> j'informe crieur public d'Es Annon - quête terminée -> la ruche Nord Est -> Nord

le square des chiffoniers #1

Sud Est -> Carver -> ... -> il dit entraîner les voleurs ... c'est 50 Pc - il faut passer par lui pour (re)devenir voleur - je refuse -> bicoque de Partagetombe -> ... -> "je veux savoir qui je suis" -> ils attaquent, je fuis <- a revoir + tard (ok après l'allée des angles dangereux)

doigts jaunes -> il dit que Morte lui appartient -> je lui demande une preuve -> ... -> doigts jaunes

ptite hutte -> râts crânes -> ramassez 5 queues de rats crânes

Sud -> hutte -> Jarym -> trouver un rubis pour Jarym afin qu'il finalise un sort de malédiction -> hutte de la sage femme -> la vieille Mebbeth -> ... -> elle vend bandages, fils & aiguilles et charmes - elle vous autorise a vous reposer chez elle, faites le -> ... -> je lui demande si elle peut m'enseigner la magie

Sans-nom - "J'suis pas d'accord. Je pense que t'as un tas de choses à enseigner."

La vieille Mebbeth - Mebbeth te regarde intensément. "Oh, ouais ? *Pourquoi* tu veux apprendre ces choses ?"

1. Vérité : "Parce que je veux juste savoir."
2. Vérité : "Parce que je pourrais en avoir besoin pour résoudre le mystère de mon identité."
3. Vérité : "Parce que j'ai besoin du pouvoir."
4. "Mes raisons ne regardent que moi."
5. "Peu importe. J'ai d'autres questions..."
6. "Peu importe... il faut que je m'en aille. Au revoir."

(re)devenir mage, c'est ce que je veux ...

elle donne graine de noirépine -> trouver les herbes dont Mebbeth a besoin (voir ci dessous pour le début)

la ruche Sud Ouest -> la place du marché -> 1er marchand n'a pas ce que Mebbeth souhaite -> trouver un jardinier (ok cf. la ruche Sud Est #1) -> Nord -> Ingress -> trouver un voyageur des plans expérimentés pour qu'elle rejoigne son plan (ok cf. la ruche Sud Est #2)

la ruche Nord Est -> Centre -> Baen l'expéditeur -> je lui dis pour Craddock ... - quête terminée -> le bar des hommes poussières -> Sère la septique -> ... -> je la convainc de rester parmi eux ..

Gain de points d'expérience: 500
 Sans-nom - "La philosophie des Hommes-Poussière repose sur l'idée que cette vie n'est que souffrances. C'est une arme que la vie utilise contre une âme pour qu'elle reste attachée à cette existence. Ne laisse pas cette fièvre ébranler tes croyances d'Homme-Poussière. Le temps effacera tes doutes."

la ruche Sud Est #1

évitez de combattre pour l'instant ... -> Nord -> Deuil pour arbres -> ... -> "c'est triste" -> ... -> "oui je vais t'aider" -> ... -> demandez pour la graine (herbes pour Mebbeth) -> ... -> graine est autour de votre poignet < non visible dans l'inventaire

Est -> Jhelai est là ... il en a rien faire de Craddock -> 1/2 tour ...

la ruche Sud Ouest -> la place du marché -> Craddock -> je lui dis vérité -> ... -> je lui propose de faire le travail à la place de Jhelai -> ... -> je lui demande la paie prévue pour Jhelai -> ... - quête terminée -> je revend quelques objets -> maison de lutte contre la vermine -> Phinéas -> je prend prime pour 1 queue de rat crâne

le square des chiffonniers -> hutte de la sage femme -> la vieille Mebbeth -> "donnez" lui la graine (herbes pour Mebbeth) -> récupérer son linge auprès de Giscorl -> la ruche Sud Ouest -> la place du marché -> Giscorl -> ... -> vous obtenez lessive de Mebbeth -> le square des chiffonniers -> hutte de la sage femme -> la vieille Mebbeth -> donnez lui lessive de Mebbeth -> ... - quête terminée -> Mebbeth a besoin d'une dernière chose, de l'encre auprès de Kossah Jai -> la ruche Sud Ouest -> la place du marché -> Kossah Jai -> ... -> elle vous redirige vers Meir'Am au Sud Est -> ... -> il vous faut une chope, demandez la à la marchande de la place du marché -> ... -> vous détenez chope cabossée -> Meir'Am au Sud Est -> ... -> chope remplie d'encre



le square des chiffonniers #2

hutte de la sage femme -> la vieille Mebbeth -> ... - quête terminée -> je lui demande qu'elle m'enseigne ...

Mage : Niveau 1
 Expérience : 7910
 Niveau suivant : 2500
 Compétences
 TAC0: 16
 Nombre d'attaques: 1
 Connaissances: 17
 Jets de sauvegarde
 Paralysie/Poison/Mort: 11
 Bâton/Sceptre/Baguette: 11
 Pétrifier/Métamorphose: 12
 Souffle: 13
 Sort: 12
 Compétences martiales
 Points inutilisés : 3
 Poings +
 Armes tranchantes +

elle donne parchemin d'orbe chromatique, parchemin d'identification, parchemin de pont de sang & boucle d'oreille d'ambre

BOUCLES D'OREILLE D'AMBRE
 Spécial :
 +2 à la Classe d'armure
 Permet de mémoriser 2 sorts de Mage supplémentaires de niveau 1
 Poids : 0
 Utilisable uniquement par les Mages
 Utilisable uniquement par Sans-nom
 Ces boucles d'oreilles ont été faites à partir de bourgeons durcis de lierre-rasoir. Quand on les prépare comme il se doit, les objets faits de cette matière peuvent être enchantés à l'aide de puissants sorts de protection.

je copie les 3 parchemins dans mon livre de sort - Sans Nom - mage 3

notez que la vieille Mebbeth peut vous soigner de toutes affections - cela vous sera utile dans les dédales d'ordures - en sus des charmes, elle vend des parchemins -> j'identifie boucle d'oreille d'une oreille = boucle d'oreille en obsidienne (+ 10 % furtivité - voleur) -> sortez -> Vouï -> ... -> je refuse de payer

Centre Est -> portail devant cabane -> bric à brac de déchets dans coffre -> Vlask -> ... -> 100 Pc ou ... -> "ils" me tuent - a revoir + tard (ok après l'allée des angles dangereux)

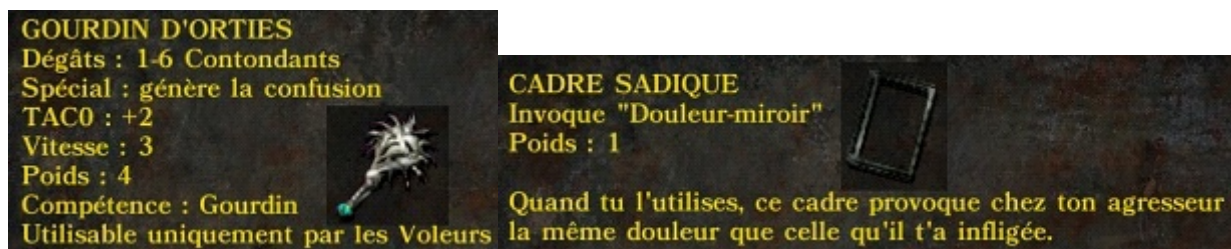
la morgue -> le square des chiffonniers -> Centre Ouest -> petite hutte -> r.a.s., sortez -> Ratos - mention de la prime pour les queues de rats crânes -> ... -> Nord -> portail encombré de déchets <- nécessite bric à brac de déchets

les dédales d'ordures

a partir de maintenant, je n'indiquera plus les reventes d'objets

Anamoli -> ... -> "la récupération de corps avant leur mort ... la Dame" -> il vous laisse tranquille -> ... -> sicares des dédales d'ordures -> Ouest -> coffre -> Sud -> récupérateur + sicares des dédales d'ordures -> Sud Est -> sicares des dédales d'ordures

Nord -> récupérateurs + habitants du village enseveli - portail vers petit secteur Nord Est -> rats crânes pour queues de rats crânes - parchemin de projectile magique - gourdin épineux (gourdin d'orties après identification) - cadre en argent (cadre sadique après identification)



Sans Nom - [mage 4](#)

Est -> Bich -> "je n'ai pas de nom" -> ... -> "je veux juste passer" -> c'est ok, descendez

le village enseveli

contenants a fouiller / sicares du village

Ouest -> foyer de Marta la couturière -> Marta -> ... -> je lui demande de fouiller mon corps ... -> anneau tressé (CA + 1) & intestin -> je demande aussi si elle a trouver quelque chose d'intéressant sur les cadavres : gantelets dévorants



Pharod serait dans les parages - vous pouvez vous reposer ici -> sortez

Sud Ouest -> Ulthéra dit deviner ce que les gens ont perdu - elle mentionne les catacombes -> Radine à un numéro comme tatouage ...

Centre Ouest -> devant foyer d'Ojo le Quoqueret -> Ku'u yin -> reprend le numéro de Ku'u yin à Radine -> Radine vous propose de lui attribuer son nom (soit 'Radine') -> Ku'u yin -> vous lui dites que vous n'avez pas trouvé (?) -> Radine propose d'acheter un numéro après avoir revendu le sien, 20 Pc, à Ku'u yin -> ce dernier refuse -> Radine -> "tu n'as pas besoin de son numéro pour vivre - choisis toi ton propre numéro si tu en a besoin pour vivre" - elle accepte - je lui donne 30 Pc -> après lui avoir demandé, Ku'u yin a rien a

offrir en récompense - je lui dis que c'est bon pour son numéro - quête terminée

foyer d'Ojo le Quoqueret -> Ojo parle de "l'homme du mur" (un rat) & de 4 autres villageois dont gris qui serait mort ...

Sud -> maison habitée -> petite habitation Sud

Sud Est -> vers les catacombes (ok cf. les catacombes - la pierre pleureuse) -> petite habitation Sud Est

Est -> Uthir -> retrouver le couteau porte bonheur d'Uhir dans les catacombes - il mentionne une goule (ok cf. les catacombes - les nations mortes) - je lui dis que ce ne sera pas gratuit -> petite habitation Est -> rats crânes pour queues de rats crânes

Nord -> boutique de Quint -> Quint vend un peu de tout + sceptre de shaman (projectile magique qté limitée), œil de relief maximal (CA + 1 contre projectile / CA - 1 contre contondant / Thaco + 1 / +10 % détection pièges) & encensoir divin (rappel à la vie qté limitée)

maison de Sheryl -> trouver Arkin, le père de Sheryl potentiellement bloqué par un portail dans les catacombes (ok cf. les catacombes - la pierre pleureuse) - Ulthéra serait responsable de ne pas lui avoir donné la bonne clé de sortie -> Sud Ouest -> Ulthéra -> je demande pour Arkin -> ... -> elle vous remet bougeoir (clé d'entrée du portail) & bourse en cuir vide (clé de sortie du portail) -> elle localisera le portail si vous lui donnez un fémur humain -> c'est le gourdin fémur que vous trouverez dans un des contenants (tombe), elle indique que le portail est au Sud des catacombes

Morte - guerrier 5

Nord Est -> la cour de Pharod -> Pharod -> ... -> "[...] toutes les dispositions ont elles été prises ?" -> ... -> "qu'est ce que tu disais a propos d'une ballade à la morgue ?" -> ... -> "c'est quoi cette babiole dont tu as parlé ?" -> il mentionne une sphère -> "[...] qu'est ce que j'ai demandé à tes récupérateurs ?" -> ... -> "comment j'étais sensé ressortir de la morgue une fois que j'y étais ?" -> ... - quête terminée - vous n'avez pas appris grand chose, ressortez

Sud Est -> Barr veut rien savoir -> Nord Est -> la cour de Pharod -> Pharod -> "Pharod, j'ai besoin d'information ..." -> ... -> je continue en disant la vérité à chaque fois -> ... -> "quelque chose en bas" lui appartient -> "c'est une sphère en bronze, horrible [...]" -> ... -> vérité : je le somme de dire la vérité une fois le travail accompli -> ... -> récupérer la sphère en bronze pour Pharod dans les catacombes (ok cf. les catacombes - les nations englouties)

je décide de retourner en surface pour finaliser quelques quêtes & ainsi prendre + d'expérience

la ruche Sud Ouest -> maison de lutte contre la vermine -> Phinéas -> je prend primes pour queues de rats crânes -> Phinéas -> "que je ne te tue pas ? tu as des ennuis ?" -> ... -> tuer le rat garou dans la cave de Phinéas - vous détenez clé de Phinéas -> allez y -> rat garou - je fais forcer contenant verrouillé par Morte -> Phinéas vous récompense de 200 Pc -> je prend primes pour queues de rats crânes

via la ruche Nord Est -> ...

la ruche Sud Est #2

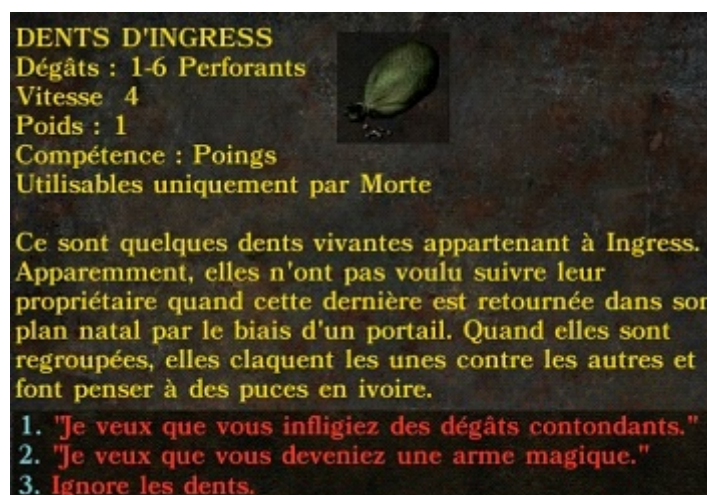
filez directement au bar du cadavre fumant -> Dak'Kon -> ... -> vérité -> je l'embauche



Dak'Kon - guerrier 3 - mage 3

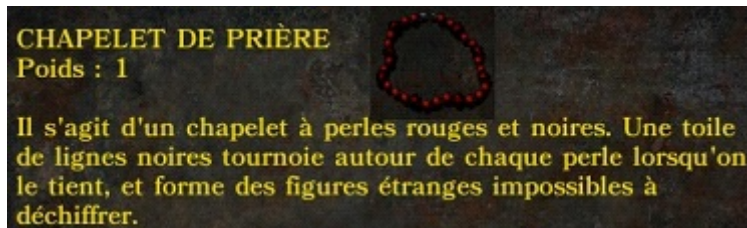
Drusilla parle d'Ignus en disant qu'il faudrait beaucoup d'eau pour le "réveiller" (ok + tard cf. carafe d'eau infinie) -> Ignus ne parle pas

Candrian -> ... -> je lui dis pour Ingress -> ... -> la ruche Nord Est -> Ingress -> je lui dis pour Candrian -> la ruche Sud Est -> le bar du cadavre fumant -> Candrian -> c'est Ok pour Ingress - il donne dents d'Ingress - quête terminée -> utilisez les -> ... -> je les insère dans la bouche de Morte - vous pouvez choisir le type de dégâts



sortez -> je liquide les 3 chiens affamés aboyant à l'Est - Nord Est -> la ruche Nord Est -> monument à la gloire des hommes poussières -> Sev Tai vous gratifie de boucle d'oreille en cuivre - quête terminée

la ruche Sud Est -> Sud Ouest -> 3 sicaires de la ruche en rouge & noir -> ... -> je négocie rien -> 3 sicaires de la ruche en rouge & noir -> ramassez chapelet de prière



la ruche Nord Ouest -> remettez le à *Porphiron* -> je lui dis la vérité -> ... - quête terminée

Porphiron - "Celui-ci parle : est-ce ta volonté d'abandonner ta profession antérieure ? La voie du guerrier ne peut être poursuivie par un esprit distrait."

1. "Oui. Je voudrais abandonner l'Art de la magie pour me consacrer aux armes."
2. "Non, pas pour le moment. Au revoir."

vous pouvez (re)devenir guerrier par son intermédiaire & ainsi, si vous êtes mage ou voleur, affecter vos points de compétence acquis en tant que guerrier

je lui demande de redevenir guerrier -> ... -> je le questionne sur les compétences martiales -> je lui demande de m'instruire sur les dagues (armes tranchantes) -> le square des chiffonniers -> hutte de la sage femme -> la vieille Mebbeth -> je lui demande de redevenir mage

Compétences martiales
Points inutilisés : 2
Poings +
Armes tranchantes ++

la ruche Sud Est -> Sud Ouest -> devant l'entrepôt de *Ku'Atraa*, automatiquement, *Elyce* -> son frère & son amant se disputent -> je lui dis que je vais leurs parler -> *Tarin*, son frère > je reste diplomate -> ... -> *Elyce* -> je lui demande rien -> *Maeth*, son amant me remercie

l'entrepôt de *Ku'Atraa* -> *Ku'Atraa* -> je lui dis pour la boîte de *Moridor* -> ... -> avant de s'enfuir (sic), il cite *Brasken* -> la ruche Sud Ouest -> Ouest - bicoque de *Brasken* -> *Brasken* -> je lui dis pour la boîte de *Moridor* -> ... -> il vous renvoie vers ... -> la ruche Nord Est -> Nord -> bicoque de *Shilandra* -> *Shilandra* -> ... -> afin de bannir le fiélon contenu dans la boîte de *Moridor*, aller à la cathédrale située au Centre de la ruche (ok cf. l'allée des angles dangereux)

la ruche Sud Est -> Nord -> demoiselle en détresse -> ... -> c'est louche -> vérité -> elle avoue -> je lui dis de partir -> ... -> Nord Est -> *Adysoel Eriane Ard* propose un duel -> ... -> Morte mise 10 Pc -> ... -> *Adysoel Eriane Ard* -> ... -> chasseur de roué -> ... -> Nord Est -> porte fermée (ok + tard cf. fin des catacombes - les dédales de la pensée)

Est -> *Aboyant Plussauvage* -> ... -> "un simple baiser ..." -> ... -> je demande pour mon journal -> ...

Jour 20, Heure 10: J'ai 'discuté' avec *Aboyant-Plusauvage* devant le bar du Cadavre fumant. À ma grande surprise, il m'a dit qu'il savait où se trouvait mon journal mais, surtout, il m'a appris qu'il en existait plusieurs. Selon lui, l'un d'eux se trouve 'sur les murs d'un tombeau scellé loin en-dessous du lieu où pleurent les pierres de la cité', un second serait 'dans un placard de la chambre qui m'avait été allouée chez les Sensats', et il en existerait d'autres encore. Je ne sais si ses informations sont exactes ou non, mais il avait l'air sain d'esprit quand il me les a révélées.

le salon de tatouages de *Fell* -> *Fell* -> *Dak'Kon* traduit -> ... -> *vérité* -> ... -> *Fell* vend des *tatouages* - je lui achète *tatouage de l'âme (sagesse + 2)* & 2 *tatouages de protection (CA + 1)* - je dispose de 780 Pc

bar du cadavre fumant -> *Ebb Craquerotules* -> ... -> *Alaïs* -> ... -> *vérité* "je le connais pas" -> ... -> je reste *diplomate* -> ... -> je lui parle des plans -> ... -> je m'excuse

Barkis -> ... -> je bois une bière brune -> il possède *votre oeil* & en demande 500 Pc pour le bordel que vous avez mis ici 15 ans auparavant (*ok après sous le mausolée #2*) -> faire en sorte que la note du bar soit payée auprès de ... -> *Mochaï* -> ... -> je lui donne 100 Pc -> *Barkis* est satisfait, les boissons sont offertes !

Ilquix -> ... -> *vérité* -> ... -> 3 clients *rectifieurs novices* recherchent leur 1er criminel

O -> ... -> je le fais parler jusqu'au dialogues sur les plans d'existence -> *Sagesse + 1*

3 clients du *cadavre fumant* -> ... -> *Aethelgrin & Tegar'lin* -> ...

la ruche Nord Est -> le bar des *hommes poussières* -> *régis seur Emoric* -> je lui dis la *vérité* pour *Pharod* & les morts -> ... -> il donne 300 Pc - *quête terminée* -> je lui demande *pas* pour rejoindre la faction des *hommes poussières* -> Nord

sous le mausolée #2

je repasse par le Nord Est -> *employés squelettes* -> Sud Ouest -> *squelette gardien* -> *salle intérieure du mausolée* -> *Strahan Runeombre* -> ... -> *Strahan Runeombre (ciblez le)* + *employés squelettes* -> *parchemin de couteau de glace* - *bracelet garde mage* - *crâne* - *journal de Strahan* - *parchemin de force* - *parchemin d'orbe chromatique*



Sans Nom - *mage 5*

sortez -> *automatiquement*, *esprit gardien* - *quête terminée* -> finissez d'explorer cette carte ...

la ruche Nord Est -> le bar des *hommes poussières* -> *Norochj* offre 300 Pc & 3 *bandages* - *quête terminée* -> *Attente de la mort* -> ... -> *vérité* "je me disais que je retrouverai peut être la mémoire" -> ... -> je lui montre ce qu'est la mort en me tordant le cou -> ... - *c'est bon*, il ne veut + mourir -> *Vieil Oeilcuivré* -> ... -> je demande & signe son contrat -> j'obtiens ainsi 100 Pc

la ruche Sud Est -> bar du cadavre fumant -> après *négociation*, je rachète mon oeil à *Barkis* contre 300 Pc -> je l'insère dans mon globe oculaire -> ... -> *+ 1 point de compétence*

la ruche Sud Ouest -> Nord Est

l'allée des angles dangereux

ange rasoir -> je bluff -> ... -> je le défie -> anges rasoirs

Dak'Kon - guerrier 4 - mage 3

LAME ZERTH DE DAK'KON ("LAME ENCHAÎNÉE")
Dégâts : 2-9 Tranchants
Enchantés : +1
Spécial :
+1 à la Classe d'armure
Permet de mémoriser 1 sort de mage supplémentaire
de niveau 1
TACO : +1
Vitesse : 7
Poids : 5
Compétence : Armes tranchantes
Utilisable uniquement par Dak'kon

évolution de la lame de Zerth de Dak'Kon

Nord Ouest -> *Krystal* -> petite habitation -> Nord Est -> *Shiv de sombreallée* -> je refuse de payer -> *Shivs de sombreallée*

Sud Est -> *William le véreux* - conteneur verrouillé (ok durant les catacombes - la pierre pleureuse) -> 1ère petite tente -> habitante de la ruche -> ... -> 2nde petite tente -> *Gamlin* -> ... -> bâtiment incendié -> *Rauk* -> chercher ses 3 anneaux qu'il a oublié dans sa tente -> si ce n'est déjà fait, faites le (2 tentes + petite habitation si besoin) -> cinématique : les mages présents sont tués par le *Lim Lim* qu'ils viennent d'invoquer -> parchemin de poing de fer - anneau du voyageur (CA + 1) - dague d'acier vert - boucle d'oreille en argent - parchemin d'identification - parchemin d'armure - boucle d'oreille en or -> *Lim Lim* -> je lui donne un coup de pied -> *Lim Lim + Rauk*

Est -> cathédrale en ruines -> *Aola* -> je lui demande pour la boîte de *Moridor* -> ... -> le *fiélon* est éparpillé dans divers plans - *Aola* conserve la gemme comme paiement - quête terminée -> rendre compte à *Mar* (ok voir ci dessous)

la ruche Sud Est -> le salon de tatouages de *Fell* -> pour *Dak'Kon*, j'achète tatouage de protection supérieure (CA + 2) & tatouages de puissance supérieure (force + 2) - je dispose de 1 501 Pc

la ruche Nord Ouest -> caché" ai Centre Nord, *Mar* -> ... -> je lui demande + d'explications -> ... -> il propose une arme & des Pc -> je lui laisse la vie -> hache creuse & 500 Pc - quête terminée

le square des chiffonniers -> Est -> bicoque de *Partagetombe* -> *Partagetombe* & 2 récupérateurs -> Centre Est -> portail devant cabane -> *Vlask* & 2 sicaires récupérateurs -> parchemin du baiser de la vipère - clé du portail de *Vlask* pour ressortir

CLÉ DU PORTAIL DE VLASK
Poids : 0



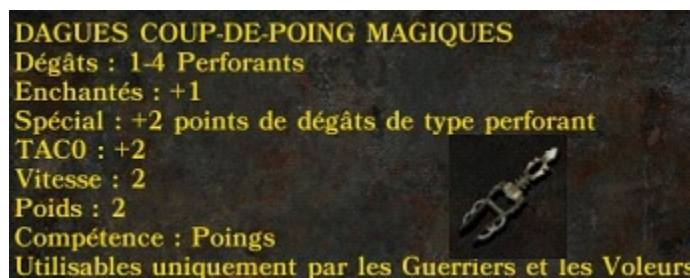
Cette petite bille de verre contient les agents chimiques permettant d'ouvrir un certain portail une fois. Il te suffit de la briser pour activer son pouvoir.

le village enseveli -> Sud Est -> Barr -> vous avez permission de *Pharod* ... - grille se referme derrière vous

les catacombes - la pierre pleureuse

rats crânes - *zombies* - *vargouilles mineures* - *goules* - *rats garous* - *crânes*

Sud -> portail se forme sous l'effet du *bougeoir* -> 3 *squelettes géants* -> vous pouvez vous reposer ici -> anneau d'*Arkin* sur *corps d'Arkin* - *dague coup de poing magique* dans *cercueil*



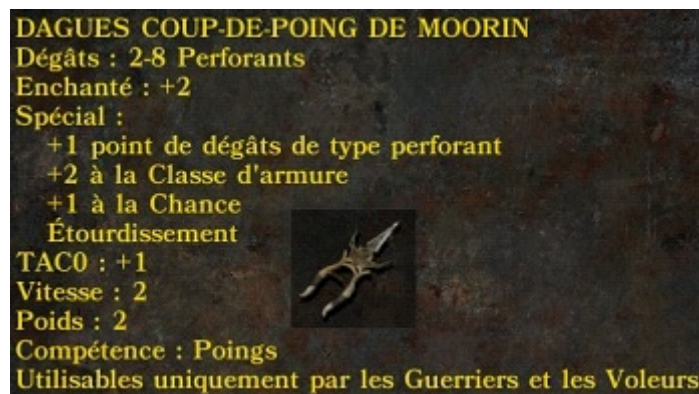
portail formé sous l'effet de *bourse en cuir vide* -> ... -> *sceptre de shaman* au Nord Ouest -> Ouest -> *visage dans mur* -> *Glyve* -> trouver la *carafe d'eau intarissable* - il mentionne **les nations englouties** - (ok cf. **les catacombes - les nations englouties**) - je stocke objets là ...

Nord -> ...

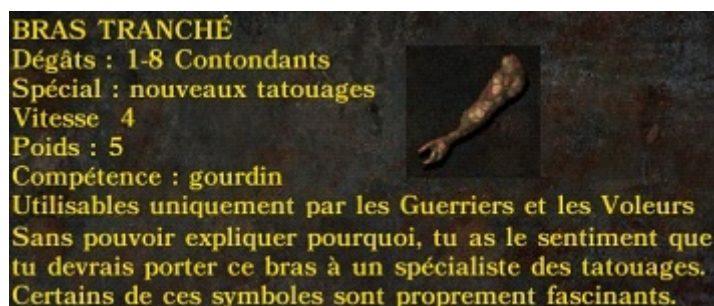
Dak'Kon - guerrier 4 - mage 4

la crypte des enlacés -> *cercueil* -> 3 *goules* -> dague en os -> cadavre de *Gris* dans *cercueil*

la crypte ruinée -> *vargouilles mineures* -> *dague coup de poing de Moorin*



Nord Ouest -> la crypte du démembrement -> *pièges* -> sous chambre -> *bras amputé*



voir ci dessous -> *Fell*

sortez -> Ouest -> la crypte mosaïque -> je fais forcer grand cercueil Morte -> marteau enchanté

sortez -> le village enseveli -> Barr -> je ne peut lui voler sa clé -> je fais forcer la grille par Morte -> Barr + 3 gardes du village enseveli -> maison de Sheryl -> remettez lui anneau de d'Arkin -> quête terminée -> le square des chiffonniers -> après repos & identification ... a propos du bras tranché ...

En examinant le bras de plus près, tu acquies la certitude qu'il s'agit du tien. Tu ignores depuis quand il t'attend ainsi. Sans pouvoir expliquer pourquoi, tu as la sensation qu'il te faut le faire examiner par un spécialiste des tatouages. Peut-être ceux-ci t'apprendront-ils ce qui est arrivé à ton incarnation passée.

la ruche Sud Est -> le salon de tatouages de Fell -> je demande pour "mon" bras tranché - Dak'Kon traduit ... ->

Dak'kon - Dak'kon ne regarde même pas les symboles. "Le tatouage parle de quatre esprits. L'un était une femme, qui aimait un homme qui la *connaissait* mais ne *connaissait* pas l'amour. Le deuxième était un homme aveugle, qui voyait des choses qu'aucun mortel ne pouvait voir. Le troisième était un familier, animal domestique d'un mage, acheté et lié. Et le dernier était un esclave."
Dak'kon - "Ce symbole est le tourment. Il dit que tu l'as toujours porté, car la chair *sait* qu'elle souffre, même lorsque l'esprit ne le sait pas."

4 nouveaux tatouages sont disponibles à la vente -> j'achète tatouage de l'incarnation perdue - je dispose de 4 126 Po

l'allée des angles dangereux -> je fais forcer conteneur verrouillé par Dak'kon -> le village enseveli -> Sud Est -> je fais forcer la grille par Morte -> 3 gardes du village enseveli -> les catacombes - la pierre pleureuse -> les dédales de la pensée à l'Est (ok cf fin des catacombes - le tombeau) -> Sud dans ...

les catacombes - les nations mortes

automatiquement, Hargrimm l'Austère cite le roi silencieux -> je me soumet -> ... -> Nord - salle de Soego déjà vu à la morgue -> ... -> il vous conseille de ne pas attaquer les morts vivants - vous pouvez vous reposer ici - contenant en pierre de Soego (ok voir + bas)

vous devez trouver le moyen de sortir d'ici ...

je fais forcer contenants verrouillés par Dak'kon -> ... -> Nord Ouest -> la chapelle -> parchemin de pont de sang dans armoire

Centre -> Hargrimm l'Austère -> je reste diplomate -> ... -> je fais forcer contenants verrouillés par Dak'kon -> squelette interloqué vous pose un devinette - vous n'avez pas la réponse (ok voir + bas) -> zombie sans nom semble attendre quelque chose de vous (ok voir + bas) -> marchand squelette

Ouest -> r.a.s -> vers Sud Ouest -> squelette indécis "n'adhère" pas à vos réponses -> Sud Ouest -> Salie Marie -> elle vous apprend à parler avec les morts (capacité spéciale : "histoires Os conter") elle localise un portail - demandez lui aussi pour les autres tiers

Morte - guerrier 6 -> activez le portail ->

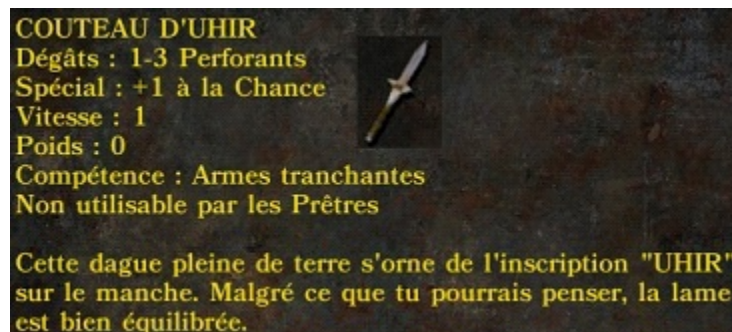


salle du **roi silencieux** -> il est mort ... seul *Hargrimm l'Austère* & *Salie Marie* le savent -> ... -> "**pourquoi ne pas placer un nouveau roi sur le trône ?**" -> ... -> "**et Soego ?**" -> ... -> "**ton peuple doit savoir - si ta civilisation est détruite, qu'il en soit ainsi**" -> "... -> **vérité** "**je ne leur dirai pas**" -> *Hargrimm l'Austère* m'autorise a quitter **les nations mortes**

Sans Nom - mage 6 - intelligence + 1

je ne prends pas le **crâne du roi silencieux** (ce sera fait + tard ...) -> porte au Sud

vous êtes à l'Est des **nations mortes** -> Sud -> goule transpercée par un coup de couteau -> ... -> je lui propose **queues de rats crânes** -> ... -> elle donne **couteau d'Uhir**



Acaste -> ... -> je ne lui dis pas pour le **roi silencieux** -> ... -> *squelette a devinettes* -> ... -> je lui propose une devinette -> ... -> il fini par donner la réponse de sa 1ère devinette : "secret" - je lui promet de le dire à personne -> vers **les nations englouties** (ok cf. **les catacombes - les nations englouties**)

Centre -> *squelette interloqué* -> j'ai changé d'avis, je lui dis pour la bonne réponse ("secret") -> *zombie sans nom* -> ... -> trouver le nom du *zombie anonyme* (ok cf. dans **les catacombes - les nations englouties**)

Nord -> **salle de Soego** -> je lui dis qu'un *squelette* le recherche pour parler de la vraie mort - il s'en va -> contenant en pierre de *Soego* -> consultez *journal de Soego* <- automatiquement, vous le reposerez - c'est un espion d'un dénommé *Tant en Un* des **dédales de la pensées**

le village enseveli -> je remet **son couteau** à *Uhir* -> il donne 13 **Pc** - **quête terminée**

les catacombes - les nations mortes -> ... - *Dak'Kon* - guerrier 5 - mage 4 -> Sud

les catacombes - les nations englouties

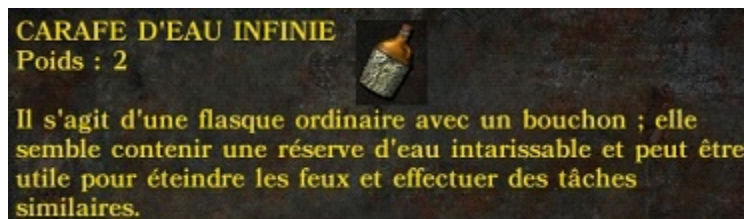
vous êtes au Nord Ouest - passage vers **les dédales de la pensées** (ok cf. **les catacombes - les dédales de la pensée**) -> **marteau enchanté** juste au Sud

Nord -> *tropocotaca* -> **pipe des abysses** sur cadavre

Sud -> *tropocotaca* -> Ouest -> *tropocotaca* -> ... -> 1/2 tour -> Est -> ... -> 3 *tropocotacas* -> ... -> 1/2 tour,
Sud -> *vargouilles mineures* -> ... -> Ouest -> ... -> **cercueil de la mère de Bah'Jin** - la fin est illisible -> Sud ->
vargouilles mineures & *tropocotaca* - je fais forcer coffres verrouillés par *Dak'kon* pour **daguer coup de poing**
enchantée -> Est -> *vargouilles mineures* & *tropocotaca* -> **passage scellé** (ok + tard cf. **les catacombes - le**
tombeau) -> Est -> 2 *tropocotacas* - **sphère en bronze** sur cadavre



je l'utilise, c'est un oeuf ... -> 1/2 tour -> jusqu'à Est -> ... -> *vargouilles mineures* - cadavre - **carafe d'eau infinie** au sol dans alcôve



les catacombes - les nations mortes -> Centre -> *zombie sans nom* -> **vérité** - "j'ai trouvé la tombe mais le nom était effacé" -> ... -> je lui donne un nom -> ... - **quête terminée**

les catacombes - la pierre pleureuse -> Ouest -> **visage dans mur** -> *Glyve* -> ... -> il mentionne *Nemelle* du quartier des **grattes papiers** - **quête terminée**

Glyve - "Cherche... une femme dénommée... 'Nemelle'. Elle habite dans... le Quartier des Gratte-Papier... dans le Haut Sigil. J'sais pas... où exactement... Bonne chance... dans *ta* quête... immortel." La voix semble s'estomper à mesure qu'il te parle.

Dak'Kon - **guerrier 5 - mage 5**

j'utilise **tatouage de l'incarnation perdue** -> + 1 800 PE pour **Sans Nom**

les catacombes - les nations englouties -> Sud -> **passage scellé** -> faites en sorte d'avoir de **la place dans votre inventaire** car vous y allez seul ...

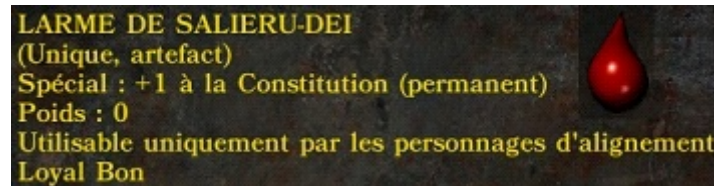
les catacombes - le tombeau

si vous ne pouvez + avancer, marchez dans les cercles et ... suivez vous !

... -> 1ère clé du **tombeau** au Nord Ouest -> ... -> 2nde clé du **tombeau** au Sud Est -> ... -> 3ème clé du **tombeau** au Sud Ouest -> ... -> Centre -> consultez les **panneaux** puis **pousser les tous** -> **sarcophage** -> 4ème clé du **tombeau**

Sans Nom - **mage 7** - **charisme + 1** <- **Intelligence + 1** automatiquement

vers Sud Ouest vous téléporte au Sud -> **hache d'arme enchantée**, **parchemin de hache du tourment** & **larme de Salieru Dei** dans **caisse**



portail -> vous êtes au Sud des **catacombes** - **les nations englouties** -> je file à la **place du marché de la ruche Sud Ouest** -> **j'achète sac en cuir de diabolins** au **2nd marchand** - **je dispose de 6 913 Pc** -> **les catacombes** - la **Pierre pleureuse** -> Est

les dédales de la pensée

automatiquement, **Mantuok** -> "**j'explore la contrée**" -> ... -> "**non, je ne suis pas là pour piller**" -> ... -> "**qui est Tant en Un ?**" -> nous sommes téléportés au Sud Est

vous devez trouver le moyen de sortir d'ici ...

je stocke des crânes ici ... -> **masse d'arme de Baatezu** -> **porte** fermée -> **gardes rats garous** -> ... -> "**je te suggères sans menaces que t'on intérêt est de me laisser partir**" -> ... - il l'ouvre

rats garous - rats crânes

parchemin de boule de foudre -> Ouest -> ... -> Nord -> ... - **liquide sombre** -> 1/2 tour -> Est -> **le collectif des rats crânes** -> **Tant en Un** -> ... -> "**pourquoi m'appelle tu 'meurtier' ?**" -> ... -> "**ils m'ont attaqués les premiers**" -> ... -> "**y'a pas moyen de me faire pardonner ?**" -> ... -> "**je suis difficile à tuer & je connais des sorts**" -> ... - il me demande de tuer **le roi silencieux** -> "**je suis déjà aller là bas**" -> ... -> **je lui dis la vérité** <- **le roi silencieux est déjà mort** -> ... - il vous fait vous rappeler quelques souvenirs ...

les rats garous ne vous sont + hostiles - fouillez les **autres secteurs** - au Sud, passage vers **les catacombes** - **les nations englouties**

le village enseveli -> **la cour de Pharod** -> **Pharod** -> ... -> "**serment : je te donne ma parole que je me retiendrai - dis moi ce que tu sais**" -> ... -> **vérité** "**je suis désolé de ce que j'ai fait aux tiens, Pharod - ce n'était pas moi - si je peut faire quelque chose en contre partie ?**" -> ... -> c'est sa fille **Annah** qui vous a "**récupéré**" - **vous l'avez vu à la Ruche Nord Est** -> ... -> **vérité** "**si tu ne me dis pas ce qu'il y avait sur moi, je te dénoncerai aux hommes poussières**" -> ...

Pharod - Au bout d'un long moment, Pharod revient, sa béquille *résonant* de nouveau sur les dalles. Dans ses mains, il tient plusieurs objets, qu'il te fait passer. "Tu garderas le *silence* là-dessus et accepteras la *bénédiction* dont je me suis même souvenu..."

1. "Quelques centaines de pièces de cuivre, un morceau de papier, des bandages et un anneau ? Très bien... qui a trouvé mon corps déjà ?"

ANNEAU DE GEHRAISE

Poids : 0



Ce petit anneau en argent a été fait pour un doigt de femme. Il est légèrement tiède et a le pouvoir de contrer les poisons qui ont pénétré dans le système sanguin de son porteur.

NOTE DECHIRÉE DE PHAROD

Poids : 0

C'est la note déchirée que tu as reçue de Pharod. Voici le message qu'elle contient :



- Méfie-toi des OMBres
- Méfie-toi des lieux où VIT la nuit.
- Elles attendent
- Il n'y a pas de ténèbres naturelles
- Sseulement des ombRES

anneau de *Gehraise* & note déchirée de *Pharod* (morceau de papier = votre journal manquant)

cinématique : *Annah* débarque ->

Annah - "Quoi encore ?" Lorsque tu te retournes, tu te trouves face à face avec une superbe rousse que tu n'as même pas entendue entrer. Une série de plaques emboîtées qui paraissent des morceaux de l'épiderme d'une créature recouvre son bras droit, et une épaulière cornue protège le gauche. Curieusement, elle possède une queue... qu'elle remue en t'observant.

Pharod lui ordonne de partir avec vous pour ... trouver le site où *Annah* - guerrière 4 voleuse 4 a découvert ta dépouille



le salon de tatouages de Fell -> Fell -> ... -> Annah a peur -> ... -> je lui promet que rien lui arrivera -> j'achète tatouage de l'art (intelligence + 1 / 1 sort niveaux 1 & 2 de +), tatouage de protection (CA + 1) & tatouage de précision (Thaco + 1) - je dispose de 4 289 Pc -> sortez -> Nord Est -> porte vers ...

le terrain des sicares

le rez de chaussée

présence de pièges

peintre tieffelin -> ... -> Sud -> ... -> Tiresias -> ... -> je le menace -> Tiresias -> Sud -> ... - bourse -> Sud Est -> pied de biche pour l'allée des longs soupirs - escalier vers 1er étage (ok + tard) -> 1/2 tour -> Sud Ouest -> je fais fracasser la porte par Dak'kon & déverrouiller caisse par Annah -> 1/2 tour -> Ouest -> 2 sicares du chien affamés aboyant -> Ouest puis Sud -> sicaire du chien affamé aboyant -> 1/2 tour -> Nord -> porte verrouillée (ok + tard) -> Est puis Nord & enfin Ouest -> Sybil -> trouver la clé d'habitation et quitter le bâtiment sans se faire repérer

je décide : d'aller l'Ouest -> 12 sicares du chien affamés aboyant <- faites en sorte de les affronter par petits groupes - clé de la réserve du bâtiment & petite clé rouge - passage vers allée des longs soupirs (ok + tard) -> 1/2 tour -> Nord -> sicaire du chien affamé aboyant -> ... -> sicaire du chien affamé aboyant -> ... -> 2 sicares peints

Sud Est -> escalier vers 1er étage -> dague en os -> 2 sicares du chien affamés aboyant -> escalier vers 2nd étage -> 2 sicares du chien affamés aboyant -> ... -> sicaire du chien affamé mage - clé d'habitation ouvrira porte verrouillée du rez de chaussée -> sicaire du chien affamé aboyant -> rez de chaussée -> Ouest

l'allée des longs soupirs

Sybil est surprise de notre réussite, elle donne **larme de vipère** - **quêtes terminées**

par l'ouest -> **grille scellée** -> ... -> observez **maison branlante** -> ... -> **petite habitation** -> **marteau** sur **cadavre de dabus** a observer : **je l'examine** -> ... -> **j'use de la capacité spéciale "histoires Os conter"** -> ...

Annah - **guerrière 4 voleuse 5** - **détecter pièges + 15** - **crocheter + 5**

... -> dépassez **renforcement** -> observez **le bâtiment affaissé** -> **Dabus** -> **je lui dis** pour **cadavre de dabus** -> **vérité** -> **dabus** va dans **petite habitation** en verrouillant **porte de petite habitation** -> Sud Est -> **porte battante**

cinématique : **Annah** désigne où elle nous a trouvé -> **caricature piégeuse de visage humain** -> ... -> **"quoi ?"** -> ... -> **"qui est tu ?"** -> ... -> **"qu'est ce que tu es ?"** -> ... -> **"où suis je ?"** -> ...

"TU ES SUR MOI, EN MOI. LES PIERRES, LE MORTIER, L'AIR... MOI, MON INTÉGRALITÉ."

"tu dis que tu m'a vu détruit, où ?" -> ... - cinématique : **des ombres vous tuent** - **Annah** vous découvre mort

... -> afin de "diviser" l'allée des **longs soupirs** pour atteindre les **bas quartiers**, **détruire les réparations effectuées par le dabus** dans l'allée

Morte - **guerrier 7**

1/2 tour jusqu'à **la maison branlante** - vous y utilisez **marteau** -> 1/2 tour -> **le bâtiment affaissé** - vous y utilisez **pied de biche** -> **porte battante** -> **caricature piégeuse de visage humain** -> dites lui pour les réparations -> ... - **quête terminée** -> cinématique : ...

le quartier marchand #1

cinématique : **Morte** est kidnappé par 2 **rats garous**

explorer les bas quartiers de Sigil pour y trouver *quelqu'un susceptible de m'aider a retrouver mon identité* <- ok c'est **Lothar** cf. **la maison démolie** un peu + bas

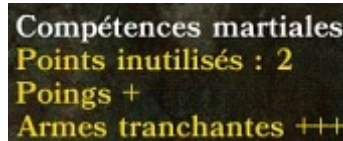
retrouver Morte (ok cf. **la maison démolie** un peu + bas) -> Ouest, voyage rapide vers les **hauts quartiers**



Sans Nom - mage 8 - constitution + 1

Vorten renvoie vers Ebb Craquerotules (déjà vu au bar du cadavre fumant)

Korur -> ... -> pour Morte, il désigne Lothar & une maison éventrée -> je lui demande de redevenir guerrier -> ... -> je le questionne sur les compétences martiales -> je lui demande de m'instruire sur les dagues (armes tranchantes) -> le square des chiffonniers -> hutte de la sage femme -> la vieille Mebbeth -> je lui demande de redevenir mage -> retour à l'Ouest du quartier marchand



Compétences martiales
Points inutilisés : 2
Poings +
Armes tranchantes +++

des ombres

Hailcii'n -> ... -> Kiin'a -> ... -> j'ordonne à Dak'Kon de laisser tomber -> Sébastien -> ... -> tuer Grosuk, l'abishaï, pour Sébastien - nécessite des dégâts magiques (ok cf. Est - derrière la tour de siège) - il confirme pour Morte

Xanthia -> pour se venger de sa robe souillée, elle a lancée une défi à 3 Thokolas qui les mènera à la mort <- tuer un abishaï sans savoir que cela nécessite des dégâts magiques -> Thorp, 1 des 3 Thokolas -> je lui dis pour l'abishaï & les dégâts magiques

Byron Tourloupe -> ... -> il cite Lenny (ok + tard) -> Dak'Kon - guerrier 6 - mage 5

Sud Ouest -> le mont de piété -> contenant verrouillé par Annah -> Miccah & Brocha -> j'achète anneau du voyageur (CA + 1)

Sud -> maison démolie -> vous pouvez vous reposer ici - échelle d'os descendant vers Os de la nuit -> Morte est sur une étagère -> Lothar -> "pardonne moi, mais je crois que tu as quelque chose qui m'appartient" -> ... -> "mon ami Morte sur l'étagère" -> ... -> "il est à moi" -> ... -> "très bien, comment puis je trouver un meilleur crâne ?" -> ... - il mentionne les nations englouties dans les catacombes -> "je suis allé à la tombe dont tu as parlée, elle est vide" -> ... -> "c'était ma tombe" -> ... -> trouver un crâne de grande valeur pour libérer Morte <- est ce celui du roi silencieux ? voir + bas -> observez étagères - sont cités, Mantuok & dague en argent pour le tuer

Annah - guerrière 5 voleuse 6 - détecter pièges + 10 - crocheter + 10

Annah crochète serrure -> golem de pierre goule -> je décide de m'occuper de "libérer" Morte ... -> le village enseveli -> ... -> les catacombes - les nations mortes -> je dis à Acaste que le roi silencieux est mort -> ... -> Acaste, zombies, squelettes & garde du roi - crâne d'Acaste suffira t'il ? ->



CRÂNE D'ACASTE
Poids : 2
C'est le crâne ensanglanté d'Acaste.

Os de la nuit sous la maison démolie du quartier marchand -> escalier descendant -> arf, Lothar n'est pas là ... <- je n'avais pas vu l'escalier Ouest ... -> portail sous le lit -> les catacombes sous Os de la nuit -> ... -> Sud Est -> Centre -> Mantuok -> ... -> "j'ai un crâne" -> ... -> je lui donne le crâne d'Acaste -> ... -> Mantuok & rats garous - livre de la pensée pestilentielle (livre de Mantuok)

Jour 45, Heure 11: Ce livre étrange que j'ai trouvé m'a demandé d'abandonner une petite partie de moi-même en échange de pouvoirs. J'ai refusé. Cette option reste malgré tout possible.

je m'abstiens, pour l'instant, de le lire (ok cf. le quartier des grattes papiers #3)

Dak'Kon - guerrier - mage 6

je stocke crânes de rats garous dans cercueil -> portail vers les catacombes - la pierre pleureuse -> allons y pour voler le crâne du roi silencieux -> les catacombes - les nations mortes -> goules - squelettes - garde du roi - clé des nations mortes & crâne d'Hargrimm

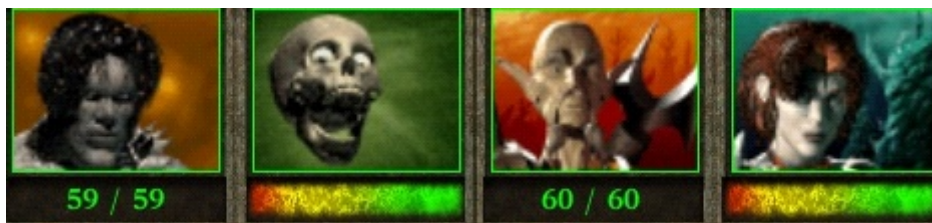


Est -> portes -> salle du roi silencieux -> 4 gardes du roi -> j'arrache crâne du roi silencieux



Os de la nuit -> escalier Ouest -> golem de pierre goule -> Annah déverrouille 2 coffres pour sifflet de protection -> Lothar -> je lui donne crâne d'Acaste -> c'est bon pour l'échange avec Morte - Lothar peut vous soigner - il vend des charmes & des parchemins -> "est ce que je suis immortel ?" -> ... - Lothar est la personne susceptible de nous aider - quête terminée -> retrouver Ravel Puits de Rébus, la gueunaude noire - mention de la salle des fêtes (ok début cf. la salle des fêtes #2)

le quartier marchand -> Morte réintègre le groupe



Centre Sud -> Giltspur vend de petits objets -> amener prospectus de Giltspur à l'impression chez loimoqueuse Penn (ok cf. Nord Est)

Sud Est -> Lenny -> ... -> "et si je te disais que c'est Byron Tourloupe qui m'envoie ?" -> Lenny peut vous enseigner pour (re)devenir voleur

la maison du fabricant de cercueil -> Hamrys -> ... -> "j'ai entendu dire que ton père était mort - tu peux me dire ce qu'il s'est passé ?" -> ... - des souvenirs vous reviennent ...

Jour 48, Heure 11: Je crois que j'ai loué les services du père de Hamrys pour construire un tombeau et que je l'ai ensuite tué. Je ne sais pas pourquoi j'aurais fait ça...

je lui demande pour le tombeau -> trouver les plans du tombeau dans l'entrepôt Uber (ok cf. Nord Est & Nord)

Arbresombre -> ... -> je décide de l'aider -> libérer Arbresombre de sa condition de zombie -> sortez -> Ouest -> Sébastien -> ... -> vérité "[...] et si c'était moi qui le délivrait ?" -> ... -> pendant qu'il fait semblant de rien voir, je lis son livre -> la maison du fabricant de cercueil -> Arbresombre -> je le délivre via l'incantation apprise ... - quête terminée

Nord -> grille fermée (ok voir + bas) -> An'Azi, une Githzeraï est malade, elle souffre - Dak'Kon dit que c'est incurable -> "alors abrège ses souffrances, Dak'Kon" qui l'exécutera ...

Nord Est -> Trist -> ... -> bien qu'elle est rien à offrir en récompense, je décide de l'aider -> trouver les documents du prêt de Trist - elle désigne ... Byron Tourloupe comme son prêteur -> allez y -> "je veux te parler de Trist" -> ... -> "quelqu'un aurait put voler et détruire le document - comme ça l'emprunt aurait été payé deux fois" -> ... -> il dit qu'elle ne lui a pas demandé de 2nd emprunt ... -> Sud Est -> Lenny -> -> "et si je te disais que c'est Byron Tourloupe qui m'envoie ?" -> ... -> "je voudrais te demander a propos des papiers que tu as volé à Trist ?" -> ... -> vérité "donne les ou je te tue" -> ... -> "[...] tu les a peut être gardé pour faire du chantage, qui sait ?" -> ... -> il pense réellement que vous travaillez pour Tourloupe - il était sur le point de dénoncer Byron Tourloupe car il a des règles + souples vis à vis de ses victimes .. -> j'insiste pour qu'il vienne avec nous chercher les documents du prêt de Trist -> tout en donnant le mot de passe, il désigne l'entrepôt Uber puis s'enfuit ...

Nord -> l'entrepôt Uber -> voûte du neuvième monde -> ... -> "je viens récupérer un objet en dépôt" -> ... -> "on m'a conseillé de te dire que je venais pour un prêt" -> il remet documents du prêt de Trist



"on m'a dit que je pourrai récupérer le plan d'un tombeau ici" -> il remet plans du tombeau



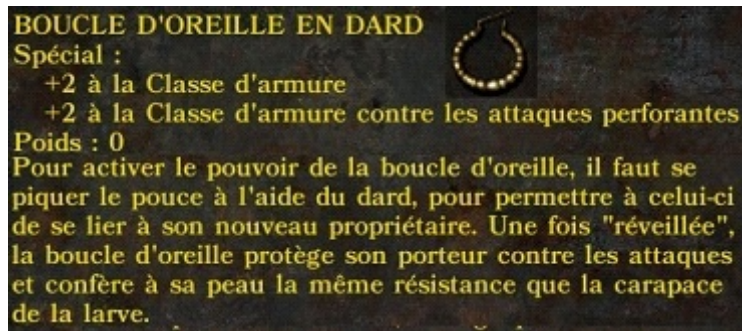
Leena -> ... -> Otis -> ... -> Connall -> ... -> sortez

Trist -> je lui dis que c'est bon, elle renvoie sur Deran -> ... -> concernant les esclaves, vérité "peut importe, ça ne m'intéresse pas vraiment" -> ... -> "je veux te questionner sur Trist" -> ... -> "j'ai la preuve qu'elle est innocente" -> ... -> Trist -> ... -> elle me gratifie de 1 000 Pc - quête terminée

Sud Est -> la maison du fabricant de cercueil -> Hamrys -> je lui montre les plans du tombeau - quête terminée - restera à les utiliser dans les catacombes - le tombeau (ok voir + bas)

Annah - guerrière 6 voleuse 6 & Sans Nom - mage 9 - constitution + 1

Nord Est -> Yi'Minn -> ... -> je décide de laisser Dak'Kon et lui s'affronter -> ... -> soldats Githyankis déboulent ... -> l'imprimerie -> Loimoqueuse Penn -> ... -> je lui dis pour le prospectus de Giltspur - elle s'en charge immédiatement -> rendez compte à Giltspur - quête terminée -> Giltspur -> porter un message à Keldor de Durian dans la fonderie (ok voir + bas) -> Giltspur -> j'achète boucle d'oreille en dard - je dispose de 7 580 Pc



Est -> derrière la tour de siège -> Grosuk -> ... -> "c'est Sébastien qui m'envoie" -> ... -> "quelles informations ?" -> ... -> "il faut que je saches quelles informations sont pour toi - je fais des commissions pour plusieurs personnes, tu comprends" -> ... -> "peut importe, Sébastien m'a envoyé te tuer" -> Grosuk -> Ouest -> rendez compte à Sébastien qui "triturerà" devant une petite boule magique ...



Sans Nom - Charisme + 2 - quête terminée

Nord -> a travers grille fermée -> garde homme dieu -> ... -> je lui dis pour le message de Giltspur -> il ouvre la grille

la fonderie #1

la salle de la forge -> Alissa Tield -> ... -> Thildon -> ... -> sérieux -> ... -> Sud Est -> Nadilin -> ... -> "c'est possible" -> ... -> "tu te souviens où, c'est important pour moi" -> ... - il vend du matériel pour la forge (ok + tard si adhésion à cette faction) -> Est -> la salle des hommes dieux -> Sarossa -> ... -> "pourquoi me traites tu de demi homme ?" -> ... -> Keldor de Durian -> je lui remet message de Giltspur -> ... - reste à finir d'explorer (ok cf. la fonderie #2)

le quartier marchand #2

Centre Sud -> Giltspur est satisfait - quête terminée -> Giltspur -> apporter le prospectus de promotion à Barkis au bar du cadavre fumant -> faites le ... -> Giltspur -> ... - quête terminée

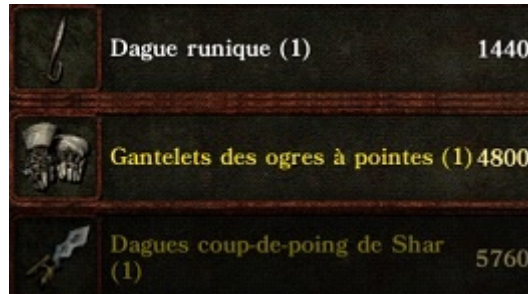
Centre -> la place du marché -> Drixel -> ... -> Aalek vend charmes & objets magiques -> ... -> Anze vend des armes -> ... -> Lazlo affirme qu'il y a un portail près de la tour de siège (ok voir ci dessous)

Karina -> ... -> "tu n'es pas une mauvaise personne, Karina - en fait, je t'aime bien" -> ... -> "je ne me souviens pas de mon nom" -> ... -> Cendre -> ... - a propos de Trist -> ... -> employé du marché -> ... -> Corvus -> ... - il cherche une preuve pour le meurtre de Zac, le mari de Trist -> je le questionne sur Byron Tourloupe & Lenny -> ... -> je mentionne Karina -> ... -> Karina vous remercie

charme en cuivre taillé dans conteneur -> j'achète anneau pavois mage (CA 4) & anneau de déplacement (CA

+ 2) à Aalek - je dispose de 5 480 Pc

Est -> derrière la tour de siège -> portail apparaît -> intérieur de la tour de siège -> Coaxmétal -> ... -> vérité "qu'est ce qui t'a fait défendre la cause de l'entropie ?" -> ... -> "ces choses peuvent être nécessaire ... dans certaines limites" -> ... -> "même si la mort en est le résultat ?" -> ... -> "tu peux faire quelque chose avec mes armes ?" -> ... -> Coaxmétal propose des armes spéciales à la vente (1 pour Annah - ok près le dédale modrone)



exemples ...

sortez -> avec un peu de retard ... je dis à Xanthia que "j'ai fait ce qu'il me semblait juste ..."

via la maison démolie -> Os de la nuit -> les catacombes - la pierre pleureuse -> les catacombes - les nations mortes -> les catacombes - les nations englouties -> Sud -> passage scellé vers les catacombes - le tombeau -> Centre -> utilisez plans du tombeau -> déception, c'est juste la solution pour progresser (se suicider) -> via portail au Sud, 1/2 tour jusqu'au quartier marchand

la fonderie #2

la salle des hommes dieux -> escalier -> Bedaï Lin -> ... -> 3 petites habitations -> en bas, Saros -> ... - c'est le frère de Sarossa -> Keldor de Durian -> ... -> je lui demande pour adhérer aux hommes dieux -> rejoindre la faction des hommes dieux (ok - décision après les 3 épreuves) - 1ère épreuve : forger un objet

la salle de la forge -> Thildon -> ... -> il donne minerai de fer -> Alissa Tield vous renvoie vers Nadilin au Sud Est -> "je voudrais du matériel pour la forge" -> ... -> "ça nous fait quarante pièces de cuivre, viel homme" -> il remet tablier en cuir, pincettes & marteau de forgeron -> la forge -> préparez pincettes -> prendre minerai de fer avec pincettes et maintenez le dans les flammes -> placer le minerai de fer ramolli sur l'enclume pour le façonner -> je choisi de forger un stylet -> j'obtiens stylet de grande qualité

la salle des hommes dieux -> je le présente à Keldor de Durian -> il est satisfait -> 2nde épreuve : résoudre le meurtre d'Avildon le forgeron

la salle de la forge -> cinématique : regroupement autour du cadavre d'Avildon le forgeron ... -> Alissa Tield -> ... - Saros, Thildon & Bedaï Lin sont suspectés -> Thildon, sans réel alibi, désigne Saros -> la salle des hommes dieux -> escalier -> Bedaï Lin -> elle aussi n'a pas un alibi fiable -> en bas, Saros -> ... -> il donne poinçon de Thildon -> la salle de la forge -> Thildon -> ... -> il dit l'avoir perdu - il pense que Saros lui a volé pour l'incriminer -> la salle des hommes dieux -> Saros -> il nie & demande que Thildon apporte une preuve -> la salle de la forge -> Thildon -> je lui dis que Saros l'a vu tuer Avildon le forgeron -> il affirme que Saros & Bedaï Lin sont des anarchistes - il a joué leur jeu pour les piéger -> la salle des hommes dieux -> escalier -> Bedaï Lin -> elle nie être anarchiste - elle a eut un moment de colère quand vous lui avez posé la question -> en bas, Saros -> ...

- Saros blêmit. "Elle n'a rien à voir avec ça. Ça ne concerne que moi. Mais la vérité, c'est que Thildon a poussé Avildon dans les engrenages. J'ai mis la pique là pour que tout le monde sache qu'il était là, parce que je ne suis qu'un enfant et que personne ne m'aurait cru. N'est-ce pas ? Je reconnais que j'ai planté la pique. Mais si je l'ai fait, c'est uniquement pour être sûr qu'il serait puni pour le crime qu'il a commis."

la salle de la **forge** -> *Thildon* -> ... -> il continue à nier le meurtre -> "tu dirais la même chose sous serment et sous un charme ? je parie que Saros le ferait, lui" -> *Thildon* panique & demande à ce que vous le laissiez partir -> "non. reste ici ou tu le paiera encore + cher [...]" -> la salle des **hommes dieux** de la fonderie -> *Keldor de Durian* -> je dénonce *Thildon* pour le meurtre & *Saros* comme anarchiste

Keldor de Durian -> 3ème épreuve : empêcher *Sandoz* de se suicider - il est le père de *Sarossa* & *Saros* -> Est -> porte -> *Nihl Xander* -> ... -> aider à achever le faiseur de rêves de la fonderie (ok en 3 étapes) - 1ère étape faiseur de rêve : chercher une fiole de ta chair & ton sang (ok cf. le quartier des grattes papiers #1) -> escalier Est -> le quartier des **hommes dieux** -> garde homme dieu -> ... -> "parle moi de toi *Sandoz* ?" -> ... -> je le laisse continuer -> ... -> "tu ne t'es jamais demandé si tu étais devenu un *homme dieu* pour une raison bien précise ?" -> ... -> "autrefois [...] ne me dis pas que tu es trop faible pour y croire encore ?" -> ... - c'est bon, il revient sur sa décision -> la salle des **hommes dieux** -> *Keldor de Durian* -> dites lui pour *Sandoz* -> ... - quête terminée -> j'adhère à la faction des **hommes dieux**

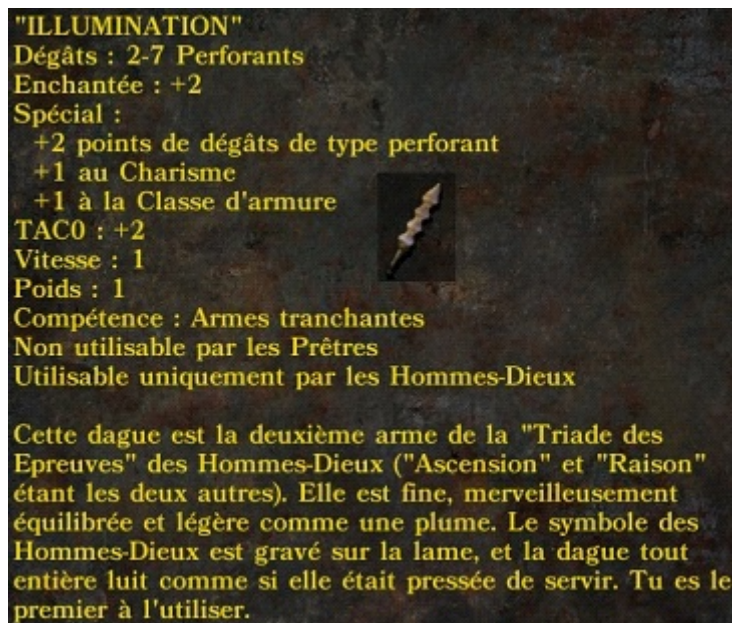


Annah - guerrière 6 voleuse 7 - détecter pièges + 10 - crocheter + 10

Jour 51, Heure 0: J'ai rejoint les rangs des Adorateurs de la Source et je suis désormais officiellement un Homme-Dieu. Voici le serment que j'ai prêté : "Les tribulations que nous impose la vie sont des épreuves. Tout ce que je vis est une nouvelle leçon, et la souffrance est le moyen que le multivers a trouvé de garantir que je l'apprendrai. Ce que je hais chez les autres n'est que le reflet de ce que je déteste chez moi. Je ferai tout mon possible pour libérer mon plein potentiel et pour aider les autres à atteindre leurs buts. Je n'oublierai jamais que l'étincelle de divinité est présente en tout. Je jure fidélité aux Adorateurs de la Source et à leurs objectifs, et je prête serment de ne jamais les renier."

Keldor de Durian : offre l'hospitalité (repos) - pratique les soins - vend 3 armes des **hommes dieux** & des parchemins

j'achète parchemin de projectile de force & dague illumination



"ascension" & "raison" sont pour les guerriers / je stocke objets de quêtes **fonderie** dans **1ère petite habitation**

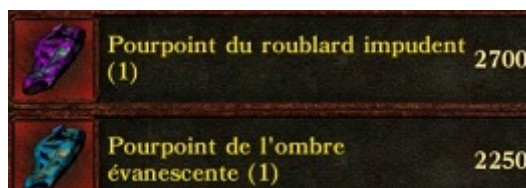
Sarossa -> "tout le monde semble avoir un talent spécial - parle moi du tien" -> ... -> vérité "oui" - je suis d'accord avec la philosophie des *hommes dieux* -> Sans Nom - **Sagesse + 1**

le quartier des grattes papiers #1

des *ombres* la nuit ...

Ouest -> *Terre à Sur*, garde du corps de *Diligence* -> ... -> "quelque chose vous dérange dans mon aspect ?" -> ... -> "tu as vite fait de juger quelqu'un sur son apparence, pas vrai ?" -> ... -> "tout ça mis a part [...] tes vêtements inconvenants" -> ... -> "mon apparence est directement lié à mon environnement et a une vie difficile [...]" -> ... -> "ce n'est pas mon choix" -> ... -> je lui raconte ce que je sais de moi -> ...

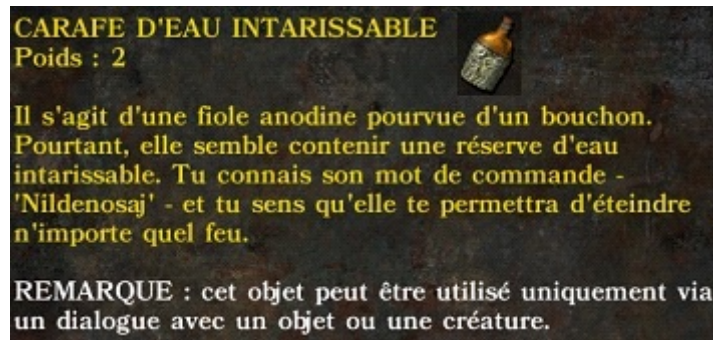
Nord Ouest -> **échope du tailleur** -> *Goncalves* -> ... -> j'attends en silence -> ... -> suite discussion avec *Annah*, il vous propose 2 **pourpoints** pour *Annah* (ok cf. **le quartier des grattes papiers #3**)



il vend(ra) aussi des **corsages** pour *Tombée en disgrâce* (ok après **les Carcères**)

Nord -> vers **les sous sol de Sigil** (ok cf. **les sous sol de Sigil**)

Sud Ouest -> *mage Saoul* -> ... - il possède une **chope magique glacée** / *Nemelle* -> ... -> "tu es *Nemelle* ? on m'a dit que tu connaissais le mot magique pour la **carafe d'eau infinie** ?" -> ... -> **trouver Aelwyn pour Nemelle** (ok cf. Est)



sans aucun doute pour *Ignus* ...

Pensée Pondérée -> ... -> "j'avais" -> ... -> "en fait un crâne qui flotte ce n'est pas rare [...]" -> ... -> je laisse *Morte* s'amuser -> ... -> a l'intention d'*Annah*, "étrange commentaire pour quelqu'un qui semble avoir une queue de rat lui poussant au derrière" -> ... -> "[...] je t'en prie, reste avec moi" -> ... -> tous dialogues dont *Ravel* -> ... -> 1er Barman -> ... -> 2 tentes Sud Ouest -> vers les sous sol de Sigil (ok cf. les sous sol de Sigil)

la ruche Sud Est -> le bar du cadavre fumant -> *Ignus* -> j'essaie la carafe d'eau infinie avec le mot de passe -> ... -> *Ignus* - mage 7



le quartier des *grattes papiers* -> habitation de l'avocat -> Avocat (*Iannis*) -> ... -> je demande pour le contrat des *hommes poussières* -> ... - le seul moyen de l'annuler est de le détruire -> je lui demande si on se connaît -> ... -> vérité "je crois mais je n'arrive pas vraiment à me souvenir" -> ...

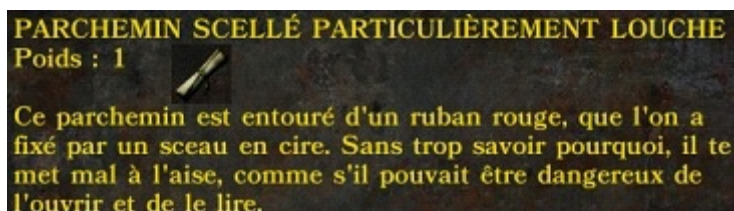
Sud -> artiste ambulant -> ... -> j'essaie d'attraper sa main -> je n'y arrive pas (question de dextérité ?) - il semble enfermé dans un cube invisible -> près de lui, 3 habitants du quartier des *grattes papiers* -> ... -> maison de *Finam le linguiste* -> ... - coffre deverrouillé par *Annah*

Centre Sud -> galerie Art & Curio -> je touche à tout -> statue de *Gangroighydon* qui fut pétrifié (ok voir + bas) avec fissure nécessitant petit marteau - il y aurait peut être un rubis ? -> ... -> *Yvanna* -> ... -> je la laisse

toucher mon visage -> ... -> je lui demande pour *Ravel* -> ... -> je la questionne sur les éléments exposés ...

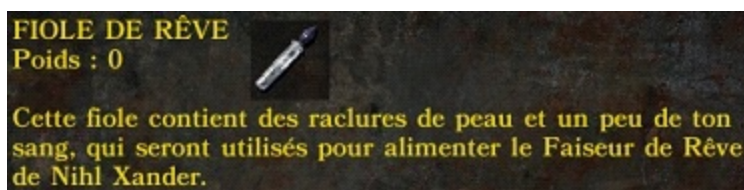
Sud Est -> la brocante -> *Standish* -> ... -> *Vriscika* -> ... -> elle vend objets dont anneaux & armes ("dents de feu" pour *Morte* - ok après le dédale modrone) + objets exotiques - a revoir + tard (ok en plusieurs fois) -> sortez -> tente Sud Est

Est -> clients du café & habitants du quartier des grattes papiers -> ... -> je donne 2 fois 1 Pc aux comédiens -> ... -> 2nd Barman -> ... -> *Aelwyn* -> ... -> Sud Ouest -> *Nemelle* -> ... -> je lui demande une récompense - elle m'embrasse - Sans Nom PV max. + 3 -> Est -> 2 tentes Est -> *Elobrande*, diseuse de bonne aventure -> elle n'y arrive avec vous, par contre, elle donne parchemin scellé particulièrement louche



je m'abstiens, pour l'instant, de dialoguer avec lui (ok cf. le quartier des grattes papiers #3)

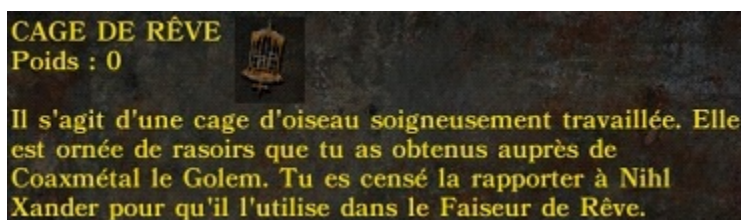
Centre Est -> boutique d'Apothicaire -> *Pilon Dufour* -> ... -> séparer *Pilon & Dufour* -> Sud Est -> la brocante -> *Standish* -> ... -> *Vriscika* -> je lui achète l'éllixir d'horrible séparation -> Centre Est -> boutique d'Apothicaire -> *Pilon Dufour* -> je le lui propose -> ... - quête terminée -> *Pilon* -> je demande la récompense soit, des charmes de caillot -> je lui demande pour la fiole de ta chair & ton sang -> il le fait ...



Pilon vend des charmes -> je lui achète baume de gorgone -> Centre Sud -> galerie Art & Curio -> je l'applique sur statue de *Gangroighydon* -> ... -> "bonjour" -> ... -> je ressuscite au quartier marchand - *Dak'Kon* - guerrier 6 - mage 7

la fonderie #3

la salle des hommes dieux de la fonderie -> Est -> *Nihl Xander* -> je lui donne fiole de rêve (fiole de ta chair & ton sang) - quête terminée -> ... -> 2nde étape faiseur de rêve : trouver une cage à oiseaux garnie de lames de rasoirs - il vous dit où la trouver -> le quartier marchand -> Est -> portail derrière la tour de siège -> *Coaxmétel* -> je lui demande s'il connaît *Ravel* -> ... -> je lui demande pour cage à oiseaux garnie de lames de rasoirs -> il donne cage de rêve

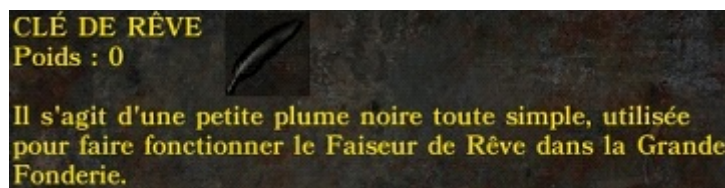


la fonderie -> la salle des hommes dieux de la fonderie -> Est -> *Nihl Xander* -> je lui donne fiole de rêve (cage à oiseaux garnie de lames de rasoirs) -> ... - quête terminée -> *Nihl Xander* -> ... -> 3ème étape faiseur de rêve : apporter un oreiller de cercueil à *Xander* -> le quartier marchand -> Sud Est -> la maison du fabricant de cercueil -> *Hamrys* -> ... -> j'insiste -> ... -> "qu'est ce qu'elles ont les poignées ?" -> ... -> j'insiste -> ... -> "si

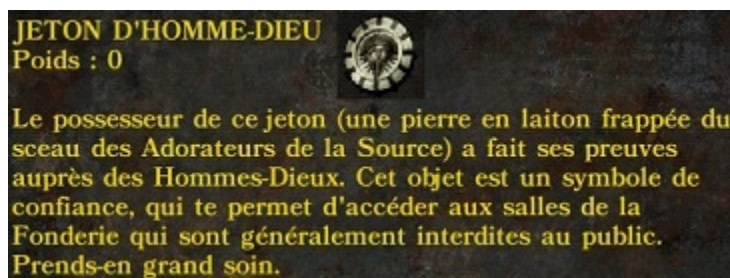
tu ne la ferme pas & que tu le donne pas un oreiller, tu vas le regretter ... sérieusement" -> ... -> aller chercher un oreiller de cercueil dans l'entrepôt Uber -> Nord -> l'entrepôt Uber -> voûte du neuvième monde -> "je viens récupérer un objet en dépôt" -> ... -> je cite Hamrys & son oreiller de cercueil -> elle donne oreiller de rêve - quête terminée



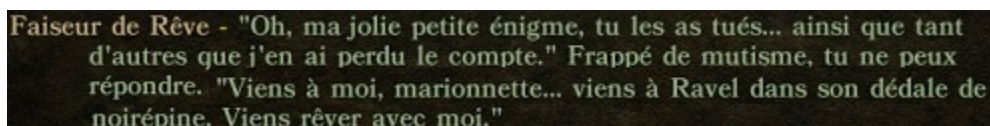
la fonderie -> la salle des hommes dieux de la fonderie -> Est -> Nihl Xander -> je lui donne oreiller de rêve (oreiller de cercueil) -> ... - quête terminée -> le faiseur de rêve est opérationnel - quête terminée -> il remet de façon bizarre clé de rêve



Keldor de Durian -> "je voudrais voir le projet secret si possible" -> il donne jeton d'homme dieu



la salle de la forge -> porte Ouest -> cinématiques ...



Ravel est localisée ...

droite porte vers armurerie des hommes dieux verrouillée -> Garde homme dieu -> "j'ai un passe" -> armurerie des hommes dieux -> employé aux armes -> ... -> Kel'Lera -> ... -> je ne touche pas aux commandes du canon

le quartier des grattes papiers #2

je discute avec Morte -> ...

je discute avec Dak'kon -> ... -> je lui demande qu'il m'enseigne la voie de Zerthimon -> ... -> depuis son inventaire, je consulte le 1er cercle du cercle ininterrompu de Zerthimon -> ... -> je relance Dak'Kon sur le 1er cercle de la voie de Zerthimon -> ... -> "la force réside dans la connaissance de soi [...]" -> ... -> depuis son inventaire, je consulte le 2nd cercle du cercle ininterrompu de Zerthimon -> ... -> je relance Dak'Kon sur le 2nd cercle de la voie de Zerthimon -> ... -> "j'ai appris que ne pas connaître quelque chose [...]" -> depuis son inventaire, je consulte le 3ème cercle du cercle ininterrompu de Zerthimon -> ... -> je relance Dak'Kon sur le 3ème cercle de la voie de Zerthimon -> ... -> "endure - en endurant on devient fort" -> ... -> depuis son

inventaire, je consulte le 4ème cercle du cercle ininterrompu de Zerthimon -> ... -> je relance Dak'Kon sur le 4ème cercle de la voie de Zerthimon -> ... -> "lorsqu'on choisi de ne voir que ce qu'il y a devant soi [...]" -> ... -> depuis son inventaire, je consulte le 5ème cercle du cercle ininterrompu de Zerthimon -> ... -> je relance Dak'Kon sur la voie de Zerthimon -> ... -> "il y a une grand force dans l'ensemble [...]" -> ... -> depuis son inventaire, je consulte le 6ème cercle du cercle ininterrompu de Zerthimon -> ... -> je relance Dak'Kon sur la voie de Zerthimon -> ... -> "je sais que la dévotion pour le peuple [...]" -> ...



6 nouveaux sorts dont 1 en double pour Dak'Kon

je discute avec Annah -> ... -> je récupère anneau du voyageur (CA + 1)

je discute avec Ignus ->

Jour 54, Heure 18: Ignus est devenu complètement azimuté quand je lui ai parlé. J'ai survécu à sa crise de folie, mais son pouvoir élémentaire est si puissant que je me demande s'il ne serait pas capable de me tuer... de manière permanente.

Centre -> messenger de Jolmi -> ... -> "oui c'est moi" -> il désigne Jolmi, de la maison Syrma, à la salle des fêtes

la maison de tolérance des plaisirs intellectuels #1

Tombée en disgrâce -> tous dialogues sauf celui d'adhérer à la faction des Sensats - il lui faut une meilleure raison pour qu'elle nous suive <- Annah est contre, Morte pour (ok cf. la maison de tolérance des plaisirs intellectuels #2)

Dolora -> ... -> je joue avec elle -> ... -> "qu'est ce qui ne va pas ?" -> ... -> j'insiste -> ... -> ramener à Dolora les "clés de son coeur", soit Hilarion (ok cf. hilarion dans la salle des fêtes #1 puis chope rafraîchissante)

Viviane -> ... -> trouver "l'odeur personnelle" de Viviane <- parfum volé (ok recherchez "parfum")

Ecco ne peut pas communiquer (ok cf. la maison de tolérance des plaisirs intellectuels #2) / Nenny Neuf Yeux -> ... -> je la stimule -> ... -> pour le parfum volé, elle désigne Marissa

Sud Ouest -> armoire -> ... -> Luis est l'armoire -> "très drôle" -> ... -> livre de Finam dans coffre

Ouest -> appartement de Juliette -> ... -> "je me souviens d'aucune aventure que j'aurai put avoir [...]" -> ... -> j'accepte d'être son (faux) amant faire en sorte que le vie amoureuse de Juliette ait un peu plus de sel en confrontant Montague à la salle des fêtes (ok cf. la salle des fêtes #1) - coffre déverrouillé par Annah

Ouest -> appartement de Nenny -> 2 coffres déverrouillés par Annah -> Nord Ouest -> appartement d'Ecco -> coffre déverrouillé par Annah -> Nord -> appartement de Viviane -> 2 coffres déverrouillés par Annah -> escalier (ok voir + bas)

Nord Est -> appartement de Marissa -> baume de gorgone dans 1 des coffres -> Marissa -> ... -> je la fais parler - elle peut pétrifier les êtres vivants - vous prenez l'exemple d'un Lim Lim -> ... -> retrouver le voile pourpre de Marissa <- (ok cf. voile parfumé + bas) -> pour Ecco, elle renvoie sur Dolora - elle nie a voir volé le

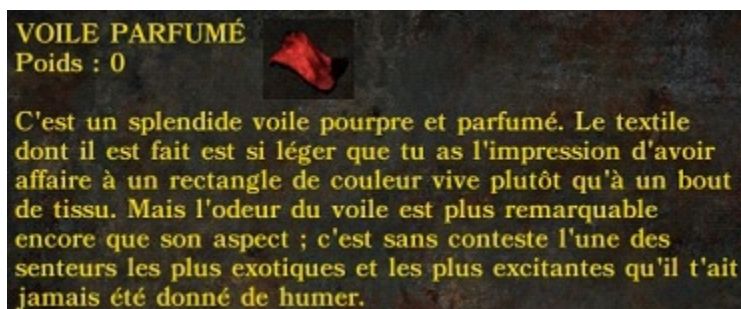
parfum de Viviane

Est -> appartement de *Kesai Serris* -> ... -> chambre de *Dolora* -> coffre déverrouillé par *Annah*

Sud Est -> appartement de *Kimasxi langue de vipère* -> ... -> je calme *Morte* -> ... -> je lui tiens tête -> ... -> je la laisse parler sarcasmes avec *Morte* -> ... -> pour les autres sujets, elle renvoie sur *Dolora*, *Marissa* & *Yvonne* -> 2 coffres déverrouillés par *Annah* -> appartement d'*Yvonne*, la collectionneuse d'histoires -> ... -> je lui conte toutes les histoires que je connais -> ... -> je fais raconter une histoire par *chaque compagnon* qui le veut bien -> ... -> concernant les sujets qui nous préoccupent, elle renvoie sur *Nenny* & *Dolora* -> lettre d'amour dans coffre déverrouillé par *Annah*

Kesai Serris -> ... -> "[...] ça fait longtemps que je n'ai pas fait le moindre songe" -> ... -> *Annah* est jalouse -> ... -> elle désigne *les mêmes tiers* tout en précisant qu'*Ecco* avait un amant

Nenny Neuf Yeux -> elle désigne *Kesai Serris* pour le voile pourpre <- voile parfumé -> *Kimasxi langue de vipère* nie - elle précise qu'on lui a volé des sous vêtements -> Sud Ouest -> l'armoire *Luis* -> il dit ne rien savoir -> *Nenny Neuf Yeux* -> je lui dis pour les sous vêtements de *Kimasxi langue de vipère* -> ... - elle parle d'un homme qui est jamais ressorti de sa chambre -> l'armoire *Luis* -> ... -> je n'arrive pas attraper "l'étoffe pourpre" -> ... -> je le supplie en insistant -> ... -> il fini par lâcher voile parfumé



je le remet à *Marissa* - quête terminée - *Dak'Kon* - guerrier 7 - mage 7 - lame *Zerth* de *Dak'Kon* s'est améliorée

Dolora ne voulant plus parler pour le moment, escalier au Nord -> cave de la maison de tolérance -> frère gardien -> ... -> 10 pierres sensorielles nominatives dont 1 "vide" avec le nom effacé -> remontez -> *Modrone* -> ... -> "je ne connais pas mon nom" -> ... -> sortez

Sud -> maison de *Finam le linguiste* -> pas de dialogue pour son livre ? -> côté Est de la maison de tolérance des plaisirs intellectuels -> *Vieux poète* & 3 habitants du quartier des grattes papiers -> ... -> *Eli Havelock* -> ... -> j'insiste -> ... -> il peut, contre paiement, vous enseigner la furtivité - est ce (re)devenir voleur ? <- a priori oui -> après l'avoir payé, il devrait être dans la salle des fêtes

Centre Est -> devant la salle des fêtes -> *Sarhava Vjhul* & 2 flogorneurs de *Sarhava* -> ... -> *Annah* s'énerve -> "laisse tomber, *Annah* - elle n'en vaut pas la peine" -> ... -> je laisse faire -> *Sarhava Vjhul* -> ... -> *Salabesh l'Onyx* -> ... - il dit être un spécialiste des malédictions -> il souhaite devenir le formateur des mages (cf. fin la salle des fêtes #2) - pour le cas de *Pestilent* (cf. la ruche Sud Ouest), il désigne ...



petit point sur mon alignement : neutre bon

la salle des fêtes #1

Méli Sensdumeurtre -> ... -> je lui demande pour la malédiction dont souffre Pestilent -> ... -> "qu'est ce que je peux faire pour que tu lève la malédiction de Pestilent ?" -> ... -> Bluff "lève la malédiction ou je serais obligé de te faire du mal" -> ... - il lance une malédiction sur vous, celle du hoquet permanent -> "qu'est ce que tu m'a fait Méli ?" -> ... -> "je ferai mieux de trouver quelqu'un qui lèvera cette malédiction" -> je sors -> Salabesh l'Onyx -> "tu es un maître des maléfices, tu devrais peut être ... 'hic' ... m'aider" -> ... -> "Sens du meurtre m'a maudit" -> ... -> je lui demande qu'il m'apprenne une malédiction à lancer sur Méli -> ... -> "tu as peut être peur que tes malédiction ne soient plus assez puissante contre lui ..." -> ... -> je pince les lèvres & prends un air sceptique -> ...

Jour 55, Heure 20: Salabesh l'Onyx m'a enseigné une petite malédiction que je devrais pouvoir utiliser contre Méli Sensdumeurtre.

la salle des fêtes -> Méli Sensdumeurtre -> je lui jette la malédiction de Salabesh -> ... -> "je voudrais aussi que tu lève la malédiction de Pestilent" -> il le fait -> ... -> la ruche Sud Ouest -> Nord Est -> Pestilent -> "bonjour Pestilent ..." - il est bien propre mais a rien à vous offrir -> "en fait, reste t'il des histoires que tu ne m'as pas encore raconté - ça suffirait à me payer" -> il rédige 3 histoires dans votre journal - quête terminée

le quartier des grattes papiers -> la salle des fêtes -> Jolmi -> "tu es Jolmi n'est ce pas ? - j'ai parlé à ton messenger" -> ... - elle donnera 1 000 Pc si vous la laissez vous tuer -> "mais ... pourquoi ?" -> ... -> "un moment, où as tu entendu ces rumeurs ?" -> ... -> "oui, voyons ça en détail" -> ... - elle monte à 2 000 Pc & explique sa méthode -> c'est ok pour moi -> ... - un peu déçue, elle donne 2 000 Pc

écharde, le portier -> "comment est ce que tu pourrais m'aider ?" -> pour Ravel, il cité étouffe & le sensorium privé -> je lui demande comment je peux y entrer -> il est réservé aux membres de la société des sensations -> bluff "mais je suis membre écharde [...] j'ai recueilli énormément d'expérience en mon absence [...]" ...

Écharde - Il plisse les yeux, grogne et t'examine. "Très... bien. Nous t'accorderons l'accès aux privilèges dont seuls les membres de la Société des Sensations bénéficient... à condition que tu Nous montres les sensations que tu as récemment rassemblées."

"bon ... je suis prêt" -> ... -> c'est bon, vous êtes membre de la société des sensations - pour se reposer, il y a un employé de la salle des fêtes à l'Est

Mertwyn le décapité -> ... -> je le laisse me toucher -> ... -> "tu me comprends ?" -> ... -> "quoi, je ne comprends pas ?" -> "euh non, je n'ai pas vu ta tête !" -> ...

Montague -> ... -> "c'est toi Montague, il faut que je te parle de Juliette" -> ... -> "j'exige son amour et j'exige que tu retires toutes tes fausses déclarations d'amour avant que je te réduise en miettes" -> il me défie -> "non je l'aime pas mais je me battra pour elle" -> ... - il vous "la laisse" par amour -> "attends un peu ... ce n'était qu'une ruse" -> ... -> "elle voulait te provoquer pour que tu te battes pour elle" -> ... -> "un revirement serait parfait" -> ... - Morte lui conseille d'ignorer Juliette pour mettre du piquant dans leur relation -> "oui elle comprendra qu'il y a un problème [...]" -> ... -> la maison de tolérance des plaisirs intellectuels -> Juliette -> ... -> "je lui ai fait part de mes revendications mais ... je n'ai remarqué aucune réaction [...] je te conseille de lui parler toi même" -> ... -> "non, il ne se battra pas pour toi - je me souviens qu'il a dit qu'il s'ennuyait" -> ...

la salle des fêtes -> parchemin de projectile de force dans tiroir du foyer -> écharde -> "je cherche quelqu'un" -> ... -> "Hilarion" -> il serait du côté du couloir des salles de lecture - c'est à l'Est -> Hilarion -> ... -> "attends, Dolora voulait que je te parle" -> -> "elle dit que tu es son 1er amour & que tant que tu gardera les clés

de son coeur, elle ne sera jamais libre d'en aimer un autre" -> ... - il ne veut pas tout en triturant sa poche -> "attends, ce sont littéralement 'les clés de son coeur' ?" -> ... - *Dolora* est un robot qu'il ne vaut pas voir se développer -> "alors pourquoi est ce tu ne les lui rends pas ?" -> ... - il espère quelque chose de vous -> "alors vas y ... qu'est ce que tu veux ?" -> ... - il veut tout oublier -> "alors ... il suffit que je te donne un coup dans la nuque, ou quoi ?" -> ... - c'est pas du tout ça - trouver le moyen de faire perdre la mémoire à *Hilarion* <- eau du Styx (ok cf. chope rafraîchissante) -> 1/2 tour jusque là ...



Qui Sai -, la statue en granit -> "bonjour ?" -> ... - *Morte* intervient dans ces dialogues -> "hum qui pourrait bien vouloir habiller une statue ?" -> ... -> je tente de la frapper -> ... -> "pardon, je voulais juste voir si tu étais vraiment une statue" -> ... -> j'attends en insistant -> ... -> "sur quoi tu méditais [..]" -> ... -> tous dialogues sur la voie de la pierre -> ... -> CA de base - 1 soit 8

Classe d'armure diminuée de manière permanente
Classe d'armure : -1

"qui es tu ?" -> ... - il instruit les autres aux arts du combat -> ... - "tu peux m'entraîner ?" -> ... -> "pour me défendre" -> ... -> il donne rendez vous dans la salle d'entraînement au combat

pièce à droite de l'entrée -> *Ghysis le tordu* -> tous dialogues -> ... - je ne le fais pas chanter - je ravive un souvenir -> droite -> la salle d'entraînement au combat -> *Qui Sai* -peut vous faire (re)devenir guerrier

Centre -> salle de lecture Occidentale -> *Trois Plans Alignés* -> tous dialogues en faisant taire *Morte* -> salle de lecture orientale -> *Avocat de la mort* -> tous dialogues en faisant taire *Morte* -> ... -> je lui prouve que je peux mourir et renaître -> ... -> "alors cette nouvelle vie fantastique sur les plans extérieurs ne serait pas aussi prometteuse qu'elle est censée être ?" -> ...

Sud -> la salle d'entraînement au vol -> 1 des voleurs en formation désigne *Eli Havelock* comme professeur (cf. fin de la maison de tolérance des plaisirs intellectuels #1) -> Sud Est -> la salle d'entraînement à la magie -> 1 des mages en formation désigne *Dame Peignépine* comme professeur (vu cf. la salle des fêtes #2)

Est -> les dortoirs -> employé de la salle des fêtes vous remet clé de la salle des fêtes - parlez lui pour vous reposer -> Est -> votre chambre -> placard verrouillé - fouillez la, vous récupérez, entre autres, ce dodécaèdre

DODÉCAÈDRE
Poids : 2

Ce dodécaèdre est lourd et gros comme deux poings. Il te semble étonnamment familier. Sa texture est froide et lisse, mais tu ignores s'il s'agit de pierre ou de métal. La tension est presque perceptible, comme si tu t'attendais à tout instant à ce que l'objet se mette à faire des bonds.

je l'utilise -> ... -> apprendre le langage du dodécaèdre -> je fouille les autres chambres - *Annah* crochétant les serrures -> *Désir non assouvi* -> ... -> "je veux des sorts magiques" -> ... -> je décris la façon dont j'en ai envie -> ... - elle vole un peu de désir en moi ...

le quartier des *grattes papiers* -> Sud -> maison de *Finam le linguiste* -> je lui demande pour le *dédocaèdre* -> ...
-> seul son père décédé reposant dans un *urne* pourrait traduire -> *urne* -> j'utilise *capacité spéciale*
"histoires Os conter" -> ... -> je laisse les souvenirs remontés -> ... -> je lui avoue que c'est moi qui l'a tué
-> ... - *quête terminée* -> *Sans Nom* - *mage 10* - Constitution + 1

concernant l'eau du Styx pour *Hilarion*

Jour 53, Heure 17: Yvana, la conservatrice de la galerie d'art du Quartier des Gratte-Papier, m'a dit que les Oiseaux Noirs d'Ocanthus qu'elle expose actuellement sont en fait des éclats gelés du *Styx*. Quiconque serait assez fou pour en manger un serait sans doute affecté comme s'il buvait un peu d'eau du fleuve de l'oubli. Ce serait un sacré pas en arrière pour moi, même si certains pourraient trouver l'expérience intéressante.

rappelez vous de la chope magique glacée du *mage saoul* au Sud Ouest -> vol à la tir d'*Annah* sur *mage saoul* avec utilisation de 3 *charmes de queues de rats* -> 1 *anneau*, 1 *charme de rat crânes* puis + rien <- on ne peut pas lui voler sa chope magique glacée -> parlez lui -> ... -> pour son problème d'alcoolisme, redirigez le vers *Désir non assouvi* des dortoirs de la salle des fêtes, il remettra *chope rafraichissante* (*chope magique glacée*)


CHOPE RAFRAICHISANTE
Poids : 2



Le pourtour de cette grande chope est couvert de runes étranges. Elle maintient son contenu glacé, et ce quelle que soit la température ambiante.

Centre Sud -> *galerie Art & Curio* -> les oiseaux noirs d'*Ocanthus* -> j'utilise *chope rafraîchissante* pour obtenir *chope rafraîchissante avec oiseau noir* contenant *eau du styx*


CHOPE RAFRAÎCHISANTE AVEC OISEAU NOIR
Poids : 3



Le pourtour de cette grande chope est couvert de runes étranges. Elle maintient son contenu glacé, et ce quelle que soit la température ambiante. Pour l'heure, elle contient un Oiseau Noir d'Ocanthus, c'est-à-dire un morceau de glace noire issue du Styx. Ne va surtout pas la manger, car quiconque avale ne serait-ce qu'une goutte de l'eau du Styx perd aussitôt tous ses souvenirs... ce qui serait manifestement un sérieux pas en arrière pour toi !

la salle des fêtes -> couloir des salles de lecture -> *Hilarion* -> pour effacer des souvenirs, offrez lui *chope rafraîchissante avec oiseau noir* -> il donne *clés du cœur de Dolora*

CLÉS DU CŒUR DE DOLORA
Poids : 0



Ces deux clés sont attachées à une chaîne à laquelle pend également un charme en forme de cœur. Sur ce dernier sont gravés des centaines de nombres minuscules, ainsi que le nom "DOLORA".

la maison de tolérance des plaisirs intellectuels #2

Dolora -> remettez lui clés du cœur de *Dolora* - quête terminée -> je demande pour *Ecco* -> ... - "seule une autre voix pourrait lui restituer la capacité de communiquer" -> je demande pour le parfum de *Viviane* -> ...
- il ne peut être que dans un objet

Morte - guerrier 8 - *Ignus* - mage 8

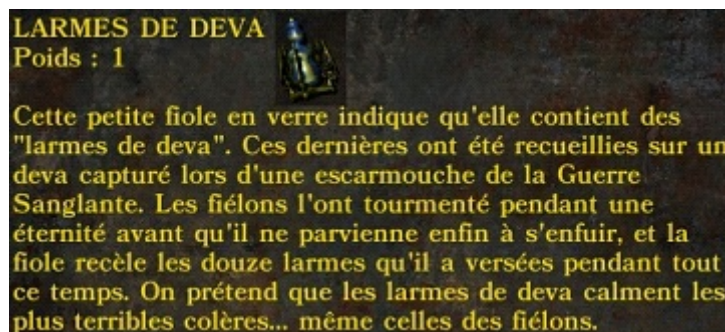
le quartier des grattes papiers -> Sud Est -> la brocante -> *Vrischika* -> ... -> je lui achète langue de fiélon

Vrischika - Tu examines ce qui ressemble à une langue flottant dans une jarre de saumure. *Vrischika* fronce les sourcils en la regardant. "C'est la langue d'un fiélon... celle d'un cornugon, je crois, mais qui peut en être sûr ? On dit que placée dans la bouche d'un être vivant, elle redonne la parole, même aux personnes qui étaient muettes. Je vends ce truc bizarre pour seulement soixante six pièces de cuivre, si t'es preneur."

la maison de tolérance des plaisirs intellectuels -> *Ecco* -> "tu t'appelles *Ecco* ?" -> ... -> "je peux te demander pourquoi tu ne peux pas communiquer ?" -> ... -> "tu restes silencieuse parce que tu as le cœur brisé ?" -> ... -> "quelqu'un t'as maudite ?" -> ... -> "tu connais un moyen de recouvrer ta voix ?" -> ... -> serment "je te jure de chercher un moyen de lever le maléfice" -> aider *Ecco* à retrouver la parole -> donnez lui langue de fiélon -> elle recouvre bien la parole cependant, de sa bouche ne sort que des insanités

Ecco - Elle enlève lentement ses mains en faisant un signe de la tête. "Il semble que je doive DÉVORER TA FRÊLE CARAPACE ET ENVOYER TON ÂME DANS LES ABYSES POUR L'ÉTERNITÉ ! TU DEVRAS ÊTRE MON ESCLAVE JUSQU'À LA FIN DES PLANS ! TU ES À MOI, À MOI, À M-"
Ecco referme la bouche et se met à pleurer en silence.
1. "Attends, j'ai trouvé le moyen de t'aider : des larmes de deva. Mais elles sont trop chères pour moi, je ne peux les acheter."

elle mentionne les larmes de deva pour y remédier - elle vous remet billet à ordre d'*Ecco* -> le quartier des grattes papiers -> Sud Est -> la brocante -> *Vrischika* -> ... -> prenez lui larmes de deva en payant avec ce dernier - vous gagnez même 1 Pc !



la maison de tolérance des plaisirs intellectuels -> *Ecco* -> donnez les lui - quête terminée -> *Ecco* -> je lui demande pour *Ravel* -> elle affirme que *Kesai Serris* est une de ses enfants -> *Kesai Serris* -> "*Kesai* ? la fille de *Ravel* ?" -> prouver à *Kesai Serris* qu'elle est la fille de *Ravel* -> *Juliette* -> "j'ai entendu dire que *Kesai Serris* était la fille de *Ravel* ?" -> elle renvoie vers sa demi sœur, ... -> *Kimaxi* langue de vipère -> "j'ai entendu dire que tu étais la sœur de *Kesai Serris* ?" -> oui, mais elle n'ont pas la même mère -> "je pensais

que tu pourrais m'aider a déterminer si elle est la fille de *Ravel* ?" -> elle suggère de lui faire demander à son père, un cambion soit une demi fiélon -> *Kesai Serris* -> "j'ai parlé à *Kimaxi langue de vipère* - elle m'a dit qu'elle était ta demi soeur et que *Ravel* était ta mère" -> ... -> "elle m'a dit que tu pouvais demander à ton père, qu'il te le dirait" -> ... - elle le fait mentalement - elle est bien la fille de *Ravel* -> ... -> "je ne m'inquiéterai pas pour ça, à ta place, *Kesai* - tu n'as rien de commun *Ravel Puits de Rébus*" - quête terminée

Viviane a propos de son parfum -> "si on veut ... je crois qu'il était sur le voile perdu que j'ai rendu à *Marissa* - c'est elle qui a ton parfum" -> ... - elle va le chercher - quête terminée -> je m'approche d'elle -> ... -> Sans Nom - Charisme + 1

Yvonne, la collectionneuse d'histoires -> ... -> je lui conte 3 nouvelles histoires

Tombée en disgrâce -> je lui (re) demande de m'aider -> ... -> dialogues appropriées jusqu'à ...

Jour 60, Heure 4: Tombée-en-Disgrâce m'a conseillé de parler avec les étudiantes de la Maison de tolérance ; elle m'a dit que le fait de communiquer avec certaines d'entre elles pourrait éveiller ma mémoire sur mon identité.

Dolora -> "qu'est ce que tu peut faire pour moi *Dolora* ?" -> ... -> "tu as parlé de débat" -> ... -> je choisi un sujet & j'essaie de la battre -> ... -> je laisse le souvenir revenir à moi -> ... -> "merci"

Tombée en disgrâce -> "qu'est ce que vous diriez de m'accompagner dans mes voyages ?" -> *Annah* est toujours contre, *Morte* pour -> "[...]vous avez l'ai très agréable & vous semblez bien connaître les plans [...]" -> ... -> "dame Grâce, j'ai l'intention de voyager dans des endroits où d'autres ne sont jamais allés ... ou qu'ils n'ont jamais atteint, ça vous intéresse ?" -> ... -> "[...] ça ne vous intéresse pas de voyager avec un amnésique immortel à la recherche de lui même dans les plans ?" -> elle pose un préambule : parler aux 10 élèves de la maison de tolérance -> *Yvonne*, la collectionneuse d'histoires -> "j'ai parlé à neuf prostituées en tout ... tu sais qui est la dixième & où elle se trouve ?" -> elle renvoie sur ... -> *Nenny Neuf Yeux* -> pas de dialogue intéressant -> *Ecco* -> "j'ai parlé à neuf prostituées en tout ... tu sais qui est la dixième & où elle se trouve ?" -> elle ne sait pas -> *Kimaxi langue de vipère* -> elle vous fait une farce -> *Dolora* -> "j'ai parlé à neuf prostituées en tout ... tu sais qui est la dixième & où elle se trouve ?" -> il n'y en a pas -> *Kesai Kerris* -> elle ne sait pas -> *Marissa* -> "j'ai parlé à neuf prostituées en tout ... tu sais qui est la dixième & où elle se trouve ?" -> il n'y en a pas -> *Juliette* -> "j'ai parlé à neuf prostituées en tout ... tu sais qui est la dixième & où elle se trouve ?" -> ... -> "la dixième prostituée, c'est qui ?" -> elle ne sait pas -> *Viviane* -> "j'ai parlé à neuf prostituées en tout ... tu sais qui est la dixième & où elle se trouve ?" -> il n'y en a pas -> *Tombée en disgrâce* -> "j'ai parlé aux 9 étudiantes comme vous me l'avez demandé, mais je n'ai pas trouvé la 10ème ?" -> ... -> "je crois que la 10ème étudiante, c'est moi - et dans ce cas, je leur ai parlé à toutes" -> elle acquiesce -> "on devrait partir explorer les plans vous et moi. ici, il y a plus rien dont nous puissions faire l'expérience" -> elle accepte - quête terminée

Annah - guerrière 7 voleuse 7 - tombée en disgrâce - prêtresse 7 est avec vous ...



je discute de tous les sujets avec elle ...

la salle des fêtes #2

écharde -> je lui demande de me déposer au sensorium public -> guide Sensat -> ... -> je choisis pour 10 Pc, "la totale stupéfaction" -> pierre sensorielle bleu pâle -> ... -> guide Sensat -> je choisis pour 10 Pc, "la douleur inévitable" -> pierre sensorielle vert jaune pâle -> ... -> guide Sensat -> je choisis pour 10 Pc, "l'impatience dévorante" -> pierre sensorielle rouge orange -> guide Sensat -> je choisis pour 50 Pc, "le + grand des secrets" -> pierre sensorielle violette à l'Est -> ... / restera à faire les 14 autres sans refaire les mêmes <- PE à chaque fois (ok fin la salle des fêtes #3) -> sortie par l'escalier

écharde -> je lui demande de me déposer au sensorium privé -> étouffe -> ... -> j'insiste -> ...

Jour 60, Heure 11: Un mage excentrique du nom de Étouffe refuse de me parler sous prétexte que je lui ai manqué de respect en ne lui faisant pas de cadeau. Il m'a suggéré de lui offrir des bonbons ou des chocolats, à condition qu'ils aient quelque chose 'd'exotique', comme il dit. Je lui ai répondu que je trouverai bien une boutique qui en vend dans le Quartier des Gratte-Papier.

pour les 3 pierres sensorielles ici présentes, reportez vous à la salle des fêtes #3

le quartier des grattes papiers -> Sud Est -> la brocante -> Vrischika -> j'achète quasit en chocolat, l'anneau de Yevrah (CA + 1) & la cruche au monstre (ok cf. le quartier des grattes papiers #3) - je dispose de 6 895 Pc

la salle des fêtes -> écharde -> je lui demande de me déposer au sensorium privé -> étouffe -> je lui présente quasit en chocolat -> ... -> je lui demande un bonbon -> ... -> étouffe vend divers bonbons en chocolat

apportant des bonus temporaires -> étouffe -> tous dialogues sur Ravel -> ... -> trouver la clé du portail menant au dédale de Ravel <- mouchoir ensanglanté

Sans-nom - "Un morceau de Ravel ? Mais si Ravel est dans un DÉDALE, comment est-ce que je..."

Étouffe - "Alors tu devras t'en contenter. Trouve quelque chose que Ravel a souillé, peut-être... c'est tout ce que je sais ! Tout ! Cesse de m'importuner avec ça ! Si tu veux embêter quelqu'un d'autre avec tes questions, va à la Maison de tolérance des Plaisirs Intellectuels - une des dames aura sans doute rencontré quelqu'un ou saura quelque chose d'utile."

la maison de tolérance des plaisirs intellectuels -> pour Ravel, Dolora renvoie vers ... -> Yvonne, la collectionneuse d'histoires -> ... -> elle vous redirige sur ... -> Ecco -> pas de dialogue pour Ravel -> Kesai Kerris, fille de Ravel (cf. la maison de tolérance des plaisirs intellectuels #2) -> "j'ai besoin que tu me donnes un peu de toi, Kesai ?" -> ... -> vous devez disposer d'un mouchoir pour y déposer un peu de son sang -> mouchoir ensanglanté



Annah - guerrière 7 voleuse 8 - détecter pièges + 5 - crocheter + 5 - furtivité + 10

la salle des fêtes -> écharde -> je lui demande de me déposer au sensorium public -> dame Peignépine -> ... -> accro aux pierres sensorielles, elle refuse de m'enseigner -> le quartier des grattes papiers -> devant la salle des fêtes -> Salabesh l'Onyx -> dites lui pour dame Peignépine -> il est ravi d'avoir un argument pour prendre sa place mais vous avez un doute sur ses capacités -> la salle des fêtes -> écharde -> je lui demande de me déposer au sensorium public -> dame Peignépine -> dites lui pour Salabesh l'Onyx -> choquée, elle reprend du service -> Dak'Kon - guerrier 7 - mage 8 -> la salle des fêtes -> Sud Est -> la salle d'entraînement à la magie -> dame Peignépine vend des parchemins de sorts - elle peut aussi vous faire (re)devenir mage -> le quartier des grattes papiers -> Nord -> ...

les sous sol de Sigil

aléatoirement, ver larvaires & trélons - profitez en pour levrer / menottes fer de lumière - boucle d'oreille en fer cramoisie - fiole murmurante - loupe

Ignus - mage 9 - tombée en disgrâce - prêtresse 8 - Sans Nom - mage 11 - constitution + 1

sortie vers le Sud Ouest du quartier des grattes papiers à l'Est / porte déverrouillée par Annah au Sud Est -> Sohmién

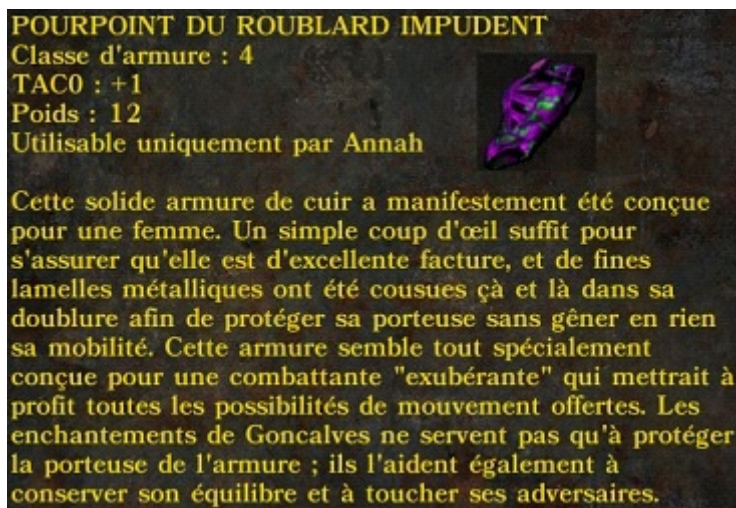
Dak'Kon - guerrier 8 - mage 8

le quartier des grattes papiers #3

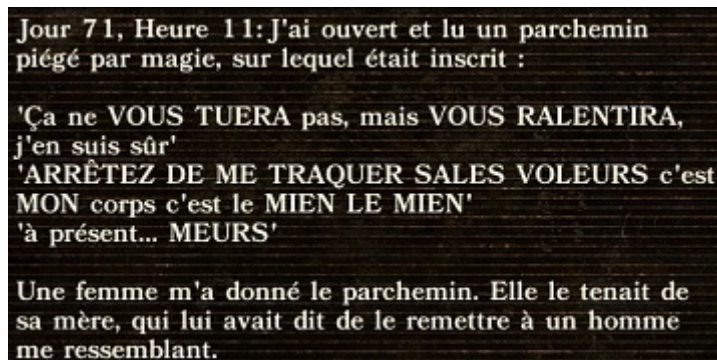
Nord Ouest -> devant échoppe du tailleur -> Catin -> ... - j'envoie Morte ... -> je n'avais pas fait attention à Malmanier -> récupérer le costume de Malmanier chez le tailleur -> entrez -> Goncalves -> demandez lui

pour le **costume d'homme poussière** -> prenez le, c'est 30 Pc -> **Malmanier** -> il vous rembourse 30 Pc -
quête terminée -> **Malmanier** -> ... -> **recupérer un second costume** pour **Malmanier** -> entrez ->
Goncalves -> prenez **costume d'homme dieu** contre 50 Pc -> **Malmanier** -> il vous rembourse 50 Pc - **quête terminée** -> **Annah** - **guerrière 7 voleuse 9** - **détecter pièges + 5** - **crocheter + 5** - **furtivité + 10**

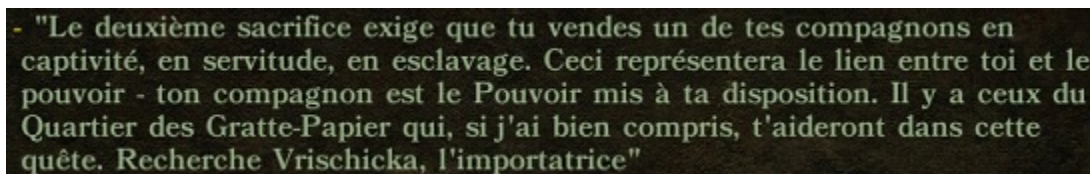
échoppe du tailleur -> **Goncalves** -> pour **Annah**, je lui achète **pourpoint du roublard impudent** - je dispose de
5 051 Pc



dehors, je brise le sceau du parchemin scellé particulièrement louche -> ...



je consulte le **livre de la pensée pestilentielle** (**livre de Mantuok**) -> ... -> je sacrifie un peu de mon sang -> ... -
j'obtiens **parchemin du sort Cécité** -> je lui demande pour l'autre pouvoir puis tous ses conseils



vendre un compagnon en tant qu'esclave

je retourne la **cruche au monstre** -> **gehreleth** -> **daguer en acier vert**

concernant le **mouchoir ensanglanté** ...

Jour 60, Heure 16: J'ai quelques gouttes de sang de Kesai-Serris sur un **mouchoir**. Vu que c'est la fille de Ravel, cela devrait suffire pour le portail menant au dédale, qui me demandait un 'morceau de Ravel' pour me laisser passer.

a posteriori : c'est la clé du portail dépliant

où est ce ce portail menant au dédale de Ravel (cf. journal -> *Lothar & Tombée en disgrâce*) ? -> j'interroge Morte

Sans-nom - "Tu sais où je peux trouver un portail pour aller dans son dédale ?"

Morte - "J'suis pas trop sûr, chef. Il y a des tonnes de portails à Sigil. Essaie la Salle des Fêtes. Je doute qu'il soit là mais l'une des pierres sensorielles pourra peut-être nous dire quelque chose. Si ça ne marche pas, on n'a qu'à oublier tous ces va et vient et trouver quelqu'un qui nous FABRIQUE un portail."

la salle des fêtes #3

écharde -> je lui demande de me déposer au sensorium privé -> pierre sensorielle verte -> tous dialogues avec Ravel - pour "la porte" elle dit ...

Pierre sensorielle - "La porte n'est pas une chose finie... du moins, elle ne l'était pas la dernière fois que je l'ai vue, hmnnn ? Mais avec le temps passé, peut-être est-elle entièrement forgée. Va aux forges et à l'acier, et peut-être là-bas trouveras-tu la porte qui mène à moi..."

pierre sensorielle violette -> tous dialogues - j'évoque le dodécaèdre (voir + peu + bas)

pierre sensorielle bleue -> tous dialogues avec Deionarra <- vous aviez vu son esprit dans la morgue

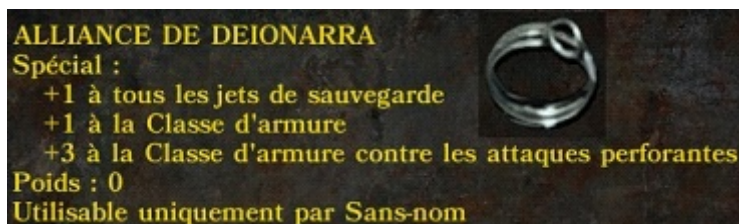
Pierre sensorielle - Toi... elle... elle... tu prononces ces mots, et tu te sens mourir à l'intérieur. Tu es un spectateur, et tu as regardé une femme mourir, car les mots sont une sentence de mort. Et pourtant, elle continue, continue à parler, obstinée, têtue...

1. Écho : "J'ai... laissé un testament dans le coffre de mon père, mon Amour. Le six, le trois, le K et le S te permettront de l'ouvrir. Il est écrit que je te lègue tout. Ce n'est pas beaucoup, mais j'ai aussi laissé..."

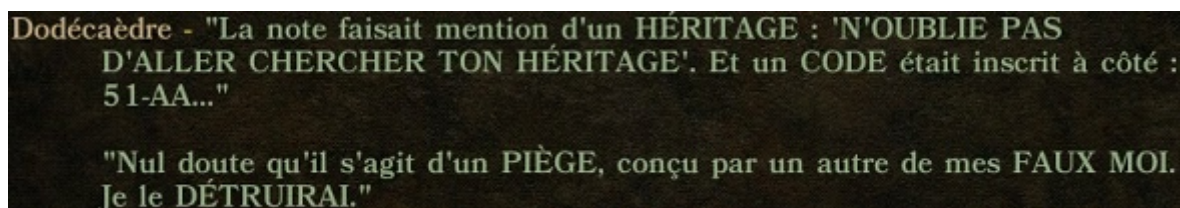
il est fait mention d'un numéro de dépôt dans le journal

Nord Est du quartier marchand -> l'entrepôt Uber -> voûte du neuvième monde -> ... -> "je viens récupérer un objet en dépôt" -> ... -> "un gros sac plein de pièces" -> j'ai le sentiment que mon estimation est juste "1 123 pièces" -> je récupère 1 123 Pc - pas de dialogue pour le coffre du père de Deionarra -> s'il n'est pas là, retournons au Sud Ouest du quartier des grattes papiers -> habitation de l'avocat -> Avocat (Iannis) > ... -> "tu peux me parler des héritages ?" -> ... -> "en fait, je suis venu récupérer l'héritage d'une jeune femme" -> ... -> "le testament de la jeune femme est le 637-KS" <- notez que le 7 ne figure pas dans le dialogue s'y référant (cf. image ci dessus) -> c'est un legs de sa fille ... il vous demande d'où vous la connaissez -> "je n'en suis pas certain, il y a une pierre sensorielle dans la salle des fêtes qui contient le numéro" -> ... - il veut voir cette pierre mais il n'est pas sensé -> "si tu veux je vais demander à quelqu'un voir s'ils peuvent faire une exception pour ton cas" -> ... - faire en sorte que Iannis obtienne la permission d'utiliser la pierre sensorielle de Deionarra -> dialogues sur Deionarra -> ... -> je lui promets de lui dire pour son décès si je l'apprends -> la salle des fêtes -> écharde -> je lui demande pour Iannis (l'Avocat) -> ... - c'est ok -> le quartier des grattes papiers -> habitation de l'avocat -> Avocat (Iannis) > je lui dis - quête terminée -> "tu peux me parler

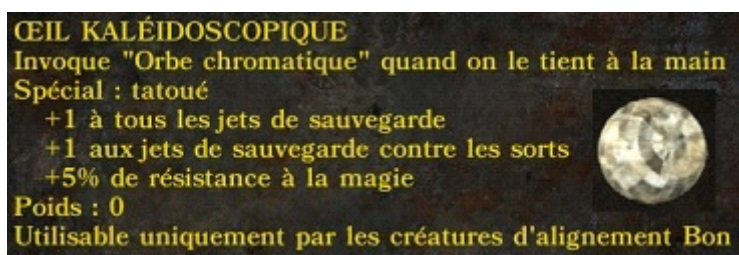
des héritages ?" -> ... -> "en fait, je suis venu récupérer l'héritage d'une jeune femme" -> ... -> "le testament de la jeune femme est le 637-KS" -> il remet testament de Deionorra, 2 parchemins de guérison, charme de cœur & anneau de Deionorra -> ... - il veut le lire -> serment "je reviendrai après l'avoir lu" -> ... -> je le fais



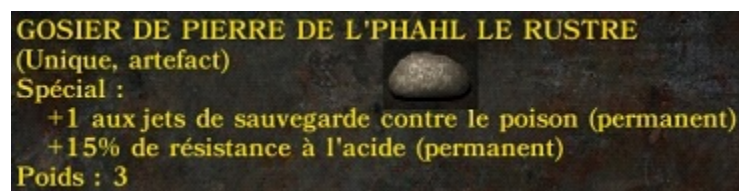
j'utilise de nouveau le dodécaèdre -> tous dialogues -> ... -> mention de votre chambre & d'un héritage



Avocat (Iannis) > "tu peux me parler des héritages ?" -> ... -> "je crois que tu as un héritage pour moi" -> ... -> "le testament est le numéro 51-AA" -> ... -> il vous remet 731 Pc, œil kaléidoscopique,

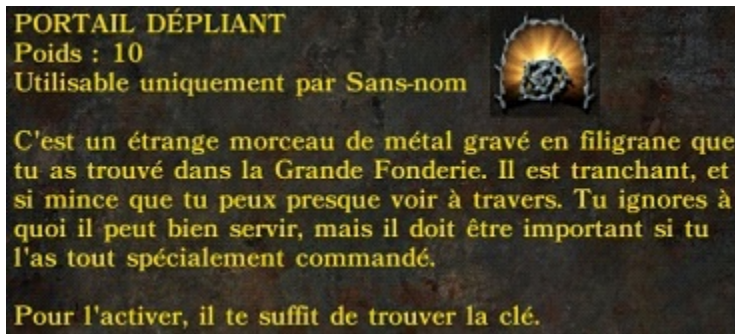


gosier de pierre de L'Phahl le rustre - je choisis Annah



& récépissé d'homme dieu -> récupérer le portail de la fonderie

Nord du quartier marchand -> la fonderie -> la salle de la forge -> Sud Est -> Nadilin -> "je suis venu récupérer un objet" -> ... - il demande récépissé -> "oui, j'en ai un" -> ... -> "c'était un héritage" -> il vous remet portail dépliant



Ferronnerie - Tu déplies le métal scintillant qui commence immédiatement à crépiter de vie ; il se transforme en cercle métallique et se met à planer au-dessus du sol. Tu possèdes quelque chose qui a activé ce portail ! Tu as l'impression qu'il faut que tu vérifies que tu as tout ce qu'il te faut tu ne remettras peut-être pas les pieds à Sigil de *si* tôt.

1. **Franchis le portail.**
2. **Replie-le et range-le.**

je le range -> le quartier des *grattes papiers* -> la salle des fêtes -> écharde -> je lui demande de me déposer au sensorium public -> guide Sensat -> ... -> je paie pour les 14 autres sensations ... -> sortie par l'escalier

Est de la ruche Sud Est -> le salon de tatouages de *Fell* -> j'achète tatouage des ombres naturelles (+ 15 furtivité) pour *Annah*

le quartier marchand -> le marché - *Aalek* -> j'achète anneau du serpent (33 % résistance magie + 2 contres sorts) pour *Annah* - je dispose de 4 795 Pc -> conservez une sauvegarde "au cas où" vous ne pourrez faire 1/2 tour de suite ... -> j'utilise le portail dépliant ...

le dédale de *Ravel*

pièges, *trigits* & portails sur les côtés -> ... -> *Dak'Kon* - guerrier 8 - mage 9

Centre -> le jardin de noirépine de *Ravel* -> ... -> "*Ravel* ?" -> ... -> "... je suis de retour" -> ... -> je la laisse me toucher -> ... -> j'attends -> ... -> "quelles histoires mon épiderme raconte t'il ?" -> ... -> les 4 histoires -> ... -> "et ces tourments ... de quels tourments parles tu ?" -> ... -> "[...] j'ai besoin de ton aide pour me rappeler mon passé" -> "*Ravel*, il me faut d'abord un peu + d'informations" -> ... -> "compris, poses tes questions *Ravel*" -> ... - a propos des *compagnons* -> "ils ont choisi de m'accompagner" -> ... -> vérité "ils comptent pour moi" -> ... - a propos de *Dak'Kon* -> vérité "il me paraît digne de confiance - il est loyal & a courageusement combattu pour moi" -> ... - a propos de *Morte* -> vérité "pour être honnête je n'ai pas encore confiance en lui - il connaît beaucoup de choses mais il a du mal à les partager" -> ... - a propos de *Tombée en disgrâce* -> vérité "je ne la connais pas assez" -> ... - a propos d'*Annah* -> vérité "je pourrais tomber amoureux d'elle" -> ... -> "cet endroit est difficile d'accès belle *Ravel* [...] je constate que le temps n'a pas altéré ta beauté" -> ... -> "non c'est ton charme qui persiste belle *Ravel*" -> ... - qu'est ce qui peut faire changer la nature d'un homme ? -> vérité "les regrets" -> ... -> "c'est tout ... je croyais que ..." -> ... -> "pourquoi m'as tu rendu immortel ?" -> ... -> "la projection des ombres ?" -> ... -> "comment est ce que j'engendre ... ces ombres ?" -> cinématique -> ... -> "les morts silencieuses mais violents à l'esprit ?" -> ... -> "le vide voleur de douleur ?" -> ... -> "malgré ces problèmes le rituel semble avoir fonctionné" -> ... - "ce qui est défait ne peut être refait" -> "pourquoi pas ?" -> ... -> "attends un peu ...]tu dis que tu ne SAIS pas où est ma mortalité mais est ce que tu connais quelqu'un qui SAIT où elle est" -> ... - mention d'un portail pour repartir -> ... - "veux tu me quitter, précieux demi homme ?" -> "douce *Ravel* [...]" -> ... -> "du calme *Ravel* - il faut que je parte mais je reviendrai ..." -> ... -> "*Ravel* je ne veux pas te combattre [...]" -> ... -> "*Ravel*, ne fais pas ça" -> *Ravel* & 4 *trigits* -> cinématique : des ombres & des ??? déboulent pas les portail ... - quête terminée

Morte - guerrier 9 - Ignus - mage 10 - Annah - guerrière 8 - voleur 9

3 charmes de noirépine, 3 charmes de cœurs, parchemin de sphère noire, ongle de Ravel & œil démoniaque de Kalem' Dar

ONGLE DE RAVEL (Unique, artefact) Dégâts : 2-7 Perforants Enchanté : +2 Spécial : empoisonne la cible TAC0 : +1 Vitesse : 1 Poids : 1 Compétence : Armes tranchantes Non utilisable par les Prêtres		ŒIL DÉMONIAQUE DE KALEM'DAR (Artefact mineur) Spécial : +2 au Charisme +5% à la Résistance au feu +5% à la Résistance contre le feu magique +5% à la Résistance au gaz +5% à la Résistance au froid +5% à la Résistance au froid magique -1 à la Sagesse Poids : 0	
---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------

Jour 74, Heure 14: Ravel m'a dit que ma mortalité existait toujours quelque part, mais elle ignore où. Par contre, elle connaît quelqu'un qui est *peut-être* au courant. Elle m'a dit de traverser son dédale et d'aller jusqu'à une autre prison. Là, je trouverai un ange, ou 'deva', qui me dira où chercher ma mortalité. Mais s'il est aussi dur à trouver que Ravel, je commence à penser que je ne la récupérerai jamais. Et pourtant, elle est encore plus importante que je le pensais. Ravel m'a en effet averti que je devais retrouver ma mortalité avant que quelqu'un d'autre ne s'en empare, car quiconque le ferait pourrait ensuite me contrôler comme un pantin.

trouver l'ange dont parlait Ravel (ok cf. la prison)

ombres, ombres majeures & Trigits -> ... -> portail Nord Est -> cinématique : le Transcendant affronte et tue Ravel ...

Maudith Sud

garde de Maudith -> ... - la ville est bouclée - la peste est présente

Est -> la taverne de la porte du traître -> 1er salon : barlouche -> ... -> assembler la clé pour atteindre le deva <- vous devez trouver les 5 morceaux - vous pouvez vous reposer ici -> pour sa fille kidnappée, il renvoie sur ... Marquez -> ... -> sauver la fille de Barlouche - ses ravisseurs sont derrière la caserne (ok cf. Maudith Centre) -> Chek'ka la pute mentionne un tunnel dans la taverne (ok avec "la clé" cf. les souterrains de Maudith) ... -> Kitla -> ... -> Dona Quisho -> ... -> Nabat -> ... -> 2nd salon : Dallan -> ... -> Marchand (cuisinier) -> ... -> étage : Annah déverrouille porte -> sicaire de Maudith - épingle à cheveux en argent -> ... -> Berrog finira par s'en aller

Centre -> maison du forgeron -> Poingfroissé vend des armes & des carreaux

Ouest -> 3 petites habitations à - marteau à tête en argent dans coffre déverrouillé par Annah

Sud - Sud Ouest -> la décharge -> gardien de la décharge -> ... -> passage vers les souterrains de Maudith <- forte chance d'éboulement derrière vous - si vous passez par là, vous gagnerez beaucoup moins de PE <- faites les quêtes des morceaux de clé cf. ci dessous

Centre Est -> *Roberta* -> ... -> "je ne me souviens pas de mon nom" -> ... -> "je vois - quoiqu'il en soit j'ai aucun nom a te donner" -> ... -> elle désire la mort de son mari infidèle, *Carl Perfidor* (ok sans le faire tuer cf. **Maudith Centre #2**)

Nord Est -> **gardes de Maudith** maltraitent *citoyen de Maudith* -> garde de Maudith -> je lui dis rien pour *Roberta* -> silo à céréales -> **pentacle** à l'étage (ok cf. **Maudith Centre #2**) -> regroupement de *sicaïres de Maudith* -> je les provoque pas

Ouest -> **4ème petite habitation** -> Nord Ouest -> *citoyen de Maudith dément* -> ... -> "écoute, je ne voulais pas de faire peur - est ce que je peux faire quelque chose pour toi, tu a l'air inquiet ?" -> ... -> il s'en va

Maudith Centre #1

Est affecté par **Spell Failure**

vous subissez une affliction ...

Sud Est -> *capitaine de la garde* -> ... - possibilité de se faire arrêter

Est -> **Annah** déverrouille caisses pour **anneau du voyageur (CA + 1)** & **anneau du serpent (33 % résistance magie + 2 contres sorts)** -> *citoyen de Maudith en colère* -> ... -> je n'insiste pas -> **entrepôt** -> **craie** dans **caisse** - **Annah** déverrouille **caisse** pour **lingot d'or** - *marchand* vend rien !

Sud -> **le distillateur** -> *Kester* -> ... - il est en conflit avec son frère, *Poingfroissé* -> Sud Ouest -> **1ère petite habitation occupée** -> 1/2 tour -> **flacon de parfum de tempête** dans **caisse** -> Ouest -> **caserne**

Nord Est -> *Skatch & officiers de l'harmonium* -> ... > *Skatch & officiers de l'harmonium* -> faites en sorte (ou pas) que la fille de *Barlouche*, **Jasyla**, s'en sorte en utilisant par exemple le sort "terreur d'Ignus"

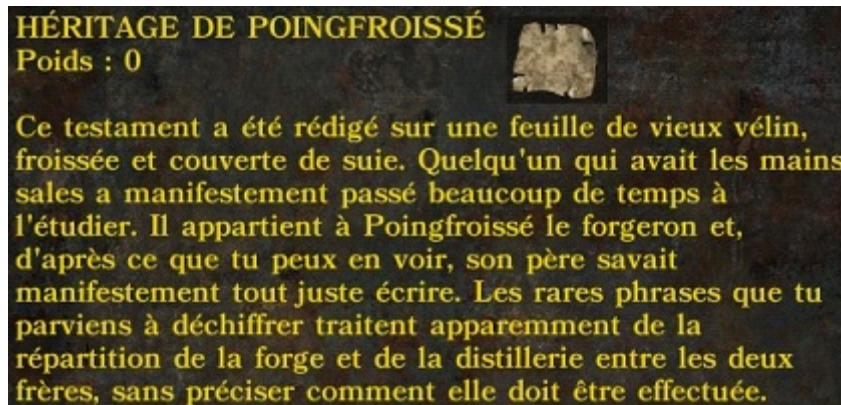
Maudith Sud -> la **taverne de la porte du traître** -> **1er salon** -> rendez compte à *Marquez* -> ... - **quête terminée**

Marquez - Il te tape sur l'épaule. "Joli travail. Tu veux la première partie de la clé qui permet d'accéder sous Maudith ? La voici : "Tel est l'endroit que la justice éternelle avait préparé pour ces rebelles..." Va parler à *Kitla*, là-bas. Elle en a la deuxième partie."

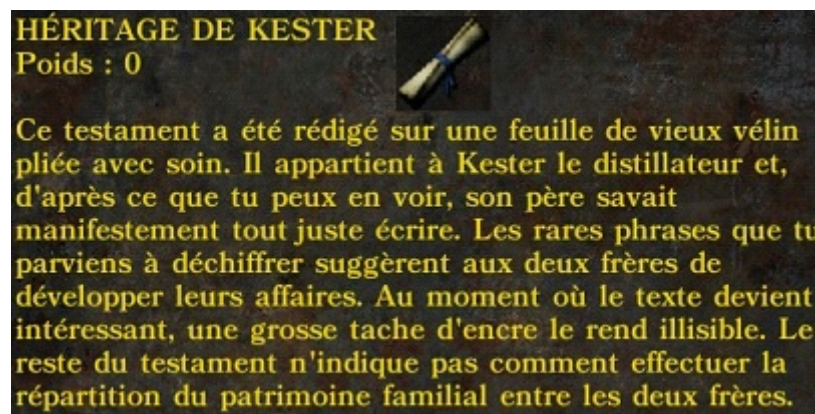
le 1er morceau de la clé

Marquez peut vous faire (re)devenir guerrier - **tombée en disgrâce** - **prêtresse 9**

Kitla -> *Kester & Poingfroissé* lui doivent de l'argent - **servir de médiateur dans une dispute de famille** -> Centre -> **maison du forgeron** -> *Poingfroissé* -> ... -> vous obtenez **héritage de Poingfroissé**



Mauthith Centre -> Sud -> le distillateur -> Kester -> ... -> il donne **héritage de Kester**



"j'ai convaincu *ton frère* d'accepter de négocier, qu'en penses tu ?" -> ... -> "vous devriez partager équitablement l'argent - il est clair que c'est ce que voulais *votre père*" -> ... -> il accepte & donne 500 Pc - *Annah* - **guerrière 8 - voleur 10** - détecter pièges + 10 - crocheter + 5 - vol à la tir + 5

Maudith Sud -> la taverne de la porte du traître -> 1er salon -> rendez compte à *Kitla* -> ... - **quête terminée**

Kitla - Un instant, elle se concentre, et sa voix baisse d'un ton tandis qu'elle entonne : "Leur prison nichée au cœur des ténèbres..." Elle s'interrompt, et reprend d'une voix normale : "Pour la troisième partie de la Clé, va voir Nabat, là-bas." Elle bâille sans retenue. "Je suis épuisée. Laisse-moi tranquille un moment. Je dois réfléchir à mes prochaines actions ici. Au revoir."

le 2nd morceau de la clé

demandez lui pour les sorts, elle mentionnera une **clé à sorts** (ok cf. **les souterrains de Maudith**) pour contrer l'affliction dont vous êtes victime - elle donne **parchemin de furie abyssale** (niveau 9)

Jour 77, Heure 16: *Kitla* m'a dit que je pourrais avoir besoin d'une 'clé à sorts' (une espèce de catalyseur), pour pouvoir lancer normalement mes sorts à Maudith. Elle ne savait pas où en trouver une, donc je devrais rester attentif.

elle a mentionnée **les souterrains de Maudith** ...

Nabat -> ... -> **défendre le gardien de la décharge** -> Sud - Sud Ouest -> la décharge -> gardien de la décharge -> "j'ai entendu dire que tu avais des ennuis avec un groupe de brutes ?" -> ... - il désigne *Wernet*, "à l'Ouest des marchands" -> Mauthith Centre -> Ouest du distillateur -> *Wernet* -> "je suis venu te parler de *Kyse*, le gardien de la décharge" -> ... - il veut rien savoir -> Maudith Sud -> Sud - Sud Ouest -> la décharge -> 3

sicares de **Maudith** attaquent le gardien de la décharge -> ... -> le gardien de la décharge **peut vous soigner**

Maudith Sud -> la taverne de la porte du traître -> 1er salon -> **Nabat** -> ... - **quête terminée**

Nabat - Nabat t'adresse un large sourire lorsqu'il te voit entrer. "Il paraît que tu as réussi. Tu as donc mérité ta troisième partie de la Clé." Son regard flamboie et il déclame le vers : "... leur destin scellé..." Après que ses yeux ont repris leur aspect usuel, il hausse les épaules. "Ce n'est pas grand-chose, je le crains... mais il faudra t'en contenter. Merci de ton aide. Dallan détient la partie suivante de la Clé. C'est lui, là-bas, avec sa jeune amie. Ou bien je peux t'entraîner aux talents de voleur..."

le 3ème morceau de la clé

Nabat peut vous faire **(re)devenir voleur** - **demandez** lui des explications pour Kyse ...

2nd salon -> **Jasya** est là ... -> **Dallan** -> ... -> **règlement d'un problème entre hauts fonctionnaires** - concerne un officier Githyanki, **An'izius**

Maudith Centre #2

Nord Est là où était **Jasya** -> **2nde petite habitation occupée** -> 1/2 tour -> Centre -> **marchand** vend des **armes** dont **dents de fiélon** pour **Morte** (4 500 Pc - ok cf. fin **Maudith Centre #2**)

Nord Ouest -> **portail vers les Carcères inactif** -> **An'izius** -> "un ami m'a dit que tu avais besoin d'aide" -> ... -> "tout dépend de ce que tu veux de moi" -> ... -> "bon je m'en charge" -> ... - il vous demande de mentir auprès du ... **capitaine de la garde** (ok voir ci dessous)

Centre Nord -> **Kiri** est prête à tout pour de l'argent -> **administration de Maudith (Carl Perfidor)** -> "bonjour" -> ... -> "je cherche un deva - on m'a dit qu'il était à **Maudith**" -> ... - le deva s'appelle **Trias** - il est emprisonné -> "affaire personnelle" -> ... -> "j'ai quelques questions auquel il est le seul à pouvoir répondre" -> ... - pour voir **Trias**, il faut la permission de **Tovus Giljaf** - pour voir ce dernier, il dit qu'il faut sa -> "tu peux tout de même me laisser voir **Tovus**, non ?" -> ... -> "c'est important, il doit bien y avoir un moyen pour que je voie **Tovus** ?" -> ... -> "et si je te disais que ta femme, **Roberta**, essaie de te faire tuer" -> ... - **automatiquement**, vous mentionnez **Kiri** comme l'assassin engagée par **Roberta** -> il vérifie ces informations avant de revenir vers vous -> ... - c'est ok -> "alors, que vont devenir **Roberta & Kiri** ?" -> ... -> "alors, je peux voir **Torus** a présent ?" -> que nenni - il vous menace même de vous enfermer pour avoir comploté **avec Roberta**

lourde porte renforcée de **l'administration de Maudith** est verrouillée

Siabha - celle que veut "voir écarter" **An'izius** -> "j'avais juste quelques questions sur **Maudith**" -> ... -> "alors ça doit t'intéresser de savoir que j'ai parlé avec **An'izius** - il avait quelque chose d'intéressant à dire" -> ... -> elle propose de doubler la mise si vous renversez la situation en sa faveur -> **j'accepte** -> **Nord Ouest** -> **portail vers les Carcères inactif** -> **An'izius** -> **je lui dis pour Siabha** -> il se met au niveau de la somme qu'elle a promise -> **Sud Est** -> **capitaine de la garde** -> "l'un des officiels de cette ville m'a demandé de tuer un autre officiel - j'ai pensé qu'il était utile de te le dire" -> ... -> **je les dénonce conjointement tous les deux**

Gain de points d'expérience: 200000
Sans-nom - "An'izius m'a demandé de monter un coup contre **Siabha**, qui m'a demandé de faire la même chose contre **An'izius**. Ils sont tous les deux corrompus."
Capitaine de la garde - "Tous les deux, hein ? Bien. Cela devrait consolider mon emprise sur cette cité. Ils seront partis avant même que tu t'en rendes compte. Merci, étranger."

quête terminée -> 200 000 PE !

Maudith Sud -> la taverne de la porte du traître -> 2nd salon -> Dallon -> ...


Dallon - "Je sais que tu as fait du bon travail, l'ami. Intéressant. Alors, la politique de Maudith t'a plu, hein ?" Il vide sa bière d'une traite. "Voilà ce que je t'avais promis." Sa voix devient plus grave et prend une intonation quasi-ritualiste : "Loin des dieux et de la lumière des cieux..." Sa voix redevient normale et il dit : "Pour la dernière partie de la Clé, adresse-toi à Dona Quisho là-bas."

le 4ème morceau de la clé

demandez lui des explications ... -> 1er salon -> Dona Quisho -> ... - elle vous demande de libérer un *fiélon* & donne parchemin d'Agril Shanak -> "Tombée en disgrâce, qu'est ce que vous en pensez ?" -> ... -> "très bien - Dona Quisho, que dois je faire ?" -> libérer le *fiélon* de Dona Quisho dans ...

Nord Est -> l'étage du silo à céréales -> pentacle -> examinez parchemin d'Agril Shanak -> *fiélon* Agril Shanak apparaît -> ... -> "bonjour" -> ... -> "j'ai des questions" -> ... - c'est un tanar'ri -> "Donna Quisho m'a envoyé pour te libérer - qu'est ce que je gagnerai à le faire ?" -> ... - si vous le libérez, il promet le broyeur de coeur -> "oui dis moi comment ?" -> ... -> je brise le pentacle en effaçant une portion -> ...

"BROYEUR DE CŒUR"
Dégâts : 3-10 Tranchants
Enchantée : +3
Spécial : dégâts dus à l'électricité 1-6
TAC0 : +2
Vitesse : 6
Poids : 4
Compétence : Hache
Utilisable uniquement par les Guerriers



la taverne de la porte du traître -> 1er salon -> Dona Quisho - a propos du *fiélon* Agril Shanak -> "je suis sûr qu'il sera bientôt là" -> ...

Dona Quisho - Elle éclate de rire. "Et nous allons établir des plans et poser des pièges, ils vont amèrement regretter leurs erreurs, oh oui." Elle te remet une bourse de pièces. "Voici la dernière partie de la Clé : 'Depuis le centre, trois fois jusqu'au pôle le plus distant'. Repars et va parler à Barlouche maintenant ; il te guidera." Tout en riant, elle rassemble ses affaires et décampe.

le 5ème morceau de la clé

elle vous gratifie de 1 500 Pc avant de ... s'en aller loin - quêtes terminées

marchand de Maudith Centre > je lui achète dents de *fiélon* pour Morte - je dispose de 4 049 Pc - j'ai toujours le lingot d'or ...

la taverne de la porte du traître -> 1er salon -> Barlouche -> "je suis prêt"

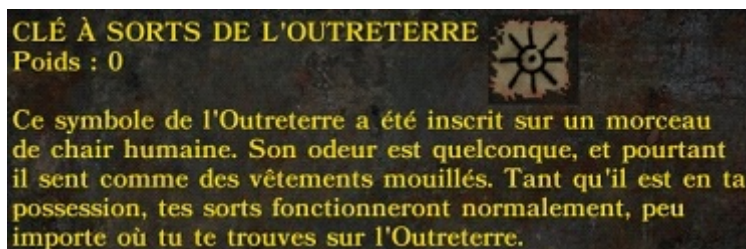
les souterrains de Maudith

Annah - guerrière 8 - voleur 10 - crocheter + 5 - vol à la tir + 15

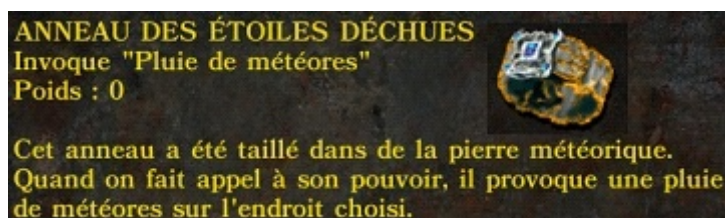
trélons - pièges

Sud -> Voorsha -> ... -> **tuer le gehreleth pour Voorsha** - pour le deva, il mentionne la prison

Nord par l'Ouest -> Ghrist (le gehreleth) -> ... -> "il y a un contrebandier par ici qui veut ta mort" -> ... -> "tu vas me dévorer ?" -> oui -> "tu peux toujours essayer mais tu mourras d'un beau mal de ventre quand je t'étriperai" -> ... -> je l'attaque -> gehreleth -> Sud -> Voorsha -> ... -> **immanquablement**, Voorsha - il détient clé à sorts de l'outreterre - quête terminée



Ouest -> ermite -> ... -> "n'aie pas peur, je ne te ferai pas de mal" -> ... -> il dit que le deva pourrait être à l'Ouest - **il vous permet de vous reposer ici** - il peut vous soigner l donne parchemin de manteau de gardien (niveau 7) -> anneau des étoiles déchues dans contenant + au Sud



je décide d'aller au Nord Est -> ... -> anneau du voyageur (CA + 1) dans contenant - je dépasse nupperibos & lémures (ok cf. la prison) -> ... -> abishaï rouge -> ... -> Tek'elach -> ... - c'est un baatezu majeur -> "c'est juste que je ne comprend pas pourquoi tu es ici - est ce que tu n'es pas sencé combattre dans la guerre sanglante ou quelque chose, chez toi ?" -> ... -> "qu'est ce que tu peux me dire sur cet endroit ?" -> ... -> "je ne peux pas m'empêcher de sentir qu'il se passe + ici qu'il n'y paraît" -> ... -> "en tant qu'homme dieu, je sais que nous travaillons sur un appareil secret dans la fonderie , peux tu m'en dire + ?" -> ... - c'est pour la guerre sanglante -> ... -> 1/2 tour, jusqu'à l'Ouest

la prison

trélons - gardes de Maudith

Sans Nom - **mage 12** - constitution + 1 & automatiquement, **+ 2 intelligence** + 1 Sagesse

+2 Intelligence gagnée grâce au bonus de spécialisation.
+1 Sagesse gagnée grâce au bonus de spécialisation.
+5 Connaissances gagnées grâce au bonus de spécialisation.
Tes facultés de mémorisation des sorts viennent d'augmenter.
1 Points de caractéristique gagnés.
1 Points de vie gagnés.

Nord Est -> 1ère grille nécessite clé (ok voir + bas) -> ... -> Dak'Kon - **guerrier 9 - mage 10** -> Nord Ouest -> 2nde grille nécessite clé (ok voir + bas)

Sud -> ... -> estrade de Trias



Trias, le deva -> ... - **quête terminée** - il s'étonne de la présence de **Tombée en disgrâce** -> "ma foi oui - pourquoi pas ?" -> ... -> "pourquoi tes ailes sont elles brûlées ?" -> ... -> "**Ravel la guenaude** m'envoie à toi - selon elle, tu saurais des choses sur ma mortalité dérobée ?" -> ... - tant que "ses chaînes l'étouffent" ... il ne parlera pas > "pourquoi pas ?" -> ... - elles déforment sa mémoire -> ... - il explique comment les couper

- "Si je possédais encore l'instrument qui faisait ma grandeur, il serait facile de briser ces chaînes. Mon épée, mon Feu céleste, est détenue par les ombres de cette ville. Elle sert à défendre leur pauvre prison. Si seulement je la tenais... je recouvrerais la liberté. Retrouve-la, frappe ces chaînes et brise-les. J'offrirai le peu qui est en mon pouvoir. Ma mémoire retrouvée devrait tous deux nous éclairer."

trouver **feu céleste**, l'épée de **Trias**

les souterrains de Maudith -> pas de dialogue associé pour l'ermite -> ... -> Nord Est -> **je liquide nupperibos & lémures en les faisant venir à nous** -> ... -> Tek'elach -> pas de dialogue associé pour l'ermite -> **la prison** -> Nord Ouest -> **2nde grille** s'ouvre avec "syllabes que **Trias** t'a révélées" (il doit y avoir un dialogue manquant avec **Trias** ?) -> ...

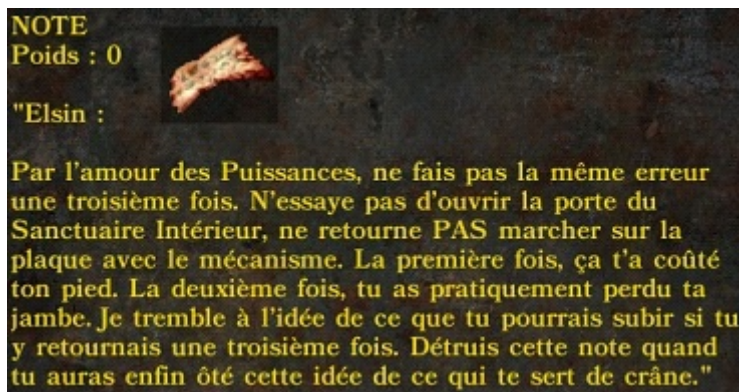
anneau extérieur -> **gardes de Maudith** - ramassez **os de doigt rongés** - porte nécessitant **clé** (ok après **sanctuaire**) -> Binian -> ... -> Gib -> ... -> Péato -> ...

OS DE DOIGT RONGÉS
Poids : 0

Ces trois os de doigt ont été rongés. Il y a des marques de dents à la base du premier, là où il se rattachait autrefois à la main. L'extrémité du dernier a été plus ou moins taillée pour donner naissance à ce qui semble être une clé grossière. Les os, qui forment un doigt entier, sont tenus entre eux par des tendons.

anneau central Sud -> **gardes de Maudith** -> Roberta est là ... -> Yelaan -> ... -> Dylana -> ...

anneau intérieur -> **gardes de Maudith** - **pièges** -> **Morte** - **guerrier 10** - **Annah** - **guerrière 9** - **voleur 11** -> ramassez **note**



l'officier Githyanki, An'izius est ici ... -> Rae -> ... -> Gérik -> ... -> la haute fonctionnaire Siabha est bien là ...
-> Kemak -> ... -> 3 portes nécessitant clé (ok après sanctuaire)

le sanctuaire -> Cassius -> ...

Cassius - Tu vois un homme corpulent, débordant de graisse. Son regard se tourne lentement vers toi et ce faisant, une indescriptible impression de danger s'empare de toi. "Je possède la véritable essence de l'épée. Ce que tu vois là n'est qu'une enveloppe. La lame est en moi. Tu dois me vaincre pour l'atteindre."

je choisis l'esprit -> il pose ... -> 1ère devinette : je connais la réponse (humain au cours de sa vie -> naissance - adulte - vieux) -> 2nde devinette : je connais la réponse (la faim) -> 3ème devinette : je connais la réponse (le temps) -> il donne feu céleste

anneau intérieur -> gardes de Maudith & citoyens de Maudith - 3 portes sont ouvertes -> Eldan -> ...

anneau extérieur -> gardes de Maudith & citoyens de Maudith - porte est ouverte -> ...

Sud -> ... -> estrade de Trias -> "c'est ton épée, elle était au milieu de la prison" -> ... -> je décide de frapper les chaînes -> ... -> je cherche le savoir, pas la richesse ni le pouvoir" -> ... -> "on m'a volé ma mortalité - je voudrais la récupérer"

Jour 84, Heure 16: Trias le deva m'a dit qu'un fiélon nommé Fhjull Langue-fourchue pourra peut-être m'aider dans ma quête. Cette créature, qui réside en Outreterre, aurait apparemment une dette envers Trias
Jour 84, Heure 16: Je peux quitter Maudith et aller trouver Fhjull en prenant un maillon de la chaîne brisée de Trias et en cherchant le portail qui se trouve au nord.

tombée en disgrâce - prêtresse 10 / trouver langue fourchue

Nord Est -> maillon de la chaîne brisée qui n'apparaît pas l'inventaire 1ère active portail sur la 1ère grille

l'Outreterre

gronks & Grilliks

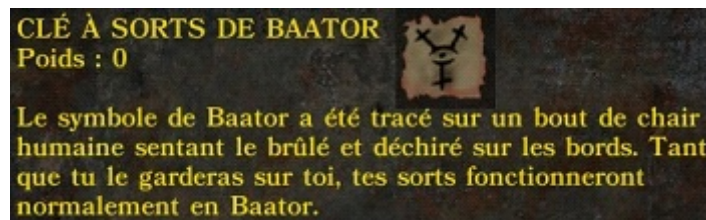
maison de Fhjull -> Fhjull langue fourchue -> ... -> "je ne viens pas pour te tuer" -> ... -> "qu'est ce qu'elle a

donc de si terrible cette existence ?" -> ... - quête terminée -> je lui demande pour Trias -> ... - une malédiction l'oblige à aider tous tiers qui se présentent à lui -> "je viens seulement chercher un savoir" -> ... -> discutez avec lui, Tombée en grâce interviendra -> ... -> demandez à pouvoir vous reposer -> ... -> "on m'a dit que tu pourrais me renseigner sur ma mortalité - on me l'a volée ?" -> ...

Jour 85, Heure 4: Langue-fourchue m'a dit qu'un pilier constitué de sages, de menteurs et de traîtres détient peut-être les réponses aux questions que je me pose au sujet de ma mortalité. Sous le bras gauche du squelette se trouve un portail menant en Baator.

trouver le pilier des crânes dans Baator

demandez lui de l'aide pour obtenir clé à sorts de Baator



demandez lui de l'aide pour des objets & des parchemins de sorts -> je lui prends 3 parchemins de délivrance de la malédiction (niveau 4), 2 parchemin de déluge d'éclairs (niveau 6), parchemin tempête d'acide (niveau 4), parchemin tempête stygienne (niveau 7) & parchemin tempêtes de lames (niveau 7)

sortez -> Centre, le long du squelette côté Sud, portail

Baator

abishaïs & gronks

Ouest -> demoiselle en détresse ... c'est une abishaï -> ... -> Sud Est

le pilier des crânes

le pilier des crânes - quête terminée -> ... - Morte a peur -> "tu ne peux me cacher tous ces secrets Morte - dis moi ce qui se passe ici" -> ... -> "attends ... comment t'es tu libéré du pilier ?" -> ... - c'est vous qui l'avez extrait -> Morte veut que vous le déposiez à bonne distance -> "pas question, Morte - je vais lui parler maintenant" -> ... -> "il (Morte) n'est pas venu pour toi - j'ai quelques questions à te poser" -> ... - Pharod est dedans - Annah intervient -> ... -> vérité "je souhaiterais qu'on puisse l'aider Annah - c'est un destin tragique" -> ... -> "qu'est ce que tu es ?" -> ... - il répondra à vos questions si vous lui laissez Morte -> "un cadeau - quel autre cadeau est tu prêt à accepter ?" -> ... - il veut Fhjull langue fourchue -> mensonge "Fhjull est bien caché dans un demi plan [...] il apparaît quelque fois à Sigil, c'est là que je l'ai rencontré"

Jour 85, Heure 15: Le Pilier des Crânes m'a dit que je projetais des 'ombres sur l'existence' ; chaque fois que je décède, un autre meurt à ma place. Ceux qui meurent de cette façon deviennent des créatures d'ombre, qui se réunissent pour m'attendre à la Forteresse des Regrets.

Jour 85, Heure 15: Le Pilier des Crânes m'a dit que le 'regret' était la clé du portail menant à la Forteresse des Regrets. Logique. En revanche, il ignorait où trouver le portail en question.

je lui demande comment aller à la forteresse des regrets -> ... -> je refuse de sacrifier un de mes compagnons & "me donne" au pilier des crânes -> points de vie max. - 15 -> ... -> "Trias ?"

Jour 85, Heure 15: Le Pilier des Crânes m'a dit que Trias - que l'on surnomme 'le Traître' - saurait où trouver le portail menant à la Forteresse des Regrets.

retourner à Maudith & parler à Trias (voir ci dessous)

Baator -> Cornugons & 4 abishaïs -> ... -> je ne trouve pas la sortie -> le pilier des crânes -> "comment quitter cet endroit ?" -> ... -> je refuse de nouveau de sacrifier un de mes compagnons & "me redonne" au pilier des crânes -> points de vie max. - 15

Pilier des Crânes - "QUITTE CET ENDROIT ET PARS IMMÉDIATEMENT EN DIRECTION DE L'OUEST, LE LONG DES ROCHERS QUI BORDENT LA VALLÉE DÉSOLEE. TU FINIRAS PAR ATTEINDRE L'EXTRÉMITÉ DE LA VALLÉE. LÀ-BAS, CHERCHE UN ENDROIT QUI MASQUE LE PORTAIL ENTRE LES PIERRES. SA CLÉ EST L'OBSIDIENNE, RÉCEMMENT BRÛLÉE PAR LES FEUX DE L'AVERNE - TU EN TROUVERAS BEAUCOUP AUTOUR DU PORTAIL. PLACE UN TESSON DANS TA BOUCHE ET MORDS-LE POUR QU'IL TE COUPE LA LANGUE. CE SERA TA CLÉ."

Baator -> si vous n'êtes pas au top, n'hésitez pas courir jusqu'à la fente qui est au Sud Ouest



dialogue se déclenchera automatiquement pour faire apparaître portail qui vous déposera en Outreterre -> maison de Fhjull -> Fhjull langue fourchue -> ... -> "comment je fais pour sortir de ce cratère ?" -> ... -> le portail pour Maudith est "sous le cul" du squelette en surface -> allez y, il est entre les 2 fémurs ...

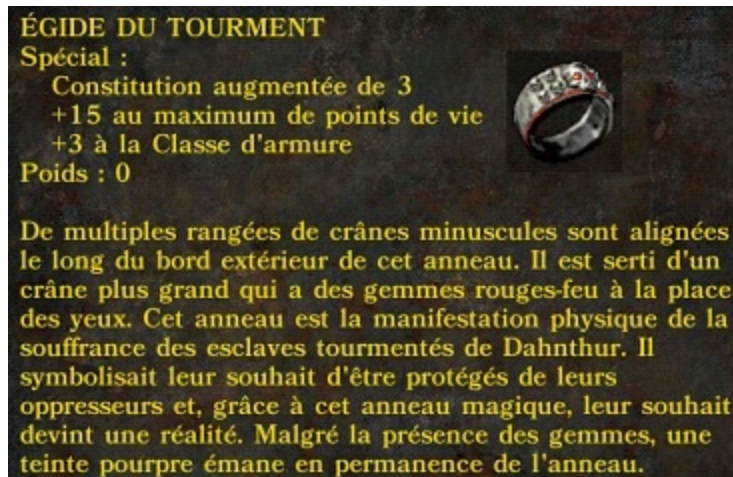
Maudith a disparue

Annah déverrouille contenants à l'Est -> Centre -> automatiquement, portail vers les Carcères -> tous dialogues

Nord Ouest -> *fiélon de la boîte de Moridor* -> utilisez les **attaques surnoises** d'*Annah* jusqu'à l'état agonisant -> utilisez les sorts offensifs de bas niveau -> finissez le au corps à corps - dégâts magiques pour les **dents d'Ingress** de *Morte* - vous gagnez 500 000 PE

Morte - **guerrier 11** - *Dak'Kon* - **guerrier 9** - **mage 11** - *tombée en disgrâce* - **prêtresse 11**

ramassez **égide du tourment**



vous pouvez vous reposer -> **têtes du portail** -> ... -> **portail**

les Carcères

Sans Nom - **mage 13** - **Dextérité + 1**

Sud Est -> **automatiquement**, *gardien de la décharge* -> ... -> il donne **clé à sorts de Carcères** & **parchemin de pluie de météores (niveau 8)**

Jour 86, Heure 23: Kyse, le gardien de la décharge, m'a dit que Trias était sorti de sa prison et qu'il avait condamné la ville, l'envoyant par là-même dans les Carcères. Kyse m'a expliqué que le meilleur moyen de vaincre Trias consistait à affaiblir l'emprise que le mal et le chaos ont sur la cité, en incitant les habitants à revenir à de meilleurs sentiments.

vous devez aider & apaiser les habitants de Maudith (voir ci dessous)

Berrog & Tovus Giljaf sont coincés sous un chariot -> ... -> avec l'aide de **mes compagnons**, je décide de les sauver tous les deux -> ... -> *Tovus Giljaf* offre **parchemin de rayon de la mort (niveau 8)** -> **Sans Nom** - **mage**

12

Sud -> 2 *gehreleths* attaquent des *citoyens de Maudith*

Centre -> *sicaires de Maudith* -> ... -> Est -> *Jujog* est entouré de *pillards* -> *pillard* -> ... -> *Jujog* -> ... - il mène les *pillards* -> "la ville s'écroule à cause du chaos qui y sévit [...] une fois **Maudith** occupé par les monstres, combien de temps penses tu que vivras pour apprécier ces pillages ?" -> ... - c'est bon

l'entrepôt -> ... -> *Ebb Craquerotules* - vous l'aviez vu au **bar du cadavre fumant (la ruche Sud Est)** -> ... -> "oh

alors tu vas aider a combattre les fiélons ?" -> ... -> vous argumentez -> c'est bon , il donne parchemin
fournaise du désert (niveau 5)

Annah - guerrière 9 voleuse 12 - détecter pièges + 5 - crocheter + 5 - furtivité + 5 - vol à la tir + 5


fouillez contenants pour anneau pavois mage (CA 4) & parchemins - j'y stocke quelques objets ... -> cacheette
au Nord pour vieux parchemin

Vieux parchemin - Le parchemin porte des runes magiques. Tandis que tu suis du regard leurs volutes scintillants, un sentiment de puissance et d'urgence te remplit. Tu vois clairement qu'il s'agit d'un parchemin de 'Souhait'... Que concerne ton souhait ?

1. "Je souhaite une augmentation de mes caractéristiques..."
2. "Je souhaite avoir un objet de pouvoir en ma possession..."
3. "Je souhaite une fortune qui me permettra de m'offrir mes rêves..."
4. "Je souhaite que mes compagnons et moi-même retrouvions la pleine santé..."
5. "Je souhaite plus de savoir magique et le pouvoir qu'il entraîne..."
6. Range le parchemin.

je lui demande l'objet de pouvoir -> ... -> je reçois anneau de Thex

ANNEAU DE THEX
Spécial :
+20 au maximum de points de vie
+4 à la Classe d'armure
+2 à tous les jets de sauvegarde
Poids : 0
Utilisable uniquement par les Mages



sortez -> Jasya, la fille de Barlouche -> je la laisse m'enlacer -> ... -> Annah déverrouille contenants

Centre -> la distillerie -> Kester est attaqué par 3 citoyens de Maudith, sauvez le -> Kester -> ... -> vous
pouvez vous reposer là

Sud Ouest -> dépêchez vous, An'Izius -> ... - "ils" vont l'exécuter sur des soupçons sans véritable preuve ->
juge -> "vous ne pouvez exécuter cet homme - ce n'est qu'un bouc émissaire - c'est 'mal' - c'est ce genre de
choses qui a causé le glissement de Maudith dans les Carcères ... et c'est ce que nous devons arrêter pour
remettre la ville sur l'Outreterre" -> ... - c'est bon -> petite habitation -> citoyen de Maudith

Centre Ouest -> Tek'elach, le baatezu majeur des souterrains de Maudith & Agril shanak, le fiélon de Maudith
Centre s'affrontent -> je décide de liquider Agril Shanak -> ... -> Tek'elach, le baatezu majeur -> tous
dialogues - il accepte de m'aider

Ouest -> la caserne -> sohmiens & 2 gardes de Maudith -> sortez

vers le Nord -> trélons, gehreleths, tuscampas & mages déments

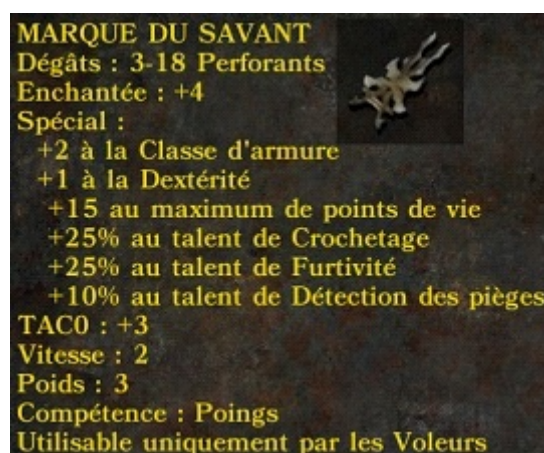
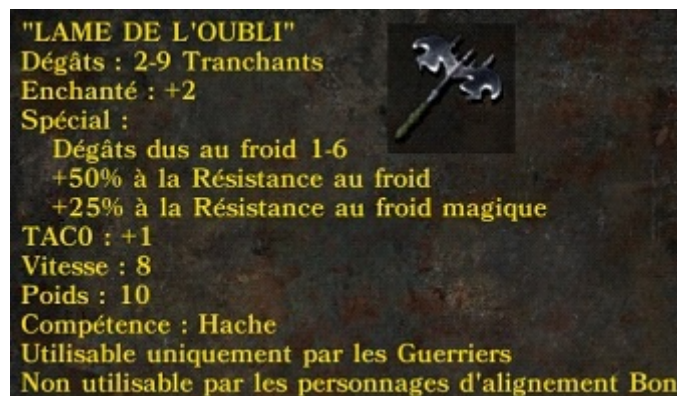
Dak'Kon - guerrier 10 - mage 11 - lame Zerth de Dak'Kon s'est améliorée - Tombée en disgrâce - prêtresse 12



Nord Est -> *Hezobol* -> ... - c'est un marchand d'esclaves -> "je crois que tu découvriras que le désordre qui règne en ville [...]" -> c'est bon

Morte - guerrier 12 - *Annah* - guerrière 10 voleuse 12

Nord -> *l'ermite* -> ... -> le bâtiment administratif -> rez de chaussée -> *sohmien*s & *pillards* -> étage -> gardes de *Maudith* - *dague sanglante du fiélon maudite* -> ... -> *gehreleth*s -> ... -> gardes de *Maudith* -> ... -> *gehreleth* -> ... -> *Annah* annihile 2 pièges sur contenants qu'elle déverrouille pour 3 000 Pc -> 2nd étage -> ... -> *Annah* annihile piège sur contenant qu'elle déverrouille pour des armes magiques dont hache de l'oubli, marque du savant & lame de *Porphatis maudite*



... -> *Trias* -> ... -> "pourquoi m'as tu menti ?" -> ... -> "mais pourquoi as tu fait glisser *Maudith* de l'*Outreterre* ?" -> ... -> "tu as conclu une entente avec les plans inférieurs ?" -> ... -> "tu vas attaquer le mont Céleste avec des *fiélons* - mais t'allier avec eux, n'est ce pas contraire à ta nature ?" -> ... - *Tombée en disgrâce* intervient -> ... -> "crois tu résoudre ce problème en trahissant ta patrie ?" -> ... -> "tu souillerais du mal incarné l'essence du bien - pour moi, c'est de la trahison !" -> ... -> "qu'est ce qui est vraiment arrivé à tes ailes, *Trias* ?" -> ... -> "ainsi donc tu as 'chuté', mais pourquoi devrais je croire tes paroles ?" -> ... -> "noble

intention, *Trias*, mais de quel droit ?" -> ... - résumé des dialogues : il veut agir contre 'le mal' (**le mont céleste** dont il a été semble t'il exclu) avec le mal (*les fiélons*) - rappel, il est loyal bon (cf. feu céleste) -> ... -> "notre volonté ne nous donne aucun droit" -> ... -> "j'en ai assez de ton autosatisfaction, *Trias* - prépares toi à mourir" -> ... -> "tout cela mérites des explications" -> *Trias* & 3 *sohmien* - filez au bout du couloir - attendez y que le sort qui protège *Trias* s'estompe - jusqu'à épuisement de ses sorts offensifs, envoyez *Annah* faire des raids en attaques sournoises contre *Trias* - *Tombée en disgrâce* la soignera au bout du couloir -> attaquez le tous ensemble -> *Trias* -> ... -> "j'ai encore besoin de ton savoir, *Trias* - dis moi comment me rendre à la forteresse des regrets ?" -> ... -> "je jure de t'épargner la vie si tu me dis ce que je veux savoir" -> ... - il vous dit tout en mentionnant un gardien

Jour 88, Heure 7: *Trias le Traître* m'a donné la clé de la Forteresse des Regrets. Le portail se trouve à l'intérieur de la Morgue. Je peux le localiser en pensant constamment à l'un de mes plus récents regrets ; il me glacera de plus en plus au fur et à mesure que je me rapprocherai du portail. Une fois arrivé, il me faudra m'arracher un lambeau de chair et y inscrire l'un de mes regrets à l'aide de sang prélevé au niveau de mon index gauche.

"[...] et que vas tu faire quand je serai parti *Trias* ?" -> ... -> "*Trias*, as tu oublié le visage de ton père ?" -> ... -> "les plans supérieurs sont le foyer de la justice, de la beauté et de la bonté - ils sont aussi la patrie du pardon - rentres chez toi, admetts ton erreur & implore le pardon" -> ... - il accepte, avant d'y partir, il donne parchemin de courroux céleste (niveau 9)

Sans Nom - mage 14 - retourner à la morgue de Sigil (ok après le dédale modrone - le donjon facile) -> portail -> cinématique ...

retour à Sigil



je suis redevenu neutre bon

la ruche Nord Est -> ... - séquence de reventes dans la ruche Sud Ouest dont livre de la pensée pestilentielle (livre de *Mantuok*) - je dispose de 31 125 Pc - j'ai conservé quelques armes "trophés"

la ruche Sud Ouest -> le salon de tatouages de *Fell* -> j'achète, pour Sans Nom, tatouage du rédempteur (sagesse + 2 charisme + 1 chance + 1) & tatouage du mage (intelligence + 3 & + de sorts niveau 1 & 2) contre 15 750 Pc

le quartier marchand -> le marché -> je revends des parchemins à *Aalek*

le quartier des grattes papiers -> Nord Ouest -> échoppe du tailleur -> *Goncalves* -> j'achète corsage de la prêtresse sans dieu (CA 5 & + de sorts niveau 1 & 2) contre 5 400 Pc pour *Tombée en grâce* -> la salle des fêtes -> salle d'entraînement à la magie -> *Dame Peignépine* -> je lui achète parchemin cône de froid (niveau 5) contre 1 050 Pc pour *Dak'Kon* -> Sud Est -> la brocante -> *Vrischika* -> je lui achète figurine cubique métallique (cube modrone) contre 1 500 Pc - je dispose de 8 525 Pc

CUBE MODRONE

Poids : 1



Ce petit jouet métallique est la réplique d'un être mécanique de forme cubique doté d'yeux énormes sur l'une de ses faces. Le jouet a deux jambes, deux bras, deux ailes dépliantes, et au moins dix-huit points d'articulation différents. Il s'agit peut-être d'une pièce pour collectionneur.

La complexité de ce jouet est proprement hallucinante : ses articulations se composent de minuscules engrenages, poulies et autres rouages, et les jambes sont équipées de ressort pour effectuer la jonction avec les pieds. Dans le dos, un interrupteur permet de déplacer les yeux de droite à gauche et les ailes ont été obtenues à partir d'un métal souple qui se replie sans la moindre difficulté. Malgré sa forme étrange, ce jouet reste en équilibre sur n'importe quelle surface, même les plus inégales.

je l'utilise -> ... - nous avons déjà discuté avec un *modrone* ... -> Centre -> la maison de tolérance des plaisirs intellectuels -> *Modrone* -> "j'ai des questions" -> ... -> "est ce que tu sais ce qu'est ce petit jouet en forme de cube ?"

Modrone - Le modrone, dont l'aspect est identique à l'objet que tu tiens dans les mains sauf en taille, cligne des yeux une fois, deux fois, puis parle : "L'objet est un cube de portail. L'utilisateur doit positionner les appendices du cube de portail d'une certaine façon pour l'activer. Une fois activé, le cube de portail transporte l'utilisateur vers une destination programmée au moment de la création du cube."

"et celui ci, dans quelle position il faut le mettre pour l'activer ?" -> il ne sait pas et pense que "vous devez expérimenter"

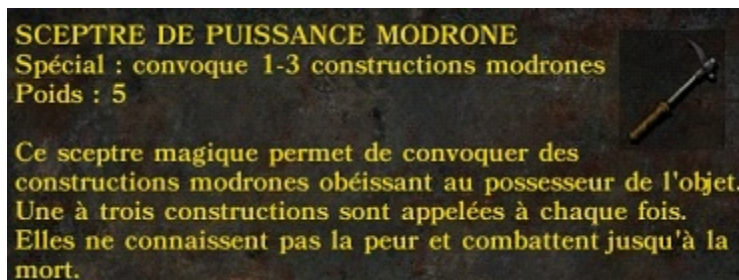
si vous des sacs, ne les emmenez pas avec vous, ils seront vidés par le jeu

j'utilise de nouveau le cube modrone -> je le manipule -> ... - vous devez trouver la bonne séquence empiriquement - à chaque fois que ce sera ok, il réagit dans vos mains -> genou gauche (craquement) -> aile gauche (vrombissement) -> aile droite (léger vrombissement - chaud) -> bras droit

le dédale modrone

le donjon de base

1ère salle -> *Modrone* -> ... -> "c'est quoi *Rubikon* ?" -> ... -> vous pouvez vous reposer ici - vous comprendrez rapidement que c'est un labyrinthe - pour mieux vous repérer, laissez (ou pas) un objet banal au sol dans chaque salle -> bas gauche (ok + tard par l'autre côté) - haut droite -> "qui est tu ?" -> ... -> 2 constructions de faibles indices de menace - un indice ! -> haut gauche -> "qui est tu ?" -> ... -> construction de faible indice de menace -> haut droite -> "qui est tu ?" -> ... -> 2 constructions de faibles indices de menace -> haut droite -> "qui est tu ?" -> ... -> 3 constructions de faibles indices de menace - un indice ! & sceptre de puissance modrone



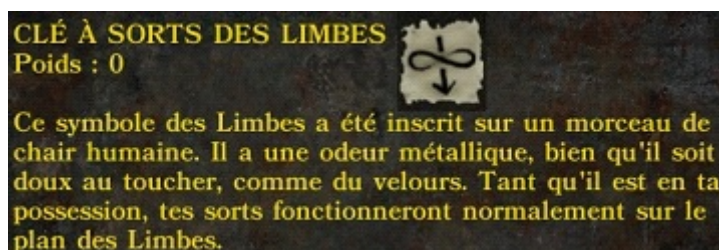
bas gauche (ok + tard par l'autre côté) - bas droite -> "qui est tu ?" -> ... -> 3 constructions de faibles indices de menace - sac de pièces & objet magique -> bas gauche -> "qui est tu ?" -> ... -> 2 constructions de faibles indices de menace -> bas gauche (ok de l'autre côté) - haut gauche -> "qui est tu ?" -> ... -> 3 constructions de faibles indices de menace - objet magique -> haut gauche -> "qui est tu ?" -> ... -> 3 constructions de faibles indices de menace - **lentille de portail**



elle servira à sortir de là quand vous le souhaitez ...

haut droite -> déjà fait, 1/2 tour -> bas droite -> déjà vu -> bas gauche -> atelier de construction mécanique -> modrones -> tous dialogues -> modrone central -> "comment je fais pour sortir d'ici ?" -> ... "quel projet, de quoi tu parles ?" ... il parle de la création de donjons -> "très bien, je voudrais essayer un de ces donjons" -> ... -> "quel accident ?" -> ... -> "alors réinitialise le !" -> ... -> "[...] tu ne peux lancer de réinitialisation sans directeur mais tu ne peux avoir de directeur sans réinitialisation ?" -> ... -> je lui demande d'être le directeur -> ... - c'est bon -> je lui demande pour mes sorts, il donne mot de passe & désigne le guide du Rubikon - **donjon facile est créé**

haut droite -> la 1ère salle -> modrone - c'est le guide du Rubikon -> "on m'a dit de vous donner le mot de passe (astronome)" -> il donne clé à sorts des limbes



le donjon facile

haut droite -> "qui est tu ?" -> ... -> 3 constructions de faibles indices de menace - lentille de la chauve souris (maudites), miroir de duplication & lunette rouillée (non identifiée - voir + bas) -> haut droite -> "qui est tu ?" -> ... -> constructions de faibles indices de menace -> haut droite -> "qui est tu ?" -> ... -> 3 constructions de faibles indices de menace - un indice ! -> bas droite (ok juste après) - haut droite -> "qui est tu ?" -> ... -> construction de faible indice de menace -> 1/2 tour -> bas droite -> "qui est tu ?" -> ... -> 3 constructions de faibles indices de menace - lentille de portail -> bas gauche (ok + tard) - haut droite -> "qui est tu ?" -> ... -> 3 constructions de faibles indices de menace - 2 sacs de pièces -> bas droite -> "qui est tu ?" -> ... -> 3 constructions de faibles indices de menace - un indice ! -> bas droite -> "qui est tu ?" -> ... -> 2 constructions de faibles indices de menace -> bas gauche -> "qui est tu ?" -> ... -> 3 constructions de faibles indices de menace -> bas gauche -> "qui est tu ?" -> ... -> construction de faible indice de menace - un indice ! -> bas

gauche -> "qui est tu ?" -> ... -> 2 constructions de faibles indices de menace - un indice ! -> cul de sac -> des sorts seront lancés contre vous (le magicien mentionné dans les dialogues ?) : haut droite -> haut droite -> haut droite -> haut gauche -> haut gauche -> haut gauche -> bas gauche -> bas gauche -> "qui est tu ?" -> ... -> 2 constructions de faibles indices de menace - un trésor ! -> bas gauche (ok en revenant) - bas droite -> "qui est tu ?" -> ... -> 2 constructions de faibles indices de menace - 10 carreaux à têtes sphériques -> haut droite -> "qui est tu ?" -> ... -> 2 constructions de faibles indices de menace - sac de pièces - miroir de duplication -> 1/2 tour -> haut gauche -> bas gauche -> "qui est tu ?" -> ... -> 2 constructions de faibles indices de menace - objet magique ! -> bas droite -> "qui est tu ?" -> ... -> 2 constructions de faibles indices de menace - un indice ! & un trésor -> cul de sac

je n'ai pas trouvé Nordom, un possible compagnon Modrone

pour revenir au quartier des grattes papiers, j'utilise lentille de portail -> lunette rouillée = Optix (arme de jet maudite pour Modrone)

le quartier marchand -> ... - séquence de reventes au mont de piété - je dispose de 16 300 Pc

Nord Est, derrière la tour de siège -> portail apparaît -> intérieur de la tour de siège -> Coaxmétal -> je lui demande pour la forteresse des regrets -> ... -> pour Annah, je lui achète gantelets des ogres à pointes contre 4 500 Pc



pour qu'elle soit en capacité de faire des dégâts autres que perforants

le quartier des grattes papiers -> Sud Est -> la brocante -> Standish -> pour Morte, je lui achète dents du drake igné contre 5 850 Pc



la ruche Nord Est -> Centre -> Variole -> ... -> je fais le mort -> ... -> je demande à être vendu -> la morgue - quête terminée -> déplacez vous sur la droite -> ... -> avec mon sang, je griffonne "je regrette les événements qui ont provoqués ceci" -> ... -> "qu'il ait fallut tant de morts pour en arriver là" -> ... -> je continue ... les compagnons interviennent - Morte connaissais ce passage ... -> "Morte, j'attends des explications [...]" -> tous dialogues -> ... - Ignus - mage 13 - portail apparaît

attention : vous ne pourrez + vous reposer

l'entrée de la forteresse des regrets

comme annoncé, vous êtes seul

Est -> *Deionarra* -> ... -> "qu'en est il de mon immortalité, le suis encore ici ?" -> ... - elle dit que non -> je lui dis pour son anneau

Jour 95, Heure 6: Deionarra m'a dit qu'une vaste antichambre pleine d'ombres se trouve derrière l'entrée de la Forteresse. Elle a ajouté qu'il y avait là plusieurs horloges, dont je me serais autrefois servi pour sortir de l'antichambre, d'après ce que je lui en aurais dit. Il faudra que je les inspecte de près si je les vois.
Jour 95, Heure 7: Deionarra m'a dit que la Forteresse des Regrets rendait inopérante toute énergie extérieure, ce qui empêche de lancer des sorts dans ce lieu. Je pourrais peut-être en savoir plus grâce aux indices laissés par mes anciennes incarnations.

Ouest

l'intérieur de la forteresse des regrets

vous devez progresser

de ce que j'ai compris : si vous mourez, chaque compagnon précédemment décédé (cf. les cinématiques via reliques de guerre) se réincarnera en vous <- vous renaîtrez à l'Est de l'entrée de la forteresse des regrets

vous possédez lambeau des regrets / cinématique : *le transcendant & Ignus*

évittez autant que possible les ombres majeures -> Sud Est -> relique de guerre -> ... -> tirez levier avec "X" -> cinématique : *le transcendant & Tombée en disgrâce* -> vous êtes au Nord Ouest -> colonne -> tournez le bouton -> dans colonne, prenez clé à sorts du plan d'énergie négative

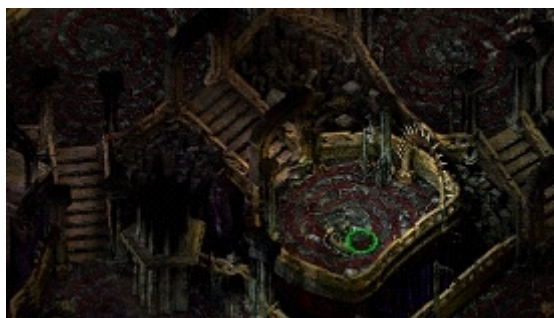
CLÉ À SORTS DU PLAN D'ÉNERGIE NÉGATIVE
Poids : 0

Le symbole du Plan d'Énergie Négative a été tracé sur un bout de chair humaine sec comme une langue de serpent. Il sent la poussière et la pourriture. Tant que tu le garderas sur toi, tes sorts fonctionneront normalement sur le Plan Négatif.

de nouveau, Sud Est -> horloge

Horloge - Il semble qu'on ait utilisé une dague pour graver le message sur l'horloge.
COURS - PORTES sont MENSONGES - UTILISE canons - puis PORTAIL
Il semble que le message ait été gravé à la hâte. Après le message une sorte de flèche pointe dans la direction opposée à celle de la grande aiguille.

Centre en bas -> relique de guerre -> ... -> tirez levier avec "X" -> cinématique : *Dak'kon, le transcendant & ombres majeures* -> vous êtes au Nord -> ... -> Nord Est -> relique de guerre -> ... -> tirez levier avec "X" -> vous êtes au Sud Est -> ... -> Centre ouest en hauteur



là ...

relique de guerre -> ... -> tirez levier avec "X"

Relique de guerre - Au loin, tu entends un mugissement comme si quelque chose venait d'être ouvert et qu'un vent violent s'engouffrait dans la voûte. Tandis que tu essaies de comprendre d'où vient ce bruit, tu te rends compte soudainement que tu te désagrèges et que tu te mêles au vent...

cinématique : *Annah & le transcendant* -> vous êtes à l'Ouest -> refilez au Nord Est -> portail

la traînée d'impulsion

charmes dans statue gauche -> *Ignus* apparaît -> cristal au Centre -> ... -> "il semble que je doive d'abord t'inscrire dans le livre des morts, *Ignus*" -> tuer *Ignus* -> cristal au Centre

dédale de réflexion

vous êtes face à 3 de vos incarnations -> "qu... qui es tu ?" -> ... -> "qu... qui es tu ?" -> ... -> "tu sembles avoir l'intention d'affronter ce qui se terre ici" -> ... -> "tu veux dire que tu as l'intention de me posséder ?" -> ... -> "de quoi parles tu ?" -> ... -> "si tu es une de mes incarnations, j'ai des questions à te poser" -> ... -> "tu es celui qui a causé la mort de *Deinorra*" -> ... -> "pourquoi *Deinorra* devait elle mourir ?" -> ... -> "tu n'avais pas à la tuer" -> ... -> "[...] tu aurais du envisager d'autres solutions" -> ... -> tous dialogues -> ... -> "comment puis je t'abandonner ma volonté ?" -> ... -> "pourtant tu es déjà venu ici auparavant ... & tu as été vaincu" -> ... -> "alors, même si je m'abandonnais à toi, nous pourrions tout de même échouer ?" -> ... -> "je ne te crois pas & je ne t'abandonnerai pas ma volonté" -> ... -> vérité "très bien, j'accepte" -> ... -> j'essaie de le faire fusionner avec moi (*incarnation dotée d'un grand sens pratique*) -> ... -> "c'est la dernière fois que nous nous parlons - retourne vers celle à qui tu appartient, la mort" -> ...

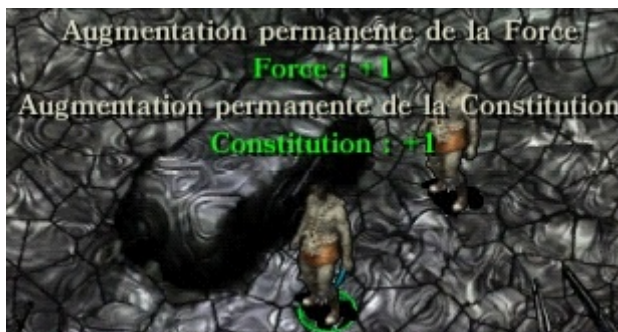
Incarnation dotée d'un grand sens pratique - ... et aussi rapidement qu'il s'était déversé, le flot se tarit. Tu reprends le dessus. Les fragments de connaissances tourbillonnent dans ton esprit et, avec du temps, tu les comprendras. Pour l'instant, seule une de ces informations est importante l'incarnation ne savait pas comment quitter ce lieu. Elle t'a menti pour te pousser à t'abandonner à elle.

Intelligence + 1 - Sagesse + 1

Journal mis à jour
Augmentation permanente de l'Intelligence
Intelligence : +1
Augmentation permanente de la Sagesse
Sagesse : +1

1 seul d'entre vous 3 peut quitter ce lieu -> *incarnation paranoïaque* -> "qui es tu ?" -> ... -> "c'est toi qui a mis ce piège dans la pierre sensorielle, n'est ce pas ? & le journal dodécaédrique avec les pièges ?" -> ... -> "qu'est il arrivé à ton bras ?" -> ... -> dans la langue de l'Uyo : 'parlons en privé juste nous deux' -> ... -> dans la langue de l'Uyo : 'tu as raison : tu es le seul a connaître la langue de l'Uyo - donc, si je la connais, c'est que je suis toi' -> ... -> dans la langue de l'Uyo : 'cet endroit perturbe nos perceptions - nous sommes tous deux & maintenant nous devons n'être + qu'un' -> ... -> dans la langue de l'Uyo : 'tu as beaucoup souffert [...]' -> ... - il se fond en vous

Constitution + 1 - Force + 1



incarnation bonne -> -> "j'ai eut un nombre incalculable de vies - pourquoi y en t'il que 3 ici ?" -> ... -> "présentes dans mon esprit ? comment ?" -> ... -> "comment ça ?" -> ... -> "ainsi c'était toi, cet étrange picotement que je sentais à l'arrière de mon crâne ?" -> "tu as dit que, quand nous mourrons, cela laisse des traces dans notre esprit - c'est ce qui vous a engendré n'est ce pas ?" -> "ainsi, il est possible que le 1er d'entre nous - le vrai nous, avant toutes ces incarnations, puisse être enfoui quelque part dans mon esprit" -> ... -> "c'était toi le 1er d'entre nous" -> ... -> "mais pourquoi j'ai tant de réponses auxquelles TU pourrais répondre - pourquoi sommes nous devenus immortel ? pourquoi ?" -> ... - vous lui demandez de devenir un & un seul -> "je peux te consacrer un peu de temps - que désires tu savoir ?" -> ... -> "cette vie n'a été que souffrance pour *les autres* & pour moi même - j'aimerais qu'elle se termine & que les plans retrouvent la paix" -> ... - il se confond en vous

Sagesse + 1 - Sans Nom - mage 15 - Constitution + 1

Deionarra -> ... -> "je souhaite te parler un moment & te dire comment tu es morte ... et pourquoi" -> vérité "quand je t'ai emmené dans cette forteresse, je voulais que tu y meures - il fallait que quelqu'un reste ici pour établir un lien avec ce plan - je savais que ton immense amour pour moi ferait échec à la mort & te permettrait de devenir un esprit - c'est pour cela que tu souffres" -> ... -> vérité "c'était nécessaire, *Deionarra* - je suis désolé que tu en aies souffert" -> ... - elle vous demande si vous l'aimez -> vérité "[...] je suis tombé amoureux de toi - tes souffrances sont devenues les miennes & je ferai tout ce qu'il est possible de faire pour t'aider" -> ... -> "je souhaite aller à l'endroit où se trouve ma mortalité & la récupérer" -> ...

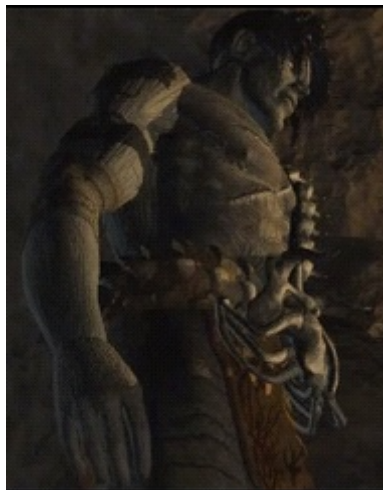
le toit de la forteresse

cadavres de Morte, Dak'Kon, Annah & Tombée en disgrâce



le transcendant -> ... -> "je te connais pour ce que tu es - tu es ma mortalité - ton armure, elle est semblable à des branches noueuses, cela évoque la magie de *Ravel*" -> ... -> "alors il y a quelque chose que je voudrais savoir, *esprit* [...]" -> ... -> "je suis peut être immortel, mais *Ravel* m'a appris que le rituel présentait un défaut : à chaque fois que je meurs, je perds en partie la mémoire - au bout du compte, je finirai par ne plus être capable de penser" -> ... -> "si nous sommes vraiment liés, quand je souffre, il doit en être de même pour toi" ... -> "donc si je venais à mourir, ce lien serait rompu ..." -> je ne peux mourir dit-il -> "dans ce cas, 'toi', tu n'existes pas - tu es ma mortalité, tu te souviens ?" -> il dit s'être transcendé pour devenir un être supérieur -> "peut être mais tu restes ma mortalité - si je meurs, il en va de même pour toi" -> ... -> "je crois que je sais parfaitement ce que je dis [...]" -> ... -> "si nous sommes liés comme tu le prétends, comme tu le prétends, je désire connaître mon nom" -> ... - 'personne ne connaît notre nom, c'est notre meilleure défense' -> "[...] des myriades d'individus sont morts des suites de notre séparation - nous ne pouvons continuer de vivre de la sorte [...]" -> ... -> "tu as fait tout ce que tu pouvais pour éviter ce face à face, pourquoi ?" -> ... -> "et ce cristal [...]" tu ne voulais pas me tuer mais m'emprisonner" -> ... -> "pourquoi suis-je difficile à trouver ?" -> ... -> "mes secrets ne regardent que moi [...]" -> ... -> "*mes amis*, je veux qu'ils retrouvent une vie normale & qu'ils puissent quitter librement ce lieu" -> ... -> "si je comprends bien, tu n'es pas capable de les sauver - c'est donc que tes pouvoirs sont limités" -> ... -> "[...] tu es 'incapable' de les ressusciter" -> ... -> je décide de ressusciter *Morte* -> ... -> je décide de ressusciter *Annah* -> ... -> tuer le transcendant

cinématique de fin



--- bilan de la partie ---

88 - 2 dont 1 volontairement



Mage : Niveau 15
Expérience : 2027523
Niveau suivant : 2250000

État actuel
Bonus de Chance

Modificateurs de classe
d'armure
Perforant : -3

Résistances
Magie: 5%

Compétences
TAC0: 16
Nombre d'attaques: 1 1/2
Connaissances: 100

Jets de sauvegarde
Paralysie/Poison/Mort: 5 (-6)
Bâton/Sceptre/Baguettes: 1 (-6)
Pétrifier/Métamorphose: 3 (-6)
Souffle: 5 (-6)
Sort: 1 (-7)

Paralysie/Poison/Mort: 5 (-6)
Bâton/Sceptre/Baguettes: 1 (-6)
Pétrifier/Métamorphose: 3 (-6)
Souffle: 5 (-6)
Sort: 1 (-7)

Compétences martiales
Points inutilisés : 2
Poings +
Armes tranchantes +++

Bonus aux caractéristiques
Toucher: +5
Dégâts: +3
Enfoncer des portes: 10
Poids autorisé: 70
Classe d'armure: 0
Ajustement projectile: 0
Points de vie: +3
Réaction: +11

Est affecté par
Sorts dont l'effet est affecté
par le plan d'Énergie
négative.



aurais je loupé une région ?

installation avec choix des modules (avec 2 problèmes corrigés) + durée estimée de la partie avec rédaction -> 80 h 30

Bilan en vidéo : https://www.youtube.com/watch?v=L9IA6ZD7o_I

--- critiques & avis ---

les défauts du jeu

3 crashes - tri des sauvegardes rapides impossible - inventaire surdimensionné - pas véritablement de vivres

IA : les ordres ne sont pas toujours suivis par les personnages

sur certains secteurs, les ennemis réapparaissent sans cesse, c'est absurde

changer de classe à la demande est une offense aux règles de D&D

pas de PE lors d'utilisation des compétences de voleur ni lors d'apprentissage de sorts

la plupart du temps, pas de réaction des tiers quand lors du pillage de leurs contenants

le jeu déroute des actions que nous essayons de faire réaliser par un compagnon vers Sans Nom

nous ne savons pas l'effet de chaque action (ou réponse) sur notre alignement

quelques situations de tiers peu cohérentes voir idiotes - comment les compagnons sont ils arrivés sur le toit de la forteresse ?

bug du vidage des **sacs** en arrivant dans le **dédale Modrone**

il y a quasiment aucune nouvelle active qui s'affiche dans le dernier quart du jeu <- tout se passe dans le **journal**

les qualités du jeu

temps de chargement excellent - Game Play très bon

la mise à niveau graphique est la bienvenue

les secteurs, bien décrits avec d'*innombrables tiers disposant tous de dialogues* & les **quêtes secondaires** sont bien variées

les dialogues sont d'une qualité exceptionnelle, cependant, leur surabondance (*cf. avis + bas*) perturbe la compréhension d'une histoire principale déjà compliquée à suivre <- le journal, bien détaillé, est cependant là pour vous aider

les compagnons atypiques interviennent quelquefois dans les dialogues <- je n'ai pas mentionné toutes ces interventions dans **la partie**

ce titre fourmille d'idées qui collent parfaitement à l'univers proposé

Planescape Torment Enhanced Edition est un (très) bon jeu

ceux qui n'apprécient pas "beaucoup trop de bla bla dans un jeu" passeront leur tour <- cf. "pst-book-gog.pdf" téléchargeable dans les bonus