

***** Risen [**Octobre 2009** - dév. Pyranha Bytes] *****

Version Gog -> **2.19** euros en solde / Textes et Voix en FR

La description du jeu et les conseils sont dans ce document :

http://didier.merle1.free.fr/TEMP/Risen_Aide2.odt

***** Nomenclature *****

Commentaires / Conseils Textes / **Plantes** / **Objets** / **Objets magiques** / **Apprentissages & Effets Permanent** / **Veines de Minerai & Coffres verrouillés** / **Interaction** / *nom_de_la_personne* / **Armure**

textes en Italique (hors interlocuteurs) : non réalisé

INTRODUCTION

Pour les trésors cachés (sans une croix avec le libellé '***** sans nom') je n'ai trouvé que ceux dont on nous donnait la localisation. J'ai compris tardivement qu'il fallait enfoncé le <Bouton Gauche> et je n'ai pas eut le réflexe d'y faire attention plus que ça (sic)

Partie en difficulté 'Moyenne' sans recours aux solutions (seule a été consultée la liste des potions, le nombre de Couronnes du Héro et le niveau maximum envisageable)

***** Monde - Début de Jeu - Niveau 0 - 0 PA *****

Ne sachant pas quel faction je vais rejoindre, mon but premier jusqu'à ce choix, est de jouer un personnage lambda (non spécialisé) qui dépensera un minimum de Points d'Apprentissages dans des compétences hors combat et magie.

Jusqu'à l'avant poste de *Neil* -> Explorer et ramasser tout ... 1 **Veine de Minerai de Fer** dans la grotte des Gnomes.

Retourner voir *Sara* après discuter avec *Neil* ...

CHAPITRE I

J'ai suivi les consignes de *Neil* et donc, débuté par le camp des Rebelles ... A partir de ce moment, j'ai noté sur papier la localisation des secteurs dangereux qui seront à explorer plus tard dans la partie (librement ou via des quêtes futures).

***** Camp des Rebelles - Niveau 1 - 10 PA *****

On y va avec *Neil*

Oubli de traduction pour les Maîtres (d'Apprentissages) -> *Luis* & *Sam* enseignent aussi la Dextérité.

Bières, *Pelles* & *Pioches* a ramasser / *Veine de Minerai d'Or* près de *Doug*

Ricardo -> *Dépeçage* : 5 PA - 100 Po

Doug vend 2 *Ciseaux* (Ailes - 100 Po et Mâchoires 100 Po) et 1 *Anneau Dextérité + 3* - 100 Po

Rachel -> 10 *viandes crues* (*Doug* en donne 5) / *Chaudron* / *Coffre verrouillé niv 1* <- Il faut sans cesse agir pour elle et lui rendre compte systématiquement

Luis -> *Bières* contre informations / *Ricardo* -> *Amulette factice* (dans 1 des *coffres* de la zone)

Hawkins vend une *Tenue d'Ouvrier* -> 500 Po

Oscar échange *Soies d'épées* contre *Minéraux* et vend *Marteau* & *Pinces d'Orfèvrerie* + *Marteau de Forgeron* / *Forge*, *Abreuvoir*, *Enclume* et *Pierre a Aiguiser* + *Table d'Orfèvrerie* / *Coffre verrouillé niv 1*

Craig prend les paris pour les combats d'Arène -> y penser avant de défier les adversaires.

Donner 10 *SaugeRèves* à *Rhobart* contre 70 Po et 50 PE chaque fois (*a essayer : le lui voler pour lui revendre ?*) / *Paillasse* dans sa maison + *Coffre verrouillé niv 1*

Il y a un *Anneau Arbalète + 1* a obtenir dans cette zone

Grotte SE (section droite) : *Coffre verrouillé niv 1* + 3 *Veines de Minerai de Fer*

A ce stade du jeu, il me reste 7 Quêtes pour cette zone. Etant un peu léger pour poursuivre (vu la progression que j'ai décidé initialement / il me reste 2 combats d'arène contre *Domingo* & *Grobar*), je décide d'aller faire un tour vers les autres zones histoire d'engranger des PE et des PO et accessoirement "déblayer le terrain".

***** **Monde - Niveau 5 - 45 PA** *****

Avec *Neil* prendre la route de Port Faranga

Ferme : Maison de *Tristan* : *Oeufs* a ramasser / *Bibliothèque* -> *Sagesse* + 3 & *Coffre verrouillé niv 1* / 1 *Couronne de Héro* -> Derrière sa maison (là où il y a des Sangliers) / 2 grottes dans les parages de la Ferme -> 2 *Veines de Minerai d'Or* et 2 de *Fer* + *Coffre verrouillé niv 1* (1 des grottes donne sur le secteur au sud du Monastère et l'autre sur la grotte du marais des Rebelles) / Etang attenant : Grotte au fond avec des Goules (ok cf. niveau 16)

Aller au sud avec *Tellur* -> il indiquera 3 routes (2 accès pour Port Faranga et 1 pour le Monastère).

Il y a 1 *Couronne de Héro* dans le secteur d'une des 2 routes suivantes (pas noté désolé) :

Route Port Faranga accès Ouest : juste au dessus de la plage (Vautours) -> Tombe "Voleur sans nom" -> *Trésor* (ok - cf. niveau 17)

Route Port Faranga accès Est : 1 *Coffre* de chaque côté en surplomb (1 gardé par 1 Lézard de Foudre -> *Amulette + 20 EV*) / Grotte sur la gauche (ok voir - niveau 16) / 1 *Veine de Minerai de Fer* + 2 *Coffres*

verrouillés niv 1 en bas après accès cité

île en face de cette plage -> Tombe "détrouseur sans nom" -> Trésor (ok - cf. niveau 17) / Grotte sous marine + Hauteur (ok - cf. niveau 16)

Là, c'est un peu le merdier dans ma tête. A l'entrée EST de Port Faranga, le gars (Léto) me dit que si je rentre je ne ressortirai pas (Est ce que cela implique qu'il me faudrait adhérer à la guilde des Guerriers de l'Ordre pour avoir un "bon de sortie" ?) !

Une chose que je pense avoir comprise (maintes dialogues y font référence) c'est qu'une des possibilités pour entrer dans le Monastère est de se faire capturer (par les Guerrier de l'Ordre). Peut on en ressortir sans avoir fait allégeance à la Guilde des Mages ?

Dans le doute, je retourne au

***** Camp des Rebelles - Niveau 6 - 55 PA *****

Phil -> Crochetage I : 5 PA - 100 Po + Discrétion : 5 PA - 100 Po / Craig -> Force + 5 - 5 PA - 65 Po + Force + 5 - 5 PA - 90 Po / Achat Machette à Oscar - 85 Po

Je pille tous les coffres ne nécessitant pas de clé mentionnés plus haut -> Outre des Po, Objets divers ou Potions on y trouve des documents (recettes de cuisine, formules alchimique etc.).

Donner 1 Bière a Domingo pour le motiver a combattre dans l'Arène (voir Craig précédemment pour le pari)

Temple des Rebelles : Chaudron / 2 Bibliothèques : + 10 PE / Donner l'épée en Or à Don Esteban -> 1 000 PE

Finalement, Don Esteban renvoie le Héro sur Port Faranga et son mage (Cormac) sur le Monastère, donc, quoiqu'il se passe il faudra y aller (a cet instant, le Héro n'est pas affilié aux Rebelles ...) et en sortir !

***** Ruine squattée par les BlancMantels - Niveau 7 - 45 PA *****

Quête pour les Rebelles (Fincher) -> Extérieur : 1 Coffre verrouillé niv 1 / Intérieur : 1 Coffre verrouillé niv 1 / Pailasse / Chaudron / Bibliothèque : Sagesse + 3 / 1 Boule de Télékinésie

Craig -> Force + 5 - 5 PA - 115 Po

***** Côte Ouest - Niveau 8 - 50 PA *****

Tombe "Pirate sans nom" -> Trésor (ok - cf. niveau 17) / 1 Veine de Minerai d'Or / reste le Fort a explorer -> ok cf. niveau 16

***** Cabane de Léon - Niveau 9 - 60 PA *****

Au lieu de tourner à droite pour prendre la route EST pour Port Faranga, aller à gauche puis à droite. La

Tombe du "Roublard sans nom" -> **Trésor** (ok - cf. niveau 17) est sur la gauche en repartant de chez *Léon*

Après contrôle de mon inventaire, j'ai : 1 **Veste de Marin**, 1 **Potion de Santé** (+ 10 Energie Vitale max. permanent), 1 **Anneau de Duelliste** (défense + 5 contre Impacts & Lames) et 1 **Anneau de Vassal** (Sagesse - 10) sans certitudes de provenance (dsl)

***** Port Faranga - Niveau 9 - 60 PA *****

Attention

Il va falloir choisir de finaliser plusieurs Quêtes soit pour *Don Esteban* soit pour l'Ordre (type 2 donneurs d'ordre pour 1 même quête -> 1 Rebelle et 1 Ordre) !

Divers **Fourneaux** ou **Chaudrons** dans les maisons.

Entrée Est

Martha donne **Recette de Ragout** (quête d'*Arno* son mari)

Quartier du Port

Baraquements près d'*Ukkos* et Entrepôt (*Carasco*) -> 4 **Coffre verrouillé niv 1** / **Coffre de Buddy** (clé donné par *Buddy* -> Quête des Cuirasses), **Coffre de Romanov** (clé donné par *Romanov* -> quêtes de son Or) et 1 **Porte verrouillés niv ?** à l'étage (un sarcophage y aurait été amené selon *Buddy* -> ok niveau 18 **Parchemin Ouverture** : **Bibliothèque** 50 PE - 2 **Sarcophages**) / On accède à l'étage de l'entrepôt gardé par *Carasco* via la maison voisine (une passerelle longe le Toit)

Coffre verrouillé niv ? sur le ponton (**parchemin ouverture** niveau 27) / Bar de *Patty* : 1 **Rhum** pour *Nico* - Echange **Anneau + 3 Force** (quête de *Salty* des tréfonds) contre 300 Po.

Boucherie de *Dargel* -> **Chaudron** / **Bibliothèque** : **Recette** du **Ragout**

Baxter (à côté) -> **Coffre verrouillé niv ?** / **Chaudron** / **Bibliothèque** + 5 PE / demande 5 **Peaux de Loups** et 5 **de Sangliers** (quête *Flavio*)

Bordel de *Sonya* : 50 Po la passe / 10 Po l'information / **Baignoire**

1 **Rhum** pour *Jack* (phare - **Lit** au sous sol - **Coffre de Jack niv ?** plus haut - ok niveau 24 (**parchemin d'ouverture**))

Tilda indique l'emplacement de sa cache (verbal, ne figure pas dans le journal) -> derrière la grange de la Ferme du Monastère

les Tréfonds

Chez *Costa* : **Coffre verrouillé niv 1**

Petite maison à gauche de chez *Costa* : **Coffre de grégoire Barbe d'Acier** (clé donné par *Erikson*)

Chez *Nelson*: **Coffre verrouillé niv 1** / **Bibliothèque** + 10 PE

Keyleigh veut une Collier de Perle en échange de l'Anneau + 1 Acrobatie de Nelson

Cour où se trouve Cutter : Pincers a Mâchoires dans un coffre / Porte verrouillé niv ? (Rune ouverture - niveau 28) -> 1 Coffre verrouillé niv 1

Flavio : Bibliothèque + 10 PE / il vend : Brise Dard - 100 Po

Chapelle de la Saint Flamme / Coffre verrouillé niv ?

Quartier des Marchands

Léonardo -> Porte verrouillé niv ? le long de sa boutique (ok niveau 28 - Rune ouverture -> 2 Coffres verrouillés niv 1 - 1 autre Porte verrouillé niv ? - 1 Bouton ouvre Porte accès au sous sol) / Paillasse / Bibliothèque + 10 PE / Coffre verrouillé niv 1 / Echange Potion de Santé (+ 10 Energie Vitale max. permanent) contre 10 Herbes, 5 Plantes et 2 Racines toutes Curatives.

Walter & Alvaro : Forge, Abreuvoir, Enclume et Pierre a Aiguiser + Table d'Orfèvrerie

Coffre verrouillé d'Alvaro niv ? -> la clé serait à la ceinture d'Alvaro selon Walter (Bâton lame que ce dernier a fabriqué pour Marcelo est dans le coffre d'Alvaro => Vol à la tir -> (ok mais autrement voir + bas - niveau 16)

Walter veut entre 8 et 12 Minerai de Fer pour faire des Soies d'épées et 15 Boîtes à Outils volés par des groupes de Gnomes répartis sur toute l'île !!!

Konrad : Coffre verrouillé niv ? / Caves (côté grille) : Coffre verrouillé niv 1

Caserne : Pierre a Aiguiser / 3 Coffres verrouillés niv 1 / Chambre Carlos : Anneau Bâton + 1 & Bibliothèque -> Sagesse + 3

Le héros au moment du 1er grand choix (Rebelles ou l'Ordre) -> Imposé par le jeu.

J'ai choisi l'Ordre (reste à finaliser les quêtes de Port Faranga mises de côté exprès en conséquence; Sachant que sont concernés, pour Don Esteban -> Cid - Romanov - Lukor - Delgado - la Fouine - Toni & pour l'Ordre -> Rodriguez - Sergio - Carasco - Sébastien - Marcelo - Hernandez).

Eventuellement, la sauvegarde pourra être utilisée pour une autre partie avec l'autre choix sans avoir à refaire tout le début du jeu !



Bonus équipement : Anneau Force + 3, Anneau de Duelliste & Amulette + 20 EV // Tenue d'ouvrier

Felipe -> **Force + 5 - 5 PA** - 155 Po / **Art du Bâton + 1 - 10 PA** - 200 Po

Olf -> **Recherche de Minéral - 5 PA** - 100 Po

Ancienne maison de *Don Esteban* : 2 **Coffres verrouillé niv ?** / **Bibliothèque** + 10 PE / Pour la quête de l'**Amulette en Or** (*Toni - Hernandez*), il faut s'approcher du Tableau tout en maintenant le <Bouton Gauche> enfoncé -> Pièce dissimulée : **Coffre verrouillé niv 1** / **Bibliothèque** -> **Sagesse** + 3



le tableau et le geste sur le levier caché ...

Faire expulser tous les hommes de *Don Estaban* de Port Faranga donne un bonus de 1 000 PE (*Carlos*)

Quête pour trouver *Scordo* : Textes FR -> Remplacer "latrines" par "Salle de Bains", *Levier caché* -> idem que précédemment -> Sous Terrain dissimulé : *Coffre verrouillé niv 1* / *Scordo* vend *Anneau de Santé + 20 EV max.* - 200 Po et *Anneau Arbalète + 1* - 100 Po

Patty, Olf et ses frères seront sur la plage Ouest (verbal ... non indiqué dans le journal)

Gary -> *Alchimie I - 5 PA* - Gratuit / *Felipe* -> *Force + 5 - 5 PA* - 165 Po / *Art du Bâton + 1 - 10 PA* - 300 Po

***** Cimetière (Côte Ouest) - Niveau 11 - 40 PA *****

Coffre verrouillé niv 1 / Tombe "Malandrin sans nom" -> *Trésor* (ok -> cf. niveau 17)

Chemin qui mène au Nord et qui passe ensuite en surplomb du camp des rebelles -> 1 *Veine de Minerai d'Or* cachée par la végétation (côté précipice) / 1 *Couronne de Héro*

***** Ferme du Monastère - Niveau 11 - 40 PA *****

Grange : *Coffre verrouillé niv 1* -> *Amulette Mana + 20* / Derrière -> Trésor caché de *Tilda*

Autour de la Mare (secteur en surplomb de la Ferme) : *Coffre verrouillé niv 1* / 2 *Veines de Minerai d'Or*

Au bord du précipice, on distingue en contre bas 1 *Couronne de Héro* -> On y arrive sans dommage grâce à l'*Anneau + 1 Acrobatie* de *Nelson* / Tombe "Brigand sans nom" -> *Trésor* (ok - cf. niveau 17)

Ruine de la Mare - 2 solutions pour accéder au fond -> (a) Passage Gauche -> Sauter par dessus la plaque -> Se transformer en Nautille -> Passer à droite -> Baisser le *levier* (b) Passage Droite : Télékinésie sur le *levier* / 1 *Cristal de Feu* dans le *coffre*

Je profite d'avoir toujours le statut de Naufragé pour aller au ...

***** Camp des Rebelles et exploration alentours - Niveau 12 - 50 PA *****

Craig -> **Force + 5 - 5 PA** - 190 Po / 3 Trésors cachés (2 îlots / *Clay*) : **Anneau Art de la Hache + 1**

1 **Couronne de Héro** -> au coin du chemin entre chez *Rhobart* et la ruine libérée par le Héro avec les rebelles (3 loups noirs)

Chemin qui passe au dessus du Camp des Rebelles vers le cimetière côte Ouest : 1 **Veine de Minerai d'Or** cachée par la végétation en face du poste d'observation en bois en hauteur du Temple / 1 **Coffre verrouillé** niv ? secteur des 2 postes d'observations en bois avec des loups noirs (**rune ouverture**) + **Potion de Dextérité** (+ 5 Dextérité max. permanent)

***** Monastère - Niveau 12 - 45 PA *****

Hauteur de la Ferme : **Coffre** des Gnomes Sournois (en surplomb de la mare) : **Anneau d'Energie (Mana + 10)**

1 **Bière** pour *Bryn* - 1 **Couronne de Héro** sur sa droite

Le héros au moment du 2nd grand choix auprès de *Pallas* dans le Monastère (Guerrier ou Mage de l'Ordre) -> Imposé par le jeu.

Une fois n'est pas coutume, **J'ai choisi Mage**

Eventuellement, la sauvegarde pourra être utilisée pour une autre partie (ou si cela se passe mal ce choix) avec un Guerrier de l'Ordre sans avoir à refaire tout le début du jeu !



Bonus équipement : Anneau Art du Bâton + 1, Anneau de Duelliste & Amulette + 20 EV / Tenue d'ouvrier

Quartier bas

Bureau de Taylor : Bibliothèque -> Sagesse + 3 / Coffre verrouillé niv 1 / Il donne une Robe de Novice

Le héros a désormais le statut de Novice

Bureaux de Bruno et Maître Pallas : 2 Bibliothèques -> Sagesse + 3 / Coffre verrouillé niv 1

Chambres couloir Caspar : 1 Coffre verrouillé niv 1 / Escalier descendant au fond -> 1 Porte fermée à Clef

Chambres couloir Maître Vistus : 1 Anneau mana + 10 dans 1 coffre

Karslen échange Soies d'épées contre Minéraux et vend Marteau & Pinces d'Orfèvrerie + Marteau de Forgeron / Forge, Abreuvoir, Enclume et Pierre à Aiguiser + Table d'Orfèvrerie + Fourneau / Coffre verrouillé niv 1

On retrouve Scorpio, désormais persona non grata, à Port Faranga <[;o)

Combat dans l'arène -> Épée de Bronco (Arme à 1 Main - Force mini. 25 - Dégâts 30 - Art de l'épée + 1)

Harlock (cuisinier) donne Civet d'Harlock (Force + 2)

Porte verrouillé niv 1 à la porcherie / Fred donne vin RougeFeu, il dispose de la clé de la cave (Cellier) mais ne veut pas la donner -> Vol à la tir ? - Parchemin ouverture non efficace - ok -> niveau 21) / donner 10 Pommes à Taylor (quête Fred)

Lecture d'une **Assiette en Pierre** trouvée "récemment" (ruine de la mare ?) : **Sagesse + 4**

Quartier haut

Cyrus : **Table d'Orfèvrerie** - **Bibliothèque** : **Sagesse + 3** - accès à la Réserve -> **Clef** sur son pupitre (un autre accès est possible via la maison en ruine -> **Anneaux**) / Salle de Maître 'Illumar : **Paillasse** / 4 **Ecrivoires**

Quartier haut - Bibliothèque (Ignace)

Chambres : 2 **Coffres verrouillé niv 1** / 2 **Coffres verrouillés niv ?** (**Rune ouverture**) / 1 **Fourneau** / 1 **Bibliothèque** -> **Sagesse + 3**

Bibliothèque : **Coffre verrouillé niv ?** (**Rune ouverture**) / 2 **Bibliothèques** -> **Sagesse + 3**

Accès au Sous Sol de la Bibliothèque (Maître *Ignace*) -> **Anneau** a manipuler

1ère pièce : 1 **Porte verrouillé niv 1** / **Bibliothèque** -> **Sagesse + 3** / prendre la **Clef**

Grande salle & pièces annexes : **Livre magie des runes** / Lire tous les **pupitres** / 13 **Bibliothèques** -> **Sagesse + 3** / 4 **Coffres verrouillé niv 1** / **Boule Télékinésie** pour **Bouton** / 1 autre **Bouton** a actionner par **Flèche** ou **parchemin de Télékinésie** / 2 **Ecrivoires** / 1 **Boule de Lévitiation** / 1 **Paillasse** / 1 **Anneau** a actionner (Cbt ctre 1 Squelette) / 2 **Coffres verrouillé niv ?** et 2 **Portes** a ouvrir avec la **Boule d'Ouverture** (le **Cristal d'Energie** est dans le **coffre** du fond)

Dans la pièce de la **Boule Télékinésie**, se transformer en Nautile (**parchemin**) et passer de l'autre côté : **Boule de Transformation** (en Nautile).



le héro sous la forme d'un Nautile

On peut aussi accéder à cette nouvelle pièce en volant via la **Boule de Lévitiation**.



le héro flotte dans l'air ...

Un autre passage en état de Nautila est dans la 1ère pièce, en arrivant, fermée à clef (1 des 2 à ouvrir avec **Boule d'Ouverture**). il nous amène au bureau de Maître Abrax / **Levier** -> on retrouve l'escalier, dans le sens ascendant, qui mène au Quartier Bas (côté chambres).

Maître Abrax veut 6 **Plantes Curatives** et 4 **Pousses de Mana** (+ retrouver 2 Novices -> Sakura et Krayban -> **Anneau de Krayan Acrobatie + 1**)

Quartier bas - Cimetière

Y accéder (quête) -> Soit passer par les toits puis sauter avec un **Anneau Acrobatie + 1** (la quête ne sera pas validée - Yoki acceptera + tard la **SaugeRève** de la quête du meurtre d'Helmar) soit soudoyer Yoki avec le **Civet d'Harlock** (**Force + 2** -> qui sera donc perdu / Au fond -> **Trésor** d'Helmar)

Crypte -> **Assiette en Pierre** : **Sagesse + 4** / **Pupitre** "héros dans temps anciens" / **Clé** sur Squelette -> **Coffre** de "Bérengir" -> **Livre** "Sagesse au combat" pour Vitus puis Rufus

Quartier haut

Maître Illumar -> **Calligraphie - 5 PA** (obligatoire) / Achat **Rune Nautila** - Transformation en Nautila - 500 Po & 3 **parchemins vierges** - 150 Po

Quartier bas

Vitus donne, au choix, **Potion de Force** (Force + 5 effet permanent) ou **Potion de Magie** (Mana + 5 effet permanent).

Pour finaliser, "l'épreuve des Maîtres", *Karslen* donne 1 **Bâton de Combat**

Sanctuaire de la Sainte Flammes

2 **Bibliothèques** : **Sagesse + 3** / Chambre de l'Inquisiteur : **Ecritoire** / **Paillasse** / 1 **Coffres verrouillé niv ?** (**parchemin ouverture**) - 550 Po

Pour l'initiation, je suis resté RP et répondu de façon à obtenir les bonus suivants : **Mana + 7**

Mendoza enseigne, sans que cela coûte de PA, au héros le rang 1 des Magies des Cristaux (Projectile Magique, Feu [*] et Givre), lui donne une **Robe de Mage** et une **Pierre de Téléportation** (d'où que l'on soit, on arrive au Monastère).

[*] **le Cristal de Feu** est actif -> **Boule de Feu** disponible dans la barre d'actions rapides

CHAPITRE II

***** Monastère - Niveau 13 - 50 PA *****

Une petite grotte est accessible en repartant sur la gauche en bas -> 1 **Recette** / 1 **Veine de Minerai d'Or** et 1 **de Fer**

Ignace -> Héro - **Sagesse >= 50** -> **Art des Glyphes I - 5 PA** -> les **Runes** de Niveau 1 sont utilisables

Ignace enseigne la Magie des Cristaux de Feu

Pallas enseigne la Magie des Cristaux de Givre (quête : 1 **Coeur froid de Fangeur** et 1 **petit Saphir** pour obtenir le Cristal à 500 Po au lieu de 1 000 po) -> le **Cristal de Givre** donné est donc actif -> **Orbe de Givre** disponible dans la barre d'actions rapides.

Vitus celle des Projectiles Magiques (on a déjà le **Cristal d'Energie** pour sa quête ...) -> **Projectiles Magiques** disponible dans la barre d'actions rapide

J'ai une **Potion de Dextérité** (Dextérité + 5 effet permanent), 1 **potion de Magie** (Mana + 5 effet permanent) et un **Anneau Mana + 20** obtenus en fin de Chapitre I sans savoir où et comment exactement ...

Vitus -> **Art du Bâton + 1 - 10 PA** - 400 Po / *Abrax* -> **Mana + 3 - 3 PA** - 30 Po / *Rufus* -> **Force + 5 - 5 PA** - 215 Po

Le héros ingurgite les 2 **Potions de Santé** -> **+ 20 Energie Vitale** / 1 **Potion de Dextérité** -> **+ 5 Dextérité** / 11 **Coiffes de Pixie** -> **+ 11 Dextérité** / 6 **Cigues Druidique** -> **+ 6 Energie Vitale**

l'Inquisiteur *Mendoza* renvoie le héros vers *Don Esteban* (!) pour l'aider à trouver des disques qui permettront d'ouvrir la porte scellée du Volcan (je ne raconte pas pourquoi volontairement) ...



Bonus équipement : Anneau Art du Bâton + 1, Anneau de Duelliste & Amulette + 20 Mana / Robe de Mage

***** Camp des Rebelles - Niveau 13 - 27 PA *****

Quelques animaux sont revenus dans des zones déjà purgées. Par précaution, je me suis pointé dans la marais en Tenue de Marin (le héros ayant le statut de Mage de l'Ordre) ... puis j'ai passé la Robe de Mage sans que cela rende agressifs les occupants des lieux. On y croise quelques expulsés de Port Faranga <[:o)

Oscar vend *Epée Bâtarde Maléfique* (Arme à 2 Mains - Force mini : 44 - Dégâts : 46 - 400 Po)

Au temple, *Fincher*, donne une *Pierre* de *Téléportation* (d'où que l'on soit, on arrive au Camp des Rebelles) - *Don Esteban* donne un *Disque de Cristal Doré* et renvoie (tout comme *Fincher*) vers une ruine à l'Est

Il est temps de finaliser les apprentissages pour la Force et de profiter des talents de *Cormac* (Bizarre, il n'y a pas de dialogue avec lui concernant *Illumar* -> quête toujours active ou il indiquait d'aller le voir au monastère ?) et d'un nouvel objet, parmi d'autres, qu'il propose à la vente !

Craig : **Force + 5 - 5 PA** - 240 Po / **Force + 5 - 5 PA** - 265 Po

Cormac : Achat recette de la *Potion de Force* (Force + 5 effet permanent - 400 Po) / **Alchimie II - 5 PA** - 250 Po / **Alchimie III - 5 PA** - 500 Po / Fabrication et Ingestion de 3 *Potions de Force* -> **Force + 15**

Grotte SE (section gauche avec 1 Goule) : **1 Veine de Minerai de Fer et 2 d'Or** / On retrouve *Sara* avec *Rhobart* !

******* Monde - zone sud du Monastère - Niveau 14 - 17 PA *******

Rappel : On y accède par une des grottes située derrière la Ferme de *Tristan*

Secteur des loups Noirs en bas : **Coffre verrouillé niv 1** -> **Amulette de Chasse** (**Dextérité + 10** - **Défense ctre Projectiles + 10**) / Petite grotte en face (1 + 2 Goules) : **Coffre verrouillé niv ?** (**parchemin ouverture**) -> **Anneau Art de l'Epée + 1**

Petit Fort en Ruine (près passerelle qui enjambe une rivière) : **Coffre verrouillé niv 1** -> **Casque en Cuir** / **Coffre** : **Amulette de Protection ctre le Givre** (**+ 10 ctre Givre**) / Seigneur Mort Vivant -> **Anneau de Vassal** (**Sagesse - 10**) / **Lit**

Près 1ère chute d'eau : **1 Veine de Minerai de Fer** / **1 Couronne de Héro** (groupe de loups)

Coffre verrouillé niv 1 à droite de la 2^{de} chute d'eau -> les ruines orientales recherchées pour *Fincher* sont toutes proches

Marécage -> Ouest : **1 Coffre verrouillé niv ?** (**parchemin ouverture** cf. niveau 27) / Est : **Dépôt d'Obsidiennes** - Grande grille Fermée (voir + bas) / Nord Est : **Coffre verrouillé niv ?** (**parchemin ouverture** - niveau 27) -> **Ciseaux à Mâchoire** / Centre sur îlot : **1 Couronne de Héro** / Grotte au Nord Ouest : **1 Veine de Minerai de Fer**

Un groupe de Gnomes a liquidé autour de la maison rive droite ...

******* Monde - Temple Ruine Orientale - Niveau 14 - 17 PA *******

1 Dépôt d'Obsidiennes à l'entrée

S'équiper d'un **Anneau d'Acrobatie** et marcher sur la trape à l'entrée, on retrouve *Bart* (un des triplés que l'on a aidé à quitter Port Faranga) ... possibilité d'éviter la Goule en se transformant en Nautille sinon -> **Coffre verrouillé niv 1** - **Assiette en Pierre** : **Sagesse + 4** / Activer le **Levier** puis le Treil -> on retrouve la grande grille du Marécage qui se lève. *Bart* donne un **Buste Ancien**.

Retour au Temple, dans 1 des 2 **Sarcophages** -> **Lune démoniaque** (Armes à 2 mains - Force mini : 66 - dégâts 66 : - 650 Po) / Dans un autre, salle des 2 Goules, on trouvera un **Buste Ancien**. Reste une dernière salle, plus bas, où il n'y a une Goule -> **Assiette en Pierre** : **Sagesse + 4** / Actionner le **Levier** - *Olf* donne un **Buste Ancien**.

Placer sur les **Autels** les **Bustes Anciens** (le 1^{er} est dans la grande salle où se trouve *Dytar*). Se transformer en Nautille (un **Parchemin** est à ramasser juste avant) pour passer la Plaque (ou bien Lévisser) puis tirer sur l'**Anneau** pour la désactiver.

Une 1^{ère} salle avec 3 Sarcophages, en revenant sur ses pas, on prend à gauche pour arriver jusqu'à un 4^{ème} Sarcophage. De nouveau à gauche en grimpant, puis on descend tranquillement jusqu'en bas ... **1 Assiette en Pierre** : **Sagesse + 4**

Une nouvelle grande salle avec 2 **Sarcophages** dans de petites cryptes. Sur le corps du Prêtre Homme Lézard, on trouve une **Pierre de Téléportation** (d'où que l'on soit, on arrive au Temple Oriental en ruine), un **Disque de Cristal Doré**. et une **Epée Saurienne** (Arme à 2 mains - Force mini : 90 - dégâts : 50 - 75 Po). Reste 2 autres **Sarcophages** à ouvrir.

Passer de l'autre côté du Pont brisé qui enjambe la lave : Soit en Lévitation, Soit en Sautant (côté droit) -> 1 **Sarcophage** et au fond à droite -> 1 **Rune de Berseker** (+ 50 Dégâts CaC - **Art des Glyphes II** - **Calligraphie** ok).

Faire 1/2 tour et remonter par le chemin inverse ... *Dytar* donne un **Collier de Perle**

***** Niveau 15 - 27 PA *****

Camp des Rebelles

Montrer l'**Epée Saurienne** à *Oscar* / *Balturo* demande d'aider *Patty* pour avoir ensuite des informations sur les autres **Disques de Cristal Doré**

Achat à *Cormac* de 3 **parchemins d'Ouverture** - 300 Po (**je ne monterai pas plus Crochetage I, en attendant d'avoir la Rune.**)

Monastère

Mendoza lui, renvoie vers *Severin* (Ferme de *Tilda*) / Montrer l'**Epée Saurienne** à *Karlsen*

Ignace -> Héro - **Sagesse** >= 100 -> **Art des Glyphes II - 5 PA** -> les **Runes** de Niveau 2 sont utilisables

Illumar : Achat **Rune Illusion** (Invoque une Nayade qui trouble l'ennemi - **Art des Glyphes II** - **Calligraphie** ok)- 500 Po & 3 **parchemins vierges** - 150 Po

Abrax vend *recette de la* **Potion de Magie** (**Mana + 5 effet permanent** - 400 Po)

Petit Contrôle de l'inventaire et revente de matériel (dont des **soies** fabriquées gratuitement par les forgerons à partir du **Minerai de Fer** récupéré en Prospectant, des **anneaux magiques** pour d'autres factions etc.).

Le héros consomme "enfin" le **Ragout d'Harlock** : **Force + 2**

Port Faranga

Clôturer quête *Tilda* / *Carlos* donne une **Pierre de Téléportation** (d'où que l'on soit, on arrive à Port Faranga)

Montrer l'**Epée Saurienne** à *Walter* -> il fabriquera des **Soies d'Obsidiennes** en échange de **Obsidiennes** et de Po

Achat **Bouclier de Guerre** à *Alvaro* - 200 Po & **Recette Potion de Vie** (**Energie Vitale + 10** - effet permanent - 400 Po) à *Léonardo*

Fabrication et Ingestion de 2 **Potions de Vie** -> **Energie Vitale + 20** / Consommation de 4 **Cigues Druidique** -> **Energie Vitale + 4** & 2 **Coiffes de Pixie** -> **Dextérité + 2**

Camp des Rebelles

Les profondeurs du Temple sont gardées par 3 Goules et protégées par une barrière magique ?

3 Ogres au NE du temple -> 1 tué avec *Phil* qui est décédé lors du combat ... a voir bcp + tard -> ok cf. niveau 25

Un lieu peu évident a trouver juste dans ce secteur (il faut Lévirer depuis une petite hauteur, en face côté "chemin Nord qui mène au cimetière Ouest", pleine de Loups)



C'est la maison de Rhobart en bas

Lit / Coffre : 1 **Anneau Art de la Hache + 1** / **Rune de Lévitacion** (Permet de Lévirer - **Art des Glyphes II - Calligraphie** ok) -> peut aussi servir pour descendre très bas / 1 **Couronne du Héro**

******* Niveau 16 - 32 PA *******

Monastère

Mendoza : **Art du Bâton + 1 - 10 PA** - 500 Po

Des Hommes Lézards ont fait leur apparition sur l'île à des endroits bien précis depuis le passage au Temple Oriental ... Je fais le tour des lieux notés sur mon papellard (j'avais déjà un peu progressé pour quelques uns d'entre eux).

Temple des Plaines (au dessus de la Ferme de *Tilda*)

une **Pierre de Téléportation** (d'où que l'on soit, on arrive au Temple des plaines) sur le corps d'un Homme Lézard / Reste 2 Guerriers d'Elite Hommes Lézards dans le temple -> ok cf. niveau 25

Grotte de l'étang de la Ferme de Tristan

Coffre : **Rune de Soin Magique Mineur** (Idem que la potion idoine + Alliés - **Art des Glyphes I** - **Calligraphie** ok)

L'île au sud Est de Port Faragan

Grotte sous marine : 1 Coffre verrouillé niv ? -> ok - niveau 28 -> **Morceau de l'Epee Batarde Hurlevent** - 1 **Assiette de Pierre (Sagesse + ?)** / 1 **Couronne de Héro** sur la hauteur

Grotte route Port Faranga accès EST

Rune d'Humour (Permet de pouvoir redialoguer à quelqu'un de fâché - **Art des Glyphes I** - **Calligraphie** ok) / **Recette** de Potion de Soin Majeure

Port Faranga

Je tente le coup du **parchemin d'ouverture** sur le coffre d'Alvaro (voir explications + haut - niveau 9) et ça marche -> je pensais que c'était le type de coffre qui s'ouvre uniquement avec une clé ... comme ceux des trésors cachés des tombes des "sans nom" - kelcon !

Coffre Alvaro -> **Bâton lame** (Tranchant - Force mini : 45 - Dégâts : 50 - 300 Po)

***** Côte Ouest *****

Caverne (Criquets de guerre) : **Veine de Minerai d'Or** / Coffre : 1 **Anneau de Dextérité + 3**

1er Fort en ruine

Extérieur : 1 **Porte verrouillé niv ?** (ok - cf. niveau 17) - Intérieur : **Lit** / 1 **Anneau de Vassal (Sagesse - 10)** sur le cadavre du Seigneur Mort Vivant / 1 **Coffre verrouillé niv ? (Rune ouverture)** / 1 **Coffre verrouillé niv 1** / 1 **Recette de Potion de Force (Force + 5 max. effet permanent)**

On peut descendre la falaise et rejoindre une plage et/ou prendre le chemin

Chemin : 1 **Coffre verrouillé niv 1** / 1 **Veine de minerai d'Or**

2nd Fort en ruine

Lit / 1 **Coffre verrouillé niv ? (parchemin ouverture)** : 1 **Amulette de Peau d'écorce (Défenses physiques + 5)** / 1 **Anneau de Vassal (Sagesse - 10)** sur le cadavre du Seigneur Mort Vivant / 1 Grille barre l'entrée d'une grotte (ok - cf. niveau 17)

Vers la plage

1 **Coffre verrouillé niv 1** / 1 **Couronne du Héro**

Plage

1 **Coffre verrouillé niv ?** au nord (**Rune ouverture** - niveau 28 -> **Morceau de l'Epée à 2 Mains la Buveuse d'âme**) - **Anneau Discrétion + 1** / dans le Bateau : 1 **Potion de Santé (Energie Vitale + 10 max. effet permanent)** - 1 **Sachet d'Epices** / 1 **Coffre verrouillé niv 1** vers la chute d'eau

Ma stratégie en matière de Magie est de me baser sur les Runes (Art des Glyphes) qui demande beaucoup de Mana à l'état brut (la moitié pour les parchemins dont je dispose à l'instant T qui ont le même effet) d'autant plus si on lance des combos. je met donc de côté la magie des Cristaux qui demande elle, un grand nombre de PA (10 à chaque apprentissage).

***** Monastère - Niveau 17 - 32 PA *****

Cuisson sur le Feu d'une Tourte à la viande et ingestion de suite : **Energie Vitale + 2 max.** effet permanent / Consommation d'1 **Potion de Santé (Energie Vitale + 10 max.** effet permanent), de 2 **Coiffes de Pixie : Dextérité + 2 max.** effet permanent, de 8 **Racines d'Ogre : Force + 8 max.** effet permanent et de 14 **Cigues Druidique : Energie Vitale + 14 max.** effet permanent.

Pallas : **Mana + 5 - 5 PA** - 50 PO / **Mana + 5 - 5 PA** - 50 Po / **Mana + 5 - 5 PA** - 50 Po

Illumar : Achat 4 **parchemins vierge** - 200 Po

***** "QG" Sud Ouest des Gnomes - Niveau 17 - 17 PA *****

Au croisement de la route qui mène au Monastère et de celle qui mène à Port Faranga Ouest, prendre le chemin par la passerelle J'avais déjà déblayé une bonne partie du tracé.

Grotte : 1 **Coffre verrouillé niv ?** (ok - niveau 28 - **Rune ouverture**) / 1 **Chaudron** / 1 **Anneau de Duelliste (Protection + 5 ctre Impacts et lames)** / 1 **Veine de minerai de Fer** / 1 **Coffre verrouillé niv 1** / 2 **Trousses à Outils** / Passer de l'autre côté en Lévitant / 1 **Epée de Maître** (Force mini : 30 - Dégâts : 35 - 350 Po) / **Rune de Soin Modéré** (Idem potion idoine + Alliés - **Art des Glyphes II** - **Calligraphie** ok)

Pour ce qui est des Trousses à Outils (quête *Walter*), je viens de m'apercevoir que je ne les avais pas indiquées (arf); J'en ai 12 dans le sac à dos, il en manque donc encore 3.

***** Patty - Plage Ouest Port Faranga - Niveau 17 - 17 PA *****

Dargel : Achat de 6 Oignons - 60 Po

Patty nous conduit au Cimetière Cote Ouest, en chemin -> 1 **Pierre de Téléportation** (d'où que l'on soit, on arrive au Ruine Occidentale) sur le corps d'un Homme Léopard. Elle donne : **Passe Partout de Patty**

Coffre de la tombe du "Malandrin sans nom" -> **Coffret Ancien** -> *Patty*

Côte Ouest -> **Coffre** de la tombe du "Pirate sans nom" -> **Lettre les Mutins n° 5** - 400 Po

île Port Faranga Sud Est -> **Coffre** de la Tombe du "Détrousseur sans nom" -> **Lettre les Mutins n° 1** - 250 Po

Surplomb Plage Ouest Port Faranga -> **Coffre** de la Tombe du "Voleur sans nom" -> **Lettre les Mutins n° 3** - 200 Po

Près de chez *Léon* -> **Coffre** de La Tombe du "Roublard sans nom" -> **Lettre les Mutins n° 4** - 150 Po - 1 **Potion de dextérité (Dextérité + 5 max.** effet permanent)

Contre bas précipice Mare près Monastère (cf. niveau 8) -> **Coffre** de la Tombe "Brigand sans nom" -> **Lettre les Mutins n° 2** - 250 Po

On gagne 1 000 PE

Patty ayant été capturée par *Romanov* -> Suivre *Eranga* -> Aller au point de Rdv (devant la grille qui était fermée au 2nd Fort en ruine de la côte Ouest) -> Faire un choix (J'ai accepté la proposition de *Romanov* : le **Trésor** contre *Patty* ... avec la ferme intention de le buter lui et ses sbires s'il me fait une entourloupe [on sait qu'il ne peut aller bien loin puisqu'il n'a pas de bateau] !)

Grotte : 1 **Assiette en Pierre** (**Sagesse + 4**)

Concernant le bon **Coffre**, celui qui n'est pas piégé, ce n'est pas dur à trouver -> Ouvrir celui de la tombe du Mutin qui n'est pas mentionné dans les **lettres Les Mutins** -> 1 **Disque de Cristal Doré** / 900 Po / **Carte Marine** de Barbe d'Acier

Après l'échange (**Carte Marine** contre **Clé**) On retrouve *Patty* au 1er fort Ruine de la Côte Ouest dans la pièce dont la porte était verrouillée (cf. niveau 16) -> 1 **Assiette en Pierre** (**Sagesse + 4**) / 1 **Coffre verrouillé niv ?** (ok - niveau 27 - **Parchemin ouverture**)

Après l'affrontement (seul ou avec *Patty*) -> Cadavre de *Romanov* : Epée de Maître (Force mini : 30 - Dégats : 35 - 350 Po) / **Carte Marine** de Barbe d'Acier -> Donner la **Carte Marine** à *Patty*)

***** Monastère - Niveau 18 - 27 PA *****

Consommation de 2 **Coiffes de Pixie** : **Dextérité + 2 max.** effet permanent, de 6 **Racines d'Ogre** : **Force + 6 max.** effet permanent et de 5 **Cigues Druidique** : **Energie Vitale + 5 max.** effet permanent.

Pallas : **Mana + 5 - 5 PA** - 50 PO / **Mana + 5 - 5 PA** - 50 Po

Illumar : Achat **Rune de Protection** (+ 20 toutes défenses - **Art des Glyphes II** - **Calligraphie** ok) - 500 Po

Je suis un peu déçu, on ne peut faire de Combo de sorts sur soi même => cumuler Protection et Berseker n'est pas possible. On fera avec ... l'enchaînement des deux, sous condition de Mana, restant possible.

Direction le levant ...

Temple du sud (en bas de la Ferme de *Tilda*)

2 Hommes Lézards -> 1 **Pierre de Téléportation** (d'où que l'on soit, on arrive au Temple du Sud)

Route en Face de l'entrée Ouest de Port Faranga

1 **Couronne du Héro** sur la droite

En prenant sur la droite un peu plus haut (meute de loups) -> 1 Bête Cendreuse -> 1 **Coffre verrouillé niv ?** (**Rune ouverture** - niveau 27) : 1 **Anneau Force + 3**



On aperçoit l'île en contrebas ...

En reprenant la route, 1 **Couronne du Héro** au niveau du carrefour -> Ouest des Panneaux (présence de Phallènes)

En prenant à droite, je retombe sur une maison déjà visitée, celle proche du Marécage (cf. niveau 14), 2 Hommes Lézards -> **Pierre de Téléportation** (d'où que l'on soit, on arrive à la mare de la côte Sud Est - cf. ci dessous).

En remontant, 1 **Couronne du Héro** en surplomb de la maison !

la Forêt autour de la Cabane de Léon

1 **Couronne du Héro** au proche Nord Est de la Cabane de Léon (on voit distinctement la Mare)

Tout au Sud -> 1 Bête Cendreuse

Mare - Jonction routes de la Côte Est et Sud Est

1 **Coffre verrouillé niv 1**

***** Côte Sud Est - Niveau 18 - 17 PA *****

Gnomes gardent passerelle -> 1 **Trousse à Outils**

Gnomes près Fort en ruine -> 1 **Trousse à Outils** - 1 **Couronne de Héro**

Fort -> 1 **Coffre verrouillé niv 1** / 1 **Anneau de Vassal (Sagesse - 10)** sur le cadavre du Seigneur Mort Vivant / **Lit** / 1 **Potion de Magie (Mana + 5 max effet permanent)** / 1 **Coffre verrouillé niv ?** (ok - niveau 28 - Rune Ouverture -> En contrebas, on distingue une plateforme -> Descente en Lévitiation - sortie par Téléportation -> **Rune de Rapidité**)



Vue du haut du Fort en ruine, la plateforme en contrebas ...

******* Côte Est - Niveau 18 - 17 PA *******

Tunnel #1

Gnomes -> 1 **Trousse à Outils** soit la 15ème (500 PE) / 1 **Veine de Minerai d'Or** et 1 **de Fer**

Port Faranga

Donner les 15 **Trousses à Outils** à *Walter* , rapporte de nouveau 500 Pe + 3 **Soies d'Acier**

En commerçant avec les marchands du Quartier, je m'aperçois que *Conrad* vend des **Sachets d'Epices** (après vérification avec ma sauvegarde du 1er grand choix c'était déjà le cas dans le 1er Chapitre -> kelcon bis !)

Achats : *Conrad* -> 9 **Sachets d'Epices** - 45 Po, 8 **Oeufs** - 45 Po et 12 **Oignons** - 120 Po / *Dargel* -> 4 **Viandes Crues** - 20 Po / *Elias* -> 6 **Pains** - 120 Po

Cuisson & Consommation de 9 **Tourtes à la Viande** : **Energie Vitale + 12 max** effet permanent / Ingestion de 1 **Coiffe de Pixie** : **Dextérité + 1 max** effet permanent / 3 **Racines d'Ogre** : **Force + 3 max** effet permanent / 4 **Cigues Druidique** : **Energie Vitale + 4 max** effet permanent

Tunnel #2

Secteur Squelettes et "Patrosmon" -> 1 **Bouclier Druidique** - **Rune d'Invocation de Squelette** (*Art des Glyphes III* - Calligraphie ok) - 1 **Lettre ancienne**

Secteur Goules -> 2 **Veines de Minerai de Fer** et 1 d'Or - 1 **coffre verrouillé niv ?** (ok - niveau 28 - **Rune ouverture** -> 1 **Anneau Art de l'Épée + 1**) / Accès en Lévitation : 1 **coffre verrouillé niv 1** : 1 **Amulette de Protection ctre la Magie** (+ 10 Ctre Magie) - 1 **Veine de Minerai de Fer**

Jusqu'à la passerelle

2 Coffres verrouillés niv 1

Après la passerelle

Gnomes -> 1 **Trousse à Outils** / 1 Bête Cendreuse / 1 **Veine de Minerai de Fer** - 1 **coffre verrouillé niv ?**

Route de droite -> 1 **Couronne de Héro** / Après le 2nd Tunnel : 1 **coffre verrouillé niv 1** / Ogre + Gnomes : 1 **Trousse à Outils** - 1 **coffre verrouillé niv 1** / Gnomes : 1 **Trousse à Outils** - 1 **Veine d'Obsidienne** / 1 **Veine d'Or** en revenant vers le croisement

Fort en ruine -> Gnomes : 1 **Trousse à Outils** / 1 **coffre verrouillé niv ?** (**parchemin ouverture**) / 1 **Assiette en Pierre** (**Sagesse + 4**)

1er Sous Sol du Fort Est

1 **coffre verrouillé niv 1** : 1 **Anneau de Chasse** (**Art de l'Arc + 1**) / **Anneau** a Tirer - Ouvre passage vers la Crypte-> Seigneur Mort Vivant : **Anneau de Vassal** (**Sagesse - 10**); C'était le le dernier a trouver pour **Léon** / **Épée Bâtarde** **Lame de Traître** (Force mini 52 / Dégâts 55 - 700 Po) / **Sarcophage** / 1 **coffre verrouillé niv ?** (**parchemin ouverture**) / **Bibliothèque** (**Sagesse + 3**) / 1 **coffre verrouillé niv 1** : 1 **Morceau de l'Épée Batarde Hurlevent**.

2nd Sous Sol du Fort Est

1er **Anneau** a Tirer - Ouvre porte vers petite pièce / 2nd **Anneau** a Tirer - Ouvre porte vers petite pièce : 1 **coffre verrouillé niv ?** (**parchemin ouverture**) / 3ème **Anneau** a Tirer - Ouvre porte vers petite pièce : 1 **Amulette de Défense ctre la Magie** (+ 10 Ctre Magie) dans un **Coffre** + 1 **coffre verrouillé niv 1**

Grand Salle

Pièce en face en arrivant -> 1 **Assiette en Pierre** (**Sagesse + 4**) / Gnomes : 1 **Trousse à Outils** / **Rune d'Ouverture** (*Art des Glyphes III* - Calligraphie ok) / Ogre **Gyrger** -> **Disque de Cristal Doré** / 4ème **Anneau** a Tirer - ouvre portes 2 petites pièces : 1 **coffre verrouillé niv 1** -> 1 **Anneau Acrobatie + 1** - 1 **Coffre verrouillé niv ?** (**parchemin ouverture**) : 1 **Potion de Santé** (**Energie Vitale + 10 max** effet permanent) - 1 **Coffre verrouillé niv ?** (**parchemin ouverture**). La recette de la **Potion de Magie** (**Mana + 5 max** effet permanent) est dans les parages.

Pour avoir tué l'ogre **Gyrger**, **Henrik** donne 1 **Arc en Corne** (**Dextérité** mini 33 - Dégâts 50 - 600 Po)

***** **Monastère 19 - 27 PA** *****

Juste avant, "libération des démons mentaux" de **Léon** en lui apportant les 6 **Anneaux de Vassal** (500 PE) -> il donnera, outre des Po, 3 **Parchemins**

Pallas : **Mana + 5 - 5 PA** - 50 PO / **Mana + 5 - 5 PA** - 50 Po

Illumar : Achat de 21 **Parchemins vierges** -> 1 050 Po / *Ecritoire* : Rédaction de 9 **Parchemins d'Ouverture**

Ingestion de 4 **Coiffes de Pixie** : **Dextérité + 4 max** effet permanent / 3 **Racines d'Ogre** : **Force + 3 max** effet permanent / 1 **Cigue Druidique** : **Energie Vitale + 4 max** effet permanent / 1 **Potion de Santé (Energie Vitale + 10 max effet permanent)** / 1 **Potion de Dextérité (Dextérité + 5 max effet permanent)** de provenance inconnue (peut être *Henrik* ?) !

******* Côte Est - Niveau 19 - 17 PA *******

Route qui part à main gauche avant la passerelle -> 1 **Couronne de Héro** côté gauche avant la cabane d'*Hendrik*, *Jasmine* et *Lupin*.

Jasmine vend des objets de chasseurs dont 1 **Anneau de Discrétion**- **Tonneau d'eau**

2 Hommes Lézards -> 1 **Pierre de Téléportation** (d'où que l'on soit, on arrive à la cabane d'*Henrik* - Côte Est)

Gnomes -> 1 **Trousse à Outils** / *Cyrus* vend des **Runes** (**Art des Glyphes I et II**) et autres **objets magiques**

Hutte d'*Eldric* et sa réserve : 1 **Coffre verrouillé niv 1** / 1 **Coffre verrouillé niv ?** (+ tard -> nécessite la clé d'*Eldric*) / **Lit**

Rive gauche de la rivière

Gnomes -> **Bâton de Druides** (Force mini 36 - Dégâts Contendant 42 - 400 Po) d'*Eldric* / 1 **Couronne du Héro**

Rive droite de la rivière

Dégager le terrain : Gnomes -> 1 **Trousse à Outils**

Y retourner avec *Lupin* -> 1 Temple protégé par une barrière magique -> <Bouton Gauche> enfoncé) -> Renvoi sur *Cyrus*

Accompagner *Cyrus* jusqu'à la Barrière Magique, il donne : 3 **Parchemins de Dissipation de Champ de Force Magique**

******* Côte Est - Temple - Niveau 20 - 27 PA *******

Ingestion de 3 **Coiffes de Pixie** : **Dextérité + 3 max** effet permanent / 4 **Racines d'Ogre** : **Force + 4 max** effet permanent / 4 **Cigues Druidiques** : **Energie Vitale + 4 max** effet permanent

Utilisation d'un **Parchemins de Dissipation de Champ de Force Magique** pour annihiler la Barrière Magique Rouge

1ère pièce

2 Hommes Lézards - Escalier descendant

Côté Droit

1 Homme Lézard -> 1 Coffre verrouillé niv 1 / 1 Carte du Temple dans un autre Coffre

Côté Gauche

1 Homme Lézard -> Donne sur un passage étroit -> Transformation en Nautille -> Pièce du Couloir Central avec Coffre

Couloir Central

7 ou 8 Hommes Lézards / Les faire remonter par petits groupe jusqu'au haut de l'escalier ou jusqu'à Cyrus qui restera positionné en attente pour nous aider

1 Anneau de Santé (Energie Vitale + 10) dans un Coffre / 1 Coffre verrouillé niv ? (parchemin ouverture)

Accès en Lévitacion sur la Section gauche (Prêtre Mort Vivant) -> 1 Parchemin Inferno (= Pluie de Feu)

Section droite : Treuil a manipuler -> 2 Hommes Lézards -> Anneau a manipuler -> 1 Prêtre Mort Vivant -> 1 Amulette de l'Homme Lézard (10 ctre le Feu et les Lames) - 1 Pierre de Téléportation (d'où que l'on soit, on arrive au temple Nord Est)

Salle du Prêtre / Cellule

1 Coffre verrouillé niv 1 / 1 Levier -> Eldric est dans la cellule équipé d'un Lit / Possibilité de lui donner son Bâton (ou pas) contre 1 Amulette de Pouvoir (Force + 5 - Dextérité + 5)

Champignonnière

1 Assiette en Pierre (Sagesse + 4)

Prison (Couloir près d'où l'on a Lévitité)

2 Hommes Lézards dont 1 Guet -> Clé de la Cellule / 1 Assiette en Pierre (Sagesse + 4)

Libérer l'Ogre Drok (ou pas) / 1 Petit Cristal Anti Magie

Hutte d'Eldrik

Faire ce qu'il faut pour réparer le Disque de Cristal Doré endommagé / Eldrik insiste pour qu'on revienne le voir avant d'ouvrir la porte du Volcan (quête)

***** Monastère - Monde - Niveau 20 - 27 PA *****

Monastère

Pallas : Mana + 5 - 5 PA - 50 PO / Mana + 5 - 5 PA - 50 Po / Ingestion d'1 Cigue Drudique -> Energie Vitale + 1 max effet permanent

Caspar : Achat 10 Crochets - 100 Po / Ecrioire : Rédaction de 5 Parchemins d'Ouverture

Route qui mène le plus au Nord Est depuis la hutte d'Eldric

1 Coffre verrouillé niv ? (parchemin ouverture) / 1 Couronne du Héro (normalement, c'est la 20ème et toute dernière ...)

Après l'avant dernière cascade

Section Gauche -> Gnômes -> 1 **Trousse à Outils**

Section Droite -> 2 Ogres + 1 **Coffre verrouillé niv ?** (**parchemin ouverture**) : **Morceau de l'Epée à 2 Mains la Buveuse d'âme** / 1 **Amulette de Pouvoir** (**Force + 5 - Dextérité + 5**)

3 Ogres (ok cf. niveau 25) ... que j'ai évité en Discrétion -> Nettoyage de la grand grotte (Criquets de Guerre, Scorpions et Brontoks) -> 3 **Veines de Minerai de Fer** et 1 **d'Or** / *Reste des Hommes Lézards, apparemment cette voie souterraine mène à un Château ?*

Hauteur du Temple squatté par les Rebelles

1 Ogre en moins ... il en reste plus que je ne le pensais -> 1/2 tour

Monastère

Pallas : **Mana + 5 - 5 PA** - 50 PO / **Mana + 5 - 5 PA** - 50 Po

Ramener les Disques de Cristal Dorés à *Mendoza* (1 000 PE) puis voir *Ignace* qui donne l'**Amulette de la Sainte Flamme** (+ 10 Défenses Magiques - + 20 Défenses Physiques)

Bibliothèque : Pièce en bas avec une Barrière Magique Rouge, utilisation d'un **parchemin de Dissipation de Champ de Force Magique** -> **Coffre : Recette du Voyageur** / Bibliothèque -> **Sagesse + 3**

Achats, *Fred* : 2 **Vins** - 40 Po / *Abrax* : 20 **Fioles** - 100 Po

Paillasse : Concoction de 7 **Potion du Voyageur** (700 PE)

Un petit point : L'accès aux sous sol du Temple squatté par les Rebelles est barré magiquement (parchemin qvb ne marche pas). Il reste les Ogres (+ des Criquets de Guerre) au dessus du camp rebelles (2 Grottes apparemment), 2 Gardes d'Elite Hommes Lézards devant l'entrée barrée magiquement du Temple des Plaines et la Caverne du Nord Est avec les 3 Ogres devant et des Hommes Lézards dedans (arg).

La quête d'*Eldric* (documents à consulter) peut porter à confusion elle concerne un autre porte que celle du Volcan



Bonus équipement : 2 Anneaux Art du Bâton + 1, Amulette de la Sainte Flamme / Robe de Mage / Casque de Cuir

CHAPITRE III

***** Volcan - Niveau 21 - 17 PA *****

Entrée du Volcan

2 "Combats de masse", avec *Mendoza* et des Guerriers de l'Ordre, à l'entrée du Volcan et devant la porte fermée (sans doute celle qu'*Eldric* mentionnait. Un **Bâton du Bourreau** à récupérer (Force mini 38 - Dégât Tranchants 46 - 300 Po) -> il y en aura plusieurs à récupérer dans ce Chapitre ...

2 **Assiettes de Pierre** (**Sagesse + 4**) dans le Secteur Gauche, 1 dans la descente et 1 à l'ouest (2 Goules et 1 Scorpion)

Secteur à Droite

Il faut se transformer en Nautille lorsqu'on atteint l'emplacement, ou justement, il y en a 2. On arrive dans une pièce avec 2 Goules et 1 **Anneau** manipulable ?

On remonte + loin, on saute par dessus une plaque -> 2 Hommes Lézards, on saute une 2nde **plaque** et on se laisse tomber en marchant sur une 3ème -> 2 Brontoks

Un escalier nous amène à une pièce gardée par 2 Guerriers Hommes Lézards -> 1 Assiette en Pierre (Sagesse + 4) / Un Bouton et un Treuil a actionner

Ma Sagesse a dépassée 150 ... je vais au Monastère en téléportation

Des hommes Lézards l'ont attaqués, il y a 4 quêtes a effectuer, s'adresser en premier lieu à Ignace.

On trouve la Clé du Cellier sur le corps de Fred (du Vin a récupérer)

Niveau 22 - 27 PA

Ignace : Art des Glyphes III - 5 PA (il y a un bug dans les dialogues, demander le III puis le IV pour avoir le III ...)

Vitus : Art du Bâton + 1 - 10 PA - 600 Po

Avant de retourner au Volcan, Je fais un tour pour commercer avec les Marchands

Konrad : Achat de 3 Sachets d'Epices - 15 Po / Costa : 11 Crochets - 110 Po / Leonardo : 27 Fioles - 135 Po + 24 Vins - 480 Po / Cuisson au Fourneau et Consommation de 3 Tourtes à la Viande -> Energie Vitale + 6 max effet permanent / Concoction sur Paillasse de 10 Potions de Soins Majeures et 10 Potions de Mana Majeure / Pas de nouvelles Runes intéressantes a acquérir ...

Retour au Volcan

Malgré le Treuil, La porte n'est toujours pas ouverte (faux : En fait, la porte est ouverte mais il y a un Piège ...), Mendoza nous renvoie au Sud rejoindre Rufus (non trouvé ?)

Secteur à Gauche bis

Du côté gauche, on peut arriver en Lévitiation à même hauteur qu'était le 1er Treuil sauf qu'il y a 4 Hommes Lézards costauds (j'en ai descendu 2 à l'Arc).

Entre la 1ère Porte et le 1er Pont Levis

Retour devant la porte et désactivation du piège en Télékinésie sur un Levier.

2 Assiettes en Pierre (Sagesse + 4) / Il y a 4 Colonnes a consulter (1 avant la porte et 2 après) / 1 Autel ? / 1 Amulette de Pouvoir (Force + 5 - Dextérité + 5)

Téléportation vers la Côte Est (pour rendre compte à Eldric) -> Les chasseurs sont attaqués -> Jasmine, Henrik & Lupin décèdent / 1 Carte a récupérer / Coffre verrouillé niv 1 : 1 Scie à Corne

Apparemment, c'était trop pour aller voir Eldric, retour au Volcan -> Lévitiation pour arriver au (ou Télékinésie sur le) Treuil du 1er Pont Levis / 1 Veine d'Obsidienne

Je retourne voir Mendoza (apparemment ce n'est pas le bon Pont Levis) Discussion avec Mendoza -> Vicente casse un mur -> Mendoza donne Buste Ancien pour l' Autel -> 5ème Colonne a consulter

Téléportation vers la Côte Est (pour rendre compte à Eldric) : C'est bon cette fois ci ... il acquiesce pour que l'on entre dans la Forteresse du Volcan

Niveau 23 - 22 PA

Abrax : Mana + 5 - 5 PA - 50 Po / Mana + 5 - 5 PA - 50 Po

"Caverne" des Hommes Lézards

Avant d'entrer dans la Forteresse, je vais voir de l'autre côté du 1er Pont Levis (celui qui ne serait pas le bon). Sur la gauche, Il y a une sorte de Caverne avec des Hommes Lézards -> 1/2 tour c'est chaud / je prend de l'autre côté et tombe sur *Brent*, retrouve *Jorgansen* en suivant les gros champignons derrière *Brent* -> 1 **Veine d'Obsidienne** et on arrive au "Marais" Sous Terrain (1 Goule) / 1 **Epée Runique** (Bâtarde - Force mini 60 - Dégâts 64 - 1 000 Po) / En Remontant derrière *Jorgansen* -> 1 **Veine d'Obsidienne**, Manifestement, on retrouve la Caverne, il va falloir les affronter (en plusieurs fois)

J'ai la possibilité, et je ne m'en prive pas, d'invoquer 'Fred', un Squelette pour m'aider dans les combats. Ne pas oublier que l'on peut aussi se téléporter durant un affrontement ...

2 Coffre verrouillé niv ? (**parchemin ouverture**) / 1 **Amulette du guerrier** (Défense + 8 ctre Lames et Impacts - Force + 8) / 1 **Potion de Santé** (**Energie Vitale + 10 max** effet permanent) / 1 (ou 2 ?) **Assiette(s) en Pierre** (**Sagesse + 4**)

Je pensais, selon les dialogues de *Brent*, qu'il y avait un passage secret, depuis cette zone, vers la Forteresse (si c'est bien le cas, je ne l'ai pas trouvé ...) ?

Ingestion de la **Potion de Santé** (**Energie Vitale + 10 max** effet permanent) et d'1 Cigue Druidique : **Energie Vitale + 1 max** effet permanent

la Forteresse - Niveau 0

Ecritoire (Monastère) -> Rédaction de 7 **Parchemins de Transformation en Nautille**

Vicente n'a put faire qu'un petit passage -> transformation en Nautille -> 1ère Crypte : 1 **Assiette en Pierre** (**Sagesse + 4**)

Plusieurs espèces de monstres sont présentes ainsi que des **Autels** et une **Serrure** / 1 **Clé** est trouvée sur le corps d'un Veilleur, elle est à insérer dans la **Serrure**



Ursegor ...et mon ami Fred !

la Forteresse - Niveau - 1

1 Assiette en Pierre (**Sagesse + 4**) / 1 *Sarcophage* (+ tard)

l'esprit d'*Ursegor* propose un Deal, lui rendre son corps contre son aide a vaincre les Titans (on en apprend plus sur la Saint Flamme -> Titan de Feu). Pour cela, il donne un **Buste d'Homme Léopard** qui permet d'ouvrir les cellules de ses sevrteur auxquels ont doit prendre les **Fragments d'âmes**.

la Forteresse - Niveau 0

Le **Buste d'Homme Léopard** est a placer sur les **Autels**. Le 1er est en face de la Crypte d'arrivée -> Zel Zeret / le 2nd n'est pas bien loin, dans un recoin avec un petit escalier -> Zal Zarat : **Epée de Titan** (Bâtarde Force mini 75 - Dégât 80 - 1 200 Po)

la Forteresse - Niveau + 1

1 Assiette en Pierre (**Sagesse + 4**) / 1 Amulette du Sorcier (**Mana + 30 - Défense contre le Feu, le Givre et la Magie + 5**) / le **Treuil** -> Ouvre le 2nd Pont Levis (*Mendoza* et consorts arrivent) - 1 000 PE

la Forteresse - Niveau 0

le 3ème **Autel** est aussi proche des autres (recoin avec Escalier descendant) -> Zul ultur

Niveau 24 - 22

Abrax : **Mana + 5 - 5 PA** / **Mana + 5 - 5 PA**

la Forteresse - Niveau - 1

Libérer *Ursegor* en lui amenant les 3 **Fragments d'âmes** - 1 000 PE / **Sarcophage** -> **Crâne d'Ursegor** ...

la Forteresse - Niveau 0 - la Porte d'Or

Placer les Crânes de la façon suivant (Gauche -> Droite) : Bête - Prêtre - Guerrier - Ursegor -> 1 000 PE

CHAPITRE IV

Ursegor nous invite a rechercher ses anciens équipements de Seigneur des Titans dissimulés dans les tombeaux des Prêtres Sauriens sans préciser leurs localisations respectives

la Forteresse - Niveau - 1

Récupération du **Glyphe** (**Rune de Destruction de Barrière Magique** - **Art des Glyphes II** - **Calligraphie** ok) qui permettra d'ouvrir les Tombeaux des Prêtres Sauriens protégés par des Barrières Magiques, dans le *Sarcophage*

Ignace -> Elève le Héro au rang de Maître et remet l'Armure : **Robe de Mage Renforcée** - 1 000 PE / Il renvoi le Héro vers *Don Esteban* et *Carlos*



"ça" ... ça fait plaisir d'autant plus que Les 4 autres Maîtres présents ont quelques cadeaux pour leur nouveau collègue <[:o)

Je fais un tour de tous les marchands avant de continuer ...

Achats : Caspar -> 7 Crochets - 70 Po / Alvaro : Bouclier 'sans nom' (+ 10 Toutes Défenses) - 1 000 Po / Konrad : 3 Sachets d'Epices - 15 Po / Doug -> Rachat de 2 Sacoques - 10 Po (2 * 25 Po dans les bourses que j'avais vendue à tort en début de partie) - Il vend l' Arc de Guerre (Dextérité mini 70 - Dégâts 70 - 1 000 Po) / Obel -> 5 Saugerèves - 50 Po (j'en refille 10 à Rhobart) / Flavio : Arc long - 350 Po

Karlsen -> Achat d'un Sceptre de Titan (Contondant - Force mini 70 - Dégâts 80 - 2 000 Po)

Feu : Préparation de 7 ou 8 plats qui tiennent le corps (type Ragoûts - Civets) et grillades de 62 Viandes Crues / Fourneau : Cuisson de 3 Tourtes à la viande aussitôt avalées -> Energie Vitale + 6 max. effet permanent

Informations

Doug vend l'Arc de Guerre (Dextérité mini 70 - Dégâts 70 - 1 000 Po)

Outre les Epées, Oscar le Forgeron vend des armes de type Haches (jusqu'à présent je n'ai rien trouvé qui pourrait être intéressant, hors commerce, pour ce type de matériel -> Aucune Hache Unique par ex.). Son meilleur équipement à l'instant T est un Marteau de Guerre (Arme à 2 Mains, Force mini 80 - Dégâts : 96 - 1 800 Po)



Bonus équipement : Anneau Art du Bâton + 1, Anneau Mana + 20, Amulette de la Sainte Flamme / Robe de Mage Renforcée / Casque de Cuir

Je suis sur une base de 125 en Mana et j'ai la possibilité de faire 14 Potions de Magie (mana + 5 max. effet permanent) + 3 Dans le sac à Dos, je ne sais encore à quel moment je devrais stopper (de moi même ou obligatoirement) les apprentissages pour cet attribut et boire les potions ... cruel dilemne !

Carlos donne 3 **Parchemins de Berseker** et Don Esteban 1 **Potion de Force** (Force + 5 max effet permanent), aucun des deux ne donnent la localisation des Tombeaux. Cormac donne un **Parchemin de Protection Magique**. Rendre compte à Ignace.

Ingestion de la **Potion de Force** : **Force + 5 max** effet permanent et, ce que j'avais totalement oublié (cf. niveau 20), des 7 **Potion du Voyageur** (700 PE)

******* le Tombeau du Temple du Camp des Rebelles - Niveau 24 - 12 PA *******

Après avoir détruit la Barrière Magique Bleue avec la **Rune de Destruction de Barrière Magique** d'Ursegor, on arrive dans une Grand Salle avec 2 **Autels** - 1 **Assiette en Pierre** (**Sagesse + 4**)

En surplomb et en Escaladant, à gauche quand on est face aux Autels, on trouve une **Amulette de Chasse** (**Dextérité + 10** - **Défense ctre les Projectiles + 10**) et 1 **Assiette en Pierre** (**Sagesse + 4**) / 2 **Murs** 'fragiles' sont à casser avec la **Pioche** (s'avancer vers eux avec <Bouton Gauche> enfoncé) / 1 **Bouton** derrière l'un des 2 **Murs** en ouvre un 3ème / Passer sur les 2 plaques de gauche, quand les piques sont enfoncées dans le sol, puis Léviter jusqu'au fond de la pièce / Ouvrir le **Sarcophage** et prendre le **Buste de Mage Homme Léopard** sur les ossements du Guerrier Squelette / Baisser le **Lévier** et revenir quand toutes les piques sont enfoncées.

Toujours en surplomb mais à droite en Lévitant -> / 2 **Murs** 'fragiles' sont à casser avec la **Pioche** (s'avancer vers eux avec <Bouton Gauche> enfoncé) / 1 **Bouton** derrière l'un des 2 **Murs** en ouvre un 3ème / 5 **Sarcophages** -> L'un d'entre eux contient 1 **Buste de Mage Homme Léopard** et un autre une **Hache de Titan** (Arme à 2 Mains - Force mini 100 - Dégâts 120 - 3 500 Po)

Placer les 2 **Bustes de Mage Homme Léopard** sur les **Autels** ... Faire venir un des deux 'Bêtes' de la 2nde Salle, dans la 1ère, et la tuer / le Seigneur Mort Vivant est immunisé aux Dégâts Physiques ... Retourner dans la 2nde Salle et faire en sorte que le Seigneur Mort Vivant soit entre le Héro, le puits central et un des 3 **Boutons** ... quand il s'avance vers le Héro activer le **Bouton** choisi (le puits va s'enflammer et le brûler) soit par une Flèche soit par Télékinésie. Reste à tracter la seconde 'Bête' / On ramasse le 1er des 5 objets sur les ossements du Seigneur Mort Vivant.



Marteau du Seigneur des Titans ... en voilà une sacrée Arme (attention : elle ne peut être utilisée qu'avec

l'Armure d'Ursegor) !

Parler à *Fincher* et à *Cormac* ...

Karlsten : Achat d'un **Heaume des Combattants de l'Ordre** (Défenses + 5 ctre Impacts et Lames - + 10 Ctre Projectiles) - 250 Po / Tant que j'y pense, je lui Rachète 1 **Anneau Art de la Hache + 1** - 200 Po (ça pourra éventuellement servir ctre le Titan)

******* le Temple des Plaines - Niveau 24 - 12 PA *******

Commencer par aller voir *Séverin* à la Ferme de *Tilda* (Attaque d'Hommes Lézards puis discussion sur son **Disque de Cristal Doré** retrouvé et le Gyrger).

Niveau 25 - 22 PA

Abrax : **Mana + 5 - 5 PA** - 50 Po / **Mana + 5 - 5 PA** - 50 Po

D'autres Hommes Lézards, en sus des 2 qui restaient (cf. niveau 16) sont présents dès l'extérieur du Temple des Plaines dont 1 Meneur -> M'est d'avis que si on trouve les 3 autres alors, on aura les emplacements des 3 autres Tombeaux ... a confirmer)

A postériori, la dernière phrase est fausse !

Tuer les 2 Guerriers d'Elite stationnés devant la Barrière Magique (ceux "trop forts" au niveau 16) / Ne pas toucher au Levier

Chemin Face à la Barrière Magique Bleue

1 Bête Cendreuse / On saute pour passer de l'autre côté / Escalade / 1 Prêtre Homme Lézard

Utilisation du dernier **parcemin de Dissipation de Champ de Force Magique** sur la Barrière Magique Rouge qui barre l'entrée de la Crypte -> 1 **Potion du Voyageur** (100 PE) et 1 **Potion de Santé (Energie Vitale + 10 max** effet permanent) ... / **Sarcophage**

Le Tombeau

Détruire la Barrière Magique Bleue avec la **Rune de Destruction de Barrière Magique** d'*Ursegor*.

Casser le **Mur** en bas de l'escalier avec la **Pioche**. / 1 **Assiette en Pierre (Sagesse + 4)** et 1 **Autel** dans la pièce

le **Buste de Prêtre** qui va sur l'**Autel** est au dessus du passage par où l'on est arrivé -> Télékinésie

Dans le **Sarcophage** -> 1 **Bâton de Titan** (Force mini 60 - Dégâts 70 - 1 500 Po) et 1 **Pièce d'Armure** (d'*Ursegor*)

******* Caverne sous le Volcan au NE du Camp Rebelle - Niveau 25 - 12 PA *******

Extérieurs

Il y a une cavité avec 2 Ogres derrière le Camp Rebelle (fin du chemin nord qui arrive du Cimetière de la Côte Ouest) / Devant l'entrée de la Caverne, le dernier Ogre du secteur et les Criquets de Guerre sont liquidés

Début de la Caverne

Côté Gauche -> 1 Dépôt d'Obsidienne et 1 Cadavre avec la Carte du secteur

On retrouve Brogbar qui, sans surprise, défie le Héro / Un petite Lévitacion pour arriver en face / 1 Dépôt d'Obsidienne à Droite

1ère Grande Cavité #1

Elle est peuplée d'Animaux ... 1 Coffre verrouillé niv ? (parchemin ouverture) près des Scorpions

2nde Grande Cavité

Dés le début, on récupère une Pierre de Téléportation (d'où que l'on soit, on arrive à l'Est de la Caverne du Volcan) sur le corps d'un Homme Léopard / 1 Coffre verrouillé niv 1 / 1 Veine de Minerai de Fer / Au niveau de la sortie, on retrouve les 3 Ogres de la Côte Est évités au niveau 20 (le reste a donc déjà été, en grande partie, nettoyé).

la Barrière Magique Bleue est annihilée avec la Rune de Destruction de Barrière Magique d'Ursegor

2nde Grande Cavité - le Complexe

Le pilier central (Marge) de la 1ère Salle permet d'obtenir la Carte du Complexe / 2 Autels

Monter l'escalier de droite / Baisser le Levier / Marcher sur la Plaque -> on tombe dans une grotte / 1 Anneau de Dextérité (Dextérité + 5) sur le corps du Guerrier Homme Léopard / 1 Dépôt d'Obsidienne

Un escalier montant à droite / Le Chemin de Gauche nous mène en surplomb de la Salle (côté de l'escalier) / un Mur 'fragile' a faire tomber avec la Pioche -> 2 Gardes d'Elite / Sur Main Gauche -> Baisser le Levier grâce à la Télékinésie -> On arrive à une Bête Morte Vivante - 1 Sarcophage - 1 Assiette en Pierre (Sagesse + 4) / Là où il y a la Lave, passer en face en Lévitacion -> Bête Morte Vivante de nouveau / A gauche, 1 Levier nous permet de revenir dans la 1ère Pièce / Revenir au niveau de la Lave -> Passer sous d'un forme d'un Nautilo dans le passage étroit (parchemin de Transformation en Nautilo) - Eliminer le Garde d'Elite - Prendre le Buste - 1 Anneau Art de Hache + 1 dans le Sarcophage - Baisser le levier et retourner à la Salle.

Retour au surplomb de la Salle du côté de l'escalier montant. Au bout, il y a un passage étroit -> Transformation en Nautilo (Parchemin) -> 2 Sarcophages / Redescendre dans la grotte / Monter l'Escalier de Droite / Baisser le Levier / A droite : 2 Gardes d'Elite / A droite : 1 Anneau a tirer (désactive le piège sous la plaque) -> on arrive devant là où on était tombé avec le Buste a récupérer au fond (en sautant la plaque).

1/2 tour et retour au haut de l'escalier montant de la grotte, tjrs à droite -> les 2 Sarcophages (avec le passage étroit non emprunté) : 1 Anneau de Santé (Energie Vitale + 10) / Nouvelle pièce avec un puit à Gauche -> Télékinésie sur le Levier / Aller vers le Levier et le lever -> Cela ouvre la grille donnant accès à 1 Sarcophage -> 1 Assiette en Pierre (Sagesse + 4) / Rebaïsser le Levier pour repasser le Puit.

Retour au haut de l'escalier montant de la grotte; Cette fois ci à Gauche soit en face -> 1 Sarcophage

Redescendre et Positionner les Bustes sur les Autels de la Salle et prendre le Bouclier du Seigneur des Titans (+ 12 toutes Défenses) - 1 000 PE



1ère Grande Cavité #2

Suivre la carte pour arriver là où était une Bête (Cendreuse ou MV)

Obligatoire si aucun moyen de Lévitiation -> Manipuler le **Treuil** par Télékinésie -> Abaisse un Pont Levis -> Récupérer un **Parchemin de Lévitiation** dans le **Coffre**

Lévirer jusqu'en face en bas -> Effacer la Barrière Magique Bleue avec la **Rune de Destruction de Barrière Magique** d'Ursegor

Attention, il y a une plaque avec un piège à base de Piques juste après ... liquider les 3 Gardes d'Elite présents dans la Salle avec 2 **Autels** / 1 **Coffre verrouillé niv 1** / Aller dans la pièce à gauche et prendre l' **Assiette en Pierre (Sagesse + 3)**, revenir dans la Salle et attraper le **Buste d'un Roi** en Télékinésie (si on le prend à la main, la grille se referme, il faut alors le reposer pour pouvoir ressortir)

Je suis à 200 en Sagesse (niveau 26 - 22 PA), passage au Monastère obligatoire

Ignace : **Art des Glyphes IV - 5 PA**

Abrax : **Mana + 5 - 5 PA** - 50 Po / **Mana + 5 - 5 PA** - 50 Po / **Mana + 5 - 5 PA** - 50 Po / **Mana + 1 - 1 PA** - 10 Po / **Mana + 1 - 1 PA** - 10 Po

Achats -> *Illumar* : 30 **Parchemins vierges** - 1 500 Po / *Cyrus* : **Rune de Télékinésie** (**Art des Glyphes I - Calligraphie** ok) - 500 Po

Rédaction de 5 **Parchemins de Lévitation**, 3 de **Télékinésie** et 8 d'**Inferno**

n.b. : je ne sais où et comment j'ai eut la **Rune Inferno** (**Art des Glyphes IV**) ?

Consommation d'une Cigue Druidique -> **Energie Vitale + 1 max** effet permanent

1ère Grande Cavit   #3

Emprunter le couloir de gauche dans la Salle -> **Mur** fragile a casser avec sa **Pioche** -> Liquider les 2 Scorpions -> Prendre le chemin au fond -> Trucider les 2 B  tes Cendreuse -> 1 **Coffre verrouill   niv ?** (**parchemin ouverture**)

Dans la pi  ce pr  c  dente, se transformer en Nautile (**parchemin de transformation en Nautile**) et rejoindre la pi  ce ou se trouve *Morates* -> le tuer et prendre le 2nd **Buste d'un Roi** sur son cadavre

Ressortir vers la Salle -> 1  re solution : comme on est venu / 2nde solution : Placer un **Buste d'un Roi** sur l'**Autel**, sortir vers la Salle et le reprendre gr  ce    un **Parchemin (ou un Rune de) de T  l  kin  sie**

Placer les 2 **Bustes d'un Roi** sur les 2 **Autels** et affronter les 2 Pr  tres Morts Vivants. Sur l'un d'eux, on r  cup  re une **Pierre de T  l  portation** (d'o   que l'on soit, on arrive    l'Ouest de la Caverne du Volcan) / 1 Assiette en Pierre et le **Heaume du Seigneur des Titans** / *Il y a une grille scell  e au bout d'un escalier montant dans cette pi  ce avec au moins 1 homme l  zard dans la pi  ce suivante*

Il reste 1   l  ment des   quipements du Seigneur des Titans    trouver ... ce qui m'inqui  te, c'est que ma **Sagesse** est bloqu  e    200 (la derni  re **Assiette de Pierre** ne m'a apport   aucun bonus ... est ce pareil pour les autres attributs comme la **Force**, la **Dext  rit  ** ou la **Mana** (j'ai peut   tre bien fait de ne pas avoir encore concocter les 15 **potions de Mana**    effet permanent ...) ?

***** C  te Ouest - Niveau 26 - 0 PA *****

En cherchant les 3 autres Meneurs, je retrouve *Patty* au d  but de la C  te Ouest qui est envahie par les Hommes L  zards, objectif : la Cascade (mais laquelle ?)

1 nouveau **Coffre verrouill   niv ?** (**parchemin ouverture**) avant le 1er Fort en ruine et 1 nouveau **Coffre verrouill   niv ?** (**parchemin ouverture**) apr  s

Il y avait bien 1 Meneur juste avant la rivi  re et, comme l'indique *Patty*, le dernier Tombeau est au dessus de la cascade

Enorme coup de chance ... reste quand m  me 2 Meneurs "ailleurs" (qu  te cach  e -> non obligatoire) et 2 Pierres de T  l  portation (qu  te du Journal)

Monast  re Niveau 27 - 10 PA

Abrax : **Mana + 5 - 5 PA** - 50 Po / **Mana + 5 - 5 PA** - 50 Po / *Ecritoire* : R  daction de 6 **Parchemins d'Ouverture**

Concoction de 15 **Potions de Magie** (**Mana + 5 max** effet permanent) et ingestion des 18 **Potions de Magie**

(18 * **Mana + 5 max** effet permanent)

C'est bon, on peut dépasser 200 pour la Mana, je suis à 252 de base !

******* Volcan - Secteur à Gauche - Niveau 27 - 0 PA *******

Je vais finir le travail dans ce secteur (cf. niveau 21) ou l'on doit arriver en Lévitacion / Je tombe sur le cadavre de *Rufus* (**Amulette + 10 Ctre Projectiles** / **Livre** 'Sagesse au Combat' que l'on connaît ...) et trouve 1 **Buste Ancien** sur le cadavre d'un Guet (Homme Léopard)

1 **Levier** à droite désactive le Puit à Gauche / 1 **Mur** fragile a casser avec la **Pioche** / 1 2nd Puit a Désactiver avec le Levier dans le passage qui le contourne à Droite / 1 **Buste Ancien** sur le cadavre d'un Guet (Homme Léopard) / Placer les 2 **Bustes Anciens** sur les 2 **Autels** / On arrive dans une pièce avec un **Treuil** -> la porte étant déjà ouverte, ça ne change rien ...

Ce qui est Bizarre, c'est que la quête 'Ouvrir la grande porte' est toujours active malgré cet état de fait ?

******* A la recherche des 2 autres Meneurs (Chefs Hommes Léopards) - Niveau 27 - 0 PA *******

Côte sud Est : Nada

Côte Est : *Eldric* donne des **parchemins** et demande qu'on le revoie quand on aura tous les **éléments des équipements de Seigneur des Titans** d'*Ursegor* / Il y a "du monde" au niveau du Temple rive droite de la rivière (cf. niveau 19) / 1 **Clé** sur le corps d'un Guet -> **Serrure** ouvre la porte de la Cellule où l'ogre *Drok* est "encore" enfermé (on peut constater, en venant, qu'il a tué quelques chasseurs avant de se faire de nouveau capturé !) / 1 **Assiette en Pierre** (**Sagesse + ?**) / 1 **Dépôt d'Obsidienne** / 1 **Assiette en Pierre** (**Sagesse + ?**) dans 1 pièce avec 1 Brontok / On rejoint *Jorgansen* (Marais du Volcan) !

Zone centre en passant par la grotte derrière la Ferme de Tristan jusqu'au Temple et les Marécages -> Reun sauf 1 **Potion de Santé** (**Energie Vitale + 10 max** effet permanent) dans 1 **Coffre** (cf. niveau 14 - celui de l'Ouest) - Vers chez *Léon* -> juste 2 Sangliers

Début de la route de Port Faranga Ouest -> Présence d'Hommes Léopards dont le Meneurs / D'autres Hommes Léopards jusqu'à la Plage (3 Espions au niveau du passage secret)

Route de Port Faranga Est -> "Ils" y sont et ce, juste au niveau du carrefour face à la Porte -> Le dernier Meneur est passé à trépas -> Aller voir *Carlos* ...

J'ai ouvert quelques coffres ou Portes de niveaux > 1 lorsque je suis passé proche et que j'y ai pensé (noté à chaque fois à l'endroit de leur 1ère découverte dans le document)

******* Cascade Ouest - le dernier équipement d'Ursegor - Niveau 27 - 0 PA *******

Le début de la galerie est peuplé de Goules et d'animaux ... je passe Niveau 28 -> *Vitus* : **Art du Bâton + 1** - 700 Po

Au bout de la Galerie, on tombe sur une corniche d'où on aperçoit, en contre bas, l'entrée de cette

dernière (on peut y descendre en Lévitant ...)

En revenant sur ses pas, escalader là ou c'est possible sur la droite -> Salle ou se trouvent une Barrière Magique Bleue, 1 **Dépôt d'Obsidienne** et 1 **Epée de Berseker** (Arme à 2 Mains - Force mini 80 - Dégâts 80 - 1 500 Po) plantée entre 2 dalles en pierre, 1 **Assiette en Pierre** (**Sagesse + ?**)

Disloquer la Barrière Magique Bleue avec la **Rune de Destruction de Barrière Magique** d'*Ursegor*

On peut se laisser tomber au niveau de l'Escalier fracturé, le chemin est bloqué par une grille fermée ... Remonter en haut du bas de l'escalier ... de là, on peut user d'**Armes à Distance** (Physiques ou Magiques) pour déglagner 1 ou 2 Hommes Lézards ... passer la Plaque piégée avec des Piques soit en Sautant ou en Lévitant ou bien encore sous la forme d'un Nautille ...

1ère Salle

l'**Anneau** juste à droite désactive la Plaque que l'on vient de traverser

le **Levier** de Droite ouvre le mur à côté -> **Assiette en Pierre** (**Sagesse + ?**) et celui de Gauche en lève un autre qui donne sur une section en surplomb de la Lave (en face, en contre bas, une autre partie du complexe)

Un autre plaque au beau milieu de la pièce nous fait tomber, si on y va franco, dans une pièce en dessous où il y a 3 Guerriers Morts Vivants. Le truc est d'avancer un petit peu, la plaque s'ouvre mais on ne tombe pas. De là, on peut liquider au moins 1 des 3 ennemis (boule de feu / inferno / Arc ou Arbalète) et se taper ensuite les 2 autres en envoyant d'abord *Fred*.

Un **levier** ouvre la Grille qui était fermée (celle de l'escalier fracturée) / 2 **Sarcophages**

Salle des Brontoks

Un Pilier rotatif (**Marge**) nous fourni la carte du complexe

1 **Mur** fragile a casser avec la **Pioche** ouvre la pièce du milieu équipée d'un **Bouton**

Appuyer une 1ère fois sur le **Bouton** -> lève le mur de Gauche -> donne sur un emplacement de réception d'un Pont Levis Pour l'instant, on ne peut pas traverser.

Appuyer une 2nde fois sur le **Bouton** -> Lève le mur de Droite ... Allons y gaiement !

1ère à gauche donne sur une caverne "vide" / Tout droit -> Actionner le **Treuil** / Revenir au **Bouton** de la Salle des Brontoks et appuyer 2 fois pour lever le mur de gauche -> le Pont levis n'est pas baissé (arg)

Appuyer de nouveau 2 fois sur le **Bouton** et aller au 4ème mur (celui est en face des 3 autres qui s'est donc levé) / Passer en Lévitation ou sous la forme d'un Nautille ((**parchemin** ou **Rune**)) la longue plaque piégée avec des Piques - Baisser le **Levier** (annihile ce piège) / 1 nouveau **Coffre verrouillé niv ?** (**parchemin ouverture**) / Manipuler le **Treuil** -> il lève un des grands murs de la Salle des Brontoks -> ne reste qu'une grande grille avec visiblement des monstres animaux derrière (ces 2 **Treuil**s n'ont donc rien à voir avec le Pont Levis, il n'a pas bougé d'un pouce, mais a lever les 2 grands murs qui encadrent la grande grille)

Patty -> Achat de 2 **Potions de Régénération** - 100 Po

Retour à la 1ère Salle

En face d'où l'on est arrivé la 1ère fois, passé le 1er bloc de Pierre qui tombe, à pied juste après qu'il se lève / Utiliser la Télékinésie (**parchemin** ou **Rune**) pour manipuler le **Levier** situé à gauche (quand le 2nd bloc de Pierre est levé) / Combattre les 2 ennemis présents / **2 Sarcophages** / 1 **Coffre verrouillé niv ?** (**parchemin ouverture**)



A l'instant T, nous sommes "ici" (on distingue bien, dans la Salle des Brontoks, le Mur fragile et les 3 autres coulissants en Marron foncé et la grande grille en Vert)

On peut user d'**Armes a Distance** (Physiques ou Magiques) pour dégingluer les 2 Guerriers Morts Vivants suivants / 1 Bête Morte Vivante et 1 **Coffre verrouillé niveau ?** (**parchemin ouverture**) dans la prochaine pièce / on arrive à une petite grille fermée

"En face"

Retour là où l'on est tombé volontairement / Long saut en face (s'équiper comme toujours d'un Anneau d'Acrobatie - on ne peut Lévirer -> c'est une zone d'Anti Magie) -> 1 **Coffre verrouillé niv ?** / 1 **Bouton** ouvre la petite grille fermée -> on arrive là où on était précédemment

"Secteur du Pont Levis"

Aller à droite en sautant quand on est face au Pont Levis levé -> il y a une nouvelle petite grille baissée -> Toucher le **Bouton** sur le Mur avec une Flèche (zone Anti Magie) -> la petite grille s'ouvre -> 1 **Coffre verrouillé niveau ?** (**parchemin ouverture**)

Se repositionner face au Pont Levis et aller à gauche en sautant sur le piton rocheux et ressauter immédiatement sur le rebord près d'une autre petite grille fermée / En prenant l'escalier montant à gauche, on manipule un 3ème **Treuil**, puis un **Levier** et on se retrouve dans le couloir qui mène au Pont Levis

1 Assiette en Pierre (Sagesse + ?) supplémentaire est a trouvée (je n'ai pas noté l'emplacement exact).

Retour à la Salle des Brontoks

-> La grande grille étant levée, reste a affronter 2 Bêtes Mortes Vivantes



Dans le **Coffre** au fond on trouve les derniers éléments recherchés (1 000 + 5 000 PE) dont l'Arbalète de Titan (Force mini 90 - Dégâts 125 - 1 500 Po)

un **Mur** fragile a abattre avec la **Pioche**, nous amène à un **Lever** qui ouvre le Mur donnant sur la pièce avec les 2 **Sarcophages**

"Secteur du Pont Levis"

Revenir au rebord doté de la dernière petite grille fermée près du Pont Levis / Sauter en face / Aller jusqu'a 4ème **Treuil** de la zone et le manipuler -> le Pont Levis se baisse (ça nous fait une belle jambe) / retourner sur ses pas et tirer sur le 1er **Anneau** -> la dernière petite grille se lève -> **Sarcophage**

A priori, c'est dans la galerie ou le complexe, et plutôt au début, que j'ai obtenu la **Rune de Transformation en Bête Cendreuse** (**Art des Glyphes IV** - a confirmer)

***** Monde - Côte Est - Niveau 28 - 0 PA *****

Retourner voir **Patty** / **Paillasse** -> Concoction de 5 **Potions de Mana Majeure** et d'1 **Potion du Voyageur** (100 PE) / Ingestion d'1 **Cigue Druidique** (**Energie Vitale + 1 max** effet permanent) / **Ecritoire** : Rédaction de 3 Parchemins Inferno / **Abrax** : Achat de la **recette de la Potion de Mana Standard**

Côte Est -> **Eldric** assemble magiquement les 2 morceaux de l' **Armure de Titan**



le héro peut désormais s'équiper de tous les autres éléments du set 'Seigneur des Titans' ...

***** Niveau 28 - 0 PA *****

Monde

Je me met en quête des 2 Pierres de Téléportation qui me manque ... et n'en trouve qu'une seule !

1 **Pierre de Téléportation** (d'où que l'on soit, on arrive au temple en ruine du Sud Ouest) sur le corps d'un Homme Lézard en bas de chez *Neil*

Volcan

Combat ctre *Mendoza* : 1 **Bâton double lame** (Force mini 50 - Dégâts Tranchants 58 - 1 000 Po) - 1 **Anneau de Pouvoir** (Dextérité + 3 - Force + 3) - **Prunelle** (Défenses + 5 ctre Impacts et Lames & + 10 Ctre Projectiles)
-> Permet de voir l'invisible - le **Crâne d'Ursegor**

La quête 'ouvrir la grande porte' est en Echec ?

Vitus : **Mana + 5 - 50 Po / Mana + 5 - 50 Po**

Retour devant la porte qui mène au Titan de Feu -> Placement du **Crâne d'Ursegor** sur son **Autel**

J'ai abandonné pour le dernier combat qui s'apparente plus à un jeu d'arcane qu'autre chose (idem qu'avec Two Worlds II Epic Edition) -> Mon manque d'habilité en "Clavier - Souris" me pénalise lourdement -> Ce n'est pas bien grave ... si le jeu s'arrête bien là (sic) !



Bonus équipement : Anneaux Mana + 20 & + 10, Amulette de la Sainte Flamme / Armure et heaume de Seigneur des Titans

REMARQUES

L'Épée en Or -> Donnée trop tôt à Don Esteban / Bâton Lame - Coffre d'Alvaro -> Aurait dut être chouravé bien plus tôt ...

Compétence Prospection -> Totalement inutile pour un Mage (rapporte très peu de Po, sans l'Artisanat, comparé au Dépeçage)

Glyphes d'Illusion -> Semble fonctionner uniquement avec les Humains, ce qui semble logique.

Les Epées Uniques brisées : Buveuse d'âme (2 Mains) -> Artisanat III / Hurlevent (Batarde) -> Artisanat I

Concernant la Pierre de Téléportation qui me manque, je suppose qu'elle concerne la Côte Ouest (cf. Carte de Quête) ?

Je n'ai pas trouvé la Rune de Soin Majeure ?

BILAN

Si on passe outre certains petits défauts, c'est un EXCELLENT Jeu de Pyranha Bytes

Durée indiquée par le Jeu : 88 h 00 (je suis sur une estimation de 110 h 00 comprenant la rédaction des

documents)

Pour avoir la liste des quêtes, les objets conservés, les cartes etc.

La dernière sauvegarde -> http://didier.merle1.free.fr/TEMP/Risen_Save_0005.save

Il y a du Matériel de type 'Trophés' dans un coffre des chambres basses du Monastère ...

SOLUTIONS + COMPLÉMENTS TROUVÉS SUR LE NET

http://didier.merle1.free.fr/TEMP/Risen_en_Suspend.odt