

# RISEN II DARK WATER GOLD EDITION

Piranha Bytes - Avril 2012 - version GOG à 5 euros

## \*\*\*\*\* NOMENCLATURE \*\*\*\*\*

Textes / Commentaires / Tiers / Objet / Élément du décor / Bonus permanent / non réalisé / mes choix d'évolution

## \*\*\*\*\* TECHNIQUE \*\*\*\*\*

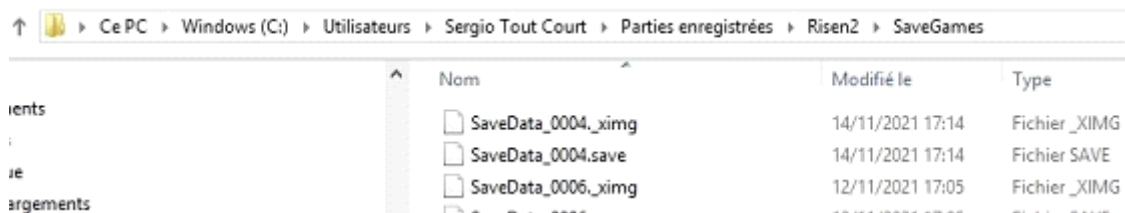
Manuel FR -> <https://www.fichier-pdf.fr/2012/04/28/r2-pc-manual-fra/>

Textes en Français -> ..\répertoire\_installation\Settings.exe

<Windows> fonctionne

capture d'écran ou vidéo -> logiciel comme Fraps

Didacticiel -> Oui



emplacement des sauvegardes

## \*\*\*\*\* LE JEU - CONSEILS \*\*\*\*\*

esquiver (roulade) -> 2 fois la <touche de déplacement> de votre choix

compétence Coup de pied -> <bouton droit> enfoncé + <Espace>

compétence Parade -> <bouton droit> enfoncé

compétence Attaque puissante -> <bouton gauche> enfoncé

**compétence** Riposte -> Parade + <bouton gauche> au moment où l'ennemi est sur le point de vous frapper  
-> vous esquiviez (**automatique**) -> <Espace>

le type de **munition** utilisable par une **arme à feu** est indiqué dans sa représentation



pour ce **pistolet (le 1er de l'aventure)**, ce sont des **balles**

les **armes** peuvent être placées dans la barre d'utilisation rapide

faites en sorte d'emmener vos adversaires vers des *tiers armés* -> ils vous aideront

possibilité de séparer des groupes d'ennemis en fuyant dès que l'un devient agressif et fait mine de foncer sur vous

vous pouvez sauvegarder en cours de combat

trouver un *enseignant* ou un *marchand* -> Journal -> Personnages -> sélectionnez la catégorie -> consultez la carte en cours et/ou celle des **Mers du Sud**

pour chaque quête dans le journal vous pouvez consulter les dialogues ou bien localiser le lieu de sa réalisation -> une fois la quête sélectionnée, consultez la carte en cours et/ou celle des **Mers du Sud**  
(recherchez "trésor de O'Brian", dans le paragraphe concernant cette 1ère partie, pour exemple)

vous aurez des décisions à prendre, dont une très importante à la **Côte des épées**

écoutez les conversations entre les *tiers* et parlez régulièrement à vos compagnons

dans les secteurs piégés -> marchez -> soyez prêt à appuyer sur <Espace>

voyagez rapidement via les cercles marrons sur les cartes -> autre possibilité, en utilisant les **canots** sur les plages

sur certains secteurs, au fil du temps, quelques animaux réapparaîtront -> levellez (**Points de Gloire, nourriture crue, coquilles d'huîtres et organes**)

dés que vous le pourrez, ne tardez pas à aller sur l'île au Trésor (**DLC trésor de Barbe d'Acier**)



les **outils** nécessaires au dépeçage des animaux

vous trouverez une **pelle** dès le 1er **coffre au trésor**, par contre, il vaudra mieux acheter une **pioche** pour les **veines de minerais plutôt qu'attendre d'en trouver une**

sauf à ne pas envisager de Préparer de **potions (compétence de l'Attribut Vaudou)**, conservez les **plantes** donnant des **bonus permanent** jusqu'à pouvoir les exploiter -> vous obtiendrez de meilleures augmentations

conservez une bonne dizaine d'éléments de chaque type d'**objets** susceptibles d'être utilisés (selon votre RP) pour une **recette**, un **schéma** ou une quête -> cela concerne les **pierres précieuses**, les **organes d'animaux**, les **éléments d'armes (à feu)** et les **plantes**

ouvrez les **coquilles d'huîtres**

\*\*\*\*\* **LA PARTIE -> RP SANS VAUDOU** \*\*\*\*\*

pour les coffres, sauf exceptions, je n'ai indiqué que ceux dont la serrure nécessite d'être crochétée

j'ai indiqué les "objets à ne pas rater" et ceux qui peuvent vous servir de repère sur la carte en cours

Po = Pièces d'or



## Caldera #1

### la Forteresse de Cristal (inquisition)

#### le Monastère

présence de lits - tuez les rats

extérieur -> *Largo* enseigne **Discrétion** - *Severin* enseigne compétences Lames (**entraînez vous**)

intérieur -> 3 coffres (cf. **Caldéra #2**) - *Angus* donne 200 **Po**

Entrepôt -> le "visiter" nécessite **Discrétion** -> porte 35 (cf. **Caldéra #2**) -> *contremaître* donne quête "**débris** sur la plage"

fouillez la Plage -> allez dans la **Caverne de Cristal** -> 1 **couronne de héros**

reparlez à tout le monde -> partez au Bateau **avec Patty**

## Tacarigua #1

### Puerto Sacarico (inquisition)

allez y avec **Patty** - lits dans baraquement Ouest

*Pédro* initie 3 quêtes

*Osorio*, le cuistot, donne quête "l'aider" (**nécessite de convaincre Patty** -> ok + tard) et vend **provisions**

Rictor enseigne compétences Lames (**entraînez vous**) et donne quête "**lettre cachetée** pour les pirates"

Carter vend **des vêtements** dont **chemise en cuir** de Largo

dans sa geole -> Largo donne la quête "retrouver ses possessions" (**chemise en cuir**, **bottes**, **bandana** et **perle noire**) -> **perle noire nécessite Larcin** -> il donne le nom de **Stone**, du **Repaire des des Pirates**, pour obtenir un **passé partout** afin de le libérer (quête) -> il enseigne compétences Ruse

**Di Fuego (larcin 45)** -> n'acceptez pas de suite la quête "ramener les 3 **esclaves en fuite**" -> négocier d'abord pour 200 **Po** par tête -> parlez lui de la **lettre cachetée** destinée aux pirates -> il donne gratuitement la **carte de Tacarigua** -> il vend des **vêtements** -> **coffres 20, 25 et 60**

Caserne -> **seul, de nuit, en Discrétion** -> **Bottes** de Largo - **coffre 30**

**en compagnie de Patty**, explorez la plage de **Puerto Sacarico** -> **Canot**

puis, **après avoir commercé**, allez au Nord de **Puerto Sacarico**

## la Plantation (inquisition)

persuadez (**Intimidation 15**) ou défiez **Riley** pour récupérer le **bandana** de Largo

**Asad** a faim -> il vous met en garde contre le pillage de "tombe(s) des anciens" ...

Cabane -> **coffre 20** - **Gilles** vend des **outils** (**achetez la scie à os**) / explorez la petite grotte à l'Ouest

**Thomkins** vend des **armes à feu** et des **munitions** -> il indique la présence d'un jaguar et d'une **Grotte Dangereuse** dans **la Forêt** -> il donne la quête "chasser le phacochère géant" -> allez y seul ou avec lui

Attribut **Ruse + 1**

à **Puerto Sacarico** -> **Patty** aide **Osario** (**Langue de velours 10**) qui vous donne la quête "5 **gros** pour les gardes" -> les apporter à **Gilles** de **la Plantation** -> il vous demande de prévenir **Thomkins** qui donnera de la **viande de phacochère** pour **Osario** -> donnez lui et partagez (**ou pas**) les 200 **Po** avec **Patty** -> **avec elle**, allez à l'Est ->

...

## la Tour de Vasco (inquisition)

**coffre 30** / **Vasco** conseille d'emprunter le passage souterrain juste à côté et de surtout éviter, ensuite, la **Grotte Dangereuse** au Nord

avant cela, allez explorer la Forêt au Nord de **la Plantation** **sans pénétrer dans la Grotte Dangereuse** -> dites à **Thomkins** que vous avez tué le jaguar **si c'est bien le cas** ...

revenez à **la Tour de Vasco** -> passez par le passage souterrain - **veine de minerai** -> empruntez le sentier vers le Nord jusqu'au bout -> ramassez la **jambe de bois** (**Résistances + 1**) -> **n'avancez pas trop pas dans la Grotte Dangereuse** (cf. **Tacarigua #2**) - **veine de minerai** -> retournez vers le Sud et passez le pont -> ...

à droite -> petite grotte -> coffre 30 (fleuret d'escrime - boucle d'oreille de jade)

à gauche -> vers ...

n.b. -> à ce stade de l'aventure, je possède une lame épine -> localisation non notée

## la Grande Porte (pirates)

explorez le Centre & le Sud de la Vallée Orientale -> lit - coffre 90

devant la Grande Porte -> feu de camp / Fence -> attention -> les choix de dialogues pour entrer n'apparaissent qu'une fois -> s'il n'ouvre pas la Grande Porte, allez au Nord en longeant la plage de la Vallée Orientale, vous tomberez sur Blake -> persuadez Fence (Langue de velours 15) d'ouvrir la porte ou défiez le (Intimidation 15)

2 canons sur les remparts (?)

avant le Repaire des Pirates -> allez vers l'Ouest - Nord Ouest -> 3 porteurs d'eau - 1 feu de camp -> explorez le sentier enherbé & la plage Nord -> revenez vers le ...

## le Repaire des Pirates

hauteur

Barney vend des armes à feu et des munitions - il enseigne compétences Armes à feu (entraînez vous -> il proposera "un défi" avec mise en jeu) / établi

Flannigan vend des vêtements et des outils - il enseigne compétences Ruse

accès à étages de l'Auberge

Bateau

le capitaine Barbe d'Acier veut des tonneaux de rhum avant de prendre la mer / MacLaine -> quête ouvrir le coffre solide dans la cale pour impressionner le capitaine Barbe d'Acier

Patty reste avec son paternel

feu de camp / Morris vend un plan pour cambrioler la chambre de Gnirole -> il ne sera plus là lorsque vous reviendrez avec le Black Betty -> cambriez à un moment propice (voir + bas) ou en pleine nuit ...

entrée de l'Auberge

Gnirole (Larcin 45) vend des boissons, des antalgiques, des recettes et des ingrédients comme le sucre -> il veut de l'eau (quête porteurs d'eau a remettre au travail) et 7 sacs de sucre stockés au Phare de Jack (quête) -> donnez lui la lettre cachetée et acceptez (ou pas) la lettre de Gnirole pour De Fuego (inquisition) / il

enseigne compétences Résistances / 1 **porte non verrouillée** à côté de lui (**ok + tard**)

*Holly* enseigne compétences Ruse -> elle propose, contre rémunération, des informations sur le trésor de *Pete* et sur le capitaine *Barbe d'Acier*

*O'Brian* a un trésor caché quelque part (quête) -> pour cela, il faut réussir son concours beuverie avec une mise en jeu -> **essayez d'abord gratuitement** -> **voir + bas**

*Meeks* veut bien parler si on lui **paie à boire** ... -> **ce dialogue apparaît qu'une fois**

en sortant, *Hank* tente de vous racketter ...

### étages de l'Auberge

lire **le récit de pirates** -> quête de la **botte gauche** sur la plage occidentale d'**Antigua** / lit

*Elia* donne **recette du Bloody Mary** contre 10 **racines sanglantes** (*Colby* en vend 3 pour 1 rhum) / 2 alambics / chambre de *Gniole* gardée par *Alister* (**ok + tard**)

### Plage

de l'Auberge jusqu'au Nord de **la Vallée Orientale**

*Stone* -> **feu de camp** - forge -> parlez lui de *Largo* (**vous avez son bandana**) et il donnera un **passé partout** (**ne payez pas**) -> il vend des **armes** -> il enseigne compétence Lames (**forgeron**) - coffre 20

*Blake* enseigne compétence Résistances (**il préconise 'coup bas'** contre les crabes géants -> **vous avez vu Patty** l'employer avec réussite)

-----

en revenant devant l'**entrée de l'Auberge bas** -> *Curtis* enseigne compétences Lames (**entraînez vous**) -> il veut qu'un des 3 *porteurs d'eau* rejoigne *Fence* à **la Grande Porte** -> allez les voir -> parlez à *Colby* -> parlez aux autres et choisissez *Colby* -> affrontez les 2 autres puis reparlez à *Colby* -> **la quête est réussie ainsi que celle de l'eau pour le rhum de Gniole** -> rendez compte à *Curtis*, à *Fence* puis à *Gniole* qui vous récompensera et vous proposera de pister *Meeks*, en fin de journée, lorsque vous le souhaitez

**je donne les 10 racines sanglantes que je possédais déjà à Elia**

à **Puerto Sacarico** -> réclamez le dédommagement à *Pédro* (**si vous demandez 300 Po => Intimidation 20**) -> donnez la **lettre de Gniole** à *Di Fuego* -> choix : 100 Po (**Langue de velours 30**) - 200 Po (**plaignez vous ensuite auprès de Rictor**) - 300 Po (**il vous en rend 100**) -> *Gniole* donnera 5 rhums en récompense -> libérez *Largo* de sa geole (**il vous rendra le passé partout**) et affrontez *Carter* -> parlez à *Largo* et acceptez de le suivre -> il va passer par **la Jungle** (**attention aux pièges**) et vous y affronterez, entre autres, les 3 *esclaves en fuite* (**"ramassez" les 3 têtes d'esclaves en fuite**) -> vous arrivez devant l'entrée de l'Auberge **du Repaire des Pirates** -> *Largo* vous donnera 1 000 Po si vous lui remettez l'ensemble de ses possessions (quête)

retournez vite fait à **Puerto Sacarico** -> présentez les 3 **têtes d'esclaves en fuite** à *Di Fuego* -> ... -> il vous remet les 600 Po promises -> commercez puis revenez au **Repaire des Pirates**

donnez 100 Po à *Lola* pour localiser le trésor de *Pete* (quête) - elle ne sait rien d'intéressant pour le capitaine *Barbe d'Acier* -> passez par la **Grande Porte** puis allez en face soit vers la **Jungle** (attention aux pièges) -> vous trouverez une petite bourse et 1 amulette symbole tribal à la cascade -> allez au Nord -> fouillez le cadavre de *Pete* -> ramassez la pelle et déterrer le coffre contenant le trésor de *Pete* -> 700 Po -> ... -> pipe en écume de mer (armes à feu + 1) -> laissez de côté le Temple de la Jungle (cf. **Tacarigua #2**) et revenez au  
**Repaire des Pirates**

**Larcin** auprès de *Largo* -> (re)demandez lui comment récupérer sa perle noire (il vous faudra un grog pour distraire *Carter*) -> volez *Carter* à **Puerto Sacarico** -> revenez et remettez ses possessions à *Largo* -> il vous remerciera avec les 1 000 Po convenues

Attribut **Ruse + 1**

Attribut **Ruse + 1**

**Crochetage** auprès de *Largo*

**Larcin I** (des tuyaux pour débutant - Ruse 2) auprès de *Largo*

ouvrez le coffre solide dans la cale du bateau du capitaine *Barbe d'Acier* -> 300 Po -> parlez avec lui de sa (soit disante) malédiction et de *Mara*

refaites le tour de tous les *tiers* (Vol à la tir) et des coffres verrouillés (**Crochetage**) déjà rencontrés -> pensez à acheter de nouveaux vêtements !!!

au crépuscule, parlez à *Gniole* pour déclencher la quête qui consiste à pister *Meeks* -> c'est un traître -> ... -> *Gniole* vous récompense de 250 Po -> informez le capitaine *Barbe d'Acier*

Attribut **Lames + 1**

**Coup de Pied** auprès de *Blake* -> demandez lui de chasser le crabe géant avec vous (quête) -> ... -> il vous donne 50 Po -> parlez en à *Stone*

## **la Jungle** (indigènes)

attention aux pièges

depuis la **Tour de Vasco** -> le Nord étant déjà exploré -> longez la paroi Ouest vers le Sud -> ... -> petite bourse -> lit -> explorez la plage Ouest -> remontez rive droite de la rivière -> évitez le jaguar (cf. **Tacarigua #2**) -> empruntez la passerelle -> ...

## **le Phare de Jack**

feu de camp / lit - coffre 35 (cimenterre - anneau de voleur) - lire pillages pirates (quête du miroir à main -> *Gniole* le vend 2 000 Po -> j'attends de voir si on ne peut pas lui voler -> cf. **Tacarigua #2**)



Jack a des soucis avec une infestation de termites -> ce sont elles qui auraient pris les sacs de sucre au livreur

Attribut Résistances + 1

descendez vers la plage Est -> canot -> liquidez les termites de cette "péninsule" -> dans la grotte aux termites, ramassez y les 7 sacs de sucre - 1 amulette porte bonheur -> Jack vous donne 150 Po en remerciement ...

-----

au Repaire des Pirates -> annoncez la bonne nouvelle à Gniole -> donnez les 7 sacs de sucre à Alister -> il enseigne la compétence Distillation -> profitez du fait qu'Elia soit saoul pour visiter et piller la chambre de Gniole -> coffre 90 - coffre 30 (anneau de fer) -> il va falloir attendre d'être un excellent voleur avant de tout cambrioler ... -> retournez voir ce dernier pour votre récompense -> 200 Po -> parlez lui du capitaine Barbe d'Acier -> profitez qu'il sorte pour fouillez sa réserve -> ... -> dehors, Gniole et le capitaine Barbe d'Acier "négocient" le tarif des tonneaux de rhum

pour information, je possède anneau de tromperie, anneau d'inquisiteur et amulette de malédiction trouvés récemment (coffres, Jungle ou alentours du Phare de Jack ?)

## la Côte Est et l'île Sud Est

des démons des sables et des crabes géants ... 1 racine sépulcrale "quelque part" !

coffre 20 au Sud de l'île et groupe de goules au Nord (fuyez / ok cf. Tacarigua #5)

-----

retour au Repaire des Bandits -> si vous n'en avez pas, achetez un antalgique à Gniole -> défiez O'Brian avec la mise en jeu de votre choix (singe, perle noire ou 500 Po) -> en cas de réussite, il vous rend la mise en jeu et ...



le trésor de *O'Brian* est localisé (800 Po et 3 objets ...) !



délivrez votre rapport d'activité auprès du capitaine *Barbe d'Acier* -> prêtez lui serment -> ...



équipez vous de votre **tenue de pirates**

discutez avec les *membres de l'équipage* -> parlez au capitaine *Barbe d'Acier* pour prendre la mer

## la Côte des épées #1

vous êtes avec *Patty* et le capitaine *Barbe d'Acier* -> parlez avec eux -> vous n'avez pas la carte de cette région

**canot** -> allez vers la cascade -> 1 **cargaison** -> grotte -> **veine de minerai** -> explorez le reste de la plage rive gauche (**rive droite + tard**) -> 2 **cargaisons** -> escalader -> explorez ce petit secteur -> revenez par le sentier enherbé -> à main droite, fouillez les alentours du **Temple des Indigènes** (**intérieur -> ok + tard**) -> **coffre 20** -> revenir au sentier enherbé -> empruntez le sentier montant sur votre droite -> ...

## la Tour des Pirates

... -> 1 **sabre** -> 1 **coffre 20** - **feu de camp** - **lit** -> parlez avec le capitaine *Barbe d'Acier* -> ...

Nous aurons besoin de l'aide des indigènes ou de l'Inquisition pour affronter Crow. Je devrais m'allier à l'une des deux factions et tenter de les convaincre.

vous allez devoir prendre une décision **très importante** qui impactera les possibilités d'évolution de votre héro (vous pourrez toutefois changer d'avis au dernier moment au **Village Shaganumbi** -> *Chani*)

je laisse décider le capitaine *Barbe d'Acier* -> **il choisi l'inquisition** -> voir + tard le **passage souterrain** juste après la

**Tour des Pirates** -> ok quête les indigènes

suivez *Barbe d'Acier* -> explorez les alentours rive gauche avant la passerelle avec *Patty* -> passez la passerelle (reste a explorer ce secteur rive droite -> ok + tard) -> *Barbe d'Acier* propose 2 chemins -> j'écarte celui via la grotte des "gros rats" (voir + bas) et choisi de passer par ...

## la route côtière

une 2nde passerelle -> ... -> avant la 3ème passerelle, explorez la plage Est avec *Patty* -> 4 cargaisons - passage dans la falaise (voir plus bas) - coffre 35 Est Canot -> ...



message dans une bouteille "ici" -> consultez le -> ...



vous obtenez la carte de la Côte des épées et la quête du trésor du Cimetière des Indigènes (cf. la Côte des épées #2)

retrouvez *Barbe d'Acier* devant la 3ème passerelle -> il s'en va à la Tour des Pirates ainsi que *Patty* -> avancez ->

...

## Puerto Isabella (Inquisition)

descendez vers la droite -> la grotte des remparts de Puerto Isabella -> 1 goule (fuyez -> ok + tard) -> remontez -> *Franco* garde cette entrée -> entrez (1 rhum, Langue de velours 35 ou 100 Po) -> coffre 25 dans poste de garde ->



## le Quai

coffre 20 - canon sur les remparts - feu de camp - lit - 2 bouteilles de vin

*Ranak* -> viande ou Intimidation 35 -> ce dialogue apparaît qu'une fois -> voir plus bas

*Sophia* -> Langue de velours 30 -> vend vêtements, outils et la carte du trésor de la plage 100 Po -> donne quête des 5 bouteilles de vin -> enseigne compétences Résistances

l'accès au **Black Betty**, le bateau de l'inquisition n'est pas autorisé même contre un grog ...

## Niveau Central

2 canons - allez au Sud -> explorez cette petite plage -> 2 cargaisons - coffre 40 (boucle d'oreille de duelliste - garde épée dévoreuse d'âmes [ quête - ok -> cf. **Antigua**]) - oeil de Lynx -> déterrer le coffre du trésor de la plage -> 600 Po + 4 objets

revenez au Niveau Central -> 1 bouteille de vin

*Bénito* -> discutez avec lui -> porte 50 (bombe - 2 barils de poudre - coffre 45 -> fleuret de duel) / *Miguel* mari de *Sophia* -> quête des 10 cargaisons -> il nous en dit plus sur *Crow* et son navire ... (quête réussie)

entrepôt en **Discrétion le matin** -> coffre 35 - coffre 25 - porte 75 (coffre 50 -> anneau de chasseur)

## Haut Quartier

1 bouteille de vin (rempart)

*Cooper* vend des armes et schéma d'arme - il enseigne compétence Forgeron (**Lames 6**) - coffre 30 - 1 bouteille de vin - forge

*Tito* -> coffre 40 - il vend lot de viande 100 Po (pour *Ranak* si besoin) -> "phacochèrerie" -> coffre 25

*Webster* -> établi - coffre 20 - 1 bouteille de vin - il vend des armes à feu, des schémas d'armes à feu et des munitions

*Euzèbe* garde cette entrée

## la Garnison

*Aguillar* garde cette entrée

Bas -> parlez à *Alcazar* -> entrez -> porte 50 (bouteille de vin - coffre 90 -> collier de chasseur - 50 Po) - coffre 65 - lits - coffre 25 -> *Sébastien* (**Larçin 35** pour lui voler la clef de *Sébastien*) -> quête rapport de l'éclaireur (*voir Aguillar*) - il cite *Hawkins*, rescapé du Spectre, et captif en Bas / *Bartolo*

Haut -> coffre 25 - canon à la tour / *Isabella* (Langue de velours 40 [ voir plus bas -> quete ] ou de nuit en

Discrétion) -> coffre 75 (boucle d'oreille crânienne) - 1 bouteille de vin - l'art de l'escrime déclenche la quête du peigne à une dent sur la plage de la Forteresse de Cristal de Caldera (cf. Caldéra #2)

revenez en Bas et parlez à *Hawkins* -> acceptez de le libérer en respectant le code (quête) -> rendez compte à *Sébastien*

-----

donnez 5 bouteilles de vin à *Sophia* -> elle vous récompense de 500 Po -> revendez lui les autres 100 Po chacune

si vous n'avez pas put discuter la 1ère fois avec *Ranak* -> achetez un lot de viande à *Tito* et donnez lui -> *Ranak* vous renvoie vers *Chani* (indigène) pour contrer *Crow* ...

Attribut Lames + 1

retournez à la Tour des Pirates -> faites votre rapport à *Barbe d'Acier* -> lever la quête "les indigènes" -> descendez à la plage et allez en face (rive droite de la cascade) -> boucle d'oreille de marin dans un coffre - message dans une bouteille (lire la lettre nauséabonde de *Cruz* ...) -> 1 cargaison -> revenez à *Puerto Isabella* -> donnez les 10 cargaisons à *Miguel* qui vous récompensera avec une poire à poudre (Pistolet + 10)

allez à la Route côtière -> empruntez le passage dans la falaise -> "nettoyez" la ligne droite -> groupe de goules plus loin -> fuyez (ok cf. la Côte des épées #7) -> revenez à *Puerto Isabella* -> parlez à *Aguillar* (garde l'entrée) -> il localise *Torres* -> en y allant, un peu au Nord, vous croisez *Chavez* (Larcin 30) -> une grotte vide au carrefour -> coffre 20 contient anneau de fer - feu de camp - veine de minerai > revenez sur le sentier initial -> ...

## la Tour de l'Inquisition

Ouest -> piste vers jaguar -> ok + tard avec *Tahana*

en bas -> feu de camp - lit - *Torres* indique comment trouver *Venturo* (ce dernier aura "marqué" sa piste avec des indications) - il donne idole moluccane pour échanger contre lot de viande de *Tito* -> faites une proposition à ce dernier -> si vous avez le lot de viande, donnez le à *Torres* qui vous récompensera de 200 Po

la Tour de l'Inquisition -> lire premiers combats (quête du boulet de canon -> cf. la Baie de Miracai #1) - *Tahana*

repartez au carrefour de la grotte vide -> allez en face de celle ci -> aidez *Martinez* a liquider le jaguar dans la grotte d'à côté (il donnera 50 Po) -> 1 racine sépulcrale - veine de minerai - carte au trésor donne la localisation du trésor de la vallée du jaguar (quête) -> ressortez (à l'Est, *Euzèbe* garde l'entrée du Haut Quartier de *Puerto Isabella*) et allez en face pour le déterrer -> 500 Po + 2 objets

Attribut **Résistances + 1**

revenez sur vos pas -> au **carrefour de la grotte vide**, prenez à droite -> **coffre 20** -> explorez le(s alentours du) chemin qui mène jusqu'à **la Route Côtière** -> **Sancho** a faim ... très faim (quête) -> revenez vers le **carrefour de la grotte vide** -> **au niveau du coffre 20** -> Nord Est -> **coffre 25** -> **grotte des "gros rats"** -> vers la bas, vous arrivez au départ de **la Route Côtière** -> explorez la rive droite de la rivière, en évitant l'alligator (**ok + tard**), jusqu'au **passage creusé dans la montagne** -> revenez à **la grotte des "gros rats"** -> allez en haut -> à droite -> groupe de goules -> fuyez (**ok cf. la Côte des épées #7**) -> tout droit -> vous êtes au Nord Est du **carrefour de la grotte vide** -> Nord Ouest -> **vous retrouvez le passage creusé dans la montagne sur votre droite** -> ...

allez vers le Sud -> vous trouvez un **coffre** -> continuez jusqu'au bout -> vous retombez sur le jaguar à l'Ouest de **la Tour de l'Inquisition** -> revenez et allez à l'Ouest -> 2 **indications** (**marques laissés par Venturo**) indiquent d'aller au Nord Ouest -> **indication Nord** -> **indication Nord** -> **sur le droite, passage qui ramène au dernier coffre** -> revenez -> **indication Nord Ouest** -> passez la rivière -> évitez le jaguar (**ok + tard avec Hikoko**) -> **indicateur Nord Ouest** -> **indicateur Nord** -> **indicateur haut** -> escalader -> **indicateur haut** -> escalader -> **indicateur Nord** -> **Venturo** est à côté du dernier **indicateur** -> quête savoir le nombre de *moluccas* avec *Crow* - **coffre 30** -> allez au ...

## Village Shaganumbi #1 (Indigènes)

*Masaru* garde l'entrée -> mentez -> **intimidation 50** ou dites que vous espionniez l'inquisition

**n'entrez pas pour le moment, sinon, la quête "les indigènes" sera annulée**

-----

finissez d'explorer le **secteur central rive droite**



vers le **passage creusé dans la montagne** -> **coffre 45** -> évitez le jaguar (**ok + tard**) - **veine de minerais**  
**coffre 35** en haut de la cascade (**Est sur l'image**) / 2 jaguars (**centre de l'image - ok + tard -> oeil de lynx - coffre 65**) / **coffre 25** (**centre gauche de l'image**)

-----

Attribut **Ruse + 1**

Attribut **Ruse + 1**

occupez vous des **coffres 30 et 35** et des **Larcins 30 et 35**

à la Garnison de Puerto Isabella, après avoir volé la **clef de Sébastiano** -> libérez *Hawkins* (il avait dit qu'il s'échappera en sautant en bas des remparts) -> 1 bouteille de vin

j'achète une pioche 150 Po à *Sophia* et m'en vais chercher des pépites d'or dans les veines de minerai

-----

retrouvez *Barbe d'Acier* et *Patty* à la **Tour des Pirates** (quête les indigènes) -> il va vous faire passer par le col (restera "par la vallée"-> voir plus bas) -> vous devez explorer seul une grotte -> ... -> anneau de voleur - sabre de pirate - veine de minerai - statuette simiesque - coffre 30 - lit - feu de camp - journal d'un pirate (initie la quête de l'aiguille vaudou) -> parlez à *Barbe d'Acier* -> suivez le -> veine de minerai vers les 3 singes griffazurs apprivoisés (quête) -> ... -> *Barbe d'Acier* et *Patty* vous quittent près du **Village Shaganumbi** (rive droite)

occupez vous des coffres 40 et 45

revenez à la **Tour des Pirates** et refaites le trajet précédent en passant par la vallée (termite guerrières - piège) -> une fois revenu là où vos compagnons vous ont quittés -> explorez la ...

## Région Nord Ouest

### les falaises

grotte -> coffre 70 (boucle d'oreille de roublard) - racine sépulcrale / coffre 50 (anneau crânien et pierres précieuses) / veine de minerai

### la rivière rive gauche

coffre 85 (boucle d'oreille de jade) - *Lin & Yusuki* - *Natsumi* veut récupérer ses 3 sachet d'herbes (quête) et que vous éliminez l'alligator (quête) -> une fois cela fait, puisque vous en êtes capable, allez tuer celui de la cascade (rive droite avant la **Route Côtière**) !

-----

commercez avec *Sophia* à **Puerto Isabella** (je m'aperçois que j'ai récemment trouvée une lame épine supplémentaire -> localisation non notée) -> sortez et allez faire un tour en bas des remparts -> *Hawkins* est bel et bien là -> profitez de sa présence pour liquider la goule de la grotte des remparts de **Puerto Isabella** -> veine de minerai - autel vaudou

## Village Shaganumbi #2

plusieurs lits

*Slick* -> parlez lui de *Crow* -> quête cargaison pour *Crow*

*Nakutu* enseigne compétences Résistances - il vous met en garde ... -> demandez offrande + tard



*Badrya* vend **potions, plantes, organes** et **jade** -> elle parle aussi de *Chani* (quête) -> elle initie la quête des **offrandes**

**coffre 20** -> **carte au trésor de Jim** (quête) / *Jim* -> donnez lui du **rhum (2 fois)** -> il enseigne compétences **Ruse**

*Ranapiri* cherche son frère *Tahana* (**il renvoi vers Chani - demandez offrande**) -> demandez lui de commercer -> dites lui avoir tué l'alligator de la rivière -> il enseigne compétences **Lames (armes de jet)** et vend des **outils (achetez l'écorcheur et les ciseaux à mâchoires)** et des **organes** / **coffre 30**

*Hikoko* vend **amulette animale (ne l'achetez pas)** -> elle enseignera le **vaudou** si *Kapua* est d'accord  
**chaudron vaudou**

*Kapua* -> elle voit la marque des kiwas (**titans**) en vous -> elle vend de la **joaillerie vaudou**, des **organes**, des **schémas vaudou** et la **bouteille aux souvenirs 2000 Po** -> elle vous enseignera le **vaudou** quand les anciens le décideront -> elle renvoie vers *Hikoko* pour la cargaison de *Crow* -> *Hikoko* initie la quête des **fragments de jade** / **coffre 60 (boucle d'oreille en perle - schéma collier de chasseur)**

*Chani* -> parlez avec elle de tous les sujets (**clôture quête Badrya + demandez offrande**) -> elle veut que vous retrouviez *Tahana* (quête)

**à l'épreuve des lames I** auprès de *Nakutu*

Attribut **Résistances + 1**

**à l'épreuve des lames II** auprès de *Nakutu*

**Larcin II** auprès de *Jim*

-----

occupez vous des **portes** et du **coffre 50**

déterrez le **coffre** du trésor de *Jim* sur la rive droite avant **la Route Côtière** -> **400 Po + objets** a revendre

allez à **la Tour de l'Inquisition** -> parlez à *Tahana* -> trouvez la **clé de sa cellule (elle est en face au sol)** -> accompagnez le -> **vous aurez a tuer le jaguar du secteur puis devrez trouver une idole shaganumbi** -> profitez en pour explorer la piste ascendante -> **coffre 20** -> plus haut, c'est **le Cimetière des Indigènes (cf. la Côte des épées #2)** -> revenez vers *Tahana* -> ramasser l'**idole shaganumbi** -> parlez lui -> suivez le jusqu'au **Village Shaganumbi** -> parlez à *Chani* -> **je ne m'engage pas avec les indigènes**

Attribut **Lames + 1**

Attribut **Armes à feu + 1**

parlez à *Hikoko* -> vous irez avec elle jusqu'au jaguar des **indicateurs** -> tuez le -> continuez avec elle -> **la grotte de jade** -> ramassez tout ce qui traîne, en particulier les **fragments de jade** -> arrêtez vous au 1er croisement et revenez au **Village Shaganumbi** avec *Hikoko* -> *Kapua* vous donne **idole de protection**

*Samir, à l'intérieur, garde le Temple des Anciens (cf. la Côte des épées #7 ) -> demandez lui son offrande -> revenez vers Badrya qui vous récompensera de 300 Po*

*clôturez (ou pas) la quête de Slick (cargaison pour Crow) -> ...*

-----

*allez rendre compte à Ventura -> repartez avec lui -> dans les parages du Temple de la Terre, occupez vous tous les deux de l'avant poste tenu par Basil -> épée de corsaire - anneau de roublard - coffre 20 - coffre de Basil (quête - 250 Po) -> repartez avec lui à Puerto Isabella -> allez à la Garnison -> ...*

*Isabella (Haut) -> langue de velours 40 -> acceptez sa quête (4 organes reste 2 -> cf. la Côte des épées #3) -> elle donne écorcheur -> Larcin 50 (écorcheur)*

*rendez compte à Sébastiano -> je m'engage avec l'inquisition pour attaquer Crow -> allez voir Alcazar (quête) - il enseigne compétences Lames -> il indique les 4 hommes qui vont venir avec nous (quête) -> allez voir Webster pour éventuellement acheter une nouvelle arme à feu -> j'achète le fusil de matelot pour 1 000 Po*

*Pistolet I auprès de Webster*

*Lames perforantes I (affûter compétences) auprès d'Alcazar*

*Parade (riposte) auprès d'Alcazar*

*Attaque puissante (complexe) auprès d'Alcazar*

*apprenez Riposte auprès d'Alcazar*

*Martinez est à côté de la maison de Tito (Haut Quartier)*

*Ventura est devant l'étale de Sophia (le Quai)*

*Bartolo est à l'intérieur de la Garnison (Bas) - il a perdu son fusil la nuit dernière (quête) - il enseigne compétences Armes à feu*

*allez à l'entrée du Haut quartier -> Euzèbe -> Intimidation 45 -> il est le créancier de Tito à hauteur de 200 Po -> langue de velours 45 sinon, marchandez 100 Po -> retournez voir Euzèbe -> il cite Bartolo, Tito et Martinez comme ayant participé à la soirée -> allez voir Martinez à l'entrée de la Garnison (proche Aguilar) -> retournez voir Tito -> Langue de velours 40 ou combattez le -> vous obtenez le fusil de Bartolo -> il est cassé -> Webster ne pouvant pas le réparer, amenez le à Bartolo (il le réparera lui même)*

*Coups critiques auprès de Bartolo*

*Fusil I auprès de Bartolo*

vous trouvez *Sancho* devant la **grotte vide** du **carrefour** -> elle est occupée (quête) -> nettoyer la avec lui -> envoyez le rejoindre vos 3 autres "recrues" -> comme vous êtes dans le coin, allez vous occuper des derniers jaguars (1er -> r.a.s. / pour les 2 regroupés, voir plus haut)

revenez à **Puerto Isabella** -> j'achète le vieux manteau à *Sophia* 350 Po -> allez à l'entrée de la **Garnison** -> parlez à *Venturo* -> *Sébastien* vous demande -> exécutez vous -> revenez vers vos 4 "recrues" -> parlez à *Venturo* -> mettez vous en ordre de marche pour ...

## le Temple de la Terre

Extérieur -> éliminez les 8 guerriers indigènes -> **boucle d'oreille de guerrier** et divers **objets** / **coffre 50**

cour intérieur -> ...



cinématiques -> *Crow* et *Bakir*

combattez les pirates en ciblant *Crow* -> affrontez le titan de terre, invoqué par *Crow*, avec son **harpon titan** -> viser sa bouche quand elle est ouverte et cela, plusieurs fois -> ...



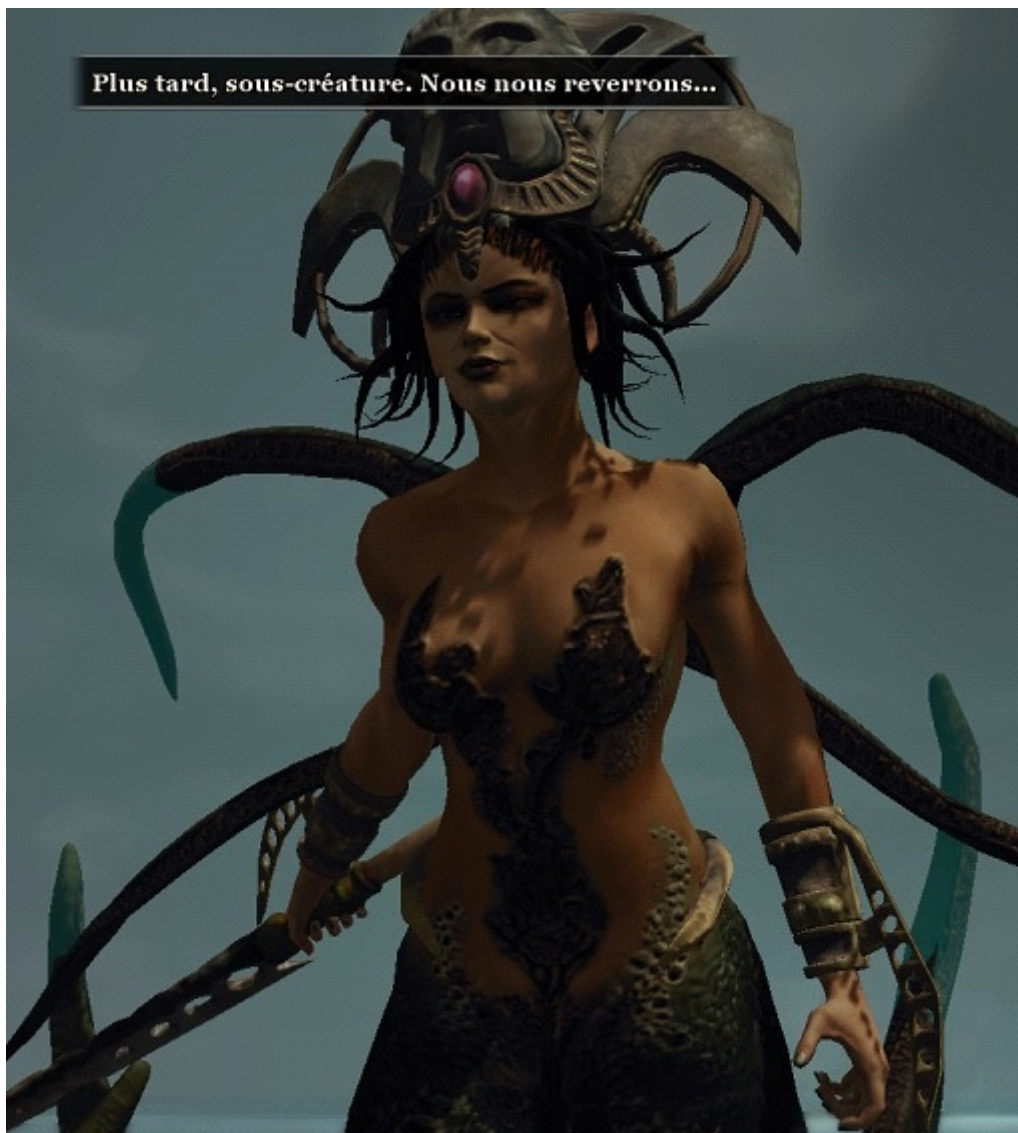
préparez vous lorsqu'il faudra "le finir" avec <bouton gauche>

vous ramassez divers armes et objets

intérieur -> mécanisme

-----

sortez -> cinématiques -> vous accompagnez *Barbe d'Acier* et *Patty* jusqu'à son bateau -> il est détruit par le Kraken -> *Mara* apparaît -> elle assassine *Barbe d'Acier* -> ...



Mara nous délaisse ...

avant de mourir, *Barbe d'Acier* vous oriente vers un autre capitaine, *Slayne* à **Antigua** -> il n'a pas assez de souffle pour localiser l'**amulette de la Terre** qu'il détient (quête - cf. **Antigua #7**) (je suppose qu'elle doit être planquée avec d'autres objets dans son coffre au trésor -> ce dernier fut mentionné plusieurs fois par *Patty*) -> *Barbe d'Acier* est enterré sur place -> *Patty* vous donne le **couvre chef de Barbe d'Acier**

-----

allez au **Temple des Indigènes** tout proche -> ... -> à droite, prenez l'**idole** -> allez dans la salle suivante -> lire rituels (initie la quête de la bouteille aux souvenirs -> ok cf. **la Côte des épées #5**) -> revenez et reposez l'**idole** sur l'**autel** -> reprenez la et repartez au bas de l'escalier de la 1ère salle -> à gauche -> posez l'**idole** sur l'**autel** -> ... -> ramasser les **objets** -> reprenez l'**idole** et revenez en bas de l'escalier -> en face, 2 passages trop étroits pour un homme (cf. **la Côte des épées #3**) -> ressortez -> ...

s'emparer du **Black Betty** (le bateau de l'Inquisition)

allez à **Puerto Isabella** -> *Venturo*, devant l'étal de *Sophia*, vous donne une **bière**



## Intimidation I et A l'épreuve des balles I auprès de *Sophia*

commercez puis allez voir le commandant *Sébastien* à la **Garnison** -> protestez contre demande (dialogue *Mara*) -> sortez et parlez à *Patty* -> suivez la -> elle initie 4 quêtes -> faites tout cela de nuit -> ....

en sus de 4 clous rouillés que *Patty* vous a donné, il vous faut un marteau pour saboter les canons -> 3 au Niveau Central et 1 à la tour de la **Garnison** ->

concernant l'acheminement de tonneau d'eau dans le **Black Betty** -> parlez de nouveau à *Venturo* -> il renvoie sur *Sophia* qui, en échange, souhaite que vous voliez 3 masques dorés dans la **Garnison** -> ils sont dans la tour, en Haut et dans la chambre de *Sébastien* -> donnez les à *Sophia* -> les tonneaux d'eau sont en train d'être embarqués

embauchez *Venturo* puis *Hawkins* (rappel -> il est devant la grotte des remparts) qui passera pour être votre prisonnier devant *Franco*

rendez compte à *Patty* puis montez à l'abordage du **Black Betty** -> ...



vous êtes le capitaine pirate ...



du **Black Betty**

sur les conseils de *Patty*, retournez à ...

## Tacarigua #2

### le Repaire des Pirates

lit dans le **Black Betty** / choisissez qui vous accompagnera (on peut changer a tout moment en leurs parlant) entre *Venturo* et *Patty*

*Patty* nous donne la page 2 du journal de *Barbe d'Acier* - elle mentionne *Harlock* (l'ancien cuisinier de son paternel - c'est un personnage de *Risen 1*) qui serait dorénavant avec le capitaine *Garcia* ainsi qu'*Eldric*, un druide (cf. *Risen 1*), qui lui aurait été vu sur *Antigua*

à l'Auberge, *Gniole* (que l'on ne peut plus voler ... arg) nous informe que *Barbe d'Acier* a caché l'amulette de la Terre dans le trésor du capitaine *Garcia* (cf. **Antigua #7**)

montez à l'étage par l'escalier extérieur en bois -> à côté de *Lola* -> coffre de *Barbe d'Acier* -> 500 Po et la page 4 du journal de *Barbe d'Acier* -> parlez en à *Patty* -> pour les 2 pages manquantes, elle mentionne *Nesir* à *Antigua* et un trésor près du Temple des Indigènes de la Côte des épées (cf. la Côte des épées #2)

-----

Attribut Ruse + 1

je suis avec *Venturo* -> occupez vous des *coffres* jusqu'à 60 de difficulté

allez tuer le jaguar dans la **Jungle** puis remontez plein Nord au **Temple de la Jungle** -> *sarcophage* -> allez chercher l'*idole* à droite (*attention au piège en revenant*) -> revenez au bas de l'escalier et allez à gauche -> ... -> *sarcophage* -> prenez l'*idole* (*attention au piège en revenant*) -> revenez dans la 1ère salle et ressortez de là ...

allez à la **Tour de Vasco** -> empruntez le passage souterrain (*veine de minéral*) -> remontez au Nord -> pénétrez dans la **Grotte Dangereuse** (*veine de minéral*) -> ... -> prenez la *tête dorée* sur le *cadavre encore chaud* et insérez la dans le *mécanisme* > progressez -> ... -> passage trop étroit *pour un homme* dans la dernière salle (cf. *Tacarigua #3*) -> prenez l'*idole* (*attention au piège en revenant*) -> ressortez d'ici ... revenez au **Repaire des Pirates**

j'achète le *miroir à main* à *Gniol* (*Langue de velours + 10*) pour 2 000 *Po*

*Langue de velours I* et *Langue de velours II* auprès de *Holly* à l'Auberge

refaites un tour de tous les *marchands* ... certains ont des nouveautés !

sur le **Black Betty** -> demandez à *Patty* de prendre le large (*changer de cap*) -> naviguez vers ...

## la Côte des épées #2

prenez le *canot* pour accoster ... je suis avec *Patty*

allez déterrer le *vieux coffre* devant le **Temple des Indigènes** -> 300 *Po* et la *page 3 du journal de Barbe d'Acier*

rendez vous, *à pied*, au **Village Shaganumbi** -> ouvrez le *coffre 60* (cf. **Village Shaganumbi #1**)

allez à **Puerto Isabella** ("*ils*" ne sont pas jouasse ... suite à l'épisode du **Black Betty**)

Attribut *Lames + 1*

*Lames perforantes II* auprès d'*Alcazar*

allez, *à pied*, au **Cimetière des Indigènes** (rappel -> Ouest **Tour de l'Inquisition**) -> ... -> *tête réduite* (*Intimidation + 10*) -> déterrer le *coffre au trésor du Cimetière des Indigènes* -> 500 *Po* -> entrez dans la Crypte -> *coffre* (*anneau d'officier*) -> prenez l'*idole* -> avancez -> ... -> *sarcophage* -> *talisman ti' ha ko* -> *levier* -> ressortez ->

...

faites du levelling -> *à pied*, repassez par les secteurs que vous avez déjà parcouru -> finissez d'explorer la **grotte de jade** -> *veine de minéral*



prenez un **canot** pour retourner sur le **Black Betty** -> mettez le cap sur ...

## Antigua # 1

(l'île des pirates)

il va vous falloir équiper le navire du capitaine *Slayne* (quête) malgré l'embargo imposé par l'amiral *Alvarez*  
(cf. discussions avec les *tiers* pour + d'explications)

visitez le patelin en journée avec *Patty*

Ponton -> *Rick* -> demandez lui des barils de poudre (**Intimidation 55 -> quête ok**) -> il souhaite connaître l'emplacement d'un trésor pour refaire sa vie (quête)

**la Taverne** 'le chaudron'

*Zack* (**Larcin 60**)

*Morgan* -> il se dit prêt à intégrer un équipage comme timonier (quête)

*Harvey* (**Larcin 95 -> ok cf. Antigua #4**) -> il parle de *Wayne* (**Langue de velours 50**), d'une **daghe sacrificielle** ainsi que de l'amiral *Alvarez*

*Spencer*, le tenancier, veut qu'on lui ramène du Rhum fabriqué chez *Gniole* à **Tacarigua** (**il promet 1 000 Po pour cette course**) -> il vous apprend que *Nesir* est enterré à **la Maison des Capitaines** et il renvoie vers *Bill* pour savoir où *Eldric* est parti -> vous obtenez la carte d'**Antigua** -> il enseigne compétences Résistances

étage -> **porte** nécessitant une **clé** (**ok voir plus bas**) - coffre 20 - lit

**chez Emma**

**autel vaudou** - quelques **objets** à voler, **la nuit**, dont **poupée de malédiction**

parlez avec *Emma* -> ... -> elle vend des **potions**, de la **joaillerie**, des **schémas**, des **ingrédients** pour le vaudou et l' **aiguille vaudou** (cf. **Antigua #2**)

lire **pratiques vaudou** initie la quête du **maraca brisé** (cf. **bilan**) / coffre 20 à l'extérieur (**Est**)

**la forge de Wilson**

**forge** - il possède des canons (quête) -> ... -> il s'est entiché de *Grace*

parlez à *Patty* de l'embargo et de ce que vous prédit *Emma* ...

fouillez discrètement la maison de *Wilson* -> fleuret d'escrime - sceptre d'or - coffre 20

fouillez l'habitation attenante -> lits - lire bavardages portuaires initie la quête de la flasque -> cf. l'île des Aigrefins #1

*Scarlett* (larcin 60) fait le tapin près de la Taverne -> Langue de velours 50 pour avoir des renseignements gratuitement -> quand vous lui parlez de *Wilson*, elle indique que *Grace* est la Maison des Capitaines (en journée)  
-> elle enseigne compétences Ruse

*Rick* est devant l'Entrepôt -> fouillez le rez de chaussée et le 1er étage du bâtiment discrètement

le Bateau de *Wayne* est amarré -> *Elliot* (Larcin 50) / en allant vers ..

### la placette

vous surprenez une conversation -> l'enjeu d'un pari perdu par *Wilson* fut son pistolet (de luxe) -> cette arme à feu serait détenu, sous clé, par *Henri*

*Henri* enseigne compétences Armes à feu -> si vous le questionnez sur "quelque chose de spécial" -> défi au tir pour gagner le pistolet de *Wilson* -> il vend des armes à feu (+ schéma) et des munitions en dépit de l'embargo  
-> établi -> porte nécessitant une clé à l'intérieur (ok voir plus bas)

montez au 2nd étage de l'Entrepôt -> coffre 20 (soie épée dévoreuse d'âmes) - coffre 30 (boucle d'oreille de duelliste) - lit

*Grace* (Larcin 80 -> 400 Po) tapine de nuit -> ne lui parlez pas de *Wilson* pour le moment ...-> flattez la d'abord puis démasquez la -> laissez la parler ensuite des ses prétendants (*Wilson a des dettes*) -> évoquez *Wilson* -> excusez vous -> elle vous relancera -> dites que vous avez besoin de ses canons -> elle demande 1 000 Po pour faire le job -> Langue de velours 60 -> elle descend à 500 Po -> payez la -> informez *Wilson* -> il fera en sorte que plusieurs canons soient "exposés" au Ponton ...

### la Maison des Capitaines

cinématique -> l'amiral *Alvarez* lèvera l'embargo quand le capitaine *Slayne* lui aura remis la dague sacrificielle

le capitaine *Slayne* -> il faut équiper son navire (quête) pour pouvoir rejoindre l'île où il a caché la dague sacrificielle -> parlez en à *Patty*

fouillez discrètement de nuit la Maison des Capitaines -> rez de chaussée -> coffre 30 (pendentif de pirate - carte au trésor) - lire le vieux journal initie la quête de le noeud coulant du pendu / étage -> plume d'oie - lire le code de la piraterie

l'amiral *Alvarez* -> questionnez le -> vous connaissez déjà la plupart des réponses ...

a priori, à l'instant T pour les 2 bateaux, c'est bon pour les canons et les barils de poudre -> restes les provisions, l'eau et le timonier pour le capitaine *Slayne*

*Morgan*, à la **Taverne** -> il s'engagera comme timonier pour le capitaine *Slayne* si vous le battez dans le triathlon du pirate (quête) -> cf. **Antigua #3**

Attribut **Lames + 1**

**Forgeron** auprès de *Wilson*



utilisez la **forge** de *Wilson*

allez voir *Rick* devant l'**Entrepôt** -> parlez lui de la **carte au trésor** trouvée dans la **Maison des Capitaines**

explorez la plage Sud Ouest -> **oeil de lynx** - **anneau de cupidité** dans **coffre**

remontez vers le **Cimetière** -> **racine sépulcrale** -> déterrer le **vieux coffre** devant la tombe de *Nesir* -> r.a.s.  
-> parlez en à *Patty* -> c'est confirmé, il vous faut trouver *Harlock*

revenez à **Antigua** -> explorez la plage Est -> **feu de camp** - **coffre 20 (poupée de malédiction)** / *Quinn* enseigne compétences Ruse -> il vend des **vêtements**, de la **joaillerie** et des **outils** mais aussi, des **objets spéciaux** sans les nommer - Langue de velours 50 pour savoir -> **achetez la carte (initie la quête du trésor du Piton Rocheux d'Antigua -> cf. Antigua #2)** et la **clé de la Taverne d'Antigua**

allez à l'étage de la **Taverne** -> ouvrez la **porte** avec la **clé de la Taverne d'Antigua** -> **coffre 20 (anneau de jade)**  
-> lire le **livre jauni** initie la quête de la tombe de *Gibson* -> retournez au **Cimetière** -> déterrez le **trésor de Gibson** -> 400 **Po** - **masque d'argent (à l'épreuve des lames + 10)**

**Dressage de singes** auprès de *Quinn* (bug -> le bouton associé ne devient pas jaune dans le menu des compétences)

allez à la **placette** du côté de la fenêtre de chez *Henri* -> utilisez le singe **que vous a offert Quinn** durant votre **formation** -> **vous êtes le singe dressé** -> pénétrez dans cette petite pièce -> prenez le **pistolet de Wilson** -> ressortez -> revenez à votre dresseur -> **vous êtes le héros** -> redonnez le **pistolet de Wilson** à son légitime propriétaire !

allez au 2nd étage de l'entrepôt -> utilisez votre singe dressé -> **vous êtes le singe dressé** -> à passe par

l'ouverture Est -> montez -> 3ème étage -> quelques objets dont le **noeud coulant du pendu** (**Mousquet + 10**) -> revenez à votre dresseur -> **vous êtes le héros**

**peut on aller sur les autres toits depuis ce 3ème étage en étant singe ?**

sortez d'Antigua en passant devant la **Maison des Pirates** -> la **Place du Saint Serment** -> **coffre 90** -> **amulette de la sorcière** dans l'habitation -> allez au Nord -> ...

**Bill (Larcin 50)** -> il enseigne compétences Lames -> il vous indique qu'**Eldric** est parti vers la rivière et a continué vers l'aval (**Ouest**)

**je décide de mettre Patty au repos -> je suis avec Ventura**

## la Cascade

**Miles** -> donnez lui **rhum** -> il ne peut pas livrer l'eau à cause de **Butch** qui respecte l'embargo

**feu de camp - coffre 20**

**Butch (Larcin 60)** -> **Intimidation 90** -> ... -> les provocations ne suffisent pas à le faire changer d'avis -> **Miles** vous conseille de l'éliminer -> retournez voir **Butch** -> parlez lui du trésor dans la **grotte de la Cascade** et proposez lui de partager -> suivez le -> affrontez le -> **il s'en va à la Taverne d'Antigua ...** -> **coffre 40 - veine de minerais** -> revenez vers **Miles** pour la livraison d'eau -> explorez les hauteurs de la **grotte de la Cascade** -> **coffre 30** -> redescendez à la **Cascade** -> Nord et de suite Ouest -> progressez le long de la rive gauche (Ouest) ->

## Campement d'Eldric

**feu de camp - coffre 20** - **Eldric** veut que l'on tue les 12 gargouilles et que vous lui rameniez leurs 5 oeufs (quête) - il recherche le **Temple de l'Air** pour l'étudier

continuez à explorer le Sud de la rivière vers l'aval -> **coffre 30 (poupée de malédiction)** -> 5 gargouilles et 3 **oeufs de gargouilles** -> au fond -> **veine de minerais** - **lame épine** - **coffre 20** -> revenez et empruntez le couloir dans la roche sur main gauche -> lire la **Vie d'un Pirate** initie la quête du **crochet du manchot** sur l'île des **Trépassés (ok)** -> **coffre 20** -> empruntez l'escalier **en face** -> **coffre 60 - veine de minerais** -> vous arrivez au Cimetière -> 1/2 tour -> revenez et continuez vers l'Est -> **veine de minerais** -> le **Delta de la rivière** -> montez -> ...

## la Tour de Mark

**coffre 30 - feu de camp - lit - coffre 90 - pistolet d'abordage**

**Mark** -> interrogez le -> ... -> **Rick** a oublié de lui livrer un **petit aquet** (quête) -> en descendant vers le Sud Est, vous retrouvez le **Campement d'Eldric** -> allez vers l'Ouest -> ...

## le Delta de la rivière

coffre 20 - chapeau de bouffon - couronne de héros - botte gauche (Ruse + 1) - trésor de la plage occidentale d'Antigua (quête terminée)

-----

allez à Antigua -> demandez le petit paquet à Rick -> amenez le à Mark -> finissez de converser avec lui ... -> revenez au Black Betty -> j'ai quelques formations à effectuer -> ...

## Tacarigua #3

### le Repaire de Pirates

Larcin III auprès de Largo

Langue de Velours III auprès de Holly

demandez le rhum pour Spencer d'Antigua à Gnirole -> il le fera charger dans le Black Betty

Attribut Résistances + 1

A l'épreuve des balles II auprès de Gnirole

allez à la grotte dangereuse -> utilisez votre singe qui se faufile sous le passages trop étroit -> faites le actionner le levier puis revenir vers vous - la porte est levée -> ... -> vous pouvez piller

embarquez sur le Black Betty et naviguez vers ...

## la Côte des épées #3

### Puerto Isabella

cloturez la quête d'Isabella à la Garnison -> elle vous récompensera de 250 Po

Attribut Armes à Feu + 1

Main Gauche auprès de Webster

occupez vous des portes et coffres jusqu'à 86

allez au **Temple des Indigènes** -> en face -> utilisez votre singe qui se fauilera sous les passages trop étroits  
-> faites le actionner des leviers puis revenir vers vous - les portes sont levées -> ... -> vous pouvez piller

embarquez sur le **Black Betty** et naviguez direction ...

## Antigua # 2

je suis avec Ventura

à la **Taverne**, annoncez la bonne nouvelle à *Spencer* -> il tient parole et vous donne 1 000 Po

Pistolet II auprès d'Henri

si ce n'est déjà fait -> achetez le vieux ciré pour 600 Po à Quinn

j'achète l' **aiguille vaudou** (Lames perforantes + 10) à Emma pour 2 000 Po (quête terminée)

retournez au **Campement d'Eldric** -> allez en face -> ...

## Rive droite de la rivière

6 gargouilles - 1 **oeuf de gargouille** - coffre 20 (amulette porte bonheur)

allez vers l'Est puis de suite au Nord -> 1 gargouille - 1 **oeuf de gargouille** - coffre 20 -> revene au sentier ->  
Est -> bas de la **Grande Cascade** -> r.a.s. -> revenez et allez au Nord -> coffre 60 -> coffre 20 -> coffre 30 ->  
**porte étrange** demandant un mot de passe (quête cf. **Antigua #7**) -> allez rendre compte à Eldric **pour les**  
**gargouilles et leurs oeufs** -> dites lui que vous en avez fini -> il rejoint votre équipage dans l'optique de  
trouver l'île des Tempêtes (cf. **l'île des Tempêtes**)

## l'Est - Sud Est de la rivière



le point de départ ...

Nord -> feu de camp - coffre 60 (platine à mèche) -> coffre 20 -> escaladez -> coffre (stylet à crabes) -> avancez et déterrer le trésor du Piton Rocheux d'Antigua -> 200 Po et 3 objets -> redescendez -> ...

Nord de la plage -> coffre 20 -> la Grotte d'Antigua -> tuez le hobgbelin (quête) -> veine de minerai - chapeau de bouffon - 2 stylets à crabes (indiqués long couteau) -> couloir vers le Nord Ouest -> Duncan -> il vous remercie en vous donnant la carte du trésor de la Grotte d'Antigua (quête) - lit - coffre 20 -> revenez dans l'espace central -> allez au Nord -> sabre d'abordage -> déterrez le trésor de la Grotte d'Antigua -> 500 Po et 3 objets -> ressortez -> allez vers le Sud via la plage -> ...

### la Cabane des Pêcheurs

feu de camp - coffre 60 - lire l'homme courageux renvoie à la quête de la jambe de bois (déjà fait) / Eddie -> ouvre et cloture la quête du poisson frais (les provisions pour les 2 bateaux) -> allez vers le Sud -> ... -> revenez vers le Sud Ouest de la Cabane de Pêcheurs -> coffre 20 -> empruntez le "grand tunnel" -> ... -> terminez votre exploration jusqu'au point de départ (cf. image précédente) -> retournez à Antigua

si ce n'est déjà fait -> achetez le mousquet à double canon pour 1 750 Po à Henri

embarquez sur le Black Betty et naviguez vers ...

## la Côte des épées #4

### Garnison de Puerto Isabella

Armes à feu + 1

Armes à feu + 1

Mousquet I auprès de *Bartolo*

Mousquet II auprès de *Bartolo*

embarquez sur le **Black Betty** et prenez la mer vers ...

## Antigua # 3

parlez à *Patty* -> elle localise l'île des Tempêtes (cf. l'île des Tempêtes)

*Morgan*, à la **Taverne** -> le triathlon du pirate -> 3 épreuves -> le combat, la beuverie et le tir -> il vous faut en gagner au moins 2 pour qu'il accepte de devenir le timonier du capitaine *Slayne*

une fois cela fait, allez voir le dernier cité sur son bateau -> l'amiral *Alvarez* n'est pas content -> argumentez en citant le code des pirates -> *Elliot* (intimidation 60) -> capitaine *Slayne* -> cloturez la quête de l'équipement de son navire -> initiez la quête du voyage vers l'île des Aigrefins -> parlez en à *Patty* (il se peut qu'elle soit à la placette) -> embarquez sur le **Black Betty** et prenez le large pour ...

## l'île des Aigrefins #1

parlez à *Patty* -> rejoignez le capitaine *Slayne*, sur la **plage Sud**, grâce au canot -> parlez avec lui -> des gnomes résideraient sur une partie de ce territoire -> suivez le (rappel -> le but du jeu est de récupérer la dague sacrificielle dans sa planque) jusqu'à la **grotte au trésor** -> entrez y seul -> ouvrez le **coffre de Slayne** -> ... -> le capitaine *Slayne* vous a mené en bateau, il est vide -> ce traitre, à la solde de *Mara*, fait exploser le conduit rocheux par lequel vous êtes entré -> vous devez sortir de là -> allez vers le Nord -> ...

veine de minerais

Est -> lire le **roi des voleurs** initie la quête de la **tabatière** (ok cf. **Caldéra #2**) - 3 soies - anneau d'or étincelant - coffre 40 (anneau de roublard) - lit

repartez vers le Nord -> patte d'oie -> **chapeau de bouffon** -> Nord Est -> cavité -> **poupée de malédiction** - **lame épine** -> revenez à la patte d'oie -> Sud Est -> descendez -> **veine de minerais** -> progressez -> ... -> vous êtes sur ...

## la plage orientale

2 endroits où l'on peut escalader -> inutile de sauter sur la plateforme haute avec le singe pour celui au Sud -> revenez sur la **plage orientale** -> Sud -> **message dans une bouteille** -> lisez le initie la quête du trésor de la



grotte et ...



vous donne la carte de l'île des Aigrefins

retournez à la sortie de **la grotte au trésor** -> déterrez puis ouvrez le **coffre au trésor** -> 500 Po - 3 objets -  
**Aile de Perroquet (Armes de jet + 10)** f-> 1/2 tour -> ...

### la plage sud

le **Black Betty** a levé l'ancre, vous devez trouvé un moyen de quitter l'île des Aigrefins (quête)

refaites le chemin que vous aviez fait avec le capitaine *Slayne* -> escaladez là ou c'est possible sur votre gauche -> redescendez de l'autre côté pour revenir à **la plage Sud** -> allez vers l'Ouest -> ...

### le Port

*Jaffar* (**Lingue de velours 40**) -> pactisez avec le gnome pour la construction d'un radeau (quête -> **10 débris de bois - 5 lianes - 6 chemises**) -> suivez le jusqu'à **la demeure de Jaffar** -> ramassez la **liane** -> **coffre 20** à l'intérieur

-----

revenez là où vous avez rencontré *Jaffar* et reprenez le même chemin -> **coffre** -> allez vers l'Est -> escaladez -> **coffre 60 (anneau d'or étincelant) - sabre d'abordage** -> descendez -> Sud -> escaladez -> ... -> descendez et revenez au **coffre** -> ...

## **littoral Sud Ouest**



oeil de lynx "ici"

## **littoral Nord Ouest**

coffre 20 - lit - 7 débris de bois

## **littoral Nord**

3 débris de bois - 4 crabes menaçants (quête) / Kalil vous donne une plume pour les avoir tué -> suivez le ->

...

## **le village des Gnomes**

### **Nord Est**

Kaan (Larcin 100 -> 500 Po) -> il veut que l'on tue un monstre, le dévoreur de gnomes (quête) - parlez lui de Jaffar - 1 liane - schéma de la terreur des planches - lire livre de la grande expédition - coffre 60 (platine à mèche)

Nuri (Langue de velours 50) -> quête le choc des cultures (voir plus bas) - 1 liane - coffre 90 (amulette du voleur -> Larcin + 10)

parlez de ce que souhaite Nuri à Kaan -> quelque chose de rond et noir

### **Nord Ouest**

Jaffar

### **Sud**

Zeki s'est fait volé sa couronne par des "fourmis géantes" (quête) -> il promet 1 chemise en récompense -> lire heureux hasards initie la quête de la pièce ancienne (cf. l'île des Trépassés #2) - 1 liane

## Sud Est

*Kalil* -> 1 liane - coffre 30 - poupée de malédiction -> *Ulvi* échange la plume, que vous a donné *Kalil*, contre une perle noire de jais et vous donne 2 chemises - il vend bombes, poupées vaudou, joaillerie, munitions et une carte au trésor qui initie la quête du trésor de la Vallée du dévoreur de gnomes

montrez une chemise à *Nuri* -> échangez la perle noire de jais contre 1 chemise (quête le choc des cultures terminée)

allez à l'Est -> ...

## la Vallée du dévoreur de gnomes

Sud -> déterrer le coffre du trésor la Vallée du dévoreur de gnomes -> 400 Po - 4 objets - carte au trésor initie la quête du trésor englouti

éliminez le dévoreur de gnomes (granne gozo) -> attention, il aspire les armes de votre main droite avec sa langue -> vous les récupérerez dans son cadavre -> coffre 20 (anneau coupe bourse -> Larcin + 20) / possibilité d'escalader côté Sud

-----

rendez compte à *Kaan*, au village des gnomes -> il vous donne la flasque (Tour pendable + 10)

allez au littoral Nord -> déterrez le coffre du trésor englouti -> 600 Po - 4 objets

retournez au village des gnomes et y filez au Nord -> fin du sentier -> couronne de héros -> revenez et pénétrez dans la grotte -> cavité à main gauche -> lame épine - coffre 40 (canon de pistolet - soie épée volte vague -> initie quête idoine cf. Côte des épées #6) -> 1/2 tour -> Est -> veine de minerai -> ... -> prenez la couronne et les autres objets

au village des gnomes, *Zeki* est enchanté de retrouver son 'Auri Culci' (la couronne) -> tellement heureux, qu'il vous donne, non pas 1, mais 3 chemises !

rejoignez *Jaffar* chez lui -> le temps qu'il fabrique le radeau, explorez les alentours du village des gnomes pour ramasser les quelques plantes qui s'y trouvent -> retrouvez *Jaffar* au Sud du littoral Nord Ouest -> ...



vous voguez jusqu'à ...

## Tacarigua #4

et débarquez au bout de l'île **Sud Est** -> il vous faut retrouver le **Black Betty** (quête)

parlez à *Jaffar* -> vous êtes avec *Jaffar*

occupez vous du **coffre 90** au Sud de la **Vallée Orientale**

le **Black Betty** est amarré au ponton du **Repaire des Pirates** -> *Patty* vous explique les raisons du départ de l'île des Aigrefins ...

je forge 3 terreurs des planches sur la forge de *Stone* et lui en revend 2 ...

occupez vous du **coffre 90** dans la chambre de *Gniole* (120 Po) -> embarquez pour ...

## la Côte des épées #5

même si ce n'est pas du tout mon RP, j'achète la bouteille aux souvenirs (Culte des morts + 10) pour 2000 Po à *Kapua*

occupez vous du **coffre 90** à la **Garnison de Puerto Isabella** -> hissez les voiles à destination d'...

## Antigua # 4

je suis avec *Patty* -> volez *Harvey* à la **Taverne** -> 350 Po

occupez vous du **coffre 90** à de la **Place du Saint Serment** et de celui de la **Tour de Mark**

Dressage de perroquets auprès de *Quinn* -> je lui achète un perroquet pour 1 000 Po

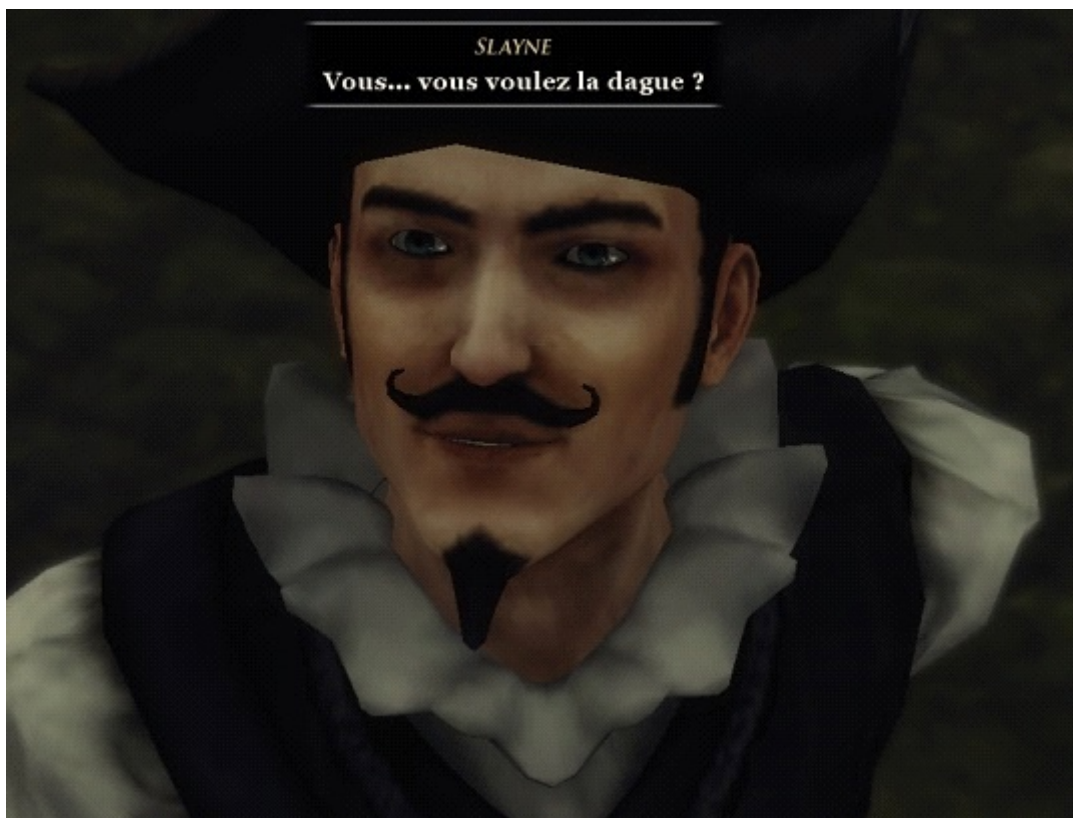
Tour pendable I et Tour pendable II auprès de *Quinn*

Fabrication d'armes à feu et Trêves de bavardages ! auprès d'*Henri*

Attribut Lames + 1

Attribut Résistances + 1

allez à la **Maison des Capitaines** -> le capitaine *Slayne* vous dénonce (comme travaillant sous couverture pour l'**inquisition**) auprès de l'amiral *Alvarez* -> vous faites de même et racontez les derniers événements -> un duel est inévitable -> allez à la **Place du Saint Serment** -> affrontez le capitaine *Slayne* qui est pleinement sous l'emprise de *Mara* -> ...



il essaiera de vous faire un (dernier) mauvais tour -> ...



vous le tuez -> **dague sacrificielle** sur sa dépouille - **sabre de capitaine**

allez à la **Maison des Capitaines** -> dites à l'amiral *Alvarez* que *Slayne* est mort -> il enseigne compétences Lames (**les plus hautes**)

vous avez fait la moitié du chemin -> il vous reste deux **artefacts titans** à trouver !

retournez au **Black Betty** et parlez à *Patty* -> des **objets** disparaissent sur le bateau -> parlez à *Jaffar* !



retournez au bercail soit à ...

## Caldera #2

*Patty est avec moi ... vous recherchez le capitaine Garcia*

### la Forteresse de Cristal (inquisition)

#### le Monastère

l'Entrepôt -> occupez vous de la **porte 35** -> **coffre 20 (10 anneaux d'or étincelants)** - **coffre 40 (250 Po)** / **parlez au contremaître** -> le capitaine *Garcia* serait passé livrer un message de *Mara* au haut conseil, il aurait ensuite repris la mer -> le contremaître cite *Carlos*

allez parler à *Carlos* -> *Mara*, par l'intermédiaire du capitaine *Garcia*, a proposé un traité de paix au haut conseil de l'inquisition en échange des **artefacts titans** que vous possédez, ils pourront rejoindre **Arboréa** -> il vous faut trouver *Mauregato*, le chef de la guilde des marchands et principal décisionnaire en l'absence du commandant *Corrientes*,

pour remonter la piste qui mène au capitaine *Garcia* -> vous demandez à avoir accès aux autres régions de **Caldéra** -> coffre 35 - coffre 30



la **carte au trésor** dans le **coffre 60** donne accès à la carte de la **Forteresse de Cristal** et localise l'emplacement du trésor idoine

allez à la plage -> la **Caverne de Cristal** -> déterrer le **coffre** du trésor de la plage de la **Forteresse de Cristal** -> **peigne à une dent (Lames + 1)** - 3 **objets** - 400 **Po**

**Riposte puissante** auprès de *Severin* (**entraînez vous**)

sur ordre de *Carlos*, le *garde* vous ouvre la porte du pont -> parlez à l'autre *garde du pont*

### Allée Centrale

*Campbell* (Larcin 55 -> 100 **Po**) -> il cite les 3 autres membres du haut conseil -> *Custodiot* l'érudit, *Puco* représente les fermiers et *Godin* les artisans

1ère maison Ouest -> *Garde* (**Langue de velours 55**) -> Domicile de *Mauregato* -> cuisine -> **coffre 30** - **oeil de lynx** - *Hermine* (Larcin 50 -> **clé de Mauregato**) - lire **chaka pagabudu** initie quête du **crâne de mort** (cf. **la Baie de Miracai #3**) -> **pièce en face** -> pièce au dessus **de la cuisine** -> **coffre 90** - **chevalière de Mauregato** -> pièce en face -> *Mauregato* ne veut pas nous parler "plus que ça" -> descendez -> *serveur* (Larcin 30 -> 60 **Po**)

devant la 2nde maison Ouest -> *Lopez* -> aidez le en recrutant 3 hommes (quête) -> domicile de *Fernando* -> **coffre 50** (garde épée volte vague -> cf. **Côte des épées #6**) - **coffre 40** (platine à mèche - canon de pistolet - canon en entonnoir) -> il vend des **bombes**, des **barils de poudre**, des **armes à feu (+ 1 schéma)** et des **munitions** -> il enseigne compétences Armes à feu



je remplace *Patty* par *Jaffar*

enrôler les 2 *citoyens* présents face à *Lopez*

Maison Est -> le *garde* ne vous laisse pas entrer -> domicile d'*Azuro* -> entrez discrètement -> cuisine -> coffre 30 -> *Elissa* -> montez à l'étage -> *Azuro* (Larcin 60 -> 120 Po) - coffre 80 (anneau toxique -> Tour pendable + 20) - coffre 60

enrôler un des deux *ouvriers* en abordant le sujet sur le mousquet

allez chercher votre récompense auprès de *Lopez* -> 300 Po

### la Place

*Possodino* vend des armes (lames) et de la joaillerie -> je lui achète la tabatière (Larcin + 10) pour 2 000 Po

chapeau de bouffon au Nord Est

le Bâtiment du conseil n'est pas accessible

### l'Hôtel

rez de chaussée -> *Lucia* -> *Pantaléo* (Larcin 75 -> perruque de *Mauregato*) vend des vêtements

montez à l'étage discrètement -> 2 portes verrouillées -> *Da Silva* -enseigne compétences Vaudou et vend de la joaillerie, des potions, des schémas de joaillerie et des recettes de potions

en ressortant -> ...

*serviteur* vous demande de le suivre jusqu'au domicile d'*Azuro* (quête) -> il nous propose de nous faire passer pour un messager de *Mauregato* afin de pouvoir entrer dans le Bâtiment du conseil (quête) -> *Pantaléo* à l'Hôtel -> achetez lui une livrée du messager pour 500 Po -> donnez la chevalière de *Mauregato* à *Azuro* -> ... -> il vous remet un laissez passer pour le Bâtiment du conseil et demande que nous trouvions des documents compromettant *Mauregato* -> ...

### le Bâtiment du conseil

rez de chaussée -> *Puco* (Larcin 40) / *Custodio* -> le bureau de *Mauregato* est à l'étage - le capitaine *Garcia* a consulté les archives

il vous faut trouver l'autorisation d'un des membres du Haut conseil pour consulter les archives (quête) -> *Puco* ne veut pas

secteur Est -> coffre 30 - le *garde* ne vous laisse pas passer (ne payez pas - ne le bousculez pas) / *Godin* enseigne compétences Armes à feu -> il ne veut pas donner son autorisation - coffre 50 - potion

secteur Ouest -> porte verrouillée du bureau de *Mauregato* (voir ci après) / *Cassandra* (Langue de velours 65) -> elle vous pose une colle (2nde réponse) -> Langue de velours 65 -> achetez lui la clé du bureau de *Mauregato* pour 500 Po -> bureau de *Mauregato* -> coffre 50 - lire notes -> vous récupérez lettre

compromettante

secteur Nord -> salle du Haut conseil -> porte 75 -> sautez en bas -> la salle des Archives -> coffre 30 - lire nouveaux principes de l'artillerie - coffre 90 - schéma d'un collier spirituel - lire Arrêtés du Haut conseil vous indique que le capitaine Garcia a suivi Corrientes parti pour la Baie de Miracaï - coffre 60 (collier spirituel) - potions - porte 75 (lire le maître des fusils -> concerne la pipe en écume de mer -> déjà fait) -> Cassandra vous attend à la sortie -> ... -> schéma d'une rapière dans la corbeille -> sortez

-----

donnez la lettre compromettante à Azuro (Allée centrale Est) -> demandez une récompense -> il finira par lâcher 250 Po

retournez au Black Betty et partez pour ...

## la Côte des épées #6

je suis avec Jaffar et je commerce ...

Haut Quartier de Puerto Isabella -> forge de Cooper -> ...



l'épée volte vague

je forge aussi une rapière et une terreur des planches que je revend aussitôt ...

repartez au Black Betty et mettez le cap sur ...

## la Baie de Miracaï #1

parlez à Patty ... ensuite, Ventura va vous parler

je suis avec Ventura

## le Temple - Inquisition

Valdez vous intercepte et vous fait un topo de la situation -> ...

il vous faut retrouver l'expédition de *Corrientes*, le bateau du capitaine *Garcia* et *Harlock*

*Marcos* (Intimidation 60 - Larcin 60 -> 250 Po)

explorez la plage -> feu de camp - 6 barils de stockage

Est de la plage -> escaladez -> coffre 30 (anneau de tromperie - canon en entonnoir) -> redescendez à moitié et explorez la bande côtière -> revenez et entrez dans le Temple -> ...

*Mercutio* (Langue de velours 60) -> il veut les 6 barils de stockage -> donnez les lui, il vous récompensera de 150 Po - il vend des armes, des armes à feu, des vêtements, des armes de jet, des munitions, des outils, une bouteille de vin (gratuite -> pour *Sophia* de *Puerto Isabella*) et un schéma d'arme -> achetez lui le boulet de canon (Fusil + 10) pour 2 000 Po - coffre 20 (soie - anneau d'officier) - 2 barils de poudre -> sortez - allez vers l'Est puis empruntez le sentier vers le Sud -> ...

## le secteur escarpé

*Habib*, un indigène, s'est fait voler (quête) ses 10 viandes fraîchement tuées par un groupe de "guchos" (a priori, ce serait la bande d'*Harlock*) -> empruntez le sentier montant vers l'Est -> escaladez sur main gauche -> oeil de lynx - continuez d'escalader -> coffre -> revenez au sentier -> continuez vers le pont et dépassez le -> coffre 20 (boucle d'oreille de sandépine) -> revenez et passez par le pont -> au bout de ce sentier, vous tomberez sur les "guchos" -> ... -> ramassez leurs armes dont pistolet de duel -> acceptez la proposition d'*Harlock* (il part rejoindre le *Black Betty*) - feu de camp - coffre 20 - 10 viandes fraîchement tuées dans coffre - lire le livre déchiré initie la quête de l'almanach du pirate (cf. l'île au Trésor) -> retournez voir *Habib* et donnez lui ses 10 viandes fraîchement tuées, en retour, il vous donnera une idole -> ...

allez au Sud par le sentier descendant -> coffre 30 (schéma d'un Ti' Ha Ko) -> au croisement, allez tout droit (Sud Est) -> coffre 20 (soie épée hurlevent -> quête cf. *Tacarigua* #8) -> revenez au croisement puis à gauche (Sud Ouest) -> au bout, escaladez pour récolter un chapeau de bouffon -> redescendez -> allez au Sud Est -> vieux campement de l'expédition selon *Venturo* - lit - feu de camp -> lame épine quelque part, peut être dans le coffre du campement abandonné -> continuez -> ...

quelque soit le chemin, vous arriverez devant le 1er Tombeau des Anciens -> entrez -> ... -> touchez le masque d'or -> Yagul, un ancien, apparaît -> prenez une décision -> je choisis de le défier -> ... -> prenez le masque d'or -> pièce suivante -> sarcophage -> levier pour sortir -> *Venturo* vous dit d'aller à l'Est -> ...

sentier montant -> coffre 20 -> escaladez -> ... -> revenez -> sentier descendant -> inutile escalader -> en bas, escaladez -> coffre 20 (rubis) -> descendez et continuez votre progression -> lieu d'affrontement entre l'expédition et le groupe du capitaine *Garcia* selon *Venturo* -> coffre 20 -> vers l'Est, chemin des Collines (cf. la Baie de Miracai #2) -> allez au Sud -> ...

Attribut Résistances + 1

## le Lac et alentours

Campement d'indigènes -> *Hanu* (Larcin 60 -> 50 Po) -> il veut que l'on tue la bête du lac (quête) et indique que l'expédition est au **village Miracai** accessible par "la gauche du lac" -> allez tuer l'alligator -> *Hanu* vous donne la carte au trésor du terrain de chasse en récompense (cf. la Baie de Miracai #3) -> ...



vous obtenez la carte de la région

explorez le lac et sa rive Nord -> 2nd tombeau des Anciens -> progressez -> cadavre(s) dénudé(s) initie la quête découvrir ce qui est arrivé (cf. la Baie de Miracai #2) -> ... -> levier -> sarcophage (rubis) -> autel (il vous manque l'objet qui va dessus) -> ressortez en remanipulant le levier -> allez vers l'Est puis au Nord Est -> escaladez -> ...

3 piments incendiaires - Ezana / Grotte de la Panthère au Nord Est -> coffre 90 (symbole tribal) - racine sépulcrale - veine de minerais

revenez vers le Sud -> coffre 20 (poupée vaudou) près de ruines -> coffre 60 au dessus (anneau spirituel) -> encore plus au dessus, *Koraka* (Larcin 70 -> 400 Po) -> quête des pilliers de tombeaux -> ils sont tout en haut -> liquidez les et récupérez les idoles mortuaires -> informez *Koraka* -> il enseigne compétences Lames (armes de jet) - *Koraka* retourne au village Miracai et vous, vous remontez -> ...

lit -feu de camp - coffre 30 - 3ème tombeau des Anciens -> avancez et sautez en bas (vous êtes seul - attention au piège) -> ... -> progressez -> masque d'or sur le cadavre de pirate -> sarcophage -> ... -> progressez ->

levier -> ... -> posez le **masque d'or** sur l'**autel** -> reprenez le et dépêchez vous de sortir de cette pièce -> sautez pour revenir vers la sortie (**vous êtes avec Ventura**) -> retournez vers les **ruines** ->



et allez dans ce secteur -> ...

**4ème tombeau des Anciens** -> progressez -> **attention au piège** -> **masque d'or** sur le **cadavre d'un pirate** - **patte de jaguar** (**Rituel + 10**) au sol - **sarcophage** - **autel** -> ressortez -> allez à l'Ouest (**soit au Sud du lac**) -par le sentier ascendant (**où il y a des torches plantées**) -> ...

## le Village Miracaï

vous êtes accueillis par *Bones* ...

secteur de la **1ère hutte**

le commandant *Corrientes* -> quête trouver l'entrée secrète (**cf. la Baie de Miracaï #3**) - tuer le déserteur (**cf. la Baie de Miracaï #2**) - *Scarpetta* - **coffre 90**

lire **traditions martiales** (déjà fait) - feu de camp

*Cordobar* (**Larcin 80 -> 300 Po**) localise le bateau du capitaine Garcia (quête - **cf. la Baie de Miracaï #2**) - il enseigne compétence Lames (**armes tranchantes**)

*Palomo* (**Intimidation 80**) -> il veut la peau de "*Cabot noir*" (quête **cf. la Baie de Miracaï #3**)

*Egasse* vous donne 300 **Po** pour avoir éliminé les pilliers de tombe à l'Est ...

*Malaiika* -> donnez lui les **idoles mortuaires** -> choisissez votre récompense -> elle vend de la **joaillerie**, des **potions**, des **poupées vaudou**, une **plante** (**Lys spirituel**) , des **organes**, des **schémas de potions**, des schémas de **joaillerie** et la **carte au trésor** de la **Vallée Secrète** (**cf. la Baie de Miracaï #3**)

je possède une **huile de cuir** obtenue entre le **1er tombeau des Anciens** et maintenant

*Dara* (**Larcin 50 -> 150 Po**)

**2nde hutte**

*Potaka* (**Larcin 70 -> 150 Po**)

*Bones* (**Intimidation 90**) -> embauchez le comme médecin pour le **Black Betty** -> il enseigne compétences

Résistances -> une partie de son âme se trouve dans le monde souterrain, il vous faudra la retrouver sur l'île **des trépassés** (dans le **Monde Souterrain** -> quête cf. **l'île des Trépassés #2**)

*Zaalu* - coffre 20 (poupée vaudou) - autel vaudou - coffre 60 - *Kenan* vend les mêmes types d'objets que *Malaïka* hors schémas

Charlatanisme et Médecine auprès de *Bones*

### 3ème hutte

*Daki* (Larcin 50 -> 150 Po) - coffre 20 / *Hakéké* -> ne lui parlez pas maintenant ...

secteur de la 4ème hutte

chaudron vaudou - *Jamila* (Larcin 60 -> provisions) veut 4 piments incendiaires pour sa recette

*Datu* -> pour pouvoir participer au rituel, vous devez devenir le Halmak (frère d'arme - cf. **la Baie de Miracaï #3**) d'un des deux prétendants à sa succession (quête), *Zaalu* ou *Hakéké* - coffre 90 - il enseigne le vaudou

### la grotte Miracaï

veine de minerai - lit - coffre 30 - veine de minerai -> vous arrivez au Sud de la carte de la région -> 1/2 tour

-----

retournez voir *Ezana*, là où vous aviez ramassé des piments incendiaires -> elle vous donne le 4ème -> donnez les à *Jamila* (4ème hutte du Village Miracaï) -> elle cuisine sa recette et vous offre un *firutaopi* (ragout très très épicé)

Attribut Armes à Feu + 1

[ séquence pour se renforcer ]

retournez au Temple -> achat d'un pantalon clouté pour 200 Po à *Mercutio* -> prenez la mer pour ...

## Caldera #3

*Bones* a suivi ...

achat du manteau noir à Pantaléo pour 1 000 Po à l'Hôtel

Pistolet III auprès de Godin au Bâtiment du conseil

embarquez pour ...

## Antigua #5

Armes perforantes III auprès de l'amiral Alvarez à la Maison des Capitaines

Intimidation III auprès de Spencer à la Taverne

filez vers ...

## Tacarigua #5

Armes tranchantes I et Armes tranchantes II auprès de Curtis au Repaire des Pirates

je forge 1 rapière et 3 terreures des planches sur sa forge -> je lui revend aussitôt

je suis avec Patty

allez zigouiller le groupe de goules au Nord de l'île Sud Est - coffre 90 (soie épée royale -> quête cf. Tacarigua #6)

retournez à ...

## Antigua #6

Armes tranchantes III auprès de l'amiral Alvarez

embarquez pour ...

## la Côte des épées #7

je suis avec Ventura



**Puerto Isabella** -> donnez la **bouteille de vin** (celle de *Mercutio*) à *Sophia*

### Fusils II auprès de *Bartolo* à la **Garnison**

allez à la **Route côtière** -> empruntez le **passage dans la falaise** -> ... -> marquez le groupe de goules -> ... -> remontez la **Route côtière** jusqu'à la **grotte des "gros rats"** -> allez y -> à droite au croisement, dites deux mots au groupe de goules -> ... ->

allez au **Village Shaganumbi** -> le **Temple des Anciens** -> 4 **sarcophages** à gauche -> revenez à l'entrée -> à droite, utilisez votre singe pour le passage étroit -> **levier** -> faites revenir le singe à vous et avancez -> 2 **sarcophages** -> 3 **sarcophages** -> revenez à l'entrée -> en face -> il faudra affronter *Samir* -> **sarcophage** - posez l'**idole Shaganumbi** sur l'autel (une sorte de dédommagement ... hum hum) -> ressortez -> ...

retournez au **Black Betty** et parlez à *Harlock* dans la cale -> il n'y a jamais eut de 4ème page dans le journal perdu de *Barbe d'Acier* -> *Harlock* connaît le cap pour atteindre l'île au trésor (une fois sur place, il faudra le libérer)

continuez d'abord ce que vous avez commencé en mettant le cap en direction de ...

## la Baie de Miracaï #2

au **Temple** -> achat du **mousquet de foudre** (compétence **Fusil**) pour 2 000 **Po** à *Mercutio*

[ fin de la séquence pour se renforcer ]

à l'Ouest du **Temple** -> **coffre 20** (pistolet) - **petite bourse** en hauteur -> à l'Est, retournez à la **bande côtière** (celle après avoir escaladé) -> empruntez le sentier enherbé ascendant -> **coffre 60** (garde épée royale -> quête cf. **Tacarigua #6**)

allez au **vieux campement** dans le **secteur escarpé** -> direction le **1er Tombeau des Anciens** -> continuez jusqu'au **lieu d'affrontement** -> Est -> sentier montant -> ...

## les Collines

vous êtes dans ce secteur pour trouver le déserteur et atteindre le bateau du capitaine *Garcia* ...

vous tombez sur *Angus* (cf. **Caldéra #1**) -> c'est le déserteur -> vous devez faire un **choix** -> je décide de l'emmener à *Valdez* au **Temple** -> discutez avec lui pour apprendre que la vraie expédition est celle que vous avez trouvée dans le **2nd tombeau des Anciens** (quête "découvrir ce qui y est arrivé" terminée) -> *Scarpetta* est un pirate et le capitaine *Garcia* a sans aucun doute pris l'apparence du commandant *Corrientes*

revenez là où vous avez rencontré *Angus* -> feu de camp -> exploré l'Est de ce secteur - il vous faudra escalader -> coffre 30 - coffre (anneau de chasseur) - couronne de héros -> revenez au feu de camp -> 2 possibilités d'escalade en descendant côté Ouest (rien en face pour la 2nde avec le singe) -> avant la plage, sur la droite près du coffre -> escaladez -> escaladez -> ...



tout en haut avant le 2nd saut, descendez en bas et faites le tour avec le singe (sens de la flèche en montant puis vers la droite pour finir en bas - le héros étant plus bas) -> 1 grog - 1 bourse -> faites redescendre le singe à vous -> oeil de lynx dans le coin -> redescendez -> en face -> escaladez -> coffre 20 -> ...

## la Côte des Pirates

la plage -> Est -> coffre 60 - message dans une bouteille -> le lire initie la quête du trésor de la grotte de la panthère - prenez le canot pour aborder le bateau du capitaine *Garcia* -> ... -> fouillez le entièrement -> lit - carte au trésor initie la quête du trésor de la côte des pirates - journal de *Garcia* donne la localisation de son trésor (cf. *Antigua #7*) et le mot de passe - il indique aussi que "*Cabot noir*" fomenterait une mutinerie ... -> revenez sur la plage avec le canot -> ...

escaladez au niveau de l'anse -> bourse -> redescendez -> Ouest -> déterrer le coffre du trésor de la Côte des Pirates (400 Po et 4 objets) - escaladez pour ramasser une poupée de malédiction -> descendez et continuez vers l'Ouest -> escaladez -> coffre 60 -> ...

-----

allez à la Grotte de la Panthère (celle au Nord Est du lac) -> déterrer le coffre du trésor de la Grotte de la Panthère (500 Po et 4 objets)

allez au Village Miracai - 1ère Hutte -> rendez compte à *Cordobar* -> Langue de velours 60 pour obtenir 100 Po au lieu de 50 ... ->



affrontez le capitaine *Garcia* (sous l'apparence du commandant *Corrientes*) et ses sbires (certains *indigènes* se mêleront au combat, soyez prêt) -> épée sublime - guillotine - anel d'argent (pistolet) - main décharné du voleur (artefact titan) - sang des anciens -> vous pouvez ouvrir le coffre 90

au **Temple** -> rendez compte à *Valdez* pour le bateau du capitaine *Garcia* (300 Po) et son décès

allez sur le **Black Betty** et parlez du capitaine *Garcia* à *Patty*

reprenez la mer pour ...

[ séquence pour se renforcer ]

## Caldera #4

Attribut Armes à feu + 1

Tireur d'élite et Fusil III auprès de *Godin* au **Bâtiment du conseil**

embarquez à destination de ...

## Tacarigua #6

## Repaire des Pirates

forgez l'**épée royale** sur la **forge** de *Stone*

**Distillation** auprès d'*Alister* à l'**Auberge**

bug -> l'apprentissage de la compétences '**Courage incarné**' ne fonctionne pas avec *Gniole*

j'achète 10 **sucres** et la **recette de l'antalgique** à *Gniole*, le tout pour 1 000 **Po** -> je concocte 5 **antalgiques** et 1 **bloody mary** à l'étage grâce à un **des deux alambics**

retournez au **Black Betty** et filez dans le vent vers ...

## la Côte des épées #8

**Courage incarné** auprès de *Sophia* à **Puerto Isabella**

[ fin de séquence pour se renforcer ]

canotez jusqu'au **Black Betty** et allez finir le travail à ...

## la Baie de Miracaï #3

je suis avec *Jaffar*

au **Village Miracaï** -> **occupez vous de devenir un Halmak** -> sachant que *Zaalu* (**2nde hutte**) s'est braqué contre vous, parlez à *Hakéké* (**3ème hutte**) -> il a déjà un frère d'arme en la personne de *Daïki* -> allez voir ce dernier -> Intimidation 70 -> revenez vers *Hakéké* -> il vous renvoie vers *Datu* (**4ème hutte**) -> parlez lui d'abord du (**faux**) capitaine *Garcia* puis du rituel (quête) -> retournez vers *Hakéké* -> suivez le jusqu'à **la Grotte de la Panthère** -> ... -> donnez lui la **patte du chasseur noir** -> retournez au **Village Miracaï** -> parlez à *Datu* -> vous devez suivre une piste balisée de 4 plumes, en compagnie d'*Hakéké*, qui mène à *Kénan* -> à chaque fois, trouvez l'**indicateur**, prenez la **plume** (**noire, bleue, jaune et blanche**) et parlez à *Hakéké* -> une fois que vous l'avez trouvé -> ...



"ici" -> ...

parlez à *Kénan* puis à *Hakéké* -> revenez vers *Datu* au **Village Miracaï** -> la dernière épreuve consiste à affronter *Potaka*, l'Halmak de *Zaalu* -> parlez lui -> suivez le -> ... -> rendez compte à *Datu* -> vous êtes le Chaka Halmak des Miracaï -> il vous donne le **crâne de mort** (Vaudou + 1) -> allez voir (**Chaka**) *Hakéké* et faites vous offrir le **fameux** ...



bâton de foudre de *Corrientes* dont il vous avait parlé

reposez vous dans la **Grotte Miracaï** puis, sortez en par le Sud -> ...

## le Terrain de Chasse

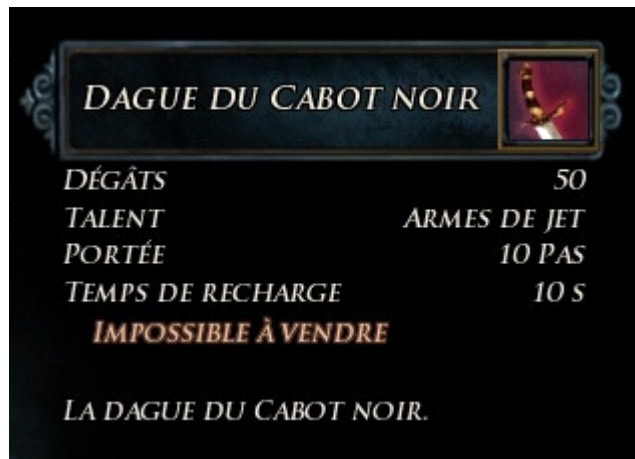
coffre 60 -> *Pandu s'entraîne à chasser* -> Nord -> **oeil de lynx** -> avancez -> sentier ascendant vers la droite -> autel vaudou - lit - coffre 60 (**collier de chasseur**) - **chaudron vaudou** - il enseigne le **vaudou**

revenez -> Nord -> ... -> **coffre 20** -> quelques bestioles à liquider autour des **ruines** -> revenez vers *Pandu* -> Ouest -> ... -> déterrer le **coffre** du trésor du **Terrain de Chasse** (**500 Po et 4 objets**) -> en face -> **lame épine** - **Passage vers la Vallée Secrète** (**voir + bas**) -> continuez vers le Nord -> escaladez des deux côtés -> **coffre 40**

(boucle d'oreille de guerrier) -

### Campement des pirates ennemis

la faction du "Cabot noir" -> ... -> **masque d'or** (celui qui manquait) - **dague du Cabot noir** - feu de camp -  
coffre 20 (anneau coupe bourse -> Larcin + 20) - lire objet précieux (déjà fait)



...

continuez -> escaladez la face Ouest -> ... -> **redescendez** -> progressez en pente douce pour arriver  
tranquillement au lac !

j'ai reposé les 4 **masques d'or** sur les autels des **Tombeaux des Anciens** ... ce sont des **objets** invendables et pis, étant  
le Chaka Halmak, je me dois d'avoir le strict minimum de respect pour ma culture d'adoption !

commercez, reposez vous -> **Terrain de Chasse** -> entrée du ...

## Passage vers la Vallée Secrète

je suis avec *Venturo*

explorez -> ... -> **veine de minerai** -> mur de flammes (dialogue -> **buvez le sang des anciens**) -> c'est l'**entrée secrète** -> vous la passez, *Venturo* reste de l'autre côté -> porte avec un bouton -> permet de revenir au début  
du **Passage vers la Vallée de Secrète** (qui n'est donc plus protégée puisqu'il y a dorénavant une 2<sup>de</sup> voie d'accès) et  
ainsi, de récupérer votre compagnon actif (*Venturo pour moi*) -> revenez au secteur de la porte avec un  
**bouton** -> descendez en face -> **coffre 40** (canon de pistolet) -> progressez -> ...

## la Vallée Secrète

Est -> **veine de minerai** - lit - feu de camp - **coffre 40** (platine à mèche)

Ouest -> **racine sépulcrale** - déterrer le **coffre** du trésor de la Vallée Secrète -> 700 Po + 3 **objets**

Nord -> **coffre 40** -> ...



## le Temple du Feu

il est vide



retournez sur le **Black Betty** et mettez le cap sur ...

## l'île des Tempêtes

vous êtes là pour la quête d'*Eldric*

*Patty* vous parle -> allez chercher *Eldric* et prenez le **canot avec lui** jusqu'à ...

## le Port

**canot - coffre 40** (**boucle d'oreille de marin**) -> progressez -> ...

## Plage Sud

de suite, à droite -> **message dans une bouteille** donne la quête du trésor du **Plateau**





vous obtenez la carte de l'île des Tempêtes

Est -> aidez puis parlez à Cruz, le naufragé -> promettez lui de l'emmener à **Antigua** - il a caché des **oeufs de gargouille** (quête) - un "général" commande les gargouilles (quête) -> suivez le jusqu'à son **petit campement** -> **lit** - **feu de camp** -> allez dans le bassin en bas (**au Nord**) -> **veine de minerai** -> **coffre malodorant (3 oeufs de gargouille)** -> revenez et empruntez le sentier enherbé vers le Nord -> ...

2 **oeufs de gargouille** -> **couronne de héros** -> **antalgique** - **pietre ancestrale** -> ...

## le Plateau

2 **oeufs de gargouille** -> 1er **geyser magique** (quête) -> parlez à **Eldric** -> il vous donne **serum d'Eldric** qu'il fabrique grâce aux **oeufs de gargouille (il en faut 5)** -> utilisez le sur ce 1er **geyser magique** pour le sceller -> 1 **oeuf de gargouille** -> **passerelle** -> ...

**lame épine** -> parlez à **Eldric** pour qu'il vous façonne un autre **serum d'Eldric** -> utilisez le sur le 2nd **geyser magique** pour le sceller -> déterrer le **coffre** du trésor du **Plateau (600 Po et 3 objets)** -> **oeil de lynx au bord de la falaise** -> continuez vers l'Est par le sentier montant -> ...

2 **oeufs de gargouille** -> parlez à **Eldric** pour qu'il vous façonne un autre **serum d'Eldric** -> utilisez le sur le 3ème **geyser magique** pour le sceller -> avancez -> dans le virage de la statue -> escaladez -> **racine sépulcrale** -> **descendez** -> progressez -> ...

Attribut **Lames + 1**

## le Temple de l'Air

affrontez "le général" -> **le général (tranchante)** -> parlez à **Eldric** -> il reste un dernier **geyser magique** à l'intérieur (quête) -> ... -> 3 oeufs de gargouille -> -> parlez à **Eldric** pour qu'il vous façonne un autre **serum**

d'Eldric -> utilisez le sur le 4ème et dernier geyser magique pour le sceller et ainsi "soigner la montagne" -> rendez compte à Eldric -> ...

Attribut Lames + 1

allez chercher Cruz au petit campement -> retournez au Black Betty -> parlez à Eldric -> il va vous falloir aller dans chaque port (quête)

parlez en à Patty puis prenez la mer pour ...

## Antigua #7

parlez à Cruz pour cloturer sa quête / je suis avec Patty

devant la Taverne -> Scarlett s'inquiète pour Rick (quête)

à la Maison des Capitaines -> conversez avec l'amiral Alvarez à propos de Cruz et du capitaine Garcia

Maître d'armes auprès de l'amiral Alvarez

j'achète, à Henri, le schéma du fusil à canon scié (Pistolet) pour 3 000 Po et le schéma des jumeaux (Pistolet) pour 900 Po

j'utilise son établi pour fabriquer 3 fusil à canon scié et un jumeaux -> je lui revend aussitôt 2 fusils à canon scié

sortez d'Antigua (par le Nord Est) -> Bill -> Miles -> vous pouvez faire un peu de levelling autour de la rivière et dans son delta -> Rick est rive gauche de la rivière près de la Cascade -> ramenez le en terre civilisée -> ... -> il vous remercie avec 1 antalgique -> rendez compte à Scarlett -> elle vous donne anneau d'or étincelant et collier de perles

je profite d'être là pour utiliser la forge de Wilson -> 1 rapière

-----

allez en haut de la Cascade -> la porte étrange -> prononcez le mot de passe -> elle se lève -> coffre 20 dans la 1ère cavité -> ... -> veine de minerai -> ... -> extérieur -> couronne de héros -> déterrez le coffre du trésor du capitaine Garcia qui contient l'amulette de la Terre (l'artefact titan qu'avait caché ici le capitaine Barbe d'Acier), anneau d'or étincelant, 700 Po et 2 objets -> coffre 60

retournez au Black Betty -> vous possédez les 4 artefacts titans, n'en parlez pas encore à Patty, occupez vous d'abord de finir la quête d'Eldric ("nuée de gargouilles") et partez pour ...

## Caldera #5

parlez à *Eldric* -> rien de suspect -> allez à ...

## Tacarigua #7

parlez à *Eldric* -> il y a sans doute des gargouilles -> *Gniole* à l'**Auberge** du **Repaire des Pirates** les localise sur la **plage Nord** -> parlez en à *Eldric* -> j'y vais avec *Venturo* -> liquidez les 3 gargouilles et prenez les 3 oeufs de gargouille que vous donnerez à *Eldric* sur le **Black Betty**

partez pour ...

## l'île des Aigrefins #2

parlez à *Eldric* -> il y a sans doute des gargouilles -> parlez à *Jaffar* -> je suis avec *Jaffar* -> allez là où la capitaine *Slayne* vous avez conduit soit entre la **plage Sud** et la **grotte au trésor** -> liquidez les 3 gargouilles et prenez les 3 oeufs de gargouille que vous donnerez à *Eldric* sur le **Black Betty**

filez vers ...

## la Côte des épées #9

parlez à *Eldric* -> il y a sans doute des gargouilles -> parlez à *Venturo* -> je suis avec *Venturo* -> empruntez le **passage souterrain** juste après la **Tour des Pirates** -> direction le **col** -> en face de la **grotte** -> ... -> 3 oeufs de gargouille - bourse bien remplie - couronne de héros -> continuez jusqu'à l'autre **col** pour **level** -> revenez à la **Tour des Pirates** et prenez le chemin vers la passerelle -> traversez la -> ... -> 3 oeufs de gargouille -> donnez les 6 oeufs de gargouille à *Eldric* sur le **Black Betty**

mettez le cap sur ...

## la Baie de Miracaï #3

parlez à *Eldric* -> il y a sans doute des gargouilles -> parlez à *Valdez (Temple)* qui localisera 2 groupes de "volatiles fumeux" autour du **vieux campement** -> ramassez les 6 **oeufs de gargouille** et donnez les à *Eldric* sur le **Black Betty** (**allez y à pied**) -> allez faire un peu de levelling dans **les Collines** et **la Côte des Pirates** -> revenez au **Black Betty**

Attribut **Armes à feu + 1**

leve l'ancre direction ...

## Caldera #6

**Mousquet III** auprès de *Godin* au **Bâtiment du conseil**

revenez au **Black Betty** -> **parlez à Jaffar et à Bones** -> hissez les voiles pour ...

## l'île au Trésor

**Patty vous parle ...** parlez à *Eldric* -> il n'y a de gargouille sur ce lieu dont il ne connaissait pas l'existence -> parlez à *Harlock*

**je suis, logiquement, avec Patty**

explorez l'Ouest de cette **plage Sud** -> **feu de camp** - **lit** - **coffre 90** puis l'Est -> **coffre 60** (**pendentif de pirate**)

relisez la **page 2 du journal de Barbe d'Acier**

empruntez le **passage dans la falaise** vers le Nord -> ...

## le Gouffre

éliminez les 5 gorilles (**concerne la page 1 du journal de Barbe d'Acier** -> celle qui n'était pas dans la tombe de *Nesir* au **Cimetière d'Antigua** et dont on a supposé qu'elle a jamais existée ...) - **coffre 30** - **lame épine** - **journal de Barbe d'Acier** déclenche quête de la trahison d'*Harlock* -> **levier** lève la grille -> ...

## le Sentier de la Vertue

passage souterrain -> **1ère patte d'oie** -> relisez la **page 2 du journal de Barbe d'Acier** -> **il vous faut emprunter "la juste voie"** - **avancez en marchant** -> **veine de minerai** -> allez à gauche -> **racine sépulcrale** -> ... -> **coffre** (**anneau toxique** -> **Tour pendable + 20**) -> revenez à la **1ère patte d'oie** -> allez tout droit -> **2nde patte d'oie** ->

allez à gauche -> ... -> **chapeau de bouffon** - **coffre 60** -> revenez à la **2nde patte d'oie** -> allez à gauche -> **cavité aménagée** -> **lit** - **coffre 90** -> continuez vers le Nord Est -> ...

## les Mangroves

relisez la **page 3 du journal de Barbe d'Acier** -> explorer vite fait la **plage Nord** -> Sud -> ... -> quelques **objets** au Sud Ouest -> progressez -> vous tombez sur ce qui semble être "le totem" -> Nord -> **couronne de héros** -> Sud -> vous tombez sur "le double palmier" -> explorez vite fait le secteur Sud jusqu'à la mer -> revenez au "double palmier" -> allez à droite -> vous tombez sur "la tombe" -> quête trouver la **clef de coffre usée** -> allez au Nord -> **Ruines** -> **lit** - **coffre 20 (poupée de malédiction)** - **poupée de malédiction** -> **carte du trésor de Sokbart** - **carte du trésor de Wallace** - **clef de coffre usée** - **carte du trésor de Ramsay** - **carte du trésor de Stubbings**



vous avez accès à la carte de l'île au Trésor

revenez vers "la tombe" -> Sud -> "le monolithe" -> Sud -> ...

**plage Sud Est** -> relisez la **page 4 du journal de Barbe d'Acier** -> déterrez les 4 **coffres** -> ouvrez celui de **Sokbart** ("**le dernier**" sera le premier) -> 2 000 Po - **trésor de famille** - **anneau de fiançailles** - **almanach de pirate** (+ 10 % points de gloire -> arf, si j'en avais eut connaissance, j'y serais venu beaucoup plus tôt) -> parlez à **Patty** (en insistant ...) -> ...

retournez au "monolithe" -> Est -> **coffre (2 soies)** - **coffre 60** -> revenez au **Black Betty** -> **Harlock** n'est plus là -> parlez à **Venturo** -> parlez à **Patty** -> allez, **avec elle**, à la **plage Sud** -> il est à l'Ouest -> décidez de son avenir ... **pour ma part, je l'ai trucidé**

embarquez dans le **Black Betty** et allez commercer à ...

## la Côte des épées #10

forge de *Cooper* (**Haut Quartier** de **Puerto Isabella**) -> 1 **terreur des planches** et 1 **rapière** revendues aussitôt  
ainsi que d'autres armes



le dernier Capitaine Pirate des **Mers du Sud** encore vivant ...

retournez au **Black Betty** et parlez des **artefacts titans** à *Patty* -> elle vous renvoie vers l'amiral *Alvarez* ->  
voguez vers ...

## Antigua #8





**la Maison des Capitaines** -> l'amiral *Alvarez* vous indique qu'il nous faut parler à l'âme du capitaine *Barbe d'Acier* pour localiser **le Temple de l'Eau** -> il vous faut aller sur **l'île des Trépassés** -> sur le *Black Betty*, *Patty* localise ce lieu -> levez l'ancre et dirigez vous y -> ...

## **l'île des Trépassés #1**

parlez à vos compagnons -> *Eldric* ne veut même pas essayé de localiser les gargouilles -> **vous êtes seul**

explorez la **plage** -> empruntez le sentier ascendant face au **canot** -> Est -> r.a.s. - sentier descendant vers la **plage** -> Ouest -> **coffre 30 (garde épée hurlevent)** - **veine de minerais**

revenez au Centre -> escaliers -> *Tao* -> ... -> il vous faut rejoindre l'**Autel de la Transition** dans **la Cité des Morts** pour passer dans **le Monde Souterrain** (quête) -> avant cela, il vous faut trouver les ingrédients (**lotus noir et poussières sépulcrales**) pour que *Tao* vous concocte une **potion de mort factice** (quête) - il vous donne accès à ...





la carte de l'île des Trépassés

## la Cité des Morts

avancez -> escalier descendant -> **poupée de malédiction** - **chapeau de bouffon** -> ... -> escaliers descendant -> ... -> Sud -> **l'Arène** -> ... -> **lotus noir** - **carte du trésor de la tombe** - **lame épine** - **coffre20** - **poussière sépulcrale** -> revenez en bas -> **2 lotus noir** -> allez au Nord -> ...

**passage souterrain** -> Nord -> escaladez -> ... -> **poussière sépulcrale** -> **grande cavité** -> **2 lotus noir** - **veine de minerais** - **poussière sépulcrale** - **coffre 30 (3 soies)** - **racine sépulcrale** - **veine de minerais** -> empruntez le chemin ascendant -> **poussière sépulcrale** dans le **Temple des Voleurs** -> ... -> déterrer le **coffre** du trésor de la tombe (**crochet de manchot** -> **Armes tranchantes + 10**) -> **chapeau de bouffon** -> revenez au ...

**passage souterrain** -> "maison" en face -> lire **le coupe jarret (déjà fait)** -> chemin descendant vers l'Est -> **poussière sépulcrale** et **racine sépulcrale** dans la 1ère "maison" -> **poussière sépulcrale** dans la 2ne "maison" -> allez vers l'Ouest -> ... -> vous êtes en bas de **l'Arène**

Attribut **Armes à feu + 1**

retournez au **Black Betty** -> aller à ...

## Caldera #7

**Canons enflammés** auprès de *Godin* au **Bâtiment du conseil**

depuis le **Black Betty**, naviguez vers ...

## Tacarigua #8

le Repaire des Pirates -> façonner l'épée de hurlement sur la forge de Stone - je forge aussi 3 terreurs des planches que je lui revends

## l'île des Trépassés #2

allez plein Est -> escaliers montant -> ... -> poupée de malédiction -> Tao vous donne la potion de mort factice -> Autel de la Transition -> ...

### le Monde Souterrain

topographiquement, c'est la même carte que l'île des Trépassés

LE SCEPTRE CRÂNIEN  
Avant de m'adresser à l'esprit de Barbe-d'acier, je dois procurer à Tao un sceptre crânien. Pour l'obtenir, je dois libérer de leur malédiction les âmes errantes du Monde souterrain.

ce que nous indique Tao ...

vous allez rencontrer les âmes tourmentées des anciens chefs de clans (les chakas des clans de la terre, de l'air, du feu et de l'eau) -> ceux qui avaient tentés d'assassiner Mara (il y a presque un millénaire - comme l'ont fait les 4 capitaines pirate avant le début de votre aventure) avec les artefacts titans confiés à eux par elle-même

prenez la pièce ancienne (A l'épreuve des balles + 10) -> descendez l'escalier -> ...

Nahélé (schéma collier spirituel et coffre 80 dans sa "maison") a besoin de 4 objets pour pouvoir lever sa malédiction (quête)

Motéga (amulette crânienne dans sa "maison") -> levez sa malédiction, avec lui, en tuant le dos argenté (quête) -> il vous donne le crâne d'un animal mort vivant

revenez vers Nahélé -> allez vers l'Ouest puis remontez jusqu'à l'Arène -> Kusko -> affrontez le pour lever sa malédiction (quête) -> il vous donnera la lance du guerrier -> fouillez "les maisons" -> coffre 60 (schéma collier d'os)

revenez en bas -> escalier vers l'Ouest -> explorez la plage -> revenez en bas -> le passage souterrain -> coffre 40 dans la "maison" en face -> Nord -> escaladez -> ... -> grande cavité -> Fantôme perturbé (de Bones -> dialogue du foulard blanc -> il faudra délivrer le message à Bones [quête]) -> empruntez le chemin ascendant -> coffre 60 (poupée de malédiction - anneau de rubis) -> le Temple des Voleurs -> libérez Akando de sa malédiction

(quête) en ouvrant le **coffre 60** -> vous conservez le **diamant blanc** -> -> revenez au ...

**passage souterrain** -> chemin descendant vers l'Est -> ... -> **a partir des objets que vous lui ramenez** , *Nahélé* vous fabrique le **sceptre crânien**

allez à l'entrée de **la Cité des Morts** -> Parlez à Tao qui invoquera le *fantôme de Barbe d'Acier* -> ...



ce dernier localisera le **Temple de l'eau** -> revenez dans le monde des vivants en utilisant l'**Autel de la Transition** tout à l'Est -> ... -> dites au revoir à *Tao* -> prenez le **canot** pour revenir sur le **Black Betty** -> ...

parlez à *Eldric* -> il n'y a plus de gargouille à pourchasser, il vous récompense de 2 500 **Po** (quête terminée)

parlez à *Bones* de son double du **Monde Souterrain** -> "il va mieux" (**c'est vite dit**) et reste dans l'équipage (quête achevée)



*Patty* localise le **Temple de l'Eau** grâce aux indications données par le *fantôme de Barbe d'Acier*

parcourez les **Mers du Sud** pour commercer, concocter des **recettes** ou fabriquer des **objets** à partir de vos **schémas**, cela où vous le souhaitez !

puis ... souquez ferme direction ...

## le Temple de l'Eau

en approchant de ce site, le kraken attaque le **Black Betty** -> tuez le en visant sa bouche avec le **harpon titan**  
(il faut l'atteindre 7 fois)

vous accostez -> parlez à vos *compagnons* -> liquidez le comité d'accueil avec eux -> **coffre 60** -> entrez seul  
à l'intérieur -> combattez *Mara* -> ... -> récupérez l'**épée de Mara** -> ...

parlez à *Patty* -> parlez à *Jaffar* (**surprise !**) -> parlez à *Venturo* -> parlez à *Bones* -> parlez à *Hawkins* -> parlez  
à *Eldric* -> ...

Attribut **Ruse + 1**

parlez à *Patty* -> fin du jeu

\*\*\*\*\* **BILAN + CONCLUSION** \*\*\*\*\*



	LAMES	10		ARMES TRANCHANTES	105	
	ARMES À FEU	10		ARMES PERFORANTES	100	
	RÉSISTANCE	8		ARMES DE JET	70	
	RUSE	9		MOUSQUETS	109	
	VAUDOU	2		FUSILS	99	
				PISTOLETS	104	
				À L'ÉPREUVE DES LAM...	114	
				À L'ÉPREUVE DES BAL...	114	
				INTIMIDATION	95	
				TOUR PENDABLE	83	
				LARCIN	93	
				LANGUE DE VELOURS	98	
				MAGIE NOIRE	20	
				CULTE DES MORTS	30	
				RITUEL	30	
						OR 24777
						GLOIRE 1471
						CAPITAINE

statistiques avec les équipements portés durant le dernier combat

quête non réalisée -> le **maraca brisé** (Magie noire + 10) -> il faut accepter la proposition de l'ancien Yagul dans le **1er Tombeau des Anciens** de la **Baie de Miracaï**

durée de la partie indiquée par le jeu -> 93 h 30

durée estimée -> prise en main + partie complète + rédaction du document -> 147 h 00

2 bugs mineurs recensés

-----

les temps de chargement sont bons - aucun crash ou plantage

le gameplay est bon (excellent hors combat)

les combats -> pas de pause active -> ils sont dynamiques et demande un minimum de coordination clavier/souris -> l'utilisation de la main gauche est, me concernant, novateur (j'ai vraiment bien aimé - **n.b.** **je n'ai pas usé des dagues**)

n'ayant pas développé les compétences liées à l'Attribut Vaudou, je n'ai pas de remarque à expliciter sur ce point

les graphismes (décors et surtout les personnages) ont un cachet particulier que j'affectionne - mention

spéciale pour les cartes

le point fort du jeu ce sont les histoires, les quêtes et les dialogues même s'il subsiste quelques invraisemblances (la 1ère étant, un grand classique, un inventaire démesuré - la 2nde, absence d'enfant dans les **Mers du Sud** - etc.)

en ayant bien en tête que **Piranha Bytes** est (ou était) un petit studio (cf. photo dans le manuel FR) et que le jeu de base a été édité en Avril 2012, je considère que ...

**Risen 2 Dark Water Gold Edition** est un très bon jeu