

# SILVER

Aout 1999 - dev. Spiral House

acheté 1.99 euros sur la plateforme GOG

\*\*\*\*\* Nomenclature \*\*\*\*\*

Commentaires / Textes / Objets / Interaction

Tiers / *compagnons* / *ennemis* / *le chroniqueur*


**mise en garde - astuce - bug - important** / Non réalisé, Non vérifié ou Non utilisé

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

Manuel en Anglais dans le répertoire d'installation du jeu - existe il un Manuel en Français ?

<Windows> fonctionne / <Alt> + <Echap> fonctionne / <Impr écr> ne fonctionne pas

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

↑  Ce PC > Windows (C:) > Utilisateurs > Sergio Tout Court > AppData > Roaming > THQNordic > Silver

le répertoire des sauvegardes

au lancement du jeu, <Bouton gauche> pour arriver directement au menu principal

<F12> (pause) ne fonctionne pas

<D> (Toggle Dispersal Mode), <Left Shift> (Find Target) et <Tab> (Cycle Through Heroes) n'ont pas été utilisées -> elles semblent ne pas fonctionner ?

## \*\*\*\*\* DESCRIPTION / CONSEILS \*\*\*\*\*

difficulté unique

vous et l'ensemble de vos *compagnons* (actifs ou passifs) monterez automatiquement de **niveau** et cela, en récupérant tous vos points d'impact et de magie

sauvegarde à des points précis via *le chroniqueur*

Je suis le chroniqueur. Je vais consigner vos aventures dans mon livre de légendes. Racontez-moi vos exploits!



...

les cartes, vraiment très nombreuses, sont petites / courrir -> double <Bouton gauche>

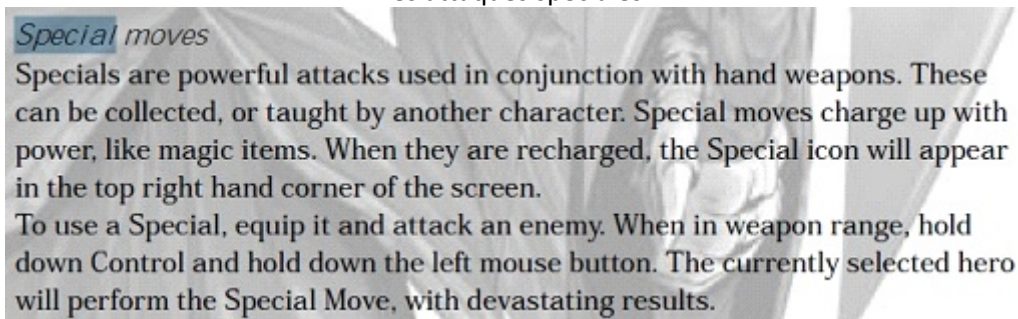
didacticiel partiel (menu circulaire - techniques **simples** de combat au corps à corps) -> voir le début de **LA PARTIE** ...

changer rapidement de type d'attaque

Select Last Weapon	Numpad 7	7
Select Last Magic	Numpad 8	8
Select Last Ranged	Numpad 9	9
Select Last Shield	Numpad +	0

il faut par avance, pour chaque personnage, avoir sélectionné l'**arme de corps à corps**, le **bouclier**, l'**arme à distance** et si c'est possible, l'école de magie <- **vérifiez souvent ces sélections** en n'oubliant pas les attaques spéciales -> systématiquement au chargement d'une sauvegarde, le jeu a "oublié" vos sélections (sic)

les attaques spéciales



de ce que j'ai compris, elles sont valables quelque soit l'**arme de corps à corps** - le temps que les précédentes se rechargent, vous pouvez en utiliser plusieurs lors d'un affrontement

contrôler régulièrement vos points d'impact et faites le nécessaire pour en récupérer -> mangez !

à 0 point d'impact, les personnages sont inconscients - si tous les membres actifs du groupe le sont, alors c'est game over

utilisez les **potions de vie** quand vous êtes au plus mal et plutôt lors des phases d'exploration avant un combat difficile - elles régénèrent pleinement vos points d'impact - elles sont rares et coûtent cher -> 200 **Po** l'unité

**avant de changer de carte**, surtout si elle est nouvelle, **attendez que vos points de magie soient totalement régénérer** <- les attaques spéciales et les **objets magiques** sont aussi concernés par une durée de rechargement



lorsque vous apercevrez ce type d'objet (coffre non manipulable), cela signifie qu'il est "invisible" - ce n'est qu'après avoir obtenu l'**anneau de vision** que vous pourrez les faire clairement apparaître et donc, les ouvrir  
-> notez sur papier leurs emplacements vous permettra d'y revenir facilement si vous le souhaitez

idem pour les **portes** ou des **grilles** verrouillées, **notez sur papier leurs localisations** ainsi que **la couleur** **et/ou la forme** de la **clé demandée**

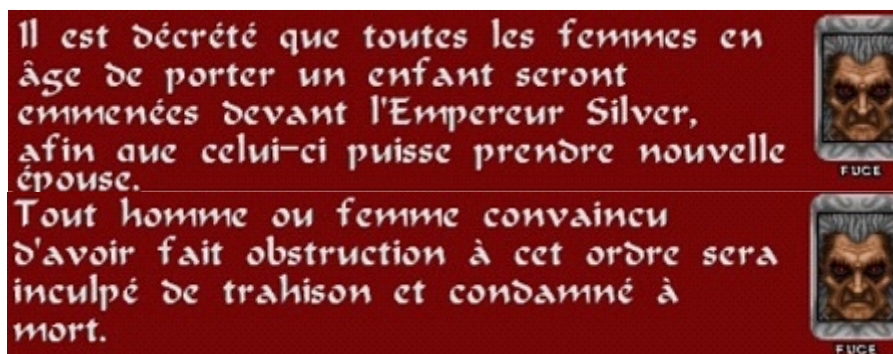
si des **boucliers** disparaissent dans votre inventaire, c'est que des frappes ennemis les ont cassés !

## \*\*\*\*\* LA PARTIE \*\*\*\*\*

ayant découvert la présence de coffres invisibles en même temps que l'**anneau de vision**, je ne les ai pas signalé en temps réel

## Verdante #1

cinématique -> **le Port** -> ...



*le duc proteste - William, dont la femme est embarquée avec les autres captives sur le **galion**, se fait salement molester -> Fuge part avec ses gardes ratisser les **faubourgs***

niveau 1

## la maison de David #1



vous êtes David ... - extérieur -> votre grand père vous propose un entraînement

votre maison -> pomme -> Jennifer (votre femme) -> coffre à l'étage contient votre épée courte et votre bouclier de bois -> Jennifer

extérieur -> votre grand père -> didacticiel : s'équiper + techniques simples de combat au corps à corps

<Bouton droit> sur vous pour afficher le menu circulaire



s'équiper d'une arme de corps à corps (rond vert sur la 1ère image)

pour les boucliers, c'est l'icône de forme similaire (rond jaune sur la 1ère image)

attaque de base

En maintenant la touche CTRL enfoncée, cliquez avec le bouton GAUCHE de la souris dans la direction vers laquelle vous voulez Attaquer. Le héros se tournera vers la zone visée et

botte ou estoc

En maintenant la touche CTRL enfoncée, cliquez et MAINTENEZ ENFONCÉ le bouton GAUCHE de la souris, puis déplacez rapidement le curseur VERS LE HAUT dans un mouvement vertical.

fouet en face à face

En maintenant la touche CTRL enfoncée, cliquez et MAINTENEZ ENFONCÉ le bouton GAUCHE de la souris, puis déplacez rapidement le curseur vers la DROITE dans un mouvement horizontal.

se repositionner

En maintenant la touche CTRL enfoncée, cliquez et MAINTENEZ ENFONCÉ le bouton GAUCHE de la souris, puis déplacez rapidement le curseur vers la GAUCHE dans un mouvement horizontal.

contrer une attaque dans le dos



En maintenant la touche CTRL enfoncée, cliquez et MAINTENEZ ENFONCÉ le bouton GAUCHE de la souris, puis déplacez rapidement le curseur VERS LE BAS dans un mouvement vertical.

esquiver

En maintenant la touche CTRL enfoncée, cliquez avec le bouton DROIT de la souris sur n'importe quelle partie de l'écran et le héros esquivera l'attaque.

*Fuge*, qui semble bien connaître *votre grand père*, intervient - il fait capturer *Jennifer* -> ...

vous êtes avec *votre grand père*

2 *gardes de Fuge* -> pomme - équipez vous de votre bouclier de bois -> droite (ok + tard - cf. la maison de David #2) - Bas gauche -> ...

### devant les 1ères portes de la Caserne

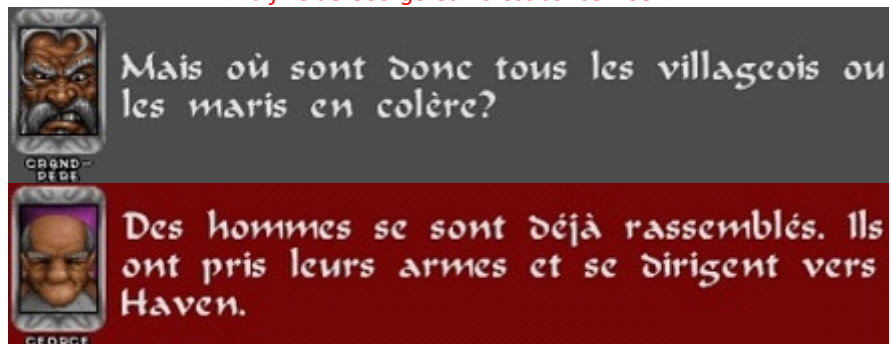
2 *gardes de Fuge* -> pomme -> affrontez *garde de Fuge* -> bouclier de bois -> Bas gauche -> ...

### le port

2 *gardes de Fuge* -> ... -> 3 *gardes de Fuge* -> bouclier de bois -> Haut gauche -> ...



*la fille de George et Flo est concernée*



*votre grand père* vous incite à aller à Haven -> 1/2 tour -> ... > *le chroniqueur* -> droite -> ...

devant les 1ères portes de la Caserne -> 4 *gardes de Fuge* -> potion de vie - pomme -> je mange 1 pomme -> droite -> ....

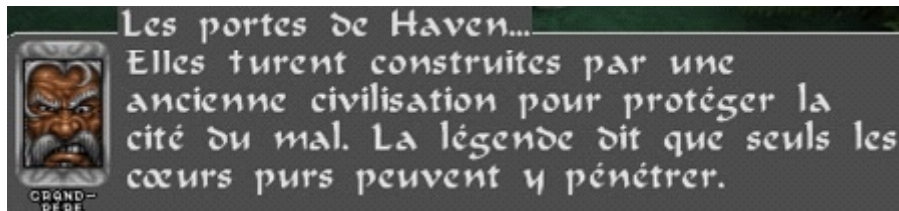
### la Caserne #1

6 *gardes de Fuge* -> ... -> marchand de *nourritures* -> j'achète 1 pain -> droite -> ...

## devant les 2ndes portes de la Caserne

le chroniqueur <- bug ? -> Haut droite -> ...

## Haven #1



suivez *votre grand père* sans vous préoccuper des *gardes de Fuge* <- ils n'ont pas le cœur pur ...

droite -> ... -> gauche -> ... -> *le Duc et ses hommes* -> ... -> il vous accueille dans ...

## le camp des rebelles #1



À l'ouest du camp se trouve une grotte; elle mène à la bibliothèque de Gno...  
...On dit que cette bibliothèque renferme un télescope très puissant, il devrait nous montrer l'endroit vers lequel se dirige le galion.

Bas gauche -> *Ben* vous apprend l'attaque spéciale "toile de la mort" <- menu circulaire + icône SP



remplace l'attaque de base si sélectionné et (re)chargé

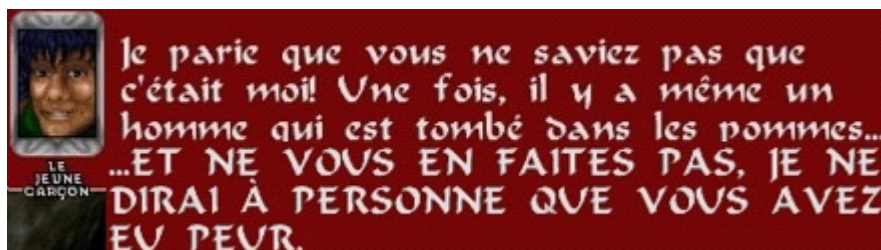
Bas -> **torche** -> **votre grand père** -> William -> Richard -> Sekune

Haut -> **gros Bob** -> le père de Richard <- **Fuge** lui a coupé la langue

Bas-> descendez par un des **deux échelles** -> droite -> droite -> **quelque chose fait du bruit dans ...**

## la caverne

**votre grand père** n'y rentrera que lorsque vous saurez ce que c'est -> équipez vous de la **torche** et allez y -> ...

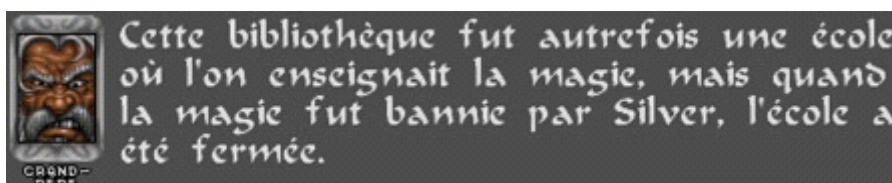


une petit farceur ...

**le chroniqueur** -> gauche -> pont sur la rivière -> ...

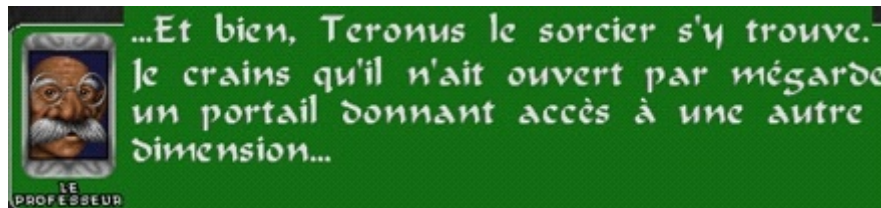
## Gno #1

### la bibliothèque #1



automatiquement, vous poussez les portes et entrez -> ...

le hall -> le professeur est attaqué par des *lutins*, aidez le ... -> il localise le *télescope*, tout en haut, dans l'observatoire -> ...



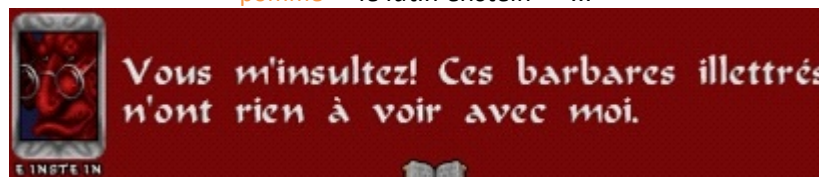
d'où les *lutins* ... il faut refermer ce portail

Haut centre > la porte centrale nécessite une *clé jaune* (ok cf. **Chains #1** -> *clé en or*) / Haut droite -> barrière magique (ok + tard)

Haut gauche -> en bas, le professeur s'en va chercher de l'aide - .... -> 2 escaliers descendants -> *lutins* -> je mange 1 *pomme* -> *le chroniqueur* -> Haut gauche -> ...

salle dotée d'une table -> *lutin jaune* s'enfuit - *lutins* -> 1er coffre inaccessible en Haut à droite (ok cf. la **bibliothèque #4** après **Chains #1**) -> Bas gauche -> ...

salle de lecture -> *lutin jaune* s'enfuit - *lutins* -> lance pierre (utilisez le contre le *lutin* perché au Nord) -> je mange 1 *pomme* -> le *lutin einstein* -> ...



...

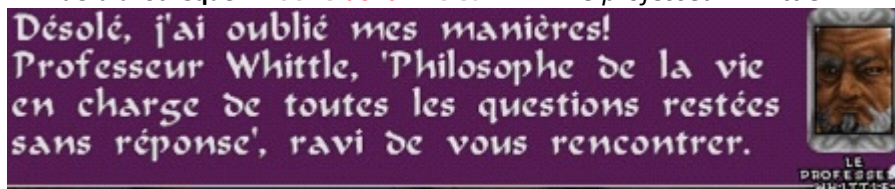
haut gauche par les escaliers montants -> ...

couloir -> *lutin jaune* et *lutin rouge* s'enfuient - *fromage* -> *pain* et 50 *Po* dans coffre -> *le chroniqueur* <- *bug ?* -> escalier montant en haut -> ...

1er balcon -> *lutins* -> gauche -> ...

1ère bibliothèque -> *homme* s'échappe suivie par 4 *lutins* - *votre grand père* -> ... -> Bas -> ...

2nde bibliothèque -> *lutins* dont 1 *violet* -> ... -> le professeur Whittle -> ...



il vous fait comprendre qu'il n'a plus besoin de votre aide ...

1/2 tour -> 1ère bibliothèque -> droite -> ...

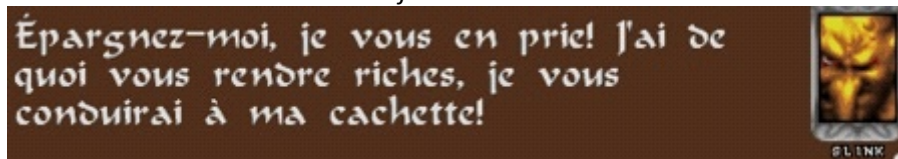
2nd balcon -> *lutin jaune* s'enfuit - *lutins* (2 en hauteur) -> ... -> 1er escalier en colimaçon à droite -> ...

plateforme -> en bas, salle dotée de 5 tables -> *lutin jaune* se téléporte en haut - descendez -> *lutins* dont 1 *violet* -> ... -> *potion de vie*, *pain*, *fromage* et 50 *Po* dans coffre -> *votre grand père* -> ... -> remontez sur la plateforme -> droite -> 2nd escalier en colimaçon -> 3ème balcon -> ...



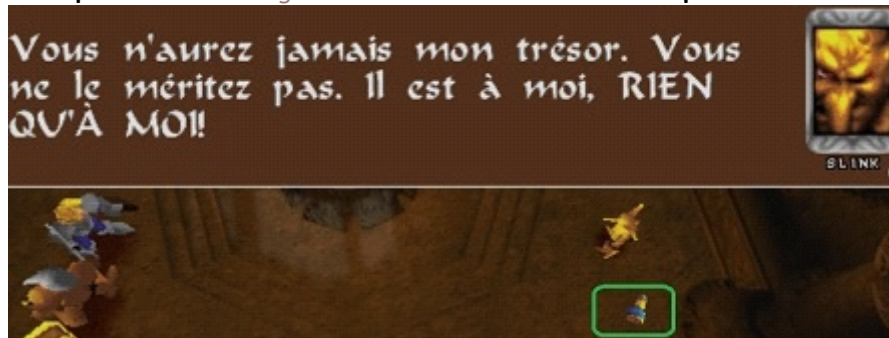
4ème balcon -> *le chroniqueur* -> fromage, 2 pommes, pain et 50 Po dans coffre -> je mange 1 pomme -> droite -> ...

salle vide -> aidez le lutin jaune en affrontant des *lutins* -> ...



...  
-> je mange 1 pain -> suivez le lutin jaune vers la gauche -> ...

1ère pièce secrète -> 2 gardes lutins -> ... -> Haut -> 2nde pièce secrète -> ...



Slink, le lutin jaune, prend une *potion mystérieuse* au sol (rectangle vert sur l'image) et s'enfuit de nouveau <- vous l'avez aidé malgré vous ...

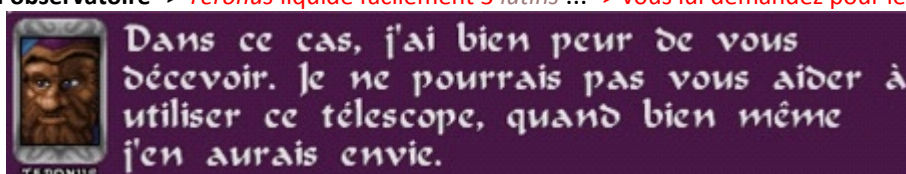
carotte, 2 fromages et ? Po dans coffre -> *lutins* -> ... -> *le chroniqueur* -> retour dans la salle vide -> ...

Slink, le lutin jaune avale la *potion mystérieuse* et devient gigantesque -> ...



tandis que *votre grand père* s'occupe des *lutins en haut*, affrontez Slink, le lutin jaune géant en bas - j'avale 1 *potion de vie* durant le combat -> ... -> *votre grand père* -> ... -> 3 escaliers montant vers le Haut -> ...

1ère salle de l'observatoire -> *Teronus* liquide facilement 3 *lutins* ... -> vous lui demandez pour le télescope -> ...



Ordinairement oui, mais le télescope est alimenté par une vieille chaudière située dans les caves souterraines de la bibliothèque.

Malheureusement, il est privé d'énergie depuis, hum, que j'ai, par mégarde, ouvert un portail sur une dimension démoniaque.

Les grottes servent de repaire à un démon assez effrayant. Ce démon fait office de liaison; un lien entre nos deux mondes...

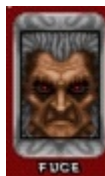
Tuez-le, la liaison sera rompue, alors seulement le portail se refermera.

...

suivez le, vers la gauche, dans la ...

2nde salle de l'observatoire -> comme vous l'y a invité *Teronus*, prenez *épée de glace* dans son *coffre* -> suivez le via le *portail* qu'il vient de générer - *votre grand père*, qui déteste la magie, empruntera "la voie terrestre" -> vous vous rejoignez tous les trois dans ...

le hall -> *Fuge* débarque avec 2 gardes -> ...



Vous êtes accusés de trahison envers votre Empereur, la sentence est formelle: vous êtes condamnés à mort.

*votre grand père* tuera ces deux derniers ...



Je m'aperçois que tu n'es pas aussi décrépi que tu en donnes l'air, vieillard. Il va donc falloir que je me charge de te tuer.

avant de combattre *Fuge* -> ...

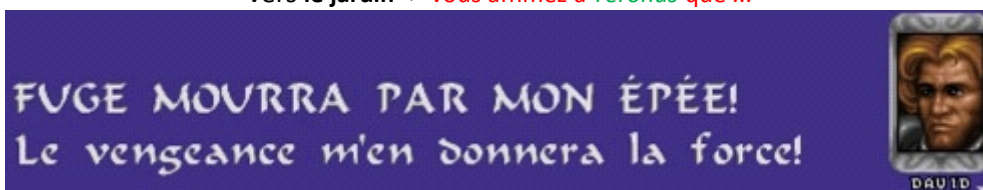


Ton grand-père ne représentait pas un réel défi. Je prendrai plus de temps et de plaisir à ta mort!

"RIP *grand père*" :o((

fuyez par en Haut à droite, là où se trouve la *barrière magique* <- c'est *Teronus* qui l'a posée pour limiter l'invasion des *lutins* -> ...

vers le *jardin* -> vous affimez à *Teronus* que ...



...

2nd *coffre* inaccessible en bas (ok voir ci dessous) - tuez le *lutin* à distance -> escalier descendant -> ...

## le jardin

seul des *lutins* -> ... -> *le chroniqueur* -> droite -> balcon -> ... -> droite -> 2 *pommes*, 1 *carotte* et 50 *Po* dans le 2nd coffre *inaccessibles auparavant* -> le jardin -> gauche -> ...

salle vide -> *lutin* à distance côté gauche -> escaliers en croix -> *lutins* et 2 *gardes lutins* -> .. - *je mange 1 pain* -> droite -> ...

la pièce haute du monte charge -> la *cage* est en Haut à droite - *Teronus s'occupant du levier* ...

## les grottes

vous êtes seul

la pièce basse du monte charge -> 2 *lutins* en ressortant avant de *s'enfuir*, pénétrez à l'intérieur de la *chaudière* -> ...

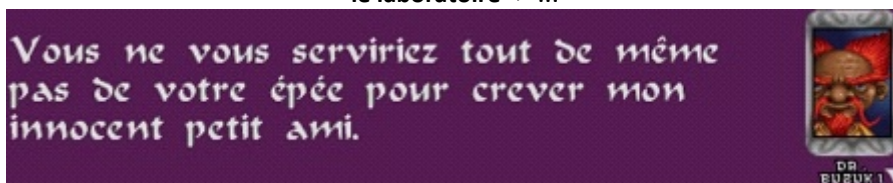


*Concierge* allumera la *chaudière* quand il n'y aura plus de danger - il vous remet *clé d'argent* qu'il a trouvé par hasard  
Haut gauche -> ...

cavité aux 4 escaliers de pierres -> équipez vous de l'*épée de glace* - 3 *golems de pierres* -> ... > Bas droite -> *le chroniqueur* - *je mange 1 carotte* -> passage -> ...

cavité du *lutin ré-assembleur* -> *lutin ré-assembleur* (*ciblez le* - il ré-assemble les *golems de pierres éparpillés au sol*) et des *golems de pierres* - *je mange 1 pomme* -> ... -> *je mange 1 fromage* -> droite -> ...

le laboratoire -> ...



*Dr Buzuki*, alchimiste banni par les professeurs de la *Bibliothèque* pour cause de nuisances sonores ... et son lutin *Frink*, qui sent (très) mauvais, exilé par les siens pour l'avoir aidé

*Dr Buzuki* propose de vous offrir une de ses préparations -> droite -> déverrouillez *automatiquement* la serrure grâce à la *clé d'argent* -> remise -> *potion de chaos* -> 1/2 tour -> *Dr Buzuki* -> ... -> gauche -> cavité du *lutin ré-assembleur* -> gauche -> ...

cavité aux 6 escaliers de pierres -> des *golems de pierres* -> ... - *je mange 1 fromage* -> passage en Bas à gauche -> ...

cavités aux 3 escaliers de pierres -> 4 *golems de pierres* - 2 *lutins s'enfuient* -> ... -> *le chroniqueur* -> *je mange 1 pomme* - passage -> ...

le portail -> *le démon* et des *lutins* qui ne cessent de se matérialiser -> ...





en restant à l'abris derrière les rochers, liquidez les *lutins* avec votre épée courte - attaquez le démon, à distance, avec votre épée de glace (attendez qu'elle se recharge) - vous pouvez aussi lui envoyer au bon moment, la potion de chaos ... - je mange 1 fromage -> ...

le professeur arrive accompagné de Teronus, du Duc, de Ben et son frère ainsi que ? - ces 3 derniers là resteront ici pour veiller au grain - le Concierge allume la chaudière -> ...

## la bibliothèque #2

automatiquement -> vous, le Duc et Teronus, êtes de retour dans la 1ère salle de l'observatoire -> ...



avancez vers les leviers (rectangle vert sur l'image) -> vous observez le galion ... il file vers Rain





Si nous nous ruons sur Rain mal équipés, nous allons à une mort certaine. Le galion sera sous bonne garde et il nous faut d'autres hommes!

*Teronus reste là ... le Duc le remercie*

-----

automatiquement, vous êtes au **camp des rebelles** - tous *ses hommes* sont présents -> ...

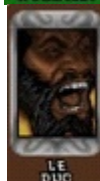


Les premières informations de la garde avancée confirment la présence massive des troupes de Silver dans la ville de Rain.

Bon nombre d'entre elles seront concentrées dans le quartier du port et ses environs, afin de garder les femmes.



Nous ne sommes pas équipés pour un assaut maritime, nous devons nous frayer un chemin en livrant la bataille à travers la ville.



Non! Une attaque frontale serait suicidaire!

Leur force surpasse la nôtre de très loin et ils sont cinq fois plus nombreux.

...

Nous devrions nous scinder en petits groupes et attaquer simultanément plusieurs secteurs clés.

...



Pas nécessairement. Si nous nous séparons deux par deux, nous pourrions assurer un plus grand territoire et nous infiltrer dans la ville sans nous faire remarquer.

...

automatiquement, vous arrivés tous près de ...

**Rain #1**

niveau 2

devant les portes



les 4 binômes sont constitués, vous êtes avec *Sekune* - niveau 2



vous avez la main sur son équipement et ses actions - <1> ou <2> (puis <3>) pour sélectionner "le personnage actif"

Haut -> ...

## les portes de Rain

2 gardes de Fuge -> ... -> 15 flèches - épée large -> *le chroniqueur* -> Bas -> ...

## la ville haute #1

Bas -> gardes de Fuge -> ... -> pomme - je mange 1 pomme

Haut (ok cf. la ville haute #2) - Bas droite droite -> rebelle est blessé -> ... -> gardes de Fuge ... -> 15 flèches - carotte - pomme - je mange 1 pomme

1/2 tour -> Bas gauche -> gardes de Fuge -> ... -> pain - carotte - pomme -> *le chroniqueur*

Haut droite (ok cf. la ville haute #2) - Haut gauche -> gardes de Fuge -> ... -> pain - carotte - je mange 1 carotte

Bas -> gardes de Fuge et 2 loups -> ...

Haut gauche (ok cf. la ville haute #2 dans l'autre sens) - Bas droite -> gardes de Fuge -> ... -> pain - fromage - je mange 1 pain

Haut -> gardes de Fuge et 2 loups -> carotte - pomme -> *le chroniqueur* - *Sekune* mange 1 carotte

Haut gauche (escalier montant - ok après) - Haut droite -> gardes de Fuge -> ... -> pain

gauche (ok après) - Bas -> gardes de Fuge -> ... -> carotte - pomme - couteaux de jet - je mange 1 pomme - *Sekune* mange 1 pomme

1/2 tour -> gauche -> gardes de Fuge -> ... -> pain - fromage - couteaux de jet - je mange 1 fromage - *Sekune* mange 1 pain

bas -> herse est baissée - cloche (ok cf. Rain #4) -> 1/2 tour -> Bas -> Haut -> Haut -> Haut gauche (escalier montant) -> garde de Fuge -> pain - pomme - 10 flèches

Bas gauche (ok cf. **la ville haute #2**) - Bas droite -> ... -> *jeune garçon*, suivez le

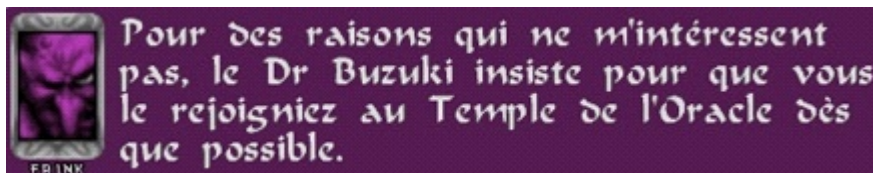


elle passera sans vous remarquer ...

droite (ok cf. **la ville haute #2**) - Haut gauche -> *gardes de Fuge* -> ... -> **bouclier de bois**

Haut -> vous rejoignez *le Duc* et *ses hommes* - c'est trop tard, le galion est parti avant la marée basse - vous apercevez une barrière magique au bas de **la Tour d'Othias** (ok + tard) -> ... -> **automatiquement vous retournez tous à ...**

## Haven #2

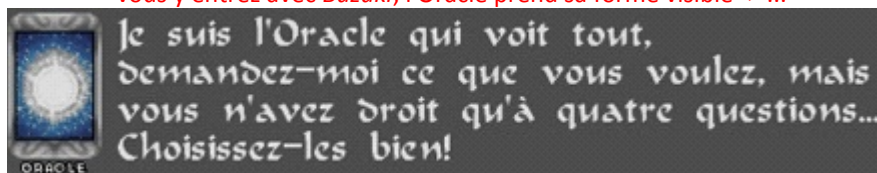


...

automatiquement, avec *le Duc*, vous vous rendez au ...

## Temple de l'Oracle

vous y entrez avec *Buzuki*, l'Oracle prend sa forme visible -> ...



...

Silver convoite le pouvoir et s'efforce d'apaiser le dieu chaotique Apocalypse pour y parvenir.

S'il réussit, il deviendra un émissaire du mal qui se verra confier d'incalculables pouvoirs destinés à asseoir l'hégémonie d'Apocalypse.

Il va signer l'arrêt de mort de ce royaume!

...

Même sans le pouvoir du mal, Silver est trop puissant; aucun mortel ne peut triompher de lui.

Cependant, une civilisation ancienne avait déjoué une menace du même ordre il y a trois mille ans. Ils avaient créé huit globes mystiques, chacun doté de propriétés magiques particulières destinées à neutraliser les forces du mal. ...Mais leur vrai pouvoir se décuple lorsque ces globes sont réunis.

Depuis un millénaire, un magicien du nom d'Othias vit en ermite dans la ville de Rain. Il se méfie des étrangers et répugne à parler à qui que ce soit, mais vous trouverez le premier globe grâce à lui. Prenez cette corne, elle contrera la magie qu'il utilise pour verrouiller l'entrée de la tour.

vous recevez **corne magique** - l'Oracle se dissipe -> ... -> avant de repartir pour **le camp des rebelles**, le Duc vous remet la **carte de la province**



elle s'utilise via le menu circulaire (cf. image), "ici" ou bien avec <M> (qwerty) <, > (azerty)

votre objectif est clair, parlez à *Othias*, dans **sa Tour**, en **Rain**

*le chroniqueur* -> *Buzuki* vend des **potions de vie**, **magiques**, **de force** et **de protection**

Bas droite (ok + tard cf. **le camp des rebelles #2**) - Bas (ok + tard cf. **le camp des rebelles #2**) - via la **carte de la province**, retournez à ...

## Rain #2

### la tour d'Othias

vous êtes toujours avec *Sekune* ... -> la **corne magique** dissipant la **barrière magique**, entrez -> ...

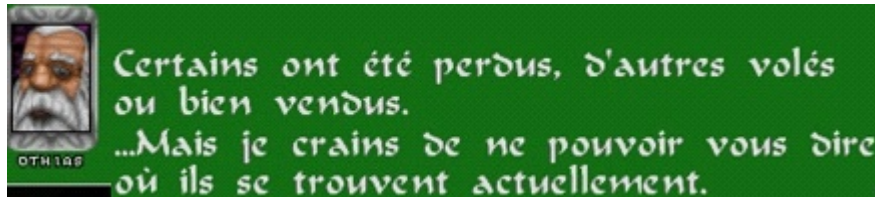
*petits humanoïdes* -> ... -> 10 **Po** -> gauche -> *Othias* -> il est d'abord méfiant envers vous - dès que vous évoquez l'Oracle et ses dires, il vous remet le **globe de feu** ...





vous connaissez la magie de feu

et vous permet de fouiller son coffre -> prenez y **potion de protection**, épée large, clé d'acier et **faucheur** (attaque spéciale au corps à corps) -> *Othias*, a propos des autres globes ...



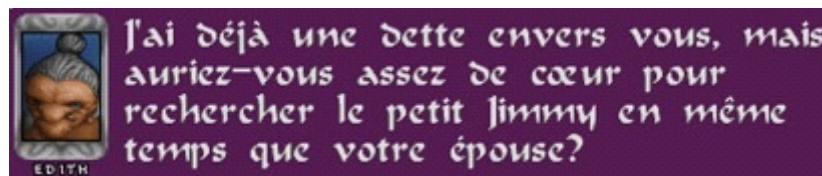
sortez -> *petits humanoïdes* -> ... -> 10 **Po** -> Bas gauche -> ...

à *Gno*, la clé d'acier n'ouvre pas la porte centrale de la bibliothèque -> retour devant la tour d'*Othias* -> ...

## la ville haute #2

Bas droite -> *gardes de Fuge* et 2 *loups* -> **carotte** -> *le chroniqueur* - *Sekune* mange 1 pain - je mange 1 pomme

Bas gauche -> gauche (**ok + tard**) - Haut (**ok + tard dans l'autre sens**) - Bas -> aidez *Edith* en affrontant des *gardes de Fuge* <- **ils sont nombreux** ... -> ... -> après qu'il a volé un casque aux *gardes de Fuge* et son jugement, elle n'a pas de nouvelle de son fils *Jimmy* depuis 10 ans -> ...



elle vous remet son **ours en peluche** -> **couteaux de jet** - *Sekune* mange 1 pain - je mange 1 pain

via la carte de la province, allez aux **portes de Rain** -> ...

Bas -> 2 *gardes de Fuge* -> ... -> Haut -> Bas -> **double porte** vers le quartier de la taverne est verrouillée (**ok + tard**) -> 1/2 tour soit Bas -> Haut -> 2 *gardes de Fuge* -> ...

Bas gauche -> Haut droite -> 4 *gardes de Fuge* -> ... - *Sekune* mange 1 pomme -> Bas droite -> *garde de Fuge* -> ...

Haut -> Haut gauche (escalier montant) -> ... -> Bas gauche -> vous êtes dans la rue qui mène là où était Edith ... -> gauche -> c'est déjà fait ... il nous faut chercher ailleurs ... -> via la carte de la province, retournez dans ...

## Haven #3

### le camp des rebelles #2

le chroniqueur <- bug ? -> montez -> le Duc a aucun dialogue pour la clé d'acier ... -> Haut -> ...

affrontez ours -> ... -> 3 pommes - je mange 1 pomme - Sekune mange 1 pomme -> droite -> ...

### immense fontaine #1

ne faites pas le tour sinon d'autres guêpes vous attaqueront - Bas gauche -> 2 guêpes -> ... -> débarcadère -> pirates et ours caché derrière le coffre -> - Sekune mange 1 pain - je mange 1 pain -> couteaux de jet - 15 flèches et 1 arc long dans coffre -> via la carte de la province, retournez au camp des rebelles ...

Bas gauche -> Temple de l'Oracle -> Bas -> chemin vers ...

## Winter #1

### la tourelle

3 dragonnets de givre -> ... -> ouvrez automatiquement la porte de la tourelle avec la clé d'acier -> Est -> 3 dragonnets de givre -> ... -> Est -> 2 panthères de glace à distance et 4 hommes armés -> ... -> 3 boucliers rivetés - fromage - pain -> le chroniqueur -> droite (entrée d'une caverne de glace - ok + tard) -> Haut (escalier) -> ...

### vers les plateforme gelées

panthères de glace, de petits monstres de givre et 1 homme armé -> ... -> tourte - 25 Po -> escalier -> 3 hommes armés -> ... -> tourte - pomme - pain - je mange 1 pain - Sekune mange 1 fromage -> Haut -> ...

### les plateformes gelées

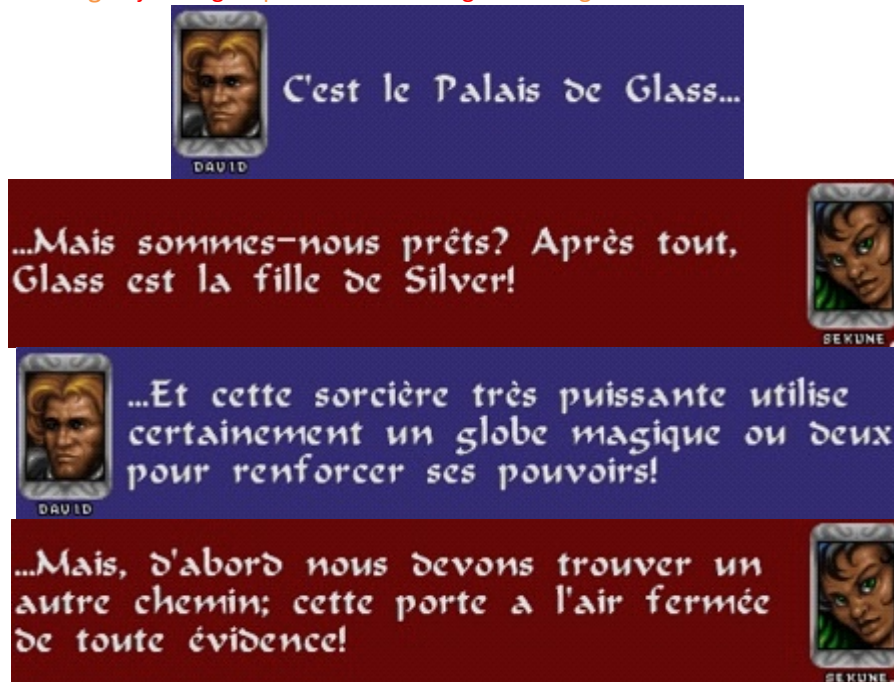
1 homme armé et 2 golems de givre -> 25 Po et rat rôti -> ... -> gauche -> 2 hommes armés -> ... -> 25 Po -> ...

Haut (escalier montant - ok + tard) - Haut droite (ok voir un peu + bas, mène au pont) - droite -> ... -> 2 coffres ... ils disparaissent (arg) -> petits monstres de givre et 2 panthères de glace -> ... -> je mange 1 carotte - Sekune mange 1 fromage -> 1/2 tour -> ... -> 2 panthères de glace -> ... -> je mange 1 carotte -> coffre (ré)apparaît en Bas, prenez y pain - fromage - pomme -> globe magique (restaure les points de magie ...) -> Haut -> ...

les plateformes gelées -> homme armé et 2 golems de givre -> Haut droite -> ... -> golems de givre -> ... -> rat rôti et cuisse de poulet - je mange 1 pomme - Sekune mange 1 pomme -> Haut -> ...

## le pont gelé

2 *golems de givre* -> ... -> 2 *rats rôtis* -> ... -> droite -> 3 *golems de givre* -> ... -> 2 *golems de givre* -> ... -> escalier montant -> gauche (*escalier montant au bout du pont gelé - ok + tard*) - droite Est -> *hommes armés* -> ... -> *pain* - *fromage* - je mange 1 *pain* - *Sekune* mange 1 *fromage* -> Haut droite -> *hommes armés* -> ...



...  
la *grande porte* du *palais de Glass* est verrouillée (*ok + tard cf. le palais de Glass*) -> *le chroniqueur* -> Bas -> le *pont gelé* -> gauche -> traversez le *pont gelé* -> escalier montant -> ...

*homme armé* et 3 *panthère des neiges* s'attaquant à un *golem de givre* -> ... - *Sekune* mange 1 *pain* -> Bas -> les *plateformes gelées* -> Bas -> vers les *plateformes gelées* -> Bas -> je mange 1 *pomme* -> droite -> ...

## la caverne de glace

4 *golems de glace* et 1 *dragonnet de givre* -> ... -> 2 *rats rôtis* -> Bas -> 2 *hommes armés* -> ... -> 75 *Po* - *fromage* - *pomme* -> Haut droite -> escalier descendant -> 3 *golems de glace* -> ... -> je mange 1 *pomme* - *Sekune* mange 1 *fromage* -> préparez vous à utiliser la magie du feu - équipez *Sekune* de l'*arc long* -> descendez puis avancez vers la *grande porte* -> *géant des glaces armuré* et 2 *petits monstres de givre* <- quand ils décèdent, ils libèrent un *globe magique* qui restaurera vos points de magie ...

### niveau 3

Haut droite -> ...

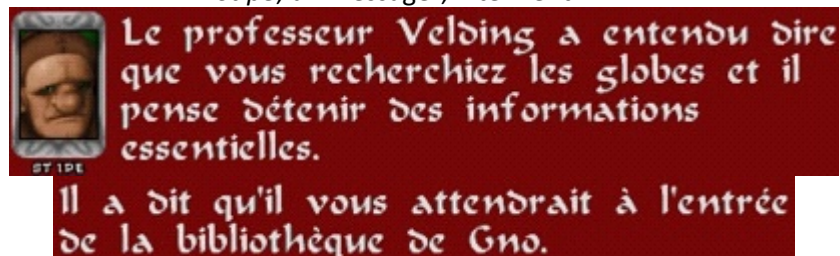


prenez le **globe de glace**



vous connaissez la magie de glace

*Stipe*, un messenger, intervient -> ...



...

*le chroniqueur* -> **via la carte de la province**, rendez vous à ...

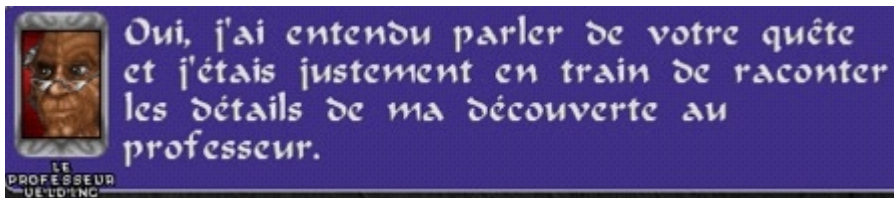
## Gno #2

### la bibliothèque #3

**automatiquement**, vous discutez avec *le professeur Whittle* -> il perd la tête et souhaiterait que vous lui soumettiez un mystère métaphysique - à l'instant T, vous n'en avez pas ...

à côté du *professeur*, *le professeur Velding* -> ...





Oui, j'ai eu la chance de découvrir de vieux textes sacrés qui racontent l'histoire d'une ancienne cathédrale longtemps oubliée du nom de Spires.

Elle était connue pour renfermer un globe de guérison magique.

...Mais je crains fort que la cité n'ait été ensevelie par malheur, emportant la cathédrale ainsi que le globe qui s'y trouvait.

*le professeur intervient, "tout n'est pas perdu" ...*

Oui, un nécromancien du nom de Thaddeus; il a élu résidence dans la ville basse de Rain.

actuellement, la herse étant baissée (cf. **la ville haute #1**), vous ne pouvez pénétrer dans **la ville basse de Rain**

Thaddeus a fabriqué une étrange machine subaquatique qu'il appelle le bathoscape.

Le bathoscape se déplace sous l'eau, et vous permettra d'entrer dans Spires et de vous emparer du globe!

*vous lui demandez comment contacter Thaddeus*

Le moment venu, vous devrez l'appeler en récitant cette incantation...

PAR-DELÀ LES PLAINES D'ELYSIUM  
ET LA MER ROUGE DE JARRAH,  
J'INVOQUE THADDEUS!

...

à ce stade, votre seule possibilité est d'aller, **via la carte de la province**, à ...

## Verdante #2

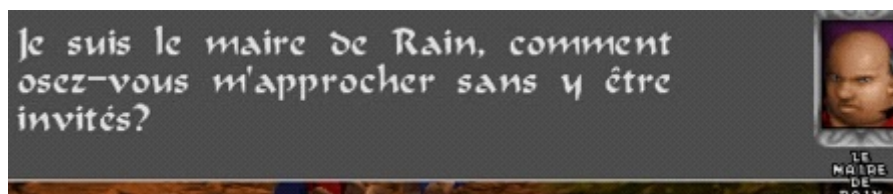
### la maison de David #2

6 *humanoïdes vert* -> ... -> 3 *pommes* - *Sekune* mange 1 *pomme* -> droite -> ...

### la forêt près de la maison de David #1

6 *humanoïdes vert* puis 4 *golems de bois* -> ... -> droite (ok cf. **la forêt près de la maison de David #2**) - Haut  
-> ...

2 hommes armée s'enfuient vers le cottage de Vivienne, une amie à vous ... -> 3 guêpes -> ... -> ours -> ... -> Haut droite (ok + tard - cf. cottage de Vivienne) - une rivière de lave en face de vous - traversez sur le tronc d'arbre -> ours -> ... -> Haut gauche -> ...



...  
GARDES, PROTÉGEZ-MOI!

gardiens du Maire de Rain -> ... -> quelques uns et lui finiront par partir précipitamment - clé de la ville au sol - le chroniqueur - Haut gauche (ok + tard cf. Verdante #3) - Haut -> ... -> Haut droite -> ...

2 hommes armés morts .... vous pensez que c'est l'œuvre de Vivienne -> ... -> cliquer en Haut à droite pour monter jusqu'au ...

### cottage de Vivienne

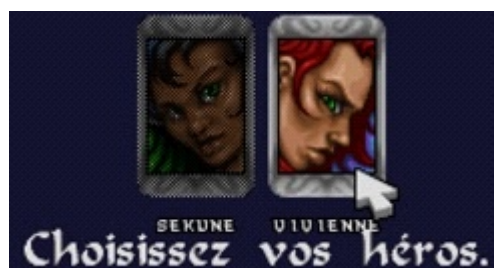
2 loups -> ... -> entrez -> ...



Marienne n'était pas là...

Ils se sont réjouis en me disant qu'elle avait été emmenée devant Silver et que j'allais bientôt connaître le même «honneur»!  
...Comme vous pouvez le voir, j'ai décliné leur invitation.

2 autres hommes armés gisent au sol



recrutez votre amie Vivienne, niveau 3 - Sekune étant toujours là, vous êtes donc trois -> via la carte de la province, rendez vous à ...

### la caserne #2

en sus du marchand de nourritures -> marchand de couteaux de jet et de flèches - je lui prend 15 flèches

via la carte de la province, rendez vous à ...

## Rain #3

portes de Rain -> Bas -> la ville haute -> Haut -> Bas -> grâce à la clé de la ville, vous ouvrez la double porte -> Haut -> ...

### le quartier de la taverne #1

voyous -> ... -> 200 Po - fromage - couteaux de jet - Sekune mange 1 fromage - je mange 1 pomme -> gauche (remparts - ok + tard dans l'autre sens) - Bas droite -> voyous -> ... -> pain -> droite -> voyous et loups -> ... -> je, Sekune et Vivienne mangent chacun 1 pomme

Bas -> voyous -> ... -> fromage - carotte - pain -> Bas (ok + tard) - gauche (escalier montant) -> voyous -> ... -> fendoir (attaque spéciale au corps à corps)

Bas gauche -> voyous -> ... -> pain - pomme - reste couteaux de jet -> Bas gauche (escalier descendant) -> voyous -> ... -> je, Sekune et Vivienne mangent chacun 1 pain

Haut -> vous êtes sur les remparts -> descendez -> voyous -> ... -> fromage -> Bas droite -> droite -> Bas -> Bas -> ... -> voyous -> ... -> pain - reste couteaux de jet - le chroniqueur

droite -> centre -> voyous -> ... -> fromage -> ...

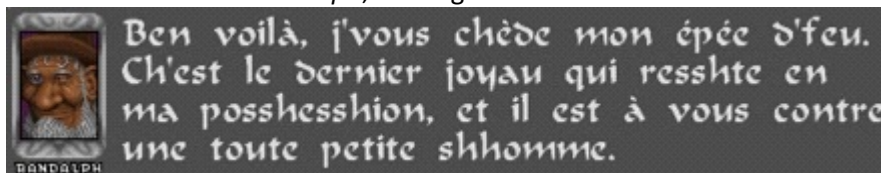
### la taverne

droite -> Mildew, le tavernier, pense que vous êtes du côté de Silver - il ne vous dira rien

Bas -> Jug vous "prend" de haut" avant de vous aider automatiquement dans une bagarre -> ... -> vous pouvez choisir de le recruter immédiatement ou de l'envoyer au camp des rebelles en Haven <- a voir + tard (ok cf. le camp des rebelles #3)

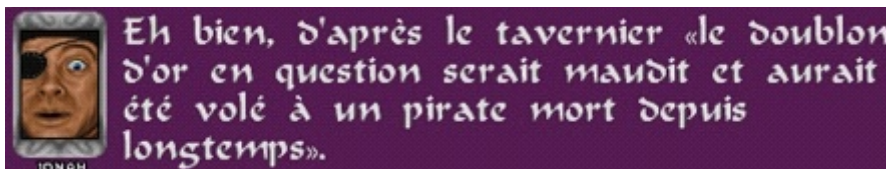
Bas droite -> ...

Randolph, un magicien saoul -> ...



automatiquement, vous faites baisser son tarif -> achetez (ou pas) l'épée de feu contre 100 Po <- elle ne m'a pas servie

Jonah -> Mildew refuse de le servir ...





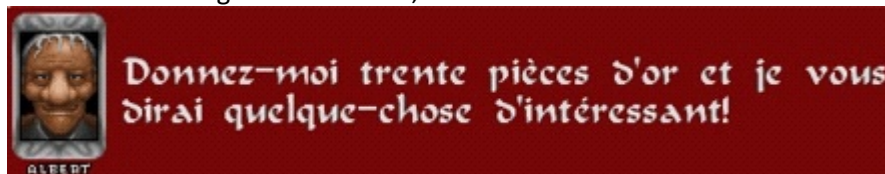
J'avais vous dire une chose; il est à vous pour trente pièces d'or. Qu'en pensez-vous?

achetez le doublon maudit



...

gauche -> *Albert*, un vieillard malade ...



donnez les lui ...

À l'extérieur, sonnez trois fois de suite rapidement, puis marquez une pause... Puis, sonnez deux fois et marquez une nouvelle pause. Enfin, sonnez une fois de plus et les portes s'ouvriront.

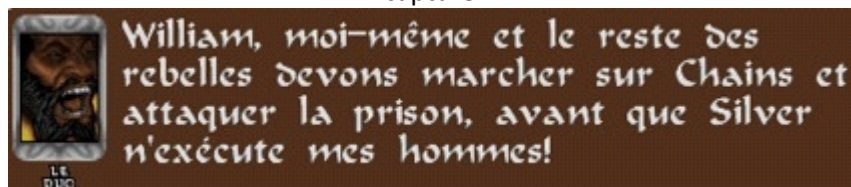
il faut comprendre que cela concerne la cloche que vous aviez vu dans la ville haute

sortez -> *voyous* -> ... -> reste couteaux de jet -> via la carte de la province, allez dans ...

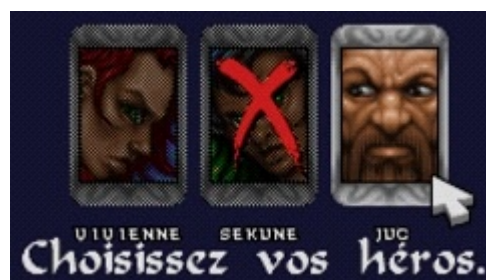
## Haven #4

### le camp des rebelles #3

*William* -> ... - *le Duc* intervient -> ... - durant l'assaut sur **Rain**, quelque uns de ses hommes se sont fait capturer



il vous demande expressément de continuer a rechercher les 8 globes ...



je remplace *Sekune* par *Jug* - niveau 3 <- corps à corps - il a peu de Dextérité et de magie / *Vivienne* est



polyvalente comme *Sekune* mais en un peu mieux

allons faire sonner la cloche ... via la carte de la province, aller aux ...

## Rain #4

portes de Rain -> Bas -> la ville haute -> 3 *voyous* -> ... -> Bas gauche -> Haut droite -> *voyou* -> ... -> Bas -> Haut -> Haut -> gauche -> 2 *voyous* -> ... -> *Vivienne* mange 1 *fromage* - Bas -> ... -> répétez, sur la tirette de la cloche, ce que vous a énoncé *Albert* dans la taverne de Rain - 3 fois, 2 fois puis 1 fois <- dès que le tête du personnage qui l'accomplie effectue un mouvement, continuez la séquence -> la herse se lève -> ...



...

*le chroniqueur* - Haut -> ...

## la ville basse #1

*voyous* -> ... -> *pain* - *fromage* - *reste* *couteaux de jet* -> gauche (*ok + tard*) - Bas gauche -> *Albert* -> ...



il vous propose ...

Un petit peu d'argent sur le tranchant de votre épée taillera sa chair plus efficacement que l'acier le plus pur!

achetez lui *argent* pour 50 *Po*



...

je et *Jug* mangent chacun 1 *carotte* et 1 *pomme*, *Vivienne* 1 *pain*

droite -> ... -> la place -> le loup garou - utilisez vos armes de corps à corps automatiquement enduites d'argent - l'estoc fonctionne bien sur lui -> ... -> mes 2 boucliers rivetés sont cassés et il me restait qu'un seul bouclier de bois - je et Vivienne mangent chacun 1 fromage, Jug 1 rat rôti

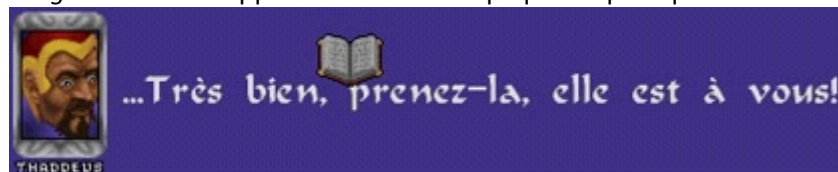
droite (double porte en bois ok juste après) - gauche -> vous êtes à l'entrée de la ville basse -> 1/2 tour soit gauche -> double porte en bois à droite -> voyous -> ... -> pain - pomme - Jug mange 1 fromage -> bas gauche -> ...

le marin exige un doublon maudit pour vous acheminer auprès de Thaddeus -> ... -> vous le lui donnez ...



...

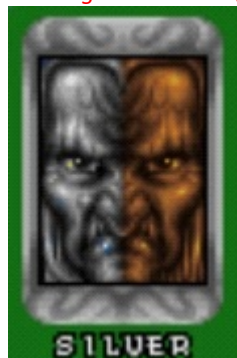
arrivé à destination soit la tour de Thaddeus dans la ville basse, vous récitez l'incantation que vous a appris le professeur Velding -> Thaddeus apparaît -> vous lui expliquez le pourquoi de votre demande -> ....



embarquez dans le bathoscape qui vient de faire surface -> ...

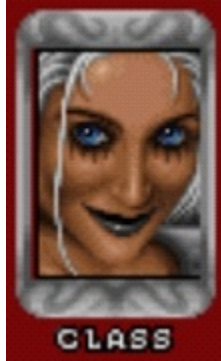


cinématique -> Silver est en colère contre ses gardes d'élite (ils n'ont pas réussi à vous stopper) -> ...



il a un informateur parmi les rebelles .... -> il envoie Jag à la cathédrale de Spires pour vous éliminer (ce dernier utilisera une cloche à plongeur pour s'y rendre) et récupérer le globe de guérison -> Fuge est chargé d'aller à Chains

pour arrêter *le Duc* (qui servira d'appât si *Jag* échoue) -> ...



*Class*, la fille de *Silver*, confirme que le globe qu'elle détient est en sécurité (un certain *Draco* le protège)

## Spires #1

### le SAS #1

2 crabs - 2 hommes poissons -> *le chroniqueur* -> pain - 2 boucliers rivetés - coffre verrouillé demande un clé blanche grisé (ok cf. **Spires #2** - **le SAS #2** - clé de pierre) -> gauche -> ...

### la cathédrale

crabs - hommes poissons <- nombreux, 2 ou 3 utilisent la magie du feu -> 100 Po - fromage - bouclier riveté - potion de vie - je, *Vivienne* et *Jug* mangent chacun 1 fromage - *Jug* mange 1 fromage

Bas -> droite (ok + tard) - 2 crabs - 2 hommes poissons <- utilisent la magie du feu -> ... - *Vivienne* mange 1 pomme

Bas -> crabs - hommes poissons <- nombreux, 2 ou 3 utilisent la magie du feu -> ... -> 25 Po - 2 fromages - je et *Jug* mangent chacun 1 fromage - *Vivienne* 1 rat rôti

gauche -> 3 crabs - des hommes de Fuge -> ... -> reste couteaux de jet - 3 boucliers cerclés de fer - je, *Vivienne* et *Jug* mangent chacun 1 pain - *Jug* mange 1 pain -> 2 pommes, épée longue et potion de vie dans coffre -> *le chroniqueur*

gauche (ok juste après) - Haut -> ...

### le repaire du dragon

*Jag* (cf. fin ville basse #1) -> ...



...  
*dragon vert*, après qu'il a écrabouillé *Jag* -> ...



utilisez la magie de feu (*Vivienne*) et magie de glace (*vous*) et ceci, en anticipant ses déplacements latéraux afin de vous positionner à sa verticale (cf. image ci dessus) - il doit avoir une faiblesse au niveau du ventre, c'est comme cela que vous ferez le + de dégâts - *Jug* ne sert pas à grand chose - *dragon vert* est insensible aux flèches, ne les gaspillez pas - les globes magiques vous seront très utiles pour restaurer vos points de magie - n'hésitez pas à manger durant le combat ou à prendre une *potion de vie*

il me reste 5 pommes, 1 pain, 3 rats rôtis, 2 tourtes et 1 cuisse de poulet ...

globe de guérison



vous connaissez la magie de vie

le chroniqueur

niveau 4

Bas -> ...

gauche -> crabes - hommes poissons - 3 globes magiques -> 100 Po, pain, fromage et collier infernum  
extingere dans coffre -> ...

Bas -> 4 hommes poissons - chauves souris - 3 globes magiques -> 25 Po, 2 pains et 2 fromages dans coffre  
-> ... -> je et *Vivienne* mange 1 pain

Bas -> vous êtes déjà passé par là - crabes -> ... -> Haut -> Haut -> le SAS

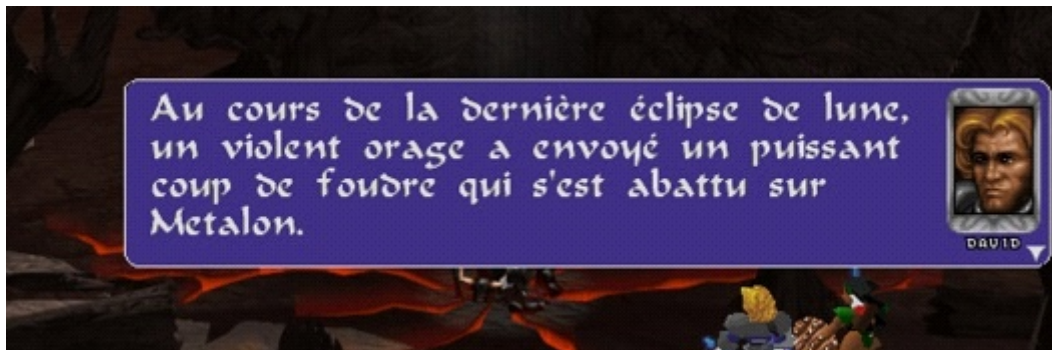
en y allant via la carte de la province, reprenons l'exploration du côté de ...



## Verdante #3

la maison de David -> droite -> Haut - **la rivière de lave en face de vous** -> Haut gauche -> **c'est ici que vous aviez rencontré le Maire de Rain** - Haut gauche -> ...

### le cratère



La foudre est tombée ici et a dévasté les environs.

**une armure est incrustée en son centre ...**

Oui. Nous avons peur que ce ne soit un chevalier, mais nous n'avons pas trouvé trace de sang ou de dépouille calcinée.

...

*petits monstres de feu* - **utilisez la magie de glace** - globes magiques -> ... -> Haut gauche -> ...

*gros monstre de feu* - **utilisez la magie de glace au bon moment** - **alternez avec Vivienne** -> ... -> **le chroniqueur**

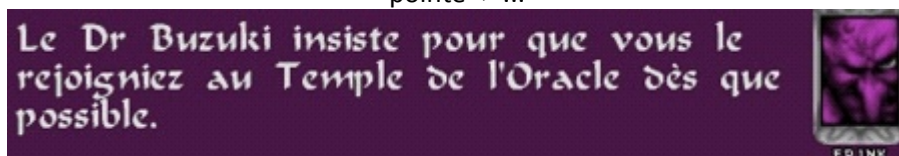
**il me reste 4 pommes, 2 fromages, 3 rats rôtis, 2 tourtes et 1 cuisse de poulet ...**

### niveau 5

Haut -> ...

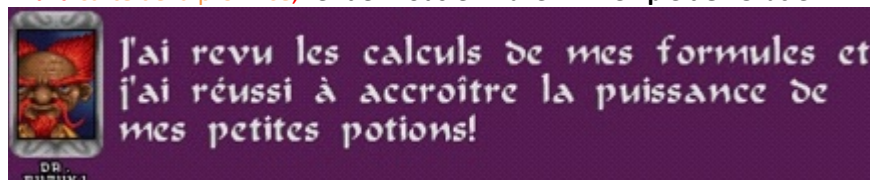
### l'arbre de feu

vous franchissez le **mur de feu** grâce au **collier infernum** **extingere** -> *petit monstre de feu* -> ... -> **Frink** se pointe -> ...



...

**via la carte de la province**, rendez vous en **Haven** -> **Temple de l'Oracle** -> ...



Buzuki vend des potions de vie, magiques, de force, de protection, fiole explosive et fiole de nuage gazeux  
<- je lui achète 1 fiole explosive pour 50 Po

via la carte de la province, retournez à Verdante -> l'arbre de feu -> Haut -> ...

## le Marécage #1

humanoïdes bleu -> ... -> 3 rats rôtis - 500 Po -> le chroniqueur - gauche (ok + tard cf. le Marécage #2)

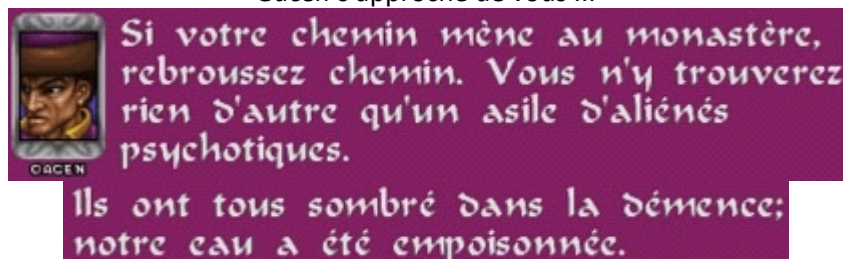
droite -> humanoïdes bleu - humanoïdes violet -> ... -> 3 rats rôtis - Vivienne mange 1 rat rôti

gauche -> humanoïdes bleu - humanoïdes violet -> ... -> 2 rats rôtis - arc long - Vivienne et Jug mangent 1 rat rôti - je mange 1 pomme

Haut -> ...

## chemin vers le Monastère

Gacen s'approche de vous ...



il était à Rain quand cela s'est produit - Silver serait le responsable

vous pouvez choisir de le recruter immédiatement ou de l'envoyer au camp des rebelles en Haven <- a voir + tard

Bas gauche -> moines belliqueux -> ... -> 2 pains - 2 pommes - je, Vivienne et Jug mangent chacun 1 pomme ->

Haut gauche -> ...

## le Monastère

moines belliqueux -> ... -> Haut droite -> moines belliqueux -> ... -> je mange 1 rat rôti

droite (ok + tard - vous pouvez y aller maintenant) - Haut -> moines belliqueux - mousquetaire -> ... -> faux (attaque spéciale au corps à corps) - Vivienne mange 1 tourte et Jug 1 cuisse de poulet

gauche -> moines belliqueux - 2 mousquetaires -> ... -> pain - pomme - fromage - je, Vivienne et Jug 1 mangent chacun 1 rat rôti

Haut -> ...



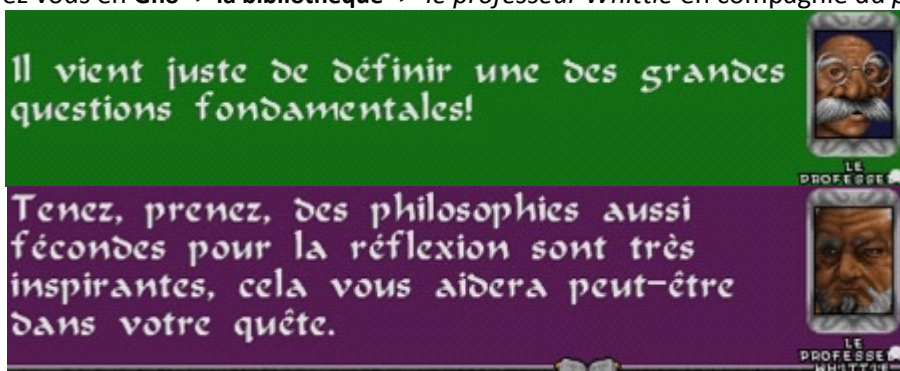
automatiquement, vous traversez le pont fortifié (rond vert sur l'image) et arrivez en contrebas (rectangle bleu)  
-> entrez dans le sanctuaire -> ...

le Moine -> ... - étant en état de méditation depuis un certain temps, il n'a pas été touché par le poison -> ...



...

vous vous rappelez ce que vous avait dit le le professeur Whittle (cf. la bibliothèque #3) -> via la carte de la province, rendez vous en Gno -> la bibliothèque -> le professeur Whittle en compagnie du professeur -> ...



vous détenez un parchemin de question fondamentale

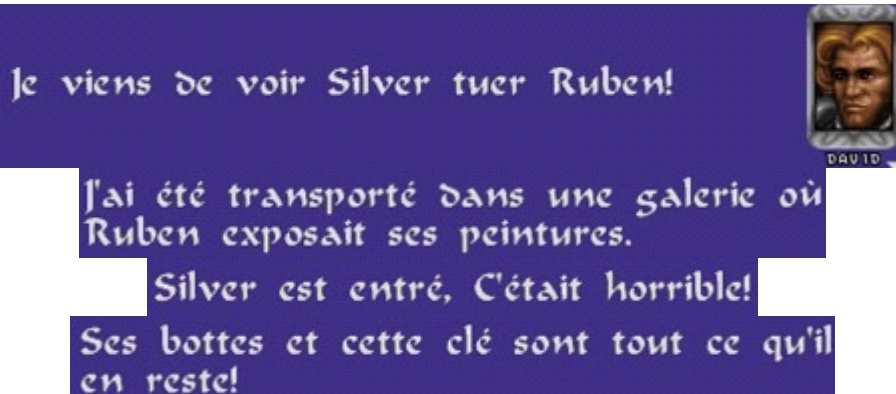


...

via la carte de la province, revenez au Monastère -> Haut droite -> Haut -> gauche -> Haut -> ... -> le sanctuaire  
-> en échange du parchemin de question fondamentale, le Moine vous donne 1 potion éthérée



automatiquement, vous l'utilisez - vous êtes sous forme gazeuse, devant une maison cossue -> entrez et observez -> ... -> prenez la **petite clé de bois** -> automatiquement, vous reprenez votre apparence dans le sanctuaire du Monastère



les bottes sont restés sur place ... concernant *Ruben* et *Silver* référez vous à la cinématique au lancement du jeu - personnellement, le son étant haché voir inaudible, je n'ai pas tout compris - *Némésis* est cité et peut être présent - est ce lui qui "sort de la peinture" ?

*le chroniqueur*

via la **carte de la province**, allez au **Monastère** -> Haut droite -> droite -> 2 **pommes**, 1 **épée longue**, 1 **pain** et 1 **rat rôti** dans **coffre**

1/2 tour soit gauche -> gauche -> gauche -> Bas -> **chemin vers le Monastère** -> Bas -> Bas gauche -> Bas -> gauche -> ...

## le Marécage #2

3 groupes d'*humanoïdes bleu* ou *violet* -> ... -> 3 **rats rôtis** - 500 **Po** -> gauche -> *la bête du Marécage* <- utilisez vos **armes de cors à corps** et les techniques de combat comme l'estoc ou le fouet et bien entendu, les attaques spéciales - **écartez vous** (ou pas) quand il s'apprête à lancer son sort à base de feu - il semble être insensible aux dégâts de feu - je n'ai pas utilisé les **armes à distance**

niveau 6

*le chroniqueur* -> **clé de bronze**, **bâton de foudre** et 100 **Po** dans **coffre**

il nous reste un chemin à emprunter en **Verdante** ...

via la **carte de la province**, allez à la **maison de David** -> droite -> ...

## la forêt près de la maison de David #2



droite -> en allant vers le Haut -> X *humanoïdes vert* et 3 ou 4 *golems de bois* -> ... -> 4 *pommes* -> Haut -> *cercle de guérison* - *successivement, en se plaçant dessus, deux de vos trois personnages peuvent se faire intégralement soigner* <- *attendez d'être salement amoché pour l'utiliser*

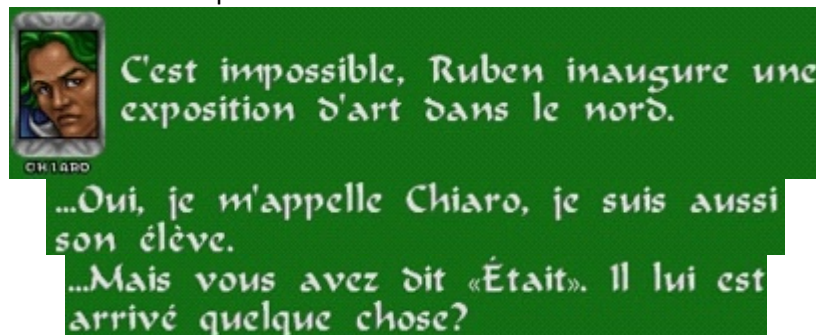
1/2 tour soit Haut -> droite -> ...

### la cascade

X *humanoïdes vert* -> ... -> je, *Vivienne* et *Jug* 1 mangent chacun 1 pomme - *Jug* mange 2 pommes -> 5 *pommes* -> descendez -> ... -> *potion de force* -> remontez -> Haut droite -> ...

### la maison de Ruben

vous ouvrez la *porte* grâce à la *petite clé de bois* -> *Chiara* -> ... - il ne comprend pas que vous soyez en possession de cette dernière -> ...

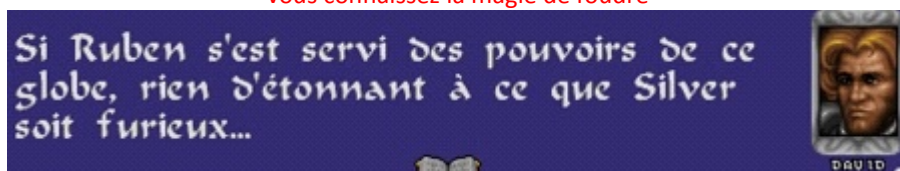


vous et *Vivienne* lui annoncez la raison et le décès son maître en peinture -> vous pouvez choisir de le recruter immédiatement ou de l'envoyer au *camp des rebelles* en *Haven* <- a voir + tard

Haut -> *Jug* mange 1 pomme -> pain, fromage, pomme et globe de foudre dans coffre -> ...



vous connaissez la magie de foudre



...

la clé d'acier n'ouvrant pas le coffre du *SAS* de *Spire*, essayons cette possibilité ... -> via la carte de la province, rendez vous en ...

## Winter #2

## le palais de Glass

clé d'acier ouvre la grande porte -> ... - vous utiliserez la magie de foudre - Vivienne celle de feu



le hall -> mercenaires de Glass -> ... -> nourritures - 1ère porte verrouillée (ok voir + bas) -> ...

droite -> mercenaires de Glass -> ... -> nourritures - bouclier d'acier - masse de combat -> ...

gauche (ok + tard dans l'autre sens) - droite -> mercenaires de Glass -> ... -> nourritures - haches de jet - 100 Po -> ...

droite -> mercenaires de Glass -> ... -> nourritures - haches de jet - 2 boucliers d'acier -> ...

droite -> mercenaires de Glass -> ...

droite (ok voir + bas) - Haut -> mercenaires de Glass -> ... -> nourritures - reste rat rôti (ok juste après) -> ...

Haut -> la salle du 1er puits -> mercenaires de Glass -> ... -> nourritures - haches de jet - 2nd porte verrouillée (ok voir + bas) -> ...

gauche -> la salle du 2nd puits -> mercenaires de Glass -> ... -> le chroniqueur -> je et Vivienne mangent chacun 1 pain - Vivienne mange 1 pomme - je mange 1 rat rôti -> nourritures - haches de jet

si vous n'en avez pas (ou plus), via la carte de la province, achetez (ou pas), 600 Po, 3 potions magiques à Buzuki au Temple de l'Oracle -> revenez au Palais de Glass -> reprenez le même cheminement pour rejoindre la salle du 2nd puits -> ...

gauche -> la salle du trône -> Draco, le dragon de glace (cf. fin de la ville basse #1) -> ... - il gèle vos 2 compagnons (cf image ci dessous) - tout en évitant ses attaques, utilisez la magie de feu niveau 2 uniquement quand il se redresse - globes magiques -> ...



son pont faible, tout comme celui du *dragon vert*, est son ventre

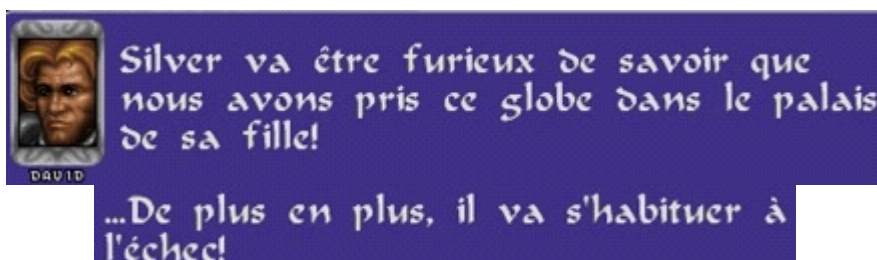
pomme - cuisse de poulet - rat rôti dans coffre

niveau 7

gauche -> la tour -> clé de caserne et globe de terre



vous connaissez la magie de la terre



...  
le chroniqueur

1/2 tour soit droite -> la salle du trône -> Bas droite -> nourritures, clé de diamants, bouclier riveté et 50 Po

dans 2 **coffres** dont 1 **coffre** -> 1/2 tour soit Haut -> la salle du trône

Bas -> la salle du 2nd puits -> Bas gauche -> la salle du 1er puits -> grâce à la **clé de diamants**, ouvrez la 2nd **porte** verrouillée -> *mercenaires de Glass* -> **nourritures** -> ...

Haut -> *mercenaires de Glass* -> ... -> 100 **Po** et **pomme** -> **nourritures**, **clé de glace** et **anneau de vision** (**objet magique**) dans 2 **coffres**



...

utilisez le de suite -> **coffre invisible** contient 50 **Po**, 2 **potions de vie** -> Haut -> la salle du 1er puits -> droite -> Bas -> ...

droite -> *mercenaires de Glass* -> ... -> 50 **Po**, **cuisse de poulet**, **tourte** et **haches de jet** -> ...

Bas -> *mercenaires de Glass* -> ... -> **nourritures** et **haches de jet** -> ...

gauche -> **vous êtes déjà passé par là ... et en face** -> Haut -> ...

le Hall -> grâce à la **clé de glace**, ouvrez la 1ère porte verrouillée -> allez y -> *mercenaires de Glass* -> ... -> **pomme** - **reste** **rat rôti** -> 100 **Po**, **masse de combat** et **invoquer le golem** (**objet magique**) dans **coffre**

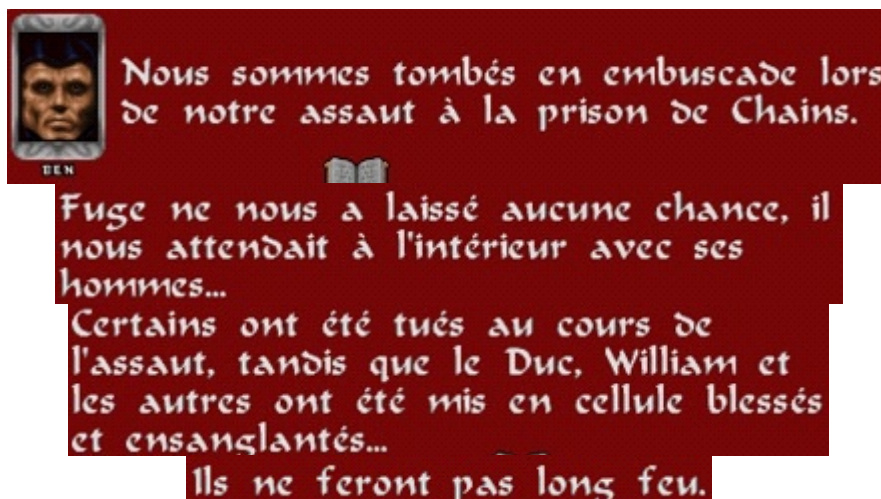
il me reste 9 pommes, 9 pains, 8 fromages, 9 rat rôtis, 6 tourtes, 5 cuisse de poulet, 3 potions de vie, 1 potion magique, 1 potion de force, 1 potion de protection et 1 fiole explosive

via la carte de la province, rendez vous en ...

## Haven #5

### le camp des rebelles #4

montez -> *Gacen, Sekune et Chiaro* sont bien là -> *Ben* viens à vous -> ...





Nous sommes quelques-uns à avoir eu la chance de nous échapper...

une fois les gardes de Fuge partis, il a retrouvé le cadavre de son frère John - il l'a enterré comme il se le devait

S'il te plaît, fais sortir le Duc et les autres de là avant qu'ils ne soient tous morts!



Oui, et nous ferons tout ce qui est en notre pouvoir pour les libérer.

...

Richard -> son père est lui aussi décédé ...

gros Bob -> ...



Fuge attendait le Duc; il vous attendra aussi!



Alors, allez à la taverne à Rain et demandez à voir Mildew, le serveur.

Donnez-lui le mot de passe des rebelles et il vous dira comment vous introduire dans Chains.



Le mot de passe est 'Cognac Rothschild', ne l'oubliez pas, sinon il risque de vous tuer comme espions de Silver.

...Dépêchez-vous, je suis tellement inquiet que je ne peux rien avaler!

...

si vous ne l'aviez pas recruté -> Gacen a beaucoup de dextérité, un bon score en sagesse et en magie - il est un peu faible en constitution et en classe d'armure - le reste est moyen

si vous ne l'aviez pas recruté -> Chiaro a un très bon score de magie et de sagesse - un bon niveau de dextérité - il est faible en point d'impact, en constitution, en classe d'armure et en force

je renvoie Vivienne et embauche Gacen

via la carte de la province, voyagez jusqu'à ...

## Rain #5

la Taverne -> Mildew, toujours agressif envers vous, se calme dès que vous lui dites le mot de passe des rebelles -> ...

Nous voulons juste une bouteille d'hydromel et un 'Cognac Rothschild'.




DAVID

...

automatiquement, vous le suivez et descendez dans ...

### le cave de la Taverne

vous lui dites que c'est *gros Bob* qui vous a donné le mot de passe - vous lui annoncez l'emprisonnement du Duc dans la prison de Chains et votre souhait d'y parvenir discrètement - il est courant de l'embuscade par William



MILDEW

Bon, j'ai ouï dire que le nombre de gardes à la prison avait doublé depuis l'assaut manqué.

Une attaque de front serait suicidaire!



...Existe-t-il un autre passage?

Oui, par la caserne des gardes au fond.

...Mais une partie de la ville basse de Rain est inondée, ce qui obstrue le passage accédant à la caserne.



Alors comment le dégageons-nous?

Le mécanisme qui ouvre les vannes des égouts est pourri.


Vous devrez ouvrir les vannes à la main pour que l'eau s'écoule.

Cette porte là-bas vous permettra d'y accéder.

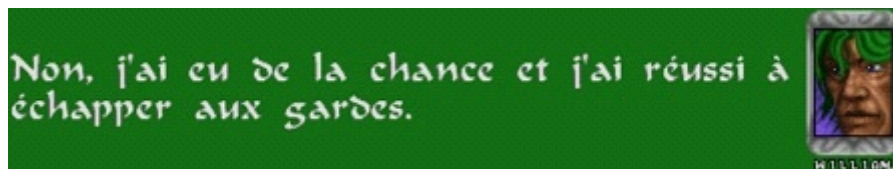
...

William -> ...

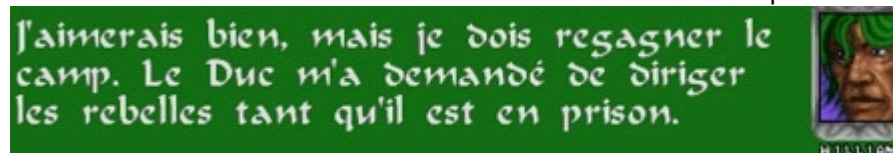
William, c'est bon de te revoir; nous avons entendu dire que tu avais été capturé en compagnie du Duc?



DAVID



Ben vous a dit qu'il était parmi ceux qui étaient emprisonnés (cf. **le camp des rebelles #4**) ...  
vous lui demandez s'il veut venir avec vous tout en lui dévoilant votre plan d'action -> ...

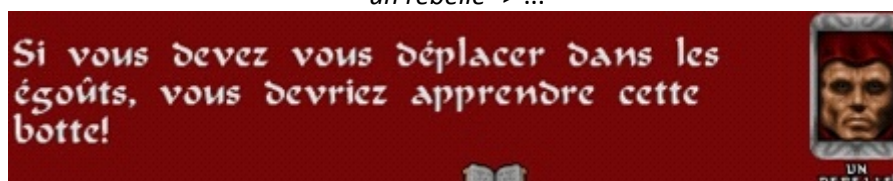


c'est pas très cohérent ... il n'a pas été capturé mais *le Duc* lui a parlé -> quand exactement, en fin d'assaut ou en prison ?

William s'en va en vous souhaitant bonne chance ... -> gauche -> ...

## les égouts #1

*un rebelle -> ...*



vous enseigne Faucon (**attaque spéciale au corps à corps**)

*le chroniqueur*

Bas gauche **dans le tonneau** -> **salle des cloches** -> *humanoïdes rats* -> ... -> **fromage** - **masse** -> la porte en bois en fermée - utilisez, avec <Ctrl gauche>, votre **lance pierre** pour frapper la **cloche** au dessus -> *humanoïdes rats* -> ... -> **reste rat rôti** (**ok en revenant**) -> ...

Haut -> **salle des boules piquantes** -> Haut gauche (**ok + tard**) - *humanoïdes rats* -> ... -> **Jug** mange 1 **fromage** - 2 **fromages** - **reste fromage** (**ok en revenant**) -> ...

Haut droite -> **la salle du puits** -> *humanoïdes rats* et *araignées rouge* -> ... -> **Jug** mange 1 **fromage** - **fromage** - **reste rat rôti** (**ok en revenant**) -> ...

Haut -> **salle du pont** -> *humanoïdes rats* -> ... -> **je et Jug** mangent 1 **fromage** - 2 **fromages** - **reste rat rôti** (**ok en revenant**) -> ...

Bas droite -> **couloir** -> *humanoïdes rats* et *araignées rouge* -> ... -> **Gacen** mange 1 **rat rôti** - **je** mange 1 **fromage** -> **fromage** - **rat rôti** -> ...

droite -> **salle du puits fermé** -> *humanoïdes rats* et *araignées rouge* -> ... -> **Jug** mange 1 **rat rôti** - **je et Gacen** mangent 1 **fromage** -> 2 **fromages** - **rat rôti** -> ...

Haut gauche -> **salle de la pompe** -> *humanoïdes rats* et *araignées rouge* -> ... -> **Jug** mange 1 **fromage** -> **fromage** - **reste rat rôti** (**ok juste après**) -> ...

droite -> escalier montant vers **intersection** -> *humanoïdes rats* et *araignées rouge* -> ... -> **je** mange 1 **pain** et 2 **rats rôti** - **Jug** mange 1 **rat rôti** -> **fromage** - **rat rôti** -> ...

Haut (ok juste après) - droite -> **salle de l'escalier descendant** -> homme est attaqué par *humanoïdes rats* -> ..  
-> *Jug* mange 2 fromages - *Gacen* mange 1 fromage -> 3 fromages - masse - 300 Po -> *le chroniqueur*

Centre par l'escalier descendant -> **la salle du chef** -> *le roi des humanoïdes rats* - rentrez lui dedans au corps à corps - mangez -> ...



...

**niveau 8**

Haut (ok + tard) - *le chroniqueur* - globe d'acide



vous connaissez la magie d'acide

il reste a s'occuper du mécanisme de la vanne

1/2 tour soit Bas -> **salle de l'escalier** -> droite -> **intersection** -> Haut -> **salle de la clé de la valve** -> *humanoïdes rats* et *araignées rouge* -> ... -> **clé de la valve** - Haut (ok + tard par l'autre côté)



*Jug* mange 1 rat rôti ...

Bas -> **intersection** -> gauche -> allez jusqu'à **la salle de la pompe** -> approchez vous d'elle -> ...



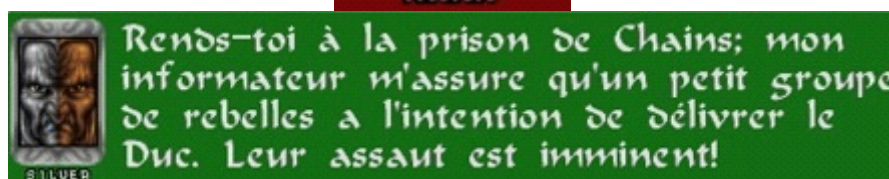


automatiquement, la clé de la valve est manipulée -> l'eau tombe d'en haut au fond ... mission réussie

cinématique -> ...



...  
il s'adresse à Khan ...



"informateur" ...

suite aux événements au Palais de Glass, Silver s'en prend à sa fille Glass - elle tente de les minimiser voir de mentir -  
il la blesse avec sa magie



puis la mission pour récupérer le globe de terre ... cela, avant de tuer un garde d'élite

humanoïdes rats -> ... -> Jug mange 1 fromage - Jug mange 1 fromage et 1 rat rôti - fromage - rat rôti

gauche -> allez jusqu'à la **la salle des boules piquantes** -> **rat rôti** -> *humanoïdes rats* -> **je mange 1 rat rôti** ...

Haut gauche -> **salle de la grue** -> *humanoïdes rats* -> ... -> **je et gacen mangent 1 fromage** -> **2 fromages** -> coin  
Haut droite : utilisez l'**anneau de vision** -> **coffre invisible** contient 10 **bombes** - **fiole de nuage gazeux** -  
**potion magique** -> ...

Haut droite -> escalier descendant vers **couloir** -> **globe magique** - *humanoïdes rats* et *araignées rouge* -> ...  
-> **Jug mange 1 rat rôti et 1 fromage** - **fromage** - **rat rôti** -> ...

droite -> **salle de la grille fermée** -> *humanoïdes rats* -> ... -> **Jug mange 2 fromage** -> **2 fromages** -> grille  
**verrouillée** <- **clé verte demandée (ok cf Rain #8)** -> ...

droite -> **salle des escaliers** -> *humanoïdes rats* -> ... -> *humanoïdes rats* -> ... -> **je mange 1 rat rôti** - **Gacen**  
**mange 1 rat rôti** - **Jug mange 1 pomme et 1 fromage** -> **1 pommes**, **1 fromage** et **2 rat rôtis** -> ...

Haut -> **vous êtes dans la salle de la clé à valve** -> Bas droite -> **intersection** -> droite -> **salle de l'escalier**  
**descendant** -> Haut -> ...

## la ville basse #2

il me reste **9 pommes**, **8 pains**, **8 fromages**, **9 rat rôtis**, **5 tourtes**, **5 cuisse de poulet**, **5 potions de vie**, **2 potions**  
**magiques**, **1 potion de force**, **1 potion de protection**, **1 fiole de nuage gazeux** et **1 fiole explosive**

**la place où vous aviez affronté le loup garou** -> Bas gauche (**ok juste après**) - Centre (**ok juste après**) -> droite ->  
**double porte en bois** -> gauche -> **vous êtes là où le marin vous avait transporté** - *gardes de Silver* -> ... -> Haut  
(**ok + tard**) - **nourritures** - **3 boucliers armoriés** -> droite -> **la tour de Thaddeus (le bathoscape est là)** - **Gacen**  
**mange 1 fromage** - **15 flèches incendiaires**, **arc incendiaire** et **fromage** dans **coffre**

1/2 tour jusqu'à **la place** -> **refaisons un tour dans la ville haute** voir s'il y a des coffres invisibles <- **non obligatoire** -  
**vous pouvez directement aller à la ville basse #3** ...

Bas gauche -> **couteaux** (**déjà vu**) -> Bas gauche -> droite -> **la place** -> Bas gauche -> Haut -> ...

## la ville haute #3

*voyous* -> ... -> Haut -> Bas -> utilisez l'**anneau de vision** -> **coffre invisible** contient 100 **Po** -> 1/2 soit gauche  
-> droite -> *voyous* -> Bas -> 1/2 tour soit gauche -> droite -> Haut -> **vous êtes au niveau de la tour d'Othias** ->  
Bas gauche -> Bas -> allez là où *le jeune garçon* vous avait caché (**cf. la ville haute #1**) -> utilisez l'**anneau de**  
**vision** -> **coffre invisible** contient 30 **flèches** et 50 **Po** -> ...

## la ville basse #3

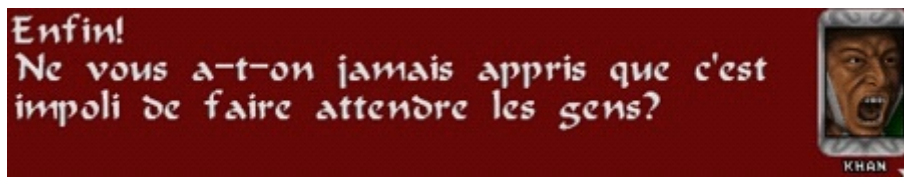
**via la carte de la province**, retournez à **la tour de Thaddeus** -> Bas droite -> Haut en passant sur les planches  
-> ...

**immense cavité** - **haut de statues énormes** -> droite -> *gardes de Silver* -> ... -> **je mange 1 pain** - **pain** - **75 Po** -> ...

Haut via ce qui semble être un pont -> **chambrée** -> **coffre** - *gardes de Silver* -> ... -> **je et Jug mangent 1 pain** -  
**bouclier de bois** -> **pomme**, **fromage** et 25 **Po** dans **coffre** -> **je mange 1 fromage** - **Jug mange 1 pomme**

Bas -> *gardes de Silver* -> ... -> je mange 1 pomme - pomme - carotte -> ...

Haut -> couloir ajouré -> *khan* et *ses hommes* -> ...



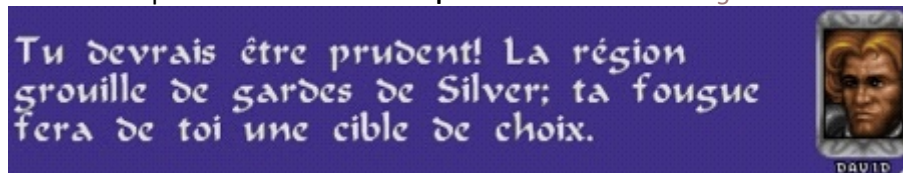
il vous propose de lâcher vos armes ... ce que vous ferez pas

bouclier riveté - nourritures - bouclier de dragon - épée courte <- amha il y a une erreur, vu la taille, c'est plutôt épée de dragon !

droite -> *gardes de Silver* -> ... -> je mange 1 pain - Jug mange 1 fromage - pain et fromage -> ...

Bas -> *gardes de Silver* -> ... -> 25 Po, pomme et pain - grande double porte demandant clé de caserne (ok après plateforme extérieure) -> ...

Haut par escalier montant -> plateforme extérieure -> *gnome* ...



...  
25 Po et anneau d'invisibilité

1/2 tour soit droite -> grâce à la clé de caserne, ouvrez la grande double porte -> allez y -> ...

## la caserne de prison

*gardes de Silver* -> ... -> nourritures - 50 Po -> je mange 1 pain - Gacen mange 1 pomme -> ...

Haut -> passerelle -> *gardes de Silver* + *humanoïdes lézards* -> ... -> nourritures - 50 Po - Gacen mange 1 fromage - je mange 1 pomme - le chroniqueur -> Bas -> 2 *humanoïdes lézards* -> ... -> rat rôti - Jug mange 1 rat rôti -> Centre -> ...

## Chains #1

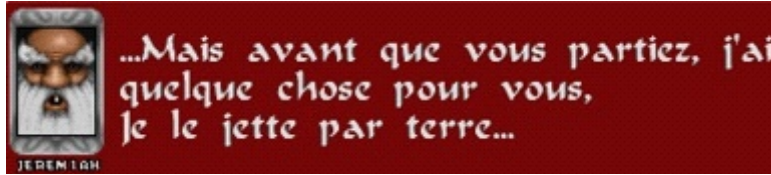
couloir des alcôves -> 6 *humanoïdes archers vert* en hauteur - *petits humanoïdes* - une fois les 2 premiers *humanoïdes archers vert tués*, planquez vous en haut pour manger (non noté) et récupérer des points de magie - vous pouvez aussi invoquer un golem qui servira de cible - Jug mange 1 fromage -> ... -> 2 coffres inaccessibles en hauteur (ok voir ci dessous) -> ...

Bas -> salle des passages -> *petits humanoïdes vert* -> ... -> Jug mange 1 pomme et 1 pain

là, comme il y a un bug qui peut s'y produire, nous allons aller directement au prochain secteur de sauvegarde ...

Haut gauche (ok cf. Chains #3) - Haut droite (ok cf. Chains #3) - Centre droite (ok cf. Chains #3)

droite -> **salle de Jeremiah** -> il vous fait un historique de sa situation ...



puis jette une **clé en or** en contrebas - un reptile vert l'avale ... *Jeremiah* souhaite la libération des autres prisonniers mais pas la sienne - tant qu'il est là, il est célèbre !

afin que la passerelle se baisse, utilisez <Ctrl> et votre **lance pierre** sur ...



le **gros levier** en face -> ...

descendez -> *petits humanoïdes vert* - *reptile vert* - *humanoïdes archers vert* -> ... -> **tous mangent 1 pomme** - **3 pommes** - **clé en or** (**or = jaune**) -> **via la carte de la province**, rendez vous à ...

## Gno #3

### la bibliothèque #4

grâce à la **clé en or**, ouvrez la porte centrale -> coffre (correspond au 1er coffre inaccessible durant la **bibliothèque #1**) contient **invoker golem** (vous l'avez déjà) et **Ouragan** (attaque spéciale au corps à corps)

**via la carte de la province**, allez à l'**observatoire** -> **1ère salle de l'observatoire** -> utilisez l'**anneau de vision** -> coffre invisible contient 10 **bombe**, 1 **potions d'invulnérabilité** et 1 **potion de chaos** -> **via la carte de la province**, revenez jusqu'à ...

## Rain #6

### Chains #2

la **salle de Jeremiah** -> ... -> Centre gauche -> ...

les **cellules** -> 2 vagues d'*humanoïdes archers vert* et de *petits humanoïdes vert* -> ... -> **rat rôti** - **cuisse de poulet** - **le Duc** -> ...



Que faites-vous? Votre mission est bien trop importante pour la compromettre en venant ici!



...

Vous devez trouver le Gouverneur; lui seul détient les clés des cellules.



...

Galcen mange 1 rat rôti

Haut -> **salle de l'escalier caché** -> *humanoïde archer vert* - *petits humanoïdes vert* - 2 *humanoïdes lézards*  
-> ... -> tirez sur la **poire rouge** à gauche -> ...



...

un **escalier en colimaçon** se forme au Centre bas -> *chauves souris* - *humanoïde archer vert* -> ... -> descendez  
-> ...

**la salle des coffres** -> *chauves souris* - *petits humanoïdes vert* -> ... -> **nourritures** - **n'allez pas maintenant vers les 3 coffres (ok + tard)** -> droite -> **couloir** -> 2 *humanoïdes archers vert* -> ... -> *petits humanoïdes vert* tombent du plafond - **si ce dernier événement ne se produit pas (bug), vous n'aurez pas le chroniqueur**

Haut droite -> **salle de la cage vide** -> Haut (**ok + tard**) - *humanoïdes vert* et *humanoïdes lézards* ... -> **cuisse de poulet** -> *chauves souris* -> **je mange 2 rat rôti et 2 pommes**

**soyez prêt - vos 2 compagnons seront mis de suite hors service par Fuge => ne soignez que David et équipez le des meilleurs équipements**

Bas droite -> **la grande chaîne** -> Fuge ...

TROIS GÉNÉRATIONS DE BATARDS...  
Et vous avez tous été une nuisance!  
Mais à présent, vous commencez à M'ÉPUISER!



Rire, j'aimerais pouvoir dire qu'il a été gratifiant d'éliminer toute la lignée, mais vous avez été tous d'un pathétique!

...

Ton grand-père ne t'a pas dit ce qui est arrivé à ton père?



... Mon père a été tué en tentant d'arrêter les bandits qui semaient la terreur dans le pays!

Récit glorieux mais tragique. En fait, il n'y avait qu'un seul 'bandit'...  
MOI!



Ton grand-père a visiblement eu trop honte pour t'avouer la vérité!



NON!  
IL EST MORT EN ME PROTÉGEANT!  
Alors je vais soulager tes tourments et me hâter d'y mettre fin!

si vous avez des difficultés avec ce combat -> invoquez votre golem -> attaquez *Fuge* avec la magie d'acide et/ou l'*arc incendiaire* (sans en abuser, c'est juste pour le détourner de votre golem qui lui, le frappera) - dès que le golem éclate -> utilisez l'*anneau d'invisibilité*, buvez une *potion de force* et attaquez le corps à corps en usant de vos attaques spéciales -> redevenu visible, buvez votre *potion d'invulnérabilité* et continuez ...

Qu'est-ce qui s'est passé?



J'ai fini par comprendre le sacrifice de mon grand-père!  
...Et j'ai mis fin au combat que Fuge avait engagé lorsqu'il a tué mon père.



niveau 9

*le chroniqueur*

tourte - cuisse de poulet -> utilisez l'*anneau de vision* -> coffre invisible contient *potion de vie*, *potion de chaos* et *globe magique*

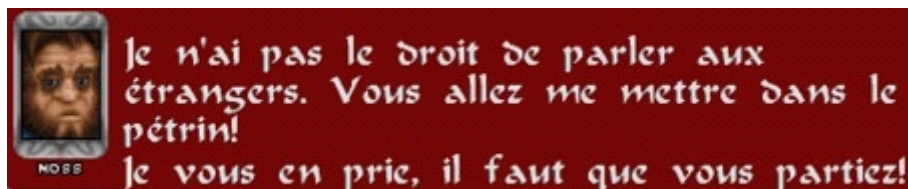


épées de Fuge <- combat à deux armes - clé en demi lune

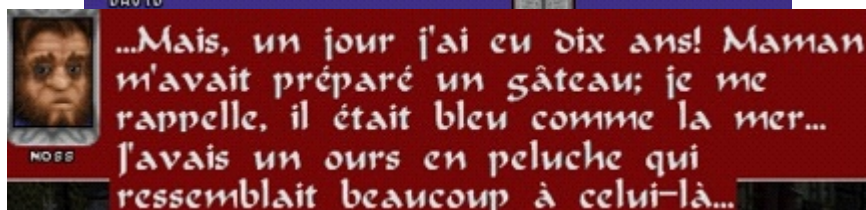
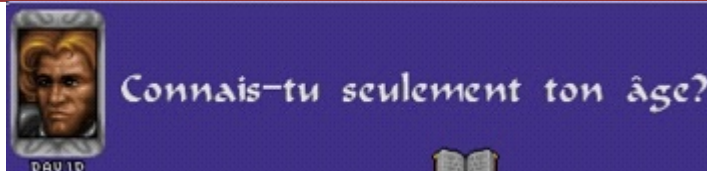
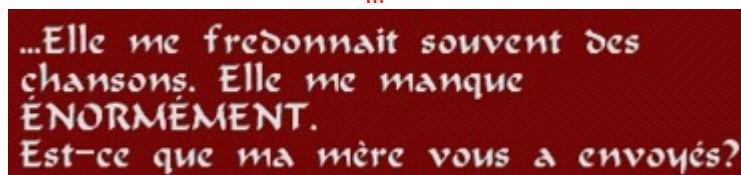
Haut gauche -> la salle des deux escaliers -> 2 humanoïdes lézards et 2 humanoïde archer vert -> rat rôti - cuisse de poulet - pain -> chauves souris -> Gacen mange 1 pain -> descendez -> petits humanoïdes vert -> ... -> descendez -> ...

Bas droite -> petite pièce -> 4 humanoïdes lézards -> rat rôti - cuisse de poulet -> gouverneur - chauves souris - 3 humanoïdes archers vert -> clé de cellule -> ...

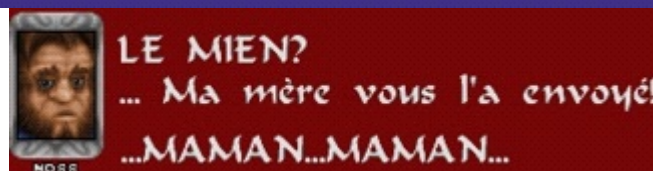
Centre -> la cellule de Moss -> ...



...



prenez en main l'ours en peluche que vous avait donné Edith (cf. la ville haute #2 - elle disait qu'il s'appelait Jimmy ?)



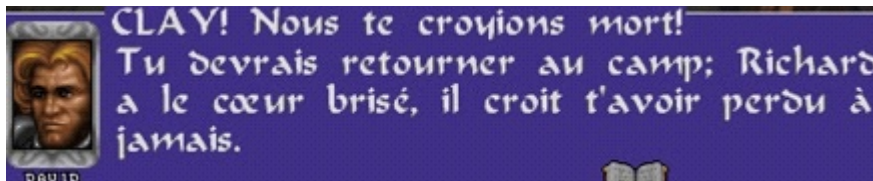


Moss part en courant ... vous craignez pour sa vie !

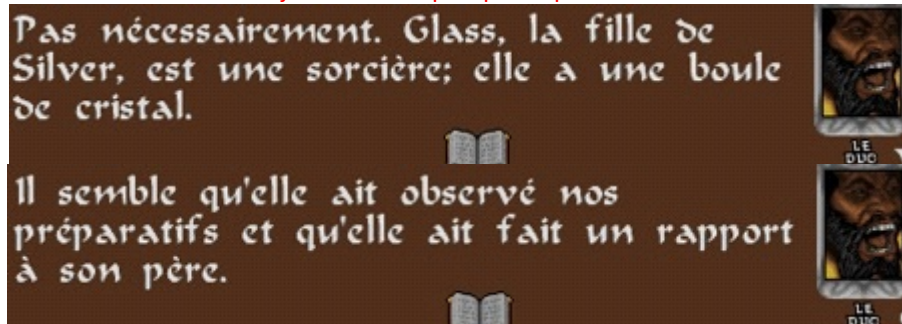
1/2 tour -> la petite pièce -> la salle des deux escaliers -> la grande chaîne -> la salle de la cage vide -> Haut -> petits humanoïdes vert - coffre contient 2 fioles de nuage gazeux, potion de chaos, 2 fioles explosives et potion de force -> ressortez -> Haut gauche -> ...

le couloir -> la salle des coffres -> Bas gauche -> coffre contient 10 bombes -> coffre -> potion de chaos - fiole de nuage gazeux -> coffre contient 15 flèches incendiaires et 15 flèches -> ...

salle de l'escalier caché -> les cellules -> libérez le Duc en ouvrant la grille grâce à la clé de cellule -> ...



bonne nouvelle ... vous abordez le sujet du traître qui a provoqué l'embuscade ... comment le démasquer ?



...

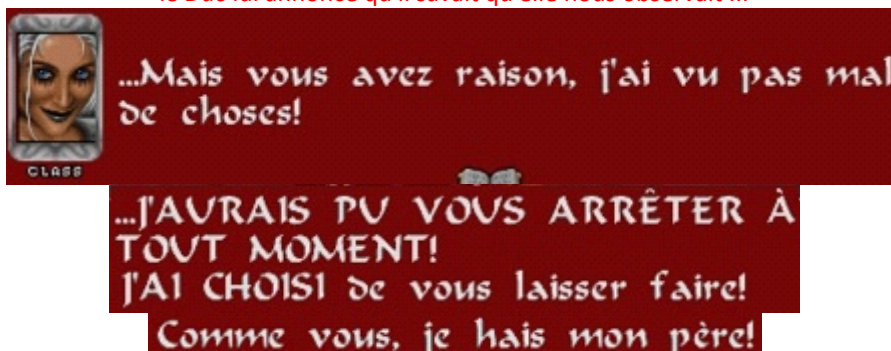
le Duc vous questionne a propos de William qu'il avait vu emmené par des gardes de Fuge - ceux de son groupe ne sont jamais revenus - vous lui dites qu'il va bien



...

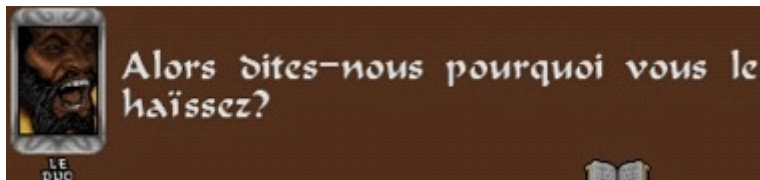
automatiquement, avec le Duc, vous vous rendez dans la salle du trône du Palais de Glass en Winter

le Duc lui annonce qu'il savait qu'elle nous observait ...



vous lui demandez si elle ment pour sauver sa peau ... elle affirme que vous ne pourriez la tuer



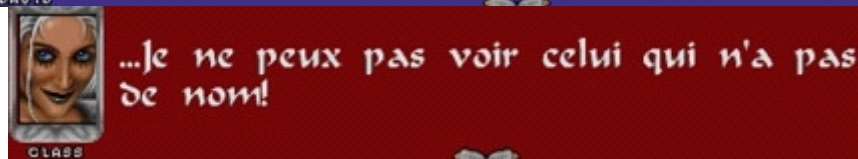
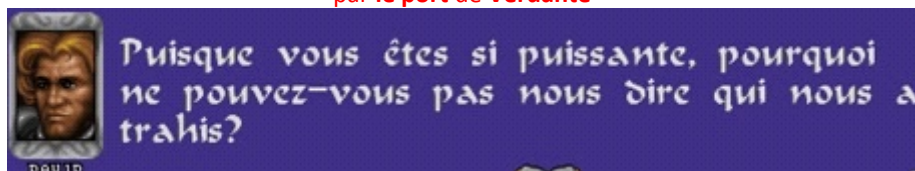


Si vous voulez votre traître, allez à Deadgate. C'est là que vous trouverez les âmes suppliciées des rebelles assassinés.

Ils sont condamnés à attendre dans l'oubli jusqu'à ce que leur mort soit vengée.

Ils vous donneront le nom de celui qui les a trahis.

avant de filer rejoindre le **camp des rebelles** en **Haven**, le *Duc* vous demande de vous rendre à **Deadgate** en bateau par le **port de Verdante**



*Glass* emprunte un téléporteur ... qui s'efface avec elle

*Frink* se pointe ...



*le chroniqueur*

dans le but de finir de l'explorer, via la **carte de la province**, retournez à ...

## Rain #7

### Chains #3

la passerelle -> le couloir des alcôves -> salle des passages -> ...

Haut gauche -> vous êtes en hauteur, à gauche, dans le couloir des alcôves -> **coffre** contient **nourritures** et 160 **Po** - je mange 1 **fromage** - **Jug** 1 **pain** -> revenez dans la **salle des passages** -> *petites humanoïdes vert* -> ...

Haut droite -> vous êtes en hauteur, à droite, dans le couloir des alcôves -> coffre - bouclier de bois - tourte  
-> revenez dans la salle des passages -> petites humanoïdes vert -> ...

Centre droite -> remise -> coffre contient nourritures et 100 Po - je mange 1 pain - reste 1 tourte et 1 rat rôti (ok  
durant Rain #8) -> utilisez l'anneau de vision -> coffre invisible contient 2 potions de force et 15 flèches  
incendiaires -> revenez dans la salle des passages -> 3 humanoïdes archers vert -> ...

-----

suivons l'information de Frink -> via la carte de la province, allez en Haven au Temple de l'Oracle -> Buzuki vend  
des potions de vie, magiques, de force, de protection, fiole explosive, fiole de nuage gazeux, potion de  
chaos et potion d'invulnérabilité <- je lui achète 1 potion magique pour 200 Po et 6 potions d'invulnérabilité pour  
600 Po - il me reste 1 826 Po

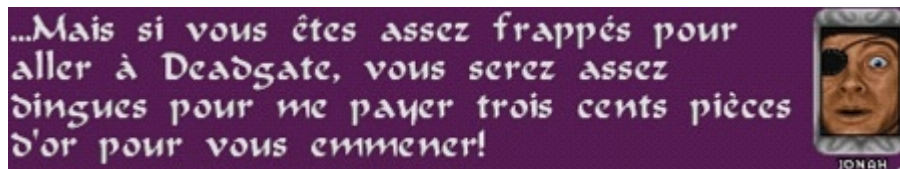
vérifions s'il y a des nouveautés à la vente du côté de ... -> via la carte de la province, allez à la Caserne en Verdante  
-> ...

marchand vend des couteaux, des haches de jet, des flèches et des flèches incendiaires

marchand de toutes nourritures <- je lui achète 3 gâteaux ... miam miam <[:o] pour 75 Po

droite -> utilisez l'anneau de vision -> coffre invisible contient 15 flèches incendiaires

partons pour Deadgate -> via la carte de la province, allez au Port -> ... -> Jonah - c'est à lui que vous aviez acheté le  
doublon maudit -> ...



donnez les lui ... automatiquement, vous naviguez jusqu'à ...

## Deadgate

a partir de maintenant, je ne noterai plus les nourritures ingurgitées, voir bilan en fin de chaque paragraphe

### le Port

squelettes -> ... -> 2 boucliers de dragon - potion de force

Bas droite -> squelettes -> ... -> bouclier enchanté -> en Haut à gauche, coffre inaccessible et 1ère barrière  
magique (ok + tard) > ...

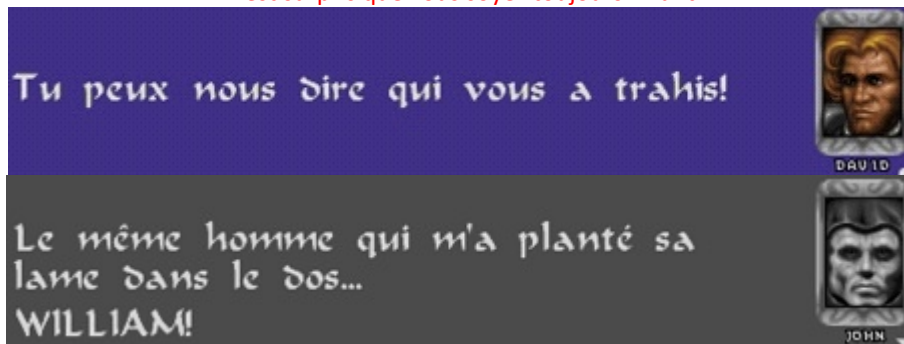
### les catacombes

Haut droite -> squelettes -> ... -> Haut -> squelettes - fantômes -> ... -> globe magique - 100 Po - 5 bombes

Haut (ok + tard -> **la salle des 2 barrières**) - droite -> *squelettes - fantômes* -> ... -> - **10 bombes**

Bas droite -> *squelettes - fantômes* -> ... -> *le fantôme de John (le défunt frère de Ben)* -> ...

il est surpris que vous soyez toujours vivant



on (le joueur) s'en doutait ... vous (David) lui demandez de confirmer son propos

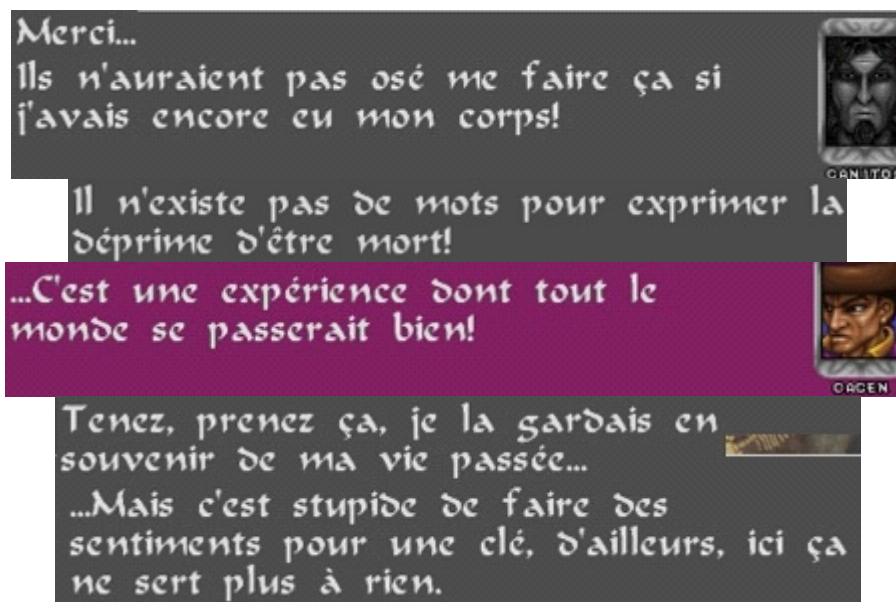
J'en suis certain!  
...Il m'a attiré hors du groupe principal,  
puis il m'a poignardé. Il m'a laissé me  
vider de mon sang jusqu'à la mort.

vous évoquez ensemble *Ben* et promettez de le (*John*) venger

*fantômes* -> ... -> **bouclier enchanté** -> ...

Bas droite -> *squelettes - fantômes* -> ... -> **bouclier enchanté** -> ...

droite **sous la passerelle de guet (ok + tard)** - Bas droite -> défendez *le fantôme de Canitos* -> ...



...

ramassez la **clé de pierre (blanche grisée)** -> ... -> 2<sup>de</sup> barrière magique -> ...

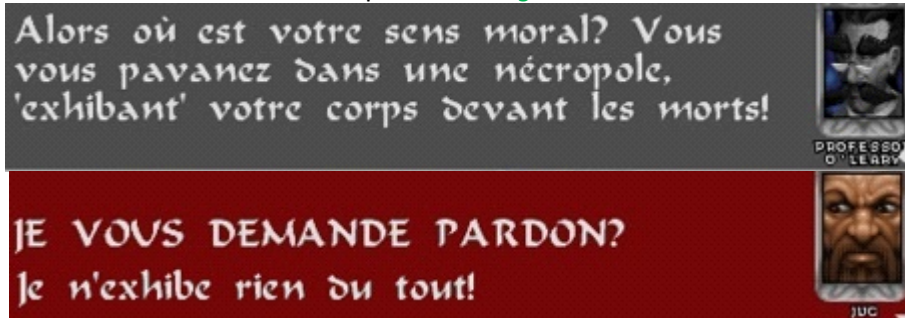
**la salle des 2 barrières** -> *fantômes* -> .... -> **tourte** -> coffre contient **nourritures** et 100 Po - 2 globes magiques -> gauche (**impossible par ce côté - ok voir + bas**) - Bas gauche -> 1<sup>ère</sup> barrière magique - **vous êtes dans le secteur du Port** -> coffre contient **épée courte (c'est une épée de dragon)** - 50 Po - **nourritures**

1/2 tour soit 1ère barrière magique -> la salle des 2 barrières -> bas droite -> 2nde barrière magique -> squelettes -> ...

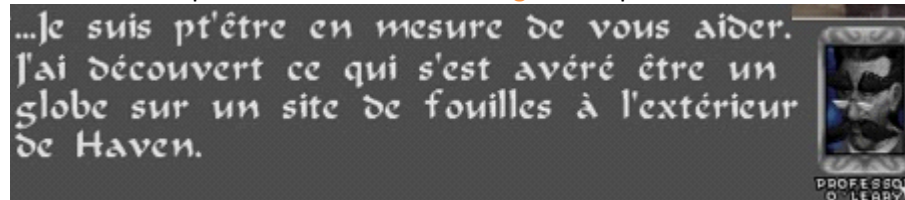
Bas -> squelettes - fantômes -> ...

droite sous la passerelle de guet -> squelettes -> ... -> le fantôme du professeur O'Leary -> ...

il parle avec Jug ...



vous évoquez votre recherche des 8 globes ...pour vaincre Silver



Malheureusement, j'ai été tué avant que le globe fût récupéré.  
...Leur chef créa une illusion pour condamner l'entrée et enrayer l'épidémie.  
...Mais j'ai découvert ce parchemin au cours de mes études à Gno. Il fera disparaître l'illusion et révélera l'entrée à celui qui le lit.

il affirme que la contagion est éteinte, les séquelles de cette dernière se faisant uniquement ressentir ici ...  
par la présence des fantômes des morts contaminés !

le chroniqueur - 100 Po - 10 bombes - parchemin de révélation



...

3ème barrière magique devant une grille demandant une clé en forme de crâne (ok clé d'os cf. après Rain #8)

il reste une galerie a explorer -> via la carte de la province, allez au Port de Deadgate -> Bas droite -> Haut droite  
soit les catacombes -> Haut -> squelettes -> ... -> Haut -> r.a.s. - vous êtes dans la salle des 2 barrières

en utilisant la carte de la province, allons chercher quelques ressources en ...

Verdante -> le Monastère -> droite -> droite -> utilisez l'anneau de vision -> coffre invisible contient 500 Po,



potion de chaos, fiole de nuage gazeux et potion d'invulnérabilité -> gauche -> Haut -> utilisez l'anneau de vision -> coffre invisible contient 2 fioles explosives et 15 flèches -> Haut -> gauche -> Bas -> Bas soit le Marécage -> utilisez l'anneau de vision -> coffre invisible contient potion de force, potion magique et 20 haches de jet -> la maison de Ruben -> Haut droite -> Haut -> utilisez l'anneau de vision -> coffre invisible contient 100 Po et potion d'invulnérabilité -> la maison de David -> droite -> droite -> Haut -> je et Jug se soigne totalement dans le cercle de guérison

il me reste 9 pommes, 9 carottes, 9 pains, 9 fromages, 3 gâteaux, 5 rat rôtis, 7 tourtes, 6 cuisse de poulet, 6 potions de vie, 4 potions magiques, 5 potion de force, 1 potion de protection, 5 fioles de nuages gazeux, 6 fioles explosives, 5 potions de chaos et 8 potions d'invulnérabilité

via la carte de la province, allez dans ...

## Spires #2

### le SAS #2

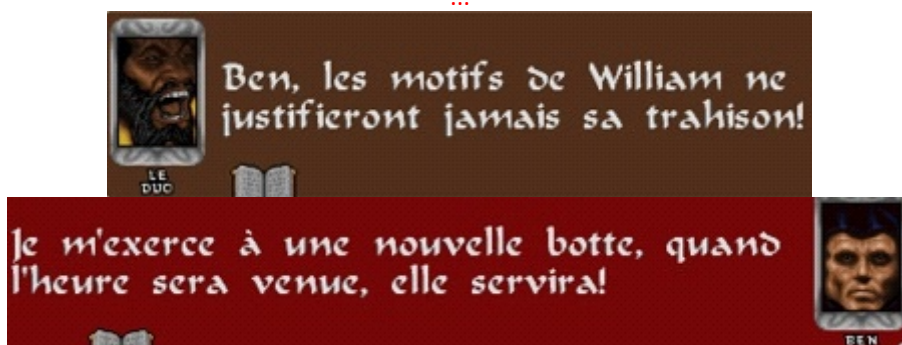
grâce à la clé de pierre, ouvrez le coffre -> 50 Po et lycanthrope (objet magique - métamorphose en loup garou) -> Haut gauche -> humanoïdes violet -> ... -> Bas -> humanoïdes violet et crabes -> ... -> utilisez l'anneau de vision -> coffre invisible contient potion de protection, 10 bombes et 50 Po

suivant les dires du fantôme du professeur O'Leary, un globe serait caché dans un site de fouilles en Haven ... -> via la carte de la province, allez au ...

## Haven #6

### le camp des rebelles #5

montez -> automatiquement, la conversation s'engage avec Ben et le Duc a propos du traître ...

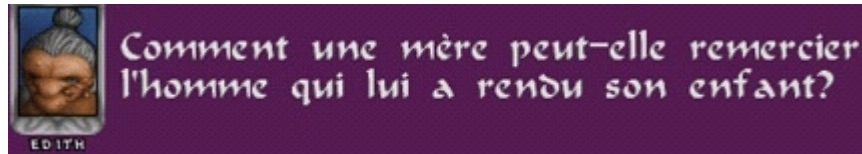


Ben vous enseigne Fou furieux (attaque spéciale au corps à corps)

le Duc culpabilise ... il a trop accordée sa confiance à des (ou ses) hommes comme William



...  
Edith -> *Gacen* interviendra ...



pour avoir libéré son fils *Jimmy (Moss)*, elle vous offre un anneau de protection

Haut -> Bas droite ->

## immense fontaine #2

automatiquement, le parchemin de révélation révèle un passage en Bas à droite, allez y -> ...

## les 1ères collines

*géant des collines* - 3 vagues d'*elfes sylvestres* -> ... -> *nourritures* -> ...

droite par un pont -> grande fontaine -> *elfes sylvestres* -> ... -> *nourritures* -> descendez -> 2 *géants des collines* -> ...

*le chroniqueur*

coffre Haut droite -> 15 bombes - coffre gauche -> 2 globes magiques

Bas -> 4 vagues d'*elfes sylvestres* -> ... -> 30 flèches incendiaires - reste 30 flèches incendiaires -> 2 coffres contiennent *nourritures* - reste pain, 4 globes magiques et 100 Po

Haut droite -> *elfes sylvestres* -> ... -> droite (ok de l'autre côté) - Bas -> ... -> coffre <- n'y touchez pas, il déclenche 2 vagues d'*elfes sylvestres* -> ... -> Bas gauche -> ...

## le site de fouilles

le campement des archéologues -> coffre contient clé rouillée (verte), 50 Po et le globe du temps ...



vous connaissez la magie du temps

utilisez l'anneau de vision -> coffre invisible contient potion de chaos et 2 fioles de nuages gazeux

## le promontoire

Haut droite -> *elfes sylvestres* - 2 ours -> ... -> nourritures - 15 flèches incendiaires - 50 Po - potion de force  
-> gauche -> ...

## les 2ndes collines

3 vagues d'*elfes sylvestres* -> ... -> carotte - 100 Po -> coffre contient 50 Po et nourritures -> ...

gauche (ok voir + bas -> déjà fait)

Soyez prêt

droite (petit pont) -> *elfes sylvestres* - *golems* - *chef des elfes sylvestres* -> ... - globes magiques <- vous vous occuperez du *chef des elfes sylvestres* en dernier -> 2 pommes

## niveau 10

clé de fer ouvre la grille -> coffre contient 125 Po, bouclier cerclé de fer, invoquer le golem, 2 globes magiques et ...



clé d'os

le chroniqueur

gauche -> gauche -> déjà fait ... -> prendre tourte (ok)

il me reste 9 pommes, 9 carottes, 9 pains, 9 fromages, 3 gâteaux, 6 rat rôtis, 7 tourtes, 0 cuisse de poulet, 0 potion de vie, 4 potions magiques, 5 potion de force, 2 potion de protection, 6 fiole de nuage gazeux, 7 fioles explosives, 6 potions de chaos et 8 potions d'invulnérabilité

je passe acheter 6 potions de vie pour 1 200 Po à Buzuki au Temple de l'Oracle - il me reste 1 776 Po

vous détenez 3 clés -> ...



...

commençons par la clé verte (clé rouillée) -> via la carte de la province, retournez dans ...

## Rain #8

### les égouts #2

vous êtes dans la **salle de la pompe** -> droite -> **intersection** -> Haut -> **salle de la clé de la valve** -> Haut -> **salle des escaliers** -> Bas droite -> **salle de la grille fermée** -> grâce à la **clé rouillée**, vous ouvrez la **grille** verrouillée -> Bas -> 3 *humanoïdes rats* -> ... -> **nourritures** - **coffre** contient **Armageddon** (**attaque spéciale de corps à corps**) -> 6 *araignées* -> ... -> utilisez l'**anneau de vision** -> **coffre invisible** contient 15 **flèches**, 50 **Po** et 2 **potions de protection** -> ...

faute de pouvoir les prendre par le passé, si vous y aviez laissé des **objets**, refaites le tour complet des **égouts** - faites de même dans **Chains**

via la **carte de la province**, rendez vous dans les **catacombes de Deadgate** -> appliquez la **clé d'os** sur la 3ème **barrière magique** -> Haut droite -> vous êtes téléportés en ...

## Atro

### Dead Zone

vous utiliserez l'**oeil de vision** pour fait apparaître durablement les *tyranneails* - pour vous approchez de certains d'entre eux ou progresser, vous devrez emprunter des ...



**téléporteurs** en forme de cercle bleu clignotant au sol

**1ère cavité** -> 3 *tyranneails* -> ... -> Bas -> **2nde cavité** -> Haut droite - droite -> **3ème cavité** -> 3 *tyranneails* -> ... -> **soyez prêt** -> Haut droite -> *une grande sorcière* <- **Jug au corps à corps** les deux autres à distance (**foudre et acide pour débiter**) -> ...

### niveau 11

Haut -> **téléporteur droite** -> le **globe de lumière**



vous connaissez la **magie de lumière**

**téléporteur gauche** -> *le chroniqueur*

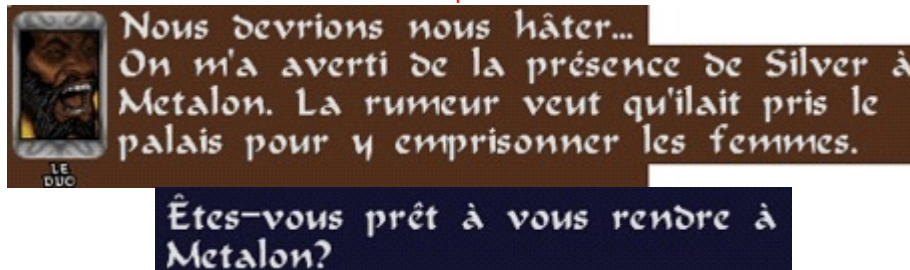


vous détenez les 8 globes recherchés ... via la carte de la province, allez annoncer la bonne nouvelle au Duc ...

## Haven #7

### le camp des rebelles #6

automatiquement -> ...



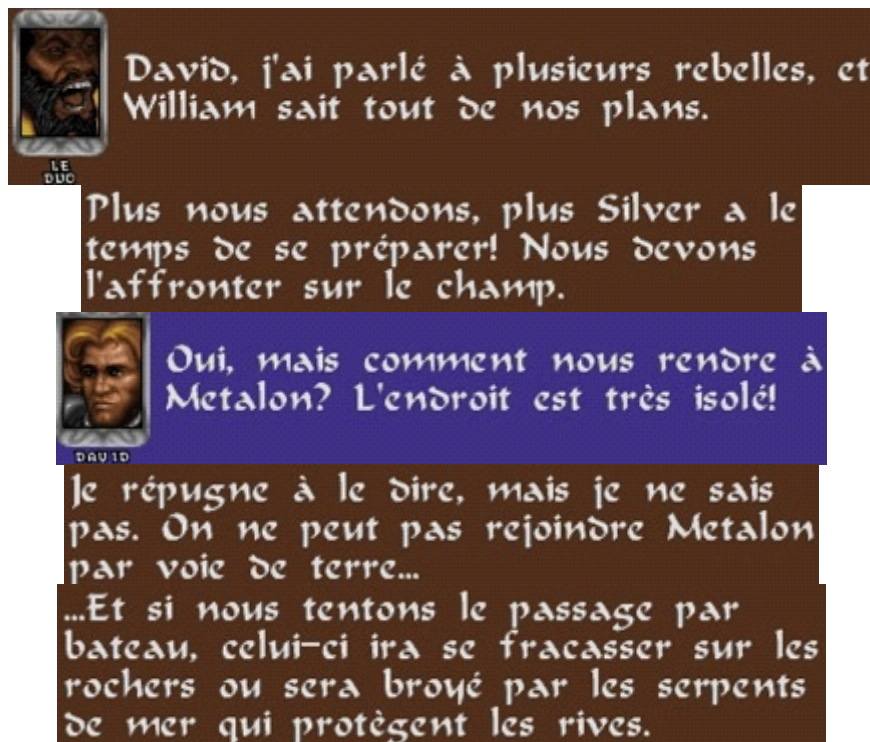
c'est un voyage avec un aller simple ...

je répond non et vais d'abord faire des courses auprès de *Buzuki* au **Temple de l'Oracle** -> je lui prend 3 potions de vie et 2 potions d'invulnérabilité, le tout pour 800 Po -> à la **Caserne de Verdante**, j'achète 9 cuisses de poulets et 4 tourtes au *marchand de nourritures*, - ma bourse contient 416 Po

il me reste 9 pommes, 9 carottes, 8 pains, 7 fromages, 3 gâteaux, 7 rat rôtis, 9 tourtes, 9 cuisses de poulets, 9 potion de vie, 4 potions magiques, 5 potion de force, 4 potion de protection, 6 fiole de nuage gazeux, 7 fioles explosives, 6 potions de chaos et 9 potions d'invulnérabilité

retour au **camp des rebelles** -> ...

quand vous serez sûr de vous, répondez positivement au Duc -> ...



Glass se téléporte en ce lieu ...



UN  
REBELLE

BRÛLONS LES SORCIÈRES AVANT  
QU'ELLES NOUS MASSACRENT!



LE  
DUC

...RESTEZ CALME!

Glass, parlez franchement, et soyez sûre  
que PERSONNE ne lèvera son épée sur  
vous!



CLASS

Je sais que vous êtes dans l'impasse à  
Metalon, et je peux envoyer un petit  
groupe de rebelles dans ce périmètre...

...Mais, ils devront effectuer le  
déplacement à pied jusqu'au palais.

Combien de rebelles pouvez-vous  
prendre?

...La magie que mon père utilise pour  
défendre Metalon est puissante! Malgré  
les pouvoirs dont je dispose, je ne peux  
en téléporter que trois.

*Le Duc pense qu'à trois, c'est suicidaire - vous vous désignez - tous vos [compagnons](#) sont volontaires*



CLASS

La puissance de mon père s'accroît  
grâce au sang qui coule dans les  
canaux souterrains de Metalon.



CLASS

Prélevez ne serait-ce qu'une petite  
quantité de ce sang, et Silver sera  
affaibli.

...Prenez mon glaive, il pourra vous  
servir.



DAVID

Merci! Je sais que vous avez risqué votre  
vie pour nous aider;  
Nous ne vous laisserons pas tomber!

...



le glaive de *Glass* est en réalité un chakram de *Glass* <- arme à distance qui revient automatiquement dans la main

choisissez les 2 *compagnons* qui vous suivront <- je ne change rien et conserve *Jug* et *Gacen*

automatiquement, vous empruntez le téléporteur déposée par *Glass* (cf. image + haut)

## Métalon

### vers le Palais

le point d'entrée -> *gardes de Silver lourdement équipés* -> ... -> s'y téléportant, *gardes de Silver lourdement équipés* -> ... -> *le chroniqueur*

Bas -> 1ère salle -> *chauve(s) souris* - s'y téléportant, *gardes de Silver lourdement équipés* -> ... -> coffre contient *nourritures* et 2 *globes magiques*

Haut -> 1er couloir -> s'y téléportant, *gardes de Silver lourdement équipés* - 2 *archers de Silver* -> ... -> coffre contient *nourritures* et 2 *globes magiques*

droite -> 2nd couloir -> *gardes de Silver lourdement équipés* - *archer de Silver* -> ... -> *nourritures* et *globe magique*

Haut -> 2nde salle -> *gardes de Silver lourdement équipés* -> ...

Bas -> 3 *gardes lourdement équipés de Silver* -> ... -> *le chroniqueur* -> *Ane Lectus* au sol



...

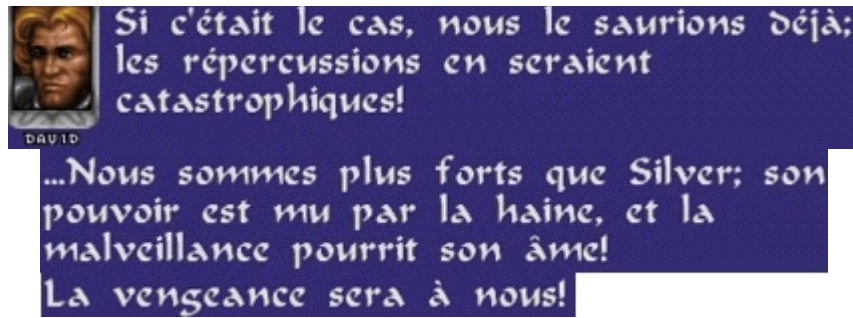
Haut par la *double porte en bois* -> ...

### dans les entrailles ensanglantées du Palais

1er promontoire -> ...







...  
Bas droite -> ...

1ère salle -> s'y téléportant, *gardes de Silver lourdement équipés* - des *archers de Silver* -> ... -> **nourritures** -  
Bas gauche (**ok voir ci dessous**)

Centre gauche **sous la voûte droite** -> **1er couloir** -> s'y téléportant, *gardes de Silver lourdement équipés* - des *archers de Silver* -> ... -> **nourritures**

Haut -> **2nd couloir** -> s'y téléportant, *gardes de Silver lourdement équipés* - des *archers de Silver* -> ... -> **nourritures** - **potion de chaos** - **potion de force**

Bas gauche -> **3ème couloir** -> s'y téléportant, des *archers de Silver* -> ... -> **nourritures**

Bas gauche -> **vous êtes dans la 1ère salle sous la voûte gauche**-> ...

Bas gauche -> **2nde salle** -> s'y téléportant, *gardes de Silver lourdement équipés* - des *archers de Silver* -> ...  
-> droite (**ok voir ci dessous**)

Haut **par l'étroite passerelle** -> **pièce du 1er chaudron** -> 2 *archers* -> ... -> **nourritures** -> ...



**touchez** le 1er **chaudron** (**rond vert sur l'image** - utilisation automatiquement de l'**Ane Lectus**) matérialisera un **téléporteur** au Centre -> empruntez le -> ...

**vous êtes dans la 2nde salle** -> ... -> droite -> **4ème couloir** (**énorme golem dans une cloche suspendue**) -> Bas droite -> ...

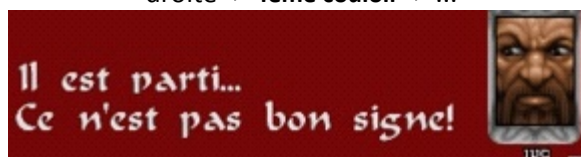
**2nd promontoire** -> ...





**touchez** le 2nd chaudron (rond vert sur l'image - utilisation automatiquement de l'Ane Lectus) ouvrira une double porte murale laissant s'échapper un flot ininterrompu de sang -> ... -> *le chroniqueur*

droite -> 4ème couloir -> ...



"il", c'est l'énorme golem ...

Haut -> 2nd salle -> **soyez prêt** - empruntez de nouveau le téléporteur -> 3ème salle -> *énorme golem* <- attention, la foudre le soigne -> ...

**niveau 12**

*le chroniqueur* - droite -> ...

**le Palais**

**n'utilisez pas la magie d'acide, elle soigne les *magiciens de Silver vert***

j'ai usé de la magie de foudre (*Gacen*) et de glace (David) - *Jug* au corps au corps + haches de jet

devant l'entrée du palais -> s'y téléportant, *gardes de Silver lourdement équipés* -> ...

Centre -> 1er couloir -> s'y téléportant, *bretteurs de Silver* -> ...

droite -> 1ère pièce -> *bretteurs de Silver* - *magicien de Silver* -> ...

Centre **par l'escalier descendant** -> 2nd couloir -> s'y téléportant, *bretteurs de Silver* - *magiciens de Silver* -> ...  
-> *nourritures*

droite - *porte de gauche* demandant une *clé grise* (ok voir ci dessous - clé de granite)

grâce à la **clé en demi lune** ouvrez la **porte centrale** -> allez y -> **2nde pièce** -> **bête féroce** -> ... -> **coffre** contient 2 **potions de protection**, **potion de chaos**, 2 **potions de vie** et **clé de granite (clé grise)** -> utilisez l'**anneau de vision** -> **coffre invisible** contient **potion de force**, 15 **bombes**, 2 **fioles explosives** et **bouclier losange** -> Bas -> ...

**2nd couloir** -> grâce à la **clé de granite** ouvrez la **porte de gauche** -> allez y -> **3ème pièce** -> **Obérius** -> ...

il a de prime abord peur de vous ...

Comme vous pouvez le voir, je suis un homme de foi et je crois sincèrement que le bien doit triompher du mal...



...Mais la puissance de Silver est trop grande, on ne peut pas le tuer.



Nous détenons huit globes mystiques qui vont nous aider à combattre sa magie.

...Alors, vous devez découvrir l'origine de sa puissance; sans elle, Silver n'est qu'un mortel comme les autres!

Le sang qui coule sous Metalon accroît sa force, mais je crains que personne ne connaisse la source principale à laquelle il puise son pouvoir.



Nous le découvrirons!



Allons, nous devons faire vite... Silver s'attend à notre venue, et nul doute qu'il avancera ses noces pour éviter les hôtes indésirables.

J'ai bien peur que vous ne vous mépreniez!

Silver n'a aucunement l'intention d'épouser une de ces femmes...



...Elles ont été enlevées pour être sacrifiées! Leur mort apaisera Apocalypse et Silver finira par obtenir la puissance suprême du mal.

c'est la panique, vous sortez de là ...

**automatiquement**, vous êtes dans le **2nd couloir** -> droite -> **3ème couloir** -> s'y téléportant, **bretteurs de Silver** - **magiciens de Silver** -> ...

droite -> **4ème pièce** -> ...

côté droite -> touchez le **bas d'une des colonnes** ...



1ère étape pour le mécanisme

2 *bretteurs de Silver* -> ... -> côté gauche : touchez le bas des colonnes (2nde étape pour le mécanisme) -> potion de protection - **potion d'invulnérabilité**



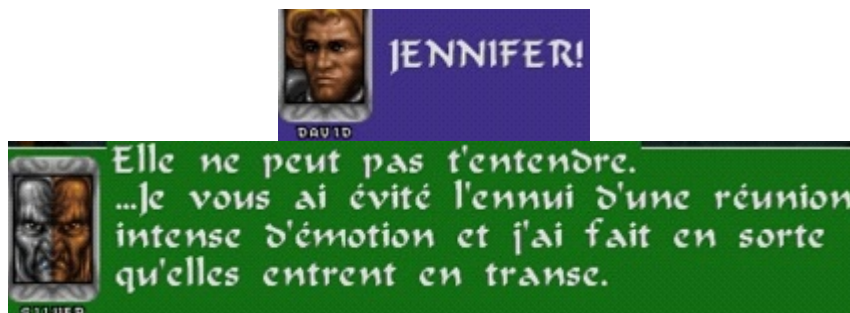
mécanisme ouvre la porte ...

**soyez prêt** - Haut -> *bretteurs de Silver* - s'y téléportant, *magiciens de Silver* - globes magiques -> ... -> 2 coffres contiennent **potion d'invulnérabilité**, **potion magique**, **potion de chaos** et **potion de vie**

Centre **par escalier descendant** -> **1ère plateforme** -> *bretteurs de Silver* - globes magiques -> ... -> 2 **potions de vie**

droite -> **2nde plateforme** -> s'y téléportant, *bretteurs de Silver* - *magiciens de Silver* -> ... -> **potion de vie** - **potion de chaos** -> *le chroniqueur*

**soyez prêt** - Haut -> la salle de *Silver* -> le traître *William*, *Jennifer* et 2 autres femmes sont présents ...





...Mais, ne vous en faites pas, je ne vous priverai pas du plaisir de les voir mourir!

...Et les autres femmes?  
Sont-elles encore en vie?



... Pour l'instant. Elles attendent patiemment en d'autres lieux.

...Je n'ai pu me refuser le plaisir de m'occuper de ces trois-là personnellement!

William intervient ...



Seigneur, vous avez les rebelles comme je vous l'avais promis.

Alors je vous en prie, laissez-moi partir et dites-moi où se trouve Camille.

S'il vous plaît Silver! Je vous en supplie, dites-moi où je peux trouver ma femme!

Silver refuse de lui dire ... William insiste, Silver le tue

a priori, c'est le dernier combat ...



de ce que j'ai compris, le principe est de détruire le **réceptacle de magie** (rond vert sur l'image) 8 fois en employant successivement, dans l'ordre chronologique d'apprentissage, chaque école de magie

1ère séquence -> magie de feu tout en éliminant le *gigantesque golem* -> 2 **globes magiques**

2nde séquence -> magie de glace tout en éliminant le *gigantesque golem* -> 2 **globes magiques**

3ème séquence -> magie de vie tout en éliminant le *gigantesque golem* -> 2 **globes magiques**



etc.

mon manque de perspicacité et les manquements du game play me font abandonner au bout de 4 tentatives <- j'y arriverai jamais - inutile d'insister

## \*\*\*\*\* BILAN \*\*\*\*\*

prise en main du jeu -> 1 h 00

durée estimée de la partie + rédaction du document -> 52 h 15 <- dont 1 h 45 de perte de temps avec le bug dans Chains

je n'ai pas comptabilisé les reprises de secteurs après les différents crashes ...

## \*\*\*\*\* CRITIQUES ET AVIS \*\*\*\*\*

### les défauts du jeu

6 crashes

sauvegarde à des points précis (cela aurait put être en option, comme une sorte de mode de difficulté) -> certaines ne sont pas actives, bug ?

l'évolution des personnages est imposée

inventaire surdimensionné - pas de phase de repos - pas de boussole - pas de revente

nommer les *ennemis* auraient été apprécié - quelques incohérences de situations

2 armes avec une mauvaise description en Français

ne pas pouvoir s'enfuir, lors des phases de combat, est absurde

1er point noir du jeu -> le gameplay est tout juste passable - il demande un haut niveau de coordination clavier/souris - une pause active aurait été grandement appréciée

2nd point noir du jeu -> vérifier sans cesse que nos sélections sont bien conservées est, à la longue, pénible

bug dans Chains -> le Chroniqueur avant Fuge peut ne pas apparaître -> extrêmement préjudiciable

### les qualités du jeu

les temps de chargement sont très bons

graphiquement, **pour l'époque**, c'est d'un bon niveau pour les décors, un peu moins pour les glyphes animés

l'histoire est bonne - trouver le cheminement pour aboutir est le point fort du jeu

les nombreux dialogues sont très bons - l'humour est **un peu trop** présent

le RP s'applique au choix des **compagnons actifs** avec pour conséquence, de devoir décider des actions en combat les plus favorables pour votre groupe

les **coffres invisibles** apportent du contenu additionnel sympathique

**Silver** est un assez bon vieux jeu