

SOULBRINGER

dev. Infogrames - juin 2000 - version GOG à 1.49 euros

Compatibilité Windows, Textes & Manuel en Français ->

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

**** NOMENCLATURE ****

Textes / Nom_d'un_PNJ / Commentaires / Objets / Interaction / Quête ou quelque chose d'Important /
Non réalisé ou vérifié

**** CONSEILS ****

disposez toujours de la possibilité de faire des dégâts écrasants, perforants et tranchants

gardez en mémoire qu'une arme peut faire des dégâts de types différents selon l'attaque choisie

pour ceux qui souhaitent jouer un "magicien", sachez que par exemple, le sort 'Glyphe de Terre' demande 80 pour l'attribut Magie

les objets au sol ne disparaissent pas -> au début, regroupez ceux que vous souhaitez stocker dans un lieu souvent visité comme chez *hammer*, le forgeron de **Madrigal**

à l'Hex -> herbes, champignons et potions peuvent être regroupés par type dans des sacs au sol - les autres (flèches, carreaux, équipements d'armure et armes de secours, "trophés" ou autres selon vos choix) seront confiés à *Malkuth*

on peut aussi regrouper, dans un sac, les herbes, champignons et potions qui ne sont pas identifiés -> on le fera "d'un bloc" auprès d'un(e) apothicaire

a priori, les anneaux emblématique de la guilde sont invendables ainsi que les manuscrits le seigneur de toute la terre

faites réparer souvent vos équipements d'armure et vos armes -> si un de ces objets est cassé, il est perdu à jamais

un objet réparé se revend plus cher - une fois que vous disposez de *Crucibus*, passez par lui, c'est gratuit

les rares phases de repos sont imposées par le jeu -> au début, ne rechargez pas systématiquement la barre de santé au maximum - les stocks de potions de soins et de nourriture, a trouver ou a acheter, ne sont pas illimités - possibilité de se soigner partiellement par plusieurs sorts

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

je n'ai pas indiqué tous les objets -> uniquement ceux a ne pas rater



nous incarnons un "p'tit gars" de Kalaran du monde de RATHENNA

mon RP -> Combattant au Corps à Corps

le Royaume d'Horath

MADRIGAL

Niveau 1

armure 20 - force 10 - vitesse 11 - combat 11 - santé 10 - magie 9 - pièces d'or 5 - couteau

le Fleuve de l'Est

Quai de Madrigal -> *allis Ham*, le passeur -> "chasser le *brigand*" - il donnera une *rune mystérieuse* (*rune des couteaux*) et mentionne le butin des *brigands* dans **les égouts de Madrigal** -> je les ai trouvés qu'au niveau 30 (sic) -> si vous souhaitez y aller de suite, ils sont en hauteur au Nord de l'entrée vers la Grand-place -> "trouver *Andrus*"

Madrigal

allez à l'Auberge -> discutez avec les *tiers* présents / une *Pierre de l'Hex* sur la Grand-place (ok + tard)
avant d'entrer dans **la Forêt du Nord** -> *le capitaine des gardes* nous dit vouloir échanger une *cape de brigand* contre des pièces d'Or ?

la Forêt du Nord

tonton *Andrus* donne la *rune* pour le *livre des rêves* -> "ramener 200 pièces d'or à *Andrus*" -> il donnera *boussole d'Hex* -> "trouver le **Temple des Ombres**" à Ravenscar

proche de chez tonton *Andrus* -> porte vers **la Tour de la Forêt du Nord** (cf. **les Terres de la Ferme**)

l'entrée d'une **Caverne** en face de **la Tour de la Forêt du Nord** (cf. **les Terres de la Ferme**)

retour à Madrigal

Elric, le bourgmestre -> "sauver les paysans et les habitants de la ville" & "vaincre le *chef des brigands*" - il rachète à un bon prix les livres de l'histoire et identifie les objets magiques comme les runes mystérieuses ou les anneaux - il vend le *livre des capes* 2 000 pièces d'or et le *livre des couteaux* 1 000 pièces d'or (les deux achetés au niveau 19) - écoutez bien ce qu'il dit à propos des "Raals"

Apothicaire - Barthelago -> "*Herbes pour Barthelago*" - après enquête, il serait peut-être lié à la guilde des assassins

Magazin - Alphonso

Auberge - Will Farshore -> "remettre le *coffret de Jake*" - après enquête, *Jake* serait peut-être lié à la guilde des assassins - ce dernier résiderait au Nord de **Madrigal** dans une **vieille propriété** (cf. **les Terres de la Ferme**) / *Emma* répand des rumeurs

Chant, un ranger -> lui montrer le *coffret de Jake*

Mélissa - Voyante -> lui montrer le *coffret de Jake* - elle donne *manuscrit des ténèbres 1ère partie* -> "trouver des *coquilles d'œufs de colombes*" - elle peut nous dire notre avenir en lisant dans des cartes (qu'elle vend - je lui ai demandé 1 prédiction -> nous conservons la carte)

le Fleuve de l'Est

Hammer, le Forgeron -> "trouver de la diamantine pour Hammer" - il localise une ancienne Mine au delà des terres arables des **Landes de l'ouest** (cf. **Mines de Diamantine**)

Landes de l'ouest -> sur la route centrale, près d'un des deux entrées de **Madrigal**, suivre la colombe jusqu'aux portes (qu'elle ouvrira) qui mènent au **Bosquet de l'Obélisque** -> une 'voix du passé' indique de chercher le tome de l'Hex sous l'église de **Ravenscar** et d'accomplir ainsi la prophétie (elle cite *Hades*) -> une pierre de l'Hex (ok + tard) -> coquilles d'œufs de colombes à l'intérieur (sur la statue) pour *Mélissa*

Landes de l'ouest -> Nord -> les Terres de la Ferme -> vieille propriété -> *Jake* nous apprend que le sceau au 3 couteaux est celui du blason de *lord Crux*, un riche marchand de **Shadowgard** - nous ouvrons le coffret de *Jake* ...



la tête de *Carran*, le fils de *Jake*, apparaît ... ce dernier est assassiné sous nos yeux ébahis !

au rez de chaussée, nous récupérons la clé de *Jake*, un anneau (emblématique de la guilde), une bonne boussole, le **manuscrit des ténèbres 2nde partie** et le **livre de l'histoire 4ème partie** / sous sol -> **grimoire d'or** (cf. **la Tour de la Forêt du Nord**) / avant de trépasser, *Jake* nous a demandé de "trouver la guilde" à **Shadowgard**

les Terres de la Ferme -> Nord - Nord Ouest -> l'entrée d'une **Caverne** qui communique avec l'entrée de **la Forêt du Nord** -> clé de la grotte dans une armoire - sortie vers **Ravenscar** / les portes massives s'ouvrent avec la clé de la grotte -> ...

la Tour de la Forêt du Nord -> une **rune mystérieuse** (*Eric* -> **rune des flèches**) dans le sarcophage - un anneau (de santé) et la clé de la Tour à côté du cadavre du 'squelette de noble' qui ouvre la porte vers **la Forêt du Nord** - des caisses empêchent d'aller en haut ? -> tonton *Andrus* identifie le **grimoire d'or** -> **livre des sorts mineurs**

Landes de l'ouest -> au Nord Ouest -> maison avec une enfant -> **Mines de Diamantine** -> clé du maître des esclaves à côté du cadavre idoine (feu le chef des brigands) -> au Nord, elle ouvre cette porte ...



mettre sous tension le wagonnet en se positionnant sur la flèche en direction de l'extérieur de ce lieu

il y aura ensuite, sur sa voie, 2 wagonnets à déplacer (grâce à des flèches identiques au sol) pour que le 1er vienne fracasser une 2de porte -> crâne de l'alchimiste au sol -> revenir à l'entrée et faire de même avec le wagonnet présent -> il tapera dans l'obélisque -> annihile le sort d'emprise mentale sur les esclaves qu'il émettait -> en repartant, un paysan nous donne la clé du paysan (qu'il avait trouvé au Passage des Hautes Roches avec la lettre à Gargos) / subsiste l'homme à la capuche (un magicien) au Nord Est <- ok + tard

renseignez vous sur le Temple des Ombres et le Tertre des 7 Rois auprès des tiers connus de Madrigal avant d'aller au Sud Ouest des Landes de l'Ouest -> Passage des Hautes Roches -> ...

Niveau 6

armure 133 - force 18 - vitesse 18 - combat 17 - santé 18 (+ 5) - magie 10 - pièces d'or 753 - épée courte - masse - lance

LA VILLE DE RAVENSCAR

nous sommes là pour chercher le Temple des Ombres et le tome de l'Hex potentiellement présent en ce lieu ... faisons d'abord le tour des lieux

n.b. : l'attribut 'Combat' n'étant pas assez élevé pour m'en servir de façon efficace; Chez Hammer, le forgeron de Madrigal, je dépose (au sol) une des épées longues découvertes et lui revend bien entendu les autres

Centre -> Ravenscar -> 2 Caves à fouiller -> lettre de Raetha - Journal Bloodkin - livre mystérieux (Elic -> livre des remèdes) - cotte de mailles - jambières de mailles / une rune mystérieuse encastrée dans l'obélisque

(*Elric* -> rune des sorts mineurs)

Sud Ouest -> **le Manoir** -> "**Détruire le corps d'Elsbeth**" qui serait dans les **égouts de Ravenscar** - nécessiterait d'user de la magie du feu - **l'esprit d'Elsbeth nous promet d'obtenir le bâton des légendes**

Ouest -> **le domaine du Temple des Ombres** -> **église de Ravenscar** -> approchez de la **lumière blanche** au fond -> **le Temple des Ombres**

Nord Ouest -> **le Donjon de Ravenscar** -> **les égouts de Ravenscar (+ tard)**

Nord -> une **Pierre de l'Hex (ok + tard)** - une **grille** fermée s'ouvre avec la **clé du paysan** -> **la Voie des Ombres (+ tard)**

Nord Est -> l'accès **déjà vu** à **la Caverne**

le Temple des ombres #1

attention -> des **signes dans des ronds** au sol déclenchent des pièges si l'on marche dessus - d'autres défenses sous forme de souffle sur des murs

Est -> r.a.s. (**utiliser 'Flamboiemment'** pour distinguer les signes dans des ronds -> mieux vaut ne pas prendre la masse ...)

1er Ouest -> **parchemin de la protection**

2nd Ouest -> pièce après une **porte** : **parchemin de Mortan** - la **clé du Temple de Ravenscar** ouvre l'autre **porte** en face - **journal de Mortan** - **parchemin de la protection** - **parchemin de la fureur** - **livre de l'histoire 3ème partie** - **grimoire mystérieux (Elric -> livre des flèches)** - **rune mystérieuse (Elric -> rune des morts)** / **parchemin de la hâte** - **capuche en mailles** - **un sarcophage**

Centre -> **lumière bleue (+ tard)**

Nord -> des **potions**

Nord Est -> ...

les égouts de Ravenscar

difficile de se repérer même avec une **bonne boussole** en raison du peu, voir de l'absence, d'éclairage -> **achat d'une excellente boussole à Alphonso et 3 parchemins de boule de feu à Elric**

nous retrouverons, "par hasard", la sortie en pente vers **le Donjon de Ravenscar**

le plus simple pour découvrir le **corps d'Elsbeth** -> depuis **le Temple des ombres** -> descendre la pente -> plein Ouest en longeant le mur Sud -> tout au bout, un petit couloir vers le Sud -> une **porte** -> ...



utilisez un **parchemin de boule de feu** sur le bord de la table où repose le **corps d'Elsbeth**

le Temple des ombres #2

préparez vous (il me semble que l'on ne pourra ressortir du niveau suivant qu'une fois l'évêque **Mortan** mort) -> **conserver une sauvegarde**

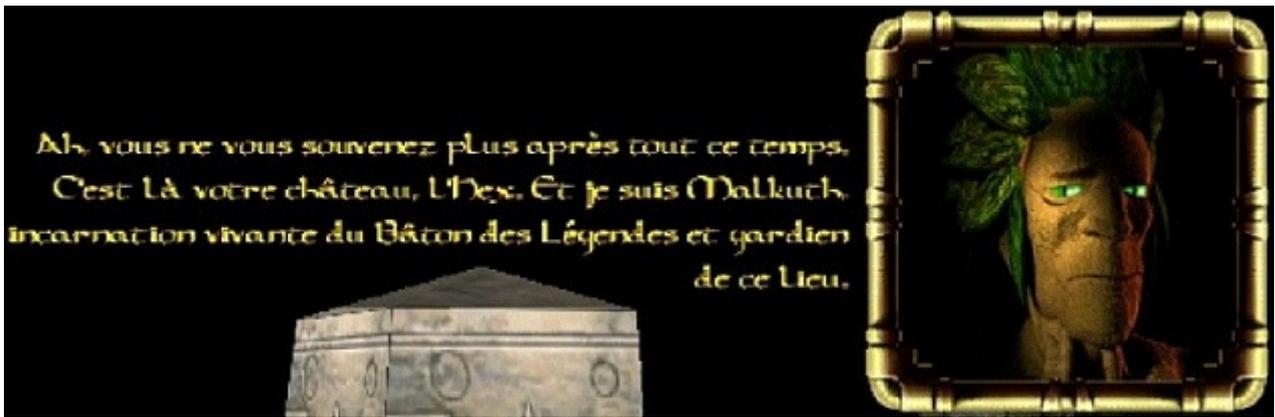
près de la **lumière bleue** -> utilisez le **parchemin de Mortan** -> nous sommes téléporté vers le dernier niveau -> 11 **potions bleues** -> lancez le sort 'Mémoire des Morts' sur le cadavre de l'évêque **Mortan** -> à terre, une **rune mystérieuse** (**Elic** -> **rune des capes**) et, **ce qu'avait promise Elsbeth**, le **bâton des légendes** !

prendre le **tome d'Hades** (**tome de l'Hex**) sur le **pupitre** -> revenir en surface par les **lumières blanches**

de retour à la Grand-place de **Madrigal** -> c'est le festival de printemps -> nous faisons un voeu sur la **Pierre de l'Hex** et sommes téléportés jusqu'à ...

l'Hex





nous "perdons" le bâton des légendes qui devient Malkuth (arf)

ce dernier complète son propos en disant ceci -> "c'est ici que nous avons organisé la chute de l'Alliance des Six il y a bien longtemps et c'est ici que nous allons recommencer" -> questionnons le ...

dans le but de renforcer l'Hex -> "Récupérer le cœur de Kinkathra" -> il serait à dans la ville désolée de Talendrah au Sud de Shadowgard



il répond à notre question sur le Seculorum qui évolue au fil du temps (cf. manuel FR ou EN)

la Bibliothèque

Malkuth s'empare du tome d'Hades -> désormais, Jaard nous attend à notre Bibliothèque -> il nous montrera le bon pupitre pour chaque livre de sorts que nous possédons -> il vaut mieux lui demander où va tel livre uniquement si on possède la rune correspondante - est présent le livre des rêves -> 5 parchemins de sorts au sol

la Forge

il nous faut faire venir Crucibus, le maître forgeron enchanteur -> "trouver l'enclume d'Horath" pour qu'elle soit opérante

UNE PAGE DU JOURNAL DE TAMARAN

— L'ENCLUME DANS LE TOMBEAU DE — L'APOSTAT. LE
TOMBEAU LIQUÈME EST RAFFAIT POUR GARDER UN
TEL TRÉSOR, ET J'AI PLACÉ — POUR PROTÉGER
L'ENCLUME.

nous avons une référence à une **enclume** dans le **journal de Tamaran**

le Laboratoire

une fois avoir donné le **crâne de l'alchimiste** à *Malkuth* (c'est une **quête** qui n'apparaît pas dans le journal -> nous l'avons devancé -> les **Points d'Expérience** sont bien encaissés), *Caldor*, un alchimiste de renom, y apparaît -> il nous offre une **potion rouge** -> 2 autres **potions** sont à ramasser ainsi qu'une **fiolle de liquide** -> il n'identifie pas ce type d'**objets (arg)** mais en concocte, pour nous, de temps de temps -> j'ai vu l'**anneau de la force** (<- *Elric*) sur la table qu'au niveau 19 ...

la Salle de l'Arbre

c'est ici, auprès de *Malkuth*, que nous récupérerons les **objets** envoyés à l'**Hex** depuis notre sac à dos - il dispose de quelques **objets gratuits** comme des **carreaux** et surtout, 2 **pieux de l'Hex** <- les prendre

Niveau 10

armure 225 - force 24 - vitesse 23 - combat 24 - santé 24 (+ 5) - magie 10 - pièces d'or 2 333 - épée longue - masse - lance

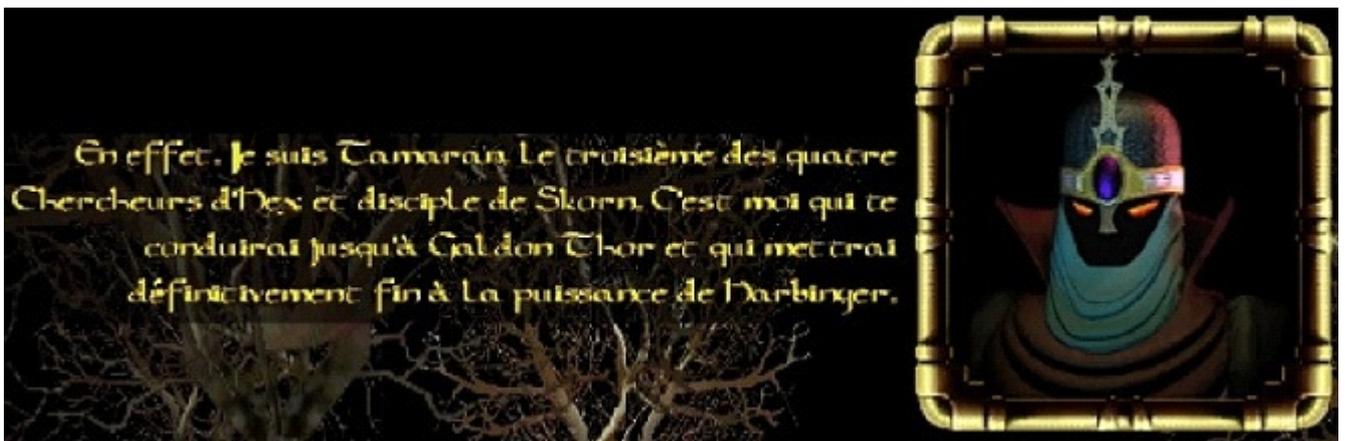
commerçons à **Madrigal** et informons nous de nouveau -> ...

Hammer donne les noms de ses contacts à **Shadowgard** et le **manuscrit des ténèbres 3ème partie** de la part de *Chant* parti pour cette cité portuaire <- cela aurait un rapport avec la **Guilde des Assassins** - il a de nouveaux **articles** à la vente comme des **gantelets de force de géants** -> trop grand pour nous, évitez de les acheter ...

Elric rachète les **manuscrit des ténèbres** (et d'autres manuscrits ou livres dont nous n'avons plus besoin -> si vous avez un doute pour l'un d'eux, conservez le) - il nous indique que l'**enclume d'Horath** serait au delà de **la Voie des Ombres**

Alphonso nous annonce que *Barthelago* est parti lui aussi en direction de **Shadowgard** - il nous fait une remise sur ses tarifs

à la **Forêt du Nord**, nous arrivons au moment où tonton *Andrus* tombe sous les coups et les sorts de ...



il ne va pas sans dire que nous devons envoyer *Tamaran* 6 pieds sous terre -> il est déjà bien "entâmé" -> rapprocher ce qu'il dit avec ce que nous a raconté *Elic* a propos des raals ainsi que des paroles (ou lectures) d'autres tiers -> l'histoire semble se répéter ...

nous ramassons le *manuscrit des ténèbres* 4ème partie - *Notes d'Andrus* - un *bâton des chercheurs d'Hex*

lancez le sort 'Mémoire des Morts' sur le cadavre de tonton *Andrus* puis sur celui de *Tamaran* -> en parlant du démon *Skorn*, son esprit affirme qu'...



Tamaran sera tué définitivement si l'on possède un *pieu de l'Hex* sur soi

la Voie des Ombres

rappel -> accès au Nord de la **Ville de Ravenscar** -> avant d'y pénétrer, activez la **Pierre de l'Hex** toute proche
cette très courte section débouche sur ...

le Camp des Mercenaires

nous surprenons une conversation entre *Talos* et un *homme* qu'il appelle "seigneur" -> sont mentionnés des raals, "chaque cycle" et "une dame"

les *Mercenaires* disposent d'*équipements d'armure en mailles*, d'*épées longues*, de *masses* et d'*arbalètes*



les bannières -> un 'S' penché sur fond blanc

on ne peut entrer dans les tentes et donc, faire face à *Talos* et au "seigneur" ?

5 golems de pierre dans une fosse inaccessible / Nord -> ...

le Tertre des 7 Rois

je me suis emmêlé les pinceaux sur cette carte pour les localisations des **Petits Tertres** -> le mieux à faire -> déposer un **objet**, comme une **flèche**, devant chaque **Petit Tertre** un fois qu'il a été fouillé -> 6 **Petits Tertres** -> dans les **sarcophages** -> une **rune mystérieuse** (*Elric* -> **rune des frayeurs**) - un **sac** contient une **rune mystérieuse** (*Elric* -> **rune des souffles**) et des **bottes d'agilité** (**est indiqué de vitalité** -> **erreur**) - une **rune mystérieuse** (*Elric* -> **rune des remèdes**)

le Tertre d'*Horath*

il est au Centre soit direction Nord depuis le point d'entrée

au fond -> après avoir tué les deux squelettes magiciens -> manipulez une fois chacune des 4 **piliers** -> active le **piège de l'éclipse** au sol

au "carrefour central" -> descendre à droite ou à gauche -> allez dans la **lumière blanche** sous une arche -> prenez l'**enclume d'*Horath*** -> en repartant, nous nous retrouvons nez à nez avec *Talos* et son "seigneur", lord *Gargos* (**qui dispensera son subalterne de combattre, tant mieux pour nous !**)

lord *Gargos* est cité dans le **manuscrite des ténèbres 2nde partie** (cf. bas de document)



une fois le combat engagé, faites en sorte que lord *Gargos* vous suive jusqu'au fond et qu'il marche sur le piège de l'éclipse

Étrange. La chair est morte mais je ne sens pas l'esprit. Le Revenant a pris la fuite, pour revenir sous une autre forme.

résultat du sort 'Mémoire des Morts' sur le cadavre de lord *Gargos* ... pour prendre ses possessions, manipulez une fois un des 4 piliers -> une épée courte de feu <- *Hammer*

l'Hex -> ramenez l'enclume d'*Horath* à *Malkuth* -> la forge et *Crucibus* sont opérationnels -> il peut réparer les armes enchantées (ce que ne pouvait pas faire *Hammer*) -> un sac contenant des flèches et un manteau en peau de salamandres <- *Hammer*

Landes de l'ouest -> Mines de **Diamantine** -> des brigands sont de retour ... je me suis occupé de l'homme à la capuche -> un sabre

SHADOWGARD

le Fleuve de l'Est -> s'adresser à *allis Ham*, le passeur au **Quai de Madrigal**, afin qu'il nous y transporte gratuitement

les Steppes de l'Est

Nord Est depuis le quai -> un fortin -> 3 brigands - un l'homme à la capuche-> hache de guerre au sol parmi de nombreux objets

les Ruines de l'église

un homme en chemise blanche nous aborde - il nous invite a avoir plus de sagesse ...



... avant de disparaître magiquement

des gargouilles et des gardiens-sangliers patrouillent en ces lieux

Site abandonné -> du cercle, après les 2 potions au sol, surgit un homme à la capuche -> lettre d'un espion mentionne la clé d'Alvaris et une tombe "verrouillée" - pas de trace du cœur de Kinkathra ?

Sud du Site abandonné (où il y a une hache de guerre au sol) -> ...

les Marais de l'Est

un passage aménagé (plein Sud depuis le point d'entrée) nous permet de traverser pour aider des Bloodkin attaqués par des zombies

lord Bane, seigneur de Tortalaran et roi des Bloodkin, nous remercie en nous offrant un talisman Bloodkin (en forme de clé) - nous avons le choix de le suivre -> je choisi de rester "ici" - on notera que les Bloodkin sont habillés comme Chant

une pierre de l'Hex en forme de pyramide -> d'autres passages aménagés en allant vers le Sud -> nous trouvons un grand arc et un journal Bloodkin au Sud Ouest

retour au site abandonné -> reprendre la route direction Shadowgard



prenez le chemin de terre et passez sous ce monument et allez tout droit -> les Ruines de l'église -> un **pieu de l'Hex** dans la tombe

vers la fin de la route vers **Shadowgard** - jouxtant un mur d'enceinte -> **Camps de Tentes** au Nord-> après avoir fait le ménage, fouillez les tentes

Niveau 14

armure 300 - force 31 - vitesse 27 (+ 5)- combat 30 - santé 28 (+ 5) - magie 13 - pièces d'or 5 815 - épée courte de feu - sabre - hache de guerre - bâton des chercheurs **d'Hex**

Shadowgard

nous sommes là pour mener l'enquête sur la guilde des assassins, retrouver *Chant* et *Barthelago* et récolter des infos pour le cœur de *Kinkathra*

Sud Ouest -> une grille verrouillée -> le domaine du Manoir de Shadowgard (ok + tard) - une pierre de l'Hex / Nord Ouest -> cimetière

Centre Sud -> la prison avec le shérif *Arad Dhom* porté sur la bouteille -> accès au sous sol fermé

Sud Est -> la maison d'*Ash*, le fossoyeur -> un grimoire mystérieux (*Elric* -> livre des morts) sous son lit

Est

Candice, l'apothicaire -> elle nous met en garde vis à vis du seigneur lord *Crux* et du shérif - *Barthelago* serait chez lord *Crux*

Powder, le forgeron -> il parle du maître marteau forgé par son ancêtre, *Alvaris*, capable de tuer *lightstealer* le roi des vampires - il donne métal de powder a livrer à *hammer* (**Madrigal**) qui s'en servira pour nous fabriquer des brassards de plates brillants - ce dernier nous met lui aussi en garde envers lord *Crux* et pense que le maître marteau est sur l'île du Rocher Arc-en-Ciel

accès aux Docks de Shadowgard

Nord Est

sortie vers le Passage des Ombres

Auberge, le vol des mouettes, *Curt* -> en quittant les lieux, l'un des deux individus à qui lord *Crux* a confié une mission fait tomber **contrat des assassins** -> "**avertir Ash, le fossoyeur**" -> allez (vite) chez lui -> il expliquera ce qu'il a vu et, de fait, en a fait une cible -> il donne la **clé de Ash** -> "**enquêter sur le Temple Secret**"

Nord

l'église de la Lune Blanche -> pour notre recherche du cœur de *Kinkathra*, lord *Bane* nous donnera accès à la bibliothèque de **Tortalaran** une fois la cas **lightstealer réglé** - lord *Bane* -> "**trouver le maître marteau**" - "**enquêter sur le manoir de lord Crux**" - *Chant* serait en opération extérieure

le Temple Secret #1-> utilisez la **clé de Ash** sur la **tombe** -> cinématique -> des vampires qui semble ravis que nous ne possédions pas le **maître marteau** - est cité, le fils de lord *Bane* en route pour **Shadowgard** -> 1er secteur : une **cape huilée** (<- **powder**) dans un des deux **sarcophages** -> 2 **portes** verrouillées bloquent notre progression (ok cf. **le Temple Secret #2**)

le domaine du Manoir de Shadowgard

la **grille** est ouverte ... profitons en !

Laen Chant nous rejoint et nous demande de porter un **anneau emblématique de la guilde** pour tromper les gardes <- Ok

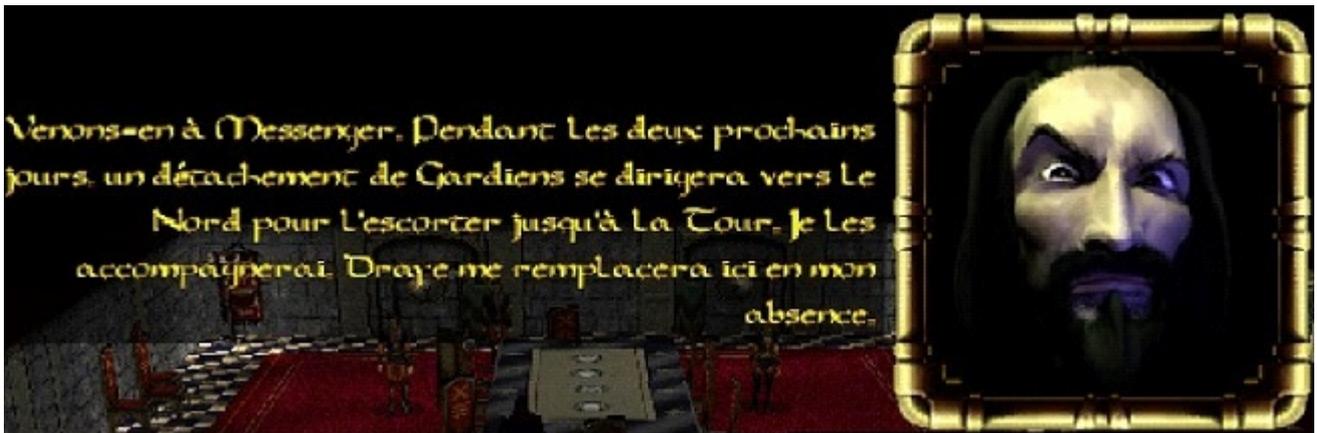


effectivement, nous entrons dans **le Manoir de Shadowgard** comme dans un moulin !

le Manoir de Shadowgard

Laen Chant se fond dans les ombres / dans la bibliothèque (Sud Est) -> **livre de l'histoire 5ème partie - 2**

grimoires mystérieux (*Elric* -> livre des frayeurs - livre des pierres) - manuscrit des Ténèbres 4ème partie / Nord -> 2 portes gardée par des gardiens sangliers (*ok + tard*) -> "espace mystique" au Nord Est / Centre -> ? / Sud -> espionner devant la porte -> "ils" recherchent eux aussi le cœur de *Kinkathra*



un des propos de lord *Crux* ("*elle*" n'est pas loin) ... lord *Gargos* est lui aussi cité

sort 'Mémoire des Morts' sur son cadavre -> *messenger* est bien l'épée d'*Harbringer* - son esprit parle de l'espion *Barthelago* au passé

je vais rendre compte à lord *Bane* -> pas de dialogues en rapport avec notre mission -> j'y retourne -> ...

entrez dans la pièce Sud et affrontez lord *Crux* aidé de *Laen Chant* -> *Jake* et son fils sont vengés -> clé de lord *Crux* - bâton à double lames



...

attention -> si on sort du domaine du Manoir de *Shadowgard* -> on ne pourra plus entrer dans le Manoir de *Shadowgard*

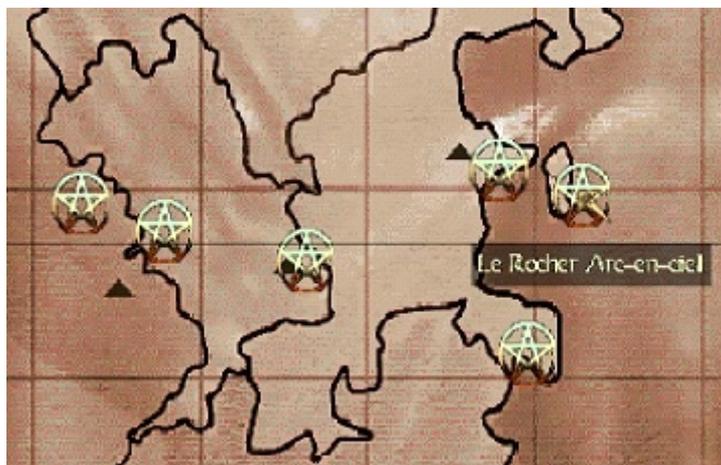
le Temple Secret #2 -> ouvrir une des deux portes avec la clé de lord *Crux* -> des flèches magiques et un arc des éléments (<- *Powder*) à l'Est / à l'Ouest, 2 hommes à la capuche surveillent l'épée *messenger* d'*Harbringer*

les Docks de *Shadowgard* -> marchand douteux (je lui prend la partition musicale - il vend runes des pierres 7 000 pièces d'or -> achetée au niveau 22) / *Skiff* -> "retrouver la carte maritime et la rendre à *Skiff*" -> sans elle, il ne peut nous emmener à l'île du Rocher Arc-en-Ciel -> allez voir le shérif *Arad Dhom* -> retournez vers *Skiff* ->

récupérez la **carte maritime** - un **cimeterre** - **jambières de fer de Thardolin** -> *Skiff* peut nous déposer à la demande sur ...

l'île du Rocher Arc-en-Ciel

présence de *soldats de l'armée de Thardolin* / tout droit vers l'Est -> une **Pierre de l'Hex** magnifique - un **bateau de l'armée de Thardolin**

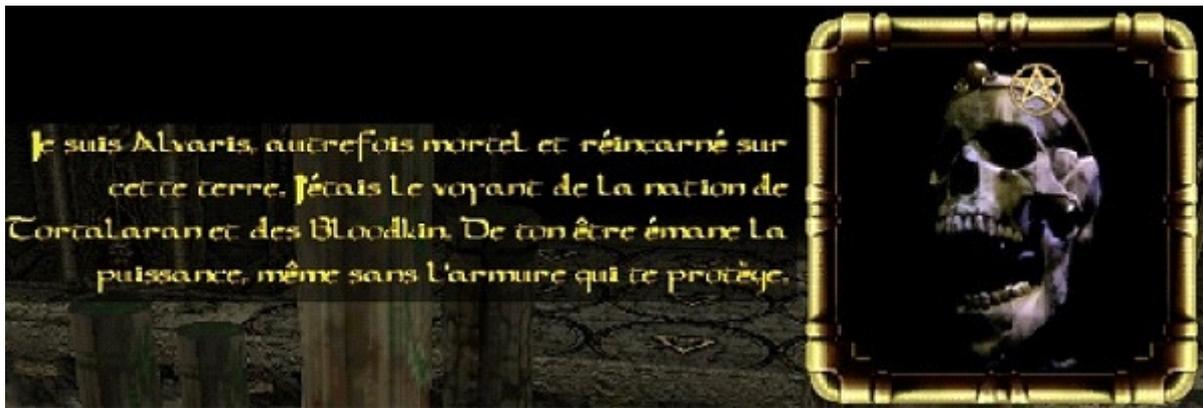


nous somme "ici"

au Sud Est (**suivre les chemins**) -> le Tombeau d'*Alvaris* -> en descendant l'escalier ->



nous insérons **automatiquement** le **talisman Bloodkin** (cf. **lettre d'un espion**) pour annihiler les pièges un circuit à emprunter pour atteindre notre but (**débutez tout droit ...**) -> après avoir tué *le capitaine de l'armée de Thardolin* ->



lightstealer, le roi des vampires, a passé un pacte avec l'Alliance des Six (on s'en doutait quand même "un peu" et on peut supposer que c'était le même topo pour lord *Crux* et sa guilde des assassins) - grâce au pouvoir de l'Art, nous pourrions le tuer d'un seul coup avec le maître marteau que nous obtenons

l'église de la Lune Blanche -> donnez le maître marteau à Lord *Bane* -> il fait de nous un Bloodkin nommé *jeune lune - Laen Chant*, qui n'est autre que son fils (!), lui fait un topo de la situation pour Lord *Crux* -> nous partons avec les Bloodkin pour *Tortalaran* affronter *lightstealer* et ses subalternes

le passage des ombres

Soyez prêts -> conserver une sauvegarde

Nord -> ...

les Terres Bloodkin

"marcher sur *Tortalaran* et tuer *lightstealer*" -> suivre les "consignes" ... faites attention à ne pas attaquer un allié !

plein de matos au sol (ok + tard)

Tortalaran

idem pour les "consignes" ... pour ce qui est de la quête "tuer les vampires qui empêchent notre fuite", j'ai déglingué ceux devant la porte Sud - (re)prendre le maître marteau à côté du cadavre de Lord *Bane* pour tuer *lightstealer* - épée longue du buveur de sang (<- *Elic*) - un sac dans le coffre - 3 piliers au fond (?)

plein de matos au sol (ok + tard)

retour à l'église de la Lune Blanche - Shadowgard

Laen Chant devient le nouveau roi Bloodkin - nous lui redonnons le maître marteau - nous recevons le livre

de **Talendrah** qui nous aidera à nous y rendre pour trouver le 2nd élément qui nous manque avant d'affronter *Skorn* et ses revenants (le 1er étant messenger) - l'accès aux bibliothèques est ouvert mais où ?

le matin -> un grimoire mystérieux (*Elric* -> livre des souffles) sur une table juste en repartant / *Lean Chant*
-> on lui a signaler des soldats autour de **Madrigal** - un démon recherche lui aussi le cœur de *Kinkathra* dans la ville désolée de **Talendrah**

je suis retourné à **Tortalaran** pour trouver les bibliothèques -> impossible de retourner dans la Tour -> BUG -> cinématique sortie après combat contre *lightstealer*

j'ai récupéré l'anneau de la force dans le laboratoire de l'Hex ... je l'ai raté plusieurs fois -> mieux vaut tard que jamais !

Niveau 19

armure 1 065 - force 40 (+ 5) - vitesse 30 (+ 5) - combat 40 - santé 36 (+ 5) - magie 13 - messenger - cimenterre - épée du buveur de sang - bâton double lames - marteau de guerre

j'achète les deux livres de sorts vendus par *Elric* (**Madrigal**) pour 3 000 pièces d'or

Soyez prêts -> conserver une sauvegarde

Utilisez le livre de **Talendrah** ...

La Principauté de Talendrah

LA VILLE DÉSOLÉE DE TALENDRAH

sur l'île au Sud - allez tout droit rejoindre *Barthelago*, l'alchimiste



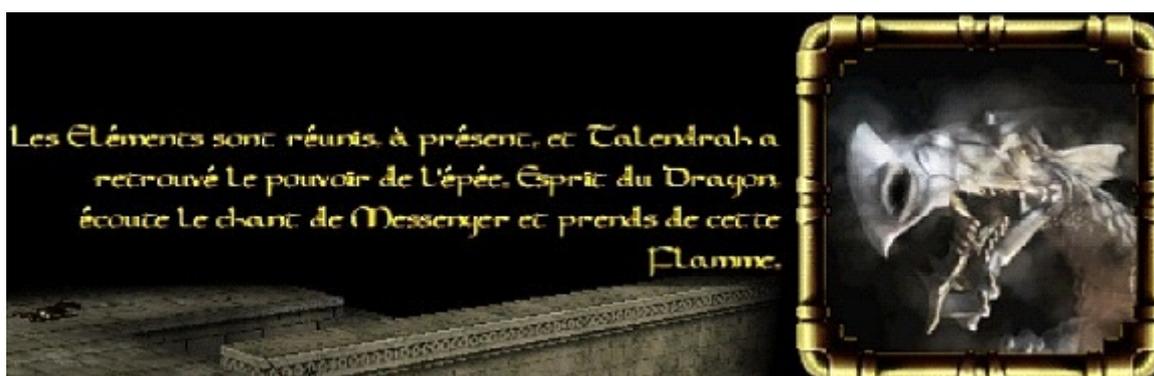


"Récupérer le cœur de *Kinkathra*" (suite) -> nous devons rompre le lien qui le lie à *Barthelago* (ce dernier ne doit pas mourir avant d'atteindre la Crypte)

prenez ce dont vous aurez besoin dans l'immédiat sur les cadavres des *mercenaires* (potions rouge - hallebardes - gants de plates etc.)

tout au Nord Est -> une pierre de l'Hex / plus haut -> capitaine des mercenaires -> épée puissante - anneau de la force (<- *Elic*)

depuis cette plateforme, dirigez vous vers le pupitre au Nord -> ...



le cœur de *Kinkathra* se sépare de *Barthelago*, qui en décède, pour se fondre en nous -> ...

le démon *Gargos* apparaît (initialement sous la forme de *Talos*) et nous défi de nouveau (utilisez l'épée puissante plutôt que messenger) - hache de guerre (powder -> lame du bourreau) à côté de son cadavre

nous pouvons fouiller librement ce qu'il reste de chaque habitation -> des potions bleues - une tiare- un sac contenant des parchemins etc.

"Vaincre *Skorn* et les revenants"

le Royaume d'Horath

depuis les pierres de l'Hex, nous avons désormais accès aux **Autres Mondes** ... avant cela, allons voir ce qu'il se trame du côté de **Madrigal**

attention -> ne pas y attaquer les soldats de l'Empire de Thardolin (cf. prochaine image)

Elric -> l'Empire de Thardolin a envahi (une partie de) le Royaume d'Horath -> "Retrouver la couronne de l'unité"

Hammer -> nous en apprenons plus sur son ancienne vie (pourquoi et comment ses cicatrices - l'évolution de l'Empire de Thardolin et de Cerebella l'impératrice) - c'est Al'Kadath, un maître d'arme qu'il a lui même formé, qui commande les troupes qui encerclent Madrigal -> Hammer a vu une fois la couronne de l'unité, forgée par Berek Silveramane, chez l'Impératrice Cerebella à Thardolin

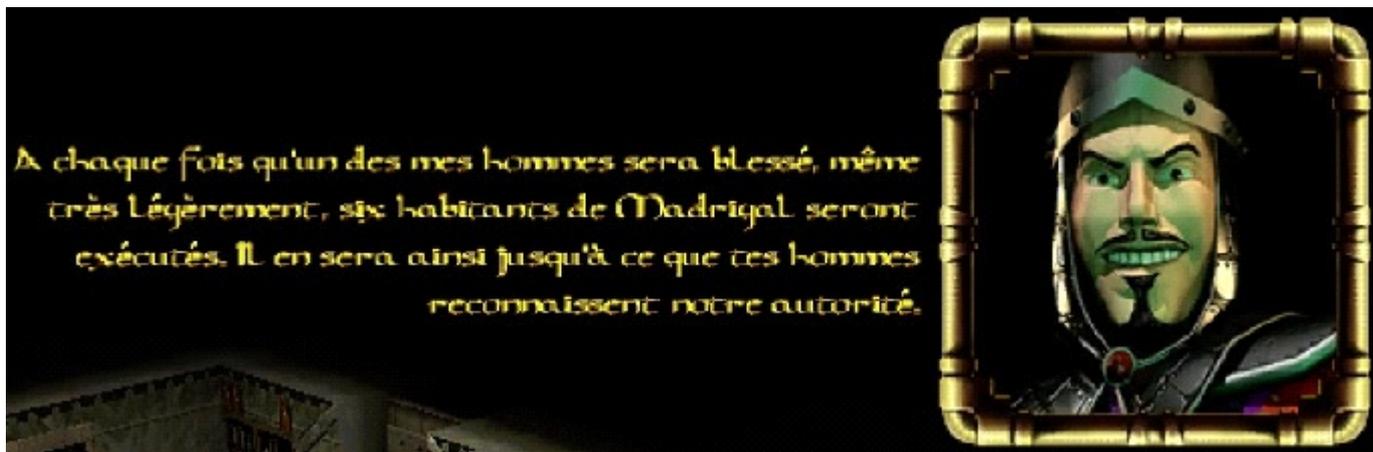
Alphonso nous indique qu'Al'Kadath s'est approprié le domicile de feu Barthelago

Will, l'aubergiste nous met en garde envers les marchands étrangers (arrivés avec les troupes de Thardolin) dont un certain Delgar Dim (non vu "ici" ? -> c'est le marchand douteux des Docks de Shadowgard - rencontré de nouveau sur les Docks de Thardolin) - il indique qu'une Bloodkin serait dans la maison de Laen Chant - écoutez les rumeurs d'Emma ...

un des marchands étrangers vend le livre des glyphes 4 062 pièces d'or -> acheté au niveau 23

chez Laen Chant -> Renya, sa soeur, localise un portail magique à la Porte de Tamaran dans les ruines de la rive Est (il faut comprendre les Marais de l'Est) par où les soldats de l'Empire de Thardolin sont arrivés -> "Vaincre les soldats dragon à la Porte de Tamaran"

nous rencontrons Al'Kadath chez Barthelago -> ...



"Vaincre les soldats à Madrigal" (ce doit être de façon pacifique sjtbc)

Niveau 21

armure 1 125 - force 40 (+ 5) - vitesse 32 (+ 5) - combat 42 - santé 37 (+ 5) - magie 20 - messenger - épée du buveur de sang - épée puissante - lame du bourreau - hallebarde - marteau de guerre

Soyez prêts -> conserver une sauvegarde

Shadowgard -> les Ruines de l'église -> les Marais de l'Est -> il y aura deux combats de groupe successifs - Renya ne doit pas mourir (soignez la entre les deux combats pour assurer le coup) - 2nd combat à la Porte de Tamaran (le cercle de pierres dressées avec un autel) -> ciblez la sorcière avec l'épée puissante -> matos au sol dont un anneau de l'esprit (<- Elric) a prendre ultérieurement sur les 2 spots car nous sommes (télé)portés automatiquement pour ...

l'Empire de Thardolin

THARDOLIN

les Docks de Thardolin

Sud

un marchand étranger vend des **potions** / accès à l'Oasis / le bâtiment des Docks de Thardolin -> ...



Yarana nous donne des **habits** pour **survivre** dans le **désert**

elle parle d'un culte du désert créé par les *habitants*, comme envoûtés par une puissance supérieure, au **Puits de Jaard** dans une ancienne **Oasis** - elle a vue la **couronne de l'unité** chez l'Impératrice *Cerebella* qui ne pourrait pas la porter et que "*l'Amiral*" convoite cet **objet**

Centre

le bateau de Thardolin -> l'Amiral *Pinacos* -> il n'apprécie guère l'Impératrice *Cerebella* qui se livrerait, selon lui, à des rites étranges et aurait ordonné l'arrestation de plusieurs chefs spirituels de la ville (portés disparus depuis) - il n'aime pas du tout *Al'Kadath* ainsi que les adeptes du culte du désert - il rachèterait à bon prix, tout **objet** issu de fouilles archéologiques -> "**Explorer le site archéologique au Sud de la ville pour *Pinacos***"

un *marchand étranger* vend quelques **armes**

Nord

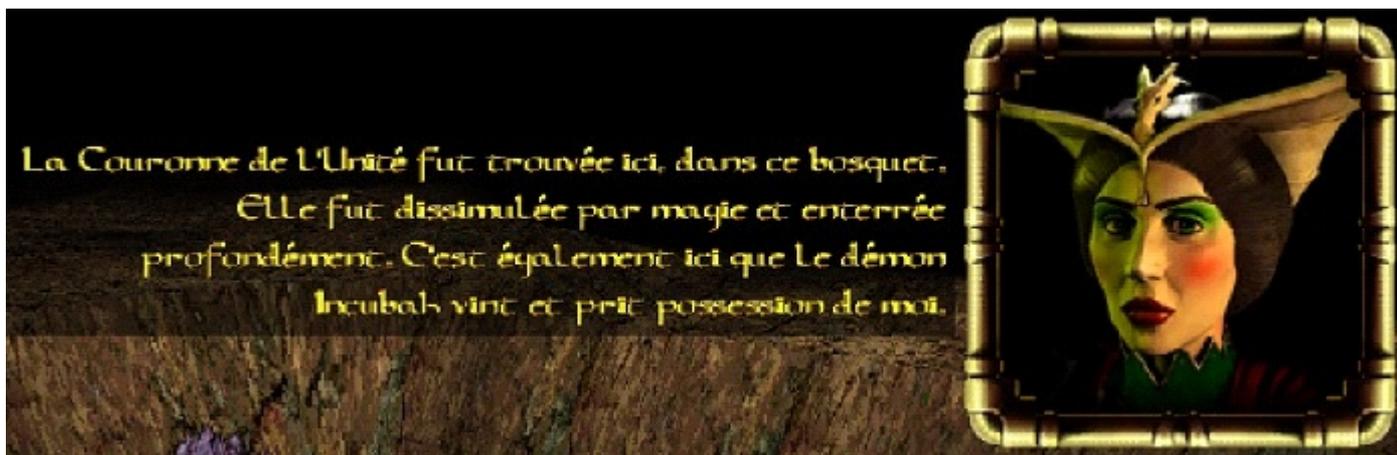
un *marchand étranger* vend de la **nourriture** / **porte Nord** -> fermée et gardée (ok + tard) / **porte Nord Ouest**
-> fermée et gardée

en revenant vers le Sud -> *Delgar Dim* (**le marchand douteux des Docks de Shadowgard**) -> je lui achète la **rune des pierres**

l'Oasis

Ouest -> *Merulaha*, un fou, parle d'une "**flûte**", "qu'ils" ont pris sa fille, d'un bosquet et d'une "clé musicale" pour le **Puits de Jaard** / Caverne derrière lui -> 4 **potions vertes** et une **cape des vents** (<- **Elic**)

Est -> deux *soldats dragon* montent la garde -> selon ce que l'on répond, il faudra les affronter -> l'Impératrice *Cerebella* est là en personne - **il n'y a qu'ici** (sans doute le bosquet mentionné par *Merulaha*) **qu'elle peut être elle-même et raisonner** -> ...

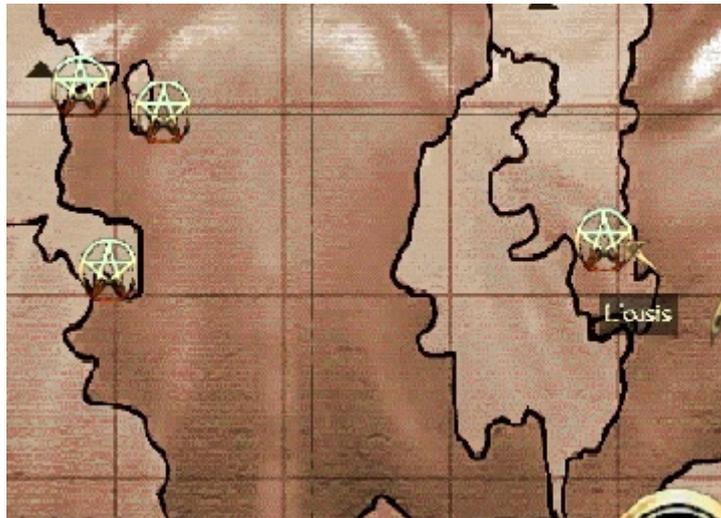


Incubah est le démon des tempêtes - "**Libérer Cerebella**" du sortilège maléfique - elle nous incite à nous servir de l'Amiral *Pinacos* et certifie que *Al'Kadath* n'agit pas sous ses ordres

Sud Ouest -> un **sac** contient des **carreaux** - des *adeptes* agressifs près du **Puits de Jaard** (<- **déduction cf. plus haut**)

Sud Est

une **Pierre de l'Hex**



nous sommes "ici" !

après contrôle de l'inventaire, j'ai un **pieu de l'Hex** supplémentaire - je l'ai récupéré soit sur cette carte (**Oasis**), soit dans les **Marais de l'Est** -> dès que possible, j'y suis allé récupérer le matos au sol sur les deux spots de combat avec **Renya** ...

accès ...

Au fin fond du Désert

Est, Sud & Centre -> des **sacs** à proximités de krakens du désert / Est -> un **pieu de l'Hex** au sol

Sud -> 2 **dagues magiques** (<- **Hammer**) utilisées chacune par un spectre du désert

Sud Ouest -> site de fouilles vide

Centre - Sud Ouest -> Temple en Ruines -> une **tiare** - une **baguette de l'exil** (<- **Elric**) - une **rune mystérieuse** (**Elric** -> **rune des tempêtes**) dans la petite pyramide

Nord Ouest -> site de fouilles -> 2 spectres du désert -> 2 **dagues magiques** (<- **Hammer**) / Temple en Ruines -> nous affrontons **Kaldaran** (**ciblez le en 1er**) et un spectre du désert -> lancer le sort 'Mémoire des Morts' sur le cadavre du chercheur **d'Hex** (**il sera définitivement tué grâce à un des pieux de l'Hex que nous possédons**) -> 1 **dague magique** (<- **Hammer**) - 1 **bâton des chercheurs d'Hex** (<- **Elric**) - la **flûte des chants du désert** -> "**Découvrir comment activer le pouvoir de la Flûte et sa source**" -> une **rune mystérieuse** (**Elric** -> **rune des glyphes**) dans la petite pyramide

j'a acheté le livre des glyphes à un des **marchands étrangers** de **Madrigal** (Place du Marché)

au Docks de Thardolin

allez maintenant voir l'Amiral **Pinacos** dans son **bateau de Thardolin** et parlez lui du 'fantôme de l'Impératrice' -> il nous donne 500 **pièces d'or** -> demandez lui de nouveau de collaborer -> "**Faire diversion en utilisant l'objet de Pinacos**" - il donne **étrange objet de Pinacos**

au Sud, rendez visite à *Yarana* au **bâtiment des Docks de Thardolin** et dites lui '*Merulah*' -> elle est heureuse d'avoir des nouvelles de ... son père

retour à l'Oasis

allez au **Puits de Jaard** (Sud Ouest) et utilisez **la flûte des chants du désert**



les titres de **la partition musicale** sont disponibles

jouez 'pluie du désert' (**des scarabées vous attaquent**) puis 'Majesté' ou 'prélude en Ré mineur' et affrontez *Chimera* -> **anneau de l'Agilité** (<- *Elric*) - **katana** (<- *Elric*) -> jouez les deux autres morceaux avant de repartir

la quête "Découvrir comment activer le pouvoir de la Flûte et sa source" sera validée après avoir tué *Incubah*

Niveau 26

armure 1 160 - force 48 (+ 5) - vitesse 35 (+ 5) - combat 50 - santé 48 (+ 5) - magie 20 - messenger - épée du buveur de sang - lame du bourreau - épée puissante - katana - hallebarde - dague magique - marteau de guerre

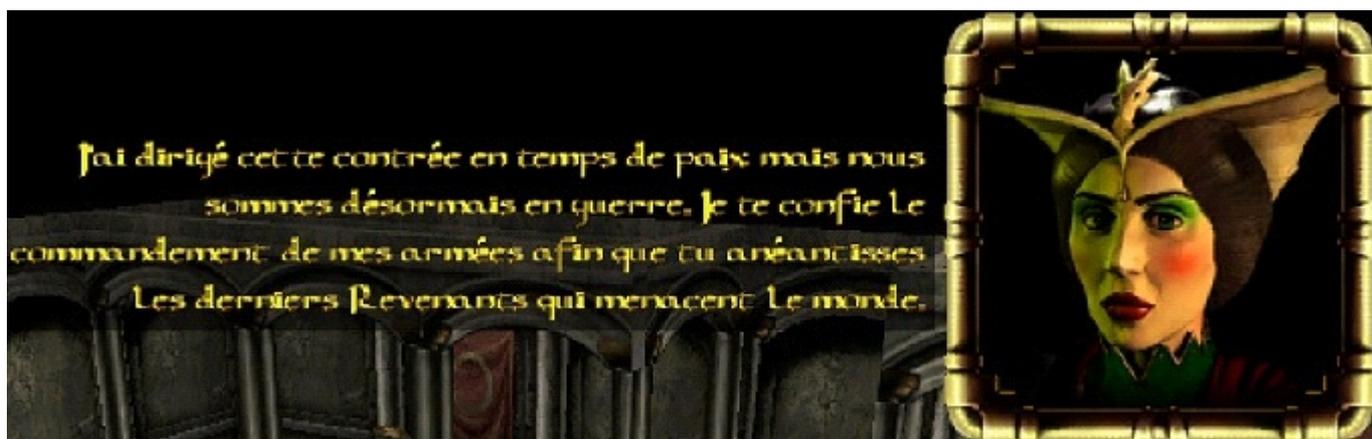
puis, de nouveau, direction les **Docks de Thardolin** (Nord) -> le chariot est devant la **porte Nord** -> à côté de ce dernier, déposez au sol l'**étrange objet de Pinacos** -> revenez vers le **bateau de Thardolin** -> l'Amiral *Pinacos* déclenche l'explosion (**les 2 soldats de Thardolin sont tués et la porte détruite**) -> entrez dans ...

le Palais de Thardolin

2 **gemmes** dans **une** des 4 statues bleutées ... les trois **entrées** mènent au même couloir -> équipez vous de **la cape des vents** et allez affronter *Incubah*



Cerebella nous remet la **couronne de l'unité** et nous demande de quémander *Hammer* pour finir le travail



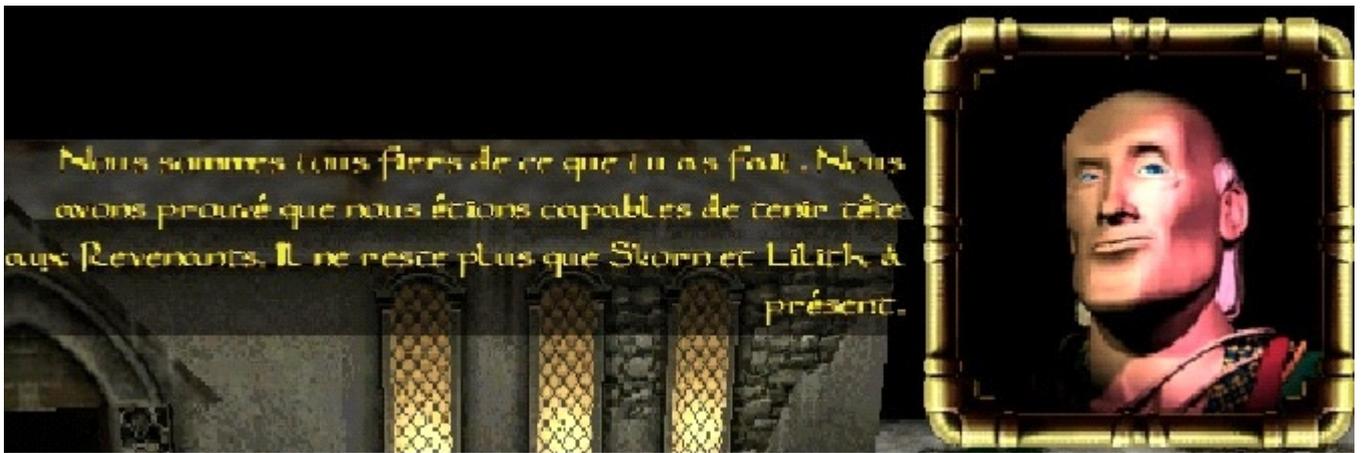
...

une **cape des vents** (<- *Powder*) au sol

j'ai pris la décision de ne pas piller, plus que de raison, la demeure d'une alliée ... nous ne possédons plus les habits pour survivre dans le désert sauf que l'on doit y passer pour quitter cette région !

Le Royaume d'Horath

à **Madrigal**, en présence d'*Hammer* et de **soldats de Thardolin**, *Elric* nous félicite ...



tout a coup, *Allis Ham* surgit paniqué -> des hommes rats sortis des égouts de **Madrigal** attaquent la Grand-place -> nous combattons aux côtés d'*Hammer* et ses hommes (*Hammer* a abandonné la forge pour redevenir maître d'arme aux services de *Cerebella*) - *Al'Kadath* n'est plus présent en cette cité -> "Défendre **Madrigal** contre les hommes rats"

les égouts de Madrigal

Fleuve de l'Est -> accès en hauteur au Nord de l'entrée vers la Grand-place

on tombe sur *Barthelago* (son esprit n'était pas mort ...) -> il dit qu'il a trouvé "l'Hex"- c'est lui qui a envoyé les hommes rats



nous affrontons donc *Jalastor* -> une dague magique (<- *Powder*) au sol -> lancez le sort 'Mémoire des Morts' sur son cadavre et tuez la définitivement automatiquement avec un pieu de l'Hex -> "Trouver *Barthelago* pour le vaincre et trouver un moyen pour accéder à **Galdon Thor**"

restera a fouiller ce secteur -> voir plus bas

allez faire réparer vos équipements d'armure et armes à l'Hex en passant par -> le Quartier Sud -> la Place du Marché -> les Landes de l'Ouest en évitant les combats contre les démons ailés nouvellement présents -> la Pierre de l'Hex du Bosquet de l'Obélisque

revenez directement, en pleine forme, à la Grand-place de **Madrigal** -> il assassine (celle qui semble être) *Renya*

sous nos yeux -> affrontez et tuez, pour de bon, *Barthelago* avec un **pieu de l'Hex** en lançant le sort "Mémoire des Morts" sur son cadavre -> **bâton des chercheurs d'Hex** (<- *Elric*) - **parchemin de la téléportation** (lire son descriptif - parlez de **Galdon Thor** à *Elric*) -> un *soldat dragon* nous annonce que des **Bloodkin** nous attendent au **Quai de Madrigal**

n.b. : les 4 **chercheurs d'Hex** ne nous poserons plus de problèmes <[:o)

retour aux **égouts de Madrigal**

bon là, c'est compliqué à fouiller ... je suis tombé "par hasard" sur -> ...

une **porte** -> **la Cave de la Voyante de Madrigal** (*Mélissa*) -> r.a.s. -> **porte** fermée

une **porte** -> **la Cave de l'Apothicaire** (*feu Barthelago*) -> des caisses empêchent d'**avancer** ?

une **porte** fermée / une **porte** -> impasse

une **porte** -> **la Cave de l'Auberge de Madrigal** -> l'Auberge derrière le comptoir

je n'ai pas insisté, il y a peut être d'autres lieux à découvrir comme "la Cave d'*Elric*" par exemple

au **Quai de Madrigal** -> *Laen Chant*, *Candice* et des *guerriers d'élite Bloodkin* -> **après avoir annoncé les circonstances du décès de Renya**, les deux premiers nommés nous attendront chez *Chant* à **Madrigal** si besoin était -> il n'y a plus d'Apothicaire "disponible" -> pour acheter des **potions** -> *marchand étranger* de **Thardolin** (Sud) ou un des trois *marchands étrangers* de la Place du Marché de **Madrigal** (**j'y achète et consulte le livre *Asmodeus et Amoymon* -> il concerne l'un des **Autres Mondes, la Mine du Démon****)

à **Madrigal** -> *Alphonso* ne commerce plus avec nous, il privilégie l'armée de la lumière -> *Will* se remet d'une blessure -> pour acheter de la **nourriture** -> *marchand étranger* de **Thardolin** (Nord)

les Landes de l'Ouest -> allons dire deux mots aux démons ailés de tout à l'heure -> ils se battent avec des **épées dentées** -> une espèce "inférieure" de démons ailés dans la **Mines de Diamantine**

Niveau 32

armure 1 235 - force 56 (+ 5) - vitesse 40 (+ 5) - combat 64 - santé 57 (+ 5) - magie 20 - pièces d'or 13 196 - messenger - lame du bourreau - épée du buveur de sang - épée puissante - katana - épée dentée - hallebarde - dague magique - marteau de guerre

Galdon Thor

lisez le **parchemin de la téléportation** au pied de la **Pierre de l'Hex** de la Grand-place de **Madrigal**

la Fosse Marécageuse

vu a posteriori -> une pierre de l'Hex à l'Ouest du campement soit au Centre Est du secteur

Candice, Hammer et les soldats d'élite *Bloodkin* ont disparus du campement -> suivez *Lean Chant* et combattez avec lui contre des mort vivants *Bloodkin* équipés d'épées puissantes jusqu'à ...

Galdon Thor

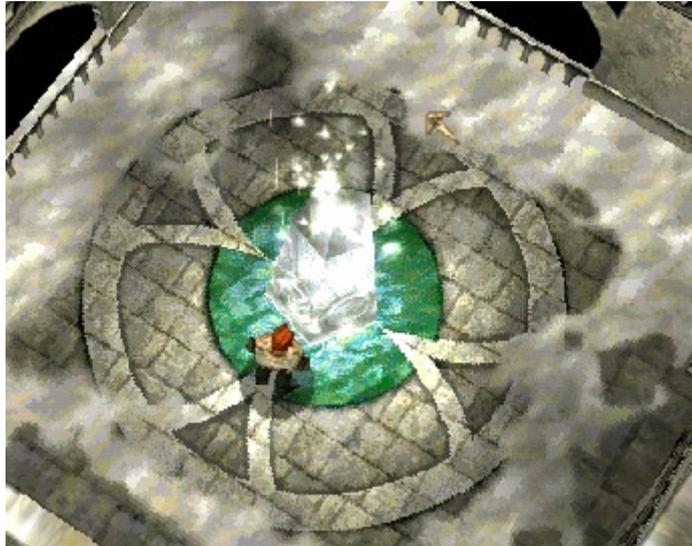
Laen Chant est tué ... affrontez la créature nommée "Gargomon" -> nous sommes téléportés automatiquement par la revenante *Lilith* a destination du ...

Palais de Glace

tout notre équipement est confisqué (nous sommes "à poil" ...)

"s'échapper du domaine de Glace de *Lilith*"

inutile de ramassez la masse - évitez les squelettes démons -> ...

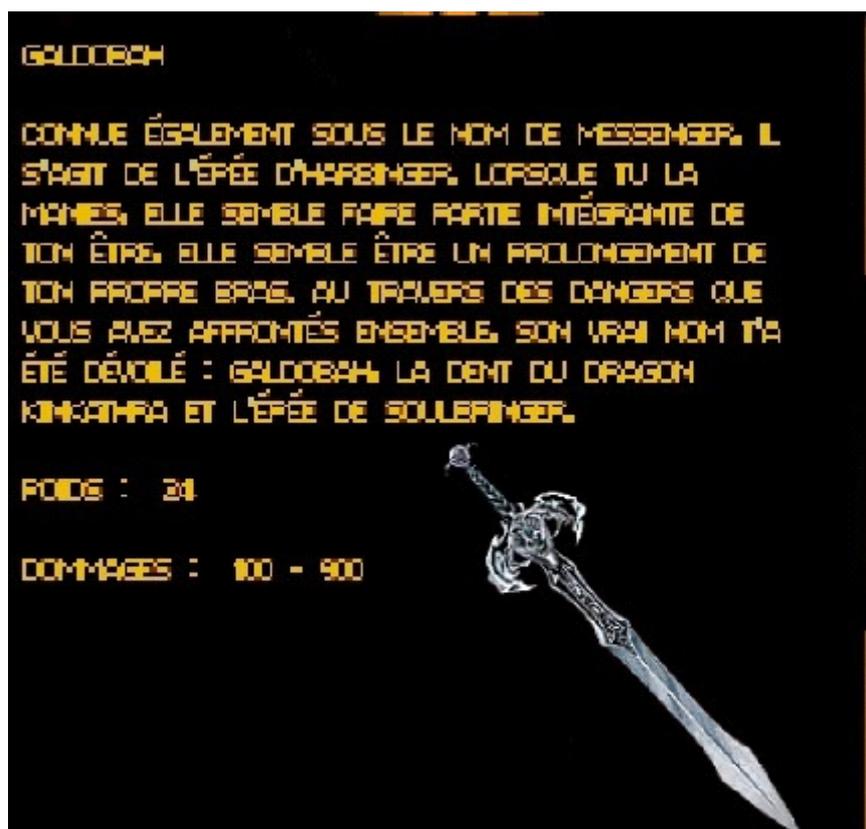


gauche -> gauche -> portail rouge -> portail bleu -> y revenir -> portail bleu -> repartir jusqu'au bout puis à droite -> manipulez cette pierre dressée



retourner d'où l'on vient -> portail bleu -> y revenir -> portail bleu -> avancez -> nous retrouvons notre matériel

passez sous le portail -> portail rouge -> y revenir -> portail rouge -> la revenante *Lilith* nous dit que la sorcière *Fay* a libérée nos amis -> affrontez la ->...



récupérez **galdobah** -> chouette, une arme de destruction qui ne peut être endommagée -> possibilité d'en ramasser deux ?

l'Escalier de Glace

affrontez les démons ailés équipés d'**épées dentées** - 2 sacs contenant des **potions rouges** dans les parages

le Sanctuaire de l'Hex des Ténèbres

occupez vous d'abord des démons sorciers équipés de **dagues magiques** (<- Powder - 1 dans chaque coin & 1 au centre) -> les **grandes portes** latérales s'ouvrent -> liquidez ensuite les démons ailés équipés d'**épées dentées** -> 4 ou 5 **sacs** contenant chacune 1 **potion bleue** et des **flèches magiques**

le Coeur de l'Hex des Ténèbres

Sud -> nous croisons l'*homme en chemise blanche* que nous avons vu aux **Ruines de l'église (Shadowgard)** - une **baguette** non identifiée (**éclat**) devant la **Pierre de l'Hex** -> c'est le moment de retourner à notre **Hex** pour les réparations nécessaires -> passage à la **Fosse Marécageuse** pour mieux explorer ce secteur disposant d'une **Pierre de l'Hex** -> tout au Nord Est, après avoir emprunter un **corridor**, un **grand arc** et des **flèches perces-chairs** -> visite rapide de **Galdon Thor** -> une **baguette** non identifiée (**boule de feu**) tout au Nord -> retour au **Coeur de l'Hex des Ténèbres**

l'homme en chemise blanche, c'est **Skorn** en chair et en os -> une fois qu'il est moyennement blessé, le suivre vers ...

le Palais des Âmes

après sa longue litanie [il parle des deux "**épées ultimes**" et de son souhait que nous "**fusionnions**" avec lui ...], continuez le combat contre **Skorn** -> une fois qu'il est gravement blessé (j'ai utilisé la **baguette de l'exil** pour l'affaiblir -> faites le dés **Coeur de l'Hex des Ténèbres**), il "s'évapore magiquement" ...

une **Pierre de l'Hex** à l'Ouest -> pour revenir "ici", il faudra passer par **les Autres Mondes** / faites le ménage avant de faire quoique ce soit -> lancez le sort 'Mémoire des Morts' sur le cadavre du sorcier **Maharaz** pour le tuer définitivement avec un **pieu de l'Hex** -> bizarre ... un 5ème **chercheurs d'Hex** ? - bâton des **chercheurs d'Hex** (<- Powder)

pour avoir liquidé **Maharaz**, l'âme de **Lord Bane** nous donne la **pièce de Bane**



allez au Sud Ouest -> un **gardien du puits mort** -> marchez sur le triangle rouge dans un cercle au fond de la

petite pièce qu'il gardait -> au Centre, un des 4 cercles extérieurs s'active -> **il en reste donc 3 ...**

Sud Est -> un **anneau** (Mana + 50) non identifié au sol - parlez au *gardien du puits* -> "**Sauver Rafaela**"

Nord Est -> parlez au *gardien du puits* -> "**Libérer Dragor NightsBane**"

Nord Ouest -> *parlez au gardien du puits* -> "**Sauver Farangis**"

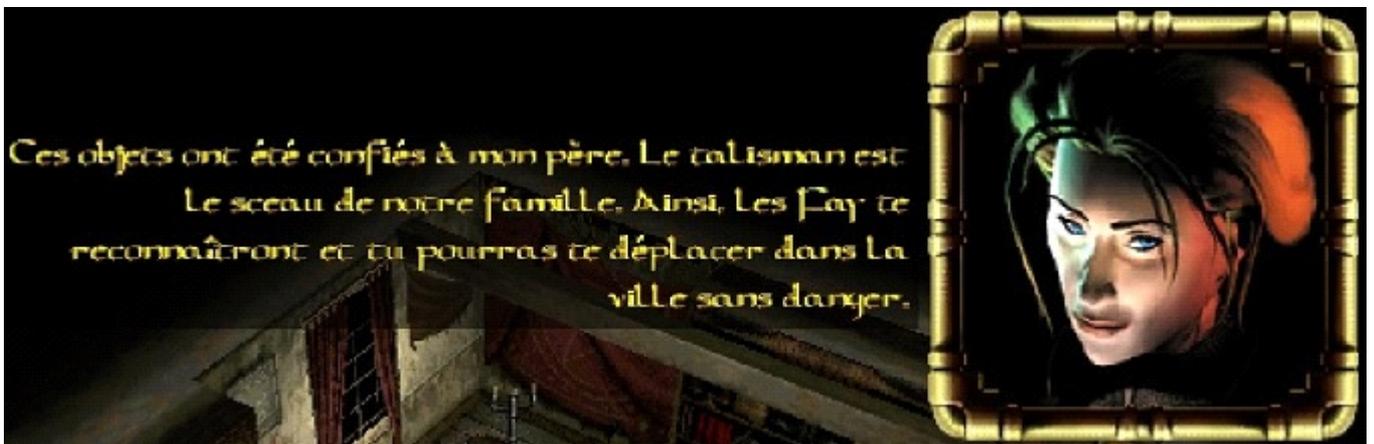
Niveau 35

armure 1 235 - force 56 (+ 5) - vitesse 40 (+ 5) - combat 80 - santé 59 (+ 5) - magie 20 - pièces d'or 17 826 - lame du bourreau - épée du buveur de sang - épée puissante - katana - épée dentée - galdobah - hallebarde - dague magique - marteau de guerre

Les Autres Mondes

les Terres Fay - Baradathlin

allez d'abord voir *Mélissa* au Quartier Sud de **Madrigal** -> questionnez la sur **Baradathlin**, sa terre natale et son exil -> ...



il y a une petite erreur dans le dialogue -> remplacer "Talisman" par "Anneau"

elle donnera **anneau emblématique de Mélissa** et **Talisman Fay**

dans **Baradathlin**, attaquez personne pour le moment

Sud

la **porte** de la maison de la famille de *Mélissa* s'ouvre avec **Talisman Fay** -> un **sac** sous le **lit** -> un **grimoire mystérieux** (*Jaard* reconnaît le **livre des manipulations**) - un **arc** et des **flèches magiques** - **bottes Fay** - **cotte de mailles Fay** - **capuche Fay en maille** - **gantelets Fay**

Nord Est -> 2 maisons -> un **oeuf de cristal** au sol / **Centre** -> maison inaccessible - un **oeuf de cristal** au sol

Ouest

mise en garde -> quelques crashes Windows sur ce secteur - un oeuf de cristal au sol sous l'arbre à l'Est

entrez dans le palais de la Reine Fay (serait ce la sorcière Fay qui aurait libérée nos amis ?) -> parlez lui et acceptez d'être échangé contre *Rafaëla* -> cette dernière nous donne la pièce de *Rafaëla* avant de partir au **Puits des Âmes**

la reine Fay a fait en sorte que la pierre de l'Hex soit non fonctionnelle > "Echapper aux griffes de la reine Fay" -> défiez la championne Fay présente ici -> un anneau (Force + 10) non identifié -> parlez de nouveau à la reine Fay -> elle réactive la pierre de l'Hex -> les gardes Fay nous attaquent à vue

j'ai tué les 3 à côté de la reine Fay et suis reparti à l'Hex pour les réparations d'usages avant d'y revenir, en 4 fois, "finir le travail"

j'ai un sabre Fay (<- Powder) dans mon inventaire -> localisation non notée - peut être la championne Fay ?

au Palais des Âmes, donner la pièce de *Rafaëla* au gardien du puits situé au Sud Est -> marchez sur le triangle bleu dans un cercle au fond de la petite pièce qu'il garde -> au Centre, un second cercle extérieur s'active -> il en reste donc 2 ...

le Jardin des Âmes Perdues

des morts vivants dont des vampires qui apparaissent a n'en plus finir ... allez à l'Est puis au Nord -> "bâtiment antique" -> le Bloodkin *Dragor NightsBane* est là -> *Necromon* emprisonne les ames torturées de ses frères qui deviennent des vampires -> "Anéantir *Necromon*" -> Ouest -> escalier vers le Nord -> affrontez *Necromon* -> il réapparaît -> "Libérer les frères de *Dragor*" -> ...

Necromon tourmente les esprits des frères de Dragor. Je dois les libérer avant de pouvoir affronter Necromon en personne.

"les esprits" ce sont les 8 statues



Ciblez les une par une avec <Flèche Haut> et utilisez un sort qui fait des dégâts élémentaires de feu



une fois qu'elles sont toutes embrasées, *Necromon* est vulnérable, il ne pourra plus ressusciter -> une **cape** non identifiée -> *Dragor NightsBane* nous donne **pièce de Dragor**

au **Palais des Âmes**, donner la **pièce de Dragor** au **gardien du puits** situé au Nord Est -> marchez sur le triangle vert dans un cercle au fond de la petite pièce qu'il garde -> au Centre, un troisième cercle extérieur s'active -> **il en reste donc 1 ...**

les Mines du Démon

parlez à *Farangis* -> **il souhaite revoir une dernière fois sa fiancée** -> "**Trouver la clé des mines**" -> allez plein Sud -> avancez vers *Asmodeus* -> "**Trouver du minerai pour Asmodeus**" - **il pense que nous sommes un des esclaves** et il exige que nous lui ramenions **100 lingots de minerai** pour nous libérer -> je pense qu'il est impossible de trouver un telle quantité, d'autant plus qu'utiliser une **pioche** mène à rien -> c'est un troll manifeste - une "fausse quête" pour nous faire tourner en bourrique -> rappelez vous que nous avons appris des choses intéressantes quand nous avons lu **le livre Asmodeus et Amoymon**

allez au Centre Est -> les deux **gardes esclaves** postés devant l'escalier montant en pierre nous attaquent avec des **lances d'empalements** (<- **Powder**) -> tuez les -> au fond, une créature enchaînée -> c'est *Amoymon* -> **il dit qu'il est le seul a pouvoir fabriquer une clé** -> "**Trouver du minerai pour Amoymon**"

faites le tour extérieur des **Mines du Démon** pour trouver **4 lingots de diamantine** et **4 potions bleues**

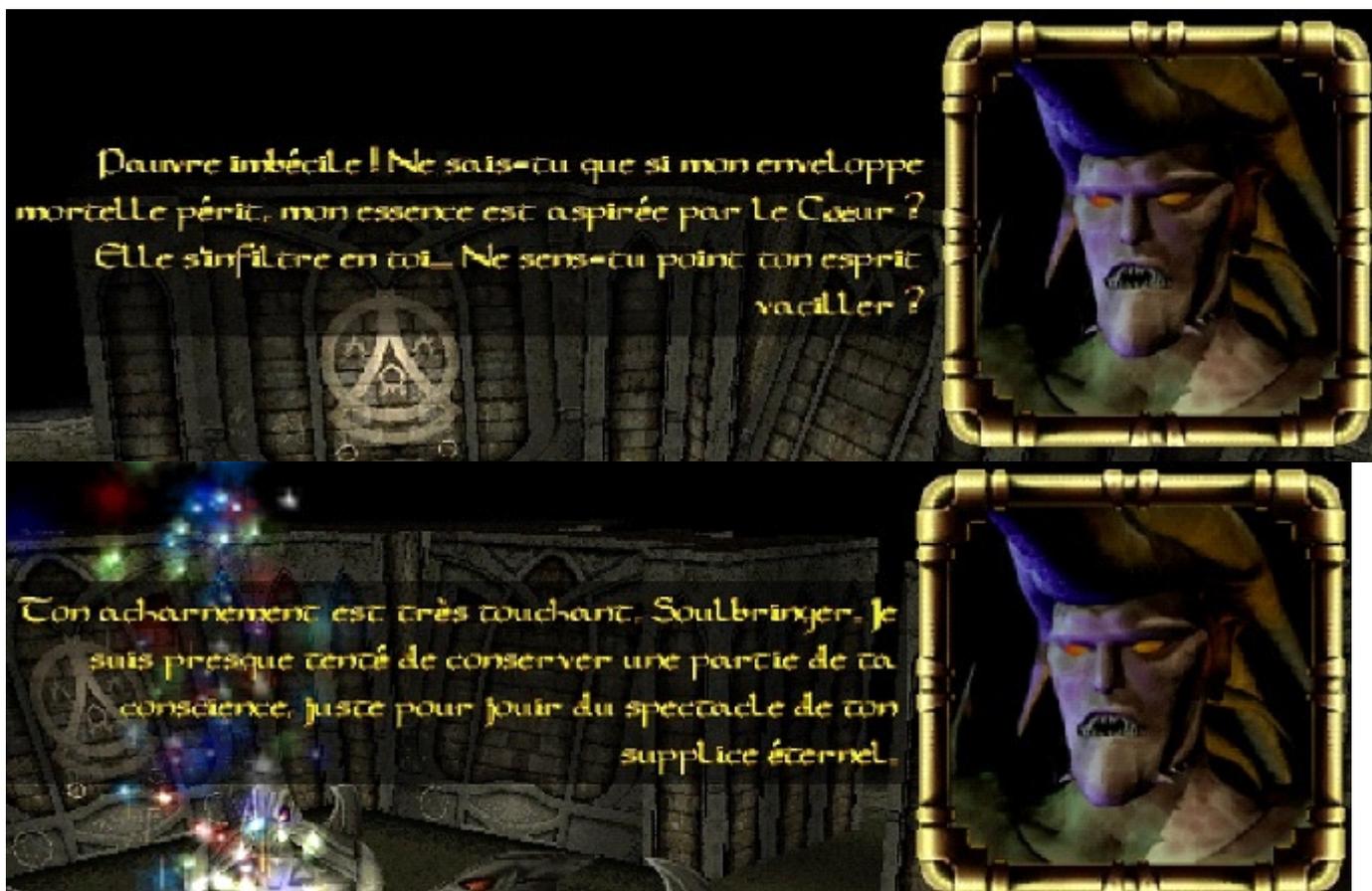
retournez vers *Amoymon* et donnez lui du "minerai" soit **1 lingot de diamantine** -> il fabrique pour nous **clé des grandes portes** -> tuez tous les morts vivants alentours et *Asmodeus* -> **marteau d'Asmodeus** (<- **Powder**) et **plastron de diamantine** (<- **Powder**) -> inutile de revoir *Amoymon* ...

utilisez la **clé des grandes portes** sur la **grande porte** devant laquelle attend *Farangis* -> sa fiancée *Sasha* apparaît -> il donne **pièce de Farangis**

au **Palais des Âmes**, donner la **pièce de Farangis** au **gardien du puits** situé au Nord Ouest -> marchez sur le triangle blanc dans un cercle au fond de la petite pièce qu'il garde -> au Centre, le quatrième **et dernier** cercle extérieur s'active -> allez au Centre et parlez au **protecteur du puits** -> marchez sur un des quatre cercle extérieur -> ...

le Puits des Âmes

affrontez Skorn ... **Acrimon**, l'équivalent de **Galdobah** pour le mal, au sol



Skorn entre en nous, il vous faut désormais choisir entre ...

1. entrer dans le **Puits des Âmes**
2. sortir du **Puits des Âmes**

Niveau 38

armure 2 165 - force 64 (+ 10) - vitesse 40 (+ 15) - combat 82 - santé 66 - magie 21 - pièces d'or 34 296 - lame du bourreau - épée du buveur de sang - épée puissante - sabre Fay - katana - épée dentée - galdobah - lance d'empalement - dague magique - marteau d'Asmodeus

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

durée estimée de la partie avec rédaction de ce document et annotation du Manuel FR -> 102 h 00



sur la carte de **RATHENNA**, j'ai deux localisations de **Pierre d'Hex** que je n'ai put atteindre ?

certain **objets magiques** n'ont put être identifiés en fin de partie faute de *Pnj* pouvant effectuer cette tâche

je ne sais si la quête "**Vaincre les soldats à Madrigal**" est réellement réalisable pacifiquement et si oui, comment ?

je n'ai pas trouvé la **rune des manipulations**, le **livre des tempêtes** et le **livre de l'histoire 2nde partie**

les **livres de l'histoire** et **des ténèbres** -> http://didier.merle1.free.fr/TEMP/Soulbringer_Livres.odt

avec mon RP -> j'ai utilisé les quelques sorts disponibles à bon escient, très peu les **parchemins** et aucunement les combos - consommation, vraiment à la marge, des **herbes** et des **champignons** -> impasse totale pour les **armes à distance** - la **nourriture** a été ingérée très régulièrement et les **potions** m'ont (bien) servies quand il le fallait

vu la date de sortie du jeu, les graphismes sont très bon - les textes FR me semblent majoritairement corrects - le gameplay aurait été excellent avec un pause active (en lieu et place des combos), en l'état, il n'est qu'assez bon - quelques incohérences de situations - il aurait été très judicieux d'avoir la description de chaque sort sélectionné depuis l'écran principal (**ils sont juste nommé, tous comme les objets, tout en haut à droite**)

je ne sais si c'est moi qui suis idiot, mais l'Est et l'Ouest sur la **boussole excellente** sont inversés ?

j'ai vraiment bien aimé **Soulbringer**, que je qualifierai de très bon jeu !