

THE BARD'S TALE

Octobre 2004 (USA) - Mars 2005 (Europe) - dev. InXile Entertainment

acheté 3.39 euros sur la plateforme GOG

***** Nomenclature *****

Commentaires / Textes / Objets / Interaction / décision / Air - Artefact - Symbole

Tiers / *Quête secondaire* / Non réalisé, Non vérifié ou Non utilisé

mise en garde - astuce - bug - important

***** TECHNIQUE *****

le manuel en Anglais est dans le répertoire d'installation du jeu -> "The Bard's Tale (2005)- Manual.pdf"

suivez le didacticiel / <Windows> fonctionne / <Impr écr> fonctionne

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



vous ne pourrez sauvegarder qu'à des points précis matérialisés par ce [livre sauvegarde](#)

Ce PC ► Windows (C:) ► Utilisateurs ► Sergio Tout Court ► AppData ► Local ► inXile entertainment ► The Bard's Tale ►

[le répertoire des sauvegardes](#)

Jouer en Français

lancez ce fichier -> "..\répertoire d'installation du jeu\Config\The Bard's Setup.exe"



vous pouvez aussi ajuster la résolution graphique

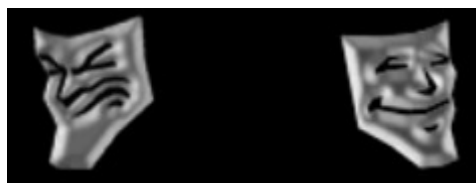
***** DESCRIPTION *****

les touches indiquées sont celles par défaut

3 modes de difficulté

6 attributs -> Force, Vitalité, Chance, Dextérité, Charisme, Rythme -> à chaque gain de niveau, vous obtenez 2 points d'attributs à affecter -> maximum de 20 sans bonus

de base, 1 talent parmi ces 8 -> armes à deux mains, deux armes, fléau, coup de bouclier, charge de bouclier, tir puissant, coup critique, chasseur de trésors -> tous les deux niveaux d'expérience, **soit ceux impairs**, vous sélectionnerez un nouveau talent -> selon l'évolution que vous avez déciderez pour votre Barde, il vous sera proposés des talents supplémentaires



lors des dialogues, vous aurez le choix de répondre de façon sarcastique/agressive ou bienveillante/flagornante aux *tiers* -> cela aura bien entendu des conséquences -> la réalisation d'une quête, si tant est que vous aviez put la "révéler", pourra ainsi déboucher sur 300 PE ou bien 200 PE + un **symbole**

armes : <1> puis <A>, <W>, <S> ou <D>

armes : <2> puis <A>, <W>, <S> ou <D>

les invocations via les **Airs** : <3> puis <A>, <W>, <S> ou <D> pour le groupe d'effets et ensuite <A>, <W>, <S> ou <D> pour l'effet

votre **instrument de musique** détermine votre mana et le nombre d'invocations simultanées / notez que les

Airs ne sont pas figés, il existe des versions améliorées



vous soignez rapidement via l'esprit de la sorcière que vous invoquerez grâce à l'amulette de *Caleigh* (artefact) que vous donnera "l'homme au bras gauche coupé" en début d'aventure -> <R> par défaut <- consomme 1 pierre mystique - utilisable dans les zones anti magie

vous pouvez aussi procéder via <4> puis <S> et ensuite affecter le nombre de pierres magiques en fonction de votre besoin en soins à l'instant T -> ...



c'est dans ce menu circulaire (<4>) qu'apparaîtront les artefacts

dans la mesure du possible, explorez l'entièreté de chaque secteur -> des symboles donnant des bonus permanents sont à découvrir

spécificité du commerce -> uniquement des achats



les **boissons**, vendues dans **les auberges** ou **les bars**, procurent des bonus temporaires

voyages -> vous pourrez provoquer des rencontres (bien) identifiées

des ennemis tués réapparaissant sur les cartes, vous pouvez pratiquer le levelling

tactiques de combat -> en secteur non piégé, allez en éclaireur et rapatriez les premiers ennemis aperçus vers vos "amis", vous aurez ainsi toutes les chances de scinder des groupes d'ennemis -> en secteur piégé, convoquez (**ou pas**) votre "ami explorateur"

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



talent -> chasseur de trésors

RP -> de base, sarcastique, ce sera précisé si **bienveillant**

le village d'Houton

niveau 1

vous connaissez l'**Air du rat** - vous êtes équipé d'une **épée**, d'un **luth** (**mana 100 - 1 invocation**) et d'une **armure matelassée**

événement dans **Houton** -> si vous le bousculez, un *vieillard* vous demandera de vous excuser ... **je ne le ferai pas**

Centre

l'auberge du rat éméché -> **chambre** -> **coffre** -> **cave** -> **livre sauvegarde** -> 1er combat contre le (gros) rat, remontez vite jusqu'à *Mary* ... elle vous donnera une **épée large** -> redescendez -> *l'homme au bras gauche coupé* vous apprend l'**Air de l'araignée électrique** -> affrontez le (gros) rat -> remontez -> ...

sortez -> *l'homme au bras gauche coupé* vous donne l'**amulette de Caleigh** et 5 **pierres mystiques**

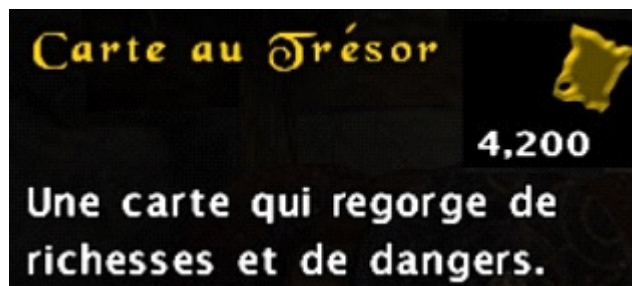
notez que *Mary* vend des **boissons** / **livre sauvegarde** jouxte **l'auberge du rat éméché**

coffre dans un **fort** / **fort** -> **la Mère d'Ogan** : passer le bonjour à *Ogan* (ok cf. **la Forêt de Neversdale**)

chien -> après avoir été sarcastique, je lui parle **gentiment**, il m'accompagne comme ami

Nord

la forge de sombre marteau -> *Seamus* vend des **armures** (ok + tard -> **cuir clouté**), des **armes** et ...



une carte au trésor (ok + tard)

le bureau du Shériff (ok + tard) / **sortie d'Houton** (ok + tard)

Est -> **coffre** dans le **fort** / Sud Est -> **la Forêt de Houton** (ok + tard)

Nord Ouest -> **l'église** -> le *prêtre* vous soignera selon le montant de votre donation

Ouest

cassez un des **tonneaux** sous la bâche rouge -> *Boyd le tonnelier* : après avoir été sarcastique, je casse un **2nd tonneau** et deviens **bienveillant** -> il vous rémunère pour chaque **tonneau** que vous casserez chez ses clients (**l'auberge du rat éméché** et **la forge de sombre marteau**) ! -> nada dans son **Fort**

Fort -> soyez discret si vous souhaitez piller le **coffre** de *la femme qui cuisine*

Fort -> le *vieux Vinters* -mentionne un gobelours qui roderait dans **Houton** et vous incite à quitter **Houton**

Sud -> Fort -> *Darraud* -> il promet une récompense pour le gobelours ... (ok après **la Forêt d'Houton**) / le bois des fées fantômes (ok juste après)

Sud Ouest -> le cairn de gobelours #1 -> coffre -> livre sauvegarde -> 1/2 tour - c'est un traquenard ! (ok après **la Forêt d'Houton**)

le bois des fées fantômes

Nord -> livre sauvegarde

parlez au *chasseur* -> il vous conseille de dégouter rapidement un arc -> présence de loups et de coffres dans des souches d'arbres

niveau 2

Force + 1 / Vitalité + 1

explorez les 2 cheminements pour atteindre le Sud -> livre sauvegarde -> *Bannafeet* ...



localise ce que vous recherchez (un nouvel Air) -> ...

retournez dans le village d'Houton -> vous pouvez recasser quelques tonneaux dans l'auberge du rat éméché et à la forge de sombre marteau -> *Boyd le tonnelier* vous rémunérera ... -> descendez dans le puits situé devant l'auberge du rat éméché -> il y a rien -> direction le bois des fées fantômes -> les loups sont de nouveau là, liquidez les partout -> ...

niveau 3

Force + 1 / Vitalité + 1 / talent : entraînement de chien

Bannafeet, qui vous a berné, livre ce qui semble être la bonne information -> délivrer son ami *Ketill Swarf* de la prison de la Forêt d'Houton - il vous donne le mot de passe "gnagahon" pour pouvoir passer

téléportez vous au village d'Houton -> vous pouvez casser quelques tonneaux dans l'auberge du rat éméché et à la forge de sombre marteau -> *Boyd le tonnelier* vous rémunérera ... -> Sud Est -> ...

la Forêt d'Houton

Sud -> livre sauvegarde

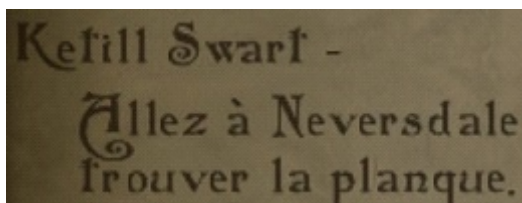
des trogs dont des archers - coffres dans des souches d'arbres -> ... - explorez les deux cheminements -> ...

niveau 4

Charisme + 1 / Vitalité + 1

Nord -> la prison de la Forêt d'Houton -> automatiquement, vous dites le mot de passe au garde trog sanguinaire derrière la porte -> combattez -> parlez aux prisonniers - ils disent tous être Ketill Swarf et connaissent l'ordre des 3 leviers -> approchez de chacun de ces derniers et suivez les instructions des prisonniers -> ... -> je ne sais si c'est normal, mais ils sont tous morts par le déclenchement de pièges ? -> en (re)déglinguant les trogs sur les deux cheminements menant au Sud, revenez au village d'Houton -> vous pouvez y casser quelques tonneaux dans l'auberge du rat éméché et à la forge de sombre marteau -> Boyd le tonnelier vous rémunérera > ...

filez dans le bois des fées fantômes -> trucidiez tous les loups -> Sud -> Bannafeet est en colère - avant de s'enfuir, il mentionne la planque de Ketill Swarf sans la localiser -> ...



une indication dans votre journal ... qui sera confirmé par le shériff

téléportez vous à Houton -> l'homme au bras gauche coupé vous incite à aller voir Bodb à Kirkwall - il vous remet 5 pierres mystiques

vous pouvez assés quelques tonneaux dans l'auberge du rat éméché et à la forge de sombre marteau -> Boyd le tonnelier vous rémunérera

Nord -> la forge de sombre marteau -> Seamus -> je lui achète l'armure de cuir clouté pour 800 pièces

Sud Ouest -> le cairn de gobelours #2 -> passez par l'Est - tout du long, vous essayerez d'éviter les pièges ... -> épée Caladbolg (dégâts 7 - 19) dans un coffre -> ... -> coffre -> affrontez le gobelours en faisant attention à votre positionnement ...



proche de la mort, "il" révélera qui il est ... (serait ce **le vieux Vinters ?**) -> pillez son **coffre** -> Ouest -> ... -> **coffre** -> ... -> ressortez à l'air libre

Sud -> **Fort** -> demandez votre récompense à *Darraud* - il me donne "que" 5 **pièces** ...

vous pouvez recasser quelques tonneaux dans **l'auberge du rat éméché** et à **la forge de sombre marteau** -> *Boyd le tonnelier* vous rémunérera

Nord -> *le shérif* -> il localise la planque de *Ketill Swarf* dans **la Forêt de Neversdale** -> **le bureau du Shérif** -> r.a.s. -> quittez **Houton**

la Forêt de Neversdale

Sud Ouest -> **livre sauvegarde**

des **champignons** - **coffres** dans des **souches d'arbres** / sangliers et trops dont certains semblent se soigner en combat

Nord puis Ouest -> 1/2 tour -> Est -> Nord -> **livre sauvegarde** près d'un **ponton** au bord de **la rivière** -> 1/2 tour -> Est -> Nord -> **la rivière** -> 1/2 tour -> Est jusqu'au bout -> retour vers le Nord -> ...

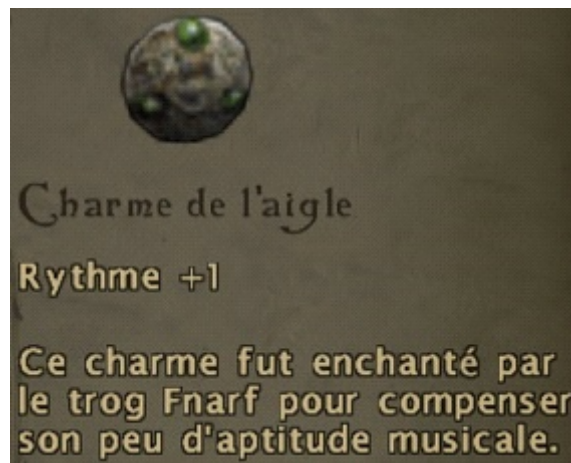
Chubnik -> ... -> il me transporte gratuitement -> **livre sauvegarde**

progressiez -> vous tombez sur *ogan* défiant un chef trog - il se fait tuer -> ... -> affrontez les - si vous avez des **difficultés avec ce combat**, fuyez vers l'Ouest (**la planque de Ketill Swarf** - voir ci dessous) avant d'y revenir -> fouillez le **cadavre d'Ogan** : annoncer la mauvaise nouvelle à *la mère d'Ogan* (**ok + tard**) -> avancez -> ...

niveau 5

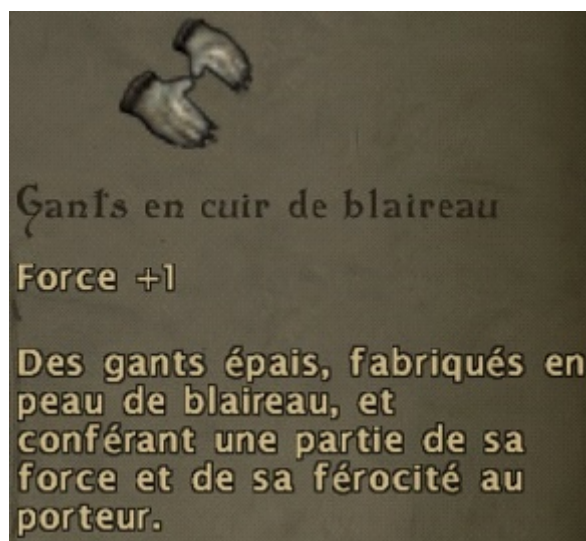
Force + 1 / Rythme + 1 / talent : **coup critique**

livre sauvegarde à côté de **la planque de Ketill Swarf** -> entrez y -> *Bannafeet* se livre a un petit jeu avec vous -> ... -> il fini par se lasser et vous remet l'**Air Héroïne** (**arbalétrière**) -> fouillez les 3 **coffres** -> **targe**, l'**Air Rebouteuse** (**soigneuse**) et ...



le Charme de l'aigle

ressortez -> Sud -> ... -> coffre dans la souche d'arbre renferme ...



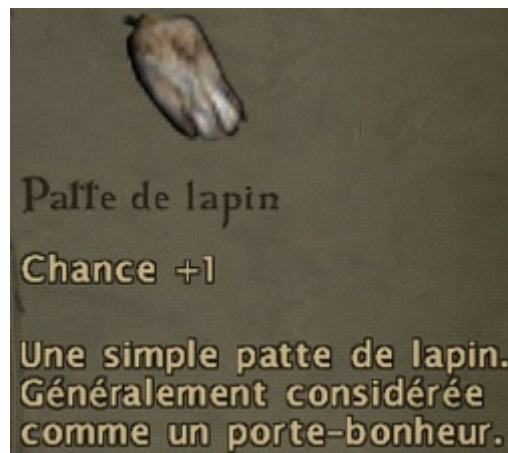
les gants en cuir de blaireau

1/2 tour -> Ouest -> ... -> Piskey -> ... -> il me transporte pour 100 pièces -> vous êtes au niveau du livre sauvegarde côté Sud de la rivière -> ...



affrontez *Fnarf*, un chef trog, et ses subordonnés ... il finira par s'échapper -> filez au Sud Ouest -> ...

Houton -> Centre -> Fort -> *la Mère d'Ogan* -> je suis **bienveillant** avec elle lors de l'annonce la mort de son fils -> elle offre ...



un **Patte de lapin**

vous pouvez recasser quelques tonneaux dans **l'auberge du rat éméché** et à **la forge de sombre marteau** -> *Boyd le tonnelier* vous rémunérera

rendez vous à ...

Kirkwall

vous y casserez les **tonneaux** ...

une *ancienne conquête* vous accoste -> ... - vous êtes à l'Est -> **livre sauvegarde**

Nord Est -> *1er Bodb* -> ... -> *2nd Bodb* **avec des crochets à la place des mains** -> ... -> *3ème Bodb* **avec un crochet à la place de la main droite** -> *4ème Bodb* **avec les deux bras coupés** -> ... -> ils vous apprennent l'**Air fée de lumière** et localisent la suite des événements ...

avant cela, je cartographie le secteur ...

Nord

deux frères mentionnent un récompense qui vous attend à **Finstown** (ok + tard)

une *sorte de Troll* (vous apprendrez plus tard que c'est un Firbolg) parle d'un cousin à la recherche d'une crypte dans les **Montagnes** (ce doit être *Dolyn* dans les **Cryptes gelées**) -> **salle de stockage** -> **coffre** derrière des **tonneaux** contient l'**Air garde du corps** (guerrier équipé d'un bouclier)

Centre Ouest

magasin le marteau de velours -> **vendeur méprisant** (qu'elle est sa quête ?) propose des **armures**, des **armes** et une **harpe** (ok + tard)

l'auberge du luth obèse -> *prêtre* peut vous soigner contre une donation -> *Conner* est inconsolable (vous **comprendre + tard ...**) -> *aubergiste* vend des **boissons**

Sud Ouest & Ouest -> la ferme de **Finn** -> des vagues incessantes de loups ... - livre de sauvegarde ->

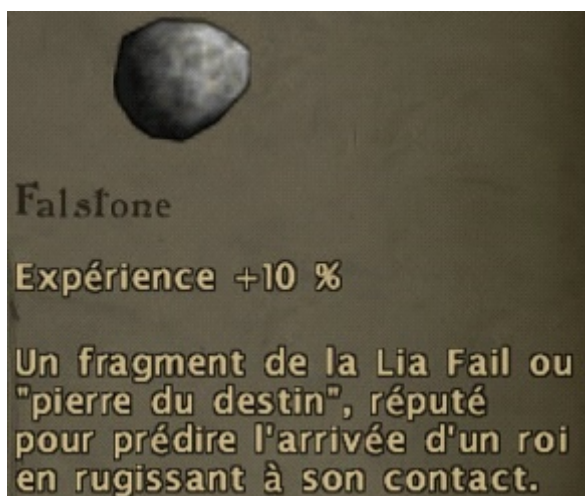
niveau 6

Force + 1 / Vitalité + 1

Sud -> **Finn** vous parle du mariage annulé de sa fille avec **Conner** -> revenez dans **Kirkwall** -> ...

Nord Ouest

salle de stockage droite -> coffre derrière des tonneaux contient ...



Falstone

salle de stockage gauche -> cassez les tonneaux du fond afin de dégager l'accès au passage secret indiqué par "les 4 Bodb" -> allez y -> ...

Centre Ouest -> la forge le marteau de velours -> vendeur méprisant -> je lui achète la harpe (mana 200 - 2 invocations) pour 750 pièces

retour à la salle de stockage gauche -> la passage secret -> ...

la Falaise secrète

5ème Bodb évoque la princesse **Caleigh** elle serait prisonnière dans une tour impénétrable (la Tour de **Dounby**) - elle est belle et très riche -> il me donne 150 pièces - livre sauvegarde

entrez dans le Temple de **Caleigh** -> ... -> pour invoquer l'esprit de la princesse **Caleigh** (vous ne pouvez le faire via votre amulette de **Caleigh**), il vous faut récupérer la cloche magique - elle est en possession de **Finn**

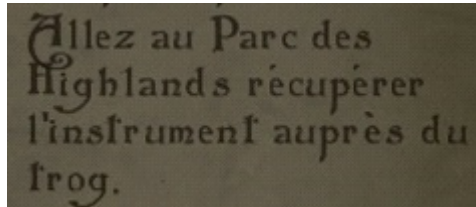
Sud -> la ferme de **Finn** -> trucidiez de nouveau les loups -> ... -> Sud -> **Finn** -> ... - il est d'accord pour vous remettre la cloche magique jusqu'à l'intervention de sa fille qui n'est autre que celle qui veut vous épouser (l'ancienne conquête) - elle avait été promise à **Conner** en remboursement des dettes de jeu de **Finn** envers ce dernier - des tonneaux à casser -> ...

filez dans **Kirkwall** -> l'auberge du luth obèse -> **Conner** -> ... -> je me bats à mains nues avec lui -> faites

exprès de **perdre ce pugilat**, la *filles de Finn* sera époustouflée et changera d'avis -> sortez -> ...

Ouest -> la **ferme de Finn** -> encore les loups ... -> Sud -> *Finn* -> ... -> affrontez son canasson dans le **cercle du rituel** - vous récupérez **automatiquement** la **cloche magique** qu'il portait -> ...

filez au **Temple de Caleigh** sur la **Falaise secrète** -> ... -> l'invocation fonctionne, **l'esprit de la princesse Caleigh** vous livre sa première instruction -> ...



un des "4 *Bods*" vous donne la **clé** qui ouvre la porte du ...

Parc des Highlands

un 6ème *Bodb* serait dans le secteur - **livre de sauvegarde**

parlez au *Trog* -> celui qui détient l'**instrument recherché**, c'est *Fnarf* - combattez ses acolytes trogs -> Est -> ...

Mell -> il se propose de faciliter votre cheminement - il reste là pour le moment ... -> une 1ère barrière magique empêche la progression -> *Mell*, en étant **obligatoirement bienveillant** -> vous devez tuer (ou faire **via l'arbalétrière**) tuer, dans un temps limité, les 2 trogs qui vous lancent des "objets en bois" -> par son corps défendant, *Mell* effacera cette 1ère barrière magique -> ...

procédez de même pour les 3 autres barrières magiques -> ... -> **livre de sauvegarde** -> progressez et combattez **plutôt dans les escaliers** -> ...



l'**arc Glaisne** (dégâts 13 - 43 / flèches incendiaires 1000 % dégâts 2 - 10) est sur le cadavre de l'**ex-élu** (serait ce le 6ème *Bodb* ?) ...

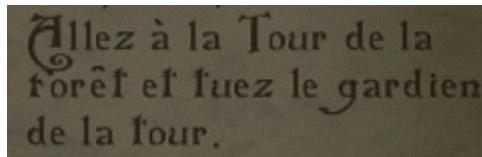
Vitalité + 1 / Rythme + 1 / talent : science du coup critique <- nécessite coup critique

livre de sauvegarde -> de nouvelles barrières magiques ... -> coffre dans une souche d'arbre contient l'Air du rat vorpal (améliore le précédent) -> ... -> maréage -> 1 coffre dans chacune des 3 souches d'arbres côté Nord -> ...

livre sauvegarde -> encore des barrières magiques ... -> affrontez *Fnarf* dans un secteur clos - ne cessant de se téléporter dès que vous approchez de lui, utilisez l'arc Glaisne contre lui à la bonne distance - cela, en évitant les "couples de trogs" qu'il invoque à l'infini dès qu'ils sont tués -> vous ramassez automatiquement son luth ornementé (l'instrument recherché - mana 300 - 2 invocations) - coffre dans une souche d'arbre -> Est -> porte -> ...

Mell, qui n'a pas participé à l'affrontement contre *Fnarf*, vous offre l'Air mercenaire (hache à deux mains) - livre sauvegarde -> porte au Sud -> ...

vous êtes à la Falaise secrète -> le Temple de *Caleigh* -> après l'avoir invoqué, l'esprit de la princesse *Caleigh* vous livre sa seconde instruction -> ...



revenez dans **Kirkwall** par le passage secret -> porte à l'Est -> Est -> ...

la Tour de la Forêt

cinématique : loin d'ici, le seigneur *Fionnaoch* a connaissance de votre parcours, il donne ses consignes ...

vous êtes au Sud - livre sauvegarde - des loups ... - 2 coffres dans des souches d'arbres

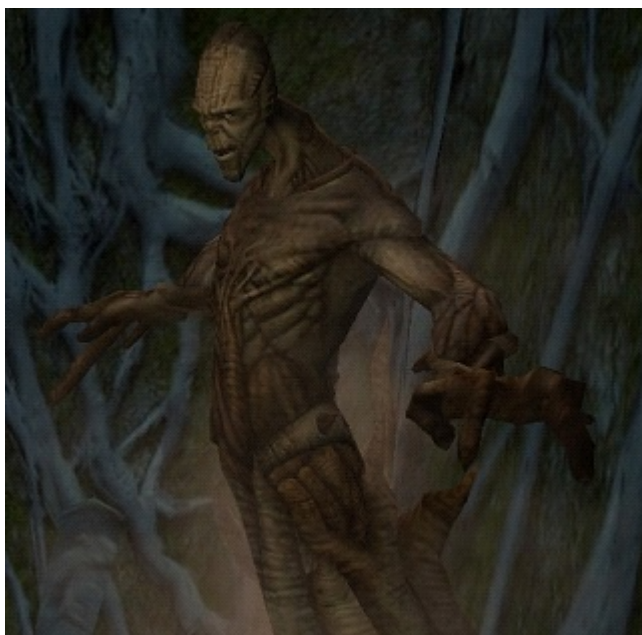
niveau 8

Force + 1 / Rythme + 1

entrez dans la Tour de la Forêt -> ...

des plantes empoisonneuses, des pièges au sol et des pièges spéciaux (rochers qui roulent et "racines qui mettent des claques")

niveau 1



cet être, nommé *Herne*, appelé puis envoyé ici par *le seigneur Fionnaoch*, vous donne rendez vous tout en haut ...

passage Nord -> ... -> l'*Air araignée électrique améliorée* dans le *coffre* incrusté dans une *souche d'arbre*

passage Sud -> ... - corridor rejoint le passage Ouest sans intérêt -> l'*Air explorateur (détection des pièges)* dans le *coffre* incrusté dans une *souche d'arbre* -> ... -> *livre sauvegarde*

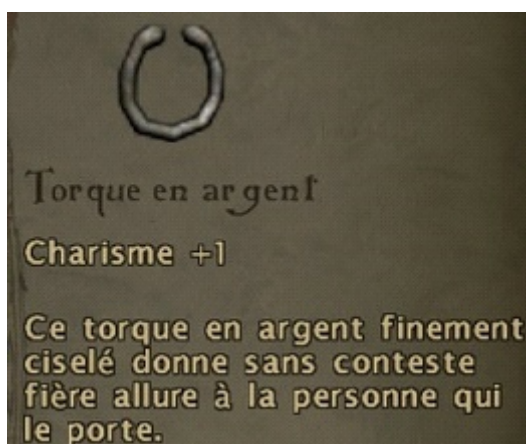
2 cheminements - *coffre* dans une *souche d'arbre* -> ... -> *coffre* dans une *souche d'arbre* -> *livre sauvegarde* -> ...

niveau 2

livre sauvegarde -> ... -> *coffre* dans une *souche d'arbre* -> ... -> 2 cheminements -> ... -> Nord -> *livre sauvegarde* - *coffre* dans une *souche d'arbre* -> 1/2 tour -> Ouest -> ... -> entrée du **niveau 3** (ok juste après) - *livre sauvegarde* -> Est -> ... -> *coffre* dans une *souche d'arbre* -> ... -> *coffre* dans une *souche d'arbre* -> 1/2 tour -> Ouest -> ...

niveau 3

livre sauvegarde -> recoin Nord Est -> ... -> *coffre* dans une *souche d'arbre* contient ...



un *Torque en argent*

Sud Est -> ... -> **patte d'oie** -> Ouest -> ... -> **coffre** dans une **souche d'arbre** contient le **fléau Crannderg** (dégâts 11 - 31 / coup étourdissant 25 % durée 2 secondes / imparable 100 %) -> 1/2 tour -> Est -> ... -> **livre sauvegarde** - **coffre** dans une **souche d'arbre** -> ... -> 2 cheminements - **coffre** dans une **souche d'arbre** -> ... -> **livre sauvegarde** ->

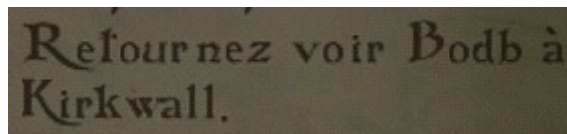
la chambre de *Herne*

affrontez le ...

niveau 9

Charisme + 1 / Chance + 1 / talent : combat à deux armes

l'esprit de la princesse Caleigh apparaît et vous dicte sa 3ème instruction



cela dans le but d'atteindre **la Tour dans les Montagnes**

automatiquement, vous prenez **l'essence d'Herne** (artefact)

redescendez au **niveau 3** -> les druides du *seigneur Fionnaoch* sont arrivés ... - cinématique : à **Kirkwall**, au **cercle du rituel de la ferme de Finn**, ce dernier fusionne avec le cadavre de son canasson ... (ils deviennent le **Nücklelavie**) -> ... -> **niveau 2** -> ... -> **niveau 1** -> ...

niveau 10

Vitalité + 1 / Rythme + 1

direction **Houton**

j'y casse quelques **tonneaux** et fais revoir, au Sud, *Boyd le tonnelier* qui me rémunère 500 **pièces** (c'est la **seconde fois que j'obtiens ce montant**)

Nord -> **la forge de sombre marteau** -> *Seamus* -> **je lui donne** 3 800 **pièces** pour **la carte au trésor** (l'emplacement des **Ruines de Dun Ailinne** est révélé), il s'en trouve plus que ravi !



je lui achète un poignard à contre 570 pièce - **disposant de ce talent**, le combat à deux armes est efficient

retour à **Kirkwall** -> le **Nücklelavie** a ravagé la cité - éliminez "les chiens de l'enfer" -> ... -> Sud Ouest -> **Bodb**

-> ... - il finira par localiser le Col dans les Montagnes -> quittez Kirkwall -> Nord Ouest -> ...

le Col dans les Montagnes

Sud -> livre sauvegarde

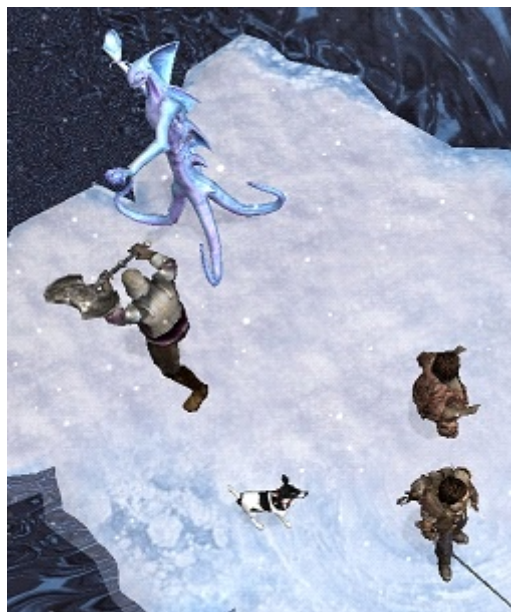
Est -> Gower -> vous buvez son breuvage contre le froid (50 pièces) - vous vous êtes fait berner, Gower et un trog et vous êtes sous le coup d'une malédiction - pour pouvoir quitter le Col dans les Montagnes, vous devez lui ramener l'épée Casgaïr (ok + tard ...)

Ouest -> des loups ... -> patte d'oise -> Sud -> des trogs ... -> livre sauvegarde - coffre dans une souche d'arbre - un navire viking ... -> 1/2 tour -> Nord Ouest -> des loups et des trogs -> ... -> carrefour -> ...

Ouest -> r.a.s. / Est -> coffre dans une souche d'arbre / Nord Ouest -> coffre dans une souche d'arbre

Nord Est -> ... -> livre sauvegarde -> ... -> coffre sur une 1ère plaque de glace contient l'Air mercenaire amélioré - un druide accompagné de trogs intervient -> ... -> vous dérivez sur ...

la rivière gelée



et affronterez des hommes poissons

... -> livre de sauvegarde -> des loups ... -> coffre dans une souche d'arbre -> ... -> livre de sauvegarde -> Sud
Est -> ... -> coffre dans une souche d'arbre -> 1/2 tour -> ...

embarquez sur la 2nde plaque de glace (indiqué radeau) -> ... - des hommes poissons - des trogs archers -> à l'arrivée , des trogs - livre de sauvegarde -> Nord Ouest -> des loups -> coffre dans une souche d'arbre -> 1/2 tour -> ...

3ème plaque de glace (indiqué radeau) -> ... - des hommes poissons - des trogs archers -> à l'arrivée , des trogs - livre de sauvegarde -> ...

niveau 11

Force + 1 / Rythme + 1 / talent : riposte <- nécessite combat à deux armes



prenez l'épée Casgaïr (dégâts 7 - 27 / aura magique 100 % dégâts 3 - 15) -> la glace se fissure sous votre poids, vous chutez dans ...

les Cryptes gelées #1

vous êtes au Nord -> livre sauvegarde / présence de pièges ...

Ouest -> ... - des guerriers morts vivants -> Sud -> coffre - fouillez le **campement abandonné** vous permettra de trouver une **carte de Dounby** (lieu révélé **Dounby Est**) et une **pierre corbeau** qui ouvrira certaines portes -> 1/2 tour -> Nord -> ...

mur de glace (ok + tard) -> porte massive verrouillée (ok + tard) -> 1/2 tour -> Est -> ... - vous êtes à l'entrée -> Sud -> ... -> mur de glace (ok + tard) - Dolyn se trouve coincé derrière - parlez lui -> ... - je me résoud à lui **parler avec bienveillance** - il mentionne les **pierres** pour ouvrir les **portes** (il y en a donc plusieurs ...) -> insistez -> ... - il en détient une (ok + tard - pierre arbre) -> 1/2 tour -> ...

Est -> ...

Le Barde arrive devant une porte fermée ornée de l'image de l'arbre-monde, Yggdrasil.
porte massive verrouillée (ok + tard)

Nord -> ...

la chambre funéraire

vous êtes au Sud -> livre sauvegarde / présence de pièges ... des guerriers morts vivants

Sud Est -> mur de glace (ok + tard)/ vers le Nord, mur de glace (ok + tard)

Sud Ouest -> ... -> Nord -> ... -> 1er carrefour -> Ouest -> ... -> coffre isolé -> Nord -> ... -> livre sauvegarde -

la crypte d'*Hrafn*, un viking mort vivant qui détient une des pierres - une Valkyrie apparaît ... - vous apprenez pourquoi *Hrafn* ne peut rejoindre le Valhala (une mort stupide) -> insistez envers *Hrafn* jusqu'à ce qu'il se décide à vous montrer qu'il est un grand guerrier -> Nord automatiquement -> *Hrafn* doit tuer 25 guerriers morts vivants -> ... -> retour automatique dans la crypte d'*Hrafn* -> ...



il vous donne la pierre royale - la Valkyrie vous offre l'Air élémentaire de feu (qui fera fondre les murs de glace) et une flûte raffinée (mana 300 - 3 invocations)

Nord -> ... -> Est -> ... -> 2nd carrefour -> Nord -> ... -> 3ème carrefour (reste Est) -> Nord -> ... -> coffre -> 1/2 tour -> Sud du 2nd carrefour -> ... -> coffre (des flots incessant de guerriers morts vivants dans ce secteur - reste couloir vers le Nord) -> filez au Sud -> mur de glace (ok) -> ... -> mur de glace (ok - celui du début) -> vous êtes à l'entrée

Sud Est -> mur de glace (ok celui du début) -> ... -> pavois dans le coffre -> 1/2 tour -> ...

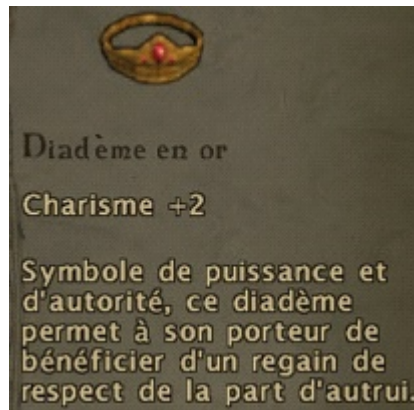
les Cryptes gelées #2

Sud -> ... -> mur de glace -> ...



Dolyn, le Firbolg, vous donne sa pierre arbre -> 1/2 tour - il vous accompagne -> ...

retour vers l'Ouest -> Nord -> porte massive -> 2 coffres dont 1 contient ...



un Diadème en or

1/2 tour -> mur de glace -> ... -> coffre -> revenez à l'entrée -> Est -> porte massive (décoration arbre monde)
-> ... -> mur de glace -> ... -> Ouest -> ... -> salle avec un coffre en hauteur -> 1/2 tour -> Est -> mur de glace
-> ... -> Sud -> ... -> porte -> salle avec un coffre

niveau 12

Vitalité + 1 / Rythme + 1

1/2 tour -> plein Nord -> ... -> coffre -> ... -> Dolyn vous remercie - il dit résider à Stromness -> Gower, le
trog, apparaît et quémande l'épée Casgaïr - je le tue (automatique suite dialogue) - livre sauvegarde -> quittez
ce lieu -> ...

la Tour dans les Montagnes

cinématique : loin d'ici, le seigneur Fionnaoch a connaissance de votre parcours, il donne ses consignes ...

vous êtes à l'extérieur au Sud - livre sauvegarde

le druide rencontré au Col des Montagnes, toujours accompagné de trogs, vous barre le chemin - il s'agit de
Cathbad -> je l'affronte en duel ... les trogs décampent de là

Est -> ... -> des "chiens de l'enfer" - coffre dans une souche d'arbre -> Nord -> ... -> Ouest -> des trogs -> ...
-> 1/2 tour vers le Nord -> des trogs - coffre dans une souche d'arbre au Nord Ouest - coffre dans une
souche d'arbre au Nord Est - livre sauvegarde au Nord

niveau 1

livre sauvegarde sera inaccessible dès que vous aurez avancé ...



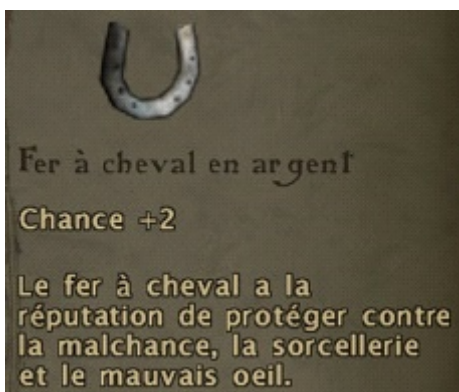
Lugh, le gardien de bronze, vous met à l'épreuve dans l'**arène** -> enchaînement de 4 combats chronométrés contre des guerriers de bronze ... que vous retrouverez partout dans la **Tour des Montagnes**

salle Sud Ouest arène -> **coffre** / recoin de la salle Nord Est arène -> **Air fée de lumière amélioré** sur le **cadavre**

Nord -> **porte** -> ... -> **livre sauvegarde**

niveau 2

livre sauvegarde -> 1er carrefour -> Est -> ... -> **coffre** dans une **pièce latérale** -> Sud -> ... -> 2 **portes** -> ... -> affrontez les "défenseurs du **levier (ok + tard)**" -> revenez à l'entrée -> Sud -> ... - obscurité - pièges - **coffre** à l'Ouest -> Est -> ... -> **coffre** -> ... -> le **levier** - les deux grilles se lèvent -> ... -> **livre sauvegarde** -> ... -> 2nd carrefour -> Ouest -> ... -> 3ème carrefour -> Est -> **coffre** contient ...



un **Fer à cheval en argent**

... -> 2nd carrefour -> **de nouveau** Ouest -> ... -> 3ème carrefour -> **cette fois ci**, Nord -> ... -> **livre sauvegarde** - **coffre** -> ...

Maeva, ne veut pas lever les grilles -> ... -> éloignez vous puis revenez -> ...

Les dames qui empêchent le Barde d'atteindre le
levier semblent avoir une peur bleue des rongeurs.

vous savez ce que vous avez à faire ...

niveau 3

... -> livre sauvegarde -> ... -> coffre contient **Claidheamh Solius** (épée à deux mains - dégâts 12 - 32 - électricité
100 % dégâts 1 - 5) -> coffre au Nord, filez au Sud

niveau 13

Force + 1 / Rythme + 1 / talent : lame dansante <- nécessite combat à deux armes

... -> coffre - livre sauvegarde -> ... -> coffre -> ... -> coffre -> ... -> livre sauvegarde

la chambre de Lugh

affrontez le ...

l'esprit de la princesse Caleigh apparaît et vous dicte sa 4ème instruction

Allez à Dounby trouver
Dugan au Tambour
d'Aiken.

ceci dans le but d'atteindre la Tour de l'île

elle vous donne l'**Air chevalier** (épée et bouclier) et l'**Air explorateur amélioré**

automatiquement, vous prenez l'**essence de Lugh** (artefact)

redescendez au **niveau 3** -> les druides du *seigneur Fionnaoch* sont arrivés ... -> **niveau 2** -> ... -> **niveau 1**
-> ... -> extérieur - des "chiens de l'enfer" en sus des druides -> ... -> Sud -> ...

Dounby Est

cinématique -> loin d'ici, le *seigneur Fionnaoch* a connaissance de votre parcours, il donne ses consignes ...

les *gardes* à l'entrée vous indiquent que les druides ont pris possession de la cité - **livre sauvegarde** -> ... ->
1er carrefour -> Est -> ... -> le bureau du *Shérif Bryce* -> parlez lui -> ... -> ressortez -> Est -> ... -> **Maison de
Donnan (Fort)** -> parlez lui (**pas de quête en étant sarcastique ... voir + bas**) -> ... -> ressortez -> Est -> ... -> **sortie de
Dounby Est (ok + tard)**

niveau 14

Vitalité + 1 / Rythme + 1

Sud puis Ouest -> ... -> **Maison de Caitir (Fort)** -> parlez lui (**pas de quête en étant sarcastique ... voir + bas**) -
ressortez -> ... -> Ouest -> **2nd carrefour** -> Nord - **rue vers le 1er carrefour** -> ...

la Vieille Ville



des druides, des "chiens de l'enfer" et des "monstruosités"

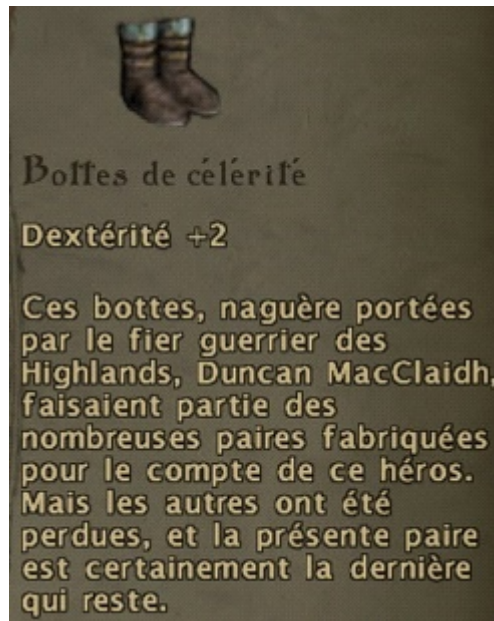
livre sauvegarde -> bouche métallique -> ... -> des zones anti magie -> ... -> Nord - Nord Est -> coffre contient l'Air rebouteuse améliorée - bouche métallique - livre sauvegarde - sortie vers Dounby Ouest (ok + tard)

... -> Sud -> coffre contient l'Air brute (lance des rochers) -> ... -> Sud Ouest -> coffre contient une harpe d'argent (mana 400 - 3 invocations) -> ressortez par où vous êtes descendu ...

Sud -> 2nd carrefour -> Ouest -> livre sauvegarde -> Castel Reynard (Fort) -> Jean et Jacques -> ils mentionnent votre dette - ils font une 1ère proposition ... - je décide d'être bienveillant -> Maison de Donnan -> il dit que se sont eux qui lui doivent de l'argent -> retour à Castel Reynard -> ... -> ils font une 2nde proposition ... -> je décide d'être bienveillant -> Maison de Caitir -> les deux frères ont essayés de lui voler la grenouille en argent qu'ils vous ont envoyés chercher - elle ne la vendra pas -> retour à Castel Reynard -> ... - les deux frères cèdent et vous donne l'Air frappeur (construit des engins - baguette de foudre) -> sortez -> Sud Ouest -> ...

Dounby Ouest

livre sauvegarde -> ... -> l'église - le prêtre peut vous guérir contre une donation -> ... -> bar le béliet - aubergiste vend des boissons - je lui prend une mousse de Stromness (Force + 2) pour 13 pièces - demandez a participer au concours musical auprès du présentateur -> ... -> vous gagnerez des ...



Bottes de célérité

sortez -> ... -> Nord -> **1er carrefour** -> Est -> Nord Est -> entrée vers la **Vieille Ville** (ok déjà fait) -> Ouest -> ...

auberge le Tambour d'Aiken -> jouez avec *les ivrognes* ... - *aubergiste* vend des **boissons** - parlez à *Dugan* - ... - il vous donnera 15 **pierres mystiques** - pour que vous puissiez atteindre puis entrer dans la **Tour de l'île**, il localise le possesseur de la **hache fantôme** comme étant *MacRath* de **VerteLande** (ok + tard) - ressortez -> Ouest -> ...

2nd carrefour -> Ouest -> ... -> **livre sauvegarde** - magasin chez *O'del* - *Dood* vend des **armes** et des **armures** - je lui achète un **poignard en argent** (2 250 **pièces**) et une **armure d'écailles** (3 780 **pièces**) -> sortie de **Dounby Ouest** -> ...

cinématique -> loin d'ici, *le seigneur Fionnaoch* a connaissance de votre parcours, il donne ses consignes pour vous intercepter ...

avant d'aller plus avant, je décide de **retraverser Dounby Ouest** puis **Dounby Est** pour rejoindre ...

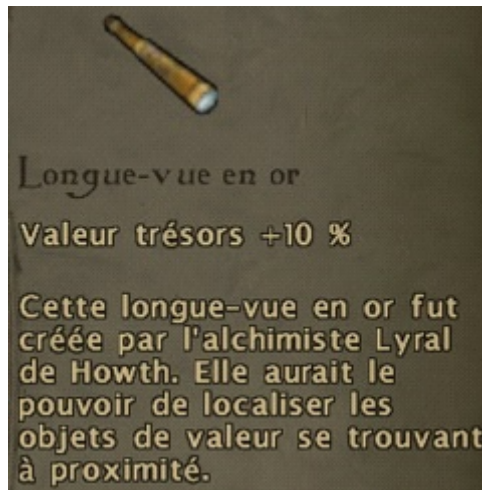
les Ruines de Dun Ailinne

le lieu indiqué par la **carte au trésor** (cf. **Houton**) - elles sont au Nord de la **Tour de la Forêt** - **livre sauvegarde** - des pièges - des "morts vivants sans tête" et des "monstruosités"

1er carrefour -> Ouest -> **porte** -> **bouche magique** -> ... -> **porte** -> **coffre**

1er carrefour -> Est -> **porte** -> **zone anti magie** -> **porte** -> ... -> Sud -> r.a.s. -> Nord -> r.a.s. -> Est -> ... -> **coffre**

1er carrefour -> Nord -> ... -> **zone anti magie** -> Nord -> **2nd carrefour** -> Nord -> ... -> **coffre** contient ...



une Longue-vue en or

2nd carrefour -> Ouest -> ... -> coffre



vous êtes là ... ressortez par le Sud -> ...

la Forêt de Finn

elle est au Sud Ouest (**indiquée Finstown**) - vous êtes ici pour la récompense que *deux frères* ont mentionnés à Kirkwall -> ... - vous tombez dans un traquenard - des archers vous attaquent - **livre de sauvegarde** au Sud Ouest -> combattez -> ...

niveau 15

Force + 1 / Rythme + 1 / talent : fléau

Nord Est -> un **Viking** vous invite a rencontrer *Barbesoyeuse* dans ...

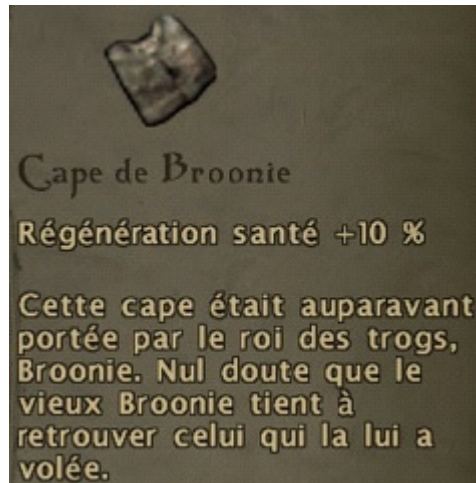
Finstown

porte - vous êtes au Nord Ouest -> **bar le Joyeux trog** -> *client du bar* - Gregor parle du dragon d'Orknay qui a dévasté **Finstown** - la plupart des *habitants* ont pris la fuite (**ceux qui vous ont attaqués dans la Forêt de Finn > voir ci dessous**) - des Vikings ont pris place - Gregor vend des **boissons** (ok + tard)

Nord Est -> **livre sauvegarde** - **QG de Barbesoyeuse** -> avancez vers lui - il affirme que c'est vous qui avez appelé le dragon d'Orknay (**les habitants le pensent aussi, d'où leur accueil agressif envers vous dans la Forêt de**

Finn ...) - *Barbesoyeuse* vous adore - 3 coffres (ok + tard) -> *Poignard* vend des armes et des armures - je lui achète la cotte de maille en bronze (4 950 pièces)

Sud Est -> camp de prisonniers ... / armurerie de Finstown - 2 Vikings vous mettent en garde - je vais à au bar le Joyeux trog boire une mousse de Stromness (Force + 2) pour 13 pièces et je reviens - avancez vers la porte -> combattez -> entrez -> combattez - grille -> vous trouverez un fléau en granite (dégâts 16 - 40 / coup étourdissant 35 % durée 3 secondes / 100 % imparable) et une ...



Cape de Broonie dans 2 des 5 coffres

camp de prisonniers -> aîné du village -> je refuse leurs aide ... avant de me raviser en étant bienveillant (les Vikings sont nombreux ...) - vous les libérez automatiquement -> parlez à réfugiée, elle vous donnera luth de Finn (mana 500 - 3 invocations) -> parlez à l'enfant ... il met un coup de pied dans les roustons ! -> prêtre vous soignera en échange d'une donation

repartez vers le Nord Ouest -> ... -> affrontez *Barbesoyeuse* ... -> Nord Est -> QG de *Barbesoyeuse* -> Air fouisseur (puise l'énergie des ennemis pour soigner les alliés) dans un des 3 coffres -> sortez -> Nord Ouest -> la porte du bar le Joyeux trog est verrouillée -> ...

repartez par la Forêt de Finn -> retour à Dounby Est -> Dounby Ouest -> sortie de Dounby Ouest ->

VerteLande plaines du Sud

des druides vous attendent ... - au fil de la discussion, l'un deux (Middle) vend la mèche : il faut passer par Stromness pour atteindre la Tour de l'île - affrontez les, eux et "la bête volante" qui ...



tuera votre chien

coffre dans une souche d'arbre au Sud Ouest -> Ouest -> ...

VerteLande plaines du Nord

vous êtes au Sud Est - livre sauvegarde - des toques rouges et des druides ... - coffre dans une souche d'arbre

niveau 16

Vitalité + 1 / Rythme + 1

vers le Nord -> ... -> coffre dans une souche d'arbre -> ... -> Nord Ouest -> coffre dans une souche d'arbre -> allez vers le Sud -> ...

l'homme que vous recherchez est vers là -> MacRath - il baragouine dans une sorte de patois local -> ...

L'crokmit n ! L'Nückelavie ! Ach ! Si z'aviai pô
d'san d'novai dans leuh vein' !

le Nücklelavie déboule (rappel : il est né de la fusion de Finn et du cadavre de son canasson au cercle du rituel de la ferme de Finn jouxtant Kirkwall - Village qu'il a ensuite dévasté) -



affrontez le vaillamment !

un peu plus au Sud, un **Cimetière** -> 1/2 tour, il vous faut d'abord comprendre ce que déblatère *MacRath* - il vous accompagne -> en passant par **VerteLande plaines du Sud**, revenez à **Dounby Ouest** -> **auberge le Tambour d'Aiken** -> *Dugan* parle le même patois que *MacRath* - il vous explique que la **hache fantôme** est dans le **Donjon de MacRath**, lieu venant d'être envahi par des guerriers morts vivants - il vous faudra emprunter une **entrée secrète** -> ...

retournez, avec *MacRath*, dans **VerteLande plaine du Nord** -> Nord -> Ouest -> Sud -> Sud Ouest -> **coffre** dans une **souche d'arbre** -> Est -> le **Cimetière** - **livre sauvegarde** -> approchez de l'**entrée secrète** -> ... -> des morts vivants sous surprennent - **filez au Nord** avant d'y revenir - l'espace sera plus dégagé pour combattre -> entrez dans ...

le Donjon de *MacRath*

zone anti magie - des pièges et des morts vivants

Est -> ... -> **livre sauvegarde** -> Ouest -> ... -> vous tombez sur le **vieillard d'Houton** - il vous demande toujours de vous excuser - je reste droit dans mes bottes

niveau 17

Force + 1 / Rythme + 1 / Talent : **tourbillon** <- **nécessite fléau**

... -> **portail du crâne** -> ...

le Donjon de Lord Bauder

des pièges - des morts vivants et des "monstruosités" / Ouest -> ... -> **bouche métallique** -> choisissez entre le **portail de l'arbre** ou le **portail du cercle** -> ...

le Donjon sans nom

des pièges - des morts vivants et des "monstruosités" / Nord -> ... -> coffre -> ... -> bouche métallique - choisissez entre le portail du crâne ou le portail de l'arbre -> ...

Salle de danse macabre de Lord Pershing

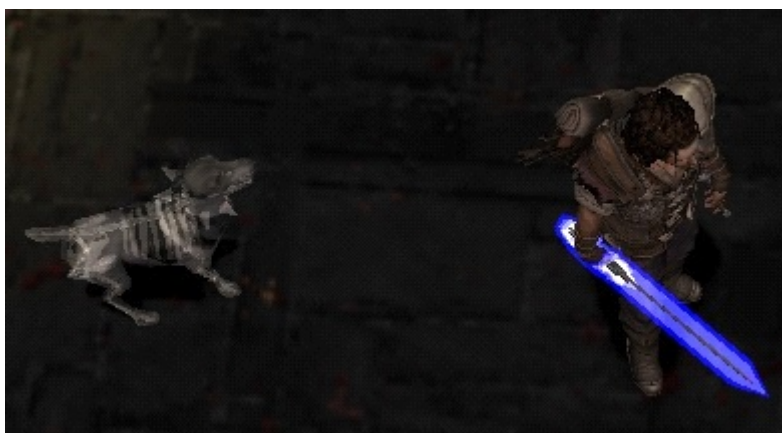
des morts vivants / Nord puis Est -> ... -> coffre -> ... -> livre sauvegarde - choisissez entre le portail du crâne, le portail du cercle ou le portail de la lune -> ...

Chambre de divination de Lord Merrimont

un piège ...

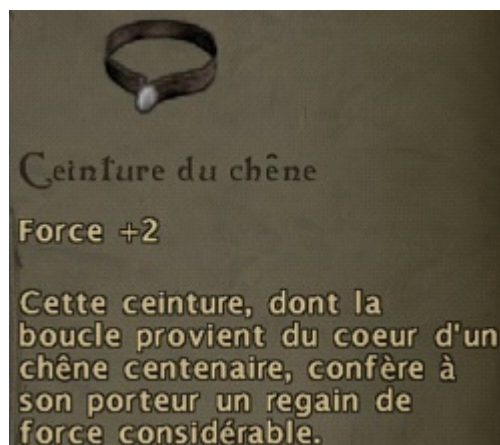


un *crâne volant* vous intercepte - vous ne pourrez quitter ce lieu sans avoir vu "quelqu'un", pour ce faire, vous devez allumer les 5 torches de cette salle de l'éveil -> faites le -> ...



votre plus fidèle ami (ré)apparaît sous sa forme mort vivante - le *crâne volant* est déçu ... il fini par tenir son engagement verbal en vous remettant l'*Air enchanteresse* (applique des sortilèges bénéfiques sur les alliés) et en ouvrant la porte -> ...

coffre contient la ...



Ceinture du chêne

choisissez entre le **portail de l'arbre**, le **portail du cercle**, le **portail de la hache** (sera emprunté dans un second temps) ou **le portail du soleil** -> ...

Salon de lecture de Lord Apono

des pièges - des mort vivants et des fantômes - **livre sauvegarde** - des pièges

coffre contient l'**Air béhémoth** (être du plan du feu)

choisissez entre le **portail du poulet**, le **portail du triangle**, le **portail de la spirale** et **le portail de la vache**
-> ...

le passage du funeste destin

zone anti magie - des morts vivants - des pièges - **coffre**

choisissez entre le **portail du soleil** et **le portail du poulet** -> ...

Niche secrète de Lord Lokin #1

livre sauvegarde - un piège - des morts vivants

choisissez entre le **portail du soleil**, le **portail de la vache**, le **portail du chant**, le **portail de la spirale** et **le portail du triangle** -> ...

I'Oubliette

des morts vivants - un piège - **coffre**

choisissez entre le **portail du soleil** et **le portail du poulet** -> ...

Niche secrète de Lord Lokin #2

choisissez entre le **portail du soleil**, le **portail de la vache**, le **portail du chant**, **le portail de la spirale** et **le portail du triangle** -> ...

Salon des zombies

zone anti magie - des morts vivants et des "monstruosités" - des pièges - coffre -> bouche métallique

choisissez entre le portail du soleil et le portail du poulet -> ...

Niche secrète de Lord Lokin #3

choisissez entre le portail du soleil, le portail de la vache, le portail du chant, le portail de la spirale et le portail du triangle -> ...

Conservatoire de Lord Fabian

bouche métallique - des morts vivants et des "monstruosités" - des pièges



le détenteur de la hache fantôme (dégâts 14 - 38 / frappe terrorisante-75 %) - il tue le jeune William Hatcher qui se dit être l' élu ... - il semble vouloir être courtois et amical avec vous ... -> essayez de l'isoler -> ...

sortie secrète du Donjon de MacRath-> vous êtes au Cimetière de VerteLande plaines du Nord -> il reste un secteur non visité dans le Donjon de MacRath, retournez y (ou pas) -> ... -> portail du crâne -> le Donjon de Lord Bauder -> portail de l'arbre -> Salle de danse macabre de Lord Pershing -> portail de la lune -> Chambre de divination de Lord Merrimont -> portail de la hache -> ...

le long corridor

des morts vivants - des pièges - zone anti magie / coffre -> portail de la lune -> ...

Chambre de divination de Lord Merrimont -> portail du soleil -> Salon de lecture de Lord Apono -> portail de la vache -> le passage du funeste destin -> portail du poulet -> Niche secrète de Lord Lokin -> portail du chant -> Conservatoire de Lord Fabian -> ... - sortie secrète du Donjon de MacRath-> vous êtes au Cimetière de VerteLande plaines du Nord -> ...

repasser par VerteLande plaines du Sud -> Sud -> ...

Stromness

2 Vikings morts vivants vous "réceptionnent" - ils mentionnent les **Mines des Firbolgs** et le *boucher Hatcher* vous êtes au Nord - **livre sauvegarde** -> **Stromness** est souillée par des Vikings morts vivants qui ne cessent de sortir des tombes

Nord Est -> **coffre** dans une **souche d'arbre** / Nord Ouest -> **coffre** dans une **souche d'arbre**

Ouest -> **secteur protégé** -> le *boucher Hatcher* -> il vous prend pour son frère avant de penser que vous êtes son fils (*William Hatcher que vous avez vu se faire tuer dans le Donjon de MacRath* -> **Conservatoire de Lord Fabian** ..) - pour accéder aux **Mines des Firbolgs**, il faut passer par la **Ferme** - il mentionne un **commerçant** (où est il ?) -> *Trog* -> ... -> il donne l'**Air fouisseur amélioré**

niveau 18

Vitalité + 1 / Rythme + 1

suivez le *boucher Hatcher* qui ... **dans ma partie**, finira par tomber -> avant de décéder, il vous donnera la **clé du portail de la Ferme** -> ... -> Est -> **pontons en secteur protégé** -> **livre sauvegarde**

descendez plein Sud -> ... -> Sud Ouest -> **coffre** dans une **souche d'arbre** contient ...



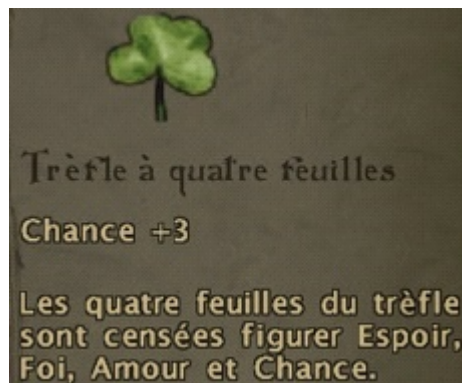
l'armure de Llyr

remontez au Nord **soit au Sud d'où se trouvait le trog** -> **coffre** dans une **souche d'arbre** -> retour au Sud -> ouvrez le **portail** de ...

la Ferme

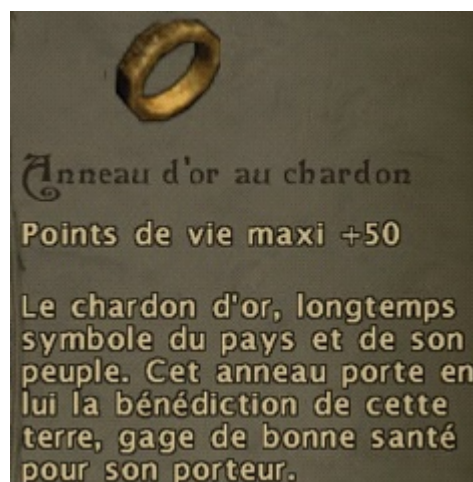
vous êtes au Nord - **livre sauvegarde** - des "animaux agressifs" ...

Est -> **coffre** dans le **1er bâtiment incendié** / Ouest -> ... -> **coffre** dans une **souche d'arbre** contient ...



un Trèfle à quatre feuilles

... -> coffre dans le 2nd bâtiment incendié -> r.a.s. dans le 3ème bâtiment incendié -> ... -> coffre dans une souche d'arbre contient ...



l'Anneau d'or au chardon

livre sauvegarde -> ... -> d'un trou énorme dans la terre surgit ...



cela !

"il" se nourrit des "animaux agressifs" ... -> vous récupérez le **bouclier Ochain** (armure 4 - 8 / guérison + 40 %)
-> ... -> des **pontons** -> ...

les Mines des Firbolgs

vous êtes au Nord - **livre sauvegarde** -> *mineur Firbolg* -> ...

1ère patte d'oie -> Ouest -> **zone anti magie** -> ... -> *Culainn* -> ... - à la seconde réplique, **je suis bienveillant**
-> il lui faut du renfort pour déblayer l'effondrement qui a enfermé ses collègues - ceux ci commencent à manquer d'oxygène-> faites le, 4 *Firbolgs* suffiront : celui que vous avez déjà vu, celui à la **1ère patte d'oie** -> **ramenez lui** ces deux la **de suite** -> les 2 autres *Firbolgs* sont vers la **2nde patte d'oie** qui se trouve au bout de la galerie Sud de la **1ère patte d'oie**

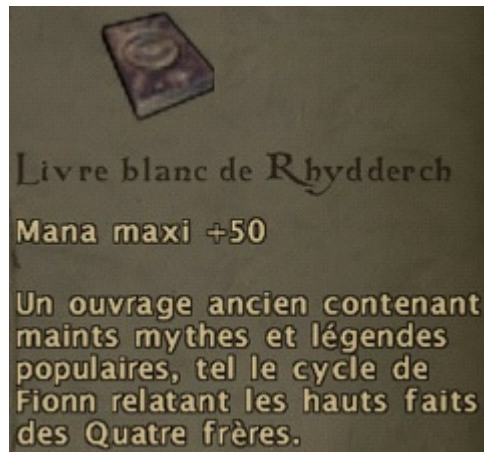
Air restant: 2:38
Déblaiement: 94%

Culainn vous offre ...



une **épée intelligente** (dégâts 20 - 52 / dotée de la parole)

avancez dans le renforcement déblayé -> **coffre** -> *Dolyn*, le *Firbolg* que vous aviez sauvé une 1ère fois dans les **Cryptes gelées**, vous remet ...



le Livre blanc de Rhydderch

retour à la **1ère patte d'oie** -> galerie Sud -> ... -> **2nde patte d'oie** - vous allez rencontrer des hommes poissons -> Ouest -> ... -> **coffre** -> ... -> **3ème patte d'oie** -> Sud -> ... -> **coffre** -> ... -> **4ème patte d'oie (Ouest -> 3ème patte d'oie / Nord -> 2nde patte d'oie)** -> Est -> ... -> **coffre** - **livre sauvegarde** -> embarquez sur le **radeau** -> ...

la rivière souterraine

des hommes poissons -> ... -> vous accostez - **livre sauvegarde**

niveau 19

Force + 1 / Vitalité + 1 / Talent : **coup de bouclier**

... -> **1ère patte d'oie** -> Sud -> ... - des créatures de pierres - **coffre** -> 1/2 tour -> Nord -> ... -> **2nde patte d'oie** -> Nord -> ... -> **coffre** -> 1/2 tour -> Ouest -> **livre sauvegarde** -> embarquez sur le **radeau** -> ... -> des hommes poissons -> ...

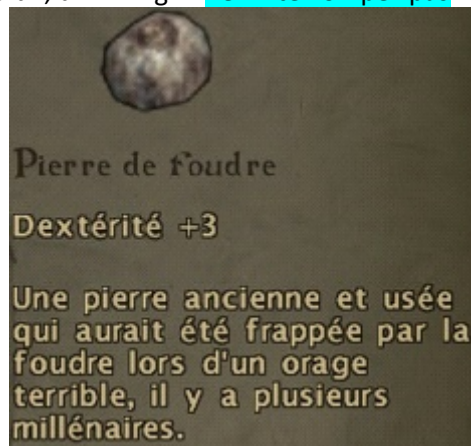
les cavernes des hommes poissons

vous accostez à l'Ouest - **livre sauvegarde**

filez au Nord Ouest -> ...

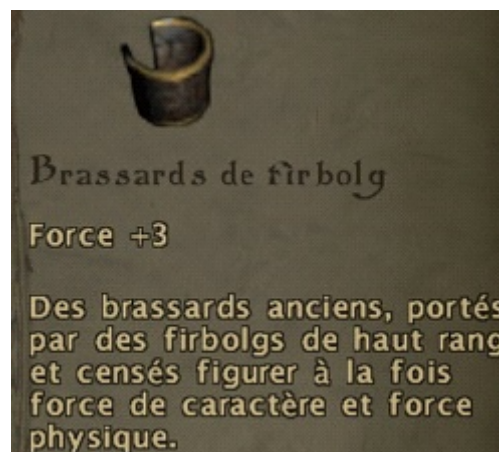


livre sauvegarde -> Olav, un Viking -> ne l'interrompez pas ... - il vous donne une ...



Pierre de foudre et il promet mieux si vous tuez le *Firbolg* qui les trahi, lui et son frère tué par les hommes poissons

Est -> ... -> des créatures de pierres -> ... -> coffre -> ... -> Sud -> ... -> le *Firbolg* est là -> ... -> il s'enfuit, filez au Nord -> le *Firbolg* se fait attaquer par 4 hommes poissons - je les laisse le tuer et récupère ses ...



Brassards de Firbolg

Ouest-> ... -> Est -> Olav vous donne l'*Air garde du corps amélioré* -> revenez vers le Sud jusqu'à l'entrée -> Est -> ... -> coffre -> ... -> dissipez la zone anti magie grâce à votre garde du corps -> livre sauvegarde -> ... -> Ouest -> ... - certains des hommes poissons sont invulnérables ... - l'*Air frappeur amélioré* dans 1 des 2 coffres -> 1/2 tour vers l'Est -> ... -> livre sauvegarde - embarquez sur le radeau -> ...

la mer étroite

des hommes poissons et des petits krakens ...



frappez leurs tentacules qui s'agrippent aux 4 coins du radeau

niveau 20

Force + 1 / Chance + 1

... -> livre sauvegarde - 3 coffres -> sortez ...

la Tour de l'île

cinématique : loin d'ici, le seigneur Fionnaoch a connaissance de votre parcours, il donne ses consignes ...

vous êtes à l'extérieur, au Sud - livre sauvegarde -> des toques rouge et des druides ... -> coffre dans une souche d'arbre -> ... -> coffre dans une souche d'arbre -> ... -> coffre dans une souche d'arbre -> ... -> automatiquement, vous jouez un air de musique sur la hache fantôme et entrez dans la Tour de l'île - 3 druides scellent la porte derrière vous

niveau 1



Mannahan vous attendra en haut ... - livre sauvegarde - coffre - des pièges ...

Ouest -> des créatures de pierres ... -> livre sauvegarde - coffre contient l'Air enchanteresse amélioré -> ...
-> coffre contient le ...



luth d'Ossian (mana 800 - 4 invocations) -> ... -> livre sauvegarde -> ...

niveau 2

des pièges - des épées et boucliers animés ... -> ... -> coffre contient le poignard Basluath (dégâts 7 - 35 / poison 50 % dégâts 4 - 20 pendant 6 secondes / drain de vie 50 %) - livre sauvegarde -> ...

Nord -> ... -> Ouest -> ... -> coffre -> ... -> livre sauvegarde - coffre -> Nord -> ... -> Est -> ... -> coffre -> Est jusqu'au Nord Est -> coffre contient l'Air roublarde amélioré -> Sud -> ... -> livre sauvegarde -> Ouest -> coffre -> ...

niveau 3

des pièges - des élémentaux de feu, des créatures de pierres et des épées et boucliers animés

Ouest -> ... -> livre sauvegarde -> ... -> coffre -> ... -> livre sauvegarde -> Nord -> ... -> coffre -> 1/2 tour -> Est -> ... -> coffre contient le fléau Oeil de Bailor (dégâts 23 - 59 / déflagration 35 % durée 4 secondes / imparable 100 %) -> Sud -> ... -> coffre -> Est -> ... -> livre sauvegarde -> ...

la chambre de Mannahan

affrontez le ... en l'attaquant par derrière

l'esprit de la princesse Caleigh apparaît et vous dicte sa dernière instruction -> la libérer de la Tour de Dounby étant désormais possible -

par ses dernières forces (la porte de la Tour de l'île étant magiquement fermée) elle vous fait parvenir un moyen de locomotion "spécial" ...

Vous n'avez rien à craindre. Je vous attends au sommet de la tour, et j'ai hâte de notre premier baiser.

dans le but de réaliser votre objectif ultime !

vous récupérez 15 pierres mystiques et l'essence de Mannahan



voyagez sur votre "raie manta de feu volante" jusqu'à ...

la Tour de Dounby

la cour

affrontez un druide connu de vous (l'invocateur de la bête volante qui assassina votre chien à **Vertelande plaines du Sud**) et ses disciples ...

niveau 1



le seigneur Fionnaoch vous accueille ... avant de disparaître

liquidez les trogs - **livre de sauvegarde**

niveau 2

maravez les "chiens de l'enfer"

niveau 3

trucidez les "épouvantails"

niveau 4

assassinez les plantes empoisonneuses

niveau 5

détruisez les guerriers de bronze

niveau 6

anéantissez les toques rouge

niveau 7

annihilez les morts vivants et les monstruosité - 4 **coffres** - **livre sauvegarde**

niveau 8

explosez les Vikings morts vivants

niveau 9

tuez les animaux agressifs

niveau 10

envoyez six pieds sous terre les hommes poissons

niveau 11

exterminatez les élémentaux de feu et les créatures de pierres

niveau 12

dézinguez les druides - 4 **coffres** - **livre sauvegarde**

la chambre de Fionnaoch

selon ce dernier, la *princesse Caleigh* est responsable des événements démoniaques qui se sont produits 1000 ans auparavant d'où ses façons de procéder pour empêcher quiconque de la libérer -> ...

Fionnaoch **Caleigh** **Sortez d'ici** **Conseil**

vous devez prendre votre dernière décision

après une prise de conseils auprès de mes "amis présents", j'ai choisi de **prendre le parti** du *seigneur Fionnaoch*

a vous de découvrir la suite et ... la vérité



me concernant -> quête accomplie !

***** **BILAN** *****

dés que ce fut possible, j'ai combattu quasi exclusivement avec deux **armes** / je n'ai pas eut besoin d'utiliser les **artefacts** autres que l'**amulette de Caleigh**

la fiche de mon Barde -> http://didier.merle1.free.fr/TEMP/BardTale_2004_1.mp4

prise en main du jeu -> 1 h 15

durée estimée de la partie + rédaction du document -> 44 h 00

durée de la partie indiquée par le jeu (**dernière sauvegarde**) -> 24 h 50

***** **CRITIQUES ET AVIS** *****

les défauts du jeu

absence de phase de repos volontaire / absence de nourriture

la vue strictement verticale empêchant toute profondeur, le champ de vision est très limité

des incohérences constatées -> casser des **tonneaux**, à la vue de tou(te)s, sans que personne ne bronche, réapparition d'ennemis tués, les **objets** ramassés et nos **anciens équipements** se transforment automatiquement en **pièces** (ceci étant dit, c'est un gain de temps énorme pour le joueur -> élimine la revente auprès des **commerçants**), etc.

l'IA des ennemis est moyenne -> dès que vous vous éloignez un peu, ils reprennent leurs positions initiales / sauf "patron", absence de barre de vitalité pour vos adversaires

le gameplay des 4 menus circulaires, sans même pouvoir user de la souris, est dépassé - il est lourd et nécessite de mémoriser l'effet de chaque icône - a minima, il manque la description pour ces derniers (textuellement ou par infos bulles) -> pour le reste, soit en phase d'exploration et en combat, il est bon

la mention "arme à deux mains" ne figure pas dans le descriptif des **armes** de ce type

les qualités du jeu

aucun crash - temps de chargement assez bon - graphiquement, c'est bon avec de nombreuses animations et cinématiques

les cartes, de petites à moyennes tailles, sont bien diversifiées - les combats sont dynamiques

les points forts du jeu, ce sont les scénarios des quêtes et l'ensemble des dialogues (cf. crédits -> Brian Fargo)

le RP est bien présent, tant dans les choix d'évolution de votre héros que dans celui de son comportement vis à vis des *tiers*

The Bard's Tale est un bon "petit" jeu