

TITAN QUEST

2006 - Iron Lore

ANNIVERSARY EDITION (2016)

comprenant le contenu additionnel **IMMORTAL THRONE** - 2007 - Iron Lore

titre acheté 5 euros sur la plateforme GOG

3 autres contenus additionnels sont disponibles ->



RAGNARÖK -> Pièces Interactive - Novembre 2017



ATLANTIS -> Pièces Interactive - Mai 2019



ETERNAL EMBERS -> Digital Arrow - Décembre 2021

***** Nomenclature *****

Commentaires / Textes / Objets / Interaction / mise en garde - astuce - bug

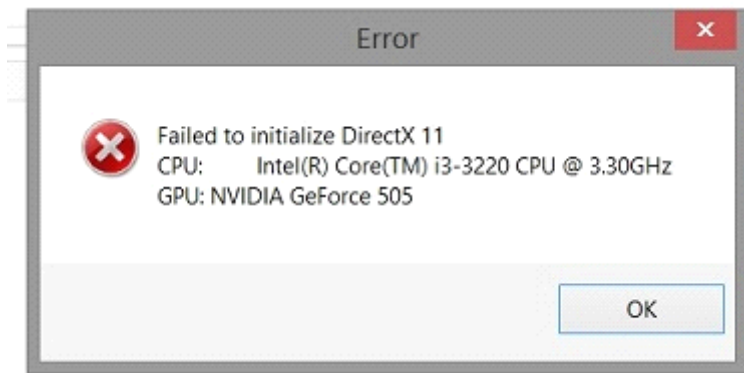
Tiers / *donneur de quête secondaire* / bonus permanent

Non réalisé, Non vérifié ou Non utilisé

***** **TECHNIQUE** *****

le Manuel FR du jeu de 2006 -> <https://docplayer.fr/205466168-Manuel-d-utilisation.html>

au lancement du jeu, si vous avez ce type de message



installez **DirectX 11** ou modifiez l'icône de lancement de cette façon



pour la Cible, remplacez /dx11 par /dx9

<Windows> fonctionne / <Impr écr> fonctionne



les fichiers des captures d'écran au format ".jpg" sont là

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



le répertoire de la sauvegarde unique

***** DESCRIPTION *****

le didacticiel est disponible à tous moments -> icône "?" dans la barre en haut à droite

Santé	Quantité de dégâts que vous pouvez encaisser avant de mourir. Augmente la régénération de la vie.
Énergie	Elle diminue quand vous utilisez vos compétences.
Force	Augmente les dégâts physiques. Indispensable pour manier les armes au corps à corps.
Intelligence	Augmente la régénération d'énergie et tous les dégâts élémentaires. Indispensable pour utiliser les objets magiques.
Dextérité	Augmente les dégâts d'estoc, la capacité offensive (plus de chances de toucher l'adversaire ou d'infliger des dégâts critiques), la capacité défensive (plus de chances d'esquiver les coups normaux et critiques) et les chances de parer avec un bouclier. Indispensable pour utiliser des objets de chasseur et de brute.

En grimpant les niveaux, vous gagnez la possibilité de personnaliser et d'améliorer votre héros. Vous pourrez choisir une maîtrise au premier changement de niveau, et une autre en passant le niveau 8. Les maîtrises sont un ensemble de compétences qui font de vous un certain type de héros.



les possibilités de Maîtrises de compétences (Runes et Neldan ne sont pas sélectionnables au niveau 2)

pour chaque niveau gagné :

+ 2 Points d'Attribut -> 1 PA augmentant de 4 la Force, l'Intelligence et la Dextérité et environ de 40 la Vitalité et l'Énergie

+ 3 Points de Compétence a répartir dans une (ou deux) Maîtrise(s) et/ou ses (leurs) compétences

les objets donnent divers bonus

certaines quêtes rapportent des bonus permanents

les compagnons sont des êtres que vous invoqués

***** CONSEILS *****

dans le menu général des options :

- sélectionnez la langue Française

- désactivez 'Afficher la vidéo'

- pour le filtre des objets a terre, j'ai mis "Sans", ceci en les faisant tous affichés in situ (par défaut : <W>) ou ceux plus élevés (<X> a partir du niveau 7 me concernant ...); Ensuite, vous avez le choix de ramasser les objets que vous voulez sachant que ...

Types d'objets	Couleur
Cassé	gris
Objet standard	blanc
Objet magique	jaune
Objet rare	vert
Objet épique	bleu
Objet légendaire	violet
Relique et charme (p.38)	orange
Potion	rouge
Gold	jaune

leurs libellés sont colorés suivant leurs catégories

attention -> commerce -> il n'y a pas de demande de confirmation lors des achats - le moindre <click> et l'objet est acheté !

les *Caravaniers* -> ils stockent vos objets (une sorte de coffre du joueur) - placez y ceux que vous souhaitez équiper plus tard (prérequis non atteints à l'instant T) ainsi que les charmes d'animaux, les reliques, les formules et les parchemins

Artisanat

a. vous pouvez appliquer directement jusqu'à 5 charmes d'un même animal ou jusqu'à 3 reliques d'un

même (1/2) dieu sur un objet d'équipement

b. via la rémunération d'un *enchanteur*, créez un **artefact** à partir d'une **formule** (*) - équipez vous en ensuite (exemple -> cf. paragraphe "**la Partie**" -> **Acte 3 - la ville de Chang'an**)

(*) pour les **charmes d'animaux** et/ou les **reliques** demandés "complet" -> dans l'inventaire, superposez les en procédant comme si s'étaient des **objets d'équipement** - de façon général, si un **parchemin** est nécessaire, il vous faudra l'avoir précédemment acheté à un *arcaniste* <- **je n'en ai pas trouvé dans les butins**

c. un *enchanteur*, moyennant finances, peut défaire ce qui a été fait ...

Exploration

agrandissez la mini carte au maximum

le jeu étant totalement linéaire et les secteurs "bien cadrés", en principe, vous devriez rien louper -> explorez quand même un peu partout <[:o)

si vous décédez, retournez à votre **tombe** afin de récupérer quelques **Points d'Expérience** perdus !

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

je part sur une femme qui sera, à la base, Chasseuse (cf. description de cette maîtrise dans l'image précédente)

...



elle se prénomme *Corinthe* ...

Acte 1 - la Grèce

niveau 1

le Village d'Helos

après avoir sauver le cheval à l'Ouest -> la quête principale se déroulera, via *Diomède*, au Nord du pont

forgeron - *caravanier* - **portail d'Helos**

Sud Ouest -> Pacte du **Temple du Ciel** -> échange de l'**électrum céleste** contre des **orbes** - certains ont des prérequis de niveau de difficulté (de la partie) et de contenus additionnels installés - les **piédestals** fonctionnent comme les **cairns** mais dans les deux sens (**ajouter ou enlever**) - le **coffre** = *caravanier* - un **passage secret** -> r.a.s.

pour vous rendre auprès de *Léonidas*, prenez la sortie Sud Est -> vous entrez en **Laconie** ...

cairn de gel

dès la sortie d'**Helos** -> *Nicostratus* -> "brigands monstrueux" - l'entrée de **la grotte** est juste avant la **fontaine de renaissance** située le chemin - après avoir parler à *Tellis*, vous pouvez tenir informé *Nicostratus*

la Forêt de Laconie

"l'homme encerclé" - éliminez les Satyres qui attaquent *Lycus*

cairn d'expérience -> **fontaine de renaissance** -> ...

- **Cimetière abandonné** à l'Ouest

- *Euphadimus* "Médicaments bloqués" - dégagez la route vers **le village de Tégée** -> Nord -> ...

niveau 5

3 décès

les Collines de Laconie

éliminez le Satyre brute épaisse -> rendez compte à *Euphadimus*

Nord -> Ouest -> Sanglier monstrueux -> Nord Ouest -> **cairn d'épines** -> Nord -> **Pont** - **fontaine de renaissance** -> redescendez au Sud via le chemin -> ...

Théagès -> "la dot perdue" -> Nord Est -> **grotte naturelle** -> **cairn d'épines** - éliminez les monstres et récupérez la **dot perdue** -> ramenez la à *Théagès*, il vous donnera **essence de la puissance d'Héraclès**

retournez au **Pont** -> *Parménidès* ... -> traversez -> ...

Sparte

Route Spartiate

Nord Est -> des morts vivants - **cairn de bataille** -> Est -> **cairn de gel**

revenez sur le chemin à l'Ouest -> Nord -> ...

Cantonnement Spartiate

Brasidas -> tuer le Nessus le centaure afin que *Léonidas* accepte de vous parler

fontaine de renaissance - **portail du Cantonnement Spartiate** - *enchanteur*

à l'Est -> *Eutycles* -> "le Vétéran" -> ...

Vallée de Pellana

cairn de maîtrise juste à l'Ouest du **campement des soldats**

tout à l'Est, près d'un **coffre primitif**, *Hippias* le Vétéran -> rendez compte à *Eutycles* (2 000 Po)

Nessus le Centaure est au Nord -> rendez compte à *Brasidas* -> *Léonidas* vous redirige vers *Timon* à **Mégare**
dans le but de parler à l'*Oracle de Delphes*

retournez vers le lieu d'affrontement avec Nessus le Centaure -> chemin vers le Nord -> *Aeacus* -> ...

Montagnes Spartiates

cairn de régénération / **grotte naturelle** -> **cairn de maîtrise**

fontaine de renaissance

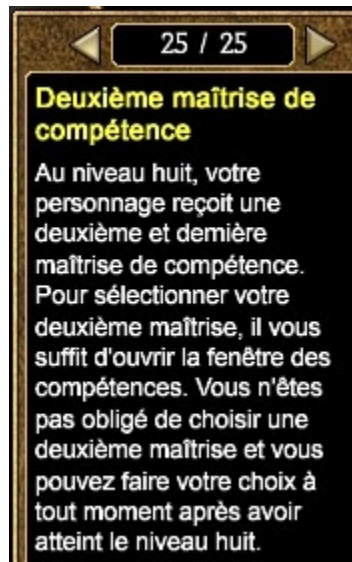
explorez Ouest et Nord puis Est -> ...

Ruines de Mycenes

cairn de gel - Est -> ... -> **Tombeau ancien** -> explorez le -> ...

niveau 8

4 décès



j'attends avant de choisir une seconde maîtrise de compétences ...

ressortez et allez au Nord Ouest -> ...

fontaine de renaissance

Forêt Spartiate

Ouest -> des araignées -> **grotte naturelle** -> ... -> ressortez -> Est puis Nord -> ...

le village de Tégée

Olorus -> "la source empoisonnée" -> Ouest -> **la Forêt de Tégée** -> au Sud, **la source de Tégée** -> Ouest -> *Pégaea*, une nymphe aquatique localise le problème -> Ouest -> **Tanière fétide** -> **cairn d'épines** - éliminez toutes les araignées -> revenez vers *Pégaea* (+ 75 PS) -> retournez au **village de Tégée**

Est -> nettoyez le **cimetière de Tégée** -> retournez au **village de Tégée** -> Nord -> ...

Arcadie

cairn de maîtrise - des ruines à l'Est ... en remontant le long de l'eau -> **tombeau ancien** -> ...

revenez vers l'Ouest et remontez au Nord -> ... -> chemin vers l'Ouest -> **cairn de bataille** -> Nord -> ...

Megare

Pic de Megare

fontaine de renaissance

campement d'humanoïdes bleus - **cairn de guérison**

Côte de Megare

progressiez ... -> une **grotte naturelle** -> **cairn de gel** - -> ressortez -> Ouest ->

Ville de Megare

1ère fontaine de renaissance - portail de **Megare**

forgeron - arcaniste - enchanteur - caravanier

Timon -> "une offrande digne de ce nom" -> pour avoir une entrevue avec l'Oracle de **Delphes**, il vous faudra trouver une **branche d'olivier sacrée** dans l'**Oliveraie** près du **Village d'Ambrossos** (ok en plusieurs étapes)



il vous donne un second **sac à dos**

Nireus -> "l'attaque des squelettes" -> **Autolycus** vous rencarde et mentionne une ancienne cité, **Eleusis** <- **Meikiades** vous parle des 3 princes condamnés à y errer

D'après la légende, chaque prince maîtrisait un art de la guerre. Polypas portait l'épée et le bouclier, Ménon décochait des flèches mortelles à ses ennemis et Aristée maîtrisait la glace et la foudre avec un bâton.

ils sont frères ...

Antor -> "le naufrage" - il a eut lieu sur la **Côte d'Halcyon** ... voir + bas

2nde fontaine de renaissance

Périphérie de Megare

cairn de bataille - *caravanier*

Forêt de Kerata

cairn d'expérience

Est -> **Derdas** -tente de réparer le **pont effondré** qui mène à la route vers **Athènes** -> Nord -> la **vieille cité d'Eleusis** -> **ruines anciennes** -> dézinguez à distance les **pièges en forme de tour** - éliminez les trois princes morts vivants - **main de Lycurge** à l'Est **impossible à ramasser ?** -> rendez compte au 3 *tiers concernés* dans la **Ville de Megare**

Nord -> **pont** -> ...

Côte d'Halcyon

Plus gros monstre tué
Polyphème ~ Cyclope

affrontez le -> -> **repaire des cyclopes** -> ...

Ouest -> Nord -> Sud de **la plage** pour récupérez le matériel du naufrage <- **quête terminée**

Nord -> ... -> **grotte naturelle** -> **cairn de bataille** -> ...

Ouest -> **cairn de maîtrise** -> fin de **la plage** -> revenez vers le Nord Ouest -> **fontaine de renaissance**

Béotie

... -> pont au Nord

niveau 12
7 décès

Delphes

Champs d'Ambrossos

... -> Nord Est près du **pont en bois** -> **Chiron** -> "le bon Centaure" - récupérez son **arc magique** volé par Ino, une menade ... -> traversez ce **pont en bois** -> **Bosquet de Chiron** -> **grotte naturelle** -> éliminez Ino et ses congénères - ramassez l'**arc de Chiron** et ramenez lui (+ 2 PA)

Nord -> **pont de pierres** vers ...

Village d'Ambrossos

fontaine de renaissance - *Elacatas* localise l'Oliveraie ... - *marchand*

Admetus -> "le maître forgeron" - trouvez le ! ok cf. **Vallée de Delphes**

Asimides -> "Biens abandonnés" - servez vous si vous tombez dessus ... ok cf. **Col d'Hélicos**

Ouest -> ...

Vallée d'Hélicos

... -> Nord -> **pont en bois** -> ...

Col d'Hélicos

fontaine de renaissance - *Eurhythmus* -> suite "une offrande digne de ce nom" - l'**Oliveraie** est la proie des flammes ... - **cairn de guérison** - allez y (**Nord Est**) -> explorez cette "plantation brûlantes" pleine d'araignées et récupérez la **branche d'olivier sacré**

repartez par l'Ouest -> les biens abandonnés sont dans les **coffres** au Sud Ouest <- **quête terminée**

Est -> ... -> vous passez sous le **pont en bois** -> **cairn d'épines** - **fontaine de renaissance**

Marais Phocéens

secteur Ouest -> Nord -> **grotte naturelle** -> ...

Plus gros monstre tué
Mâchoires des ténèbres
là, il faut savoir courir ...

secteur Est -> **cairn de bataille** -> Nord -> ...

Vallée de Delphes

Est -> dépassez le **pont en bois** -> Nord -> le maître forgeron *Termerus* (**quête terminée**)

Sud -> traversez -> ...

Chutes de Crisaeos

explorez le Sud Ouest -> ... -> Est - **fontaine de renaissance** -> Nord -> vous passez devant la **chute d'eau** -> **Vallée de Delphes** -> **portail mystérieux** -> **la Fissure du Chaos** -> **portail mystérieux** - **fontaine de renaissance** -- 3 **serrures** -> ressortez et revenez de l'autre côté de la **chute d'eau** -> ...

Sud -> **grotte naturelle** -> ... -> ressortez -> Est -> ... -> Nord -> ... -> repartez plein Sud -> ...

Montagnes de Delphes

cairn de guérison -> progressez en explorant -> ...

Ville de Delphes

elle est envahie, en partie, par des ménades ...

Iodame -> "la veuve éplorée" - tuez l'assassin de son mari, afin que ce dernier puisse atteindre le Styx - il se cache dans une grotte près du **mont Parnasse** (ok cf. **cavernes du mont Parnasse**)

fontaine de renaissance - *forgeron* - *caravanier* - *mystique* - *arcaniste* - *enchanteur* - **portail de Delphes**

Astioche -> fin de "une offrande digne de ce nom" (+ **5% de résistance au poison**) -entrez dans **le Temple d'Apollon** - parlez à l'*Oracle*

Les Anciens
Émergent et fuient
Au milieu du chaos.
Une confrérie maléfique
Dans chaque contrée
Se délecte de la destruction.

Ce qui semble informe
Indéfini et sans visage
Leur Élu le libère.
Pour asservir
Le bien et le mal
Leur peine grandissant ainsi.

Qui est assez puissant
Pour contrôler ceux
Que même les Dieux ne peuvent ?
Et pourtant, un héros
Choisis la voie
De l'anéantissement du mal.

Trois lueurs d'espoir
Pour t'aider
Une au sud, dans le désert.
Une à l'est
Affronte les bêtes
Et contre leurs plans.

La dernière lueur
Celle du combat
Te verra affronter ta peur.
Une porte s'ouvre
Tu voyages loin
Et pourtant si près.

elle vous redirige vers les **cavernes du mont Parnasse**

Sud Est -> ...

le mont Parnasse

Pied du Mont Parnasse

progressiez -> ...

Cavernes du Mont Parnasse

fontaine de renaissance - fouillez partout -> ... -> **cairn d'épines** -> ...



ici, se trouve Cepharis le maître du feu -> vous prendrez des nouvelles auprès de *Iodame* dans **Delphes** <-

quête terminée

... -> cairn de bataille -> ... -> une sortie vers ...

bien que les ayant parcouru deux fois, je n'ai pas trouvé de réponses dans les **Cavernes du Mont Parnasse** (cf. quête principale)

Arrière-pays du mont Parnasse #1

fontaine de renaissance - cairn d'épines

au Sud, la **Forêt de Céphée**

une petite torche impossible a ramasser ? - grotte naturelle à l'Est -> cairn d'expérience - ... -> ressortez -> Nord
Est -> ...

niveau 15

10 décès

Arrière-pays du mont Parnasse #2

arche de deux blocs de pierre - fontaine de renaissance - portail du **mont Parnasse** - marchand

arche d'un bloc de pierre à l'Est -> ...

Cantonnement inférieur

fontaine de renaissance -> ...

Nord -> cairn d'expérience - grotte naturelle -> ... -> ressortez -> Sud -> cairn d'expérience

Est -> des ruines -> ...

Cantonnement supérieur

Hylas (quête principale -> terrasser les gorgones)

fontaine de renaissance - cairn d'expérience

tout à l'Est -> ...

Grottes Pythiennes

1ères portes double lourdes -> affrontez les trois reines gorgones sachant que vous ne pouvez plus ressortir tant qu'elles ne sont pas mortes

Feyan -> ...

La bataille d'Athènes

Un sorcier maléfique appelé le Telkine conduit une armée de monstres sur Athènes. Vous ignorez son but, mais une chose est sûre : Athènes va avoir besoin de toute l'aide possible.

☐ - Allez à Athènes

elle vous ouvre les 2ndes portes double lourdes -> ... -> fontaine de renaissance - la sortie est au Sud -> ...

Athènes

Passage Athénien

fontaine de renaissance - marchand

vous êtes de l'autre coté du pont effondré de la Forêt de Kerata - Derdas est en face

cairn d'expérience - tombeau ancien

j'ai acheté 100 000 Po la capacité de stockage supérieure auprès du caravanier de Delphes ...

fontaine de renaissance - pont en bois -> ...

Vallée de Képhisos

cairn de régénération - marchand

ruines -> Pasanias - "Piégé dans les ruines" - ok de suite / Isarchus - "des spartiates perdus" ok voir ci dessous

pont en bois -> ...

Campement de monstres

à l'Est, les marais Athénien -> Eryx est au Nord Est -> rendez compte à Isarchus dans la Vallée de Képhisos

à l'Ouest, Morgue Athénienne -> tout au Nord -> cairn de bataille - tombeau ancien -> cairn de gel

au Nord -> fontaine de renaissance

Nord Est -> ...

Champ de bataille Athénien

Nord -> cairn de gel -> ... -> cairn d'expérience au Centre -> ... -> à l'Est -> fontaine de renaissance - Léonidas ... il vous ouvre les portes d'...

Cité d'Athènes

portail d'Athènes

mystique - forgeron - arcaniste - enchanteur - caravanier

Cyrus -> quête principale -> Nord Est -> l'Acropole -> le Parthénon -> ...

Catacombes d'Athènes

niveau 1 -> fontaine de renaissance - des pièges / niveau 2 -> cairn d'épines / niveau 3 -> fontaine de renaissance - des pièges / niveau 4 / niveau 5 -> porte en pierre décorée - sachant que cette dernière se refermera derrière vous, affrontez ...

Plus gros monstre tué
Alastor ~ Fléau d'Achéron

Phèdre ...

Sous le labyrinthe
L'Ordre de Prométhée affirme que le Telkine se dirige vers l'île de Crète. Là, sous le palais de Knossos, se trouve un objet ancien qui relie la terre au monde des dieux. Si cet objet disparaît, les dieux n'auront plus aucun moyen de savoir ce qui se passe au pied de l'Olympe. Vous devez arrêter le Telkine avant qu'il s'en empare.
☐ - Retrouvez l'agent prométhéen sur les quais d'Athènes
☐ - Localisez et protégez l'objet à Knossos

Nord Est -> ...

Quais d'Athènes

fontaine de renaissance - Feiyan -> ... -> Isarchidas -> ...

Knossos en Crète

Plage de Knossos

...

Village d'Héraklion

forgeron - arcaniste - enchanteur - caravanier - portail de Knossos - fontaine de renaissance

Hippocoon -> "Xanthippos le guérisseur" n'est pas revenu des collines (ok cf. Crête du triton)

Diotimus -> "le spectre du tyran" (ok cf. Crête du triton)

Est -> ...

Montagnes d'Héraklion

marchand -> **cairn de gel** -> **pont de deux bloc de pierre** -> ...

Omphalion

fontaine de renaissance

niveau 18

12 décès

Nord -> **cairn d'expérience** -> **pont de deux bloc de pierre** -> ...

Crête du triton

Sud Est -> *Xanthippus le guérisseur* -> il a été dans l'obligation d'abandonner son bâton de guérison dans la ... **grotte naturelle** -> **cairn de bataille** au Centre - le **sceptre de Xanthippus** est dans un des **coffres** - ramenez lui <- **quête terminée**

Nord -> **cairn de régénération** -> Nord -> **tombeau ancien** -> **cairn d'expérience** - le spectre du tyran est là au Nord ... dézinguez le <- **quête terminée**

ressortez -> redescendez un petit peu au Sud -> Ouest -> **pont de deux bloc de pierre** ->

Falaises de Kairatos

fontaine de renaissance -> ... -> Nord Ouest -> **pont de deux bloc de pierre** -> **fontaine de renaissance** - *marchand* -> ...

Palais de Knossos

progressiez -> ... -> Nord Est -> ... -> **Cour du roi Minos** -> ...

Labyrinthe minoen

Est -> escalier descendant -> **fontaine de renaissance**

Nord -> secteur avec des **pièges** -> **cairn de bataille** -> **fontaine de renaissance** -> Est -> secteur avec des **pièges** - **cairn de bataille** -> Sud -> Ouest -> secteur avec des **pièges** -> Sud -> Ouest -> **fontaine de renaissance** -> Ouest -> Sud -> secteur avec des **pièges** - **cairn de bataille** -> Est -> Nord -> Est -> Sud -> Ouest -> **cairn de gel** -> revenez puis Ouest -> **fontaine de renaissance** -> Sud -> secteur avec des **pièges** -> continuez vers l'Est -> **fontaine de renaissance**



vous êtes là ...

Est -> **cairn d'épines** -> Nord -> grande salle avec des **pièges** -> Nord -> une ...



porte en pierre décorée

entrez -> **sachant que cette dernière se refermera derrière vous**, affrontez un seigneur minautore - 4 **pièges** -> ...

Salle de passage

affrontez le Telkine - tuez d'abord les "statues golémisées"

Plus gros monstre tué
Mégalésios ~ Telkine

Cyrus -> vous êtes arrivés trop tard, le lien avec les dieux est rompu -> il vous redirige vers *Imhotep* en **Egypte** - la Grèce et Sparte se sont alliées mais cela ne suffira pas ... - vous recevez un troisième **sac à dos**

Embarcadère de Knossos

fontaine de renaissance - *Apollodorus* -> ...

Acte 2 - l'Egypte

Rhakotis

Cité de Rhakotis

Imhotep -> quête principale : rechercher le **parchemin d'invocation** puis le retrouver au **Temple de Ptah** près **du Village de Saïs** ...

caravanier - *arcaniste* - *forgeron* - *enchanteur* - *mystique* - **portail de Rhakotis**

fontaine de renaissance - *Anherru* -> "l'Héritage familial" - il a perdu son épée dans les ... (ok voir ci dessous)

Bas quartiers de Rhakotis

Est -> **fontaine de renaissance** - **cairn de régénération** -> Ouest -> ...

dans une des ruelles en direction du Nord, vous trouverez l'**épée d'Anherru** -> rapportez lui, il vous donnera **essence de la trahison de Seth** -> revenez au même endroit -> des **cavernes** -au Nord -> **cairn de maîtrise**
- ... -> Nord Ouest -> **promontoire d'observation**

retournez dans les **Bas quartiers de Rhakotis** -> Ouest -> Nord Ouest -> ...

Bibliothèque des Rhakotis

Neb-ka-n-ra, le directeur ... -> descendez aux ...

Archives de la Bibliothèque

fontaine de renaissance



descendez encore -> ...

Coffre de la Bibliothèque

porte mystérieuse -> ... -> porte mystérieuse -> prenez le parchemin d'invocation -> porte "Unknow" -> ...

Bassin de Hathor

fontaine de renaissance

Nord Est - Nord -> cairn de bataille -> cavernes -> cairn d'expérience - sortie vers un promontoire au Nord Est
-> ... -> revenez à la 1ère entrée -> Nord Ouest ->

le Nil inférieur

Canyon de Houadjet

Seba -> "le monstre de légende" ...

cairn de régénération -> cairn de gel -> Nord Est -> grotte -> tuez le Scorpos ... ->

Quête secondaire mise à jour : Le
monstre de légende
Récompense : 2 points de compétence
Récompense : 7500 points d'expérience
vous obtenez 2 Points de Compétence

ressortez -> redescendez puis Nord Ouest au niveau de l'arche de pierre -> ...

Zone inondable du Nil

fontaine de renaissance

cairn de maîtrise à l'Ouest -> **cairn de bataille** -> retour vers l'Est -> **cairn d'expérience** -> Nord Est -> **cairn de bataille** -> **cavernes** -> ... -> ressortez -> faites le tour pour repartir par le Nord -> **cairn de maîtrise** -> ...

Village de Saïs

cairn de gel -> ...

Anpu -> "la détresse des paysans du Nil" -> allez juste à l'Ouest puis au Sud dans la Zone inondable du Nil -> liquidez les reptiliens ainsi que ceux au Nord Ouest -> au Nord, rendez compte à *Makar* <- **quête terminée**

fontaine de renaissance - marchand - **portail du Nil inférieur**

niveau 21

13 décès

Temple de Ptah

il a été dévasté par un Telkine ... *Thuti* vous informe qu'*Imhotep* vous attend désormais à **Memphis**

Nil inférieur

Est -> **Ruines de l'ancien empire** -> ... -> descendez dans le **tombeau** -> des **pièges** ... -> ressortez -> ...

Sud Ouest -> *caravanier* -> Ouest -> **Ruines de l'ancien empire** -> déginguez les 3 **obélisques maléfiques** ... -> descendez dans le **tombeau** -> des **pièges** ... -> ressortez -> reste un petit secteur à Est puis au Nord -> ... -> retournez vers le **Nil**, soit à l'Ouest -> ...

remontez vers le Nord -> ... -> **cairn de bataille** - faites en sorte de sauver *Inen* -> "un prométhéen assailli" - elle vous offre ...



ce magnifique bouclier : l'Emblème des vigilants du set d'armure Agent de l'Ordre Secret

Nord Ouest -> fontaine de renaissance -> ...

Périphérie de Memphis

Est -> tombeau -> des pièges ... cairn de bataille - obélisque des spectres funestes -> ... -> ressortez et faites le ménage -> Nord Est -> ...

Quartier des mendiants

Merab -> "Aider les indigents" -> nettoyez leur lieu de résidence ... - cairn de gel -> il vous récompensera avec une bague de don (+ 37 capacités offensives) -> vous pouvez entrer dans ...

la Ville de Memphis

caravanier - fontaine de renaissance

Grande place de Memphis

forgeron - enchanteur - arcaniste - portail de Memphis

Imhotep -> il vous demande de récupérer deux objets mentionnés sur le parchemin d'invocation : la main d'équilibre à Gizeh (ok cf. le Plateau de Gizeh -le grand Sphinx) et l'Oeil du chaos près de l'Oasis de Fayoum (ok cf. le Désert de Fayoum #2 - le Temple d'Atum) - il vous remet une bague de virilité (+ 18 en Force)

Zazamankh -> "la requête du Grand-Prêtre" - trouver et lui ramener le sceptre de Khéops qui se trouve dans la Pyramide de Gizeh (ok cf. le Plateau de Gizeh - la Pyramide de Khéops - le tombeau de Khéops)

Tahari -> "le frère disparu" - il serait vers Gizeh (ok cf. le Plateau de Gizeh - tombeau familial)

Nord Est -> je choisi d'aller d'abord à l'Oasis de Fayoun -> portes du palmier -> ...

Quartier des artisans

fontaine de renaissance

le Désert

Est -> tombeau ancien -> des pièges ... / Ouest -> cairn d'épines / Nord -> fontaine de renaissance

Plateau de Sobek

cairn de gel

Fayoum

Canyon d'Isis

cairn de maîtrise / Est -> grotte naturelle

le Désert de Fayoum #1

cairn de régénération

Nord -> tombeau -> cairn de gel - Obélisques maléfiques <- "trésor caché" / Sud Est -> Qenna ... le Telkine est passé par là / Sud Est -> ...

Oasis de Fayoum

Portail de Fayoum - fontaine de renaissance - marchand

Pa-Neb -> "Attaques de caravanes" -> liquidez Iznu et sa bande de pillards (ok c'est dans le Désert de Fayoum ...)

Asri -> "trésor caché" - correspond aux coffres du tombeau au Nord ...

Menemnakht -> fait référence à "Attaques de caravanes" ...

Sennemut mentionne un autre temple dans les falaises -> sans doute le Temple d'Atum

le Désert de Fayoum #2

Est -> grotte ensablée -> plusieurs secteurs ...

niveau 24

13 décès

Nord Est -> le Temple d'Atum -> affrontez Nehekbau, le roi Scorpos -> prenez l'Oeil du chaos <- montrez le à Imhotep sur la Grande place de Memphis

Sud de l'Oasis de Fayoum -> ...

Passage de Fayoum

fontaine de renaissance

Gizeh

Plateau de Gizeh

Nord Ouest -> portail de Gizeh - caravanier - cairn d'épines

Ouest -> cairn de gel - fontaine de renaissance - vers Gizeh extérieur (+ tard) - le grand Sphinx (+ tard)

Sud Ouest -> **cairn d'épines**

Sud - Sud Est -> **cairn d'expérience** - **marchand** - **cairn de bataille**

Est -> **cairn de maîtrise** - **tombeau familial** -> entrez -> Nord Est -> **Unas**, le frère disparu, vous met en garde
-> **porte massive en pierre** -> combattez ...



le gardien ancestral qui s'est rebellé contre **Unas**

le **grand Sphinx (Ouest)** -> entrez -> **fontaine de renaissance** -> depuis le Sud vers l'Est dans le sens des aiguilles d'une montre -> **cairn d'expérience** -> **obélisque maléfique** - des **pièges** ... -> **fontaine de renaissance** -> **obélisque maléfique** -> **obélisque maléfique** -> vous descendez une large rampe -> **1ère porte massive en pierre** -> chaque **canope de daumutef** libère un garde honoraire du Pharaon <- **il y en a quatre** -> ... -> la **2nde porte massive en pierre** s'ouvre automatiquement -> prenez la **main d'équilibre**

Centre Est -> devant la **Pyramide de Khéops - Tekenu** -> "la malédiction de Khéops" - les monstres ne doivent pas y ouvrir le **sarcophage du Pharaon** -> entrez dans le **Tombeau de Khéops** -> montez la large pente -> **couloir** -> Nord -> **grande porte décorée** -> ... -> **2 obélisques maléfiques** -> retour au **couloir** -> Sud -> **grande porte décorée** -> ... -> **porte massive en pierre** -> **obélisque maléfique** -> **porte massive en pierre** -> **obélisque maléfique** - prenez le **sceptre de Khéops** dans le **sarcophage de Khéops** -> retour au **couloir** -> Centre -> **grande porte décorée** -> tuez Sadiki et ses sbires (**quête terminée**) -> **sarcophage du Pharaon** <- je n'y touche pas -> ressortez et quittez ce secteur par l'Ouest

Gizeh extérieur

rappel -> **fontaine de renaissance**

Ouest -> **cairn de maîtrise** - **cairn d'expérience** -> **fontaine de renaissance** -> **porte du Sphinx** -> ...

allez jusqu'à la **Grande place de Memphis** -> ...

Tahari, pour avoir retrouver son frère **Unas**, vous récompense d'une **bague maudite** <- **quête terminée**

donnez le **sceptre de Khéops** à *Zazamankh*, il vous remettra une **essence de la gloire d'Amon-Râ** <- quête terminée

remettez la **main d'équilibre** et l'**Oeil du chaos** à *Imhotep*

Ah, l'Oeil du Chaos et la Main d'Équilibre. Ensemble, ils forment le Sceptre d'Éternité, un artefact d'une grande puissance. À présent, hâtons-nous et procédons à la cérémonie.

il vous offre une **essence de la colère d'Anubis** - vous gagnez **2 PA**

Pourquoi... C'est impossible ! Comment avons-nous pu échouer ? Toutes nos tentatives ont donc été vaines ! Il est maintenant clair pour moi que les dieux ne peuvent pas nous aider. Nous sommes donc vraiment seuls.

la cérémonie échoue ...

Tu dois te rendre dans le Tombeau de Ramsès, le dernier site, qui se trouve dans la Vallée des Rois. Remonte le Nil jusqu'à Thèbes et, de là, part pour la Vallée et le Tombeau. Cherche des traces du passage du Telkine. Quel que soit l'objet de sa quête, il ne doit pas tomber entre ses mains. Quand tu auras rempli ta mission, retrouve-moi à Thèbes.

Puisque nous ne pouvons plus compter sur les dieux pour sauver l'humanité, nous devons nous en remettre à nos héros. Maintenant, va !

il ouvre la **porte de Thèbes** -> allez y -> ...

Dahshur

fontaine de renaissance

Thèbes #1

le Nil supérieur

cairn de gel - **cairn d'épines** devant un passage menant à une **petite grotte naturelle** / Nord Ouest -> ...

Périphérie de Thèbes

fontaine de renaissance - **cairn de régénération** / **tombeau ancien** -> **cairn de bataille** ->

carrière -> **cairn de gel** / **cairn d'épines** / **tombeau mystérieux** -> **cairn de gel** - 2 obélisques maléfiques / **cairn d'expérience**

lourde porte en bois -> ...

Temple de Seti

fontaine de renaissance

enchanteur - caravanier - arcaniste - forgeron - mystique

Amen-nahte -> "le prêtre transformé" serait dans **la Vallée des Rois** ... (ok il l'est bien avant, voir ci dessous)

portail de Thèbes - **porte d'Atchsepsout** fermée - Est -> ...

Col de montagne

fontaine de renaissance

Est -> **crête de Meretzeger** -> **cairn de maîtrise** -> **tombeau ancien** -> des **pièges** ... affrontez Neb-kemi, le prêtre corrompu -> rapportez votre exploit à **Amen-nahte** au **Temple de Seti**, il vous offrira un **bâton osseux du pyromancien d'essence** <- **quête terminée**

revenez dans le **Col de la montagne** -> Nord Est -> **cairn de maîtrise** -> **fontaine de renaissance** -> ...

la Vallée des Rois

Endroit de vérité

cairn d'expérience

la Vallée des Rois

cairn de guérison - **marchand** - **portail de la Vallée des Rois** - **fontaine de renaissance**

Est -> **cairn de régénération** - **tombeau d'Amenhotep 1er** -> **cairn de gel** - des **pièges** ...

Sud Ouest -> **tombeau de Thoumès** -> **porte en pierre** -> des **pièges** ... -> ... -> ressortez -> **tombeau d'Amenhotep II** -> **cairn de gel** - des **pièges** ...

Nord Est -> **cairn d'expérience** -> **tombeau d'Amemnès** -> **cairn d'expérience** - une **lettre à maman** (inutile de la garder, c'est juste un peu d'humour dans ce monde de brutes ...) - 2 obélisques maléfiques -> ressortez et remontez vers le Nord Est -> **tombeau de Merenptah** -> **cairn de bataille** - 4 obélisques maléfiques

Nord -> **tombeau de Ramsès** -> des **pièges** ... - 3 obélisques maléfiques - **cairn de maîtrise** -> ...

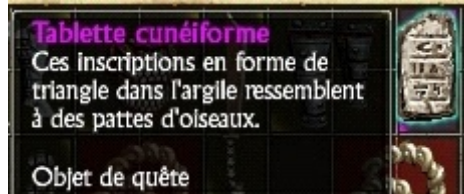
niveau 27

13 décès

porte en pierre décorée -> mettez un raclée au Telkine - il est + facile a tuer que le 1er -> ...

Plus gros monstre tué
Aktaios ~ Telkine

ramassez ...

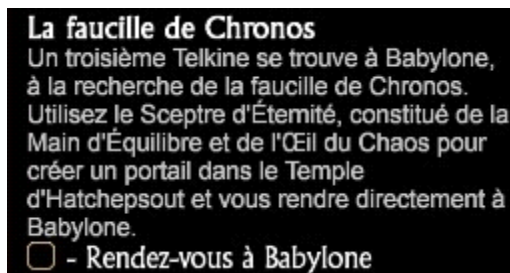


la **tablette cunéiforme**

Ouest -> **tombeau de Thuyu** -> ... -> **cairn d'épines** -> vous remontez à l'Ouest vers le Sud -> **tombeau de Séthi 1er** -> des **pièges** ... -> vous ressortez à l'air libre -> **cairn de maîtrise**

Thèbes #2

rendez compte à *Imhotep* au **Temple de Seti**



il vous remet le **sceptre d'éternité** - vous gagnez **2 PC** - il ouvre la porte donnant accès au ...

Sentier d'Atchpsout

fontaine de renaissance -> **cairn de bataille**

Temple d'Atchpsout

cairn de maîtrise -> 4 **obélisques maléfiques** -> 2 **obélisques maléfiques** -> entrez -> ...

fontaine de renaissance -> **porte massive en pierre** -> **cairn de gel** -> **porte massive en pierre** -> 3 **obélisques maléfiques** - 2 **pièges** -> ...

Salle de Prométhée

2 **pièges** -> **cairn de gel** -> **obélisque maléfique** au Nord - **obélisque maléfique** au Sud -> Est -> ... -> **piège** au Nord - **piège** au Sud -> Est -> **piège** -> ... -> **porte massive en pierre** -> **porte massive en pierre** -> affrontez un seigneur spectre des sables -> ... -> insérez le **sceptre d'éternité** dans l'**autel d'éternité** -> le **portail** est activé, empruntez le !

Acte 3 - l'Orient

Babylone

les Jardins suspendus

marchand - portail des jardins suspendus - fontaine de renaissance

Zakir vous indique que la *faucille de Chronos* est dans la salle scellée du **Temple de Marduk**

cairn de bataille -> cairn de gel -> ... -> montez -> dans le sens des aiguilles d'une montre -> cairn de maîtrise -> ... -> fontaine de renaissance -> ... -> cairn de guérison -> ... -> montez -> fontaine de renaissance -> ... -> montez -> passez le 1er escalier - montez par le second -> ... -> le **Temple de Marduk** -> entrez à l'intérieur ->

le Temple de Marduk - 1er niveau

fontaine de renaissance -> cairn de maîtrise -> ...

le Temple de Marduk - 2nd niveau

fontaine de renaissance -> Nord Est -> ... -> revenez vers l'Ouest -> ... -> direction le Sud -> ... -> 1 piège au Centre -> revenez et allez au vers le Sud Ouest -> 1 piège -> ... -> continuez -> escalier descendant (+ tard) -> cairn d'expérience à l'Est -> ... -> revenez et descendez l'escalier -> ...

le Temple de Marduk - 3ème niveau

fontaine de renaissance - cairn de gel à l'Est -> cairn d'épines au Centre -> 1 piège -> ... -> 4 pièges au Nord Est -> ...

le Temple de Marduk - 4ème niveau

une grille qui se ferme derrière vous - 4 pièges - affrontez la chimère à distance -> ... -> positionnez vous sur le cercle doré pour ouvrir le passage secret -> allez y -> ...

Feyan, déjà rencontré dans les **Grottes Pythiennes [mont Parnasse en Grèce]** est tombé du 1er coup face au *Telkine* - ce dernier est parti vers l'Est avec la *faucille de Chronos* - *Feyan* vous offre un 3ème sac à dos et une essence de la médecine obscure de *Shen nong*

Périphérie de Babylone

Périphérie de Babylone

fontaine de renaissance - portail de la **périphérie de Babylone** - forgeron - arcaniste

Appa -> / *Immeru* -> "les graines de la destruction" - débarrassez sa ferme, juste à l'Est - Sud Est, des monstres - **cairn de bataille** <- ok de suite

Sud Est -> ...

Montagnes Parthes

... -> **fontaine de renaissance** -> ... -> **pont en bois** -> ... -> **cairn de guérison** -> ... -> **pont en bois** -> ...

Route de la soie Ouest

Route de la soie Ouest

fontaine de renaissance - *Minami & Nur-Sin* -> ... -> **cairn de bataille** au Centre -> ... -> Nord Est -> ...

Forêt Bactriane

caravanier au Nord Ouest -> ... -> **arche d'un bloc de pierre** -> **fontaine de renaissance** -> ... -> **cairn de maîtrise** -> ...

Région d'Amdo

... -> ...

Village de Shangshung

enchanteur - *marchand* - *mystique* - *caravanier* -

portail de la Route de la soie Ouest

Kilu Tem-Ba -> "le mystère de la montagne" - retrouvez son fils (ok en plusieurs étapes)

Pasong Do-Ma -> "un yéti gigantesque" vivrait dans des cavernes glacées à l'Est ... (ok cf. **grottes de glace de Tsongmo**)

Est -> **fontaine de renaissance** - **pont de pierres** -> ...

Col de Natu La

... -> **cairn d'épines** -> **pont de pierres** -> ... -> **grotte naturelle** -> **cairn de bataille** - ... -> ressortez -> ... -> passerelle ->

Crête de Natu La

fontaine de renaissance -> ... -> **cairn de régénération** -> ...

Sud Est -> **Gong Li** -> "Caravane en danger" - tuez les monstres alentours - il vous offre une **amulette d'acuité (+ 22 Intelligence)** -> remontez et entrez dans la **petite grotte naturelle** (**attention** -> le "boss djin" fait beaucoup de dégâts) -> ... -> ressortez et filez au Nord Est -> ... **caravanier** -> ... -> **cairn d'expérience** ->

Vallée de Chumbi #1

... -> **fontaine de renaissance** -> ... -> **cairn de bataille** -> allez plein Nord -> ...

Ang Tshe-ring -> complément d'information pour "le mystère de la montagne" - vérifiez que les trois **armes sacrées** sont toujours à leur place

marchand

Tshe-ring Dol-Ma localise le yéti gigantesque encore plus à l'Est ...

Nord Est -> **passerelle en bois** -> nettoyez la **grotte funéraire** au Nord -> ... -> pointez le nez au Sud -> ... -> retraversez et informez **Ang Tshe-ring** que les trois **armes sacrées** ont été volées -> Sud -> ...

empruntez le **pont en bois** ->

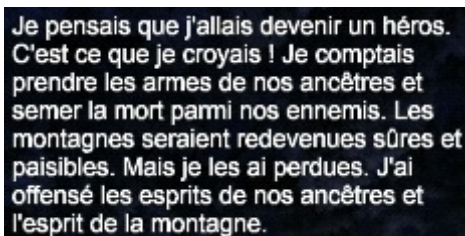
Route de la soie Est

Vallée de Chumbi #2

cairn d'épines -> ... -> Sud -> ... -> Nord Est -> ...

Pic de Tsongmo

.... -> **cairn de bataille** - **Da-wa Phu-ti** -> suite de "le mystère de la montagne" -> ...



Je pensais que j'allais devenir un héros.
C'est ce que je croyais ! Je comptais
prendre les armes de nos ancêtres et
semer la mort parmi nos ennemis. Les
montagnes seraient redevenues sûres et
paisibles. Mais je les ai perdues. J'ai
offensé les esprits de nos ancêtres et
l'esprit de la montagne.

ce sont les néandertaliens qui l'ont volé -> ...

Nord Ouest -> **grotte naturelle** -> ... -> **cairn d'expérience** -> ... -> vous sortez à l'extérieur -> éliminez le patron des lieux -> ... -> annoncez la bonne nouvelle à **Da-wa Phu-ti** -> placez un **portail personnel** et téléportez vous au **Village de Shangshung** via le **portail de la Route de la soie Ouest** -> **Kilu Tem-Ba** (**quête terminée**) -> téléportez vous ici -> Est -> ...

Sang-Gye Dorje -> ... -> entrez dans les ...

grottes de glace de Tsongmo

fontaine de renaissance -> ... -> cairn de bataille -> ... -> Nord Ouest -> ... -> Nord -> ... -> affrontez le yéti gigantesque (quête terminée) -> descendez -> ... -> Est -> cairn de gel -> remontez vers les ...

Montagnes Khantai

... -> portail de la Route de la soie Est - fontaine de renaissance

marchand -> ... -> cairn de gel -> ... -> 1ère petite grotte naturelle -> cairn d'épines -> ... -> ressortez -> 2nde petite grotte naturelle -> ... -> ressortez -> ...

Vallée d'Orkhan

cairn d'épines -> ... -> petite grotte naturelle au Nord Ouest -> ... -> ressortez -> Est -> ...

Mongolie extérieure

fontaine de renaissance -> ...

Plateau de Mongolie

-> fontaine de renaissance -> ... -> un camp d'hommes tigres -> ... -> Sud Ouest -> des pierres dressées avec morts vivants -> ... -> Nord Ouest -> cairn de maîtrise - un camp d'hommes tigres -> ... -> Nord Est -> un camp d'hommes tigres -> ... -> cairn d'épines -> petite grotte naturelle avec 2 pentes -> ... -> ressortez -> Sud -> ...

la Muraille de Chine

Village de Zuanghong

éliminez les intrus - cairn de guérison -> ...

Nord Est -> *Chang Er* -> "l'enfant et le raptor" -> tuez le ... il est juste à côté - elle vous donnera une amulette protectrice de don (+ 17 % de résistance au feu + 50 capacités offensives)

Sud Est -> ... -> *Weng Shong* -> ...

la Muraille de Chine

Zi Chan -> "le Peng géant" -> allez y -> ... -> tuez le -> rende compte à *Zi Chan* -> repartez -> ...

niveau 30

14 décès

fontaine de renaissance -> ... -> *Bai Li xi*, le commandant -> ... il vous donne ...



hache courbe statique de destruction <- quête terminée

Province de Shaanxi

cairn de régénération -> ... -> Sud Ouest -> **attention**, il y a des clients ...



dragoniens ...

Sud Est -> un **campement d'hommes tigres** -> ... -> traversez le **pont de pierres** -> ...

Village de Zhidan

Fan Ye -> le Telkine se dirige vers **Shang'an**

Lu Buwei -> "le riche collectionneur" - récupérer l'**objet convoité** dans une **grotte** du **Bois de Jingyang** (ok voir ci dessous)

Bao Er -> "une ombre dans les bois" - un homme-araignée hanterait les **Bois de Jingyang** (ok voir ci dessous)

arcaniste - forgeron - **portail de la Muraille de Chine** - fontaine de renaissance -> Est -> ...

Bois de Jingyang

empruntez le chemin tortueux -> ...

1er secteur : **cairn d'épines** -> croc de sang, **l'ombre dans les bois**, est là au Sud (**quête terminée**) -> une **grotte naturelle** -> **cairn d'épines** - récupérez la **figurine en jade** dans le **coffre en acajou** -> ramenez la à **Lu Buwei** dans le **Village de Zhidan**, il vous offrira un **sceau du mentor de virilité (+ 25 de Force + 147 d'énergie)** -> Nord Est
-> ...

2nd secteur : explorez le ... -> Nord Est -> ...

3ème secteur : **cairn de maîtrise** - **Yao Li**, près de la **rivière** -> "la leçon du désespoir" - parlez avec lui (**quête terminée**) -> **pont de pierres** au Nord Est -> ...

Chang'an #1

4ème secteur : **fontaine de renaissance** -> ... -> Nord -> une **grotte naturelle** -> récupérez (ou pas) la **figurine en jade** dans le **coffre en acajou** -> ressortez -> **pont de pierres** au Sud Est -> ...

5ème secteur : explorez le ... -> **pont de pierres** au Nord Est -> ...

Champs de Shannxi

fontaine de renaissance -> ... -> **cairn de régénération**

Périphérie de Chang'an

Huan Yue -> une femme vous cherche dans la cité - l'armée en terre cuite y a repris vie et sème la terreur ...

... -> **cairn de bataille** -> ... -> Est -> **cairn d'épines** ->

la Ville de Chang'an #1

portes de Chang'an

Ma Feibai, capitaine des gardes -> "les soldats d'argile de l'empereur" - vous devez entrer dans le mausolée pour mettre un terme au phénomène (**ok cf. le Palais de Chang'an**)

Wai Zhen, garde en chef -> "l'armée en terre cuite déchainée" - éliminer tous les soldats en terre cuite présents dans la cité (**ok juste après**)

... -> **Feyan** vous a devancée, **elle a empruntée la voie maritime** -> l'Empereur jaune sait peut être où le Telkine est allé ...

L'Empereur Huang-ti, l'Empereur Jaune, était un grand héros chinois et un érudit. Après avoir accompli beaucoup d'exploits, il est allé vivre dans son Palais de Jade. D'après nous, ce palais se trouve au sommet du Mont Qiyun, après la Vallée de Jinghe. Là, il médita longtemps sur la vie et

trouva le secret de l'immortalité. Depuis, il passe les jours de sa vie sans fin à contempler l'univers. On dit qu'il en va de même de son savoir que de son palais : seuls ceux qui le méritent peuvent l'atteindre.

... -> fontaine de renaissance - caravanier - enchanteur - forgeron - arcaniste - mystique - portail de Chang'an

farcassez les soldats en terre cuite présents dans la cité (4 secteurs) ... -> Wai Zhen vous donnera une matraque statique de démonologie -> Nord Est -> ...

le Palais de Chang'an

éliminez d'abord et à distance, les soldats en terre cuite -> ...

Plus gros monstre tué
Bandari ~ Sorcier de terre cuite

l'Esprit du grand Empereur vous remercie - vous gagnez 2 PA -> retour dans la Ville de Chang'an -> rendez compte à Ma Feibai, capitaine des gardes - il vous remettra un talisman protecteur (+ 16 % résistance au feu)
<- quête terminée



je fais fabriquer mon 1er artefact par l'enchanteur de la Ville de Chang'an

Est -> Jing Ke -> la porte des anciens est fermée ... trop de monstres de l'autre côté -> ok + tard

Sud Ouest -> la porte de la Vallée de Jinghe est fermée ... -> ok + tard

Sud -> ...

les terres arables de Chang'an #1

fontaine de renaissance -> ... -> Sud Est ->

Forêt de bambous de Quinba #1

.... -> **cairn d'expérience** -> ... -> Ouest -> ...

Rang Ju -> "un général à la retraite" - il a jeté son équipement dans une grotte des environs (**ok voir ci dessous**)

cairn de gel à l'Ouest -> ... -> **la grotte des bois** à l'Est -> ... -> 2 **obélisques maléfiques** -> ...



3 **coffres en acajou** "là" contiennent l'équipement de *Rang Ju* <- **quête terminée**

sortie Nord Est -> vous êtes l'extérieur -> **tombeau de Zhon Kui** -> ... -> revenez dans **la grotte des bois** -> allez au Sud -> ... -> **attention** -> cette sortie mène à l'extérieur sur des dragoniens - vous êtes au Centre de la **Forêt de bambous de Quinba** -> ... -> **cairn d'expérience**

si vous êtes curieux, vous pouvez remonter vers le Nord le long de **la rivière** ... -> Sud -> ...

le Palais de Jade

le Village de Bixan

portail du Palais de Jade

Xiao IYischn -> "le mage ermite" cela fait quelques temps qu'il n'est pas venu ... <- ok cf. **Vallée de la rivière Jinghe #2**

à l'Est -> *marchand* ...

Forêt de bambous de Quinba #2

concerne le Nord Est du **Village de Bixan** -> secteur partiellement inondé

cairn de bataille au Centre - une **grotte naturelle** au Nord -> **morceau de sort au sol impossible** à ramasser ?

revenez au **Village de Bixan** -> Sud Ouest -> **fontaine de renaissance** -> passerelle vers ...

Vallée de la rivière Jinghe #1

Est -> **Liu Xu** -> "Derrière la cascade" - chasser les esprits qui perturbent la grotte où sont enterrés ses ancêtres <- ok voir ci dessous -> ..

Ouest -> Nord Ouest -> **grotte mortuaire** -> massacrez les morts vivants et les lutins ... -> annoncez la bonne nouvelle à **Liu Xu** - il vous donnera un **pendentif annulant (+ 7 % résistance aux éléments)**

Sud -> passerelle vers ...

Vallée de la rivière Jinghe #2

fontaine de renaissance - **cairn de régénération** -> Sud -> ... -> **camp d'hommes tigres** -> ... -> **cairn de gel** -> Sud - Sud Ouest -> la maison de l'ermite a été saccagée - pas de trace de lui <- **quête terminée**

Ouest -> ...

Ascension de Qiyun

... -> **1ère passerelle en bois** -> **fontaine de renaissance** - **Yi Chan** -> "**les trois sœurs**" - elle se dit invulnérable, trouver ses frangines

... -> **2nde passerelle en bois** -> ... -> **3ème passerelle en bois** -> ...

Mont Qiyun

cairn de régénération ... -> **1ère passerelle en bois** -> ... -> **2nde passerelle en bois** -> affrontez ...

Plus gros monstre tué
Yaoguai ~ Ancien taureau démo...

Yaoguai **plutôt à distance et en plusieurs raids**

... -> **3ème passerelle en bambous** -> ...

le Palais de Jade

fontaine de renaissance - l'*Empereur jaune* vous parle de la façon dont les dieux ont dupés Typhon - il le localise -> ...

Typhon est emprisonné sous le Mont Wusao, près de Chang'an. Si vous vous dépêchez, vous pouvez peut-être empêcher le Telkine de libérer son maître. Prenez le passage sous ma chambre. Les défis qui vous attendent surpassent tout ce qu'aucun mortel a jamais affronté. Le futur de l'humanité repose sur vos épaules.

et vous remet un **sceau du maître des bêtes de proue**

Nord Est -> ... -> 2 **pièges** -> **grotte naturelle** -> ... -> **cairn de bataille** -> ... -> **cairn de gel** -> ...

Marécages de Jinghe

... -> **fontaine de renaissance** -> ...

Nord Ouest -> **grotte naturelle** -> ... -> **obélisque maléfique** -> ... -> ressortez -> **camp d'hommes tigres** au Sud Est -> ... -> Centre -> **cairn de maîtrise** -> Est -> ... -> **camp d'hommes tigres** -> ... -> *Rhu Zao*, ma seconde sœur - elle vous raconte comment elle s'est mise dans le pétrin ... -> retournez vers le Centre puis montez direction Nord -> *Li Yua*, la troisième sœur, salue le sauvetage d'*Rhu Zao* en vous offrant un **talisman drainant** (30 d'absorption d'énergie sur 3 secondes) -> ... -> Nord Est -> **pont en pierres** -> ...

Chang'an #2

les terres arables de Chang'an #2

... -> Nord Est -> **fontaine de renaissance** -> ...

Ville de Chang'an #2

cairn de bataille - vous êtes au Sud Ouest, la **porte de la Vallée de Jinghe** s'ouvre ... -> parlez à *Feyan* -> ...

je ne t'ai pas bien traité à notre première rencontre, alors que tu m'avais délivrée de la pétrification. Je suis désolée. Après tout ce que tu as fait, je suis fière de te connaître. Fais en sorte que nos frères ne soient pas morts pour rien. Je place tout mon espoir et celui de l'humanité tout entière en toi...

à l'Est, -> *Jing Ke* déverrouille la **porte des anciens** -> allez y -> ... -> **cairn de gel** -> ...

Mont Wusao

la Forêt des anciens

1er secteur : **fontaine de renaissance** - Nord Ouest -> ... -> Sud -> ... -> Est -> ... -> Nord -> une **grotte naturelle** -> entrez -> **cairn de gel** -> ... -> ressortez -> Nord Est -> ... -> traversez en passant sur l'**arbre couché** -> ...

2nd secteur : fontaine de renaissance -> explorez -> ... -> Nord -> ...

les Landes de Wusao

cairn de guérison -> ... -> Est -> portail de Wusao -> ... -> Nord -> cairn de régénération -> ...

les Grottes de Wusao

fontaine de renaissance -> ... -> cairn de bataille -> ... -> obélisque maléfique -> ... -> immense arche -> ...

niveau 33

17 décès

Salles d'obsidienne

... -> cairn d'épines -> avancez avec prudence -> ... -> Sud Est -> ... -> fontaine de renaissance -> ... -> cairn de bataille -> ... -> Nord Est -> ...

Prison de Typhon

affrontez le Telkine à distance, ça passe les doigts dans le nez -> ...

Plus gros monstre tué
Orménos ~ Telkine

vous arrivez un poil trop tard -> ...

L'Olympe
Typhon se dirige vers l'Olympe. Il veut se venger des dieux qui l'ont lâchement emprisonné sous le mont Wusao pendant des milliers d'années. Il faut l'arrêter.
☐ - Suivez Typhon dans le portail

ramassez troisième clef du chaos puis empruntez le portail de Typhon

Acte 4 - les Enfers

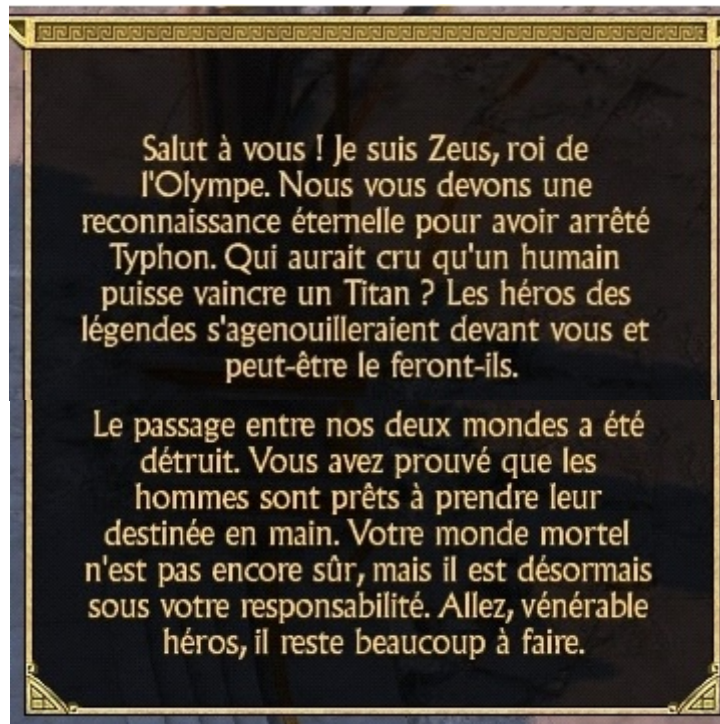
L'Olympe - le jardin des dieux

Olympe inférieur

portail de l'Olympe -> ... -> fontaine de renaissance -> ...

Sommet de l'Olympe

enlevez temporairement la mini carte et dégommez Typhon le à distance en plusieurs raids - 6 cairns



ramassez la première clef du chaos -> empruntez le portail mystérieux

Rhodes en Grèce

le Temple d'Apollon

fontaine de renaissance - Tirésias -> ...

Un mystérieux message
Le célèbre voyant Tirésias vous est apparu devant le temple d'Apollon en proférant d'inquiétantes mises en garde. Il vous a chargé de "trouver votre chemin et de suivre votre destin". Pour ce faire, vous devez trouver la "Sorcière de la Forêt d'Ixia"... mais vous ignorez de qui il s'agit.
☐ - Trouvez la sorcière de la Forêt d'Ixia

la Cité de Rhodes

Eurymaque -> ... -> forgeron - arcaniste - enchanteur - caravanier - mystique

Maera -> "une mission impossible" - parler à Procné du livre qui pourrait permettre de soigner son fils (ok - cf. le Bosquet de Médée puis les Ruines de Tsakonia #1)

Arion -> "une histoire de crabe" - déloger le crabe géant de la plage de Damatria (ok - voir ci dessous)

portail de Rhodes -> Est puis Sud -> ...

la Côte d'Asomata

Est -> ... -> **cairn de bataille** -> Nord -> **la grotte d'Orthéa** -> **Damatria** -> *Protée* -> descendez et tuez le crabe géant -> rendez compte à *Protée*, il vous donnera une **essence de la volonté d'Ajag** (**quête terminée**) -> revenez sur **la Côte d'Asomata** ->

longez vers l'Est -> la **porte du passage du seigneur** est fermée -> ...

Sud -> **campement** -> **Abdère** -> "la route du porteur de flambeaux" - nettoyer les hauteurs de la falaise -> reparlez à *Abdère* -> vous devez escorter un *porteur de flambeau* -> Sud Est -> éliminez les spectres sur la plage -> Est -> empruntez l'escalier -> **la Falaise de Camiros** -> ... -> protégez le *porteur de flambeau* des vagues de spectres -> a réessayer + tard - nécessite de faire plus de dégâts rapidement -> ok après **les Ruines de Tsakonia #2** -> il y a deux vagues de morts vivants, **ciblez prioritairement les archers** qui tirent sur le *porteur de flambeau*

Nord -> **fontaine de renaissance** -> ...

le Bosquet de Médée

la Forêt d'Ixia

cairn de maîtrise -> ... -> Nord -> **Chrysis** -> "l'avant poste forestier" - les aider -> allez vite à l'Ouest -> ... -> *Teisias* -> il vous demande d'éliminer le chef des assaillants, un Antéok -> Nord Est -> **les cascades** -> **cairn de régénération** -> entrez dans **le Nid de l'Antéok** -> ... -> tuez le -> ressortez -> rendez compte à *Teisias*, il vous donnera des **jambières isolantes en lames d'esprit** <- **quête terminée**

retournez vers le Nord -> ...

le Bosquet de Médée

fontaine de renaissance -> *Médée* -> ...

Le prix de Médée
Médée a accepté de vous aider à suivre l'ordre de Tirésias en vous permettant d'accéder au monde obscur, mais elle demande quelque chose en échange. D'après elle, l'Œil des Sœurs Grées connaît le chemin des Enfers. Il ne serait pas étonnant que cet œil serve également les propres desseins de Médée.
☐ - Battez les Sœurs Grées et emparez-vous de leur œil.

portail du **Bosquet de Médée** - marchand

suite de la quête "une mission impossible" -> *Procné* vous donne la **Pierre de rêverie** - il vous faudra l'utiliser sur l'autel d'invocation de la Reine liche dans **les ruines de Tsakonia** (ok cf. dans **les ruines de Tsakonia #1**)

Lampido -> "la potion de Lampido" - lui ramener 3 ingrédients que vous devriez trouver dans les marais de Soronis (ok cf. Soronis)

Sémélé -> "le sceau volé" - des formicids l'ont volé, retrouvez le (ok cf. les grottes d'Ampelia) / Nord Est -> ...

Carmé -> "le trésor des anciens Rois" - il serait dans les marais de Soronis (ok cf. Soronis - 4ème secteur -> les Ruines de Tsakonia #1 -> les Ruines de Tsakonia #2)

Périphérie d'Ixia

Nord Est -> les grottes d'ampelia -> fontaine de renaissance -> ... -> Nord Est -> ... -> vers le Sud -> cairn de gel -> ... -> Sud -> Est -> ramassez le sceau du premier Apoktisis sur le cadavre du chef formicid -> téléportez vous et donnez le à Sémélé au bosquet de Médée qui vous remettra un bâton d'archonte féroce de rapidité -> revenez -> Ouest -> Nord Ouest -> ...

Soronis

1er secteur

fontaine de renaissance -> ... -> camps d'hommes bêtes (lamias + antéoks) au Sud Ouest et au Sud Est - cairn de bataille au Centre -> ... Nord Est -> camp d'hommes bêtes -> ...

2nd secteur

chemin tortueux -> ... -> la grande salle de Propontis -> cairn de gel -> ... -> au Nord, une fontaine (une salle adjacente semble accessible ?) -> ressortez -> revenez au 1er secteur -> Nord -> ...

3ème secteur

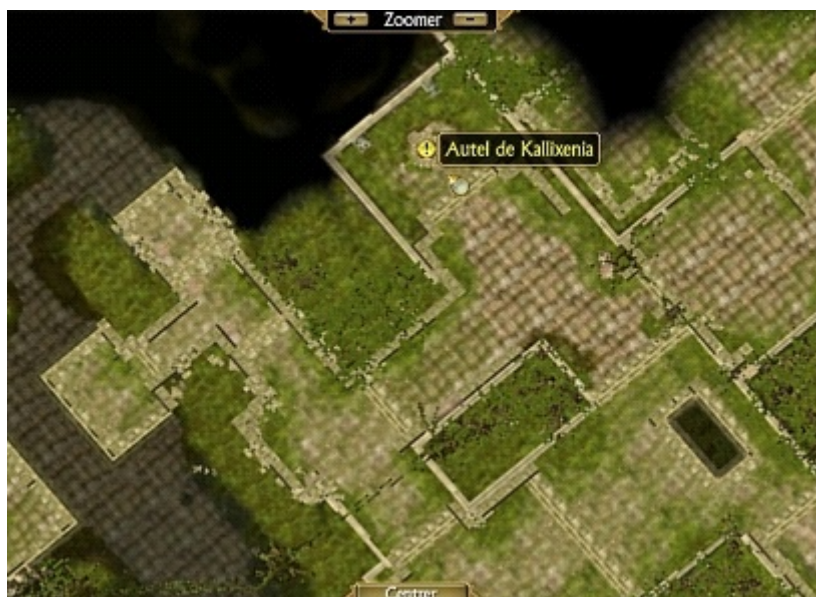
fontaine de renaissance -> c'est le Sud des marécages -> vous y trouverez les ingrédients, un à l'Ouest, un au Centre et un au Nord Est - des camps d'hommes bêtes (anourans) -> téléportez vous au Bosquet de Médée et donnez les à Lampido -> reparlez lui -> vous buvez automatiquement sa potion > + 6 Force + 80 PS (quête terminée) -> revenez ici -> ...

4ème secteur

le Nord des marécages -> Nord Ouest -> Tombe royale de Tsakonia -> vous ramasserez, sur une dépouille, une clé lunaire ancienne au 2nd niveau -> ... -> ressortez -> Nord Est -> fontaine de renaissance -> ...

les Ruines de Tsakonia #1

... -> cairn d'épines -> Nord Ouest -> grand tombeau d'Aegimus -> allez y -> Sud Est -> Nysa -> "les chasseurs de trésor" - sauver son frère (ok voir un peu + bas) -> vous ramasserez, sur une dépouille, une clé solaire ancienne -> ... -> ressortez -> ...



l'Autel de Kallixenia est là ...

attention -> soyez agile et déplacez vous sans cesse durant ce combat contre Kallixenia, la Reine liche -> ...
 -> parlez lui, elle vous remet le **livre de la Reine liche Kallixenia** -> téléportez vous au **Bosquet de Médée** ->
 donnez le à *Procné* qui vous remettra l'**elixir de guérison** et la **formule mystique pierre de soleil** -> via le
portail du Bosquet de Médée, allez à **Rhodes** -> donnez l'**elixir de guérison** à *Maera* qui vous remercie
 grandement (**quête terminée**) - revenez aux **Ruines de Tsakonia** -> *Hérodion*, le frère de *Nysa* est tout au Nord
 (**quête terminée**) -> ... Est -> **fontaine de renaissance** -> Est -> ...

les Ruines de Tsakonia #2

Sud -> **cain de maîtrise** -> **grand tombeau de Dorus** -> ...

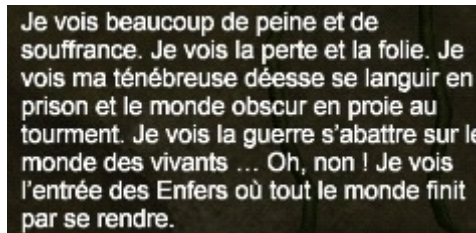


insérez la **clé lunaire ancienne** dans cette **1ère serrure ancienne** -> **levier ancien** -> Nord -> insérez la **clé solaire ancienne** dans la **2nde serrure ancienne** -> **levier ancien** -> Nord Est -> vous pouvez piller le trésor
 des anciens Rois <- **quête terminée**

Nord -> **Temple des Grées** -> portail qui se refermera derrière vous, combattez les trois soeurs -> ... ->
 ramassez l'**oeil des grées**

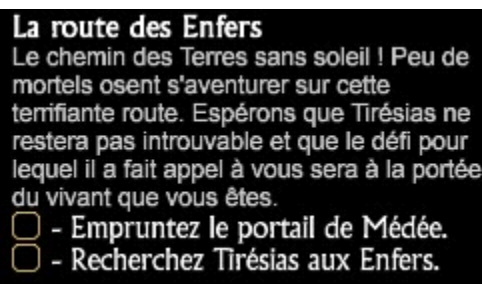
mieux vaut tard que jamais -> depuis **Rhodes** -> **la Côte d'Asomata** -> Sud -> **campement** -> *Abdère* -> escortez le *porteur de flambeau* -> Est -> empruntez l'escalier -> **la Falaise de Camiros** -> ... -> protégez le *porteur de flambeau* des deux vagues de spectres -> rendez compte à *Abdère* qui vous donnera la **formule mystique** **rôle d'agonie** (quête terminée)

au **Bosquet de Médée**, offrez l'**oeil des grées** à *Médée* -> parlez lui après sa séance de divination -> ...



Je vois beaucoup de peine et de souffrance. Je vois la perte et la folie. Je vois ma ténébreuse déesse se languir en prison et le monde obscur en proie au tourment. Je vois la guerre s'abattre sur le monde des vivants ... Oh, non ! Je vois l'entrée des Enfers où tout le monde finit par se rendre.

elle vous donne 3 **parchemins de la protection élémentaire**



La route des Enfers
Le chemin des Terres sans soleil ! Peu de mortels osent s'aventurer sur cette terrifiante route. Espérons que Tirésias ne restera pas introuvable et que le défi pour lequel il a fait appel à vous sera à la portée du vivant que vous êtes.
☐ - Empruntez le portail de Médée.
☐ - Recherchez Tirésias aux Enfers.

portail de Médée -> ...

Epire

Camp de réfugiés

Epigène -> "parmi les ruines" - rechercher *Théogène* dans **la Cité de Paseron** (ok cf. **la Cité de Paseron**)

marchand - **fontaine de renaissance** - **portail d'Epire**

Pisistrate -> "une mission périlleuse" - rechercher *Admète* et des provisions dans **la Cité de Paseron** (ok cf. **la Cité de Paseron**)

Pythès -> "le capitaine ennemi" - éliminer Prosaia (ok cf. **la Cité de Paseron**)

Nord -> ... -> Nord Est -> **Ossuaire de Thesprotis** -> ... -> **cairn de gel** -> ... -> ressortez -> ...

Nord Ouest -> **fontaine de renaissance** - *Théogène* vous demande de lui ramener les personnes cachées <- suite "parmi les ruines"

la Cité de Paseron

allez y -> **cairn de gel** -> éliminez les intrus - les habitants iront d'eux même vers *Théogène* -> ce dernier

vous donnera un **kuklos isolant** (+ 30 % résistance électricité - quête terminée)

retournez y -> escalier vers l'Est -> Nord -> *Admète* est mourant - il vous remet la **trousse médicale** - téléportez vous à **Epire** et remettez la *Pisistrate* - il vous donne 65 000 **Po** (quête terminée) - revenez ici -> ...

niveau 36

23 décès

Est -> l'**amphithéâtre** -> **fontaine de renaissance** -> Nord Ouest -> **cairn de gel** - éliminez *Prosaia* -> - téléportez vous à **Epire** et rendez compte à *Pythès* - il vous donnera un **doruphor féroce de compétence** (quête terminée) - revenez ici et traversez le **pont en pierre** -> ...

Périphérie de Paseron

fontaine de renaissance -> ... -> Nord -> ... -> **Montagnes de Pindos** -> **passage des âmes** -> ...

le Styx

le Bosquet obscur

... -> **fontaine de renaissance** -> Nord -> Nord Est -> ...

le Fleuve Styx #1

portail du Styx - **fontaine de renaissance**

Quai de Charon -> *archetimos* -> **quête principale** -> retrouvez *Charon*, le passeur - les morts ne peuvent plus traverser / *Antigénès* -> "le meneur" - retrouver *Hipparchus* (ok voir ci dessous) / *Coprée* -> "la menace du Styx" - trouver et tuer l'hydradon (ok cf. **les Marais du Styx**)

Est -> ... -> **Tombeau du rameau d'or** -> ... -> Est -> Sud -> **fontaine de renaissance** -> ... -> **piège de feu** dans **camp de formicids** à l'Est -> ... -> Sud -> **camp de formicids** -> Est - Nord Est -> ...

Pont inachevé

affrontez *Charon* et cela, **deux fois** - restez **collé au mur d'eau** et **attaquez le à distance** ! -> ... -> récupérez les **rames de Charon** -> repartez au Nord -> ...

le Fleuve Styx #2

à l'Ouest -> **camp de formicids** -> ... -> *Hipparchus* -> vous lui donnez les **rames de Charon** et obtenez une **essence de l'ombre d'Hector** (quête terminée)

retournez au **Pont inachevé** -> traversez le -> ...

nouvelle route

fontaine de renaissance -> *Tirésias* -> ...

Le jugement des vivants

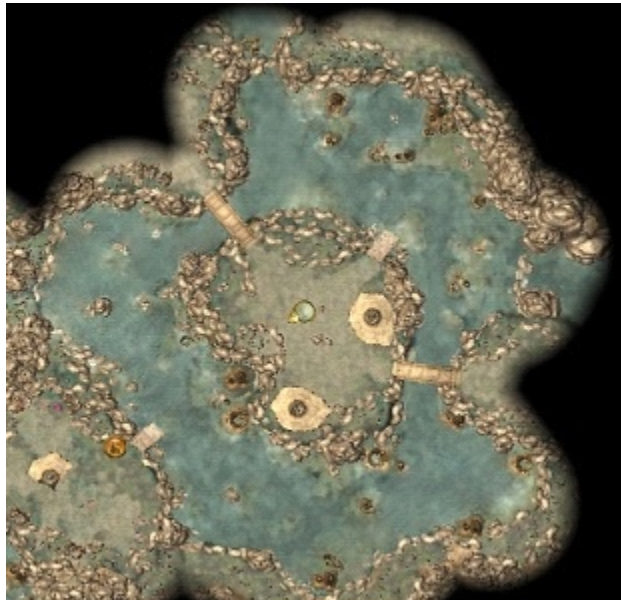
Sur les terres du royaume d'Hadès, Tirésias vous est réapparu pour vous demander de vous rendre aux Champs Élysées. Plus énigmatique que jamais, il vous a laissé entendre que le malheur s'était abattu sur cette terre jusque-là préservée. Mais comment un vivant peut-il rejoindre l'Élysée ?

☐ - Trouvez un moyen d'accéder à Élysée.

Nord Ouest -> ... -> **cairn d'expérience** -> ...

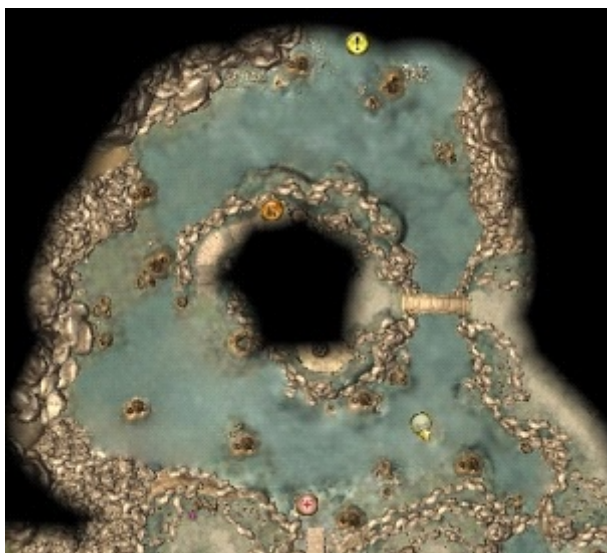
les Marais du Styx

Nord -> ... -> vous passez sous une **1er pont en bois** -> explorez vers le Nord puis revenez vers le Sud Ouest -> traversez le **2nd pont en bois** -> ... -> **cachot des démons** -> ... -> **cairn d'expérience** -> ... -> ressortez -> traversez le **1er pont en bois** -> **fontaine de renaissance** - **cairn d'expérience** -> libérez les âmes retenues en **cages** -> Est ->



1er îlot -> faites le tour en passant sous les **3ème** et **4ème pont en bois** -> allez sur ce **1er îlot** -> ... -> libérez les âmes retenues dans **la cage** -> Est -> traversez le **3ème pont en bois** Nord Ouest -> libérez les âmes retenues dans **les deux cages** -> revenez -> traversez le **4ème pont en bois** **en direction du Nord Ouest** -> ...

Nord -> **fontaine de renaissance** -> ...



2nd îlot -> faites le tour en passant sous le **5ème pont en bois** -> Nord -> tuez l'Hydradon - vous gagnez + 4 en **Force**, en **Intelligence** et en **Dextérité (quête terminée)** -> Ouest -> **Nid de Tentale** -> ... - **cairn de maîtrise** -> ...
-> ressortez -> montez sur le **2nd îlot** -> **cairn de maîtrise** ... -> traversez le **5ème pont en bois** en **direction de l'Est** -> ...

les Plaines du jugement

la Cité des âmes perdues

fontaine de renaissance -> ...

la haute Cité des âmes perdues #1

1ère arche vers l'Est -> ... -> **2nde arche** vers le Nord Est -> **fontaine de renaissance** -> montez l'escalier -> ...
-> revenez et filez vers Est -> **intérieurs** -> ... - **formulaire W 900 (inutile de le conserver ... c'est juste pour rire)** -> ... - **cairn de gel** -> ...

la basse Cité des âmes perdues

.... -> **vous passez sous la 2nde arche** -> ... -> **cairn d'expérience** -> **intérieurs** -> ...

en face, **Aristonimus** -> "le trésor d'Hadès" - il pense qu'il est dans le coin - une **porte** fermée et quatre autels (**givre, feu, âmes et venin** -> il vous faudra trouver les **pierres** qui portent ces noms [chercher le terme "pierre" si besoin était] -> ok cf. **la Cité Daemonai**

explorez le reste de ce secteur -> à l'Est, trois signes apparaissent temporairement au sol (?) -> ressortez -> Est -> escalier montant -> ... -> entrez -> ...

la haute Cité des âmes perdues #2

secteur en intérieur

fontaine de renaissance - **portail des Plaines du jugement**

caravanier - enchanteur - mystique

Léda -> "les cendres du Titan" - les retrouver afin qu'elle vous concocte un puissant élixir (ok cf. **les Plaines reculées - Cavernes profondes**)

Eurydice -> "Eurydice et Orphée" - Orphée a disparu, lui trouver le **miroir de Psyché** (ok cf. **Camp démoniaque supérieur - grotte des murmures**)

Phyléide -> **quête principale** -> trouver les trois juges

Callicratès -> "une invitation" - sabotez la caravane des démons dans **les Plaines salées** (ok cf. **les Plaines salées**)

forgeron - arcaniste

Oenibius -> "le Nekromandio" - y faire le vide ... (ok cf. **Erèbe**)

Pylades (ok + tard -> 2nde quête de *Callicratès*) -> en face ->

les Plaines du jugement

fontaine de renaissance -> ...

les Plaines salées

... -> les 3 **chariots** de la caravane des démons est à l'Ouest - détruisez les - rendez compte à *Callicratès* dans **la haute Cité des âmes perdues #2** - il vous remettra un **hormos protecteur (+ 7 % résistance au froid)** -> *Callicratès* -> "une source intérieure" - parler à *Pylades* -> faites le, il localisera *Keuthonimos* au **Campement démoniaque inférieur** <- "vous le reconnaîtrez à sa peau" vous dit il ... (ok voir + bas)

revenez dans **les Plaines salées** -> ... -> Nord -> **Agora d'Hécate** -> ... -> **fontaine de renaissance** -> ...



en face du **cairn de guérison** -> ...

Camp démoniaque inférieur

tout de suite au Sud Ouest -> ...



suite quête "une source intérieure" -> *Keuthonimos*, le démon d'où sa peau spéciale - il est du côté des ombres -> intercepter le messenger et récupérez sa missive (ok cf. **Camp démoniaque Supérieur**)

... -> vers le Centre, vous récupérez une pierre du givre - des pièges -> Nord Ouest -> bassin de Mnemosyne -> ... - cairn de bataille -> ... -> ressortez -> ... ->

Camp de prisonniers

libérez les âmes des cages -> *Admète* "Admète parmi les morts" - ? (ok cf. **la Tour du jugement - 1er domaine puis la Cité étolienne**)

Nord -> Est -> ...

Camp démoniaque supérieur

cairn de gel -> Nord Ouest -> libérez les âmes des trois cages -> ... -> grotte des murmures -> entrez -> cairn de régénération - libérez les âmes des six cages -> Nord Ouest -> ... -> Nord Est -> ne vous **approchez pas trop** de "la boss araignée" ... -> récupérez le miroir de Psyché dans le dernier coffre -> téléportez vous au portail des **Plaines du jugement** -> *Eurydice* -> elle voit *Orphée* emprisonné et vous ouvre un portail pour que vous le délivriez -> allez y en le traversant -> petite grotte rocheuse -> ... -> tuez les deux cylopes puis ouvrez la grille -> revenez -> *Eurydice* vous donne 3 parchemins du vortex fatal (quête terminée) - revenez dans la grotte des murmures -> ressortez -> ...

explorez le reste de ce secteur -> ... -> Sud Est -> fontaine de renaissance -> ... -> Sud -> deux pièges -> ... -> ramassez parchemin de démon après le prochain combat -> retournez au **Camp démoniaque inférieur** -> ...

niveau 38

26 décès

au Sud Ouest, donnez le à *Keuthonimos*, le démon -> il vous remettra une essence de l'ombre d'Hector (quête

terminée) -> revenez au niveau des deux pièges du Camp démoniaque supérieur -> Sud -> ...

la Vallée du deuil

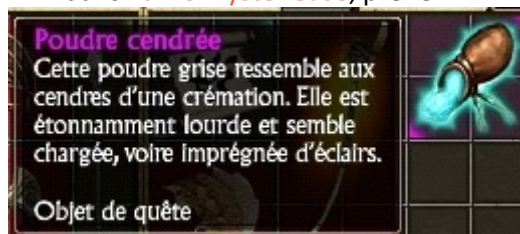
... -> **cairn de guérison** -> Sud -> ...

Erèbe

... -> Nord -> le **Nekromandio** -> éliminez les intrus et en particulier la "bête en os" -> parlez à *Podarge* -, elle vous donnera 3 **parchemins du vortex fatal** (quête terminée) -> ressortez -> Nord Est -> **cairn d'expérience** -> Est -> Nord -> ...

les Plaines reculées

fontaine de renaissance -> ... -> **cairn de guérison** au Centre -> Nord Ouest -> **Cavernes profondes** -> ... -> dans l'**urne mystérieuse**, prenez ...



la **poudre cendrée**

téléportez vous au **portail des Plaines du jugement** -> *Léda* -> avec la **poudre cendrée**, elle concocte l'élixir, vous le buvez **automatiquement** et gagnez de 2 **PC** (quête terminée) -> revenez aux **Cavernes profondes** -> ressortez -> ... -> Nord -> ...

la Tour du jugement

les salles de la terreur #1

... -> Nord Est -> Ouest -> ... -> Nord ->

le sentier de la terreur #1

fontaine de renaissance

les salles de la terreur #2

.... -> Nord Est -> ... -> Nord Est -> ...

le sentier de la terreur #2

marchand - **fontaine de renaissance** - **portail de la Tour du jugement** / Est -> ...

la Tour du jugement

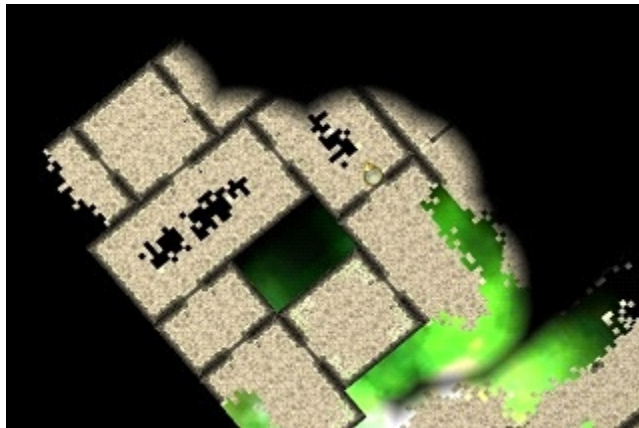
porte en bronze ornée -> cairn de régénération -> ... -> Nord Est -> porte en bronze ornée -> ...

3ème domaine

fontaine de renaissance -> ... -> Est -> ...

2nd domaine

fontaine de renaissance -> ...



vous récupérerez, en butin, une pierre du venin ici -> ...

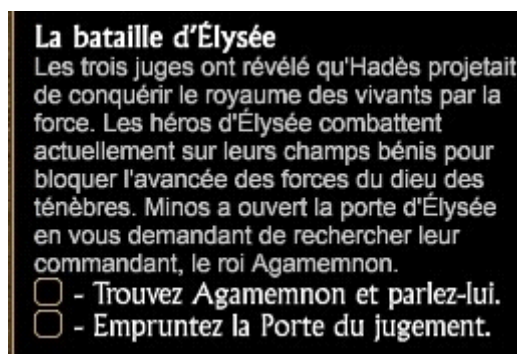
cairn de bataille au Nord -> ... -> Est -> ...

1er domaine

fontaine de renaissance -> ... -> Est -> grille -> Admète (suite sa quête) -> il vous met en garde, le Cerbère est en chasse -> Nord -> fontaine de renaissance -> ... -> escalier descendant -> soyez prêt - la grille se refermant derrière vous, vous affronterez le Cerbère dans un espace restreint -> ... ->

la Salle du jugement

Minos, le juge des morts -> ...



il vous offre la formule pendentif du feu céleste -> avancez -> ...

I'Elysée

I'Elysée

Tirésias -> il parme d'un prophétie ...

la Cité étolienne

enchanteur - *mystique* - *forgeron* - *arcaniste* - *caravanier*

Admète (quête terminée)

quête principale -> *Agamemnon* -> trouver *Ulysse* ...

fontaine de renaissance - portail de I'Elysée

avancez -> ... -> **cairn de régénération** -> Ouest en bas -> **armurerie périnthisienne** -> ... -> ressortez -> Nord
-> ...

Nestor -> "la course du messenger" -> revenir le voir pour escorter un *messenger* jusqu'à *Ajax* (ok - cf. **Prairies de Delos**)

Aneslasia

des monstres de sièges a dégommer ... -> Nord - Nord Ouest -> ...

les Prairies de Delos

Ajax est là -> retournez chercher le *messenger* auprès de *Nestor* et emmenez la là ... -> *Ajax* vous donne un **hormos de finesse (+ 19 Dextérité - quête terminée)**

Ajax -> "le Col achéen" - parler à *Idoménée* pour que les renforts a destination de *Ménélas* se joignent à vous <- je le fais ... ils sont quatre

fontaine de renaissance

Nord Est -> arf, les quatres renforts décèdent ... mieux vaut **allez d'abord vers le Nord Ouest** -> **grotte de Delos** -> ...
-> une seconde sortie vers l'extérieur -> ...

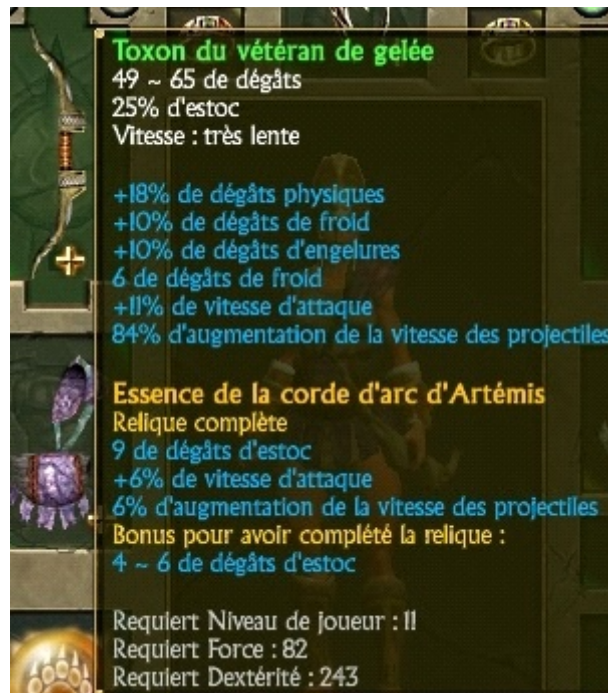
Ouest -> ... -> Nord Ouest -> ...

Acropole Elyséenne

... -> Nord Est -> **fontaine de renaissance** -> ...

le Col achéen

suite quête *Ajax* -> *Ménélas* est blessé -> aidez les a défendre leur position contre 3 vagues de démons ... -> (quête terminée) -> il vous remet ...



l'arc toxon du vétéran de gelée que j'agrémente avec la relique complète de la corde d'arc d'artémis

arche Ouest vers ...

Célestia

... -> grotte d'Apollon -> ... -> **morceau de sort inaccessible ?** -> ressortez -> Est -> arche -> ... un piège -> Est -> grotte d'Artémis -> ... -> **cairn d'épines** -> ... -> ressortez -> ... -> Nord -> ...

Académie de Sophocle

fontaine de renaissance -> ...

Champs des diadochi

allez tout l'Ouest -> ... -> passez ensuite "la barrière" -> explorez l'Est de ce **secteur Ouest** -> ... -> revenez et prenez la direction du Nord -> **cairn d'épines** -> Nord -> ... -> **piège** -> ... -> Est -> escalier montant légèrement -> **fontaine de renaissance** -> ... -> explorez le **secteur Est - Sud Est** -> ... -> **cairn d'épines** -> ... -> des **pièges** - ... -> vous pouvez monter sur les structures en bois au Sud -> ...



retournez au Nord Ouest -> grimpez par les structures en bois (rond vert sur l'image) -> ...

en bas, vous récupérerez une pierre du feu (butin de métriche) -> ... -> de nouvelles structures en bois -> ... -> redescendez à l'Est -> vous êtes dans les Champs de diadochi à l'Ouest de la fontaine de renaissance -> ...

allez au Nord Est (rond bleu sur l'image) -> ...

Montagnes Eroniennes

... -> deux pièges -> ... -> Est -> ... -> fontaine de renaissance -> ... -> deux pièges -> ... -> libérez les âmes dans les 3 cages -> ...

le Palais d'Hadès

Argolide

Sud -> ... -> *Ménesthée*, Roi d'Athènes -> "une bruyante diversion" - affronter la Reine sanguinaire mélinoé -> allez y avec quelques soldats de l'Elysée -> Sud -> tuez la -> rendez compte à *Ménesthée* (quête terminée)

Est -> ... -> fontaine de renaissance -> ... -> Nord Ouest -> libérez les âmes dans les 4 cages -> ... -> Centre -> cairn de guérison -> ... -> Est -> ...

quête principale -> *Ulysse*, Roi d'Ithaque -> il vous parle de *Perséphone* - en employant un canon, il perce le Mur d'enceinte du Palais

Le trône immortel

À la lisière des terres ravagées par les combats, qui abritaient jadis de paisibles pâturages, se dresse le palais du dieu Hadès. Grâce à Ulysse, le pied de la grande muraille abrite une nouvelle entrée. Mais Hadès a usé de magie pour empêcher les héros des ombres de la franchir. Seul un mortel peut désormais arrêter le dieu ambitieux. Ulysse et ses hommes ont entendu le chant de la déesse Perséphone enfermée dans le palais. Trouvez-la et elle vous aidera certainement à renverser son époux tyrannique.

☐ - Trouvez Perséphone et libérez-la.

Eurylochus -> "les éclats d'Erèbe" - les détruire afin qu'Hadès ne puisse envoyer ses troupes sur Terre (ok -> il y en a 5)

Elpénor -> "les généraux d'Hadès" - les liquider

Nord Est ->

Mur d'enceinte du Palais

...

Passage secret

... -> porte en bronze ornée se refermant derrière vous (soyez prêt), affrontez Typhon dans sa version de titan mort vivant ! -> ... -> Est ->

le Palais d'Hadès

cassez les deux serrures anciennes pour libérer la déesse *Perséphone* -> elle vous donne accès aux autres secteurs et vous remet 3 parchemins de la rage céleste

portail du Palais d'Hadès

le Processional obscur

... -> fontaine de renaissance -> porte en bronze ornée -> ... -> cairn de gel -> ...

le Propylon édonien

... -> Centre -> 1er escalier descendant -> allez y -> ... -> vous retrouvez le second escalier montant à l'Ouest -> ... -> redescendez -> ... -> Nord -> traversez le cercle -> grotte -> fontaine de renaissance -> ...

niveau 40

34 décès

Nord Ouest -> escalier descendant -> ... -> **grotte** -> ramassez le **crystal d'Erèbe** -> ressortez -> revenez -> Est
-> ... -> escalier descendant -> ...

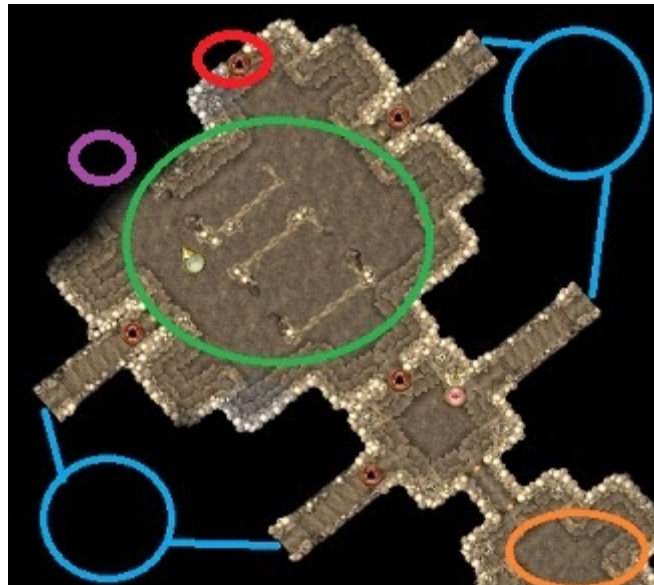
la Cour des Kouloures

Centre -> cassez l'**éclat d'Erèbe** puis récupérez le **crystal d'Erèbe** -> Est -> **porte en bronze ornée** -> ...

la Pente sinueuse

fontaine de renaissance -> ... -> **cairn d'expérience** -> escalier descendant à l'Est -> ... -> **cairn de gel** ->
grand général d'Hadès -> ... -> remontez -> ... -> Sud -> escalier descendant -> ... -> escalier descendant -> ...
-> escalier descendant -> ... -> **porte en bronze ornée** -> ...

la Prison des âmes



Sud Est -> 4 **grilles fermées** (**rond orange sur l'image**) -> ... **fontaine de renaissance**

Centre -> 8 **grilles fermées** (**rond vert sur l'image**)

secteurs Est et Ouest (**ronds bleus sur l'image**) -> 2 **grilles fermées**

Nord Ouest (**rond violet sur l'image**) -> 3 **grilles fermées** - grand général d'Hadès -> Est -> ...

la Cité Daemonai

Sud Est -> escalier montant vers la **Prison des âmes** (**rond rouge sur l'image**) -> redescendez -> ... -> Nord -> le
Gardien des âmes - vous récupérez la **clé du gardien des âmes** -> 1/2 tour -> ouvrez les 19 **grilles** de la **Prison**
des âmes -> revenez -> ...

Est -> ... -> 2 ou 3 **grilles** à ouvrir -> passez le cercle -> ... -> cassez l'**éclat d'Erèbe** - récupérez le **crystal**
d'Erèbe -> revenez -> ...

Nord Ouest -> vous récupérez une **Pierre de l'âme** dans un butin

téléportez vous via votre **portail personnel** au **portail des Plaines du jugement** -> Ouest -> **la basse Cité des âmes perdues** -> descendez l'escalier et allez à l'**intérieur** près du **cairn de bataille** -> *Aristonymus* -> ... -> poser les **pierres du givre, du feu, de l'âme** et du **venin** sur les autels idoines -> le porte s'ouvre (**quête "le trésor d'Hades" terminée**) -> allez y -> 5 **coffres** à piller -> reparlez à *Aristonymus* -> retournez à pied au **portail des Plaines du jugement** -> téléportez vous à votre **portail personnel**

porte en bronze ornée -> ...

Stèle cristalline

2 **grilles** - évitez les éclairs ...

Chambres royales

cassez les deux **éclats d'Erèbe** (**quête terminée**) - récupérez les deux **crystal d'Erèbe**

barrière cristalline qui se **refermera derrière vous** -> ...

la Salle du Trône

vous affrontez Hadès dans un lieu restreint

sous sa première forme, c'est assez facile à distance

sous sa seconde, c'est très difficile, ça tourne au jeu d'arcade et cela demande une haute agilité clavier/souris et beaucoup de concentration sur une longue période -> j'ai abandonné

je pense qu'il faut des protections contre le froid (**ok**) et/ou l'électricité ? -> **vérifiez sur internet**

notez qu'il régénère ses points de santé -> la dernière **fontaine de renaissance** étant assez loin cela lui laisse le temps d'en récupérer un nombre certain !

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

non trouvé -> Acte IV -> le 3ème grand général d'Hadès dans la région du **Palais d'Hadès**



Corinthe
Chasseur
Niveau : 40
EXP : 10,991,749

Attributs

+

 Santé

+

 Énergie

+

 Force

+

 Intelligence

+

 Dextérité

2660 / 2660

300 / 300

237

70

302

Défense
Armure combinée 187

35%

50%

0%

8%

0%

74%

30%

6%

Attaque
Dégâts moyens 167
Vitesse d'attaque 104%
Dégâts par seconde [DPS] 172

Résistances secondaires :

25%	25%	0%	76%
80%	80%	25%	0%

Régénération de santé	22.20
Régénération d'énergie	2.70
Réduction coût d'énergie	0%
Réduction de recharge	0%
Vitesse de lancement de sort	105%
Vitesse	120%

Capacité Offensive	327	Plus gros monstre tué	
Capacité Défensive	581	Cerbère ~ Gardien des Enfers	
Chance d'esquiver les attaques	0%	Monstres tués	21286
Chance d'éviter les projectiles	0%	Plus lourds dégâts infligés	916
Chances de bloquer	0%	Temps écoulé	3:4:5
		Total de morts	36



prise en main du jeu -> lecture du manuel FR puis, le temps du didacticiel ...

durée estimée de la partie + rédaction du document -> 78 h 30

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

les défauts du jeu

sauvegarde unique

les monstres réapparaissent sur les secteurs déjà visités lors du chargement de la partie -> c'est débile

notre **portail personnel** n'apparaît plus lors du chargement de la partie

des incohérences de situations de type *tiers esseulé(s)* a proximité de monstres

absence de gestion de la nourriture et des phases de repos

inventaire totalement surdimensionné

les quêtes secondaires sont majoritairement peu évoluées -> c'est un peu mieux dans le 4ème Acte

les qualités du jeu

aucun crash - temps de chargement rapides

pouvoir se téléporter a tous moments est un gain de temps conséquent

le côté historique est vraiment très bien développé -> décors, **objets**, récits des quêtes et ceux des *conteurs*

les cartes, les graphismes et les animations de combats sont bons - ces derniers sont très dynamiques

le gameplay, **avec l'unique maîtrise Chasseur**, est très bon

les dialogues, bien que courts, sont compréhensibles - ceux liés à la quête principale sont consultables a postériori dans le journal

le rejouabilité est grande avec les choix de maîtrise(s)

Titan Quest Anniversary Edition est un bon RPG de type Hack'n Slash