

# UNEPIK

Septembre 2011 - Francisco Téllez de Meneses

acheté 2.29 euros sur la plateforme GOG

----- Nomenclature -----

Commentaires / Textes / Objets / Interaction / décision

Tiers / ennemis / quêtes


important / non utilisé - non vérifié - non réalisé / niveau du héro / décès

## TECHNIQUE

Absence de manuel / didacticiel : oui si désiré

<Impr écr> ne fonctionne pas

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

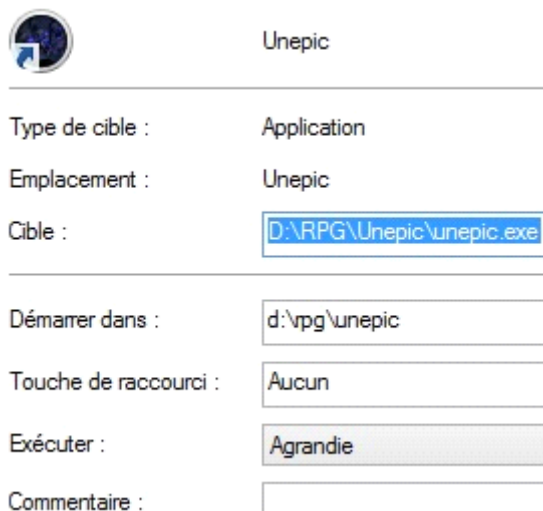
↑  > Ce PC > Data (D:) > RPG > Unepic > save

le répertoire des sauvegardes est dans celui d'installation du jeu

<Windows> & <Alt> + <Esc> ne fonctionnant pas, pour accéder à d'autres applications :



mode fenêtré dans les Options Vidéo du jeu



fenêtre "Agrandie" dans les propriétés de l'icône de lancement du jeu

## ~~~~~ DESCRIPTION / CONSEILS ~~~~~

type plateforme / style métroidvania

4 modes de difficulté

### Facile

Pour les débutants ayant peu d'expérience avec les RPG et les jeux de plateforme.

- Le jeu est sauvegardé automatiquement
- La santé se régénère lentement
- Les monstres n'infligent que 75% des dégâts normaux
- Le score est diminué de moitié

### Moyen

Pour les joueurs expérimentés avec des jeux de style Metroidvania.

- Le jeu est sauvegardé automatiquement

### Difficile

Pour les vétérans de jeux comme Castlevania et Maze of Galious, ainsi que pour ceux qui aiment relever un défi supplémentaire .

- Tu dois sauvegarder manuellement
- Les monstres peuvent te voir de loin
- Un point d'aptitude supplémentaire quand tu montes de niveau

### Difficile++

Ce mode offre plus d'équilibre entre toi et les monstres, donc tu vas devoir être prudent.

- Tu n'es pas invulnérable quand tu es touché
- Tu dois sauvegarder manuellement
- Les monstres peuvent te voir de loin
- 2 points d'aptitude supplémentaires quand tu montes de niveau
- Ton score est doublé

les aptitudes de base etc.

	Niv.	Dom.	Crit.	Vit.	Caractéristiques:
+ Dagues:	1	-	11%	-	Niveau: 3
+ Épées:	1	+10	6%	-	Dommages: 35
+ Massues:	3	+10	6%	-	Critique: 7
+ Haches:	1	-	5%	-	Santé: 230
+ Armes d'hast:	3	+10	5%	-	Santé Max: 230
+ Arcs:	2	+5	7%	-	Exp: 994
+ Bâtons:	1	-	1%	-	Exp max: 4223
+ Baguettes magiques:	1				
+ Constitution:	3				Protection:
+ Potions:	2				Mêlée -
+ Armure:	3				Projectiles -
+ Robes:	1				Feu 10%
					Froid 10%
					Arcane -
					Ombres -

5 points par niveau gagné en mode de difficulté moyenne

vous apprendrez d'autres aptitudes en réalisant des **quêtes**

au corps à corps, faites en sorte de pouvoir faire aux moins 2 types de dégâts entre tranchants, contondants & perçants

combat au corps à corps & à l'arc, maintenez **<Espace>** enfoncé

ne négligez pas l'arc & la **magie du feu**

**objets rapides** -> faites les glisser depuis l'inventaire vers <touche numérique> de votre choix



pour ceux que vous aurez positionnez là ...



**<Shift> + <touche numérique>**

**annotez** chaque **secteur** <- je les ai numérotés + mentions

utile -> vous avez accès aux dialogues des quêtes a postériori



très utile -> Zoran -> regardez bien ce qu'il vend ....

des murs fragiles seront a casser

lampes & torches seront a allumer pour de petits bonus de Points d'Expérience

## ~~~~~ LA PARTIE ~~~~~

je n'ai pas indiqué les cœurs - ils vous soigneront "un peu" ...

sauf exceptions, les niveaux des objets non pas été mentionnés

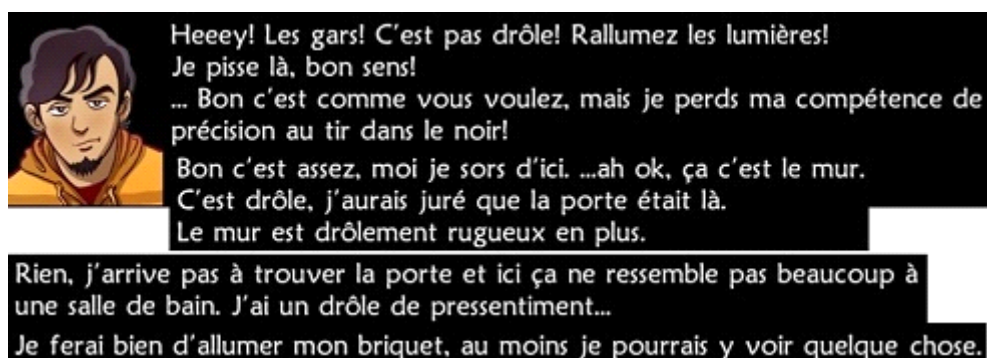
pour les murs fragiles a casser, j'ai compris que cette action existait qu'a partir des égouts ...

mode de difficulté : moyen

vous êtes en train de jouer à un jeu de rôle sur table ...



lors d'une pause pipi, ...



le rez de chaussée

## niveau 1

si vous l'avez demandé, le didacticiel débutera au fil de votre progression

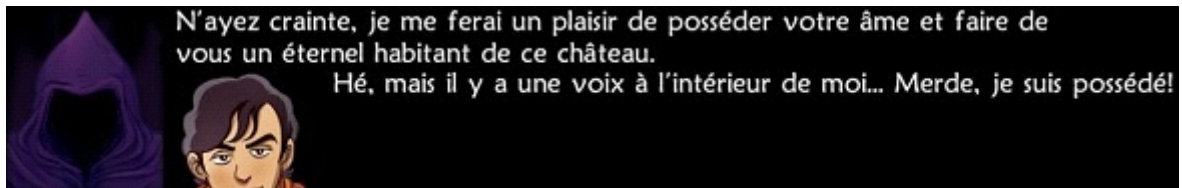
### 1er secteur

équipez vous du **briquet** - profitez du début de partie pour **ajuster vos contrôles** <- seul le clavier intervient

Bien sûr!  
C'est ces cons à la noix qui on mit quelque chose dans ma bière.  
Je suis en train d'avoir une hallucination! C'est délire! Trop réel!  
Le passage, les squelettes, le piège... mais oui pourquoi est-ce que je n'y ai pas pensé avant! Je m'imaginais être dans un jeu de rôle!  
Je m'imaginais être dans un jeu de rôle!  
Bien, pendant que je suis encore high, je vais en profiter et jouer.  
Cool! Je joue contre moi-même! Même si je n'ai jamais été très bon!  
Yeah, cette drogue est vraiment géniale!

### 2nd secteur

vous rencontrez "quelqu'un"



Zera est en vous ...

### 3ème secteur

épée courte -> je ne prend pas les **Po**

### 4ème secteur

serpent -> **massue** dans **coffre** -> 10 **flèches courtes** dans **tonneau** -> 1 **Po** -> 15 **Po** dans **coffre** -> serpent -> 9 **flèches courtes** dans **tonneaux** -> **arc court léger** dans **coffre**

### 5ème secteur #1

vous discutez avec "quelqu'un" que vous nommez **Zéra** ... il parle de son *maître* - **désormais**, allumez bien **toutes les torches** & les **lampes** pour un petit bonus de PE -> X **flèches courtes** dans **tonneaux** en hauteur - **potion de guérison légère** dans **coffre**

### 6ème secteur

3 **pièges** en contre bas -> en hauteur, 11 **flèches courtes** & **Po** dans **tonneaux** + **potion de guérison légère** dans **coffre** -> en bas, série de **pièges à détruire** avec **massue** -> **essence magique d'arcane** -> série de

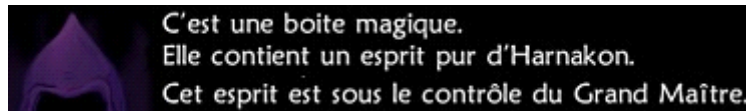


*pièges a détruire* avec *massue* -> *essence magique d'arcane*

### 7ème secteur

*limaces bleues* - 2 *baves bleues* & 2 *essences magiques bleues* -> bas, *clé des égouts* - porte fermée (ok cf. fin de la mine) -> haut -> *clé des jardins* - porte fermée (ok cf. fin des égouts)

### 8ème secteur



descendez -> *pupitre* -> *automatiquement*, vous dupez la *boîte magique d'Harnakon* en vous faisant passer pour Zéra ... *après* avoir ramassé les *objets au sol*, vous pourrez venir ici vous *soigner totalement & sauvegarder* -> gauche -> **7ème secteur** -> *grille*

### secteur des grilles

*n'apparaît pas sur la carte*

elles serviront a *voyager rapidement* + *boîte magique d'Harnakon* juste à côté <[;o)

là, elles sont *toutes fermées* -> *il faut chercher ailleurs pour arriver par les autres côtés* -> sortez -> droite -> **8ème secteur** -> droite

### 9ème secteur

*chauves souris* -> passez *1ère échelle* -> haut droite, 2 *Po* dans *tonneaux* & *halo* dans *coffre* -> bas gauche, X *flèches courtes* dans *tonneaux* & *dague légère* dans *coffre*

sauvegarde au **8ème secteur** -> **9ème secteur** -> *chauves souris* -> 6 *ailles de chauves souris*, 2 *essences magiques rouges*, quelques *Po* & des *flèches courtes* -> *1ère échelle*

### 10ème secteur



*vous êtes là ...*

*satyre* -> *vêtement de garde* dans *coffre* -> 2 *satyres* -> *clé de la bibliothèque* pour porte fermée (ok cf. fin des jardins) -> bas droite, *décès* -> *vêtement de garde* dans *coffre* -> 2 *satyres* -> bas droite, 2 *limaces rouges* -> 4 *Po* & 4 *flèches courtes* dans *tonneaux* - *lance légère* dans *coffre*

### niveau 2

*constitution + 1 / armure + 1 / armes d'hast + 1 / massue + 1 / arcs + 1*

montez -> *satyre* -> 2 *Po* dans *tonneaux* & 14 *Po* dans *coffre* -> *Zoran* ...

Ce n'est qu'un voleur, un usurpateur et un bon à rien.  
Il te bernera avec des prix ridicules.  
Si tu le tues, tu pourras t'emparer de tous ses biens!

Zoran vend un peu de tout ... **regardez bien** ce qu'il propose - j'achète rien pour l'instant



9ème secteur -> *chauves souris* -> ? ailes de chauves souris, ? essences magiques rouges & quelques Po dans tonneaux -> sauvegarde au 8ème secteur -> 9ème secteur -> passage vers droite (ok voir + bas) - échelle bas

#### 11ème secteur #1

satyre - œil de satyre -> passage vers droite (ok voir + bas) -> descendez à droite -> ...

#### 12ème secteur

2 Po dans tonneaux - potion légère de guérison dans coffre -> série de pièges à détruire avec massue - essence magique d'arcane -> série de pièges à détruire avec massue -> bas, ... clé de la mine pour porte vers droite (ok cf. 14ème secteur #2) -> montez - 2 passages vers gauche (ok voir + bas) -> haut ->

#### 11ème secteur #2

satyre - potion de guérison légère dans coffre -> 7 flèches courtes dans tonneaux en hauteur -> Gualix vend des objets spéciaux dont 1 de quête, l'amulette noire contre des UnEpic crédits



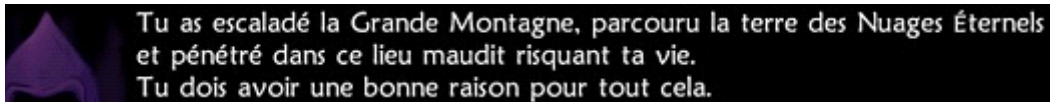
Gualix:  
Gualix sells you special items, but he must be paid with "Unepic Credits" (UN) instead of normal coins.

How can you obtain them:  
There are 15 challenges hidden in the castle (they look like purple seals). If you find and complete one of them, you will be rewarded with Unepic Credits. The more challenges completed, the more Unepic Credits you will have.

redescendez au **12ème secteur** -> milieu gauche -> ...

### 13ème secteur

vous discutez avec Zéra ...



a partir de maintenant, je détaillerai que les **nouveaux secteurs** & mentionnerai que les objets intéressants

*limaces bleues* -> **tonneaux** - passage droite vers **12ème secteur** 1/2 tour pour **13ème secteur** -> **coffre** -> **grande échelle** vers ...

### 14ème secteur #1

**la salle aux pièges**

*Esprit* : le délivrer de son existence

multiples **décès** (ok cf. **14ème secteur #2**) -> **potion de détection de pièges** dans **coffre** -> descendez dans **13ème secteur** -> *limaces bleues* -> gauche -> **grille** mène au **secteur des grilles** -> 1/2 tour dans ...

**13ème secteur** -> montez -> **12ème secteur** -> montez -> **11ème secteur** -> droite

### 15ème secteur

**la cuisine**

2 *bouchers* -> ... -> haut -> *chauves souris* & *bouchers* -> **potion de force ogresque** dans **coffre** - 2 **plats de bronze** -> **porte à droite** -> 5 **fioles vides** dans **coffre** -> Zorok vend des **essences**, des **objets pour se téléporter ici** & des **recettes** ...



je lui achète **recette de la potion de guérison légère** -> depuis l'inventaire, je **la copie** dans le livre de recette -> ...





la ligne "recettes" est maintenant affichée

outre les ingrédients, il faut un chaudron pour concocter les recettes

sortez -> gauche -> 11ème secteur -> haut -> 9ème secteur -> bas à droite

### 16ème secteur

*insectes rouges* -> petite hache dans coffre -> *serpents* -> haut

### 17ème secteur



vous êtes ici ...

clé de la bibliothèque pour porte vers droite (ok après 112ème secteur #1) -> montez -> 2 humanoïdes aux yeux rouges -> bague du guerrier - parchemin de protection contre la mêlée - parchemin de l'aura de chaleur - livres dans une langue inconnue (ok après 113ème secteur)

avant de sauvegarder, je vais faire des PE & récupérer + d'objets ...

### niveau 3

constitution + 1 / armure + 1 / armes d'hast + 1 / massue + 1 / potions + 1

à ce stade, je pense qu'il y a plus qu'un moyen de progresser, c'est de faire la quête des pièges pour récupérer un des clés <- ok c'est ça !

droite jusqu'au ...

### 14ème secteur #2

la salle aux pièges

ce qu'avait dit l'Esprit



Salutations mortel... Ne crains pas ma présence.  
Mon nom... depuis si longtemps oublié...  
Jadis j'étais un aventurier, mais en activant un piège dans cette chambre maudite j'y ai laissé ma vie.  
Ma haine et mon ressentiment envers cet endroit ne me permet pas de  
reposer en paix.  
Mortel, en haut de cette échelle il y a une chambre qui contient un levier  
désactivant tous les pièges de cette pièce.  
Trouve-le et active-le. Si tu y arrives, mon âme pourra enfin reposer en paix.  
Mais fais attention, le chemin est parsemé de pièges.  
Si tu es attentif, tes yeux verront les carreaux qui activent ces pièges.  
J'ai essayé de les prendre de vitesse, mais ce fut ma perte...  
Peut-être vaut-il mieux que tu les actives un par un et que tu t'écartes  
pour les éviter.

multiples **décès** -> sachant que l'on aperçoit la plupart des **plaques à pression**, utilisez **potion de détection des pièges** quand vous le voulez - **baissez vous** pour éviter les boules de feu sauf en haut, où il faudra **sauter**  
(rond bleu sur l'image ci dessous)



levier en haut à droite (rond vert sur l'image ci dessus)-> porte -> porte -> *Esprit* -> ...



Tu... tu as réussi...  
Je t'en serai éternellement reconnaissant.  
Tu cherches des réponses à tes questions?  
Il y a une créature sage au sommet de cette mine. elle pourra t'aider.  
Tu auras besoin de cette clé pour y accéder.  
Nous nous reverrons dans l'au-delà. À bientôt!

LA CLEF DE LA MINE  
Tu as réussi l'épreuve des pièges et obtenu  
la clef de la mine.

vous possédez **clé la mine** -> filez au **12ème secteur** -> utilisez la, porte s'ouvre -> droite -> ...

18, 19 & 20èmes secteurs  
**les boules en pierre**

droite en évitant les boules de roche ...

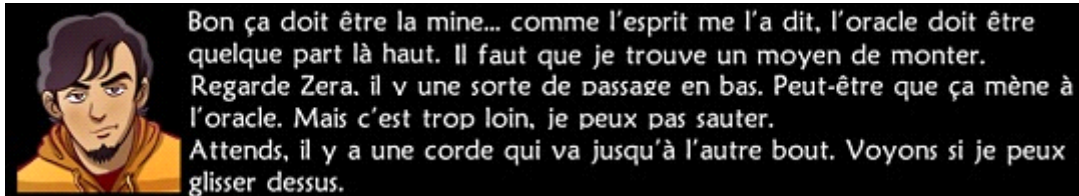
21ème secteur

éliminez *les yeux flottants* avec votre **arc** -> droite

# la mine

## 22ème secteur

grille mène au secteur des grilles -> 1/2 tour dans 22ème secteur



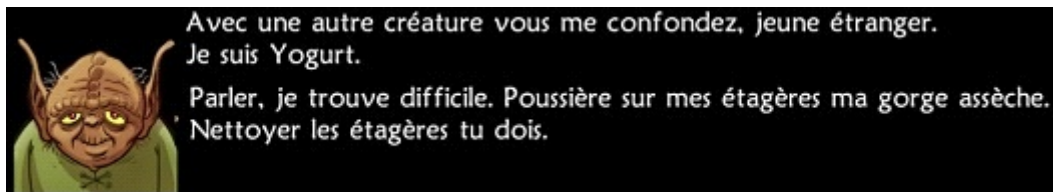
descendez via cordes -> droite -> parchemins de maîtrise de la mêlée - bague de l'archer

cercle violet = défi de l'esquive

via l'ascenseur, montez ...

## 23ème secteur

2 gobelins / gauche -> Yogurt ...



quête de l'Oracle : il vous faut chiffon à poussières qui est dans coffre derrière porte pour nettoyer étagères + 30 Po (ok cf. après 31ème secteur #2) -> droite

## 24ème secteur

vous dupez la boîte magique de Pyros ...



quête la forge de feu : ce que vous devez trouver (ok voir ci dessous - fin après 31ème secteur #2)

descendez via ascenseur -> ...

### 25ème secteur

*gobelins & serpents*

gauche -> **baguette de précision de l'archer** - **parcours de maîtrise de mêlée** -> droite -> ... -> passage vers droite

### 26ème secteur #1

*gobelins*

*en bas* -> **soufflet** du *gobelin* 16 **essences rouges** dans **coffre** -> descendez à gauche

### 27ème secteur

*gobelins*

**marteau du forgeron** dans **coffre** -> gauche

### 28ème secteur #1

remontez via l'ascenseur jusqu'au ...

### 26ème secteur #2

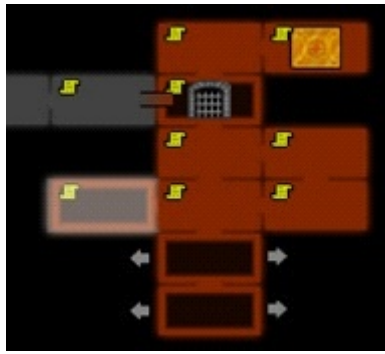
haut -> **massue de combat** - **massue de wizard frost** - **enclume** / **il vous manque + que 30 bois pour la quête du forgeron**

**27ème secteur** -> ...

### 28ème secteur #2

gauche via ascenseur -> *serpent* -> gauche

### 29ème secteur



vous êtes là ...

*gobelins*

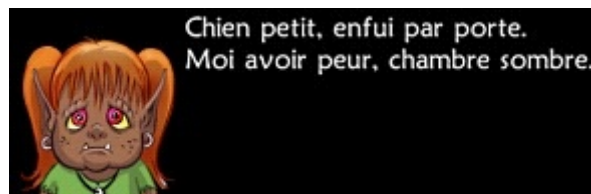
17 **bois** dans **tonneaux** -> droite -> via ascenseur, descendez au ...

30ème secteur #1

*serpents*

bas gauche -> ...

31ème secteur #1



*jeune humanoïde* : **quête de la poupée** - **potion de guérison légère** dans **coffre** -> **porte** -> multiples **décès** <-  
il faut beaucoup + de santé & de potions -> ok après **67ème secteur**

droite ->

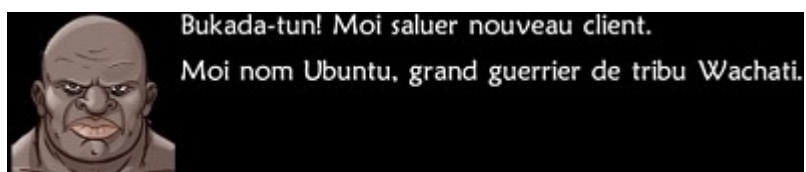
30ème secteur #2

droite via ascenseur

32ème secteur

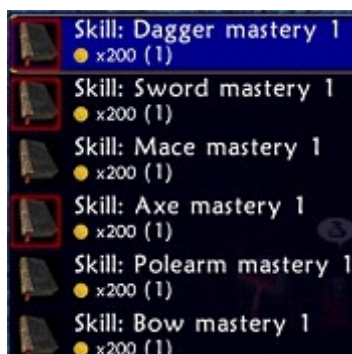
*limaces rouges & gobelins*

**massue de rage du feu** dans **coffre** -> **porte** -> ...

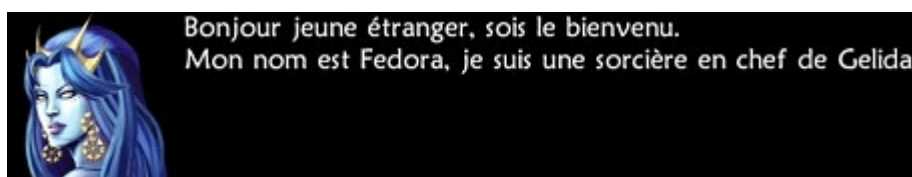




Ubuntu vend des armes & des skills ...



je lui revend des armes & des pierres précieuses - je lui achète armure en cuir léger



Fedora vend recettes (détection pièges - force ogresque - réduction empoisonnement) & bâtons

sortez -> potion de forme fantomatique dans coffre

gauche -> 30ème secteur -> descendez via ascenseur ...

### 33ème secteur #1

en bas, 2 serpents & petits insectes rouges + nid <- décès

### niveau 4

constitution + 1 / armure + 1 / armes d'hast + 1 / massue + 1 / potions + 1

gauche

### 34ème secteur

chauves souris

grille vers secteur des grilles -> 1/2 tour

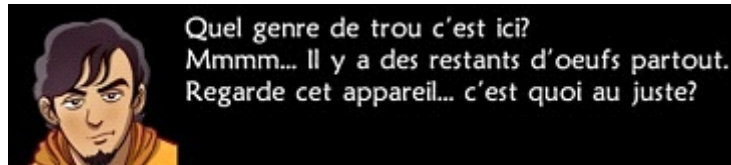
2 passages vers la gauche ...

### 35ème secteur

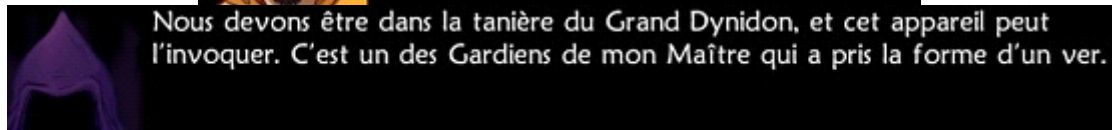
gobelins costauds

bas gauche -> vous ouvrez porte avec clé de la mine -> allez y

### 36ème secteur



Quel genre de trou c'est ici?  
Mmmm... Il y a des restants d'oeufs partout.  
Regarde cet appareil... c'est quoi au juste?



Nous devons être dans la tanière du Grand Dynidon, et cet appareil peut l'invoquer. C'est un des Gardiens de mon Maître qui a pris la forme d'un ver.

on verra "ça" + tard (ok après 31ème secteur #2) ...

droite jusqu'à ..

33ème secteur #2

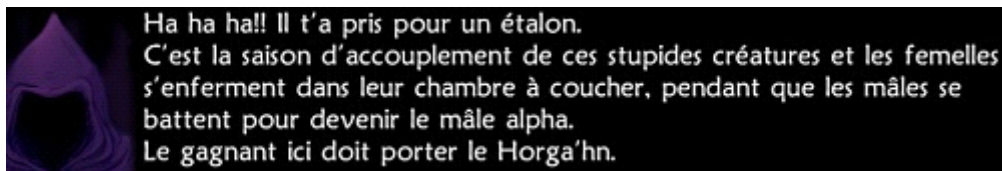
droite -> passage bas vers droite ...

37ème secteur

*gobelins costauds*

*potion de guérison légère* dans *coffre*

*gobelin ...*



Ha ha ha!! Il t'a pris pour un étalon.  
C'est la saison d'accouplement de ces stupides créatures et les femelles s'enferment dans leur chambre à coucher, pendant que les mâles se battent pour devenir le mâle alpha.  
Le gagnant ici doit porter le Horga'hn.

quête : *un rêve devient réalité* -> porter le *totem Horga'hn* & féconder 3 *femelles ... gobelines*

*porte* -> *gobelin costaud* pour *totem Horga'hn* -> sortez -> *gobelin* vous offre *hache Horgan'hn* - *quête terminée*

gauche -> via ascenseur -> 30ème secteur -> haut gauche

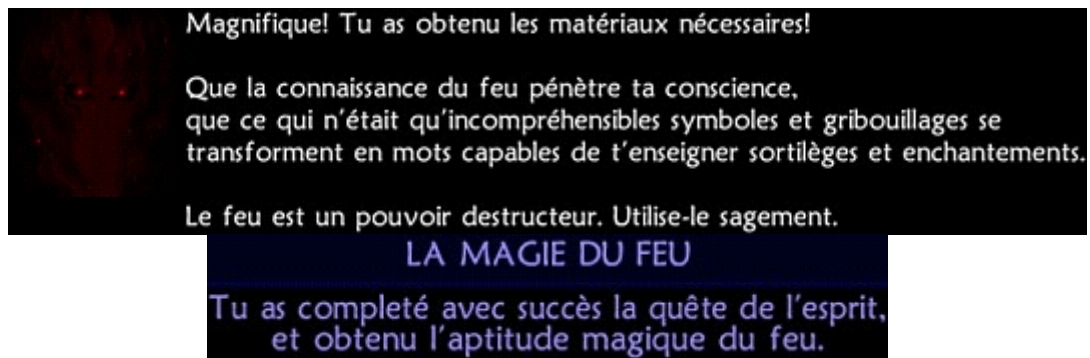
31ème secteur #2

*petits insectes rouges* avec *nids - serpent*

-----

... -> droite -> via ascenseur, allez chercher le reste de *bois* au 29ème secteur

via ascenseur, remontez tout en haut -> droite -> 24ème secteur -> *boîte magique de Pyros* -> ...

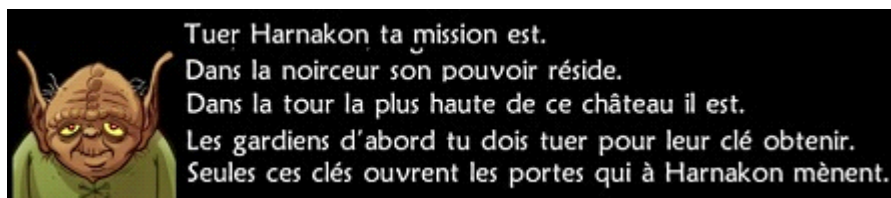


ramassez **volume sur le dard de feu** -> depuis inventaire, **copier le** dans votre livre de sort -> ...



votre premier sort est opérationnel

gauche -> **23ème niveau** -> gauche via ascenseur -> nettoyez **étagères** à côté de *Yogurt* -> dites lui que c'est fait ...



il dit aussi de se méfier des *ombres vigilantes (les voleurs d'objets)* - quête terminée

vous savez où est **le prochain gardien** <{;o} -

tentative **défi esquive** dans le **20ème secteur** = 1 h 30 de décès !!!

**quelques** PE puis retour au **36ème secteur** via l'ascenseur de **la mine** -> *le grand Dynidon (gardien du maître)* -> ...



il lâche des *larves grises* qu'il faudra éliminer en vous décalant **à droite** - frappez le à **la tête** quand elle y sera - **décès**

ramassez **clé des égouts** & les **Po**

LA CLEF DES ÉGOUTS  
Tu as vaincu le premier Gardien  
et obtenu la Clef des Égouts.

rendez vous au **7ème secteur** -> ouvrez la porte du bas avec **clé des égouts** -> descendez dans ...

## les égouts

### 38ème secteur #1

gauche ...

### 39ème secteur

*chauve souris*, pièges empoisonneurs & serpents

### niveau 5

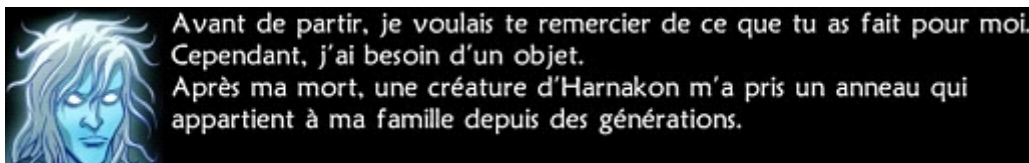
constitution + 1 / armure + 1 / armes d'hast + 1 / massue + 1 / feu + 1

mur fragile a **casser** en bas à droite pour **coffre** -> 1/2 tour

### 38ème secteur #2

vous devez détruire la statue qui crache des boules bleues - utilisez votre **arc** quand **sa bouche est ouverte** -  
**plusieurs décès**

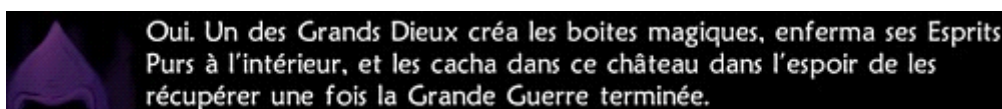
descendez à gauche -> **levier** **active** **petite plateforme à droite** -> gauche -> **porte** -> *Esprit* : la **bague perdue**



**murs fragiles** a **casser** - **bague en argent** sur **pupitre** tout en haut au Centre gauche -> ramenez la au *Spectre*  
, il vous l'offrira après l'avoir enchanté -> **bague des esprits** -> **porte** pour **38ème secteur** -> droite

### 40ème secteur

vous questionnez *Zéra* a propos des **boîtes magiques** & des *esprits purs* qui y sont enfermés



*Harnakon* est là pour les protéger - *sjbtc un esprit pur protèges les esprits purs ?*

*limaces rouges*

baguette lance dards de glace dans coffre -> clé des catacombes pour porte fermée -> bas par échelle

#### 41ème secteur #1

*satyre*

piège lance boule de feu - décès - 2 piles de roches - baguette lance dards de glace dans coffre -> reste droite (ok par 62ème secteur) -> bas gauche -> pile de roches -> gauche

#### 42ème secteur

2 piles de roches -> montez -> porte (ok juste après) -> montez -> grenouilles bleues -> pile de roches -> grille vers secteur des grilles -> 1/2 tour -> porte -> circuit avec limaces rouges pour 2 potions pour poison lent dans coffre -> porte vers 42ème secteur -> bas gauche

#### 43ème secteur

2 piles de roches -> montez -> piège par plaque à pression - grenouilles bleues - pile de roches - potion de guérison dans coffre -> montez -> limaces rouges - pile de roches - baguette lance dards de glace dans coffre -> montez pièges + pièges par plaques à pression - coffre -> descendez -> reste bas (ok cf. 45ème secteur) -> gauche

#### 44ème secteur



vous êtes ici ...

boîte magique de Poséidon -> vous le dupez : la statue de Poséidon

Je ne te donnerai pas la magie bleue avant que tu ne m'aies montré que tu le mérites. Tu devras faire preuve de loyauté et de respect envers moi.

ce qu'il réclame de vous ...



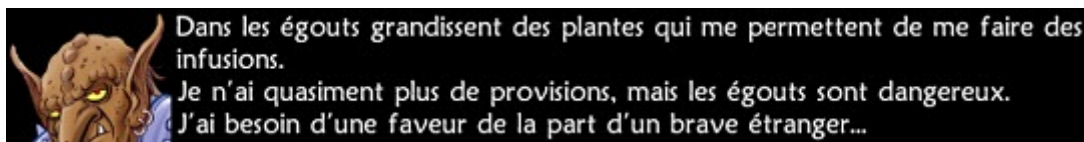
La statue de Poséidon	
✓ essence bleue	57/50
morceau de statue	0/20
large saphir rond	0/2
couronne en corail	0/1
trident	0/1
Tuer Casque Rouges	0/5

repassez dans les secteurs 43, 42 & 41 pour récupérer 12 morceaux de statue de *Poséidon* sur piles de roches

retour au 43ème secteur -> bas

#### 45ème secteur

*humanoïde aux yeux rouges* : fougères dans l'obscurité



il en demande 14

passage vers haut gauche trop haut - fougère -> droite

#### 46ème secteur

corde pour droite -> fougère -> porte vers 2 marchands ... l'un vend skills l'autre des recettes



recettes niveau 4 à 5

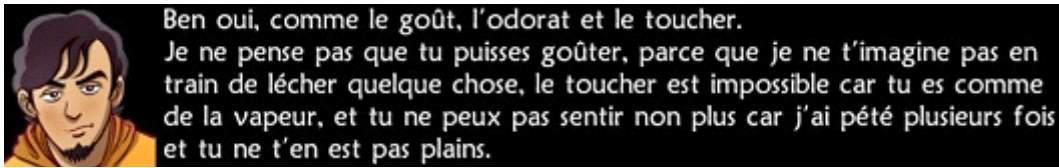
je revend divers objets & achète lance dentelée & armure de cuir clouté / sortez puis descendez ...

#### 47ème secteur

fougère -> sangsues - surveillez votre inventaire & liquidez sangsues s'il y en a & morceau de tentacules -> monstre du froid -> droite

## 48ème secteur

vous discutez avec Zéra des sens ...



...

reste bas (ok via 49ème secteur) -> droite bas

## 49ème secteur #1

*monstres de froid* - fougère

reste droite -> gauche

## 50ème secteur

*sangsues* - *grenouilles bleues* - *poulpes* - 2 fougères -> bas droite

notez qu'un *casque rouge* a été tué "quelque part" <- je ne sais où ? -> compris + tard cf. 58ème secteur

## 49ème secteur #2

*monstres de froid* - 2 décès -> droite ->

## 51ème secteur #1

*sangsues* & *monstre de froid* - porte fermée (ok voir ci dessous)

montez par droite -> fougère -> poulpe -> droite

## 52ème secteur #1

passage à droite en haut

sauter en bas -> couronne de corail sur *monstre de froid* -> gauche -> fougère -> gauche

## 51ème secteur #2

clé des égouts ouvre porte - fougère -> gauche où était porte -> glaive de rage de feu dans coffre -> droite

## 52ème secteur #2

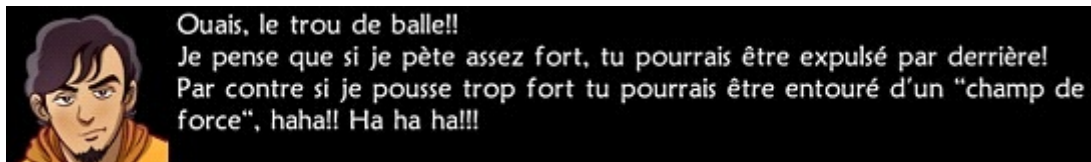
droite -> **fougère** -> droite

### 53ème secteur #1

*sangsues & monstres de froid* -> **fougère**

passage verticale vers le haut (**ok depuis 56ème secteur**)

vous discutez avec *Zéra* de la façon de l'expulser de votre corps ...



passage à gauche - **grille** vers **secteur des grilles**

### niveau 6

constitution + 1 / armure + 1 / armes d'hast + 1 / massue + 1 / arc + 1

1/2 tour -> gauche

### 54ème secteur #1

reste haut droite / montez -> **fougère** -> **clé des égouts** ouvre porte -> gauche

### 55ème secteur



vous êtes là ...

**cercle violet** - a voir + tard (**ok après 67ème secteur**) / 1/2 tour

### 54ème secteur #2

montez -> *monstre de froid* -> droite

### 56ème secteur

porte -> **bague du boucher** & **parchemin d'illumination** -> sortez

bas -> *sangsues* - **fougère** -> **fougère**



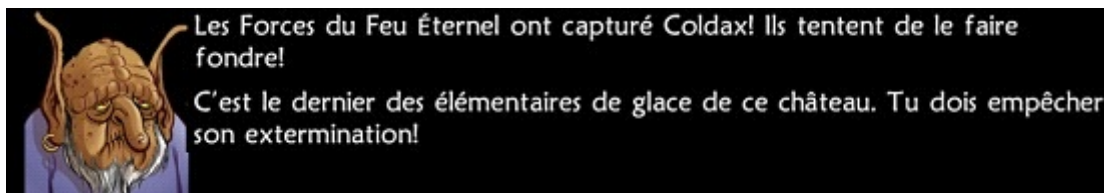
montez -> *monstre de froid* & *sangsues* -> **fougère** - 2 passages verticaux venant de ...

### 57ème secteur

droite -> 2 *monstres de froid* -> **fougère** -> droite

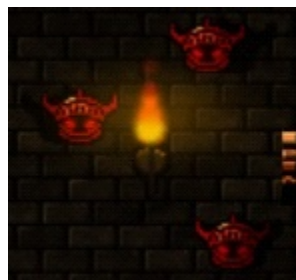
### 58ème secteur

*sangsues* & *monstre de froid* - **fougère** > *monstre de froid* - **fougère** -> *monstre de froid* - **fougère** -> *viel humanoïde* : **plus froid que le gel** (ok cf. **fin des jardins**)



il exige aussi 50 **essences bleues** pour ensuite "le revigorer" - **baguette lance dards de glace** dans **coffre**

**porte** -> *casques rouges* ...



décès

via **halo** puis **secteur des grilles** -> **45ème secteur** -> *humanoïde aux yeux rouges* donnera 37 **Po** pour les **fougères** - **quête terminée**

**46ème secteur** -> *marchand* -> **je revend** des **objets** & **achète** 150 **flèches courtes**

via **halo** puis **secteur des grilles** -> **58ème secteur** -> **porte** -> **je me contente** d'atteindre 5 *casques rouges* tués ... - **pile de roche** + 3 **coffres** (ok cf. après **89ème secteur #2**) -> sortez -> haut

### 59ème secteur

*gobelins* / passage droite (ok après 65ème secteur) / gauche

### 60ème secteur

*gobelins* / gauche

### 61ème secteur #1



vous êtes ici ...

*gobelins*

grille vers secteur des grilles -> 1/2 tour / reste 2 passages vers bas (ok cf. 61me secteur #2) - reste haut gauche (ok cf. 62ème secteur #2) / gauche

### 62ème secteur #1

combattez *corbeaux* jusqu'à obtenir 2 larges saphirs ronds - attention, ils volent des bagues <- tuez les pour les reprendre !!

reste haut <- ok cf. 62ème secteur #2

clé des égouts ouvre porte vers ...

### 41ème secteur #2

morceau de statue dans pile de roches -> limaces rouges - morceau de statue dans pile de roches

casque rouge - satyre -> passage vers le bas

### 63ème secteur

reste droite (ok -> 65ème secteur)

attention -> boules de feu par plaques à pressions + casque rouge - décès

2 morceaux de statues dans piles de roches -> ramassez morceau de statue dans pile de roche, allumez



lampe puis fuyez ... / via halo puis secteur des grilles ...

### 61ème secteur #2

passage(s) bas

### 64ème secteur

*gobelins*

cassez mur fragile en bas à droite -> porte -> chaudron + coffre - je concocte 6 potions de guérison légère -> sortez -> gauche bas

### 65ème secteur

serpent - dague large tue serpents dans coffre -> 1/2 tour, 64ème secteur -> gauche Centre

morceau de statue dans pile de roches -> décès - prenez les 2 autres morceaux de statue & fuyez par haut gauche -> 63ème secteur -> 1/2 tour, bas gauche -> porte a voir + tard (ok après 67ème secteur)

via halo puis secteur des grilles -> filez au 59ème secteur en maravant des gobelins ...

### 66ème secteur

*gobelins*

trident dans grand coffre - marteau de rage de feu dans coffre

La statue de Poséidon	
✓ essence bleue	138/50
✓ morceau de statue	20/20
✓ large saphir rond	2/2
✓ couronne en corail	1/1
✓ trident	1/1
✓ Tuer Casque Rouges	5/5

vous avez tout ce qu'il faut pour la boîte magique de Poséidon

bas droite ->

### 67ème secteur

2 plaques à pression - casque rouge -> parchemin de maîtrise de l'arc - bague de dextérité du forgeron

-----

via halo puis secteur des grilles, rendez vous au 44ème secteur -> boîte de Poseidon ->

Ma statue est finalement créée. Ombre, tu as démontré que tu mérites d'être initié à l'art de l'eau et de la glace.

À partir de maintenant tes yeux vont comprendre les livres de magie bleue qui sont éparpillés dans tout le château.

Tu as complété avec succès la quête de l'esprit, et obtenu l'aptitude magique du froid.

ramassez **volume sur le dard de glace** -> depuis l'inventaire, copiez le dans votre livre de sorts

46ème secteur -> **je revend objets** & **achète skill javelin** <- idem sorts / je dispose de 1 107 Po

These sort of skills need "kill points" to be executed instead of essences. The "Kill point" bar (KP) is now visible in the top panel. You can obtain up to 5 "kill points" by killing monsters.

une sorte de barre de rage ...

via **halo** puis **secteur des grilles** -> 65ème secteur -> bas gauche -> **porte** -> **humanoïde** : **la dague d'Adjanti**

La Dague Hybride d'Adjanti est une lame qui a été forgée dans un autre monde. Uniquement une âme noble et altruiste peu la porter.

Malheureusement, je ne suis pas aussi altruiste, donc si tu veux que je révèle le secret qui te permettra d'obtenir la dague, tu vas devoir me payer 100 pièces.

vous négociez 80 Po -> payez le -> ... -> prenez **verre d'eau plein** -> **échelles** -> ... -> traversez -> **flammes** -> utilisez **verre d'eau plein** pour les éteindre -> prenez **dague croisé d'Adjanti** -> sortez

via **halo** puis **secteur des grilles** -> 55ème secteur -> **cercle violet**

C'est le chemin vers un endroit fabuleux. Quiconque passe par ce portail se transforme en roi dont les moindres caprices sont exécutés, des mets les plus succulents à la plus belle des femmes.

Bien que... Attends un peu. Tu sais que je sais que tu cherches Ma mort. Par conséquent, Tu sais que je ne devrais jamais te croire pour n'importe quelle chose que tu voudrais m'offrir et qui serait tentante, car ça pourrait bien être un piège.

Les profondeurs sont un véritable brasier, avec de la lave qui tue au moindre contact. Le grand Drakonius et les créatures qui habitent là-bas sont invulnérables au feu, Mais leur point faible est le froid. Utilise la magie du froid contre eux autant que tu peux.

allez y -> 4 **secteurs** avec **limaces rouges** , globes explosifs, **créatures de feu** & **casques rouges** -> **Drakonius (gardien du maître)**

**tout plein de décès** avant de procéder + simplement :

**restez en bas**, utilisez votre **arc** & ciblez la tête - **stationnez** sous la plateforme pour éviter ses boules de feu - **anticipez** sa charge avec magie du froid puis **accroupissez** vous - recommencez jusqu'à "liquidation" ...




LA CLEF DES JARDINS  
Tu as vaincu le second Gardien  
et obtenu la Clef des Jardins.

ramassez **clé des jardins**

-----

via **halo** puis **secteur des grilles** -> **la mine** -> **31ème secteur** -> *jeune humanoïde* : faites le tour -> tuez *chien* -> ramassez **poupée** -> sortez -> *jeune humanoïde* vous offre **grenouille globe**


 **grenouille globe**  
Moitié grenouille, moitié ballon. Utilise sa langue pour attraper des petites créatures, comme par exemple les chauves-souris, abeilles et petites araignées.

elle vous sera d'une grande utilité dans **les jardins**

**boîte magique d'Harnakon** -> gauche Haut -> **7ème secteur** -> **clé des jardins** ouvre porte vers ...

## les jardins

vous discutez avec **Zéra** de "son travail" ...

 Tu vois? Ça montre bien que tu aimes l'action. Je suis sûr que tu prends ton pied à être coincé dans mon corps. Ça te donne une bonne excuse pour visiter le château et être dans le feu de l'action.

**68ème secteur**

*satyres "mouvants"*

épée large de l'assassin dans coffre -> casque bleu - 2 potions de guérison dans coffre - ... -> gauche

#### 69ème secteur

humanoïdes explosifs - quelques décès - attaquez les à distance -> gauche

#### 70ème secteur #1

*pièges volants*

épée large tue orc dans coffre <- casque rouge

#### niveau 7

constitution + 1 / armes d'hast + 1 / massue + 1 / arc + 1 / froid + 1

bas gauche ->

#### 5ème secteur #2

... -> 1/2 tour, jusqu'à 68ème secteur -> Haut droite

#### 71ème secteur #1

2 casques rouges - reste Haut droite (ok cf. 71ème secteur #2) / gauche -> clé des jardins ouvre porte -> gauche

#### 72ème à 75ème secteur

lanternes volantes -> gauche

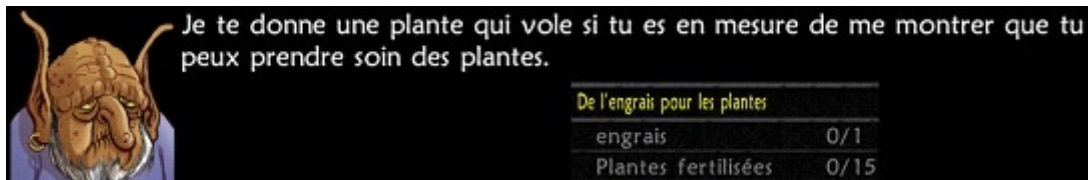
#### 76ème secteur #1

*limaces vertes - plantes carnivores - araignées*

2 plantes mortes (ok durant 78ème secteur) / grille vers secteur des grilles / 2 portes fermée (ok cf. 82ème secteur) / reste Haut droite (ok cf. 76ème secteur #2) / Bas ...

#### 77ème secteur

porte -> le jardinier : de l'engrais pour les plantes



l'engrais serait à l'Est ...

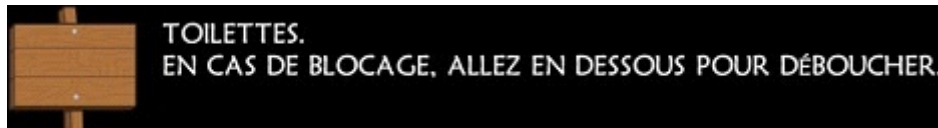
sortez -> descendez -> *plantes carnivores* - *araignées* - *mouches* - plante morte (ok durant 78ème secteur)

reste gauche (ok après 79ème secteur) -> droite

### 78ème secteur

mur fragile a casser -> 2 plantes mortes (ok durant 78ème secteur)

1ère porte -> les toilettes : panneau donne indication - WC semble bouché



descendez -> cassez mur fragile près du coffre -> 2nde porte -> récupérez engrais dans tas de merdes

allez de suite fertiliser les 5 plantes mortes déjà rencontrées puis revenez ici -> Haut droite

### 79ème secteur

des *mouches* de partout

coffre en contrebas -> 1/2 tour -> 78ème secteur -> bas droite -> 2 plantes mortes a fertiliser

droite -> panneau "entrée pour jardinier" <- a revoir + tard (ok 2 fois ...)

épée large tue serpent dans coffre bas droite

1/2 tour jusqu'à 77ème secteur -> gauche

### 80ème secteur

*mouches* & *araignées*

multiples décès avant utilisation de notre grenouille globe

coffre bas gauche -> escaladez ... cassez mur fragile à mi chemin pour chaudron - 3 antidotes dans coffre -> haut

### 81ème secteur

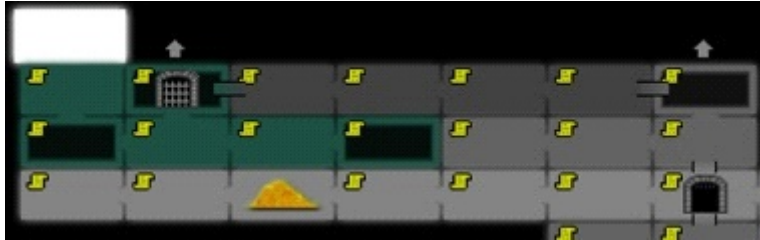
*mouches* & *araignées*



fertilisez 2 plantes mortes -> massue de combat de rage de feu dans coffre

squelette -> baguette de polymorphe dans coffre -> bas -> 2 potions d'infravision dans coffre -> remontez

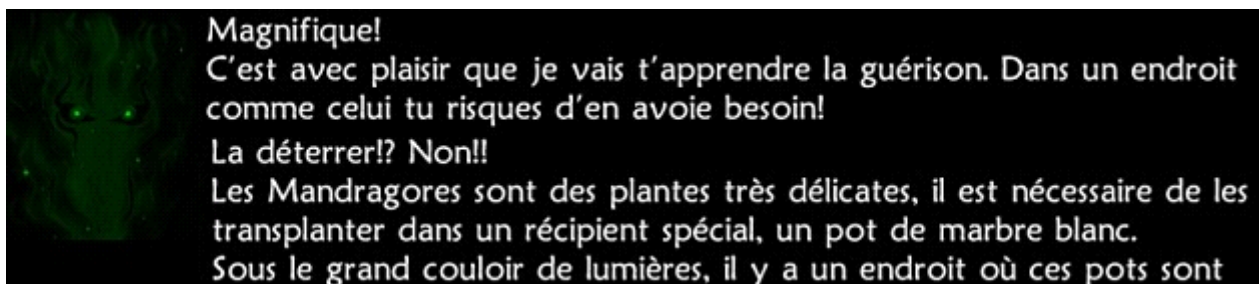
### 82ème secteur



vous êtes là ...

boîte magique "sans nom" : à la recherche de la mandragore

vous essayez de le duper -> ce n'est pas un *Esprit* à la solde du maître, il est plutôt captif -> vous révéler votre identité ...



vous devez trouver pot de marbre blanc (ok cf. 112ème secteur #1) pour transplanter (ok cf. 112ème secteur) la mandragore qui serait en haut des jardins (ok elle est au 87ème secteur)

le "grand couloir de lumière" se doit être celui des lanternes volantes

porte -> secteur obscur -> porte fermée (ok cf. 87ème secteur) -> droite -> porte

### 76ème secteur #2

clé des jardins ouvre 2 portes -> haut droite

### 83ème secteur

squelettes / droite

### 84ème secteur

squelette archer / clé des jardins ouvre porte -> squelettes déboulent - lance dentelée du guerrier

### niveau 8

constitution + 1 / armes d'hast + 1 / massue + 1 / arc + 1

aller retour pour 46ème secteur dans les égouts : je revend des objets & achète arc court renforcé, skill poisoned arrow & skill charge - je dispose de 1 804 Po

84ème secteur -> cassez mur fragile de plateforme pour venoma (arc - niveau 6) -> haut

### 85ème secteur #1

montez -> casque bleu, casque rouge & limaces vertes - décès -> bague des glaces - 3 potions de vitesse -  
reste Haut & gauche (ok voir + bas) -> bas droite

### 86ème secteur #1

échelle vers bas (ok voir + bas) - squelette archer -> porte -> marchande vend recettes niveau 6 à 7 & sortilèges feu, froid & guérison - marchand vend armes, arcs, armures & skills

### niveau 8 bis

armure + 1

je revend objets - j'achète cotte de mailles, marteau du forgeron niveau 7 & pique niveau 7

sortez -> montez -> 1ère porte fermée -> squelettes & casque rouge - reste Haut droite (ok voir + bas) -> haut gauche

### 85ème secteur #2



... - vous ne pouvez appeler personne d'autres, le signal ne passe pas !

gauche -> fertilisez plante morte -> gauche

### 87ème secteur

mouches, araignées, plantes carnivores & limaces

fertilisez 2 plantes mortes - lance dentelée de corrosion dans coffre / clé du laboratoire pour porte fermée

reste coffre Bas gauche difficile d'accès -> porte gauche vers secteur obscur -> mandragore est là (ok cf. 112ème secteur #1) -> gauche -> clé des jardins ouvre porte -> ... -> 1/2 tour

### 86ème secteur #2

clé des jardins ouvre 2nde porte -> *squelettes* -> 4 *potions de guérison* dans *coffre* -> bas gauche -> *échelle*

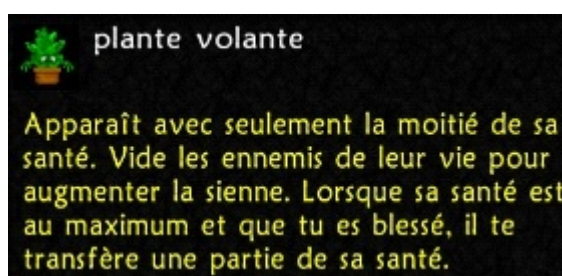
### 88ème secteur

filez directement à *grille* vers *secteur des grilles* -> revenez ici -> 2 *squelettes archers*

*antidote* dans *coffre* -> fertilisez 2 *plantes mortes* - reste droite (ok voir ci dessous)

De l'engrais pour les plantes	
✓ engrais	1/1
✓ Plantes fertilisées	15/15

via *halo* puis *secteur des grilles*, filez au *77ème secteur* -> *porte* -> le *jardinier* vous remet *plante volante* -  
quête terminée



via *halo* puis *secteur des grilles*, *88ème secteur* -> droite

### 89ème secteur #1

*gardien du maître* - a voir + tard (ok cf. *89 ème secteur #2*)

-----

via *halo* puis *secteur des grilles* -> *7ème secteur* -> haut -> *68ème secteur* -> haut -> *71ème secteur*



vous êtes de retour ici ...

montez -> 2 *casque rouges* - *décès* -> ...

### 90ème secteur

*chauves souris* -> *satyres mouvants* - *plusieurs décès* avant de comprendre : *surveillez votre inventaire*, des  
*vampires suce sang* a détruire -> *porte fermée* -> gauche

### 91ème secteur

humanoïdes explosifs - serpent -> dague de rage d'arcane niveau 5 dans coffre -> 3 antidotes dans coffre

LA ZONE OUEST EST ÉCLAIRÉE  
Tu as allumé toutes les lumières de la zone ouest.

porte -> petit chemin obscur -> porte -> 91ème secteur

là, avant d'affronter le *gardien du maître*, il reste à trouver le pot de marbre blanc en refouillant sous les lanternes

### 70ème secteur #2



ici ...

droite du *casque rouge* -> cassez mur fragile sur la droite en hauteur -> cercle violet

Quand l'homme riche rendit visite à Zularius le Grand, il dit, "Plus tu possèdes et plus tu deviens esclave de tes possessions".  
Tu viens de découvrir le défi "Le collectionneur de potions"  
Possède une collection d'au moins 18 potions différentes.

mouarf !

ne trouvant ce p\*tain de pot de marbre blanc (ok + tard cf. 112ème secteur #1), je tente le *gardien du maître* ...

### 89ème secteur #2

Je peux seulement te dire que c'est un arbre vivant, et qu'il est uniquement vulnérable aux flèches.

Zera ment ... vous pouvez l'attaquer au corps à corps en évitant les pièges verts tournoyant (rectangle rouge sur l'image ci dessous)



Donc les arbres magiques sont différents... immunisé contre les haches et le feu...

vous êtes narquois !

LA CLEF DE LA LIBRAIRIE  
Tu as vaincu le troisième Gardien  
et obtenu la Clef de la Librairie.

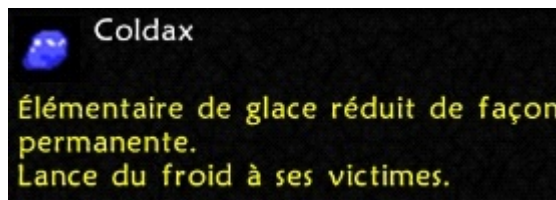
ramassez clé de la bibliothèque

-----

via le secteur des grilles -> 58ème secteur des égouts -> porte -> casques rouges à l'arc - plusieurs décès - 3 coffres -> échelle -> cassez mur fragile -> stèle lève porte pour 2 éléments de feu -> cassez mur fragile pour levier -> plateforme -> Cordax moribond dans marmite -> ramenez le à vieil humanoïde ...

Il était beaucoup plus grand, mais il a perdu beaucoup de son essence à l'intérieur du chaudron. J'espère pouvoir le sauver...  
Hor Asheh'! Kol-dah Madalech! Sorkoh Do Derrakas!!  
Prends-le avec toi.  
Maintenant, il est trop faible pour faire face au danger par lui-même dans cet endroit, alors qu'avec toi il aura plus de chances de survivre et il pourra t'aider, en particulier contre les Forces du Feu Éternel.

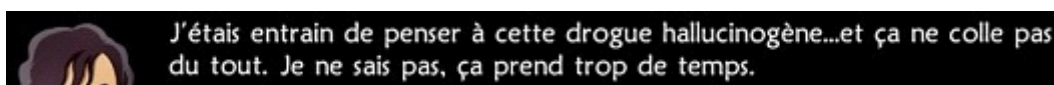
ramassez Cordax



via **halo**, droite -> 9ème secteur -> haut -> **10ème secteur** -> **je revend** des **objets** à **Zoran** - **je dispose de 2 583 Po** -> clé de la bibliothèque ouvre porte -> gauche

## la bibliothèque

vous questionnez *Zera* sur la réalité d'où vous êtes ...



vous donnez divers exemples d'actions impossible a faire normalement - *Zera* rétorque que c'est *le maître* qui les autorise ... -> gauche

### 92ème secteur #1

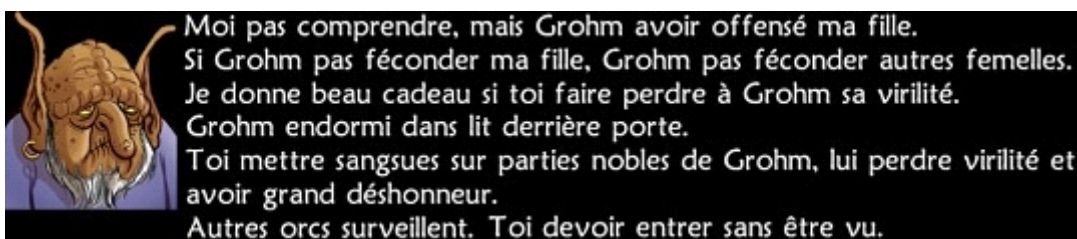
*chauves souris & larves grises*

3 **potions de régénération majeure** dans **coffre** -> **cassez** **mur fragile** pour **coffre** -> haut

### 93ème secteur #1

*orcs & larves grises* / **décès**

**clé des grands salles** pour porte fermée / haut gauche (**voir + bas**) / haut droite (**ok après 94ème secteur**) / gauche -> *humanoïde mécontent* : **la vengeance**



les consignes sont claires : vous devrez posséder 8 **sangsues** sur vous qui vous suceront le temps de la réalisation de cette quête !!!! <- ok cf. après **61ème secteur #2**

bas gauche

### 92ème secteur #2

2 *larves grises* -> 1/2 tour -> **93ème secteur** -> haut droite

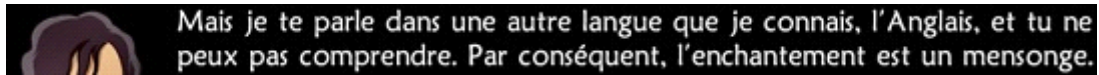


## 94ème secteur

*chauves souris - serpent - larves grises*

haut gauche -> **cassez** mur fragile pour vitathandis (dague niveau 9) dans coffre -> serpents -> hache double tue serpents dans coffre ->

vous parlez avec Zera de la compréhension des langues



bas -> serpent -> bas -> 93ème secteur -> 1/2 tour -> droite

## 95ème secteur

porte fermée - grille vers secteur des grilles

niveau 9

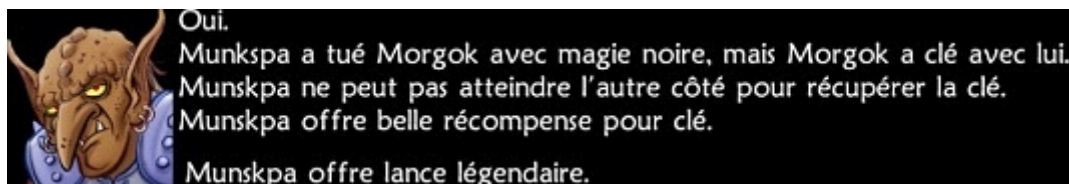
constitution + 1 / armes d'hast + 1 / massue + 1

revenez au 95ème secteur -> liquidez tous les orcs dévoilent échelle pour 2 potions de forme fantomatique dans coffre -> droite

## 96ème secteur #1

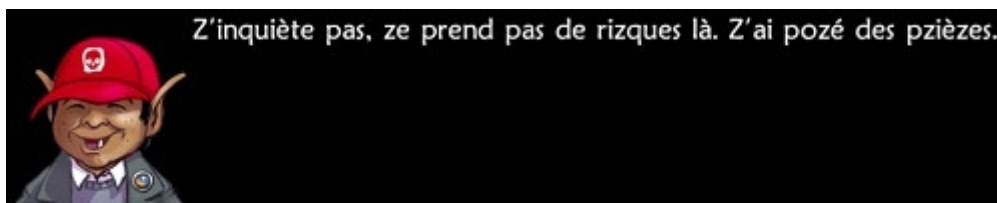
3 potions de force gigantesque dans coffre - satyres

porte bas gauche -> vieil humanoïde (Munkpa) : le grand feu



Zera affirme que le feu n'est qu'une illusion -> j'y vais, c'est faux - décès -> je tente avec potion de forme fantomatique - décès / voir + tard si on peut arriver de l'autre côté - feu subie "petit" dégâts de froid - j'ai essayé avec Coldax pendant 1 h 00, sans succès (ok cf. après 107ème secteur #4) -> sortez

droit Centre -> enfant casquette rouge



**cassez** mur fragile au dessus du piège pour coffre -> bas droite

### 97ème secteur

*Leviathos* - décès -> tuez le, à distance, pour dévoiler échelle -> haut

### 98ème secteur

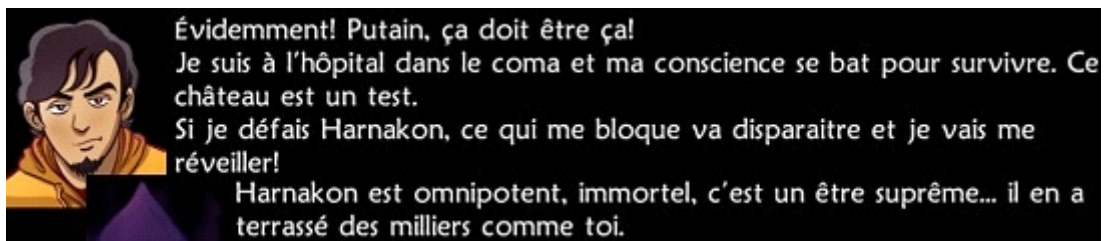
*serpents & squelettes* -> droite

### 99ème secteur

*chauves souris* -> bas droite le + haut -> 100ème secteur allumez lampe -> 1/2 tour -> bas droite le + bas ...

### 100ème secteur #1

vous émettez une nouvelle hypothèse

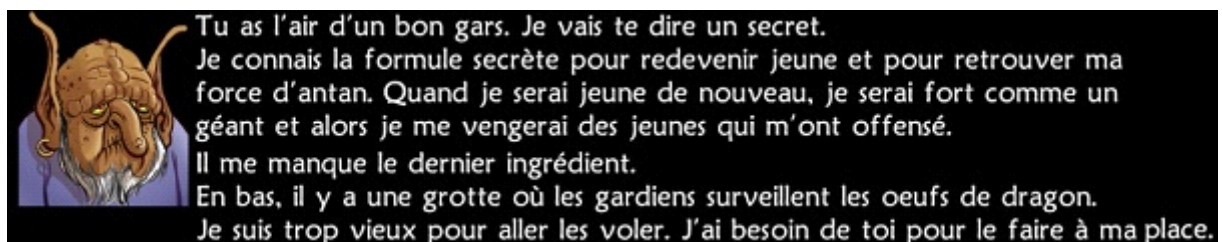


reste grand côté droit (ok voir + bas) - bas

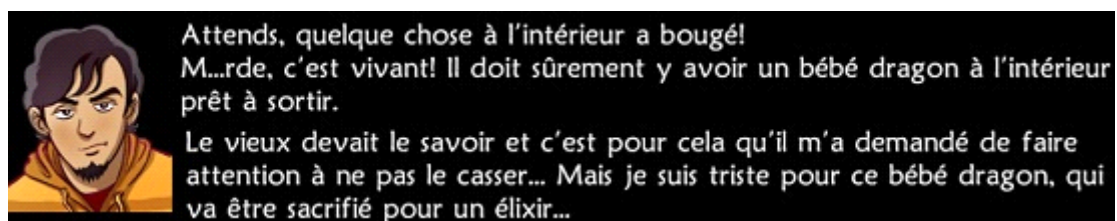
### 101ème secteur #1

*scorpions - orcs - cafards verts* / pique de l'assassin niveau 7 dans coffre

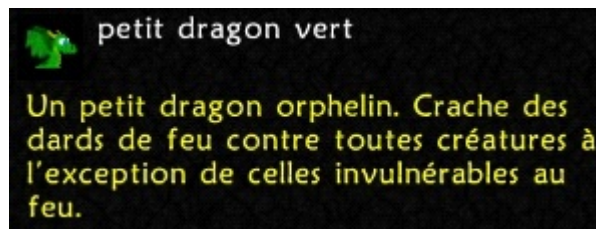
porte -> vieil homme : jeunesse éternelle



descendez sous terre -> champignons -> orcs équipés de lances -> oeuf ...



vous devez prendre une décision ... -> je décide de l'ouvrir : petit dragon vert



via **halo**, je fais un aller retour au **15ème secteur** - la cuisine -> **Zorok** -> **je lui achète** recette de la potion de régénération mineure & **coquillage** - **je concocte** 3 **potions de guérison légère** & 3 **potion de régénération mineure** dans **chaudron** -> gauche -> **11ème secteur** -> **je revend** des **objets** à **Gualix** -> via **halo** puis **secteur des grilles**, retour au **101ème secteur**

porte -> *viel homme* - **automatiquement**, je lui dis que l'**oeuf** était cassé - **quête terminée** -> sortez -> reste bas (ok cf. **101ème secteur #2**) - droite

#### 102ème secteur #1

*chauves souris & cafards verts* -> **échelle** & **caisse** haut gauche (ok voir ci dessous) / **échelle** vers bas (ok cf. **102ème secteur #2**) / haut

#### 103ème secteur #1

*chauves souris*

passage bas gauche (ok voir ci dessous) - **échelle** haut droite (ok voir ci dessous) - **échelle** & **coffre** haut gauche (ok voir ci dessous) / gauche

#### 100ème secteur #2

*larves grises* / 1/2 tour -> **103ème secteur** -> **chutez** de façon a tomber sur plateforme ...

#### 102ème secteur #2

**caisse** -> **échelle** vers ...

#### 103ème secteur #2

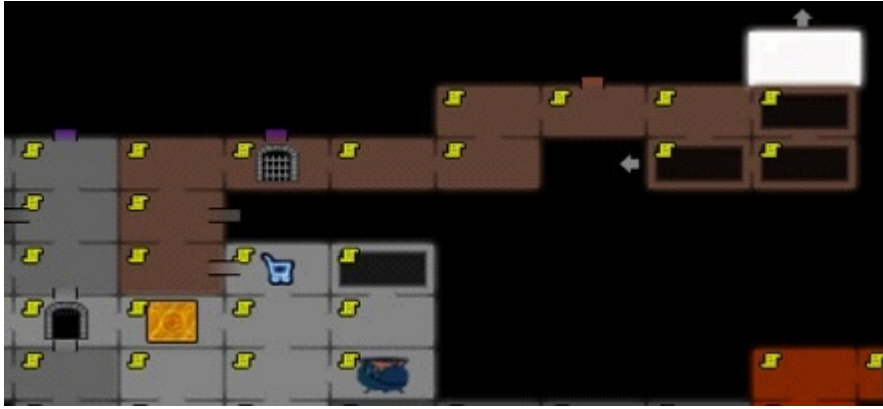
passage bas gauche

#### 100ème secteur #3

**baguette de paralysie** dans **coffre** -> **hache double** dans **coffre**

1/2 tour -> **103ème secteur** -> **102ème secteur** -> **103ème secteur** -> **échelle** haut droite

#### 104ème secteur #1



vous êtes ici ...

*chauves souris*

50% DU CHÂTEAU EST ÉCLAIRÉ  
Tu as allumé la moitié des les lumières du château.

reste moitié gauche (ok voir ci dessous) / échelle haut droite

#### 105ème secteur

*chauves souris - orcs aux haches*

filez à la grille vers secteur des grilles

via coquillage -> je concocte 3 potion de régénération mineure dans chaudron de Zorok -> via halo puis secteur des grilles, retour au 105ème secteur

*humanoïde au cimenterre - livres dans langue inconnue (ok après 113ème secteur)*

pique de rédemption dans coffre bas gauche -> chutez

#### 104ème secteur #2

*chauves souris* -> descendes -> chutez

#### 103ème secteur #2

potion de force gigantesque dans coffre + dernière lampe

via halo puis secteur des grilles -> 105ème secteur -> droite

#### 106ème secteur

porte -> marchande vend recettes etc. / marchand vend skills, armes, armures etc.

#### niveau 9 bis

armure + 2

je lui achète polearme mastery 2, mace mastery 2, massue de guerre niveau 9, lance à serres niveau 9 & cotte en écaille niveau 9 - je lui fais réparer 3 objets - je dispose de 2 426 Po

échelle -> porte -> humanoïdes *aux cimenterres* - parchemin d'immunité contre l'arcane, parchemin de choc d'arcane, bague de précision du barbare & bague du mutilateur sur pupitres - livres dans langue inconnue (ok après 113ème secteur) - coffre -> repassez à gauche -> échelle haut

### 107ème secteur #1

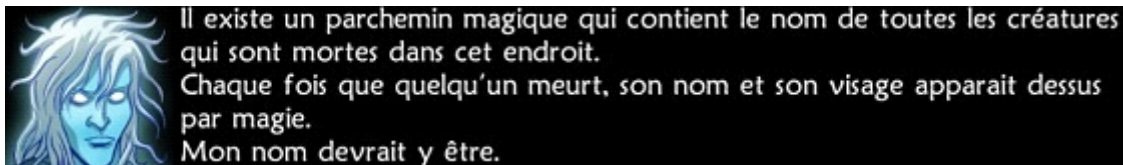
*guerriers aux haches* - humanoïde *aux cimenterre*

bas droite -> 3 *casques blancs* - baguette de lenteur dans coffre - livres dans langue inconnue (ok après 113ème secteur)

porte en fer avec crâne haut droite (ok cf. 107ème secteur #3) / coin haut gauche (ok voir ci dessous) / gauche

### 108ème secteur #1

1ère porte -> secteur obscur -> descendez -> porte -> 108ème secteur -> humanoïde *aux cimenterre* - 2 parchemins de maîtrise de la mêlée & blue ring's of Ras'Kah sur pupitres -> 1/2 tour -> secteur obscur -> montez -> porte de gauche -> 108ème secteur -> livres dans langue inconnue - parchemin d'immunité contre le feu sur pupitre - Spectre : le nom de l'esprit



ok cf. après 107ème secteur #4

sortez -> secteur obscur -> porte de droite -> 108ème secteur -> échelle vers haut (ok cf. 110ème secteur) - porte à gauche (ok cf. 108ème secteur #2) / droite

### 107ème secteur #2

*guerrier à la hache* -> échelle vers haut

### 109ème secteur #1

reste large portion droite (ok cf. 111ème secteur) / gauche

### 110ème secteur #1

*guerrier à la hache*

passage haut droite & haut centre (ok cf. 110ème secteur #2) / porte -> secteur obscur -> porte -> casque rouge - livres dans une langue inconnue - 2 parchemins d'illumination sur pupitre -> 1/2 tour, secteur obscur -> échelle montante -> corbeaux -> cassez mur fragile à droite -> parchemin de golem de fer sur

pupitre -> sortez -> 110ème secteur -> bas, échelle vers ...

### 108ème secteur #2

porte gauche -> secteur obscur -> gauche -> porte

### 111ème secteur

pont -> porte -> secteur obscur -> gauche -> clé de la tour pour porte fermée

1/2 tour jusqu'au

### 110ème secteur #2

haut puis gauche -> humanoïde *au cimetière* - livres dans une langue inconnue - 3 parchemins de téléportation de proximité sur pupitre - casse mur fragile gauche pour 3 parchemins d'immunité contre arcane -> 1/2 tour, passage haut droite

### 109ème secteur #2

larves grises - humanoïde *aux cimetières* - parchemin d'immunité contre la mêlée sur pupitre

2 casques blancs - 2 humanoïdes *aux cimetières* - décès - livres dans une langue inconnue - parchemin d'illumination sur pupitre -> échelle haut gauche

### 112ème secteur #1

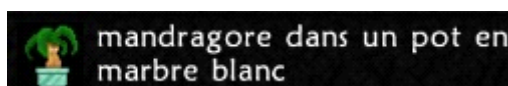
boîte magique (ok + tard cf. 112ème secteur #2)

halo -> sauvegarde -> coquillage -> Zorok -> je concocte 8 potions de guérison légère & 3 potion de régénération mineure dans chaudron -> je lui revend des objets

-----

là, après avoir consulté solution sur internet, je décide de m'occuper de la quête de la mandragore

halo -> secteur des grilles -> les jardins -> 79ème secteur - celui au "panneau "entrée pour jardinier" -> liquidez toutes mouches & la ruche -> échelle apparaît pour pot en marbre blanc -> halo -> secteur des grilles -> 87ème secteur -> porte -> secteur obscur -> transplantez mandragore dans un pot en marbre blanc



gauche jusqu'à 82ème secteur -> boîte magique "sans nom"

Je sens que ma puissance me revient... et tout cela grâce à toi, merci mon jeune ami!!  
Moi, esprit de la guérison, te transmets le savoir de la magie verte... Tes yeux et ton cœur pourront lire n'importe quel livre de guérison magique. Utilise ce pouvoir avec sagesse et honnêteté.



LA GUÉRISON  
Tu as complété avec succès la quête de l'esprit,  
et obtenu l'aptitude de guérison.

ramassez **livre de la guérison** -> depuis l'inventaire, copiez le dans votre livre de sortilèges

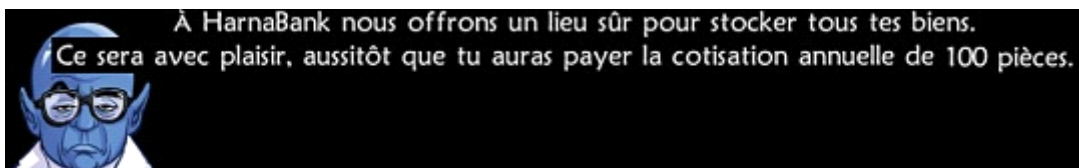
-----

**halo** -> droite (**rez de chaussée**) -> **17ème secteur**



il est ici ...

**clé de la bibliothèque** ouvre porte



a voir + tard si réellement besoin (ok après **107ème secteur #4**)

LA ZONE CENTRALE EST ÉCLAIRÉE  
Tu as allumé toutes les lumières dans la zone centrale.

-----

via **halo** puis **secteur des grilles**

**102ème secteur #2**

**échelle** vers bas -> **porte** -> 3 **parchemins d'illumination** sur **pupitre** -> 1/2 tour, **102ème secteur** -> gauche

**101ème secteur #2**

gauche

**114ème secteur**

je l'avais pas numéroté en temps & en heure d'où ce décalage ...

**corbeaux** - **large couteau tue orc niveau 7** dans coffre - **cassez** mur fragile à côté pour **baguette de polymorphe** dans coffre - grille vers **secteur des grilles**

LA ZONE EST EST ÉCLAIRÉE  
Tu as allumé toutes les lumières de la zone est.

106ème secteur -> porte -> je revend des objets au marchand - je dispose de 2 712 Po -> sortez -> échelle haut

### 107ème secteur #3

porte en fer avec crâne haut droite -> secteur obscur -> saut vers la bas sans possibilité de remonter sans avoir tué : 3 *casques rouges*

Le sort d'assoupissement est idéal pour mettre les adversaires KO pendant un bout de temps.  
Le mieux dans tout ça est que le sort se lance directement sur la cible sans besoin de lancer un projectile magique et sans risque d'échec.

attendons de connaître ce sort ... finalement, j'ai pris une autre option -> cf. 107ème secteur #4

haut vers gauche - c'est la salle du *gardien de la bibliothèque* <- a voir + tard

### 112ème secteur #2

boîte magique de l'esprit & des sens : *l'écriture magique*

vous essayez de duper *l'esprit pur* ...

Tu ne peux pas me voir, car ce n'est pas réel.  
Je suis juste en train de jouer avec ton esprit: j'ai juste eu à lire tes pensées et à les retourner contre toi: Jean Luc Picard, ton ami Rick et la fausse raison pour laquelle tu penses que tu es ici.  
Idem pour ton petit secret à propos de l'ombre que tu appelles Zera.

C'est le domaine de l'esprit et des sens.  
Pour te montrer comment, je vais avoir besoin de créer un livre magique à l'aide d'un puissant sort pour que je puisse te transmettre ma connaissance.

il le fera car il est curieux de savoir comment vous utiliserez son sa savoir ...

L'écriture magique	
essence dorée	81/100
papier vierge	0/200
plume noire	0/1
encre noire	0/1

les 200 *papers vierges* sont a récupérer sur les livres dans une langue inconnue (ok voir ci dessous)

pour la *plume noire* (ok voir un peu + bas : 114ème secteur) & l'*encre noire* (ok voir un peu + bas après 113ème secteur)

Concernant la plume et l'encre, tu ne les trouveras pas ici, dans la librairie.  
Pose-toi cette question: À partir de quelle bête pourrais-tu obtenir une plume noire et de l'encre noire?

droite -> large couteau de congélation d'âmes niveau 7 dans coffre - 11 papiers vierges sur livres dans une langue inconnue - 2 parchemins de choc d'arcane sur pupitre -> gauche

### 113ème secteur

gauche : 2 casques rouge - humanoïde avec cimenterre - parchemin d'illumination sur pupitre - 17 papiers vierges sur livres dans une langue inconnue

haut : 2 casques rouge - humanoïde avec cimenterre - 36 17 papiers vierges sur livres dans une langue inconnue - bague de précision des chevaliers sur pupitre

LA LIBRAIRIE EST ÉCLAIRÉE  
Tu as allumé toutes les lumières de la librairie.

occupons nous des autres papiers vierges & de la plume noire <- un corbeau devrait faire l'affaire ...

halo -> droite -> 17ème secteur -> 97 papiers vierges sur livres dans une langue inconnue

### niveau 10

constitution + 1 / armes d'hast + 1 / massue + 1

coquillage -> je concocte 6 potions de guérison légère sur chaudron

halo puis secteur des grilles -> 114ème secteur - celui avec des corbeaux -> plume noire parfaite -> halo puis secteur des grilles -> 105ème secteur -> 47 papiers vierges sur livres dans une langue inconnue -> 106ème secteur -> je revend objets à marchand & lui en fais réparer 2 -> 58 papiers vierges sur livres dans une langue inconnue -> 107ème secteur -> 20 papiers vierges sur livres dans une langue inconnue -> 108ème secteur -> 9 papiers vierges sur livres dans une langue inconnue

L'écriture magique	
✓ essence dorée	117/100
✓ papier vierge	207/200
✓ plume noire	1/1
encre noire	0/1

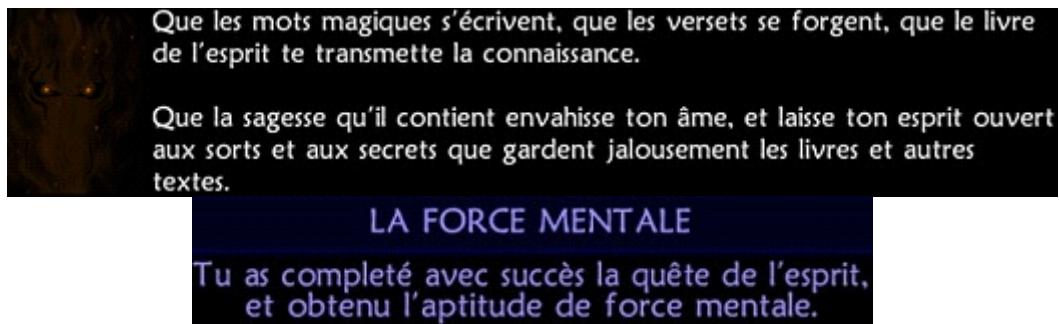
recherchons maintenant des poulpes ...

halo -> secteur des grilles -> les égouts - 42ème secteur vers + bas - j'avais oublié une lampe au 48ème secteur ...

LES ÉGOUTS SONT ÉCLAIRÉS  
Tu as allumé toutes les lumières des égouts.

49ème secteur -> gauche -> 50ème secteur -> poulpe pour encre noire

halo -> secteur des grilles -> 112ème secteur -> boîte magique de l'esprit & des sens



ramassez **volume sur le sommeil** -> depuis l'inventaire, copiez le dans votre livre de sorts

#### 107ème secteur #4

**porte en fer avec crâne** haut droite -> **secteur obscur** -> 3 **décès** avant d'y aller avec **Coldax** + sort dard de glace - 3 **casques rouges** tués fait apparaître **échelle** - **coffre** bas gauche

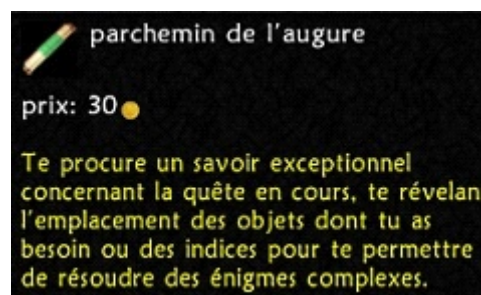
-----

**96ème secteur** -> **porte** -> **vu que c'est un secteur obscur**, il est peu probable que l'on puisse chuter d'un secteur supérieur à droite, du coup -> utilisez **parchemin d'immunité contre le feu** -> traversez feu -> **récupérez vite** **clé de Munskpa** -> 1/2 tour -> **Munskpa ...**



impeccable avec mon RP !!!

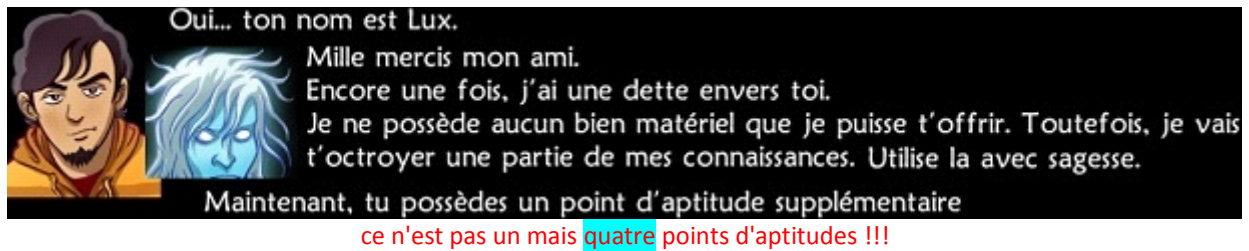
**halo** -> **17ème secteur** -> **Harnabank** -> **j'achète** **plume magique** & **clef de l'Harnabank** -> **je dépose** **objets de quêtes en trop** + **ingrédients sans recette** -> **coquillage** -> **je revend** **pierres précieuses** à **Zorok** - **je dispose de** **3 051 Po** -> **n'ayant pas trouvé le parchemin magique pour le Spectre**, **10ème secteur** -> **Zoran** -> **je lui achète** **parchemin de l'augure**



**journal** -> positionnement sur la quête -> utilisation du **parchemin de l'augure**

**Dans la partie basse de la librairie, il y a un faux mur, dans l'une des pièces remplies de livres, qui conduit au parchemin magique.**

halo -> secteur des grilles -> 105ème secteur équipé d'une grille -> haut Centre, cassez mur fragile -> porte -> parchemin magique -> droite pour 106ème secteur -> haut -> 107ème secteur -> gauche -> 108ème secteur -> Spectre ->



avant d'affronter le gardien de la bibliothèque, il reste la quête avec les 8 sangsues ... selon mes notes, elles sont réparties au Sud Ouest des égouts - allons y en pleine forme

halo -> secteur des grilles -> les égouts

en repassant par là, ...

62ème secteur #2

corbeaux avec grenouille globe - montez -> marteau de congélation d'arme niveau 3 dans coffre -> haut droite

61ème secteur #2

...

via secteur des grilles -> 42ème secteur et/ou 53ème secteur -> allez vous faire accrocher par 8 sangsues dans les secteurs 47, 50, 51, 53, 56 ou 58 - dès que c'est chaud, utilisez halo puis revenez y ... -> une fois que c'est bon,



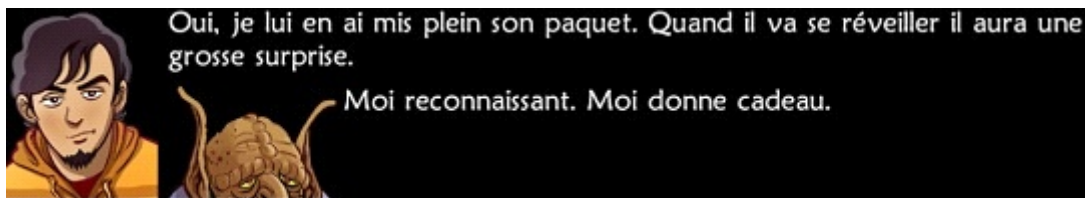
vous perdez 8 points de vie par seconde

halo -> arf .. à pieds, c'est trop long pour rallier le 93ème secteur -> halo -> Zoran -> je lui achète parchemin de retour -> halo -> utilisation de parchemin de retour vous téléporte au

93ème secteur #2

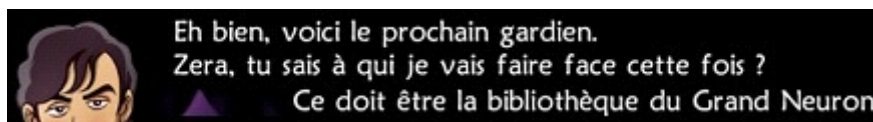
porte -> 2 orcs aux haches -> votre cible, Grohm, est en haut à gauche -> sortez -> humanoïde mécontent





ramassez parchemin de transformation de *Midas*

halo -> secteur des grilles -> 107ème secteur -> porte en fer avec crâne -> secteur obscur -> gauche



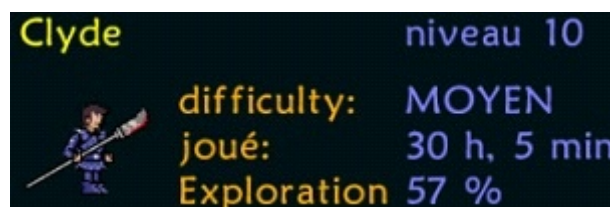
Zera n'a pas de conseil a vous donner ...

innombrables décès

bon là, j'ai passé un peu + de 3 h 00 dessus ... j'ai a peu près compris ce qu'il fallait faire -> déposer au sol tous objets susceptibles d'être forcés a être utilisés par des sorts mentaux en positionnant séparément potions de guérison, régénération & de force afin d'y avoir accès aux moments opportuns - corps à corps via les 2 cordes

suite sauvegarde via halo <- ne le faites pas sans les avoir repris, en y revenant tous les objets au sol avaient disparus -> GAME OVER

## ~~~~~ LE BILAN ~~~~~



durée estimée de cette 1/2 partie + rédaction du document -> 41 h 30

je n'ai pas bien compris quand & comment utiliser les skills ?

## ~~~~~ CRITIQUES ET AVIS ~~~~~

### les défauts du jeu

le Game Play est passable : impossibilité d'affecter <Boutons> ou <molette> de la souris aux contrôles / il aurait été plus judicieux d'user de toutes les <touches numériques> (pavé alphanumérique & pavé numérique) pour couvrir les 20 actions rapides de <F1> - en l'état, le <Shift> + <touche numérique> des 11ème à 20ème actions rapides est pénalisant



graphiquement parlant, c'est passable - la carte est catastrophique

en difficulté facile & moyenne, sauf à acquérir %%%% (=> UnEpic crédits), la sauvegarde automatique sans que l'on sache quand, est une plaie

inventaire surdimensionné / *ennemis*, *nids*, *tonneaux* etc. réapparaissent trop vite -> c'est absurde

subsistent des descriptions en Anglais / ni *vivres* ni phase de repos

### **les qualités du jeu**

temps de chargement : excellent / aucun crash

le scénario & son développement sont bons - les dialogues, parfois très crus, sont très bons

les phases d'exploration libres sont un des points forts du jeu dans des **secteurs** assez bien variés <- *tout explorer ou pas ...*

les quêtes s'intègrent bien à l'aventure & le RP est bien présent avec vos choix d'évolution de votre héros

quelques références à d'autres jeux vidéo, à la bande dessinée, au cinéma etc ...

**UnEpic** est un assez bon titre nécessitant une bonne coordination au clavier