

# VAMPIRE'S FALL - ORIGINS

2020 - dev. Early Morning Studio

jeu acheté 2.49 euros sur la plateforme GOG

----- Nomenclature -----

Commentaires / Textes / Objets / Interaction

choix d'évolution ou décision / décès au combat, reddition ou fuite ratée

Tiers / donneur de quête / ennemis

important / Non utilisé ou Non réalisé

## ----- TECHNIQUE -----

absence de manuel / didacticiel : oui

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

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

 Ce PC > Windows (C:) > Utilisateurs > Sergio Tout Court > AppData > LocalLow > Early Morning Studio >  
le répertoire des sauvegardes est caché -> pour le faire apparaître dans l'explorateur, modifiez les options d'affichage

codes bonus <-> redeem code

GIFT100VFORPG - ORIGINSRPG200 - VAMPIREFALL50 - RPGGIFT300VF

ORIGINSFALL150 - VAMPIRE200RPG - FALLGIFT100VF - RPGORIGINS75VA

ne les ayant pas utilisés dans le panneau "paramètres" option "Récupérer", je ne sais "qui fait quoi" !

## ----- DESCRIPTION -----

pas de mode de difficulté / sauvegarde automatique en quittant la partie

<Bouton gauche> enfoncé pour se déplacer ou bien <flèches directionnelles>

accès aux dialogues auprès d'un tiers par <Espace> / les afficher + rapidement par <Bouton gauche>

après prise d'Xp de combat(s), faire défiler les Pièces d'or + rapidement par <Bouton gauche>

carte du monde via mini carte ou <M> / <I> pour accéder directement à l'inventaire

<Q> pour le journal de quêtes / <C> pour les tableaux liés au personnage

### votre personnage

choix du sexe et de son apparence

choix entre 4 lignées humaines :



### son évolution

**3 lignes de sang** -> Colère, Vitalité & Tromperie : plusieurs branches de compétences passives <- pré requis de points affectés dans la (ou les) compétence(s) passive(s) précédente(s) / 4 points à affecter par niveau gagné

**3 groupes de compétences actives** : Contrôle, Instinct & Puissance <- les compétences se débloquent automatiquement au fil de l'aventure / 1 point à affecter dans une compétence de Contrôle ou d'Instinct par niveau gagné / le fonctionnement des compétences de Puissance est spécial <- vous comprendrez au fil des déblocages

à chaque niveau gagné, vos Hit Point max. (HP max.) augmentent de 5

prenez en compte qu'à partir du niveau 60, gagner un niveau vous demandera beaucoup d'efforts



### les combats

ils sont au tour par tour & systématiquement à un contre un

cas de *plusieurs adversaires* -> vous les affronterez successivement **sans possibilité d'utiliser vos potions de soins entre deux**

utilisation des compétences d'Instinct, de Contrôle et des techniques proposées par vos **arme(s) & bouclier**

combos tous les 4 tours

en cas de difficulté lors d'un combat, vous pourrez tenté de fuir ou ... de vous rendre !

étant Vampire, vous êtes immortel - un décès vous coûtera "juste" quelques **pièces d'or (Po)**

### **artisanat**

les **enclumes** vous permettront d'améliorer vos **armes, équipements d'armures, anneaux et colliers** <- chaque forgeage nécessite d'atteindre le taux de réussite mentionné et une **Pierre de sang** que vous pourrez délier + tard pour l'appliquer sur un **autre objet**

vous concocterez vos **potions de soins** sachant que plus la préparation est longue, plus elle seront efficaces <- elles seront consommées **hors** combat -> idem pour les **potions de voyage (bat travel potion) & les potion pour appâter les créatures (creature lure)**

### **divers**

une fois arrivé à **Avan**, des **objets spéciaux** seront achetables <- **casques, ailes, formes (+ tard cf. les ruines de Kamengrad), cheveux ou tatouages**

*les marchands & seigneurs* sont localisés sur les cartes (**mini & "du monde"**)

**les repaires** vous offriront la possibilité d'y stocker des **objets**

### **conseils**

**ne négligez pas** les compétences passives liées à la **concentration** <- ligne de sang Vitalité

pour les **armes**, spécialisez vous dans un type de dégâts : contondant, tranchant ou perçant

tenez vous en à votre RP -> roublard à deux **armes perçantes** ou guerrier équipé d'un **bouclier + arme contondante ou tranchante**

au début, concentrez vos points de lignes de sang dans 5 ou 6 branches en fonction de votre RP

développer **Morsure** est indispensable (Instinct) car c'est un des rares moyens de se soigner en combat !

parler à tous *les tiers* pour obtenir des informations ou quelques fois .. vous faire rire !

vous aurez des **décisions** a prendre

## ----- LA PARTIE -----

le Roi est mort il y a quelques années - les seigneurs ont repris une partie de leur indépendance - l'armée est dispersée

Des rumeurs d'un porteur de ténèbres, un Maître-sorcier, courent dans tout le pays.

...

Soudainement, les villageois poussifs ont besoin de soldats, craignant que les rumeurs ne soient vraies. Vous vous êtes enrôlé dans la troupe de défense d'un petit village, dans l'espoir de devenir un soldat.

...



Mirabelle

lignée humaine : Equides

## le continent

### le petit village & alentours

#### niveau 1

automatiquement, *Walter l'ancien* vous renvoie vers *le capitaine Angmar* -> ...

*adjoint Maria* -> "s'occuper" d'au moins 2 *villageois* au Sud (ok voir + bas)

*le capitaine Angmar* propose 3 armes -> j'achète 10 Po, gourdin -> affronter *rat* - didacticiel combat de base -> ... - *torn bracelet* (armure + 2) -> *le capitaine Angmar* vous redirige vers *Sava Savanovij* pour vous faire soigner -> Est -> *mini carte active* carte -> ... -> j'achète 10 Po, *weak beast necklace* (+ 6 % Xp) au *marchand d'armes*

*Sava Savanovij* -> ... -> il vous apprend à faire des *potions de soins* & vous demande de tuer *la bête* qui l'empêche de ramasser des champignons juste à l'Ouest > Ouest -> *repaire de la bête* -> affrontez *bête* -

didacticiel combat avec combos - je décède & ressuscite (ok + tard)

le petit village -> Nord -> *Émeline* propose des soins -> Ouest -> coffre au trésor -> Nord Ouest -> *Ulric* -> livrer un paquet destiné à sa grand mère au garde situé à côté de la maison de *Sava Savanovij* - vous pouvez aussi le donner à l'adjoint *Maria* -> je remet le paquet au garde qui donne ? Po - quête terminée

marchand d'armes -> j'achète 27 Po, slashed chain pants & revend Torn Pants contre 6 Po

Sud du petit village -> coffre au trésor -> Nord -> fermier fou -> ...

### niveau 2

Contrôle -> Attaque sournoise débloquée / + 5 HP max.

Instinct -> Aiguiser + 1 / Colère -> coups dur + 2 / Tromperie -> Esquive + 1 / Vitalité -> Santé inférieure + 1

marchand d'armes -> j'achète ? Po, used shield

Ouest du petit village -> coffre au trésor -> vers Sud du petit village -> fermier fou - torn bracelet & rusty greatsword

marchand d'armes -> je revend torn bracelet & gourdin contre 4 Po

le petit village -> rendez compte à adjoint *Maria*, elle vous donnera 40 Po - quête terminée

### niveau 3

+ 5 HP max.

Instinct -> Aiguiser + 1 / Colère -> coups dur + 1 / Tromperie -> Esquive + 1 / Vitalité -> Santé inférieure + 2

marchand d'armes -> j'achète 10 Po, weak slashing ring (+ 11 % dégâts armes tranchantes)

repaire de la bête -> affrontez de nouveau bête - dull greartsword & sava's boot

### niveau 4

+ 5 HP max.

Instinct -> Aiguiser + 1 / Colère -> Expert tranchant + 1 / Tromperie -> Esquive + 1 / Vitalité -> Armure des arcanes I + 2

informez *Sava Savanovij* pour 35 Po - quête terminée -> marchand d'armes -> je revend torn shoes & rusty greatsword contre 5 Po

le petit village -> capitaine *Angmar* -> ... -> le Maître sorcier arrive par l'Est avec son armée -> il veut affronter le meilleur guerrier du petit village -> ...



c'est d'une logique ...

Walter l'ancien demande au capitaine Angmar de s'y coller -> il refuse et vous désigne -> Walter l'ancien plussoie -> automatiquement, le Maître sorcier -> il vous met une raclée -> ...



vous avez un aperçu de ce que sera votre ultime objectif ...

automatiquement, le petit village subie la barbarie des assaillants -> ... -> rafraîchissez vous au puits -> ... -> automatiquement, odeur débloque Instinct -> Morsure -> cadavre -> vous avez soif de sang -> je décide de boire le sang du soldat mort - l'autre choix étant celui du rat mort -> ...

"Ma soif a disparu. Ainsi que tous ceux que je connaissais. Pourquoi ne suis-je pas triste? Je n'ai pas de place pour la tristesse. Je ne ressens que de la haine pure. Je dois trouver le Maître-sorcier, et le tuer. Il ny a plus que ça qui compte dans ce monde."

c'est la bête qui vous a rendu vampire lors du 1er affrontement avec elle ...

vous devez vous rendre à Avan

Est & Nord du petit village -> 4 rats - simple spear - coffre au trésor -> escalier souterrain -> escalier souterrain -> esprit de frère Ren -> je me rends - coût 1 Po (ok après la forêt au Sud de Doron le Sans yeux)

petit village -> Est -> ... -> Sava Savanovij -> ... -> je décide de le mordre -> ...

## la route d'Avan

suivez la sans vous trop vous écarter ... -> *Petyr le sans yeux* -> ... -> **je lui dis** que "c'est logique" -> ... -> *Hunter* -> ...

dorénavant, vous pouvez acheter ailes, casques, cheveux ou tatouages



en haut à gauche ou via le même symbole dans l'inventaire

## Avan

### place centrale

*commandant Maxim* -> ... -> tuer *les sergents déserteurs* (ok cf. après **la prairie secrète**)

### quartier Sud Est

*Jessa* -> liquider *le rat bleu géant* dans son **champ** -> faites le -> ...

### niveau 5

Contrôle -> **Nuée de chauves souris débloquée** / + 5 HP max.

Instinct -> Aiguiser + 1 / Colère -> Expert tranchant / Tromperie -> Maîtrise des boucliers + 1 / Vitalité -> Armure des arcanes I + 1 & Santé mineure + 1

rendez compte à *Jessa* -> elle vous offre 35 Po - **quête terminée**

*Meri* -> amener son **déjeuner** au *chasseur Lado* au Nord d'Avan (ok cf. **poste avancé Nord des chasseurs**)

*forgeron* vend des **armes**, des **équipements d'armures**, des **anneaux** & des **colliers** - enclume -> j'achète 10 Po, weak ring of greed (+ 11 % Po)

### quartiers Est - Nord Est

3 coffres au trésor

Nord d'Avan -> **poste avancé Nord des chasseurs** -> **forger est possible** sans enclume (sic ... en haut à gauche de l'écran) -> abordez *Lado* pour lui donner son déjeuner - **quête terminée** -> *chasseur débutant* -> ... -> j'accepte de collecter du **bois** sur 5 **dépôt de bois** non localisés (ok après **le camp de la confrérie des encapuchonnés**)-> retour à Avan -> ...

### quartiers Nord - Nord Ouest

r.a.s.

place centrale -> *Kristof* vous interpelle -> ... -> je lui dis que je ne vais pas très bien -> il vous renvoie vers *le commandant adjoint Archil* -> une armée est bien passée par ici sans causer de troubles -> pour en savoir +, il cite *Vaso* qui pleure son fils disparu, *Nicholas* -> ce dernier n'est pas rentré de la chasse, seul son arc a été retrouvé -> vous devez allumer les 4 feux autour d'Avan pour l'aider à se repérer (ok voir ci dessous)

### niveau 6

+ 5 HP max.

Instinct -> *Aiguiser + 1 / Colère -> Expert tranchant + 1 / Tromperie -> Maîtrise des boucliers + 1 / Vitalité -> Armure des arcanes I + 1 & Santé mineure + 1*

*Maître chasseur Ketevan* -> discutez avec lui -> ... -> pour devenir maître chasseur, il vous faudra commencer par tuer 3 *bêtes lupines* dans les bois entourant Avan (ok cf. après le repaire des duels de Marid)

## quartiers Ouest - Sud Ouest

1 coffre au trésor - votre repaire

-----

allumez les 4 feux autour d'Avan -> ... - *silhouette encapuchonnée* près du feu à l'Est -> je loupe ma fuite & ressuscite sur la place centrale d'Avan - coût 2 Po - reste feu à l'Est (ok après commerce ci dessous)

arf ... je me rends compte que mon arme est contondante et non tranchante -> *forgeron* -> je revend simple spear & dull greatsword contre 19 Po -> j'achète 268 Po, willow axe

si ce n'est déjà fait, allumez feu à l'Est -en passant par le chemin vers l'église d'Avan -> ...

## l'église d'Avan

*prêtre Fredrich* -> ... -> demandez a aider -> ... -> vous devez apaiser les proches d'Abram afin de récupérer ses ossements -> Avan -> quartier Sud -> à droite du forgeron -> l'homme troublé est le meilleur ami d'Abram -> quartier Sud Ouest -> *chasseuse triste* est la soeur d'Abram -> quartier Nord Ouest -> à gauche du marché -> *homme bavard* est le voisin d'Abram -> retournez à l'église d'Avan en restant sur le chemin vers l'église d'Avan -> ... -> coffre au trésor dans cimetière d'Avan > informez *prêtre Fredrich* -> il localise les ossements d'Abram -> Avan -> Ouest -> route d'Avan -> ...

## le cimetière de Green Wood

âme d'Abram -> ... -> esprit d'Abram (ok après le camp de la confrérie des encapuchonnés) -> je décède & ressuscite au Centre d'Avan - coût 2 Po

*le commandant adjoint Archil* -> ... - son fils *Nicholas* étant toujours absent, *Vaso* ne veut toujours pas vous voir - un chariot amenant des chiens pour le pister n'est pas arrivé - vous devez aller voir ce qu'il se passe sur ...

## le chemin vers le Sud Est

... -> le chariot a été attaqué -> suivez les traces de sang -> ...

## la ferme de Westwood

Maxina Shiiney vend anneaux & colliers - j'achète 163 Po, lesser dukes ring (+ 8 % butin + 14 % or) & revend weak ring of greed contre 2 Po

Ellen -> acceptez (ou pas) de les aider -> trouver la clairière secrète au Sud d'Avan et y lever la malédiction qui pèse sur les fermiers de Westwood (ok cf. la prairie secrète)

Ouest -> tache de sang près de personne douteuse -> parlez lui -> ... -> silhouette encapuchonnée - weak health ring & bat travel potion (voyage rapide) - mention d'une confrérie ...

niveau 7

+ 5 HP max.

Instinct -> Morsure + 1 / Colère -> Expert tranchant + 1 / Tromperie -> Maîtrise des boucliers + 1 / Vitalité -> Armure des arcanes I + 1 & Concentration améliorée + 1

Avan via le chemin vers le Sud Est -> place centrale -> rendez compte au commandant adjoint Archil -> ... - ?

Po - quête terminée -> Vaso, le chef du village -> ... -> comme confrérie, il ne connaît que celle dite "encapuchonnée" & la localise à l'Ouest - il vous redirige, dans un 1er temps, vers l'alchimiste Tsitsana

chemin vers l'Est -> ... -> maison de Tsitsana -> Tsitsana propose faire une potion + forte que celle citée par Vaso -> pour cela, rendez vous dans le quartier Nord Ouest d'Avan -> le marché -> buvez sang de 3 des visiteurs du marché - il vous faudra en payer un, 50 Po ->

depuis maison de Tsitsana -> elle vend des potions - rendez vous au cercle dans les bois qu'elle a désignée (cf. carte - Nord Est de chez elle) -> attendez un peu -> garde du pilier - armor of Dala & light raked boots -  
Revitalisation débloquée <- compétence de Puissance : activez la

maison de Tsitsana -> sa potion correspond à Revitalisation ... -> Avan -> route d'Avan -> Ouest -> ...

collectez bois sur ce 1er dépôt de bois



...

Nord Ouest -> collectez bois sur ce 2nd dépôt de bois



...

tout droit vers ...

## le camp de la confrérie des encapuchonnés

frère de la confrérie encapuchonnée -> affrontez 3 frères de la confrérie des encapuchonnés - old spear -  
Fracture débloquée <- compétence d'Instinct -> Nicholas n'est pas là ...

### niveau 8

+ 5 HP max.

Contrôle -> Nuée de chauves souris + 1 / Colère -> Expert tranchant + 1 / Tromperie -> Maîtrise des boucliers + 2 / Vitalité -> Concentration améliorée + 1

... -> collectez bois sur ce 3ème dépôt de bois



...

... -> collectez bois sur ce 4ème dépôt de bois



...

... -> silhouette encapuchonnée -> ... -> collectez bois sur ce 5ème dépôt de bois



...

via Avan, filez au poste avancé Nord des chasseurs -> donnez bois au chasseur débutant - quête terminée

### niveau 9

+ 5 HP max.

Contrôle -> Morsure + 1 / Tromperie -> Maîtrise des boucliers + 1 / Vitalité -> Concentration améliorée + 3

Avan -> place centrale -> le commandant adjoint Archil -> ... -> Vaso a trouvé un indice pour localiser Nicholas - le retrouver au cimetière d'Avan (ok après la prairie secrète)

retournez d'abord cimetière de Green Wood via la route d'Avan -> âme d'Abram -> esprit d'Abram - il vous supplie de ne pas ramener ses ossements à l'église d'Avan - vous devrez prendre une décision entre l'église d'Avan ou un de ses proches (ok + tard auprès de sa soeur - voir + bas) -> 1/2 tour -> route d'Avan -> ... -> au Sud après Hunter -> ... -> le poste avancé Sud des chasseurs -> coffre au trésor -> esprit d'un chasseur mort - dialogue en Anglais -> annoncez la mauvaise nouvelle à son épouse, Elisabed (ok voir ci dessous)

Avan -> quartier Sud Ouest -> je décide de donner les ossements d'Abram à sa sœur, la chasseuse triste -  
quête terminée

## niveau 10

+ 5 HP max.

Contrôle -> Nuée de chauves souris + 1 / Colère -> Expert tranchant + 1 / Tromperie -> Maîtrise des boucliers + 1 / Vitalité -> Armure des arcanes I + 1 & Santé mineure + 1

quartier Nord Est -> Elisabeth est là ...



...

abordez la -> je lui dis que son mari a été tué par une bête gigantesque - quête terminée

quartier Sud Est -> forgeron -> je lui revend old spear, light ragged boots & torn shirt contre 42 Po

Sud d'Avan -> ... -> bête traqueuse -> ...

## niveau 11

+ 5 HP max.

Contrôle -> Morsure + 1 / Colère -> Expert tranchant + 1 / Tromperie -> Maîtrise des boucliers + 1 / Vitalité -> Armure des arcanes I + 1 & Santé mineure + 1

Sud jusqu'ici -> ...



...

## la prairie secrète

pierre magique -> je réponds l'eau à la 1ère question -> c'est faux -> pierre magique -> je réponds la bulle à la 1ère question -> je réponds les empreintes de pas à la 2nde question -> je réponds une poche à la 3ème question -> c'est faux -> pierre magique -> je réponds la bulle à la 1ère question -> je réponds les empreintes de pas à la 2nde question -> je réponds une clé à la 3ème question -> ... -> la malédiction de stupidité étant supposée levée, vous lui demandez si les fermiers de **Westwood** sont toujours idiots ?

Bien sûr que si. La malédiction faisait qu'ils ne pouvaient pas boire de lait. Ils sont toujours stupides."

...

la ferme de Westwood -> Ellen -> ... -> je lui dis la vérité -> elle vous offre ? Po - quête terminée -> j'achète 29 Po, wake war necklace à Maxina Shiiney

vers l'église d'Avan, je m'écarte un peu du chemin vers le Sud Est -> dévoué du marais - je loupe ma fuite - coût

3 Po

la ferme de Westwood -> chemin vers le Sud Est sans s'écarter -> Avan -> chemin vers l'église d'Avan -> comme je ne lui ai pas rapporté les ossements d'Abram, Prêtre Fredrich me qualifie de traître ... - les soins sont payants

le cimetière d'Avan -> Vaso -> ... -> il avoue qu'il a donné son fils au Maître sorcier qui menaçait de détruire Arvan avec son armée - il mentionne un rituel pour Nicholas -> je lui dis que je le comprend, qu'il n'avait pas le choix -> il dit que si ... - il a payé la confrérie des encapuchonnés pour qu'ils endossent le faux rapt - il a peur de perdre sa place de chef ... il a même essayé de convaincre Tsitsana de concocter une potion ... d'affaiblissement en lieu & place de celle qu'elle vous a finalement préparée -> vous le traitez de "pleutre" -> Vaso, le chef du village - single-bladed rusty axe & hunter's boots - Conjuración débloquée <- compétence de Contrôle

### niveau 12

+ 5 HP max.

Contrôle -> Nuée de chauves souris + 1 / Colère -> Expert tranchant + 1 / Tromperie -> Maîtrise des boucliers + 1 / Vitalité -> Armure des arcanes I + 1 & Santé mineure + 1

vous devez parler à Tsitsana (ok voir ci dessous) & essayer de savoir ce qu'il est arrivé à Nicholas (ok après les ruines d'Aendisea)

Calvin the immoral vend des objets spéciaux

chemin vers l'Est -> ... -> maison de Tsitsana -> demandez lui pourquoi elle vous a aidée -> ... -> pour ce qui touche aux rituels, elle cite le professeur Ozin de l'université de Kamengrad au Nord Ouest d'Avan -> elle précise que quelques uns des chasseurs d'Avan, fidèles à Vaso, vous seront hostiles - elle vous apprend a concocter creature lure (potion pour appâter les créatures)

### niveau 13

+ 5 HP max.

Contrôle -> Nuée de chauves souris + 1 / Colère -> Expert tranchant + 1 / Tromperie -> Maîtrise des boucliers + 1 / Vitalité -> Armure des arcanes I + 2

Nord d'Avan -> 1er sergent déserteur - weak ring of greed -> ... -> 2nd sergent déserteur -> ... -> 3ème sergent déserteur -> ...

Avan -> la place centrale -> le commandant Maxim vous récompense de 100 Po - quête terminée

### niveau 14

+ 5 HP max.

Contrôle -> Morsure + 1 / Colère -> Expert tranchant + 1 / Tromperie -> Maîtrise des boucliers + 1 / Vitalité -> Maîtrise des arcanes I + 2

quartier Sud Est -> forgeron -> je revends single-bladed rusty axe & weak health ring contre 40 Po

la route d'Avan -> Ouest -> ...

## repare des duels de Marid

Marid -> ... - a revoir ?

1/2 tour -> Nord -> ... -> bête lupine - ragged chain armor & weak humain necklace -> ... -> Avan -> chemin vers le Nord Ouest -> ... -> près du chariot, Mike vous renseigne -> ..

"Suivez cette route vers le nord, et prenez la première à droite pour arriver aux ruines du vieux Village Paddock. Vous devrez traverser ce village pour vous rendre à Kaarja Nord ou à la Taverne de l'Homme Solitaire.  
Vous arriverez à Kamengrad en suivant cette route."

...

baladez vous un peu à l'Est -> ... -> *bête lupine* -> ... -> *bête lupine* -> weak spectral necklace

Avan -> la place centrale -> Maître chasseur Ketevan vous gratifie de 90 Po - quête terminée -> Maître chasseur Ketevan vous donne un second objectif, tuer une *bête traqueuse* -> chemin vers le Nord Ouest -> longez le par l'Ouest -> ... -> *bête traqueuse* - rusty hammer & 2 potions - inventaire potions trop chargé <- jeu planté -> Avan -> la place centrale -> Maître chasseur Ketevan vous gratifie de ? Po - quête terminée -> Maître chasseur Ketevan vous donne un troisième objectif, tuer la *bête sinistre* - elle loge dans une cave de la montagne de l'Ouest -> ...

quartier Sud Est -> forgeron -> je lui revend ragged chain armor, weak rig of greed & rusty hammer contre 17 Po

niveau 15

+ 5 HP max.

Contrôle -> Morsure + 1 / Colère -> Expert tranchant + 1 / Tromperie -> Maîtrise des boucliers + 1 / Vitalité -> Santé mineure + 1 & Concentration améliorée + 1

route d'Avan jusqu'à l'entrée du petit village -> Nord en longeant la montagne -> ...

## la cave dans la montagne de l'Ouest



elle est là ...

liquidez *bête sinistre* - light leather pants & drac's fang -> filez vers Avan en ligne droite -> ... -> *bête lupine* - rusty sword -> ...

Avan -> la place centrale -> Maître chasseur Ketevan vous gratifie de 175 Po - quête terminée -> il cite son collègue, le Maître chasseur Lav à Kamengrad (ok cf. Kamengrad) -> ...

"Je pense que je peux également vous dire un petit secret. Vous l'avez peut-être déjà aperçue, la bête qu'on appelle La Mère Des Loups. Elle pourrait être un bon défi pour vous. Je vais vous asperger ..."

oulala ... il vous asperge d'un produit pour qu'elle "vous renifle" à longue distance !!! <- quête cachée (ok cf. la forêt au Sud de Doron le Sans yeux)

quartier Sud Est -> forgeron -> je revend rusty sword, light leather pants, drac's fang & hunter's boots contre 205 Po -> j'achète 178 Po, weak wooden shield -> je revend used shield contre 5 Po - je dispose de 1 750 Po

### niveau 16

+ 5 HP max.

Contrôle -> Nuée de chauves souris + 1 / Colère -> Expert tranchant + 1 / Tromperie -> Maîtrise des boucliers + 1 / Vitalité -> Santé mineure + 1 & Concentration améliorée + 1

chemin vers le Nord Ouest -> dépassez Mike -> ... -> Ceilia -> ... -> continuez vers le Nord -> ... -> rat monstrueux - used shield & weak slashing ring -> ... -> Doron le sans yeux -> ... -> Nord Ouest -> ... -> Voyageur -> ... - il vous implore de ne pas aller au Sud -> Ouest -> ...

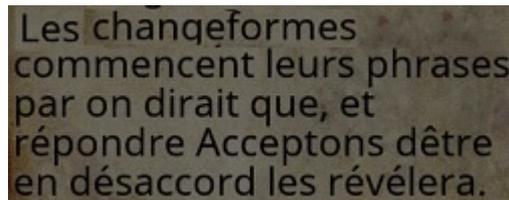
## Kamengrad

### quartier Ouest & Sud

3 coffres au trésor

Tomislav -> trouver la dernière lettre de son père, chez lui (ok cf. après le Centre)

Félix -> dites lui que vous n'êtes pas un changeforme -> ... -> trouver et tuer le changeforme (ok voir + bas)



Les changeformes commencent leurs phrases par on dirait que, et répondre Acceptons d'être en désaccord les révélera.

...

Maître chasseur Lav -> ... -> 1er objectif, tuer 5 esprits sombres inférieurs dans la forêt au Nord de Kamengrad (ok a partir de la forêt au Nord de Kamengrad)

forgeron vend armes, équipements d'armures, anneaux & colliers - enclume -> j'améliore willow axe

Quasi-Dr. Kylia pratique les soins pour 5 Po

Ervin -> retrouver sa caisse de livres dans le bâtiment du conseil & de l'université (ok après Kaarja Nord)

ouvrier de la mine de fer -> enquêter sur les mines de fer (ok cf. les mines de fer)

Morana -> faire dédicacer son livre (le dialogue en Français ne correspond pas du tout) -> elle est sensée localiser 7 tiers que vous devez contacter (ok en autant d'étapes)

Nila -> elle commence sa phrase par "on dirait" -> répondez "acceptons d'être en désaccord" -> changeforme -> ...

### niveau 17

+ 5 HP max.

Contrôle -> Nuée de chauves souris + 1 / Colère -> Expert tranchant + 1 / Tromperie -> Maîtrise des boucliers + 1 / Vitalité -> Santé mineure + 1 & Concentration améliorée + 1

rendez compte à *Félix* -> ... -> *Félix* signale un *autre changeforme* à Easthaven (ok cf. **le Nord d'Easthaven**)

*Mirjana* vend des **potions**

*Ljubica* -> explorer les **ruines d'Aendisea** en recherchant une **inscription** & en y tuant 8 *créatures* (ok cf. **les ruines d'Andisea**)

*professeur Ozin* -> ... -> il vous renvoie vers le conseil de **Kamengrad** (ok voir ci dessous <- *garde*) & un **cercle de pouvoir** juste au Nord de **Kamengrad** (ok voir ci dessous)

### quartier Est

repaire

### quartier Nord

coffre au trésor

*Attila Anderson* -> *tiers* pour les obtentions d'**autographes** sur le **livre de de Morana**

-----

Nord -> **le cercle de pouvoir** -> attendez un peu -> ... -> *garde du pilier* -> **Magnus est débloquée** <-  
**compétence de Puissance**



activez (ou pas) Magnus puis sélectionnez le type de dégâts de Conjuration <- **compétence de Contrôle**

### Centre

*garde* vous empêche d'entrer dans le **bâtiment du conseil & de l'université** (ok après **Kaarja Nord**)

**quartier Ouest & Sud** -> pour vous aider, *le professeur Ozin* localise l'ancien membre du conseil, *le vieux Jakov* (ok cf. **Sud de Kamengrad**)

*le forgeron* -> **je lui revend used shield & torn bracelet** contre 7 Po - **j'achète 311 Po, fine leather bracelet**

-----

**chemin de l'Est** -> la maison de **Tomislav** -> **note** -> **résumé** : *Tomislav* étant faible, son père a écrit qu'il a laissé 1 indice dans chacune des 3 **tavernes** de ce monde qui vous permettront (ou pas) de trouver son **trésor caché** (ok cf. **note cachée près des Tavernes**)

la forêt au Nord de Kamengrad



*esprit sombre inférieur* -> ... -> Nord -> soldat presque mort indique l'escalier souterrain (ok après les ruines d'Aendisea)

Nord ouest -> pierre monde débloque Fortifier <- compétence d'Instinct

niveau 18

+ 5 HP max.

Instinct -> Fortifier + 1 / Colère -> Expert tranchant + 1 / Tromperie -> Maîtrise des boucliers + 1 / Vitalité -> Maîtrise des arcanes I + 1 & Combo rafraîchissant + 1

la bibliothèque de l'ombre -> ... -> Est -> ... -> *esprit sombre inférieur* -> ...

## les mines de fer

extérieur -> coffre au trésor -> l'entrée est bloquée magiquement - vous devez vous renseigner auprès d'un gardien de l'ombre (ok voir ci dessous)

-----

Ouest via la forêt au Nord de Kamengrad -> ... -> *esprit sombre inférieur* - rusty axe -> ... -> près de l'escalier souterrain (ok après les ruines d'Aendisea) -> corps de Nicholas vivant & agressif -> essayez (ou pas) de le tuer -> fils de Vaso (ok après les ruines d'Aendisea) -> je décède - coût de 5 Po

la bibliothèque de l'ombre -> pour pouvoir entrer dans les mines de fer, gardien de l'ombre localise pierre de sel -> Est de l'escalier souterrain -(ok après les ruines d'Aendisea)> sel sur pierre de sel -> Nord -> ... -> *esprit sombre inférieur* -> ...

entrée des mines de fer -> *esprit de la mine* (ok après les ruines d'Aendisea) -> -> je décède - coût de 5 Po

via la forêt au Nord de Kamengrad -> ... -> *esprit sombre inférieur*

Kamengrad -> quartiers Ouest & Sud -> rendez compte à Maître chasseur Lav -> ... - quête terminée -> Maître chasseur Lav -> 2nd objectif : tuer 3 grands esprits sombres dans les ruines de Kamengrad (ok cf. les ruines de Kamengrad)

niveau 19

+ 5 HP max.

Instinct -> Aiguiser + 1 / Colère -> Expert tranchant + 1 / Tromperie -> Défenseur à distance + 1 / Vitalité -> Concentration améliorée + 1 & Combo rafraîchissant + 1

## Sud de Kamengrad

coffre au trésor

cabane du *vieux Jakov* -> ... -> il exige 3 *viandes de sangliers* -> Sud -> ... -> *sanglier sauvage* -> ... -> sur le chemin vers Yesildale, *chasseur de vampires furieux* - *weak human necklace* ->

## Yesildale

Nord

*Distup Sey* -> inspecter les *pendus* nouvellement présents dans la forêt au Sud de Yesildale (ok cf. la forêt au Sud de Yesildale)

*Max Fence* -> tiers pour les obtentions d'*autographes* sur le livre de de *Morana*

Sud

coffre au trésor -> ... -> des traces de sang près des habitations ...

*poseur d'énigme* -> ...



là ...

répondez "*la prairie secrète*" - quête terminée -> il reste 4 autres *poseurs d'énigmes* à trouver avant d'aller voir *le Maître des énigmes* à *Eastaven* (suivant cf. *Sud du marché de Woodland*)

Nord Ouest -> *sanglier sauvage* -> ...

niveau 20

+ 5 HP max.

Instinct -> Morsure + 1 / Colère -> Expert tranchant + 1 / Tromperie -> Défenseur à distance + 1 / Vitalité -> Combo rafraîchissant + 2

coffre au trésor -> ... -> *chasseur de vampires furieux* -> Sud ->

a partir de maintenant, *je n'indiquerai plus les objets issus des butins* sauf s'ils sont importants

## la forêt au Sud de Yesildale

coffre au trésor -> ... -> *sanglier sauvage* - *torn pants* -> ... -> *sanglier sauvage* -> ...

dans le sens Nord vers Sud -> 1er point d'intérêt -> r.a.s. -> ... -> *sanglier sauvage* -> coffre au trésor - 2nd point d'intérêt -> r.a.s. -> ... -> 3ème point d'intérêt -> r.a.s. -> ... -> *sanglier sauvage* -> ... -> coffre au trésor -> ... -> 4ème point d'intérêt -> r.a.s. -> coffre au trésor -> ... -> *bandit de la forêt* -> ... -> *chasseur de vampires furieux*

### niveau 21

+ 5 HP max.

Instinct -> Fortifier + 1 / Colère -> Expert tranchant + 1 / Tromperie -> Défenseur à distance + 1 / Vitalité -> Santé mineure + 2

... -> *bandit de la forêt* -> ... -> *sanglier sauvage* -> ... -> 5ème point d'intérêt -> r.a.s.

Nord -> ... -> *sanglier sauvage* -> ... -> **Yesildale** -> rendez compte à *Distup Sey* -> ... -> *Distup Sey* voussignale un individu louche dans les habitations au Sud (ok voir un peu + bas)

la, j'ai d'abord du commerce a effectuer -> Nord -> ... -> *chasseur de vampires furieux* -> ...

**cabane du vieux Jakov** -> ... -> donnez lui les **viandes de sangliers** - quête terminée -> *le vieux Jakov* vous explique que l'accès au conseil de **Kamengrad** nécessite les **accords écrits** de 4 *anciens* - il vous donne le sien et cite *Sibila* (ok durant **les ruines de Kamengrad**), *Barzel* (ok cf. **Kaarja Nord**) & *Adrijana* (ok cf. **Kle bourbier morne**) <- ils sont localisés sur la carte du monde

**Kamengrad** -> quartier Ouest -> *le forgeron* -> je lui revend des **objets** contre 275 Po -> j'achète **soldier pants**, **war tone axe** & **morphic shield (légendaire)** pour 3 484 Po -> je délie **Pierre de sang** de **willow axe** avant de la revendre contre 67 Po <- je dispose de 308 Po

... -> **Yesildale** -> habitations au Sud -> *l'exécuteur* -> ... -> *l'exécuteur* - quête terminée -> Sud -> ...

## les ruines d'Aendisea

*rôdeur de la vallée des ombres* - **patched leather armor**

### niveau 22

+ 5 HP max.

Instinct -> Fortifier + 1 / Colère -> Expert tranchant + 1 / Tromperie -> Défenseur à distance + 1 / Vitalité -> SCombo rafraîssant + 2

*dragonneau gardien*

**coffre au trésor** -> *sanglier des ruines* -> **Pierre** indique Sud -> *rôdeur des ruines* -> *loup des ruines* -> *sanglier des ruines* -> **coffre au trésor** -> **Pierre** indique d'allumer le feu -> *dragonneau gardien* -> *loup des ruines* -> *loup des ruines* -> **Pierre** localise le fléau + loin dans la vallée -> *loup des ruines* -> **statue** -> elle vous comte la terrible destinée des *habitants d'Aendisea* - c'est l'inscription recherchée -> *loup des ruines* <- c'est la 8ème créature

reste Est & Sud des **ruines d'Aendisea** (ok cf. **Sud des ruines d'Aendisa**)

Nord -> quartier Sud de **Kamengrad** -> *Ljubica* -> ... - quête terminée

### niveau 23

+ 5 HP max.

Instinct -> Morsure + 1 / Colère -> Expert tranchant + 1 / Tromperie -> Défenseur à distance + 3

quartier Ouest -> le forgeron -> je lui revend des objets contre 527 Po

la forêt au Nord de Kamengrad -> ... -> esprit sombre inférieur -> ... -> esprit sombre inférieur -> ... -> les mines de fer -> jetez du sel -> esprit de la mine - quête terminée

la forêt au Nord de Kamengrad -> ... -> dragonneau doré -> ... -> près de l'escalier souterrain (ok juste après) -> le fils de Vaso (Nicholas) - rusty hammer - well crafted club - quête terminée -> escalier souterrain -> esprit du frère Tom - true spear (unique) - Pétrifier débloqué <- compétence d'Instinct

**niveau 25**

+ 10 HP max.

Contrôle -> Nuée de chauves souris + 1 / Instinct -> Aiguiser + 1 / Colère -> Expert tranchant + 1 / Tromperie -> Défenseur à distance + 2 / Vitalité -> Concentration améliorée + 1, Combo rafraîchissant + 2 & Maîtrise des arcanes I + 2

Kamengrad -> quartier Ouest -> le forgeron -> je lui revend des objets contre ? Po -> j'achète slasher groves (unique) pour 1 374 Po - je dispose de 2 434 Po

## les ruine de Kamengrad

... -> soldat léger du Maître sorcier -> ... -> maison hantée au Sud -> esprit sombre -> ... -> coffre au trésor -> ... -> esprit sombre -> maison hantée à l'Est -> esprit sombre -> coffre au trésor -> ... -> esprit sombre -> ...

Nord -> coffre au trésor -> Kael le sans forme -vous de relâcher le maelström - il cite Marid -> ... -> soldat léger du Maître sorcier - pierre de sang -> occupez vous des 4 maelströms - esprit sombre -> Kael le sans forme reprend forme - il ordonne à Calvin the immoral (le cimetière d'Avan) de rajouter les (3) formes dans sa liste d'objets spéciaux - quête terminée

allez ...



ici ...

dragonneau sage -> ...

**niveau 26**

+ 5 HP max.

Instinct -> Fortifier + 1 / Colère -> Coups plus durs + 1 / Tromperie -> Défenseur à distance + 1 / Vitalité -> Régénération de concentration améliorée + 2

4 statues a orienter vers le cercueil -> il faut sans doute faire autre chose ...

"Appelé de l'autre côté, j'ai été. Invoqué par le maître de la sorcellerie. Mon secret, il ne trouvera pas. Trouvez l'angle pleureur dans le Cimetière de la Chute de l'Ange"

c'est l'ange pleureur ... (ok cf. le cimetière des anges déchus)

juste au Sud -> ... -> *Sibila* -> elle donnera son **accord écrit** pour le conseil de **Kamengrad** en échange de **champignons rouges** -> Ouest -> **coffre au trésor - champignon rouge** -> ... -> *esprit sombre inférieur* -> donnez **champignon rouge** à *Sibila* pour conclure la transaction - **quête terminée**

**quartier Ouest de Kamengrad** -> rendez compte au *Maître chasseur Lav* - récompense de 350 Po -> *Maître chasseur Lav* -> 3ème objectif : trucider *sanglier possédé* qu'il a aperçu au **bourbier morne** (ok cf. **le bourbier morne**) -> *le forgeron* -> **je lui revend** des **objets** contre ? Po - **je dispose de 3 620 Po** -> **j'améliore** *war torn axe* - 1 échec

**chemin vers le Nord Ouest** -> Sud jusqu'a *Doron sans Yeux* -> Est -> ...

## le bourbier morne

Est -> ... -> *Adrijana* -> elle donnera son **accord écrit** pour accéder au conseil de **Kamengrad** si vous lui donnez 100 Po ou 3 **potions de soins supérieurs** -> **je la paie** - **quête terminée**

... -> *Lernaeon* (un géant) -> **je m'enfuir** -> ...



ici ...

*tueur d'aventuriers* - **quête terminée**

... -> *rôdeur du bourbier morne* -> ...

**niveau 27**

+ 5 HP max.

**Instinct** -> **Fortifier + 1** / **Tromperie** -> **Défenseur à distance + 4**

*soldat des marais* - **soldier's chain mail (unique)** -> ... -> *rôdeur du bourbier morne* -> ... -> **coffre au trésor au Nord Ouest d'où était** *tueur d'aventurier* -> ... -> *soldat des marais* -> ... -> *rôdeur du bourbier morne* -> ...



là ... juste au Sud du **champ de bataille de Kaarja Nord**

*le sanglier possédé (dark boar spirit)*

Ouest -> ... -> **quartier Ouest de Kamengrad** -> *Maître chasseur Lav* est satisfait de votre progression - **quête terminée** -> il désigne *le Maître chasseur Hakan* de **Easthaven** (ok cf. **Sud d'Easthaven**) & ...

"Je vais également appliquer ce baume pour les lèvres sur vous. Les ruines contiennent un esprit invisible appelé Xaphxan Invisible. Ce baume le rendra fou. Il est très timide, alors n'espérez pas le ..."

quête cachée ... ok + tard

le forgeron -> je lui revend des objets contre 106 Po

les ruines de Kamengrad -> ... -> esprit sombre -> ... -> esprit sombre

niveau 28

+ 5 HP max.

Instinct -> Fortifier + 1 / Vitalité -> Santé mineure + 2 & Maîtrise des arcanes I + 2

esprit sombre -> vers les mines de fer -> ... -> esprit sombre inférieur -> ... -> coffre au trésor -> ... -> chemin vers la taverne des rochers jumeaux -> esprit sombre inférieur -> ...

## la taverne des rochers jumeaux

note cachée : "allez à l'église d'Avan" <- concerne quête du trésor caché du père de Tomislav

Est -> ... -> personne douteuse -> Nord -> coffre au trésor -> Sud -> ... -> Ouest -> ...

## Kaarja Nord

Florence -> tiers pour les obtentions d'autographes sur le livre de de Morana

propriétaire du stand d'armes vend ... des boucliers !

Arja Jonsdottir -> retrouver les 4 médaillons de ses fils morts au champ de bataille de Kaarja Nord (ok voir ci dessous)

Sigurd Sigurson -> venger leurs morts en tuant 3 lieutenants du Maître sorcier sur les champs de bataille qu'il localise (ok en autant d'étapes)

Barzel -> il donnera son accord écrit pour le conseil de Kamengrad quand vous aurez récupéré son argent volé par gang de voleurs juste à l'Est -> allez y -> membre de gang -> ... -> 5 membres de gang -> rendez compte à Barzel - quête terminée

Sud Est -> champ de bataille de Kaarja Nord -> liquidez lieutenant du Maître sorcier -> prenez médaillon sur 4 soldats morts -> Kaarja Nord -> Arja Jonsdottir -> vous lui dites que vous avez les 4 médaillons - quête terminée -> Arja Jonsdottir -> déposer les 4 médaillons dans le caveau familial des Jonsdottir situé au Nord (ok voir ci dessous)

niveau 29

+ 5 HP max.

Instinct -> Fortifier + 1 / Vitalité -> Concentration améliorée + 2 & Régénération de concentration améliorée + 2

Nord -> personne douteuse -> décidez de lui vendre les 4 médaillons contre 300 Po ou pas -> je décline - quête terminée

filez tout droit à Kamengrad -> ... -> esprit sombre inférieur -> ... -> le quartier Ouest de Kamengrad -> forgeron -> je lui revend des objets contre 89 Po -> j'achète well crafted great sword pour 2 783 Po -> je délie pierre

de sang de war torn axe que je revend contre 392 Po - je dispose de 2 742 Po

Centre de Kamengrad -> devant le bâtiment du conseil & de l'université -> montrez au garde les 4 accords signés -> le bâtiment du conseil & de l'université -> récupérez boîte de livres puis apportez la à Ervin juste à gauche du garde - il vous donnera 75 Po - quête terminée -> le bâtiment du conseil & de l'université -> ... -> automatiquement, Marko, Tamara, Cain, Danijel & Gordan -> ... -> le Maître sorcier était l'un des leurs autrefois -> ... -> je leurs demande poliment de l'aide -> ... -> ils vous renvoie aux ruines de Kamingrad, là où il vivait -requis 100 actuel 40 dans la description de la quête (ok en 2 étapes)

les ruines de Kamengrad -> faites le tour dans le sens inverse des aiguilles d'une montre -> ... -> bête des ruines de Kamengrad -> ... -> pierre "je chercherai l'endroit où le jour disparaît" - requis 100 actuel 55 dans la description de la quête ... -> bête des ruines de Kamengrad -> ... -> pierre "la faim maudite est un devoir" - requis 100 actuel 70 dans la description de la quête ... -> pierre "la morsure, la source" - requis 100 actuel 70 dans la description de la quête ... -> récupérez du sang au sol - requis 100 actuel 85 dans la description de la quête ... -> trace d'un chariot près du tonneau -> Xaphxan l'invisible -> je décède - coût de 9 Po (ok après au sud des ruines d'Aendisa)

là, je vais prendre quelques niveaux avant d'y revenir ...

chemin vers le Nord Ouest -> Sud ... -> exploration de ...

## la forêt au Sud de Doron le Sans yeux

... -> soldat léger du Maître sorcier -> ... -> dragonneau sage -> ...

**niveau 30**

+ 5 HP max.

Instinct -> Morsure + 1 / Colère -> Expert tranchant + 2 / Tromperie -> Défenseur à distance + 2

... -> K.T.T. Holken -> tiers pour les obtentions d'autographes sur le livre de de Morana

... -> coffre au trésor -> ... -> bête lupine -> ... -> bête lupine -> ... -> bête lupine -> ... -> dragonneau sage -> ... -> bête lupine -> ... -> silhouette encapuchonnée -> ... -> silhouette encapuchonnée -> ... -> la mère des loups - cape of wolves (unique) -> ...



...

**niveau 31**

+ 5 HP max.

Instinct -> Fortifier + 1 / Vitalité -> Régénération de concentration améliorée + 1, Maîtrise des arcanes I + 1 & Combo rafraîchissant + 2

statue de sans yeux -> ... -> bête lupine -> ... -> les quatre sceaux de Gont -> Gontril + Gontrail + Gontrail + Gontanmous - soldats chain mail (unique) - cape of Gont -> ... -> silhouette encapuchonnée -> ... -> bête lupine -> ... -> bête traqueuse -> ... -> silhouette encapuchonnée -> ...

Avan -> quartier Sud Est -> forgeron -> je revend objets contre ? Po

longez la route d'Avan vers l'Ouest côté Nord -> bête traqueuse -> ... -> coffre au trésor -> ... -> bête lupine  
-> ...

le petit village -> escalier souterrain -> esprit de frère Ren - soldats chain mail (unique)

niveau 32

+ 5 HP max.

Instinct -> Aiguiser + 1 / Vitalité -> Santé mineure + 4

longez la route d'Avan vers l'Est côté Sud -> ... -> le cimetière de Greenwood -> ... -> coffre au trésor -> ... ->  
bête lupine - pierre de sang -> ...

Avan -> quartier Sud Est -> forgeron -> je revend objets contre ? Po -> l'église d'Avan -> cimetière d'Avan ->  
Calvin the immoral -> je lui achète casque d'Avan pour 3 000 Po



+ 10 % effet compétences de Puissance

filez plein Est -> ... -> voleur -> weak percing ring -> ...

## le marché de Woodland

marchands d'armes - marchande de potions

adolescent -> trouver petit cœur dans les caves de Koccuberry (ok cf. les caves de Koccuberry)

Woomenbrush Threepwods -> tiers pour les obtentions d'autographes sur le livre de de Morana

Vendeur -> tuer ses concurrents, soit le vendeur des caves de Koccuberry (ok cf. les caves de Koccuberry) & ...

le vendeur du marais à l'Ouest du marché de Woodland s'appelle Whitman -> tuez le -> vendeur du marais  
-> ...

le marché de Woodland -> Est -> ... -> capitaine déserteur -> ...

## les caves de Koccuberry

aventurier vous met en garde -> ... -> dans le sens Nord -> Sud

1ère cave -> rat -> 2nde cave -> rat

3ème cave -> *rôleur des caves de Koccuberry* - *cape of the cave (unique)*



...

**niveau 34**

+ 10 HP max.

Contrôle -> Nuée de chauves souris + 1 / Instinct -> Morsure + 1 / Colère -> Expert tranchant + 2 /  
Tromperie -> Défenseur à distance + 2 / Vitalité -> Santé mineure + 2 & Maîtrise des arcanes I + 2

4ème cave -> *bête lupine* -> 5ème cave -> *petit coeur* -> *je me rends* - coût 10 Po - apparemment, il faut le tuer ->  
5ème cave -> *petit coeur* -> *protecteur de petit coeur*

6ème cave -> *bête lupine* -> 7ème cave -> *vendeur des caves*

le marché de Woodland -> *Vendeur* vous gratifie de 250 Po - *quête terminée* -> *Adolescent* vous récompense  
de 150 Po - *quête terminée*

le marchand d'armes -> *je lui revend* objets contre 377 Po -> *je lui achète* 765 Po, *lesser fiends ring*

Ouest vers **Avan** -> ... -> *capitaine déserteur* -> ... -> **Avan** -> Nord -> ...

## la forêt au Nord d'Avan



un bonne partie a déjà été explorée ...

... -> *bête lupine* -> ... -> *bête lupine* -> ... -> *bête traqueuse* -> ... -> *bête lupine* -> ...

*Erica l'ermite* -> tiers pour les obtentions d'**autographes** sur le **livre de de Morana**

Ouest par **le chemin au Sud des ruines du village Paddock** -> ... -> *Shoshanna* -> trouver la **croix volée** dans ...

## les ruines du village de Paddock

2 **coffres au trésor**

... -> *esprit de la forêt sombre* -> ... -> *esprit de la forêt sombre* -> ... -> *dragonneau doré* -> ...

*Ignisius* s'est barricadé ...

... -> *esprit de la forêt sombre* -> ... -> *soldat léger du Maître sorcier* -> ... -> *dragonneau sage* -> ...

**niveau 35**

+ 5 HP max.

**Contrôle** -> **Nuée de chauves souris + 1** / **Vitalité** -> **Santé mineure + 4**

... -> *esprit de la forêt sombre* -> ... -> prenez **croix volée** -> ...



ici ...

**le chemin au Sud des ruines du village Paddock** -> Ouest -> ... -> *soldat léger du Maître sorcier* -> ...

donnez **croix volée** à *Shoshanna* -> ... -> **bien que vous accusant**, elle vous donne 150 Po - **quête terminée**

**le chemin vers le Nord Ouest** -> ... -> *soldat léger du Maître sorcier* - **ragged chain armor** -> ...

**Kamengrad** -> **quartier Ouest** -> *le forgeron* -> **je lui revend** objets contre 218 Po -> **je lui achète** 2 864 Po, **pants of excellence (légendaire)**

Sud -> ... -> **Yesildale** -> Sud -> ... -> *sanglier sauvage* -> ... -> *rôdeur de la vallée des ombres* - **true spear (unique)** -> Sud -> ...

## Sud des ruines d'Aendisa

**coffre au trésor** -> ... -> *rôdeur de la vallée des ombres puissant* ... -> *bête de la vallée des ombres* -> ... -> *troll de pierre de la vallée des ombres* -> ...

**niveau 36**

+ 5 HP max.

Instinct -> Aiguiser + 1 / Colère -> Expert tranchant + 1 & Coups plus durs + 1 / Tromperie -> Défenseur à distance + 2

... -> feu -> je décide de l'allumer -> "quelque chose" a été libéré dans les ruines d'Aendisea (voir + bas) -> ...

bête de la vallée des ombres -> ... -> bête de la vallée des ombres -> ... -> bête de la vallée des ombres -  
elegant mace -> ... -> grotte de la vallée des ombres -> la bête du val -> ...



...  
axe of mastery (unique) & cape of the valley beast

niveau 38

+ 10 HP max.

Contrôle -> Pétrifier + 1 / Instinct -> Fortifier + 1 / Vitalité -> Santé mineure + 3 & Régénération de concentration améliorée + 4

filez jusqu'au ruines d'Aendisea -> fléau d'Aendisea -> je décide - coût de 11 Po (ok après l'église maudite)

Nord vers Kamengrad -> ... -> quartier Ouest de Kamengrad -> le forgeron -> je revend des objets - je dispose de 4 316 Po -> enclume -> échec pour améliorer morphic shield -> enclume -> j'améliore morphic shield

les ruines de Kamengrad -> reprenez y vos recherches pour le conseil -> ... -> épée & bouclier -> quelqu'un a gravé des runes dessus - requis 100 actuel 100 dans la description de la quête -> ... -> esprit sombre -> ... -> esprit sombre

Kamengrad -> le bâtiment du conseil & l'université -> automatiquement, Marko, Tamara, Cain, Danijel & Gordan -> ...

"Nous devons nous rendre à Lévidence : Notre plus grande peur est maintenant réalité. Le Maître-sorcier est lié à l'Abyesse. Elle peut lui donner d'immenses pouvoirs."

...  
ils vous demandent d'aller récupérer des parchemins à ...

la bibliothèque de l'ombre - vous y êtes déjà passé ... elle est au Nord Ouest -> gardien de l'ombre pose une énigme -> répondez "charbon" -> gardien de l'ombre -> donnez lui 150 Po -> gardien de l'ombre -> affrontez le -> gardien de l'ombre -> bibliothèque -> automatiquement, vous prenez parchemins

les ruines de Kamengrad -> esprit sombre -> ... -> Xaphxan, l'invisible -> ...



...  
war ring, dark metal shield & cape of *Xaphxan* (légendaire)

niveau 40

+ 10 HP max.

Contrôle -> Pétrifier + 2 / Colère -> Coups plus durs + 2 & Coups précis + 2 / Tromperie -> Opportuniste + 4

Kamengrad -> le bâtiment du conseil & l'université -> automatiquement, *Marko, Tamara, Cain, Danijel & Gordan*  
-> ...

"Ici. Regardez ! Si nous invoquons une créature de l'Abysses, elle devra répondre à une requête. Une créature de l'Abysses sait certainement comment arrêter le Maître-sorcier.

...  
Récoltez tous les ingrédients du rituel.  
-Trouvez les trois marchands douteux du Marché de Woodland. (0/3)  
-Tuez le rat sacré qui a été dans l'Abysses.  
-Rendez-vous à Vampire et récupérez le sang de la première créature dont vous avez bu le sang.

...

quartier Ouest -> le forgeron -> je revend des objets -> j'achète scroudel boots (légendaire) pour 3 850 Po

vers le petit village -> ... -> la forêt au Sud de *Doron le Sans yeux* -> ... -> silhouette encapuchonnée -> ... -> bête lupine - pierre de sang -> ... -> le petit village -> automatiquement, *Sava Savanovij* -> ... -> chasseur de vampires - chasseur de vampires -> ... -> collectez sang sur soldat mort

route d'Avan -> ... -> bête lupine -> ... -> le marché de Woodland -> marchand douteux vous donne gros sac de poissons -> marchand douteux vous donne peau de serpent bouillie dans de l'acide -> marchand douteux vous donne pomme pourrie -> ...

## Sud du marché de Woodland

... -> capitaine déserteur -> ... -> poseur d'énigme -> ...



ici ...

répondez "un rat" <- c'était votre tout 1er combat - quête terminée -> il reste 3 autres poseurs d'énigmes à trouver

avant d'aller voir *le Maître des énigmes* à **Eastaven** (suivant cf. **le lac de Nyssa**)

... -> voleur -> ... -> pierre de pluie (ok un peu + tard - quête de **Delphi**) -> ... -> voleur - pierre de sang -> ... -> capitaine déserteur -> ... -> capitaine déserteur -> ...

## cabane des *Meathers*

*May Meathers* -> retrouver son *bûcheron de mari* (ok cf. **Borewood #1**) -> ...

## Delphi

il pleut abondamment ...

*Charles Mackie* -> effacer les runes posées sur les quatre pierres de pluie par *la sorcière* (ok cf. **Borewood #1 & Borewood #2**)

Sud du marché de Woodland -> effacez runes sur pierre de pluie -> Nord Est -> ...

## Taverne de Cahls Creeks

juste au carrefour de l'Est -> *Gustav le Sans yeux* -> ... -> je donne 1 Po à *l'ivrogne* -> ...

note cachée : "marchez vers le Nord jusqu'à atteindre quelques pierres. vous avez trouvé mon héritage" <- concerne quête du trésor caché du père de *Tomislav*

Nord Ouest près du chemin entre la Taverne de Cahls Creeks vers le marché de Woodland -> 2 statues ...

Est -> ... -> chemin entre la Taverne de Cahls Creeks et la ferme de *Way* -> ... -> *chasseur de vampires* - *chasseur de vampires* -> ...

## la ferme de *Way*

...

## Borewood #1 <- Sud de la ferme de *Way*

... -> escaliers souterrains -> *esprit du frère Lao* - *occam's razor*

niveau 41

+ 5 HP max.

contrôle -> *Pétrifier + 1 / Vitalité* -> *Santé majeure + 2 & Esprit concentré + 2*

... -> *troll de Borewood* -> ... -> *troll de Borewood* -> effacez runes sur pierre de pluie -> ... -> coffre au trésor -> ... -> *sanglier de Borewood* -> ... -> *rampeur de Borewood* -> ... -> *troll de Borewood* -> ...

arbre impie -> tuer 20 rats (ok en plusieurs étapes - suite cf. **Interlude**)

coffre au trésor -> ... -> sanglier de Borewood -> ... -> rampeur de Borewood -> ... -> traqueur

**niveau 42**

+ 5 HP max.

Contrôle -> Nuée de chauves souris + 1 / Colère -> Coups précis + 1 & Coups plus durs + 1 / Tromperie -> Opportuniste + 2

... -> traqueur -> ... -> Jack le bûcheron recherché ...



est là ...

il est saoul -> vous pouvez le mordre ou lui dire de rentrer à la cabane des Meathers -> je décide de lui intimer l'ordre de rentrer auprès de son épouse - quête terminée

... -> tuskino - tuskano - tuskanosa - slashers gloves (unique), dukes ring, war ring & pierre de sang



...

tas de terre vide -> ... -> sanglier de Borewood -> ... -> traqueur -> ... -> effacez runes sur pierre de pluie -> ...

des tas de terre vides -> coffre au trésor -> ... -> sanglier de Borewood -> ...

tout au Sud Est -> pierre monde -> Nord Ouest vers la cabane des Meathers -> traqueur -> ...

**niveau 43**

+ 5 HP max.

Instinct -> Morsure + 1 / Vitalité -> Santé majeure + 1, Esprit concentré + 1 & Maîtrise des arcanes II + 1

la cabane des Meathers -> Jack le bûcheron n'est pas là ... -> direction le marché de Woodland via le carrefour de l'Est -> ... -> voleur -> ... -> le marché de Woodland -> marchands d'armes -> je revend des objets

filez sur **Delphi** -> ... -> *fermier* -> récupérer ...



ici ...

son *collier* près du caillou juste au Sud -> faites le -> *bandit - bandit - bandit* -> allez dire deux mots au *fermier* -> *je décide* de le tuer -> *bandit - quête terminée*

## Borewood #2 <- Sud - Sud Ouest de Delphi

des *tas de terre vides* ...

... -> *troll de Borewood* -> ... -> *rampeur de Borewood* -> ... -> *troll de Borewood* -> ...

*tas de terre* -> *sacred rat* <- le *rat sacré* de la *quête principale* - reste 19 *rats* a tuer pour l'*arbre impie* -> Nord -> *Mathias* cite les *tas de terre*

... -> *sanglier de Borewood* -> ... -> *rampeur de Borewood* -> ... -> *rampeur de Borewood* - *dull katana* -> effacez les runes sur la *dernière pierre de pluie* -> ... -> *traqueur* - *sharpened great sword* - *neglected dagger*

les *tas de terre* ne sont plus "inspectables" > *traqueur* -> ... -> *rampeur de Borewood* -> ... -> **Delphi** -> la pluie ayant cessée, *Charles Mackie* vous récompense de 100 *Po* - *quête terminée* -> *Charles Mackie* -> *les résidents de Delphi* ont la peau sensible au soleil, il vous redirige vers *la sorcière* pour régler ce problème

**chemin entre Delphi & la ferme de Westwood** -> ... -> *voleur* - *pierre de sang* -> Sud -> ...

## le lac des chasseurs

**Est & Sud**

... -> *bête du lac des chasseurs*

**niveau 44**

+ 5 HP max.

*Instinct* -> *Aiguiser + 1* / *Colère* -> *Expert tranchant + 3* / *Tromperie* -> *Opportuniste + 1*

... -> *bête du lac des chasseurs* - *pierre de sang* -> ... -> *coffre au trésor* -> *tente de la sorcière* -> note indique qu'elle est du côté de la *prairie secrète* ...

**Nord**

... -> *bête du lac des chasseurs* -> ... -> *coffre au trésor* -> ... -> *chasseur de vampires assoiffé de sang* -> ...

filez tout droit vers la *prairie secrète* -> ... -> *bête traqueuse* -> ... -> *bête lupine* -> ... -> *coffre au trésor* -> ... -> *bête lupine* -> ... -> *la sorcière* ...



est ici ...

sa solution au problème de peau des *résidents de Delphi* serait que vous déposiez votre sang sur les 4 pierres de pluie (ok voir ci dessous)

## Sud de la prairie secrète

... -> coffre au trésor -> ... -> bête lupine -> ... -> bête lupine -> ... -> bête lupine - dull greart sword -> ... -> bête traqueuse -> ... -> bête traqueuse -> ... -> bête lupine -> ... -> bête lupine -> ...

filez poser votre sang sur les 4 pierres de pluie <- traqueur -soldier chain mail <- sanglier de Borewood

**Delphi** -> *Charles Mackie* est a peu près satisfait - il vous remet 100 Po - quête terminée -> un goût de rouille en bouche dérange *Charles Mackie* -> lui ramener 5 défenses de sangliers de rouille (ok voir ci dessous)

Sud Est de **Borewood** -> ... -> sanglier de rouille -> sanglier de rouille -> sanglier de rouille -> sanglier de rouille -> sanglier de rouille

niveau 45

+ 5 HP max.

Instinct -> Fortifier + 1 / Colère -> Expert tranchant + 2 / Tromperie -> Opportuniste + 2

**Delphi** -> *Charles Mackie* -> ... -> il vous récompense de 400 Po - quête terminée

chemin entre **Delphi & la ferme de Westwood** -> ... -> la ferme de Westwood -> *Maxina Shiiney* -> je lui revend objets

Est jusqu'à la **Taverne de Cahls Creeks** -> Nord -> ... -> coffre au trésor -> ... -> champ de bataille de Woodland Est -> liquidez *lieutenant du Maître sorcier* - reste 1 - pierre de sang -> ... -> rat monstrueux - reste 18 rats a tuer pour l'arbre impie -> ... -> coffre au trésor

1/2 tour -> ... -> chemin entre la **Taverne de Cahls Creeks & le marché de Woodland** -> ... -> le marché de Woodland -> Nord en longeant la paroi -> ... -> dragonneau doré -> ... -> loup de guerre -> ... -> loup de guerre -> ... -> rat monstrueux - reste 17 rats a tuer pour l'arbre impie -> ... -> coffre au trésor -> ... -> soldat de bataille du Maître sorcier -> ...

le champ de bataille de **Woodland Nord** -> dragonneau sage -> ... -> *lieutenant du Maître sorcier* - quête terminée

niveau 46

+ 5 HP max.

Contrôle -> Pétrifier + 1 / Vitalité -> Esprit concentré + 1, Maîtrise des arcanes II + 1 & Santé majeure + 2

Nord -> ... -> coffre au trésor

## Est des ruines du village de Paddock

*Jessica Folk* -> son grand père a caché son anneau dans une souche d'arbre aux alentours (ok voir ci dessous)

... -> soldat de bataille du Maître sorcier

*fermier Chris* -> il vous donnera 100 Po si vous mettez une raclée au *fermier Mark* -> j'accepte -> *fermier Mark* renchérit et propose 110 Po si vous faites l'inverse -> j'accepte -> *fermier Chris* -> *fermier Chris* - 110 Po - quête terminée

cherchons la bonne souche d'arbre dans ce secteur -> ... -> loup de guerre -> ... -> rat monstrueux - reste 16 rats a tuer pour l'arbre impie -> ... -> dragonneau doré -> ... -> soldat de bataille du Maître sorcier - pierre de sang -> ... -> loup de guerre -> ... -> rat monstrueux - reste 15 rats a tuer pour l'arbre impie -> loup de guerre -> ... -> la souche d'arbre recherchée ...



est là ...

Nord Est -> ... -> donnez le à *Jessica Folk*, elle vous gratifiera de 300 Po - quête terminée

Ouest -> ... -> Nord -> ... -> Est -> ... -> rôdeur ? -> ... -> 2 chasseurs de vampires -> ... -> Est -> ...

## la Taverne de l'homme solitaire

*Sam le louche* -> tuer le frère de la confrérie des encapuchonnés dans la vallée à l'Est de la Taverne de l'homme solitaire (ok cf. **Hayville**)

note cachée - la dernière -> "allez au feu en dehors de la crypte" <- concerne quête du trésor caché du père de *Tomislav*

livre -> le dernier tiers pour les obtentions d'autographes sur le livre de de *Morana*

1/2 tour, Ouest -> ... -> Nord -> ...

## l'église maudite

*visiteur de l'église* -> éliminez le mal qui s'en est emparé -> entrez -> esprit de l'église -> dragonneau gardien (pas d'Xp ?) - talonite necklace, reinforced pants & flexible armor -> esprit de l'église -> esprit de l'église - morinian hammer -> esprit de l'église

## niveau 47

+ 5 HP max.

Contrôle -> Pétrifier + 1 / Vitalité -> Esprit concentré + 1, Maîtrise des arcanes II + 1 & Santé majeure + 2

*dragonneau sage -> esprit de l'église - knight sword -> esprit de l'église -> esprit de l'église-> esprit de l'église*

reste 7 esprits de l'église a liquider <- je dois commercer ... suite voir + bas

Ouest -> ... -> le bournier morne -> ... -> soldat des marais -> ... -> soldat du Maître sorcier -> coffre au trésor  
-> ... -> soldat des marais -> soldat du Maître sorcier

## niveau 48

+ 5 HP max.

Contrôle -> Pétrifier + 1 / Colère -> Coups précis + 2 & Berseker + 2

... -> coffre au trésor -> ...

Kamengrad -> le quartier Ouest -> donnez son livre dédicacé à Morana -> ... - elle vous révèle son petit secret des paiements que vous avez reçu de la part des tiers ayant dédicacés son livre ... avant de vous récompenser de 650 Po - quête terminée

le forgeron -> je revend des objets puis achète 4 330 Po, Armor of Bartus - je dispose de 12 876 Po -> enclume -> j'améliore well crafted great sword -> j'améliore champion's ring -> j'améliore lesser fiends ring -> j'améliore armor of Bartus -> échec pour améliorer pants of excellence -> -> j'améliore scoundrels boots -> échec pour améliorer slashers gloves

le bâtiment du conseil & de l'université -> automatiquement, Marko, Tamara, Cain, Danijel & Gordan -> ... -> le rituel est lancé -> ... -> être l'Abyse est invoqué -> ...



...

être de l'Abyse - single bladed rusty axe & lesser champions ring - les 5 membres du conseils sont décédés -> ombre de l'Abyse -> demandez où se trouve le Maître sorcier -> elle ne le sait pas exactement, mais vous dit qu'un tiers à la Taverne de Cahls Creeks saura "vous ouvrir le chemin" (ok voir + bas)

le quartier Ouest -> le forgeron -> je revend des objets

Sud vers les ruines d'Aendisea -> ... -> bandit de la forêt -> ... -> rôdeur du marais de la vallée des ombres -> soldats glaves -> ... -> les ruines d'Aendisea -> fléau d'Aendisea -> ...



...  
nobles dagger, seers necklace & cape of Aendisea' bane

**niveau 49**

+ 5 HP max.

Contrôle -> Pétrifier + 1 / Vitalité -> Santé majeure + 1, Esprit concentré +1 & Maîtrise des arcanes II + 2

dans le cadre de la quête du trésor caché du père de Tomislav & suite aux 3 notes que vous avez lu près des 3 tavernes  
-> direction Avan -> ... -> chasseur de vampires -> ... -> l'église d'Avan -> le cimetière d'Avan -> Nord du feu  
-> ...



là ...

1 000 Po sous la pierre - quête terminée

le cimetière d'Avan -> Calvin the immoral -> je lui achète 9 480 Po un tatouage & les ailes de Morbus <-  
débloque Vigueur - compétence de Puissance

Avan -> le quartier Sud -> le forgeron -> je lui revend objets - je dispose de 6 381 Po

... -> la Taverne de Cahls Creeks -> homme suspect -> je lui dis que je déteste le Maître sorcier -> homme suspect -> vous devez trouver le QG secret de la résistance parmi les sites qu'il localise au Nord Est - mot de passe : "et le poisson est le dernier au lit"

vers l'église maudite en passant par le marché de Woodland -> ... -> soldat ? du Maître sorcier-> ... -> soldat de bataille du Maître sorcier

**niveau 50**

+ 5 HP max.

Contrôle -> Pétrifier + 1 / Colère -> Coups plus durs + 1, Berseker + 1 & Coups précis + 1 / Vitalité -> Concentration améliorée + 1

... -> l'église maudite -> esprit de l'église -> pierre de sang -> esprit de l'église -> esprit de l'église - quête terminée - prêtres vous donne

automatiquement 750 Po

Est -> ... -> la Taverne de l'homme solitaire -> Est -> ... -> bandit -> ... -> bandit -> ... -> troll des montagnes  
-> ... -> la vallée à l'Est de la Taverne de l'homme solitaire -> ... -> Sud -> ...

## Hayville

... -> coffre au trésor -> ... -> pêcheur s'est fait voler sa canne à pêche par un homme de type guerrier reparti vers Easthaven (ok cf. le Nord d'Easthaven)

juste au Nord d'Hayville, recherchez l'homme encapuchonné -> Ouest -> bandit des montagnes -> ... -> la Taverne de l'homme solitaire -> rendez compte à Sam le louche qui vous filera 150 Po - quête terminée

### niveau 51

+ 5 HP max.

Contrôle -> Pétrifier + 1 / Colère -> Berseker + 1 / Tromperie -> Opportuniste + 1 / Vitalité -> Santé majeure + 1 & Maîtrise des arcanes II + 1

... -> la vallée à l'Est de la Taverne de l'homme solitaire -> Hayville -> Sud -> le pont d'Hayville -> ... -> bandit du pont -> Sud -> ... -> Est -> ... -> coffre au trésor -> Nord -> Est -> ... -> coffre au trésor -> ... -> explorez ce secteur juste au Nord du cimetière des anges déchus -> esprit du cimetière -> ... -> esprit du cimetière -> ... -> pont au Nord du cimetière des anges déchus -> bandit du pont -> Sud -> ...

## le cimetière des anges déchus

6 statues - Illa Henderson -> déposer ses fleurs sur les 5 tombes - il y aura 3 coffres au trésor

... -> esprit du cimetière -> ... -> bête du cimetière -> ... -> marcheur de peau -> ... -> esprit du cimetière -> ... -> spectre du cimetière -> esprit du cimetière -> ... -> bête du cimetière -> ... -> bête du cimetière -> ... -> esprit du cimetière -> ... -> bête du cimetière -> ... -> fantôme du cimetière

### niveau 52

+ 5 HP max.

Instinct -> Fracture + 1 / Colère -> Coups précis + 1 / Vitalité -> Santé majeure + 1 & Concentration améliorée + 2

... -> esprit du cimetière -> Sud -> 6 statues -> 1/2 tour, Nord -> ... -> servent de Styx -> ...



...  
rogues ring & cape of styx

**niveau 53**

+ 5 HP max.

Instinct -> Fracture + 1 / Colère -> Berseker + 1 & Coups précis + 1 / Vitalité -> Maîtrise des arcanes I & II + 1

... -> esprit du cimetière -> ... -> rendez compte à Illa Henderson pour 400 Po en retour - quête terminée

reste a trouver l'ange pleureur pour obtenir des indices pour le cercueil des ruines de Kamengrad

... -> spectre du cimetière -> ... -> spectre du cimetière -> ... -> bête du cimetière -> ... -> esprit du cimetière  
-> ... -> spectre du cimetière -> ... -> esprit du cimetière -> ...



l'ange pleureur est là ...

il dit "regardez" puis "vous avez vu" <- bizarre ... le descriptif de la quête n'a pas changé

Sud -> ... -> 2 marcheurs de la terre -> vous ne pouvez pas passer (ok + tard cf. le secteur des marcheurs de la terre)

Ouest -> ... -> coffre au trésor -> rampeur du marais inférieur -> ...

**niveau 54**

+ 5 HP max.

Instinct -> Fracture + 1 / Colère -> Coups plus durs + 1 & Coups précis + 1 / Vitalité -> Maîtrise des arcanes I & II + 1

## le lac de Nyssa

fates en le tour par l'Ouest -> dragonneau sage -> ... -> dragonneau gardien - spectral katana & great sword of sorrow -> ... -> soldat du Maître sorcier corrompu -> coffre au trésor -> ...

le marché de Woodland -> le marchand d'armes -> je lui revend objets

1/2 tour -> ... -> capitaine déserteur -> ... -> la ferme de Way -> Nord -> ... -> marcheur de la terre -> je ne souhaite pas en devenir un pour le moment (ok + tard cf. le secteur des marcheurs de la terre) -> 1/2 tour -> ... -> Nord -> ...

le lac de Nyssa par l'Est -> ... -> rat monstrueux - reste 14 rats a tuer pour l'arbre impie -> ... -> sanglier sauvage - well crafted club -> ... -> soldat du Maître sorcier corrompu -> ... -> Eaj Ae Gjems -> je lui donne 10 Po pour ce qu'il dit vendre ... y'en a plus !

... -> dragonneau doré - pierre de sang -> ... -> rampeur du marais inférieur -> ... -> dragonneau gardien -> ... -> coffre au trésor -> ... -> rampeur du marais inférieur -> ... -> rampeur du marais inférieur -> ... -> rampeur du marais inférieur -> ... -> rampeur du marais inférieur

niveau 55

+ 5 HP max.

Instinct -> Fracture + 1 / Colère -> Coups plus durs + 1 & Coups précis + 1 / Vitalité -> Santé majeure + 2

poseur d'énigme -> ... -> répondez "Woodland" - quête terminée -> il reste 2 autres poseurs d'énigmes a trouver avant d'aller voir le Maître des énigmes à Easthaven (suivant cf. Interlude)

## les catacombes brutales

3 inscriptions & 3 tombeaux de dieux brutes (ok après Trodelskoven)

je pense qu'il faut avoir tous les autres trophées pour les réveiller dans l'ordre indiqué par les inscriptions



les dieux des brutes des catacombes brutales dans le rectangle rouge

Nord -> ...

## le camp du Maître chasseur Bromir

... -> Nord -> ...

le pont d'Hayville -> ... -> Hayville -> Ouest -> ... -> soldat du Maître sorcier corrompu -> ... -> troll des montagnes - lords mace (unique) -> ... -> la Taverne de l'homme solitaire -> ... -> le borbier morne -> ... -> soldat des marais -> ... -> dragonneau doré -> ... -> rôdeur du borbier morne -> ... -> rôdeur du borbier morne -> ... -> soldat des marais -> ... -> soldat des marais -> ... -> soldat des marais - genuine katana -> ... -> soldat des marais -> vers les ruines de Kamengrad -> ... -> esprit sombre inférieur -> ... -> les ruines de Kamengrad -> cercueil - je suis pas + avancé que ça ... (ok - ce n'est pas là qu'il faut "observer" - cf. après le secteur

**des marcheurs de la terre**) -> ... -> esprit sombre -> ...

le quartier Ouest de Kamengrad -> le forgeron -> je lui revend des objets

je dédice d'explorer le Sud Ouest -> direction le cimetière de Green Wood -> ... -> soldat léger du Maître sorcier  
-> ... -> silhouette encapuchonnée -> ...

## Sud du cimetière de Green Wood

... -> bête traqueuse -> ... -> bête lupine -> ... -> rat - reste 13 rats a tuer pour l'arbre impie -> ... -> guerrier du marais -> ... -> guerrier du marais -> ... -> guerrier du marais -> ... -> coffre au trésor -> ... -> rat - reste 12 rats a tuer pour l'arbre impie -> ... -> guerrier du marais -> ... -> dragonneau doré - pierre de sang -> ... -> bête lupine -> ... -> bête lupine -> ...

**niveau 56**

+ 5 HP max.

Instinct -> Fracture + 1 / Colère -> Coups plus durs + 1 & Coups précis + 1 / Vitalité -> Esprit concentré + 2

## Est du village des marais Niwokie

... -> guerrier du marais -> ... -> guerrier du marais -> ... -> dragonneau doré -> ... -> guerrier du marais -> ...  
-> guerrier du marais -> ...

1ère stone -> dialogue en anglais "stay close to the mountains in Norh to avoid the swamp warrior"

guerrier du marais -> ... -> coffre au trésor -> ...

2nde stone -> même dialogue que la 1ère mais en Français ...

... -> guerrier du marais -> ... -> 3ème stone -> ...

## le village des marais Niwokie

... -> guerrier du marais -> ... -> 4ème stone -> ... -> gourou du marais -> vous devez éprouver votre force en battant 8 guerriers du marais - ceux que vous avez déjà éliminés ne comptent pas ... -> faites le à l'Est du village des marais Niwokie -> ... -> vous tomberez sur le roi des rats - reste 11 rats a tuer pour l'arbre impie



...

lum axe, warriors ring & cape of the rat king

**niveau 57**

+ 5 HP max.

Instinct -> Fracture + 1 / Colère -> Coups plus durs + 1 & Coups précis + 1 / Vitalité -> Santé majeure + 2

4 guerriers du marais -> ...

**niveau 58**

+ 5 HP max.

Instinct -> Fracture + 1 / Colère -> & Coups précis + 2 / Vitalité -> Santé majeure + 1 & Esprit concentré + 2

4 guerriers du marais -> ... -> le village des marais Niwokie -> grand gourou -> vous devez maintenant battre le chef du marais -> parlez lui -> chef du marais -> vous devez parler au ... -> gourou du feu -> ... -> au gourou de la mort -> ... -> au gourou des os -> ... -> je la remercie - quête terminée

Sud Ouest -> coffre au trésor -> pierre monde

**niveau 59**

+ 5 HP max.

Instinct -> Fracture + 1 / Colère -> Coups précis + 1 / Vitalité -> Santé majeure + 1 & Maîtrise des arcanes II + 1

direction Avan -> ... -> bête lupine -> ... -> coffre au trésor au Sud Est du repaire des duels de Marid -> ... -> bête lupine -> ...

quartier Sud d'Avan -> le forgeron -> je revends des objets -> le cimetière d'Avan -> Calvin the immoral -> je lui achète 9 000 Po, la forme charognard (+ 20 % de chance de trouver des pierres de sang)

vers la ferme de Way -> ... -> capitaine déserteur -> ... -> la ferme de Way -> Nord -> ...

## le secteur des marcheurs de la terre

marcheur de la terre -> cette fois ci, j'accepte -> vous devez explorez jusqu'à la sortie Nord -> ... -> sortie Sud -> ... -> protecteur de la terre -> ... -> protecteur de la terre - Horus Hook -> ... -> protecteur de la terre -> ... -> coffre au trésor -> protecteur de la terre - Horus Hook -> ... protecteur de la terre - great sword of sorrow -> ... -> protecteur de la terre - pierre de sang -> ... -> protecteur de la terre -> ...

tueur de chasseurs -> ... -> tueur de chasseurs -> ...



...  
necklace of greed, reliable dagger & cape of hunter killer

**niveau 60**

+ 5 HP max.

Instinct -> Fracture + 1 / Vitalité -> Santé majeure + 4

une fois à la sortie Nord - quête terminée

le cimetière des anges déchus -> ... -> *marcheur de peau* -> ... -> *dragonneau gardien* - *Pierre de sang* -> l'ange pleureur est tournée vers le Sud Ouest, c'est vers "là" qu'il faut "regarder" -> allez y -> escaliers -> gardien ancien - 1 000 Po - quête du cercueil des ruines de Kamengrad terminée

Nord -> ... -> pont au Nord du cimetière des anges déchus -> ...

## le Sud d'Easthaven

repaire - 4 coffres au trésor

*père Hans* près de l'église -> nettoyer les 2 cryptes -> faites le en liquidant 2 *marcheurs de peau* -> rendez compte au *père Hans* - quête terminée



j'ai considéré que le Sud d'Easthaven est sous la barre bleue

*homme calme* -> c'est votre contact pour les rebelles, il vous demande de prouver votre volonté en tuant 4 gardes du Maître sorcier (*gardes du pilier* - ok 1 au Sud d'Easthaven & 3 au Nord d'Easthaven)

Dr. Frans peut vous soigner

*femme en détresse* à gauche du Dr. Frans > ... -> liquidez le démon des ténèbres dans sa maison -> *femme en détresse* -> dire deux mots à la vendeuse de la potion de tristesse responsable de cette intrusion (ok cf. le Nord d'Easthaven)

*homme cuit* près auberge -> il lui faut 12 tonneaux de bâtonnets de crabes pour un mariage <- j'en ai trouvé 6 au Sud d'Easthaven (suite cf. le Nord d'Easthaven)



ce sont ces contenants

liquidez *garde du pilier*

*forgeron* -> je lui revend des objets - enclume

*maître des duels* -> remporter le tournoi -> ... -> *duelliste* - **quête terminée**

au Sud Ouest -> **automatiquement**, *chasseur de vampires*

*Maître chasseur Hakan* près du *forgeron* -> ... -> tuer 4 *rampeurs des marais inférieurs* au Nord du **lac de Nyssa** (ok voir ci dessous)

**secteur des tentes** -> *Elim* vend des **potions** -> ... -> *l'alchimiste* -> lui trouver les 4 **ingrédients désignés** (ok en 4 étapes)

Sud jusqu'aux **catacombes brutales** -> ramassez **mousse moisie** -> Sud -> ... -> Nord du **lac de Nyssa** -> *rampeur des marais inférieur* -> *rampeur des marais* -> *rampeur des marais inférieur* -> *rampeur des marais inférieur* -> *rampeur des marais inférieur* -> Est -> **le cimetière des anges déchus** -> Nord -> ... -> **arbre à chauves souris** -> prenez **chauve souris poilue** -> Nord -> ...

**le Sud d'Easthaven** -> *Maître chasseur Hakan* près du *forgeron* -> ... -> 450 **Po** -> *Maître chasseur Hakan* -> tuer 3 *trolls blindés* au Sud de **Trodelskoven** (ok cf. **Trodelskoven**) -> *forgeron* -> je lui revend 2 **objets**

## Interlude

occupons nous des 2 derniers *poseurs d'énigmes*, des *rats* pour l'arbre impie & essayons, une nouvelle fois, de faire apparaître *Lernaean* (un géant) dans **le borbier morne**

Ouest -> ... -> *troll des montagnes* -> ... -> **le borbier morne** -> *soldat des marais* -> ... -> *soldat des marais* -> ... -> entre **les ruines de Kamengrad & Kaarja Nord** -> *bête des ruines de Kamengrad* -> ... -> *poseur d'énigme* -> ... -> répondez "**Yorkshire**" - **quête terminée**

**le borbier morne** -> ... -> *soldat des marais* -> ... -> *dragonneau gardien* -> ... -> *dragonneau doré* -> ... -> *rôdeur du borbier morne* -> ... -> *soldat des marais* -> ... -> **j'avale créature lure** -> *soldat des marais* -> ... -> *rôdeur du borbier morne* -> ... -> *loup de Kaarja* -> ... -> *soldat du Maître sorcier* -> ... -> *dragonneau gardien* -> ... -> *soldat des marais* -> ... -> *bête des ruines de Kamengrad* -> ... -> *rôdeur du borbier morne* -> ... -> **mieux vaut tard que jamais** ... *Lernaean*



...  
cape of *Lernaeon* - pierre de sang

Kaarja Nord -> marchand d'armes -> je revend des objets

direction les ruines de Paddock -> ... -> soldat des marais -> ... -> esprit de la forêt sombre -> ... -> poseur d'énigme



ici ...  
... -> répondez "3" - quête terminée -> coffre au trésor juste à l'Ouest

filez vers le petit village -> ... -> bête lupine -> ... -> bête traqueuse -> ... -> bête traqueuse -> ... -> bête lupine -> ... -> le petit village -> "tournez" jusqu'à liquider 11 rats -> tout droit vers la ferme de Westwood -> ... -> bête lupine -> ... -> la ferme de Westwood -> je revend des objets à Maxina Shiiney -> Sud Est -> ...

Borewood -> ... -> traqueur -> ... -> l'arbre impie -> ... -> arbre aux rats - je décède - coût de 18 Po -> j'y retourne -> arbre aux rats



...

cape of rate heater - quête terminée

Nord -> ... -> le lac de Nyssa -> ... -> soldat du Maître sorcier corrompu -> ... -> le Sud d'Easthaven -> je revend objets au forgeron -> je lui achète reanimated axe pour environ 20 500 Po -> enclume -> je délie pierre de sang sur well crafted great sword que je revend de suite -> enclume -> j'améliore reanimated axe avec pierre de sang



...

## le Nord d'Easthaven

... -> liquidez garde du pilier près de Margaret -> retrouver son fils en plein crise d'adolescence à Trodelskoven (ok cf. Trodelskven)

Est -> *le Maître des énigmes* -> acceptez de porter l'*amulette* - un monstre "très sauvage et très timide" devrait apparaître "quelque part" <- c'est sans doute *enigma* (voir + bas) ?

juste Nord du *Maître des énigmes* -> *personne suspecte* -> c'est le voleur de *canne à pêche* -> *voleur* -> ... -> *je décide* de ramener la ramener au *pêcheur de Hayville* - *quête terminée* -> retour au **Nord d'Easthaven** -> ...

*Anna la défaiseuse* -> coût de **6 000 Po** pour réinitialiser vos lignes de sang

**le port** -> *coffre au trésor* -> *pierre monde* - *quête terminée* <- vous avez trouvé les 4 pierres mondes

**le grand marché** -> *adorateur des arbres* -> soigner le chêne chenu en trouvant les 4 *buissons de baies médicinales de chêne chenu* (ok voir + bas) -> *Capitaine* -> achetez lui du *vent en bouteille* pour 150 Po -> *coffre au trésor* -> liquidez *garde du pilier*

Ouest -> ... -> liquidez *garde du pilier* -> **petit marché** -> *vendeuse de potions* -> parlez lui de la *potion de tristesse* -> *vendeuse de potions* -> chasser le démon dans le *cimetière des anges déchus* (ok voir + bas) -> *forgeron* -> *coffre au trésor* -> *Anna Léna* vend des potions - *coffre au trésor*

à l'instant T, vous devez avoir 6 *tonneaux de bâtonnets de crabes* en plus, soit les 12 demandés ...

Sud Ouest du **petit marché** -> **la place centrale** -> *Fila* -> c'est le changeforme recherché -> *changeforme* - *quête terminée* -> *automatiquement, cultistes* -> ... -> *automatiquement, Magnus* localise un rendez vous dans *l'allée chamboulée* (ok voir + bas) -> *Jocke* vend *boussole* -> *je l'achète* 1 000 Po - *l'autre solution est lui prendre de force*

**le Sud d'Easthaven** -> donnez les 12 *tonneaux de bâtonnets de crabes* à l'homme cuit , il vous donnera 350 Po - *quête terminée*

*l'allée chamboulée* -> *Hedwig* -> il vous demande si vous aussi vous avez été "transformé" par *Sava Savanovij* -> *je dis la vérité*, c'est moi qui l'a mordu -> ... -> sachant qu'ils sont encouragés par *le Maître sorcier*, *Hedwig* vous demande d'en apprendre sur *les cultistes anti vampires* (ok voir ci dessous)

**secteur des tentes** -> pour lui avoir apporté les 4 *ingrédients*, *l'alchimiste* vous gratifier de *bat travel potion* - *quête terminée*

Nord Ouest du **repaire** -> **1ère planque du culte** -> *note* : "une arme efficace contre les vampires a été découverte"

**Nord d'Easthaven** -> Ouest -> *automatiquement, cultiste* -> *garde du culte* -> **2nde planque du culte** -> *note* : "quand vous arrivez à la rivière, prenez la route de l'Ouest" -> Nord -> **3ème planque du culte** -> *inscription* : "une grosse cargaison arrive du Sud"

**Sud d'Easthaven** -> *l'allée chamboulée* -> *Hedwig* -> vous devez stopper la cargaison localisée au **lac de Nyssa** (ok voir + bas)

Ouest -> *homme calme* est convaincu - *quête terminée* -> *Arvid Varanger* -> vous devez obtenir les rapports des *éclaireurs des rebelles* pour s'assurer de la livraison d'une cargaison -> **Nord d'Easthaven** -> **le port** -> interrogez les 4 *éclaireurs* -> allez vers le bateau -> ... -> un des *éclaireurs* est un ... *traître* -> il est avec *traître & traître* - *la cargaison est perdue* -> **Sud d'Easthaven** -> Ouest -> rendez compte à *Arvid Varanger* -> ... -> *Arvid Varanger* veut que vous enquêtiez sur cette affaire de trahison (ok voir + bas)

*je décide* de m'occuper d'abord des *quêtes secondaires se déroulant dans des secteurs déjà visités*

Sud -> ... -> *le cimetière des anges déchus* -> **1ère crypte du démon** -> *démon des ténèbres* -> Sud -> **2nde crypte**

du démon -> *démon des ténèbres* -> Sud Ouest -> **3ème crypte du démon** -> *démon des ténèbres* -> **cercueil du démon** -> *démon des ténèbres* - **quête terminée**

vers le lac de Nyssa -> ... - *rampeur du marais inférieur* -> ... -> *marchands d'armes* -> ... -> *garde du chariot* -> *garde du chariot* -> *garde du chariot* -> **chariot** -> retirez le **poison rail** -> **automatiquement**, vous remplacez **rail** par **ail** trouvé dans la maison proche

Sud -> ... -> *soldat du Maître sorcier corrompu* -> ... -> le lac du chasseur -> **buisson de baies médicinales de chêne chenu** -> Nord -> ... -> *capitaine déserteur* -> Sud Est de la ferme de Westwood -> **buisson de baies médicinales de chêne chenu** -> Nord Ouest -> ... -> *voleur* -> ... -> *bête traqueuse* -> ... -> **quartier Sud Est d'Avan** -> **buisson de baies médicinales de chêne chenu** -> **je revend** des **objets** au *forgeron* -> Nord Ouest -> ... -> *bête lupine* -> ... -> *bête lupine* -> ... -> *chasseur de vampires* -> ... -> Nord de Yesildale -> **buisson de baies médicinales de chêne chenu** -> Est -> ... -> *dragonneau sage* -> ...

Sud d'Easthaven -> l'allée chamboulée -> *Hedwig* -> ... - 450 Po -> *Hedwig* -> attaquer le culte -> Nord d'Easthaven -> la place centrale -> *chef de culte* -> ... - ils enduisent leurs armes d'ail -> *chef de culte* -> *chef de culte* - **quête terminée**

Nord -> le grand marché -> *adorateur des arbres* -> c'est trop tard ... il vous donne quand même 300 Po - **quête terminée**

Sud d'Easthaven -> l'auberge -> *Ivrogne* localise un *tiers* qui, à sa demande, a pisté sa femme -> Sud Est -> *Eerikki* -> il lui faut de l'**essence de bête traqueuse** pour dénicher un traître - il la localise -> Sud par Hayville -> ... -> *fanatique du culte de l'ail (ptdr)* -> ... -> Est du lac de Nyssa -> ... -> *sanglier sauvage* -> ... -> **enigma** - c'est "le monstre" cité par *le Maître des énigmes* !



...

**razors touch & cape of enigma** -> ... -> *sanglier sauvage* -> ... -> *bête traqueuse* **recherchée**

Nord -> ... -> *rampeur du marais inférieur* -> ... -> Sud d'Easthaven -> *Eerikki* vous indique la marche a suivre ... -> Ouest -> **maison derrière Arvid Varanger** -> **automatiquement**, vous versez la **potion d'essence de bête traqueuse** -> suivez les traces nouvellement dessinées au sol jusqu'à *personne solitaire* à l'Ouest de **repaire** -> **je décline** sont pot de vin de 200 Po - il a mentionné un **camp militaire** -> *traître* -> ... -> Ouest -> *Arvid Varanger* vous missionne ...

-Mettez le feu aux Chariots de Provisions de l'Armée. (0/5)  
 -Tuez deux éclaireurs à Troldeskoven. (0/2)  
 -Tuez un capitaine.  
 -Tuez lescouade.

boucherie annoncée !

je revend des objets au forgeron -> vers la Taverne de l'homme solitaire -> ... -> troll des montagnes -> ... -> 2 fanatiques du culte de l'ail -> ... -> la Taverne de l'homme solitaire -> capitaine du Maître sorcier -> 1/2 tour -> ... -> troll des montagnes -> ... -> Hayville -> mettez le feu au chariot de provisions de l'armée -> ... -> pont au Nord du cimetière des anges déchus -> ... -> ? ->

mettez le feu au chariot de provisions de l'armée -> 1/2 tour -> Sud d'Easthaven -> près du repaire -> mettez le feu au chariot de provisions de l'armée -> Nord d'Easthaven -> le petit marché -> j'achète 13 680 Po, ethereal boots (mythique) au forgeron -> je délie pierre de sang de scoundrels boots -> j'améliore ethereal boots avec pierre de sang -> échec la 2nde fois -> j'améliore ethereal boots avec pierre de sang -> Nord -> mettez le feu au chariot de provisions de l'armée -> Sud du petit marché -> ...

le cimetière d'Easthaven -> ...



...

cave d'Easthaven -> partisan de la mort - cape of death



...

Nord puis passage vers l'Ouest -> ...

## Troldeskoven

Sud Est -> ... -> coffre au trésor -> ... -> troll blindé -> ... -> éclaireur du Maître sorcier -> ... -> éclaireur du Maître sorcier -> garde de l'armée ? -> ... -> troll blindé -> ... -> éclaireur du Maître sorcier -> ... -> troll blindé -> ...

Sud d'Easthaven -> près du *forgeron* -> rendez compte au *Maître chasseur Hakan* -> ... - **quête terminée** -> *Maître chasseur Hakan* -> tuer *le troll des forêt immonde* au Nord de **Trodelskoven** -> **je revend** des **objets** au *forgeron*

**Trodelskoven** -> Nord Est -> ...



ici ...

la cave du *troll des forêts immonde* - liquidez le -> ... -> *éclaireur du Maître sorcier* -> ...

Sud d'Easthaven -> près du *forgeron* -> rendez compte au *Maître chasseur Hakan* -> il vous nomme "mon amie" & vous gratifie de 650 **Po** - **quête terminée** -> *Maître chasseur Hakan* localise le *Maître chasseur Bromir* -> **je revend** des **objets** au *forgeron*

**Trodelskoven** -> vers le Sud Ouest -> ... -> *troll blindé* -> ... -> *troll blindé* -> ... -> *troll blindé* -> ... -> **coffre au trésor** -> *l'Abysses réincarnée* -> les défaites le (**ou la**) rende + fort -> *l'Abysses réincarnée* -> ... -> *l'Abysses réincarnée* -> ...

traversez **la rivière** -> Sud Ouest -> mettez le feu au **chariot de provisions de l'armée** -> **coffre au trésor** -> ... -> *Kevin* se prend pour un vampire -> **je lui montre** mes dents -> il file chez *sa mère* - **quête terminée** -> ... -> *éclaireur du Maître sorcier* - **Pierre de sang** -> ... -> *troll des forêts* -> **chemin vers l'Ouest** barré par des chariots (**ok cf. juste avant Mor Nyth**) -> ...

Nord Ouest -> *Fulack le laids* -> ... -> *Fulack le laids*



...  
cape of *Fulack the Ugly*



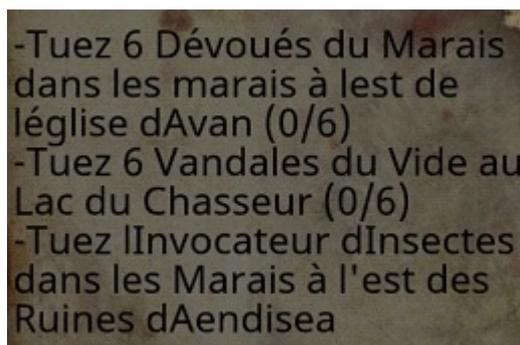
pour les trophés, c'est complet - il reste "que" ceux des **catacombes brutales** !

coffre au trésor -> ... -> éclaireur du Maître sorcier -> ... -> coffre au trésor -> ... -> soldat s'escouade -> 8 soldats du Maître sorcier & le chef d'escouade -> ...

Nord d'Easthaven -> le petit marché -> je revend des objets au forgeron -> je lui achète 11 618 Po, kindled gloves (mythique) -> je lui achète 17 004 Po, tacticiens pants (mythique) -> j'améliore kindled gloves & tacticiens pants avec une pierre de sang chacun - je dispose de 13 815 Po

Sud d'Easthaven -> Ouest -> rendez compte à Arvid Varanger -> ... - 375 Po de récompense - quête terminée -> Arvid Varanger -> avant de lancer l'assaut, vous devez motiver plus de rebelles (ok voir + bas -> le camp du Maître chasseur Bromir)

Sud par Hayville -> ... -> le camp du Maître chasseur Bromir -> Maître chasseur Bromir -> ...



occupons nous en de suite ...

Sud -> ... -> troll des montagnes -> ... -> capitaine déserteur -> ... -> voleur -> ... -> le lac des chasseurs -> chasseur de vampires assoiffé de sang -> ... -> vandale du vide -> chasseur de vampires assoiffé de sang -> chasseur de vampires assoiffé de sang -> vandale du vide -> vandale du vide -> vandale du vide -> vandale du vide -> chasseur de vampires assoiffé de sang -> dragonneau sage -> vandale du vide

Nord Ouest -> la ferme Westwood -> je revend des objets à Maxina Shiiney -> Nord -> ... -> Sud Est de l'église d'Avan -> dévoué du marais -> dévoué du marais

quartier Sud Est d'Avan -> je revend des objets au forgeron -> chemin vers le Nord Ouest -> ... -> soldat léger du Maître sorcier -> ... -> soldat léger du Maître sorcier -> ... -> vers Yesildale -> ... -> 4 fanatiques du culte de l'ail -> ... -> Est des ruines d'Aendisea -> rôdeur du marais de la vallée des ombres -> rôdeur du marais de la vallée des ombres -> rôdeur du marais de la vallée des ombres -> rôdeur du marais de la vallée des ombres -> un peu + au Sud -> rôdeur du marais de la vallée des ombres puissant -> rôdeur du marais de la vallée des ombres puissant - pierre de chance -> rôdeur du marais de la vallée des ombres puissant -> je remonte à l'Est des ruines d'Aendisea -> rôdeur du marais de la vallée des ombres -> enfin ... l'invocateur d'insectes

via la Taverne de l'homme solitaire -> ... -> bandit des montagnes -> ... -> Sud d'Easthaven -> je revend des objets au forgeron -> Sud via Hayville -> ...

le camp du Maître chasseur *Bromir* -> *Maître chasseur Bromir* -> ...

"Vous avez réussi. Vous méritez maintenant le titre de Maître-Chasseur. Bienvenue Bienvenue parmi la crème de la crème."

il mentionne **Notherdale** accessible uniquement en bateau - quête terminée

les catacombes brutales -> tombeau du *dieu des gardiens* -> *dieu brute des gardiens* - **cape brutal of guard**  
-> ...



...

tombeau du *dieu de la sauvagerie* -> *dieu brute de la sauvagerie* - **cape brutal of the wild** -> ...



...

**niveau 61**

+ 5 HP max.

Instinct -> Fracture + 1 / Colère -> Coups précis + 3 / Vitalité -> Maîtrise des arcanes II + 1

tombeau du *dieu des brutes* -> *dieu des brutes* -> ...



...

cape god of brutal bronze



...



bravo -> vous avez tué toutes les brutes <- notez qu'elles ont toutes ressuscitées (cf. carte du monde) !

le camp du Maître chasseur **Bromir** -> **Seth** a besoin d'une **potion de soin supérieure** -> **Sud d'Easthaven** -> **je revend** des **objets** à **forgeron** -> **secteur des tentes** -> **j'achète** 126 Po, **greater blood vial** à **Elin** -> le camp du Maître chasseur **Bromir** -> donnez **greater blood vial** à **Seth** - **quête terminée** -> **Cornélius Fudgebottom** -> donnez lui 200 Po - **quête terminée** -> **Hans Stensson** est partant -> **Meg karith** est partante -> **Fjodor** est partant -> **Philip Way** est partant -> **Greta la géante** est partante -> **Daviti** est partant -> **Marcellius** a besoin de l'autorisation de son père **Steff** -> dites à ce dernier "qu'il (**Marcellius**) quitterait le nid familial" - **quête terminée** -> **Hannah** est partante

**Sud d'Easthaven** -> Ouest -> **Arvid Varanger** -> ...- 450 Po - "ils" ont été attaqués - la maison derrière **Arvid Varanger** est en flammes -> **Arvid Varanger** -> vous devez rechercher des **survivants** et leurs dire de rejoindre la **planque des rebelles**

**Nord d'Easthaven** -> ... -> Est de la **place centrale** : pas de **survivant** -> ... -> Sud de l'Est du **port** : pas de **survivant** -> ... -> Sud de l'Ouest du port -> dtes à **John** de partir à la **planque des rebelles** -> Sud jusqu'à ...

**Hayville** -> la **planque des rebelles** -> **Arvid Varanger** -> ... - c'est l'heure de l'assaut - 2 diversions vont être menées simultanément -> **Arvid Varanger** -> vous devez détruire une cargaison d'armes -> ... -> **Trodelskoven** -> Sud Est -> **garde** -> **garde du Maître sorcier** -> mettez le feu au **tonneau** -> ... -> **Easthaven Nord** -> la **petite place** à l'Est de la **place centrale** -> **garde du quartier général** -> 3 **gardes du QG** -> **Arvid**

*Varanger* -> entrer dans ...

le QG du *Maître sorcier* -> porte -> il est vide ... -> *Sava Savanovij* apparaît - ... - je pense qu'il y a une erreur avec *Petyr le sans yeux* -> c'est *Arvid Varanger* ... -> *Sava Savanovij* -> ...

"Sans elle, votre frère Vaso serait en vie. Et votre père. Du conseil de Kamengra serait toujours en vie. C'est à cause de Mirabelle qu'ils sont morts."

...

*Arvid Varanger* comprend que vous êtes un vampire -> ... -> *Arvid Varanger* - quête terminée -> fouillez le cadavre d'un garde pour y trouver une lettre mentionnant **Mor Nyth**

le petit marché -> je revend objets au forgeron -> ... -> **Trodelskoven** -> Nord Ouest -> ... - *troll blindé* -> *fulacks le laid* -> je décède - coût de 18 Po -> ... -> **Trodelskoven** -> Sud Est puis Nord Ouest -> le chemin vers l'Ouest est dégagé -> ...

## Mor Nyth

Sud du village -> ... -> *loup ancien* -> ... -> *loup ancien* -> ...

le village -> ... -> côté Nord -> ... -> *vieille dame* -> trouver la cause des poissons morts -> *Marie* vend des potions -> *forgeron* vend des équipements d'armures -> ... -> Est du village -> cabane -> pierre -> je répond "murmurer le trône"

côté Sud du village -> Sud Ouest -> ... -> inspectez traces de sang -> suivez les -> ... -> cave -> *marcheur de peau* -> cave -> *marcheur de peau* -> cave -> *marcheur de peau* -> ... -> côté Nord du village -> informez *vieille dame* - quête terminée -> *vieille femme* vous conte l'histoire d'un *jeune homme* fou amoureux d'une dénommée *Mélissa* - cette dernière décéda tragiquement dans ses bras suite à une morsure de loup - ce *jeune homme* ou son fantôme serait quelque fois aperçu dans ...

la cabane à l'Est du village -> pierre -> cette fois ci, je répond "Mélissa" -> *le Maître sorcier* apparaît ainsi que le cercueil de *Mélissa*



...

... -> a propos du *filis de Vaso* (*Nicholas*) -> je répond "il ne justifie pas de tuer des innocents" -> *le Maître sorcier* -> ...



...

le Maître sorcier vous propose de prendre le commandement de son armée - vous avez le choix de le tuer ou d'accepter -> je décide de le trucider -> 1ère inématique de fin - vous pouvez continuer à jouer en poursuivant Sava Savanovij

Nord d'Easthaven -> le port -> capitaine de la mer -> demandez à rejoindre ...

## Denumald

dorénavant, je ne mentionnerai plus que les ennemis concernés par une quête ou détenteurs d'un objet particulier

## Jorvik

le port -> ... -> Olafur vous renseigne sur la possible localisation de Sava Savanovij

Hekla vend des potions / John l'hôte -> tuer un des trois loups blanc (ok voir ci dessous)

Nord de Jorvik -> éclaireurs du Maître sorcier - ils m'appellent "commandant", n'importe quoi ! -> ... -> coffre au trésor -> ... -> par l'Ouest -> ... -> dévoué de la montagne dit "de le suivre au Nord" - initie la quête "l'appel de la montagne" - vous devez parler à ses collègues (ok en plusieurs étapes - fin après le bois rôdeur & les plaines venteuses) -> ... -> 3 pierres de sang dans coffre au trésor de la cabane sur ponton -> 1/2 tour -> Sud par l'Est -> ... -> cave -> loup blanc énorme - quête terminée -> ... -> traversez par ce 1er pont -> ...



...

... -> coffre au trésor au Sud Ouest -> 1/2 tour, puis Sud -> ... -> longez la rivière jusqu'au 2nd pont -> Nord -> ...

Mike propose l'ouverture de boîtes de Mike contenant des trésors - 100 Po chacune -> dans le sens des aiguilles d'une montre -> 1ère boîte de Mike : note pour un marin -> 2nde boîte de Mike : des Xps -> 3ème boîte de Mike : esprit de la boîte -> 4ème boîte de Mike : lettre scellée à remettre à Edon de Gordova (ok cf. Gordova) -> 5ème boîte de Mike : loup en boîte -> 5ème boîte de Mike : 101 Po - quête terminée -> Sud Ouest

-> ...

## la forêt de Middleriver

... coffre au trésor -> ... -> Ouest -> coffre au trésor contient 2 pierres de sang -> retournez du côté de Mike via le chemin -> ... -> automatiquement, Carl le tueur de dragon & Kripp -> ... -> Kripp -> tuer 15 dragonneaux pour "ramener sur terre" Carl le tueur de dragon (ok en autant d'affrontements au fil de la progression) -> Est -> ...

garde -> il vous l'autorisation du capitaine Claeg pour entrer dans Ironhold - ce dernier est en villégiature vers le village des veilleurs (ok cf. le village des veilleurs) -> Sud jusqu'au 2nd pont -> ...

traversez -> Ouest en longeant la rivière -> ... -> dévoué de la montagne vous dit de "le suivre jusqu'à la montagne au Nord" -> Ouest -> ... -> automatiquement, 2 chasseurs de vampires -> ... -> 1ères lanternes -> Sud -> ... -> 2ndes lanternes vers la ferme d'Eyjan (voir + bas) -> Sud -> ... -> Ouest -> ... -> dévoué de la montagne vous dit de "le suivre jusqu'à la montagne au Nord" -> ...

## l'avant poste de Lakefield

chef de l'avant poste indique des bandits au Nord (ok ce sera a faire + tard lors de la quête principale) -> allez y quand même jusqu'à tomber aléatoirement sur bandit de la rivière - pierre de sang -> 1/2 tour, Sud -> ... -> dépassez 3ème pont -> ... -> Est -> dévoué de la montagne vous dit de "le suivre jusqu'à la montagne au Nord" -> ...

## le site de minage Falu

il est dévasté - des cadavres jonchent le sol -> Aggi -> c'est l'oeuvre de la confrérie des encapuchonnés - elle localise leur camp (ok cf. la forêt de la cape) -> Nord -> ...

## la ferme d'Eyjan

3 bandits près de 2 chariots -> ...

### côté maisons de paille

Obasi -> il vous prend pour un autre en vous demandant d'inspecter les maisons des plaines venteuses (ok cf. le bois rôdeur & les plaines venteuses)

Orla Finch -> ... -> quelqu'un ou quelque chose sabote les cultures - trouver des indices -> allez dans le champ Nord -> Nord Est -> examinez éclaboussures de sang - c'est du sang humain -> inspectez cabane de paille Nord - des tiers se sont cachés ici -> parlez au garde près de la cabane de paille Sud - il a aperçu "une paire de gars" se faufiler, de nuit, près de la clôture -> le champ Sud -> inspectez la clôture cassée - c'est volontaire -> Sud des maisons de paille -> observez pelle - elle n'appartient pas aux fermiers -> Est -> ... -> les 3 bandits -> ils sont payés pour vous tuer -> 3 bandits -> le champ Sud -> garde au Centre - ce couillon vend la mèche -> infiltrateur -> côté maisons de paille -> rendez compte à Orla Finch -> ... -> Orla Finch vous soumet 3 groupes d'individus pouvant organiser cette campagne contre les fermiers - vous devrez enquêter pour déterminer lequel est ce (ok cf. Sud du village abandonné - ce sont les chasseurs)

explorez l'Ouest & le Nord Ouest de la **ferme d'Eyjan** -> ... -> **coffre au trésor** -> ... -> **coffre au trésor** -> ... -> filez au Nord Ouest jusqu'à

... -> **Jorvik** -> ... -> **je revend** des **objets** à **Hekla** -> ... -> **Birna** désigne 4 sites à visiter **touristiquement** parlant (ok)-> **Ragnhilder** -> apportez une **lettre** à son **cousin**, **Copper le créateur de portail** (ok cf. **les montagnes des prophètes**) <- j'ai rien trouvé de suspect pour la demande d'**Orla Fich** ...

explorez la côte Ouest au Sud de **Jorvik** -> ... -> **coffre au trésor** -> ... - 1/2 tour -> ... -> ... chemin vers le Sud -> ... -> **bandit de grand chemin** -> ... -> Sud à la **patte d'oie** -> ...

## la guilde des traducteurs

... -> **esprit de l'île** -> **Karasik table - langue en cyrillique ?** -> Sud par les 2 chemins -> ...

**bandit de grand chemin** -> ... - **des cadavres autour d'un grand feu** -> 3 **pierres de sang** dans **coffre au trésor** -> ... -> **dévoué de la montagne** vous dit de "le suivre jusqu'à la montagne au Nord" -> ... -> Sud -> ... -> **coffre au trésor** -> ... -> explorez ce secteur -> ...



rond bleu = **3ème pont**

... -> dépassez **4ème pont** -> ... -> **coffre au trésor** -> 1/2 tour jusqu'au **4ème pont** - **des morts dans des barques** -> 3 **pierres de sang** dans **coffre au trésor** - **je dispose de 45 855 Po & 16 pierres de sang** -> allez au **3ème pont** -> ...

chemin vers l'Ouest -> ... -> **bûcheron Kristmundur** -> ... -> répondez "700" -> **Noot Agne** -> trouver l'héritage de son **grand père** caché dans une **souche** ... -> **je lui dis** "c'est une blague" -> ... -> **bandit de la rivière** - **pièce de sang** -> récupérez l'**anneau** dans **souche d'arbre localisée** puis ramenez le à **Noot Agne** - **quête terminée** -> Sud -> ...

## la forêt de cape

... -> **frère encapuchonné de la forêt de cape** - **pièce de sang** -> ... -> **camp de la confrérie des encapuchonnés** -> ... -> 3 **soldats de la confrérie des encapuchonnés** -> **chef de la confrérie des encapuchonnés** -> ... -> ... -> **coffre au trésor** -> ... -> Sud Ouest -> 3 **pierres de sang** dans **coffre au trésor** - **coffre au trésor** -> **aventurier** -> ... -> 1/2 tour, vers le **3ème pont** -> ...

le 3ème pont -> ... -> le site de minage Falu - il est dorénavant marqué comme visité -> rendez compte à Aggi -  
quête terminée -> Aggi localise 3 autres camps de la confrérie des encapuchonnés - ils collaborent avec Sava  
Savanovij (ok en 3 étapes - fin au bois de Haag)

Nord -> ... -> Est -> ... -> Sud -> ... -> Nikael -> pour qu'il puisse passer avec son chariot, il vous demande de  
tuer au moins 8 bandits du val des vieilliers + loin (ok en plusieurs étapes - fin après le labyrinthe du val) -> ...

## le val des vieilliers

... -> coffre au trésor -> ... -> Sud Ouest -> ... -> 2 pierres de sang dans coffre au trésor -> 1/2 tour -> ... ->  
chemin vers le Sud -> ... -> dragonneau sage - reste 14 a tuer -> ... -> esprit du val des vieilliers -> ... -> esprit  
du val des vieilliers -> ... -> esprit du val des vieilliers -> ... -> dragonneau gardien - reste 13 a tuer ->  
passage souterrain fermé -> ... -> bandit du val des vieilliers - reste 7 a tuer -> ... -> coffre au trésor -> ... ->  
bandit du val des vieilliers - reste 6 a tuer -> ... -> coffre au trésor -> ... -> Est -> esprit du val des vieilliers -> ...  
-> bandit du val des vieilliers - reste 5 a tuer -> 1/2 tour -> ... -> bandit du val des vieilliers - reste 4 a tuer -> ...  
-> Sud -> ... -> bandit du val des vieilliers - reste 3 a tuer -> ... -> bandit du val des vieilliers - reste 2 a tuer -> ...  
-> pierre de sang dans coffre au trésor -> ... -> bandit du val des vieilliers - reste 1 a tuer -> esprit du val des  
vieilliers -> ...

## le village des vieilliers

coffre au trésor -> forgeron -> je lui revend des objets -> je lui achète 18 474 Po, titanium breast plate ->  
enclume -> je délie pierre de sang de armor of bartus que je revend de suite -> j'améliore titanium breast  
plate avec 2 pierres de sang <- 1 échec

chef des vieilliers de feu -> allumer les 6 feux du village des vieilliers & retrouver le novice (ok voir ci dessous)

capitaine de la garde -> demander au bûcheron Kristmundur de leurs acheminer du bois de chauffage (ok  
après le labyrinthe du val)

Seigneur du village des vieilliers localise le capitaine Claeg au bord de l'eau ... (ok voir ci dessous)

Lousiea vend des potions -> ... -> Ouest -> puits - le novice semble avoir laissé une note ... -> rendez compte  
au chef des vieilliers de feu - quête terminée -> ... -> chef des vieilliers de feu -> s'assurer que le novice est  
bien rentré chez lui à Ironhold (ok cf. Ironhold)

Est -> ... -> coffre au trésor -> ... -> automatiquement, des vampires de Sava Savanovij - ils ont tués le capitaine  
Claeg > 3 seconds nés -> ... -> Est -> ...

## le labyrinthe du val

coffre au trésor -> ... -> statue -> éclaireur du val -> je décède - coût de 18 Po

Sud du labyrinthe du val -> cimetière du val -> inscription -> ... -> donner le repos aux 4 premiers vieilliers (ok  
voir ci dessous)

le village des vieilliers -> Seigneur du village des vieilliers -> ... -> Seigneur du village des vieilliers -> pour  
espérer entrer dans Ironhold, vous devez dorénavant vous adresser au lieutenant Aytama - elle est basée à

## **l'avant poste de Lakefield (ok voir + bas)**

Nord -> ... -> **1er veilleur** -> ...  
-> **1er veilleur** -> ... -> **1er veilleur** -> ... -> **1er veilleur** - quête terminée

... -> **bandit du val des vieillards** - reste 0 a tuer -> ... -> **bandit du val des vieillards** -> ... -> **Nikael** vous gratifie de 800 Po - quête terminée

Ouest -> ... -> **3ème pont** -> ... -> dites au **bûcheron Kristmundur** de livrer du **bois de chauffage** au **village des vieillards** - quête terminée

1/2 tour -> ... -> **3ème pont** -> ... -> Nord -> ... -> **l'avant poste de Lakefield** -> **chef de l'avant poste** -> éliminer les 6 **bandits** au Nord -> faites le -> **chef de l'avant poste** -> ... -> suite à un signalement qui apparaît maintenant louche, **le lieutenant Aytama** est partie chasser un **loup sauvage** - vous devez la rejoindre près d'une **hutte** (ok cf. ci dessous)

Nord Est -> ... -> **dragonneau gardien** - reste 12 a tuer -> ... -> **la ferme d'Eyjan** - le site est marqué comme visité -> Nord Ouest -> ... -> **hutte** -> **automatiquement** - ... -> **2 seconds nés** -> suivez les traces de pas derrière la **hutte** -> **le lieutenant Aytama** -> ... - elle a vu un **soldat d'Ironhold** parlé à un **des seconds nés** -> vous lui dites pour **le capitaine Claeg** -> ... - c'est clair, si elle aussi meurt, plus personne n'entre dans **Ironhold** -> ... -> **le lieutenant Aytama** -> la retrouver dans **Ironhold** pour + d'informations concernant votre traque de **Sava Savanovij** (ok cf. **Ironhold**)

Nord Ouest -> ... -> **marché isolé** ... -> **esprit de l'île** -> ... -> **Jorvik** -> je revend des **objets** à **Heckla**

Nord jusqu'au **1er pont** -> Nord -> ...

## **la forêt de Hallorms**

le site est marqué comme visité

**niveau 62**

+ 5 HP max.

**Contrôle** -> **Attaque sournoise + 1** / **Colère** -> **Coups précis + 3** / **Vitalité** -> **Maîtrise des arcanes I + 1** & **Maîtrise des arcanes II + 3**

... -> 2 **pierres de sang** dans **coffre au trésor** -> ... -> **les ruines Sans nom** -> ... -> **dragonneau sage** - reste 1 a tuer > **pierre** à l'Ouest initie quête "**explorez les ruines**" -> ... -> **charognard des ruines** -> ... -> **charognard des ruines** -> **coffre au trésor** au Nord Ouest -> **les ruines Sans nom** -> **pierre** à l'Est -> **pierre** au Nord -> ... -  
quête terminée

Nord Est -> **5ème pont** -> 1/2 tour -> Nord Est par **1er étroit passage** -> ...

## **la village des prophètes**

**coffre au trésor** -> **les prophètes** mentionnent leurs tonneaux - ils n'aiment pas **les Sans yeux**

**Milda** vend des **potions** -> je lui vend des **objets**

**Father Farseer** -> ... -> il vous demande de lui ramener 7 **ingrédients** (ok en autant d'étapes -> fin après les

huttes de mangrove) -> ...

Récupérez :  
-Du sang du monolithe  
-Un Pin Fermenté au  
Marché d'Abandon  
-Des pissenlits gelés  
-Un vieux poisson  
-Des champignons du  
Village Abandon  
-De l'herbe des marais  
-Des os du Marais Rouge

...  
Nord Ouest -> ...

## les montagnes des prophètes

Pierre avec une inscription illisible -> Ouest -> ... -> Pierre avec une inscription illisible -> Ouest -> ... -> Coffre au trésor -> 1/2 tour -> ... -> Sud -> explorez la côte Ouest -> ... -> explorez ce secteur Sud -> ...



...

... -> 2 coffres au trésor pour 1 pierre de sang -> ... -> Nord par le rond vert sur l'image précédente -> ... -> Ouest -> ...

**Camp de Copper le créateur de portail** -> donnez lui la lettre de son cousin, Ragnhilder - quête terminée -> Copper le créateur de portail a besoin de plusieurs objets pour parachever son oeuvre (ok en plusieurs étapes -> fin après les huttes de mangrove)

-Ramassez 8 morceaux de  
minerai de Galena (0/8)  
-Tuez 2 Esprits de l'Hiver  
dans les montagnes des  
Prophètes (0/2)  
-Récupérez une pierre  
tombale chez le gardien du  
cimetière d'Ironhold  
-Achetez un sac de  
Poussière de Faucon au  
marché à X  
-Tuez un Soldat Corrompu  
Géant

...

1/2 tour -> allez sur les 5 points localisés "portail" là où vous êtes déjà passé dans **les montagnes des prophètes** -> cave pour *soldat corrompu géant* -> ... -> **minerai de galena** au sol -> ... -> **minerai de galena** au sol -> ... -> ... -> **minerai de galena** au sol -> ... -> **minerai de galena** au sol -> retour vers **Camp de Copper le créateur de portail** -> ...

**Camp de Copper le créateur de portail** -> Nord Est -> ... -> **minerai de galena** au sol -> ... -> **coffre au trésor** -> 1/2 tour -> ... -> Est -> ... -> Nord -> ... -> **bord de mer** -> 1/2 tour jusqu'au ...

**village des prophètes** -> **je revend** des **objets** à *Milda* - **je n'ai rien trouvé pour la quête d'Orla Finch**

Nord - Nord Est -> ... -> *gardien des alpes* - **pierre de sang** -> ... -> **pierre** avec une inscription illisible -> ... -> **pierre** avec une inscription illisible -> ... -> **minerai de galena** au sol -> ... -> *gardien des alpes* - **pierre de sang** -> ... -> **marché déserté** -> prenez **pin fermenté** sur **étal** -> ...

Nord Est -> 5 *dévoués de la montagne* -> **statue** -> 7 *dévoués de la montagne* qui doivent être présents - quête "l'appel de la montagne" <- **vous serez pris en compte**, il en manque donc qu'1 (ok cf. **le bois rôdeur & les plaines venteuses**)

Sud -> ... -> *dragonneau gardien* - **reste 10 a tuer** -> ... -> **minerai de galena** au sol -> ... -> **coffre au trésor** -> ... -> *puissant troll de glace des montagnes* - **geomancer shield** -> ... -> 1/2 tour -> ... -> Ouest puis Sud et enfin Est -> ... -> **minerai de galena** au sol -> ...

Sud -> ... -> **coffre au trésor** -> **cave de Deev** ...



là ... reste **passage des montagnes des prophètes vers l'Est** (ok après **le bois rôdeur & les plaines venteuses**)

**automatiquement**, vous n'entrez pas -> 1/2 tour -> ... -> Ouest puis Sud -> **coffre au trésor** -> *gardien des alpes* -> 1/2 tour -> ... -> Ouest puis Sud -> ... -> *gardien des alpes* - **ultra heavy mace** -> ...

## le bois rôdeur & les plaines venteuses

Nord Ouest près du 5ème pont -> coffre au trésor -> Est -> ... -> ... -> sorcière du bois rôdeur -> ...

1ère maison -> 1ère pierre étrange initie quête des "cartes incomplètes" (ok en 4 étapes) -> ...

2nde maison -> Margret -> aider la (ou pas) a ramasser ses 12 bottes de foin -> ... -> prenez votre récompense auprès de Margret - 300 Po - quête terminée

... -> 3ème maison -> 2nde pierre étrange -> ... -> sur le chemin Nord - Sud -> dévoué de la montagne - idem que ses collègues - c'est le dernier (fin de la quête voir un peu + bas) -> ...

4ème maison - celle des Loyal -> ... -> ... -> coffre au trésor -> ...

5ème maison -> Kadi -> convaincre son mari Esel de rentrer che lui (ok voir + bas)

6ème maison -> Cob -> ... -> je lui dis que j'ai déjà rencontré "des gens" -> Cob désire viande de sanglier (ok après Ironhold)

... -> 7ème maison -> 3ème pierre étrange -> ...

8ème maison -> Esel -> je le menace -> il bouge pas -> je lui dis de rentrer chez lui -> il bouge pas -> je lui propose 500 Po -> il dit rentrer auprès de Kadi -> 5ème maison -> Esel est bien là -> Kadi est ravie, elle vous donne 250 Po - quête terminée

Nord soit au Centre des plaines venteuses -> chassez -> ... -> pas de trace de sanglier, je file à Jorvik via le 1er pont -> ... -> Jorvik -> je vend des objets à Heckla -> Sud Est -> vers le marché isolé -> ... -> le marché isolé -> lonelly market seller -> achetez lui pissenlits gelés pour 50 Po

vers la ferme d'Eyjan -> ... -> la ferme d'Eyjan -> rendez compte à Obasi pour les maisons des plaines venteuses -> il vous récompense de 600 Po - quête terminée

Nord via le 2nd pont -> ... -> vers les montagnes des prophètes -> ... -> dirigez vous vers le point localisé "la carte sur la pierre" -> ... -> tombe secrète -> ... - quête terminée

1/2 tour -> ... -> Nord Est là où sont les 6 dévoués de la montagne -> statue -> murmure de la montagne -> ...



quête terminée

Sud -> ... -> passage des montagnes des prophètes vers l'Est -> ...

## la montagne à l'Est des montagnes des prophètes

-> ... - des pendus & des tombes -> ... -> ... -> 2 pierres de sang dans coffre au trésor -> ... -> le labyrinthe du Nord -> statue -> je décline -> Nord Ouest -> coffre au trésor -> 1/2 tour -> Nord Est -> ... -> 3 pierres de sang dans coffre au trésor

le labyrinthe du Nord -> statue -> Be (rat) -> statue -> Bêt (sanglier) -> -> statue -> Bête (loup) -> je décide - coût de 19 Po

la ferme d'Eyjan -> Nord via le 2nd pont -> ...

## Ironhold

quête des visites terminée

### le quartier Ouest

Hunter -> lui ramener une tête de Yéti (ok voir + bas)

gardien du cimetière -> demandez pour une pierre tombale - c'est ok

tableau Mortem -> 3 contrats de chasseur de primes : voleur de bâton encapuchonné dans la forêt de Middleriver (ok voir + bas) - 5 bandits dans les plaines venteuses (ok voir + bas) - la bête de l'hiver dans les montagnes des prophètes (ok voir + bas)

lieutenant Aytama -> la porte d'Ironhold a été fermée magiquement par Sava Savanovij -> lieutenant Aytama -> dénicher d'abord le traître dans Ironhold -> le garde infiltré est au Sud du cimetière -> automatiquement, infiltrateur -> ...

### le quartier Est

Messenger -> livrer message à Gordova (ok cf. Gordova)

Petronille -> son fils, le veilleur novice, est parti dans les montagnes des prophètes (ok voir + bas)

forgeron -> je lui revend objets -> je lui achète 8 721 Po, weak ruby ring -> enclume -> j'améliore tous les équipements portés jusqu'au rang 2 - il me reste 16 pierres de sang & 52 943 Po

femme folle -> elle dit qu'il y a "quelque chose dans l'eau", elle parle des fontaines -> fiole cassée près des fontaines Ouest -> chercher le tiers qui la reconnaîtra -> ... -> Gsiana vend des potions - demandez lui pour la fiole cassée -> elle se sert de ce type de fioles pour concocter des potions de sommeil -> Gsiana -> questionner les 3 derniers acheteurs -> ce n'est pas Oscar -> ... -> c'est Liam qui l'utilise pour dépouiller ceux qui but aux fontaines agrémentées de potion de sommeil par ses soins -> automatiquement, bandit - 200 Po - quête terminée

Old miner explique comment les pierres de sang ont été générées -> Old miner -> explorer les 5 mines de pierres de sang (ok en autant d'étapes)

quartier Ouest -> *lieutenant Aytama* -> a propos des gravures qui ferme magiquement la **porte d'Ironhold** :  
rencontrer *le traducteur* dans le **village des prophètes** (k voir + bas)

quartier Est -> *je revend* des **objets** au *forgeron*

Ouest -> **la forêt de Middleriver** -> ... -> *voleur de bâton encapuchonné* -> **Ironhold** -> quartier Ouest ->  
*Contractuel Mortem* vous récompense de 250 **Po** - **quête terminée**

Ouest -> **les plaines venteuses** -> ... -> *bandit des plaines venteuses* -> ... -> *bandit des plaines venteuses* -> ...  
-> *sanglier des plaines venteuses* (**viande de sanglier**) -> **6ème maison** -> *Cob* -> donnez lui **viande de sanglier**  
contre 250 **Po** - **quête terminée** -> ... -> *bandit des plaines venteuses* -> ... -> *bandit des plaines venteuses* -> ...  
-> *bandit des plaines venteuses* -> ... -> **Ironhold** -> quartier Ouest -> *Contractuel Mortem* vous récompense  
de 300 **Po** - **quête terminée** -> quartier Est -> *forgeron* -> *je lui revend* **objets**

Nord -> ... -> **le village des prophètes** -> ... -> *traducteur* -> vous lui demandé pour les gravures -> ... ->  
*traducteur* -> il souhaite que vous calmez d'abord *celui avec qui il s'est disputé récemment* -> ... -> *Josh* -> il  
affirme que le traducteur a pissé dans ses bottes et vomi sur sa robe - le conflit ne peut être résolu que par  
l'argent ou le **duel** -> *je décide* de "le dédommager" avec 2 000 **Po** -> ... -> *le traducteur* -> ... - **quête terminée**  
-> *traducteur* fait le lien entre le texte de la gravure et 5 **pierres** pour autant de langues <- **correspond aux**  
**pierres avec inscriptions illisibles dans les montagnes des prophètes que vous avez déjà consulté** -> dites lui que  
vous **allez** "trouver la bonne pierre" -> ... -> la bonne **pierre** est la + au Nord -> ... -> Nord -> **yéti** (**tête de yéti**)  
-> ... -> Est -> *la bête de l'hiver*



...

Sud -> ... -> *le novice des veilleurs* n'est pas dans la **cave de Deev** -> 1/2 tour -> ...

**niveau 63**

+ 5 HP max.

Contrôle -> **Attaque sournoise + 1 / Vitalité -> Santé majeure + 4**

... -> *dragonneau sage* - **reste 9 a tuer** -> ... -> *dragonneau gardien* - **reste 8 a tuer** -> ... -> vous tombez sur le  
*cadavre du veilleur novice* "ici" -> ...



...

un note localise "quelque chose" qui l'a attiré vers une **cave** à l'Ouest -> allez y en suivant les larges traces de sang -> **cave du dévoreur d'esprit** -> affrontez le - 900 Po

... -> **le village des prophètes** -> *le traducteur* -> ... -> *le traducteur* -> afin que vous puissiez traduire les gravures de la **porte d'Ironhold** & selon la **bonne pierre** que vous avez repéré, il vous dit de récupérer la **tablette d'Upir** qu'il a prêté à *la sorcière du bois rôdeur* -> allez y via le **5ème pont** -> ... -> *la sorcière du bois rôdeur* -> ... -> avant de vous la donner, *la sorcière du bois rôdeur* a besoin du **cadavre d'un soldat corrompu** - vous pouvez aussi **la menacer** -> **je décide** de "chasser" alentours -> ... -> *soldat corrompu* -> je ramène **son corps** à *la sorcière du bois rôdeur* qui donne bien **tablette d'Upir** en échange -> ...

**Ironhold** -> **le quartier Ouest** -> donnez **tête de yéti** à *Hunter* - 500 Po - **quête terminée** -> rendez compte à *Contractuel Mortem* - ? Po - **quête terminée (la bête de l'hiver)** -> **le quartier Est** -> annoncez la mauvaise nouvelle à *Pétronille* - **quête terminée** -> **je revend** des **objets** au *forgeron* -> **le quartier Ouest** -> utilisez la **tablette d'Upir** sur les gravures de la **porte d'Ironhold** -> ... -> vous devez faire un sacrifice en prouvant votre valeur contre *le gardien de la porte* ...



...  
**spherical throwing axe** -> il vous demande votre nom -> vous ne le connaissez pas, votre sacrifice est accompli - **quête terminée** > *lieutenant Aytama* vous conseille d'aller à l'Est -> ... -> **pont Nord du ...**

## coeur de l'île

**pierre de sang** dans **coffre au trésor** -> *prêtre du coeur de l'île* -> ... - il localise *Sava Savanovij* au Sud Est -> *prêtre du coeur de l'île* -> passer la **2nde porte (ok cf. l'Est du coeur de l'île #2)**

**le labyrinthe du coeur de l'île** -> **statue** -> il faut **avoir réalisé les autres labyrinthes** pour avoir le droit de l'essayer

**pont Nord du coeur de l'île** -> Est jusqu'à **mine de pierres de sang** -> décidez entre **prendre 2 000 Po & partir** ou le tuer pour 6 **pierres de sang** -> **je le tue**

Nord -> ... -> **coffre au trésor** -> ... -> Est -> ...

## Gordova



les 5 secteurs, au dessus de la ligne verte, c'est le secteur Nord

### secteur Sud Ouest

... -> donnez **message** à **messenger** -> ... -> **messenger** vous remet **message** à délivrer aux **huttes de mangrove** (ok cf. **les huttes de mangrove**)

... -> **automatiquement**, **prêtre de la montagne** & **Gina** -> ... - il leurs faut + de fer pour forger le **marteau du Roi de la montagne** qui servira a finir une statue - **prêtre de la montagne** vous demande de nettoyer les **mines de fer au Nord** (ok voir + bas) et un **joyau** (ok cf. **Sud & Sud Est du cœur de l'île**)

**Paula** vend des **potions**

**Sneider** dit être victime d'être d'un "monstre" -> **Marie Ugas** le localise près de l'eau -> ...

### secteur Sud Est

a propos du "monstre", **John Durang** mentionne un **gros rocher** -> vous devez y jeter un œil (ok cf. **le secteur Nord**)

**femme nauséabonde** -> elle et ses amis étaient des loups - retrouver **la sorcière** qui a fait "ça" (ok cf. **les montagnes de Gordova #1**) - **repaire** au Sud

### secteur Ouest

près de la fontaine, **Cain** agonisant -> ce **secteur Ouest** est déserté -> visitez les 12 **maisons abandonnées** & éliminez les **esprits hanteurs** - **quête terminée**

### secteur Est

**coffre au trésor** -> **tableau mortem** -> 3 **contrats de chasseur de primes** : liquider 3 **chasseurs de vampires** dans le **village abandonné** (ok cf. **le village abandonné**) - tuer 5 **gardes infectés** à l'Est (et non au Sud) du **village abandonné** (ok cf. **Sud & sud Est du cœur de l'île**) - trucider 5 **loups garous sans préciser où** (ok cf. **les montagnes de Gordova #2** soit après la quête de **la femme nauséabonde** ...) -> ... -> **coffre au trésor**

### secteur Nord

je revend des objets au forgeron -> coffre au trésor juste au Sud Est

trafiquant de poussière -> achetez lui sac de poussière de faucon pour 200 Po - vous détenez tous les objets demandés par Copper le créateur de portail - reste a les lui apporter (ok après les huttes de mangrove)

donnez la lettre scellée à Edon - quête terminée

coffre au trésor sur un des pontons

le gros rocher ("quelque chose derrière une pierre") -> "quelque chose" s'explique -> ... -> décidez de la tuer ou pas -> je choisi de la laisser continuer - quête terminée

le forgeron -> enclume -> je délève pierres de sang de geomancers shield que je revend de suite -> j'achète 19 937 Po, dryads shield que j'améliore avec 2 pierres de sang - 1 échec - je dispose de 49 576 Po & 24 pierres de sang

Nord -> mine de fer -> rôdeur des mines -> ... -> mine de fer -> rôdeur des mines -> ... -> mine de fer -> rôdeur des mines -> ... -> mine de fer -> rôdeur des mines -> Sud -> ... -> secteur Sud Ouest de Gordova -> contremaître de la mine vous récompense de 600 Po - quête terminée

le quartier Nord -> je vend des objets au forgeron -> Nord -> ...

## le port d'Abandon

... -> coffre au trésor sur ponton -> ... -> récupérez vieux poisson dans tonneau du ponton Nord -> ... -> enigma - cape of enigma -> ... -> Est -> ...

## les montagnes de Gordova #1

... -> camp de la confrérie des encapuchonnés -> 2 soldats & 1 chef de la confrérie des encapuchonnés -> Nord Est -> 2 pierres de sang dans coffre au trésor -> labyrinthe de l'exilé -> Sud -> ...

Gordova -> le quartier Nord -> je vend des objets au forgeron -> Sud -> ... -> Ouest -> coffre au trésor -> Sud Ouest -> ...



là ...

jeune Hanz -> mettre le feu au buisson occupé par des guêpes (wasp brush) juste à côté -> faites le, il vous donnera 25 Po - quête terminée

Nord -> ... -> pierre de sang dans coffre au trésor à l'Est -> coffre au trésor à l'Ouest -> ... -> Nord -> ...

la sorcière -> ... -> *la sorcière* -> elle a besoin de *poils de 3 loups d'hiver* (ok cf. Sud du **marais rouge**) & que vous lisiez le texte de loup pour faire reprendre leur forme de loups aux "*humains*" de *Gordova* (ok cf. **le village abandonné**)

Nord côté Est -> ... -> *coffre au trésor* -> ... -> *coffre au trésor* -> ... -> **labyrinthe de la baie** -> ...

## la baie des trafiquants



2 quartiers ...

**le quartier Sud** -> 2 *coffres au trésor* -> *tableau mortem* -> 3 *contrats de chasseur de primes* : trouver le *voleur de chariot* (ok voir ci dessous) - tuer *la sorcière noire* dans **le marais rouge** (ok cf. **le marais rouge**) - liquider 4 *guerriers du marais rouge* (ok cf. **le marais rouge**)

**le quartier Nord** -> *coffre au trésor* -> *Frida* vend des *potions* - *je lui revends objets*

*Plaus Igni* -> *voleur de chariot* -> **le quartier Sud** -> demandez votre prime de 100 *Po* au *contractuel mortem* - *quête terminée*

Ouest -> ...

## le marais rouge

... -> *guerrier du marais rouge* -> ... -> *la sorcière noire*



...

2 *pierres de sang* dans *coffre au trésor* -> ... -> ramassez *os du marais* -> ... -> *guerrier du marais rouge* -> ... -> *dragonneau gardien* - *reste 7 a tuer* -> ... -> *guerrier du marais rouge* -> ... -> *passage souterrain* mène dans **la montagne à l'Est des montagnes des prophètes** -> 1/2 tour -> ... -> *guerrier du marais rouge* -> ...

**la baie des trafiquants** -> **le quartier Sud** -> demandez vos deux primes d'un total de 700 *Po* au *contractuel mortem* - *quêtes terminées*

retour au **marais rouge** -> finissez de l'explorer -> ... -> 2 *pierres de sang* dans *coffre au trésor* -> ... -> *guerrier du marais rouge* -  *Pierre de sang* -> ... -> *coffre au trésor* -> ... -> *coffre au trésor* -> **3 fois** le *repaire*

de loups pour *loup de l'hiver*

... -> sur le chemin juste au Sud, *amoureux des rats* -> ... -> Nord Ouest -> ...

## au Nord d'Ironhold

mine de pierres de sang -> *soldat du Maître sorcier corrompu* -> ... -> mine de pierres de sang -> r.a.s. - vous êtes sensés récupérer des pierres de sang ?

Sud -> ... -> automatiquement, 2 combattants de la résistance (*les rebelles du continent*) -> ...



là ...

*vieux gourou des os* - désire 12 os brûlants de créatures wischelbashens (ok en autant d'étapes) -> Sud -> ...



exemple d'...

os brûlant de créature wischelbashens - reste 11 a trouver -> ... -> dragonneau gardien - reste 6 a tuer -> ... -> repaire

quartier Est d'Ironhold -> je revend des objets au forgeron -> enclume -> j'améliore tous les équipements portés au rang 3 - je dispose de 16 pierres de sang & 70 000 Po

## au Sud d'Ironhold

... -> *loup des glaces* - pierre de sang -> ... -> coffre au trésor -> ... -> labyrinthe de la rivière -> coffre au trésor -> ...

pont au Sud d'Ironhold -> gardien demande votre nom -> je dis la vérité -> ... -> gardien demande votre quête -> je lui dis "tuer Sava" -> gardien demande votre couleur préféré -> je lui dis "bleu" -> il s'évapore -> ... -> os brûlant de créature wischelbashens - reste 10 a trouver ->

côté Ouest du chemin entre Ironhold & le village abandonné -> ... -> os brûlant de créature wischelbashen -  
reste 9 a trouver -> mine de pierres de sang -> soldat du Maître sorcier corrompu

## le village abandonné

6 coffres au trésor pour 8 pierres de sang

chasseur de vampires -> ... -> Ouest -> stone of luna (texte de lupus) -> Sud Ouest -> cueillez champignon du  
village abandonné (mushroom) -> ... -> chasseur de vampires -> ...

niveau 64

+ 5 HP max.

Contrôle -> Attaque sournoise + 1 / Colère -> coups précis + 1 / Vitalité -> Santé majeure + 1 & Santé  
supérieure + 2

... -> dragonneau gardien - reste 5 a tuer -> ... -> chasseur de vampires -> ...

## Sud du village abandonné

os brûlant de créature wischelbashen - reste 8 a trouver -> ... -> os brûlant de créature wischelbashen - reste  
7 a trouver -> ... -> os brûlant de créature wischelbashen - reste 6 a trouver



ici,

1ère lumière bleue initie quête "suivez les lumières" - celle ci pointe vers l'Est (ok en plusieurs étapes) ->  
allons d'abord à la mine de pierres de sang -> elle est vide - quête terminée

1/2 tour en suivant le chemin -> ... -> os brûlant de créature wischelbashen - reste 5 a trouver -> fortin de  
chasseurs -> chasseur -> ... - ce sont bien eux qui ont pris pour cible la ferme d'Eyjan -> 4 saboteurs de la  
ferme -> ... -> Sud côté Ouest -> ...

## les ruines sans nom

... -> empreinte au sol initie quête "encore des ruines" -> ... -> empreinte au sol -> ... -> empreinte au sol  
-> ... - quête terminée

1/2 tour via le côté Est -> ... -> os brûlant de créature wischelbashen - reste 4 a trouver -> ... -> coffre au  
trésor près d'une maison -> ... -> œuf par terre - vous ne pouvez pas le prendre -> ... -> os brûlant de créature  
wischelbashen - reste 3 a trouver -> ... - là,



...

2<sup>de</sup> lumière bleue pointant au Nord -> ... -> os brûlant de créature wischelbashen - reste 2 à trouver -> ...

*servant de Shaltuhn Mike* -> trouver l'ange de pierre qui n'est pas cohérents par rapport aux autres -> consultez les anges de pierre - automatiquement, vous trouverez celui recherché -> *servant de Shaltuhn Mike* -> ... - il s'engueule avec *servant de Shaltuhn Chris* - quête terminée

Nord toujours par le côté Est -> ... -> pierre de sang dans coffre au trésor de l'auberge désertée -> Ouest -> ... -> 3 éclaireurs du Maître sorcier non corrompu -> ...

## Sud & Sud Est du coeur de l'île

... -> coffre au trésor -> ... -> garde infecté -> ... -> garde infecté -> ... -> 2 pierres de sang dans coffre au trésor -> garde infecté -> ... -> os brûlant de créature wischelbashen - reste 1 à trouver -> ... -> coffre au trésor -> ... -> garde infecté -> ...

direction Ironhold via pont au Sud d'Ironhold -> ... -> ici,



...

3<sup>ème</sup> lumière bleue pointant vers l'Est -> filez à ...

Ironhold -> le quartier Est -> vendeur de bijoux -> demandez lui un joyau -> je revends des objets au forgeron

Ouest puis Sud, via le 2<sup>nd</sup> pont -> ... -> dragonneau doré - reste 4 à tuer -> dites à Orla Finch que les coupables sont les chasseurs - elle vous offrira 1 250 Po - quête terminée

retour à Ironhold -> au Nord d'Ironhold -> ... -> le marais rouge -> ... -> os brûlant de créature wischelbashen -> 1/2 tour -> ... -> au Nord d'Ironhold -> ... -> vieux gourou des os -> donnez lui 12 os brûlant de créature wischelbashen -> ... -> je reste "courtois" - quête terminée

1/2 tour -> ... -> Sud Est du marais rouge -> la sorcière -> donnez lui 3 poils de 3 loups d'hiver - vous lui dictez automatiquement le texte de loup -> ... -> sorcière -> ...



c'est un loup garou - il en reste 4 a tuer

filez à **Gordova** -> ...

**le quartier Sud Est** -> *femme nauséabonde* -> rien n'a changé pour eux - "ils" partent pour **les montagnes de Gordova** - elle précise qu'ils sont loups garous ... - **quête terminée**

**le quartier Sud Ouest** -> *prêtre de la montagne* -> **automatiquement**, le **joyau** est placé sur **le marteau du Roi de la montagne** que vous assemblez sur sa statue - **quête terminée** -> *prêtre de la montagne* ne sachant pas ce que *le Roi de la montagne* est devenu, vous devez le découvrir par vous même (ok cf. **les montagnes de Gordova #2**)

**le quartier Est** -> encaissez deux primes auprès du *Contractuel Mortem* (**les 3 chasseurs de vampires & les 5 gardes infectés**) pour un total de 950 Po - **quêtes terminées**

**le quartier Nord** -> je revend des **objets** au *forgeron* -> je lui achète 28 456 Po, **lesser necklace of sirens (légendaire)** -> **enclume** -> je délie 3 **pierres de sang** de **seers necklace** que je revend de suite -> j'améliore **lesser necklace of sirens** avec 3 **pierres de sang** - je dispose de **29 pierres de sang & 55 024 Po**

Nord -> ... -> *sbire de la montagne* - **Pierre de sang** -> ... -> Est puis Sud -> ...

## les montagnes de Gordova #2

... -> **Pierre** indique "des escaliers inutiles" -> ... -> **coffre au trésor** -> ... -> **Pierre de sang** dans **coffre au trésor** -> ... -> *ancêtre troll des neiges* - **Pierre de sang** -> ... -> **passage souterrain** vers **repaire de Gordova** -> 1/2 tour -> ... -> *loup garou* -> ... -> **ancienne épée & ancien bouclier** -> un note indique que *le Roi de la montagne* en avait marre de ce titre - il est parti **il y a fort longtemps** dans **le marais sans fin** en se faisant appeler *Philip Gugglehein* (ok cf. **fin du bois de Haag**)

... -> 2 **pierres de sang** dans **coffre au trésor** -> un grand feu ... -> *loup garou* -> ... -> **entrée Nord de la rivière souterraine fermée** (ok voir **fin Est du coeur de l'île #1**)

1/2 tour -> ... -> *loup garou* -> ... -> *loup garou* -> ... -> **passage souterrain** vers **repaire de Gordova** -> **le quartier Est** -> encaissez votre prime auprès du *Contractuel Mortem* (**les loups garus**) pour 450 Po - **quête terminée** -> **le quartier Nord** -> je revend des **objets** au *forgeron*

Sud puis Ouest et encore Sud -> la **4ème lumière bleue** pointe vers le Nord ...



elle est là ...

la 5ème lumière bleue pointe vers l'Ouest ...



elle est ici ...

la 6ème lumière bleue ...



est localisée là ...

suivez la lumière -> *porteur de lumière* - quête terminée -> nouvelle quête : "trouver le créateur de la lumière bleue" (ok voir + bas : "la maison bleue" dans **Gordova**) -> Sud -> ...

## Est du coeur de l'île #1

.... -> ....

le pont vers le Sud Est -> **automatiquement**, *Van Helsing* -> ... -> vous ne pouvez passer, il est "coupé" ... vous devez vous renseigner à ... **Gordova Centre** -> ... -> **automatiquement**, *Felucid* cite *Antonio* -> le quartier Nord -> je revends des objets au forgeron -> *Ranger Antonio* -> ... -> il vous aidera si vous tuez 4 sbires de la sorcière de l'hiver et leur "maîtresse" -> Nord soit au Sud du port d'Abandon -> faites le -> ... -> un peu au Sud, la sorcière de l'hiver -> ...



...

**le quartier Nord de Gordova** -> je revend des **objets** au *forgeron* -> *Ranger Antonio* -> ... - 750 Po - **quête terminée** -> *Ranger Antonio* connaît un passage vers le Sud Est par une **rivière souterraine** - cependant, pour vous y retrouver à l'intérieur de celle ci , il vous faut une **carte** composée de 4 **morceaux de carte** possédés par *les enfants de Galvin*

*Ciara* vous donnera le sien si vous lui donnez à boire -> achetez 25 Po, une **boisson** au *barman* -> donnez boisson à *Ciara* en échange de son **morceau de carte (le 4ème)** - **quête terminée**

*Sean* -> il possède le **3ème morceau de carte** qu'il vous remettra après lui avoir trouver 4 *combattants* pour l'épreuve de duels -> ... -> *Karlt* accepte -> ... -> *Brendan* accepte -> **quartier Sud Ouest** -> *Jeom* refuse -> **quartier Sud Est** -> *Oisin* refuse -> ... - **il reste 2 combattants a trouver (ok voir ci dessous)** -> *Marion* a elle, donnée son **morceau de carte (le 1er)** à un *chasseur d'Avan* ... (ok voir ci dessous)

**le quartier Est** -> *Liam* s'est fait voler son **morceau de carte (le 2nd)** par un *fantôme de glace* (ok voir ci dessous)

**le quartier Nord** -> près de cette "**maison bleue**" juste l'Ouest du *forgeron* ->



...

*Mystique* -> ... -> c'est bien lui qui a créé les **lumières bleues**, il vous explique pourquoi ... -> *Mystique* -> refermer les 9 **ondulations du vide** (ok voir ci dessous)

**le quartier Sud Est** -> Sud Ouest du *repaire* -> **coffre au trésor** -> fermez **ondulation du vide**

Sud Ouest de **Gordova** -> *repaire du fantôme de glace* -> liquidez le - **pas trace du 2nd morceau de carte** -> **le quartier Est de Gordova** -> **entre temps**, *Liam* a retrouvé chez lui le **2nd morceau de carte** qu'il vous remet- **quête terminée**

Sud puis Ouest -> ... -> fermez **ondulation du vide** près du *lac* -> *entité du vide* -> Nord Est -> ... -> fermez **ondulation du vide** -> Nord -> ... -> **la baie des trafiquants** -> **le quartier Sud** -> *Kath* refuse de participer à l'épreuve de duels -> *Melisah August* -> elle refuse mais envoie *un ami* y participer - **reste 1 a convaincre** -> **le quartier Nord** -> *Hugo* se défile ... ->

Sud Ouest a travers **le marais rouge** -> fermez **ondulation du vide** -> *entité du vide* -> ... -> **au Nord d'Ironhold** -> **le quartier Ouest** -> *Grul* accepte de participer à l'épreuve de duels -> le quartier Est -> je revend des **objets** au *forgeron*

Ouest jusqu'à **Jorvik** -> **les pontons** -> demandez au *capitaine de la mer* de naviguer jusqu'au **continent** ->

Easthaven -> j'avale bat travel potion pour atteindre Avan -> le quartier Nord Ouest -> hunter a échangé le 1er morceau de carte avec un professeur de Kamengrad -> allez y -> ...

niveau 65

+ 5 HP max.

Contrôle -> Attaque sournoise + 1 / Colère -> coups précis + 1 / Vitalité -> Santé supérieure + 3

le quartier Sud de Kamengrad -> professor a expédié le 1er morceau de carte à Niamh de Gordova -> le quartier Ouest de Kamengrad -> je revend des objets au forgeron -> "tracez" sur Easthaven -> ... -> le quartier Nord d'Easthaven -> le port -> demandez au capitaine de la mer de naviguer jusqu'à Denumald

Jorvik -> je revend des objets à Hekla -> Est direction Ironhold -> ... -> bandit de la rivière - pierre de chance -> ... -> Ironhold -> au Sud d'Ironhold -> ... -> fermez ondulation du vide -> entité du vide -> ... -> Sud du coeur de l'île -> fermez ondulation du vide -> entité du vide -> ... -> Est du coeur de l'île -> fermez ondulation du vide -> Nord -> ... -> fermez la dernière ondulation du vide

... -> Gordova -> le quartier Nord -> rendez compte à Mystique , il vous gratifiera de 600 Po - quête terminée -> ... -> Niamh vous donne le 1er morceau de carte -> ... -> Sean vous remet le 3ème morceau de carte - votre carte de la rivière souterraine est complète > ... -> je revend des objets au forgeron

le quartier Sud Est -> le repaire -> passage souterrain vers les montagnes de Gordova -> Nord -> ... -> entrée Nord de ...

## la rivière souterraine

vous devez construire un radeau -> prenez corde sur piège -> coupez bois sur tree -> la rivière souterraine -> automatiquement, vous construisez votre radeau & vous l'utilisez pour atteindre ...

## Est du coeur de l'île #2

vous êtes à l'Est de la rivière ... -> Sud -> ... -> 3 gardes du pont second né & Van Helsing ->



...

Ouest -> ... -> coffre au trésor -> ... -> coffre au trésor -> ... -> passage souterrain fermé (ok cf. le Sud Ouest du marais sans fin) -> ... -> campement déserté -> ... -> 1er monolithe ave avec inscription représentant 3 châteaux -> ... -> récupérez sang sur 2nd monolithe -> ... -> 3 pierres de chance dans 2 coffres au trésor -> ... -> camp de la confrérie des encapuchonnés -> 2 soldats & 1 chef de la confrérie des encapuchonnés -> ... -> chasseur de vampires - pierre de chance

1/2 tour jusqu'au le pont vers le Sud Est -> Sud Est -> Constructeur réparera le pont vers le Sud Est si vous tuez le troll de glace qui les menace -> 1/2 tour -> ... -> campement déserté -> tente -> troll de glace - 100 Po - quête terminée -> 1/2 tour -> ... -> le pont vers le Sud Est est effiecent -> Sud Est -> ...

utilisez la **tablette d'Upir** sur les gravures de la **porte menant au Sud Est de Denumald** -> vous devez faire un sacrifice -> *gardien de la porte* -> ...



...

porte menant au Sud Est de **Denumald** est ouverte - quête terminée -> **Sava Savanovij** serait au Sud Est (cf. **le Sud Ouest du marais sans fin**) -> Sud -> ...

## les huttes de mangrove

*Mouka* vend des **potions**

donnez **message** à *Cartographe* - quête terminée -> *Cartographe* -> localiser la **vieille cabane** (ok cf. **le marais sans fin au Sud du repaire**) & la **vieille pierre monde** (ok cf. **le Sud Ouest du marais sans fin**)

je revends **objets** à *forgeron*

*homme aveugle* -> voyager jusqu'au bout du **marais sans fin** et revenir lui décrire (ok cf. **le Sud Ouest du marais sans fin**)

*marchand* -> ... -> je répond "la chasse" -> ... -> je répond "ramasser du foin" -> ... -> je répond "maîtriser la chasse" -> ... -> *marchand* -> trouver 5 **pierres de sel** (ok voir + bas)

juste un peu à l'Ouest -> ramassez **herbe des marais** - vous avez tous les **ingrédients demandés par Father Farseer**

via **Ironhold**, dirigez vous vers le **village des prophètes** -> ... -> le **village des prophètes** -> donnez les 7 **ingrédients** à *Father Farseer* qui vous récompensera de 1 000 **Po** - **quête terminée**

vers le Nord Ouest des **montagnes des prophètes** -> ... -> **Camp de Copper le créateur de portail** -> donnez lui les **objets demandés** -afin qu'il finisse d'assembler son portail -> ... -> il vous donne 900 **Po** - **quête terminée** -> utilisez le **portail** -> *golem* ...



initie la quête "**trouver les 3 golems**" - il en reste 2 -> Copper le créateur de portail mentionne son cousin de **Jorvik**

retour au huttes de mangrove -> je revend objets à forgeron -> repaire au Nord Ouest -> Est -> ... -> Nord -> ...

## le bois de Haag

coffre au trésor -> Nord -> ... -> coffre au trésor -> ... -> coffre au trésor -> ... -> **labyrinthe de la brume** -> Est -> ... -> **camp de la confrérie des encapuchonnés** -> 2 soldats & 1 chef de la confrérie des encapuchonnés - quête terminée

Est -> ... -> **les ruines sans nom** -> Nord Est -> 2 pierres de sang dans coffre au trésor & écriture initie quête "**encore, encore des ruines**" -> Sud Est -> écriture -> Centre -> écriture - quête terminée

finissez d'explorer le bois de Haag -> ... -> coffre au trésor -> ... -> dragonneau sage - reste 3 a tuer -> ... -> crypte sans entrée -> ... -> soldat de la brume - pierre de sang -> ... -> coffre au trésor -> ... -> pierre de sang dans coffre au trésor -> ...

niveau 66

+ 5 HP max.

Contrôle -> Attaque sournoise + 1 / Vitalité -> Santé supérieure + 1 & Toucher vampirique + 3

... -> soldat second né de la brume - pierre de sang -> ... -> dragonneau doré - reste 2 a tuer -> ... -> 2 pierres de sang dans coffre au trésor -> ... -> ici, ...



automatiquement, soldat corrompu de Haag initie quête "**embuscade**" - le trouver dans le bois de Haag

juste au bord du chemin à l'Est des huttes de mangrove -> Tableau mortem -> 2 contrats de chasseur de primes : tuer 5 soldats du Maître sorcier déserteurs (ok cf. le marais sans fin au Sud du repaire) - trucider 3 bandits du marais second né (ok cf. le marais sans fin au Sud du repaire)

les huttes de mangrove -> Shirah Guggelheim -> demandez lui pour le Roi de la montagne -> elle en est une descendante et désire que rien ne se sache ... - quête terminée -> je revends objets à forgeron

## le marais sans fin au Sud du repaire



...

... -> coffre au trésor -> ... -> 1ère vieille statue indique "au Sud de moi" -> chasseur des marais vampire - pierre de sang -> ... -> soldat du Maître sorcier déserteur -> ... -> soldat du Maître sorcier déserteur -> ... -> prenez sel sur pierre de sel -> ... -> prenez sel sur pierre de sel -> ... -> soldat du Maître sorcier déserteur -> ... -> bandit des marais second né -> ... -> la vieille cabane ...



est là ...

... -> soldat du Maître sorcier déserteur - pierre de sang -> ... -> soldat du Maître sorcier déserteur -> ... -> bandit des marais second né -> ... -> bandit des marais second né -> ... -> coffre au trésor -> ... -> soldat du Maître sorcier déserteur - pierre de sang -> ... -> 2nde vieille statue près de la paroi indique "caché - à l'Est de moi" -> ... -> soldat du Maître sorcier déserteur - pierre de sang -> ... -> coffre au trésor -> ... -> coffre au trésor -> ... -> dragonneau sage - reste 1 a tuer -> dragonneau doré - quête terminée

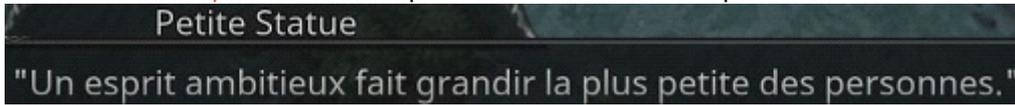
... -> bandit des marais second né - pierre de sang -> ... -> 3ème vieille statue près de l'eau indique "caché - au Nord de moi" -> ...

allez à l'intersection des directions données par les 3 vieilles statues -> ...



là ...

petite statue au pied d'un arbre avec inscription ...



quête terminée !

filez aux huttes de mangrove -> je revend des objets au forgeron -> enclume -> tous les équipement portés sont améliorés au rang 4 sauf dryads shield & lesser fiends ring - je n'ai plus de pierre de sang - je dispose de 98 565 Po

juste au bord du chemin à l'Est des huttes de mangrove -> Contractuel Mortem -> encaisser vos deux primes pour un total de 1 000 Po - quêtes terminées

## le Sud Ouest du marais sans fin

... -> bandit des marais second né - pierre de sang -> ... -> coffre au trésor -> ... -> "quelque chose pas terre" ressemblant à un toast -> ... -> coffre au trésor -> ... -> pierre de passage (pierre monde) -> passage souterrain vers l'Ouest du Sud du repaire du marais sans fin -> 1/2 tour -> ... -> ramassez caillou dans pierres -> 1/2 tour -> pont du marais sans fin -> ... -> coffre au trésor au Nord ouest -> 1/2 tour -> ... -> le labyrinthe de l'horizon -> statue -> esprit arctique - je décède immédiatement - coût de 20 Po

les huttes de la mangrove -> montrez le caillou à l'homme aveugle - il vous donnera 750 Po - quête terminée -> rendez compte au Cartographe -> ... - quête terminée -> je revend objets à forgeron

direction le bois de Haag -> ... -> soldat second né de la brume - pierre de sang -> ...

niveau 67

+ 5 HP max.

Contrôle -> Attaque sournoise + 1 / Colère -> Expert en saignement + 1 / Vitalité -> Santé supérieure + 2 & Toucher vampirique + 1

... -> nicheur de la brume - pierre de sang -> ... -> soldat de la brume - pierre de sang ... -> pas trace du soldat corrompu en le recherchant au hasard ... -> je trace sur les huttes de mangrove -> ... -> nicheur de la brume - pierre de sang -> ...

les huttes de mangrove -> je revend des objets au forgeron -> j'achète 51 530 Po, pardoners axe que j'améliore jusqu'au rang 3 ...



je possède 10 pierre de sang & dispose de 57 054 Po

## le Sud Est du marais sans fin

... -> coffre au trésor -> ... -> prenez sel sur pierre de sel -> ... -> coffre au trésor -> ... -> sur le chemin Est, klop -> ... -> fanatique du culte de l'ail -> ... -> prenez sel sur pierre de sel -> ... -> prenez sel sur pierre de sel -> ... -> les huttes de mangrove -> offrez 5 sels au marchand -qui vous gratifiera de 450 Po - quête terminée -> je revend des objets au forgeron -> revenez où vous étiez au Sud Est du marais sans fin -> ... -> soldat du Maître sorcier déserteur - pierre de sang -> ... -> 2 pierres de sang dans coffre au trésor -> ... -> coffre au trésor -> ... -> 2 pierres de sang dans coffre au trésor tout au Sud -> ...

en raison de la brume, vous ne pouvez lire les gravures sur le portail - vous devez la dissiper (ok voir ci dessous)

filez dans le bois de Haag juste au Nord Est des huttes de mangrove -> esprit de l'île (arbre) -> il peut tenté de lever la brume mais vous devez d'abord finir son défi -> Nord Ouest -> rocher (défi) -> esprit -> Nord Ouest -> pierre (défi) -> esprit -> Nord Est -> pierre (défi) -> esprit -> Sud -> esprit de l'île (arbre) -> ... -> vous n'avez d'autre choix que de brûler les 4 veines du coeur de l'île et, selon lui, tuer ce dernier

Sud du coeur de l'île -> les veines aboutissent en surface à des arbres, brûlez les -> le coeur de l'île -> prêtre du coeur de l'île affirme que l'esprit de l'île est un imposteur venu d'ailleurs et que c'est un être néfaste - il dit qu'il y a un autre moyen pour réaliser votre ultime objectif -> vous devez affaiblir l'esprit de l'île

le bois de Haag -> retirez les "poignes" (?) sur les 6 arbres pourris & liquidez autant de défenseurs de la poigne -> ...

le cœur & l'esprit de l'île étant affaiblis, vous devez choisir lequel survivra pour vous aider ...

-Tuez le Coeur de Île.  
--OR--  
-Tuez l'Esprit de Île.

...

je décide de liquider l'esprit de l'île ce qui pour conséquence de dissiper la brume sur le portail -> ... -> les huttes de mangrove -> je revend des objets au forgeron -> ... -> le Sud Est du marais sans fin -> ... -> utilisez la tablette d'Upir sur les gravures du portail -> ... -> vous devez faire un sacrifice en prouvant votre valeur contre le gardien de la porte ...



...

"... UN PIEUX DANS VOTRE COEUR VOUS FERA FERMER LES YEUX A TOUT JAMAIS. DITES-MOI. COMMENT SE SENT VOTRE COEUR?" Il se sent...faible

vous n'êtes plus immortel(le) ...

je vais prendre quelques Xps dans le bois de Haag (1 pierre de sang) pour atteindre le ...

niveau 68

+ 5 HP max.

Contrôle -> Attaque sournoise + 1 / Colère -> Expert en saignement + 1 / Vitalité -> Santé supérieure + 2 & Toucher vampirique + 1

## Finis Regio

... -> 1er pont en bois -> poseur d'énigme -> ... -> je répond que "j'ai tué l'esprit de l'île" -> ... -> 2nd pont en bois -> poseur d'énigme -> ... -> je répond que "le Maître sorcier est mort" -> ... -> 3ème pont en bois -> Riddler -> ... -> je répond que "j'ai bien mordu Sava de mon propre accord" -> ... -> 3ème pont en bois -> Riddler -> ... -> je répond que "j'ai bien trouvé le fils de Vaso" -> ... -> automatiquement, Sava Savanovij -> ... -> Sava Savanovij



...

Sava Savanovij vous propose un pacte : vous le laissez aller dans l'Abysse durant 1 000 ans ou bien vous le

tuez et ses seconds nés sèmeront la terreur partout ... -> je décide de le tuer

2nde cinématique de fin - vous pouvez continuer a jouer ou faire une renaissance auprès de Marid sur le continent

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

Quêtes Complétées 115

Embuscade\*

Trouvez et battez les 3 golems.\*

2 quêtes non réalisées + les labyrinthes de Denumald <- nécessite haut niveaux



ligne de sang Colère



ligne de sang Vitalité

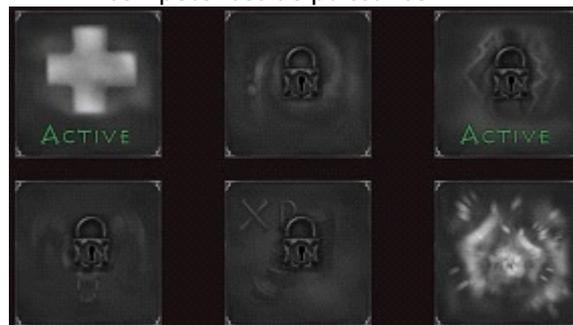


ligne de sang Tromperie

compétences d'Instinct -> toutes au maximum

compétences de Contrôle -> toutes au maximum sauf Attaque sournoise (7) & Conjuraton (0)

compétences de puissance -> ...



...

les statistiques ...

## Niveau 68

1820629/1980000 XP

HP :

1130/1130 HP



CONCENTRATION

Aura d'Augmentation d'Objets

Commencer : 70

Max : 336

Régen : 35/ Tour

Basique:10 <-Actif

Amélioré: 0

Supérieur: 0

Parfait: 0

Dégâts des Armes : +0%%  
HP Max +0

**Pardons Axe**  
Dégâts: 496-756

Attaques Combo  
Coup [Tranchant]  
875-1325 Dégâts  
30 Concentration

Coup Puissant [Tranchant]  
1543-2879 Dégâts  
55 Concentration

Bonus :  
Chance de crit. : +6,2%  
Chasseur Spectral : +28,7% XP  
Concentration Max : +68,51%  
Dégâts Crit. : +61%  
Dégâts Tranchants : +53%

**Dryads Shield**  
Dégâts: 49-73

Attaques Combo  
Heurt [Contondant]  
43-66 Dégâts  
15 Concentration

Bonus :  
Chance de blocage : +23,2%  
Concentration Max : +66,3%  
Dégâts Contondants : +51,9%  
Dégâts Tranchants : +51,9%

Chance de crit. : + 20,49%

Dégâts Crit. : + 166,0%

Dégâts Contondants : 99,82%

Dégâts Perçants : 0,0%

Dégâts Tranchants : 266,13%

Dégâts des Armes : 63,84%

ARMURE

919

ESQUIVE

48,66%

BLOCAGE DU  
BOUCLIER

38,16%

Résistance %

Contondant

79,39%

Perçant

79,49%

Tranchant

80,22%

Magique

83,19%

Sombre

78,61%

Feu

81,64%

Éclair

79,79%

Poison

74,62%

Saignement

72,01%

durée estimée de la partie + rédaction du document -> 79 h 45

## ----- CRITIQUES ET AVIS -----

### les défauts du jeu

absence de nourriture & de phase de repos - inventaire surdimensionné

la traduction FR est imparfaite - la dénomination des **objets** est en Anglais - au moins deux dialogues sont en Anglais - les apostrophes n'apparaissent pas, ces "mots sont collés" (ex. l'**hirondelle** -> **lhirondelle**) - de rares dialogues sont faux

les **objets de quêtes** sont hors inventaire - les **objets du sac à dos** ne sont pas pris en compte pour le calcul du poids

pouvoir forger sans **enclume** est idiot

il est totalement aberrant que les **potions** nécessite rien pour être concoctée

piller les **coffres à trésor** à la vue de *tous*, sans que personne dise quoique ce soit, n'est pas crédible

des espèces déterminées de **dragonneaux** n'apportent pas d'Xp ?

certaines actions ne comptent pas ou ne sont pas possibles tant que les quêtes associées ne sont pas initiées, ce n'est pas réaliste

### les qualités du jeu

aucun crash - temps de chargement rapide <- il est optimisé / Game Play excellent

graphiquement, c'est passable <- vu la taille du fichier d'installation GOG : 587 Mo, "on" ne va pas se plaindre !

exploration totalement libre - *tous les tiers* ont des dialogues

nombreux choix d'évolution de votre Vampire

les deux histoires principales successives sont assez bien développées - les quêtes secondaires sont variées et s'y insèrent parfaitement

présence de "quêtes cachées" et de quêtes à tiroirs

des larmes, du sang, des surprises et ... de l'humour !

**Vampire's Fall - Origins**, réalisé par un petit studio, est un bon jeu