

# VENETICA

Septembre 2009 - dev. Deck 13 Interactive

## EDITION GOLD

obtenue gratuitement sur GOG (juin 2022)

\*\*\*\*\* Nomenclature \*\*\*\*\*

Commentaires / Conseils Textes / Objets / Interaction / Non réalisé Non vérifié

choix d'évolution de l'héroïne / mise en garde ou important

## \*\*\*\*\* TECHNIQUE \*\*\*\*\*

disposer des voix FR ->

[https://www.gog.com/forum/venetica/venetica\\_traduction\\_voix\\_en\\_francais\\_pour\\_la\\_version\\_gog](https://www.gog.com/forum/venetica/venetica_traduction_voix_en_francais_pour_la_version_gog)

le Manuel FR -> <https://traductionjeux.com/Venetica-guide-FR.html>

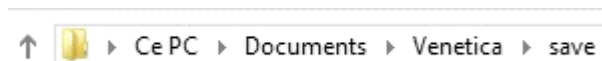
le logiciel Fraps (capture d'écran / courtes vidéos) fonctionne

le jeu est prévu pour un clavier Qwerty -> paramétrez les touches, à votre aise, dans l'option "configuration commandes" du menu "paramètres" -> "commandes"

Équiper une arme	Suppr	Emplacement 1	1
Avancer	Haut	Emplacement 2	2
Reculer	Bas	Emplacement 3	3
Se déplacer vers la	Gauche	Emplacement 4	4
Se déplacer vers la	Droite	Emplacement 5	5
Courir	Ctrl G	Emplacement 6	6
Roulade	Souris M	Emplacement 7	7
Arme suivante	Pg Préc	Emplacement 8	8
Action par défaut	Souris G	Emplacement 9	9
Afficher l'inventaire	I	Stats du personnage	C
Afficher la carte	Semie	Armes	A
Utiliser la lampe	L	Objets	O
Menu / Exit	Echap	Techniques	P
Action spéciale	Souris D	Techniques	S

mon paramétrage personnel avec notamment, le click sur la molette de la souris pour les roulades

modifiez d'autres données comme la résolution d'écran ou la sensibilité de la caméra



l'emplacement de vos sauvegardes

zapper le dialogue en cours par <Bouton gauche>

<Windows> ou <Alt> + <F4> plante le PC lorsqu'on relance la partie -> quittez le jeu proprement -> grosse perte de temps pour la rédaction de ce document

## \*\*\*\*\* INFORMATIONS / CONSEILS \*\*\*\*\*

Scarlett -> 4 attributs (Constitution, Force, Sage et Pouvoir spirituel)

contrairement à ce qu'il est indiqué dans le Manuel FR -> à chaque montée de niveau, chaque attribut augmente automatiquement de 1 point + 3 points à répartir par vous-même - ce n'est pas 10 mais 20 Points de Technique qui sont gagnés

les *instructeurs* qui vous apprendront les techniques physiques et spirituelles par l'affectation des Points de Technique - certains pourront vous entraîner (didacticiel sur l'emploi des techniques -> donnent des PE) -> la liste des *instructeurs* sera mise à jour dans votre journal au fil des rencontres -> vous y trouverez aussi celle des *marchands* et d'autres données comme celles issues des livres (à consulter sur les étagères) ou d'objets spéciaux

ne dépensez pas systématiquement les Points de Technique dès que vous les obtenez -> vous pourrez ainsi faire évoluer votre héroïne comme vous l'avez prévu

explorez le monde qui vous entoure dans la limite des mises en garde éventuelles par des *tiers* (ex. gros danger en nocturne) et de votre RP -> chaque nouveau secteur découvert donnent quelques PE

de façon général, parlez à tous les *tiers* -> certaines de vos réponses ou actions vous rapporteront des PE  
quelques secteurs seront atteignable uniquement par un portail de Nexus visible dans le monde nébuleux

vous pouvez monter et descendre aux échelles, passer par les fenêtres ouvertes et fracasser les poteries  
l'utilisation des déplacements en gondole sera efficient après la Griffe -> parlez aux gondoliers / marchez pour être discret

les lits permettent de se reposer et regagner de la santé -> fixer une période de réveil -> tout comme les fontaines et les tabourets, ils redonnent de l'énergie spirituelle

le crochetage de serrures sera efficient en temps et en heure -> des PE pour chaque réussite selon la complexité de la serrure

un pelle sera nécessaire pour déterrer les trésors indiqués par les cartes idoines -> seul Dominicus, dans la ruelle sombre de l'Arsenal, en vend

dans le Canal, vous trouverez sur des cadavres, des marteaux de guerre -> gardez en un sur vous en permanence, il vous permettra de défoncer les portes en bois et, selon votre RP, d'être évidemment utilisé en combat

utilisation des armes et type d'armes -> sachant que le croissant de lune est unique -> si vous avez plusieurs éléments dans votre inventaire pour un même type d'arme (ex. 3 marteaux différents) -> barre raccourcis -> 1ère case pour le croissant de lune & 2nde case pour les 3 marteaux -> faites défiler les marteaux via la touche <2> par défaut -> changement de type d'arme : touche renseignée dans les paramètres de commande (<PageDown> me concernant) ou le n° de case

concernant le monde nébuleux, hors sessions imposées par le jeu, vous pouvez y "passer" pour attaquer par surprise en employant (ou pas) une technique physique -> combo de techniques -> vous pouvez aussi le faire en cours de combat

après l'avoir fait ajuster à vos mensurations auprès d'un forgeron, adaptez l'armure portée à la situation soit selon le type de dégâts de vos adversaires

vous aurez a prendre des décisions tout du long de l'aventure et quelques énigmes a résoudre

dans les Faubourgs, vous aurez a choisir entre 3 guildes -> RP bien, neutre ou mal -> des quêtes spécifiques vous seront ensuite proposées

dans le journal, cochez la quête que vous souhaitez réaliser pour disposer du repère sur la carte et la mini carte

quêtes nocturne -> l'aube et le crépuscule ne font pas partie de la nuit

### Réputation :

lorsque vous agissez au grand jour, les gens sont informés de vos actions, ce qui alimente votre réputation. Il n'existe pas de bonne ou mauvaise réputation, la valeur indique uniquement votre niveau de notoriété. Sachez que certains personnages ne vous confieront pas de mission tant que votre réputation ne sera pas assez haute à leurs yeux.

voir aussi "Cambrioler une maison" dans le Manuel FR

le levelling est possible sur certains secteurs, le plus évident étant de se balader de nuit dans **Venise**

## \*\*\*\*\* LA PARTIE \*\*\*\*\*

difficulté -> moyenne / RP -> neutre / 2nde Arme -> épée

niveau 1

les Montagnes

**San Pasquale**

du **minerais de cuivres** un peu partout au sol et en hauteur (**utilisez les échelles**) dans ce village et alentours -> *Lilia*, la 1ère marchande, les rachètera ainsi que tout autre **objet** -> elle vend une **épée impériale** 100 ducats (ok + tard cf. **Nord Est**)

au dessus de la **forge de Matthéo** -> **porte en bois** de la **mine de cuivre** fermée -> ok durant la **Cité #1**

après la quête des **vêtements**, allez voir *Timo*, en passant par la **maison de Matthéo** (**coffre verrouillé** -> ok durant la **Cité #1**), le forgeron par ex. -> entraînement aux roulades + enseignement de base des techniques physiques de l'épée -> vous obtiendrez une **épée de derviche**

### la cabane de la forêt

récupérez les **tenailles** pour *Matthéo* au rez de chaussée - il vous demandera de le lui dénicher une forge à **Venise** (ok cf. **la Cité #1 - Sud Ouest**) -> montez à l'étage pour découvrir l'indice pour le **testament** ->...



manipulez les **insignes** du rez de chaussée selon l'indice -> 2 - 4 - 3 - 1

*Don* et *Neto* vous feront une démonstration du crochetage de **serrures** + entraînement supplémentaire roulade/esquive

### Nord Est

achetez l'**épée impériale** à *Lilia* dans **San Pascale** avant d'y aller ... vous y récupérez, entre autres, un **urne** et une **cuirasse** a faire ajuster auprès d'un *forgeron* quand vous disposerez de 500 **ducats** (ok -> *Matthéo* après **la mine de cuivre**)

### la mine de cuivre

le **site sacré** est au Nord Ouest -> reposez l'**idole (sa tête)** sur la **statue** -> vous apprenez 'Accès au monde nébuleux' -> dans ce dernier, utilisez le **portail de Nexus** pour parvenir à la **caverne cachée** et ramasser le **minerai lunaire**

2 **coffres impériaux** verrouillés -> ok durant **la Cité #1** - 1 porte en bois fermée au Sud Ouest -> ok durant **la Cité #1** / un *mineur survivant* vous demandera de trouver des mineurs à **Venise** -> ok cf. **l'Arsenal - Auberge du crâne & retour d'Afrique - les Montagnes**

**la forêt** entre **la cabane de la forêt** et l'entrée de **la mine de cuivre** -> r.a.s.

le **col** -> suivre les instructions de *Don*, *Nesto* et *Ruppert* -> utilisez votre **croissant de lune** contre les 2 démons

je n'ai pas noté quand, exactement, vous recevez notes de voyage de Nesto et Don

## Baie Sud & Baie de l'Anse

### Auberge du moulin

la clé de la réserve est en possession du maître derviche à l'étage -> discutez avec les tiers présents dans la réserve -> Yngvar vous donne le message pour Rangar (je lui ai dit que Benedict était mort) -> la 2nde porte verrouillée du rez de chaussée sera ouverte par l'aubergiste

le mécanisme pour la pièce secrète du rez de chaussée est à l'étage, ce sont les briques dans le mur ...

Yngvar enseigne les techniques physiques d'enchaînements (faux, épée, lance et marteau de guerre)

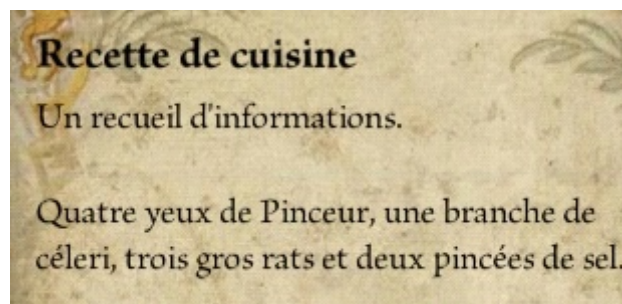
## le Canal

Hengfisk, le pêcheur, vous y dépose

Nord Est -> Edmundo enseigne les techniques spirituelles liées aux corbeaux -> il ne sera plus là quand vous pourrez revenir ici depuis les Faubourgs

Nord -> dague rituel a récupérer auprès du maître derviche cuisinier (j'ai décidé de le tuer) - coffre impérial verrouillé (ok lors de la 2nde mission des Ailes Voilées)

Nord Ouest -> clé plate sur un maître derviche -> sur la table, parchemin (recette de cuisine) donne l'ordre ...



d'enfoncement des 4 briques murales -> 4, 1, 3 et 2 -> la grille s'ouvre ...

Sud - Sud Ouest -> des cavernes occupés par des pinceurs (crabes géants)

### Ouest

mécanisme pour lever l'immense herse - soyez au top avant de passer la grille - vous ne pourrez faire marche arrière -> le Puits -> ... -> vous obtenez lettre de Léon -> ...



utilisez un **marteau de guerre** pour défoncer les **supports** de la rampe sur laquelle se trouve Maîtresse -> affrontez la une 1ère fois "ici" -> ...

combattez ensuite l'esprit de Maîtresse dans le monde nébuleux (**frappez la tentacule qui se replie, de temps en temps, vers le corps jusqu'à ce qu'elle soit coupée -> répétez l'opération avec les autres tentacules -> tapez sur la tête quand elle est penchée et qu'elle dégobille du poison ...**) -> vous récupérez **clé des égouts** et **anneau rouge de loyauté** sur le cadavre de Maîtresse -> sortez du **Puits** par la porte -> ...

niveau 9



Techniques physiques -> **Enchaînement à la faux** (3) / **Enchaînement à l'épée** (3) / **Dépeçage**

Techniques spirituelles -> Vol du corbeau / Accès au monde nébuleux - **Corbeaux** (4) - **Oeil de corbeau**

Comment déplacer des rochers

Rejoindre Venise  
Le pêcheur blessé  
Le secret de l'aubergiste  
Cousin Rupert  
Réparer le Croissant de lune  
Un service pour le forgeron  
Le mystère du Croissant de lune  
Dernières volontés  
Un ami dans le besoin  
Vêtements appropriés

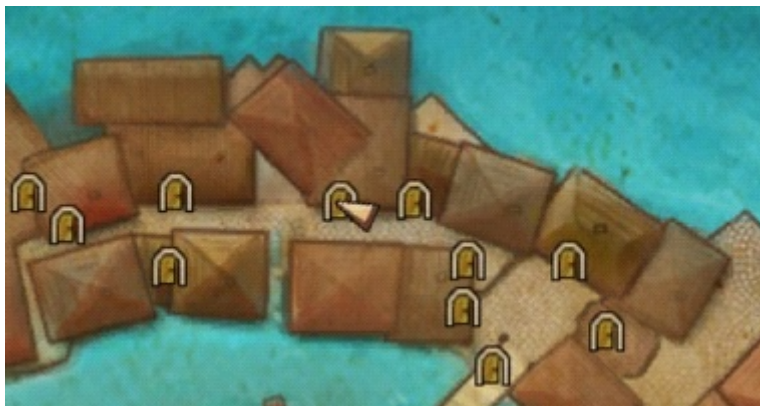
les quêtes réalisées

## les Faubourgs

l'arpenter de nuit, vous expose a être attaqué par des bandits et/ou des marodeurs

suivez *Rico* jusqu'au **Bas Quartier** -> ... -> porte de *Nox* verrouillée (ok + tard après le **Vieux Temple**) -> j'ai décidé de donner les **bonbons** que je possédait à *Rat* pour *Rico* (quête terminée)

sur les toits -> des bêtes -> ...



2 **coffres** verrouillés sur un balcon au dessus du petit pont en pierre (la 1ère échelle est à l'Est - ok + tard)

## Nord Est

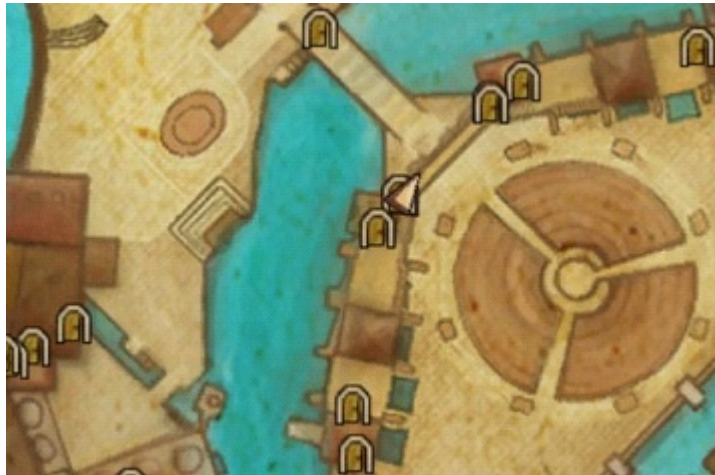
coupez la **corde** de la dernière **échelle** ou bien passez par le ponton -> Kronos, le *veilleur de nuit*, demande que vous retrouviez l'**insigne du veilleur de nuit** dissoute volée par une chauve souris (cette tâche accomplie, il promet de vous remettre la clé du portail de la Cité) - sa maison est juste à côté -> étage -> la chauve souris vole trop haut ('Corbeaux' n'ayant pas d'effet, il vous faudra employer une autre technique spéciale - ok cf. fin paragraphe



## Faubourgs)

Aeris vous invite à rejoindre la Toile du masque (ésotérisme - nécromancie - le mal)

trouver rapidement où se reposer tranquillement -> le Gîte est là au Centre -> pour y accéder, après avoir prétendu être une marchande de nourriture, j'ai donné une pomme aux gardes



les lits sont dans la pièce derrière l'aubergiste -> 1 ducat la nuit avec un bol de soupe offert -> une fois avalé la soupe, conservez le bol ...

montez tout en haut de cette Tour Ouest -> coffre verrouillé - décidez de travailler (ou pas) pour Crowe -> j'accepte et échange les avis de recherche chez le juge -> Crowe enseigne les techniques physiques de roublard - vous pouvez vous reposer chez lui - coffre inaccessible sur un parapet - ok cf. retour d'Afrique -> sa 2nde quête consiste à détruire les nids des bêtes sur les toits en utilisant un marteau de guerre (ok cf. la 4ème cheminée pour la dernière)

## le Marché

un étal est fermé, le marchand est parti en vacances (ok cf. les cartes aux trésors de Pollux)

vous pouvez acheter des bonbons à Mme Orlof / Inar vend des fruits comme des pommes

payez le barde (5 ducats à chaque fois) -> il vous donnera plein de conseils -> 200 PE si vous les écoutez tous !

Joanna enseigne la technique physique du dépeçage, elle ajuste les armures de cuir et rachète les peaux - elle vend une machette 320 ducats (ok)

juste au Nord du Marché -> la salle d'audience -> le juge vous propose deux missions dans les Catacombes du Faubourg (ok cf. paragraphe idoine)

passage à l'Est de la salle d'audience -> Rangar de l'Ordre du sceau sacré -> si vous le possédez, donnez lui le message pour Rangar -> choisissez ou pas de rejoindre l'Ordre du sceau sacré (vengeance par l'épée - le bien) -> Rangar enseigne quelques techniques physiques (faux, épée et marteau) et entraîne au blocage + riposte -

la **porte de la réserve** est fermée - l'accès au **QG de l'Ordre du sceau sacré** est empêché par une *sentinelle*

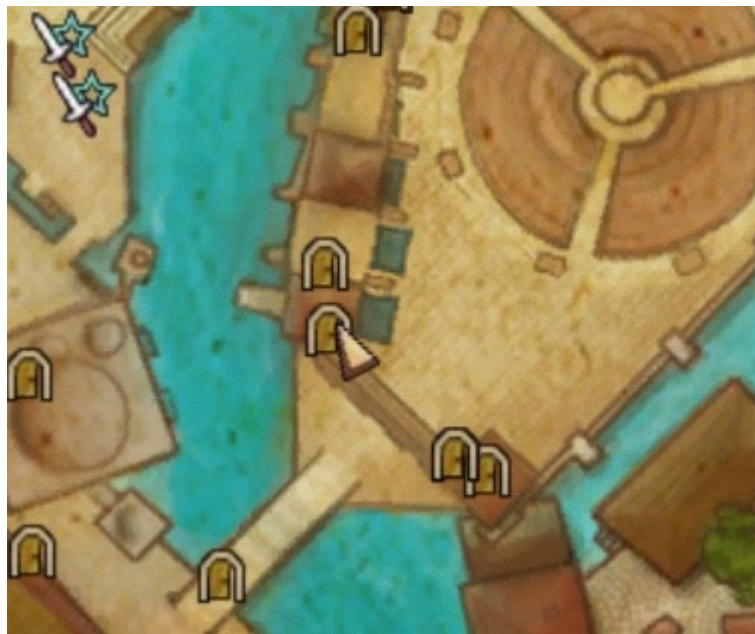
### **l'Amphithéâtre #1**

il est au **Centre** -> l'accès ne vous est pas autorisé -> trouvez de l'aide pour y entrer (ok cf. **l'Amphithéâtre #2**)

### **les contours de l'Amphithéâtre**

*Deimos* rachète et vend du **minerais de cuivre**

*Madeleine* mentionne un ivrogne -> essayez de le retrouver (**quête**) -> ...



il est là, au 1er étage ... il vous offre une **bière** pour l'avoir sauver - son **lit** est disponible après son départ

*Capitaine de la garde* -> éliminez les bandits dans leurs deux **repaires** en y allant au **petit matin** (ok cf. + bas)

### **la Garnison**

elle est juste à côté de l'entrée de **l'Amphithéâtre** soit en face du **Gîte** -> des lits ... / les cellules -> *Lorn* n'a pas payé ses impôts - *Rat* lui a volé de l'argent - ce dernier est toujours au même endroit dans le **Bas Quartier** -> allez le voir et prenez une décision (**j'ai récupéré 300 ducats après l'avoir intimidé**) -> **la Garnison** -> donnez 400 **ducats** à *Lorn*, il sera libéré et vous indiquera qu'un des **repaires de bandits** n'est accessible que par voie navigable (**ce qui n'est pas le cas ...**)

### **le Vieux Temple**

il est au Sud du **Marché** -> ... -> *Benedict* vous apprend 'l'œil des morts', technique spirituelle (**passive**) qui

vous permettra de crocheter les **serrures** en faisant appel aux âmes de *Don* et *Nesto* -> le "gars" que vous avez vu en entrant est parti vers le **Bas quartier** ...

#### secteur Sud Ouest

*Rico* est là

le **jardin** -> le *jardinier* vous propose de tuer le fousseur qui détruit ses plates bandes - il lui faut sa **peau** comme preuve (=> **technique physique dépeçage**) il vous donne un **appât** qui se diluera automatiquement dans votre **lampe** (ok + tard) - une statue de lion (ok cf. **retour d'Afrique**)

**QG des Ailes Voilées** -> Maître *Deimos* vous propose de rejoindre sa guilde (**les messagers** - neutre - ok après **les Catacombes du Faubourg**) - il rachète **ajonc nocturne** et **lierre blanc** et vend des **potions**

-----

#### 1er repaire de bandits



vous trouverez une **épée courte** dans le **coffre** ...

#### la 4ème cheminée



entrez dans ce **domicile occupé** -> montez tout en haut -> ... -> coupez la **corde** pour faire tomber l'**échelle** -> rendez compte à *Crowe* au dessus du **Gîte** (**quête terminée**) -> il peut vous vendre **lance de la garde** et **armure de plate**

## 2nd repaire de bandits



le *chef des bandits* présent veut en quelque sorte "négocier" -> j'ai refusé -> vous trouverez là aussi une **épée courte** dans le **coffre** -> allez chercher votre récompense auprès du *Capitaine de la garde* (**gros bonus de réputation**) toujours situé dans **les contours de l'Amphithéâtre**

## l'Amphithéâtre #2

demandez à *Deimos* comment y entrer -> ... -> je lui dit que je viens des **Montagnes** -> ... -> le *garde* vous laisse passer tous les deux (**quête terminée**)

*marchand de l'entrepôt* vend des **armes** dont ...



ce **Chantori** que je me presse d'acheter !

il vous propose de livrer un **petit paquet scellé** au "*docteur*" de l'**Arsenal** (ok cf. **l'Arsenal - ruelle sombre**)

**secteur aquatique** -> faites en le tour en nageant, vous trouverez 2 murs cassés -> une **épée de derviche noble** et des **lys de rocaille**

retour chez *Nox* dans le **Bas Quartier** -> ... -> je l'ai menacé -> pour qu'il en dise plus, il faut qu'il soit plus en

confiance -> cela demande de s'affilier à une des trois guildes -> ok après ce secteur -> ...

## les Catacombes du Faubourgs

quelques coffres verrouillés ... et de l'ajonc nocturne !

### Nord Est

le sous sol des Ailes Voilées - Grimm est là (ok + tard quêtes des Ailes Voilées)

le fouisseur est bien au point de repère -> ... -> ramenez sa peau au jardinier de secteur Sud Est

### Centre -> ...



une grille demandant une clé spéciale (rond rouge sur l'image)

2 gardes vous indiquent la présence proche du mécanisme de la fontaine recherché (rond bleu sur l'image) -> avancez -> ... -> enlevez la pierre qui bloque les roues crénelées -> ressortez à l'air libre -> cinématique -> récupérez le coffret à bijoux dans la fontaine du Marché -> demandez votre récompense au juge

Nord Ouest -> dans le secteur où se tiennent deux derviches -> porte en bois -> ...





carte au trésor d'Amanda dans un des deux coffres impériaux (ok cf. **Pays de la tribu Juma - plaine Sud**)

**Sud Ouest** -> affrontez le pinceur géant -> en quittant les lieux, allez chercher votre récompense auprès du *juge* au Nord du **Marché**

-----

au fil de la progression, j'ai visité rapidement quelques unes des **maisons** ... sans voler si quelqu'un était présent ...

à leur siège, via Maître *Deimos*, je décide de **rejoindre les Ailes Voilées** -> ...

*Grimm*, au sous sol, donne la 1ère mission - remettre un **courrier** à *Hob* qui vous remettra une **lettre scellée** pour Maître *Deimos* - le chemin est connu, c'est le secteur de la **4ème cheminée** -> rendez compte Maître *Deimos* -> il vous donne un **insigne des Ailes Voilées** et deux **potions rafales**

*Grimm* pour la 2nde mission -> livrer une **lettre secrète** à *Pontos* au **début du Canal** - ce dernier vous redirigera vers *Goran* à bord d'un navire ancré à **Baie Sud** -> vous recevez un **paquet secret** pour *Pontos* -> ... -> rendez compte à *Grimm*

*Grimm* pour la 3ème mission -> récupérer un **tableau** dans une des habitation de la **Cité** - il donne **clé de ... (cité)** -> ok cf. **les Catacombes de la Cité**

-----

il est temps de revoir *Nox* dans le **Bas Quartier** -> ... -> *Sophistos* a été emmenée à bord de la **Griffe** -> **vous savez que c'est le veilleur de nuit qui détient la clé du portail de la Cité** -> il vous faut donc réussir à tuer la chauve

souris dans sa maison -> sauf a trouver une autre solution comme 'Attraction' ? : apprenez, auprès de Nox, ces deux techniques spirituelles : 'Horreur ancestrale' et 'Vampire' -> vous utiliserez 'Vampire' sur votre cible" et ramasserez l'**insigne du veilleur de nuit** -> ce dernier vous remettra bien la **clé du portail de la Cité**

niveau 16



rappel : Guilde -> les Ailes Voilées

Techniques physiques -> **Enchaînement à la faux** (3) - **Ruée mortelle** (3) / **Enchaînement à l'épée** (3) - **Parade à l'épée** - **Riposte** (3) / **Silence mortel** - **Dépeçage**

Techniques spirituelles -> Vol du corbeau / Accès au monde nébuleux - **Corbeaux** (4) - **Œil de corbeau** / l'œil des disparus - **Horreur ancestrale** (1) - **Vampire** (1)

Au secours de Sophistos  
Les turpitudes du veilleur de nuit  
Une affaire de confiance  
Le navire de commerce  
Les Ailes voilées  
Essor  
Le Pinceur géant (Faubourgs)  
Dégâts souterrains  
Le cauchemar du jardinier  
Où est le Grimoire interdit ?  
Accès à l'Amphithéâtre  
Chasse aux bandits (Faubourgs)  
Extermination dans les Faubourgs  
Fausses accusations  
Sauvetage dans la tour  
La confiance de Crowe  
Une lettre pour Venise  
Rat des villes

les quêtes réalisées - rectangle violet -> quêtes des Ailes Voilées

avancez -> 2 cinématiques -> vous êtes dans ...

la Cité

des bandits et/ou des marodeurs errent dans les rues la nuit ... vous trouverez du lierre blanc sur les toits

Nord Est

résidence de la Toile du masque -> *Aeris* enseigne les mêmes techniques spirituelles que *Nox* (nécromancie) -  
la porte demande une clé spéciale

*Eliana* -> libérer son mari captif sur la Griffe (ok cf. la Griffe) / maison d'*Eliana* -> 2 lits

*mercenaire Perse* -> dites lui que vous êtes une marchande de nourriture -> il refusera mais vous pourrez

passer (bug)

2nde maison -> une **armure de plate** dans le **coffre** à l'étage - possibilité de se reposer énergétiquement (tabouret)

### Nord

**l'Auberge du centre de Venise** -> je dis à *Jose*, l'aubergiste, que je suis nouvelle dans **la Cité** que je viens des **Montagnes** -> ... -> je lui pardonne - il n'y a plus de chambre de libre - il vend des **boissons** et de la **nourriture** / *Citoyen* vous remet une **lettre scellée adressée à une noble dame** - la destinataire étant *Liora* qui serait dans le quartier de **l'Arsenal** (ok cf. **l'Arsenal - Auberge du crâne**) / *Capitaine de la garde* "en stand by" -> éliminer le pinceur géant dans **les Catacombes de la Cité** (ok cf. **les Catacombes de la Cité**) & tracter les bandits dans leurs deux **repaires** (ok cf. **Nord Ouest & Sud Est**)

le **toit de l'Auberge du centre de Venise** -> 2 bandits discutent -> ... -> parcourez **les toits** -> ... -> prenez **parchemin du nécromancien** sur le **cadavre de Balthazar** -> la statue du lion s'anime -> affrontez la -> ... -> *Nox* intervient -> ... -> récupérez **cœur pale** dans les **morceaux de la stature de lion** -> ramenez **parchemin du nécromancien** à *Aeris* dans la **résidence de la Toile du masque** au **Nord Est** (quête terminée)

juste à côté de **l'Auberge du centre de Venise** -> une *marchande* vend de la **nourriture**



le **1er repaire de bandits** est là (rectangle rouge sur l'image) / dans le **coffre** de cette maison (carré vert sur l'image) -> ...





carte au trésor du roi *Draco* (ok -> fin du **Port** -> la **Villa Ouest**)

en face (de la maison côté fontaine et échelle) -> un coffre inaccessible sur un ponton - l'escalier de la maison qui le surplombe étant endommagé, on ne peut pas atteindre la fenêtre ouverte -> ok cf. retour d'Afrique

### Ouest

1ère maison juste après le pont en pierre -> étage du haut -> reste le coffre (ok + tard) - fenêtre ouverte permet d'aller sur les toits -> des bêtes - un peu au Sud, un *homme armé* vous empêche d'accéder à la cachette de *Tusker*

magasin d'objets occultes tenu par *San* -> elle souhaite que vous détruissiez les nids des bêtes (ok 3 sur les toits - cf. Ouest & Centre) / elle demande que vous lui rameniez 8 cœurs pales (ok cf. retour d'Afrique & le Palais du *Doge*) / elle vend ces objets -> ...



et assemble, pour 500 ducats, votre croissant de lune avec l'anneau rouge de loyauté qui devient un croissant de lune (gemme rouge) [ dégâts 26 au lieu de 15 ] -> si vous lui apportez d'autres éléments, elle pourra les assembler contre paiement



## Sud Ouest

au pied de l'ancienne Cathédrale dont les portes semblent scellées -> ok cf. **les Catacombes de la Cité**

Tusker de la guilde des assassins -> je lui dit que ma préoccupation première est de monter sur la Griffe -> il vous fixe rendez vous à sa cachette en vous donnant un mot de passe (ok voir plus bas)

Ulrik voulant être un guerrier reconnu, veut s'engager dans la garde -> la forge de son père décédé est au chômage technique faute de forgeron -> proposez lui Matthéo -> Ulrik acceptera si vous lui apportez un certificat ou si vous l'achetez 200 ducats (ok voir un peu plus bas) - il enseigne des techniques physiques (faux et épée principalement)

-----

voyage jusqu'à San Pasquale via l'immense pont qui part des Faubourgs -> 2 coffres au campement des Derviches (ceux qui vous avaient attaqués sur la plage de Baie Sud en descendant en rappel) -> ... -> Matthéo dans sa forge -> aucune notion de certificat dans les dialogues - je lui fait ajuster l'armure de plate contre 200 ducats -> coffre verrouillé dans la maison de Matthéo contient ...



la carte au trésor d'Elaine -> ok cf. **Pays de la tribu Juma - plaine Sud - grotte Nord**

fin d'exploration de la mine de cuivre (les 2 coffres impériaux verrouillés + les 2 portes en bois) -> ...

-----

retour au Sud Ouest de la Cité

payez Ulrik pour racheter sa forge (quête terminée)

en allant à la cachette de Tusker par les toits de l'Ouest, détruisez la 1ère cheminée -> donnez le mot de passe à l'homme armé -> Tusker -> je lui dit la vérité -> il va arranger un rendez vous nocturne avec un informateur pour vous (ok après les Catacombes de la Cité)

## Centre

*marchand* vend des plantes / la **Garnison** occupés par les perses -> clé spéciale nécessaire (ok + tard cf. la Cité #2)

magasin de Mme **Dunequerque** -> potions de soins & armes type marteaux de guerre - elle vous met en garde contre le vol - 2 coffres au sous sol

début du ponton qui mène au Sud Ouest -> échelle vers les toits -> allez y -> 2 coffres - les 2 autres cheminées à détruire sont dans les parages -> faites le -> annoncez la bonne nouvelle à *San* dans son magasin d'objets occultes à l'Ouest (quête terminée)

habitation voisine du magasin de Mme **Dunequerque** -> tout en haut -> fenêtre ouverte donne sur les toits

## Sud Est

2 maisons & la nouvelle forge de **Matthéo**

le 2nd repaire de bandits -> je les tue et vais chercher ma récompense auprès du Capitaine de la garde "en stand by" à l'Auberge du centre de Venise (quête terminée)

portail vers l'Arsenal (ok après la Griffes)

## Sud en journée

dites aux mercenaires perses que vous êtes des Faubourgs de Venise - le Quartier Général perse est fermé (ok après les Catacombes de la Cité)

la maison mitoyenne -> faites vous passer pour un médecin, avec son nouvel uniforme, auprès du citoyen -> il vous demande de récupérer un médicament pour sa femme malade -> allez dans les Faubourgs -> tout en haut de la Garnison -> garde -> en insistant, obtenez pacifiquement (ou en le soudoyant) la petite clé de coffre (Faubourg) -> prenez le médicament dans le coffre et ramenez le au citoyen (quête terminée) -> explorez son domicile -> ... -> une seconde entrée débouche vers le Sud - Sud Ouest

secteur aquatique -> faites en le tour en nageant, vous trouverez 3 murs cassés -> une épée séculaire et des lys de rocaille -> allez dans ...

## les Catacombes de la Cité

quelques coffres verrouillés ... et de l'ajonc nocturne !



en descendant au **Sud - Sud Est** (image de gauche), vous arrivez dans l'arrière cour située au **Nord Ouest** de la **Cité** (image de droite) -> ...



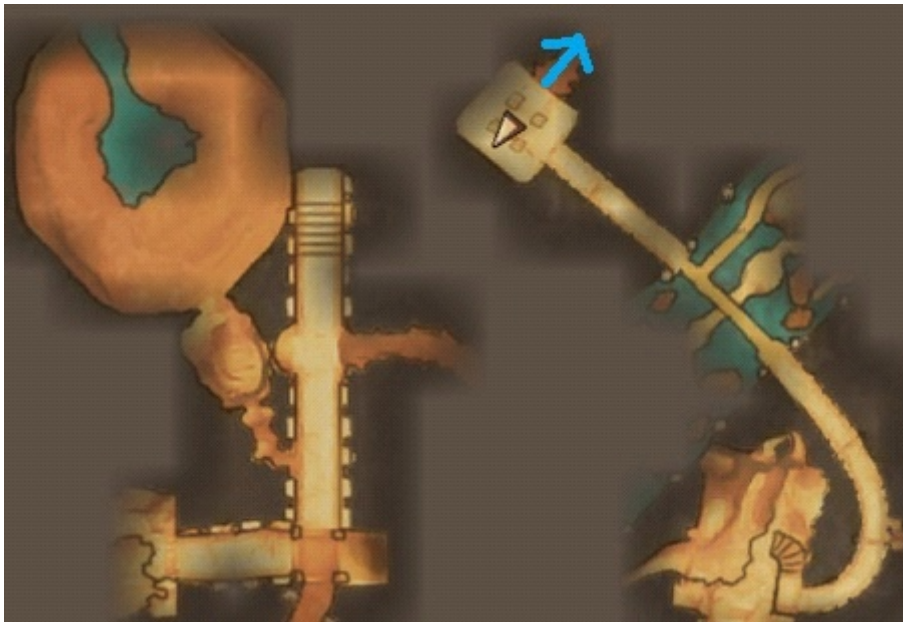
tête de lion sur la plaque au sol -> indice pour cœur pale

si vous êtes affilié aux **Ailes Voilées** -> prenez le **tableau** -> *citoyen* intervient -> ... -> je ment et lui propose de l'acheter 100 **ducats** - il accepte -> allez au **sous sol** du **QG des Ailes Voilées** dans le **secteur Sud Est** des **Faubourgs** -> *Grimm* vous récompense et vous confie un **paquet secret** pour cette 4ème mission : allumer le phare du **Port de nuit** (ok cf. le **Port**)

**Ouest - Nord Ouest** -> un *garde* surveille la cellule d'un prisonnier - **grille** de la **prison** nécessite une clé spéciale / le *pinceur géant* -> après l'avoir passé à trépas, déclamez votre exploit au *Capitaine de la garde* "en stand by" à l'**Auberge du centre de Venise** (quête terminée)

**Est - Nord Est**

2 **coffres** et des **urnes** ...



une grille demandant une clé spéciale / flèche bleue sur l'image -> passage vers ...

### l'ancienne Cathédrale

rez de chaussée, au sol -> parchemin sacré qu'il faudra faire déchiffrer (ok + tard durant la quête principale à l'Arsenal - Administration - frère Johan) et 2 fragments de pierre

étage, au sol -> 1 fragment de pierre - parchemin de l'Ordre sacré -> posez les fragments de pierre sur la statue -> cinématique -> Benedict vous inculque 'Possessions spectrales' -> ... -> affrontez les ...

revenez aux Catacombes de la Cité et finissez d'explorer l'Est - Nord Est -> vous trouverez 2 autres coffres ...

aucun passage vers le Sud - Sud Ouest ?

-----

retour à la Cité -> ...

effectuez et conservez une sauvegarde tant que vous n'avez pas la clé volée en votre possession -> un bug peut se produire avec la disparition d'un cadavre (j'ai eut personnellement le cas -> j'ai recherché la clé volée un peu partout avant de comprendre le problème sur le forum JV -> bug recensé -> reprise de sauvegarde à mi Catacombes de la Cité)

allez de nuit au Quartier Général perse (Sud) -> cinématique -> défendez Casimir, l'informateur de Tusker -> ... -> sur un des deux cadavres d'assassins derviches, récupérez la clé du Quartier Général perse (Cité) soit la clé volée -> ...

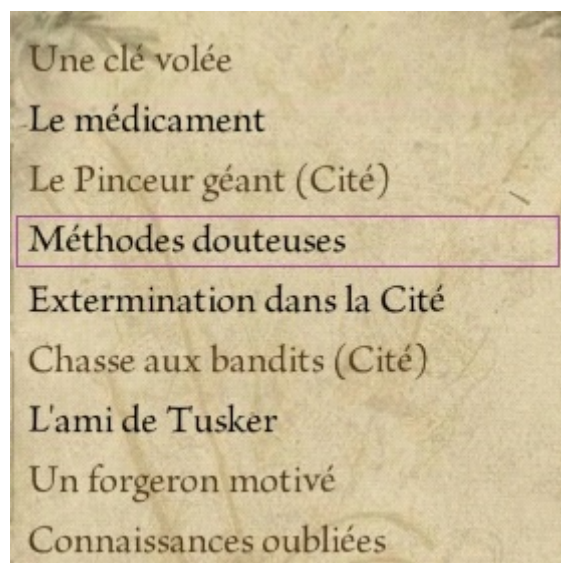




rappel : Guilde -> les Ailes Voilées

Techniques physiques -> **Enchaînement à la faux** (3) - **Ruée mortelle** (3) - **Injection mortelle** (3) / **Enchaînement à l'épée** (3) - **Parade à l'épée** - **Riposte** (3) - **Coup du titan** (2) / **Silence mortel** - **Dépeçage**

Techniques spirituelles -> Vol du corbeau / Accès au monde nébuleux - **Corbeaux** (4) - **Œil de corbeau** / l'œil des disparus - **Horreur ancestrale** (2) - **Vampire** (2) / Possessions spectrales



les quêtes réalisées - rectangle violet -> quêtes des Ailes Voilées



parlez à *Casimir* -> décidez entre lui donner (ok) ou l'attaquer -> entrez dans le **Quartier Général perse** -> cinématique -> vous êtes retenue captive à bord de ...

## la Griffes

### le Pont inférieur intérieur #1

seuls vos vêtements vous ont été laissés

allumez la lampe -> éventuellement, reposez vous sur le lit brut -> récupérez et équipez vous de l'os sur le squelette -> parlez au garde perse -> je lui dit qu'il y a une fuite d'eau au fond de la cellule -> liquidez le une fois qu'il y est entré -> prenez clé des cellules (navire) sur son cadavre -> avancez -> ...

le mari d'*Eliana*, dorénavant considéré comme libéré (là, c'est aller un peu vite en besogne !), vous parle de la nécessité de connaître le mot de passe pour entrer dans la salle du trône de la Griffes

sortez en allant à main gauche -> passez la porte de la salle du trône de la Griffes -> l'un des dix coffres simples de cette grande pièce contient votre équipement -> porte du couloir demande une clé spéciale (ok juste après) -> allez explorer l'autre côté -> salle des liseurs -> ... -> fracassez la poterie -> ramassez clé en croissant de lune (navire) -> vous pouvez désormais ouvrir la porte du couloir -> ...

l'idéal est de vous rendre au Pont inférieur extérieur immédiatement -> la porte devant vous -> utilisez de suite la corde du grappin juste à votre gauche (cf. gondole de *Darius* pour la suite)

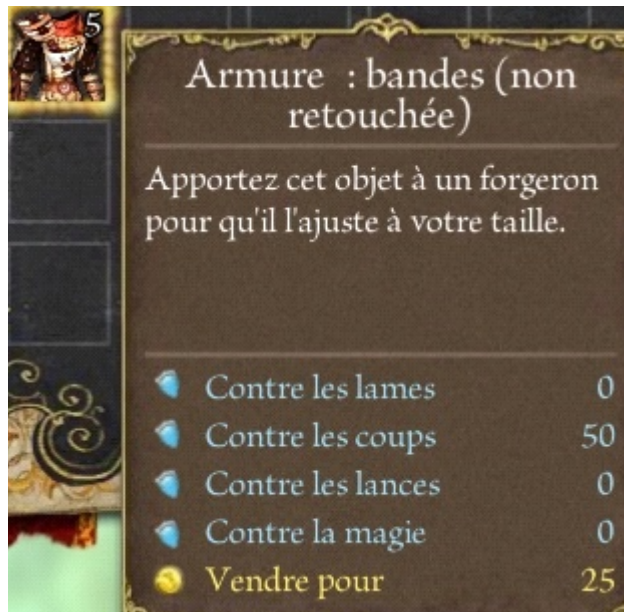
j'ai choisi d'emprunter l'escalier à gauche -> ...

### le Pont supérieur

des poteries et 3 paquets de médicaments (selon leur description, ce sont ceux pour *Darius*) -> redescendez et empruntez la porte jouxtant la porte du couloir -> ...

### le Pont inférieur extérieur

avant d'utiliser la corde du grappin juste à votre gauche, vous pouvez liquider les mercenaires et maître perses -> porte de cabine de l'autre côté -> coffre



les maîtres perses sont équipés d'**armures de bandes** ...

#### **gondole de Darius**

*Darius*, chef de l'Ordre des gondoliers (vous l'aviez vu discuter avec *Tusker* la 1ère fois au **Sud Ouest de la Cité**), vous réceptionne dans sa **Gondole** -> je lui dit que je me suis bien fait avoir par *Tusker* et que je suis celle qu'"ils" recherchent -> ils vous demandent de récupérer les **3 paquets de médicaments** sur le **Pont supérieur**, sans effusion de sang, pour bénéficier d'une récompense spéciale (**trop tard pour moi ... je ne suis pas devin**) -> faites le et remettez le lui -> il vous dépose au ...

**Quartier des courtisans** -> le prince *Veridor* -> obtenez le mot de passe recherché pacifiquement (**ok - je lui laisse la vie**) ou par la force - **porte** au fond nécessite une clé particulière -> *Drago* vous ramène à *Darius* -> les **gondoliers** sont désormais à votre service (**voyage rapide**) - il sera à l'**Auberge du centre de Venise** -> montez à bord de la **Griffe** via la **corde du grappin** -> ...

#### **le Pont inférieur intérieur #2**

la **porte de la salle du trône de la Griffe** -> cinématique -> *Hector* tue *Sophistos* -> ... -> déginguez l'**urne** qui contient les cendres des parents d'*Hector* histoire de l'énerver encore plus -> faites en sorte qu'il frappe le sol tout près des deux colonnes qui finiront par s'écrouler -> le monde nébuleux -> affrontez l'**esprit d'Hector** -> jambe droite -> dos -> tête -> ...

votre père, le guide ultime, vous en dit plus sur *Victor* et ses 4 comparses, le conseil et ce à quoi pourrait servir le **Grimoire interdit** s'il était utilisé par *Victor* -> vous devez retrouver le **corps de Sophistos** pour lire dans son esprit ...

Au coeur de la Griffé  
Jeu de bandits  
Le ventre de la Bête  
La route de la Griffé

les quêtes réalisées

vous revenez dans le monde des vivants dans le secteur **Sud - Sud Ouest** de ...

## la Cité #2

conversation entre le *Capitaine de la garde* "actif" (*aka général Black*) et un *soldat* -> les alliés perses d'*Hector* étant en déroute, ils vont reprendre possession de la **Garnison** au **Centre** - le **portail** de l'**Arsenal** est fonctionnel -> le *soldat* vous extrait de l'eau -> récupérez de suite le **cercueil** dans l'eau en contrebas afin d'obtenir un nouvel **anneau rouge de loyauté** -> ...

**Ouest** -> **magasin d'objets occultes** tenu par *San* -> faites le assembler, pour 500 **ducats**, dans votre **croissant de lune** qui deviendra un **croissant de lune (gemme verte)** [ dégâts 34 au lieu de 26 ]

**Nord Est** -> demandez votre récompense à *Leliana* (*quête terminée*)

**Sud Est** -> si vous en possédez une, *Matthéo* ajustera l'**armure de bandes** pour 1 000 **ducats** (ok)

**Nord** -> **Auberge du centre de Venise** -> *Darius* n'est pas là (?) - *Callisto* vous demande de verser la rançon pour sa fiancée (l'*héritière* - ok voir ci dessous) - je demande plus (soit 3 000 **ducats de récompense**) pour réaliser ce travail -> ...

**Centre** -> la **Garnison** est bien ouverte -> le *Capitaine de la garde* "actif" (*aka général Black*) est là; sa connaissance du sujet de l'enlèvement de la fiancée de *Callisto*, lui permettent de vous aiguiller vers les **Catacombes de la Cité** - 2 **coffres**

allez dans les **Catacombes de la Cité** -> Est -> l'*héritière* est libérée (*automatique*) -> choisissez d'affronter les derviches (ok - je n'ai pas fait attention pour la rançon -> si je l'ai payé, l'ai je bien récupérée sur un des cadavre ?) ou de partir (là, je suppose que la rançon est payée et que vous êtes remboursé, voir un peu plus selon votre décision initiale, avec la récompense) -> ressortez -> demandez au *gondolier* au bas de la **maison d'Elia** (**Nord Est**) de vous convoier jusqu'à ...



la Villa Ouest (**demeure de Sara**) -> l'héritière vous y remettra votre récompense pécuniaire + une **anneau de vie** (quête terminée) -> revenez à la Cité ...

Sud -> l'ex Quartier Général perse -> Malik enseigne des techniques physiques (**idem qu'Ulrik** - il annonce être **spécialiste du marteau de guerre**) / Turek vend des **armes** abandonnées par les perses ...



je lui achète l'épée longue inaltérable pour 4 100 ducats / un coffre à l'étage

niveau 22

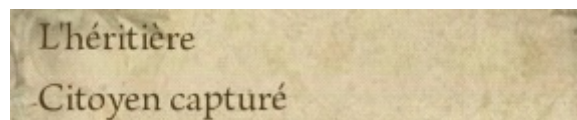




rappel : Guilde -> les Ailes Voilées

Techniques physiques -> Enchaînement à la faux (3) - Ruée mortelle (3) - Injection mortelle (3) / Enchaînement à l'épée (3) - Parade à l'épée - Riposte (3) - Coup du titan (4) - Tornade (2) / Silence mortel - Dépeçage

Techniques spirituelles -> Vol du corbeau / Accès au monde nébuleux - Corbeaux (4) - Œil de corbeau / l'œil des disparus - Horreur ancestrale (2) - Vampire (3) - Tourbillon de sang (3) / Possessions spectrales



les quêtes réalisées

**l'Arsenal**

vous y accéder par le portail au Sud Est de la Cité

2 bandits vous braquent -> celui qui tient sa lame sur votre gorge réclame 2 000 ducats ou ce sera votre mort -> je lui montre aucune peur et lui offre une chance de se rendre -> il passe à l'acte -> je passe



automatiquement dans le monde nébuleux et les tue

avancez -> *léon* accoure et vous apostrophe -> il vous informe travailler lui aussi pour Maître *Deimos* - il précise la localisation de l'**Auberge du crâne**, nomme *Largo* pour savoir où résidait *Sophistos* et indique la présence d'une échoppe particulière dans ce quartier sans la localiser -> serait ce le bordel ?

allez vers l'Ouest -> sous les grands escalier -> le Lotus divin (une maison close) -> un capitaine du Port n'a pas payé *Venus* - je propose de le faire cracher au bassinet (ok cf. le Port - 1er ponton) - *Joseph* (je le laisse tranquille -> vous saurez + tard que c'est le mari de *Léa*) -> un coffre sur chacun des deux balcons - *Mercutio* n'a pas de "travail" pour vous -> sortez et montez les grands escaliers -> ...

1er Repaire de bandits -> ok + tard -> continuez a monter -> 3 guerriers juma équipés de lances africaine / une corde pour descendre jusqu'au bout de la ruelle sombre -> 3 guerriers juma devant la Chapelle - une barrière magique vous empêche d'entrer -> continuer a monter -> 1ère passerelle en bois -> ...

### Administration

conersation entre frère *Johan* et sentinelle -> parlez à frère *Johan* - nécessité Réputation >= 1 000 -> des démons ont pris possession de la Chapelle -> donnez lui le parchemin sacré (ceux ramassés dans l'ancienne Cathédrale au Sud Ouest de la Cité) -> une fois la barrière magique annihilée -> entrez dans la Chapelle -> tuez les deux démons -> ramassez les 3 fragments de pierre que vous poserez sur la statue -> *Benedict* vous enseigne 'Voix spectrale' -> sortez -> cinématique (*Victor* et *Nox*) -> frère *Johan* vous remercie - il vous offre la clé des catacombes (quartier de l'arsenal) - 2 quêtes terminées -> remontez en haut des grands escaliers ->

sentinelle devant administration -> il vous faut une lettre de recommandation pour rencontrer *Largo* (ok + tard -> *Liora* dans l'**Auberge du crâne**) -> Ouest -> ...

domicile de *Largo* -> coffre demandant une clé spéciale au sous sol (ok voir après les Catacombes de l'Arsenal) -> dans le coffre au rez de chaussée, ...



carte au trésor de Cupide le pirate (ok cf. retour d'Afrique)

2nde passerelle bois vers -> ...

#### Quartier des ouvriers

3 guerriers juma devant une 1ère habitation d'ouvriers - 1 **coffre** dans cette dernière / 2nd habitation d'ouvriers -> Léa veut s'assurer que son mari est bien chez le médecin (ok cf. **maison de soins - Lotus divin**) / 3ème habitation d'ouvriers -> r.a.s. (faux -> il y a un portail de Nexus ...) sortez -> en contre bas, vous apercevez ce pont décoré (image ci dessous) -> passez dans le monde nébuleux -> portail de Nexus -> 1 **coffre** dans la salle secrète -> ...



ok cf. **retour d'Afrique**

repiquez au Centre via la 3ème passerelle en bois -> 3 guerriers juma devant ...

#### le monte charge

parlez au *garde* -> éliminez les bêtes qui survolent le monte charge -> parlez au *garde* (**quête terminée**) -> demandez au *garde* pour utiliser le **monte charge** -> vous descendez -> allez au Sud Est -> 2 *sentinelles* vous laisseront accéder au **Chantier naval** si vous récupérez un **butin** (**magouille**) qu'ils ont planqués dans la **Garnison de la Cité** - vous pouvez aussi essayer de les soudoyer ou les dénoncer (ok - voir après "**le rebord**" -> **dénonciation**) -> remontez par le **monte charge** -> ...

#### pont menant au Palais du Doge

2 *marodeurs* vous empêchent d'entrer dans le **Palais du Doge** - ils ne vous connaissent pas - une délégation en provenance du **Portugal** est attendue (**quête principale cf. le Palais du Doge**) -> revenez devant le **monte charge** -> **petit escalier** ascendant -> ...

### **l'Auberge du crâne**

un groupe de *rebelles* (**la résistance**) -> je leur dit mon nom et propose de les aider -> de nuit, couler une navire du *Doge*, au **Port**, en sabotant la cargaison de poudre (**ok + tard cf. le Port - 3ème ponton**)

au "balcon" -> *femme juma* - je lui dit que la *princesse* (la *perle noire*, une des comparses de *Victor*) est à **Venise** -> elle vous demande d'en avertir *Akbah* au **Chantier naval** (**ok cf. le Chantier naval**)

en bas -> ...

abordez *Liora* - questionnez la sur *Sophistos* -> elle est plutôt du côté de *Victor* ... -> donnez lui **lettre scellée adressée à une noble dame** -> demandez votre récompense -> elle refuse mais dit être en mesure de vous faire une **lettre de recommandation** - parlez lui de son *défunt mari*, elle localisera son corps dans **la salle des sanglots des Catacombes de l'Arsenal** (**ok cf. les Catacombes de l'Arsenal et juste après**)

*l'aubergiste* -> le domicile de *Sophistos* serait (**dans**) **la vieille Cheminée** - *Largo* en saurait d'avantage - il vend des **boissons** et de la **nourriture**

un des trois *ouvriers désabusés* -> proposez lui de rejoindre **la mine de cuivre des Montagnes** - il accepte et pense que ses *collègues* d'infortune suivront - pour l'instant, ils restent sur place ... (**ok cf. retour d'Afrique - les Montagnes**)

sortez et passez sous le **petit escalier** -> avancez vers le Nord Ouest -> **4ème passerelle en bois** -> **échelle** vers d'**autres échelles** en contrebas - **trappe** de **la vieille Cheminée** nécessite une clé spéciale (**ok + tard cf. après les Catacombes de l'Arsenal**) -> redescendez par le **monte charge** -> ...



allez en face **soit à gauche depuis le point d'entrée** -> ...

### **ruelle sombre**

*Léon* et *Dominicus* sont là -> **achetez** une **pelle** à ce dernier pour 20 **ducats** -> ...

Vous pouvez utiliser une pelle pour déterrer des trésors. Placez-vous à l'endroit où vous voulez creuser et utilisez la pelle.

...

**maison de soins** -> *Grégorius* dit "*le docteur*" -> il confirme que le *Joseph* du **Lotus divin** est le mari de *Léa* - remettez lui **petit paquet scellé (quête terminée)** - il peut vous soigner pour 40 **ducats** - il vend des **plantes** et des **baumes** - des **lits bruts**

**maison abandonnée** -> 2 bandits - **grille** demandant une clé spéciale au sous sol - **lit**

au bout -> point d'arrivée de la **corde** des **grands escaliers** - une statue de lion (**ok cf. retour d'Afrique**) -> revenez -> escalier descendant vers une 1ère gondole -> longez l'eau vers l'Ouest -> **habitation** avec 4 **lits** -> continuez jusqu'à une 2nde gondole -> remontez -> ...

### le "rebord"

retournez vers le **monte charge** -> le "**rebord**" en face de la **ruelle sombre** -> éliminez les bandits -> un escalier montant vous mènera jusqu'à la **porte** du ...



**2nd Repaire de bandits** -> 1 **lit** - 1 **coffre**

redescendez jusqu'au "**rebord**" et continuez -> ... -> vous êtes en face de la 1ère gondole -> **dans le coin, vous observez de l'autre côté, une échelle et les 2 sentinelles du Chantier naval** -> continuez sur le "**rebord**" -> 1 **coffre** dans la **maison abandonnée** -> allez en face -> **porte d'entrée des Catacombes de l'Arsenal (ok + tard)** -> ...

**secteur aquatique** -> des **lys de rocaille**

-----

allez au **Lotus divin** sous les **grands escaliers** -> *Joseph* -> je lui dit que c'est sa femme qui m'envoie -> il



demande de le couvrir -> sortez -> les **grands escaliers** -> chemin faisant, je liquide les bandits y compris ceux du **1er Repaire de bandits** - 1 **coffre** - 1 **lit** -> **Quartier des ouvriers** -> **2nd habitation d'ouvriers** -> je dis la vérité à *léa* - elle me donne un **anneau en or** (**quête terminée**)

allez à la **Cité** -> **Centre** -> la **Garnison** -> je dénonce les 2 *sentinelles* au *Capitaine de la garde "actif"* (**aka général Black**) - **quête terminée** > retour à l'**Arsenal** devant l'entrée du **Chantier naval** -> 2 *gardes* ont remplacés les *sentinelles* - ils vous laissent passer -> ...

### le Chantier naval

*Akbah* est attaqué par 2 guerriers juma -> défendez le -> avant de partir se cacher, il annonce que lorsque vous en aurez besoin, il sera là ... (**quête terminée**)

la sortie vers le **Port** est ici ... il vous d'abord allez dans ...

### les Catacombes de l'Arsenal

les fantômes furieux se combattent dans le mode nébuleux

*Nox*, diminué, interviendra et parlera de la grande purge et du **Grimoire interdit** -> passez dans le monde nébuleux près du squelette de *Fargo*, le mari de *Liora*, pour parler à son *esprit*

le seul **coffre** -contient la ...



carte au trésor du geolier (ok cf. **Pays de la tribu Juma**)

quand vous aurez fini de les explorer, sortez des **Catacombes de l'Arsenal** -> ...

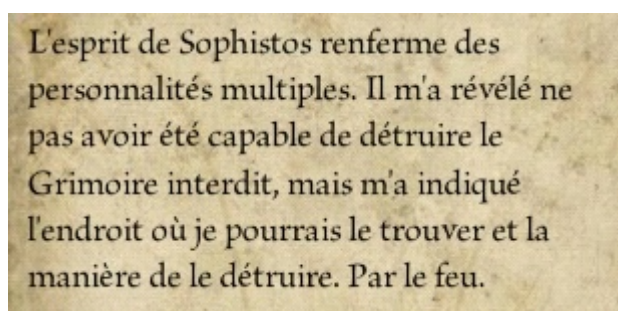
-----



allez à l'**Auberge du crâne** -> *Liora* -> je mentionne la fleur d'aubépine évoqué par l'*esprit de Fargo* -> elle en dit plus sur ce qu'il s'était passé et son rôle ... -> je lui dit qu'il est encore temps de changer les choses -> elle vous remet une **lettre de recommandation** et retourne auprès de *Victor* ...

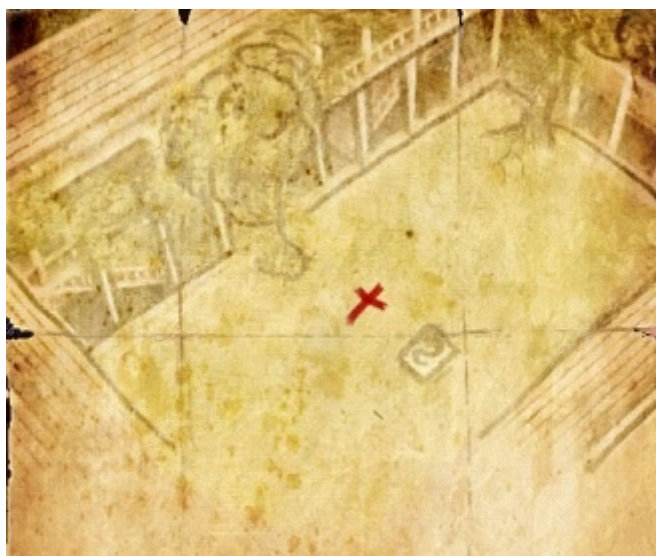
présentez votre **lettre de recommandation** de *sentinelle* devant **administration** -> *Largo* liste les règles qui régissent l'**Arsenal** - il détient la **clé de la vieille Cheminée** -> j'affirme ma neutralité -> il vous demande de vous occuper d'un personnage qui enfreint les règles, *Mercutio* -> allez au **Lotus divin** -> parlez lui -> je le laisse s'exprimer -> ... -> sa patronne *Juliet* intervient -> ... -> j'évoque la **clé de la vieille Cheminée** -> elle me remet la **clé du coffre de Largo** -> retour à l'**Administration** -> **domicile de Largo** -> **en journée**, prenez la **clé de la grande cheminée (Arsenal)** [ **grande cheminée = vieille Cheminée** ] dans le **coffre** au sous sol -> ...

allez à la **vielle Cheminée** -> ouvrez la **trappe** -> tuez les bêtes -> le squelette de *Sophistos* est là - un **livre** a ses pieds qui n'apparaît pas dans le journal après l'avoir ramassé (**vu après coup, ce doit être le mode d'emploi pour les valves - j'ai trouvé autrement voir + bas**) -> entrez dans le monde nébuleux -> faites tout raconter à l'*esprit de Sophistos* -> ... ->



L'esprit de Sophistos renferme des personnalités multiples. Il m'a révélé ne pas avoir été capable de détruire le Grimoire interdit, mais m'a indiqué l'endroit où je pourrais le trouver et la manière de le détruire. Par le feu.

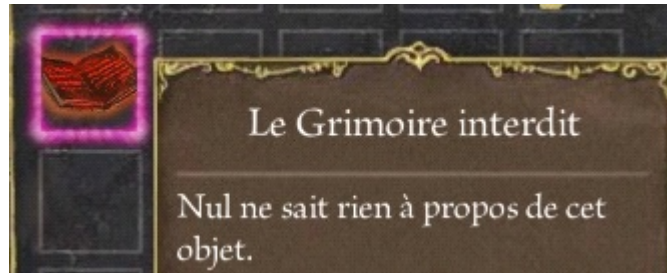
ressortez -> allez en gondole à la **Villa Est (demeure de Castello)** -> des corps au sol partout -> ... -> **porte** de l'**appartement du propriétaire** à l'étage -> affrontez le nécromancien (**vous l'aviez vu à l'ancienne Cathédrale**) - le **coffre** contient la **clé du jardin (villa)** et la ...



carte au trésor de *Sophistos*

allez au **jardin** -> ... -> statue de lion (ok cf. **retour d'Afrique**) - à l'emplacement de la croix sur l'image ci dessus,

déterrez le **trésor de Sophistos** à l'aide de votre **pelle** -> le ...



Grimoire interdit

prenez **de suite** dans le monde nébuleux -> *Don & Nesto* ...

revenez à l'**Arsenal** -> la **vielle Cheminée** -> descendez -> posez le **Grimoire interdit** sur la grande grille au sol  
-> tout en bas -> 4 **valves** à manipuler dans un ordre précis -> observez la position des outils à gauche des  
**valves** -> ...



plus haut au plus bas et même absent pour le 1er -> 3 - 2 - 4 - 1 -> manipulez les **valves** dans cet ordre ->  
remontez vers la grande grille au sol -> le **Grimoire interdit** brûle -> l'*esprit de Sophistos* craque et vous  
attaque -> ... -> ressortez -> avancez -> ...

cinématique -> la **perle noire** vous empoisonne à l'aide d'une sarbacane - vous chutez du haut de la 4ème  
passerelle -> ... -> **ruelle sombre** -> **maison de soins** -> *Grégorius* dit "*le docteur*" -> il ne peut que ralentir  
l'effet du poison -> trouver un Africain capable de traduire le livre des poisons qu'il possède -> allez à  
l'**Auberge du crâne** -> au "balcon" -> *homme juma* -> insistez, il vous suivra -> descendez par les **passerelles**  
puis les **grands escaliers** - vous aurez 6 guerriers jumas à combattre -> **ruelle sombre** -> **maison de soins** ->  
après traduction du livre des poisons, il s'avère que vous êtes affectée par un sort d'empoisonnement ->  
seule solution, tuer la *princesse* (la **perle noire**) -> sortez -> ...



un *messager des Ailes Voilées* vous demande d'aller de rejoindre le **QG des Ailes Voilées** dans les **Faubourgs - Sud Ouest** -> allez y -> Maître *Deimos* -> "ils" n'ont plus de nouvelles de *Léon* parti enquêter au Port (**des guerriers juma y ont attaqués des membres des Ailes Voilées**) -> vous devez y aller rapidement -> ...

niveau 25

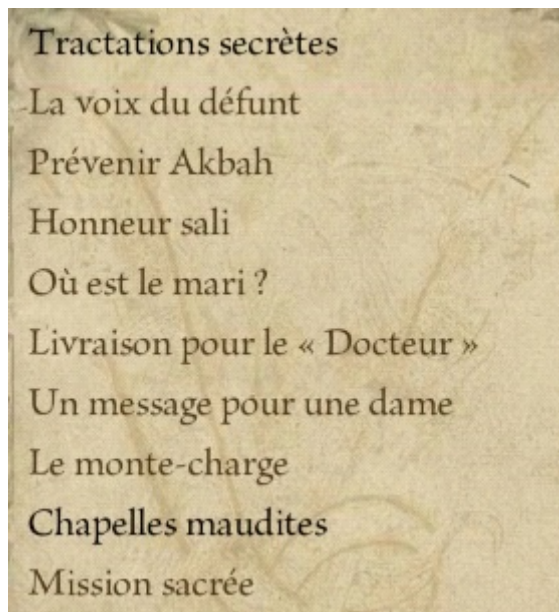


rappel : Guilde -> les Ailes Voilées

Techniques physiques -> **Enchaînement à la faux** (3) - **Ruée mortelle** (3) - **Injection mortelle** (3) - **Parade du croissant de lune** - **Éruption mortelle** (2) / **Enchaînement à l'épée** (3) - **Parade à l'épée** - **Riposte** (3) - **Coup du titan** (5) - **Tornade** (4) / **Silence mortel** - **Dépeçage**

Techniques spirituelles -> **Vol du corbeau** / **Accès au monde nébuleux** - **Corbeaux** (4) - **Œil de corbeau** / **l'œil des disparus** - **Horreur ancestrale** (2) - **Vampire** (3) - **Tourbillon de sang** (3) / **Voix spectrale** / Possessions spectrales

La quête du Grimoire interdit  
La Tour des ténèbres



les quêtes réalisées

l'Arsenal -> Chantier naval -> ...

## le Port

avancez -> *gondolier* en bas -> bandit attaque *citoyen* -> *Sven* vend des **produits de la mer**

nettoyez le **1er entrepôt** -> sortez -> **coffre** -> demandez à *Ruben* qu'elles sont ses affaires - il propose de localiser un trésor contre 3 000 **ducats** - je le menace et lui met une rousse -> il crache le morceau -> allez jusqu'au squelette dans la **Forêt des Montagnes** de nuit (ok cf. **retour d'Afrique - les Montagnes**)

**1er ponton** -> sur le bateau -> *Capitaine vénitien* -> je lui demande l'argent qu'il doit à *Venus* (**Vanity**) -> je mentionne son supérieur -> il cède et donne ce qu'il doit -> l'**Arsenal** -> le **Lotus divin** -> *Venus* -> je lui la somme entière (**vous pouvez tout garder ou lui remettre 150 ducats**) - **quête terminée** > retour au **Port** -> ...

*Harun* vend des **armes exotiques** (les mêmes que *Turek* dans l'ex **Quartier Général perse de la Cité...**)

**2nd ponton** -> le bateau de *Tusker* est là ... -> je l'épargne et lui demande même du travail -> départ en **haute mer** -> il vous ordonne de piller un navire -> à l'abordage -> tuez les bandits et le Capitaine vénitien - **clé d'un coffre (navire)** sur le cadavre de celui ci -> fouillez le navire -> 3 **paquets** au sol - 1 **paquet** dans un des deux **coffres** -> revenez vers *Tusker* -> retour au **Port** -> il vous donne votre part du butin -> ...

**2nd entrepôt** -> cinématique -> *Léon* s'est fait prendre - la *princesse* est là -> des guerriers d'élite juma vous attaquent, le poison fait effet sur vous -> ressortez -> *messenger* propose de vous renvoyer au **QG des Ailes Voilées** -> acceptez **vous y arriverez automatiquement** -> demandez de l'aide à Maître *Deimos*, il acceptera -> vous retournez devant le **2nd entrepôt** **automatiquement** -> parlez à *Grimm* -> il fera diversion - **quand vous êtes prête**, entrez -> pendant que *Grimm* les embrouille, passez par la **porte** au fond à droite -> ...



**3ème entrepôt** -> 2 guerriers juma - **clé d'une cage (entrepôt du Port)** sur l'un deux -> libérez *Léon* - il annonce quitter la guilde des Ailes Voilées et se rapprocher d'un "nouveau professeur" -> guerriers juma et la *princesse* débarquent et vous attaque - elle finira par s'échapper -> sortez -> cinématique -> la *princesse* quitte le Port à bord de son navire -> passez dans le monde nébuleux - *Don & Nesto* ...

revenez devant le **3ème entrepôt** - *gondolier* en bas -> un squelette derrière les caisses - passez dans le monde nébuleux et parlez au *fantôme* -> ...

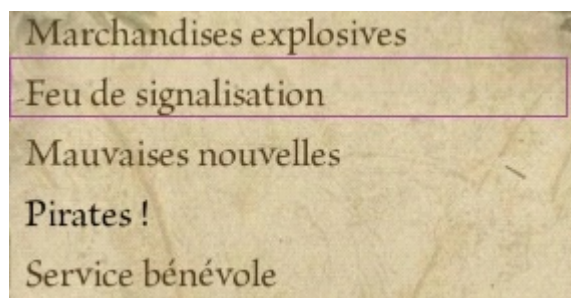
de nuît -> **3ème ponton** -> allez dans la cale du bateau -> éliminez les 2 marodeurs -> utilisez **les barils de poudre** pour déclencher l'incendie feu -> sortez -> 2 *gardes* -> je leur dit que le coupable est parti vers les quais -> ... -> montez en haut du **phare** -> **coffre** -> ...

si vous êtes de la guilde des Ailes Voilées, allumez le **bucher (feux de signalisation)** -> revenez sur le **3ème ponton** et allez à la gondole en bas du **3ème entrepôt** -> *Phobos* vous remet un **paquet secret** pour le *Doge* !!! -> allez au **QG des Ailes Voilées** dans les **Faubourgs - Sud Ouest** -> Maître *Deimos* (**quête terminée**) -> je lui demande s'ils sont impliqués dans les affaires du *Doge* -> ... -> il vous donne le choix pour votre 5ème mission -> immorale et bien rémunéré pour le *Doge* ou pour le peuple et **Venise (ok mon choix)** -> allez voir *Grimm* au sous sol -> il donne une **lettre scellée** pour *Akbah* (**ok cf. fin Pays de la tribu Juma et retour d'Afrique**)

la **Villa Ouest** -> j'y déterre le **trésor du roi Draco** (il manque juste la souche d'arbre sur la carte idoine, le reste est ressemblant) -> des **objets en or** que je revends aussitôt ...

l'**Arsenal** -> **Auberge du Crâne** -> annoncez la bonne nouvelle au groupe de *rebelles* (**la résistance**) -> **quête terminée**

retournez au **Port** -> **1er ponton** -> *Capitaine vénitien* refuse de vous convoier -> **2nd ponton** -> *Tusker* ne peut refuser, *Juliet* a demandé qu'il fasse tout ce que je lui demanderai -> ...



les quêtes réalisées - rectangle violet -> quête des Ailes Voilées

**Pays de la tribu Juma**

sur le bateau de *Tusker* -> allez à gauche d'*Akbah* comme si vous vouliez sauter dans l'eau - <Bouton gauche> (**Action**) -> cinématique -> vous êtes sur le continent - le bateau de *Tusker* s'enflamme et sombre ... -> *Akbah*, ne voulant pas combattre ses frères, vous donne rendez vous dans l'**arbre de vie**

la plage -> déterrez le **trésor du geôlier** à l'Ouest près du rocher -> 1 500 **ducats** / le *fou* est dans la cage ...

### la Plaine Sud

éliminez tout ce qui bouge ... en restant en surface



l'**arbre de vie** (rond bleu sur l'image) -> **coffre** nécessite une clé spéciale (ok + tard)

le **trésor d'amanda** (étoile verte sur l'image) -> 2 500 **ducats** - 10 **potions énergie spirituelle** - 10 **potions de soins puissantes**

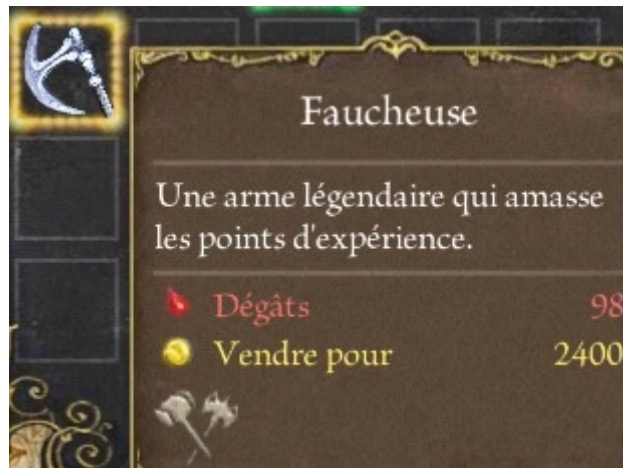
le **village Juma** l'entoure - 2 **lits bruts**

la **princesse** (*la perle noire*) s'enfuit vers l'Est en y posant une barrière magique infranchissable -> *Akbah* vous conseille d'explorer les secteurs souterrains alentours - il vend des **potions** et de l'**huile pour lampe**

**grotte Sud** -> ... -> **fragment de pierre** au sol

**grotte Ouest** -> ... -> **fragment de pierre** au sol

**grotte Nord** -> ... -> **fragment de pierre** au sol -> déterrez le **trésor d'Elaine** pour y prendre ...



la Faucheuse

continuez vers ...

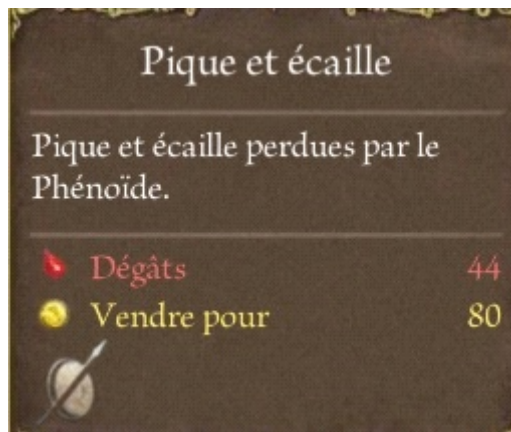
### la Plaine Nord

**caverne sacrée** -> vous pouvez parler au *fantôme du squelette* en entrant dans le monde nébuleux -> ... -> une **grille** demande une clé spéciale / posez les 3 **fragments de pierre** sur la **statue** -> *Benedict* parle de l'**arbre de vie** et vous ...



enseigne 'Anti sort'

vous l'utiliserez sur la barrière magique à l'Est du **village Juma** -> **la nécropole** -> ... -> déglissez le **totem de la princesse** actif **en plusieurs fois** -> le monde nébuleux -> 1ère étape -> avec votre **croissant de lune**, attendez que le Phénoïde (*esprit de la princesse*) s'approche (**utilisez 'Blocage' pour contrer son rayon sinon évitez le**) -> tapez sur sa tête puis sur son ventre -> ramassez ...



pique et écaille -> ...

2nde étape (là, j'ai mis 2 h 00 à comprendre ...) -> équipez vous en -> quand le Phénoïde (*esprit de la princesse*) lance son rayon, renvoyez le en maintenant enfoncé la touche action (<Bouton gauche> par défaut) -> ...

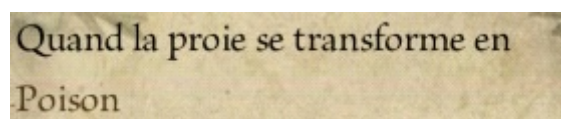
la *princesse* admet ses erreurs et tentera de les réparer -> vous êtes guérie -> elle se range de votre côté et vous donne *poussière des morts* et *clé d'un coffre (village Juma)*

en repartant, parlez au *fou* ... allez à l'arbre de vie -> *lance sacrée* et *anneau bleu de loyauté* dans le *coffre*

*Akbah*, au Sud Est du **village Juma**, enseigne les techniques physiques -> si vous êtes de la guilde des Ailes voilées, remettez lui la *lettre scellée* -> il est écrit qu'il doit vous assassiner, il s'y refuse ... -> allez à **la plage** -> parlez à *Themsa* pour embarquer ...

2 cinématiques (votre père / Victor et le Doge) -> l'âme du *Grimoire interdit* subsiste dans le monde nébuleux ...

niveau 27



les quêtes réalisées

retour d'Afrique

**le Port** -> vous êtes sur le **ponton à bascule** (*celui inaccessible auparavant*) -> oiseau (*gargouille en pierre*) vous attaque -> ramassez *cœur pale* -> passez le pont qui vient de se former -> oiseau (*gargouille en pierre*) en hauteur -> ...

apparemment, c'est à partir de maintenant que l'on peut "s'occuper" des statues de lion et (donc aussi) celles des oiseaux, pour *San* du **magasin d'objets occultes de la Cité** / levons aussi les "mystères" recensés qui m'ont fait tourner



en bourrique pour certains d'entre eux ...

la Cité -> Ouest -> magasin d'objets occultes tenu par San -> faites assembler votre anneau bleu de loyauté , pour 500 ducats, dans votre croissant de lune qui deviendra un croissant de lune (gemme bleu) [ dégâts 56 au lieu de 34 ] - je lui achète l'anneau de vie pour 12 500 ducats (j'en possède ainsi deux)

la Cité -> Centre - en face de la maison côté fontaine et échelle -> un coffre inaccessible sur un ponton -> maison qui le surplombe -> descendez -> entrez dans le monde nébuleux -> portail de Nexus -> vous êtes sur le ponton, vous pouvez ouvrir le coffre - repartez comme vous êtes arrivé

les Catacombes de la Cité -> Nord Ouest -> déterrez le trésor de Cupide le pirate pour une hache de guerre perse noble -> Sud Sud Est -> l'arrière cour située au Nord Ouest de la Cité avec la tête de lion sur la plaque au sol -> oiseau (gargouille en pierre) qui deviendra lion (un bug sans aucun doute) -> ramassez cœur pale

les Faubourgs -> Sud Ouest -> la statue de lion dans le jardin -> affrontez la -> ramassez cœur pale -> si vous êtes de la guilde des Ailes voilées, entrez y -> Maître Deimos -> je me plains de sa trahison (et ne l'attaque donc pas ..) -> il propose 3 000 ducats - je négocie 5 000 -> quête terminée

les Faubourgs -> Tour Ouest -> tout en haut -> allez de l'autre côté de chez Crowe -> entrez dans le monde nébuleux -> ...



passez par le portail de Nexus -> vous pouvez ouvrir le coffre sur le parapet - il contient la ...



carte au trésor de dame Velours (voir ci dessous) -> repartez comme vous êtes arrivé

les Catacombes des Faubourgs -> Sud Ouest -> déterrez le trésor de dame Velours -> 2 bijoux

la Villa Est -> allez au jardin -> statue de lion -> affrontez la -> ramassez cœur pale

### l'Arsenal

en face du Chantier naval -> statue de lion -> affrontez la -> ramassez cœur pale

Quartier des ouvriers -> 3ème habitation d'ouvriers -> entrez dans le monde nébuleux -> portail de Nexus -> résidence secrète -> lit - coffre contient la ...



carte au trésor de grippe sous le pirate (voir ci dessous)

prenez la **porte** -> vous êtes sur le **pont décoré** -> affrontez l'oiseau (**gargouille de pierre**) et les bêtes -> ramassez **cœur pale** -> **porte** -> bandits - **lit** - **coffre** -> ressortez comme vous êtes entré

la Baie de l'Anse via le **Canal** -> déterrez le **trésor de grippe sous le pirate** (**devant la roue**) -> des **objets en or**

### les Montagnes

trente nécromanciens, à la recherche du **minerais lunaire**, attaquent la **mine de cuivre** -> liquidez les <- équipez vous de votre **armure de plate** - vous pouvez vous reposer à **San Pasquale** ou dans la **mine de cuivre - Est** entre deux combats -> les derniers sont dans la **caverne cachée** <- passez dans le monde nébuleux pour faire apparaître le portail de Nexus

Est de la **mine de cuivre** -> dites au *mineur survivant* que vous lui avez trouvés de nouveaux collègues à **Venise** (**quête terminée**)

suite à ce que vous avait indiqué **Ruben au Port** -> de nuit, allez au Nord de la **Forêt** près du squelette -> entrez dans le monde nébuleux -> parlez au *fantôme* -> demandez lui de vous donner ...





sa **carte au trésor légendaire**

retournez dans la **mine de cuivre** et déterrez le **trésor légendaire** à l'endroit indiqué -> **armure de plate (retouchée)** - épée longue inaltérable

à **San Pasquale**, demandez à votre tante **Jarta** de vous confectionner une robe imprégnée de la **poussière des morts** -> ...



le **manteaux nébuleux** !

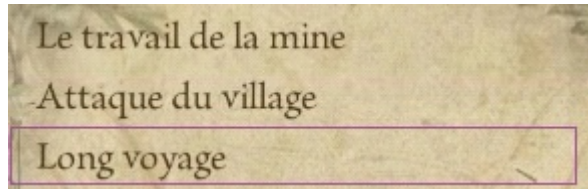
**niveau 29**

Techniques physiques -> **Enchaînement à la faux** (3) - **Ruée mortelle** (3) - **Injection mortelle** (3) - **Parade du croissant de lune** - **Éruption mortelle** (4) / **Enchaînement à l'épée** (3) - **Parade à l'épée** - **Riposte** (3) - **Coup**



du titan (5) - Tornade (5) / Silence mortel - Dépeçage

Techniques spirituelles -> Vol du corbeau / Accès au monde nébuleux - Corbeaux (4) - Œil de corbeau /  
l'œil des disparus - Horreur ancestrale (2) - Vampire (4) - Tourbillon de sang (4) / Voix spectrale /  
Possessions spectrales - Vieillesse (4) - Amplification du temps nébuleux (1)



les quêtes réalisées - rectangle violet -> quête des Ailes Voilées

### les Cartes aux trésors de Pollux

les Faubourgs - le Marché -> Pollux est revenu de vacances - il vend des cartes aux trésors -> je les prend toutes pour un total de 9 600 ducats sachant qu'il promet de vous rembourser les cartes dont vous ne trouveriez pas le trésor -> ...

allez zou ... c'est reparti pour une nouvelle ballade !



carte au trésor de l'innommable -> Baie Sud -> arf ... si ce n'est pas sur le pont c'est que c'est en dessous -> descendez via l'Auberge du moulin -> le trésor de l'innommable est dans le recoin, près de l'arbre central -> 3 bijoux -> a proximité du coffre, entrez dans le monde nébuleux pour parler au fantôme de Hrot -> demandez lui de vous remettre une vieille lettre a destination d'Aeris (bug ? -> absence de dialogue s'y référant quand on parle à Aeris dans la résidence de la Toile du masque -> au Nord Est de la Cité)



carte au trésor de Jack -> les Montagnes -> à l'Est de la cabane de la Forêt -> 300 minerais de cuivre



carte au trésor du couloir perdu -> les Montagnes -> la mine de cuivre -> un anneau de vie (waouh ça m'en fait trois !)



carte au trésor de la famille Castello -> les Montagnes -> Nord Est de San Pasquale -> 700 pièces impériales



carte au trésor de dame Traïtrise -> le canal -> vous y déterrez le ...





marteau de vérité



carte au trésor de sire Pierre -> **les Faubourgs** -> **Sud Ouest** -> le **jardin** jouxtant la guilde des Ailes Voilées -> un **anneau en or** et 500 **ducats**





carte au trésor de lame courbe le pirate -> les **Catacombes de la Cité** -> Est -> 10 potions énergie spirituelle -  
10 potions de soins puissantes



carte au trésor d'Uhtor -> le Port -> **Pays de la tribu Juma** -> **Plaine Sud** -> **arbre de vie** -> Est - Sud Est -> 3  
haches de guerre perse - 10 épées - 10 potions énergie spirituelle - 10 potions de soins puissantes



carte au trésor de Noro -> Pays de la tribu Juma -> Plaine Sud -> grotte Sud -> 1 000 ducats - 10 potions  
énergie spirituelle - 10 potions de soins puissantes

revenez sur le continent -> ...

bon là, histoire de purger votre sac à dos (inventaire), vous pouvez refourguer toutes vos cartes aux trésors à Pollux au  
**Marché des Faubourgs**

attention -> dans cette partie, à partir de la seconde mission pour l'*intendant* (**trahir sa guilde**), je n'ai plus  
accès à un instructeur pour les techniques spirituelles > *Edmundo*, ça fait très longtemps qu'il n'est plus au  
canal côté mer, *Nox* est parti (**il n'est pas chez lui, c'est certain**) et *Aeris* ne sera plus disponible (absente de la  
**résidence de la Toile du masque**)

### le Palais du Doge

équipez vous du **manteau nébuleux** -> l'**Arsenal** -> en haut du **monte charge** -> le pont sur main droite -> les 2  
*marodeurs* pensent que vous êtes la représentante de la délégation du **Portugal** -> entrez -> ...

#### étage inférieur #1

*intendant* -> a propos du navire du **Portugal** coulé, je lui dis que ce ne sont que des rumeurs -> pour pouvoir  
accéder à l'**étage supérieur**, il vous faudra une **autorisation légale** du conseil (**ok voir + bas**) et allez voir *Lucio*,  
le chef de la garde (**ok voir + bas**)

**couloir Est** -> quand il y a personne d'autre à l'horizon; éliminez les 2 nécromanciens -> revenez -> ...

**couloir Ouest** -> 1ère pièce sans intérêt -> **petit hall** - statue de lion -> affrontez le -> récupérez **cœur pale** -> ...

**Ouest de la Cité** -> **magasin d'objets occultes** -> *San* -> donnez lui vos 8 **cœurs pales** -> après une cérémonie

dans un jardinet attenant à son sous sol, prenez **crystal étrange** -> bonus permanent + 10 en Sagesse - **quête terminée**



*Scarlett avec ce bonus permanent*

revenez au **petit hall du couloir Ouest** et **continuez vers le Sud** -> ... > prenez la **tenue de serviteur** dans la **2nde pièce** -> ...

**Sud** -> **salle du conseil** -> parlez leurs -> ... -> il y a rien à en tirer, avant de sortir, prenez **autorisation légale** sur la petite table derrière eux / **antichambre** -> **lit** - **étagère** -> ...

**couloir Est** -> devant le **quartier des gardes** -> **Ulrik** a réussi à se faire embaucher (**cf. la Cité - Sud Ouest**) - il a parlé de vous en bien à ses collègues - il enseigne toujours les techniques physiques -> entrez -> **Lucio**, le chef de la garde -> il est armurier et vend des **armes** -> ...





comme ce **Bris'os**

sortez -> ... -> les **cachots du Palais** sont fermés à clé (ok un peu + tard - voir ci dessous) -> ...

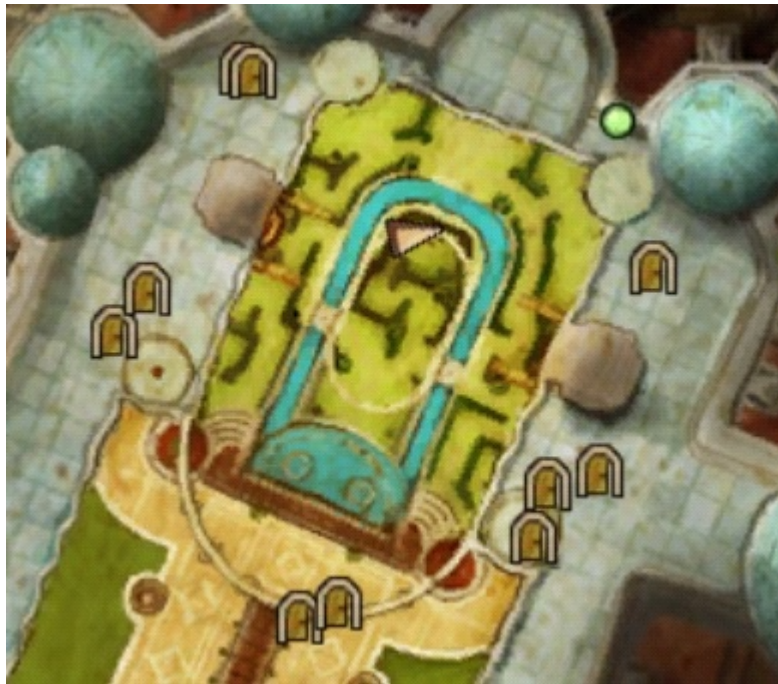
retournez voir l'*intendant* -> présentez lui l'**autorisation légale** et mentionnez *Lucio* -> suite aux évènements du **Port**, il veut que vous trahissiez les Ailes Voilées -> bien que cela ne me plaise pas, j'accepte ("**la seule solution**") -> *Lucio* au **quartier des gardes**, dites lui que vous êtes prête -> cinématique -> ...

vous êtes devant le **QG des Ailes Voilées** dans les **Faubourgs** -> parlez à *Marodeur* -> dites lui que vous allez en repérage -> entrez -> vous êtes capturée -> *Aeris* se présente comme la régente, chef suprême des guildes de **Venise** -> je lui dit que je veux m'expliquer et que je ne suis pas une traîtresse -je la supplie de me faire confiance et que je voulais les prévenir -> je choisi d'affronter les *marodeurs* (l'**autre choix étant de combattre Aeris**) -> ... -> "ils" vont effacer toute trace de votre présence ici et raser ce bâtiment (pour faire croire que ce "sale travail" a été réalisé par les *marodeurs* qui y ont laissés la vie) -> elle vous remet **clé du couloir** (porte de la **gilde**) -> sortez -> cinématique -> le **QG des Ailes Voilées** est la proie des flammes -> ...

cinématique -> vous êtes à l'entrée du **Palais du Doge**, des *rebelles* sont emmenés aux **cachots du Palais** -> ...  
-> l'*intendant* vous remet **clé des cachots** (Palais - quartier de l'**Arsenal**)

entrez dans le **jardin** -> un squelette au Nord Ouest - parlez à son *fantôme* après être entré dans le monde nébuleux / ...





une statue cassée ici - n.b. : vous trouverez les fragments de pierre "ailleurs" ...

couloir Est -> les cachot du Palais -> Nord -> les *rebelles* prisonniers -> il vous faut ouvrir leur cellule -> la salle ronde -> après être entré dans le monde nébuleux près du squelette, parlez à l'*esprit du geôlier* -> il vous propose une transaction et vous remet ...



carte au trésor de Jack

allez au **jardin** (la localisation indiquée dans votre journal est erronée) -> là, déterrez le ...



crâne putréfié et des potions

*Liora* interviendra (cinématique) - elle vous demande de passer la voir / autre cinématique -> *Léon*, entre 2 marodeurs, vous observe depuis l'étage supérieur

retournez dans les **cachots du Palais** -> l'*esprit du geôlier* échange bien la **clé des cachots (Palais)** contre le **crâne putréfié** -> ... -> allez libérer les *rebelles* -> ils interviendront à votre signal ... -> près du squelette, dans le monde nébuleux, parlez à l'*ancien gouverneur de la ville* - je lui dis que **Venise** n'est plus que l'ombre d'elle même et que l'actuel conseil est corrompu par le *Doge* - il veut une preuve et parle d'un trou dans l'**étagère** de l'**antichambre** (voir + bas après **étage supérieur**)

vous êtes libre de descendre plus bas ... -> ressortez et montez à l'...

#### étage supérieur

**couloir Est** -> 2 **lits** dans 1ère pièce / **chambre de Liora** -> **lit** - prenez les 3 **fragments de pierre** dans le **coffre** - *Léon* intervient avec 4 marodeurs -> ... -> l'affrontement est inévitable - il tue *Liora* et s'enfuit -> ...

redescendez au **jardin** et reconstituez y la **statue cassée** (cf. image + haut pour la localisation) -> *Benedict* vous enseigne 'Invocation' -> ...

**couloir Ouest** -> 1ère pièce sans importance - 2nde pièce gardée par un *marodeur* (ok voir ci dessous)

**Sud** -> les **grandes portes** sont fermées (ok fin du jeu) - 2 statues de lions

-----

#### étage inférieur #2

**couloir Est** -> le **quartier des gardes** -> *Lucio, le chef de la garde*, a du travail pour vous -> **étage supérieur** -> **couloir Ouest** -> parlez au *marodeur* devant la **2nde pièce** -> entrez -> *Antonin*, en compagnie de *Venus* et *Vanity*, vous explique son "petit" problème - un nécromancien est mort "accidentellement" après une empoignade entre lui et les 3 autres -> donnez lui **tenue de serviteur** pour maquiller le cadavre en vue de son extraction -> un collègue du nécromancien intervient -> baston -> **quête terminée**

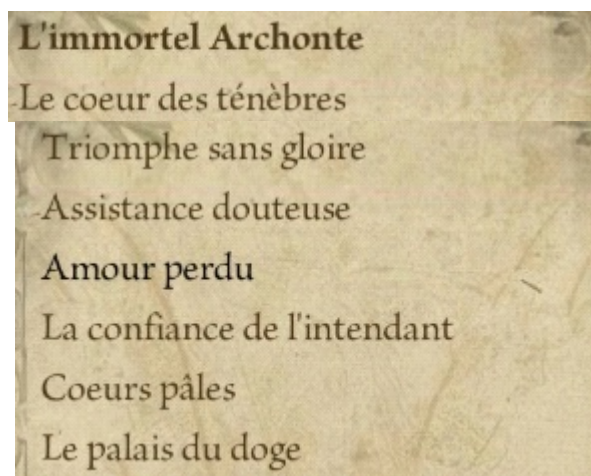
**couloir ouest** -> l'**antichambre** -> l'**étagère** -> **en journée**, écoutez ce que disent les membres du conseil - ils votent systématiquement 3 pour et 3 contre ce qui donne la décision finale au *Doge*, tout cela en échange de faveurs -> dans les **cachots du Palais** -> **cellule** des *rebelles* -> rapportez cet état de fait au fantôme de l'*ancien gouverneur de la ville* -> ... -> remontez -> ...

**Sud** -> la **salle du conseil** -> avancez sur le rond bleuté et entrez dans le monde nébuleux -> invoquez le *fantôme de l'ancien gouverneur de la ville* devant le conseil -> ... -> choisissez la destinée administrative de **Venise** -> ...



j'ai choisi de donner le pouvoir aux rebelles avec ce que cela implique pour les membres du conseil ... *Lucio* se met à leur service

lancez l'assaut de suite ou un peu plus tard en parlant à *Lucio* -> aidez (**ou pas**) les gardes de *Lucio* -> **étage supérieur** -> **Sud** -> lancez 'Anti sort' sur les **grandes portes** -> ... -> trois fois : liquidez les fantômes furieux (**rappel : dans le monde nébuleux pour les toucher et faire des dégâts**) puis 'Anti sort' sur le *Doge* avant de le frapper encore et encore -> ... -> affrontez l'*esprit de Victor* dans le monde nébuleux -> ... -> réaliser le dernier combat contre *Victor* dans le monde réel -> ... -> dernière décision -> cinématique de fin



quêtes réalisés

\*\*\*\*\* **BILAN** \*\*\*\*\*

niveau 30





guilde des Ailes Voilées

Techniques physiques -> **Enchaînement à la faux** (3) - **Ruée mortelle** (3) - **Injection mortelle** (3) - **Parade du croissant de lune** - **Éruption mortelle** (4) / **Enchaînement à l'épée** (3) - **Parade à l'épée** - **Riposte** (3) - **Coup du titan** (5) - **Tornado** (5) / **Silence mortel** - **Dépeçage**

Techniques spirituelles -> **Vol du corbeau** / **Accès au monde nébuleux** - **Corbeaux** (4) - **Œil de corbeau** / **l'œil des disparus** - **Horreur ancestrale** (2) - **Vampire** (4) - **Tourbillon de sang** (4) / **Voix spectrale** / Possessions spectrales - **Vieillessement** (4) - **Amplification du temps nébuleux** (1) / Invocation

durée donnée par le jeu -> 35 h 40

prise en main + résolution du problème d'absence des voix FR + perte de temps suite au bug de la **clé volée** (**reprise de sauvegarde antérieure**) + rédaction de la partie **en avant quitter le jeu à chaque modification** -> 75 h 00

il reste des secteurs non recensés -> ceux réservés aux autres guildes ou ceux nécessitant de trouver les **portails de Nexus** les y envoyant <- je n'ai pas scanné l'entièreté des cartes extérieures et intérieures (simples maison comprises) en étant dans le monde nébuleux ... ni "réveillez" tous les squelettes ... loin de là !



## \*\*\*\*\* CRITIQUES - AVIS \*\*\*\*\*

### les défauts du jeu

5 ou 6 crashes / absence de sauvegarde rapide

la modification de certains paramètres ne s'enregistrent pas une fois le jeu quitté (ex. rotation de la mini carte - volume de la musique etc.)

quelques problèmes avec les textes FR, ils laissent parfois à désirer -> certains *tiers* ou *lieux* sont nommés différemment dans des dialogues séparés - des phrases ne correspondent pas avec le dialogue vocal

maintes fois, des "dégainages à vide" intempestifs -> pas d'*arme* équipée alors qu'elle est bien dans sa case de raccourci

inventaire surdimensionné

### les qualités du jeu

le game play est bon - il aurait été très bon voir excellent avec + de cases de raccourcis -> 4 *barres* qui se superposent aurait été parfait (avec les mêmes touches pour les mêmes cases) -> la barre de raccourci affichée aurait été celle de l'*arme active*, les 3 autres étant masquées et sélectionnables par une (ou deux) touche(s) qui les auraient fait défiler l'une sur l'autre

les différentes possibilités d'évolution du personnage, les nombreuses décisions à prendre, le choix entre trois factions (bien, neutre et mal) sont les points forts du jeu - la rejouabilité est bonne

le monde de (*et autour de*) *Venise*, les cartes, les histoires, les quelques rebondissements et les dialogues associés sont d'un (très) bon niveau

*vu l'ancienneté*, les graphismes, glyphes et animations de combat sont plus qu'acceptables

les "quêtes cachées" des *cartes au trésor* ou des squelettes sont les bienvenues

**Venetica** est indéniablement un très bon jeu