

NEHRIM AT FAT'S EDGE

Juin 2010 - SureAI

campagne conçue avec le moteur de développement de **The Elder Scroll IV - Oblivion**

titre que vous devez posséder pour l'obtenir gratuitement sur la plateforme GOG

c'est la version **GOTY** en EN sur GOG - elle est patchable en FR

<https://www.baldursgategeworld.fr/viewtopic.php?p=441991#p441991>

----- Nomenclature -----

Commentaires - Textes - Objets - Interaction - décision

donneur de quête - compagnon - Tiers - Marchand entraîneur rechargeur réparateur - ennemis

important - Non réalisé ou Non vérifié

----- TECHNIQUE -----

si vous avez ces messages au démarrage



Impossible de démarrer le programme car il manque MSVCP140.dll sur votre ordinateur. Essayez de réinstaller le programme pour corriger ce problème.



Impossible de démarrer le programme car il manque VCRUNTIME140.dll sur votre ordinateur. Essayez de réinstaller le programme pour corriger ce problème.

téléchargez http://didier.merle1.free.fr/TEMP/Nehrim_DLL.zip puis copiez les 4 fichiers dans

Ce PC > Windows (C:) > Windows > SysWOW64 >

absence de 'manuel' / didacticiel -> "oui"

<Alt> + <Echap> & <Windows> ne fonctionnent pas / <Impr écr> ne fonctionne pas

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

Ce PC > Data (D:) > RPG > Nehrim > Saves

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

----- DESCRIPTION -----

les règles

s'apparentent à celles de la série des **the Elder Scroll**

apportent des **Points d'Expérience** : l'utilisation des talents, tuer *les ennemis* & réussir les quêtes

symboles magiques offrent des PE <- il y en a 100 - découvrir un **lieu** rapporte 20 PE - pratiquer l'artisanat engrange aussi des PE - demander à entraîneur ce qu'il enseigne pour 20 PE (quête "instructeurs")

difficulté de 1 à 100 modifiable à tous moments

vous

choix entre 3 races, le genre & quelques aspects du visage

vos 8 attributs

force - intelligence - volonté - agilité - vitesse - endurance - personnalité - chance

vos 21 talents

lame - parade - arme lourde - main nue - armure lourde - armure légère - précision

armurier - athlétisme - acrobatie - marchandage - éloquence - sécurité - discrétion

alchimie - altération - invocation - destruction - illusion - mysticisme - guérison

hors celui de chance, chaque attribut impacte trois talents, exemple pour celui de personnalité

Influe sur les sentiments des gens à votre égard et donc sur le recueil d'informations. Régit les talents d'éloquence, de marchandage et d'illusion.

vous déciderez de votre signe astrologique au **Sanctum** -> donne des pouvoirs spécifiques

montée de niveau

gain de points de santé, de mana & d'endurance selon les attributs associés

inventaire -> liste objets divers développés notamment par l'icône entouré du rond vert ci dessous -> **journal**



selon les talents qui ont participé à l'acquisition de PE & les **manuels PA + 1** lus, vous aurez 1 ou plusieurs **Points d'Attributs** à affecter à 3 attributs de **votre décision**

Objets

équipements d'armures & **armes** ont une durabilité - certaines tiers les réparent - depuis l'inventaire, réparez les vous même avec

marteau <- faites le aussi avant les ventes



set d'équipements d'armures & arme associée donne bonus

objets volés ne peuvent être revendus



ils sont indiqués en rouge par <pointeur de la souris>

si votre niveau dans l'école de magie le permet, consultez rune pour connaître le sort associé

pierres arcaniques s'utiliseront avec les puissants sorts

artisanat

enchantement d'armes avec notion de nombre de charges -> cliquez sur l'objet a enchâsser -> sélectionnez l'arme & nommez la

Artisanat : 25 - Nécessaire pour :		
FORGE : 50, 100	- 1 Marteau, 0 Pince	
FONDERIE : 25, 50, 75, 100	- 1 pince de fondeur	
MINE : 20	- 1 pioche	
CHASSE AU TRÉSOR : 15	- 1 pelle	
AIGUISAGE: 25	CUISINE : 20	VIN : 35, 45, 55

fonderie -> feu de forge avec soufflet pour ...

Fondre du minerai de fer (4 minerais de fer, 8 charbons)
Fondre des pépites d'argent (4 pépites d'argent, 6 charbons)
Fondre des pépites d'or (4 pépites d'or, 4 charbons)
Fondre des pépites de thorium (4 pépites de thorium, 10 charbons)

générer des lingots a destination des enclumes (forge)

Réparer l'équipement
Forger des outils
Forger des armes (Rang I)
Forger des armes (Rang II)
Forger des objets
Forger des armures
Fabriquer des flèches

chasse

Compétences de chasse : 0 / 6					
Peaux	: 0	Coeurs	: 0	Cornes	: 0
Griffes	: 0	Serres	: 0	Dents	: 0

nécessite d'acheter livres de chasse

spécial

Compétences spéciales :	
Placer une mine	: 0
Créer une sphère de givre	: 0






Placer une mine : fera l'objet d'une longue quête - débute avec un coffre (cf. **chemin entre Salen & 2nd croisement de la route entre les faubourgs d'Erothin & Mortram**) / créer une sphère de givre -> lors de la prime pour *doigts de givre*

magie

Rang des sorts : 1 / 7			
Rang I : 1	Rang II : 0	Rang III : 0	Rang IV : 0
Rang V : 0	Rang VI : 0	Rang VII : 0	

a priori, les rangs sont débloqués tous les 7 niveaux d'expérience

alchimie

	Alambic d'apprenti	40	5
	Cornue d'apprenti	4	
	Incinérateur d'apprenti	4	

Il vous faut un mortier et un pilon pour faire des potions.

ça se passe dans votre inventaire

capture d'âmes

il est possible que ce soit le sort pièges d'âmes qui les emprisonne dans gemmes d'âmes pour l'effet ?

est ce que cela correspond aux gemmes spirituelles dans **Oblivion Goty** avec le sort capture d'âmes ?

divers

lits pour dormir & choisir horaire de réveil

crochetage : <souris vers le haut> puis <bouton gauche> quand le penne est au + haut dans la gorge - possibilité d'user de "tentative automatique"



la rage est une maladie -> le sort catharsis soigne les maladies

voyagez rapidement nécessite sort de téléportation vers **votre destination** & **rune de téléportation** - vous pouvez aussi utiliser le sort rappel qui vous renverra à l'endroit où vous avez utilisé le sort marque pour la dernière fois <- consomme aussi **rune de téléportation**

vous pouvez sauvegarder en cours de combat

~~~~ CONSEILS ~~~~

augmentez la valeur gamma - réglez sensibilité de votre

selon votre configuration matérielle, baissez qualité des arbres à 50 & "un petit peu" les 3 autres

dans le menu adéquat, ajustez les contrôles clavier/souris des déplacements avec <flèches directionnelles>

<Suppr> pour discrétion & <Fin> pour sauter

<molette souris> pour changer de vue

<tab> pour tous écrans (PJ, inventaire, sorts, cartes & journal de quêtes) <- accessibles aussi via <F1>, <F2>, <F3> & <F4>

regagner votre **arme** via <touche préparer objet> <- **court + vite & saute + haut**

pour lancer le sort actif (**parchemin ou sort**), utilisez <touche lancer>

attaque puissante -> <bouton gauche enfoncé>

<R> pour faire défiler le temps sans dormir

ouvrez **portes** en étant statique <- évite crashes

n'hésitez pas à sauter, courir, être discret, vous guérir via 'étincelle' (**ou un autre sort selon votre RP**) etc. <- ces 'actions dans le vide' rapportent des PE

pour de meilleurs prix de rachats : revendez **armes** & **équipements d'armures** aux forgerons - **plantes**, **objets d'alchimistes**, **ingrédients** & **potions** aux alchimistes - **runes de sorts** & **parchemins** aux magiciens etc. / pour les **objets** d'un même lot, faites le par petite quantité <- **augmente + vite talent marchandage**

jeter ou déposer **objet depuis inventaire** par <bouton gauche enfoncé> avec glissement vers la droite de l'écran -> relâchez <bouton gauche> pour qu'il tombe / il y aura de rares cas similaires qui seront à réaliser avec <touche "prendre">, tout en se déplaçant

en intérieur comme en extérieur, fouillez (**un peu**) partout, quelques "cachettes" recèlent de **bons objets**

pensez à apprendre sort de télékinésie

ne vous dispersez pas trop dans l'attribution des PA, conservez votre **futur RP**

selon difficulté choisie, je vous déconseille de jouer un pur archer ou un pur mage

fuir peut être une option / dès que c'est possible, attaquez sournoisement à distance

Attaque furtive de 5x dégâts !

le coefficient dépend du talent discrétion

----- LA PARTIE -----

difficulté -> 25



Umma -> race : Norman / RP -> combattante type bretteuse bien armurée & de bonne moralité <- pas de vol

niveau 1

prologue

la mine d'Ombrechant

J'ai bêtement accepté l'invitation de cette étrange lettre que j'ai reçue. J'ai quitté la sécurité de l'abbaye où je vivais et travaillais pour une raison pas vraiment valable. Maintenant, voyez dans quel pétrin je me suis fourré : j'avais à peine pénétré dans cette mine que j'ai été frappé par derrière par je ne sais qui. Et maintenant, je me réveille ici, dans une obscurité presque totale. Que diable se passe-t-il ?

Bon sang ! Dans quoi me suis-je fourré ? Les planches ont cédé sous mes pas. Et j'ai perdu ma torche ! Heureusement que j'en ai une autre, mais qui sait combien de temps je vais rester là-dessous ? Espérons qu'elle ne s'éteindra pas. De toute façon, je dois l'allumer avant de pouvoir faire quoi que ce soit.

équipez vous de la **torche**

J'ai fait la connaissance d'un homme du nom de Célébro. Il dit qu'il a lui aussi reçu une lettre qui l'a attiré ici. Nous devons être prudents, mais, quoi qu'il en soit, il faut quitter cette mine au plus vite.

vous êtes avec **Célébro** -> vous trouverez, entre autres, **marteau** & **pioche** - ramassez les **champignons** -> 2 *trolls des cavernes*

trouvez l'**engrenage** & posez sur l'**essieu** à côté -> positionnez vous sur la plateforme juste devant

... -> **brique** a pousser -> *troll des cavernes* -> **manuel + 1 PA** -> **pelle** -> **filon de minerai** -> **baissez** vous pour éviter tonneaux -> ... -> 2 **planches fragiles**



vous détenez un équipement armure légère complet

Bon sang ! Célébro a été tué par un troll des cavernes. Il ne ressemblait pas aux trolls que j'ai pu voir jusqu'à présent : il était plus puissant, avec de la fourrure noire. Je crois qu'il serait plus sage de courir que de l'affronter.

filez à gauche & actionnez levier -> vite pour prochain levier -> fuyez jusqu'à porte

Dans une note, j'ai appris que le troll noir est très vulnérable au feu. Il y a des torches quelque part dans cette pièce. Selon la note, je dois les placer à l'endroit approprié dans une autre grotte pour brûler le troll.

2 tiroirs pour amulette de bronze & anneau de laiton -> 2 leviers pour faire tomber 4 torches

J'ai trouvé quatre torches avec lesquelles je devrais pouvoir tuer le troll noir - ce qui se révèle impératif, car je me suis aperçu qu'il fallait une clé pour ouvrir la porte, une clé qui se trouve assurément quelque part dans l'ancre du troll.

1/2 tour jusqu'à l'ancre du troll noir -> allumez les 4 troncs avec torches -> récupérez clé avalée sur cadavre troll noir -> 1/2 tour jusqu'à

niveau 2

volonté + 1 - agilité + 2 - endurance + 2

porte verrouillée -> levier -> porte à droite -> logement -> 1/2 tour -> 2 trolls des cavernes -> tombez dans petit trou -> réfugiez vous un peu + loin en sautant dans ce petit espace pour affronter cadavre enflammé



... -> symbole magique -> 2 jeunes trolls des cavernes -> 2 jeunes trolls des cavernes -> ...

porte dans la mine d'Ombrechant verrouillée (ok + tard cf. le mur de la mine d'Ombrechant) -> passerelle -> escalier ascendant -> tirez sur corde pour éliminer quelques jeunes trolls des cavernes - affrontez jeunes trolls des cavernes -> 4 jeunes trolls des cavernes -> troll des cavernes -> rats -> porte

Trois racines percent le plafond du tunnel ! La surface ne doit pas être loin.

... -> troll des cavernes

La sortie, devant moi ! Je suis presque dehors.

Merzul



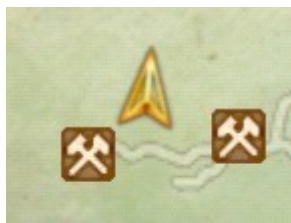
Alors qu'une horde de trolls m'attaquait, un magicien du nom de Merzul m'a sauvé la vie. Il s'est révélé être l'auteur de la lettre. Cependant, notre rencontre a été quelque peu perturbée par ces trolls. Merzul affirme que j'ai soi-disant le Don, c'est-à-dire que je serais capable d'apprendre à utiliser la magie. C'est pour cela que je dois rejoindre Merzul et son "Ordre". Mais, avant cela, je dois délivrer une fausse lettre à mon maître, à l'Abbaye, selon laquelle j'ai été recruté par l'armée.

vous recevez **lettre au Haut Prêtre Aratonias** (faux engagement dans l'armée - il est à **l'abbaye de Tirin**) & **indications** pour se rendre au Sanctum

En premier lieu, vous devez vous rendre au village de Giliad. Restez sur la route et suivez les indications. Quittez Giliad par le sentier vers l'est. Le Sanctum se trouve sur un plateau, ce qui fait que la route monte assez régulièrement.
Quand vous arriverez au Sanctum, vous devriez avant tout rendre visite à la mage Vanmiria.

1er chapitre - la route vers le pouvoir

gauche en passant sur le tronc -> suivez le sentier descendant -> ... -> **porte vers mine d'Ombrechant verrouillée** (voir un peu + bas)
-> ...



vers ici, **chapeau étincelle de feu** donne **chance + 1** -> redescendez par sentier

le mur de la mine d'Ombrechant

... -> *sentinelle Morten*

Devant le mur de la mine, j'ai fait la connaissance du garde Morten. Il a déclaré avec animation que des mages étaient apparus et avaient tué l'un de ses soldats. Lui et un autre soldat sont parvenus à fermer la porte juste à temps. Je ne peux sûrement pas quitter le site de la mine tant que ces mages sont encore là derrière.

Porim, le mineur

Un jeune mineur du nom de Porim m'a abordé. Il a suggéré que je me rende utile pendant que je suis coincé dans la zone de la mine. Il va me mener à son chef Merre. Je devrais vraiment saisir cette chance de me faire de l'argent.

je le suis jusqu'à **Merre**, responsable des tonneaux

Merre m'a chargé d'éliminer les rats au fond de la mine. Cependant, ce ne sera pas simple : si je me contente de tuer les rats, d'autres jailliront aussitôt de leurs trous, toujours plus nombreux. Je dois sceller les trous je ne sais comment.

Sud -> **planches pourries** -> 2 **filons de fer** -> **rats d'égouts** - 3 **pierres** a **pousser** dans autant de **trous**



vous pouvez taper sur pierre avec arme lourde si besoin était

J'ai réussi à sceller l'entrée des nids. J'espère que ce fléau est endigué une bonne fois pour toutes.

rendez compte à **Merre** pour 50 **Po** -> **Karick**

Karick, désespéré, m'a dit qu'il a trouvé ce casque dans la mine et que, par curiosité, il l'a essayé. Mais, quand il a voulu l'ôter, impossible ! Il est coincé ! Je dois trouver un moyen de l'aider... peut-être que Merre ou Porim sauront quoi faire.

demandez "savon" à **Porim** qui vous renverra sur **sentinelle Morten** -> **garde en haut** intervient

Le savon se trouve en fait sur une plate-forme sur la muraille, mais les soldats ne se risqueront pas à essayer de le récupérer tant que les mages représentent une menace. Cependant, d'un autre côté, ces mages peuvent se révéler utiles. Je réussirai peut-être à les provoquer de sorte qu'ils fassent feu sur le mur et fassent tomber le **savon**.

près de **sentinelle Morten**, **crochetez** **serrure armurerie** - facile ou bien volez lui **clé armurerie** pour l'ouvrir -> récupérez **arc renforcé de cuir** & 50 **flèches de fer** -> dans le **mur de la mine d'Ombrecht**, depuis "la fenêtre", tirez avec sur **les mages** -> ... -> ramassez **savons**

J'ai récupéré quelques pains de savon sur le sol. Ça devrait suffire pour aider Karick.

allez les donner à **Karick** -> du casque, il extrait **rubis de feu impur** qu'il vous offre



je la conserve tel quel pour + tard ...

niveau 3

volonté + 2 - agilité + 4 - rapidité + 2

redescendez -> **forge & soufflet** sur votre droite -> Heinrich vend 3 **livres de chasse** 884 Po l'unité

sentinelle Morten -> ...

Morten a besoin de quelque chose pour renforcer la porte en cas de nouvelles attaques. Je dois me rendre au niveau supérieur de la mine et chercher des planches ou quelque chose du genre.

il remet **clé de la mine de Morten** -> remontez par le sentier, elle ouvre **porte vers mine d'Ombrechant** -> droite -> équipez de **torche** - ... -> **araignée** -> **porte dans la mine d'Ombrechant verrouillée** s'ouvre aussi avec **clé de la mine de Morten** -> 1/2 tour -> Sud -> **rats d'égouts & araignée** - **briques** - **pierre de téléportation** - **livre marbre brut** - 2 **pelles**

J'ai trouvé deux pelles qui semblent résistantes et qui pourraient faire office de poutres pour renforcer la porte.

1/2 tour -> Ouest -> 2 **loups** - 2 **filons de fer** -> **loup** - 2 **filons de fer** - **symbole magique** -> ressortez & redescendez

avec *sentinelle Morten* &, *le capitaine Bartulus* & *les autres sentinelles*, 4 *mages de guerre*

La porte de la mine est rouverte : je peux enfin me rendre à l'abbaye. Je devrais peut-être m'arrêter près de la mine pour parler à Porim avant mon départ.

remontez voir *Porim* -> **j'accepte** de suivre *Porim* jusqu'à son bateau -> **l'ancien site d'excavation** -> **asseyez vous** sur **tabouret** dans **barque**

l'abbaye de Tirin #1

Nous sommes arrivés au quai près de l'abbaye.

c'est là que vous vivez

Porim -> ... - il s'en va

porte de la cabane forestière - **moyen** -> **cimetière de l'abbaye de Tirin** (**ok + tard**) -> Gérolde le chasseur vend tous **livres de chasse** 914 Po l'unité

chez Asmiralda - au havre de l'aventurier -> Khaldor entraîne lame & précision (**ok + tard**) - Kahbet commerce & répare (**ok + tard**) - *Porim* - *Mérok le chasseur* - Asmiralda vend **vivres & alcools** - **livre le mystère de Tirmatral** - **nouvelle version** - **feu pour cuisiner**

le quartier des moines -> **note** juste devant

J'ai l'impression, sans trop savoir pourquoi, que la statue dans la chapelle d'Erodan a l'air triste. Peut-être devrions-nous en demander la raison à l'un des moines.
Un pèlerin anonyme

entrez -> *Duras*

Le moine Duras, de l'abbaye de Tirin, m'a demandé de l'accompagner à la chasse au sanglier sauvage. Il me donnera des potions de soin en récompense. J'ai accepté.

plusieurs livres ... **je stocke briques** -> sortez de nuit -> *Eric* veut déloger des *gobelins*

Quand nous avons quitté l'abbaye, le moine Éric m'a déconseillé de suivre Duras. Il passe pour paranoïaque. Il m'a demandé de l'aider à la place et m'a promis de me récompenser en m'apprenant comment améliorer mes talents d'archer. Je dois décider qui suivre. Si je veux me battre, je devrais aller avec Duras, mais si je veux m'améliorer à l'arc, Éric est sans doute le meilleur choix.

je décide de suivre Eric -> ... - avant de s'occuper du barrage, il vous remet petit dispositif explosif à placer dans la grotte des cliquetis occupés par les gobelins, cela pour faire effondrer son plafond sur leur camp



Pour avancer, je dois d'abord toucher d'une flèche la serrure de la porte pour l'ouvrir.

près d'Eric -> panneau vers grotte du cliquetis -> 2 rats -> en prenant en compte la distance, tirez sur le cadenas de la porte de la grotte du cliquetis



J'ai réussi à venir à bout de la serrure. La porte devrait être ouverte, à présent. Ensuite, je dois trouver un endroit convenable pour la charge explosive.

1/2 tour -> porte de la grotte du cliquetis -> goblin -> Sud -> ...

Les explosifs sont placés. Je dois les amorcer et partir. Selon Éric, la grotte devrait s'effondrer, mais seulement là où les gobelins ont monté leur camp. Espérons-le.

amorcez & 1/2 tour ...

Tous les gobelins de la grotte sont morts. Je devrais sortir.

fouillez leur camp pour crochets dans caisses -> sortez -> comme promis, Eric vous enseigne ...

Votre Précision a augmenté.

niveau 4

agilité + 4 - rapidité + 2 - personnalité + 5

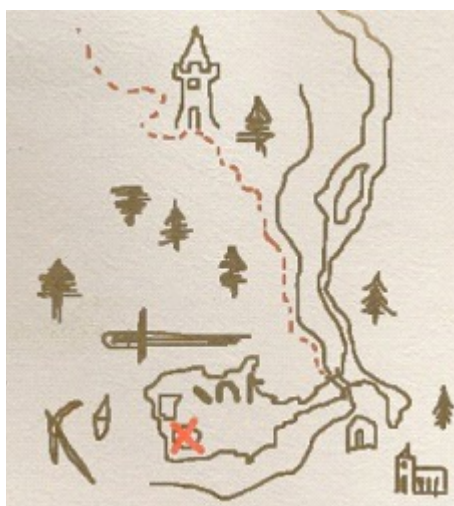
l'abbaye de Tirin -> le quartier des moines -> haut prêtre Aratonias -> vous lui montrez lettre au Haut Prêtre Aratonias qui vous dégage de votre service ici - il vous offre quelques potions - je lui achète sort de téléportation vers l'abbaye de Tirin contre 1 Po

VOUS ...

Après ma démission, je me suis aperçu que je n'avais jamais réellement quitté l'abbaye de Tirin. Aussi loin que je peux m'en souvenir, elle a toujours été ma maison. Je ne sais rien de mon propre passé ni de l'identité de mon père et de ma mère. Maintenant que je quitte l'abbaye, je peux prendre le temps de trouver mes propres racines. Je devrais peut-être regarder à nouveau les objets dans mon coffre, au pied de mon lit, pour trouver des indices.

faites le pour **dessin**

Dans le coffre, il n'y a qu'un vieux dessin que j'ai fait. Je ne sais pas pourquoi je l'ai gardé ; je dois l'avoir fait il y a longtemps. Ça ressemble à l'abbaye et à la vallée. J'ai mis un X et une épée sur l'île du lac... Un trésor imaginaire rêvé par un enfant ou quelque chose comme ça ? Je me demande quelle sorte de trésor j'ai caché là.



allez y en passant par **la rive Sud** -> 2 *jeunes loups* -> 4 *rats* dans **cabane de pêcheur** -> **petite île près cascade** -> **chapeau étincelle de feu** donne **chance + 1** -> **souche d'arbre creux** pour **vieille arme émoussée**

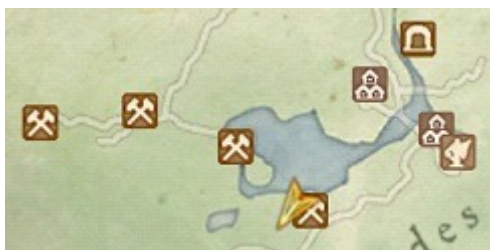
Dans une souche, sur l'île, j'ai trouvé une vieille dague dont la poignée est gravée des mots : "Maltin, forgeron royal, Landeroc." Comment suis-je entré en possession d'une telle dague digne d'un prince ? Je devrais me rendre à Landeroc pour voir si je peux tirer ça au clair. Peut-être que Maltin le forgeron se souvient de cette dague.

a voir à **Landeroc** (ok cf. **le château de Landeroc**)

revenez par **la rive Nord** -> **ferme de Léanah** -> l'abbaye de Tirin -> **cabane de Goron le berger** -> la chapelle d'Erodan

En entrant dans la chapelle d'Erodan, j'ai entendu ces mots dans mon esprit : Un homme mauvais a volé une fiole de parfum qu'un croyant avait offerte au dieu et l'a jetée sur le toit d'une cabane de pêcheur sur la rive ouest du lac qui jouxte l'abbaye de Tirin. Si je rapporte la bouteille, je recevrai une bénédiction divine.

retournez à la **cabane de pêcheur** via **rive Sud** -> comment monter sur le toit ? - a voir avec télékynésie (ok cf. **l'abbaye de Tirin #2**) ... -> juste à côté, ici ...



trappe vers **ancienne galerie de mine - facile** -> 2 *vilains kobolds* -> **section immergée** sans issue

l'abbaye de Tirin -> chez **Asmiralda** - au havre de l'aventurier -> **je fais effectuer quelques réparations** par **Kahbet** -> **entraînement 5 PA**

Désormais, je peux me mettre en route pour le Sanctum des Mages. D'après ce que je sais, il est situé sur les flancs de la chaîne de montagnes à l'est, dans la vallée des Replis. Selon la description de Merzul, je dois emprunter la route de l'est une fois à Giliad et la suivre jusqu'au Sanctum.

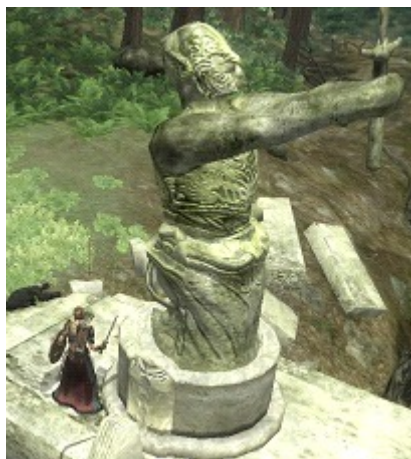
les sentiers entre l'abbaye de Tirin, la mine d'Ombrecht & Giliad

derrière ferme de **Léanah** -> porte remise - très facile -> vilain kobold -> ... -> le camp de **Marius** qui commerce & entraîne armure légère, discrétion & précision -> passerelle en bois -> ancienne carrière

Ouest -> ... -> mages de guerre d'Etronar devant chapelle de mana - Ansa -> entrez -> 2 mages de guerre d'Etronar - bottes de destruction (set du maître en destruction) - 4 pierres arcaniques -> sortez

Ouest -> croisement -> 3 vilains kobolds -> direction la mine d'Ombrecht -> ... - jeune puma -> ... -> passerelle -> la mine d'Ombrecht -> j'achète livre dépeçage peau à Heinrich contre 884 Po

1/2 tour -> jeune loup -> croisement -> gauche -> croisement de la mare -> Nord -> secteur de bois coupé -> montez -> statue sur votre gauche -> 2 jeunes ours noir -> colonne à clef de voûte



à ce stade, nous ne savons pas à quoi cela sert ? <- ok ce sera durant la chasse au trésor de **Darius**

+ haut -> charbonnier -> porte verrouillée (ok après Les ruines de Raljen) -> ... -> bandit de **Sildonar** -> 1/2 tour jusqu'à croisement de la mare -> Nord -> loup -> croisement de la chapelle des hauts de Baldur -> loup - 3 tertres -> Ouest (ok cf. **Landeroc**) -> entrez -> 3 gobelins - symbole magique - épée courte & arc long en acier

niveau 5

force + 2 - rapidité + 2 - personnalité + 3

sortez -> Nord -> puma -> dernier croisement -> 2 soldats du royaume du milieu contre 3 mages de guerre d'Etronar

Sud Ouest rejoint ancienne carrière -> 1/2 tour -> Est -> ... -> porte de la grotte du butin de Baldur - très facile -> grotte du butin de Baldur - gobelins trop nombreux (ok cf. **Giliad #2**) -> sortez

Nord -> pont de Baldur -> Tobarius -> je refuse de payer -> Tobarius, Freya & Alim - emmenez les jusqu'au dernier croisement, 2 soldats du royaume du milieu vous aideront -> 1/2 tour, roulotte pour tarentule & vilain kobold - rune de téléportation -> 2 voleurs de **Sildonar** -> petit pont

Giliad #1

près de la rivière, maison de **Gréminir** / entrée Sud -> 3 tertres

trappe vers grotte aux araignées (ok voir + bas) - note près cloche ensorcelée indique de ne pas user de magie dans **Giliad**

Frédo vend âne - coffre de stockage

Golag le forgeron commerce & répare - il entraîne armurerie & armure lourde -> je lui ferai faire plusieurs réparations - pierre a
aiguiser - forge & soufflet - enclume

salle d'arrêt de Giliad -> ... - vous pouvez dormir ici

taverne du carrefour -> *Astan l'ivrogne* & Eralda l'aubergiste - feu pour cuisiner

maison de *Satina* - chez Tenzo - tout pour le héros

porte maison verrouillée - moyen (ok + tard durant quête chasse au trésor de *Darius*) -> escalier ascendant -> ...

tertre -> frère Patrick vend sorts guérison & destruction - il entraîne mysticisme & guérison - je lui achète sorts de téléportation vers
Giliad & de soin instantané

la chapelle de Giliad -> autel de *Malphas* -> sortez -> derrière, porte de la crypte de Giliad - moyen (ok cf. **Giliad #3**)

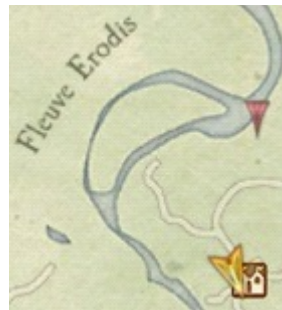
redescendez -> panneau d'annonces devant salle d'arrêt de Giliad

La mine des Rails d'acier, au nord-est de Giliad et au sud-est de Sablerive, a été envahie par la Confrérie de Sildonar. Je devrais peut-être aller y jeter un oeil à l'occasion. L'ancien contremaître de ces tunnels a recommandé de ne pas s'approcher dans les annonces qu'il a affichées : il semble y avoir du danger là-bas. (Vous ne devriez pas entreprendre cette tâche avant le niveau 10.)

ok + tard cf. la mine des rails d'acier

J'ai décidé d'accepter l'une des missions à prime. Je vais me mettre à la recherche de Kurtus le Fruste. On offre 150 pièces d'or pour sa mort.

selon votre journal de quêtes, Kurtus le fruste est localisé là ...



Nord -> porte maison de *Marcus* verrouillée (ok + tard durant quête *Marianne*) -> Nord Ouest -> porte abris à bateaux - très facile -> pierre arcanique & symbole magique -> sortez & longez rivière vers Nord -> 2 rats en face - évitez crabes cuirassés -> ...

abri de Kurtus -> 2 vilains kobolds -> passage droite -> ... -> 2 petits crabes - coffre - moyen -> 1/2 tour -> 2 vilains kobolds -> passage gauche -> ... -> porte - très facile -> Kurtus le fruste - emmenez le à l'extérieur & combattez le avec crabe cuirassé -> 1/2 tour -> fouillez sa planque - claymore en fer runique

Kurtus le Fruste n'est plus. Je devrais maintenant aller chercher ma récompense.

retour vers Giliad -> griffe de givre près abris à bateaux - poids max. + 1 -> loup -> Giliad -> panneau d'annonces pour récompense 150 Po

trappe vers grotte aux araignées -> droite -> sortie près des 3 tertres de l'entrée Sud -> 1/2 tour -> cocons - 2 araignées croix -> cocons - 3 araignées croix -> cocons - 3 araignées croix -> cocons -> araignée croix -> bottes du novice (set étreinte du novice) & armure de destruction (set du maître en destruction) -> cocons -> 2 araignées croix -> symbole magique & 30 flèches de fer -> sortez

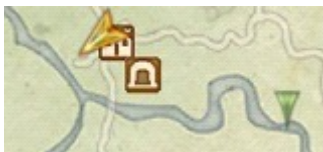
niveau 6

volonté + 2 - agilité + 2 - rapidité + 2

panneau d'annonces devant salle d'arrêt de Giliad

Une prime de 200 pièces d'or est offerte pour la capture de Bertulus l'Écorcheur.

selon votre journal de quêtes, Bertulus l'écorcheur est localisé ici ...



allez y -> *petit crabe* -> Bertulus l'écorcheur est en bas d'une roue à aube dans cascade -> ...

J'ai trouvé Bertulus l'Écorcheur et mis fin à ses activités. Il n'écorchera plus jamais personne.

retour à Giliad -> panneau d'annonces pour récompense 200 Po -> je décide de filez vers l'Est

entre Giliad & le Sanctum

... -> l'arbre fantôme (quête chasse au trésor de Darius + tard) -> ... -> 1ère patte d'oie -> voleur de Sildonar -> Sud Est -> ... -> voleur de Slidonar -> ...

mine de Duran -> 2 contrebandiers de Sildonar -> note de P. -> porte d'enceinte- facile -> 40 flèches en acier -> 1/2 tour -> tunnel -> 2 * filon de fer - contrebandier de Sildonar - bouclier en acier -> droite -> 2 ennemis ensembles a voir + tard (ok cf. Giliad #2) -> 1/2 tour -> esclave mentionné dans note de P. est libéré - 2 filons de fer -> sortez

1ère patte d'oie -> Nord Est -> ... -> la ferme d'Andrusch -> griffe de givre - poids max. + 1 ...

camp Aeterna -> Jeele commerce - danseuse, jongleur & barde - garde - porte roulotte - moyen (ok durant le dernier bastion d'Alcaraz) - Laura vend sorts destruction - elle recharge les objets

... -> 2nde patte d'oie -> droite -> maison saccagée -> ... - porte verrouillée -> 1/2 tour

2nde patte d'oie -> Nord -> rat adulte s'enfuit -> 2 tertres - chapeau étincelle de feu donne chance + 1

griffe de givre juste en contrebas de caveau de Telredar - poids max. + 1 -> morts vivants dans caveau de Telredar (ok cf. le caveau de Telredar) -> sortez -> grand pont de pierres

le Sanctum #1

vous devez trouver mage Vanmiria & Merzul

1ère place

Nord Est -> r.a.s.

Sud Ouest -> chambre du conseil de l'ordre -> rez de chaussée -> Gorgon vend sorts mysticisme & entraîne mysticisme - je lui achète sort télékynésie - Teldron vend sorts destruction & entraîne destruction -> cellier -> descendez -> grille - facile - bottes de maille d'irritation -> remontez -> porte grotte Sanctum (ok cf. le Sanctum #4) -> sortez -> 1er étage Sud -> ... -> 1er étage Nord -> ... -> 2 portes en bois - facile -> sortez

entre les 2 places -> Est -> ... -> dortoirs -> vous pouvez dormir ici -> porte -> chambre des templiers -> rez de chaussée -> Lénora commerce & répare / Léthian vend sorts de mysticisme, guérison & altération - il entraîne guérison & recharge - entraînement 5 PA guérison contre 180 Po -> 1er étage Sud -> ... -> 1er étage Nord -> ... -> redescendez -> sortez par 1 des 2 portes Ouest

2nde place

rune de téléportation

Sud Est -> **Sanctum des arcanes** -> livres - grille en fer - très difficile - grille verrouillée

Sud Ouest -> **chambre des mages** -> rez de chaussée -> Isétius vend sorts illusion & entraîne illusion / Tanrieg vend sorts mysticisme & altération - elle entraîne altération & armure légère - entraînement 5 PA armure légère contre 180 Po -> 1er étage -> porte en bois - 2 portes - moyen -> ... -> rez de chaussée -> porte derrière Isétius -> le conseil des mages -> ... -> sortez

petite escalier descendant vers Sud Est -> l'observatoire -> coffre de stockage - Lathorus entraîne arme lourde, lame & parade - entraînement 5 PA parade contre 180 Po - il me reste 12 PA -> ...



Vanmiria vend sorts illusion & destruction - elle recharge - je lui achète téléportation vers le Sanctum contre 1 Po

L'Archimage Vanmiria dit que je dois me rendre à l'autel de Narathzul Aranthéal pour y lire son inscription. Je devrais quitter le Sanctum par la route du sud et y rester jusqu'à ce que j'atteigne l'autel qui devrait se trouver sur ma gauche.

Sud -> croisement -> Sud direction Sildren -> vilain kobold - loup -> autel de **Narathzul Aranthéal** -> inscription

Voici l'autel de Narathzul Aranthéal. Un hommage mérité au puissant maître des arts arcaniques de jadis. Puissent tous ceux qui lisent cette inscription se souvenir de lui pour le feu et la passion qu'il mit à combattre les ennemis d'un monde libre. Nous devons tout à cet homme seul pour la liberté de Nehrim.

Je venais de lire l'inscription quand j'ai été téléporté dans un lieu inconnu. Je ne sais s'il s'agit de la réalité ou d'un rêve.

le monde de l'ombre

présence d'esprits perdus

descendez -> sautez 3 fois sur pierres à droite -> passerelles -> mares de lave -> raide escalier ascendant -> porte -> salle du destin -> ...



"elle" parle des équilibres, de dieux & du chaos

Je me suis rendu à l'autel de Narathzul Aranthéal et j'ai eu une étrange vision.

vous devez parler à *Merzul*

autel de **Narathzul Aranthéal** -> Sud (ok voir un peu + bas) -> Nord -> croisement -> gauche

le Sanctum #2

l'observatoire -> Vanmiria -> je lui dis pour la vision






J'ai parlé de mon expérience à l'Archimage Vanmiria. Elle a semblé nerveuse, mais elle pense que je ne dois pas m'en inquiéter. Maintenant, elle veut que je me rende à l'observatoire et que j'attende minuit, où Merzul me rejoindra.

vers minuit ici -> Merzul -> vous devez nommer votre signe astrologique parmi ces 4 ...

Le Guerrier
Le Mage
Le Roublard
Le Paladin

je désigne le guerrier

Le guerrier est un combattant dangereux, possédant la capacité "Peau de pierre" qui, pour un court moment, renvoie les dégâts infligés par l'ennemi. Il peut aussi se déchaîner avec une augmentation momentanée de la force et de la dextérité, mais avec une perte d'intelligence, ce qui le rend vulnérable. Il a le choix entre deux tactiques différentes, l'attaque et la défense.

	Peau de pierre	20
	Rage	1
	⚔ Faible pouvoir	
	Annuler la posture	1
	Attaque (posture)	1
	Défense (posture)	1

tous dialogues -> ...

Je suis censé aider le général Acorias. Je le trouverai à la Chambre des Templiers.

chambre des *templiers* -> rez de chaussée -> général Acorias -> ...

J'ai parlé à Acorias. Ma mission est de ramener au Sanctum une autre personne qui a le Don, du nom de Kim, du village de Sildren. Sildren se situe sur la route où se trouve la statue de Narathzul Aranthéal : je n'ai qu'à y continuer.

Sud direction **Sildren** -> autel de **Narathzul Aranthéal** -> vieux loup des ombres -> petit sanglier -> journal d'un *aventurier* au sol

J'ai trouvé le journal d'un aventurier mort. Il parle des ruines d'Isela à l'ouest de Sildren et d'un héritage de famille très puissant. Si ces objets sont aussi puissants qu'il le dit, je devrais peut-être rendre une petite visite à ces ruines...

ok cf. **les ruines d'Isola**

... -> 3 *vilains kobolds*

Sildren

Kim -> ...

Kim est esclave et ne doit pas quitter Sildren. Je dois parler à son propriétaire, Kréo, pour obtenir sa liberté.

cabane de **Kréo** -> il acceptera si vous lui fournissez un remplaçant -> **Kim** -> il vous expose son plan

Je vais me livrer à la place de Kim. Ensuite, je devrai subir le "baptême" des mercenaires et c'est là que Kim viendra me sauver. Puis nous nous échapperons à travers les bois jusqu'au Sanctum.

porte entrepôt de Sildren - facile -> entrez pour 5 *rats* -> cabane des esclaves -> quartier des mercenaires -> ils sont agressifs -> mercenaire dehors -> 2 mercenaires dedans - porte - moyen - symbole magique

puma en allant commercer au Sanctum

niveau 7

force + 2 - agilité + 3 - endurance + 3
rang 2 des sorts débloqué

vieux loup des ombres en revenant sur Sildren -> cabane de **Kréo** -> dites lui pour l'échange -> ... - cinématique

la forteresse du camp montagnard

Les mercenaires m'ont assommé et m'ont emmené dans la forteresse qui surplombe Sildren. J'espère vraiment que Kim va vite me sortir de là, car la situation semble devenir plutôt déplaisante.

salle de torture -> cinématique ... - vous êtes avec **Kim** -



image prise sur le retour vers le Sanctum

équipez vous au mieux -> rune de décharge arcanique -> gauche -> grille - moyen (ok voir ci dessous) & grille verrouillée (ok voir ci dessous)

Le chemin que Kim a emprunté pour venir est trop escarpé pour l'escalader. Malheureusement, la seule porte de sortie est fermée. Nous allons devoir chercher une clef dans l'autre direction avant que je ne puisse atteindre mon équipement.

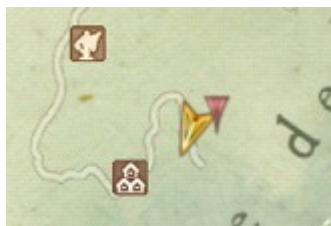
1/2 tour -> mercenaire -> mercenaire -> porte -> camp montagnard de Sildren -> 2 mercenaires -> planches sur eau gelée -> griffe de givre - poids max. + 1 -> 2 mercenaires -> clef de la forteresse du camp montagnard - note de **Kréo** à **Rafus** - coffre - facile pour anneau protection froid



1/2 tour -> *Rafus* -> la forteresse du camp montagnard -> grille verrouillée -> gauche -> mercenaire -> escalier ascendant -> entrepôt -> 2 mercenaires - symbole magique -> réserve de tonneaux -> mercenaire -> chambrée -> 2 mercenaires -> vos équipements sont dans coffre à gauche - clé prison de Sildren dessus

J'ai retrouvé mes possessions dans un coffre, dans la forteresse. Là semble s'ouvrir un tunnel secret ; cependant, pour y pénétrer, je vais d'abord devoir ôter les caisses.

+ haut, porte en bois verrouillée - je vais ouvrir grille - moyen + bas -> retour ici, poussez caisses -> tunnel -> trappe s'ouvre avec clé prison de Sildren -> griffe de givre - poids max. + 1 -> vous êtes au Nord Est de Sildren



Sud -> grande vieille tour pour mercenaire & porte en bois verrouillée vue de l'autre côté

1/2 tour -> contournez Sildren

le Sanctum #3

chambre des templiers -> rez de chaussée -> cinématique ... - Kim vous quitte

J'ai réussi à ramener Kim au Sanctum. Acorias aura sûrement une autre tâche à me confier.

j'achète sort bénédiction 2 à Léthian - réparations par Lénora

général Acorias donne capuchon de l'apprenti -> ...

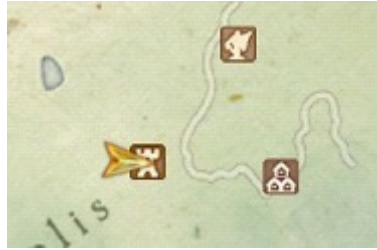
Une autre personne possédant le Don n'était pas à la réunion. Cependant, Reman appartient à la garde de la cité d'Erothin et c'est pourquoi Acorias pense qu'il pourrait représenter un danger pour nous. Je suis donc censé altérer sa mémoire avec un sort. Reman a l'habitude de prier chaque soir sur la tombe de sa femme au cimetière d'Erothin : c'est la meilleure occasion de jeter le sort. Ensuite, je dois prendre la clef de Reman et fouiller sa maison pour trouver la lettre.

ok cf. la cité d'Erothin #1

il donne information : les sorts de téléportation, rune de téléportation & sort altération de la mémoire

Erothin, c'est loin ... je décide d'aller dans ...

les ruines d'Isela



chapeau étincelle de feu donne chance + 1

entrez -> goule -> -> 2 goules -> droite -> page arrachée

J'ai trouvé les pages arrachées du journal. L'aventurier est entré par l'arrière et a caché la clef dans le seau. Il écrit aussi que le passage ne s'était ouvert que devant les deux frères qui portaient les armes de lumière.

seau est suspendu -> tirez dessus avec flèches de façon a faire tomber clé d'Isela

1/2 tour -> droite -> masse suspendue -> 2 écorcheurs d'os -> 2 écorcheurs d'os -> grille verrouillée -> continuez pour d'autres morts vivants

niveau 8

force + 2 - volonté + 2 - endurance + 2

symbole magique - manuel PA + 1

en dernier, haut Nord -> gardiens de lumière Elledan & Gandhar pour épée de lumière & hache de lumière



excellent contre les morts vivants ...

devant grille, équipez vous successivement de ces 2 armes de lumière -> Cédric Isela

J'ai trouvé et tué Cédric. Bon, je devrais peut-être enterrer ses cendres dans le cimetière de la famille Isela.

cendres de Cédric Isola - ... -> sautez dans trou -> grille vers extérieur



vous êtes ici - à droite c'est **la grotte de Zardoth** découverte lors aller retour pour commercer

Nord Est -> **griffe de givre** près **abris à bateaux** - **poids max. + 1** -> tombe de **Cédric** pour ...

J'ai enterré les cendres de Cédric dans le cimetière de la famille Isela. Son esprit reconnaissant m'a légué l'héritage de famille qu'il portait.

bénédictio, **jambières d'Isela** & **tenue noble d'Isela** -> Sud Est

la grotte de Zardoth

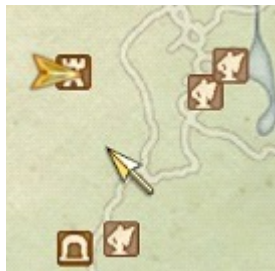
araignées spriggans

note près **squelette** -> ... -> **porte** -> ... -> **Béphas le druide** pour **casque de destruction** (**set du maître en destruction**), **arc d'étincelles** & **robe de druide** - **symbole magique** -> ... -> **porte** -> ... -> en bas puis Nord pour sortir

le Sanctum #4

1ère place -> Sud Ouest -> **chambre du conseil de l'ordre** -> **cellier** -> **porte grotte Sanctum** -> **liche arcanique** -> sortez -> Sud puis Ouest pour ...

l'abri de Thoian



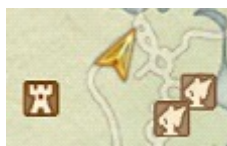
morts vivants

niveau 9

force + 2 - **agilité + 2** - **endurance + 2**

symbole magique sous l'eau -> **Sardren l'invocateur** pour **bâton de Sardren**, **anneau d'ambiguïté**, **bottes de novice** (**set étreinte du novice**), **gantelets de destruction** (**set du maître en destruction**), & **gants de l'invocateur** (**set de l'invocateur**) -> trou -> sortez

Nord Est -> **griffe de givre** près **tertre là** - **poids max. + 1**



le Sanctum -> **chambre des templiers** -> **Léthian** pour **entraînement 5 PA guérison** contre 270 **Po** -> entre **Giliad** & **le Sanctum** jusqu'à ...

le caveau de *Telredar*

morts vivants

... -> porte -> rune de téléportation - casque de mailles par sort de télékynésie -> porte -> symbole magique - coffre - très facile

niveau 10

force + 2 - volonté + 2 - endurance + 3

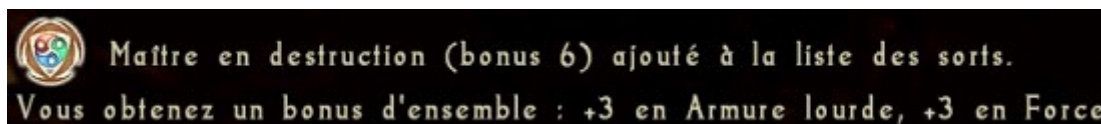
Tauron le prince de sang pour hache du prince de sang, anneau de résistance magique, gants de novice (set étreinte du novice), jambières du bandit (set tenue de voleur), & jambières de destruction (set du maître en destruction) -> sortez -> descendez ...

Giliad #2

commerce - réparations - cuisine - gestion coffre de stockage

fonte de 2 lingots de fer

Nord Est -> camp Aeterna -> rechargement par *Laura* -> mine de *Duran* -> tunnel -> droite -> 3 contrebandiers de *Sildonar* -> porte - très facile -> filon de fer - symbole magique - jambières du bandit (set tenue de voleur) - lame de destruction (set du maître en destruction)



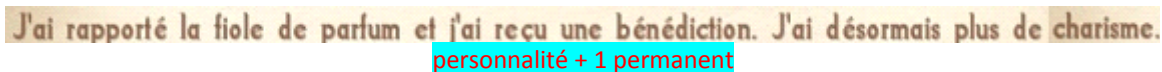
Maître en destruction (bonus 6) ajouté à la liste des sorts.
Vous obtenez un bonus d'ensemble : +3 en Armure lourde, +3 en Force

Giliad -> *Golag le forgeron* pour entraînement 4 PA armurerie contre 160 Po & 5 PA armure lourde contre 300 Po

Sud -> pont de Baldur -> butin de Baldur -> gobelins - rune de téléportation - almanach d'invocation

l'abbaye de Tirin #2

Ouest -> télékynésie ne fonctionne pas - sautez sur toit en prenant élan depuis Sud (26 en acrobatie) pour parfum -> 1/2 tour -> la chapelle d'*Erodan* -> ...



J'ai rapporté la fiole de parfum et j'ai reçu une bénédiction. J'ai désormais plus de charisme.
personnalité + 1 permanent

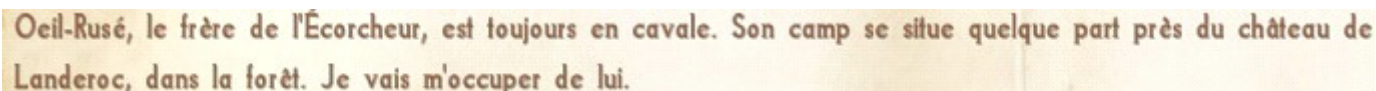
j'achète livre dépeçage coeur à *Gérolde le chasseur* contre 914 Po

Nord Ouest -> le camp de *Marius* pour entraînement 4 PA discrétion contre 160 Po & 5 PA précision contre 600 Po

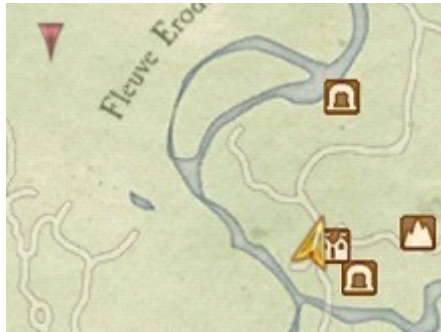
Giliad #3

derrière la chapelle de Giliad -> porte de la crypte de Giliad - moyen -> almanach d'invocation -> porte - très facile ->

panneau d'annonces devant salle d'arrêt de Giliad



Oeil-Rusé, le frère de l'Écorcheur, est toujours en cavale. Son camp se situe quelque part près du château de Landeroc, dans la forêt. Je vais m'occuper de lui.



Nord Ouest -> ...

l'antre d'Oeil rusé

bandit de Sildonar - araignées croix - vilains kobolds - Oeil rusé

runes de téléportation - lingot d'or - coffre - très facile - cocons

Oeil-Rusé n'est plus. Je vais pouvoir toucher ma récompense.

Giliad #4

panneau d'annonces pour récompense de 300 Po

panneau d'annonces

Les autorités cherchent un mage excentrique du nom de Doigt-de-givre. Apparemment, c'est un mage puissant - tous ceux qui ont essayé de le capturer ont fini en glaçon géant. On dirait que je devrais préparer quelques sorts de feu avant de m'aventurer près de chez lui.

ok cf. le sanctuaire de Doigt de givre

Nord Est -> camp Aeterna -> rechargement par Laura -> 1/2 tour jusqu'à ferme d'Andrusch -> juste à l'Ouest, suivez rails vers Nord Est
-> 2 contrebandiers de Sildonar

la mine des rails d'acier

griffe de givre près grille - poids max. + 1 -> porte -> contrebandiers de Sildonar

Il y a vraiment beaucoup de ces Sildonar dans la mine. Que veulent-ils ? Je devrais chercher des indices.

journal des fouilles

J'ai trouvé un vieux rapport. Les Sildonar ont créé des armes avec le minerai de cette mine avant de trouver quelque chose dans les profondeurs. Apparemment, la mine est contaminée par la magie. Mais pourquoi ?

gauche -> troll des cavernes - 2 filons de fer -> 1/2 tour -> gauche (ok par l'autre côté) - droite puis gauche -> contrebandier de Sildonar -> contrebandier de Sildonar - annonciateur du destin - filon de fer

niveau 11

agilité + 3 - endurance + 3 - personnalité + 3

1er petit passage descendant (voir ci dessous) - Nord -> trolls des cavernes -> 2nd petit passage descendant (juste après) -> troll des cavernes - filon de fer - porte verrouillée (ok + tard pour ressortir) -> 1/2 tour -> 2nd petit passage descendant -> ... -> vous êtes là où j'ai indiqué gauche ci dessus ...

1er petit passage descendant -> trolls des cavernes - chevalière de chance - 2 filons de fer

3ème petit passage descendant -> 2 trolls des cavernes -> conservez une sauvegarde - sautez dans trou -> échelle de corde

2 mineurs morts vivants - filon de fer -> acolyte -> mineur mort vivant -> mineur mort vivant -> filon de fer -> grille -> acolyte & mineur momifié -> laissez les se battre puis achevez "le dernier vivant" -> lit -> gauche -> 2 squelettes - anneau de bronze du voleur -> 1/2 tour

2 grilles -> mineur mort vivant -> mineur momifié -> grille verrouillée (ok juste après) -> mineur mort vivant -> squelette du contremaître - clé de la mine des rails d'acier - gantelets de garde de la mine - note du contremaître

Le maître forgeron a créé quelque chose qui a causé ces événements. J'ai fermé la zone atteinte, avec les ouvriers à l'intérieur. Certains avaient commencé à boire l'eau magique et ils ne dormaient ni ne mangeaient plus. C'est presque troublant. J'ai été piégé avec les ouvriers restants pendant des jours dans cette zone. Certains sont morts sans aucun symptôme ! Ils étaient totalement indemnes. Pour sortir, il faut traverser cet enter intesté de magie. Je préfère trouver la paix ici plutôt que de devenir un de ces morts-vivants. Tout est devenu silencieux...

filon de fer -> 1/2 tour -> grille verrouillée -> note d'un mineur

Merde, ils m'ont infecté ! Ils m'ont infecté ! Même si j'ai une potion qui peut me protéger de la magie, je ne retournerai jamais dans cet enter corrompu ! Je sais très bien qu'ils ont entendu mes cris, mais je ne les laisserai pas me trouver... Je perds déjà des forces...

porte -> liquidez 1ers zombies contaminés à distance

niveau 12

force + 2 - volonté + 2 - endurance + 2

ramenez 2nds zombies contaminés dans secteur des flaques vertes

2 filons de fer - symbole magique -> le maître forgeron



ramenez le dans secteur des flaques vertes - bottes de mains de l'ombre (set étreinte du secret)

note dans escalier ascendant

Oslan semble avoir trouvé une hache en bas qui possède une connexion magique avec ces créatures. De quelle sorte d'arme peut-il bien d'agir ?

selon note, elle a été rapportée au Prince Oslan -> il faudra lui en parler

pierre a aiguiser - enclume - feu de forge avec soufflet - livres

Vous avez lu cent livres et recevez le talent "Sagesse", qui améliore votre intelligence. Le sage peut influencer le puissant, car la connaissance n'est qu'une autre facette du pouvoir ! Toute épée peut être vaincue par la plume, et les légions comme les empires peuvent s'effondrer en quelques mots.

Intelligence + 1

porte verrouillée s'ouvre avec **clé de la mine des rails d'acier** - vous êtes près du **2nd petit passage descendant** -> sortez

camp Aeterna -> **rechargement** par Laura

Giliad #5

commerce - réparations - cuisine - gestion coffre de stockage

Golag le forgeron pour **entraînement** 5 PA armurerie contre 360 Po

route entre Giliad & Sablerive

... -> **1ère patte d'oie - Ouest, c'est l'abri à bateaux** -> Nord -> **2nde patte d'oie -> Est** (ok + tard cf. **route entre Sablerive & le dernier bastion d'Alcazar**)
+ tard - l'homme en noir entraîne illusion, sécurité & précision -> **entraînement** 5 PA sécurité contre 360 Po & 5 PA précision contre 360 Po -> Nord

Sablerive

porte - moyen - feu pour cuisiner dans **ferme de Sablerive** - coffre de stockage

Antonia commerce alchimie - porte **roulotte d'Antonia** - facile - ruches

taverne du cours de l'Erodis -> Malus l'aubergiste commerce - feu pour cuisiner - 2 affiches à l'entrée dont 1 sur **mine des rails d'acier**

J'ai lu une affiche adressée aux courageux guerriers : quiconque se sent de taille à affronter les plus grands périls doit se présenter à la comtesse Antoinette Boddenbruuk au château de Landeroc.

a voir + tard (ok cf. **le château de Landeroc**)

route entre Sablerive & Salen

... -> **croisement** -> **énorme portail en fer** avec avertissement <- ok après **le complexe du 2nd temple caché**

Nord Ouest -> **autel d'Erodan** -> **poste de garde du pont d'Erod** -> **plusieurs grilles - très difficile** - **coffre de preuves - difficile** - **panneau d'annonces** -> **le pont d'Erod**

Salen

porte **ferme Sud de Salen** - facile - porte **ferme Nord de Salen** - facile porte **ferme Ouest de Salen** - moyen

la chapelle -> frère Horres commerce 3 sorts & **runes de téléportations** - **je lui achète** sort de téléportation vers **Salen**

Khurn le vétéran de guerre entraîne armure lourde, lame & parade -> **entraînement** 5 PA parade contre 360 Po

note près cloche ensorcelée indique de **ne pas user de magie dans Salen**

auberge -> Leff l'aubergiste commerce - Jossi la serveuse commerce - feu pour cuisiner -> porte - facile - 2 portes - moyen

décharge en bas de chapelle

route entre Salen & le village de *fermiers d'Erothin*

patte d'oie -> Ouest -> tertre - reste Ouest (ok + tard) -> 1/2 tour -> Nord -> petit pont -> croisement de la ferme isolée - Ouest vers les faubourgs d'Erothin (ok + tard par l'autre côté) - Est en descendant -> pont du moulin

le village de *fermiers d'Erothin*

feu pour cuisiner & lits dans : ferme d'Erothin - ferme de Tara - ferme de Lucia - ferme de Julia

porte maison du *fermier important* - moyen -> porte - très facile

griffe de givre derrière maison du *fermier important* - poids max. + 1

chapelle extérieure d'Erothin -> Nord Est -> cercle de pierres -> trappe verrouillée vers grotte sous le cercle de pierres des fermes d'Erothin (ok cf. après le temple de Darius - prime du *jongleur*)

1/2 tour -> le village de *fermiers d'Erothin* -> Nord Ouest

les faubourgs d'Erothin

bas -> 3 fermes d'Erothin -> taverne de la route d'Erothin -> Babalo l'aubergiste & Irmhild la serveuse commercent

chemin descendant vers Nord (ok cf. après à l'orée du destin dans l'autre sens)

route montante vers Sud Ouest (ok cf. 2nd chapitre - route entre les faubourgs d'Erothin & Mortram) - porte *guilde des fermiers d'Erothin* - facile -> 3 portes - très facile - pressoirs à vin - chaudron à bières - feu pour cuisiner -> je brasse 1 bière -> derrière *guilde des fermiers d'Erothin* -> tertre & symbole magique

haut -> ferme d'Erothin - Jole & Melte les forgerons commercent & réparent - j'achète 8 crochets contre 144 Po - pierre à aiguiser - four avec soufflet - enclume -> Sud Est vers Salen (ok cf. route entre les faubourgs d'Erothin & Salen) -> porte maison de forgeron - moyen

la cité d'Erothin #1

la porte de la cité d'Erothin

garde assomme mendiante - note près cloche ensorcelée indique de ne pas user de magie dans Erothin

porte vers la prison d'Erothin -> plusieurs grilles - très difficiles - 2 grilles verrouillées <- certaines seront ouvertes en tout début de 2nd chapitre

pont vers la cité d'Erothin

vous êtes là pour réaliser la quête principale pour le général Acorias du Sanctum - concerne la lettre reçue par le garde Reman - faites juste le tour puis ...

pour atteindre le cimetière d'Erothin, passez par porte menant au port d'Erothin (flèche jaune sur image ci dessous) à l'Est



vers 20 h 00, le garde Reman viendra prier sur tombe de sa femme -> utilisez sur lui sort altération de la mémoire -> prenez clé de Reman -> allez vite chez lui (rond vert sur l'image ci dessus)

Dans la maison de Reman, j'ai pris un voleur sur le fait. Il a bafouillé quelque chose à propos d'une lettre et s'est enfui. Je ne dois pas le laisser s'échapper !

poursuivez voleur Nabel jusqu'à cour -> trappe vers égouts d'Erothin -> voleur Nabel vous propose un marché

Narel
D'accord.
Je n'ai aucune pitié pour les voleurs.

je refuse -> voleur Nabel - lettre reçue par le garde Narem - clé des égouts d'Erothin - insigne d'Erothin - lettre reçue par le garde Reman

J'ai la lettre. Je dois maintenant retourner voir Acorias.

route entre les faubourgs d'Erothin & Salen

lice - égouts -> 2 gobelins des canaux - a revoir + tard (ok cf. lice - égouts) -> croisement de la ferme isolée -> Salen -> la chapelle -> j'achète rune de téléportation au frère Horres contre 116 Po -> sort de téléportation vers ...

le Sanctum #5

chambre des templiers -> général Acorias

Le général Acorias m'a remercié pour mon aide et m'a dit d'aller voir Melvin à la Chambre des Mages, car il a besoin de moi

soyez prêt -> la chambre des mages -> Melvin

J'ai parlé au mage Melvin. Il dit que nous devons réparer tous les deux un petit sanctum à l'ouest de la vallée. Il semble très inquiet. Si le sanctum n'est pas vite remis en marche, cela pourrait avoir des conséquences dévastatrices pour Nehrim.

automatiquement, Melvin vous téléporte -> suivez le jusqu'au

Sanctum de la vallée

Melvin a repéré des traces mystérieuses et s'en est aussitôt alarmé. Selon lui, le blocage du sanctum a entraîné l'invocation de soi-disant golems arcaniques. Ils ne peuvent être tués que d'une manière précise : d'abord, je dois les affaiblir jusqu'à ce qu'ils entrent dans une phase de régénération. Là, je dois les attaquer avec la dague spéciale que Melvin m'a donnée. Une fois qu'ils seront un peu plus affaiblis, je jetterai un sort de Coup de vent qui les rendra inoffensifs.

faites le -> 3 golems arcaniques

Nous avons vaincu les golems arcaniques devant le sanctum. Nous allons maintenant jeter un oeil à l'intérieur.

porte

Melvin peut résoudre le problème dans le sanctum. Mais, pendant ce temps, d'autres golems arcaniques vont sans doute apparaître. Il a invoqué une créature qui m'aidera à les combattre. Je dois tenir jusqu'à ce que Melvin ait rompu le blocage énergétique.

faites le -> 3 golems arcaniques

Nous avons réussi ! Le sanctum remarque parfaitement. Melvin m'a remercié pour mon aide et s'est téléporté à notre point de départ. Je devrais faire de même.

Melvin donne rune de téléportation

niveau 13

volonté + 2 - agilité + 2 - endurance + 2

sortez -> Sud Est

Sanctuaire de Doigt de givre

ours doigt de givre -> tertre -> 3 élémentaires de givre -> coffre - moyen -> coffre facile - filon d'argent -> Doigt de givre - achetez le avec un sort offensif de feu ou parchemin boule de feu - anneau du novice

J'ai vaincu Doigt-de-givre. Le livre semble être la source de son pouvoir, il peut être utile.

almanach de Doigt de givre contient sort sphère de givre (5 PA) -> sortez & filez sur

Giliad #6

panneau d'annonces pour récompense de 500 Po

commerce - réparations - cuisine - gestion coffre de stockage

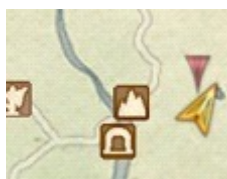
panneau d'annonces

Une mage du nom de Fée-de-la-Mort est la prochaine sur ma liste. Son camp se situe quelque part du côté du Pont de Baldur. Apparemment, elle est accompagnée de séides maléfiques. Je dois faire attention.

début cf. le tertre funéraire

Nord Est -> camp Aeterna -> rechargement par Laura -> 1/2 tour jusqu'à traverser pont de Baldur -> Est

chapeau étincelle de feu donne chance + 1 (flèche jaune sur image ci dessous)



escaladez monticule de rochers juste au Nord Ouest (flèche pourpre sur l'image ci dessus) -> descendez d'un cran de l'autre côté

le tertre funéraire #1

plusieurs créatures - 2 tertres pour rune de téléportation -> tirez 1ère corde suspendue -> plusieurs créatures -> tirez 2nde corde suspendue -> Fée de la mort - je m'enfuis, à revoir + tard avec protections (ok cf. le tertre funéraire #2) -> téléportation vers

le Sanctum #6

commerce - réparations - gestion coffre de stockage - rechargements

la chambre des mages -> *Melvin*

Il est temps d'aller voir Merzul dans son bureau en haut du bâtiment principal du Sanctum des Arcanes.

Sanctum des arcanes -> *Vanmiria*

Vanmiria m'a demandé de partir à la recherche d'une femme disparue au village de Giliad. Je dois m'y rendre pour y mener l'enquête.

ok cf. *Giliad #7*

Vanmiria m'a demandé d'aider le berger Andrusch. Il approvisionne le Sanctum en lait, viande et laine. Il semble que ses brebis soient malades et qu'il n'en connaisse pas la raison. Ma tâche consiste à en apprendre plus sur cette maladie et, espérons-le, remettre de l'ordre dans tout ça.

Giliad #7

Tomah

Un villageois du nom de Tomah m'a conseillé d'aller d'abord voir le père de la disparue. Il s'appelle Marcus et c'est le maire de Giliad.

maison de *Marcus* -> je ne prends pas la taxe dont il parle

J'ai parlé à Marcus, le père de la disparue. Il dit que sa fille Marianne était partie ramasser des champignons au nord-est. Je dois jeter un oeil par là-bas.

Nord Est -> ...

J'ai trouvé le panier de Marianne dans les bois. Apparemment, elle a été attaquée et enlevée. Il y a aussi des marques sur le sol, comme si quelque chose avait été traîné là, qui mènent vers le nord-ouest. Je trouverai peut-être où ils l'ont emmenée dans cette direction.

Nord Ouest -> ancien pont de Sablerive -> grand cercle de pierres -> grotte -> créatures -> roue -> *Marianne* -> créatures - les habitants de Giliad déboulent pour vous aider -> *Marcus*

J'ai réussi à libérer Marianne. Cependant, alors que nous quittons la grotte, d'innombrables monstres se sont dressés sur notre chemin. Heureusement, à ce moment précis, Marcus et plusieurs villageois de Giliad sont arrivés. Ensemble, nous avons pu vaincre ces créatures. Marcus m'a remercié pour mon aide et m'a dit qu'en récompense je pouvais choisir une arme dans sa collection.

je choisis l'arc de cavalier plaqué or -> je l'enchantais avec rubis de feu impur

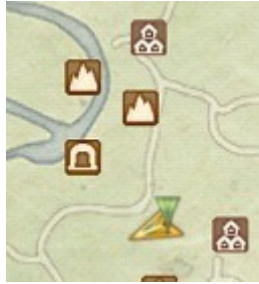
J'ai choisi une arme pour récompense. Ma tâche est désormais accomplie et je peux retourner au Sanctum.

la ferme d'Andrusch

maison d'Andrusch -> Andrusch -> suivez le

Andrusch soupçonne que quelque chose empoisonne la nappe d'eau située sous le pâturage où les brebis paissent avant de tomber malades. Il y a sans doute une grotte par ici où je pourrais commencer les recherches.

1ère trappe de grotte sous la ferme d'Andrusch là ...



araignées spriggans -> coffre - facile -> Amanda

Dans la grotte, j'ai rencontré une femme qui fait pousser des plantes spéciales pour fabriquer des remèdes avec leurs tubercules. Cependant, ces plantes ont empoisonné l'eau tout autour. La femme, du nom d'Amanda, m'a dit qu'il était impossible que ce soit la raison de la maladie des brebis et qu'Andrusch les empoisonne lui-même pour recevoir une compensation du Sanctum. J'ai accepté de fouiller l'étable d'Andrusch pour voir s'il s'y trouve des fioles de poison.

2nde trappe de grotte sous la ferme d'Andrusch -> grange d'Andrusch -> échelle -> coffre - facile -> fiole de poison dans bac de maïs

Incroyable ! J'ai vraiment trouvé une fiole de poison dans la grange d'Andrusch. Je suis curieux de voir ce qu'il aura à dire à ce sujet...

Andrusch ->

Andrusch a dit qu'il était innocent. Il m'a persuadé de regarder de plus près à la grotte d'Amanda ; je suis censé y trouver d'autres fioles de poison qui prouveraient qu'Amanda veut faire porter le chapeau au berger.

2nde trappe de grotte sous la ferme d'Andrusch -> 3 fioles de poison dans coffre - facile près lit -> Amanda, vi "ses plantes de lune" est bien la coupable de décès des moutons d'Andrusch - elle propose de délocaliser sa production tout en demandant votre silence pour ses agissements -> j'accepte

Amanda
Exactement. Je vais vous dénoncer.
Je leur dis qu'Andrusch est un imposteur
Je préfère vous aider que vous trahir.

Quand je lui ai révélé ma découverte, Amanda a enfin avoué que les tubercules de lune empoisonnaient le troupeau. Elle essayait de détourner les soupçons avec les fioles de poison. Néanmoins, si elle crée un remède avec ces plantes, je ne peux pas leur dire. Je vais donc dire à Vanmiria que le troupeau a une maladie normale qui sera bientôt guérie. En même temps, je leur demanderai de laisser Amanda, que j'ai rencontrée "par hasard", travailler dans la grotte sous le Sanctum.

l'observatoire du Sanctum -> Vanmiria a propos d'Amanda & d'Andrush qui sera dédommagé

Vanmiria a accepté de laisser Amanda venir dans la grotte du Sanctum. Je devrais lui apporter la bonne nouvelle tout de suite.

grotte sous la ferme d'Andrusch -> Amanda

Amanda m'a remercié de l'avoir laissée venir au Sanctum. Elle m'a demandé de venir lui rendre visite dès qu'elle sera installée. Je trouverai l'entrée de la grotte dans le cellier de la Chambre du Conseil de l'Ombre.

ok cf. la grotte du Sanctum

le Sanctum #7

commerce - réparations - gestion coffre de stockage - rechargements

l'observatoire du Sanctum -> rendez compte à Vanmiria pour Marianne

Sanctum des arcanes -> portail vers enclave -> portail vers enclave -> enclave -> Merzul

Merzul a une idée pour entrer en contact avec Narathzul Aranthéal. Il m'a parlé d'une plate-forme d'argent magique située dans les ruines de Stormwend, dans le pays d'Arktwend. Pour nous rendre à Stormwend, Kim et moi devons aller demander aux pillards locaux d'Onderoc de nous emmener à Arktwend. Kim m'attend dans l'entrée.

il a mentionné le col de l'Est accessible derrière le Sanctum

Sanctum des arcanes -> Kim

J'ai rejoint Kim au Sanctum. Nous devons traverser le col de l'est pour atteindre Onderoc. Le col dans la montagne et le village sont notés sur ma carte.

l'observatoire du Sanctum -> Sud puis de suite Est -> griffe de givre - poids max. + 1

chemin entre le Sanctum & Onderoc

... -> passerelle -> planches -> contrebandiers de Sildonar

niveau 14

force + 2 - volonté + 2 - agilité + 3

rang 3 des sorts débloquent

griffe de givre - poids max. + 1 -> mine de Sinonar -> contrebandiers de Sildonar - 2 filons de fer - bottes en cuir de furtivité - planches pourries pour 2 filons de fer -> sortez

... -> col de l'Est -> patte d'oie - Nord (ok cf. après fort de Suran) - Sud Est -> coffre - très facile -> cimetière de Farnfeld (ok cf. Cahbaet #6)

Onderoc #1

Sud (ok cf. début 4ème chapitre) - Taverne de l'ancre oubliée -> Klaus l'aubergiste commerce - feu pour cuisiner - je cuisine

Nous avons atteint les mouillages d'Onderoc et nous pouvons maintenant chercher les pillards.

Kim file sur le quai ...

cabane d'Amhvel le forgeron - cabane de Bemble

coffre de stockage - pierre à aiguiser - forge avec soufflet - enclume

Amhvel le forgeron commerce & répare - il entraîne armure lourde, parade & armurier - entraînement 5 PA parade contre 240 Po

frère Nimal devant chapelle commerce sorts d'illusion - il entraîne illusion & guérison - je lui achète sort de téléportation vers Onderoc & entraînement 5 PA guérison contre 240 Po

le quai d'Onderoc -> cabane - navire la Bessy -> je discute avec Kim -> Christian le second -> Kim évoque ...

J'ai parlé avec le second des pillards. Il dit que le capitaine a disparu, si bien que le navire ne peut aller nulle part. Si nous ne voulons pas attendre, nous devons chercher le capitaine.

Taverne de l'ancre oubliée -> [Klaus l'aubergiste](#)

Selon le tavernier, le capitaine s'est saoulé en compagnie de gens louches et il a disparu il y a peu avec eux. Ils ont loué une cabane près d'Onderoc.

rive Sud -> **bastion abandonné d'Onderoc** -> **maison retirée** -> *Ferik & Tarok* -> [capitaine Bligh](#)

Nous avons trouvé le capitaine. Nous pouvons maintenant le ramener à son navire.

le quai d'Onderoc -> navire la Bessy -> [capitaine Bligh](#) -> [Christian le second](#) -> **porte vers cabine de la Bessy** -> **trappe vers la cale de la Bessy**

Il nous faut attendre dans la cale de la Bessy jusqu'à ce que nous arrivions à Arktwend. Le voyage prendra plus d'une journée, espérons que le capitaine Bligh gardera le contrôle de son équipage tout ce temps...

dormez au moins 24 h 00

La Bessy a cessé de tanguer : apparemment, nous sommes arrivés.
Nous sommes bien arrivés à Arktwend. Je dois demander au capitaine la route de Stormwend.
mention aussi d'*Amanda* qui doit être rendue au **Sanctum** (ok cf. **la grotte du Sanctum**)

remontez ->

Arktwend #1 - le débarcadère

vous êtes toujours avec *Kim* - [capitaine Bligh](#)

Le capitaine Bligh dit que Stormwend repose à l'ouest de la jetée.

Férec le receleur commerce & répare - **porte maison de Férec verrouillée**

Sud puis Ouest jusqu'à

Arktwend #1 - les ruines de Stormwen

explorez les puis entrez dans **la tour de Stormwend** par là



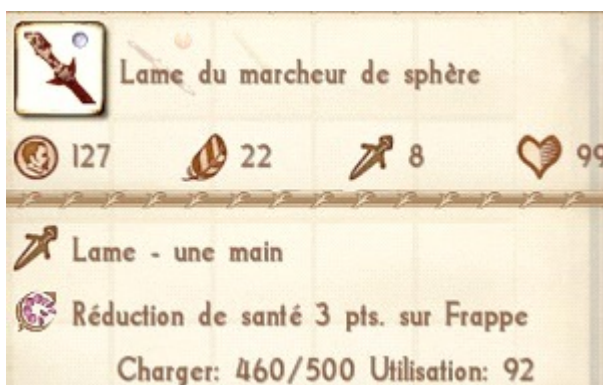
passez sur statue couchée -> **échelle** -> *l'archiséraphin déchu, Arkt, ancien chef de guerre des dieux* vous parle par télépathie -> **plateforme d'argent** -> *Narathzul Aranthéal* apparaît



puis Arkt



les 2 ennemis d'autrefois - *Narathzul Aranthéal* est emprisonné sous une masse d'eau - 3 *séraphins* seront a tuer pour l'atteindre - feu *Zéléra* est citée - Arkt vous dit de vous méfier de *Narathzul Aranthéal*



je ne sais où j'ai eut cette lame sur **Arktwend** ?

Arkt m'a téléporté à Nehrim.

le Sanctum #8

vous êtes seul

Le Chancelier a attaqué le Sanctum avec ses soldats ! Acorias a organisé une contre-attaque à laquelle je devrais me joindre. Nous devons les repousser jusqu'à l'entrée du Sanctum.

suivez les & aidez les jusqu'au **Sanctum des arcanes**

Merzul vous donne ses consignes pour "l'après" : contacter le mage *Callisto* résidant dans le **royaume du Nord** - en effet, le chancelier *Baratéon* & sa clique parviendront a entrer & ...

Baratéon a tué Merzul et Acorias. Kim est sans doute toujours à Arktwend. Seuls Melvin et moi avons survécu à l'attaque.

2nd chapitre - le temps des décisions

la cité d'Erothin #2

la prison d'Erothin

Les soldats m'ont assommé et enfermé dans une cellule des prisons d'Erothin. Je viens de reprendre connaissance.

niveau 15

force + 2 - agilité + 2 - endurance + 2

Melvin -> faites ce qu'il dit -> récupérez vos équipements dans 1 des coffres de preuves

Nous avons atteint le coffre des preuves. Selon Reman, nous pourrions nous échapper par un puits dans le cellier. C'est notre nouvel objectif.

clé de Reman & clé des cachots d'Erothin sur Reman -> porte des cachots d'Erothin -> 3 gardes -> escalier en colimaçon descendant -> porte verrouillée -> grille verrouillée -> levier verrouille grille derrière vous -> continuez à faire ce que vous dit *Melvin* en récupérant 2 clés de porte (droite & gauche) -> 2 grilles verrouillées -> escalier ascendant -> plusieurs grilles verrouillées -> escalier descendant -> 3 gardes -> gauche -> 2 grilles verrouillées - grille -> escalier descendant -> suivez *Melvin* -> pendant qu'il ouvre dernière grille verrouillée, défendez la position contre garde puis garde & enfin 2 gardes -> escalier descendant -> le cellier de la prison d'Erothin -> sautez dans puits

les égouts d'Erothin #1

nagez -> droite

Au dernier moment, nous avons déclenché un piège qui a fait s'effondrer tout le tunnel des égouts. Melvin ne peut continuer. Il m'a dit d'aller seul au Monastère de la Montagne. La survie de l'Ordre est maintenant entre mes mains.

porte -> 1ère roue au fond

Une porte de vanne se dresse entre moi et la sortie des égouts. Malheureusement, il manque la poignée nécessaire à son ouverture. Je vais devoir fouiller les égouts pour la trouver.

gauche -> 2 goutes -> escalier ascendant -> passerelle -> goule -> passerelle pivotante est bloquée par 2 larges portes en bois dans l'eau -> montez à droite de 2nde roue -> goule -> escalier ascendant -> levier baisse 2 portes en bois dans l'eau -> 1/2 tour -> 2nde roue -> passerelle pivotante -> 2 antiques gobelins des canaux -> 2 antiques gobelins des canaux -> poignet de roue

J'ai trouvé la poignée. Une bande de gobelins des égouts la considérait comme une sorte d'oeuvre d'art rituelle bizarre.

sautez en bas -> dispositif à roue pour 3ème roue -> grille de sortie d'égouts

J'ai réussi, les égouts d'Erothin sont derrière moi. Je dois maintenant trouver le Monastère de la Montagne. Selon Melvin, je dois emprunter un chemin situé à gauche de la ville de Cahbaet, dans le Royaume du Nord. Je devrais éviter l'affrontement avec les soldats du Chancelier et bien m'équiper. (Vous devriez être au moins au niveau II)

dorénavant, si vous en apercevez, passez rapidement & au + loin des gardes ou soldats d'Erothin ... sinon ce sera "le cas prison" !

vous êtes ici



traversez -> les faubourgs d'Erothin -> commerce & réparations avec Jole & Melte les forgerons -> route entre les faubourgs d'Erothin & Salen

lice - égouts

gobelins des canaux - **symbole magique** - bâton de colère de givre - 3 rebelles après masse suspendue - tract

À bas le tyran, renversez le chancelier ! Liberté pour Nehrim !

les rebelles pouvant être de futurs alliés (?), je décide de faire 1/2 tour -> commerce à la taverne de la route d'Erothin -> commerce & réparations avec Jole & Melte les forgerons -> montez vers Sud Ouest

route entre les faubourgs d'Erothin & Mortram

... -> 1er croisement > Sud -> Lice - porte roulotte - facile -> 1/2 tour, Ouest -> 2nd croisement -> Landeroc (ok cf. route vers Landeroc) & Salen par Sud Ouest (ok cf. chemin entre Salen & 2nd croisement de la route entre les faubourgs d'Erothin & Mortram) - Ouest -> pont du retour incertain -> j'aide soldat du royaume du Nord contre soldats du royaume du milieu -> 3ème croisement -> Sud vers Tréomar - Nord -> porte de Cahbaet - porte - difficile (ok cf. le plateau du col mortel) -> 4ème croisement -> Nord (ok cf. le plateau du col mortel) - Ouest -> 5ème croisement -> Sud vers Tréomar - Ouest -> passerelle -> 6ème croisement -> Sud Est -> Hélène la femme du pêcheur -> 1/2 tour, Ouest

Mortram

Tyrael -> Tyrael ne cesse de renaître

route entre Mortram & Cahbaet

1er croisement -> énorme herse (ok cf. le château de Darlan #1) - 3 soldats du royaume du milieu - griffe de givre poids max. + 1

grotte du stalactite -> chauves souris géantes - a finir + tard <- mes armes sont déchargées -> ok après les égouts de Cahbaet

niveau 16

force + 2 - volonté + 2 - endurance + 2

Ouest -> 2nd croisement -> passerelle vers chapelle d'Irlanda

Quand je suis entré dans la chapelle d'Irlanda, sur le champ de bataille de Cahbaet, une voix m'a dit que les fermiers du village de Mahrnitz voulaient protéger la statue d'Irlanda des dégâts que pourrait lui causer la bataille. Ils l'ont enlevée de son socle pour la cacher dans leur village. Je devrais rapporter la statue pour recevoir bénédiction.

a voir + tard <- mes armes sont déchargées - ok cf. Mahrnitz

1/2 tour, Ouest -> évitez camp de catapultes des soldats du royaume du milieu (ok après grotte de repli des soldats du royaume du Nord) -> 3ème croisement -> Sud (ok juste après) - Nord

Cahbaet #1

grandes portes de la cité de Cahbaet sont closes (ok + tard) -> 1/2 tour, Sud

route entre Cahbaet & le monastère de la montagne

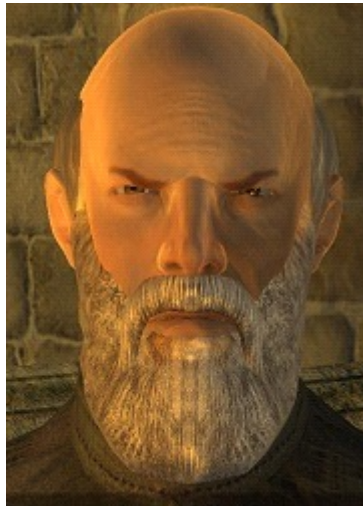
1er croisement = 3ème croisement route entre Mortram & Cahbaet... -> pillard -> 2nd croisement -> Nord Ouest (ok cf. après l'ancienne forteresse d'Onakat) - Sud Est -> 3ème croisement -> 1er poste de guet Nord au Nord Est pour moissonneur -> 1/2 tour, Sud -> pont du 2nd poste de guet Nord -> coffre en bas à l'Est barrières de bois -> 1/2 tour, Sud -> griffe de givre poids max. + 1

4ème croisement -> Sud vers Tréomar (ok après le site englouti #1) - pension de Sinor le chasseur qui commerce - il entraîne discrétion & précision - entraînement 5 PA discrétion contre 480 Po

Ouest -> écurie du monastère de la montagne -> petit chemin escarpé descendant (ok voir + bas) - pont de pierres

le monastère de la montagne

suivez Akarus le garde jusqu'au bâtiment principal -> kim est là -> j'en suis ravie -> Callisto



vous lui dites pour Merzul ...

Apparemment, des soldats ont trouvé le chemin du monastère. On ne peut pas les laisser divulguer l'emplacement secret de l'Ordre !

aidez les -> bâtiment principal

Callisto -> il missionne Kim pour fomenter une sorte de révolte des fermiers d'Erothin - quand à vous ...

J'ai parlé à Callisto. À Tréomar existait une grande bibliothèque souterraine, dans laquelle se trouvaient des documents détaillant les événements de l'époque d'Aranthéal. Callisto espère que je pourrai trouver des informations sur l'endroit où se trouve aujourd'hui Aranthéal. Je devrais me munir des provisions nécessaires et m'y rendre.

Kim -> "oui"

Sancta Mai commerce - vend sorts destruction - recharge - entraîne destruction - je lui achète sorts de téléportation vers le monastère de la montagne & télékynésie 2 - rechargements

cellier du monastère de la montagne -> trappe verrouillée vers ancienne grotte (ok après Tréomar)

1er étage -> Milan commerce & recharge -> grenier -> symbole magique - porte - très facile

la cour du monastère de la montagne -> coffre de stockage - Sarah entraîne armure légère, lame & parade - entraînement 5 PA lame contre 480 Po

tour Sud Ouest -> Osmar le forgeron commerce - répare - recharge - entraîne armure lourde, arme lourde, armurerie & parade - entraînement 5 PA parade contre 480 Po - forge avec soufflet - enclume - pierre a aiguiser

maison de Balin -> commerce - vend sorts altération & mysticisme - recharge - porte verrouillée

maison de Nara -> commerce - vend sorts illusion - entraîne illusion, alchimie & armure légère - feu pour cuisiner

domicile de Constantin -> commerce - vend sorts guérison - entraîne guérison - feu pour cuisiner - entraînement 5 PA guérison contre 480 Po - je lui achète sorts catharsis 1 & bénédiction 3

rempart Nord -> griffe de givre poids max. + 1 -> la chapelle de Malphas -> lits dans tour Nord Est

vers la plan d'eau en bas monastère de la montagne

pont de pierres -> petit chemin escarpé descendant -> ... -> coffre - très facile -> ... -> grille Nord en fer verrouillée - ordre de bataille du dieu Erodan -> 1/2 tour, Sud Est -> berge Sud du plan d'eau en bas du monastère de la montagne -> griffe de givre poids max. + 1 -> berge Est du plan d'eau en bas du monastère de la montagne -> camp de 3 bandits (rond bleu sur la prochaine image)

commerce - réparations - rechargements au monastère de la montagne -> berge Sud du plan d'eau en bas du monastère de la montagne

le site englouti



flèche jaune ...

chauves souris géantes

2 filons d'argent à l'Ouest -> Est -> passez sous l'eau -> escalier ascendant ici



2 morts vivants -> coffre - très facile - manuel PA + 1 -> 2 morts vivants -> droite -> escaliers -> mort vivant - coffre - moyen -> 1/2 tour -> escalier -> mort vivant -> reste groupe de 3 morts vivants

niveau 17

agilité + 2 - endurance + 2 - personnalité + 2

commerce - réparations - rechargements - gestion coffre de stockage au monastère de la montagne

route entre la pension de Sinor le chasseur & grille Sud en fer verrouillée

... -> croisement -> Est (ok juste après) - Sud Ouest -> griffe de givre - poids max. + 1 -> symbole magique - grille Sud en fer verrouillée - ordre de bataille du dieu *Erodan*

route entre grille Sud en fer verrouillée & Tréomar

1er croisement déjà vu -> Est -> 2nd croisement -> Nord - Sud -> 1ère passerelle -> tertre -> 2nde passerelle -> 1ère patte d'oie -> droite -> escaliers blancs ascendants -> *squelette très costaud*, je m'enfuis jusqu'au monastère de la montagne - comme d'habitude ... - j'achète sorts marque & rappel à *Sancta Maia* dans le bâtiment principal - j'utilise le sort marque -> retour 1ère patte d'oie -> gauche

mine contaminée -> filon de fer -> entrez -> 2 morts vivants -> trappe -> filon de fer - porte en bois -> sortez -> Ouest -> 2nde patte d'oie -> Sud -> Ouest

Tréomar

morts vivants

porte Est de Tréomar -> passez dans l'eau au Centre pour atteindre la place du temple un peu + au Sud

face coffre sur grand pierre ronde au sol, porte en pierre de bibliothèque de Tréomar > 4 pierres d'activations -> Ouest -> 2 commandes -> portes de pierres au dessus de commandes -> porte de pierre au dessus de support en fer ouvre porte en fer -> faites le tour en disposant, depuis l'inventaire, les 4 pierres d'activations - symbole magique -> descendez face au couloir d'où vous êtes arrivés -> manuel PA + 1 - l'archiséraphin Asphéron, commandant au service des Dieux



je lui dis que je recherche des documents

À Tréomar, j'ai rencontré l'archiséraphin qui garde les documents. Il m'a demandé de partir. Cependant, je dois vraiment jeter un oeil à ces documents...

manuel PA + 1 - saphir de glace simple - prenez rapport sur le bureau en pierre -> l'archiséraphin Asphéron, commandant au service des Dieux -> je me suis enfui en haut ... "il" a disparu, est-il tombé ?

J'ai trouvé le document dont j'ai besoin. Je dois maintenant retourner voir Callisto dès que possible.

retour en bas -> Karador, prisonnier depuis très longtemps selon lui

J'avais à peine les documents désirés en main qu'un homme apparemment fou m'est tombé dessus. Il m'a fourré dans les mains une carte qu'il avait ordre de remettre aux nains. Ensuite, il s'est enfui.



a remettre aux nains, le peuple des étoiles (ok cf. Anku)

sortez -> explorez Sud & Nord Est de Tréomar, pour 2 chapeaux étincelle de feu donnant chance + 2



ils sont ici & là ...

reste Ouest & Nord - *morts vivants + costauds* - sort rappel -> **le monastère de la montagne** -> *comme d'habitude ...* -> **le bâtiment principal** -> *Callisto*

Tandis que je livrais les documents à Callisto, une unité d'élite de la garde du Chancelier est arrivée. Hélas, les défenses du monastère étaient trop faibles pour les contenir.

c'est pas vraiment ça, le pont levis a été levé

Callisto pense que je peux m'échapper par le puits situé dans le cellier du monastère menant à d'anciens tunnels nains, qui eux-mêmes conduisent à la cité nordique de Cahbaet, où je pourrai demander de l'aide.

soyez prêt - suivez le jusqu'au **cellier du monastère de la montagne** -> *trappe déverrouillée vers ancienne grotte* -> sautez

les anciens tunnels nains

roue pour lever roue à aubes -> *rats* -> **petit tunnel** à droite -> 1/2 tour -> *moissonneur*

niveau 18

force + 2 - *volonté + 2* - *endurance + 2*

escalier ascendant -> 2 *squelettes* -> *moissonneur* -> **tunnel** -> *élémentaire de givre* -> **bâtiment** -> traversez tenture -> *porte* -> escalier ascendant en bois -> *passerelle ...*



une fois près des **statues gigantesques**, elle s'écroule derrière vous -> *trolls des cavernes* au Sud -> *trolls des cavernes* au Nord -> **statue gigantesque** vous fais chuter

escalier abîmé ascendant **en sautant** -> traversez vers l'Ouest -> grille se referme derrière vous -> *gardien des nains* -> *élémentaire de feu* -> *roue* au Sud -> **1er levier** -> *roue* sur *engrenage* près **2nd levier** -> **2nd levier** -> grille Nord se lève - elle se referme derrière vous -> passez par droite -> *gardien des nains* -> sautez en bas à gauche -> *élémentaire de feu* -> sautez pour traversez -> sautez pour passer par l'Est jusqu'en haut -> *élémentaire de feu* -> 2 *élémentaires de feu* -> porte se referme derrière vous

salle en eau -> *esprit de nain* -> *esprit de nain & annonciateur du destin* apparaissent **derrière vous** -> *esprit de nain d'élite* -> *esprit de nain* -> 2 *élémentaires de feu* -> *gardien des nains*



joli motif de lave -> haut Est pour *coffre* -> haut Ouest pour *porte* qui se referme derrière vous -> *roi Daromith* -> *plaque à pression*

-> ascenseur -> escalier -> escaliers avec chute rocher -> *esprit de nain - esprit de nain d'élite* -> escalier -> long escalier ascendant -> escalier descendant -> *gardien des nains* -> **inscription**

Appeler le géant pour le réveiller.

1ère corne provoque petit éboulement au fond

Impossible de réveiller le géant avec la corne. Mais je peux peut-être causer un autre effet.

1ère corne provoque petit éboulement au fond qui fait tomber rocher sur *géant de pierre endormi* -> herse en bas se lève, allez y -> *garde squelette* -> **trou**

sauter -> sautez en bas -> sautez -> sautez en bas -> au fond, **petit tunnel** pour **gros coffre** -> 1/2 tour -> escalier descendant -> *annonciateur du destin* -> 2 *squelettes* -> **roue** -> 1/2 tour pour nouveau escalier ascendant Nord -> **gros coffre** -> traversez -> glissez vous dans passage Sud -> **2nde pièce bas** -> porte se referme derrière vous -> **livre antique**

Ci-gît en paix et pour toute l'éternité notre bon roi Daromith I.

2nde corne -> *morts vivants* la défoncent -> **fuyez (ou pas)** par petit escalier ascendant de **1ère pièce bas** -> montez -> liquidez à distance *souffleur de corne de Daromith*



traversez en sautant -> **bas du labyrinthe d'escaliers** -> **bas des salles des statues naines** -> **haut du labyrinthe d'escaliers** -> Nord -> sautez -> sautez -> haut des salles des statues naines -> **inscription** "ménagerie" -> *minotaure*



à distance, c'est préférable !

amulette de barbare -> **tunnel Nord** pour **coffre** -> 1/2 tour, Ouest -> *gardien des nains* -> montez -> **plateforme de transport** -> **le conducteur**

Je me suis arrêté à la gare du monde souterrain. Ici, tous les morts attendent de prendre le départ pour l'éternité. Le conducteur voulait m'y emmener, moi aussi, mais quand il a vu la carte des étoiles de Tréomar, il a pensé, enthousiasmé, qu'elle devait être montrée au roi du Peuple des Étoiles.

Le conducteur a changé les horaires pour moi. Le train ne va plus dans le monde souterrain, mais à Anku, la demeure du Peuple des Étoiles.

porte vers train des âmes -> clé de la couchette -> porte -> dormez 12 h 00 dans lit

Le train s'est arrêté.-> sortez

Anku

Haimon

J'ai rencontré un homme du nom de Haimon à la gare, qui va me guider jusqu'au roi du Peuple des Étoiles.

suivez le -> *le roi des étoiles*



vous lui donnez *carte des étoiles*

J'ai donné la carte des étoiles au Roi des Étoiles, ce qui l'a ravi, car, avec ce document, le Peuple des Étoiles va pouvoir retourner chez lui. En signe de gratitude, le roi m'aidera à atteindre Cahbaet.

Haimon va me montrer comment me rendre à Cahbaet.

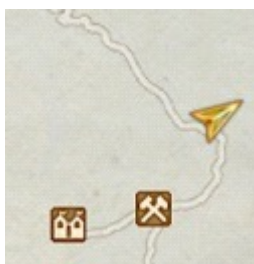
avant cela, 1/2 tour jusqu'à *Klump* qui commerce & répare - *Pierre à aiguiser* - *enclume* -> *comme d'habitude ...* -> en revenant vers *porte*, prenez ce qui vous intéresse dans *contenants* -> suivez *Haimon* -> *siège* -> observez "gros Erwin" -> suivez *Haimon* -> *porte* -> *Roland le voyageur* commerce -> *porte* -> suivez toujours *Haimon* -> ascenseur

route entre entrée mine d'Anku & le chemin caché

site d'excavation nain -> Sud (*ok bien + tard cf. après l'ancienne forteresse d'Onakat*) - Est -> suivez encore *Haimon* -> 2 *araignées du Nord* -> *Haimon* vous montre le chemin caché & reste là - Nord Ouest (*ok bien + tard cf. chemin entre le site d'excavation nain & la cabane de Thorben le chasseur*)

le chemin caché

traversez buissons



descendez -> *ours brun malade* -> *griffe de givre* - *poids max. + 1*

Cahbaet #2

la forteresse

le capitaine Dratis

Le chemin secret aboutit directement dans le bureau du capitaine Dratis, le chef des armées de Taranor. Je vais parler à Taranor lui-même dans quelques instants.

suivez le -> **salle du trône de Cahbaet** -> *Taranor* - vous lui dites pour *Callisto* & le péril qui pèse sur le **monastère de la montagne**



Taranor, chef du Royaume du Nord, a accepté de m'aider à trouver Narathzul Aranthéal. En échange, je dois m'échapper de la cité assiégée avec le capitaine Dratis pour trouver et rassembler des soldats égarés dans les bois. Avec leur aide, nous pourrons plus tard tenter une sortie.

suivez *le capitaine Dratis* -> la **salle des gardes** -> descendez par **remparts Est**

le haut Quartier

magasin d'*Elgor le forgeron* qui commerce & répare - il entraîne armure lourde, arme lourde & armurerie - **Pierre à aiguiser** -
enclume - **feu pour cuisiner**

porte maison délabrée - **moyen**

Orétius vend sorts destruction & recharge - **rechargements** - il entraîne altération & guérison - **entraînement 5 PA guérison** contre
540 **Po**

maison de *Magnus le mage* qui commerce, vend sorts plusieurs écoles de magie - il entraîne armure légère & destruction - **je lui achète** sort de téléportation vers **Cahbaet** - *Lina* commerce & vend sorts plusieurs écoles de magie

poste de garde -> suivez toujours *le capitaine Dratis*

le quartier Sud

coffre de stockage est sur **place centrale** juste au Nord Est du **quartier Sud**

taverne saccagée - **porte brasserie verrouillée** (ok cf. **Cahbaet #3**)

porte maison de Lotta - très facile pour **manuel PA + 1** & **feu pour cuisiner** - **chapelle**

3 filons de minerai de fer - **prison de Cahbaet**

le capitaine Dratis désigne **trappe** - parlez lui pour descendre **ensemble**

Nous allons maintenant descendre dans les égouts. Dratis m'a mis en garde contre de probables attaques des soldats du Chancelier.

les égout de Cahbaet

... -> *mage de guerre du royaume du milieu* - **clé des égouts de Cahbaet** ouvre 1ère porte en bois -> 3 soldats du royaume du milieu - 2 clés ouvrent 2nde porte en bois

Nous avons réussi à sortir par les égouts. Dratis a indiqué sur ma carte la dernière position connue des soldats. C'est notre prochaine destination. Mais nous devons prendre garde à ce que les soldats du Chancelier ne nous repèrent pas.

vous devez trouver le bon cheminement

Sud dans l'eau pour rejoindre ensuite la **grotte du stalactite** -> finissez de l'explorer pour **symbole magique**, **capuchon du vent magique (set des vents magiques)**, **épée des étoiles** & **jambières du roi du Nord (set royaume du Nord)** -> sortez

niveau 19

force + 2 - agilité + 2 - endurance + 2

descendez jusqu'à l'énorme herse du **1er croisement** sur la **route entre Mortram & Cahbaet** -> contournez la par l'Ouest



puis Nord Est

campement supposé des soldats disparus du royaume du Nord

il est vide -> note

Seuls les gens stupides appellent la bière des jardins de Cahbaet par ce nom.

le capitaine Dratis vous incite à chercher l'indice qu'ils ont laissés - il vous dit le vrai nom de la bière : 'Ebru Cahbaet' > **coffre** derrière petit rocher

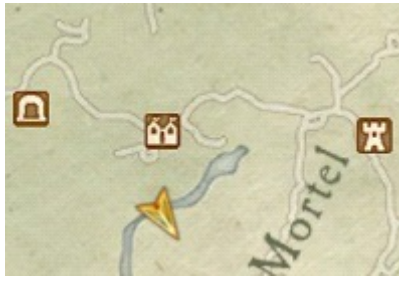
Dans le coffre, il y a une autre note et une plume. La plume émet une étrange lueur magique.

je fais cela ...

Écrire 'Ebru Cahbaet' sur la note
Écrire 'Où sont les soldats ?' sur la note
Remettre la note dans le coffre.

Un sort a été ajouté à votre livre de sorts.

vous connaissez le sort sens aiguës -> utilisez le **autant de fois qu'il faut** pour suivre les flammes blanches -> vous passerez par le **6ème croisement de la route entre les faubourgs d'Erothin & Mortram** -> près de chez *Hélène la femme du pêcheur* -> vous traverserez pour arriver ici



grotte de repli des soldats disparus du royaume du Nord

En suivant la piste, nous avons enfin trouvé les soldats disparus.

Nous devons ensuite affronter les soldats devant la porte, près des trébuchets et des catapultes. Cependant, nous devons éviter de nous approcher trop près du camp de l'armée ennemie, car nous ne sommes pas assez puissants pour réussir une telle attaque.

ils sont 6 + vous deux -> sortez & suivez *le lieutenant Trimak* -> monastère de Pandorn - a revoir + tard (ok cf. le monastère de Pandorn)
-> vous attaquerez les soldats du royaume du milieu dans leur camp de catapultes près de la chapelle d'Irlanda puis devant les grandes portes de la cité de Cahbaet

La sortie est un succès : nous avons fait passer un sale quart d'heure aux soldats du Chancelier.

le capitaine Dratis viens à vous

Je devrais parler à Taranor.

ok cf. Cahbaet #5

Cahbaet #3

le quartier Sud Est

baraquements - caserne -> *Tastor* entraîne armure lourde, arme lourde & parade - entraînement 5 PA parade & 5 PA armure lourde contre 1 140 Po

la place centrale

tente - coffre de stockage

Braal le forgeron commerce & répare - forge avec soufflet - enclume - pierre à aiguiser

Séria entraîne athlétisme, marchandage & éloquence

Midas entraîne discrétion & sécurité - entraînement 5 PA sécurité & 5 PA discrétion contre 1 140 Po

le quartier Nord Est

chez *Nina* -> elle commerce, répare & entraîne discrétion

le sergent Arma

J'ai rencontré une femme du nom d'Arma à Cahbaet. Elle m'a dit que, si je suis intéressé par un travail avec une récompense à la clef, je devrais la suivre.

je décide de la suivre -> *le sergent Arma*



Le sergent Arma m'a dit que le brasseur de Cahbaet, Elward, avait disparu. Si on l'apprend, le moral des soldats pourrait être atteint. Je devrais aller à la brasserie pour trouver des indices.

voir un peu + bas

aux marchandises d'*Elriko* qui commerce

le faubourg incendié -> feu pour cuisiner - 2 cadavres

comme d'habitude ...

je file au quartier Sud -> porte en bois vers brasserie -> 1er étage -> 1ère porte renforcée -> balcon brasserie -> 2nde porte renforcée -> 2 coqs égorgés au 2nd étage -> 1er étage -> flaques de sang jusqu'au rez de chaussée -> rune sort télékinésie 1 -> sort télékinésie 2 sur clé de la brasserie dans 1er tonneau qui ouvre porte en bois au 1er étage -> levier dans chambre ouvre 2nd tonneau au rez de chaussée -> prenez y amulette de Mahrnitz

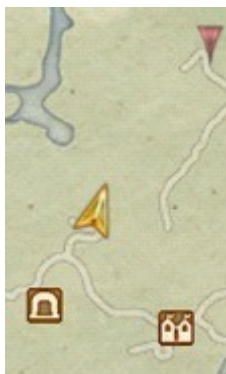
Dans la brasserie, j'ai trouvé une amulette placée en évidence. Je devrais la montrer à Arma.

quartier Nord Est -> *le sergent Arma*

Selon Arma, l'amulette montre les armoiries du village de Mahrnitz. Même si elle pense que ça semble un peu trop facile, je devrais quand même aller voir du côté de Mahrnitz. Mon objectif est un brasseur nommé Korn.

la place centrale -> j'utilise le sort marque -> je bois potion d'encombrement - poids max. + 10

pour vous rendre à Mahrnitz, refaites a peu près le même parcours que celui pour atteindre le campement supposé des des soldats disparus du royaume du Nord - une fois là, le chemin sera juste au Nord Est - par contre, ici en bas du mur, récupérez chapeau étincelle de feu donne chance + 1



Mahrnitz

brasserie de Mahrnitz -> *Korr, le brasseur* -> je lui dis que je suis un soldat

Korn s'est emporté contre moi. Je lui ai menti en lui disant que j'étais un soldat pour l'intimider. Mais un groupe de soldats vient d'enlever sa femme Waltraud et il m'a demandé de l'aider à la sauver. J'ai bien peur de n'avoir aucune information sur Elward si je ne l'aide pas.

suivez le jusqu'à **grotte des soldats du royaume du milieu saouls** -> liquidez les, ils sont

Nous nous sommes occupés des soldats. Il s'est soudain avéré que Waltraud n'est pas la femme de Korn, mais un cochon.

je donne 100 Po à **Korr, le brasseur** pour qu'il parle d'Elward, le brasseur de **Cahbaet** & de **amulette de Mahrnitz**

Elward voulait fuir Cahbaet pour Erothin. Il s'est donc caché dans un gros tonneau qui a été jeté par-dessus la muraille, dans l'eau. Cependant, il n'est jamais arrivé à Erothin. Je devrais suivre le cours du fleuve pour retrouver le tonneau.

ok cf. après **crypte de Mahrnitz**

retour à **Mahrnitz** -> **brasserie de Mahrnitz** -> **Jor, l'aubergiste** commerce

coffre de stockage - **note** sur statue cite **les Boulder** pour **Irlanda**

Brent le forgeron commerce & répare - **maison de Brent** - **maison de Kenhir**

ferme des Boulder -> **lettre soigneusement rédigée**

Le couple Boulder de Mahrnitz voulait sauver la statue, mais elle s'est brisée en plusieurs morceaux pendant le transport. Les fermiers ont apparemment caché les morceaux dans la crypte de Mahrnitz.

comme d'habitude ...

la **crypte de Mahrnitz** -> **porte** - très facile -> **fil de piège** -> 2 **morts vivants** - **filon de fer** -> 3 **fragments de statue** à trouver - **morts vivants** - **visière des traîtres**

J'ai trouvé tous les fragments. Je devrais maintenant retourner à la chapelle pour les y replacer.

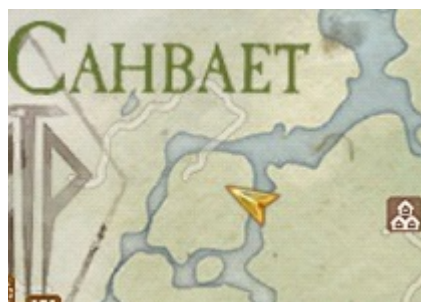
Mahrnitz -> comme d'habitude ...

2nd croisement de la route entre **Mortram** & **Cahbaet** -> passerelle vers chapelle d'**Irlanda** ->

J'ai rapport les fragments de la statue. Quand je suis entré dans la chapelle, ils ont glissé de mes mains pour se réunir. J'ai accompli ma tâche selon la leçon d'**Irlanda** sur la puissance de la volonté.

volonté + 1 permanent

la **rivière** -> descendez la jusque là -> **tonneau d'Elward, le brasseur** est en bas de **cascade Est**

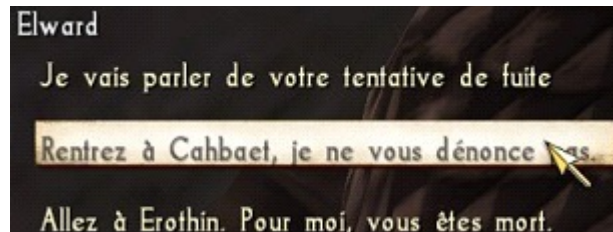


J'ai trouvé le baril avec Elward à l'intérieur. Il s'est pris dans les rochers et le couvercle est coincé. Je vais avoir besoin d'une pelle ou d'une pioche pour l'ouvrir.

ouvrez le **automatiquement** -> *Elward, le brasseur* ment



je lui **ordonne** de rentrer à **Cahbaet** sans que je le dénonce pour autant



pour repartir vers **Cahbaet**, empruntez **passerelle** en bas **campement de 2 géants de collines**



niveau 20

volonté + 2 - agilité + 2 - endurance + 2

Cahbaet #4

quartier Nord Est -> le sergent Arma

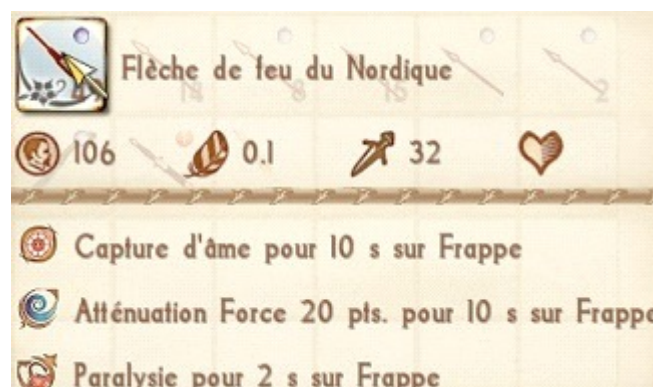
J'ai dit à Arma qu'Elward avait été enlevé et je le lui ai ramené. Elle m'a remercié de mon aide et m'a récompensé.

elle vous offre **contrat de partenariat de la brasserie de Cahbaet** ...

Le porteur de ce document est un partenaire à part entière de la brasserie de Cahbaet. Au porteur est due une part de 5% de tous les bénéfices de ladite entreprise.
Ce document doit être conservé dans un coffre-fort de la banque d'Erothin de sorte que les bénéfices puissent être transférés sur le compte d'épargne du partenaire.

c'est pas très clair ... a voir à **la banque d'Erothin** (ok cf. **la cité d'Erothin #3**)

50 **flèches nordiques de feu** & 800 Po



waouh !!!

comme d'habitude ...

je me téléporte au **Sanctum** -> il est impossible d'y pénétrer, un voile magique l'entoure -> allez à ...

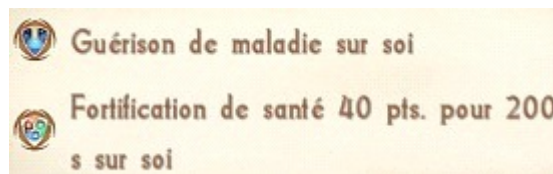
la grotte du Sanctum



Amanda

J'ai rendu visite à Amanda dans la cave sous le Sanctum. Elle m'a donné une potion de tubercule de lune qu'elle a concoctée avec ses plantes.

elle donne **potion de tubercule de lune** - elle en fabrique 1 tous les 3 jours - Amanda commerce



vous ne pouvez + aller jusqu'au **cellier de la chambre du conseil de l'ordre du Sanctum** -> sortez -> Sud jusqu'à **Sildren** -> **cabane de Kréo** -> je liquide cet esclavagiste - **gants de bandit** (set tenue de voleur) -> 1/2 tour jusqu'à **la grotte de Zardoth** -> Nord Ouest

le tertre funéraire #2

... -> *Fée de la mort*

Cette artiste des ossements appartient au passé... mais c'était quoi, ce bruit ?

3 tertres dont **manuel PA + 1** - 2 coffres - **potions** dans tonneau -> 1/2 tour -> **écorcheur d'os** -> **démon invoqué** pour **rubis de feu simple** -> sortez -> Nord

Giliad #8

panneau d'annonces pour récompense 700 Po -> panneau d'annonces

Les autorités veulent la tête de Kiril Poudrecharbon. Après avoir assassiné le charbonnier qui vivait au nord de la Mine des Rails d'acier, il s'est désormais installé dans la maison de sa victime avec ses hommes. La récompense est de 300 pièces d'or.

ok après **les ruines de Raljien**

comme d'habitude ...

Golag le forgeron -> entraînement 5 PA armurerie contre ? Po

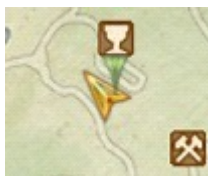
Nord -> **Sablerive** -> **Salen** -> Khurn le vétéran de guerre pour entraînement 5 PA lame contre 600 Po -> Ouest

chemin entre Salen & 2nd croisement de la route entre les faubourgs d'Erothin & Mortram

mine abandonnée de Taerar -> manuel PA + 1 - rune de téléportation -> passerelle s'écroule derrière vous -> 2 filons de fer -> 1/2 tour
-> Est -> 3 filons de fer -> filon de fer -> filon d'argent -> cocons -> remontez en haut par 1 des supports de cocons -> sortez

patte d'oie -> Ouest vers Landeroc (ok cf. route vers Landeroc) - Nord -> coffre - 2 bandits de Sildonar - jambières de bandit (set tenue de voleur)

Sur la route entre Salen et Erothin, je suis tombé sur deux bandits qui utilisaient une technique plutôt tordue. Un voyageur trouverait un coffre au milieu de la route, promettant or et trésors. Cependant, quand il l'ouvrirait, il serait accueilli par une boule de feu qui l'affaiblirait. Il serait ensuite attaqué par-derrière. Je devrais fouiller l'endroit pour trouver des indices sur le fonctionnement du mécanisme.



caisse contient instruction

Selon les explications des bandits de grand chemin, je devrais aller "dans la roulotte" pour rencontrer quelqu'un qui s'y connaît en pièges de la sorte. La question qui se pose maintenant, c'est : est-ce que cette personne sera contente de me voir ?

descendez à Lice -> roulotte -> Adrak

J'ai tué Adrak, le mécanicien sildonar. Malheureusement, il semble qu'il ne possédait pas plus de deux mines et qu'il les a activées lorsqu'il s'est aperçu qu'il était perdu. Je vais devoir chercher l'origine de ces pièges tout seul. Voyons s'il y a quelque chose dans cette roulotte qui puisse m'aider.

clé de roulotte, requête & note d'Adrak à propos du dernier bastion d'Alcazar

Adrak s'est rendu au Dernier Bastion d'Alcazar et il a noté les particularités du temple pour avoir à disposition toutes les sortes d'attaque disponibles. Je devrais en tirer profit...

ça se passera à l'Est de Sablerive - a voir + tard (ok cf. le dernier bastion d'Alcazar)

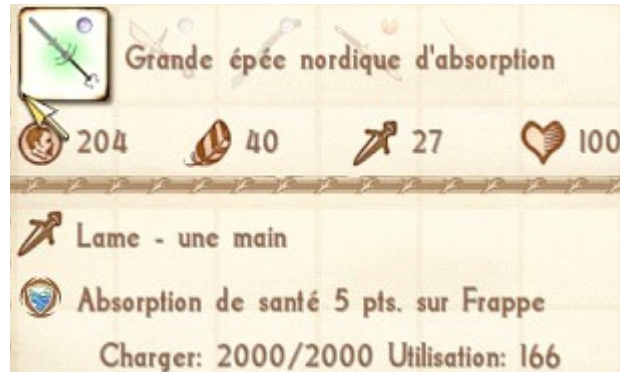
pour ressortir, clé de roulotte ne suffit pas, actionnez commande au niveau de la table

la route entre les faubourgs d'Erothin & Mortram -> Ouest jusqu'à porte de Cahbaet -> 4ème croisement -> Nord -> le plateau du col mortel
-> 3 bandits - clés de porte de Cahbaet - griffe de givre près abris à bateaux - poids max. + 1 -> porte de Cahbaet -> porte - difficile
s'ouvre avec clé de porte de Cahbaet

Cahbaet -> comme d'habitude ... -> route entre Cahbaet & le monastère de la montagne -> Est de façon perpendiculaire pour atteindre

le monastère de Pandorn

porte de brasserie abbatiale de Pandorn -> araignées - morts vivants - cocons - coffre derrière tonneaux - grille - facile - grille très facile -> le brasseur - gantelets du roi du Nord (set royaume du Nord) -> symbole magique - robe des vents magique (set des vents magiques) - grande épée nordique d'absorption



sortez -> Nord puis ...

Cahbaet #5

comme d'habitude ... + fonte d'1 lingot d'argent & forge 50 flèches en argent

la forteresse -> automatiquement, *Taranor*

Voici le plan de Taranor : pour trouver où Aranthéal est détenu prisonnier, je dois m'introduire dans la chambre du chancelier Baratéon et la fouiller pour trouver des documents. Taranor s'assurera que les gardes soient distraits : je n'ai qu'à me positionner près de la porte du palais et faire briller le cristal qu'il m'a donné. Ensuite, des projectiles magiques de Cahbaet déclencheront le chaos.

il vous donne cristal de *Taranor* & indications pour le palais

Si vous êtes entré dans le palais par la sortie de secours, continuez d'abord à gauche et suivez le couloir qui vous mène à un grand conduit de ventilation rond. Quittez le conduit par la deuxième porte et montez les escaliers sur votre droite. De là, vous n'avez qu'à continuer le long du couloir jusqu'à trouver le passage qui mène à la chambre de Baratéon, sur votre gauche.

niveau 21

force + 2 - agilité + 2 - endurance + 2
rang 4 des sorts débloqué

la cité d'Erothin #3

rappel : passez rapidement & au + loin des gardes ou soldats du royaume du milieu ...

Ouest -> grotte des mages d'Erothin -> Hassan Merdul entraîne armure légère, lame & précision / Jamal vend sorts guérison & recharge -> je lui achète sorts bénédiction 4 & téléportation vers Erothin

Est -> la banque d'Erothin -> demandez à ouvrir un compte à *Rodrigue le banquier* - vous recevez clé de coffre 2222 -> porte ouverte -> escalier -> plusieurs verrous - moyen à très difficile - porte coffre 2222 -> coffre de stockage + mon compte -> je dépose dans ce dernier contrat de partenariat de la brasserie de Cahbaet -> *Rodrigue le banquier* -> je fais un dépôt de 500 Po

Nord -> la nuit, au bas de l'escalier menant au palais d'Erothin -> depuis l'inventaire, utilisez cristal de *Taranor*

Ça a marché, les gardes ne sont plus là. Je dois maintenant essayer d'atteindre le toit du palais pour pénétrer dans la chambre du Chancelier par le haut.

escalier -> lourdes portes du palais d'Erothin sont fermées (ok + tard)

le palais d'Erothin #1

échelle -> échelle -> échelle couchée -> échelle -> porte

J'y suis ! Je dois maintenant rester sur les toits, trouver comment entrer dans le palais et demeurer invisible.

1ère porte du **poste de garde** -> porte -> 2nde porte **poste de garde** -> porte -> vous êtes derrière **lourdes portes du palais d'Erothin** -
gardes dans la cour du palais d'Erothin -> 1/2 tour jusqu'à dépasser **poste de garde du palais d'Erothin**-> descendez sur toit -> 2 autres
échelles couchées



prenez les planches pour aller en face -> planches contournent mur rond -> sautez en face là où *soldat* chute -> **porte poste de garde supérieur** -> levier ouvre grille verrouillée -> sortez -> **cinématique** -> grille



vous êtes là ...

toit à main gauche -> parapet -> échelle -> porte -> **le palais d'Erothin**-> placard - très facile - **porte - très difficile** -> **jardinet du palais d'Erothin** pour 2 **griffes de givre** - **poids max. + 2** -> **grille verrouillée** - 4 ou 5 **crochets** -> escalier ascendant -> vitrine - moyen - vitrine - difficile pour **marteau du conflit divin** -> porte - moyen -> escalier descendant -> **chambre de Baratéon** -> **potion d'encombrement** - **poids max. + 10** - clé de coffre bancaire 221 a voir + tard (ok après **le palais d'Erothin #2**) - **manuel PA + 1** - poème de **Baratéon** - 1er coffre de **Baratéon**

après observation & essai avec levier(s), vous déduisez que pour faire apparaître en même temps les sphères colorées magiques sur piédestals, il faut actionner successivement & rapidement les **3 leviers** [1 sur table derrière **livres** - 1 haut **entrée chambre de Baratéon** - 1 près **porte haut gauche vers balcon de la chambre de Baratéon**]



grilles au sol s'écartent pour **parchemin** dans **2nd coffre de Baratéon**

J'ai enfin le parchemin que je cherchais. Je dois maintenant quitter immédiatement cet endroit et retourner auprès de Taranor.

1 des 2 portes vers balcon de la chambre de **Baratéon** -> j'utilise le sort rappel <- vous pouvez utiliser le sort téléportation vers **Cahbaet**

Cahbaet #6

comme d'habitude ... + Orélius pour entraînement 5 PA guérison contre 630 Po

parchemin trouvé dans la chambre de **Baratéon**

(Vous trouvez là un long essai d'avant l'époque de la prise de pouvoir de Baratéon. Seul un passage vous semble important.)
Ce qui m'exaspère, c'est la dépense pour rénover la tour de prison sur l'île de l'Est. Il semblerait que je doive payer pratiquement le double de ce que j'avais estimé. Les Êtres de Lumières, bien sûr, ne participent pas avec leur richesse - Tyr m'a dit de considérer ça comme ma punition pour m'être détourné d'eux et que je devrais m'estimer satisfait qu'il n'exige rien de plus de moi. Et tout ça pour quoi ? Juste pour surveiller Aranthéal ! Comme si vous ne pouviez pas le tuer, non, il doit être emprisonné, très bien ! Essayez de comprendre ça, si vous le pouvez

la forteresse -> la salle du trône -> **Taranor**

Je sais enfin où se trouve Aranthéal : dans un cachot profondément creusé sous une île à l'est de Nehrim. Ma tâche consiste à l'en sortir.

il vous remet **clé de Taranor** qui a administré cette région par le passé - c'est **Baratéon** en personne qui lui avait donné & **rune de téléportation**

j'utilise sort de téléportation vers **Onderoc** -> Nord -> porte vers le cimetière de **Farnfeld** -> Ouest -> le vieux cimetière de **Farnfeld** -> porte

la crypte du vieux cimetière de Farnfeld

morts vivants - veillez à disposer de torches

étage supérieur -> **clé rouillée** - **symbole magique** - planches pourries pour trappe vers **niveau inférieur** verrouillée - 3 caveaux avec 4 **grilles verrouillées** chacun - vous pouvez prendre **objets** à travers -> 1/2 tour jusqu'à escalier descendant -> planches pourries pour échelle vers **scriptorium (ok + tard)** -> menuiserie -> planches pourries sur grille - facile -> porte

étage inférieur -> grille -> dépassez 1ères caisses devant planches pourries -> 2ndes caisses devant planches pourries sur grille -> **grille verrouillée** -> **Mastraz alchimiste des os** - bâton d'éclair - divers équipements d'alchimiste - 2 runes de sort - gantelets de bronze du prédateurs **a conserver** pour **crochetage (sécurité + 10)** - **almanach d'invocation** -> retour à 1ères caisses devant planches pourries -> **trappe verrouillée vers étage supérieur** par échelle -> **grille verrouillée** <- c'est celle du couloir de **Mastraz** - on s'en fout -> 1/2 tour -> grille - difficile -> 3 runes de sort - pierre arcanique - chapeau étincelle de feu donne **chance + 1** - **almanach d'invocation** - **manuel PA + 1** - pierre arcanique bloquée par **cadavre**

1/2 tour jusqu'à échelle vers **scriptorium** -> escalier vers **niveau supérieur** -> je décide de ressortir

Onderoc -> comme d'habitude ... -> Amhvel pour entraînement 5 PA parade contre 630 Po -> Nord -> **plage du vieux cimetière de Farnfeld** -> traversez en nageant

l'île de la tour de brume

Nord -> **ponton** -> Est en montant -> **mare** -> 3 *kobolds* -> Sud -> *gangoustiers géants* - **griffe de givre** - **poids max. + 1** -> tout en bas, **filon d'or** & **symbole magique** -> escalier ascendant en bois -> *gangoustiers géants* - **site de pendaison** - **griffe de givre** - **poids max. + 1** -> 1/2 tour -> Sud -> **navire de réfugiés d'Arktwend** -> 3 *morts vivants* - **message de Tommy le nain** - anneau d'illumination - **symbole magique**

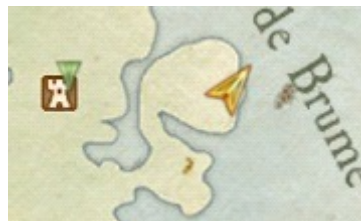


longez la côte vers l'Est en nageant -> 2 *vasars* -> 2 *goules* - **tertre** -> **passerelle** -> **bâton des vents magiques (set des vents magiques)** -> *crabes & monstres marins* - **griffe de givre** - **poids max. + 1** - **tertre** -> **navire échoué** -> 2 **clés de coffres au trésor** dans tertres

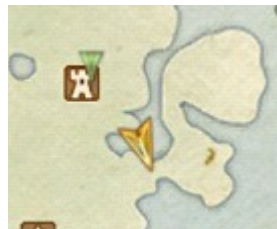
niveau 22

force + 2 - **agilité + 2** - **endurance + 2**

grimpez pour **chapeau étincelle de feu** donne **chance + 1**



coffre - **très facile** un peu + au Nord - *élémentaire de druide* -> en allant dans la **baie**, vous apercevez **coffre de pirate** - **très difficile** en hauteur - revenez après **passerelle** pour y accéder en descendant



note - **clé de coffre au trésor** ouvre **coffre de pirate** - **très difficile** pour 200 **Po** & **lingot d'or** -> longez la côte vers le Nord en nageant - il y a pas vraiment d'accès pour monter bien haut -> **ponton** -> **griffe de givre** - **poids max. + 1** à l'Ouest de **mare** -> Est -> **porte** s'ouvre avec **clé de Taranor**

la tour de brume

2 *soldats du royaume du mileu*

commerce à **Onderoc** + **entraînement 5 PA armure lourde** avec *Amhvel* contre 660 **Po**

crabes & gargousiers en revenant à la **tour de brume** via **plages** au Nord d'**Onderoc** -> 2 **portes verrouillées** - **porte** s'ouvre avec **clé de Taranor**

3ème chapitre - la chute

brique dans **mur** -> **corde** dans **ascenseur** -> 2 **roues** -> **roue** -> sautez -> sautez

Je suis entré dans la salle où les trois mages séraphins maintiennent le bouclier magique qui retient Aranthéal. Je ne pourrai sans doute pas me contenter de les attaquer, je vais donc devoir m'en sortir autrement.

approchez des *gardes arcaniques* -> frappez en 1

Malheureusement, les gardes des Séraphins sont faits de pure énergie arcanique. Je ne peux les vaincre avec des armes et des sorts. Je dois utiliser une énergie beaucoup plus puissante contre eux si je veux m'en débarrasser.

pour les liquider, faites les passer dans le bouclier des *séraphins* (rayons bleus) qui sera aussi annihilé -> 3 *mages séraphins* - 3 *lames de séraphins*

J'ai détruit le bouclier des séraphins qui barrait la porte. Aranthéal est quelque part là-dessous. Je dois le trouver et le libérer.

porte

la prison sous marine

grille - difficile - si besoin était, clé de la prison sous marine qui l'ouvre est en face près de lits en pierres -> porte -> *créature marine* -> porte -> porte -> barre pivotante -> petite barre pivotante dans mains statue -> *Narathzul Aranthéal* -> vous lui dites pour *Merzul*

C'est fait : j'ai libéré Narathzul Aranthéal, le plus grand service que je pouvais rendre à l'Ordre. Aranthéal m'a remercié et m'a donné son journal ; il dit qu'ainsi je le comprendrai mieux.

lisez *journal d'Aranthéal* - mention de sa mère *Miriam* qui, ayant usée de la magie pour le sauver, fut condamnée au bucher qu'il alluma lui même pour rester vivant

1/2 tour -> l'archizéraphin *Arazador*, a propos de *Narathzul Aranthéal*

Il a aussi assassiné un dieu. Il a trahi le Créateur et la Sainte Lumière. Et puis, il a massacré bien d'autres innocents. Les six Êtres de Lumière ont tenu conseil et ont jugé Narathzul Aranthéal coupable. Il purge sa peine ici jusqu'à ce qu'elle soit levée par sa propre mort.

l'archizéraphin *Arazador* -> *Narathzul Aranthéal* vous téléporte tous les 2 près de

la tombe de Zélara

Après avoir libéré Aranthéal, je me suis retrouvé sur la tombe d'une certaine Zélara. Aranthéal m'a dit qu'elle a été sa maîtresse pendant longtemps. À cette époque, il était en mission pour les Êtres de Lumière et cherchait une épée, l'Écorcheuse d'âmes. Le capitaine des Dieux, Arkt, auquel j'ai parlé à Arktwend, les accompagnait. Comme Zélara commençait à se rapprocher d'Arkt, Aranthéal l'a tuée avec l'Écorcheuse d'âmes sous le coup de la colère. Arkt a réussi à s'échapper. L'épée repose quelque part dans ce temple. Nous devons la récupérer, car c'est la seule arme capable de tuer un Être de Lumière.

4 mages de guerre du royaume du milieu

Baratéon sait qu'Aranthéal est de nouveau libre et il a envoyé ses sbires.



vous êtes au Nord Ouest d'Erothin

porte de cabane verrouillée

Narathzul Aranthéal parle à longue distance avec Baratéon -> ... -> il vous téléporte tous les 2 au Sud Ouest du monastère de Pandorn

le temple de l'écorcheuse d'âmes

veuve noire en bas -> suivez Narathzul Aranthéal à l'intérieur -> ascenseur -> ...

Nous sommes dans les entrailles du temple. Le bâtiment est conçu de telle sorte qu'il faut deux personnes pour s'emparer de l'épée : Aranthéal va prendre le chemin de gauche, moi celui de droite.

il vous donnera des conseils

droite -> plaque à pression au sol -> salle des boules colorées -> plaque à pression sur mur Nord -> activez les 5 boules colorées -> revenez & utilisez bouton sur piédestal gauche (soit Est) jusqu'à avoir ceci



6ème boule colorée est apparue - porte Sud est ouverte

Sud -> plaque à pression -> 2 pièges muraux à éviter (ou pas) -> 2 créatures photophobes sont brûlées par lumière <- indication pour + tard ... -> 3 araignées -> grand cristal -> Nord -> 5 ou 6 araignées -> porte en pierres -> plaque à pression pour 1er pont > plaque à pression pour 2nd pont -> sautez -> vous montez -> 3ème petit pont - conservez une sauvegarde -> avant de marcher sur plaque à pression, tirez flèche dans centre de la "cible" à votre droite (soit Est) - si besoin était, il y a 2 arcs en fer & 50 flèches en fer dans grille - si c'est réussi, vous entendez un bruit -> plaque à pression -> courez vite en n'hésitant pas sauter jusqu'au 1er halo bleu

tout en avançant, évitez les boules de feu - vous pouvez stationner sur les côtés excentrés -> araignée -> 2nd halo bleu

... -> Narathzul Aranthéal est piégé dans une pièce sous effet d'un gaz - vous devez couper assez vite son arrivée (timing de 130 secondes) -> descendez sans combattre araignées -> passez par étapes les blocs en pierre coulissants -> passez hachoirs au plafond comme vous voulez -> salle de lave -> approchez escalier en regardant en bas -> sautez sur 1ère plateforme -> sautez sur 2nde plateforme -> etc. - sur la fin, si vous êtes en bonne santé, vous pourrez nager -> escalier ascendant -> interrupteur de gaz

la salle des pièges au sol -> suivez les instructions de Narathzul Aranthéal en restant face à lui (Nord) -> en haut de la salle des supports à grands cristaux, quand il le demandera, jetez grand cristal en bas

Narathzul Aranthéal vous rejoint -> créature photophobe en utilisant tout ce qui est à base de lumière pour l'affaiblir (parchemin, sort & arme de lumière) -> commande ouvre grille verrouillée

la salle de l'écorcheuse d'âmes -> avant de s'en aller, Arkt interviendra - *Narathzul Aranthéal* prend l'écorcheuse d'âmes - vous l'informez pour le siège du monastère de la montagne

Après que nous avons récupéré l'épée, Aranthéal a jeté un sort qui nous a menés au Monastère de la Montagne assiégé.

vous êtes juste à l'Ouest de la pension de *Sinor*

le monastère de la montagne assiégé

suivez *Narathzul Aranthéal*

Aranthéal a prouvé la puissance incroyable de son pouvoir en balayant une troupe entière d'un seul coup. Il n'y a plus que quelques ennemis entre nous et le monastère.

3 soldats du royaume du milieu -> auprès de *Callisto*, *Narathzul Aranthéal* se déclare chef de l'ordre - ils filent tous les 2 à l'écurie du monastère de la montagne

comme d'habitude + fabrication de 50 flèches en argent sur enclume

l'écurie du monastère de la montagne -> montez sur cheval -> suivez *Callisto* & *Narathzul Aranthéal* jusqu'à

Cahbaet #7

Nous sommes arrivés sains et saufs à Cahbaet.

Taranor dit que les dernières troupes de soldats du Chancelier se sont repliées dans le village de Mortram et dans le château de Darlan. Pendant que Taranor va reconquérir le château, Aranthéal et ses Aeterna vont s'occuper du village. À moi de choisir qui je vais suivre.

en lui parlant, je décide d'aller avec *Taranor* - *Callisto* & 6 soldats du royaume du Nord seront avec nous -> suivez les

J'ai décidé de reconquérir le château de Darlan avec Taranor. Nous partons immédiatement.

le chateau de Darlan #1

c'est là où il y a l'énorme herse au 1er croisement sur la route entre Mortram & Cahbaet - *Callisto* la défonce

la cour du chateau de Darlan -> soldats du royaume du milieu -> la forteresse du chateau de Darlan -> la grande salle -> soldats du royaume du milieu

Taranor -> pour vous remercier, il vous gratifie du titre de Seigneur de Darlan - il fera en sorte que le chateau de Darlan soit "nettoyé" à votre retour -> *Callisto*

Le château est à nous. Taranor m'a remercié de mon aide et m'a donné le château en récompense. *Callisto* dit que nous devrions nous rendre à la Porte du Royaume du Nord et rejoindre Aranthéal. Ensuite, nous nous mettrons en marche vers Erothin.

explorez les autres pièces de la forteresse de Darlan -> coffre de stockage - manuel PA + 1 - rune de téléportation vers Darlan - cuirasse & bouclier de Darlan - griffe de givre - poids max. + 1

avec *Callisto*, rejoignez *Narathzul Aranthéal* à la porte de Cahbaet

Nous nous sommes rassemblés à la Porte du Royaume du Nord. Maintenant, nous pouvons marcher sur Erothin pour détrôner le chancelier Baratéon, pour que l'Ordre puisse se concentrer sur sa véritable cible.

Je vais maintenant chevaucher vers Erothin avec Aranthéal pour détrôner le Chancelier.

montez sur cheval -> suivez Callisto & Narathzul Aranthéal jusqu'aux Faubourgs d'Erothin

Kim a réussi à soulever les fermiers contre le Chancelier, ce qui a affaibli les défenses d'Erothin. Aranthéal m'a demandé d'attendre Kim à la porte de la ville pour nous frayer un chemin jusqu'au palais. Aranthéal et Callisto prendront un autre chemin.

une tempête s'est levée

la cité d'Erothin #4

la porte de la cité d'Erothin -> Kim -> je lui dis que c'est bien moi qui a libéré Narathzul Aranthéal - fermiers d'Erothin sont avec vous
->entrez dans la cité d'Erothin

Les gardes ont fermé les portes de la ville. Cependant, Kim dit qu'il y a une entrée par les égouts. Je dois passer la porte par les égouts pour activer le levier.

vous êtes seul, descendez -> bouche d'égouts

les égouts d'Erothin #2

roue lève planche -> 3 goules - anneau de l'ombre profonde -> 1/2 tour -> grille -> 3 soldats d'Erothin -> 1/2 tour -> porte -> grille - moyen s'ouvre avec clé des égouts d'Erothin -> escalier ascendant

la guilde des voleurs -> lithia entraîne armure légère & précision - Maius entraîne altération & mysticisme - Lectus entraîne marchandage & éloquence - Têridan entraîne armure lourde, arme lourde & lame - Anne pieds légers entraîne acrobatie & athlétisme - Marruk entraîne discrétion & sécurité

1/2 tour -> Nord -> rats -> Ouest -> Nord -> 3 bandits - bouclier & cuirasse de berseker - runes de sorts en haut -> 1/2 tour -> 2 goules - symbole magique

niveau 23

volonté + 2 - agilité + 2 - endurance + 2

revenez là où était les 3 soldats d'Erothin -> escalier ascendant -> corps de Narel -> escalier ascendant -> échelle

la cour d'Erothin -> la bourse (receleur) -> Taggar commerce - il entraîne acrobatie, athlétisme & précision - entraînement 5 PA précision contre 690 Po -> sortez de la cour d'Erothin -> Nord -> porte massive est trop lourde (ok voir ci dessous) - faites le tour par le pont en pierres -> porte



la caserne d'Erothin

de suite à l'Ouest -> l'armurerie de la caserne d'Erothin -> 2 soldats d'Erothin -> 2 coffres - très facile en haut -> en bas, porte Nord -> garde de la porte d'Erothin - clé de la grande porte pour mécanisme de la porte <- porte massive est ouverte -> Kim & fermiers d'Erothin filent vers le palais d'Erothin

J'ai réussi à ouvrir la porte. Je dois maintenant aller au palais.

1/2 tour

L'un des mages de guerre du Chancelier a détruit la porte par laquelle je suis entré dans la caserne. Je dois trouver un autre chemin.

mage de guerre d'Erothin -> avancez -> escalier descendant -> porte Sud -> direction le palais d'Erothin -> lourdes portes du palais d'Erothin

le palais d'Erothin #2

dans la cour du palais d'Erothin, vous rejoignez Kim, les fermiers d'Erothin, Callisto & Narathzul Aranthéal

Narathzul Aranthéal -> cave de la tour d'Erothin -> la salle du trône d'Erothin

Baratéon s'est enfui au plus profond du palais. Je dois le suivre pendant qu'Aranthéal s'occupe des mages du Chancelier.

pistez Baratéon -> plusieurs escaliers ascendant -> porte en bois vers nature -> Narathzul Aranthéal vous rejoint

Baratéon s'est révolté pour la dernière fois et a préféré sauter de la tour plutôt que d'être tué par Aranthéal.

Narathzul Aranthéal vous téléporte tous les 2 dans la salle du trône d'Erothin -> Narathzul Aranthéal

Narathzul Aranthéal a une mission pour Kim et moi. Quand je serai prêt à partir, je devrai lui parler au palais d'Erothin.
ok après la grotte sous le cercle de pierres des fermes d'Erothin

je décide de temporiser & de m'occuper des quêtes secondaires - il donne sort rachat d'âmes -> sortez

la banque d'Erothin -> Rodrigue le banquier -> grille - très difficile après petit escalier ascendant -> porte coffre 221 (celui de Baratéon)
-> manuel PA + 1 - 2 runes de sorts - 3 parchemins

rendez vous juste au Sud de Sablerive -> homme en noir -> Est

route entre Sablerive & le dernier bastion d'Alcazar

passez par Sud -> cabane abandonnée de la mine des rails d'acier -> le pont d'Alcazar -> Nord vers les tours solitaires (ok cf. après Darothmar par l'autre côté) - 2 invocateurs d'Etronar

le dernier bastion d'Alcazar

Je suis arrivé au Bastion d'Alcazar. Je dois maintenant trouver Alcazar lui-même.

invocateur d'Etronar -> 2 cristaux d'activation -> moissonneur -> invocateur d'Etronar + moissonneur -> 4 pierres arcaniques -> squelette + moissonneur

1ère commande ne fonctionne pas (ok voir ci après) -> invocateur d'Etronar -> descendez Nord Ouest -> évitez pièges muraux -> 2 moissonneurs -> 2nde commande -> remontez -> 1 des 2 braséros est allumé -> montez Sud Est -> moissonneur -> moissonneur ->

plusieurs portes & coffres -> invocateur d'Etronar -> squelette -> 3ème commande dévoile 4ème commande -> redescendez -> les 2 braseros sont allumés

je fais un aller retour à Giliad pour ... comme d'habitude -> arf ... camp Aeterna est vide - traces de sang au sol - porte roulotte - moyen pour note d'un ménestrel

1ère commande efface mur -> Alcazar - arc aeterna de nutrition - talisman de la clef du maître <- a conserver -> + 11 sécurité -> 5ème commande pour bloc ascendant & descendant permettant d'atteindre rebord en sautant pour armure du mage de sang (set étreinte du mage de sang),



casque du roi du Nord (set royaume du Nord), capuchon des vents magiques (set des vents magiques) & clé de Zérobilon

Dans la salle du trône d'Alcazar, j'ai trouvé une clef de Zérobilon, l'ancienne tour sur la côte nord de Nehrim. Je dois maintenant explorer moi-même la ruine. Une chose est claire : si je trouve vraiment là-bas ce que les plus talentueux voleurs de Tréomar ont laissé, je ne les obtiendrai pas sans me battre...

a voir + tard car non localisée (ok cf. Zérobilon)

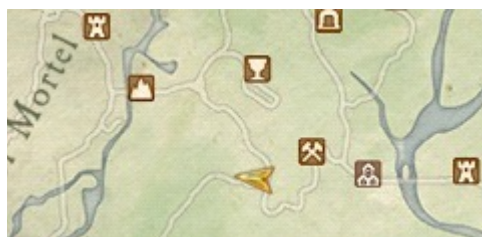
sortez -> Ouest -> le pont d'Alcazar -> passez par Nord

chapelle de mana - Esla

2 magiciens d'Etronar -> entrez -> 1er niveau : magiciens d'Etronar -> 2nd niveau & 3ème niveau : morts vivants - éléments d'armure de Berseker - commande dévoilera pièce secrète -> 4ème niveau : Léon - mauvais présage (arme lourde à 1 main) - symbole magique, casque de mage de l'ombre, cuirasse de mage de l'ombre + coffre - moyen pour rune de force (amulette) -> sortez

j'utilise le sort rappel -> Cahbaet -> comme d'habitude + fabrication de 50 flèches en argent sur enclume

chemin entre Salen & 2nd croisement de la route entre les faubourgs d'Erothin & Mortram -> Ouest à la patte d'oie



là ...

route vers Landeroc

... -> le village de Ledur est totalement incendié - tertre derrière 1ère habitation -> porte roulotte démolie - très facile - anneau en pierre de renforcement

grotte de *Gargoth* -> *jeunes ogres* - 4 *filons de fer* -> *porte en bois* - facile -> *filon de fer* -> passez sous l'eau -> *ogre fantôme* - *cadavre mage déchu* pour *bottes d'agilité* & *collier d'argent scintillant* -> sortez

le château de Landeroc

secteur entrées Nord, Sud & Sud Ouest

coffre verrouillé (ok + tard) - tente - *porte vers muraille* - *Handor le manieur de hache*

secteur entrée Est

coffre de stockage - 2 *portes vers muraille* - *maison d'Oblana* - boutique de *Moni* qui commerce - je lui achète 3 *marteaux* contre 78 Po

sous l'arche, *porte vers logements* - panneau d'annonces -> *avis de Darius*

Je viens de lire une annonce : un vieil aventurier du nom de Darius sent que sa fin est proche, mais, pour se divertir une dernière fois, il a organisé une chasse au trésor pour léguer toutes les richesses qu'il a amassées au cours de sa vie à un vrai aventurier qui les mérite. Tout ça semble très intéressant. La chasse commence à Giliad avec cette première question : qui est le fantôme de l'arbre ?

ok cf. après *les ruines de Raljen*

la cour

porte vers cuisine - *porte vers la grande salle* - *porte vers tour* - *Vivienne* vend des *chevaux*

forge avec soufflet - *enclume*

la salle du trône

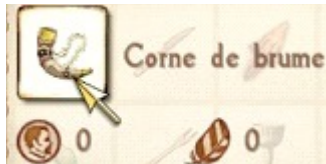
Antoinette Boddenbruuk -> je lui dis pour l'annonce



elle vous prends de haut

Madame Boddenbruuk a jugé que je ferai l'affaire. Un groupe de bandits s'est installé pas très loin du château et doit donc être chassé. Un homme du nom de Handor me fera part du plan en détail ; il attend à l'extérieur du château pour mener l'attaque.

secteur entrées Nord & Sud Ouest -> *Handor le manieur de hache* vous explique son plan - il vous remet *corne de brume*



prenez **potions** dans **coffre verrouillé** -> suivez le **de près**

Nous partons pour le fort des bandits. Handor me fait assez confiance pour me donner la corne avec laquelle je dois donner le signal du début de l'attaque.

... -> suivez **Théophile** -> ... -> utilisez **corne de brume** -> attaquez le camp des **bandits de Landeroc**

Nous venons de prendre d'assaut le fort quand Théophile a changé de camp. Apparemment, il fait affaire avec les bandits. Si je survis, je dois me frayer un chemin jusqu'à Handor.

arg ...

bandits & mercenaires traîtres <- **Théophile** est transparent - vous ne pouvez le blesser

en vous fiant au repère de quête, rejoignez **Handor le manieur de hache**

Handor m'a demandé de tuer tout de suite Théophile pour porter un coup au moral des bandits.

Théophile - **clé de la cabane des bandits**

C'est fait. Théophile ne nous nuira plus. Je devrais rejoindre Handor.

Handor le manieur de hache viendra à vous

Handor dit que nous devons maintenant nous occuper du capitaine des bandits.

la cabane des **bandits** -> *capitaine des bandits* -> **Handor le manieur de hache**

Nous avons vaincu le capitaine. Notre tâche est donc accomplie. Je peux retourner auprès de madame Boddenbruuk pour obtenir ma récompense.

la salle du trône du château de Landeroc -> *Antoinette Boddenbruuk* vous récompense de 340 **Po** - collectionnant les **chaussures élégantes**, *Antoinette Boddenbruuk* vous soumet cette requête

Bon, d'accord, cette passion nécessite un approvisionnement régulier. Si au cours de vos voyages vous apercevez une belle paire de chaussures, apportez-les-moi et je vous récompenserai. Je suis ouverte à tous les styles : du velours, de la soie, du brocart, de l'agneau, tout ce qui est à la mode en ce moment.

Handor le manieur de hache

Pour me remercier pour mon aide, Handor m'a donné une de ses haches uniques.
hache de guerre en acier (arme lourde à deux mains)

je présente **chaussure de velours d'Inodan** puis **chaussures en agneau brodées d'or** à *Antoinette Boddenbruuk*



je ne sais exactement où je les ai trouvées durant ce 3ème chapitre

elle donne 400 **Po** pour chaque paire <- 500 **PE** à chaque fois

la cour -> Maltin le forgeron commerce & répare - vous échangez **vieille lame émoussée** contre **dague de Landeroc** - il vous raconte ...

Le forgeron se souvient, en effet. J'étais un réfugié de Ledur et j'ai volé la dague de sa forge à Landeroc quand les mercenaires m'ont emmené dans leur camp. Quelle qu'ait été ma raison, je dois maintenant trouver Ledur... ou au moins ce qu'il en reste.

retournez à

Ledur

déplacez vous jusqu'à avoir ...

Je suis arrivé aux ruines de mon village natal. Tandis que je parcourais les lieux, un étrange sentiment m'a envahi. Mon enfance est soudain apparue clairement devant mes yeux, comme si c'était hier.

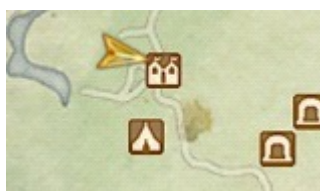
mentalement, vous êtes à l'époque des troubles de **Ledur**

Ces hommes encapuchonnés ne semblent pas paniqués par l'attaque. Quelque chose ne va pas. Je devrais peut-être les suivre.

faites le & approchez vous de la trappe

Cette trappe... Je dois absolument trouver ce qui repose en dessous.

vous êtes revenus à votre époque -> allez ici



Ce mur semble fragile. Avec une pioche, je devrais pouvoir l'abattre.

faites le -> **trappe**

le caveau secret

... -> **diamant** -> 3 **masses suspendues** -> **planche fragile** -> 3 **pioches** -> *chauves souris* -> *araignées croix* -> **instructions du prince des bandits**

On dirait que les bandits sortis du château, près du village, n'étaient pas tout à fait innocents. Ils étaient là pour se battre dans et autour de Ledur. Ils ont provoqué les deux partis du Royaume du Milieu et du Nord pour que leur organisation ici puisse continuer ses activités sans être inquiétée. La ville a été détruite, notre maison brûlée et mes parents assassinés. Je me demande qui étaient ces mercenaires qui m'ont mis à l'abri. Eh bien, je ne peux plus rien apprendre de plus ici.

niveau 24

force + 2 - agilité + 2 - endurance + 2

porte verrouillée <- vous êtes au Sud du **pont du libre retour** (ex **pont du retour incertain**) - voir + tard ce qu'il y a en surface <- ok cf. **le château de Ledur** -> sortez

le château de Landeroc -> **comme d'habitude** -> Sud Ouest -> Landeroc - le camp des **fondeurs** -> 6 **filons de fer** - **griffe de givre** - **poids**

max. + 1 -> porte de la fonderie -> Joachim commerce - forge avec soufflet - filons de fer -> sortez -> porte des charbonniers -> sortez
-> Sud Est

les ruines d'Armonar

morts vivants - filon de fer au croisement -> gauche -> ... -> 1/2 tour -> porte en bas -> chauves souris - symbole magique - coffre - très facile -> porte -> morts vivants -> porte Ouest -> 1/2 tour -> porte Nord -> morts vivants - coffre - facile -> Teldrasul fidèle de l'ombre - amulette de bronze d'endurance - lame de destruction (set du maître en destruction) - ombre de fer (lame à 1 main) -> 1/2 tour -> porte Est -> morts vivants - attention à la grille - rune de téléportation -> sortez

le château de Landeroc -> comme d'habitude + fabrication de 50 flèches en argent -> sortez par entrée Sud -> 1er croisement de la route entre le château de Landeroc & les ruines de Raljien -> Sud (ok après Landeroc) - Est -> tout droit mène à l'entrée Est du château de Landeroc -> 1/2 tour puis en bas

Landeroc

coffre de stockage - boutique de Tarenka qui commerce & répare - ferme de Landeroc avec tertre derrière

taverne des six poissons -> Martina & Brom commercent - porte - difficile - feu pour cuisiner -> derrière : chapeau étincelle de feu donne chance + 1

Sud Ouest jusqu'au 2nd croisement de la route entre le château de Landeroc & les ruines de Raljien -> Nord -> ancien poste avancé de Landeroc -> 2 portes pour tarentule chaque fois -> 1/2 tour, Sud -> griffe de givre - poids max. + 1

les ruines de Raljien

3 bandits de Sildonar -> tout en haut, planches + saut pour 2 coffres

entrez -> voleurs de Sildonar - anneau protection feu -> 2nde gauche -> sautez dans mare -> porte en bois -> kobolds -> trappe -> le vilain -> - symbole magique - 34 flèches en fer de feu - anneau de bronze de l'ombre - anneau en pierre de renforcement - armure de bandit (set tenue de voleur) - capuchon de novice (set étreinte du novice) - jambières de destruction (set du maître en destruction) -> porte renforcée -> redescendez dans mare -> planches pour monter -> grille -> 2 bandits de Sildonar -> grille - facile pour 2 coffres & rune de téléportation -> 1/2 tour -> 2 bandits de Sildonar -> sortez

comme d'habitude à Landeroc puis de nouveau Sud jusqu'à la chapelle des hauts de Baldur -> filez à charbonnier -> maison de charbonnier -> 3 bandits de Sildonar & Kiril Poudrecharbon

J'ai éliminé Kiril Poudrecharbon. Maintenant, retournons au panneau d'affichage.

clé de Kiril Poudrecharbon ouvre porte - très difficile & coffre verrouillé

filez à Giliad -> comme d'habitude -> Giliad -> panneau d'annonces pour récompense 300 Po -> panneau d'annonces

Un monstre de cruauté nommé "Le Boucher" terrorise la population. Il représente une grande menace pour la sécurité publique. La récompense s'élève à 850 pièces d'or. Des soldats du Royaume du Milieu ont déjà été envoyés pour s'occuper du Boucher, mais ils ne sont jamais revenus.

ok cf. l'abattoir du "Boucher"

dans le cadre de la chasse au trésor de Darius -> Est -> l'arbre fantôme

L'Arbre-fantôme : il y a quelque temps, il y avait un fantôme dans l'arbre qui effrayait les voyageurs. Mais désormais, l'arbre demeure silencieux. Le tronc est très vieux, le sommet en a été arraché et il y a de profondes fissures dans l'écorce.

escaladez le -> tombez "dedans" -> note abîmée par le temps

J'ai trouvé la réponse au secret de l'Arbre Fantôme : un bandit se cachait dans un tronc creux pour effrayer les voyageurs. Ensuite, il entreposait les marchandises volées dans la crypte de Giliad, où je devrais trouver le prochain indice.

échelle de corde pour remonter -> sautez en bas -> Ouest -> la crypte de Giliad -> poignet dans mains statue dévoile passage secret -> rune de téléportation dans cercueil de pierre -> tunnel de la crypte de Giliad -> trappe -> clé de maison & clef de voûte sur table -> chasse au trésor de *Darius*

J'ai déchiffré le mystère de l'Arbre Fantôme et la deuxième énigme la suit de près. Le texte dit : Tout seul dans la forêt dressé, Ni arbre ni buisson ni pierre, Sablerive est son foyer, Loin du village, solitaire, Où l'oiseau refuse d'aller. Qui est-ce ?

levier -> trappe & porte ouvertes avec clé de maison de Giliad celle près de chez Tenzo - tout pour le héros

route entre Giliad & Sablerive -> 2^{de} patte d'oie -> *homme en noir* pour entraînement 5 PA précision contre 720 Po - Sablerive -> Nord Ouest près passerelle, grotte du solitaire -> *Korius le solitaire* -> 2 *contrebandiers de Sildonar* en face de l'abri de *Kurtus*

finalement, a force de tourner autour de **Sablerive**, vous apercevez de nouveau, près croisement de la route entre Sablerive & Salen, un épouvantail ("dressé" - "l'oiseau refuse d'y aller") dans champ de blé ("ni arbre, ni buisson, ni pierre")

Ce doit être la solution : l'épouvantail dans le champ près de Sablerive. Quelqu'un a attaché une flèche de bois à son bras droit, qui pointe vers le grand mur au nord. Un indice pas vraiment subtil...

planches pourries dans grand mur au Nord -> statue -> colonne à trou de serrure avec clef de voûte 2 fois -> trappe

le complexe du 1er temple caché #1

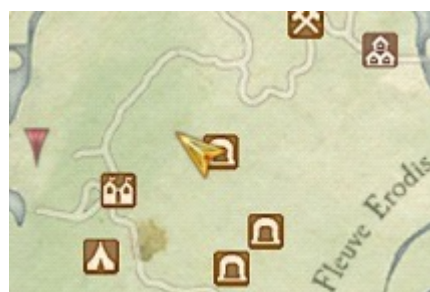
4 pierres arcaniques avec sort de télékinésie -> descendez -> porte en pierre -> porte en pierre -> la salle au trésor -> 2 runes de téléportation - chasse au trésor de *Darius*

Me voilà à l'endroit où devrait se trouver la récompense, mais je vais devoir rassembler trois objets pour atteindre le trésor. J'en ai marqué les localisations sur ma carte.

1ère localisation cf. le complexe du temple oublié

prenez 3 clefs de voûtes -> sortez -> Salen vers Ledur

le tombeau de *Behmal*



ici ...

morts vivants

au fond pièce avec 2 grilles - faciles, 3 objets en hauteur par sort de télékinésie -> droite -> anneau de personnalité dans coffre -> passage sous l'eau -> 1/2 tour, remontez puis en face -> porte vers crypte de Behmal -> grille -> 2 grilles - très facile pour symbole magique -> grille -> Kzael -> sautez dans puits -> grille vers extérieur

Landeroc -> comme d'habitude - j'utilise sort marque -> Ledur -> Nord Ouest (flèche rouge sur image précédente) -> sautez pour grimper -> faites le tour -> jeune ogre + 2 griffes de givre - poids max. + 2 -> revenez & entrez dans ...

l'abattoir du "boucher"

On dirait que les soldats du Royaume du Milieu ont déjà éliminé toutes les créatures de l'endroit. Ces bêtes semblent de même nature que celles qui protégeaient la Fée-de-la-Mort : coïncidence ?

rune de sort & rune de téléportation dans vase en hauteur

Malgré leur lutte désespérée, les soldats ont tous été tués et leur mission n'est pas achevée.

1er levier ouvre grille -> créatures -> clé du "boucher" ouvre porte - très difficile -> 2nd levier ouvre grille -> "le Boucher" - clé du "boucher"



J'ai mis fin au jeu du Boucher. Il gît maintenant dans son propre sang.

récompense prise après le complexe du 2nd temple caché

sur l'autel -> massacre (arme lourde à 1 main) - couteau du boucher (lame à deux mains) -> porte verrouillée -> coffre - très facile & 3ème levier (?) -> sortez

j'utilise sort de téléportation vers Cahbaet -> comme d'habitude + fabrication 50 flèches en argent + entraînement 5 PA guérison auprès d'Orétius -> j'utilise sort rappel -> Landeroc

dans le cadre de la chasse au trésor de Darius -> rendez vous au Sud de Charbonnier -> colonne à clef de voûte que vous aviez déjà vue avec clef de voûte -> trappe

le complexe du temple oublié

passez sur un côté -> commande ouvre grille

Sauter sur des objets mouvants est plus difficile que de sauter normalement. Pour sauter sans problème, vous devez fixer le sol. Sauter plusieurs fois à la suite très vite vous donnera plus de contrôle.

plateformes mouvantes -> alcôve pour *poing de Randagulf* -> plateformes mouvantes -> statue étrange

J'ai réussi à récupérer le premier artefact. Il m'en manque encore deux.

commande dévoile passage secret -> *morts vivants* -> porte

Sud Est grotte du butin de Baldur -> colonne à clef de voûte avec clef de voûte 2 fois -> trappe

le complexe du 2nd temple caché

évitez 1ère plaque à pression -> évitez grille au sol -> 6 pierres arcaniques -> Sud -> 2nde plaque pression pour passer -> rune de téléportation

Voici la pièce où l'artefact était jadis conservé, mais aujourd'hui le socle est détruit et vide. Je vais devoir fouiller le complexe.

gravats vers souterrains -> Ouest ou Nord -> 2 *gobelins* -> Ouest -> 4 *gobelins* - statue étrange

J'ai le deuxième artefact, plus qu'un.

1/2 tour -> corde dévoile passage secret -> porte

filez à Giliad -> comme d'habitude -> panneau d'annonces pour récompense de 850 Po -> panneau d'annonces

Le prochain sur la liste est un voleur nain. On l'a traqué et il s'est retranché dans les Tours solitaires, près du Cap Aman.

ok cf. les tours solitaires

route entre Sablerive & Salen -> croisement -> Nord Est -> route entre l'énorme portail en fer & les tours solitaires -> cadavre de Max Belsang -> passerelle

les jardins de Janeda

araignées spriggans, spriggans & druides

niveau 25

force + 2 - agilité + 2 - endurance + 2

1ère grande caverne -> objets & coffres en hauteur -> bug avec *araignée spriggan* à l'Est -> allez y -> Ouest -> porte - facile -> bouclier de Berseker -> 1/2 tour -> Nord -> nagez sous l'eau pour coffre -> 1/2 tour -> Sud -> 2 filons de fer -> porte -> 3 filons de fer - filon d'argent

Est -> Ouest pour petite "pièce" -> 1/2 tour -> Est -> 2nde grande caverne -> Centre -> 2 escaliers dont 1 vers porte pour sortir

revenez à la dernière passerelle -> Est -> la ferme des Frayer -> Werner & Mira Frayer commercent - feu pour cuisiner - comme d'habitude -> Sud

la tour de la comtesse Sapho

morts vivants

1ère grille -> Sud (ok par l'autre côté) - Nord -> 2nde grille -> 3ème grille -> **symbole magique** en sautant -> *comtesse Sapho* pour jambières du briseur de tempêtes & lame en bon acier -> **mare** -> **vous êtes en haut**, sortez

la ferme des *Frayer* -> **comme d'habitude** -> Est -> **1ère patte d'oie** -> juste au Nord Ouest

Zérobilon

vous possédez clé de **Zérobilon** (cf. **le dernier bastion d'Alcazar**), entrez -> **pierre arcanique** - 2 *élémentaux d'eau* -> passer par "petit espace" au Nord Est

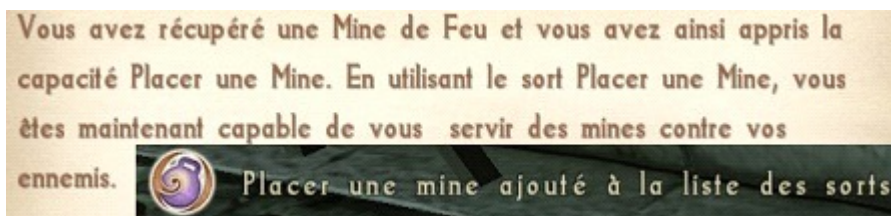


là où il y a pioche

1ère commande -> 1/2 tour, **tout droit** -> 2nde commande -> **derrière** cette dernière pour 3ème commande -> *acolyte* -> 4ème commande -> allez **au dessus** -> récupérez **objets** sur poutre en pierre -> **en bas**, *acolyte* -> 5ème commande -> 6ème commande -> 1/2 tour, **descendez** -> 2 **pierres arcaniques** -> Nord Est -> 2 *élémentaux d'eau* -> **porte** -> **portail**

évitez 3 **grandes plaques au sol** au Centre -> 5 **pierres arcaniques** en haut -> redescendez -> **tunnel** au Sud -> par où vous voulez -> **grotte des coffres** -> **passage aménagé** (ok voir ci après) - **pierre arcanique** - **vieux coffre** -> haut -> **tertre** - **coffre ancien** -> **porte**

descendez pour *liche arcanique* - 4 **pierres arcaniques** en hauteur + **divers objets** -> remontez & continuez -> Sud -> *golem spectral* -> 1/2 tour, Nord -> **vieux coffre en métal** - facile pour **anneau d'imagination** -> descendez -> **1ère salle des mines** -> 2 *golems spectraux* - 5 **mines** - **tuyau en fer**



maintenant, il vous faut retourner en surface ...

1/2 tour jusqu'au **passage aménagé** dans **grotte des coffres** -> 4 **plaques à pression** dévoilant chacune 1 **pièce secrète avec gaz** -> 1 d'elles pour *goule* & 7ème commande dévoilant **passage secret vers Sud** -> allez y -> **1er pont** -> **carrefour** - *archer squelette* -> Est -> *moissonneur* & *squelette* -> fouillez puis 1/2 tour -> **carrefour** -> Nord -> **saut**ez en face -> **vieux coffre en métal** - **moyen** -> bout d'escalier pour sortir en sautant vers bas -> **carrefour** -> Ouest -> 8ème commande lève grille -> 2nd pont avec *plusieurs squelettes*

9ème commande -> **porte** -> **porte** -> 2nde, 3ème & 4ème salles des **mines** -> 10ème commande ouvre porte dans 2nde salle des **mines** -> allez y -> laissez vous tomber puis utilisez rebords pour piège grille piquante -> 2nd piège, évitez lames -> 2 *acolytes*

Ouest (ok par l'autre côté) - Est -> Sud (ok juste après) -> Est -> 3 *acolytes* -> continuez, vous reviendrez par Ouest après les derniers pièges -> Est -> Sud -> série de **plaque à pressions** pour pièges massues suspendues -> *acolyte* -> **plaque à pression** déploie escalier ascendant -> **porte**

11ème commande pour ascenseur -> 6 *sbires de Zérobilon* -> sous l'eau pour escalier vers Est -> 2 séries de pièges lames -> 12ème commande lève porte -> **salle des portails de Zérobilon** -> *mage gardien de Zérobilon*



3 coffres - moyen - manuel PA + 1 - rune de téléportation - pierre d'énergie - 2 équipements aeterna - rune de téléportation vers Zérobilon etc.

3 blocs pour portail vers l'étendue du monde -> a voir + tard -> 1/2 tour -> portail vers côte de Salathin -> vous êtes tout en haut de Zérobilon -> sautez côté mer

j'utilise le sort de téléportation vers Cahbaet -> comme d'habitude - entraînement 5 PA guérison auprès d'Orétius contre 750 Po -> j'utilise le sort de téléportation vers Zérobilon

petite île de la côte de Salathin -> 2 morts vivants - 2 coffres de pirates

1ère patte d'oie de la route entre l'énorme portail en fer & les tours solitaires -> Est -> 2nde patte d'oie de la route entre l'énorme portail en fer & les tours solitaires -> Nord (ok cf. après le fort Mandorn) - porte maison de Moriane - très difficile - trappe cellier de Moriane - facile - 3 tertres -> Est -> 3ème patte d'oie de la route entre l'énorme portail en fer & les tours solitaires -> chemin Nord vers le dernier Bastion d'Alcazar (ok cf. après Darothmar) -> Est -> 2 kobolds

les tours solitaires

petit escalier pour porte 1ère tour solitaire - facile -> coffre - facile pour collier de destruction -> grimpez en sautant - utilisez caisses pour réussir à atteindre 2nd étage -> rebords -> trappe vers sommet 1ère tour solitaire -> redescendez -> escalier colimaçon

morts vivants

Nord -> grille - facile -> commande pivotante -> 1/2 tour -> Est -> grille -> ... -> 2 tertres -> tunnel -> sautez en bas -> caverne -> Est -> tertre -> 1/2 tour -> Sud

trappe 2nde tour solitaire -> sautez en bas -> reculez après corde -> passez vite 6 plaques à pression -> carrefour -> Nord -> coffre - très facile -> montez -> Malok seigneur de la tour - manuel PA + 1 - clé des tours solitaires -> trappe vers sommet 2nde tour solitaire -> Sud -> champs de mines

Le nain s'est fait sauter avec des explosifs. Je crois que la mission s'est remplie d'elle-même.
récompense encaissée après le complexe du 1er temple caché #2

créature de feu -> chapeau étincelle de feu donne chance + 1 - manuel PA + 1 - épée courte des étoiles - charbons - note mentionne tour du canon d'Erothin pour barils de poudre noire volés

1/2 tour -> carrefour -> Est -> ... -> sortez par où vous voulez

niveau 26

volonté + 1 - agilité + 2 - endurance + 2

chemin vers l'Est des tours solitaire -> croisement -> Est vers Onderoc (ok après le phare de claireflamme) - Nord -> chemin vers le phare de claireflamme (ok cf. le phare de claireflamme) -> dans le cadre de la chasse au trésor de Darius, colonne à clef de voûte avec clef de voûte 2 fois -> trappe

le complexe du temple perdu

descendez -> labyrinthe -> sortie à l'Est



ici ...

statue étrange - hache de guerre de givre -> plaque à pression -> évitez piège lame -> porte -> Est pour chemin vers le phare de
claireflamme

filez à la la ferme des *Fraye* -> commerce -> Ouest -> de nouveau, trappe

le complexe du 1er temple caché #2

tout en bas jusqu'à la salle au trésor

J'ai rapporté les trois statues à leur lieu d'origine : je dois simplement les placer sur les trois cercles et appuyer sur le bouton.

en vérifiant que vous avez bien ce message avant des les lâcher, disposez statue étrange dans chacun des 3 cercles au sol

La statue est bien positionnée.

commande

Quelle généreuse récompense ! Après que j'ai activé le mécanisme, du gaz vert s'est mis à jaillir partout des gros trous dans le plafond de la grotte. Je devrais sortir et regarder ce qui s'y passe.

porte -> porte verrouillée -> allez en haut en face

J'ai presque été enterré vivant dans l'écroulement du temple. Je suis quelque part dans les niveaux inférieurs du complexe... Je dois trouver comment remonter à la surface.

Ouest -> antique inscription

J'ai trouvé une vieille transcription qui explique la fonction du complexe de ce temple. La chasse au trésor de Darius était un piège, apparemment. Au lieu de récupérer un trésor, j'ai enclenché un ancien mécanisme de défense avec une fumée verte empoisonnée destinée à réveiller les morts à la surface. Peu importe combien de ce gaz a déjà atteint la surface, je ferais mieux de me dépêcher d'arrêter le mécanisme.

1ère plaque à pression ouvre 1ère porte -> Sud puis Est -> évitez piège grille pique via rebords ou en sautant en bas (escalier pour remonter) -> 2nde plaque à pression ouvre 2nde porte -> anneau de pied léger -> Nord -> évitez piège double lame -> 3ème plaque à pression ouvre 3ème porte -> vous êtes derrière la 1ère porte

1/2 tour, droite -> plateformes mouvantes -> atteignez l'escalier au fond puis faites le tour par le Nord



porte -> évitez 2 pièges quadruples lames - *zombies* -> 2 plateformes mouvantes pour 3 plaques à pression en hauteur qui leveront 3 des 4 cages de pierre - anneau d'imagination & vieille couronne de boucher -> en bas, 3 commandes lèvent dernière cage -> commande dévoile escalier descendant secret

allez y -> sautez en bas -> la dernière salle -> *veuve noire* -> le temple de *Darius*

J'ai trouvé une note qui révèle l'emplacement du temple du Haut-prêtre Darius. En utilisant une clef de pierre semblable à celle des autres temples où je suis allé, je devrais pouvoir y entrer.

plaque à pression pour armure de protection des templiers -> prenez clef de voûte -> commande

Bon, je ne peux pas désactiver la machine. Le bouton est soit cassé soit simplement une maquette. Le Haut-prêtre Darius, qui a fait construire ce temple il y a à peu près mille ans, est sûrement mêlé à ça. Quand j'aurai trouvé la sortie, je devrais me mettre à sa recherche. Mais d'abord, je dois trouver comment saboter le mécanisme.

Nord -> plaque à pression ouvre porte -> 4 commandes ouvrent autant de grilles -> détruisez les 4 tuyaux - j'ai utilisé mine pour chacun

J'ai réussi à casser les tuyaux qui menaient le gaz à la surface. Ce problème devrait être désormais résolu. Maintenant, je dois trouver un moyen de sortir.

1/2 tour -> juste après la dernière salle, Est -> commande -> porte -> vous êtes en surplomb de la salle au trésor -> sortez par trappe en haut

J'ai réussi, je suis dehors ! Maintenant, je devrais me mettre à la recherche de Darius pour lui exprimer toute ma gratitude pour cette exceptionnelle chasse au trésor.

quête du trésor de *Darius* terminée -> quête de la recherche de *Darius* ouverte

Puisque je suis de retour à la surface, je peux m'occuper des morts-vivants ressuscités par le brouillard magique.

quête brume mortelle -> faites le maintenant en allant aux points indiqués par flèches vertes sur la carte <- je ne détaille pas



J'ai réussi à tuer la plupart des morts-vivants. Ça devrait limiter les dégâts causés par ce brouillard magique.

Giliad -> comme d'habitude + fabrication de 50 flèches en argent -> panneau d'annonces pour récompense de 250 Po -> panneau d'annonces

On recherche le Jongleur. Sa dernière position connue est indiquée sur ma carte.
ok cf. la grotte sous le cercle de pierres des fermes d'Erothin

Sud pour utiliser sort de téléportation vers Abbaye de Tirin -> Est -> dans le cadre de la recherche de Darius, colonne à clef de voûte avec clef de voûte 2 fois -> trappe

Le temple de Darius

porte - moyen -> pierres arcaniques -> porte -> éliminez à distance le + possible de zombies sans alerter Darius - attaquez ce dernier en furtivité

J'ai achevé Darius. Désormais, cet antique fantôme est éliminé une bonne fois pour toutes.

rune de téléportation - runes de sorts - bouclier crête noire -> sortez

j'utilise le sort de téléportation vers Salen

Il est impossible de se téléporter à certains endroits du Royaume du Milieu. Je devrais en chercher la raison.

je m'occupe de suite de cette impossibilité de téléportation -> Abbaye de Tirin -> commerce - entraînement 5 PA lame & 5 PA précision avec Khaldor contre 1 560 Po -> plateforme de téléportation devant la chapelle de Giliad

Les plates-formes de téléportation sont bloquées par un étrange mécanisme. On dirait que le Chancelier en est responsable. Si je détruis ce qui bloque, je pourrai voyager aux endroits correspondants.

ça colla pas .. Baratéon s'est suicidé !

Ce mécanisme pompe l'énergie de la plate-forme de téléportation.
enlevez le

J'ai détruit le mécanisme de blocage de la plate-forme de téléportation de Giliad.

Salen -> plateforme de téléportation -> idem qu'à Giliad

On peut désormais réutiliser la plate-forme de Salen.

cercle de pierres des fermes d'Erothin -> trappe

la grotte sous le cercle de pierres des fermes d'Erothin

morts vivants -> jeune rampants de mousse -> tertre -> le jongleur ? -> le jongleur -> le jongleur ?

Le Jongleur a voulu déjouer mes plans. Il a échoué.

sortez -> panneau d'annonces du poste de garde du pont de l'Erod pour récompense 550 Po -> panneau d'annonces

Ma prochaine quête me mène dans le voisinage de la Porte de Cahbaet. On me charge de mettre fin aux attaques d'une bande de berserkers. La récompense de 1000 pièces d'or est un profit indispensable pour moi.

prime pour Bersekers - ok cf. après le château de Darlan #2

Salen -> entraînement 5 PA parade avec Khurn le vétéran de guerre contre 780 Po -> les faubourgs d'Erothin -> commerce -> Nord -> plateforme de téléportation -> idem qu'à Giliad & Salen

J'ai réactivé la plate-forme de téléportation d'Erothin.

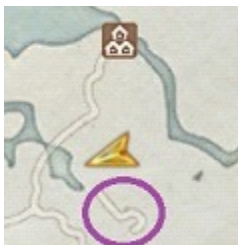
J'ai réussi à détruire tous les mécanismes de blocage de téléportation du Chancelier.
Je peux désormais utiliser toutes les plates-formes du Royaume du Milieu.

ça colla pas bis .. Baratéon s'est suicidé !

la cité d'Erothin -> rechargements dans la grotte des mages d'Erothin auprès de Jamal -> le palais d'Erothin -> Narathzul Aranthéal -> c'est Ok pour la quête principale - il vous téléporte avec Kim

chemin entre le site d'excavation nain & la cabane de Thorben le chasseur

2 araignées du Nord -> Nord -> la descente hurlante -> croisement -> Sud -> 1er repaire de Troll -> croisement -> Nord -> passerelle -> digue Nord -> 2 bandits -> forge de la digue Nord -> 2 bandits -> sortez -> Sud -> 2nd repaire de troll (flèche jaune sur l'image ci dessous) - griffe de givre - poids max. + 1



voir + tard pour aller au rond violet !

croisement -> Ouest -> 3 bandits - tertre haut escalier -> griffe de givre - poids max. + 1 -> passerelle -> cabane de Thorben le chasseur qui localise votre objectif

croisement suivant -> Sud -> gauche après poste de guet en bois mène au ...

caveau d'Ondernath

trolls & élémentaires de givre - coffre - difficile pour amulette ornée de dissimulation - filon d'argent - Elmut - bouclier mur d'épines - arc de bataille solide - 23 flèches en argent de feu - fourrure de dissimulation -> sortez

niveau 27

force + 2 - volonté + 2 - endurance + 2

Sud -> chemin ascendant à l'Ouest des 3 mares gelées -> paladin mort vivant

l'ancienne forteresse d'Onakat

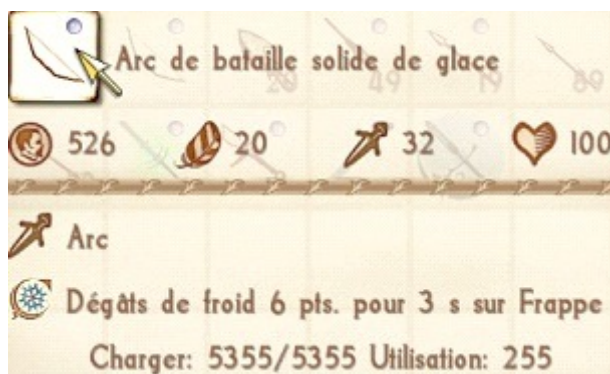


ici ...

morts vivants

... -> grille -> double porte -> porte -> tunnel -> 2 filons de fer -> Paldur - grande hache aeterna - bottes de la mort noire (set de la mort noire) - casque du prophète - gantelets du paladin -> filon d'argent - symbole magique -> 1/2 tour -> grille à l'Est avant double porte -> coffre - difficile pour pendentif de tromperie spirituelle -> sortez

j'utilise le sort de téléportation vers Cahbaet -> comme d'habitude - j'enchâsse saphir de glace sur arc de bataille solide



route entre Cahbaet & le monastère de la montagne -> 2nd croisement -> Nord Ouest vers site d'excavation nain -> patte d'oie -> Ouest jusqu'à site de fouilles pour *morts vivants* - symbole magique - cuirasse du roi du Nord (set royaume du Nord) - gantelets du mage de sang (set étreinte du mage de sang) -> 1/2 tour -> patte d'oie -> Nord -> passerelle -> griffe de givre - poids max. + 1 -> pont de Stéra -> escalier descendant en bois -> campement de 3 *bandits* -> 1/2 tour, continuez -> chemin entre le site d'excavation nain & la cabane de Thorben le chasseur -> Ouest

Sarnor

2 carquois - 2 filons de fer dans wagon - salle d'arrêt de Sarnor - cabane de Sarnor - porte vers mine de Sarnor verrouillée

taverne de Sarnor -> Rosi la serveuse commerce - feu pour cuisiner / coffre de stockage / entrepôt de Sarnor

escalier ascendant vers Sud Ouest -> frère Omar commerce & vend sorts plusieurs écoles de magie (rangs 1 à 2) -> je lui achète sort de téléportation vers Sarnor - 2 tertres -> chapelle de Sarnor -> redescendez

chez Ali le forgeron qui commerce & répare - feu pour cuisiner / Roland le voyageur commerce / boutique de Miriam qui commerce

ambassadeur Sulai, Nordrak le garde & maison du chef Hasak <- si vous aviez loupé Thorben le chasseur pour localiser votre objectif

Ouest puis Sud

le temple du créateur

quand *paladins morts vivants* sont allongés au sol, utilisez le sort rachat d'âmes, sinon, certains d'entre eux ressusciteront

L'âme en peine a été rachetée.

Est & Ouest -> r.a.s. -> Sud -> porte -> sautez en bas -> 2 coffres -> Nord -> Est -> 1/2 tour, Ouest -> porte -> cinématique

Kim s'exprime

Nous... nous sommes piégés ! La sortie est bloquée !

...

Je... je t'aime beaucoup... euh... eh bien...
ce que je voulais te dire, c'est que je...

...

Oh, attends ! C'était quoi, ça ? Je crois que
c'est une sorte de levier... Attends une minute.

...

Téalar Aranthéal - son fils Narathzul l'a enfermé ici



morts vivants -> prenez **prédestination** du *Tel'Imaltath*

Kim vous téléporte à la salle du trône de la cité d'Erothin -> *Narathzul Aranthéal*

Aranthéal veut que Kim, Callisto et moi allions dans le Royaume du Sud pour y mener une révolution, sans quoi le Temple pourrait finalement déclarer la guerre à Aranthéal. Je dois parler à Callisto quand je suis prêt à partir.

comme d'habitude dans Erothin -> *Callisto*

4ème chapitre - le début de la fin

Callisto emporte des documents falsifiés avec lesquels nous pourrions passer le poste-frontière au sud.

avec *Kim*, vous êtes proche d'Onderoc -> suivez *Callisto* vers Sud -> **griffe de givre** - poids max. + 1

poste frontière du royaume du Sud

Callisto a réussi à convaincre les gardes avec les faux papiers. Pour traverser la barrière magique du Royaume du Sud, nous devons être magiquement protégés par la pierre runique.

pierre runique -> *Callisto* mentionne *Nivci*, une espionne à contacter -> continuez à le suivre

chemin entre le poste frontière du royaume du Sud & Ostian

1ère patte d'oie -> 2 *bandits* - **coffre** - Sud (ok cf. après **catalyseur de mana - niveau supérieur**) - Ouest -> 3 *êtres spectraux* -> 2 *golems arcaniques* -> 2 *exilés* -> *golem arcanique* -> *golem arcanique* -> **2nde patte d'oie** -> *golem arcanique* - Nord (ok cf. après **catalyseur de mana - niveau supérieur**) - Ouest -> *golem arcanique* -> *golem arcanique*

niveau 28

force + 2 - **agilité + 2** - **endurance + 2**
rang 5 des sorts débloqué

3ème patte d'oie -> Nord Ouest (ok cf. après **Ostian #4**) - Sud

autel du créateur - la 5ème proclamation - **quête pèlerinage**

J'ai visité l'un des sept autels du Royaume du Sud et j'ai lu l'inscription sur son socle.

carrefour -> Nord Est -> **carrière abandonnée** -> *bandit* -> du haut, vous apercevez "**1 des îles suspendues**"



???

carrefour -> Sud Ouest -> 3 *bandits* - **autel du créateur** - la 4ème proclamation - juste derrière -> **chapeau étincelle de feu** donne **chance**
+ 1

J'ai lu la quatrième proclamation.

carrefour -> continuez avec *Kim* à suivre *Callisto* vers l'Ouest -> **pont en pierres** -> 4ème patte d'oie -> **autel du créateur** - la 1ère proclamation

J'ai lu la première proclamation.

Nord -> grand escalier ascendant -> **chapeau étincelle de feu** donne **chance + 1** - porte - très difficile (ok + tard) - **porte verrouillée** -> 1/2 tour -> 3ème patte d'oie -> continuez avec *Kim* à suivre *Callisto* vers Ouest

Ostian #1

le bas quartier d'Ostian

portes verrouillées - secteur en cours de fortification avec **plateforme de téléportation** en hauteur - en bas, escalier ascendant vers **porte de la caserne d'Ostian** + porte - difficile **vue de l'autre côté** (ok + tard)

la place du marché d'Ostian -> voir + bas

le quartier du port d'Ostian

autel du créateur - la 7ème proclamation

J'ai lu la septième proclamation.

porte verrouillée - porte **maison du port** verrouillée (ok + tard) - coffre de stockage - **porte maison des habitants du quai**

entrepôt -> **coffre** - facile -> sortie vers le haut quartier d'Ostian -> 1/2 tour -> le quartier du port d'Ostian

cadavre d'Erwin les neufs doigts -> **portes des navires verrouillées**

bureau fédéral pour la limitation des richesses -> *Musana* commerce - *Toruk le beau parleur* entraîne discrétion, marchandage, éloquence & sécurité - *Jing* entraîne précision, armure légère & athlétisme - *Persan* entraîne acrobatie, armure lourde & lame - **porte vers 1er étage du bureau fédéral pour la limitation des richesses** -> **entraînement 5 PA précision** avec *Jing* contre 840 Po - **entraînement 5 PA lame** avec *Persan* contre 840 Po - **entraînement 5 PA discrétion** avec *Toruk le beau parleur* contre 840 Po

panneau d'annonces - **prison d'Ostian** -> grille - moyen - **grilles verrouillées**

continuez avec *Kim* à suivre *Callisto* -> la route vers l'Ouest d'Ostian -> Sud rapidement

Nous sommes arrivés sains et saufs.

Nicci est là - elle donne **clé de sa maison au port d'Ostian** à *Callisto* -> **officier** avec 3 soldats du royaume du Sud intervient -> **officier** avec 3 soldats du royaume du Sud - **manuel PA + 1**

Nous venions de rencontrer Nicci, un agent de l'Ordre, quand soudain sont apparus des soldats du Temple. Callisto s'est déchainé contre eux et Nicci est morte pendant la bataille. J'ai demandé à Kim de se rendre au port. Dès que je suis prêt, je devrais m'y rendre à mon tour.

c'est ma décision d'envoyer Kim là bas

remontez jusqu'à 1ère patte d'oie de la route vers l'Ouest d'Ostian -> autel du créateur - la 2nde proclamation

J'ai lu la deuxième proclamation.

retour à ...

la place du marché d'Ostian

Jonas le forgeron commerce & répare - il entraîne armure lourde, arme lourde & armurier - forge avec soufflet - enclume - pierre à aiguiser

salle de prières - route vers le Nord d'Ostian -> autel du créateur - la 3ème proclamation

J'ai lu la troisième proclamation.

la place du marché d'Ostian -> escalier ascendant



là ...

le haut quartier d'Ostian

droite -> magie de Malogos qui commerce, recharge, vend des sorts de destruction & guérison - il entraîne destruction & guérison - porte verrouillée -> je lui achète sort de bénédiction 5 & sort de téléportation vers Ostian + rune de téléportation

panneau d'annonces -> l'arène

L'arène d'Ostian organise des combats à mort. On a besoin de courageux guerriers pour ces jeux sanglants. Si ça m'intéresse, je peux me rendre à l'arène, qui se trouve sur la colline, au nord de la place du marché d'Ostian, derrière la grande tour de garde.

voir + bas

retour escalier ascendant, montez un peu + ...

merchandises mystiques & ordinaires -> Narima commerce, vend sorts mysticisme, répare & recharge - elle entraîne mysticisme - feu pour cuisiner -> je lui achète sorts télékinésie 3 & piège d'âmes 2

taverne des pêcheurs -> olla l'aubergiste commerce - feu pour cuisiner

chez Alma qui commerce & répare - elle entraîne armure légère & armurier - pierre à aiguiser - enclume

descendez 2 fois -> porte verrouillée sous chez Alma -> remontez 1 fois -> porte vers entrepôt <- vu depuis le port d'Ostian - coffre - facile dans chambre de Niham - porte verrouillée bas

boutique d'alchimie d'Utilia qui commerce & vend sorts illusion - elle entraîne alchimie & illusion

montez -> porte maison de Skurte verrouillée -> faites le tour via chez Alma pour porte verrouillée haut au dessus de porte verrouillée

l'arène d'Ostian

combattant de l'arène Tirlan entraîne acrobatie & armure légère - combattant de l'arène Tor entraîne athlétisme & lame

Balgo commerce & réparer - il entraîne arme lourde, armure lourde & armure légère - il vend manuel PA + 1 environ 1 300 Po

panneau de l'arène d'Ostian

Je me suis engagé dans mon premier combat de l'arène d'Ostian. Je peux maintenant entrer sur le terrain si je porte mon armure d'arène.

Achat Armure lourde d'arène - simple pour 292 or ?

j'achète armure lourde d'arène - simple à Balgo -> 1er combat arène d'Ostian -> combattant -> panneau de l'arène d'Ostian pour 25 Po -> 2nd combat arène d'Ostian -> combattant pour 50 Po -> 3ème combat arène d'Ostian -> combattant pour 80 Po -> 4ème combat arène d'Ostian -> 2 combattantes pour 80 Po -> 5ème combat arène d'Ostian -> combattant + 2 loups pour 100 Po -> 6ème combat arène d'Ostian -> 4 lions pour 100 Po -> 7ème combat arène d'Ostian -> 2 combattants Vs 3 combattants pour 130 Po

comme d'habitude - reprenons quête principale -> le quartier du port d'Ostian -> porte maison du port -> Callisto

Callisto nous a révélé les desseins qu'Aranthéal a conçus pour le Royaume du Sud. Il veut que nous fassions sauter la statue située au centre d'Ostian pour déclencher une révolution. D'abord, nous devons anéantir les gardes de la cité en empoisonnant leur nourriture ; Callisto va réfléchir à la façon dont nous allons nous y prendre. Il sera prêt dans quelques jours. Je devrais mettre à profit ce répit pour visiter Ostian et trouver de l'équipement. (Vous devez avoir atteint le niveau 20)

c'est déjà fait ...

je dors 2 jours

Callisto devrait enfin avoir conçu un plan. Je devrais lui parler.

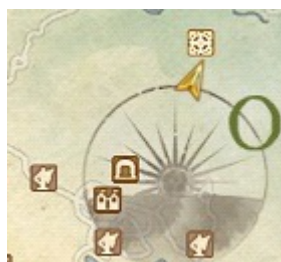
Callisto

Callisto veut trouver un passage secret menant au Temple dans l'une des ruines du plateau au nord d'Ostian. Nous allons nous séparer et fouiller une ruine chacun. Celui qui trouve le passage doit appeler les autres avec un sort.

avec Kim, suivez Callisto -> route vers le Nord d'Ostian -> Est -> Callisto

Ma ruine est la troisième sur le plateau qui surplombe Ostian. Elle est indiquée sur ma carte. Si je trouve le passage menant au temple, je dois contacter Kim et Callisto avec le sort "Appeler les compagnons".

vous êtes seul, Est -> Nord Est



par là ... vous passerez sous une passerelle

chapeau étincelle de feu donne chance + 1 -> montez

l'ancien temple en ruines

momies / commande -> Nord



jusqu'ici ...

poussez **piédestal** pour ouvrir porte ronde gigantesque -> allez y -> Est au **carrefour** -> **espace dégagé** -> **ruines souterraines** -> **Kim**

J'ai rejoint Kim dans les ruines souterraines. Nous allons continuer les recherches ensemble.

Sud -> descendez via planches jusque là



Kim -> **utilisez** sort appeler les compagnons

Enfin, après un peu d'attente, Callisto apparaît.

Callisto ouvre porte grâce à phrase que lui avait dicté *Narathzul Aranthéal* -> avec **Kim**, suivez **Callisto**

le palais d'Ostian

cellier du palais d'Ostian -> **grille verrouillée (ok + tard)** -> **porte ensanglantée** -> **geôles du palais d'Ostian** -> **grille verrouillée** -> **salle d'écritures** -> **Callisto** vous donne **liste des ingrédients pour le temple**

Nous mettrons les gardes hors d'état de nuire grâce à des poisons non létaux. Incorporez les ingrédients énumérés ci-dessous à leur repas. Ça ne les tuera pas, mais leur infligera tout de même certains désagréments pendant quelques nuits.

1. Huile de nerprun. Vous en trouverez dans la salle d'alchimie du temple. C'est un hydraqogue, c'est-à-dire un laxatif. Ça devrait suffire pour occuper les gardes à "autre chose".
2. Vigne de cauchemar. Vous en trouverez sûrement dans la serre. Son nom provient de ses effets déprimants. Celui qui l'ingère se met à déprimer, ce qui inclut irritation, mauvaise humeur, colère, exaspération envers les autres et soi-même, inclination à l'accusation, comportement rancunier et inaptitude à la vie en société. Malheureusement, de telles caractéristiques se trouvent assez souvent chez les gardes du temple sans qu'ils aient besoin de cet ingrédient.
3. Élixir de Force Mentale. Vous en trouverez sûrement dans les quartiers des prêtres. C'est une drogue qu'ils utilisent pour entrer en transe, afin de parler à leur "Créateur". Nous enverrons aussi les gardes voir leur Créateur !

Qu'il soit bien clair que personne ne doit vous attraper là-bas. Si l'on vous voit, tout sera fichu et le plan pourrait échouer. Ne me décevez pas ! Signé Narathzul Aranthéal

Callisto m'a donné la liste des poisons que je dois chercher. Quand je les aurai trouvés, je dois me rendre dans la cuisine et les mélanger à la nourriture. Je dois prendre garde à ne pas être vu : si les gardes s'aperçoivent de notre présence, notre plan tout entier n'aura servi à rien !

vous êtes seul -> Est -> Sud -> **salle a manger** -> **grille verrouillée** -> briques & planches pourries -> escalier ascendant -> escalier ascendant -> **grille verrouillée (ok + tard)** -> **salle d'alchimie du temple** -> **clé de la serre** - note mentionnant que **clé étagère murale** est pas loin -> elle est derrière livres & ouvre tiroirs pour 2 **huiles de nerprun**



1/2 tour jusqu'à *Callisto* -> Ouest -> **cuisine du palais d'Ostian** -> **chapeau étincelle de feu** donne **chance + 1** - **clé du cellier du palais d'Ostian** près du chaudron -> **porte du cellier du palais d'Ostian** -> **grille verrouillée** -> 1/2 tour

cuisine du palais d'Ostian -> panneau serre **en étant discret** -> 2 escaliers ascendants -> 4 escaliers ascendants avant garde -> **serre du palais d'Ostian** -> montez Sud -> **vigne de cauchemar** vous attaque -> à **Igor** sur table

Je pars demain matin dans le désert pour trouver des racines. Cela signifie que tu seras seul et que tu ne TOUCHERAS PAS à la vigne de Cauchemar ! N'y pense même pas, tu comprends ? Le désordre dont tu as été responsable la dernière fois a suffi ! Si le Templier Martinez a besoin de la vigne (le Créateur seul sait ce qu'il en fait !), alors explique-lui comment effectuer le givrage : Il faut placer un peu de sels de givre imbibés d'alcool dans la zone bleue. Les empoisonneurs du laboratoire d'alchimie en ont. Les deux grosses tomates sur la table doivent aller dans la zone rouge. Tu comprends ? Les tomates sont importantes, tu ne dois pas les manger ! Ensuite, le givrage formé du jus des tomates et du sel de givre sur l'acier paralyse la vigne de Cauchemar. Vous pouvez ensuite en couper un morceau. LUI ! Pas TOI ! Seul Martinez est autorisé à toucher cette plante ! Je serai de retour dans la soirée. Alors sois gentil et que, pour une fois, ce ne soit pas le chaos ! Signé **Templier Bénédic**

descendez -> montez Est -> **échelle de cordes** -> **clé de la serre** ouvre **grille verrouillée** **vue de l'autre côté** -> **salle d'alchimie du temple** -> prenez **sels de givre imbibés d'alcool** -> remontez par **échelle de cordes** -> **serre du palais d'Ostian** -> montez Sud -> déposez **sels de givre imbibés d'alcool** dans "zone bleue" -> prenez chaque **tomate de pure souche** sur table **avec <touche "prendre"> enfoncée <-<Z> par défaut soit <W> avec clavier Azerty**, en vous déplaçant, déposez ou jetez la dans "zone rouge" -> **levier** -> **vigne de cauchemar** pour **racine de cauchemar**

cuisine du palais d'Ostian -> Est puis Nord -> escaliers ascendants -> **en étant discret**, évitez garde en longeant mur Ouest -> escalier descendant -> **grille verrouillée** -> 2 escaliers ascendants -> Est -> faites le tour par le Sud -> **chambre de prêtre d'Ostian** -> **chaussure de dame en veau**

J'ai trouvé une paire de chaussures. Madame Boddenbruuk sera intéressée.

voir *Antoinette* + tard - ok cf. après **le foyer d'Astardoth**

question d'un acolyte, réponse d'un théologien

Quelque chose semble caché entre les murs de cette chambre de prêtre, si j'en crois cet étrange livre.

phrase formée par mots en gras : "deux piliers se déplacent"

2 colonnes déplaçables pour 3 **élixirs de force mentale** dans tonneau ouvert

J'ai trouvé tous les poisons qu'il faut. Je devrais maintenant aller dans la cuisine pour empoisonner la nourriture.

cuisine du palais d'Ostian -> faites le via 3 "mélanger poison à la nourriture"

J'ai mêlé le poison à la nourriture. Les soldats vont avoir une drôle de surprise.

Ils nous ont découverts ! J'ai été séparé de Kim et de Callisto et je dois trouver comment sortir par mes propres moyens.

porte du **cellier du palais d'Ostian** -> descendez puis Nord avant porte de cellule

Je sens un léger filet d'air. Il doit y avoir une autre sortie quelque part dans les environs.

porte cachée -> vous tombez dans l'eau -> nagez dessous pour échelle de corde

l'ancienne mine

veuves noires / montez rampe de planches de bois -> passez à droite -> continuez

la grotte du ver

Après l'effondrement de la grotte, j'ai atterri dans un endroit étrange... Ça ne ressemble pas à une grotte naturelle, mais à quelque chose... quelque chose de vivant...

Sud puis Ouest -> **évit**ez flaques vertes - vous aurez à sauter pour progresser -> passez par là



l'ancienne mine -> porte

J'ai fini par trouver une sortie ! J'espère simplement que Kim et Callisto ont également survécu. Je devrais retourner au port voir ce qu'il en est.

a voir + tard - ok cf. **Ostian #2**

griffe de givre - poids max. + 1

la forteresse du col du Sud

2 *bandits* devant -> *morts vivants* à l'intérieur

amulette de bronze de défense - casque d'écailles de dragon - **almanach d'invocation** - rune de téléportation -> sortez & descendez

chemin Ouest entre la forteresse du col du Sud & Ostian -> 3 *bandits* dans petit village incendié

niveau 29

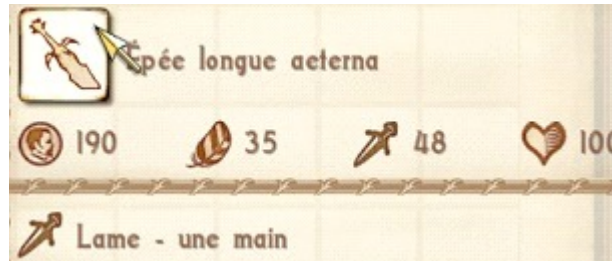
volonté + 1 - agilité + 3 - endurance + 2

2 passerelles proche cascade -> 2 *jeunes marcheplaines*

la crypte du créateur

indiqué **temple du créateur**

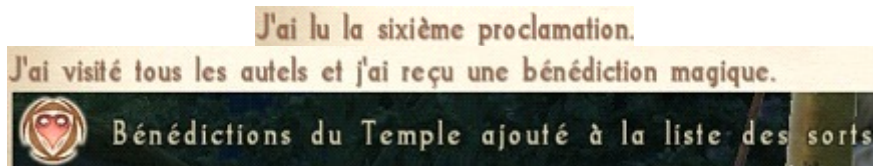
morts vivants / flèches naines - coffre - facile - équipements aeterna dont épée longue aeterna



coffre - moyen - coffre - difficile pour pendentif du mur de glace - Nagos le templier pour potion d'encombrement - poids max. + 10, 2 runes de sorts, marteau de guerre aeterna (arme lourde), bottes de la mort noire (set de la mort noire) & bottes sentier de guerre d'alessia (set hymne de guerre d'alessia) -> sortez

chemin Ouest entre la forteresse du col du Sud & Ostian -> descendez -> sur votre droite en contre bas, vous apercevez ...

autel du créateur - la 6ème proclamation



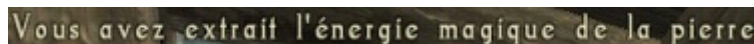
ce doit être le sort regain d'énergie

de l'autre côté du plan d'eau formé par cascade -> campement de Mardo qui entraîne mysticisme -> filez à ...

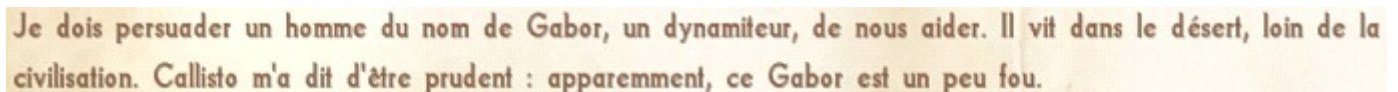
Ostian #2

comme d'habitude -> le haut quartier d'Ostian -> droite -> magie de Malogos -> entraînement 5 PA guérison contre 870 Po -> l'arène d'Ostian -> combattant de l'arène Tor pour entraînement 5 PA lame contre 870 Po

le quartier du port d'Ostian -> j'utilise pierre d'énergie pour potion de mana de qualité & potion de santé de qualité



porte maison du port -> *Callisto*



la route vers l'Ouest d'Ostian -> autel du créateur - la 2nde proclamation -> Sud (ok + tard par l'autre côté - cf. mine d'Ystrid) - Nord Ouest -> 4 *bandits*

le désert #1

présence d'*araignées du Sud*

carrefour -> allez jusqu'au rond bleu sur image suivante -> chapeau étincelle de feu donne chance + 1 -> 1er camp de 3 *créatures du désert*



masse aeterna & jambières de mage de guerre -> 1/2 tour -> allez à la flèche jaune sur l'image précédente -> chapeau étincelle de feu donne chance + 1 -> 2nd camp de 3 créatures du désert + marcheplaine - 50 flèches aeterna dans coffre

Nord Ouest vers Nord du désert (ok cf. le désert #2) - Sud Ouest -> tunnel vers Sud du désert (ok cf. le désert #2) - Ouest -> ... -> monticule en feu à main gauche pour élémentaire de feu -> passerelle -> Nord Ouest vers Tréomar - Sud -> 3 bandits -> 2 créatures du désert - coffre - très facile -> chapeau étincelle de feu donne chance + 1 -> porte de salles de flammefer verrouillée

1/2 tour -> montez vers Est -> maison de Gabor Gaboff -> entrez

Je suis entré dans la maison du dynamiteur, mais elle est comme abandonnée, d'après la poussière. De toute façon, la porte n'était pas fermée : il doit être ici. Peut-être y a-t-il un cellier quelque part.

avancez

J'ai entendu une grosse explosion sous mes pieds. Ça sent les ennuis...

descendez & avancez

Je suis arrivé juste à temps : le dynamiteur a mis le feu à son entrepôt. Je dois mener tous les tonneaux d'explosifs en lieu sûr. Le feu n'atteindra pas les parties de l'entrepôt creusées dans la roche : c'est là que je dois mettre les tonneaux. Je devrais d'abord m'occuper des tonneaux qui se situent au fond.

9 tonneaux avec inscriptions rouges sont à déplacer en face de Gabor Gaboff soit là où il y a de la roche - utilisez <touche "prendre"> enfoncée <- <Z> par défaut soit <W> avec clavier Azerty sur eux pour les y jeter - regardez + ou - au plafond pour ne pas cogner dans rampes - commencez par les 3 du fond en les poussant d'abord + bas -> idem pour les 2 en face -> 1 est "coincé" entre 2 rampes -> 3 derniers sont près de là où il y a de la roche

Tous les tonneaux sont intacts. Je dois maintenant libérer le dynamiteur. Je vais avoir besoin de quelque chose qui fasse office de levier pour briser ces planches.

là où il y a de la roche -> prenez barre de fer

J'ai trouvé une barre de fer.

utilisez la sur poutre devant Gabor Gaboff

J'ai réussi à libérer Gabor avec la barre de fer.

remontez & sortez -> Gabor Gaboff

Gabor a accepté de nous aider. Je dois tout de suite aller en informer Kim et Callisto.

Est -> j'utilise le sort marque devant tunnel vers Sud du désert -> Est, passez par le bas cette fois ci



Sud au carrefour -> **chapeau étincelle de feu** donne **chance + 1** -> **3ème camp de 3 créatures du désert** -> **petit tunnel**

ville fantôme -> 3 **bandits** + 3 **bandits** -> **bottes aeterna** - **chapeau étincelle de feu** donne **chance + 1** au Sud Est -> **porte boutique fantôme** -> **bandit + chef bandit** - **gants forge fantôme** -> 2 **runes de sorts**

retour au carrefour -> Est -> **mine d'Ystrid** (ok voir ci après) -> **chapeau étincelle de feu** donne **chance + 1** -> **Ostian** -> **comme d'habitude**
-> retour à **mine d'Ystrid** -> entrez -> **créature du désert** -> **porte** - très facile -> 2 **créatures du désert** <- **archers sont équipés d'arcs de bataille solide** -> **filon de fer** -> 20 **flèches aeterna** - **coffre** - facile -> 2 **créatures du désert** - 3 **filons de fer** -> 2 **créatures du désert** -> **créature du désert** - 2 **filons de fer** -> **symbole magique** -> **filon de fer** -> **anneau de défense** dans **coffre** - facile -> sortez

Ostian #3

comme d'habitude -> **le quartier du port d'Ostian** -> **porte maison du port** -> **Callisto & Kim** sont en conflit -> **Callisto** s'en va -> **je dis à kim** que ce n'est pas de sa faute -> **Kim**

Je vais faire diversion en faisant feu avec le canon du galion ancré devant Ostian, en tirant sur la grande tour. Cela devrait provoquer assez d'agitation pour qu'on ne remarque pas qu'on place les explosifs. Je peux atteindre le galion avec un canot, qui est amarré sur le rivage, hors de la ville. Dès que je serai sur le navire, je dois tirer au moins deux coups de canon puis nager aussi vite que possible dans le port d'Ostian, où Kim m'attendra.

niveau 30

force + 1 - **agilité + 2** - **endurance + 2**

sortez -> Est -> **autel du créateur** - **la 1ère proclamation** -> Sud puis berge en face -> **de nuit**, **tabouret** dans **barque**

le galion d'Ostian

Je suis sur le navire. Les canons doivent être sous le pont. Je dois trouver l'armement adéquat - des boulets de canon et de la poudre - et faire feu sur la tour.

en étant discret -> **trappe** -> **porte en bois** - très difficile -> **cabine du capitaine** -> **poudre à canon** dans **tonneaux de poudre à canon** - **épée du royaume du Sud** -> + loin -> **arrangements**

Le capitaine a enfermé la poudre noire dans sa cabine en confiant la clef à un homme du nom de Scotty. Je dois le trouver. Si je suis assez doué, je pourrai voler la clef dans sa poche sans effusion de sang...

si besoin était, **Scotty** est à l'étage en dessous ...

armez 2 canons **automatiquement avec poudre noire**

Vous avez rempli les canons de poudre. Placez maintenant des boulets dans les canons et faites feu.

faites le depuis l'inventaire en déposant **1 boulet de canon** dans chaque **canon**

J'ai chargé et amorcé les deux canons. Je dois reculer de quelques mètres.

faites le

Après que j'ai tiré, les cornes d'Ostian ont résonné. Ils ripostent ! Je dois vite quitter le navire, nager jusqu'aux quais et rejoindre Kim.

courez pour sortir par **échelle**

Ostian a répliqué en causant de graves dommages au navire. Je dois m'en aller avant qu'il ne coule. Mais, au moins, j'ai causé une diversion suffisante.

Kim m'attend au port d'Ostian. Nager sera plus rapide.

petite plage à l'Est des 2 navires du **quartier du port d'Ostian** -> **Kim** -> suivez le via **entrepôts d'Ostian** -> vous rejoignez **Gabor Gaboff** dans **haut quartier d'Ostian** devant **chambre de Niham**

Me retour réjouit beaucoup Kim. Apparemment, Gabor a réussi à placer les charges. Nous devons maintenant le rejoindre.

Kim les a reliés magiquement

déclencheur -> **Gabor Gaboff** est ravie - il s'en va tout en vous invitant à le revoir (**ok inutile cf. le desert #2**) -> filez avec **Kim** dans **entrepôts d'Ostian**

Jagal, le Haut-prêtre du Temple, nous attendait dans l'entrepôt. Mais avant qu'il ait pu nous attaquer, Callisto a surgi pour tuer les soldats de Jagal. Nous devons maintenant achever Jagal. Malheureusement, Callisto est mort.

Jagal, le haut prêtre du temple - bâton arcanique

Jagal, Haut-prêtre du Temple, est mort.

habitant d'Ostian affirme que le peuple est parti au **palais d'Ostian**

bâton de sort de Callisto -> avec **Kim**, via le **quartier du port d'Ostian**

Le soulèvement a commencé ! Je dois me frayer un chemin dans le Temple pour achever les derniers ennemis. Cette théocratie s'effondre comme un arbre pourri dans la tempête !

gardes du temple / passez par **place du marché & quartier Est d'Ostian** -> **autel du créateur - la 1ère proclamation** -> Nord -> grand escalier ascendant -> *Janus*

Le seigneur du Temple Janus et ses soldats sont morts. Ostian est libre.

Kim exprime ses doutes sur l'ordre & la volonté de *Narathzul Aranthéal* de tuer les dieux

Ils veulent arrêter l'ordre des Dieux ! Ils disent que les dieux ne devraient pas régner sur le peuple, mais ils ne disent pas pourquoi. C'est insensé. Il n'y a aucune raison pour que les actes de l'Ordre soient justes ou pour que les autres aient tort. Mes yeux se sont ouverts devant les événements récents... et maintenant... maintenant je ne sais pas si je peux continuer à me battre pour l'Ordre... Mon âme est déchirée à l'intérieur et je ne sais pas comment je pourrai remettre de l'ordre dans tout ça... si jamais je le peux.

Narathzul Aranthéal - il est satisfait & vous téléporte tous les 3 au **palais d'Erothin** -> les dieux ont été localisés par ses informateurs - **Kim** panique & s'enfuit

Les Êtres de Lumière ont fui à Arktwend pour s'y cacher d'Aranthéal. Nous allons saisir cette occasion. Aranthéal va invoquer un portail vers Arktwend.

a voir tard (**ok cf. la cité d'Erothin #5**)

je décide d'utiliser sort de téléportation vers **Ostian** -> **autel du créateur - la 1ère proclamation** -> Nord -> grand escalier ascendant -> porte - très difficile -> **toujours grille - verrouillée** pour **palais d'Ostian** & **caserne d'Ostian** <- **semble impossible**

comme d'habitude + magie de Malogos pour entraînement 5 PA guérison contre 900 Po -> explorons de nouveau librement -> la route vers l'Ouest d'Ostian jusqu'au ...

le désert #2

tunnel vers Sud du désert



là ...

carrefour -> ouest -> tertre & chapeau étincelle de feu donne chance + 1 devant caveau asséché -> entrez -> morts vivants - broyeur de crâne (arme lourde à 1 main) - coffre - très facile

carrefour -> Est -> navire échoué -> 3 bandits devant laboratoire d'alchimie de Pestel en feu

carrefour -> Sud -> dévots du culte du créateur -> escalier descendant -> monstre marin



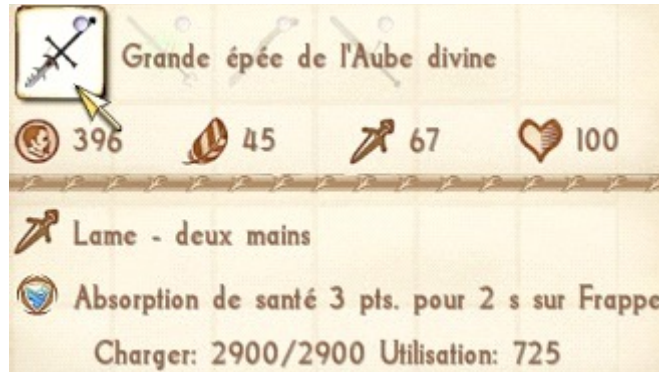
tertre -> remontez -> tertre - chapeau étincelle de feu donne chance + 1 -> porte de porte de l'océan - facile -> entrez -> parchemins, potions, rune de sort, potion d'encombrement - poids max. + 10 & almanach d'invocation -> levier ouvre grille -> morts vivants - amulette en bronze du novice

tunnel vers Sud du désert -> Ouest vers maison de Gabor Gaboff -> 2 créatures du désert via escalier descendant juste après passerelle -> Gabor Gaboff a rien à proposer (sic) -> tunnel vers Sud du désert -> Est puis Nord Ouest vers Nord du désert



ici ...

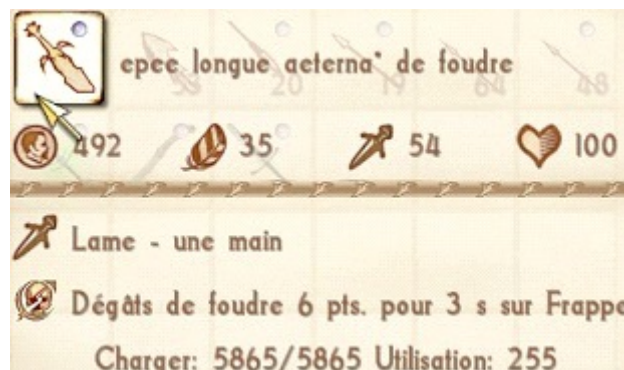
chapeau étincelle de feu donne chance + 1 au campement abandonné -> Nord -> 5 créatures du désert autour de bâtiments incendiés -> montez étage maison incendiée pour symbole magique -> montez haut petite tour incendiée pour trappe vers grotte de l'empoisonneur verrouillée -> Nord -> quelques Po parmi bouts de papier froissée dans petit monument -> Nord -> 2 bandits - griffe de givre - poids max. + 1 -> grotte de Rullock -> bandits - 2 filons d'or - griffe de givre - poids max. + 1 -> chef bandit - symbole magique - grande épée de l'aube divine - gantelets des rampants des ombres - gants marche victorieuse d'alessia (set hymne de guerre d'alessia)



j'utilise sort de téléportation vers Ostian

Ostian #4

comme d'habitude + achat rune de téléportation dans magie de Malogos + j'enchâsse émeraude arcanique étincelante sur épée longue aeterna



Est -> chemin entre le poste frontière du royaume du Sud & Ostian -> 3ème patte d'oie -> Nord Ouest vers forteresse du col du Sud -> golem arcanique

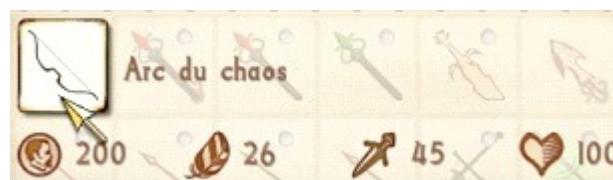
catalyseur de mana - niveau inférieur

5 êtres spectraux -> 2 guerriers de la confrérie des arcanes -> entrez -> êtres spectraux & guerriers de la confrérie des arcanes - différents bâtons de la confrérie des arcanes / rune de téléportation - coffre - très facile

niveau 31

volonté + 1 - agilité + 2 - endurance + 2

le guide - tenue retorse & arc du chaos



1/2 tour -> porte vers forêt de cristal -> montez -> 2 portes vers

catalyseur de mana - niveau supérieur

êtres spectraux & guerriers de la confrérie des arcanes - différents bâtons de la confrérie des arcanes / une fois long couloir dépassé : coffre - difficile au Nord Est pour collier solide / Est -> 1/2 tour car nappe de gaz / Sud Est -> étage au dessus de nappe de gaz -> prince Derrikus - lettre - épée longue aeterna - capuchon de sorcier - forteresse d'Avenzin (set hymne de guerre d'alessia) - rubis de vie - topaze d'énergie pure / porte au Nord Ouest pour sortir -> Est en descendant - levier baisse pont levis permettant de rejoindre catalyseur de mana - niveau inférieur en surface -> 1/2 tour

j'utilise le sort marque -> j'utilise sort de téléportation vers Ostian -> comme d'habitude -> j'utilise sort de rappel -> Nord puis Ouest pour 5 guerriers de la confrérie des arcanes -> auberge de col du Sud est dévastée -> griffe de givre - poids max. + 1 -> forteresse du col

du Sud

1/2 tour jusqu'au chemin entre le poste frontière du royaume du Sud & Ostian -> Nord -> 2^{de} patte d'oie -> *golem arcanique*



vous êtes ici ... sort marque est sur **catalyseur de mana - niveau supérieur**

Nord -> **Eltridor** -> *créatures contaminées* / **portes verrouillées** - tertre - **manuel PA + 1** - bouquet de fleurs - griffe de givre - poids max. + 1 - coffre - très facile

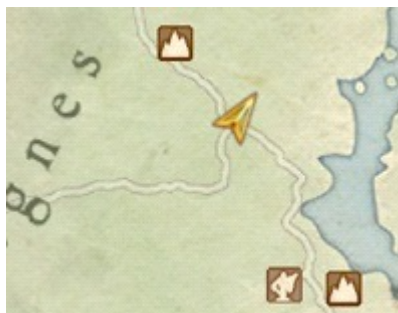
chemin entre le poste frontière du royaume du Sud & Ostian -> Est -> 1^{ère} patte d'oie -> griffe de givre - poids max. + 1 -> Sud -> 2 *bandits*

fort Suran

exilés / bottes de la mort noire (set de la mort noire) - bénédiction noire (arme lourde à 1 main) - feu pour cuisiner - lits - 4 coffres pour pendentif de changement -> sortez -> Est -> escalier descendant -> *bandit* -> griffe de givre - poids max. + 1 & **symbole magique**

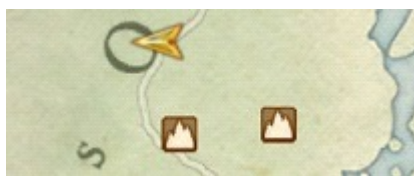
1/2 tour -> Nord pour **Onderoc** -> comme d'habitude -> entraînement 10 PA parade avec *Amhvel* contre 1 860 Po

chemin entre le Sanctum & Onderoc -> patte d'oie -> escalier de pierres ascendant vers Nord Est



là ... vu en revenant chercher des flèches en argent dans coffre de stockage d'**Onderoc**

tour de **Nimble** & tour de **Leste** -> 1/2 tour -> patte d'oie -> escalier vers Nord Ouest -> **chapeau étincelle de feu** donne chance + 1 à main gauche -> Nord Ouest -> ascension de **Wingthor** - *grangousiers* juste à l'Est -> Nord -> escalier



momie - **veille porte en bois fermée** -> 1/2 tour -> Nord

mine naine d'Onruhl

gardiens des nains, gardiens d'obsidiennes pour lingots d'obsidiennes & *chauves souris géante* / lingots de fer - marteaux - pioches - casque de mage de sang (set étreinte du mage de sang) - bottes de mage de sang (set étreinte du mage de sang) - flèches naines - 2 runes de sort - rune de téléportation -> 1/2 tour -> 2 grandes portes vers puits de **Morthul** -> sortez

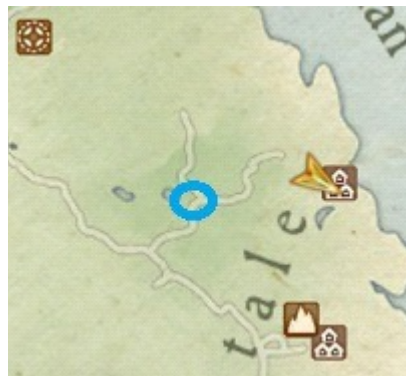
Nord -> cap Aman - panorama

cornepomme

2 portes bâtiment principal -> porte de la tour du bâtiment principal -> Kunibarth Aman est décédé -> chambre de la tour du bâtiment principal -> porte - difficile -> symbole magique - je prends clé de coffre bancaire 212

porte du cellier du bâtiment principal -> symbole magique - commande dévoile trappe vers petit dépôt de contrebandiers verrouillée (ok cf. après le château de Darlan #2) dans tonneau

sortez -> 1/2 tour -> Nord Ouest -> immense cimetière (le champ des dieux) -> Est -> descendez



cabane du maître du sel qui commerce -> explorez plage autour cabane du maître du sel pour coffre - filon d'or - épave de la forteresse flottante - gigantesque squelette dans mer

remontez au rond bleu sur l'image précédente -> Nord

fort Aman

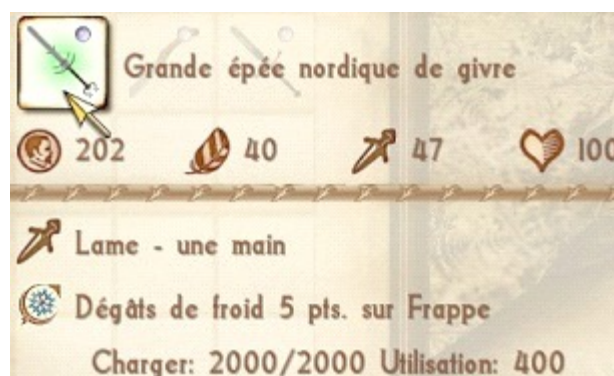
bandits

niveau 32

force + 2 - agilité + 2 - endurance + 2

poste inférieur de la falaise

tout droit -> bandits / 2 portes - facile verrouillées - coffre - facile verrouillé -> salle d'Aman -> salle de la croix -> symbole magique - manuel PA + 1 - herse bloquée -> salle du trône d'Aman -> Persius - topaze de force pure - grande épée nordique de givre (lame à 1 main) - armure de maître voleur - armure du mage du sang (set étreinte du mage de sang)



revenez à l'entrée -> droite -> 2 portes vers 1er poste de tir des canons -> vous apercevez épave de la forteresse flottante -> rentrez -> 3ème porte

poste supérieur de la falaise

porte -> 2 bandits -> 2 portes vers 2nde poste de tir des canons -> 3ème porte -> 2 bandits - vous êtes à l'extérieur - griffe de givre - poids max. + 1

descendez jusqu'au carrefour de la côte abrupte -> j'utilise le sort marque



ici ...

j'utilise le sort téléportation vers **Ostian** -> comme d'habitude + magie de **Malogos** pour entraînement 5 PA guérison contre 960 Po -> j'utilise le sort rappel

carrefour de la côte abrupte -> Est vers la mer -> r.a.s. -> 1/2 tour -> Nord

le phare de claireflamme

visitez le / griffe de givre - poids max. + 1 au promontoire du phare de claireflamme

carrefour de la côte abrupte -> Sud Ouest vers le complexe du temple perdu -> croisement du chemin vers l'Est des tours solitaire -> Est vers Onderoc

le champs des dieux

immense cimetière

morts vivants / montez vers Sud Ouest -> Marazdron - bouclier le rempart -> griffe de givre - poids max. + 1



portail vers **Darothmar**

Darothmar

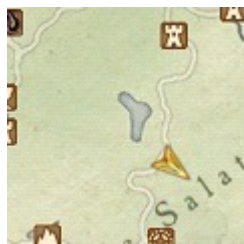
morts vivants & kobolds ailés / portail vers **Darothmar** -> lutins de verre / 2 coffres - 3 griffes de givre - poids max. + 3 - chapeau étincelle de feu donne chance + 1 - potion d'encombrement - poids max. + 10 - almanach d'invocation - bâton de glace -> 1/2 tour -> sortez

croisement du chemin vers l'Est des tours solitaire -> Ouest -> 3ème patte d'oie de la route entre l'énorme portail en fer & les tours solitaires -> chemin Nord vers le dernier Bastion d'Alcazar

fort Mandorn

tertre -> passez d'1 tour en ruines à l'autre -> porte -> bandits presque invisibles & chiens de guerre / j'utilise sort de télékinésie 3 sur

topaze de force juste à droite de l'entrée -> haut -> note sur invisibilité - cuirasse de l'ombre -> descendez -> porte -> grille - moyen -> anneau d'allègement dans coffre -> 1/2 tour, montez -> Kurutras - bâton de parade de mage de guerre - armure lamentation de cadavres - symbole magique -> porte -> 1/2 tour, sortez -> Sud -> 3 magiciens d'Etronar -> habitation abîmée avec cadavre + morts vivants



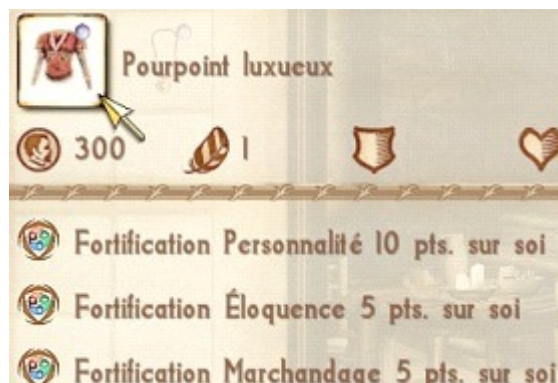
là ...

Sud -> le dernier Bastion d'Alcazar -> 1/2 tour -> 2nde patte d'oie de la route entre l'énorme portail en fer & les tours solitaires -> Nord -> 2 pirates, crabes & monstre marin -> porte

grotte de pirates

pirates - sabres de pirates

repaire de pirates -> Pueblo commerce / Rodizius commerce - il entraîne discrétion, sécurité & marchandage - enclume & pierre à aiguiser - je lui achète pourpoint luxueux contre 488 Po



étage de repaire de pirates -> almanach d'invocation - derrière tonneau, 2 potions d'encombrements - poids max. + 20 -> commerce -> sortez

j'utilise sort de téléportation vers mon château de Darlan

le château de Darlan #2

gestion coffre de stockage - je décore vitrine de ma chambre avec pierres précieuses parfaites

grande salle du château de Darlan -> Instructrice commerce / chasseur commerce livres de chasse - je lui achète manuel PA + 1 & rune de téléportation

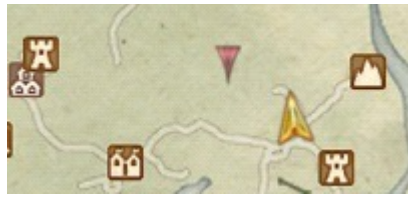
cour du château de Darlan -> forge avec soufflet - enclume - pierre à aiguiser

bas quartier du château de Darlan -> boutique d'Annette qui commerce

local aménagé - maison avec feu pour cuisiner - panneau d'annonces

taverne de la liberté -> Hakil commerce - feu pour cuisiner - porte - très facile

Sud jusqu'à Mortram -> Est puis Nord avant chemin vers plateau du col mortel



ici ...

griffe de givre - poids max. + 1 -> la grotte du tueur -> bersekers - flèches en fer de feu / porte - très facile -> seigneur berseker Hvlad -
rune de téléportation - 2 runes de sorts

Le chef des berserkers est mort.

j'utilise le sort de téléportation vers Giliad -> comme d'habitude -> panneau d'annonces pour récompense de 1 000 Po

La disparition prématurée du chef berserker m'a doté d'une récompense substantielle.

panneau d'annonces

Le Royaume du Milieu recherche un "trafiquant de pommes" qui a trouvé refuge quelque part du côté de la Cour de Cornepomme. Je dois le trouver. La récompense n'est que de 250 pièces d'or, mais peut-être qu'il y a quelque trésor dans son sanctuaire, à part des pommes... Ce n'est qu'une idée, comment s'enrichir en trafiquant des pommes...

j'utilise le sort rappel -> carrefour de la côte abrupte -> cornepomme -> porte du cellier du bâtiment principal

J'ai trouvé des traces dans le sous-sol de la Cour de Cornepomme - intéressant ! Je devrais mener l'enquête.

commande dévoile de nouveau trappe vers petit dépôt de contrebandiers dans tonneau <- cette fois ci, elle est ouverte

petit dépôt de contrebandiers de cornepomme

descendez -> fils de pièges a éviter -> flèches en argent de feu - flèches naines - 2 runes de sorts -> descendez encore -> trafiquant de pommes - lingot d'or - lingot d'argent - potion d'encombrement - poids max. + 10

Le "Trafiquant de pommes" est mort et avec lui la plus grande distillerie illégale de Nehrim.

descendez toujours -> fil de piège a éviter -> mine de cornepomme -> X calvados coûteux -> 2 portes vers la mer -> crabes

j'utilise le sort de téléportation vers Giliad -> comme d'habitude -> panneau d'annonces pour récompense de 250 Po

La récompense pour le contrebandier n'est que de 250 pièces d'or, comme je l'ai fait remarquer. On dirait bien que je n'ai plus qu'à dépenser ce butin en piquette...

panneau d'annonces

Le prochain sur la liste est un chasseur de tête fou qui tire sur les passants depuis sa maison, près de Sildren. Il y a une prime de 650 pièces d'or sur sa tête.

a voir + tard

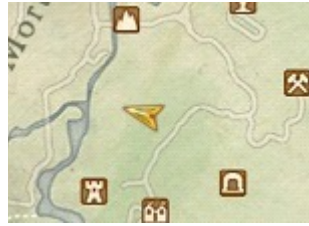
Ouest -> de l'autre côté de la rivière -> gardien de feu

foyer d'Astardoth

invocateurs - gardiens du malheur - hachegriffes - gardiens de feu / manuel PA + 1 -> sautez pour accéder au tunnel -> Astaroth
l'invocateur - épée bâtarde d'invocateur - armure de bandit (set étreinte du voleur) - capuchon de novice (set étreinte du novice) -
cuirasse griffonnée -> porte en bois -> symbole magique -> 1/2 tour -> portail d'Astaroth apporte fortification santé & invocation
(nexus de portail) -> sortez

Ouest -> le château de Landeroc -> comme d'habitude -> la salle du trône du château de Landeroc -> je donne chaussure de dame en
veau à Antoinette Boddenbruuk qui en offre 400 Po

Nord par Ledur puis Ouest ici ...



3 contrebandiers de Sildonar -> Nord -> 2 contrebandiers de Sildonar -> pont en pierres

le château de Ledur

contrebandiers de Sildonar + garde du corps du prince

forge avec soufflet - enclume

porte de la tour Ouest du château de Ledur - moyen facile -> 2 coffres en hauteur / porte de la tour Est du château de Ledur - très facile

niveau 33

force + 1 - agilité + 2 - volonté + 2

porte de la forteresse du château de Ledur -> garde du corps du prince -> dame Wiltsor - bouclier serviteur / le prince Gabor - clé de
coffre bancaire 1 112 - clé de Nina - gantelets nains bénis - gants tempête de mana -> sortez

porte vers caveau secret s'ouvre avec clé de Nina -> déjà fait, sortez

je file à Salen -> Khurn le vétéran de guerre pour entraînement 5 PA lame & 5 PA parade contre 1 980 Po

la cité d'Erothin #5

comme d'habitude

la banque d'Erothin -> coffre 212 pour lingot d'or, lingot d'argent, griffe de givre - poids max. + 1 & chapeau étincelle de feu donne
chance + 1 / coffre 1 112 pour lingot d'or, lingot d'argent & gemmes / mon coffre

Intérêts versés depuis la dernière visite : 307 pièces d'or, dont 258 de frais

j'enchâsse topaze de volonté pure sur bouclier crête noire & topaze de force sur bottes en acier

le cimetière d'Erothin -> la crypte d'Erothin -> morts vivants / Sud -> grille - facile -> coffre - moyen pour pendentif de la main ferme ->
rune de téléportation / Ouest -> chambre funéraire d'Erodan -> épitaphe, clé de coffre bancaire 222 & bouclier d'Erodan / Nord -> 2
portes vers place du marché d'Erothin

la banque d'Erothin -> coffre 222 pour 2 pierres arcaniques & pierre d'énergie que j'utilise de suite ...

repreons la quête principale -> le palais d'Erothin -> la salle du trône d'Erothin -> coffre de stockage - clé de la forteresse d'Erothin ->
portail vers Arktwen

Arktwend #2

vous êtes proche des **ruines de Stormwen** -> *Narathzul Aranthéal*

Nous sommes arrivés à Arktwend. Pour tuer les Êtres de Lumière, il me faut une nouvelle arme. Je dois me rendre à Tyrat pour récupérer l'épée de l'ancien roi Goth.

portail vers **Tyrat** -> porte vers **temple de Tyrat** -> 2 **portes verrouillées** - **séquentiellement**, leviers des colonnes d'où sort flamme - **attention** aux lames

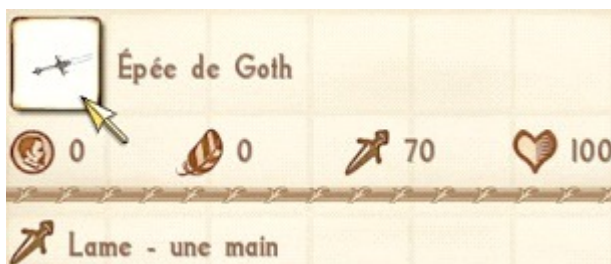


pont se déploie à l'Est -> allez y -> **levier** lève herse -> **porte de l'ancienne chambre de Tyrat**

5ème chapitre - la destinée du destin

servez vous

J'ai trouvé l'épée du roi Goth ! Je dois maintenant retourner auprès d'Aranthéal.



Arkt, ancien chef de guerre des dieux intervient - vous serez 2 à prétendre devenir *dieu de l'Ombre*

...
C'est un avertissement. Et maintenant, demandez-vous pourquoi j'en sais tant sur le caractère d'un Dieu de l'Ombre. C'est très simple : moi, Arkt, dirigeant d'Arktwend, je suis aussi un Dieu de l'Ombre.

...
Je suppose que son père, Téalor Aranthéal, que vous avez déjà rencontré - le paladin dans la forteresse du nord... je disais, il a eu des relations plus... ouvertes avec les Êtres de Lumière que son fils Narathzul. Il travaillait pour les dieux, en particulier pour l'Être de Lumière Irlanda et, qui sait combien ils étaient proches tous les deux ?
En deux mots : l'histoire des origines de Narathzul Aranthéal est pleine de vides. La façon dont ces vides seront comblés se révélera d'elle-même très bientôt.

...
vitrine - facile -> **commande** sur côté bureau dévoile passage secret dans couloir -> **claymore aeterna** - **amulette de prêtre ornée** - **portails** désactivés -> 1/2 tour jusqu'au **portail vers Arktwend**

Aranthéal a trouvé les Êtres de Lumière. Nous devons nous rendre à la tour en ruines.

suivez *Narathzul Aranthéal*

Arktwend #2 - les ruines de Stormwen

guerriers séraphins -> *déesse Esara*

La déesse Esara est morte.

dieu Saldrin -> déesse Morala

Nous avons aussi tué la déesse Morala.

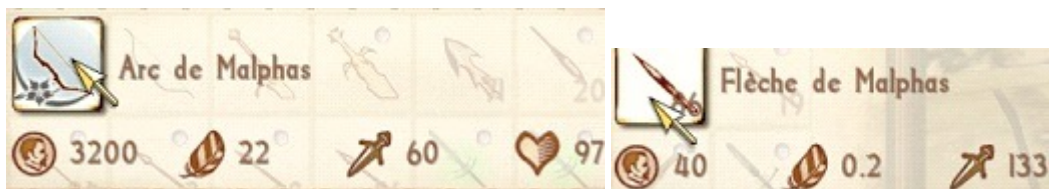
dieu Malphas - enlevez les 9 pierres d'énergie pour pouvoir le tuer



Nous avons vaincu le dieu Malphas.

Selon Aranthéal, deux des Êtres de Lumière manquent encore : Irlanda et Tyr. Irlanda a jadis réduit en esclavage le père d'Aranthéal, et il doit tuer Tyr pour devenir le Dieu de l'Ombre. Tous deux sont probablement dans la tour en ruines.

arc de Malphas - 50 flèches de Malphas - marteau de conflit divin - bouclier attrapeur de rêves de Morala - épées de séraphins



suivez *Narathzul Aranthéal* -> échelle -> guerriers séraphins -> Irlanda & Tyr

Irlanda a révélé à Aranthéal qu'elle est sa mère. Ce qui signifie qu'Aranthéal a du sang divin dans les veines et ne peut accomplir la Prédetermination du Tel'Imaltath.

Arkt a tué Aranthéal. Une ère de l'histoire de Nehrim s'achève.

Puisque le lien de parenté d'Aranthéal avec les Êtres de Lumière l'a empêché de devenir le Dieu de l'Ombre, je vais suivre cette voie avec l'aide d'Arkt. Pour cela, nous devons nous rendre à Inodan. La seule façon d'atteindre Inodan semble être de voyager dans le dirigeable du Peuple des Étoiles. Arkt va nous mener à Anku.

là où sont partis Irlanda & Tyr

prenez l'écorcheuse d'âme sur cadavre de *Narathzul Aranthéal* -> *Arkt, dieu de l'ombre d'Arktwend*, vous téléporte à l'aéroport d'Anku -> le roi des étoiles accepte de passer par Inodan -> 4 géants des collines

Juste avant que nous ne montions dans le dirigeable, des géants des montagnes nous ont attaqués. Heureusement, nous avons réussi à les vaincre. Désormais, rien ne peut plus nous empêcher de voler vers Inodan.

Nous sommes arrivés à Inodan. Arkt dit que je vais devoir faire face seul à la suite des événements. Je dois maintenant trouver Tyr pour devenir le Dieu de l'Ombre et restaurer l'équilibre.

ordres divins -> montez -> *mage séraphin* -> *paladin divin* -> non ! -> grille -> grille

paladin divin - *parchemins torche* -> **carrefour** -> Nord -> montez Est -> Sud -> *paladin divin* - *parchemins torche* -> **bouton feu** : indication pour allumer les 2 **braseros** avec *parchemin torche* -> tête du piédestal se penche

carrefour -> Sud -> vous observez qu'est apparue 1ère lumière jaune à l'Ouest



Est -> Sud -> **bouton feu** : indication pour allumer les 2 **braseros** avec *parchemin torche* -> tête du piédestal se penche -> vous observez qu'est apparue 2nde lumière jaune à l'Ouest



carrefour -> Ouest -> **pont de nuage** nouvellement formé -> Tyr



Désormais, je suis le dernier des Êtres de Lumière. Et vous vous tenez devant moi, avec cette lame dans la main qui peut me tuer et avec la certitude qu'il n'y a pas d'autres façon de devenir le Tel'Imaltath que de me détruire. Ce qui donnerait au peuple ce à quoi l'idéal d'Aranthéal leur a donné droit : la liberté. Mais avant que vous ne me portiez le coup fatal, je vous conseille de considérer ces événements. En effet, si les Êtres de Lumière ne sont plus, le peuple obtient la libre-pensée, mais qui les gouvernera alors ? L'aristocratie des classes privilégiées serait en fait remplacée par une démocratie ou seulement par une unique personne, celle qui s'imposerait le plus ?

je lui dis que ce sera une démocratie

Oh, vraiment ? Y en a-t-il eu une à Nehrim après qu'Aranthéal a tué le dieu Erodan ? Non, Baratéon a pris le pouvoir et règne seul. Est-ce qu'Arktwend s'est trouvé mieux après que je me suis retiré pour voir comment le peuple se dirigerait lui-même ? Non, il a sombré.

Vous ne devez pas seulement vous demander si une domination est juste. Celle des Êtres de Lumière ne l'est pas vraiment, je l'admets. Cependant, vous devez aussi vous demander si une domination est nécessaire, et oui, c'était le cas. Car elle était stable.

Mais désormais, je vous laisse avec plaisir les terres de ce monde à vous, le peuple. Chacun doit parfois s'écarter et maintenant c'est la fin des Êtres de Lumière. Tuez-moi et allez établir un nouvel ordre. Et regardez comment il échoue.

Vous pouvez aussi bien bâtir une enclave dans l'océan, isolée de toute civilisation, et ensuite vous complaire dans votre absence de divinité imaginaire jusqu'à ce que vous et l'humanité réalisiez finalement que vous ne pouvez échapper aux dieux que lorsque vous prenez vous-même leur place.

Pour résumer : vous, les humains, êtes incapables de vous diriger vous-mêmes sans confier le contrôle à une puissance supérieure. Et vous êtes incapables de vous libérer de cette puissance supérieure car, si vous essayez, vous devenez vous-mêmes cette puissance, et le jeu recommence.

Je dois partir pour que vous deveniez le Dieu de l'Ombre. Vous avez désormais le choix : soit me tuer avec cette épée en contredisant tout ce que j'ai affirmé sur l'incompétence de l'humanité – et une fois que je serai mort, mon pouvoir sera à vous et vous deviendrez le Tel'Imaltath.

La seconde possibilité, c'est d'épargner ma vie et me donner une chance d'entrer en connexion avec vous. Encore une fois, ma force vous sera transférée, mais mon âme ne mourra pas. Si vous choisissez cela, alors vous êtes d'accord avec moi quand je dis que l'humanité a besoin d'une puissance supérieure pour ne pas s'entredéchirer.

L'un ou l'autre. Le choix vous appartient. Avec moi ou contre moi. Pour le peuple ou contre lui. Abattez-moi avec cette épée, là où je suis, ou reculez de quelques pas pour me montrer votre assentiment.

J'attends votre décision et je l'accepterai.

Irlanda, la mère d'Aranthéal, s'est tuée, ce qui fait de Tyr le dernier des Êtres de Lumière. Il est à ma merci pour que je devienne le Tel'Imaltath, mais je dois prendre une décision d'ordre moral : il affirme que les gens ont toujours besoin d'une puissance supérieure, pour ne pas s'éteindre. Soit je le tue, lui et son âme, avec mon épée, sans tenir compte de ses paroles, soit je recule un peu pour le laisser s'expliquer, ce qui veut dire que je suis d'accord avec lui.

je décide de reculer

Arkt, dieu de l'ombre d'Arktwend se pointe



Félicitations, vous avez réussi : vous êtes le Tel'Imaltath, le Dieu de l'Ombre de Nehrim.

Je me suis trouvé dans la même situation que vous il y a longtemps. Et ce fut dangereux. Écoutez-moi bien : vous n'êtes le Tel'Imaltath que parce que tout doit être équilibré. Les Êtres de Lumière ont amené le déséquilibre dans le monde, et un Dieu de l'Ombre s'est élevé pour le rectifier.

Vous voyez le problème: 'Tout ce qui est créé mérite d'être anéanti à son tour'. Maintenant que les Êtres de Lumière sont partis, le Dieu de l'Ombre est le poids qui fait pencher la balance. Lui aussi doit disparaître pour que tout revienne à l'équilibre, à la position originelle, pour enfin permettre au cycle de recommencer.

La restauration de l'équilibre est accomplie par le plus grand pouvoir qui existe en ce monde ; oui, c'est le pouvoir qui contrôle le monde, qui est le monde : le destin viendra et exigera votre vie. Pourtant, à ce moment, tout comme j'ai reçu l'aide d'un Dieu de l'Ombre, je vous aiderai dans ce combat. Voilà ce qui va se passer : dans quelques minutes, un envoyé du Destin va venir vous demander de vous donner la mort. Si vous n'obtempérez pas, il vous attaquera. Cet envoyé du destin est plus puissant que tout ce que le monde a jamais engendré. Comme je l'ai dit, il est le monde lui-même. Cependant, on peut le vaincre et j'en suis la preuve vivante. J'ai déjà vaincu le destin. Un seul Dieu de l'Ombre ne peut pas survivre contre ces messagers, mais deux ont une petite chance. Ensemble, nous pouvons vaincre le destin. Néanmoins, je vais vous quitter pour l'instant et je reviendrai quand vous aurez besoin de moi. Oh, et au fait : quelqu'un s'est embarqué clandestinement dans le vaisseau des étoiles et je doute que c'était été une bonne idée... Vous le connaissez et vous allez le revoir. Restez ferme. Bientôt, nous nous battons l'un avec l'autre - je veux dire, ensemble contre notre ennemi commun.

Narathzul Aranthéal via **l'écorcheuse d'âmes** vous invite a retourner à la cité d'Erothin

1/2 tour -> **Narathzul Aranthéal** via **l'écorcheuse d'âmes** maniée au fil du temps par tous les **Tel'Imaltath**, vous dirigera - il évoquera la prédestination & pense que c'est cette dernière qu'il faut annihiler

la salle du conseil des dieux -> **déclaration de guerre** - **potion des héros** - **visions d'Irlanda** - **transcriptions du conseil** -> **porte vers le jardin du créateur** -> 2 **paladins divins** -> **porte vers la grande bibliothèque d'Inodan** -> **Narathzul Aranthéal** via **l'écorcheuse d'âmes** **l'écorcheuse d'âmes** vous conseillera de nouveau

Aranthéal semble avoir survécu à l'intérieur de l'Écorcheuse d'Âmes. Il envisage de tromper la Destinée. Depuis sa mort, il a acquis toute la connaissance des Dieux de l'Ombre. La prophétie prédit que l'envoyé de la Destinée arrivera bientôt pour tuer le Dieu de l'Ombre actuel. C'est moi. Le cycle recommencera. Le monde continuera à tourner dans son destin préécrit.

vous devrez **recupérer** **prédestination** du **Tel'Imaltath** au **palais d'Erothin**

grille - facile - **porte crypte des séraphins verrouillée (ok + tard)** -> **porte salle des portails** -> **mage séraphin** -> **portail vers salle des portails de Nehrim**

Aranthéal dit que notre situation est presque sans espoir. C'est le destin du Dieu de l'Ombre d'être détruit pour que le cycle éternel du monde recommence. Tout est écrit. La seule façon d'interrompre le cycle est de détruire le livre de la Prédestination. Si je le fais, je perdrai mes pouvoirs de Dieu de l'Ombre. Mais je libérerai aussi le monde des entraves de la Destinée. Je vais prendre les Écritures dans la chambre d'Aranthéal. C'est notre seul espoir, sans quoi ce sera la fin du monde.

la cité d'Erothin #6

salle des portails d'Erothin -> montez -> **porte barricadée** -> **porte** -> **palais d'Erothin**

comme d'habitude + **entraînement 2 PA guérison** & **2 PA lame** dans **grotte des mages d'Erothin** contre 792 **Po**

utilisation 9 potions d'énergie + **j'enchâsse topaze de force pure** dans **bottes en acier**

rejoignez **chambre de Narathzul Aranthéal** via la **tour de guet du palais d'Erothin** -> prenez **prédestination** du **Tel'Imaltath** -> **Narathzul Aranthéal** via **l'écorcheuse d'âmes**

J'ai la Prédestination. Je dois maintenant retourner à Inodan. C'est ma dernière chance de prendre des provisions, de réparer mon équipement ou de m'occuper d'autres affaires urgentes.

vous devrez être prêt

salle des portails d'Erothin -> portail vers Inodan

Inodan #2

la grande bibliothèque d'Inodan -> *Narathzul Aranthéal* via l'écorceuse d'âmes

Sous Inodan repose le Coeur du Monde, un gigantesque sanctum, qui maintient la cohérence du monde. À l'intérieur se trouve une singularité magique déchaînée et Aranthéal pense que la prédestination pourrait être éjectée du monde par ce tourbillon, ce qui la rendrait nulle. Dans la crypte, dont l'entrée est située dans la bibliothèque d'Inodan, se trouve un puits qui mène profondément sous terre. C'est là que je trouverai ce sanctum.

porte crypte des séraphins -> chauves souris géantes - morts vivants / casque de séraphin - symbole magique -> planches -> bottes de séraphin -> gantelets de séraphin -> robe de séraphin -> cuirasse de séraphin - jambières de séraphin -> porte

le grand puits d'Inodan

J'ai atteint l'ascenseur qui mène au Coeur du Monde. Je vois un levier plus loin qui active sûrement cet ascenseur. Mais, à cette distance, l'ascenseur descendrait dans les profondeurs sans moi. Je dois trouver un moyen d'activer le levier tout en restant dans l'ascenseur.

depuis l'ascenseur, décochez flèche sur levier

J'ai réussi ! Le levier est activé. Je dois maintenant descendre et jeter la prédestination dans l'éternité.

Narathzul Aranthéal via l'écorceuse d'âmes exprime ses regrets, parle de votre parcours puis se réjouit de pouvoir changer l'immuable

le cœur du monde #1

le passage -> antique journal 1 -> escalier ascendant -> antique journal 2 - casque de plongée -> équipez vous en -> chambre de décompression -> la mer profonde -> Nord Ouest -> mordnageoires -> chambre de décompression -> grille au dessus de vous -> vous pouvez enlever casque de plongée -> 2 étincelles de lumières - antique journal 3 -> 3 étincelles de lumières - antique journal 4 -> 2 étincelles de lumières - antique journal 5 - dieu de l'ombre déchu

L'armement s'illumine lorsque vous le touchez. Vous pouvez activer l'un des trois sceaux magiques en choisissant les qualités du Mage, du Roublard ou du Guerrier. Il semblerait que les sceaux se verrouillent après activation, et vous ne pourrez revenir sur votre choix par la suite.

Aptitudes du Mage, Armure légère
Aptitudes du Roublard, Armure légère
Aptitudes du Guerrier, Armure lourde

je choisis aptitudes du guerrier

j'obtiens bottes, casque, cuirasse, jambières & gantelets du dieu de l'ombre déchu

Narathzul Aranthéal via l'écorceuse d'âmes

Je suis tombée sur un Eliath - une mère de la destinée. Cette créature de lumière fait office de sentinelle devant l'entrée du Coeur. Je ne pourrai pas la tuer à la manière habituelle. Aranthéal dit que, si je pouvais blesser l'Eliath avec l'Écorcheuse d'âmes, son âme serait emprisonnée dans l'épée où elle pourrait être vaincue. Après l'avoir blessée, je dois laisser l'Eliath me tuer pour entrer moi-même dans l'épée.

vous devez **la toucher 20 fois**



J'ai réussi à frapper assez souvent l'Eliath pour capturer toute son âme. Je dois maintenant la laisser me tuer.

enlevez vos **équipements d'armures** ... & mourez !

dans l'écorcheuse d'âmes

remettez vos **équipements d'armures** -> Ouest -> *Narathzul Aranthéal*

J'ai rejoint Aranthéal dans le monde de l'Écorcheuse d'âmes. Nous devons nous rendre au puits des âmes, dont l'eau va séparer l'âme de l'Eliath de son corps.

suivez le -> **le puits des âmes** -> *Zélara* est là ... - depuis l'inventaire, posez **fiOLE d'eau de l'âme vide** dans l'eau

J'ai rempli un flacon d'eau de l'âme.


prenez **fiOLE d'eau de l'âme** -> *Narathzul Aranthéal* - il la prend > suivez le

Nous devons nous rendre auprès de l'Eliath pour séparer son âme de son corps.

forteresse d'obsidienne - caveau d'écorchement des âmes -> *le dieu Erodan* -> *Narathzul Aranthéal*

Aranthéal va maintenant verser l'eau de l'âme sur le corps de l'Eliath pour libérer son âme. On dirait que ça a fonctionné. Le corps de l'Eliath s'est désagréé et les fragments de son âme sont libres.

avec le sort que vous enseigne *Narathzul Aranthéal*,

 **Piège de fragment d'âme sur Contact**
École de magie : Illusion

capturez les 15 lumières (fragments de l'âme de l'Eliah) -> Narathzul Aranthéal

Espérons que je vais ressusciter, maintenant. Ensuite, je devrai atteindre le Coeur du Monde pour détruire la Prédestination.

le coeur du monde #2

Est -> porte -> 2 étincelles de lumières - 60 flèches aeterna - 2 marteaux -> cage -> automatiquement

J'ai jeté le Livre de la Prophétie dans le tourbillon d'énergies, avant d'être arraché à notre monde et projeté dans... un lieu différent... étranger... Où suis-je ? Que se passe-t-il ? Est-ce l'orée du destin ?

à l'orée du destin

Est -> traversez portail magique -> c'est la fin de la quête principale - je vous laisse la découvrir - attention à la lave & aux piques pour le dernier combat - prenez votre temps

La bataille est terminée, Sarantha est tombée. Nehrim et le monde de Vyn tout entier ne sont plus l'arène où se jouait une guerre éternelle entre les dirigeants de l'Ombre et de la Lumière. À l'avenir, nous verrons si tout cela a offert plus de liberté aux gens ou s'ils continueront leurs sanglantes luttes de pouvoir ; cependant, ils ne sont plus soumis au destin.

vous êtes à la tombe de Zélara - quête annexe

En tant que Dieu de l'Ombre de Nehrim, j'ai la possibilité de me rendre à la Citadelle des Ombres, dans l'empire du nord. Seul un Dieu de l'Ombre peut pénétrer dans ces antiques caveaux. Et qui sait... peut-être y trouverai-je plus d'informations sur mon rôle en ce monde.

chemin vers les faubourgs d'Erothin -> griffe de givre - poids max. + 1 -> 4 tertres - grotte du col du Nord -> les faubourgs d'Erothin -> la cité d'Erothin -> comme d'habitude -> je file au château de Darlan me reposer ... longtemps !

~~~~~ BILAN DE LA PARTIE ~~~~~

j'ai fait l'impasse sur la cité d'Erothin -> uniquement les lieux obligatoires pour quêtes, la banque & la crypte

impasse aussi pour une partie du grand quart Sud Ouest de Nehrim / je ne sais si le cratère au Sud Est est accessible ?

reste aussi l'étendue du monde via Zérobilon - Arktwend -> non exploré entièrement

Bilan en vidéo : <https://www.youtube.com/watch?v=fbw0ocKTPII>

durée indiquée par le jeu -> 108 h 15

durée estimée + rédaction du document -> 162 h 30

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

les défauts du jeu

106 crashes majoritairement en quittant la partie <- ce que je devais faire sans cesse pour rédiger ce document

inventaire totalement surdimensionné

quelque fois, *tiers* ou *ennemis* sont bloqués dans les décors

le point noir, c'est le Game Play de combat > 1 seule arme & 1 seul sort ou parchemin actifs -> vous êtes obligé de repasser par les divers écrans pour en changer - cela vaut pour boire une potion / ni sprint ni roulade

sans entrer dans les détails, tout ce qui touche à vos actes malveillants & les arrestations n'est pas crédible

de façon générale, jouez un PJ "mauvais" est favorisant <- + de PE avec les "crochetages amicaux"

en + du marteau, les réparations devraient nécessiter forge avec soufflet et/ou enclume <- vous & certain tiers

pourquoi ne peut on pas armer une flèche quand on se déplace ?

quelques situations de tiers qui nous rejoignent peu crédibles, comme si nous avions un traqueur GPS sur nous

les qualités du jeu

temps de chargement assez bon - graphiquement parlant, c'est (très) bon pour l'époque - exploration + ou - libre

en phase d'exploration, le gameplay est très bon - il manque juste <touche tout ramasser à 1 mètre à la ronde> pour atteindre l'excellence

histoires, cartes, quêtes & dialogues sont excellents - la section journal de quêtes & cartes est parfaite

la traduction FR est presque parfaite

certaines plantes, champignons courants & filons se "régénèrent" trop vite, sinon, le monde de Nehrim est cohérent (mines, fonderies, charbonniers, agriculture, élevage, pêche, artisans etc.)

"énigmes" & manipulations ajoutent du contenu + qu'intéressant

en ne prenant pas en compte les crashes (*), Nehrim - At Fat's Edge est un très bon titre

c'est un travail énorme fait par la quarantaine de moddeurs regroupés sous la bannière SureAI

(*) étant déconnecté, mon OS & les pilotes de périphériques ne sont pas à jour - j'ai joué avec Fraps & WordPad chargés en permanence