

ARKTWEND

2006 - SureAI

campagne conçue avec le moteur de développement de **The Elder Scroll 3 - Morrowind** - 2002 - Beteshda Inc.

titre que vous devez posséder pour pouvoir installer **Arktwend**

version **GOTY** de **TES 3 - Morrowind** sur GOG -> https://www.gog.com/fr/game/the_elder Scrolls_iii_morrowind_goty_edition

----- Nomenclature -----

Commentaires - Textes - Objets - Interaction - décision - bonus permanent

donneur de quête - compagnon - Tiers -ennemis

marchand entraîneur enchanteur réparateur voyage - créer sorts

important - bug ou impossible - Non réalisé ou Non vérifié - niveau d'expérience

----- TECHNIQUE -----

"manual.pdf" dans le répertoire d'installation / didacticiel -> "non"

<Alt> + <Echap> & <Windows> ne fonctionnent pas / <Impr écr> fonctionne <- les ".bmp" sont dans le répertoire d'installation

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

↑  > Ce PC > Data (D:) > RPG > Arktwend > Saves

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

crashes bloquants -> pour reprendre la main, affichez le gestionnaire des tâches avec <Ctrl> + <Alt> + <Suppr> puis utilisez <flèches directionnelles> & <Suppr> <- si vous utilisez la souris, l'écran disparaît ... vous pouvez aussi arrêter votre PC via Windows

installer, en Français, **Arktwend** de **SureAI** avec la version GOG de **Morrowind Goty** (Beteshda Softworks Inc.)

page de présentation & de téléchargement des **3 fichiers** sur le site de SureAI : <https://sureai.net/games/arktwend/>

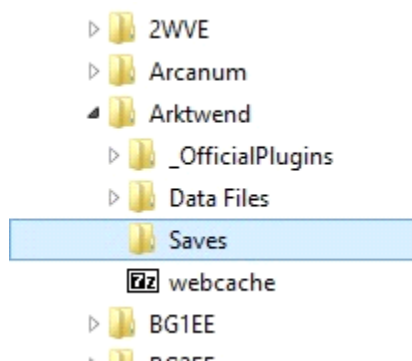
Allemand		
Allemand	Version 2.0.0	Taille 410 Mo
Télécharger sur sureai.net		Instructions d'installation sur le forum.
Correctif	Version 2.0.1.5	Taille 77 Ko
Télécharger sur sureai.net		
Français		
Correctif	Version 1.0.5	Taille 25 Mo
Télécharger sur sureai.net		La version complète allemande Arktwend 2.0.0 et la version française Arktwend 1.0.5 sont requises. Activez uniquement Arktwend Master 1.0.5 et le translatepatch après l'installation, rien d'autre. Plus d'informations ici .
Correctif 2	Version 1.0.5.7	Taille 11 Mo
Télécharger sur modDB.com		

1. préparation

dupliquez le répertoire d'installation de Morrowind Goty -> "D:\...\Morrowind"

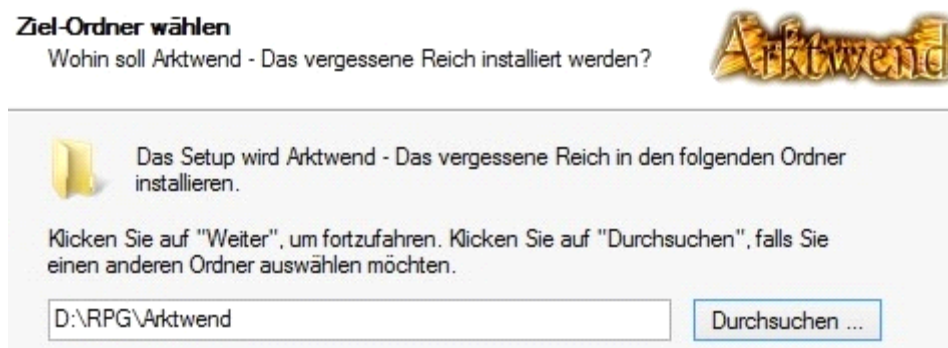
renommez le répertoire dupliqué en "D:\...\Arktwend"

en y effaçant tous les fichiers présents, purgez le répertoire des sauvegardes



2. installation du jeu en Allemand

exécutez "ArktwendInstall_2.0.0_DE.exe" -> répertoire de destination : "D:\..." <- "\Arktwend" s'affichera automatiquement



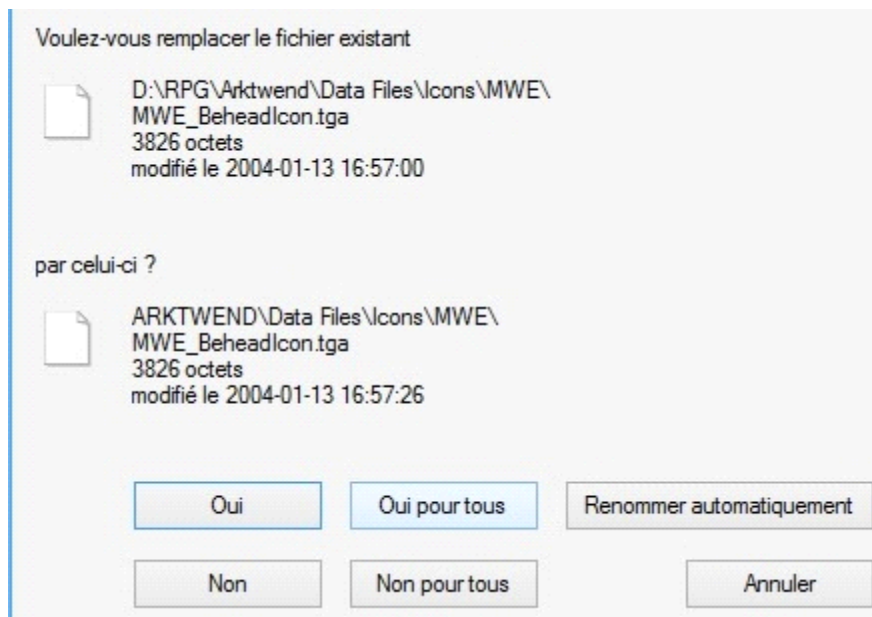
ne validez pas l'affichage icône de lancement du jeu

3. mise à jour du jeu en Français

extrayez les fichiers de "ArktwendFrench1.0.5.7.zip" dans "D:\...\Arktwend\"

D:\Tempo\Patches_FR Mods Jeux_en_Attente\Arktwend\ArktwendFrench1.0.5.7.zip\ARKTWEND\				
Nom	Taille	Compressé	Modifié le	
Data Files	24 511 778	11 490 719	2008-08-22 17:16	
Lisez-moi.txt	1 118	576	2008-08-22 17:26	
Morrowind.ini	30 009	10 020	2008-08-22 16:38	
Arktwend Master 1.0.5.esm	63 575 650	24 735 011	2006-05-31 15:16	

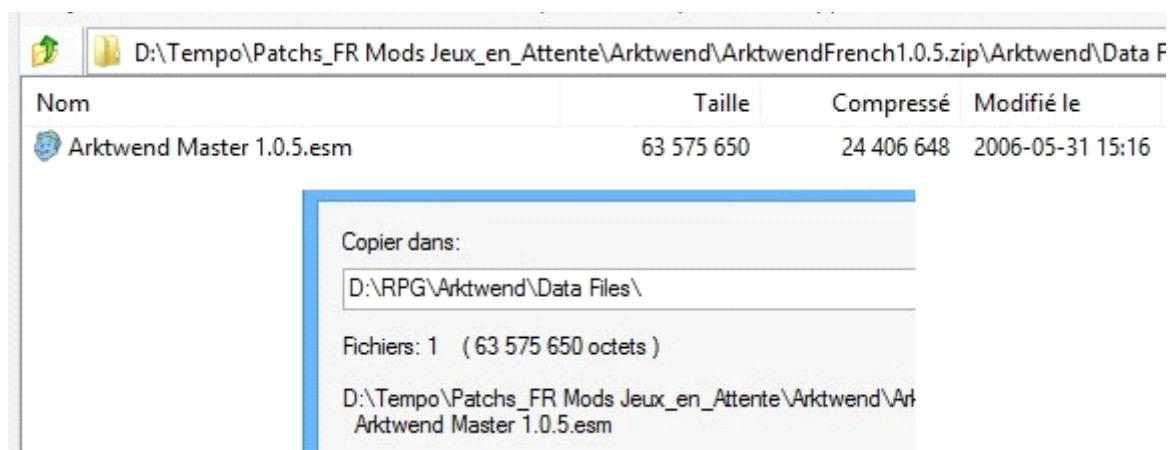
Copier dans:
D:\RPG\Arktwend\
Dossiers: 1 (24 511 778 octets)



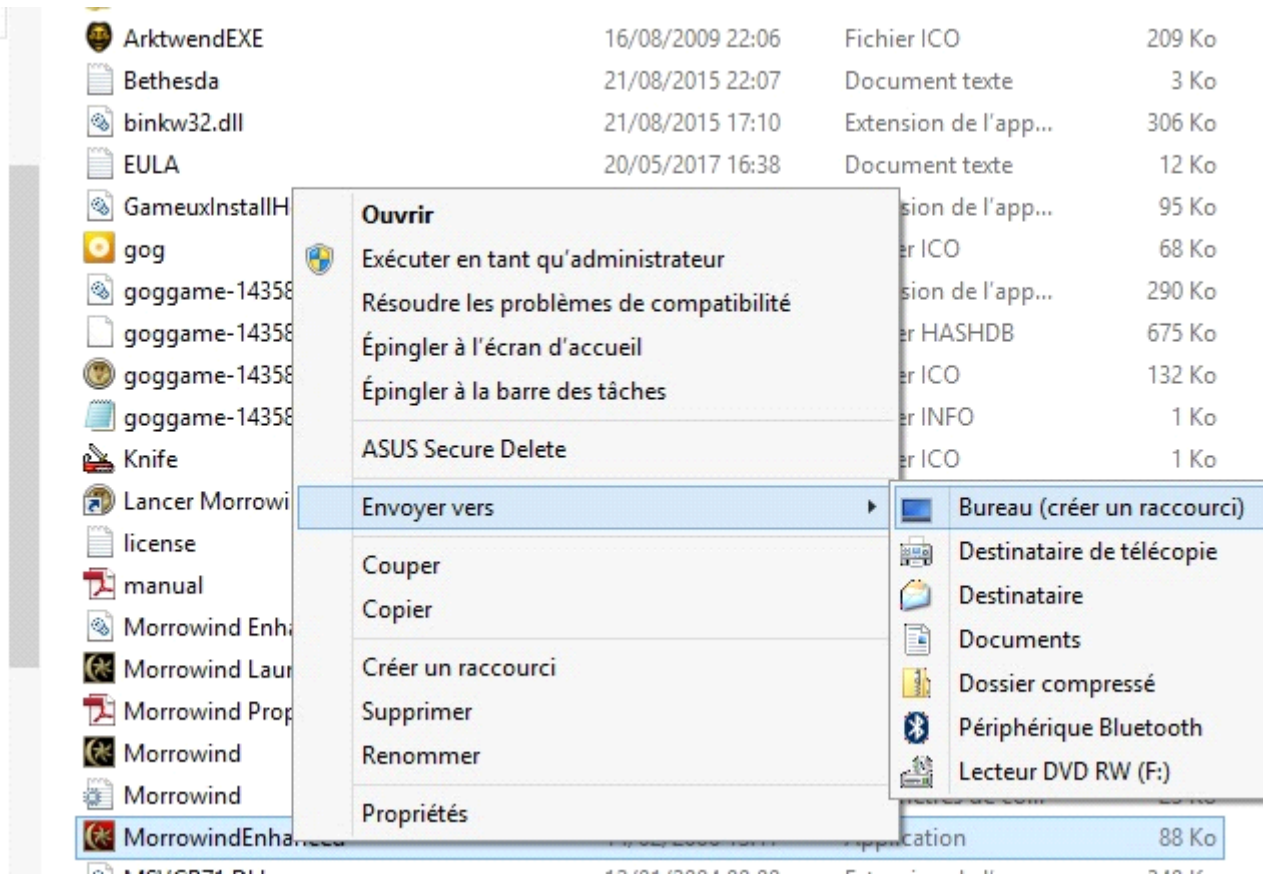
répondez "Oui pour tous"

4. appliquer les corrections Françaises

extrayez l'unique fichier de "ArktwendFrench1.0.5" dans "D:\...\Arktwend\Data Files\"



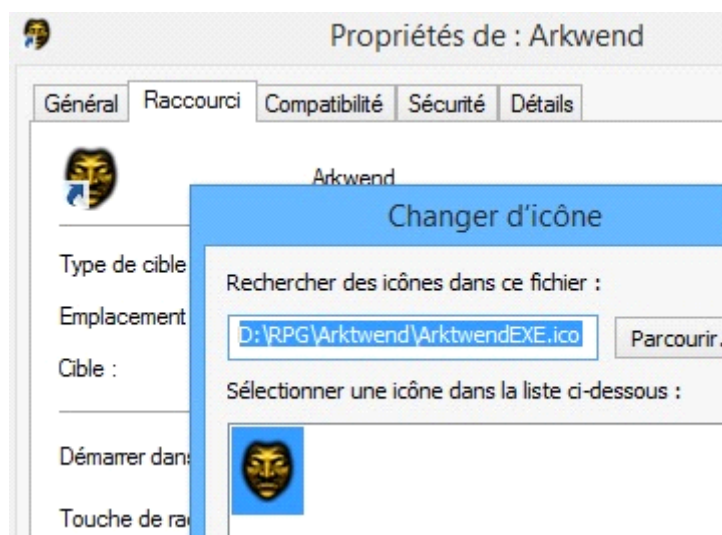
5. création de l'icône de lancement



sur le bureau, renommez le en "Arktwend"

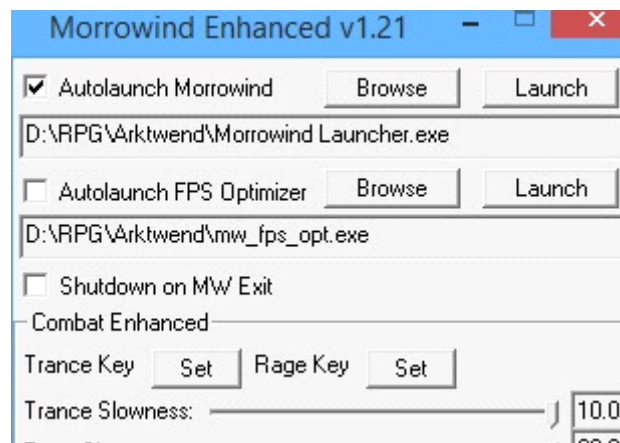


si vous le souhaitez, remplacez l'icône par celui de "Arktwend.exe"

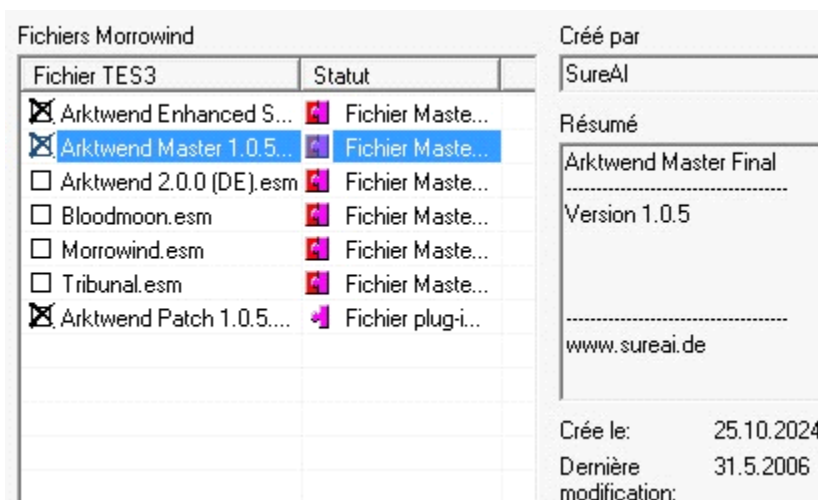


6. paramétrage d'Arktwend

lancez le -> changez le Browser par "D:\...\Arktwend\Morrowind Launcher.exe" & cochez "Autolaunch Morrowind"

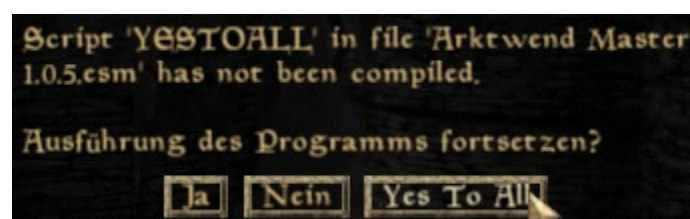


la 1ère fois -> option "Fichiers données" du menu principal (rectangle bleu) -> cochez ces 3 fichiers qui concernent **Arktwend en Français**



6. jouer à Arktwend

lancez la partie (rectangle vert) -> répondez systématiquement "Yes To All" pour la compilation des scripts



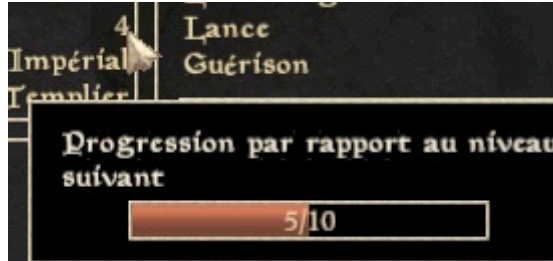
~~~~~ DESCRIPTION ~~~~~

les règles sont celles de **The Elder Scroll 3 - Morrowind (Goty)**

le manuel en Français : http://didier.merle1.free.fr/TEMP/The_Elder_Scrolls_III_Morrowind_Fr.pdf

il n'y a que 3 races dans **Arktwend** & 6 factions : 4 à **Stormwend** 1 au monastère Ion & 1 au Sud du pays de **Gronbart**

quelques **niveaux** seront obtenus automatiquement, pour tous les autres, il faudra vous reposer <- méditation



si vous avez un doute, ça se passe ici ...

quelques **éléments d'artisanat** ont été ajoutés comme les **filons de minéraux**, les **forges** avec **soufflets**, les **enclumes**, les **feux** pour cuisiner, les **arbres** pour obtenir des **bûches** des **métiers à tisser** etc.

la réputation n'est pas opérationnelle

~~~~~ CONSEILS ~~~~~

paramétrez vos contrôles clavier / souris selon votre personnage

activez sous titres - activez (**ou pas**) meilleure attaque < **coup asséné, de taille ou d'estoc**

augmentez (**ou pas**) champs de vision, IA des PNJ & gamma

les **tiers des quêtes secondaires** apparaissent en journée

annotez vos cartes

conservez **runes Lorun** <- **soin des maladies**

si vous souhaitez jouer un clerc ou assimilé type paladin, il vous faudra comprendre l'Allemand

lance est le parent pauvre des **armes de corps de corps**

peu d'**entraîneurs** pour le talent précision

pour le reste, vous êtes sensés avoir déjà joué **Morrowind (Goty)**, donc vous savez faire

~~~~~ LA PARTIE ~~~~~

<flèches directionnelles> déplacements

<Bouton droit> Inventaire - <molette souris> changer vue

<Suppr> dégainer rengainer - <Inser> se préparer pour sort

<début> toujours courir - <Fin> sauter

+ & - du pavé numérique> défilement sorts - <PgUp & PgDn> défilement **armes**

discrétion non utilisée - difficulté : 0



Isandrin	
Santé	60/60
Magie	50/50
Fatigue	220/220
Niveau	1
Race	Impérial
Classe	Templier
Force	60
Intelligence	50
Volonté	50
Agilité	50
Rapidité	50
Endurance	60
Personnalité	80
Chance	50
Talents principaux	
Armure interm.	55
Parade	35
Lame longue	55
Lance	35
Guérison	30
secondaires	
Armurerie	20
Athlétisme	20
Acrobatie	15
Marchandage	15
Sécurité	15
Talents divers	
Armure lourde	35

personnalité avec bonus **vieil anneau**

Talents divers	
Armure lourde	35
Arme contondante	10
Hache	10
Enchantement	5
Destruction	5
Altération	5
Illusion	5
Invocation	5
Mysticisme	20
Alchimie	5
Combat sans armure	5
Discrétion	5
Armure légère	5
Lame courte	5
Précision	5
Eloquence	5
Combat mains nues	5
Faction	
Signe astrologique	
Le Guerrier	
Réputation	0
Prime :	0

niveau 1

melee

monastère de *Derminus* -> *frère Ventin* -> *Paul* -> *Derminus* -> statue pour définir votre héro -> prenez **vieil anneau** -> **utilisez** le pour sortir de l'église de melee via **grandes portes**

taverne de l'ours de mer -> buvez avec *Sagrim* -> *messenger* déboule -> le port de melee - maison prêtée par *messenger* -> prenez **a minima** poignard de fer -> *messenger* -> dormez 12 h 00 dans *lit* -> *messenger* -> **cinématique** -> prenez **a minima** écus d'or, clé de la maison &

note écrite à la hâte

le port de melee -> restez "en haut" & trouvez **Weird** à l'Ouest -> corps de **Gredarg** pour clé d'arrière cour qui ouvrira portillon de l'arrière cour du port de melee -> **Paul** -> maison de **Paul** -> **Paul** -> vous obtenez clé de **Paul** -> sortez -> cadavre de **Sagrim** - vous êtes capturé

le galion

cale -> lisez lettre -> dormez sur pailleasse -> ... -> cadavre du gardien - épée large en fer - 3 équipements armure lourde -> trappe -> montez vite -> l'amiral **Smilias** -> clé de l'amiral **Smilias** - poignard de fer -> canot

Arktrand

débarquez par la gauche en nageant si besoin -> panneau "bienvenue à **Arktwend**" -> fantômes apparaissent - "vous ressentez une étrange sensation" - désormais, vous connaissez ces 4 sorts de destruction

Sorts	Coût/Chances
Kleine Eiskugel	3/26
Kleine Giftkugel	6/23
Kleiner Blitzstrahl	4/25
Kleiner Feuerball	3/26

casque en ossements de troll - arc long en bois & flèches -> 1ère passerelle -> bol en argent décoré (quête de **G. de Gron** - ok cf. **Gron**) -> rats -> 3 équipements en ossements de troll devant grotte des rats -> rats dedans - 5 rats -> sortez -> 2nde passerelle - "sorcier" passe ... -> page -> 2 runes -> page

automatiquement

niveau 2

force + 2 - rapidité + 3 - volonté + 1

Herrbert vous demande d'aller avec lui à **Gron** - lit dans maison d'**Herrbert** & sac devant pour 50 **Eo**



panneau **Gron** -> rats -> panneau **Gor** -> 2 passerelles pour rats

Gor

panneau **Gor** -> **Herrbert** localise son ancienne maison (la + haute) -> allez y -> rats -> devant son ancienne maison, pestiférés déboulent, entrez vite avec clé d'**Herrbert** -> **Herrbert** indique cheminée

Caverne de Gor

pestiférés - sortez - vous êtes au Sud de **Gor**

depuis Caverne de Gor vers Gron

pestiférés -> navire échoué -> remontez -> rats -> Est -> rats -> maison des Fishers -> Martin : trouver son "Ouder" (ok cf. Gron)

passerelle -> cadavre fils du pêcheur - panneaux Gron & Stormwend -> 2 filons d'ébonite -> rats -> loup

Gron

Gerg reconnaît bol en argent décoré -> je le lui remet - il offre 80 Eo

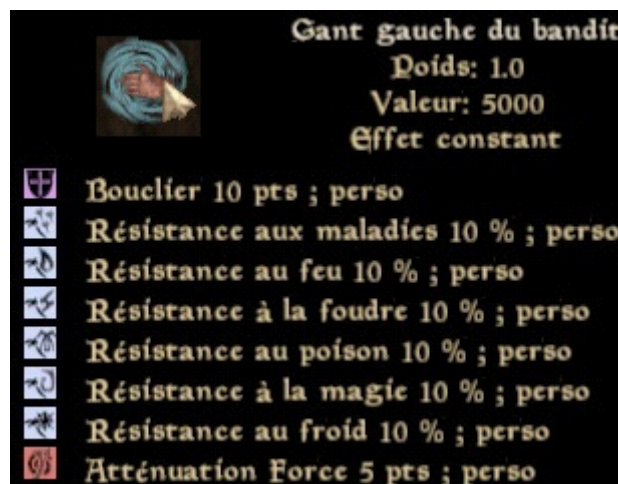
Mme Marnbs est la mère de Martin <- après vérification, elle est son "Ouder"

Helga vous demande de décimer meute de loups au Sud - pour preuve, il faudra lui rapporter 10 fourrures de loups (ok après Stormwend #2)

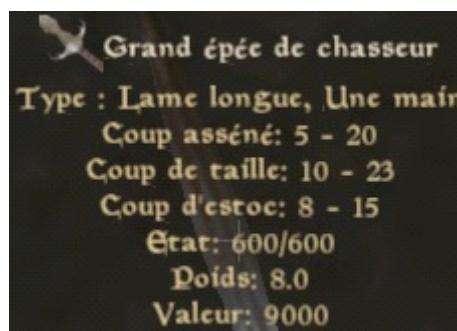
habitations dont porte maison de Gerg - 80 - forge avec feu - enclume

maison du commerçant -> Garb commerce & vends des sorts - je lui achèterai plusieurs marteaux d'apprentis & 2 crochets d'apprentis

Sud proche de Gron -> Kobolds, loups & bandit possédant gant gauche du bandit



passerelle vers Sud + lointain de Gron - grande épée de chasseur près squelette chef mort



reste 5 fourrures de loups à trouver / devant auberge patriarchenhof, avant de vous quitter, Herrbert, vous remercie -> entrez -> 2 portes - 100 & porte - 75 ok juste après -> descendez -> Judas Blutacker commerce -> via dialogues, montrez lui vieil anneau - vous devez vous rendre à Stormwend - il offrira verre de vin & la nuitée -> reposez dans chambre porte - 75 -> soldats débarquent dans Gorn -> prenez balai pour passer par trappe au dessus chambre porte - 75 -> vieille fenêtre de toit -> quittez Gorn via planches en contrebas à main droite

panneau Stormwend -> patte d'oie -> droite -> Klarisa veut que vous éliminiez voleur qui l'a dépouillé -> voleur -> elle donne 50 Eo & amulette de charme contagieux -> nettoyez grotte des gobelins

retour patte d'oie -> 2 loups à gauche -> loup à droite -> 2 filons d'ébonite

grotte Grast

chauves souris - filon d'or (ok après Stormwend #2) - coffre - 35 - coffre 5 -> rats - kobolds - filon d'or (ok après Stormwend #2) - bandit -> bandit -> l'horreur du château d'Xyr donne destruction + 1 - commode 5 - coffre 40 -> Hortast entraîne lame longue, enchantement & destruction - entraînement lame longue + 1 -> filon de diamant (ok après Stormwend #2) & filon d'ébonite dans eau -> sortez -> en face

Räuber hölhe

7 bandits à l'extérieur - je stocke matos a revendre dans caisse -> 2 bandit dedans pour 50 Eo dans sac d'argent -> sortez -> 2 loups à droite -> retour en face

portail vers Stormwend - sommet de la tour



ici ... il ne fonctionne pas

passerelle -> vieux mineur vous demande de lui amener ses 3 roues dont 2 cassées -> faites le, il tiendra parole ...

5 Février (jour 4)
Je peux maintenant utiliser une pioche pour briser les filons d'or, d'ébonite, de verre ou encore d'adamantium brut afin d'en récupérer les matières premières.

droite -> chemin dangereux vers le monastère Ion (ok cf. le monastère Ion)

panneau Stormwend - avertissement sur arbre

chemin du col de la montagne #1

rune - 2 filons d'ébonites -> passerelle -> Zarzack vous propose de tuer son collègue - il partagera leur butin -> après l'avoir insulté, je le fais -> Zarzack se ravisant, vous enseigne a devenir + fort -> force + 2 -> cachette de l'or,

De l'Or! Partout! Il suffit juste de chercher un peu. J'ai dissimulé la plus grande partie de l'or à proximité, là où personne ne la trouvera jamais. Je vais apporter l'autre partie à la banque de Stormwend. J'espère ne pas me faire dévaliser par des bandits en route. Je vais surveiller mes arrières.

a revoir + tard

lingot d'or & pépites d'or certaines dans l'eau -> Zarzack entraîne hache, arme contondante & parade - entraînement parade + 2

montez -> plusieurs filons d'ébonites -> kobold -> 1ère longue passerelle -> pioche devant entrée de ...

la mine d'Aratral

kobolds - 2 filons d'or - *ogre des montagnes* (ok après **Stormwend #2**)

chemin du col de la montagne #2

montez -> **patte d'oie** -> montez -> 3 *bandits* - *arc court en chitine* & *épaulières impériales en mailles* - je stocke matos a **revendre** dans
caisse

patte d'oie -> Est en descendant -> 2^{de} longue passerelle -> *kobolds* - *filon d'ébonite* -> petite passerelle -> carrefour -> Est -> reste 3
filons d'ébonites & 3 *bandits* - **ne touchez pas aux ébonites brutes présentes ici** (quête *Krem* + tard) - je stocke matos a **revendre** dans caisse
-> *kobolds* -> autre passerelle + loin vers monastère lon (ok cf. **le monastère lon**)

1/2 tour -> carrefour -> panneau **Stormwend** en bas - *lingot d'or* - **ne touchez pas aux ébonites brutes présentes ici** (quête *Krem* + tard)

chemin entre contreforts de la montagne & Stormwend via Fort Ronan

Sud de la forêt des contreforts -> Kundun höhle -> *chauves souris* - *Mariks Angelrute* près cascades de Kundun höhle -> sortez

Est -> *Marik* cherche sa canne pêche (*Mariks Angelrute*) -> automatiquement, vous la lui donnez - il vous propose de vous faire passer
la frontière - pas de suite -> passerelle à l'Est -> *gardes frontières* bloquent le passage -> *Marik* -> acceptez sa proposition - il vous
fera traverser dans son canot

vous êtes en face de **Fort Ronan** -> Est -> panneau **Stormwend** -> *kobolds* & *Harg Gifle-lutin*

repos 1 h 00

niveau 3

force + 5 - rapidité + 5 - endurance + 3

repos 1 h 00

niveau 4

force + 1 - volonté + 1 - endurance + 1

ici ...



Marjo le bûcheron -> demandez lui qu'il vous enseigne son métier -> je lui propose de l'assister gratuitement -> il donne *hache de
bûcheron* pour que vous lui coupez 200 *bûches* -> en vous allégeant temporairement & en les amenant par lots à ses pieds, faites
le avec *arbres alentours* - *kobolds* -> prenez 200 *bûches* à ses pieds & donnez les lui en lui parlant -> reprenez vos *équiments* au sol

grille à l'Ouest (ok cf. **Stormwend #4**) -> Est -> moulin de Stormwend -> *Thsandra* échange son anneau magique contre 20 *bûches* (ok
après **Stormwend #2**) - elle entraîne destruction, altération & invocation

Nord -> carrefour de Stormwend avec plusieurs panneaux -> je décide de faire 1/2 tour -> petit coffre dans tour de la frontière à l'Ouest
de ...

Fort Ronan

forge avec soufflet - enclume - feu pour cuisiner

Andreas commerce & répare - il entraîne lame longue, parade & armurerie - entraînement **parade + 2**

Jonas commerce - *Commandant Ferur* - r.a.s. dans **Bergfried & Gebirgstor**

repos 1 h 00

niveau 5

force + 2 - rapidité + 2 - agilité + 2

retour à carrefour de Stormwend avec plusieurs **panneaux** -> Nord -> *gardes* vous bloque -> 1/2 tour -> **Markus** peut vous faire entrer dans Stormwend à condition que vous deveniez "le champion de **Whity Coast**" - le leur est actuellement blessé -> **acceptez**

la place des tournois de Stormwend

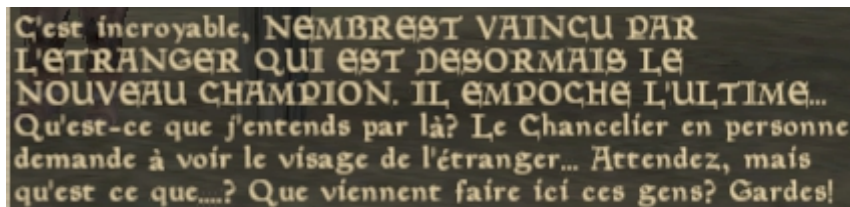
Markus -> plage de la place des tournois de Stormwend -> *crabes* - lance eisen flammenbeil - sac pour 234 **Eo** -> maison de pêcheur -> salles de séjours sous tribunes de la place des tournois de Stormwend -> *gardien des tribunes* - forge avec soufflet - enclume votre chambre dans salles de séjours sous tribunes de la place des tournois de Stormwend (la 1ère) -> équipements d'armures d'arènes & épée longue d'arène - stockez au sol vos équipements -> **reposez vous** 2 h 00

automatiquement

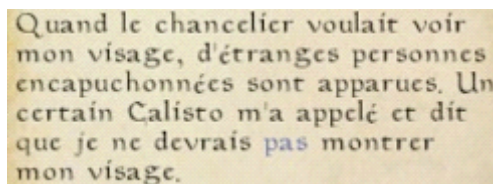
niveau 6

force + 2 - rapidité + 2 - endurance + 1

Markus -> *gardien des tribunes* -> porte vers place des tournois de Stormwend -> *Juge du tournoi* -> *Dargun le sombre* -> *Juge du tournoi* -> *Chevalier en jaune & noir* -> *Juge du tournoi* -> *Robert de Charvondet* -> *Juge du tournoi*



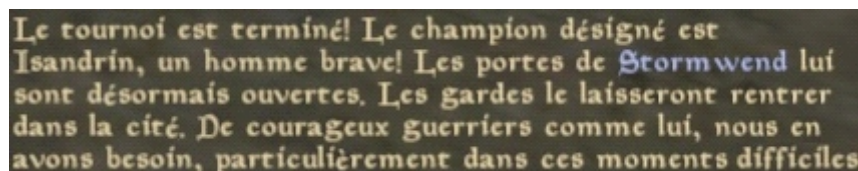
C'est incroyable, NEMBREST VAINCU PAR L'ETRANGER QUI EST DESORMAIS LE NOUVEAU CHAMPION. IL EMPOCHE L'ULTIME... Qu'est-ce que j'entends par là? Le Chancelier en personne demande à voir le visage de l'étranger... Attendez, mais qu'est ce que....? Que viennent faire ici ces gens? Gardes!



Quand le chancelier voulait voir mon visage, d'étranges personnes encapuchonnées sont apparues. Un certain Calisto m'a appelé et dit que je ne devrais pas montrer mon visage.

aidez (ou pas) les gardes noirs

le chancelier Brutus s'exprime



Le tournoi est terminé! Le champion désigné est Isandrín, un homme brave! Les portes de Stormwend lui sont désormais ouvertes. Les gardes le laisseront rentrer dans la cité. De courageux guerriers comme lui, nous en avons besoin, particulièrement dans ces moments difficiles

automatiquement, équipements d'armures d'arènes & épée longue d'arène vous sont retirés -> votre chambre dans salle de séjours sous tribunes de la place des tournois de Stormwend (la 1ère) -> reprenez vos équipements

Est de place des tournois de Stormwend -> *Antonia* -> Nord -> *Garb, garde de l'entrée Sud Ouest de Stormwend* vous incite a rencontrer le général Cortez dans la caserne de Stormwend (ok cf. la caserne)

Stormwend #1

Remarque: Si vous voulez immédiatement accomplir la quête principale, rejoignez la guilde des voleurs de Stormwend.

la rue de l'entrée Sud Ouest

FlinkFeil entraîne athlétisme, armure légère & précision - entraînement **athlétisme + 1**

l'épouse de Hrothgar Rinnenhals le trompe avec son domestique Jean -> il désigne Myriel au **port de Stormwend** pour un sort de malédiction **<- impossible en Allemand & donc en Français**

maître d'épée Jalon entraîne parade, lame longue & lame courte

magasin Xen Arien -> Xen Thekia commerce un peu de tout - je lui achète **marteau**

porte Wohnhaus - 85 - **Bürgerhaus** est vide

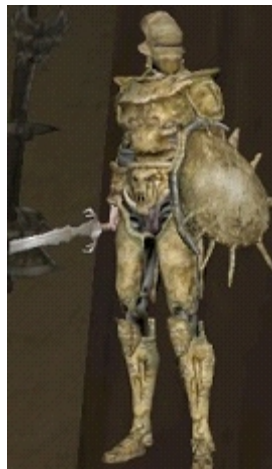
taverne -> Bauer Karl commerce & enchante - Karo entraîne arme contondante, combat sans armure & hache -> Fred commerce **objets divers** - lit

Bogenladen -> Icken vend **armes à distances** & **projectiles** - **illogiquement**, il entraîne armure légère, parade & lame longue - **entraînement parade + 1**

note sur **porte de Govannis Gasthof - 90** - Tastian en propose 20 000 **Éo**

Prems Schmiede -> Kirrim vend **minéraux** - Merre vend **armes, équipements d'armures & marteaux** -> **porte** -> **cour de Prems Schmiede** pour **forge** avec **soufflet**, **feu pour cuisiner** & **enclume** - **portillon vers le bas quartier Est (ok + tard)** -> **Prems Schmiede**

je m'équipe avec **set d'armure d'ossements** - j'y **achèterai** plusieurs **marteaux**



magicien tue puis disparaît avec **voleur** -> **porte Haus von Lukas - 50**

1/2 tour -> **ruelle Ouest de Tastian** -> dans **Marias Tränske**, Maria vend **potions** -> **maison verrouillée**

le bas quartier Ouest

Gerbarts Haus est vide -> Sud -> **maison verrouillée** - **porte de Lagerhalle - 100**



la rue de l'entrée Sud Ouest & le bas quartier Ouest

devant la guilde des voleurs -> *Golia*

Golia, un grand homme à l'allure sinistre m'a refusé l'accès à la guilde des voleurs. Je dois d'abord faire mes preuves avant qu'il ne m'accorde d'entrer. Je dois me rendre sur la place du marché et faucher une escalope de poulet du boucher Salvadore.

quête principale

depuis la rue de l'entrée Sud Ouest -> Nord

le bas quartier Nord #1

Manurel vend alcools

portillon vers le bas quartier Est (ok + tard par l'autre côté) - porte Hagalm Haus - 50 -> 1/2 tour

Krem vous demande de récupérer pépites de minerais là où son convoi a été attaqué dans la montagne (ok cf. après l'ancienne citadelle)

Nord -> Théâtre -> devant l'église, *frère Jamar* pour adhérer à la fédération des *clercs* - pour le moment, je refuse (ok cf. *Stormwend #3*) -> matelas dans Wagon

place du marché -> *Lucca* entraîne armure intermédiaire, lame longue & hache - il vend crochets & sondes - je lui achète 2 crochets - entraînement armure intermédiaire + 1 -> ne pouvant être vraiment discret, impossible de prendre escalope de poulet sans que *Salvatore*, qui est invisible comme tous les autres marchands <- bug temporaire (ok cf. le bas quartier Nord #2), ne vous surprenne - cela de jour comme de nuit - il va falloir procéder autrement (ok cf. le bas quartier Nord #2)

faites le tour de l'église par l'Est -> amulette d'entreprise Sanguiny derrière barrière en bois -> jardin de l'église -> *Vater Honigmond* entraîne enchantement, mysticisme & guérison - entraînement guérison + 1 -> porte pour accéder aux remparts & d'autres tours

repos 1 h 00

niveau 7

force + 2 - agilité + 2 - rapidité + 2

Maître Xerandor désire poussière tombe du cimetière de Stormwend (ok cf. le cimetière de Stormwend)

trappe vers ...

le canal

gobelins & *rats* - repos possible

Sud Est -> *Leni* -> **Die Ruinen von Storm** encore + loin à l'Est / Sud Ouest -> **Gronnop Höhlensystem**

repos 1 h 00

niveau 8

force + 2 - volonté + 2 - endurance + 2

ressortez par **trappe au Centre** <-> **trappe - 5** de l'autre côté

le bas quartier Est

juste au Nord -> **portillon vers cour de Prems Schmiede** - **Ormin Haus** -> 1/2 tour

panneau avec **annonces** -> **parade + 1** - mention d'une prime pour *Tensi, le voleur* & d'une *bête dangereuse* vers le camp des chasseurs <- **la guilde des chasseurs** au Sud du pays de Gronbart

repos 1 h 00

niveau 9

force + 3 - rapidité + 2 - agilité + 2

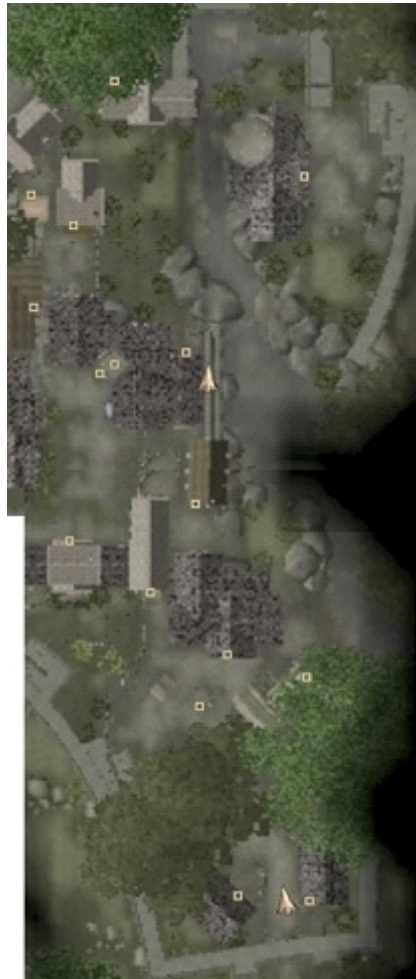
banque - **porte Verlasseness - 100** - portillon

Mörtins Hütte -> Sud > **trappe - 5** vers canal -> **portillon** vers remparts

porte Ulris Haus - 100 - matelas dans **Wagon**

Haus der Gartnerin -> jardinière vend **potions** & **ingrédients** -> **Haus des Tischlers** - **Elins Haus** - entrée Sud Est de Stormwend

1/2 tour, Nord en longeant la rivière -> **Arim's Hütte** -> **portillon** -> 2 *bandits* <- **prenez les 1 par 1** -> **portillon vers le bas quartier Nord** -> **pont Est** -> **porte Hallen der Kleriker - 100** (ok + tard cf. **Stormwend #3**)



le bas quartier Est

le bas quartier Nord #2

la place du marché -> *les marchands* sont (enfin) visibles !!!

Huxley le boucher commerce - il est en concurrence avec *Salvatore* -> *Prim* entraîne arme contondante, combat sans armure & hache

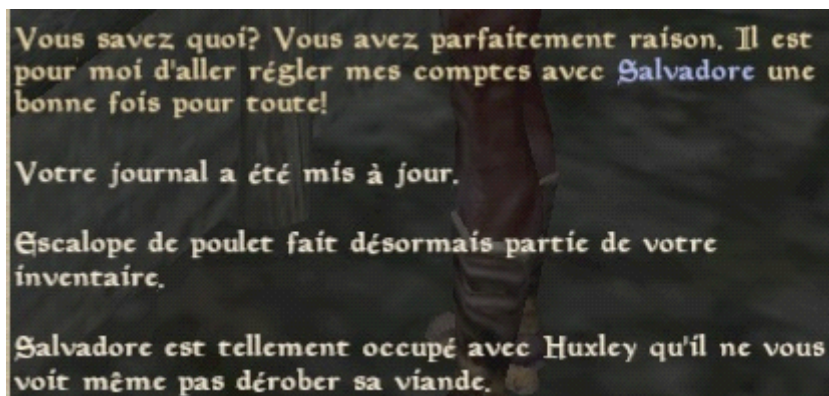
Ertel vend *marteaux* & répare - je lui en achète 3

Bernward der Florist vous demande d'être son assistant - je refuse - il vend *ingrédients (fruits)*

Hannah vend *potions* - Efrik vend *ingrédients* - j'achète laissez passer à Troben contre 1 000 Eo

Lucca -> *entraînement armure intermédiaire + 2*

Salvatore vend des *ingrédients (vivres)* - il vous surveille en permanence -> Huxley



automatiquement, vous détenez *escalope de poulet*

le bas quartier Ouest -> devant la guilde des *voleurs* -> *Golia* est ravie, elle vous laisse entrer -> *porte dérobée*

la guilde des voleurs #1

traversez tenture -> la salle du bar -> *Gardesh langue d'argent* cite le maître voleur - il entraîne sécurité, discrétion & lame courte - *autres tiers présents* enseigne mêmes talents -> *entraînement sécurité + 5* -> *Noris* entraîne armure intermédiaire, discrétion & sécurité -> *Sombre Oeil* commerce *ingrédients (vivres)* & vend des sorts - je lui achète sorts d'ouverture & d'invisibilité

l'arrière salle -> *lit* - *Kortars frappe agile* vend *crochets* & *sondes* - il entraîne sécurité, discrétion & acrobatie - *entraînement acrobatie + 2 & sécurité + 5*

repos 1 h 00

niveau 10

intelligence + 5 - rapidité + 2 - volonté + 2

la salle du bar -> *le maître voleur*



vous propose d'adhérer à la guilde des *voleurs* (ok + tard cf. **Stormwend #3**) - je refuse car "je suis honnête" - il entraîne armure intermédiaire, lame longue & hache

le bas quartier Nord -> jardin de l'église -> Vater Honigmond -> entraînement guérison + 1 -> Nord

le haut quartier Est

l'arène (ok + tard cf. **l'arène**)

Elmussa Damoris Haus -> **armoire - 35** - les errements du destion par *Zylmoc Golge* pour **sécurité + 1**

Dimitric Pfandleiher -> Dimitric commerce - le jeu de la vente par *Abaebael Timsar Dadisum* pour **marchandage + 1**

Hodlismond Waffenschmied -> Hodlismond vend **armes & armures** - **coffre 75**

Herberge Hafen -> Isabell commerce - 2 **placards - 12**

passez par là ...



le quartier du port

repos 1 h 00

niveau 11

intelligence + 2 - volonté + 2 - agilité + 1

Sud -> **Sechs Fische** -> Bernd entraîne armure intermédiaire, arme longue & sécurité -> entraînement **sécurité + 1**

Harralds Haus -> Harralds commerce

Henriette Haus -> **coffre - 75** & 2 **armoires 90** -> *Kleines Hafenhaus*

Zur Dreckigen Muriel -> **petit coffre - 25** - Hecktor commerce - *Myriel* est là <- quête de *Hrothgar Rinnenhals* impossible a réaliser en Allemand & en Français

Arilles Kaufmannshaus -> Arir commerce - **coffre - 20** - **petit coffre - 25** - **petit coffre - 50**

Esmeralda commerce & enchante

porte Verlassenes Haus - 500

Naralak -> voyage pour **Bregen** -> navire de *Naralak* - **porte - 100**

Tommy le nain - dialogue en Allemand -> je réponds "ein ander mal"

1/2 tour -> en face de **Sechs Fische**, faites le tour de **remise en bas des remparts** -> *Halunken Hölhe* -> 2 *filous* -> **petit coffre - 10** -> 4

coffres

le haut quartier Est -> Ouest là ...



le haut quartier Ouest

Brittas Schneiderladen -> Britta commerce (vêtements & accessoires)

Kaufmanns Haus -> maître de maison vous demande de ne pas aller + loin -> je sors

porte de Darios Haus - 100

Lariata Händler -> Lariata vend un peu de tout

Otto Waffenschmid -> Otto vend armes & équipements d'armures - coffre - 15

porte de Kains Haus - 100 -> en montant par Nord puis Ouest, porte de Ahnassis Haus - 54

revenez & montez vers Sud

porte de Oplis Haus - 100 - porte de Alfredo Haus - 100

Henrietta a perdu un bijoux - Zwergen Münzen au sol juste à côté mais ce n'est pas bon (ok voir un peu + bas : Henriettas Schmuckstück)



Oplis recherche Leni - une femme pourrait en savoir + au quartier du port (ok voir un peu + bas)

porte Dorian Haus - 50 - porte Conclius Haus - 100

Skurte vend potions, commerce, créer sort & enchante - il entraîne mysticisme, enchantement & alchimie

portillon de villa verrouillé

Leni, vous l'avez vu au Sud Est du canal, procédons comme le jeu le demande -> le quartier du port -> esmeralda -> je lui donne 40 Eo pour l'information sur Leni

J'ai trouvé la femme du port, à ce qu'on m'a dit, son nom est Esmeralda ... Elle n'a dit qu'une seule phrase, "Les ruines de Storm"

le canal -> Sud Est -> *Leni* vous demande de ne rien a dire à *Oplis*

repos 1 h 00

niveau 12

force + 2 - rapidité + 2 - endurance + 2

le haut quartier Ouest -> *Henriettas Schmuckstück* est là <- légère descente près barrière en bois



donnez le à *Henrietta*, elle vous offrira 2 *rubis* & 1 *diamant*

pour avoir localisé *Leni*, *Oplis* vous récompense de 300 *Eo* <- il dit la rejoindre bientôt - c'est faux, voir un peu + bas

retour au haut quartier Est

l'arène

800 *Eo* à *Joroka* pour entrer - il entraîne armure lourde, armure intermédiaire & armurerie - entraînement armure intermédiaire + 1 & armurerie + 2 - *Hawk* répare - il entraîne parade, lame longue & hache - entraînement armure parade + 2 - enclume

900 *Eo* à *Hawk* pour devenir gladiateur -> repos 1 h 00 dans quartier de l'arène -> épée de garde & bouclier ? dans coffre -> l'arène -> *Hawk* vous remet 6 *elixirs de vie* -> affrontez 2 *lous affamés* -> *Hawk* -> vous remet 2 *elixirs de vie* -> 2 *sangliers enragés*

vers canal -> jardin de l'église -> *Vater Honigmond* pour entraînement guérison + 1 -> canal -> *Oplis* n'est pas avec *Leni*

repos 1 h 00

niveau 13

force + 2 - volonté + 2 - agilité + 2

entrée Ouest vers maison de pêcheur de la plage de la place des tournois de Stormwend

vers quartier du port -> jardin de l'église -> *Vater Honigmond* pour entraînement guérison + 4 -> quartier du port -> Nord

la caserne

le général Cortez -> je décide de m'engager dans la garde - il remet lettre de recrutement -> pour la formation, *Rangord* -> dortoirs de la caserne -> *Rangord* donne clé du coffre de garde -> votre lit pour repos 1 h 00

Rangord -> armurerie de la caserne -> *Rangord* -> prenez équipements sur table -> *Ostro le forgeron* répare & vend équipements d'armures de mailles - il entraîne armurerie, armure intermédiaires & armure lourde - entraînement armurerie + 2 -> *adjudant Carlos* entraîne parade, armurerie & arme contondante - il vous signifie votre 1ère mission

16 Février (jour 15)
Alors que je quittais la caserne,
j'ai été interpellé par l'adjutant
Carlos. Il m'a ordonné de me
rendre à la porte est de
Stormwend et m'entretenir avec
un certain Flucke. Nous devons
trouver et éliminer les bandits
dans la montagne.

entraînement parade + 3

repos 1 h 00

niveau 14

force + 2 - volonté + 2 - agilité + 2

vers l'entrée Sud Est -> jardin de l'église -> Vater Honigmond pour entraînement guérison + 5 -> l'entrée Sud Est -> Flucke localise la grande montagne -> Nora qui est à poil (?) viens avec vous deux - Flucke entraîne armure lourde, armure intermédiaire & lame longue



depuis Fort Ronan

la grande montagne #1

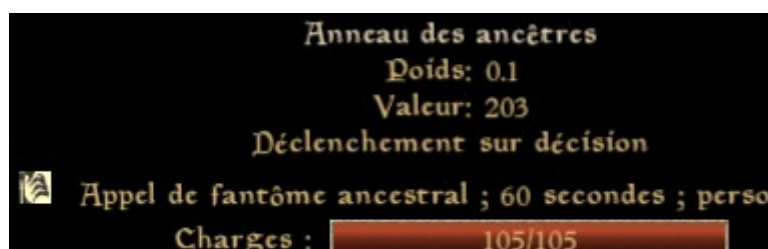
entrée Ouest -> montez -> kobolds & filons d'ébonites tout du long / 1ère longue passerelle -> 2 bandits -> 2 gobelins -> 2nde longue passerelle -> passage sur planches -> serviteurs démoniaques -> ça n'a pas l'aire d'être le bon chemin, je décide de faire 1/2 tour - reste ce chemin (ok cf. la grande montagne #2 mène à Varsuk) -> 2nde longue passerelle -> Sud Ouest -> patte d'oie à droite pour camp de kobolds - Frauenleichenam, transpercée de flèches, y décédera -> 1/2 tour, continuez -> Addamasartus -> kobolds - eisen krummsäbel dans l'eau -> sortez - reste 2 passages dont 1 montant avec harpies (suite cf. la grande montagne #2)

parlez à Flucke

17 Février (jour 16)
Nous avons trouvé le chef des
bandits et l'avons tué.
Maintenant, je n'ai plus qu'à faire
mon rapport à l'adjutant.

je pense que nous avons été + loin que prévu ... mais bon, c'est fait !

vous êtes seul -> le moulin de Stormwend -> donnez 20 bûches de bois ramassées sans les avoir coupé moi même à Thsandra - elle offre anneau des ancêtres



Fort Ronan -> entraînement armurerie + 1 avec Andréas

repos 1 h 00

niveau 15

force + 2 - volonté + 3 - rapidité + 2

entraînement armurerie + 2 & parade + 2 avec Andréas

Stormwend #2

entrée Sud Ouest -> entraînement athlétisme + 5 avec FlinkFeil -> *bandit*

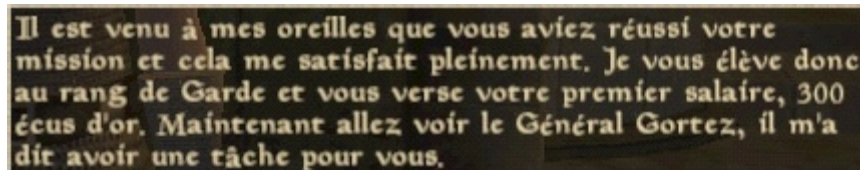
a partir de maintenant, je n'indiquerai + *les bandits* dans **Stormwend**

repos 1 h 00

niveau 16

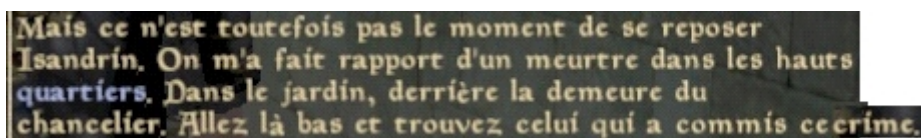
volonté + 2 - rapidité + 3 - volonté + 2

l'armurerie de la caserne -> *adjudant Carlos*



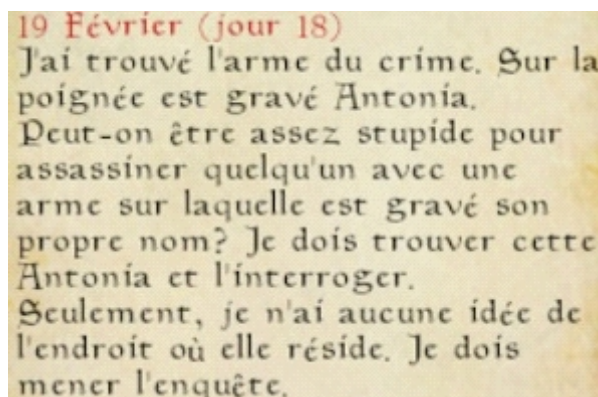
Il est venu à mes oreilles que vous aviez réussi votre mission et cela me satisfait pleinement. Je vous élève donc au rang de Garde et vous verse votre premier salaire, 300 écus d'or. Maintenant allez voir le Général Gortez, il m'a dit avoir une tâche pour vous.

sortez -> *le général Cortez* vous demande d'éliminer *fauteur de troubles* au **quartier du port** -> allez y -> il est en face de **Sechs Fische**
-> la caserne -> rendez compte au *général Cortez* pour 100 **Eo** & 10 **élixirs de vie** -> *le général Cortez*



Mais ce n'est toutefois pas le moment de se reposer Isandrín. On m'a fait rapport d'un meurtre dans les hauts quartiers. Dans le jardin, derrière la demeure du chancelier. Allez là bas et trouvez celui qui a commis ce crime.

la place du marché -> entraînement armure intermédiaire + 1 avec Lucca -> le haut quartier Ouest -> derrière la villa -> *Jagomur* est mort - l'arme du crime (*eisendolch*) est dans **buissons derrière la barrière en bois**



19 Février (jour 18)
J'ai trouvé l'arme du crime. Sur la poignée est gravé Antonia.
Peut-on être assez stupide pour assassiner quelqu'un avec une arme sur laquelle est gravé son propre nom? Je dois trouver cette Antonia et l'interroger.
Seulement, je n'ai aucune idée de l'endroit où elle réside. Je dois mener l'enquête.

vous avez déjà vu une "Antonia" à l'Est de la **place des tournois de Stormwend** -> allez y -> arf, elle n'y est plus -> **n'ayant pas trouvé de tiers avec dialogue pour Antonia dans Stormwend**, je file à **Fort Ronan** -> vérifiez que vous pouvez ouvrir **portes des gardes de la tour de la frontière** avant de sautez à droite de cette dernière pour rejoindre le **chemin du col de la montagne** -> *Kobolds* & *ogre des montagnes* - 4 **filons d'or** dans la mine d'Aratral -> je continue

repos 1 h 00

niveau 17

force + 2 - agilité + 2 - endurance + 2

grotte Grast -> 2 **filons d'or** & 1 **filon de diamant** - Hortast pour entraînement **lame longue + 2**

Gron en passant par la mer -> contre 200 **Eo** & 5 **élixirs de vie**, je donne 10 **fouurrures de loups** à *Elga* -> **gardes impériaux** -> je m'enfuis par la mer vers le **chemin du col de la montagne** -> carrefour -> droite -> autre passerelle vers ...

le monastère lon

Conchulio entraîne lame longue, destruction & altération

frère Argentus commerce - il entraîne lame longue, parade & armurerie - il a perdu son **amulette** qui doit être sous le **pont du monastère lon** (ok voir + bas)

Bruder Tuk entraîne armure intermédiaire, armure lourde & arme longue - il crée des sorts - **entraînement armure intermédiaire + 1**

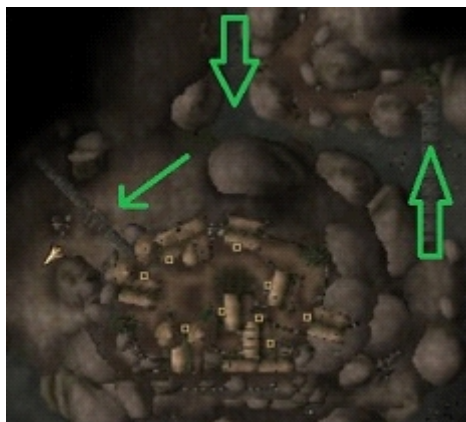
Bruder Redmund demande si vous voulez rejoindre la confrérie -> **je refuse - je ne suis pas magicien**

porte - 50 - **porte 100** - **2 portes verrouillées** - forge avec soufflet

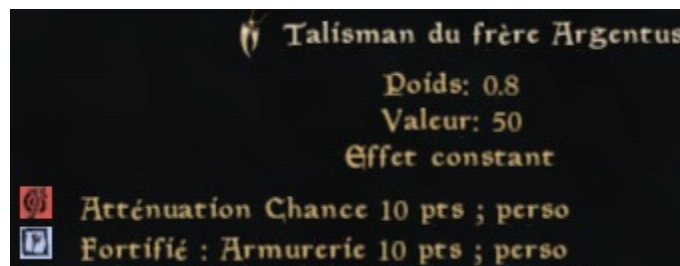
Kloster lon Laden -> Magnar vend **ingrédients & runes** - **métier à tisser** - **feu pour cuisiner**

Vater Gideon Haus -> **Mystère de Talara** - **livre I** donne **acrobatie + 1**

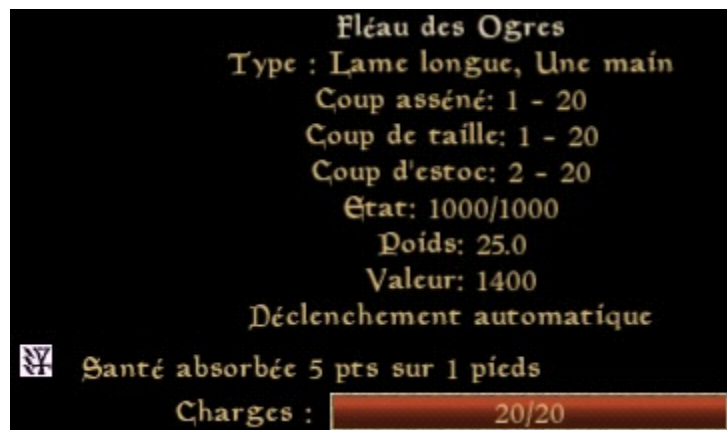
retournez à autre passerelle vers le monastère lon -> faites le tour par là



récupérez **talisman du frère Argentus**



le monastère lon -> donnez le lui (**ou pas**) pour **fléau des ogres**



Nord Ouest -> **pont du monastère lon** -> **chemin dangereux vers le monastère lon** -> **ogre des montagnes** - **filons d'ébonites** - **filon d'adamantium** - **kobolds** - **gobelins** -> **vieux mineur déjà vu**

je file à **Fort Ronan** en passant par **porte des gardes de la tour de la frontière** <- en raison d'un **bug avec Marik** qui dit que vous ne lui avez

pas donné sa canne à pêche - c'est faux -> Andreas pour entraînement armurerie + 3

repos 1 h 00

niveau 18

force + 5 - rapidité + 2 - endurance + 2

Sud de l'entrée Sud Est de Stormwend -> Draka Höhle -> *gobelins*

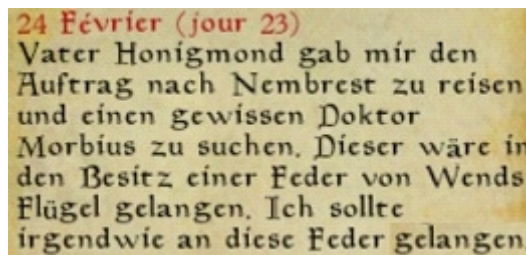
Stormwend #3

repos 1 h 00

niveau 19

force + 2 - rapidité + 2 - agilité + 1

le bas quartier Nord -> devant l'église -> *frère Jamar* j'accepte de rejoindre la fédération des *clercs* - *frère Jamar* vend sorts de destruction - il désigne *frère Volker*, à l'Est de l'église, qui lui même renvoie sur Vater Honigmond dans **jardin de l'église** -> il vous redirige sur **Hallen der Kleriker** dans le bas quartier Est -> *Clerc Rajon* vous permet d'y entrer -> Kleriker Lazus vend des sorts de guérison - j'achète guérison des poisons, guérison des maladies, fortification sécurité & fortification lame longue -> sortez -> **jardin de l'église** -> Vater Honigmond vous confie une 1ère mission



ça parle "d'une plume de l'aile de Wend" a priori, ça se passera à **Nembrest** avec le doktor Morbius ... ok suite cf. **Nembrest**

entraînement guérison + 4

le haut quartier Est -> l'arène -> Joroka pour entraînement armurerie + 3 & armure intermédiaire + 1

la rue de l'entrée Sud Ouest -> maître d'épée Jalon pour entraînement parade + 1

repos 1 h 00

niveau 20

volonté + 2 - agilité + 2 - endurance + 2

maître d'épée Jalon pour entraînement parade + 5

pour la quête principale & bien que ce ne soit pas du tout mon RP, il semble obligatoire (cf. 1ère image de **Stormwend #1**) d'adhérer à la guilde des *voleurs* -> le bas quartier Ouest -> porte dérobée

la guilde des voleurs #2

la salle du bar -> entraînements armure intermédiaire + 2 & lame longue + 1 avec le maître voleur

repos 1 h 00

niveau 21

volonté + 1 - agilité + 3 - endurance + 2

entraînements acrobatie + 2 & sécurité + 3 avec Kortars frappe agile dans l'arrière salle

la salle du bar -> le maître voleur -> bien que je sois engager avec la garde de **Stormwend**, j'accepte d'adhérer à la guilde des *voleurs* -> il renvoie sur Jarko, le jongleur qui donne un mot de passe ("les 3 soleils règnent sur le Nord, l'Ouest & l'Est mais jamais ne brillent") pour **Arilles Kaufmannshaus** du quartier du port -> allez y -> dites le à *Arille* -> je choisis cape avec capuche (capuchon gris) contre 150 Eo

la salle du bar de la guilde des voleurs -> Jarko, le jongleur vous redirige sur Sombre oeil

Mission
Ainsi, vous recherchez du travail. J'ai une commande assez simple pour vous. Allez au port et cherchez un capitaine étranger. Je suis sûr qu'il vous en mettra plein la vue. Parlez-lui et dites le phrase clé suivante: "Le grand oiseau s'est envolé, le nid d'or est sans surveillance". Mémo-risez bien tout ce qu'il vous dira et revenez me faire votre rapport. Compris?

le quartier du port -> *capitaine étranger* est à l'Ouest du navire en construction -> dites lui "le grand oiseau s'est envolé ..."

27 Février (jour 26)
Le marin étranger m'a dit qu'il s'occupera de la pierre.

27 Février (jour 26)
J'ai voulu demander au capitaine hachichin ce qu'était "la pierre" mais il a refusé. Je devrais peut-être demander à Sombre-Oeil.

la salle du bar de la guilde des voleurs -> rendez compte à *Sombre oeil* - pour "la pierre", ça ne regarde que *le maître voleur* - il vous gratifie de 300 *Eo*

Jarko, le jongleur vous confie la tâche de récupérer *lettre au maître voleur* détenue, après un meurtre, par des *mercenaires* localisés à la *place du marché* -> allez y -> *mercenaire* -> *capitaine des mercenaires* cite *Morlog* - *ce doit être le défunt* -> dites lui pour la demande de la guilde des voleurs -> *je lui propose* de boire un coup -> *capitaine des mercenaires* veut bien *bouteille de vin* - vous avez l'idée de lui proposer "autre chose" -> *capitaine des mercenaires* refuse *vin de qualité que vous pouvez acheter à Manurel* près de *Haus von Lukas* -> pour "autre chose", demandez *Betäubungsmittel* à *Bernward der Florist*

Seid gegrüßt, sucht Ihr was besonderes? Unser Insekten-Betäubungsmittel biete ich heute für einen besonders niedrigen Preis an.

Betäubungsmittel
Oui, cet élixir est très efficace, mais attention, si vous en buvez trop, vous risquez de tomber dans un profond sommeil pendant plusieurs heures. Je vous propose la bouteille à 14, non, nous disons à 12 écus. Qu'en dites vous?

Très bien, bonne journée.

Stupéfiants fait désormais partie de votre inventaire.

proposez *de nouveau vin* au *capitaine de mercenaires* qui avalera *stupéfiant*

28 Février (jour 27)
Après avoir bu toute la bouteille, le capitaine est tombé à terre, il a l'air de bien dormir maintenant. Bon, je n'ai plus qu'à récupérer le message.

prenez *lettre au maître voleur* -> lisez la (*ou pas*)

J'ai entendu dire qu'il stockait les pierres dans le palais de Stormwend. Quant à cet hachichin, j'espère qu'il remplira sa mission avec satisfaction. Quand j'aurai les pierres, je vous contacterai.
Baron de Charvondait

la salle du bar de la guilde des voleurs -> donnez *lettre au maître voleur* à *Jarko, le jongleur* - *automatiquement*, si vous l'avez lu, vous lui mentez en niant l'avoir fait ... -> *Jarko, le jongleur* désigne *le maître voleur* qui vous élève au rang de voleur & donne 800 *Eo* - *entraînement armure intermédiaire + 2* -> *Noris* pour *entraînement sécurité + 1*

repos 1 h 00

niveau 22

intelligence + 2 - rapidité + 2 - endurance + 2

Jarko, le jongleur -> Tate à un problème -> arrière salle de la guilde des voleurs -> Tate vous demande de l'escorter jusqu'à Nembrest, acceptez



la rue de l'entrée Sud Ouest -> maître d'épée Jalon pour entraînement parade + 3

demandez à Tate comment se rendre à Nembrest

Il y a, dans la forêt à proximité de la place des tournois un moulin où vit une vieille dame. À côté de ce moulin, il y a un pont de pierre qui mène directement à une station. Il suffit de prendre le train pour arriver à Nembrest.

le moulin de Stormwend -> Thsandra pour entraînement altération + 5 -> pont du moulin de Stormwend -> chemin ascendant à main droite

transport *Mardir* près Stormwend

wagon - Marius vend robes & tissus enchantés -> conducteur pour ...

Nembrest

transport *Mardir* -> conducteur de sécurité pour voyage vers le grand hall de Northron - conducteur pour voyage vers pays de pâturages
- sombre nain nous rejette - *Madir*

Feste est presque vide - Mauer est vide

Mineralien & und Gesteine -> porte chambre Laran - 100 - Laran vend minéraux & pierres précieuses

Ania commerce - elle entraîne enchantement, mysticisme & alchimie - elle créer sorts & enchante

Abedin alchemist -> Abedin vend ingrédients & objets pour l'alchimie - il enchante & entraîne enchantement, mysticisme & alchimie

porte de Ralsdon's Haus - 100

Timos Warren -> Timos vend objets divers & runes - porte chambre Timos - 100

Raldon vend armes à distance & projectiles - illogiquement, il entraîne armure légère, parade & lame longue

forge avec soufflet

Sarotm vend marteaux - il répare & entraîne parade, hache & arme contondante

Seff vend armes & équipements d'armures - Roland pour voyage vers Bregen

Doktor Morbius pour 1ère mission de la fédération des *clercs*

30 Février (jour 29)
Ich habe Doktor Morbius
getroffen, dieser wollte mir aber
erst die Feder übergeben, wenn
ich für ihn eine Aufgabe
übernehmen würde.

traduction google : J'ai rencontré *le docteur Morbius*, mais il n'a pas voulu me donner le stylo jusqu'à ce que j'accepte une tâche pour lui <- on cherche une plume de l'aile de Wend - veut il un stylo ?

-> je m'arrête là , a contre coeur, pour cette faction - il entraîne lame longue, destruction & altération

porte de *Seff's Haus* - 100 - "tunnel" depuis *Seff's Haus* vers habitation en face de *Seff's Haus*

Valank l'invocateur vend sorts invocation - il entraîne altération, invocation & mysticisme - entraînement altération + 5

machine de guerre de Morbius

Parn & Marf -> *Parn* vend potions- *Marf* vend ingrédients (vivres)

Tate disant rien sur sa mission (cf. bug niveau 33) & n'arrétant pas de se planter dans les décors en recherchant 1 éventuel passage secret dans *Feste* ou *Mauer* -> beaucoup trop de temps perdu -> partons à la "chasser au trésors" vers l'Ouest en passant par la plage de Nembrest - crabes & poissons carnassiers -> 2 haches

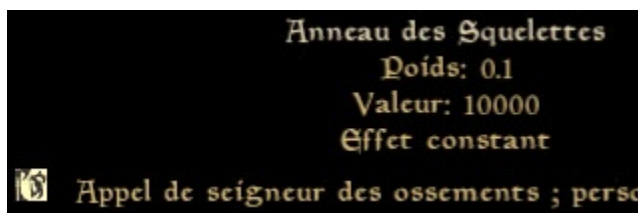
Giannis Höhle

Giannis est défoncée -> elle vend *Giannis Zeug* -> sortez

Sud pour rails entre Nembrest & transport *Mardir* près Stormwend -> *ebenerz speer* ici ...



légèrement au Nord Ouest -> route entre Nembrest & Stormwend -> devant *Alte Wehrburg*, *requin* & 2 *gobelins* pour anneau des squelettes



Alte Wehrburg

gobelins - lingot d'or

route entre Nembrest & Stormwend -> panneau Stormwend -> *sangliers* -> *Morts hütte* - lit -> panneau Stormwend -> *Brunos hof* - *Bauer Bruno* - lits -> portes pour rails entre Nembrest & transport *Mardir* près Stormwend

Stormwend #4

repos 1 h 00

niveau 23

volonté + 3 - rapidité + 2 - agilité + 2

je dépose *Tate* dans l'arrière salle de la guilde des voleurs -> l'arrière salle -> *Kortars frappe agile* pour entraînement acrobatie + 5 &

sécurité + 4

repos 1 h 00

niveau 24

intelligence + 2 - agilité + 1 - endurance + 1

Kortars frappe agile pour entraînement sécurité + 5 -> le bar -> le maître voleur pour entraînement armure intermédiaire + 2

je décide d'explorer du côté de grille Ouest du moulin de Stormwend



patte d'oie -> droite -> grille -> kobolds -> plage des crabes -> 1/2 tour tout droit -> Kotar

le cimetière de Stormwend

3 liches pour 1 poussière de tombe -> Friedofskapelle -> Gruft -> liche

repos 1 h 00

niveau 25

intelligence + 3 - rapidité + 2 - endurance + 2

liches & squelettes -> Gruft zweite ebene

Stormwend -> le bas quartier Nord -> près trappe vers canal -> donnez poussière de tombe à Maître Xerandor qui offrira 65 Eo & élixir de Xerandor

a partir de maintenant, je n'indiquerai + les entraînements - je ferai juste un point de temps en temps

Santé	232/232	Talents principaux	
Magie	37/64		
Fatigue	329/329		
Niveau	25	Armure interm.	87
Race	Impérial	Parade	63
Classe	Templier	Lame longue	100
		Lance	35
		Guérison	51
Force	98	secondaires	
Intelligence	64	Armurerie	38
Volonté	73	Athlétisme	47
Agilité	72	Acrobatie	40
Rapidité	83	Marchandage	24
Endurance	86	Sécurité	40
Personnalité	80		
Chance	50		

lame longue est déjà au maximum

grille Ouest du moulin de Stormwend -> patte d'oie -> gauche -> montez à gauche juste avant Kotar -> kobolds -> ogre des montagnes -> 2 gobelins - servez vous -> descendez jusqu'à tour de la frontière -> entrée Ouest de fort Ronan

la grande montagne #2

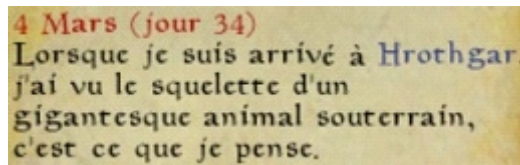
repos 1 h 00

niveau 26

volonté + 1 - agilité + 2 - endurance + 2

1ère longue passerelle -> 2nde longue passerelle -> passage sur planches -> *serviteurs démoniaques* -> *prêtre démoniaque* -> Varsuk - 1/2 tour -> 2nde longue passerelle -> Sud Ouest -> patte d'oie à gauche -> arme contondante à deux mains devant cascade -> Addamasartus déjà fait -> passage montant avec *harpies* (cf. la grande montagne #3) -> carrefour à droite

Hrothgar



4 Mars (jour 34)
Lorsque je suis arrivé à Hrothgar,
j'ai vu le squelette d'un
gigantesque animal souterrain,
c'est ce que je pense.

loups -> plateau Sud pour *squelettes* -> portail vers Stormwend - sommet de la tour près mer - reste Nord vers Gron -> 1/2 tour

la grande montagne #3

carrefour -> tout droit -> *squelettes* - *filons d'or* - *filons de diamants* dans Abaelun Mine -> le pays de la chasse -> quelques *alits* & *crabes* avant 1/2 tour jusqu'à Stormwend via Fort Ronan

repos 1 h 00

niveau 27

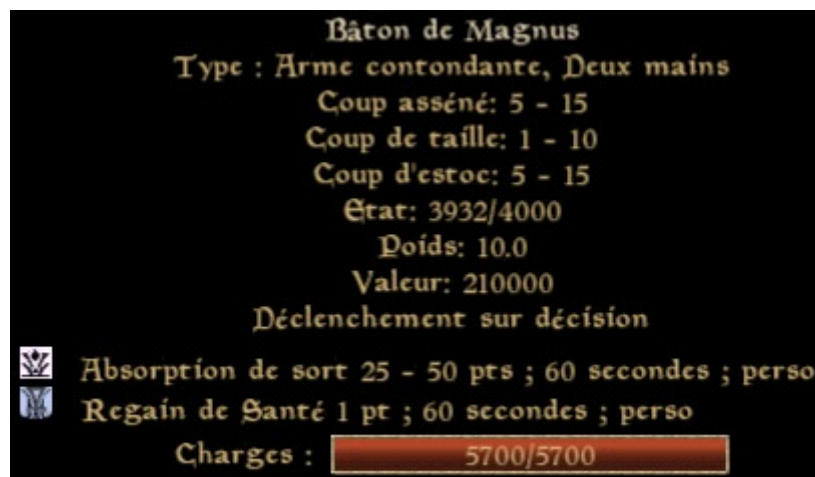
intelligence + 2 - agilité + 2 - endurance + 2

repos 1 h 00

niveau 28

intelligence + 3 - rapidité + 2 - personnalité + 1

entrée Ouest de fort Ronan -> jusqu'au passage montant avec *harpies* -> passerelle Sud -> r.a.s. -> 1/2 tour -> 1ère passerelle Nord -> 2nde passerelle Nord -> *squelettes* & *Fidibus* pour bâton de Magnus



Bâton de Magnus
Type : Arme contondante, Deux mains
Coup asséné: 5 - 15
Coup de taille: 1 - 10
Coup d'estoc: 5 - 15
Stat: 3932/4000
Poids: 10.0
Valeur: 210000
Déclenchement sur décision
Absorption de sort 25 - 50 pts ; 60 secondes ; perso
Regain de Santé 1 pt ; 60 secondes ; perso
Charges : 5700/5700

210 000  !

1/2 tour -> montez à main droite avant 2nde passerelle Nord

l'ancienne citadelle

squelettes - *kobolds* - *gobelins* - 2 *ogres des montagnes* - Jorkus pour cimenterre d'ébonite



Cimeterre d'ébonite
Type : Lame longue, Une main
Coup asséné: 2 - 27
Coup de taille: 1 - 43
Coup d'estoc: 3 - 34
Etat: 2918/3000
Poids: 40.0
Valeur: 15000

Nord Est pour redescendre -> *kobolds* -> passerelle vers l'ancienne citadelle -> *kobolds* -> chemin dangereux vers le monastère Ion <-
précédemment, je n'avais pas vu ce **chemin vers la citadelle ancienne**

filez vers Stormwend -> carrefour du chemin du col de la montagne



c'est le lieu du convoi attaqué pour Krem ...

pas facile a comprendre vu que ce sont les ébonites brutes au sol qui sont les pépites de minerais dans votre journal

commerce & entraînements à Stormwend avant retour ici "allégé" <- les ébonites brutes, c'est lourd

repos 1 h 00

niveau 29

volonté + 2 - agilité + 2 - endurance + 3

Stormwend via fort Ronan

repos 1 h 00

niveau 30

intelligence + 2 - agilité + 2 - personnalité + 2

attention : elles diffèrent de celles des **filons** - ramassez 5 ébonites brutes là & 5 ébonites brutes au camp de *bandits* du carrefour du
chemin du col de la montagne déjà vu juste à l'Est

Stormwend -> le bas quartier Nord -> Krem vous récompense de 120 Eo & puissante claymore

Puissante claymore
Type : Lame longue, Deux mains
Coup asséné: 1 - 47
Coup de taille: 1 - 47
Coup d'estoc: 1 - 34
Etat: 100/100
Poids: 4.0
Valeur: 8000

repos 1 h 00

niveau 31

intelligence + 3 - rapidité + 2 - volonté + 1

a partir de maintenant, je n'indiquerai + les animaux en extérieur

depuis transport *Mardir*, je décide d'explorer ...

au Nord des rails entre Nembrest & transport *Mardir* près Stormwend

le pays des pâturages - pays de Gronbart



Nord Ouest -> *Kobolds* dont *Dursal le fort*

ici .. à l'Ouest de **Getreidelager** lui même au Sud de **Fort Grels**



sbire du baron avec épée nordique en argent - esprits - pierre noire (?)

là ...



2 moulins à vent -> *meunier Albrecht* vous demande de le débarrasser des *rats* qui pillent son grenier - il vous confie clé du grenier pour *trappe* -> 10 *rats* à tuer pour 110 *Eo* de récompense

Est -> *abernanit* -> 2 *bandits costauds* - *lézards des marais* - *coffre* - 20 pour 50 *Eo*

Fort Grels



derrière **Burg Grels**, *Opert le contrebandier* vend très peu de tout + *skouma* - il vend sorts destruction - je lui achète cuirasse d'*Endoril*

amiral Arilvas souhaite que vous liquidez au moins 3 *gobelins* qui s'aventurent dans les terres de Gronbart -> c'est déjà fait - je pense que c'était à **Alte Wehrburg** - il vous donne 140 *Eo* - il entraîne hache, arme contondante & parade

forge avec soufflet - enclume

Festung -> 4 coffres - 75 - coffre - 35 - coffre - 15 - coffre - 10 - autel

Nord Fort Grels -> corniche -> *Glim le griffeur* -> Jarte & Holli, 2 pêcheurs -> Est -> porte maison de Calisto - 500

Sud près passerelle Ouest enjambant rails entre Nembrest & transport *Mardir* près Stormwend -> *Narit pince oreille*

2 mares Ouest -> *Jakob* à l'Ouest -> camp de *gobelins* à l'Est avec goblin lager & kleine goblin höhle

teufklisches tanto près caisse sur plage au Nord

ici ...



Waldhölhe -> *gobelins* & *grizzlis* -> passage vers Gronnop Höhlenystème - passage vers coup de foudre (localisation voir un peu + bas) -> 1/2 tour - le reste a déjà exploré -> Nembrest -> j'achète heaume Redoran & kriegier stiefel (bottes) à *seff*

au Sud des rails entre Nembrest & transport *Mardir* près Stormwend #1

pays de Gronbart - le pays des pâturages



Sud Est -> coup de foudre (vu de l'autre côté - téléportation) -> Ouest

le camp de la guilde des chasseurs

Glenn -> je reste calme

Erb vend armes à distance & projectiles - il entraîne armure légère, parade & lame longue

annonce de *Greb* pour le coeur de bête dangereuse - forge avec soufflet - enclume

Ethan entraîne parade, armurerie & armure intermédiaire

Slet vous demande de lui acheter épée de mercenaire à *Erb* qui lui en demande 3 fois le prix - il dit vous rembourser + tard -> je le fais via dialogue 'échanger' avec *Erb*, soit 1 500 *Eo* l'épée de mercenaire que je donne à *Slet* qui remet écaille de *Slet* & vieille pièce de monnaie

coffre des trésoreries - piégé - 100

le bar des chasseurs -> *Kort* vend potions -> *Jert la griffe* entraîne athlétisme, parade & armurerie -> *Chert* pour adhérer à la guilde des chasseurs - je refuse -> *Berolt* entraîne armure intermédiaire, lame longue & hache -> *Aryl* entraîne armure intermédiaire, parade & armurerie

repos 1 h 00

niveau 32

agilité + 2 - rapidité + 2 - endurance + 2

juste au Sud, *Grimm l'amareur* pour voyage frontière Sud -> longez la côte Sud

là ...



évitez Ashanammu

+ à l'Ouest sur la côte Sud -> Beshara -> *gobelins* - *cadavres bandits* - *pépites d'or* - *filon d'or* - *coffre* - 10

Ouest sur la côte Sud -> fin des rails - *kobolds* -> longez toujours côte Sud -> la frontière Sud -> *Grimm l'amarreur* pour voyage pays de Gronbart -> continuez -> Südlich Grenztor -> encore Ouest -> *agriculteur Olaf* -> transport *Mardir* de Stormwend

Stormwend #5

repos 1 h 00

niveau 32

agilité + 2 - rapidité + 2 - endurance + 2

j'achète *épée en argent idéale* à *Merre* dans Prems Schmiede de la rue de l'entrée Ouest

Épée longue en argent idéale
Type : Lame longue, Une main
Coup asséné: 1 - 43
Coup de taille: 1 - 23
Coup d'estoc: 1 - 34
Etat: 999/1000
Poids: 2.0
Valeur: 12000

l'arène du haut quartier Est, j'affronte *Joroka* avec succès

repos 1 h 00

niveau 33

intelligence + 2 - volonté + 2 - agilité + 2

je récupère *Tate* à la guilde des *voleurs* -> depuis transport *Mardir* près Stormwend -> Est via rails entre Nembrest & transport *Mardir* près Stormwend #2

GAME OVER -> voilà ce qu'il ne passe pas

source : *soluce guilde des voleurs sur le site de SureAI* : "Nous arrivons enfin à Nembrest. *Tate* ne voulait pas entrer dans la ville. Il m'a dit de rencontrer un informateur nain à la gare. Ensuite, je devais le retrouver au pont de pierre sur la rivière, un peu au nord des voies ferrées."

~~~~~ BILAN DE LA PARTIE ~~~~~



|              |          |                    |     |
|--------------|----------|--------------------|-----|
| Santé        | 306/306  | Talents principaux |     |
| Magie        | 76/76    | Armure interm.     | 100 |
| Fatigue      | 357/357  | Parade             | 75  |
|              |          | Lame longue        | 100 |
| Niveau       | 33       | Lance              | 37  |
| Race         | Impérial | Guérison           | 55  |
| Classe       | Templier |                    |     |
|              |          | secondaires        |     |
| Force        | 98       | Armurerie          | 46  |
| Intelligence | 76       | Athlétisme         | 55  |
| Volonté      | 79       | Acrobatie          | 49  |
| Agilité      | 84       | Marchandage        | 26  |
| Rapidité     | 89       | Sécurité           | 57  |
| Endurance    | 96       |                    |     |
| Personnalité | 83       | Talents divers     |     |
| Chance       | 50       | Armure lourde      | 40  |

durée estimée + rédaction du document -> 48 h 45 <- temps passé pour pouvoir jouer en Français non comptabilisé

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

### les défauts du jeu

24 crashes bloquants, la plupart en quittant le jeu (cf. **technique** pour reprendre la main)

les paramètres ne sont pas stables - les principaux défauts de **Morrowind (Goty)** n'ont pas été corrigés

de trop nombreuses lignes de textes subsistent en Allemand

être obligé d'adhérer à la guilde des *voleurs* pour réaliser la quête principale est lamentable en terme de RP

quelques **habitations** ou **bâtiments** sont totalement vides - la plupart des **tours** ont aucune ouverture

sur **certains secteurs**, *les ennemis tués* réapparaissent, c'est irréaliste -> pour *ceux concernés par des quêtes*, c'est du délire

*sauf a en laisser volontairement de côté*, la richesse obtenue via les **objets a revendre** n'incitent pas a pratiquer l'artisanat ou, dans une moindre mesure, a réaliser les quêtes secondaires

### les qualités du jeu

temps de chargement assez rapides

brouillard de guerre - bon gameplay - graphismes assez bon pour l'époque <- **Morrowind est de 2002**

les cartes en extérieurs sont très bonnes

l'agriculture & l'élevage sont bien présents - l'artisanat rajoute du contenu intéressant

les quêtes secondaires sont assez bien diversifiées

n'ayant que peu progresser dans la quête principale, je ne peux la commenter

évit<sup>ez</sup> cette version Française d'**Arktwen** -> essayez plutôt l'Anglaise, l'idéal étant de jouer l'Allemande

