

HERO OF THE KINGDOM I

Décembre 2012 - dev. Lonely Troops

acheté 1.19 euros sur la plateforme GOG

***** Nomenclature *****

[Commentaires](#) / [Textes](#) / [Objets](#) / [Interaction](#) / [compagnons](#) / [évolution du héros](#)

[mise en garde - astuce - bug - important](#) / [Tiers](#) / [Non réalisé, Non vérifié ou Non utilisé](#)

***** TECHNIQUE *****

Absence de manuel / didacticiel -> "oui"

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

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

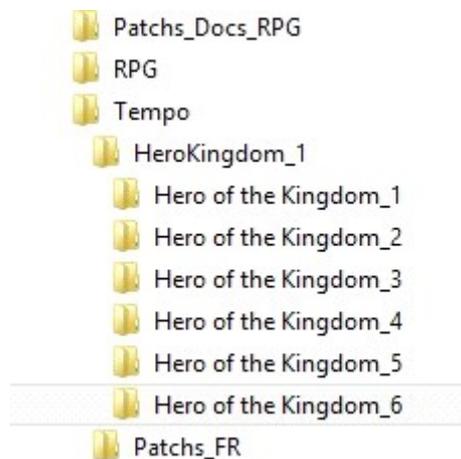
↑  Ce PC > Windows (C:) > Utilisateurs > Sergio Tout Court > AppData > Roaming > Lonely Troops > Hero of the Kingdom I

le répertoire des sauvegardes, par défaut, est caché -> utilisez les options d'affichage de l'explorateur Windows pour le faire apparaître

***** DESCRIPTION / CONSEILS *****

sauvegarde unique en quittant la partie

vous pouvez [dupliquer](#) le répertoire de la sauvegarde unique dans des répertoires que vous numéroterez -> ainsi, si votre cheminement implique que vous ne pouvez plus progresser faute de [ressources](#) et de [pièces d'or](#), vous pourrez reprendre depuis un point précis et procéder différemment



exemple de duplication de sauvegardes

les attributs -> force & réputation -> pour effectuer une action ou conclure une quête, un minima est très souvent exigé -> finaliser une quête augmente votre réputation -> pour reprendre de la force, reposez vous -> cela nécessite, selon chaque **campement**, de disposer de la **nourriture spécifiée** ou bien de dépenser des **pièces d'or** dans l'**auberge** ou la **taverne** -> la quantité de force reprise est spécifique à chaque **site de repos**

en réalisant des quêtes pour des *tiers bien identifiés*, vous obtiendrez ou améliorerez des compétences (chasseur, pêcheur et herboriste) qui vous permettront de réaliser plus d'actions -> une fois une compétence apprise ou améliorée, n'hésitez pas à revenir sur des **secteurs déjà visités** pour les appliquer

les 3 compétences ont chacune trois rangs -> **apprenti**, **avancé** et **expert**

il existe aussi au moins une aptitude et des grades liés à l'armée

dépensez vos **pièces d'or** uniquement pour réaliser des actions ou des quêtes -> ne vous faites **pas** plaisir en achetant n'importe quoi

***** LA PARTIE *****

volontairement, pour alléger le texte, j'ai indiqué les **herbes**, les **fleurs de nuit** et les **coins de pêche** ou de **chasse** qu'au moment de leurs utilisations



vous êtes un jeune paysan

notre ferme

... ->

Je suis vraiment content d'avoir réparé la tour de guet. J'aime bien venir ici quand je suis seul à la maison ou que je m'ennuie un peu. Il m'arrive de simplement regarder au loin et je m'imagine en héros, vivant une incroyable aventure. Peut-être qu'un jour, mes rêves deviendront réalité !

... ->

C'est horrible ! Notre ferme est complètement détruite. Le feu a tout détruit. Je me suis approché discrètement, en me cachant dans les buissons. Je n'arrive pas à y croire ! Des bandits sont là. Ce sont eux qui ont incendié notre maison. Pourquoi ?

le col montagneux

... ->



reposez vous d'abord -> auprès du *marchand* qui vend des **outils**, échanger sa **corde** contre des **pièces d'or**
-> payez deux **ouvriers** pour vous aider a réparer le **pont** -> ... - **ouvriers s'en vont une fois la tâche accomplie**

campement (1 pain)

parlez au *fermier* caché dans des buissons -> ...

Je me suis approché et ai entamé la conversation. Il dit avoir vu un groupe de bandits pourchassant un homme au niveau du col montagneux. Ils ont bloqué la route menant au nord et endommagé le pont de cordes.

l'homme est il votre père ?

mangez et dormez chez le *fermier* -> *fermier* vous dépose au Nord -> ...



déterrez ce **trésor** -> auprès du *marchand*, échanger sa **pioche** contre des **pièces d'or** -> ... -> déterrez plus profondément encore ce **trésor** -> ...



... à droite, c'est un œuf en or

Nord -> ...

la forêt jaune

Il y a un homme dans le pré souffrant d'une vilaine morsure à la jambe. Il dit qu'il a été attaqué par des loups mais il a réussi à s'échapper. Il me demande de l'aider.

aidez une 1ère fois *l'homme blessé* en ramassant des **herbes** pour *le vieil herboriste* - vous devenez **apprenti herboriste** -> il vous donnera une **potion de guérison** que vous apporterez à *l'homme blessé* -> ... -> ce dernier vous demandera une **2nde potion de guérison** tout en vous promettant de vous dévoiler un **lieu secret (ok + tard)**

INDICE
Je devrais échanger du fromage contre une potion de guérison du vieil herboriste. J'ai besoin de 1.

...

le vieil herboriste échange des **potions de guérison** contre de la **nourriture**

retournez voir le *vieil herboriste* ->

Le vieil herboriste a remarqué que j'étais plutôt doué pour ramasser des herbes et il veut m'enseigner un peu de son savoir. Mais avant, je dois réussir un petit test. Il veut que je trouve deux douzaines de champignons rares. Ils poussent dans les bois.



...



ramassez 9 champignons rares sur deux coins à champignons -> le col montagnoux -> ramassez 7 champignons rares sur deux coins à champignons -> notre ferme -> 9 champignons comestibles sur trois coins à champignons -> le col montagnoux -> 9 champignons comestibles sur deux coins à champignons -> la forêt jaune -> 3 champignons comestibles sur un coin à champignons -> reposez vous au campement (2 fruits) -> ...

retournez voir le *viel herboriste* -> échangez 2 fromages contre une potion de guérison -> donnez la à *l'homme blessé* - il localisera le lieu secret -> allez y -> ...

Après une heure de recherche ininterrompue au milieu des buissons épineux, j'ai découvert l'entrée de la grotte secrète.

il vous faut une torche, échangez en une contre 17 pièces d'or auprès du marchand de le col montagnoux -> revenez dans la forêt jaune et entrez dans la grotte secrète -> ... - vous y trouvez une dague et 38 pièces d'or -> sortez -> ...

reposez vous de nouveau au campement -> affrontez les loups - vous récupérez 2 fourrures de loups -> ...

étant apprenti chasseur, vous pouvez aussi ramassez ...



10 œufs dans 3 nids -> le col montagnoux -> 8 œufs dans 2 nids - chassez y le sanglier -> ...



vous récupérez 3 viandes sur les carcasses -> reposez vous au campement -> notre ferme -> 9 œufs dans 3 nids -> chassez y le sanglier - il s'échappe > ...

la forêt jaune -> Nord Est -> ramassez 6 champignons comestibles et 2 champignons rares

il vous manque 6 champignons rares

le chariot -> ...

J'ai fouillé le chariot en compagnie de mon ami le fermier et nous avons compris que mon père était tombé dans un guet-apens. Je suis persuadé que ces infâmes bandits sont les auteurs de cette embuscade. Ils vont me le payer !

avant que vous quitter, le fermier vous remet une carte de la région -> consultez la ...



un petit point ... -> Nord -> ...

le moulin

un jeune marchand échange des fruits contre des pièces d'or

fermier échange des outils et loue des ouvriers contre des pièces d'or

le meunier a besoin de bois pour terminer la construction du moulin -> prenez 4 bois coupés près de la maison du forestier -> il s'énerve - le bois coupé est bien destiné au meunier cependant, il n'a pas aidé le forestier a finir de bâtir sa maison comme cela était prévu -> reposez vous au campement de la forêt jaune -> revenez -> ...



aidez le forestier ... il sera d'accord pour livrer le bois coupé au meunier s'il lui donne 10 poissons (ok voir ci dessous)

ramassez 2 champignons rares - il vous manque 4 champignons rares

le meunier vous donne 50 pièces d'or pour acheter du poisson -> le pêcheur vous vend 7 poissons , afin de pêcher le reliquat, vous lui achetez ...



une canne à pêche et 5 mouches sèches -> utilisez les pour prendre 4 poissons

vous êtes apprenti pêcheur -> attrapez 2 écrevisses

donnez 10 poissons au forestier -> il vous laisse prendre 10 bois coupés pour le meunier qui vous récompensera de quelques pièces d'or ...

le meunier -> ...



ok voir + bas

la cuisinière -> ...



donnez lui 2 pains et 10 œufs, elle vous offrira 50 pièces d'or

la forêt jaune -> ramassez 1 écrevisse -> donnez 20 champignons comestibles au cueilleur de champignons, il vous offrira 60 pièces d'or

le col montagneux -> l'épouse du fermier échange des pièces d'or contre de la nourriture -> achetez une pierre au marchand

le moulin -> achetez 5 **fruits** au *jeune marchand* puis reposez vous au **campement de la forêt jaune**

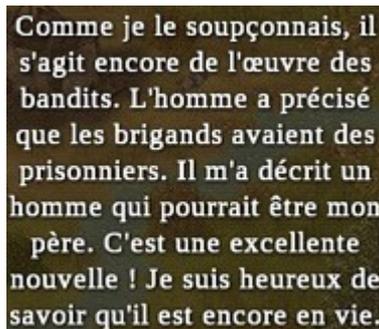
le moulin -> louez 3 **ouvriers** au *fermier* et, tous ensemble, aidez a finir la construction désirée -> ...



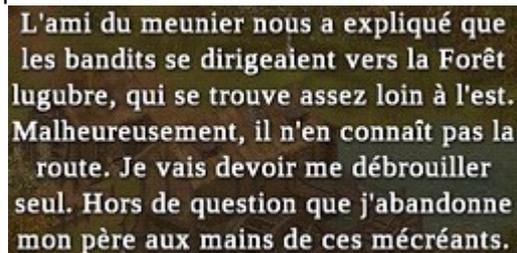
les *ouvriers* s'en vont ...

le *meunier* s'inquiète pour son *ami* - vous apercevez la **maison de l'ami du meunier** en feu, allez y -> il a besoin de soins - ramassez 5 **œufs** dans 1 **nid** et 2 **écrevisses**

achetez de nouveau 5 **fruits** au *jeune marchand* -> la **forêt jaune** -> échangez, avec le *vieil herboriste*, 5 **fruits** contre une **potion de guérison** -> amenez la de suite à l'*ami du meunier* au Nord Est du **moulin** -> ...



rendez compte au *meunier* -> ... - vous dîner tous les 3 chez lui -> ...



Nord Ouest -> ramassez 3 **œufs** dans un **nid** et 3 **champignons comestibles** dans un **coin à champignons** -> *villageois* connaît un **coin a champignons rares** - pour preuve, il vous remet 1 **champignon rare** -> il vous propose d'aller lui chercher un **colis** chez son *frère* -> rendez vous au **col montagneux** -> parlez au *frère du villageois*, un des *ouvriers* qui vous a aidé pour réparer le **pont** ...



achetez une **corde** et une **torche** au marchand -> donnez les au *frère du villageois*, il les emballera dans un **colis** -> revendez (**ou pas**) un **poisson** à *l'épouse du fermier* (**aucun effet sur la réputation**) -> **le moulin** -> donnez le **colis** au *villageois*, il vous remettra 1 **pain** et 2 **fruits** avant de localiser son ...

coin à champignons rares -> il est au Sud de **la ferme** -> *le villageois* vous aide à grimper en positionnant une corde -> ramassez 3 **champignons rares** dans 1 **coin à champignons** (**vous détenez 24 champignons rares**) et 6 **champignons comestibles** dans 2 **coins à champignons** -> reposez vous au **campement de la forêt jaune** -> revenez dans le **coin à champignons rares** pour chasser le sanglier -> vous dépecez 3 **viandes** - Nord -> ...

"l'auberge "à la croisée des chemins"

Ouest -> en raison de la présence de bandits, des *soldats* d'une patrouille militaire empêche quiconque d'aller à **la ville** (**ok + tard**)

l'auberge -> la nuitée coûte 20 **pièces d'or** - *la cuisinière* échange des **pièces d'or** contre de la **nourriture**
un *paysan triste* a perdu l'**écharpe de sa bien aimée** (**ok + tard**)

Nord de **l'auberge** -> ramassez 2 **œufs** / chassez le loup (**8 en force - ok + tard**)

la ferme -> *le fermier* est désespéré, 3 sangliers dévastent son champ la nuit - il vous l'aide d'un chasseur (**8 en force - ok + tard**)

Nord Est -> ramassez 3 **œufs** -> ...

les fermes

Sud Ouest -> ramassez 3 **œufs**

la ferme Ouest

fermier vous remet 5 **sacs de blé** pour *le meunier* -> apportez les lui, il fera son premier essai dans son **moulin** flambant neuf qui s'avérera concluant - il vous donnera 10 **pièces d'or** et 1 **sac de farine** - **le moulin** est pleinement opérationnel



-> 1 sac de blé + 5 pièces d'or pour obtenir 1 sac de farine -> loup au Nord Est (ok + tard)
 revenez aux fermes -> la ferme Ouest -> rendez compte au fermier -il est content et annonce vendre des sacs de blé (30 pièces d'or l'unité)

la femme du fermier fabrique du pain contre des pièces d'or ou de la farine -elle achète des œufs - les ouvriers de son mari ont du retard dans leurs travaux -> il faut 1 bois coupé pour chacun d'eux (ok cf. le village de pêcheurs)

Nord Ouest -> vieille médicastre désire 5 fleurs des arbres - 3 arbres à fleurs près d'elle - elle dit être trop âgée pour y grimper (ok cf. la ville)

Nord -> Brent -> ...



outre la réputation, il vous manque 1 fourrure de loup, 1 bois de cerf et une patte d'ours (ok -> les 3 objets seront obtenus - cf. après le château)

chasseur ayant fuit la forêt lugubre a cause des bandits se joint volontiers à vous



...

la ferme Est

ramassez 3 œufs dans un nid

propriétaire de la ferme Est vend de la viande (11 pièces d'or la part)

berger a perdu 6 moutons dans la nuit -> Sud -> 1 mouton égaré - ramassez 3 champignons comestibles dans un coin à champignons et 3 œufs-> Sud Ouest -> 1 mouton égaré -> Nord Ouest-> 1 mouton égaré

-> ...



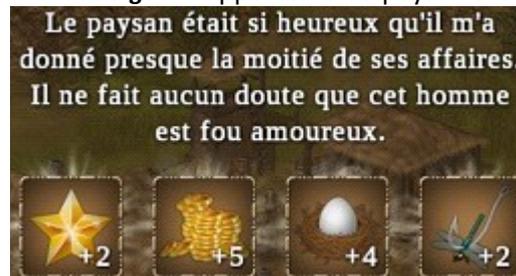
...

Centre -> 1 *mouton égaré* -> juste au Nord de la ferme Est -> 1 *mouton égaré égaré* - ramassez 4 champignons comestibles dans un coin à champignons -> Est-> 1 *mouton égaré égaré* -> ramenez son troupeau au berger, il vous donnera un fromage et localisera des loups au Nord Est (ok + tard) -> ...

reposez vous dans l'auberge "à la croisée des chemins" -> chassez le loup au Nord Ouest, vous récupérez une fourrure de loup -> chassez les 3 sangliers au Sud Est, vous dépecez 7 viandes - ramassez 6 champignons comestibles dans 2 coins à champignons -> fermier vous remercie d'avoir trucidé les sangliers, il vous remet 5 légumes et annonce vendre des légumes (3 pièces d'or l'unité) -> vous remarquez 2 arbres à fleurs (ok cf. la ville) -> concernant l'écharpe perdue, vous ne la trouverez pas "près de la ferme" (erreur dans le dialogue) elle est ...



"près de l'auberge" -> apportez la au paysan triste -> ...



...

la forêt jaune -> donnez 24 champignons rares au vieil herboriste -> ...

Il m'a montré comment cueillir correctement les fleurs-de-nuit. J'ai également appris à reconnaître les champignons vénéneux. En fait, ils sont reconnaissables à leur couleur rouge vif. Je suis certain que toutes ces connaissances me seront fort utiles, à l'avenir.

vous êtes **herboriste avancé** -> il va vous falloir une faucille et des sacs vides ramassez 6 champignons vénéneux dans 2 coins à champignons - fleurs de nuit

revenez au fermes -> ramassez 5 champignons vénéneux dans 2 coins à champignons (Sud Ouest - Nord Est) - fleurs de nuit au Sud Ouest -> attaquez les 3 loups au Nord Est et récupérez 3 fourrures de loups -> rendez compte au berger qui vous remettra un fromage -> propriétaire de la ferme Est vous offre 3 fromages et 30 pièces d'or - dorénavant, en sus de la viande, il vend du fromage (9 pièces d'or l'unité)



un petit point avant d'aller vers l'Est ... votre réputation est de 63, vous avez 218 pièces d'or

le village de pêcheurs

un homme effrayé a aperçu un fantôme dans le cimetière -> parlez au fantôme -> ... - son trésor a été volé -> l'homme effrayé affirme que c'est le fantôme de Jack - il n'en sait pas plus ...

ramassez 3 champignons vénéneux, 5 champignons comestibles, 5 œufs et 1 écrevisse dans cette partie Ouest

Nord du village -> marchand échange des pièces d'or contre des champignons comestibles ou des écrevisses -> ramassez 2 œufs et 3 champignons comestibles

le village

ramassez 3 écrevisses

marchand d'appâts échange du matériel de pêche, des poissons et des tonneaux contre des pièces d'or

constructeur de bateaux -> ...



il vous faudra du bois ...

l'assistant d'un pêcheur du village a disparu .(ok voir plus bas)

d'Ouest en Est, a propos du *fantôme de Jack* -> le *1er pêcheur* ne sait rien - le *2nd pêcheur* aussi mais vous pensez qu'il ment - le *3ème pêcheur* affirme que *Jack* possédait une *bague en or* qu'il avait trouvé dans l'eau (ok voir plus bas)

l'épouse du marchand d'appâts dit être la sœur de *Jack* ...

pêchez du côté du *3ème pêcheur* -> votre *canne à pêche* se casse -> achetez 22 *pièces d'or* une *canne à pêche* au *marchand d'appâts* -> reposez vous à l'*auberge "à la croisée des chemins"* -> revenez et pêchez du côté du *1er pêcheur* -> vous prenez 4 *poissons*

chassez le sanglier au Nord, vous dépèçerez 3 *viandes*

Nord Est -> des *arbres tombés* bloquant le passage pour aller plus à l'Est, il est nécessaire d'avoir une *hache* -> allez en acheter une ainsi qu'une *faucille* au *fermier* près du *moulin* -> revenez -> dégagez le chemin vers l'Est, vous récupérez 3 *bois coupés* -> les *fermes* -> un par un, aidez chacun des *ouvriers de la femme du fermier* a retaper sa clôture avec 1 *bois coupé* -> sur la 2nd section, vous cassez votre *maillet* -> allez en racheter un au *fermier* près du *moulin* -> campez dans la *forêt jaune* -> revenez aux *fermes* -> finissez de retaper la clôture puis rendez compte à la *femme du fermier* -> ...



le village de pêcheurs -> Nord -> revendez 15 *champignons comestibles* et 4 *écrevisses* au *marchand* -> Nord Est -> ...



parlez à l'*homme dans les bois* -> il est désorienté, ...



c'est *l'assistant d'un pêcheur du village* -> accompagnez le jusqu'à lui, il vous donnera 2 poissons - *l'assistant vous quitte* -> vous écoutez la conversation qu'ils tiennent - il mentionne "la bague" et "le fantôme" -> ...

J'ai décidé d'aller parler à l'assistant du pêcheur, et il n'a eu d'autre choix que de me raconter la vérité. Il a avoué avoir pillé la tombe au cimetière. Son patron et lui voulaient récupérer la bague en or du vieux Jack.

Il a récupéré la bague mais s'est enfui quand le fantôme est apparu. Et il a perdu la bague pendant sa course. Il jure que c'est l'entière vérité.

rendez compte à *la soeur de Jack* -> elle vous demande de retrouver la bague en or de son défunt frère -> ...



ramassez la "ici" ...



et donnez la lui -> elle n'a pas le courage de la remettre dans *la tombe de Jack*, faite le pour elle -> achetez une pelle au *fermier* près du *moulin* -> revenez et faites votre devoir -> ...



le fantôme de Jack communique une dernière avec vous ... vous connaissez *langage fantôme* -> allez au Nord Est -> ...

le campement de bûcherons

bûcheron vous interpelle -> allez lui parler -> son *collègue* parti plus à l'Est n'est pas revenu -> allez dans la *clairière* à l'Est -> *le collègue du bûcheron* est blessé -> *la forêt jaune* -> avec *le vieil herboriste*, échangez 4 viandes contre 2 *potions de guérison* (vous en aurez une d'avance) -> retournez à l'Est du *campement des bûcherons* -> donnez 1 *potion de guérison* au *collègue du bûcheron* blessé - *automatiquement*, vous le

raccompagnez à sa chaumière -> ...

Il m'a raconté ce qu'il s'était passé.
J'aurais dû m'en douter ! Les bandits !
Le malheureux bûcheron a de la
chance d'être encore en vie.

...

reparlez au *bûcheron* -> ...

Il m'a demandé d'aller trouver son ami,
un chasseur, qui vit dans le campement
de chasseurs, au nord d'ici. Il pourrait
en savoir un peu plus sur la situation.

...

le collègue du *bûcheron*, encore faible, vous demande de lui ramener le **bois** qu'il avait **coupé** dans la **clairière** -> faites le - il y a 8 **bois coupés** à ramasser <- ils ne sont pas indiqués par un libellé -> ramenez lui, il vous donnera 5 **bois**

ramassez 5 **champignons vénéneux** dans 2 **coins à champignons**, 7 **œufs** dans 2 **nids** et 8 **champignons comestibles** dans 2 **coins à champignons**

vous reposez vous à l'**auberge "à la croisée des chemins"** -> revenez au **campement de bûcherons** -> sciez du **bois** juste au Nord du **campement** - votre **scie** se casse -> le *bûcheron* vous remercie en vous donnant un **bois de cerf** - il vend du **bois**, des **haches** et des **scies**

Nord -> approchez vous du *chef des chasseurs* -> ...

Alors que je regarde dans la même
direction que lui, mon sang se glace.
Dans la clairière voisine, un groupe de
bandits a établi son campement.

le campement de bandits bloque l'accès à la forêt lugubre

Ils auraient même conduit quelques
prisonniers à l'abri, quelques jours plus
tôt. Je suis sûr que mon père est l'un
d'entre eux. Je dois trouver le moyen
de franchir cet accès pour retrouver
mon père, mais je ne puis combattre
autant d'hommes tout seul.

vous et le *chef des chasseurs* avez l'intention de les attaquer, cependant, il vous faut des renforts ...

ramassez 2 **œufs** -> Nord Ouest -> pour persuader les 3 autres *chasseurs* de se joindre à vous, il vous faut leurs procurer : 9 **pains** (vous en avez 4), 20 **flèches** (vous n'en avez pas) et 3 **potions de guérison** (vous en avez 1)

le problème, se sont les **flèches** -> qui en fabrique et/ou qui en vend ? -> ok voir ci dessous + 5 **pains** + 2 **potions de guérison**

refaisons un tour depuis le début -> notre ferme -> 5 **champignons vénéneux** dans 2 **coins à champignons** - chassez le sanglier pour 3 **viandes** -> le col montagnoux -> 4 **champignons vénéneux** - revendez 3 **poissons** à l'*épouse du fermier* -> la forêt jaune -> avec le *vieil herboriste*, échangez 4 **viandes** contre 2 **potions de guérison** - c'est au **campement** que vous trouverez les 20 **flèches** - abordez l'ex *homme blessé* -> ...



achetez les ...

le moulin -> 4 champignons vénéneux dans 2 coins à champignons - chassez le loup au Nord Est pour obtenir 1 fourrure de loup

l'auberge "à la croisée des chemins" -> 5 champignons vénéneux dans 2 coins à champignons - 2 champignons comestibles au Nord Ouest - revendez 3 viandes à la cuisinière de l'auberge

les fermes -> revendez 40 œufs à la femme du fermier de la ferme Ouest - achetez lui 5 pains

le village de pêcheurs -> achetez un bateau au constructeur de bateaux -> naviguez sur le lac -> déterrez un trésor au Sud Est -> ...



vous y trouverez un œuf en or

le pêcheur solitaire -> insistez -> ...



mieux vaudra attendre avant de gaspiller 50 pièces d'or (cf. bilan de la partie)

le campement de bûcherons -> donnez les 9 pains, les 3 potions de guérison et les 20 flèches aux 3 autres chasseurs -> ...



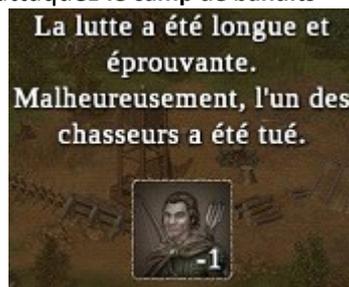
arf ... il vous manque 21 pièces d'or + du repos

le village de pêcheurs -> revendez 25 champignons comestibles au marchand au Nord du village -> reposez vous à l'auberge "à la croisée des chemins" -> le campement de bûcherons -> payez les 3 autres chasseurs - le campement des chasseurs vous est désormais ouvert (1 viande) -> rendez compte au chef des chasseurs - votre groupe est prêt -> ...



...

attaquez le camp de bandits -> ...



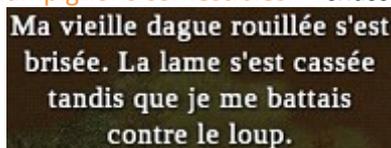
...



vous possédez une épée -> dirigez vous vers ...

la forêt lugubre

ramassez 4 champignons comestibles -> chassez le loup -> ...



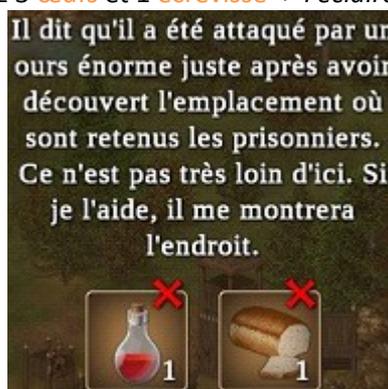
...

ramassez 2 œufs -> Nord Ouest -> dans le campement de chasseurs, parlez au chasseur solitaire -> ...

Il m'a expliqué que le camp était vide car les bandits avaient capturé les autres chasseurs. Lui et le vieil éclaireur sont les seuls à avoir évité la capture. L'éclaireur est parti à la recherche du campement des bandits et n'est pas encore revenu. Qui sait ? Il pourrait compter parmi les captifs, désormais.

Je constate que les environs sont assez dangereux. Mais je dois poursuivre ma route. Mon père est entre les mains de ces mécréants.

Nord -> ramassez 3 œufs et 1 écrevisse -> l'éclaireur est blessé -> ...



...

la forêt jaune -> avec le vieil herboriste, échangez 2 viandes contre 1 potions de guérison -> les fermes -> achetez 1 pain à la femme du fermier de la ferme Ouest -> la forêt lugubre -> donnez 1 pain et 1 potion de guérison à l'éclaireur

Nord Est -> ...

Voici donc l'ours qui a attaqué le pauvre éclaireur. C'est un animal énorme. Les flèches des chasseurs ne sont d'aucune utilité, ici.

...

le chef des chasseurs vous incite à creuser un piège -> reposez vous au campement des bûcherons -> revenez et creusez la fosse à ours -> ...



il vous faut maintenant installer des pieux -> il vous faut, en sus d'une hache et de la force, 6 bois (vous en possédez 1) -> achetez 3 bois au bûcheron du campement des bûcherons - vous n'avez pas assez de pièces d'or pour les 2 autres -> le village de pêcheurs -> revendez 5 champignons comestibles au marchand au Nord du village -> les fermes -> revendez 10 œufs à la femme du fermier de la ferme Ouest -> revenez au campement

de bûcherons -> achetez les 2 bois manquant au bûcheron -> ...

la forêt lugubre -> plantez les pieux dans la fosse à ours -> ... -> attirez y l'ours -> ...



vous récupérez une patte d'ours

ramassez ? champignons vénéneux et 5 champignons comestibles -> rejoignez l'éclaireur qui localise les prisonniers derrière cette palissade -> ...



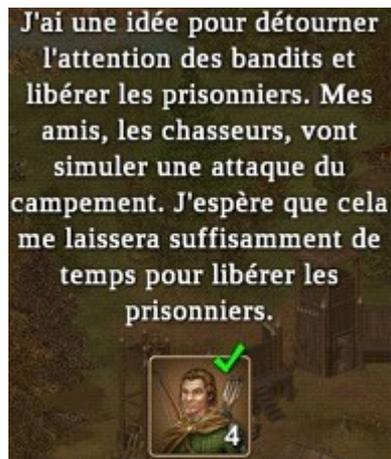
...

Il a eu une idée fantastique. Le principe est simple : je grimpe sur le promontoire à l'aide d'une corde, j'enfonce la palissade et je libère les prisonniers. Cependant, le plan présente une légère faille. Il faut détourner l'attention des gardes. Je dois trouver un moyen de les distraire.

automatiquement, vous êtes juste à l'Ouest du camp des bandits -> ...

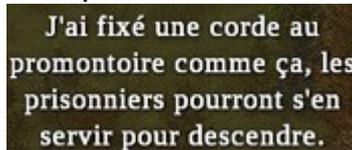
ramassez 2 champignons vénéneux

pour atteindre le camp des bandits et observez la situation, il vous faut "encore" 1 bois pour fabriquer une échelle -> le village de pêcheurs -> revendez 5 champignons comestibles et 2 écrevisses au marchand au Nord du village -> le campement de bûcherons -> achetez 1 bois au bûcheron -> revenez dans la forêt lugubre -> fabriquez et installez l'échelle -> ... - vous observez le campement des bandits -> donnez vos ordres aux 4 chasseurs -> ...

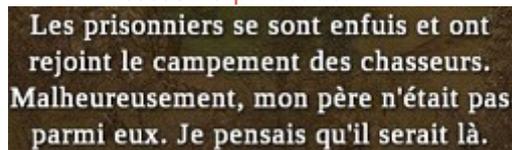


il aurait dut être exigé avant l'assaut de détenir une corde et d'avoir un minima de force pour l'installer et ensuite casser la palissade

le col montagneux -> revendez 2 poissons à l'épouse du fermier -> achetez une corde au marchand -> le campement de bûcherons -> reposez vous -> la forêt lugubre -> Est -> installez la corde pour atteindre le promontoire -> ...



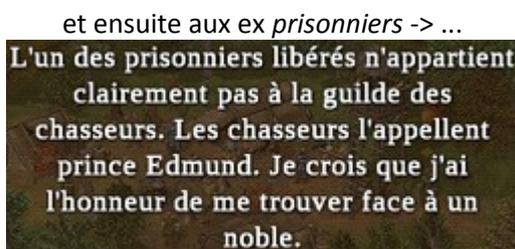
cassez la palissade -> ...



dans le campement de chasseurs, parlez au *chef des chasseurs* -> ...



ils sont prêts a vous aider si, dans le futur, le besoin s'en faisait sentir (ok après le château)



Il m'explique que son père est notre roi. Prince Edmund sert actuellement dans l'armée. Il a été capturé par les bandits lors d'une mission militaire. Je trouve très déraisonnable de sa part de s'être ainsi mis en danger. Mais peut-être est-il un aventurier, comme moi ?

Je lui ai demandé s'il avait vu mon père, dans le campement des bandits.

Hélas, sa réponse a été négative. Cependant, il m'a affirmé que d'autres prisonniers étaient détenus dans une grotte plus loin, dans le campement. Le seul moyen d'accéder à cette grotte est d'attaquer le campement. Je pense pouvoir lui faire confiance. Après tout, il est prince et soldat.

Prince Edmund m'a demandé de l'accompagner sur le camp militaire situé à l'ouest de l'auberge, à la croisée des chemins. J'ai accepté, bien sûr. J'espère convaincre quelques militaires d'attaquer le campement des bandits.



...

vous êtes avec *prince Edmund* -> ramassez 4 œufs au Sud Est -> ...

le camp des bûcherons -> loup - manque une dague (ok + tard) -> ramassez champignon comestible près du bloc de roche au Nord de la 2nde chaumière

le village de pêcheurs -> la sœur de Jack vous remercie - elle vous remet 20 pièces d'or et 9 poissons - ...

Le propriétaire de la boutique d'appâts m'a remercié d'avoir aidé son épouse. Je peux acheter ce qui me plaît dans sa boutique à prix réduit.

achetez lui 2 mouches sèches -> pêchez les 2 spots sur le lac pour 8 poissons -> revendez 3 champignons comestibles au marchand au Nord du village

les fermes -> revendez 8 œufs à la femme du fermier de la ferme Ouest

l'auberge "à la croisée des chemins" -> revendez 10 poissons à la cuisinière de l'auberge -> Ouest -> les soldats de la patrouille militaire lèvent leur barrage -> ...



un petit point intermédiaire ...

le camp militaire

le prince Edmund fait son rapport au capitaine qui vous propose d'intégrer l'armée - vous acceptez de devenir soldat

forgeron dispose d'un stock limité à l'instant T, il vend des dagues

le responsable de la salle d'armes achète des armes, des boucliers, des arcs et des flèches

l'archer du stand de tir à l'arc vend des arcs et des flèches

parlez à votre capitaine -> ...

Mon capitaine m'a confié une mission.
Je crois qu'il veut évaluer mes compétences. Je dois me rendre au nord, repérer les mines et découvrir pourquoi le chargement de minerai de fer n'est toujours pas arrivé.

...

avant cela, explorez l'extérieur du camp militaire -> Sud Est -> 3 champignons comestibles - 2 œufs -> Sud -> 5 champignons vénéneux - campement (1 fromage)

Ouest -> route vers la ville (ok + tard) -> alchimiste vend des sacs vides, des mortiers, des bouteilles vides, des phéromones et de la potion solaire - il rachète les sacs de fleurs de nuit -> achetez lui 3 sacs vides -> coupez les fleurs de nuit - revendez lui le sac de fleurs de nuit ... - 1 écrevisse

Nord Ouest -> 7 champignons comestibles sur 2 coins à champignons - 1 écrevisse

revenez dans le camp militaire -> Nord -> 3 œufs -> ...

les mines #1

Sud Ouest & Ouest -> 2 **écrevisses**

Sud -> 6 **champignons comestibles** - 4 **champignons vénéneux** - 2 **œufs** -> parlez au *contremaître* -> ...

Le contremaître des mines m'a expliqué que la livraison du fer avait pris du retard à cause des gobelins. Ils ont établi leur camp dans les montagnes et attaquent nos mines la nuit.

Ils ont volé une grande quantité de fer ainsi que des outils. Les mineurs n'ont pas les moyens de les combattre. Chaque fois que les gobelins attaquent, les mineurs préfèrent s'enfuir. Ceux qui ne s'enfuient pas à temps sont tués ou faits prisonniers.

...
ramassez 3 **œufs**

Est -> *mineur* cherchez un volontaire pour lui ramener un **colis** de son *épouse* - elle est en **ville** (ok + tard)

revenez au **camp militaire** -> rendez compte au *capitaine* -> ...

Une nouvelle tâche m'a été confiée : une mission de reconnaissance. Notre objectif est de retrouver le camp des gobelins et d'élaborer un plan d'attaque en fonction de la configuration des lieux. Les deux éclaireurs vont me prêter main-forte.



en compagnie de 2 **éclaireurs**, retournez aux mines -> empruntez le **chemin vers la montagne** -> vous observez le **camp des gobelins** qui ... vous aperçoivent -> ...

J'ai vécu l'un des moments les plus horribles de ma vie. A peine avons-nous découvert le camp que les gobelins nous ont attaqués. J'ai eu de la chance de m'en sortir. Hélas, mes deux compagnons n'ont pas réussi à s'enfuir. Ils ont fait montre d'un courage sans pareil, mais...

vous êtes seul -> ramassez 4 **œufs** -> revenez faire votre rapport au *capitaine* du **camp militaire** -> les gobelins

sont très nombreux et bien équipés -> ...

Le capitaine estime trop dangereux d'attaquer le camp gobelins pour le moment. Nous manquons d'armes en raison de la livraison de fer retardée. Il faut assurer la protection des mines et relancer la production de fer.

il vous demande d'installer des barricades sur le chemin vers la montagne puis d'aider le *contremaître* a relancer la production de fer

allez aux mines pour estimer ce dont vous avez besoin pour les barricades



...

campement des bûcherons -> achetez 5 bois au bûcheron -> le village de pêcheurs -> revendez 11 champignons comestibles au marchand au Nord du village -> les fermes -> revendez 14 œufs à la femme du fermier de la ferme Ouest -> le moulin -> louez 2 ouvriers au fermier

les mines -> construisez tous ensemble les barricades -> les ouvriers s'en vont ... -> rendez compte au capitaine dans le camp militaire -> ...

Le capitaine m'a félicité pour avoir mené ma mission à bien. Il a envoyé des soldats surveiller les barricades. Ce dispositif devrait dissuader les gobelins de revenir.



A présent, je dois aller aider le contremaître à la mine. Plus vite la mine sera opérationnelle, plus vite les soldats pourront avoir de nouvelles armes. J'attends avec impatience le jour où nous ferons route vers l'est pour attaquer ces bandits et secourir mon père.

...

les mines -> afin de les rouvrir, le *contremaître* vous demande de réparer les dégâts causés par les gobelins - votre estimation pour cela sont celles ci -> ...





au total, il vous faudra 7 bois, 1 corde, 2 ouvriers et 14 de force ...

reposez vous **campement** du **camp militaire** (1 fromage)

le moulin -> coupez les **fleurs de nuit** au Nord Ouest -> louez 2 **ouvriers** au *fermier*

le **village de pêcheurs** -> revendez 5 **champignons comestibles** au *marchand* au Nord du **village** -> coupez les **fleurs de nuit** au Nord Ouest

revendez les **sacs de fleurs de nuit** à *l'alchimiste* du **camp militaire** -> achetez lui 5 **sacs vides**

l'**auberge "à la croisée des chemins"** -> coupez les **fleurs de nuit**

les **fermes** -> coupez des **fleurs de nuit** -> revendez 5 **œufs** à *la femme du fermier* de la **ferme Ouest**

campement de bûcherons -> reposez vous -> achetez 6 **bois** au *bûcheron*

le **village de pêcheurs** -> coupez les **fleurs de nuit** au Centre Est -> pêchez 4 **poissons** dans le **lac**

l'**auberge "à la croisée des chemins"** -> revendez 6 **poissons** à *la cuisinière* de l'**auberge**

revendez vos **sacs de fleurs de nuit** à *l'alchimiste* du **camp militaire**

campement de bûcherons -> achetez 1 **bois** au *bûcheron*

le **col montagneux** -> achetez 1 **corde** au *marchand* - ramassez 3 **champignons vénéneux** au Sud

reposez vous au **campement** du **camp militaire**

les **mines** -> vous effectuez la 1ère réparation - votre **maillet** vous glisse des mains et tombe dans une fissure -> allez acheter un **maillet** au *fermier* du **moulin** -> revenez aux **mines** -> effectuez les 2nde et 3ème réparation - **les ouvriers s'en vont** -> parlez au *contremaître* -> ...



waouh ... 200 pièces d'or et 3 minerais de fer



vous possédez 352 pièces d'or ... il va vous en falloir plus (ok après le château)

achetez 5 sacs vides à l'alchimiste du camp militaire -> coupez 4 plants de fleurs de nuit à notre ferme -> revendez 4 sacs de fleurs de nuit à l'alchimiste du camp militaire

allons voir ce qu'il se passe à l'Ouest, soit dans ...

la ville

extérieur -> ramassez 3 champignons comestibles -> intérieur -> 2 champignons vénéneux au Sud Est - 4 champignons comestibles au Nord Ouest - 1 champignon vénéneux au Centre - 4 œufs au Nord Est



parlez au contrebandier -> il vend du poison et achète des poissons rares

Est -> marchand de fruits vous donne un caisse de 20 fruits pour l'aubergiste de l'auberge "à la croisée des chemins" -> faites le, il vous remettra 40 pièces d'or et 5 fruits

Centre -> la taverne (20 pièces d'or la nuitée) -> la cuisine de la taverne achète de la nourriture -> revendez y 2 légumes, 3 écrevisses et 6 champignons comestibles

Sud de la taverne, une femme triste -> son mari est blessé -> ...

Le médicastre lui a parlé d'un palmier rare, dans le marais. Une potion fabriquée à partir des feuilles de ce végétal permettrait de remettre son mari sur pied. Mais la pauvre femme ne peut se rendre seule dans le marais. C'est un endroit très dangereux et elle doit s'occuper de son mari.

vous devez trouver une feuille de palmier rare (ok cf. les marais)

Sud - Sud Ouest

Bazar achète des **mortiers**, des **tonneaux**, du **matériel de pêche**, des **paniers**, des **sacs vides** et des **outils**
marchand d'outils - **Factotum** (**location d'ouvriers** - 20 pièces d'or -> même tarif qu'au **moulin**) - **épicerie** vend de la nourriture

étal d'alchimie vend des **mortiers**, des **bouteilles vides**, des **faucilles**, des **paniers** et des **sacs vides** -> achetez 6 **paniers**

Ouest

l'épouse du mineur vous remet son **colis** -> amenez le immédiatement au *mineur* des **mines** -> ce dernier vous donnera 2 **minerai de fer** pour la course -> revenez en **ville**

parlez au *bijoutier* -> ...

Le bijoutier a décidé de construire une maison pour son fils qui est sur le point de se marier. Ce sera un magnifique cadeau de mariage. Malheureusement, les travaux ont pris du retard et le bijoutier recherche un constructeur expérimenté.

Je pense être à la hauteur de ses attentes. J'ai de l'expérience en la matière. Je vais aller voir cette maison de plus près. Elle est située près de la place.

allez voir l'emplacement situé près de *la femme triste* -> ...

Il doit s'agir de la maison que le bijoutier veut offrir à son fils. Il reste beaucoup de travail.



ok après **le cimetière #3**

Nord -> parlez au *prêtre* -> ...

Le prêtre s'est entretenu avec moi des problèmes qui tourmentent ses paroissiens. La ville est attaquée par des monstres venus du cimetière. Les attaques sont tellement violentes que les gens ne veulent plus sortir de chez eux à la nuit tombée.

Personne ne sait pourquoi les morts ne reposent plus en paix. Le prêtre pense que le cimetière est sous l'emprise des forces du mal. Malheureusement, personne n'a eu le courage de se rendre au cimetière de nuit pour enquêter.

cf. **le cimetière #1**

reposez vous à **la taverne** -> **l'auberge "à la croisée des chemins"** -> coupez 2 **fleurs des arbres** -> **les fermes** -> coupez 3 **fleurs des arbres** -> donnez les à *la vieille médicastre*, elle vous récompensera de 30 **pièces d'or** et

1 potion de guérison

la ville -> Sud de la taverne -> une femme bien habillée veut préparer une bonne soupe pour son mari - il lui faut 24 baies dorées qu'on ne trouve que (ok cf. le cimetière #3 et le cimetière #4) dans ...

le cimetière #1

vous apercevez des squelettes ...



il vous faut un bouclier (cf. le cimetière #2) -> 1/2 tour -> Ouest de la ville -> ...

le château

ramassez 6 champignons comestibles et 3 œufs au Nord -> 2 écrevisses et 5 œufs autour de la mare -> 1 champignon vénéneux plein Centre -> 5 champignons comestibles près de l'entrée du château -> 5 champignons vénéneux à l'Ouest ->

Est -> les écuries -> parlez au palefrenier -> il localise une meute de loup avec sa tête, "la bête" -> Nord Est ->

...



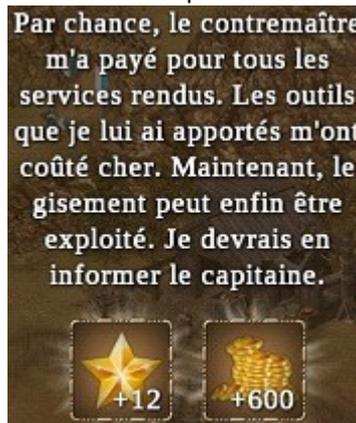
il vous manque 1 dague et 3 chasseurs

la mare -> le pêcheur vous demande de lui ramener son dîner -> Est -> la femme du pêcheur a oublié de le préparer - il lui faut 1 viande (ok) et 1 pain - elle vous donne 20 pièces d'or -> achetez 1 pain à l'épicerie de la ville -> revenez et donnez lui (+ 1 viande) - elle prépare et vous remet le dîner pour son mari -> apportez le lui, il vous donnera 5 poissons

vous disposez de 463 pièces d'or - il vous en faut un peu plus pour les mines ...

revendez 12 champignons comestibles à la cuisine de la taverne -> le camp militaire -> revendez 4 minerais de fer au forgeron -> la ville -> achetez 5 pioches et 5 pelles au marchand d'outils -> louez 10 ouvriers au factotum -> au Nord Ouest, propriétaire terrien veut que vous l'accompagniez dans le cimetière pour retrouver son serviteur (ok cf. le cimetière #3) -> le col montagneux -> achetez 5 torches au marchand

les mines -> dites au *contremaître* que vous avez ce qu'il demandait (les 10 *ouvriers* resteront sur place) -> ...



...
le *contremaître* achète des *outils*, de la *viande* et des *ouvriers*

le *camp militaire* -> annoncez la bonne nouvelle au *capitaine* -> le *forgeron* vous remet une *masse d'arme* et un *bouclier* - dorénavant, il vend des *armes* et des *boucliers* -> réparez des bandits au *capitaine* -> ...



...
vous êtes avec 6 *soldats* ... -> la *forêt lugubre* -> il vous faut 4 *potions de guérison* pour que 4 de vos *soldats* se positionnent devant la porte du *camp des bandits* -> la *forêt jaune* -> échangez 8 *poissons* et 2 *viandes* avec le *vieil herboriste* pour 3 *potions de guérison* -> la *forêt lugubre* -> positionnez vos 4 *soldats* - il vous faut maintenant placer 3 *archers* sur le *promontoire* -> le *camp militaire* -> achetez 4 *arcs* et 60 *flèches* à l'*archer* du *stand de tir* à l'*arc* -> pêchez 3 *poissons* dans la *mare* du *château* -> la *ville* -> revendez 12 *œufs* à la *cuisine de la taverne* -> pêchez 3 *poissons* dans le *lac* du *village de pêcheurs* - achetez 3 *poissons* à la *boutique d'appâts* -> les *fermes* -> échangez avec la *femme du fermier* votre *sac de farine* contre 6 *pains* - achetez lui 4 *pains* -> la *forêt lugubre* -> le *campement de chasseurs* -> donnez leurs ce qu'ils exigeaient (10 *pains* - 10 *poissons* - 4 *arcs* - 60 *flèches*) -> ...



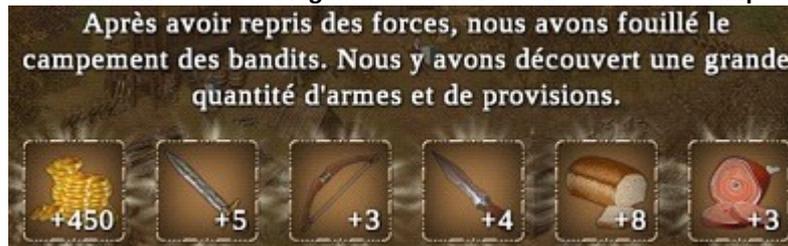
vous pouvez désormais louer des *chasseurs* (40 pièces d'or)

embauchez 3 *chasseurs* -> positionnez les sur le *promontoire* -> ...



...

la forêt jaune -> échangez 4 viandes avec le vieil herboriste pour 2 potions de guérison -> reposez vous au campement des bûcherons -> la forêt lugubre -> lancez l'assaut contre le camp des bandits -> ..



Le chef des bandits avait sur lui une étrange pierre portant des inscriptions mystérieuses. Je n'avais encore jamais rien vu de tel de toute ma vie.



c'est une pierre runique

allez vers la grotte au Sud Est -> ...

J'ai exploré toute la partie arrière du campement. J'ai remarqué la présence d'un étrange obélisque noir. Je crois en avoir vu un similaire dans le camp des gobelins. De quoi s'agit-il, exactement ? Et à quoi ça sert ? Peu importe. Pour le moment, je veux savoir si mon père est ici.

J'ai retrouvé mon père ! Il est sain et sauf. Je n'ai pu m'empêcher de le serrer dans mes bras. J'ai tellement de choses à lui raconter.



vous lui racontez votre périple ... il vous révèle qu'autrefois, il était général dans l'armée - il vous parle de Fendrel ...

Hélas, c'est à ce moment que des événements tragiques se sont succédé.

Fendrel n'avait pas digéré cette disgrâce. Il a dédié sa vie à la magie noire et à préparer sa revanche.

Il avait trouvé refuge dans cette forêt. Depuis cette époque, ces bois ont été surnommés la Forêt lugubre. Et Fendrel aussi s'est vu affubler d'un surnom : le Seigneur des ténèbres.

Utilisant sa magie noire et les monstres sous son emprise, il a commencé à détruire tout le pays. Et à cette époque, Père était un jeune capitaine et sa mission consistait à retrouver le Seigneur des ténèbres. Ses compétences lui ont permis de remplir sa mission.

Mon père a réussi à piéger le Seigneur des ténèbres. Avec l'un de ses amis, le mage Sadon, ils ont attaqué le Seigneur des ténèbres et ont été à deux doigts de l'achever.

Mais d'après mon père, le Seigneur des ténèbres a réussi à s'enfuir et depuis, aucun homme vivant ne l'a revu. La vie a repris son cours normal et les gens ont simplement cru que le Seigneur des ténèbres avait été vaincu. Les années ont passé et le Seigneur des ténèbres n'est devenu qu'un lointain mauvais souvenir.

Mon père a été promu général et a fait figure de héros. Il a rencontré ma mère, ils se sont mariés et je suis né quelques mois plus tard.

Malheureusement, ma mère a perdu la vie peu de temps après ma naissance. Mon père ne s'en est jamais vraiment remis. Il a décidé de changer de vie et de m'offrir une vie sûre et saine, dans une ferme ordinaire. Oublié le héros, mon père est devenu un homme banal qui travaillait dur pour s'occuper de sa ferme.

tous les deux, vous pensez que les récents événements sont l'œuvre de *Fendrel* ...

vous êtes devant **le château** avec **2 soldats** -> *le Roi* - il connaît bien *votre père* -> ... - ils se mettent d'accord pour ...

Les deux hommes ont tourné la tête vers moi et j'ai aussitôt compris qu'il s'agissait là de ma prochaine mission. Mon père restera auprès du Roi pendant que j'irai m'entretenir avec les mages.

Sadon serait dans les marais - vous recevez 90 pièces d'or

avant cela, il y a un secteur que j'ai complètement oublié - c'est le vieil herboriste qui la localisée > depuis le moulin -> Nord Est -> ...



la vallée secrète

3 œufs au Nord Ouest -> 3 champignons vénéneux au Sud Ouest -> 3 champignons comestibles au Sud -> 2 écrevisses au bord du lac -> 4 œufs, 3 champignons vénéneux et 3 champignons comestibles au Nord Est -> 2 œufs et 2 champignons comestibles à l'Est -> chassez le sanglier au Sud Ouest pour 3 viandes

le maître herboriste vous demande de cueillir des herbes et des fleurs de nuit -> ...



a voir + tard ...

les fermes -> donnez à Brent ce qu'il demandait pour vous enseigner des techniques de chasse avancée (réputation 100 - 150 pièces d'or - 3 fourrures de loups - 1 bois de cerf - 1 patte d'ours) -> ...

J'ai appris à me servir d'un arc, à me déplacer en silence et à chasser le cerf. Le chasseur dit avoir trouvé du matériel très utile au cours de ses voyages, et qui avait sans doute été égaré par des personnes négligentes. Tout ce que j'ai à faire, c'est de repérer des caisses et des tonneaux égarés.



vous êtes **chasseur avancé**

Brent vend des **arcs** et des **flèches** - il achète des **peaux** et des **bois d'animaux** -> revendez lui 3 **fourrures de loups** - achetez 10 **flèches** -> une **caisse égarée** juste à sa gauche - un **tonneau égaré** au Nord Est

Brent m'a également parlé d'une prairie cachée, remplie d'animaux à chasser. Le moyen le plus facile de s'y rendre, c'est à partir du village de pêcheurs.

...

le **village de pêcheurs** -> **tonneau égaré** à l'Ouest - **caisse égarée** à l'Est -> Nord -> ...



la prairie secrète

Sud Est -> ? **champignons vénéneux** - **caisse égarée** -> Est -> 4 **œufs** - 1 **champignon comestible** -> Nord Est -> 3 **œufs** - 3 **champignons comestibles** -> Nord -> **caisse égarée** - 2 **œufs** -> Nord Ouest -> 1 **écrevisse** -> Sud Ouest -> 2 **champignons vénéneux** -> Centre -> 6 **champignons comestibles** -> chassez le lynx

le **maître chasseur** souhaite que vous répariez sa **tour de chasse** ...



ok + tard

allons rechercher les contenants égarés et ... chasser !

le camp de bûcherons -> reposez vous -> **caisse égarée** au Nord -> **caisse égarée** dans la clairière -> chassez le cerf - chassez le cerf -> reposez vous -> la prairie secrète -> chassez le sanglier - chassez le loup -> la forêt lugubre -> **caisse égarée** à l'Ouest -> le camp de bûcherons -> reposez vous -> chassez le loup -> la forêt lugubre -> **tonneau égaré** au Centre - chassez le cerf -> le camp de bûcherons -> reposez vous -> la forêt lugubre -> chassez le cerf -> ...

les fermes -> revendez 5 **fourrures de loups** et 4 **bois de cerfs** à Brent

auberge "à la croisée des chemins" -> chassez le lynx - **caisse égarée** au Sud Ouest - **caisse égarée** au Sud -> le camp de bûcherons -> reposez vous -> auberge "à la croisée des chemins" -> chassez le cerf - vous cassez votre arc ... ce n'est pas grave, vous en avez 2 autres

le moulin -> **caisse égarée** au Nord - **tonneau égaré** au Nord Est

la forêt jaune -> **caisse égarée** au Centre - **caisse égarée** au Sud Est -> achetez 10 **flèches** à Brent au fermes -> la forêt jaune -> chassez le cerf - chassez le lynx

le col montagneux -> reposez vous au campement -> chassez le lynx - **tonneau égaré** et **caisse égarée** sous le pont

notre ferme -> **caisse égarée** au Sud Est - **tonneau égaré** au Sud Ouest -> reposez vous au camp des bûcherons -> achetez 10 **flèches** à Brent au fermes -> notre ferme -> chassez le cerf

les fermes -> revendez 3 **fourrures de lynx** et 3 **bois de cerfs** à Brent

le camp militaire -> le capitaine -> ...



...
vous êtes capitaine

le capitaine loue des éclaireurs et des soldats -> **caisse égarée** au Sud -> **caisse égarée** à l'Ouest -> chassez le sanglier - votre **daguer** se casse - il vous en reste 3 ...

La route menant au marais m'oblige à passer par un pont endommagé. Je dois le réparer.



ok + tard

les mines -> **caisse égarée** à gauche des barricades -> pêchez 3 **poissons** dans la mare

la ville -> extérieur -> **tonneau égaré** à l'Est - **caisse égarée** au Nord -> reposez vous au **campement de bûcherons** -> revenez à la ville -> chassez le sanglier

le château -> **caisse égarée** au pied d'une tour -> **tonneau égaré** à droite du *pêcheur* - chassez le cerf

occupons nous de la meute de loups -> la forêt lugubre -> louez 3 **archers** -> reposez vous au **campement des bûcherons** -> le château -> attaquez la meute de loups -> 1 *chasseur* décède -> rendez compte au *palefrenier*, il vous donnera 50 **pièces d'or**



petit point de situation ...
reposez vous au **campement de bûcherons** -> ...

le cimetière #2

attaquez les squelettes -> ...

Oh... Ils ont failli m'avoir ! Ces morts-vivants sont extrêmement dangereux. J'ai bien tenté de les frapper avec mon épée mais ma lame n'a été d'aucun effet, sur eux. Je n'avais plus qu'une solution : m'enfuir.

arf ... (ok cf. après **la vallée des scararagues**) - 1/2 tour -> ...

louez **2 ouvriers** au **factotum** de la ville -> achetez 4 **bois** au **bûcheron** du **campement des bûcherons** -> la **prairie secrète** -> réparez la **tour de chasse** du **maître chasseur**, il vous offrira une **peau d'ours**

Il dit qu'il peut m'apprendre à chasser ce genre d'animal. Mais à une seule condition, pour le moins étrange. Il veut que je lui rapporte cinq œufs en or.

Trouver de tels œufs n'a rien de facile ! Je ne sais pas par où commencer mes recherches.



il vous en manque 3 ... voir ci dessous pour les trouver

chassez le cerf -> reposez vous au **campement des bûcherons** -> la **prairie secrète** -> chassez le sanglier -> les **fermes** -> revendez 3 **fourrures de loups** et 2 **bois de cerfs** à **Brent**

je l'avais précédemment oublié -> la **vallée secrète** -> **tonneau égaré** au Nord - **caisse égarée** à l'Ouest

les mines -> **œuf en or** au Sud Est -> le **château** -> **œuf en or** à l'Ouest

repreons la quête principale ...

le **campement des bûcherons** -> **œuf en or** à l'Est - achetez 4 **bois** au **bûcheron** -> louez **2 ouvriers** au **factotum** de la ville -> le **camp militaire** -> réparez le **pont** menant dans ...

les marais

rappel : vous êtes avec **2 soldats** et **2 chasseurs**

sur le chemin, **caisse égarée** contient 2 **champignons magiques**

parlez à *l'étudiant en magie* -> *Sadon* n'est pas revenu du **village des hommes grenouilles** - vous pouvez utiliser sa barque

alchimiste rachète des **potions** et des **bouteilles vides**

laboratoire magique rachète des **champignons magiques** et des **potions magiques** - il vend des **potions magiques**

le village des hommes grenouilles -> abordez *l'homme grenouille* - vous finissez par vous comprendre -> ...

Il m'a expliqué que son village avait été attaqué par des Scaragues et que tous les habitants, sauf lui, avaient été faits prisonniers. Je n'ai aucune idée de ce que sont les Scaragues, ni comment je pourrais l'aider. J'essaie de le questionner au sujet de maître Sadon.

Je lui ai donc demandé où trouver ces Scaragues. Il l'ignore mais d'après lui, leur sorcier pourrait le savoir. Le sorcier devrait être dans le marais, en train de ramasser des herbes. Je n'ai donc pas d'autre choix que de partir à la recherche du sorcier.

...

reposez vous au **campement des bûcherons** -> louez 2 **éclairieurs** au *capitaine* du **camp militaire** -> revenez du côté du **village des hommes grenouilles** -> recherchez *le sorcier* - vous le trouvez au Nord Est - vous lui annoncez de mauvaises nouvelles - il se précipite au **village des hommes grenouilles** - retrouvez le là bas -> ...

Le sorcier est resté immobile, abasourdi, devant son village vide. Il doit être bouleversé, toute sa famille a disparu. Je vais lui demander qui sont ces Scaragues.

A en croire sa description, les Scaragues sont d'étranges créatures, mi-hommes mi-lézards. Ils ont établi leur ville un peu plus loin, dans le marais. Elle est située plus au sud, en longeant la rivière.

...

Nord Est, des **œufs** -> Sud Est, des **œufs** et la **feuille de palmier rare**



...

la ville -> Sud de **la taverne**, donnez la **feuille de palmier rare** à *la femme triste*, elle vous récompensera de 50 **pièces d'or** -> **les marais** -> Sud -> ...

la vallée des scaragues #1



louez 1 **éclaireurs** supplémentaire au **capitaine** du **camp militaire** -> la **vallée des scaragues** -> recherchez la **ville des scaragues** -> ...

3 **œufs** au Nord -> **tonneau égaré** près de la rivière -> **caisse égarée** au Sud Est

Est -> un **homme fou** ne cesse d'appeler un certain **Simon** (ok cf. après **les mines #2**)

Les Scaragues retiennent leurs prisonniers dans cette partie de la ville. Les prisonniers sont majoritairement des hommes-grenouilles du village voisin mais j'ai pu distinguer un humain, parmi eux. Il pourrait s'agir de maître Sadon.

...

les marais -> parlez au **sorcier** -> ...

J'ai parlé au sorcier de notre incursion dans la ville des Scaragues, où nous avons repéré les hommes-grenouilles captifs. Tout à coup, ses yeux se sont retournés, comme si la créature était en transe. Je n'ai aucune idée de ce que cela signifie. Je lui ai demandé quels étaient les points faibles des Scaragues.

il pense que vous êtes plus fort qu'eux ... toutefois, vous pensez qu'une attaque directe serait trop risquée

Heureusement, le sorcier a accepté de nous aider. Il va confectionner une potion permettant d'endormir les Scaragues pendant quelque temps. Mais pour cela, je dois d'abord réunir les ingrédients nécessaires.

Il est possible d'acheter certains de ces ingrédients mais les autres ne se trouvent qu'au cœur du marais.



il vous faut 3 **potions solaires** et 6 **mousses florissantes**

reposez vous au **campement des bûcherons** -> le **camp militaire** -> achetez 3 **potions solaires** à l'**alchimiste** -> les marais -> ramassez 4 **mousses florissantes** sur 3 **plants** -> la **vallée des scaragues** -> ramassez 2 **mousses florissantes** -> les marais -> donnez le tout au **sorcier** -> ...

Terminé ! La potion est prête.
Tout ce qu'il me reste à faire,
c'est de répandre la potion
dans l'atmosphère et à
proximité des Scaragues pour
les endormir. Mais je dois
rester vigilant, la potion n'est
active que quelques minutes.



...

reposez vous au **campement des bûcherons** -> la **vallée des scaragues** -> déposez la **potion soporifique** près
des gardes ...

La potion a parfaitement
fonctionné. Les gardes se sont
rapidement endormis et j'ai
pu libérer les
hommes-grenouilles.



Saron, une fois sorti de sa cage, vous donne rendez vous au **château** avant de "s'évaporer" magiquement

les marais -> vous escortez les **3 hommes grenouilles** jusqu'au **village des hommes grenouilles** - ils y resteront ->
le **sorcier** -> ...

Le sorcier était vraiment
heureux de retrouver sa tribu.
Il m'a offert plusieurs herbes
assez précieuses, pour me
remercier.



...

Le sorcier peut me préparer
du poison gratuitement, en
cas de besoin. La seule chose
que je dois faire, c'est de lui
apporter les ingrédients
requis.



ingrédients pour le **poison du sorcier** : 1 algue + 3 champignons vénéneux

le **château** -> *Sadon* vous explique qu'il espionnait volontairement la **ville des scaragues** -> ...

Et ce qu'il a découvert est assez inquiétant. Les Scaragues sont contrôlés par le Seigneur des ténèbres. Et je ne pense pas me tromper en ajoutant que les gobelins des mines et les morts-vivants du cimetière ont aussi quelque chose à voir avec les funestes projets du Seigneur des ténèbres.

le Seigneur des ténèbres veut détruire ou conquérir le pays - il faut agir vite

Lors de sa captivité, il a découvert que le Seigneur des ténèbres utilise un portail proche de la ville des Scaragues pour rejoindre sa cachette.

en empruntant ce **portail**, vous pourriez l'atteindre par surprise ...

Selon maître Sadon, le portail peut être activé grâce aux cinq pierres runiques. Et le maître en possède une ! Il l'avait trouvée lors de son premier affrontement avec le Seigneur des ténèbres, plusieurs années auparavant. Mais il ignorait tout de son utilité, à l'époque.

vous lui montrer la **Pierre runique** que détenait le chef des bandits

il est probable que les autres serviteurs du Seigneur des ténèbres en possèdent - vous donnez votre **Pierre runique** à Sadon

Et pour ce faire, je vais devoir me battre contre des gobelins, des Scaragues et des squelettes. Même si j'essaie de rester digne, mon père me connaît et sait que je suis effrayé.

vaste programme !

la ville -> revendez 5 **écrevisses**, 18 **champignons comestibles** et 21 **œufs** à la cuisine de la taverne -> Nord -> le prêtre vous explique qu'il est impossible de tuer les squelettes avec une **épée** - ces derniers sont sans doute contrôlés par un **mage noir** -> le **château** -> Sadon -> ...

J'ai donc demandé à maître Sadon comment combattre les morts-vivants du cimetière. Il a dit que j'aurai besoin d'une arme puissante. Une masse d'armes serait un choix judicieux, selon lui. Je dois immerger l'arme dans une potion magique. C'est le seul moyen de blesser les morts-vivants.

...

les marais -> laboratoire magique -> achetez une **potion magique** ->

le cimetière #3

attaquez le 1er groupe de squelettes -> ... -> vous trouvez un **collier en or**

les marais -> laboratoire magique -> achetez 3 **potions magiques** -> reposez vous au **campement des bûcherons**

le cimetière -> au Centre Est, attaquez le 2nd groupe de squelettes -> votre **masse** se casse - vous trouvez 1 **boucles d'oreilles** et 1 **bague en or** -> **caisse égarée** - 2 **champignons vénéneux** - 9 **baies dorées** - 2 **fleurs de nuit**

Sud Est -> *le serviteur perdu* -> escortez le jusqu'au *propriétaire terrien* dans **la ville** - ce dernier vous offre un repas et de la **nourriture**

le camp militaire -> achetez une **masse** au *forgeron*

le cimetière -> au Centre Ouest, attaquez le 3ème groupe de squelettes -> ...



vous perdez 1 **soldat** et 1 **bouclier** - vous récupérez 1 **hache** et 1 **lance**

Nord Est -> 4ème groupe de squelettes (ok cf. **le cimetière #4**)

Sud Est -> 3 **œufs** et 3 **champignons comestibles**

Nord Ouest -> **caisse égarée** - devant **une crypte** -> ...



a voir + tard

Sud Ouest -> 3 **champignons comestibles** -> parlez au *fantôme* -> ...

Il m'a dit avoir perdu la vie dans l'incendie de sa maison, en ville. Ainsi, sa fille Mary s'est retrouvée orpheline. Elle vit aujourd'hui dans le dénuement le plus total. Il m'a demandé de la retrouver et de lui dire que des pièces sont cachées sous les décombres de la maison.

... -> Ouest -> 4 **œufs**

reposez vous au **campement des bûcherons** -> **le cimetière** -> chassez le sanglier

ces 3 opérations (*mage noir* - gobelins- scaragues) vont "vous coûter la peau du cul" ... mettons de côté **le cimetière** un instant

la ville -> Centre Ouest -> *Mary, la mendiante* -> vous lui dites de vous rejoindre devant **la maison incendiée** au Sud Est -> ...

J'ai raconté à Mari comment j'ai rencontré le fantôme de son père. Au début, elle m'a pris pour un menteur et a pensé que je me moquais d'elle. Mais j'ai insisté et me suis montré persuasif, et au final, je lui ai prouvé que je disais vrai. Je lui ai parlé de l'argent dissimulé sous les décombres de la maison.

...
fouillez la maison incendiée -> vous trouvez 150 pièces d'or -> donnez les (ou pas) à Mary, la mendicante - elle vous en reversera 30

occupons nous du souhait du bijoutier ...

le col montagnoux -> achetez 8 pierres au marchand - vous en possédez 2 -> le camp des bûcherons -> reposez vous - achetez 15 bois au bûcheron -> la ville -> louez 4 ouvriers au factotum -> réparez la maison en travaux au Sud - les ouvriers s'en vont -> rendez compte au bijoutier -> ...

Ma récompense hautement méritée a été à la hauteur de sa gratitude. Il m'a payé en or. Je souhaite à son fils et sa future épouse de longues années de bonheur au sein de cette maison.



...
le bijoutier achète des bagues en or, des boucles d'oreilles en or, des bracelets en or, des colliers en or, des trésors et des perles -> revendez lui, 1 bague en or, 1 boucles d'oreilles en or, 1 collier en or et 2 trésors

le camp militaire -> achetez 1 bouclier au forgeron - revendez lui 1 minerai de fer -> revendez 2 épées à la salle d'armes

les marais -> laboratoire magique -> achetez une potion magique

le cimetière #4

attaquez le 4ème groupe de squelette au Nord Est - vous récupérez 1 poison - ramassez 1 champignon vénéneux

reposez vous au camp des bûcherons

le fantôme au Sud Est -> ... -> ramassez 8 baies dorées à l'Est et 7 baies dorées au Centre Nord -> au Nord, une pilleuse de tombes ouvre 3 tombeaux -> ...



...
 si vous les fouillez, vous perdrez 5 points de réputation pour chacun d'entre eux

je décide de les fouiller -> tombeau Est -> 30 pièces d'or, bague en or et boucles d'oreilles -> tombeau Centre
 -> ...



ok cf. les mines #2

allez acheter une torche au marchand du col montagneux et revenez ici -> tombeau Ouest -> 40 pièces d'or et 1 bracelet en or

la ville -> si vous avez fouillé les tombeaux, revendez ce que vous venez de trouver au bijoutier -> Sud de la taverne -> donnez les 24 baies dorées à la femme bien habillée, elle vous récompensera de 60 pièces d'or

échangez 12 viandes contre 6 potions de guérison avec le vieil herboriste de la forêt jaune

les marais -> laboratoire magique -> échangez 6 champignons magiques contre 2 potions magiques -> achetez 4 potions magiques

le camp militaire -> le capitaine -> louez lui 4 soldats

le cimetière -> Nord Ouest -> attaquez le mage noir -> ...



vous récupérez 1 pierre runique et ...

1 collier en or, 1 bracelet en or et 3 bagues en or que vous revendez immédiatement au bijoutier dans la

ville

revendez 12 œufs et 9 champignons comestibles à la cuisine de la taverne -> reposez vous au camp des bûcherons

vous êtes avec 3 éclaireurs et 2 chasseurs et disposez de 1 333 pièces d'or

les mines #2

si vous détenez la carte du tombeau Ouest du cimetière, dégagez le secteur qu'elle localise ...



l'entrée d'une grotte est dévoilée -> achetez 1 torche au marchand du col montagneux -> revenez la fouiller
-> ...



vous y trouvez un trésor + 100 pièces d'or

la forêt jaune -> avec le vieil herboriste, échangez 5 légumes, 6 pains, 4 fromages et 6 viandes contre 8 potions de guérison

la forêt lugubre -> le camp des chasseurs -> louez 1 archer -> reposez vous au camp des bûcherons

le camp militaire -> le capitaine -> louez lui 8 soldats

les mines -> attaquez le camp des gobelins -> ... - 5 soldats et 2 chasseurs y laisseront leurs vies -> vous obtenez ? (non noté) et une pierre runique

en ville, revendez le trésor au bijoutier

vous êtes avec 3 soldats, 3 éclaireurs et 1 chasseur et disposez de 1 066 pièces d'or

je finalise mon RP chasseur

les fermes -> Brent -> revendez lui 3 fourrures de loups, 1 peau de lynx, 1 peau d'ours et 1 bois de cerf

la prairie secrète -> donnez 400 pièces d'or et 5 œufs en or au maître chasseur -> ...

Le maître-chasseur a tenu sa promesse. Il m'a appris à chasser l'ours ainsi que les autres bêtes dangereuses vivant dans les forêts. J'ai besoin d'une lance solide et de poison. Le maître m'a également raconté quelques-unes des aventures qu'il a vécues alors qu'il cherchait des trésors.



...

vous êtes **chasseur expert**

maître chasseur vend de la **viande** - il rachète du **pain**, des **flèches** et du **poison** -> chassez l'ours

achetez 3 **poisons** au *contrebandier* de la ville

le **camp des bûcherons** -> reposez vous -> **trésor** juste à côté contient 2 **bagues en or** -> chassez l'ours

les **fermes** -> Nord Est -> **trésor** au Nord Est contient 1 **collier en or** et 40 **pièces d'or**

auberge "à la croisée des chemins" -> Centre ouest -> *Simon* -> ...

J'ai décrit l'homme fou à Simon et il a tout de suite su de qui je parlais. Il s'agit de son ami dont la vie a basculé quand sa femme et ses enfants sont morts. L'homme est alors devenu complètement fou.

Il s'est enfui de chez lui et Simon est à sa recherche. Il sait comment lui faire retrouver la raison. L'homme doit boire de la potion solaire. Ça le guérira. J'ai promis à Simon de veiller sur son ami.

ok voir un peu plus bas ...

le **moulin** -> Nord Ouest -> **trésor** contient 80 **pièces d'or**

reposez vous au **camp des bûcherons** -> la **vallée secrète** -> chassez l'ours -> le **col montagneux** -> chassez l'ours

le **camp militaire** -> **trésor** au Sud Est -> achetez 5 **flèches** à l'*archer* du **stand de tir**

reposez vous au **camp des bûcherons** -> les **mines** -> chassez le lynx

achetez 1 **poison** au *contrebandier* de la ville -> reposez vous au **campement** du **camp militaire** -> les **mines** -> chassez l'ours -> chassez le loup

le **cimetière** -> Centre -> **trésor** contient 2 **boucles d'oreilles** -> le **château** -> Nord des **écuries** -> **trésor**

achetez 6 **poisons** au *contrebandier* de la ville

reposez vous au **camp des bûcherons** -> **les marais** -> chassez le crocodile - vous cassez votre **lance** -> achetez en une autre au **forgeron** du **camp militaire** -> reposez vous au **campement de la forêt jaune** -> **le marais** -> chassez le crocodile -> reposez vous au **camp des bûcherons** -> **les marais** -> chassez le crocodile

le camp militaire -> achetez une **potion solaire** à *l'alchimiste*

la vallée des scaragues -> chassez le crocodile -> reposez vous au **camp des bûcherons** -> **la vallée des scaragues** -> chassez le crocodile -> reposez vous au **campement de la forêt jaune** -> **la vallée des scaragues** -> chassez le crocodile - **trésor** au Centre Est contient 2 **boucles d'oreilles** et 1 **collier en or** -> donnez la **potion solaire** à *l'homme fou* ... - il rentre en ville

suivez le et revendez 2 **bagues en or**, 2 **boucles d'oreilles en or**, 4 **bracelets en or**, 1 **collier en or** et 2 **trésors** au **bijoutier** -> au Sud Ouest, **Simon** -> ...



...

les fermes -> **Brent** -> revendez lui 1 **fouffure de loup**, 1 **fouffure de lynx**, 5 **peaux d'ours** et 6 **cuirs de crocodiles**

vous êtes avec 3 **soldats**, 3 **éclaireurs** et 1 **chasseur** et disposez de 2 833 pièces d'or

la vallée des scaragues #2

vous estimez ce dont vous avez besoin pour attaquer **la ville des scaragues**-> ...



...

reposez vous au **camp des bûcherons** -> **la forêt lugubre** -> louez 3 **archers**

le moulin -> donnez 2 **sacs de blé** et 10 **pièces d'or** au **meunier** - après avoir travaillé, il vous remettra 2 **sacs de farine** -> achetez 10 **fruits** à *la jeune marchande*

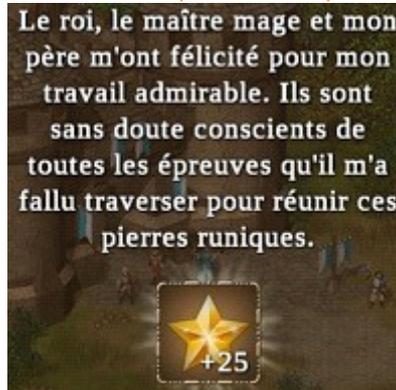
les fermes -> *la femme du fermier* de **la ferme Ouest** -> achetez 15 **pains** - échangez 2 **sacs de farine** contre 12 **pains** -> coupez des **fleurs de nuit**

la forêt jaune -> *le vieil herboriste* -> échangez 24 **pains** et 10 **fruits** contre 10 **potions de guérison**

le camp militaire -> louez 7 **soldats** au *capitaine*

la vallée des scaragues -> attaquez la ville des scaragues -> ... - le combat fut rude, 6 *soldats*, et 2 *chasseurs* restent 6 pieds sous terre - votre *bouclier* est cassé - vous récupérez 35 *poissons*, 1 *arc*, 18 *flèches*, 4 *lances* et ... la dernière *Pierre runique*

le château -> donnez les 3 *pierres runiques* à *Saldon* -> ...



...



vous êtes avec *Saldon*, 4 *soldats*, 3 *éclaireurs* et 2 *chasseurs*

reposez vous au **campement des bûcherons**

la vallée des scaragues -> Sud Est -> le *portail* -> vous encastrez les *pierres runiques* dans leurs emplacements réservés - *Sadon* les charge d'énergie magique -> ...



...

la tour des ténèbres



...

le camp militaire -> achetez 1 **bouclier** au *forgeron*

la forêt jaune -> le *vieil herboriste* -> échangez 8 **poissons** contre 2 **potions de guérison**

la **tour des ténèbres** -> attaquez les gobelins -> ... -> une groupe de squelettes, il vous faut 2 **potions magiques**, achetez les au **laboratoire magique des marais** -> revenez et affrontez les squelettes -> ...



...

reposez vous au **campement des bûcherons**

la **vallée secrète** -> Nord Ouest -> **trésor** contient 1 **bague en or** et 2 **boucles d'oreilles** -> pêchez 9 **poissons**
-> le **moulin** -> pêchez 5 **poissons** -> le **village de pêcheurs** -> pêchez 12 **poissons** -> le **château** -> pêchez 4 **poissons**

reposez vous au **campement des bûcherons**

les **marais** -> pêchez 3 **poissons** - achetez 11 **potions magiques** au **laboratoire magique** -> la **vallée des scaragues** -> pêchez 9 **poissons**

en **ville** -> revendez 1 **bague en or** et 2 **boucles d'oreilles** au *bijoutier* - 5 **écrevisses** et 3 **champignons comestibles** à la **cuisine de la taverne** - 2 **haches** au **bazar**

le **camp militaire** -> revendez 2 **épées**, 3 **lances** et 1 **arc** à la **salle d'armes** - 16 **minerai de fer** au *forgeron* -> louez 6 **soldats** au *capitaine*

la **forêt jaune** -> le *vieil herboriste* -> échangez 44 **poissons** contre 11 **potions de guérison**

reposez vous au **campement des bûcherons**

retour à la **tour des ténèbres** -> engagez le combat contre *le Seigneur des ténèbres* -> ...



Le Seigneur des ténèbres a quitté ce monde pour de bon !

Jamais je n'avais connu de combat si éprouvant. Le champ de bataille regorgeait de magie et j'ai beaucoup peiné avant d'atteindre le Seigneur des ténèbres. J'ai profité d'un moment d'inattention pour lui assener le coup fatal.



2 soldats ont perdu la vie ...

Au terme de la bataille, maître Sadon a fouillé la Tour des ténèbres. Il y a découvert de nombreux éléments nécessitant une inspection approfondie. La guilde des mages s'en chargera. Nous devons rentrer au château pour annoncer la nouvelle de notre victoire.

...

le château -> en compagnie de *Sadon*, vous annoncez au *Roi* le décès du *Seigneur des ténèbres* ...

cinématique de fin -> vous êtes le héros du royaume !

apparemment, vous pouvez continuer à l'arpenter ...

***** BILAN *****





Succès remportés : 24 sur 38



le pêcheur solitaire du village de pêcheurs -> vu en testant -> passez par lui pour développer + avant la compétence de pêche - donne accès à une autre carte du lac

durée estimée + rédaction du document -> 26 h 00

***** CRITIQUES ET AVIS *****

les défauts du jeu

inventaire surdimensionné - absence de journal - sauvegarde unique

erreur sur le dialogue lié à l'**écharpe perdue** (auberge "à la croisée des chemins")

incohérence temporelle pour le **promontoire de la forêt lugubre**

de rares *tiers* sont parfois hommes, d'autres fois femmes

les qualités du jeu

aucun crash - temps de chargement très rapide

gameplay excellent - les dialogues sont courts, explicites et bons

la mécanique du jeu est bonne avec les choix d'**évolutions** de votre héro (RP) qui débloquent des possibilités d'actions - vous ressentez très bien qu'il monte en connaissance en revenant sur des **secteurs** déjà visités

si vous vous en tenez à une compétence de rang expert par partie, la rejouabilité est assez bonne

Hero of the Kingdom 1 est un très bon "petit" jeu