

# MIGHT + MAGIC VII : FOR BLOOD + HONOR

1999 - dev. New World Computing - Version Gog -> 1.79 euros

\*\*\*\*\* Manuel FR \*\*\*\*\*

[http://spi4.free.fr/spi/IMG/might\\_magic/mm7/manuel\\_mm7.pdf](http://spi4.free.fr/spi/IMG/might_magic/mm7/manuel_mm7.pdf)

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

Commentaires / Conseils Textes / Objets / Interaction / Effet Permanent / Non réalisé / Quête de Promotion / PNJ

\*\*\*\*\* Editeur de Sauvegardes / Bugs \*\*\*\*\*

<http://www.homelord.fr/mm7/divers/triche.htm>

Cet outil est nécessaire pour la quête de (1ère) Promotion des Voleurs (Vase absent chez Makham à Talalia)

Certaines fois, le <click Gauche> de la souris ne marchent pas, utiliser la touche <Barre Espace>

\*\*\*\*\* le Jeu \*\*\*\*\*

Difficulté -> Unique / Exploration libre

Vue de face même en combat -> On ne voit jamais entièrement les Héros seules les expressions faciales apparaissent en bas de l'écran. Le groupe ne peut donc être scindé, aucun placement individuel est possible (outre cette infaisabilité en phase de pré Combat, c'est totalement absurde dans le cas des ouvertures de contenants possiblement piégés).

C'est surprenant au début mais on s'y fait ... de toutes façons, nous n'avons pas le choix et finalement, ça donne une "touche spéciale" à ce jeu !

En combat, l'approche est en temps réel ensuite, via la touche <Entrée> c'est du tour par tour .

Ne pas oublier que l'on peut booster les personnages de bien des façons avant d'engager l'affrontement.

Dans certains secteurs, il y a des manipulations sur des Leviers, Boutons etc. a effectuer pour progresser ou accéder à des endroits secrets.

Montée de niveau -> Dans les centres d'Instructions -> Augmente PV et PS -> Donne PC

PC = Points de compétences a répartir sur celles connues (il faut 1 pt de + que précédemment à chaque fois)

Apprendre Compétence -> Tiers / Marchands / Guilde de Magie <- Ils sont dans des habitations de façon générale

Faire attention, avant d'apprendre des compétences, au rang maximum selon la classe du personnage (cf. manuel)

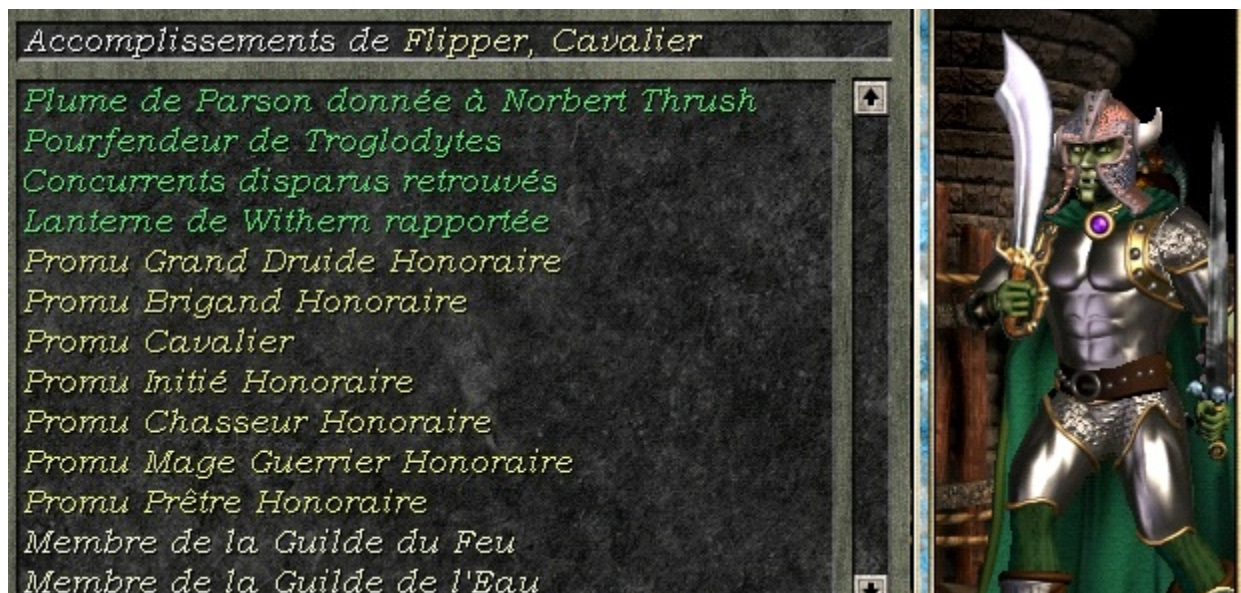
Compétence Apprentissage -> Novice I -> + 10 % PE / Pas de crochetage a priori

Faire réparer immédiatement les **objets cassés** ... possibilité d'avoir un double dans le sac à dos (s'il y a de la place); Sinon, on peut stocker des objets dans des **Coffres** (il y en a 4 à notre Château initialement)

**Feu de Camps** -> **Rations** -> les garder pour les voyages / le nombre est limité dans les bagages, achat dans les Auberges

Des artisans peuvent nous fabriquer du **Matériel** à partir du **Minerai** qu'on leurs apporte. Il y a aussi des Transports de **Caisses d'Objets** à faire pour certains marchands avec Bénéfices à la Clé (commission)

Même si la classe n'est pas présente dans le groupe, il est vivement conseillé d'effectuer toutes les **quêtes de promotion** possibles



'Honoraire' -> ne porte que le titre - ne bénéficie pas des avantages de la promotion

#### \*\*\*\*\* Bonus Temporaires & Permanents \*\*\*\*\*

**Puits** (Fontaine) -> Bonus **Permanent** ou Temporaire

**Piédestal** -> Bonus temporaire que l'on peut cumuler / **Piédestal** enflammé -> + x PC si réussite

**Autels & Chaudrons** -> Bonus **permanent**

Les **Tonneaux** donnent des Bonus **permanents** aux attributs selon leur couleur respective

Orange -> + 2 Intelligence / Bleu -> + 2 Personnalité / Jaune -> + 2 Précision

Vert -> + 2 Endurance / Rouge -> + 2 Force / Violet -> + 2 Vitesse

Pomme -> 1 Ration (dans les Arbres) / Feu de Camp -> 2 Rations

Fer à cheval -> + 2 PC (près des Écuries) / Lampe Magique -> Bonus Aléatoire (2 protection X, + 4 Vitesse etc.)

Potions Noires -> Certaines donnent un gros Bonus Permanent (+ 50 à un Attribut -> 1 fois par Attribut par Personnage)

Certains Objets des Bonus Permanents redeviennent actifs au bout d'un certain nombre de mois ou d'année(s), d'autres réapparaissent ...

#### \*\*\*\*\* Réputation & Renommée \*\*\*\*\*

Elles sont affichées dans les statistiques (bouton en bas à droite) et elles impactent les tarifs et la possibilité d'obtenir des dialogues avec les tiers présents

Il y a une réputation spécifique à chaque carte (ou à chaque clan ?), mieux vaut donc acheter un même objet là où l'on a la meilleure selon les frais de voyages !

Cette donnée ne semblent pas intervenir pour le coût des formations ...

On peut faire une offrande dans les temples pour faire passer sa réputation de Neutre "Gris" à Neutre "Vert" par exemple

Elle influe sur le coût des soins

#### \*\*\*\*\* Primes \*\*\*\*\*

Suivre les consignes du requérant dans les Conseils de chaque cité (encore faut il savoir où réaliser le meurtre => une bonne connaissance du jeu). Amha, il faut évaluer si ça vaut le coup en cas de cible éloignée -> rapport Po et coût de l'aller retour en terme de Temps (durée limitée pour encaisser la prime et de Rations ?

Une fois "la chasse" engagée, il me semble qu'elle n'est pas indiquée dans le journal de quêtes ...

#### \*\*\*\*\* Arène \*\*\*\*\*

cf. niveaux 39 - 41

#### \*\*\*\*\* Combats & Afflictions \*\*\*\*\*

Bouton droit sur la cible pour voir ses défenses - A minima c.a.d. sans avoir la compétence 'Identifier Monstres' ou si cette dernière n'est pas assez développée, on peut constater son état de santé -> Barre de vitalité

En général, les Guérisseurs sont dans les Temples

Etat d'inconscience : Régénération ou Sort de Soins sinon le repos dans l'Auberge est bien moins cher qu'un Guérisseur

Effraiment -> Repos

Paralysie -> Potion Blanche, Sort ou Guérisseur

Maladie -> Potion Orange, Sort ou Guérisseur

Poison -> Potion Violette, Sort ou Guérisseur

Faiblesse : Potion Jaune, Sort ou Repos

Malédiction : Sort ou Guérisseur

Ivresse -> Repos

Folie -> Potion, Sort ou Guérisseur

Pétrification -> Guérisseur, Sort ou Potion Noire

Endormissement : Potion Verte, Sort ('Réveil'), Guérisseur ou Repos -> Faible

#### \*\*\*\*\* Magie \*\*\*\*\*

Chaque sort consomme un certain nombre de Points de Sort

L'apprentissage des sorts, via des livres (achat ou découverte), dépend du rang dans la classe, c.a.d. qu'un sort comme 'Poing Volant' ne peut être appris si le personnage est 'Novice' en Magie du Corps

**J'ai privilégié ces écoles de magie : Corps et Spiritisme (Clerc) et Feu et Air (Sorcière) pour le début du jeu**

Tout comme pour les armes et armures, il faut faire attention aux limites de rang selon la classe de chaque personnage avant de se lancer dans une école de magie

#### \*\*\*\*\* Enchantement d'Objets \*\*\*\*\*

Le sort 'Enchantement d'Objet' (Air) permet d'ajouter des Bonus **Permanents** à des Objets Basiques, le résultat est aléatoire. Ces objets, comme des armes pas ex., se revendent plus cher si on ne les conserve pas

Un sort comme 'Aura de Feu' (Feu) donne lui des Bonus de Dégâts de Feu Temporaire sur des Armes

#### \*\*\*\*\* Jeu de l'Arcomage \*\*\*\*

Disponible dans les Auberges, nécessite un jeu de Cartes que l'on obtient via une quête d'**Harmondale**

On gagne des Po à la 1ère Victoire -> Inutile de rejouer dans la même Auberge par la suite

Ce jeu fait l'objet d'une quête spécifique, il faut gagner une partie dans chacune des 13 Auberges

#### \*\*\*\*\* Banque \*\*\*\*

Lorsqu'il y a une défaite de groupe, les personnages ressuscitent mais les Po que l'on avait dans les sacs à dos sont prélevées par ceux qui vous ont assassinés. D'où l'intérêt, pour ceux qui jouent sans reprise de sauvegarde, d'avoir de l'argent stocké en lieu sûr.

#### \*\*\*\*\* Voyage / Repos \*\*\*\*

Ecuries & Bateaux -> Destinations différentes selon les jours (j'en ai indiqué quelques unes pour information ...)

Marche à pieds -> Consomme des Rations

Un personnage peut mourrir s'il ne se nourrie pas assez (trop de temps de repos ou d'attente sans avoir de Rations)

## LA (IÈRE) PARTIE

Source Forum JV

*je préconise donc UN chevalier Gobelin, un ou une voleur(se) nain(e), un ou une pretre(sse) elfe et UNE sorcière humaine [...] pour les compétences de départ :*

*Pour le chevalier -> Gobelin : cuir et épée + bouclier et arc*

*Pour le (ou la) voleur -> Nain(e) : dague et vol à la tire + cuir et arc*

*Pour le (ou la) pretre -> Elfe : masse et corps + marchandage et bouclier*

*Pour la sorcière -> Humaine : feu et baton + air et identification d'objet.*

*Le prêtre c'est pas utile de lui apprendre le cuir, puisqu'assez vite il va passer à la cotte de maille. Vaut mieux le doter d'un bouclier à la place. Marchandage et identification permettent d'économiser des sous dans les magasins. Deux compétences à l'arc seront pas trop pour débiter tandis qu'air offre l'oeil de sorcier, sort très utile.*



CREER UNE EQUIPE			
 <div>Gobelin</div> <div>Chevalier</div>	 <div>Nain</div> <div>Voleur</div>	 <div>Humain</div> <div>Clerc</div>	 <div>Elfe</div> <div>Sorcier</div>
Flipper	Tilt	ExtraBall	Deluxe
<div>Force 26</div> <div>Intelligence 5</div> <div>Personnalité 5</div> <div>Endurance 22</div> <div>Précision 18</div> <div>Vitesse 14</div> <div>Chance 7</div>	<div>Force 20</div> <div>Intelligence 9</div> <div>Personnalité 9</div> <div>Endurance 24</div> <div>Précision 14</div> <div>Vitesse 7</div> <div>Chance 8</div>	<div>Force 9</div> <div>Intelligence 9</div> <div>Personnalité 24</div> <div>Endurance 12</div> <div>Précision 12</div> <div>Vitesse 10</div> <div>Chance 8</div>	<div>Force 5</div> <div>Intelligence 26</div> <div>Personnalité 9</div> <div>Endurance 10</div> <div>Précision 12</div> <div>Vitesse 9</div> <div>Chance 8</div>
Comp.	Comp.	Comp.	Comp.
<div>Epée</div> <div>Cuir</div> <div>Bouclier</div> <div>Maître d'Armes</div>	<div>Dague</div> <div>Vol à la Tire</div> <div>Cuir</div> <div>Perception</div>	<div>Masse</div> <div>Corps</div> <div>Bouclier</div> <div>Marchandage</div>	<div>Bâton</div> <div>Feu</div> <div>Air</div> <div>Identifier Objet</div>
Compétences Disponibles		Classe	
<div>Epée</div> <div>Arc</div> <div>Cuir</div>	<div>Identifier</div> <div>Marchandage</div> <div>Perception</div>	<div>Désamorcer</div> <div>Esquive</div> <div>Alchimie</div>	<div>Chevalier</div> <div>Paladin</div> <div>Rôdeur</div> <div>Clerc</div> <div>Druide</div> <div>Sorcier</div> <div>Archer</div> <div>Moine</div> <div>Voleur</div>
			<div>Bonus</div> <div>0</div>
			<div>Eff.</div> <div>OK</div>

*J'ai quelque peu modifier les préconisations pour la mienne ...*

2 Compagnons peuvent aider le groupe contre paiement, chacun d'eux disposant de bonus particulier (discuter avec tous les tiers présents sur chaque carte), exemple :



*Les compagnons potentiels sont hors des habitations*

**J'ai pris un compagnon pour avoir plus d'Or et un autre plus de PE vers les niveaux 7 ou 8**

Certains PNJs suivent le groupe (pour des quêtes), ils sont "visibles" en cliquant sur les flèches qui entourent les fenêtres des compagnons embauchés volontairement (cf. cas Assemblage du Golem niveaux 36 à 38)

**\*\*\*\*\* l'île d'Emeraude - Niveau 0 \*\*\*\*\***

**Luth** (objet de quête) -> Femme Barde près entrée de la carte -> A acheter ou a Voler

**Puits Ouest** donne + 2 / + 2 à la Chance

**Puits** et **Piédestal** de protection contre le Feu + **Piédestal** de 'Jour des Dieux'

**Dragon Morcarak** -> personnellement, j'ai pris en plusieurs fois ce qu'il y avait a terre sans le combattre ... en espérant pouvoir y revenir + tard (?)

**Dalle** (objet de quête) dans Temple de la Lune (passage secret dans bibliothèque de gauche en entrant) -> si pas de Perception dans groupe embaucher un compagnon compétent

**Malwick**, à l'Ouest, a une proposition louche (donne une **Baguette de Boule de Feu** contre un "petit service") -> J'ai refusé

\*\*\*\*\* Harmondale - Niveau 4 \*\*\*\*\*

Présence de **Tonneaux**

**Piedestal** (près de l'Auberge) : Peau Dure

*Malwick*, à l'Ouest, a une proposition louche -> Je l'ai refusé

Écurie -> Voyage vers **Erathia & l'Arène**

Experts : Cuir - Identifier Objet - Esquive - Main nue - Réparation - Vol à la tir - Marchandage - Spiritisme - Corps

Maître : Feu - Désamorcer

Grand Maître : Arc - Eau

Sommet enneigé sud cité -> **Piédestal** enflammé / **Obélisque #1** au Nord Est

ArcoMage -> ok

**Quête de Promotion en Magister (Archer - Lumière)**

**Village sud**

*Rydrik* achète **Caisse de Bois de Tulare** et vend des **Pointes de Flèches**

**Puits** : + 10 Force -> Temporaire

Experts : Perception - Hache - Terre

Grand Maître : Epée - Identifier Monstres

**Quête de Promotion en Initié (Moine)**

**Quête de Promotion en Adeptes (Moine - Lumière)**

**Est**

*Juge Grey* -> **décédera durant l'aventure ... cf. niveau 23 - 25**

**Autel** : cf. niveau 68

**Grotte des Falaises Blanches**

**Minerai** à collecter sur les parois

\*\*\*\*\* Collines du Sommeil - Niveau 7 \*\*\*\*\*

**Nord Est**

*Arvin*, près de l'Auberge achète des **Caisses de Sable** et Vend **Bouteille de Verre**

ArcoMage -> Ok



**Coffre** -> Objets intéressants -> le groupe est téléporté au Centre Est, là où se trouvent de nombreux Gogs  
(cf. niveau 24 - 26)

Tumulus IX

**Nord Ouest**

Tumulus X -> Accès via le Sort 'Bond' (Air) / Manoir Hanté -> cf. Niveau 17 - 18

**Centre - Cité de Pierre**

Présence de **Tonneaux**

**Piédestals** : Feu & Esprit à l'Extérieur

**Obélisque #14** -> Ascenseur -> Cavernes (donne sur le passage vers **Nighon**)

Experts : Marchandage - Terre - Masse - Musculation - Plaque - Réparation

Maîtres : Hache

Grand Maître : Lance

ArcoMage -> ok

**Sud**

cf. niveau 24 - 26

#### **\*\*\*\*\* Forêt de Tulare - Niveau 8 \*\*\*\*\***

Bateau -> Voyage vers **Avlee** / Écurie -> Voyage vers **Deyja** / P = (sur) Pontons

*Robert* (P) achète **Plumes de Griffon** et vend **Bois de Tulare**

Sud Ouest -> **Piédestal** : Bouclier & **Autel** -> + 10 Protection Feu - Air - Eau

**Puits** (P) : + 10 Protection Terre -> Temporaire

**Piédestal** : Protection Terre (P)

Experts : Feu - Air - Eau - Arc (P) - Maille (P) - Dague (P) - Identifier Monstre (P) - Désamorcer (P) - Alchimie  
(P) - Marchandage (P)

Maître : Perception - Lance (P) - Terre (P)

Grand Maître : Identifier Objet - Cuir (P) - Spiritisme (P)

ArcoMage -> ok

**Quête de Promotion en Grand Druide (Druide)**

**Quête de Promotion en Archi Druide (Druide - Lumière)**

**Quête de Promotion en Chasseur de Prime (Rodeur - Ombre) (P)**

Accès au Roi (P) -> Porte du Trône -> Fermé (cf. niveau 20 à 21 et 54)

Obélisque #3 -> Centre carte -> Passer par les hauteurs des Rochers



*Localisation des **grottes de Tulare***

On y pénétrera que si on lève une quête s'y référant (choix **Erathia** cf. niveau 22 - 23)

C'est ici que l'on récupérera la **Trompe de Griffonheart** (Coffre) -> ne pas intervenir dans la bataille qui oppose les 2 clans

Reste Nord Est (cf. niveau )

Est -> ok (cf. niveaux 33 - 35)

**\*\*\*\*\* Erathia - Niveau 8 \*\*\*\*\***

**Sud Est**

**Piedestal** enflammé / **Autel** : + 10 Chance

Maître : Plaque / Grand Maître : Réparation

**Nord Est**

Maître : Spiritisme / Grand Maître : Main nue - Esquive

Grotte des Brigands (quête d'**Harmondale** à l'Auberge)

**Sud**

1 **Chaudron** glacial -> + 2 Protection Eau

**Centre - Niveau rivière / Nord Ouest / Nord**

## Entrées/Sorties des Égouts d'Erathia

### \*\*\*\*\* Erathia - SteadWick - Niveau 9 \*\*\*\*\*

Piédestal d'Héroïsme (près des Guildes) & Piédestal de 'Jour des Dieux' (près du Port)

Accès à la Reine -> Porte du Trône (Château Gryphon Heart) -> Fermé (cf. niveaux 20 à 21 et 54)

Experts : Épée / Bouclier / Corps / Esprit / Masse

Côté Sud : Fabrication d'Objets -> Cloud Agreynel / Fabrication d'Armure -> Robert Soubraw / Fabrication d'Arme -> Qilain Laraselle

Puit de protection contre le Corps (Sud) temporaire / Fontaine (Centre) + 50 Force temporaire

Puits (Centre Ouest) -> + 2 Force -> Bizarre, il m'avait semblé sans effet au niveau 8 contrairement au 23 - 25

Écurie -> Voyage vers Tatalia & Désert de Bracarda

Pip, à l'ouest, achète des Pointes de Flèches et Vend des Plumes de Griffon

Gina (côté océan) -> Quête ArcoMage -> 13 Auberges / ArcoMage -> ok

Quête de Promotion en Cavalier (Chevalier)

Quête de Promotion en Chevalier Noir (Chevalier - Ombre)

Quête de Promotion en Croisé (Paladin)

### Sud Ouest

Obélisque #2

Maison Sud Centre -> Grand Maître : Feu

### Égouts

Présence de Tonneaux

Expert : Désamorcer / Vol à la Tir

Grand Maître : Dague

Quête de Promotion en Brigand (Voleur)

Quête de Promotion en Espion (Voleur - Lumière)

### \*\*\*\*\* Avlee - Niveau 10 \*\*\*\*\*

Écurie -> Voyage vers ? / Bateau -> Voyage vers la Forêt de Tulare

Experts : Perception / Lance / Hache / Cuir / Eau

Maîtres : Maître d'Arme / Identifier Monstres / Air / Esprit

Grand Maître : bâton

Piédestal : Protection Corps / Piédestal : Protection Eau

Puits Est : + 2 à l'Endurance / Puits Centre : + 20 Protection Eau

ArcoMage -> ok

Quête de Promotion en Mage Guerrier (Archer)

Quête de Promotion en Thaumaturge (Archer - Ombre)

**Nord Est - le Hall sous la Colline**

il faut une bonne Perception !

Quête de Promotion en Chasseur (Rodeur)

Sud -> Infestés de Wyvernes -> cf. Niveau 20 - 21

**\*\*\*\*\* Deyja - Niveau 11 \*\*\*\*\***

Autel (Sud Est) : + 10 Protections Esprit - Terre - Corps / Puit : + 10 Force

Piédestal d'Héroïsme

Experts : Méditation / Ombre (Prêtre)

Maîtres : Musculation / Vol à la Tir

Grand Maître : Masse

ArcoMage -> ok

Quête de Promotion en Anti Paladin (Paladin - Ombre)

**Nord Est**

Jambe de Golem dans le Coffre

**Nord Est - Hall de la Fosse**

cf. niveaux 44 à 45

**Sud Ouest - Ouest**

Expert : Apprentissage

Grand Maître : Terre

Obélisque #4

Tour de Guet n° 6 (cf. niveaux 40 à 41)

Tour de *William Setag* (cf. niveau 31 - 33)

#### **Nord Ouest**

**Piédestal** d'Héroïsme / **Puits** : Ivresse & + 10 Personnalité / *Setnik* : Prendre le Thé : + 50 Endurance

**Jambe de Golem** dans le **Coffre**

Expert : Maître d'Arme

Maître : Epée

Grand Maître : Perception - Maille

Quête de Promotion en Assassin (Voleur - Ombre)

Quête de Promotion en Prêtre (Clerc)

Quête de Promotion en Prêtre de l'Ombre (Clerc - Ombre)

#### **\*\*\*\*\* Tatalia - Niveau 14 \*\*\*\*\***

**Piédestal** de Peau Dure & d'Héroïsme / **Puit** : + 20 Protection Air / Puits **Centre** : + 2 à la Vitesse

Bateau -> Voyage selon les jours vers **Erathia**, **Désert de Bracarda**, **Avlee** ou **île d'Evenmorn** (Dimanche)

Écurie -> **Erathia** (Mercredi et Samedi)

*Calindra*, achète du **Vin d'Enroth** et Vend des **Sacs de Sable**

(M) = Marécage

Experts : Spiritisme / Air / Lance / Épée / Feu / Désamorcer (M) / Maille (M) / Maître d'Arme (M)

Maîtres : Masse / Corps / Réparation (M)

Grand Maître : Esprit / Dague / Vol à la tir (M)

ArcoMage -> ok

Cave à vin -> cf. niveau 23 à 25

**Maison de Markham**

"Nettoyée" au niveau 20 - 22

Manque le **Vase** (bug) -> Éditeur de Sauvegarde

#### **Sud ouest**

**Autel** <-> **Statuette de l'Aigle** (quête des 3 statuettes)

#### **Sud - Sud Est**

Troupeau de Trolls -> ok niveau 20 - 22



## **Nord**

**Puits** : + 20 Classe d'Armure

Maître : Bouclier

Grand Maître : Hache

Guilde des Mercenaires -> cf. niveaux 33 à 35

Groupes de Trolls -> ok niveau 20 - 22

**Autel** à l'Ouest en bord de Falaise (quête des 3 prières aux Monolithes)

**Caverne de WromThrax** au Nord Ouest

Plein Ouest -> **Obélisque #12**

**île de Tidewater**

**Coffre** -> **Bras droit de Golem**

Voir niveau 23 - 25 pour la **Grotte de Tidewater**

### **\*\*\*\*\* Bracarda - Niveau 14 \*\*\*\*\***

Écurie -> Voyage vers **Harmondale** - **Bac à Eau** empoisonné

Au dessus, en bas du grand Arche, il y a un **Coffre** avec une **Tête de Golem**

## **Arche**

Accès grâce au Sort 'Vol'

Grands Maîtres : Marchandage / Air

### **Secteur des Téléporteurs**

Il faut s'avancer sur les plaques pour être téléporté à l'endroit indiqué sur le pilier qui le jouxte (un téléporteur sera présent pour nous y ramener). Pour être certain d'être passé partout sur cette carte très particulière ou les habitations de la cité sont disséminées, se fier aux objets à ramasser (Oeil de Sorcier) et emprunter tous les téléporteurs. Pour les zones en hauteur non accessibles par téléporteur, j'ai utilisé le sort 'Bond' (Air)

**Coffre** -> 1 **Tête de Golem** + **Lettre** indiquant la localisation des autres éléments

**Piédestals** : Protection Terre & Bouclier

Experts : Dague / Arc

Maître : Identifier Objet

**Nord Ouest - Auberge**

ArcoMage -> ok

Autel <-> Statuette de l'Ange (quête des 3 statuettes)

**Ecole de Sorcellerie**

Puits : + 20 Intelligence & Personnalité

Quête de Promotion en Magicien (Sorcier)

Abonnement à la Librairie : 5 000 Po (cf. niveaux 51 à 52)

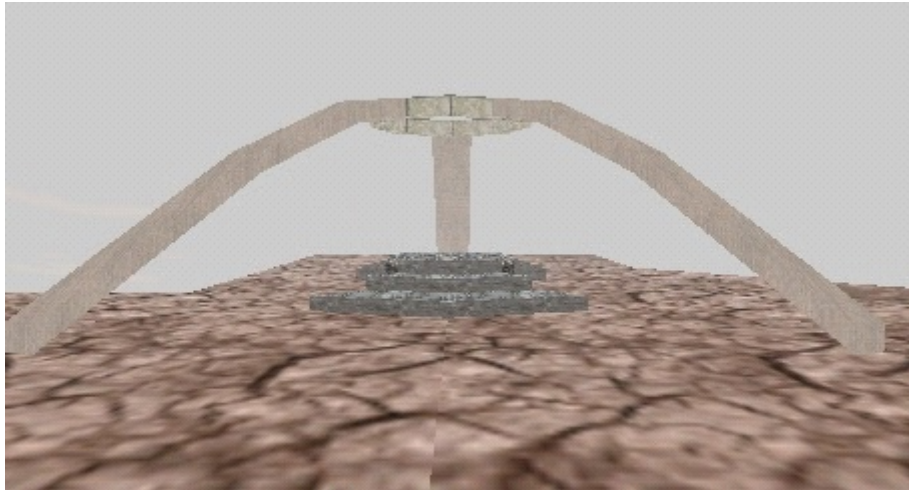
**Temple**

Soins

**Guildes**

Éveil & Eau

'Sans nom'



*Téléport pour **Céleste***

**Quais**

Bateau -> Voyage vers **Tatalia**

Expert : Lumière

Maître : Méditation

**Village Sud Est**

Puits : Voeu

Experts : Esquive / Main nue / Alchimie / Musculation

Quête de Promotion en Pisteur (Rodeur - Lumière)

**Village Sud Est - Hauteur Ouest**

Grand Maître : Plaque

Quête de Promotion en Champion (Chevalier - Lumière)

**Nord Est**

Accès à la **Mine** du **Nain Rouge**

Présence de Méduses, dans la section basse, comme annoncé dans plusieurs dialogues et de divers types de Limons dans les galeries hautes ...

**Centre**

Obélisque #5

**Centre Sud**

Expert : Apprentissage

Maître : Bâton

**Sud Ouest**

Marchands Alchimiste et Magie

Suite à la réalisation de la Quête (et d'une autre ...) du Roi Nain dans la Mine du Nain Rouge , passage "un peu partout" pour les apprentissages et au Château d'**Harmondale** pour rencontrer les émissaires d'**Erathia** et d'**Avlee** (sans parler de la constatation de la finition des travaux ...)

\*\*\*\*\* **Collines du Sommeil - Manoir Hanté - Niveau 17 à 18** \*\*\*\*\*

En haut, il y a un **Levier** à manipuler sur une des bibliothèques

On trouve, sur un mur, un **Tableau de peinture d'Ange** (quêtes des 3 Tableaux)

\*\*\*\*\* **Forêt de Tulare - Laboratoire de Clancker - Niveau 18 à 19** \*\*\*\*\*

On peut traverser le bras de mer en utilisant le sort 'Bond' (Air) pour rejoindre l'île au Nord Est

**Plein de Golems et autres Costauds à l'intérieur**

\*\*\*\*\* **Collines du Sommeil - Tumulus des Collines Naines - Niveau 18 à 19** \*\*\*\*\*

Pas mal de manipulations, le but du jeu est de trouver les **Clés** et de sélectionner le Tumulus de son choix, entre les deux (ou quatres) proposés sur chaque plan, via les **Leviers**. A Droite, on sort systématiquement en Surface s'il n'y a pas de **Levier** de ce côté ...

Il y a 15 sites, la **Lanterne** recherchée est dans le II



*l'accès au site de Méditation est indiqué en haut à gauche => Levier Gauche levé*

\*\*\*\*\* Avlee - Niveau 20 à 21 \*\*\*\*\*

Secteur des Wyvernes nettoyé -> 1 **Autel** au bout de la presqu'île (quête des 3 prières aux Monolithes)

Reste zone avec des Sylphes (Sud Est) donnant accès à **la Forteresse du Titan** (cf. niveaux 52 à 53)

**Île Nord Ouest**

**Puits** : + 25 PV

Reste 2 autres îles avec des Sylphes dont une avec 1 Obélisque (cf. niveaux 35 - 36)

Grands Maîtres : Alchimie / Corps / Méditation

**Sud Ouest - Temple de Baa**

**Piédestal** enflammé

A finir -> Seigneur démon + Clercs + Contenants

Les héros doivent faire un choix, depuis un petit moment, entre **Erathia** (Humain) et les Elfes de **la Forêt de Tulare** (Alvee), le mien s'est porté sur le Roi Elfe au Chateau de Navan qui sera



en quelque sorte, notre protecteur (en tout cas, il nous laissera en paix) sjbtc

Je lui ai donné la **Trompe de Griffonheart** (cf. commentaire niveau 8) -> + 5 000 Po à la Banque Elfe

\*\*\*\*\* Erathia Fort Riverstride - Niveau 22 à 23 \*\*\*\*\*

Quête pour le roi Elfe : récupération des plans du Fort susnommé -> + 5 000 Po à la Banque Elfe

**Il faut faire le choix le plus important du jeu quand on choisi le nouveau Juge entre celui de Bracarda (Fairweather -> Lumière) et l'autre de Deyja (Sleen -> Ombre)**

\*\*\*\*\* Désert de Bracarda - Niveau 23 à 25 \*\*\*\*\*

Escorte du Juge *Fairweather* depuis l'auberge de **Bracarda** jusqu'au domicile, à l'Est d'**Harmondale**, du regretté juge *Grey*



Scale <=> **Deyja** .... On remarquera que l'écran est passé en fond blanc !



**\*\*\*\*\* Tatalia - niveau 23 à 25 \*\*\*\*\***

**Grotte de Tidewater**

La grotte est sur l'île, on y rejoint le bateau échoué -> Quête de la **Carte des Récifs**

**Cave à Vin**

Il y a un **Pan de Bibliothèque** à pousser pour atteindre le sous sol

Section difficile avec des Morts Vivants puissants de type, entre autres, Nécromanciennes Démoniaques ou Infernales. Procéder en plusieurs fois et peut être même, à plus haut niveau !

Un **Bouton** à actionner dans la Crypte, sur la droite, donne accès à 3 **Coffres** à main gauche

En fait, c'est une Quête donnée par un des conseillers de *Gavin Magnus*, au Château Lambent (Céleste - cf. niveaux 41 à 43)

**\*\*\*\*\* Collines du Sommeil - niveau 24 à 26 \*\*\*\*\***

**Sud Cité de Pierre en hauteur**

Îlot central -> **Chaudron** : + 2 Protection Air

Îlot sud Ouest -> **Coffre** : **Cage Thoracique de Golem**

Îlot Sud Est -> Tumulus VII

**Sud Cité de Pierre à terre**

Sud Ouest -> **Puits** : + 20 Protection Feu / Autel en surplomb ?

Centre Est -> **Obélisque #10**

**\*\*\*\*\* Îles d'Evenmorn - niveau 25 à 26 \*\*\*\*\***

**1ère île - Auberge**

Bateau -> Diverses destinations suivant le jour

**Piédestals** : Protection Corps & Esprit / Jour des Dieux

ArcoMage -> Ok

**1ère île - Temple de la Lune**

Extérieur -> **Piedestal** enflammé

Présence de Clercs, Prêtres et MVs

Si on prend l'escalier de droite, on arrivera sur la cache secrète où se trouve, dans un **Coffre**, la **Statuette de**

**l'Aigle**



*Ici ...*

Lorsque l'on continue a progresser, on tombe dans une cellule -> Utiliser Télékinésie (récupérer les parchemins dans l'encadrement [ on peut en avoir a volonté apparemment] => Perception) sur le **Bouton** en face sur la droite

Cette trappe peut être désactivée grâce au **Bouton** situé dans la Bibliothèque

#### **1ère île - Village attaqué**

Maîtres : Esquive / Main nue

**Puits** : Téléporte sur la 4ème île

#### **1ère île - Sud Est**

Maître : Marchandage

#### **2nde île (Centre Sud)**

**Autel** : + 10 Précision & Vitesse

#### **3ème île (Nord Ouest)**

**Autel** (quête des 3 prières aux Monolithes)

#### **Temple du Soleil**

Pièce de gauche en entrant, dans un **Coffre** -> la **Statuette du Chevalier**

Au fond, a gauche, appuyer sur tous les **Boutons** pour ouvrir la pièce secrète

Pour accéder à l'étage, attendre qu'un passage s'ouvre ...

#### **4ème île (Sud Ouest)**

Grands Maîtres : Bouclier / Apprentissage

**Obélisque #14** / **Puits** : téléporte sur la 1ère île

#### **Maison sur îlot plein centre**

Marchand de la Guilde de l'Eau

\*\*\*\*\* Tunnel vers Nighon - Niveau 26 à 27 \*\*\*\*\*

On l'emprunte depuis les cavernes accessibles via les ascenseurs de la **Cité de la Pierre**

Il est préférable de laisser a terre quelques corps d'ennemis pour mieux se repérer ...



*le **crâne du roi Nain** est au Nord Est*



*La sortie vers la Montagne du Tonnerre est à l'Est ...*

\*\*\*\*\* (sous la) Montagne du Tonnerre - Niveau 26 à 27 \*\*\*\*\*

Présence de Minotaures et d'Yeux Magiques... la sortie que j'ai emprunté, vers **Nighon**, est au Nord Ouest

Reste a finir (sous) la **Montagne du Tonnerre** (cf. niveau 37 à 39)

\*\*\*\*\* Nighon - Niveau 27 à 28 \*\*\*\*\*

**Montagne du Tonnerre #1**

C'est par là que je suis arrivé sur cette carte la 1ère fois

**Enclave Nord**

**Piédestal** : Protection Air / Puits -> + 50 PV

Expert : Bâton

Maître : Cuir / Arc / Dague

**Village**

**Puits** (Est) -> + 2 PC / **Piédestal** : Protection Feu / **Puits** (Ouest) -> + 2 Personnalité

**Puits** (en hauteur côté Ouest) -> Bonus toutes Protections

Experts : Esprit / Méditation

Maître : Apprentissage / Eau

Grand Maître : Musculation / Désamorçer

Quête de Promotion en Géomancien (Druide - Ombre)

**Montagne du Tonnerre #2**

l'édifice surplombe le village à l'Est - On peut y accéder , de l'extérieur, par l'Est ou en 'grimpant' ('Bond' ou 'Vol') par la face Ouest

**Enclave Ouest**

Piédestal : Héroïsme

Experts : Identifier Objet / Identifier Monstre

Maître : Alchimie

**Montagne du Tonnerre #3**

l'édifice surplombe l'enclave à l'Est, on y accède, depuis l'extérieur, par une route

**Montagne du Tonnerre #4**

Tour des Géomanciennes -> Juste à l'Ouest Village, accès par une route (cf. niveau 66)

**Ouest - Sud Ouest**

Présence de Roc(k)s / Autel : + 10 Intelligence & Personnalité



*Il y a une erreur dans la traduction FR pour cet Autel -> indique + 10 Chance -> Faux*

**Nord Ouest**

Obélisque #9



*L'entrée du Labyrinthe (cf. niveau 38 - 39)*

**Nord - Nord Est**

Hydres (niveaux 58 à 59) - 4 Coffres + Objets a terre

**Sud Est**



Hydres (niveaux 58 à 59) -> R.A.S.

**Nord & Centre Est**

5 Coffres

A ce stade de l'aventure, outre les quêtes bien identifiées, il me manque :

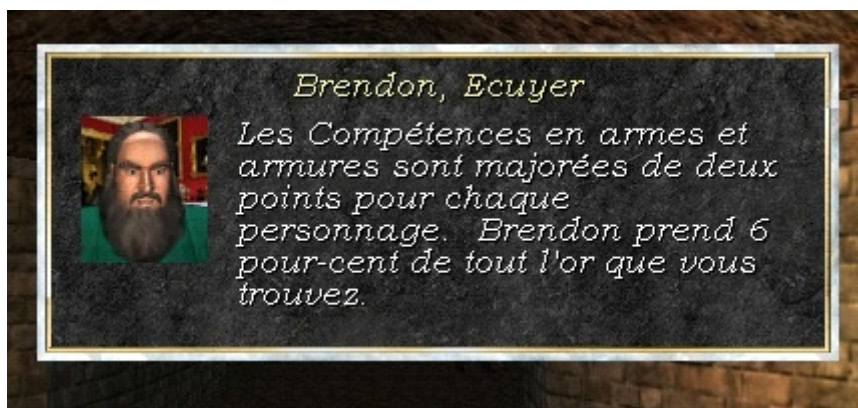
1 Statuette -> localisation inconnue

2 Tableaux -> localisation inconnue

Un Bras Gauche de Golem -> localisation **Avlee** (déduction document en notre possession)

2 Auberges pour le jeu Arcomage

Seule ma Sorcière n'a pas reçue de 1ère promotion (quête du Golem) -> Pénalisant



Remplacement du compagnon 'plus d'Or' par un 'Armes et Armures' ...

\*\*\*\*\* Collines du Sommeil - Tumulus des Collines Naines - Niveau 28 à 29 \*\*\*\*\*

Quête du **Crâne** du défunt **Roi Nain** qui s'appelait Zockar IV ... on ira donc dans le secteur IV ... sa tombe est à l'entrée du secteur ou l'on a fait la quête de la méditation (cf. niveau 17 à 18)

\*\*\*\*\* Céleste - Niveau 29 à 30 \*\*\*\*\*

ArcoMage -> Ok

**Centre**

**Puits** : + 25 tous attributs

**Est - Nord Est**

Maître : Lumière

Quête de Promotion en Prêtre de la Lumière (Clerc - Lumière)

## Obélisque #6

### Nord Ouest

Temple de la Lumière

### Nord

*Gavin Magnus*, au Château Lambent, donne la Quête du 'Prytannée' pour obtenir l'accès à l'école de Magie de la Lumière (cf. niveaux 41 à 43)

Grand Maître : Lumière

### \*\*\*\*\* Caverne de Wromthrax +- Tatalia - Niveau 29 à 30 \*\*\*\*\*

Dragon Bleu -> Mort

Quête de promotion en Héro (Paladin - Lumière)

### \*\*\*\*\* îles d'Evenmorn - niveau 29 à 30 \*\*\*\*\*

Quête de la purification du Temple de la Lune

Rafales de formations avant de reprendre les quêtes qui semblent accessibles - la Clerc est Prêtre de Lumière (grand maître en Spiritisme & Corps et Maître en Esprit) - J'ai commencé à monter Eau et Terre pour la Sorcière - le Voleur, la Clerc et la Sorcière sont experts en Apprentissage - Mon Chevalier est en attente de passer Champion (quête **Arène**) - le Voleur ça fait déjà un petit moment que la quête pour devenir Espion est levée (quête à la Tour de Guet n° 6 -> elle semble de configuration "spéciale") !

### \*\*\*\*\* Deyja - niveau 31 à 33 \*\*\*\*\*

Quête de libération d'une prisonnière dans la tour de *William Seta*

### \*\*\*\*\* Tatalia - Guilde des Mercenaires - niveau 33 à 35 \*\*\*\*\*

Présence de **Tonneaux**

Quête de récupération du **Cœur de la Forêt** (ou **Cœur du Bois**)

### \*\*\*\*\* Avlee - niveau 35 à 36 \*\*\*\*\*

île Ouest

Obélisque #13 / Bras Gauche de Golem dans un Coffre

île Sud Ouest

Autel <-> Statuette du Chevalier (quête des 3 statuettes)

Sud - Temple de Baa

Présence de Tonneaux / Quête : Tuer le Grand Prêtre de Baa (Ordre de la Lune)

\*\*\*\*\* Bracarda - Ecole de Sorcellerie - niveau 36 à 38 \*\*\*\*\*



*Une fois que l'on a les 7 éléments, il faut sélectionner le compagnon Golem et faire ce qui est indiqué dans les dialogues (solution trouvée sur Internet -> je n'avais pas percuté que les PNJs étaient "visibles" -> rajout dans la section '1ère équipe' de début de document)*

Je n'ai pas trouvé par moi même la façon, si elle existe, d'imposer la seconde tête (féroce) en lieu et place de celle par défaut ?

Montrer le Golem à Thomas Grey et Voyager avec lui jusqu'au Château d'Harmondale

Quête de Promotion en Archimage (Sorcier - Lumière)

Mieux vaut tard que jamais, ma Sorcière est donc enfin Magicienne => quelques apprentissages de rang Maître dans la foulée !

\*\*\*\*\* (Sous la) Montagne du Tonnerre - niveau 37 à 39 \*\*\*\*\*



Un précieux *grimoire d'Invisibilité* (Air) dans le Coffre de cette pièce



Accès à un autre Tunnel, celui vers **Eeofol**

Si j'ai bien tout suivi, c'est par là qu'il faut passer pour aller à la **Terre des Géants** (à confirmer)

\*\*\*\*\* **Nighon - Labyrinthe - niveau 38 à 39** \*\*\*\*\*

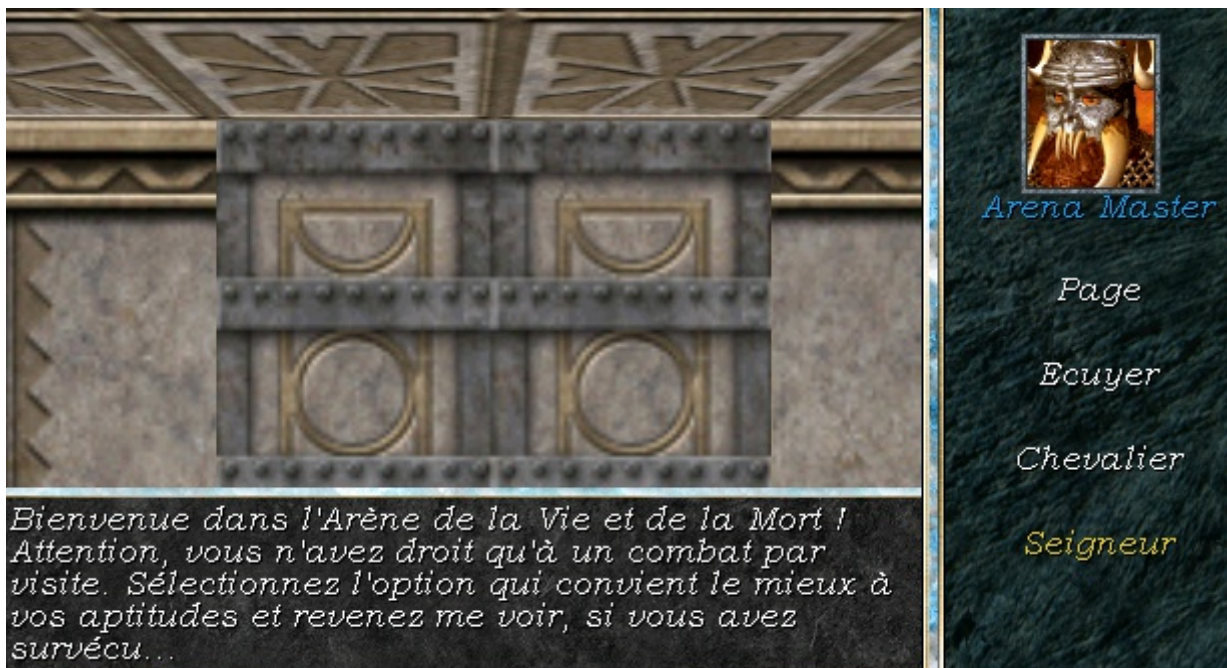
Je n'ai fait qu'une partie, pour l'instant, de ce qui s'apparente être le 1er niveau (?)

C'est "chaud" et pénible sans le sort 'Rappel' (obligé de faire des aller et retour à la **Cité de la Pierre** pour les Soins et le Commerce -> à **Nighon**, c'est "spécial" pour ces 2 activités)

cf. niveaux 49 à 50

\*\*\*\*\* **l'Arène - niveau 39 à 41** \*\*\*\*\*

On y accède par l'écurie d'**Harmondale** le Dimanche



...

Après chaque victoire, revenir voir l'*Arena Master* pour encaisser ses gains.

*On peut s'échapper si ça tourne mal !*

Pour la **Quête de Promotion** afin de devenir **Champion (Chevalier - Lumière)**, il faut y gagner 5 Combats de Niveaux 'Chevalier'

Victoires : 2 'Page', 2 'Écuyer' et 1 'Chevalier'

\*\*\*\*\* **Deyja - Tour de Guet n° 6 - niveau 40 à 41** \*\*\*\*\*

Il y a un passage à l'Ouest de la Tour, un **ascenseur** permet de monter au sommet. Là, il y a un **Bouton** qui permet de créer des ponts pour arriver où sont postés les ennemis. Pour gagner un peu de temps, arriver en étant Invisible ...

Dans un des 4 **Coffres**, il y a le **Grimoire de 'Rocher Explosif'** (Terre) et, dans la Salle Sud, le **Bouton** pour faire descendre le Poids

**Mon Voleur est promu Espion**

\*\*\*\*\* **Celeste - Mist - niveau 41 à 43** \*\*\*\*\*

Présence de **Tonneaux**

Quête du Prytannée -> Sortir par derrière de **Mist** (Céleste - Sud Est) sans tuer quiconque

Il faut trouver 3 **Clés**, dans des **Coffres**, que l'on doit utiliser sur les **Piliers** de la 1ère Salle

Si on ressort de la zone pour se reposer par ex. il faut tout recommencer -> les **Tonneaux** sont réactivés ...



je dis ça je dis rien <[:o)

-> Les sorts de Protections seront désactivés par le jeu a certains endroits -> A surveiller !

### **Nord Ouest**

Entrer en étant si possible Invisible et passer sous l'Arche de Gauche

Monter sur la droite et enfoncer les 3 **Boutons**

Aller en face et faire de même



*Les 3 Boutons et le Levier*

Réappuyer sur les 2 **Boutons** excentrés (seul celui du milieu reste enfoncé)

Manipuler le **Levier** situé sur la rambarde

Descendre en bas et ouvrir le **Coffre** -> prendre la **Clé du Pilier Ouest**

Repasser sous l'Arche

### **Nord Est**

Passer sous l'Arche de Droite

Aller tout droit et "forcer" l'entrée par le mur Sud

Aller sur la passerelle et appuyer sur le **Bouton** -> On descend par un Ascenseur

Avancer jusqu'au Nord Est et appuyer sur les 4 **Boutons** (2 de chaque côté) au bord des Fontaines (cela les remplit d'eau)

La fontaine du fond quand à elle s'est vidée



*La fontaine du fond avant qu'elle ne soit vidée*

-> Sauter dedans et prendre la **Clé du Pilier Est** dans le **Coffre**

Ressortir en remontant par l'escalier et en forçant le dernier mur (on est revenu aux Fontaines)

Repartir par le chemin inverse (au niveau de l'Ascenseur, pratiquer les soins "tranquillement")

#### **Sud Est**

Dans la 1ère Salle, passer sous l'Arche du milieu

Sauter avec le sort 'Poid Plume'

Il faut aller dans les 4 Salles et Appuyer sur la **Colonne** centrale (il y a aussi 2 **Tonneaux** par Salle)



*La colonne d'une des 4 salles*

Ensuite, il faut emprunter l'Ascenseur qui est apparu dans la coin Sud Ouest en bas via une plaque

triangulaire

On arrive en haut, la **Clé du Pilier Central** est dans le **Coffre**

Pratiquer les soins "tranquillement" et revenir à la 1ère Salle en descendant par l'Ascenseur et en empruntant la pente "tournante"

(peut être y a t'il la possibilité d'utiliser le sort 'Vol' à cet instant ...

### 1ère Salle

Se positionner à l'entrée et faire les soins si nécessaire

Attention -> Faire une sauvegarde -> l'Incération des **Clés** dans les **Piliers** marchant au "petit bonheur la chance" !

Le mur nord se lève et on arrive dans la dernière où se trouve la Sortie et des **Tonneaux**

### Céleste

Après avoir rendu compte à *Gavin Magnus*, au Château Lambent, aller voir ses conseillés à l'Est

L'un d'entre eux, donne la quête du Vampire de **Tatalia** qui correspond à la Cave à Vin -> Ok (cf. niveaux 23 à 25)

2 autres donnent chacun une Quête

un 3ème (*Robert le Sage*) attend qu'elles soient réalisées -> ok cf. niveaux 62

C'est *Thérin*, au Nord Ouest, qui initie à la Magie de la Lumière (il vend les sorts associés)

Après vérification, je pense avoir obtenu le **parchemin de Cryptomanie Primitive** dans Mist, y a t'il un rapport avec les mentions des **Obélisques** qui ne sont pas interpréables ?



*Voilà ce qui est indiqué pour les 6 premiers Obélisques ?*

\*\*\*\*\* l'Arène - niveau 44 à 45 \*\*\*\*\*

1 Victoire niveau 'Chevalier' soit 2 au total -> reste 3 (cf. niveaux 39 à 41)

\*\*\*\*\* Deyja - la Fosse - niveau 44 à 45 \*\*\*\*\*

Hall de la Fosse

Si on a levé la quête à **Bracarda** (*Gary Simm*, Ouest Ecurie), l'**Etoile des Saisons** est dans le second **Coffre**

la Fosse

C'est plein de MVs et surtout de Nécromancien(ne)s dont certain(e)s qui attaquent avec des Dégâts de type 'Ombre', l'Auberge est juste en face (attention, il y a de la lave un peu partout) -> cf. niveau 59

ArcoMage -> Ok

C'est la dernière des 13 parties (Quête une Victoire dans chaque Auberge) -> à **Erathia**, *Gina Barnes* nous donne 100 000 Po et des **Objets** en sus dans le **Coffre** qui longe sa maison

Il y a 4 **Objets** réservés chacun à une des 4 races, j'aurai dut suivre les préconisations citées dans le paragraphe '1ère partie' pour mes 2 Gonzesses <[:o(

\*\*\*\*\* l'Arène - niveau 45 à 47 \*\*\*\*\*

1 Victoire niveau 'Chevalier' soit 3 au total -> reste 2 (cf. niveaux 39 à 41)

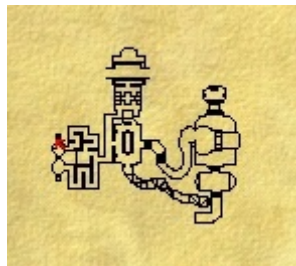
\*\*\*\*\* Deyja - la Fosse - niveaux 45 à 47 \*\*\*\*\*

la zone d'élevage

Entrer en étant Invisible dans **la Fosse** et aller à l'Est là où il y a un escalier descendant

Dans la section Ouest inférieure, il y a 2 **Boutons** dont 1 qui donne accès à un **Coffre** qui contient le **Grimoire d'Intervention Divine**

Ne faites pas la bêtise, comme moi, de le lire de suite (sinon, reprise de sauvegarde) -> rapporter le d'abord à l'école de Sorcellerie (**Bracarda**) !



On peut pénétrer plus loin dans l'**élevage** en manipulant des **Boutons** dans la section Est (non affichée)

Ma Sorcière est Archimage



**\*\*\*\*\* l'Arène - niveaux 45 à 48 \*\*\*\*\***

2 Victoires niveau 'Chevalier' soit 5 au total (cf. niveaux 39 à 41)

**Mon Chevalier est Champion**

**\*\*\*\*\* Nighon - Labyrinthe - niveaux 49 à 50 \*\*\*\*\***

**Cavernes au Nord**

La **Statuette de l'Ange** est dans un **Coffre** au Nord et les **Restes d'Haldar** sont au Nord Est dans un autre **Coffre**

**\*\*\*\*\* Bracarda - Celeste - niveaux 51 à 52 \*\*\*\*\***

18 Mai 1174 : Abonnement à la Librairie de l'Ecole de Sorcellerie (5 000 Po)

-> de nouveaux **Parchemins** ou **Grimoires** toutes les semaines pendant 6 mois

Achats de **Grimoires de Sorts** dont 'Rappel' (Eau)

**Il faut vérifier "assez souvent" les offres qui changent au fil des jours**

**Actuellement, Il me manque une douzaine de Sorts toutes Ecoles de Magie confondues (soit 8)**

Cloture de la Quête des 3 Statuettes et essai du sort 'Rappel' (Eau) de **Tatalia** vers la **Forêt de Tulare**



*Six Portails actifs : **Harmondale, Erathia, Forêt de Tulare, Céleste, Nighon et la Fosse***

\*\*\*\*\* Avlee - Forteresse du Titan - niveaux 52 à 53 \*\*\*\*\*

Il n'y a pas 1 Titan mais plusieurs et des Dragons

Personnellement, j'en ai tué quelques uns puis j'ai tout visité et pillé en étant Invisible

l'**Arc Parfait** est à l'Ouest dans un **Coffre**

\*\*\*\*\* Harmondale - niveaux 53 à 54 \*\*\*\*\*

J'avais oublié de signaler la présence de marchands et d'un Guérisseur dans notre Château ... et de nouveaux secteurs à découvrir avec présence de **Tonneaux**

Cela fait suite à notre adhésion à la Lumière (*Gavin Magnus* a ordonné ces améliorations)

\*\*\*\*\* Forêt de Tulare - Château Navban - niveau 54 \*\*\*\*\*

Petit tour en étant Invisible au siège du Clan que j'ai choisi (cf. niveau 20 à 21) juste histoire de visiter (pas de vol)

Présence de **Tonneaux**

Nord Ouest -> Escalier descendant en colimaçon -> Cbt obligé

\*\*\*\*\* Erathia - Château GryphonHeart - niveau 54 \*\*\*\*\*

Pillage, en étant Invisible, du siège du Clan que j'ai écarté au profit des Elfes (cf. niveau 20 à 21)

Présence de **Tonneaux**

Bonne surprise (**c'est sans doute logique, je n'avais pas mémorisé l'ensemble du texte de la quête, l'idéal aurait été de faire une capture d'écran à ce moment précis**), les 2 Tableaux manquants (Peintures) sont présents accrochés aux murs :

le **Portrait d'Archibald Ironfist** est au Nord

le **Portrait de Roland Ironfist** est à l'Ouest



Les 3 Tableaux de Peintures à remettre à Visconti (**Tatalia**)

Il y a 2 portes fermées (clef à voler ?)



\*\*\*\*\* Celeste - niveau 55 \*\*\*\*\*

**Temple de la Lune**

Aller tout au Nord en Haut et manipuler une fois chacun des 9 Boutons puis relever en 6 de façon à ce que ne reste abaissé

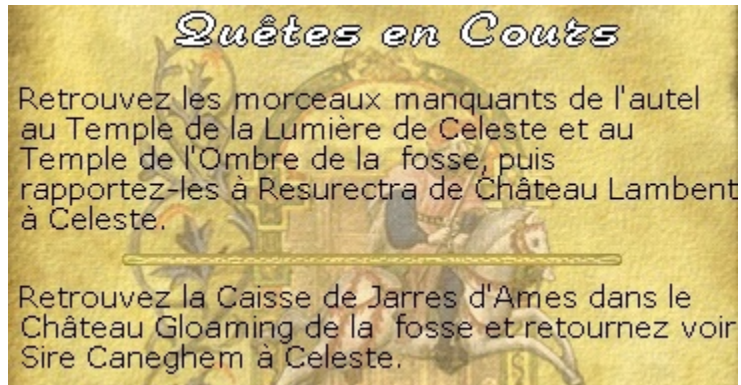
Est -> Soleil / Nord -> Étoile / Ouest -> Lune

Descendre au niveau de l'Autel et cliquer dessus -> une pièce secrète apparaît au Nord

le Morceau d'Autel Manquant est dans le Coffre

Reste quelques endroits interdits

Une fois cela fait, Il me reste 2 actions à effectuer à la Fosse pour "vider" le Journal de Quêtes



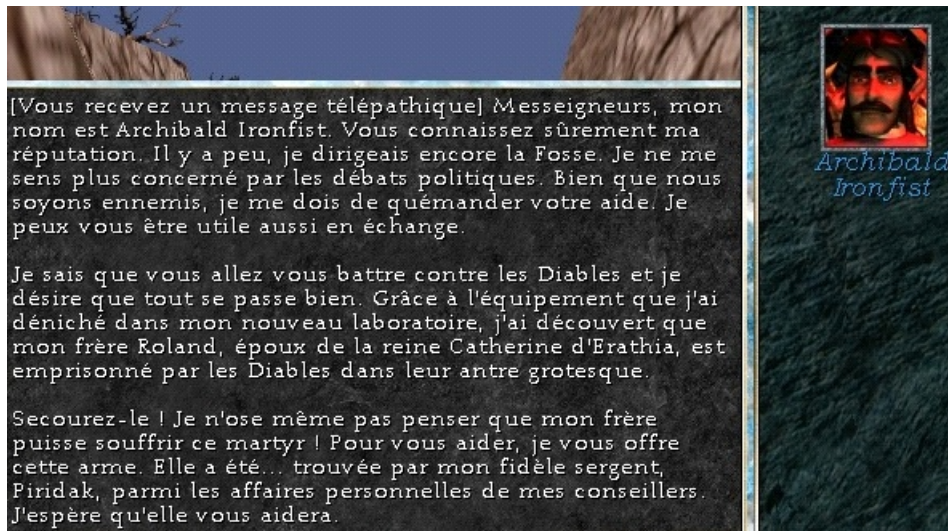
Avant cela, il me reste un dernier apprentissage à effectuer pour mon Chevalier - Champion -> (Grand Maître) Maître d'Arme / Pour cela, il faut aller à Eefol

\*\*\*\*\* Nighon - Montagne du Tonnerre - Tunnel d'Eefol - niveau 55 \*\*\*\*\*

cf. niveaux 36 à 38 pour l'accès / Présence de (grands ) Béhémoths et de Méduses

la sortie est au nord Est

\*\*\*\*\* la Terre des Géants - niveau 57 à 58 \*\*\*\*\*



*"Transmission" quand on arrive à la Terre des Titans (ne figure pas dans le Journal)*

**Nord**

Grand Maître : Maître d'Arme

**Piédestals** : Terre / Hâte / Jour des Dieux / Corps / Esprit / Peau Dure / Bouclier/ Air / Immolation /  
Héroïsme / Feu / Eau

**Puits** : Voeux

Présence de (Seigneurs) Titans et de Dragons (cf niveau 68)

**\*\*\*\*\* la Fosse - niveau 59 \*\*\*\*\***

**Secteur Haut**

Avec le sort 'Portail' (Eau) on arrive à la fontaine devant l'Auberge (il vaut donc mieux avoir dégagé ce secteur avant de l'utiliser - cf niveaux 44 à 45)

Pour progresser, dans le but de réaliser les 2 quêtes affichées restantes, il faut cibler en priorité les Nécromanciennes Démoniaques et Infernales qui usent de sorts de la magie de l'Ombre (approcher d'elles en étant Invisible avec un groupe "boosté" et protégé contre les sorts des autres Nécromanciennes et du Feu bien sur)

**Quête de Promotion en Ninja (Moine - Ombre)**

**Quête de Promotion en Liche (Sorcier - Ombre)**

Maître : Maître Ombre

On nous apprend que le Grand Maître de l'Ombre, *Archibald Ironfist*, est soit au Château Gloaming (**la Fosse**), soit au Laboratoire de *Clancker* (**Forêt de Tulare**)

**Secteur Bas #1** (affiché à l'Est)

Procéder par étapes pour vider la zone des Liches, des Nécromanciennes et autres MVs (on en tue 2 ou 3 et

on se téléporte)

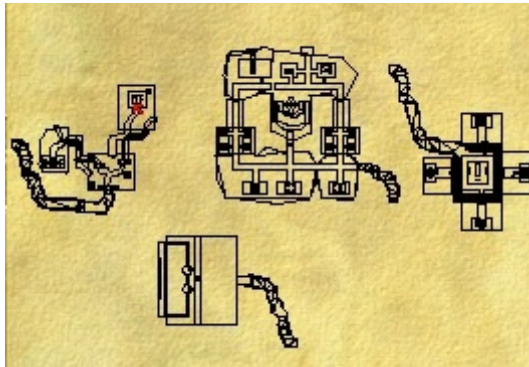
Il y a un **Coffre** en bas dans une des 4 "pièces de Lave"

*Nogard* vend des **Potions Noires**

Ce qui est étonnant, c'est que lorsqu'on ressort par l'entrée, on tombe sur un autre secteur

**Secteur Bas #2** (affiché à l'Ouest)

Même tactique que précédemment pour vider le secteur des cibles agressives



On atteint le **Temple de l'Ombre**, l'une des 2 localisations recherchées

**Temple de l'ombre**

**Obélisque #7** à l'extérieur et bas à l'Est

Présence de **Tonneaux** / On peut sauter dans la 1ère **Fontaine** -> descend vers un passage secret



le **Morceau d'Autel Manquant** est dans le **Coffre** sous l'Autel de la Salle Principale

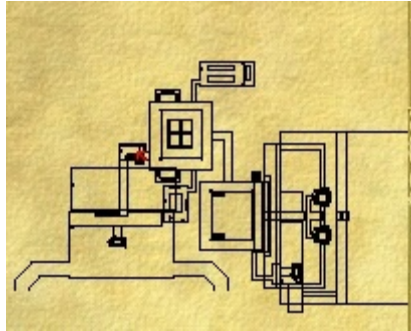
**Secteur Bas #3** (affiché au Sud)

Même principe pour y arriver -> ressortir par l'entrée



## Château Gloaming

Présence de **Tonneaux**



la **Caisse de Jarres d'âmes** est dans le **Coffre** au nord Ouest en contrebas

En continuant ce cheminement, on arrive à un Bateau flottant sur la lave -> appuyer sur la Barre de Navigation pour ouvrir un passage vers la Salle du Trône -> **Fermé** (pour ressortir, si on ne dispose pas du sort 'Portail', il faut de nouveau cliquer sur la Barre de Navigation -> renvoi au 1er Bateau rencontré dans le Château qui lui même, en fait, téléporte vers celui de la Salle du Trône)



*Lesss Essspions abondent en des endroits pareils.  
Sssi vous sssouhaitez que vos lettres et  
messssages restent sssecrets, utilisez un code  
lorssssssque vous écrivez. Il y a un livre à sssse  
ssssujet dans la librairie du château qui vous en  
apprendra plussss.*



*Je n'ai pas trouvé de Bibliothèque dans le Château ?*

A ce stade de l'aventure, le 20 Février 1175 (avant de lever la quête de **Robert le Sage** cf. niveaux 41 à 43), il semble ne me manquer qu'un Sort d'Eau, un de Feu et un Corps (dont je n'ai pas l'utilité car il concerne les Moines). A priori, seul l'Obélisque #11 manque à l'appel

\*\*\*\*\* la Fosse - niveau 62 \*\*\*\*\*

la maison de *Tolberti* est juste à l'Ouest du **secteur Haut**

Le **Cube de Contrôle** est sur son cadavre

\*\*\*\*\* Celeste - niveau 62 \*\*\*\*\*

(N'ayant pas trop fait attention, je pense que) c'est *Robert le Sage* qui donne un **Blaster** (le même que celui d'*Archibald Ironfist*) et qui enseigne une nouvelle compétence à tous les personnages -> Blaster (Arme à Distance) au stade Novice

Compétences de Tilt		Pts Compétence: 42	
Armes	Niv.	Armure	Niv.
Arc Expert	4	Cuir Grand	20
Dague Grand	18	Divers	Niv.
Blaster	1	Maître d'Armes Maître	7
Magie	Niv.	Musculation Expert	4
Aucun		Apprentissage Expert	4
		Désamorcer Expert	4
		Perception Maître	10
		Vol à la Tire	1



La nouvelle compétence d'Armes, *Blaster* (Armes Anciennes), commune à tous les membres du groupe

Nord Est

Expert : Arme Ancienne

Maître : Arme Ancienne

Grand Maître : Arme Ancienne

Le plan se déroule presque comme prévu, mais nous avons un problème. Les Kreegans, que l'on appelle également les Diables, ou les Démons, doivent être détruits. Ils représentent une terrible menace et bien qu'ils se remettent de leurs blessures, ils sont bien capables de détruire ce monde. Pour que notre plan porte ses fruits, nous devons ne plus avoir à nous en préoccuper.

Vous êtes forts, mais pas assez pour détruire ces démons seuls. Ils sont vulnérables à un type de magie que les Nécromanciens pratiquent depuis longtemps mais que nous ne maîtrisons pas. Il est impératif que vous pénétriez dans la base des Démons et que vous éliminiez leur chef, Xenofex. Ils ne devraient alors plus représenter une menace pendant un certain temps. Les Géomanciens ont creusé un tunnel qui mène de leur volcan à la Terre des Géants. Vous pourrez peut-être l'emprunter.



Resurrectra

Frapper les  
diables

Grand Maître  
Arme Ancienne

Il va falloir se farcir quelques Titans et autres Dragons avant d'atteindre la base des



*démons ... "c'est chaud" !*

**\*\*\*\*\* la Montagne du Tonnerre - niveaux 66 \*\*\*\*\***

Accès par la tour des Géomanciennes (cf. niveaux 27 à 28) -> #4

**\*\*\*\*\* Nighon - Montagne du Tonnerre - Tunnel d'Eefol - niveau 66 \*\*\*\*\***

Les (grands ) Béhémoths et les Méduses sont revenus ... quelques PE en suppléments ... la sortie est toujours au nord Est !

**\*\*\*\*\* la Terre des Géants - niveau 68 \*\*\*\*\***

**Nord**

cf. niveaux 57 à 58

**Autel** : Téléporte à celui d'**Harmondale** (cf. niveau 4)

**Piédestal** enflammé à l'Ouest de l'**Autel** en hauteur

**Nord Ouest**



*l'entrée de la Grotte des Dragons (à l'Ouest, dans le cratère, une autre grotte)*

2 **Œufs de Dragon** dans cette grotte





et les *Sandales d'Hermès* dans la seconde ...

Sud

Obélisque #11

Sud Ouest

Présence de très (ou trop) nombreux (Seigneurs - Guerrier) Démons, avec des attaques à base de Feu, qui gardent la **Colonie Zod**



J'ai liquidé ceux postés juste devant l'entrée en arrivant en Volant et en étant Invisible

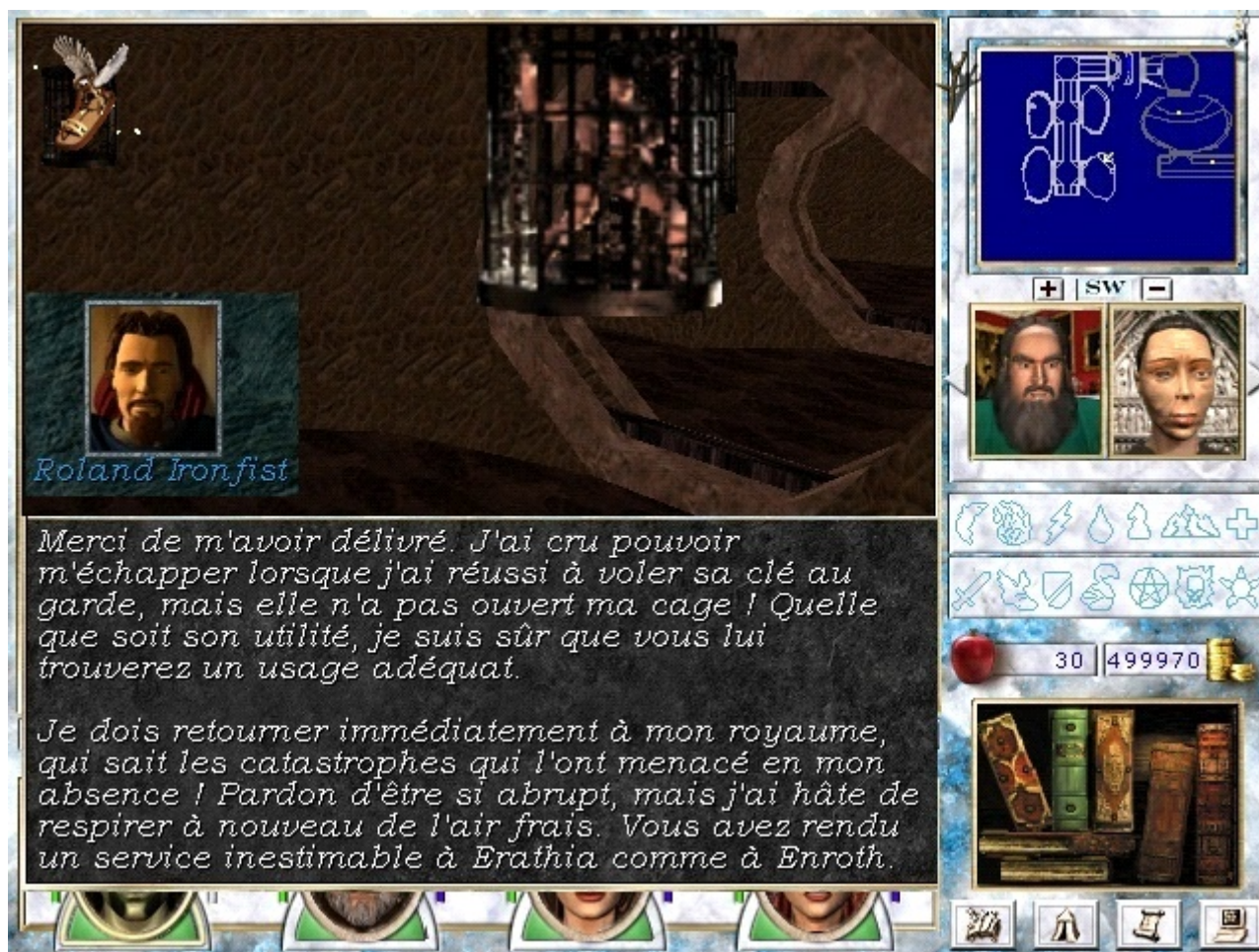
A l'intérieur : Toujours des Démons (certaines attaques absorbent les PS) / On trouve un **Blaster** dans un **Contenant** juste à l'Est (on en trouvera d'autres ... je ne vais pas les indiquer)



Vers l'Ouest, après avoir observé un passage fermé, on tombe sur un **Bouton** qui permet de monter grâce à un Ascenseur (idem en haut pour redescendre)

Ensuite ce sont 4 **Boutons** sur une 'console' -> appuyer sur celui qui est Carré pour progresser

*Roland Ironfist* (cf. niveaux 57 à 58) est dans la cellule du fond enfermée dans une cage en hauteur



*En espérant qu'Archibald Ironfist tiendra sa promesse ...*

Le passage inférieur est désormais ouvert, on tombe sur un second ascenseur avec un **Bouton** (idem pour redescendre)

Appuyer sur les 2 **Boutons** des pièces Est et Ouest pour accéder à celle du Sud où se situe un 3ème ascenseur avec un **Bouton** pour le commander (idem pour redescendre) -> On arrive à la dernière salle ->

Affrontement avec *Xenofex*, un Seigneur Démon, et quelques congénères

Au retour à *Céleste*, *Resuctra* lève enfin le voile sur les mystères et intrigues de ce monde et nous explique la raison de toutes les recherches que le groupe a dû effectuer (**consulter le Journal, c'est un bon complément d'informations**)



plan. La raison pour laquelle nous vous avons confié toutes ces missions est simple : nous avons besoin des éléments que nous vous avons envoyé chercher pour ouvrir la porte qui mène aux Anciens, ceux qui colonisèrent cette planète il y a fort longtemps. Malheureusement, nos anciens compatriotes cherchent également à s'emparer de ces éléments à leurs propres fins. Ils veulent rebâtir la Forge Céleste qui date d'avant le Silence, et s'en servir pour faire des copies des armes que nous avons emmenées avec nous. Enfin, nous avons les pièces nécessaires pour servir notre cause.

Il n'en manque qu'une seule : un Surchargeur d'Oscillation. Nous ne sommes pas parvenus à en trouver un seul sur votre monde. Tout serait perdu si nous ne savions pas qu'il y en a un, à bord du Lincoln, le vaisseau qui nous a amené sur votre planète. Il est camouflé sous la mer à l'ouest d'Avlee, et personne ne peut y pénétrer, pas même nous. Vous devez enfiler nos combinaisons, pénétrer dans le vaisseau et ramener le Surchargeur. Vous trouverez nos combinaisons dans le coffre à l'extérieur de la salle du trône. Vous devez cependant retirer tout votre équipement avant de les enfiler. Quant à nous, il nous faut garder la porte et affronter nos anciens camarades.



*On comprend maintenant d'où proviennent les **Blasters** !*

Avant d'aller au lieu indiqué, grand opération déstockage des coffres du château d'**Harmondale** afin d'y entreposer du matériel que je ne pourrais transporter faute de place dans le sac à dos -> on doit enlever tous les éléments portés pour enfiler les combinaisons de plongée (Armures, Boucliers, Armes, Casques, Capes, Bottes, Anneaux, Gants, Ceintures et Amulettes) -> Il faut penser aussi qu'il y a aura peut être des éléments intéressants à ramener du Vaisseau Lincoln ...



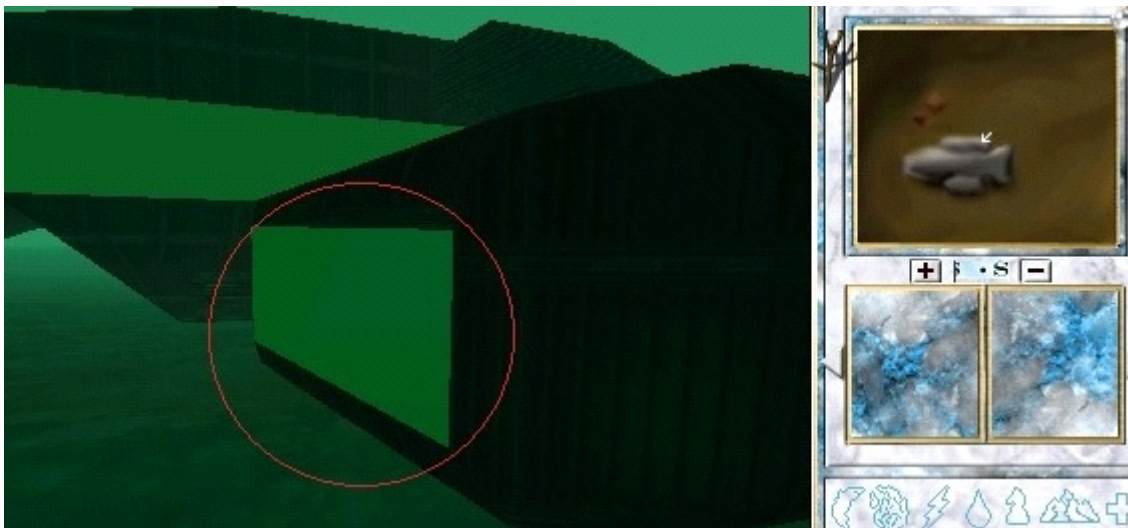
*Essai de la tenue de plongée*

\*\*\*\*\* Haut Fond - niveaux 78 à 79 \*\*\*\*\*



*Voie que j'ai emprunté avec le sort 'Marcher sur l'Eau' (Eau)*

Il y a une épave, à l'Est, avec un Coffre atenant, dans lequel on trouve un **Temple dans une Bouteille**



*On entre dans le Lincoln, qui est lui situé à l'Ouest, par là ...*

Le vaisseau n'est pas très grand ... il faut juste savoir que l'on peut en ressortir à tous moments par l'entrée ... tester toutes les portes pour voir celles qui fonctionnent et passer sur les plaques

**Nord**

1er Ascenseur (Plaque) -> **Console** -> "Puissance Restaurée" ?

**Nord Est**

Un **Fusil Blaster** dans un **Coffre**

Une plateforme peut téléporter le groupe à l'Ouest



Est



*Une des pièces du couloir est équipée d'un **Bouton** et d'une "Plaque ascenseur", un autre **Bouton** en suivant avec là aussi une "Plaque ascenseur"*

Ouest

Une plateforme peut téléporter le groupe au Nord Est

Un **Fusil Blaster** dans un **Coffre**



*1 **Console** qui commande le déplacement d'un ? sur un rail\**

Sud

Depuis la salle avec des escaliers pentus, tester les portes à l'étage (il y a une Armurerie par ex. et 1 **Coffre**) pour arriver là où se trouve le **Surchargeur d'Oscillation** (au milieu des 3 consoles)



Avant de le prendre, refaire un petit tour du Vaisseau, ça ne mange pas de pain (selon la place disponible on pourra ramener quelques objets) !

\*\*\*\*\* Céleste - niveaux 79 à 80 \*\*\*\*\*

Livraison du **Surchargeur d'Oscillation** à Resurrectra et ... clap de FIN



*n.b. : il est possible de continuer le jeu librement ...*

## **BILAN ET CONCLUSION**

\*\*\*\*\* Le groupe \*\*\*\*\*

Flipper, Champion		Pts Compétence: 13	
Force	240 / 240	Age	34 / 34
Intelligence	51 / 51	Niv.	80 / 80
Personnalité	-1 / -1	Expérience	3223201
Endurance	190 / 190		
Précision	300 / 300	Attaq.	+127
Vitesse	293 / 293	Dégâts	109 - 115
Chance	71 / 71	Tir	+37
		Dégâts	17 - 22
Points de Vie	1075 / 1075		
Points de Sort	0 / 0	Feu	45 / 45
Classe d'Armure	14 / 214	Air	65 / 65
		Eau	21 / 21
Condition: Ok		Terre	34 / 34
Sort Rapide: Aucun		Esprit	25 / 25
		Corps	30 / 30
Compétences de Flipper		Pts Compétence: 13	
Armes	Niv.	Armure	Niv.
Arc Expert	4	Cuir	1
Epée Grand	16	Mailles	1
Blaster	1	Plaques Grand	10
		Bouclier Grand	10
Magie	Niv.	Divers	Niv.
Aucun		Maître d'Armes Grand	27
		Musculation Maître	7
		Apprentissage	6





Tilt, Espion		Pts Compétence: 4	
Force	330 / 330	Age	36 / 31
Intelligence	73 / 73	Niv.	80 / 80
Personnalité	21 / 21	Expérience	3217300
Endurance	190 / 190		
Précision	293 / 293	Attaq.	+63
Vitesse	205 / 205	Dégâts	68 - 74
Chance	73 / 73	Tir	+32
		Dégâts	13 - 18
Points de Vie	861 / 861	Feu	66 / 42
Points de Sort	89 / 89	Air	36 / 12
Classe d'Armure	59 / 159	Eau	39 / 15
Condition: Ok		Terre	41 / 17
Sort Rapide: Aucun		Esprit	15 / 15
		Corps	31 / 31
Compétences de Tilt		Pts Compétence: 4	
Armes	Niv.	Armure	Niv.
Arc Expert	4	Cuir Grand	24
Dague Grand	23		
Blaster Expert	4	Divers	Niv.
Magie	Niv.	Maître d'Armes Maître	7
Aucun		Musculation Expert	4
		Apprentissage Expert	4
		Désamorcer Expert	4
		Perception Maître	10
		Vol à la Tire	1



*ExtraBall, Prêtre de la Lumière* Pts Compétence: 0

Force 75 / 75  
Intelligence 98 / 98  
Personnalité 270 / 270  
Endurance 144 / 144  
Précision 102 / 102  
Vitesse 150 / 150  
Chance 121 / 121

Age 33 / 33  
Niv. 79 / 79  
Expérience 3132268

Attaq. +28  
Dégâts 29 - 35  
Tir +17  
Dégâts 7 - 11

Points de Vie 399 / 399  
Points de Sort 605 / 605  
Classe d'Armure 56 / 156

Condition: Ok  
Sort Rapide: Aucun

Feu 80 / 80  
Air 34 / 34  
Eau 40 / 40  
Terre 33 / 33  
Esprit 20 / 20  
Corps 25 / 25

*Compétences de ExtraBall* Pts Compétence: 0

Armes Niv.  
*Arc* 1  
Masse Expert 4  
Blaster 1

Magie Niv.  
Spiritisme Grand 16  
Esprit Grand 16  
Corps Grand 18  
Lumière Grand 18

Armure Niv.  
Mailles Expert 4  
Bouclier Maître 7

Divers Niv.  
Apprentissage Expert 4  
Méditation Maître 7  
Marchandage Maître 7





<i>Deluxe, Archimage</i>		<i>Pts Compétence: 19</i>	
<i>Force</i>	63 / 63	<i>Age</i>	31 / 31
<i>Intelligence</i>	255 / 255	<i>Niv.</i>	80 / 80
<i>Personnalité</i>	71 / 71	<i>Expérience</i>	3201784
<i>Endurance</i>	146 / 146		
<i>Précision</i>	92 / 92	<i>Attaq.</i>	+23
<i>Vitesse</i>	151 / 151	<i>Dégâts</i>	18 - 24
<i>Chance</i>	121 / 121	<i>Tir</i>	+10
		<i>Dégâts</i>	N/A
<i>Points de Vie</i>	296 / 296	<i>Feu</i>	42 / 42
<i>Points de Sort</i>	645 / 645	<i>Air</i>	36 / 36
<i>Classe d'Armure</i>	93 / 93	<i>Eau</i>	44 / 44
		<i>Terre</i>	37 / 37
<i>Condition: Ok</i>		<i>Esprit</i>	42 / 42
<i>Sort Rapide: Aucun</i>		<i>Corps</i>	32 / 32
<i>Compétences de Deluxe</i>		<i>Pts Compétence: 19</i>	
<i>Armes</i>	<i>Niv.</i>	<i>Armure</i>	<i>Niv.</i>
<i>Bâton Expert</i>	4	<i>Cuir Expert</i>	4
<i>Blaster</i>	1		
<i>Magie</i>	<i>Niv.</i>	<i>Divers</i>	<i>Niv.</i>
<i>Feu Grand</i>	15	<i>Alchimie</i>	1
<i>Air Grand</i>	19	<i>Identifier Objet Maître</i>	7
<i>Eau Grand</i>	14	<i>Identifier Monstre Grand</i>	10
<i>Terre Grand</i>	20	<i>Apprentissage Maître</i>	7
		<i>Méditation Expert</i>	4



On constatera que je n'ai pas utilisé les compétences : Alchimie et Réparation d'Objet

#### \*\*\*\*\* Mystères et Conclusion \*\*\*\*\*

Il me reste les 2 **Œufs de Dragon** (objets de quêtes) dont je ne sais quoi faire -> est ce pour une **quête de promotion** impossible à lever avec ce groupe ou bien une quête de l'Ombre ?

je n'ai eut aucune quête ou apparentée concernant les messages sur les **Obélisques**, la question de savoir s'il y a un rapport avec le **document** concernant les **messages cryptés** est donc toujours sans réponse (cf niveaux 41 à 43)



## Cryptographie Primitive

La cryptographie prend plusieurs formes, mais nous allons tenter dans ce manuel de parler de sa forme substituée en mot, également connu sous le nom de "chiffre inférieur". En bref, l'envoyeur et le destinataire s'accordent sur un mot ou une phrase qui sert de 'clé'. Ce mot est ensuite ajouté aux lettres du message, jusqu'à ce que ce dernier soit entièrement codé. Si le mot clé est 'ange' par exemple, et le message 'uevu er zjdelyt', cela donnerait :

uevu et zjdelyt -  
ange an geangea =  
trop de secrets

En effet, u moins a donne t, e moins n donne r, v moins g donne o, etc. Remarquez que le mot clé se répète sans cesse, mais saute les espaces et les ponctuations.

Le chiffre avancé se servirait d'une page entière de livre comme clé, ce qui permet d'éviter la répétition trop fréquente de la clé. Cela rend le message bien plus difficile à déchiffrer. Nous espérons sincèrement que cette leçon vous sera utile.

...

Durée estimée de jeu (comprenant la rédaction du document) : 156 h 00

Le seul truc pénible sont les déplacements à pieds et la quasi impossibilité de marcher droit (la sensibilité du clavier fait qu'on avance en Zigzaguant) - Il arrive aussi que l'on soit bloqué par des Tiers (ex : **Cité de Pierre**)

M'enfin, 21 ans après sa sortie ce fut un plaisir pour moi de découvrir cet excellent opus <[;o)