

THE DESTINY KNIGHT

THE BARD'S TALE II

1986 - développement : Michael Cranford

présent dans

THE BARD'S TALE TRILOGY

les 3 premiers opus remastorisés par Krome Studios et produit par Inxile Entertainment - Mai 2018

achetée 3.19 euros sur la plateforme de téléchargement GOG


***** NOMENCLATURE *****

Textes / Tiers / éléments du décor manipulable / Objets / commentaires

évolution de classe / non réalisé / Mise en garde

***** LE JEU *****

<Impr écr> fonctionne / utilisez un logiciel comme Fraps pour des captures d'écran ou de courtes vidéos

↑  Ce PC > Windows (C:) > Utilisateurs > Sergio Tout Court > AppData > LocalLow > InXile Entertainment > The Bard's Tale

emplacement des sauvegardes

le manuel est intégré dans le jeu

possibilité de le jouer dans sa version d'origine (mode "rétro")

pour vous déplacer en vue à la 1ère personne, en sus de celles indiquées dans l'onglet "Jouabilité", vous pouvez utiliser les <flèches directionnelles> ou la souris

7 races - 5 attributs

Attributs raciaux de base

Chaque **race** a des **attributs** de base. Ces valeurs représentent les minimums sous lesquels un attribut ne pourra jamais descendre. Lorsque vous créez un personnage, choisissez une race dont les attributs de base sont assez élevés pour sa **classe**.

Valeurs de base

	Force	Intelligence	Dextérité	Constitution	Chance
Humain	10	6	8	8	5
Elfe	8	9	9	6	6
Nain	12	6	7	10	3
Hobbit	4	6	12	5	10
Demi-elfe	9	8	9	7	6
Demi-orc	11	3	8	11	4
Gnome	9	10	7	3	4

20 étant le maximum

11 classes -> 6 de combattants & 4 de jeteurs de sorts (2 au début ...)

Gales of the Unknown (BG1) commence avec les classes - **Conjurateur**, **Magicien**, **Sorcier**, **Enchanteur**.

The Destiny Knight (BG2) y ajoute la classe - **Archimage**.

Chief of Fate (BG3) complète la liste avec les classes - **Chronomancer** et **Geomancer**.

a prendre en compte pour vos jeteurs de sorts !

Vous pouvez modifier l'emplacement d'un personnage dans le groupe en le glissant-déposant via son nom ci-dessous. Seuls les personnages des 4 premiers emplacements peuvent être atteints par des attaques de corps à corps ennemies.

Essayez de conserver un emplacement libre pour pouvoir invoquer des créatures ou permettre aux monstres errants de se joindre à votre groupe.

jusqu'à donc 7 membres dans le groupe actif (6 + 1 "invité" -> n.b. : rien ne vous empêche de jouer avec 7 personnages "permanents" ...)

les actions essentielles

le Barde doit être équipé d'un **instrument de musique** -> s'il a la gorge sèche, il (**ou elle**) ne pourra pas chanter -> faites lui boire un coup, dans une **Taverne** ou au goulot d'une **outre de vin**

Lancez un sortilège de barde de longue durée juste avant d'entrer dans une taverne. Cela revient à lancer un sortilège gratuit.

important -> semble fonctionner un peu partout ...

se soigner -> sorts, chant de barde ou **Temple**

se reposer jusqu'à l'aube -> entrez dans la **Guilde de l'aventurier** -> sortez

restauration des points de sorts -> rester statique en extérieur, sinon, allez au **bazar de Roscoe** -> de rares cases dans les **donjons** le permettent aussi

commercez à l'échoppe de **Garth** (**achat et vente d'armes et d'équipements d'armures**)

Développez rapidement un sorcier. Ils sont très utiles dans les donjons. Les enchanteurs sont extrêmement importants à haut niveau, car ils peuvent invoquer des démons extrêmement puissants. Développez aussi un archimage. Vous en aurez besoin d'un ; vous en voudrez davantage.

montées de niveau (*), changement de classe et y apprendre de nouveaux sortilèges -> la **Commission des examens**

(*) les résultats étant aléatoires (**en fonction de la classe et de la race**), sauvegardez avant d'effectuer cette opération -> si cela ne vous convient pas, recommencez <[;o)

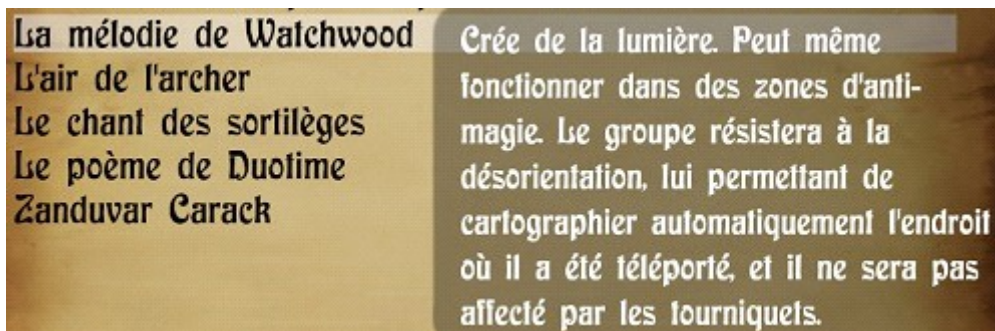
dans les donjons ...

activez les sorts d'exploration -> boussole, lumière, détection de passages secrets et de pièges etc.

surveillez vos points de vie et de sorts -> gardez vous une marge pour en sortir sereinement, **soit en marchant soit en vous téléportant**

zones de ténèbres -> fiez vous au à la carte en cours pour vous déplacer en marchant (ou en lévitant) sur toutes les cases

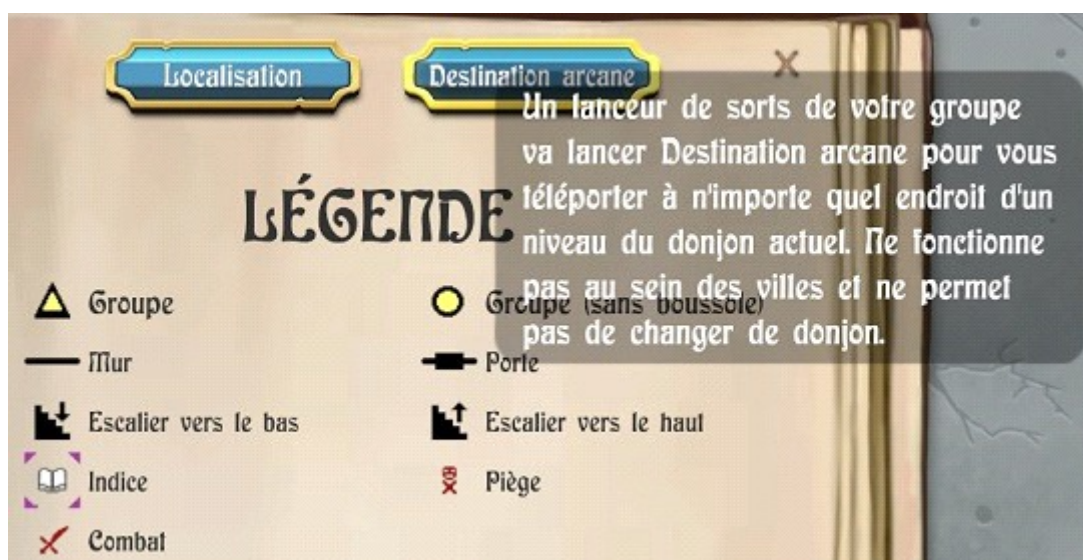
secteurs anti magie -> ...



pensez à utiliser ce chant de barde (gain de temps, moins de stress voir d'énerverment !)

les **portails magiques** -> <Q> pour monter en lévitant - <Z> pour descendre (avec lévitation pour amortir le choc)

sur certains côtés, vous êtes carrément téléportés en face ... ce sera parfois le seul moyen d'atteindre un secteur - si vous ne disposez **encore** pas du sort 'destination arcane' (niveau de sort 7 du Conjurateur cf. image suivante) sachez en profiter pour prendre des raccourcis lors de vos déplacements (c'est valable dans les deux sens)



hyper pratique !

dans les secteurs dit de "piège mortel", vous ne pourrez sauvegarder (début de ceux-ci -> cf. les mises en garde)

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

version remastorisée

VOUS REVECEVEZ UNE LETTRE

Bonjour, héros ! Permettez-moi de me présenter : Saradon, enchanteur réputé et fortuné. Les bardes de Caith chantent votre victoire contre Mangar et sa horde malfaisante à Skara Brae. Voilà pourquoi, même si nous ne nous sommes jamais rencontrés, je viens vous demander de l'aide.

Notre contrée doit affronter un danger plus terrible encore que Mangar, un mal qui risque d'ouvrir à l'invasion et à une sanglante conquête. La Baguette du destin, qui nous protège depuis sept cents ans, a été brisée en sept fragments par l'archimage Lagoth Zanta, et les fragments dissimulés aux quatre coins du royaume. Tant que vous ne les aurez pas retrouvés, que vous n'aurez pas reforgé la baguette et vaincu Lagoth Zanta, Caith sera en péril. Si vous le pouvez, nous, je vous en supplie.

Je dois me dépêcher, car, tandis que je tentais de glaner des informations sur Zanta, il a utilisé ma magie espionne et envoyé ses mercenaires de Lestradae. Ma propre sécurité m'importe, mais je prie pour que ma magie vous fasse parvenir cette lettre en toute sécurité. Puisque le destin vous sourit... et à moi aussi.

sachant qu'un(e) barde est logiquement nécessaire, vous pouvez constituer , tout ou partie de votre équipe, avec les personnages de niveau 2 proposés par le jeu -> *Brian le poing* - humain paladin / *El cid* - nain - guerrier / *sieur Barday* - hobbit - roublard / *Markus* - elfe - barde / *Merlin* - gnome - conjurateur / *Omar* - gnome - magicien

vous pouvez aussi reprendre votre groupe de **Tales of the Unknown (the Bard's Tale 1)** en vous rendant à la **guilde de l'aventurier de Skara Brae**



mon groupe est celui de **Tales of the Unknow** réinitialisé, soit :

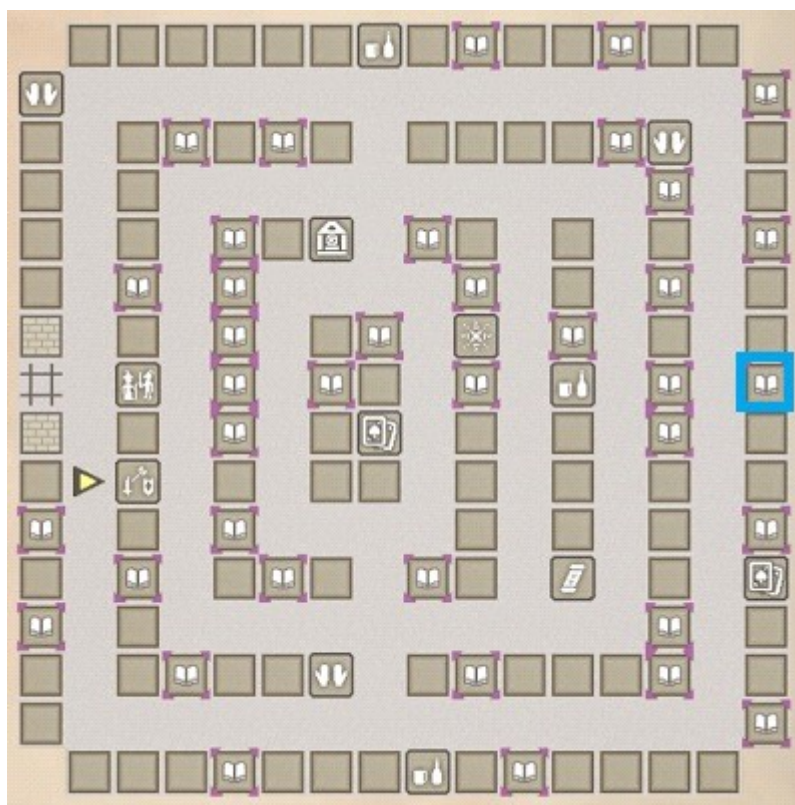
Blaise - Guerrier - Nain / *Maurice* - Paladin - Humain / *Jeannette* - Moine - Hobbit

Eustache - Barde - 1/2 Elfe / *Dudule* - Conjurateur - Gnome / *Chantal* - Magicienne - Gnome / *Alienor* -
Conjuratrice - Elfe

niveau 1

la ville de Tangramayne

dans un premier temps, explorez la plutôt de jour, en visitant chaque **construction** -> cartographie la

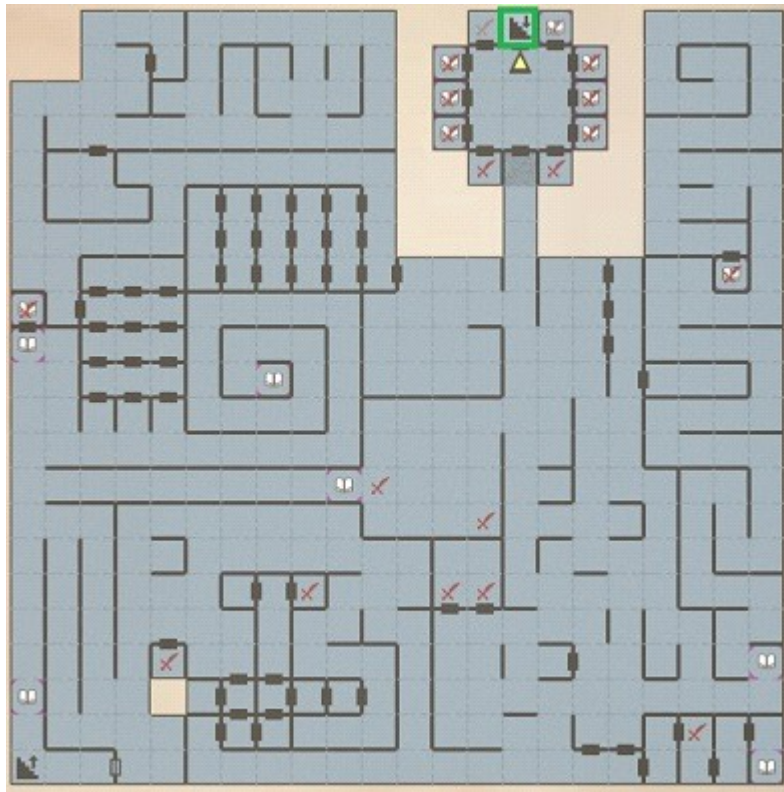


à l'Est (**carré bleu sur l'image**), la *magicienne du Roi Endor le redoutable* vous confie la tâche de ramener la *princesse retenue prisonnière* dans ...

niveau 5

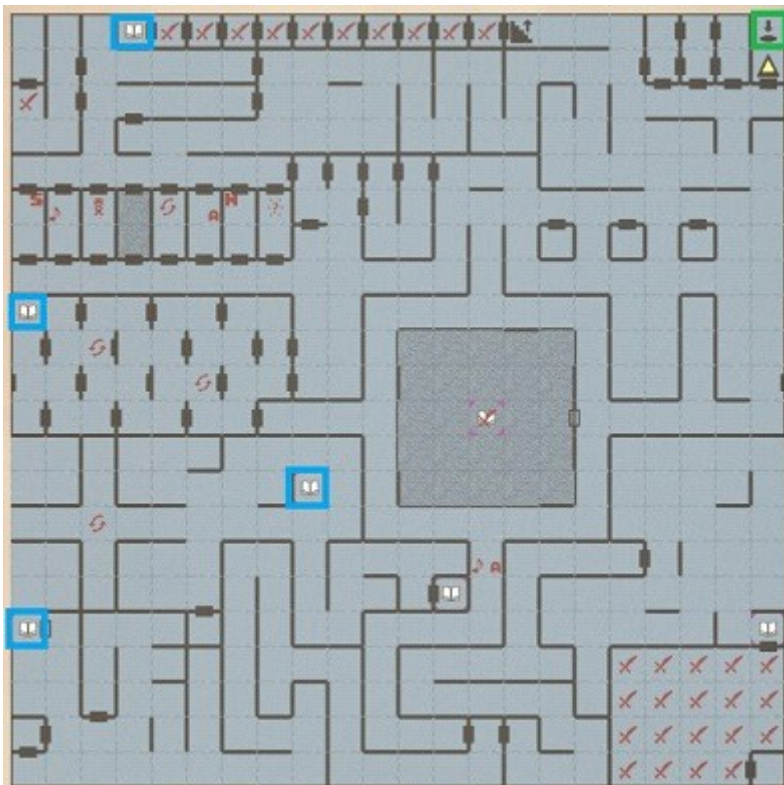
le Domaine noir #1

1er niveau



escalier (carré vert sur l'image) vers le ...

2nd niveau



4 "messages" (carrés bleus sur l'image de la carte) ->

Une voix chuchote :

« Questionnez le sage à propos des TOMBES. »

à l'Ouest

Un étrange message est écrit sur le mur :

« SAMEN NGHONTO »

au Sud Ouest

Niveau inférieur.
Cartographier mur et porte.
Regarder les coins.
Et lire les quatre...

au Centre Ouest

« Π 21 E 3 »
Un message est écrit sur le mur à la
hâte :
« Mangar est passé par ici... »

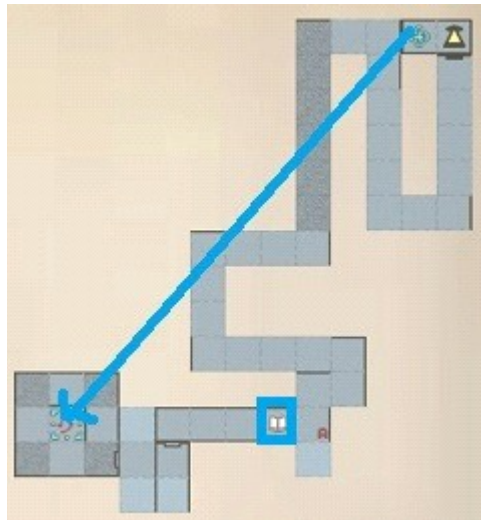
au Nord Ouest

Nord Est -> portail magique (carré vert l'image de la carte) vers le ...

3ème niveau

protégé par la magie

vous êtes rapidement téléporté (flèche bleue sur l'image)



le cheminement pour revenir rapidement au portail magique



message (carré bleu sur l'image)



messages (carrés bleus sur l'image de la carte) qui semblent concernés d'autres niveaux

Une voix proclame :
 « Celui qui a des ailes peut franchir la faille. »

La réponse aux portes doubles est cachée en haut.

messages (carrés oranges sur l'image de carte) pour passer ce 3ème niveau ->



Centre Sud -> la réponse est 'Mangar' (celui qui est passé par ici ... au 1er niveau) -> une porte apparaît au Nord Ouest (devant la flèche jaune sur l'image de la carte)

Un panneau annonce :
Escaliers droit devant.

Nord Ouest -> juste une indication pour vous ...

Une bouche magique sur le mur vous parle :
« Donnez-moi le mot pour passer : »

Nord Ouest -> la réponse est ? -> au bout de plusieurs réponses fausses, vous finirez par passer (cas de combat aléatoire) !

n.b. : j'ai essayé plein de mots qui figuraient dans les messages des 1er et 2nd niveaux

n.b. : si vous sortez de ce niveau et y revenez à pied, il faudra répondre de nouveau à la bouche magique du Centre Sud pour que la porte au Nord Ouest apparaissent

vous avez accès à l'escalier descendant au 4ème niveau (à voir + tard - il est protégé par la magie, c'est "pénible" -> 4ème niveau ok cf. le Domaine noir #2)

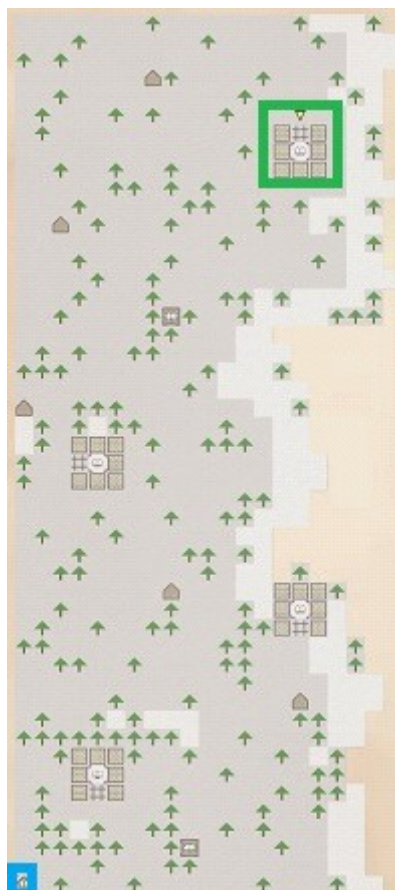
niveau 13

	CA	PO	PS	CL
1 Blaise	-6	209/219		GU
2 Maurice	-6	212/212		PA
3 Jeanette	-12	40/112		MO
4 Eustache	-7	204/211		BA
5 Dudule	3	68/68	21/111	SO
6 ✨ Chantal	1	67/67	86/112	MA
7 ✨ Alienor	4	71/71	91/123	CO

Dudule est Conjurateur 7 Sorcier 1 / *Chantal* est Magicienne 6 / *Alienor* est Conjuratrice 6

la Forêt #1

sortez à l'Ouest de **Tangramayne**

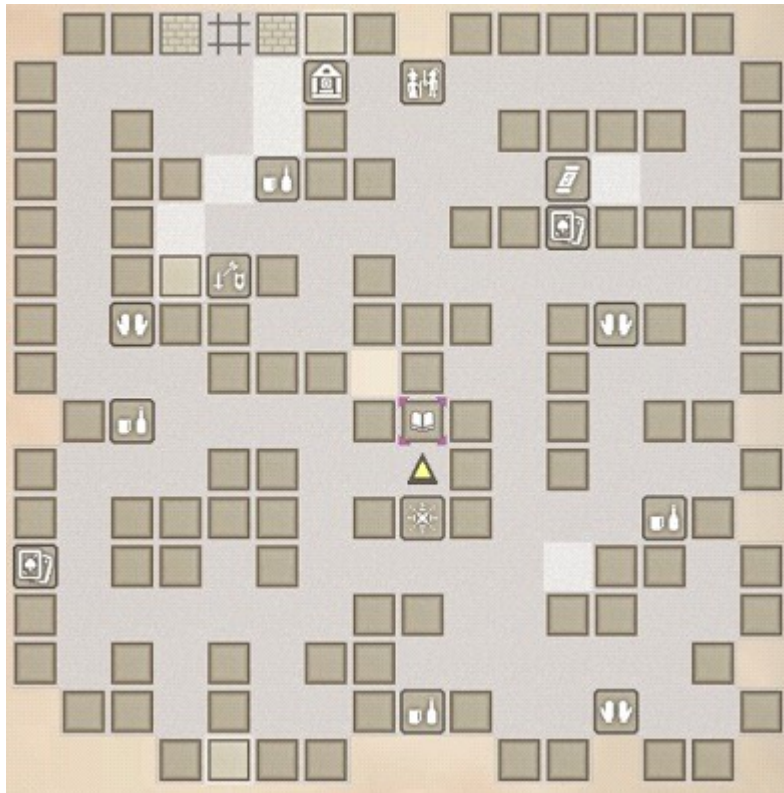


le *sage érudit* est dans le coin Sud Ouest (carré bleu sur l'image de la carte) -> dites lui 'les Tombes' (cf. message du **2nd niveau du Domaine noir**) et payez 2 500 Po

« Cachées sous la cité d'Ephesus, les Tombes sont fermées depuis des siècles.
Cherchez leur entrée au Temple des ténèbres, au centre de la ville. »

allez au Centre Nord (carré vert sur l'image de la carte) -> ...

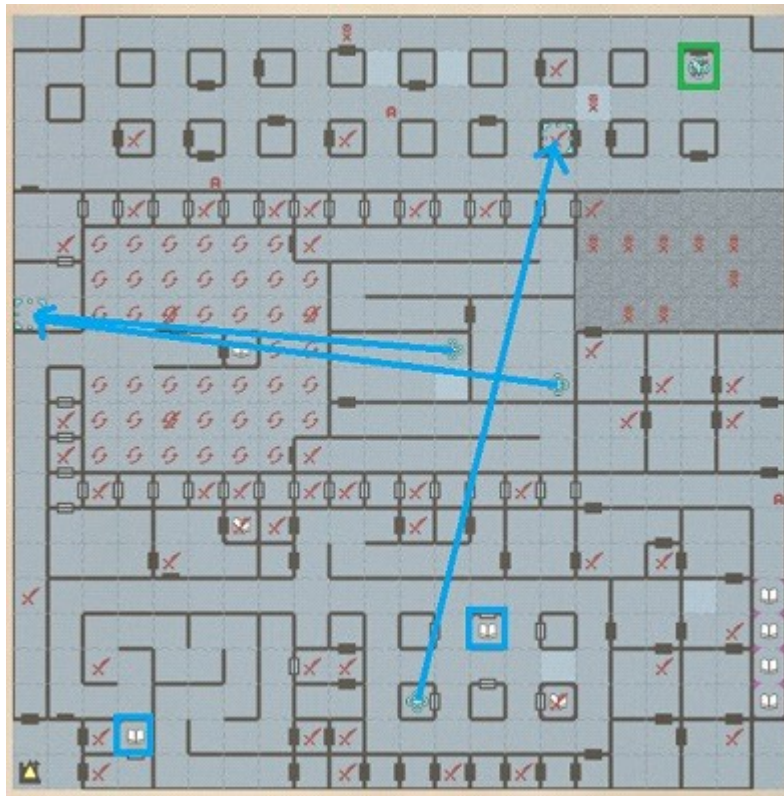
Ephesus



l'entrée du **Temple des Ténèbres** est bien au Centre (flèche jaune sur l'image) -> allez y -> ...

le Temple des ténèbres

1er niveau



3 téléporteurs (flèches bleues sur l'image de la carte)

Une bouche magique fait son apparition et déclare :
 « Si le sortilège des rêves vous cherchez, cinq mots magiques énoncez. »

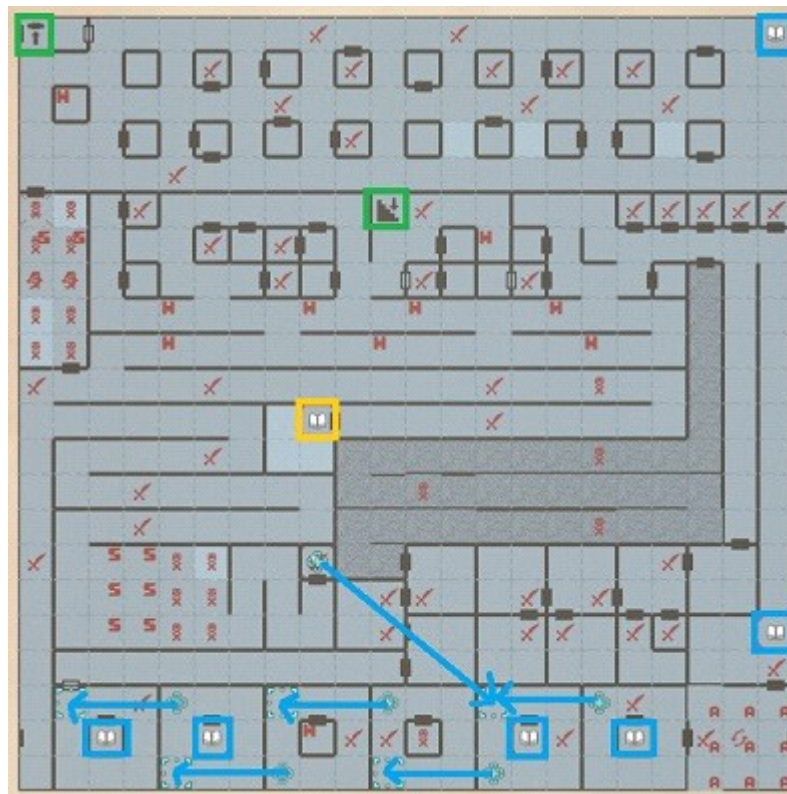
bouche magique au Sud Ouest (carré bleu sur l'image de la carte) vous indique cela ...

Une statue vivante se tient devant vous et vous pose cette énigme :
 « Donnez-moi le nom de cette ville : P..... »

bouche magique au Centre Sud (carré bleu sur l'image de la carte) -> réponse inconnue à ce stade (ok ...cf. après le 3ème niveau)

téléporteur (carré vert sur la l'image de la carte) vers le ...

2nd niveau



6 téléporteurs (flèches bleues sur l'image)

Des griffures sur le mur forment un message :

L'étrange mage attend deux mots : ce que Gr. a fait, en réaction au paradoxe, et le mot qu'il a prononcé dans ses derniers instants.

Des griffures sur le mur forment un message :

La tâche de Grachaem a toujours été l'inverse. Tel est le paradoxe.

Des griffures sur le mur forment un message :

On lui a dit de brûler, et dans ce paradoxe résidait une foultitude de solutions...

Des griffures sur la paroi forment un message :

Ce grand être a connu le succès à chaque étape de sa vie. La défaite n'a jamais figuré dans son destin.

Des griffures sur la paroi forment un message :

Le grand **T** a dû, dans ses derniers moments, supplier
par une formule de politesse simple.

5 messages (carrés bleus sur l'image de la carte) qui semblent concerner une personne "importante" nommée
Trachaem

L'épreuve du temps a affaibli le pouvoir de l'authentique
baguette. Seul l'Élu peut le restaurer, mais au prix de
sa vieille vie...

1 "information" (carrés bleus sur l'image de la carte)

Un vieil homme présent dans la pièce vous interpelle :

« Je suis le Maître des clés. J'ai quelque chose à vous
vendre, contre la modeste somme de 50 000 pièces
d'or. »

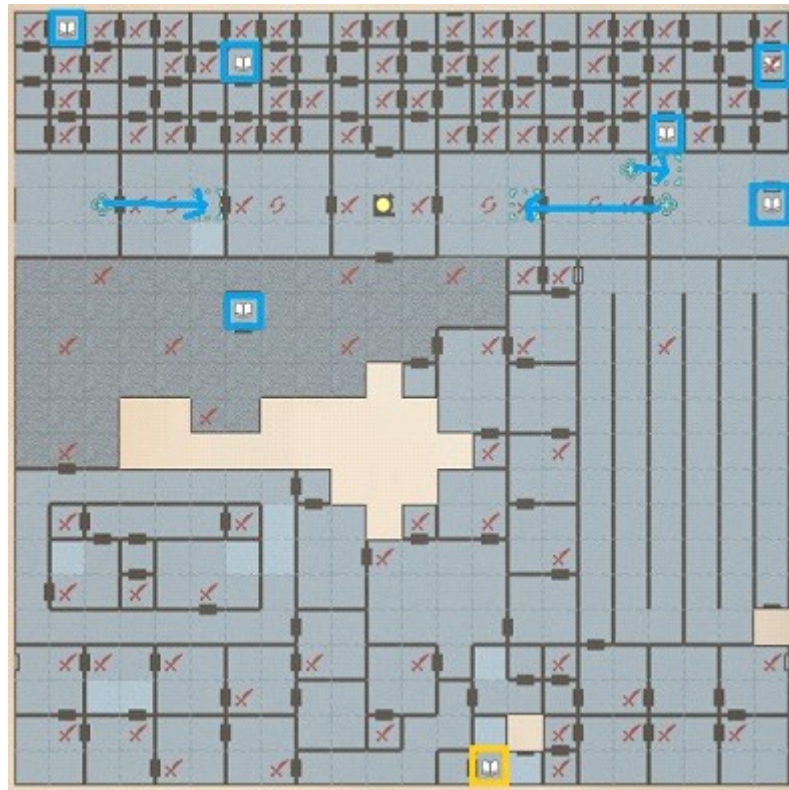
le maître des clés (carré orange sur l'image de la carte) -> je n'ai pas l'oseille ! (ok + tard cf. **le Château de Fanskar**)

carrés vert sur l'image de la carte -> Nord Ouest -> portail magique vers le 1er niveau / Centre -> escalier vers le

...

3ème niveau

protégé par la magie



1ère étape -> exploration hors "points chaud" (les zones blanches sur l'image de la carte)

Vous remarquez quelques mots gravés sur la paroi :

Vieillissez avant tous les autres, quand le temps est compté. Car les derniers seront les premiers.

Sur le mur (écrit en lettres de sang séché), vous pouvez lire :

Entre la peste et le choléra, faites votre choix.

Gravés sur le mur, on peut lire ces mots :

Un groupe de malades pourrait s'en sortir là où des gens sains échoueraient.

Un vers est gravé au mur :

La flamme conquise dans la poigne séculaire
pousserait l'homme flou à commettre un impair...

Une voix s'exprime :

« Et les anciens montreront la voie. »

Sur les murs figure une inscription :

Le Bâton d'antan jadis perdu, jadis vendu.
Donnez son nom à celui tout d'or pur vêtu.

6 messages (carrés bleus sur l'image de la carte)

Un vieillard (qui s'adonne à un tour de magie avec une boule de feu) portant un vêtement en or pur vous demande :

« Son nom est le bâton d'... »



Sud (carré orange sur l'image de la carte) -> un *vieillard* vous questionne -> la réponse est 'antan' (cf. dernier message + haut)

« Exact. Laissez-moi vous dire ceci : rendez-vous auprès de l'érudit, dans les Contrées sauvages, et demandez qu'il vous parle de FANSRAR.
Vous devrez le payer, mais ses renseignements seront utiles. »

Il disparaît subitement.

votre prochaine destination !



attention -> soyez au top forme -> vous devez disposer d'une place dans votre groupe

j'ai mis *Alienor* au repos à la **guilde de l'aventurier**

allez à la case Sud Est "vierge" (cf. image précédente de la carte) -> vous êtes téléportés (flèche bleue sur l'image ci dessous) -> ...



Un visage flou apparaît, et vous dit :
« Votre temps arrive à sa fin, mortels. Montrez-moi la réponse ou périssez. »

case violette -> rendez tous les membres de votre groupe malade (cf. message + haut -> "un groupe de malades ...")

case verte -> un *vieux guerrier* -> embauchez le (cf. message + haut -> "les anciens vous montreront la voie")

case orange -> combattez le géant toxique

Puisque vous êtes déjà malade, vous plongez la main dans le corps du Géant toxique pour en ressortir... une torche !
L'objet Torche ! a été ajouté à l'inventaire du groupe.

vous récupérer **torche** !

équipez en le *vieux guerrier* (cf. message + haut -> "la flamme conquise ...") que vous positionnerez en tête de groupe

revenez là où vous êtes arrivés (le visage flou ...) -> ...

Un visage flou apparaît, et vous dit :

« Très impressionnant. Votre chemin est ouvert, pour le moment. Mais mon heure viendra... »

vous pouvez récupérer **fragment de baguette 1** (case rose sur l'image de la carte) puis ... quitter sereinement les lieux !

la Forêt -> étant passé à côté de la ville au Sud Est de **Tangramayne**, j'ai vu son nom -> je retourne au **1er niveau** du **Temple de ténèbres** pour répondre à la question de la **bouche magique** du Centre Sud -> réponse 'philippi' -> arf ... elle indique que le 1er piège est au **3ème niveau** (c'est ce que vous venez de faire ...)

niveau 19

	CA	PV	PS	CL
1 Blaise	-7	353/353		GU
2 Maurice	-9	316/316		PA
3 Jeanette	-14	170/170		MO
4 Eustache	-10	297/297		BA
5 Dudule	-3	283/283	297/297	EN
6 Chantal	-3	316/316	387/387	EN
7 Alienor	-1	243/243	313/313	EN

Dudule est Conjurateur 7 Sorcier 7 Enchanteur 6 / **Chantal** est Magicienne 7 Conjuratrice 7 Sorcière 7 Enchanteuse 5

Alienor est Conjuratrice 7 Magicienne 7 Enchanteuse 6

la Forêt -> parlez au *sage érudit* dans le coin Sud Ouest -> dites lui 'fanskar' (cf. message du **vieillard** - **3ème niveau des Tombes**) et payez (ou pas) 5 500 Po

« Fanskar est un guerrier-mage mortel qui a autrefois tenté, en vain, de devenir Chevalier du destin. Son château est une forteresse joliment défendue située au sud-ouest de Colosse. »

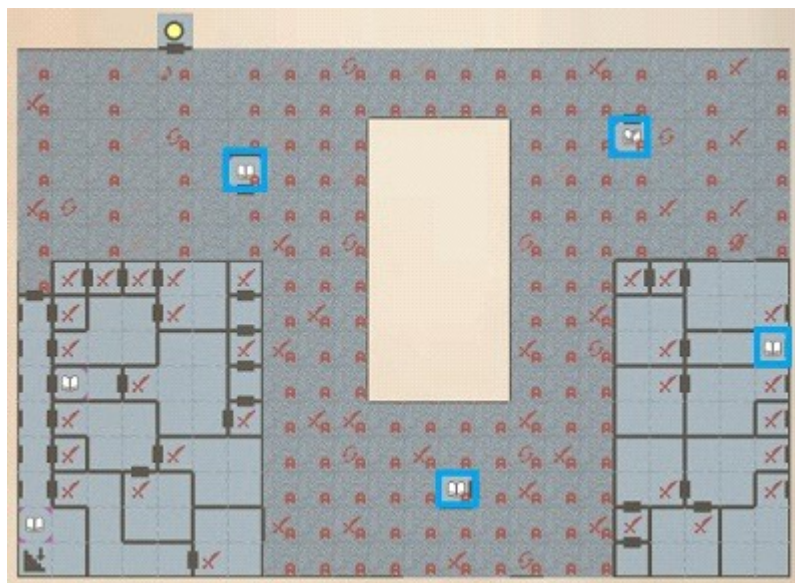


il est tout simplement là .. **Colosse** est bien au Nord Est

le Château de *Fanskar*

si la la **porte** est fermée (**mon cas**), retournez au **2nd niveau** du **Temple des Ténèbres** -> le *maître des clés* -> en échange de 50 000 **Po** il vous donnera un **passé partout** -> vous pouvez entrer dans le **Château de Fanskar**

il est protégé par la magie



1ère moitié -> 4 **messages** (carrés bleus sur l'image de la carte)

Une bouche magique sur le mur s'adresse à vous :

« Réfléchissez à ceci :

Le blanc ment, et votre seule réponse se reflète dans ce savoir. »

Vous pénétrez dans la chambre du garde du corps de Fanskar. Sa silhouette grotesque, imbue de confiance, se rue sur vous.



Écrit à la hâte sur le mur, vous lisez :

Au fond, à droite et à gauche, le danger guette lorsque le temps vient à manquer. Pourtant, c'est dans les coins éloignés que le savoir repose...

Demandez au Sage de DARGOTH !

la prochaine destination !



2nde moitié -> 3 téléporteurs (flèches bleues sur l'image) / 3 messages (carrés bleus sur l'image -> n.b. le dernier n'y figure pas ... il apparaît aléatoirement)

Une bouche magique apparaît et dit :

« Un rêve pour réparer, un rêve pour SOIGNER, aux valeureux je révélerai. »

c'est plutôt un conseil -> soyez en forme

attention -> avant d'aller dans la case Nord Ouest (téléporteur) -> soyez au top forme

Une voix s'exprime :

« Bienvenue, mortels ! Choisissez parmi l'une des trois portes, une seule mène au fragment. Les deux autres vous tueront sur-le-champ... »

Un vieil homme portant un manteau noir s'exprime :

« La porte de droite donne sur un chemin sûr. »

Puis il disparaît.

il ment (cf. message "le blanc ment") - c'est celle de gauche soit la plus au Nord qui donne sur le 3ème téléporteur

vous pouvez récupérer fragment de baguette 2 (case rose sur l'image de la carte) puis ... quitter tranquillement les lieux !

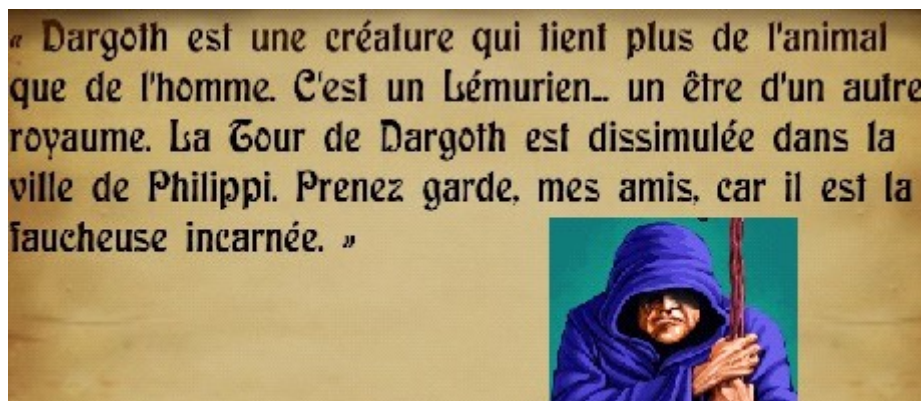
niveau 22

Chant de barde					
Chant: La chanson du sanctuaire					
Durée: 553 min					
	CA	PV	PS	EL	
1 Blaise	-19	410/410			GU
2 Maurice	-19	375/375			PA
3 Jeanette	-24	222/222			MO
4 Eustache	-18	345/345			BA
5 Dudule	-9	365/365	377/380		MA
6 Chantal	-9	347/347	358/414		EN
7 Alienor	-9	279/279	310/334		SO

Dudule est Conjurateur 7 Sorcier 7 Enchanteur 7 Magicien 4 / **Chantal** est Magicienne 7 Conjuratrice 7 Sorcière 7 Enchanteuse 6

Alienor est Conjuratrice 7 Magicienne 7 Enchanteuse 7 Sorcière 1

la Forêt -> coin Sud Ouest -> communiquez avec le *sage érudit* -> dites lui 'dargoth' (cf. message dans le **Château de Fanskar**) et payez (ou pas) 10 000 Po



direction le Nord Est (Sud Est de **Tangramayne**) -> ...



Philippi

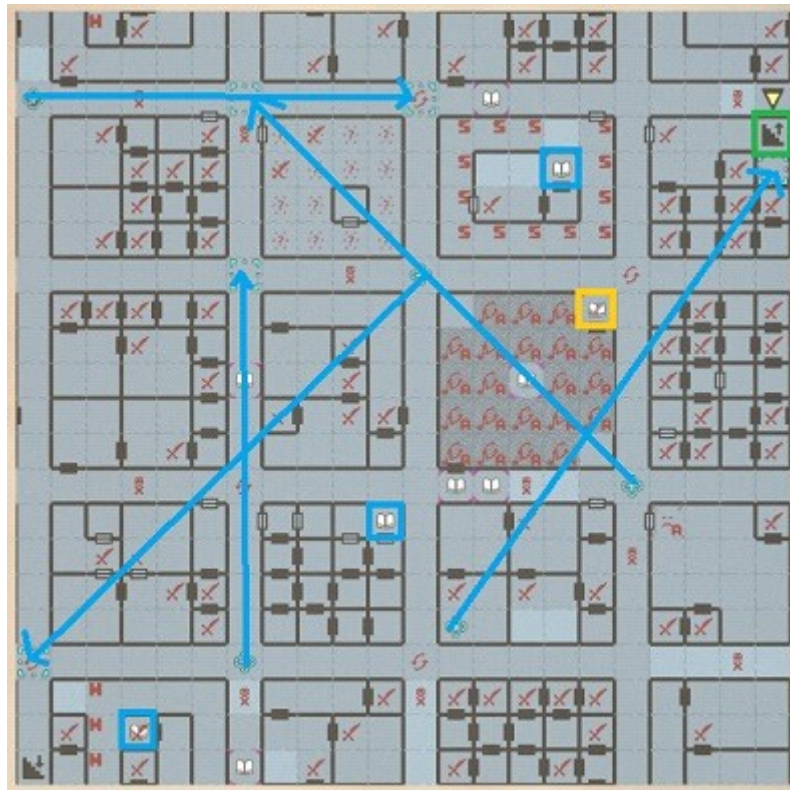


il vous faudra la **Pierre de défense** pour entrer au Nord Est (-> **domicile de Saradon**)

Sud Est -> grâce à votre **passé partout**, vous entrez dans ...

la Tour de *Dargoth*

1er niveau



5 téléporteurs (flèches bleues sur l'image) / 3 messages (carrés bleus sur l'image)

Une voix dit :

« Partez à la recherche du Maître zen. »

Griffonné au mur figure un message :

La fréquence constitue la clé ultime.

Sur la paroi, une bouche magique vous apostrophe :

« Ce qui compte vraiment rarement est prononcé ; au sage du Labyrinthe de l'effroi demandez. »

Centre -> une bouche magique vous questionne (carré orange sur l'image de la carte)

Une bouche magique au mur s'adresse à vous :

« Répondez-moi, imprudents : vaut-il mieux : »

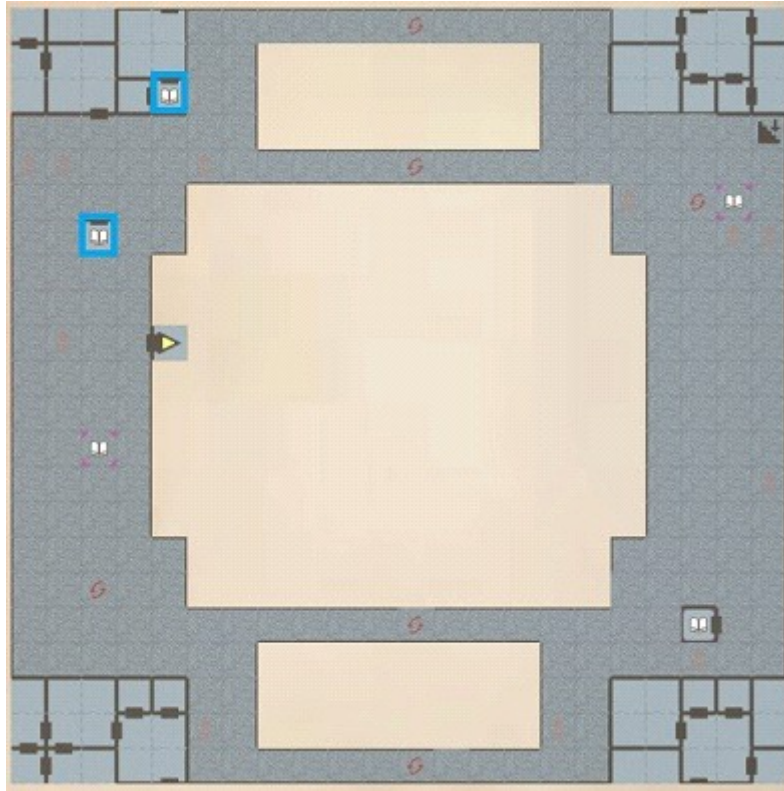
- A) Se consumer
- B) S'évaporer

j'ai répondu, **au hasard**, "se consumer" !

Nord Est -> **escalier** (**carré vert** du **l'image de la carte**) vers le ...

2nd niveau

1ère étape -> ...



trouver cette **porte** (**flèche jaune** sur **l'image**)

2 messages (**carrés bleus** sur **l'image de la carte**)

Une voix déclare :

« L'Épée de Zar ne peut être portée que par celui qui a relevé l'Épreuve du combat. »

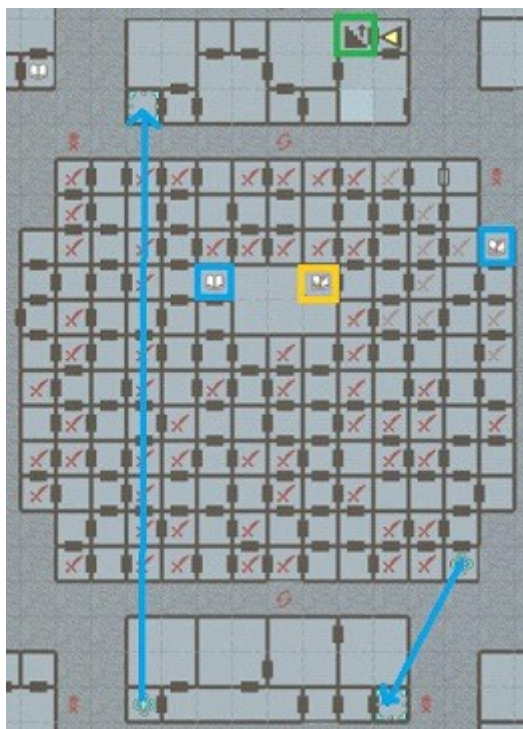
Sur le mur est gravé le poème qui suit :

Dans le plus obscur des calmes, il piste les hommes.

Qui cherchent la baguette et lisent les dix.

Son cri est sollicité, mais nul ne sait quand.

2nde étape -> ...



explorez la multitude de (petites) pièces

2 messages (carrés bleus sur l'image)

Un message a été griffonné au mur avec du sang :

Le Piège mortel ne se trouve pas aux trois premiers étages de la tour.

vous en déduisez qu'il y a au minimum 4 niveaux dans la Tour de *Dargoth* !

Une voix énonce :

« Les origines indéchiffrables sont caractérisées dans le plan non naturel... »

1 rencontre "spéciale" (carré orange sur l'image de la carte)

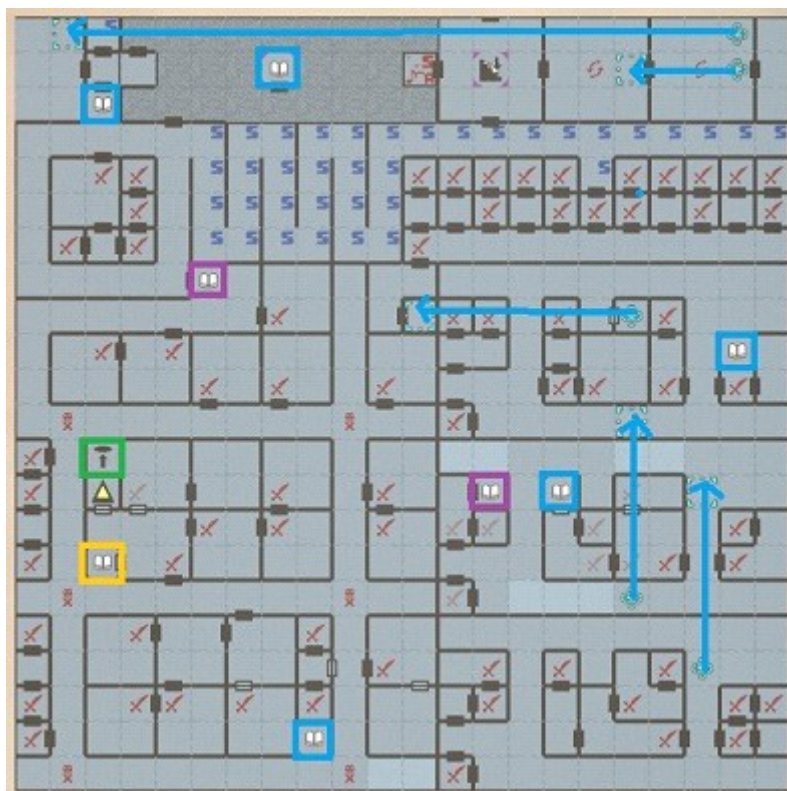
Ce lieu comporte 7 statues. Laquelle allez-vous examiner?

Homme-rocher
Blockhead
L'athlète du quartier
Golem
Rock N' Roller
Stonefist
Dick The Brick
Partir

examinez les une par une -> elle vous attaqueront ...

3ème étape -> 2 téléporteurs (flèches bleues sur l'image de la carte) -> Nord -> escalier (carré vert du l'image de la carte) vers le ...

3ème niveau



dés votre intrusion,

Une voix vous parle :

« Trois mots pleins de sagesse vous devez trouver, sans quoi près du sol vous resterez ! »

votre objectif pour passer ce 3ème niveau

5 téléporteurs (flèches bleues sur l'image de la carte)

5 messages (carrés bleus sur l'image de la carte) en relation avec une énigme posée par une 1ère bouche magique (carré orange sur l'image de la carte)

Une voix vous parle :

« La première une demeure contiendra, la deuxième de l'enfer parlera, la troisième de sagesse il s'agira. »

ce message vous permet d'identifier et classer les 3 concernés -> ...

Une voix vous parle :

« De la première prenez le dernier, de la seconde le cinquième, et de la troisième le huitième. »

celui d'y positionner le mot recherché -> en Fr, ils sont faux pour la seconde et la troisième

Une voix vous parle :

« Car en tant que piège, il se refermera sur chaque personne qui demeure à la surface de la terre. »

Une voix vous parle :

« Les afflictions de l'enfer m'ont enveloppé ; les pièges de mourir m'ont empêché. »

Une voix vous parle :

« La loi du sage est une fontaine de vie, pour s'extraire de l'emprise de la mort. »

Une bouche magique sur le mur s'adresse à vous en ces termes :

« Prononcez les trois mots en séquence : »

la réponse est -> 'terre' 'enveloppé' 'fontaine'

2 autres bouches magiques (carrés violets sur l'image de la carte)

Au mur, une bouche magique vous dit ceci :

« Dans les territoires privés, et les pièges intercalés, ce qui jadis était secret... ne peut plus être observé ! »

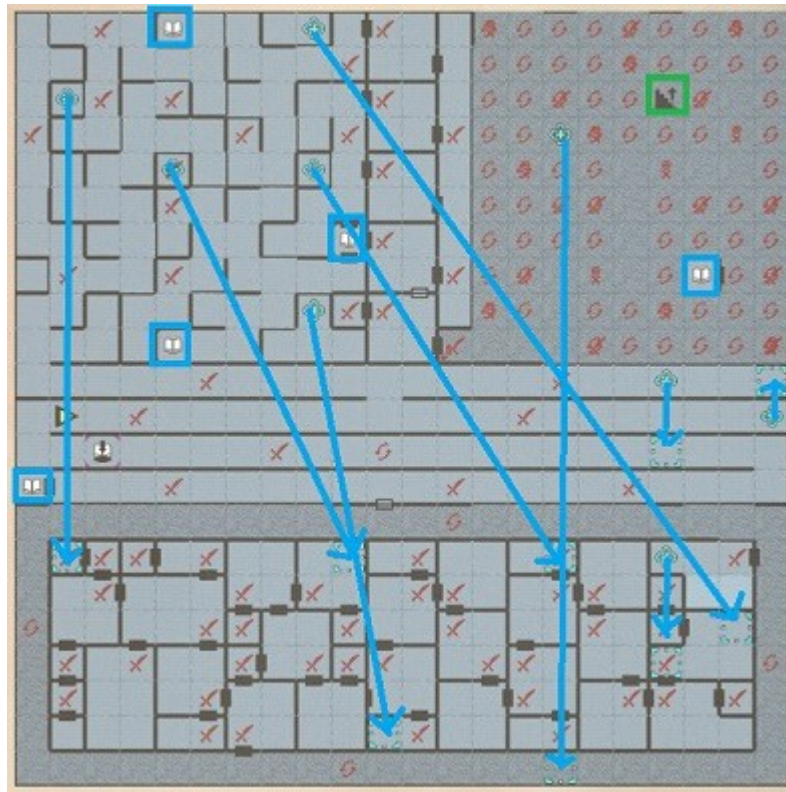
Une bouche magique apparaît et dit :

« Des illusions fourbes et corrompues, un rêve peut disperser et INTERROMPRE. »

un portail magique (carré vert sur l'image de la carte -> il faudra repasser par la 1ère bouche magique si vous l'empruntez de nouveau) a destination du ...

4ème niveau

protégé par la magie



Sur le mur, une note est lisible :

Tout ne possède pas deux faces. Prenez garde, mes amis.

vous y êtes accueillis par cette note ...

plusieurs téléporteurs (flèches bleues sur l'image de la carte) pour vous refouler ...

5 messages (carrés bleus sur l'image de la carte) -> chacun est une définition d'un mot qui sera utilisé au 5ème niveau

Sur le mur, il est écrit :

Bref, mon premier étanche la soif.

Sur le mur, il est écrit :

Et mon numéro deux n'est jamais vrai.

Il est gravé au mur :

Pour mon troisième, écoutez : il ne connaît pas la liberté.

Cette inscription est gravée sur la paroi :

Mon quatrième donnez-lui... il ne sera pas démuni !

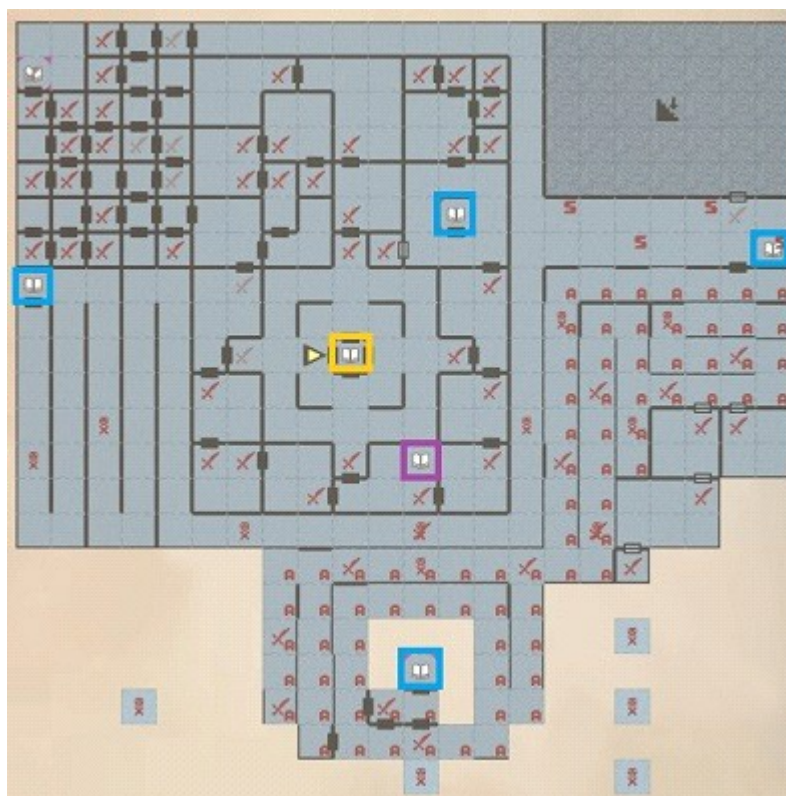
Une bouche magique sur le mur vous apostrophe :

« Les cinq premiers ici, les cinq suivants au-dessus.
Mon cinquième est le contraire de l'amour, bien
entendu. »

l'escalier vers le 5ème niveau est au Nord Est (carré vert sur l'image de la carte)

5ème niveau

protégé par la magie



Nord Ouest -> affrontez *Dargoth* ...



Centre -> une lettre (carré violet sur l'image de la carte)

Vous trouvez une lettre sur une table...

« Nous sommes d'accord sur le fait que nos objectifs convergent. Une alliance entre nos forces serait avantageuse pour nous deux. Je resterai au Sud en attendant votre décision. »

Lagoth Zanta

votre prochaine cible !

les définitions des 5 derniers mots -> 4 messages (carrés bleus sur l'image)

Sur le mur, vous voyez :

Le sixième chante le matin.

Sur le mur est gravée l'inscription suivante :

Mes septième et huitième sont l'inverse de petit et tard.

Sur le mur, vous lisez :

Mon neuvième adore le vin.

Sur la paroi, vous distinguez :

Mon dixième est le dernier : hommes virils elles ne peuvent être appelées.

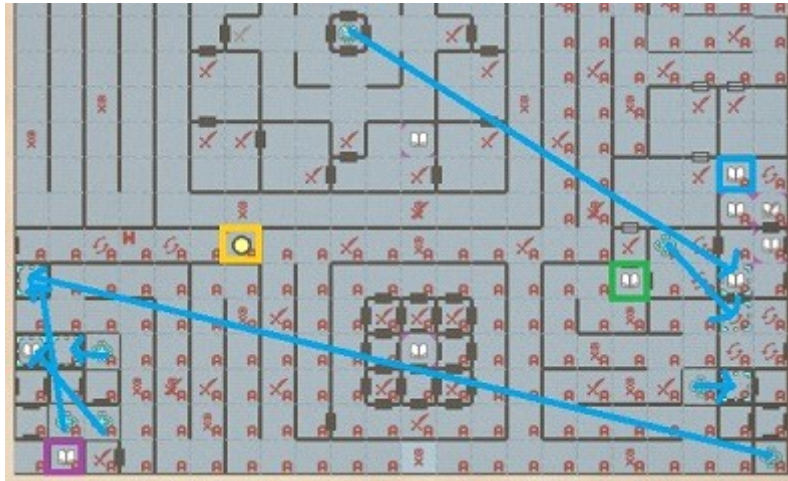
attention -> avant de répondre à l'énigme de la bouche magique (carré orange sur l'image de la carte) -> soyez au top forme

« Prononcez les dix mots en séquence pour trouver le Piège mortel : »

en tapant successivement les 10 mots correspondant à leur définition respective (cf. les 5 définitions au 4ème niveau et les 5 ci dessus ...)

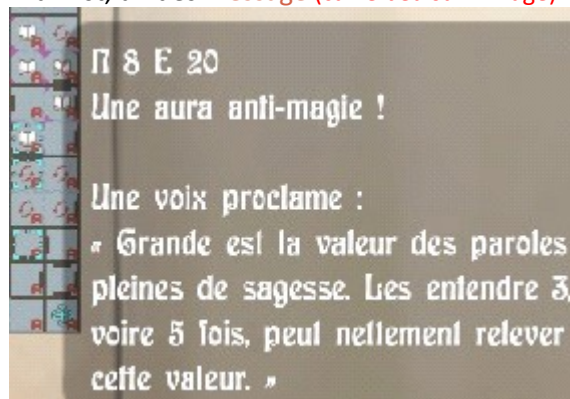
les réponses sont -> 'eau' 'mensonge' 'esclave' 'or' 'haine' 'coq' 'grand' 'tôt' 'barde' 'femmes'

vous êtes téléportés au Sud Est -> ...



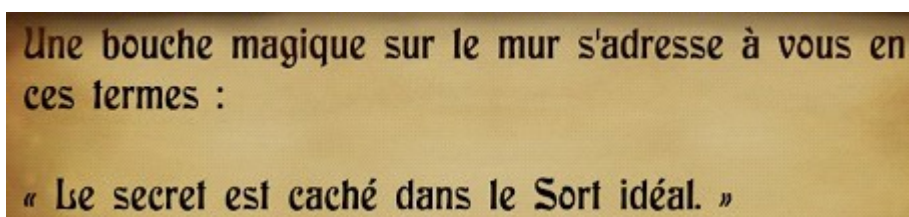
6 autres téléporteurs au Sud ...

à l'Est, un des message (carré bleu sur l'image)

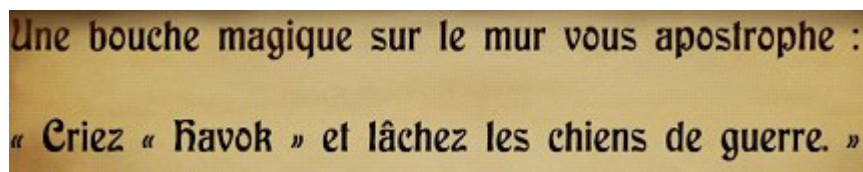


"les paroles pleines de sagesse" sont celles de la bouche magique (carré orange sur l'image de la carte) située à l'Ouest -> ...

consultez la 5 fois -> ...



...



tout au Sud Ouest, une statue (carré violet sur l'image de la carte) vous demande votre cri de guerre -> ...



répondez 'havok' -> vous recevez une **dague** !

revenez dans le secteur Est -> ouvrez la **porte** (carré vert sur l'image de la carte) **grâce à votre dague** ! ?

Une voix déclare :

« Vous m'avez encore vaincu, ô minables. Mais je vous attends, si jamais vous parvenez à vivre assez longtemps pour arriver jusqu'à moi ! »

et récupérez le **fragment de baguette 3**

niveau 42

	CA	PV	PS	CL
1 Blaise	-15	763/763		GU
2 Maurice	-14	616/736		PA
3 Eustache	-14	707/707		BA
4 Jeanette	-43	374/473		MO
5 Dudule	-8	507/583	458/565	AR
6 Chantal	-8	420/543	525/568	AR
7 Alienor	-8	526/583	542/576	AR

Dudule, **Chantal** et **Alienor** sont Conjurateur 7 Sorcier 7 Enchanteur 7 Magicien 7 Archimage 7

si vous n'avez pas trouvé (ou encore cherché) le **barde écarlate**, donnez un pouboire de 50 **Po** à un des **tavernier** -> ...

« Le Barde écarlate fréquente souvent la Gaverne de Grisépée, à l'extrémité sud d'Ephesus », vous informe le tavernier.

allez y -> ...



le barde écarlate, en sus de la mélodie qu'il a composé à votre attention, propose des compositions de chants de barde ... gratuites

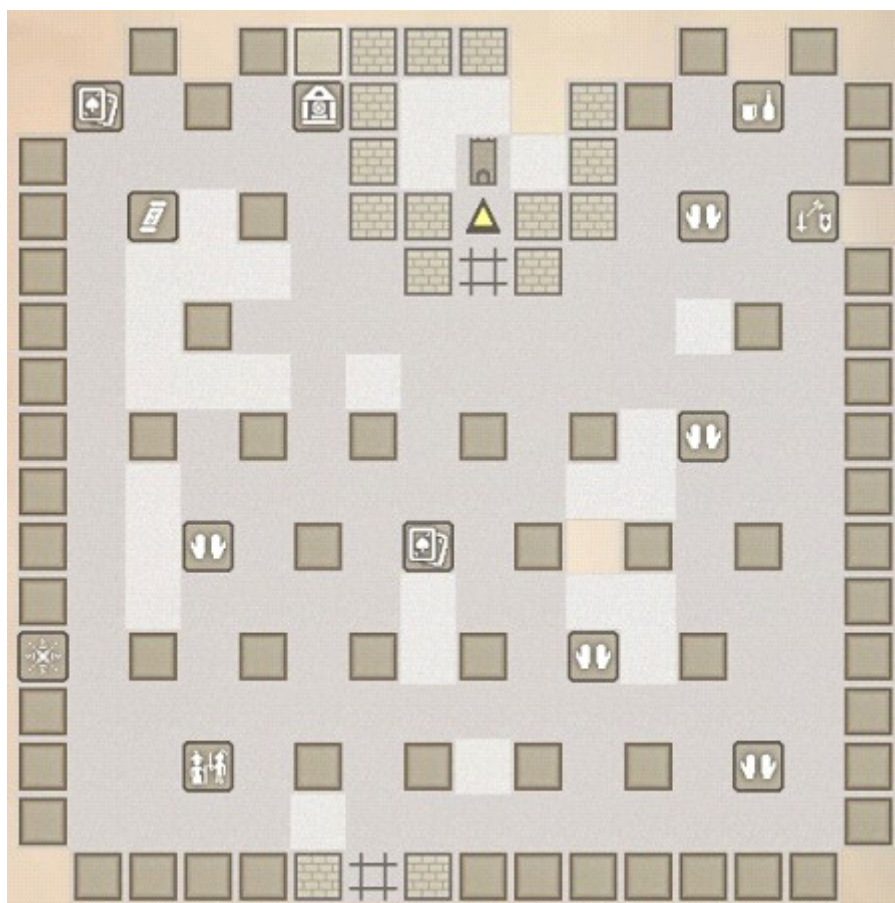
la Forêt -> coin Sud Ouest -> abordez le sage érudit -> dites lui 'lagoth zanta' (cf. lettre du 5ème niveau de la Tour de Dargoth) et payez 1 000 Po

« Lagoth est un génie du mal, sans quoi il n'aurait jamais constitué une telle menace pour le Pays. Toutefois, c'est il me semble un digne ennemi. Nul ne sait où il vit, mais je ne serais pas surpris de le trouver non loin d'ici. »

le site le plus proche est ...



Corinth



Vous êtes dans l'entrée de la Forteresse d'Oscon.

Vous ne voyez aucun moyen d'accéder aux étages.

arf ... la Forteresse d'Oscon est inaccessible (flèche jaune sur l'image de la carte)

le tavernier au Nord Est, jusqu'à 1 000 Po de pourboire, n'en dit pas un mot ... par contre, pour 100 Po, il mentionne que "le sort idéal peut être appris au rocher"

la Forêt -> de nouveau le coin Sud Ouest -> parlez au sage érudit -> dites lui 'oscon' et payez (ou pas) 120 000 Po (manifestement, c'est une information qui vaut son pesant d'or !)

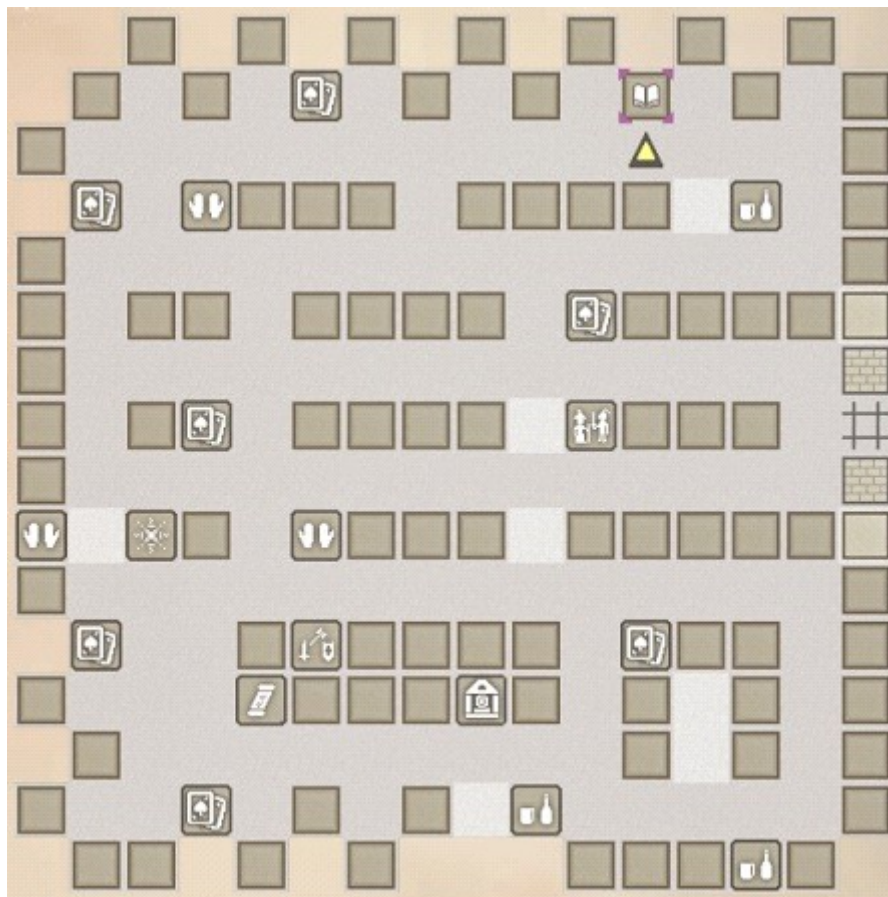
« Dans la ville de Corinth se dresse la forteresse du mage Oscon, dont la force est légendaire et dont le talent dépasse même celui de Mangar. Cette forteresse était jadis le bastion d'un noble très en vue de Caith, le comte Waldec. Oscon était son sorcier. Lors de l'invasion des mercenaires de Lestradae, Oscon a retourné sa veste, assassiné le comte, prêté main-forte à Lagoth et s'est approprié le pouvoir. Seul un objet de RAZDER vous permettra d'entrer. »

reste à le trouver (ok + tard cf. juste après le Labyrinthe de l'effroi)

en attendant, direction le Sud Est **et son joli bord de mer** -> ...



Thessalonica



Une bouche magique apparaît et déclare :
« Où l'acier luit et le sang rougeoit...
Descendez les marches du Labyrinthe de l'... »

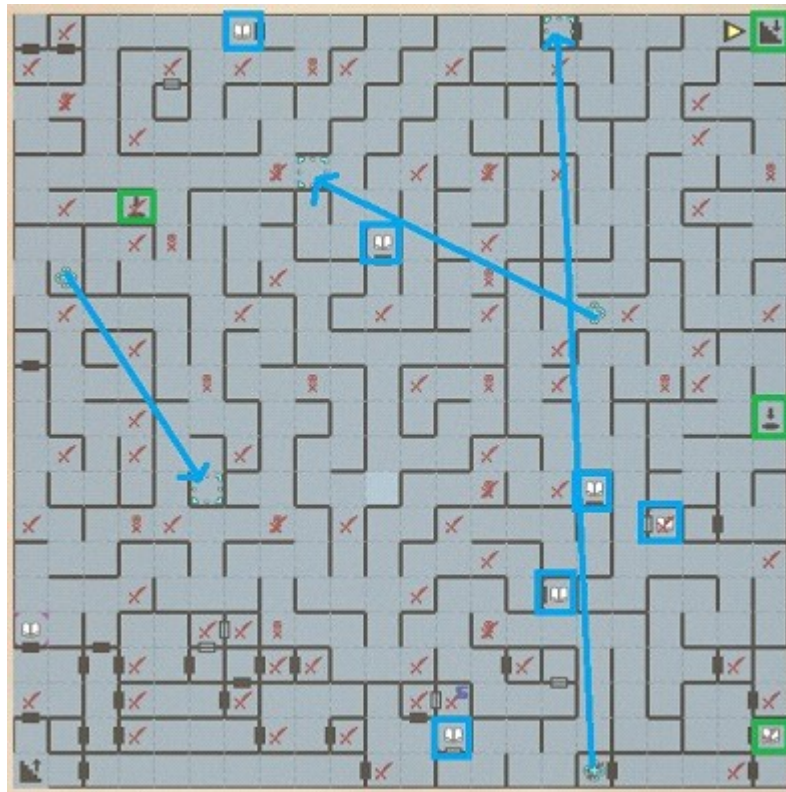
il vous faut connaître son nom pour y entrer (flèche jaune sur l'image de la carte)

référez vous au 3ème message du 1er niveau de la Tour de *Dargoth* -> il est mentionné "le labyrinthe de l'effroi"

tapez 'effroi' et pénétrez dans ...

le Labyrinthe de l'effroi

1er niveau



3 téléporteurs (flèches bleues sur l'image) / 6 messages (carrés bleus sur l'image)

Sur la paroi, il est écrit :
Aussi jaune que le foie de l'héroïne.

Pas de blanc, tant que le combat est en suspens.

Sur la paroi, il est écrit :

Essayez le vert, couleur n'étant jamais à découvrir

Sur la paroi, il est écrit :

Essayez le vert, couleur n'étant jamais à découvrir

Sur la paroi, il est écrit :

Bleu il était, celui qui jamais rien ne savait.

Sur la paroi, il est écrit :

Sur la paroi, il est écrit :

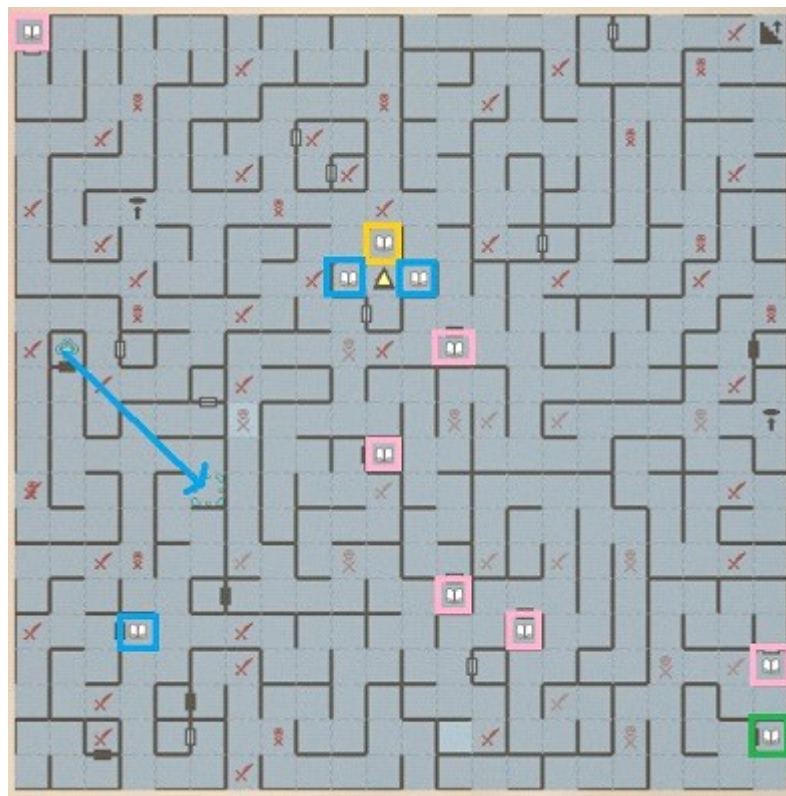
Aussi noir que les traces d'un coalfoot lorsqu'il s'en va boire.

Sur la paroi, il est écrit :

Aussi noir que les traces d'un coalfoot lorsqu'il s'en va boire.

2 portails magiques, 1 escalier et 1 ascenseur (carrés verts sur l'image de la carte) vers le ...

2nd niveau



1 téléporteur (flèche bleue sur l'image) / 3 messages concernant une énigme (carrés bleus sur l'image)

Vous entendez un murmure qui vous révèle :
« L'Épée de Zar est en bas. »

Au mur, on peut lire :

Les indices de l'homme-mystère sont au rez-de-chaussée.

Sur le mur, écrit en lettres de sang, figure un message :

L'homme-mystère attend un mot, mais il ne le comprendra qu'à l'envers.

l'énigme (carré orange sur l'image de la carte) -> ...

Un homme surgit dans un nuage de fumée et s'adresse à vous :

« Bleu, rouge, vert, marron, noir, blanc, jaune ; telles sont les couleurs sur la planche de l'artiste. Nommez la mauvaise qu'il ne peut utiliser... »



le rouge n'est pas mentionné au 1er niveau , le réponse est donc 'eguer'

Épée de Zar	Emplacement : Arme
Gants adamantins	Équipé : Épée de Zar
Heaume de diamant	Dégâts min. : 20
Inventaire du groupe	Dégâts max. : 132
Boomerang	Bonus de frappe : 4
	Portée : 80' (+0)
	Dégâts à distance min. : 96
	Dégâts à distance max. : 384
ESPACE Équipier nain	Classes : Guerrier, Paladin, Chasseur
Se débarrasser de l'objet	

vous obtenez l'épée de Zar

6 autres messages (carrés roses sur l'image de la carte)

Le Seigneur de Graphnar est insensible à la magie.

Gravé dans la paroi, vous lisez ce message :

La soif équilibre le nombre de balades.

Gravé dans la paroi, vous lisez ce message :

Dans le Piège, le temps est compté... Vos précautions prenez !

Une bouche magique apparaît et dit :

« Même si les ennemis portent armures et boucliers, un rêve les écrasera tel un MAILLET. »

une allusion au sort d'archimage 'maillet de Mangar' ...

Grouvez le Maître zen, mes amis !

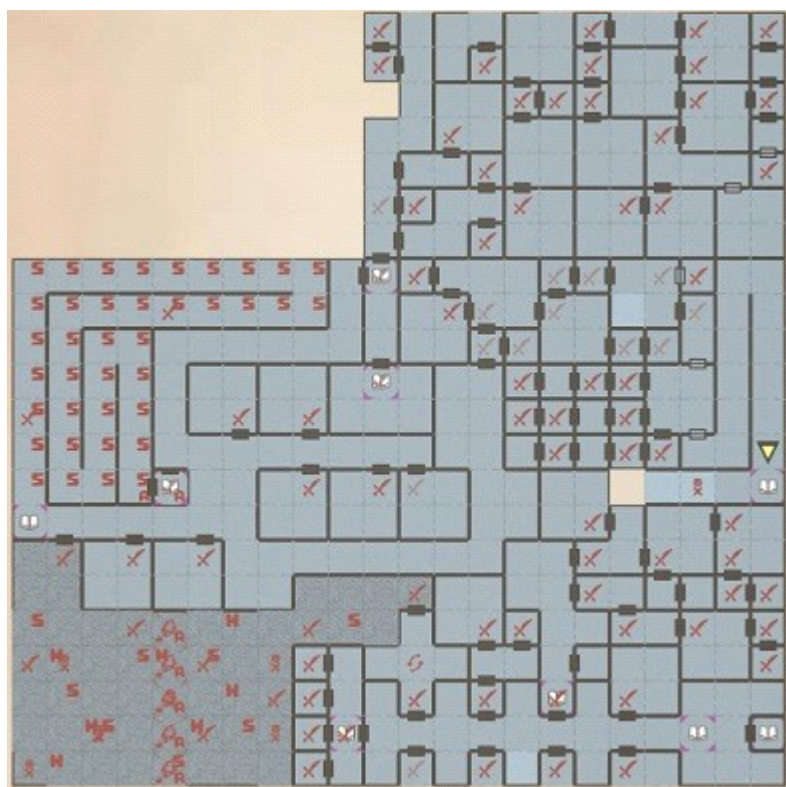
Une voix déclare :

« Demandez-lui ce qu'il sait sur Oscon, lui qui connaît tant de choses. »

prenez l'ascenseur (carré vert sur l'image de la carte) pour atteindre le ...

3ème niveau

protégé par la magie



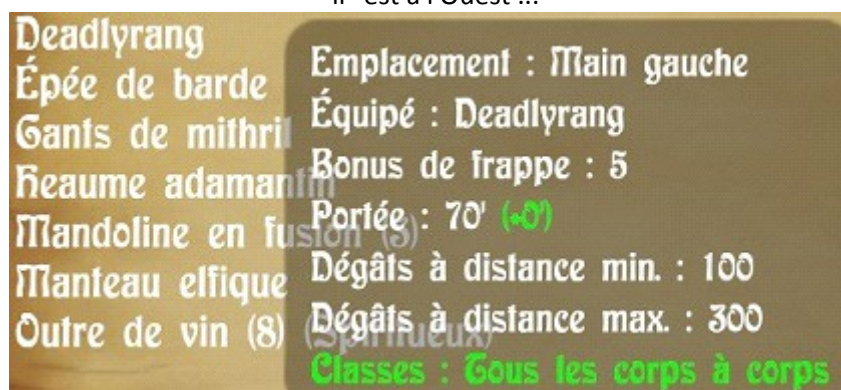
dés votre arrivée, ...

Un panneau affiche l'inscription suivante :

INTRUS - Sachez que vous entrez sans autorisation sur le territoire du Poing de Graphnar. Partez, ou mourez.



"il" est à l'Ouest ...



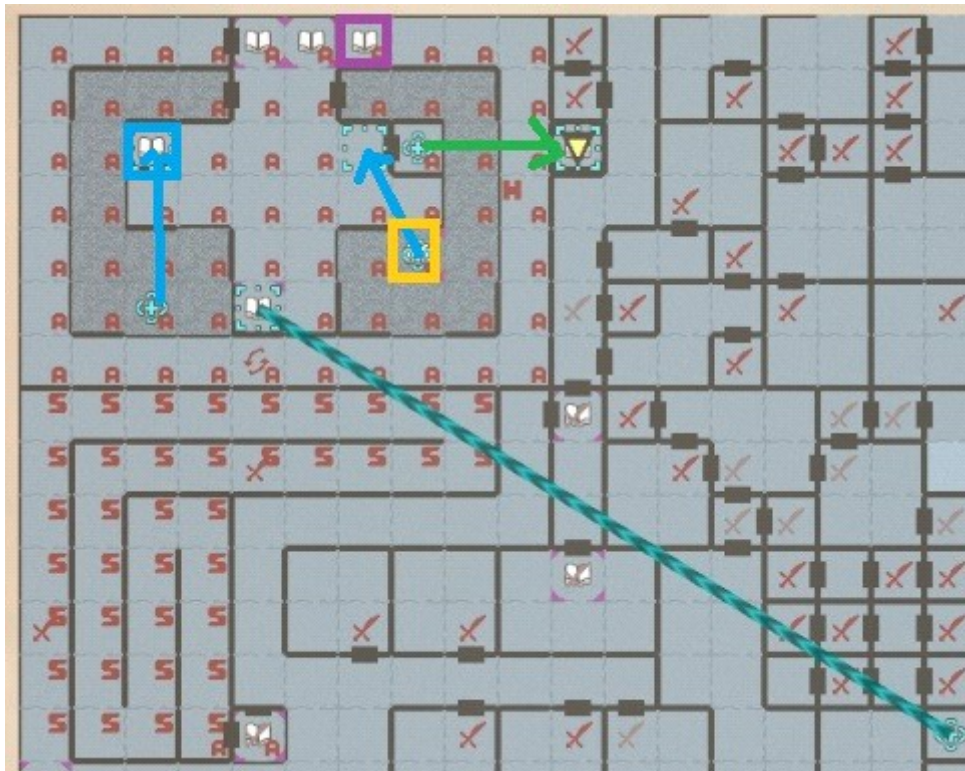
il possède Deadlyrang (plutôt pour un Moine ou un Chasseur ...)

d'autres **panneaux** indiqueront les différents quartiers ...

à l'Est, une mise en garde (**flèche jaune sur l'image de la carte**)

DANGER : Unités, attention ! Ici se trouve le Piège-énigme en temps réel. Avancez à vos risques et périls.

attention -> soyez au top forme

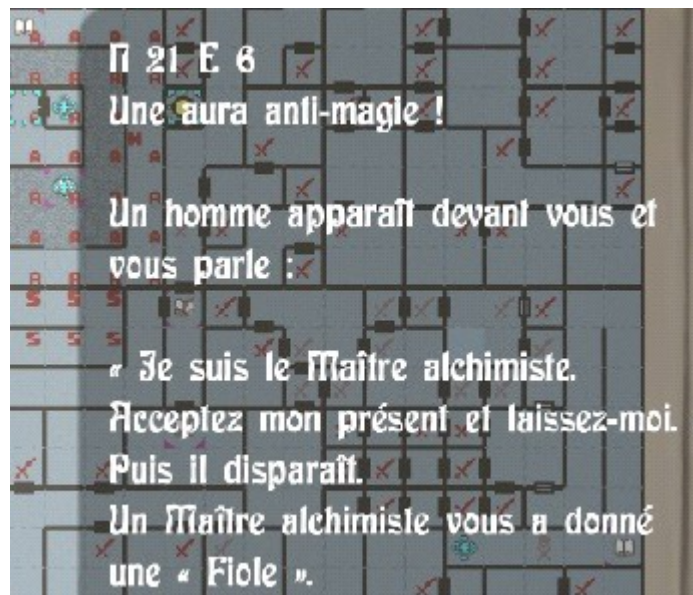


vous êtes téléportés -> ... -> allez au **1er message** à consulter en utilisant un 2nd **téléporteur** (**flèche bleue puis carré bleu sur l'image**)

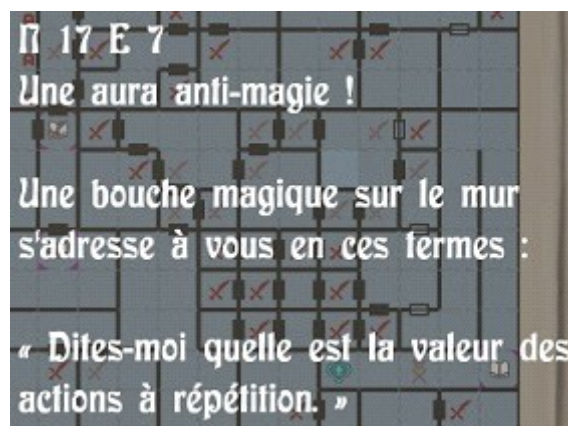
Une voix déclare :

« La répétition, bien que ne semblant revêlir que peu de valeur, est clairement tolérable. En tout cas jusqu'à cinq fois... Au-delà, on entre dans le domaine de la folie. »

allez chercher 1 **fiolle** auprès du *Maître alchimiste* (**carré violet sur l'image de la carte**)

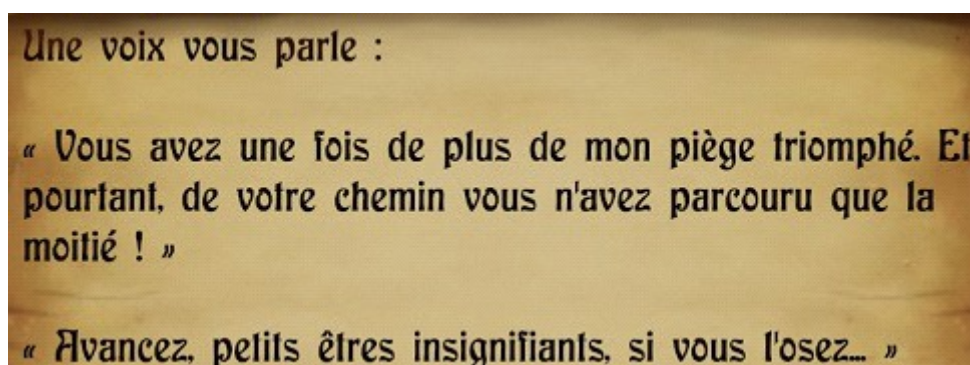


apportez la à la **bouche magique** (carré orange sur l'image de la carte)



répondez 'tolérable' (cf. 1er message)

faites cela 5 fois (récupérer la fiole, l'apporter à la bouche magique et répondre à sa question)



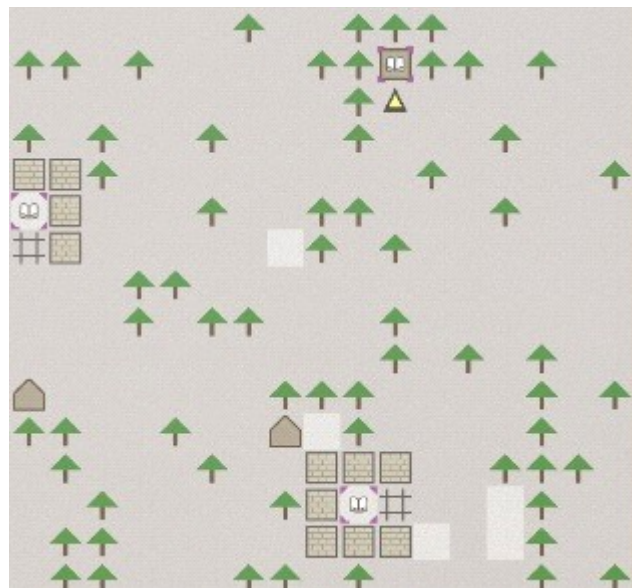
le **fragment de baguette 4** est votre

vous êtes automatiquement téléportés hors du piège mortel (**flèche verte** sur l'image de la carte)

	CA	PV	PS	CL
1 Blaise	-18	735/915		GU
2 Maurice	-17	714/890		PA
3 Jeanette	-50	461/573		MO
4 Eustache	-15	483/842		BA
5 Dudule	-11	626/778	697/709	AR
6 Chantal	-10	584/728	714/714	AR
7 Alienor	-10	606/754	715/715	AR

Dudule, Chantal et Alienor sont Conjurateur 7 Sorcier 7 Enchanteur 7 Magicien 7 Archimage 7

en sortant de **Thessalonica** -> droit au Nord -> ...



une maison inexplorée (flèche jaune sur l'image) -> ...

réveillez y l'homme de pierre en lui disant 'kazdek' -> ...

« Qui m'appelle ? », dit-il en se réveillant.

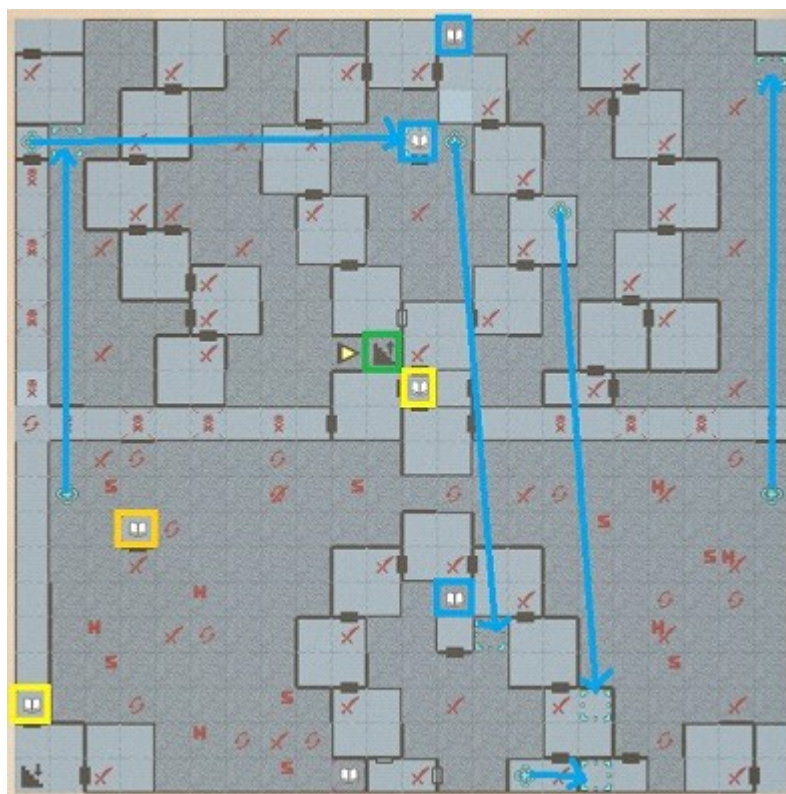
« Ah, vous voudriez un de mes objets. » Il tend le bras dans le vide et se saisit de quelque chose. « Prenez ça. » Puis il disparaît.

L'objet **Objet de Kazdek** a été ajouté à l'inventaire du groupe.

vous possédez désormais l'objet de **Kazdek** -> retournez à **Corinth** et entrez dans ...

la Forteresse d'Oscor

1er niveau



Une bouche magique vous parle :

« La Forteresse d'Oscor défie tous ceux qui osent braver ses salles. Mais ses traquenards sont retors ; si vous en déclenchez un et que le message **TRAQUENARD !** s'affiche...

Vous n'aurez qu'un bref instant pour finir de franchir le passage concerné, ou vous mourrez. Faire demi-tour à cet instant garantira vos décès : vous devez absolument aller de l'avant...

Bonne chance. »

vous êtes accueillis par une 1ère bouche magique (carré jaune sur l'image de la carte)

Sur la paroi, une bouche magique vous adresse la parole :

« Groupez le Maître zen, dont les hommes de Zanta ont saisi la puissance. »

une 2^{de} bouche magique (carré jaune sur l'image de la carte)

6 téléporteurs (flèches bleues sur l'image de la carte)

3 poèmes (carrés bleus sur l'image de la carte)

Un poème est écrit sur le mur :
Dans les grottes, près d'un abîme de feu
Les Agron rôdent et conspirent à qui mieux mieux.

Un poème est écrit sur le mur :
Au sujet des combats livrés dans le pays de Krill
Les bardes chantonnent, subtils.

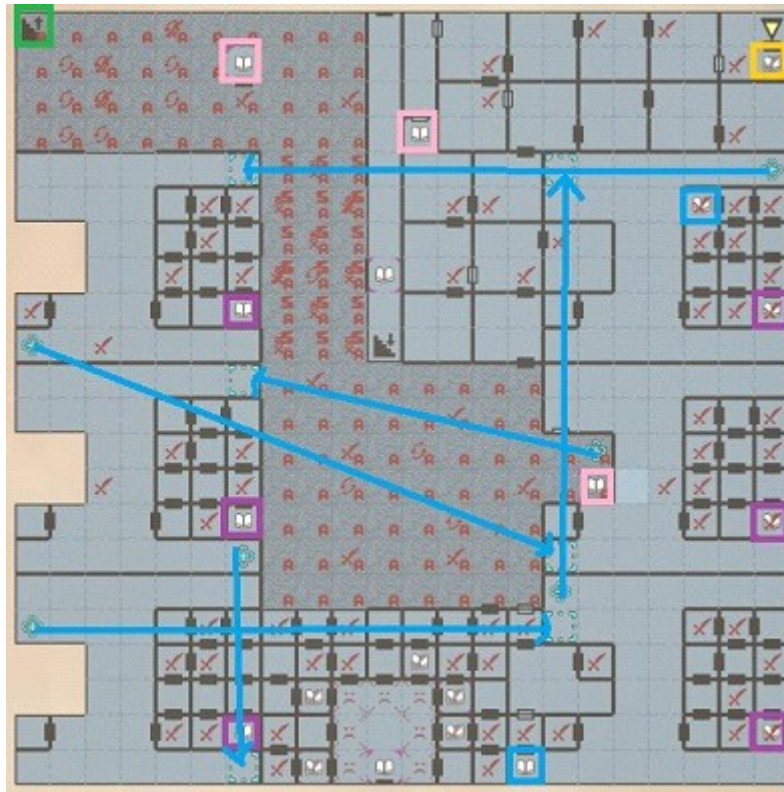
Un poème est écrit sur le mur :
Épée du silence ou hache d'animosité
Le chemin de la flèche mortelle est toujours droit tiré.

une 3^{ème} bouche magique (carré orange sur l'image de la carte) vous pose 3 questions -> répondez 'feu' 'krill' 'silence' (cf. les poèmes) -> elle vous indique ceci -> ...

« ... et le mot est immobile... »

prenez l'escalier (carré vert sur l'image de la carte -> si revenez d'ailleurs, passez d'abord par la 3^{ème} bouche magique pour qu'il se dévoile à nouveau) menant au ...

2nd niveau



dés le début, un traquenard -> courez vers le Nord

2 bouches magiques et 1 voix a propos de l'énigme (carrés roses sur l'image de la carte)

Une bouche magique sur le mur vous parle :

« Pour partir et grimper, 6 mensonges cherchez :
d'abord les 3 à l'ouest, puis les 3 à l'est, du nord au
sud... et vous serez libérés ! »

Une voix murmure :

« Unissez-les au nom de l'Ultime ! »

Sur la paroi, une bouche magique vous révèle la chose
suivante :

« Les six en ordre directeur il vous faut, tels qu'ils sont
prononcés, mais en les unissant en un seul mot. »

Nord Est -> l'énigme (carré orange sur l'image de la carte) -> trouver les 6 lettres (6 cases violettes sur l'image de la carte) -> ordonner les afin de nommer l'*ultime destructeur*

Un vieil homme se tient face à vous :

« Donnez-moi le nom de l'Ultime destructeur. »

la réponse est 'dervak' (d'abord les 3 lettres de l'Ouest [sens Nord -> Sud] puis celles de l'Est [sens Nord -> Sud])

2 autres messages (carrés bleus sur l'image de la carte)

Sur le mur est inscrit le message suivant :

Seuls 4 hommes peuvent résoudre le Piège du dessus.

Une bouche magique apparaît et dit :

« Lance ou masse, hache ou épée, faites d'un rêve une réalité pour une FRAPPE gagner. »

6 téléporteurs (flèches bleues sur l'image de la carte)

l'escalier (carré vert sur l'image de la carte) apparaît tout au Nord Ouest (si vous devez le remonter et qu'il ne fonctionne pas, repassez par l'énigme) -> ...

3ème niveau

protégé par la magie

dés la 1ère porte, un traquenard -> courez vers le Sud

un 1er message (carré bleu sur l'image de la carte)

Au mur, il est écrit :

Prononcez le Mot pour vous élever...

l'énigme de la bouche magique (carré orange sur l'image de la carte)

Une bouche magique au mur s'adresse à vous :

« Prononcez-le pour vous élever : »

la réponse est 'immobile' (cf. 3ème bouche magique du 1er niveau)

2 autres messages (carrés violets sur l'image de la carte)

Sur le mur, il est écrit :

À Skara Brae Mangar résidait, pourtant son frère plus loin a voyagé, et votre ennemi juré est désormais...

Skara Brae - Mangar -> the Bard's tale 1 - Tales of the Unknown

Sur le mur, un message est gravé :

Le Bezmark est venu, le manieur de hache a chu.

Au fond du puits, la clé a atterri.

Le Bezmark est venu, le manieur de hache a chu.
Au fond du puits, la clé a atterri.

Au fond du puits, la clé a atterri.

un panneau (carré rouge sur l'image de la carte)

Un panneau comporte le message suivant :

La marche vers l'inconnu.

La marche vers l'inconnu.

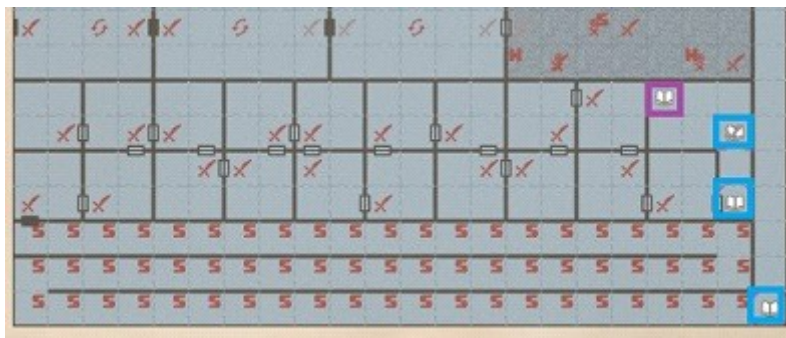
c'est une impasse -> la succession de téléporteurs (flèches bleues sur l'image de la carte), vous ramène à ce panneau

escalier (carré vert sur l'image de la carte) vers le ...

4ème niveau

protégé par la magie

secteur Sud - Sud ouest -> ...



3 messages (carrés bleus sur l'image) concernant *Oscon*

Sur la paroi est inscrit ce message :

Mages, attention : Oscon vous interdira toute gloire...

Mages, attention : Oscon vous interdira toute gloire...

Oseon, en chair et en os, mon cher !

« Mangar était mon frère. Lorsque vous avez contrecarré ses projets, j'ai pris mon mal en patience jusqu'à ce qu'une opportunité de vengeance se présente. »

« Vous allez maintenant le suivre dans la tombe ! Préparez-vous ! », crie-t-il.



« Enfer et damnation ! », jurez-vous lorsque vous distinguez : Oscon

affrontez le ...

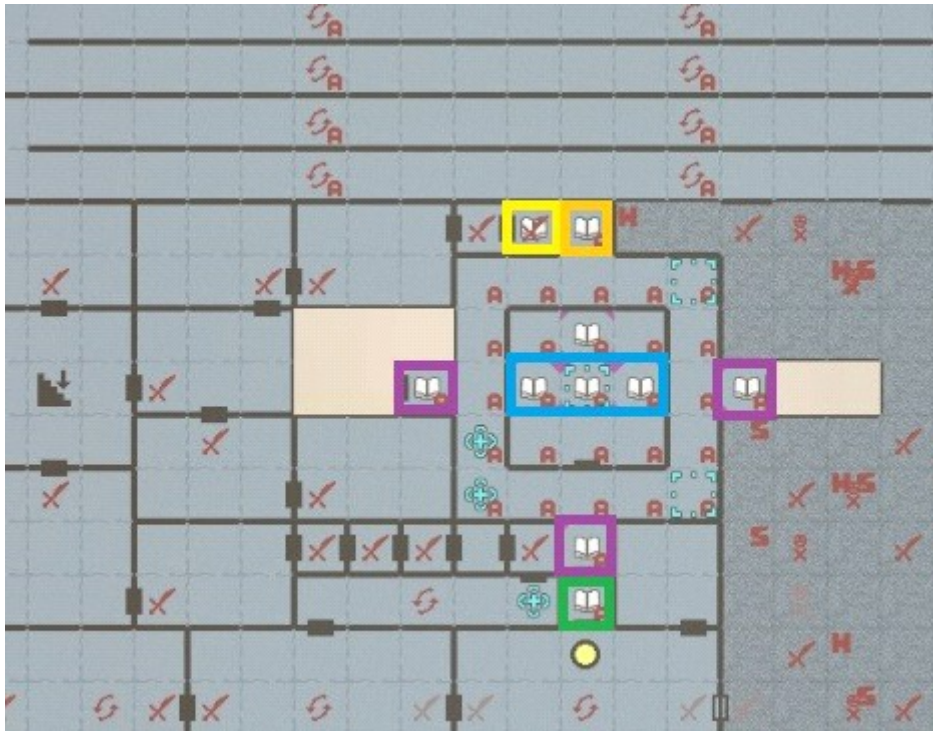
1 note en rapport avec le piège mortel (carré violet sur l'image de la carte)

Sur le mur, une note est gravée :

Abîmer, taillader et broyer : ce Piège a toutes les qualités.

vous comprendre + tard que c'est une référence au jeu "pierre, feuille, ciseaux"

secteur Nord -> ...



une indication (carré jaune sur l'image de la carte)

Au mur, on peut lire :
Demandez au sage de la CRYPTE GRISE...

vous n'y manquerez pas !

Emplacement : Arme
Équipé : Marteau de Ghor
Dégâts min. : 6
Dégâts max. : 66
Bonus de frappe : 2
Passif : Régénération des points de vie
Portée : 70' (-0)
Dégâts à distance min. : 32
Dégâts à distance max. : 128
Classes : Guerrier, Paladin

une arme sympathique dans un butin !

attention -> laisser 3 places de libre dans votre groupe

cf. message du 2nd niveau -> "seuls 4 hommes peuvent résoudre le piège au dessus"

3 téléporteurs (non fléchés sur l'image de la carte)

3 (+ 1) messages (carrés bleus sur l'image de la carte)

Une voix vous parle :

« Une fois de plus, je vous accueille, ô futurs décédés.
Vous êtes pris dans le Piège mortel et devez trouver la
solution avant de vous égarer totalement... »

Une voix proclame :

« Nommez ces trois, est, sud et ouest, pour sortir quand
le besoin s'en fera sentir. »

Un murmure se fait entendre :

« Sortez, tournez à droite, franchissez-en 2, tournez à
gauche, franchissez-en 2, tournez pour apercevoir le
Ciseau. »

c'est maintenant que vous faites le lien entre le jeu "pierre, feuille, ciseaux" et le message dans la pièce d'Oscon au Sud Ouest

une bouche magique est au Nord (carré orange sur l'image de la carte) ->

Une bouche magique au mur vous interpelle :
« Pas encore, mortels. Quand les 3 du paradoxe occuperont les avant-postes dans vos rangs, revenez... »

vous devez intégrer, dans votre groupe, les 3 statues (carrés violet sur l'image de la carte) en les nommant

Sud -> 'rocher' / Est -> 'ciseau' / Ouest -> 'papier'

	CA	PV	PS	CL
1 ROCHER	0	92/92	?/?	??
2 PAPIER	2	62/62	?/?	??
3 CISEAU	-1	51/51	?/?	??
4 Jeanette	-50	299/635		MO
5 Eustache	-15	178/928		BA
6 Dudule	-13	647/871	753/773	AR
7 Alienor	-13	629/854	783/783	AR

ordonnez le groupe comme ceci puis retournez à la bouche magique -> ...

Une bouche magique sur le mur vous adresse la parole :
« Ce que la flamme peut vaincre triomphera de celui qui mène à la vie. Vos périples y convergent, ou s'achèvent. Et le temps s'enfuit... »

ressortez vite par le Sud (carré vert sur l'image de la carte) -> ...

Une voix dit :
« Quelle veine, mais cela ne m'empêchera pas de vous ôter la vie ! Votre douleur est ma force, et votre désespoir mon plaisir... »

vous récupérez le fragment de baguette 5

	CH	PO	PS	CL
1 Blaise	-18	795/1006		GU
2 Maurice	-18	844/987		PA
3 Jeanette	-50	299/635		MO
4 Eustache	-15	178/928		BA
5 Dudule	-13	647/871	770/773	AR
6 Chantal	-13	738/820	722/784	AR
7 Alienor	-13	629/854	783/783	AR

Dudule, *Chantal* et *Alienor* sont Conjurateur 7 Sorcier 7 Enchanteur 7 Magicien 7 Archimage 7

la Forêt -> parlez au *sage érudit* dans le coin Sud Ouest -> dites lui 'crypte grise' (cf. indication - secteur Nord du 4ème niveau de la **Forteresse d'Oscor**) et payez (ou pas) 125 000 Po

« Soyez prudents, mes amis. Rul n'est jamais sorti de la Crypte grise en vie. Sachez cependant qu'aucun sortilège magique ne fonctionnera à l'intérieur. »

hé bé ...

rendez vous à la vieille Crypte au Nord Est de Tangramayne -> entrez -> ...



après de la statue qui prend vie, nommez la : réponse -> 'grise'

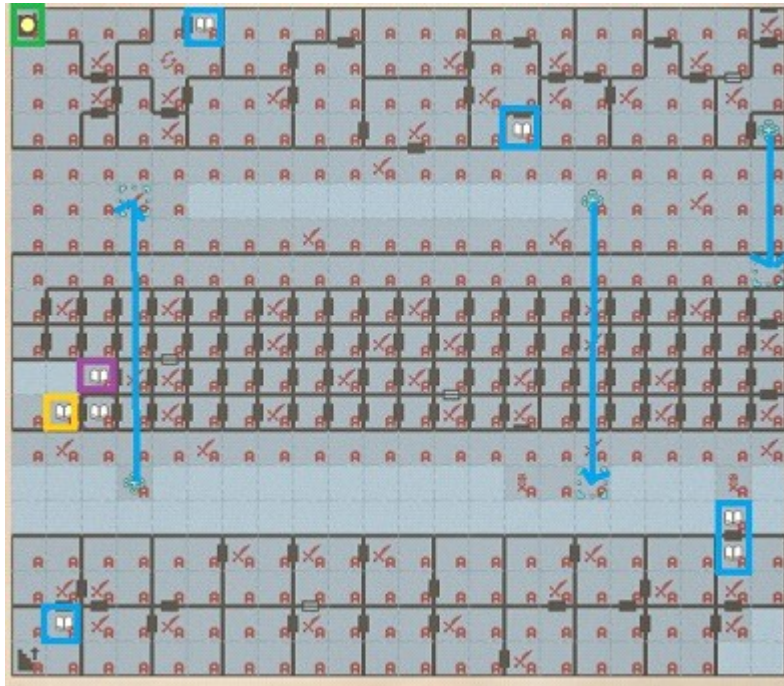
attention : une fois descendu, le 1er escalier disparaîtra -> comme vous l'a dit le *sage érudit*, la magie ne sera PAS opérationnelle sur l'ensemble des deux niveaux -> soyez au top forme -> disposez de vin pour votre barde -> fuyez tous combats douteux (si vous êtes obligés de combattre, n'ouvrez pas les coffres piégés)

gardez à l'esprit que votre groupe d'aventuriers peut réussir, même si à la fin, il ne compte qu'un individu vivant !

la Crypte grise

1er niveau

totallement protégé par la magie



3 téléporteurs (flèches bleues sur l'image)

5 messages (carrés bleus sur l'image)

Le silence spectral de la crypte vous enserre. Cet endroit absorbe toute la magie qui vous entoure, et toute la volonté de vos enveloppes mortelles.

Sur le mur, un message a été griffonné :

Continuer, c'est perdre tout espoir de se raccrocher à la vie !

Au mur, une bouche magique vous adresse la parole :

« Mortels, écoutez-moi :

Le sphinx pose une énigme à 2 réponses, l'une qui vous libérera par l'Épée, l'autre qui vous rapprochera Sagement du Piège. »

"vous libérera par l'épée" suppose que vous trépassiez ?

Une note est gravée sur la paroi :

Deux fois déjà ce fut annoncé : nul besoin de la vie se compliquer !

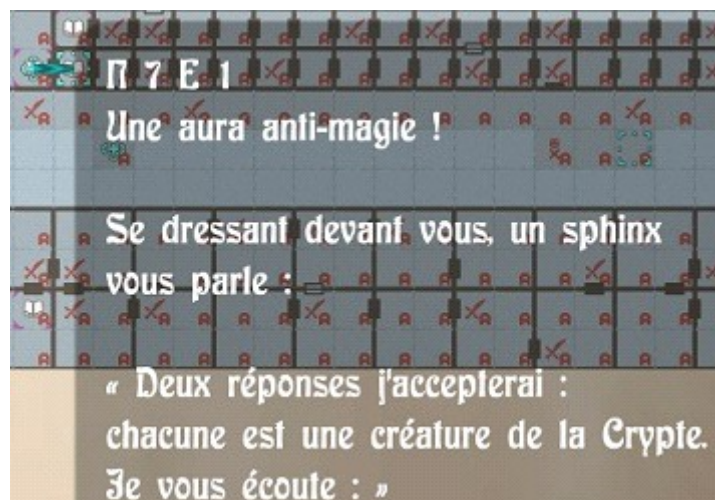
Une voix déclare :

« Dès l'aube votre acier vous vendez et à la dérive partez, alors que le cadeau ancestral pour offrir une ascension bénie est secret. »

une indication (carré violet sur l'image de la carte)

Demandez au sage de la PIERRE DU DESTIN.

l'énigme du sphinx (carré orange sur l'image de la carte) -> vous devez nommer deux monstres



il n'a pas été précisé qu'ils devaient être d'espèces différentes -> répondez 'sage' -> revenez y -> répondez 'sage'

« Je crois bien que vous me plaisez. »

la phrase que vous obtenez après chacune de vos deux réponses

Nord Ouest -> escalier (carré vert sur l'image de la carte) vers le

2nd niveau

totalement protégé par la magie

1ère étape -> ...



5 messages concernent le piège mortel (carrés bleus sur l'image)

Au mur, on peut lire :

Pour le deuil éviter... en bas à gauche d'abord essayez !

Un murmure vous parvient :

« Au-delà du tombeau maudit, le véritable piège se languit. »

Une voix vous parvient :

« Un souci central peut être résolu. »

Au mur, on peut distinguer un message écrit avec du sang :

Là où la sagesse attend, lorsque s'écoule le temps, la route vers le succès pourrait être dévoilée.

Un message est inscrit sur la paroi :

Le Piège est une séquence calculée ; apprenez-la sans tarder ou vous y resterez !

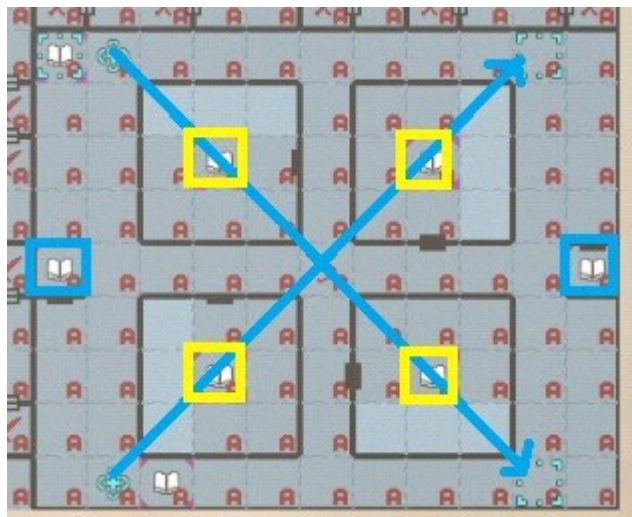
Une aura anti-magie !

Une bouche magique fait son apparition et déclare :

« Si le sortilège des rêves vous connaissez en sécurité derrière son **BOUCHIER** vous serez. »

Le tombeau du Dragon vampire - Aventuriers, prenez garde !!!

2nde étape -> ...



présence de 2 *mages* dans les pièces Est et Ouest (carrés bleus sur l'image) -> ...

Un mage habillé d'une robe grise fait irruption et déclare :

« Au jeu vous devrez jouer trois fois. À plus tard, ma foi ! »

Un mage en robe bleue surgit et vous lance :

« Une séquence perdue vous devez trouver. Sur ce, au revoir, et bonne journée ! »

4 salles équipées chacune d'une **bouche magique** (carrés jaunes sur l'image du secteur)

la séquence -> mage Ouest -> mage Est -> salle Sud Ouest (**bouche magique**) -> ...

Une bouche magique sur le mur s'adresse à vous en ces termes :

« Oui, je crois que c'est bon... »

vous aurez ce message à chaque fois que la séquence sera dans le bon ordre

mage Ouest -> salle Nord Ouest (**bouche magique**) -> mage Est -> salle Sud Est (**bouche magique**) -> mage Est
-> mage Ouest -> salle Nord Est (**bouche magique**) -> recommencez 2 fois la séquence -> ...

Une voix clame :

« Votre talent est surprenant, sinon incroyable. Toutefois, le plus redoutable des pièges reste à venir, sans parler de... »

vous êtes dans la **Forêt** -> vous détenez le **fragment de baguette 6**

il est grand temps de s'occuper de la *princesse* -> allez à **Tangramayne** -> ...

le Domaine noir #2

prenez le **2nd niveau**, en redonnant la réponse au Centre du **3ème**, pour vous rendre au ...

4ème niveau

protégé par la magie



3 téléporteurs (flèches bleues sur l'image)

2 constatations (carré jaune sur l'image)

Un grand gouffre est visible au nord.

Devant, une faille vous empêche de continuer votre chemin.

rappelez vous de ce message du 3ème niveau -> "celui qui a des ailes peut franchir la faille" -> allez au 2nd niveau -> Centre -> embauchez la créature ailée (si vous avez un groupe de 7, séparez vous d'abord d'un aventurier à la guilde de l'aventurier de Tangramayne)

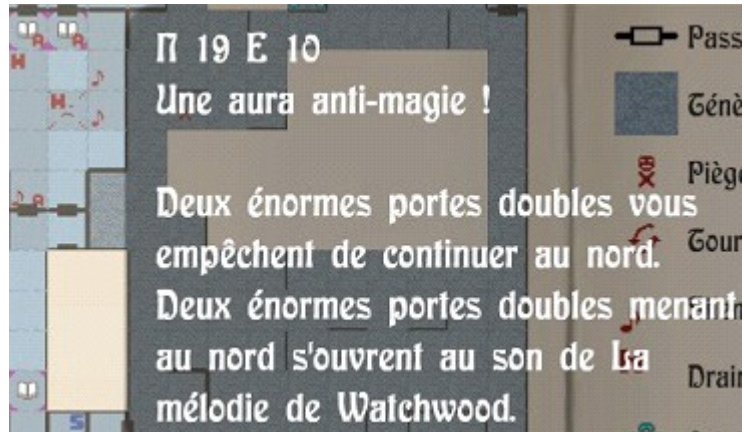


acceptez ...

revenez à la faille du 4ème niveau -> ...

La créature ailée vous transporte au-dessus de la faille qui s'étend devant vous.

avancez vers le Nord -> 2 doubles portes (rectangle violet sur l'image de la carte) ...



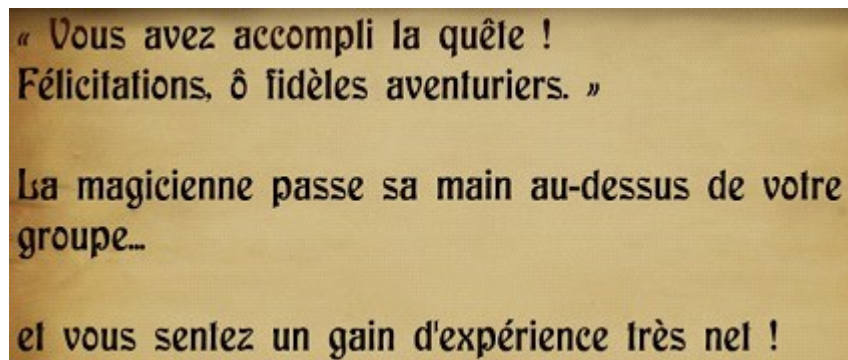
coup de chance -> elle était active -> je n'ai pas trop cherché l'explication, ce doit être au 1er niveau -> p'être la mention "chaude brise" ?) !

avancez jusqu'à la 1ère porte -> affrontez le seigneur obscur -> ...



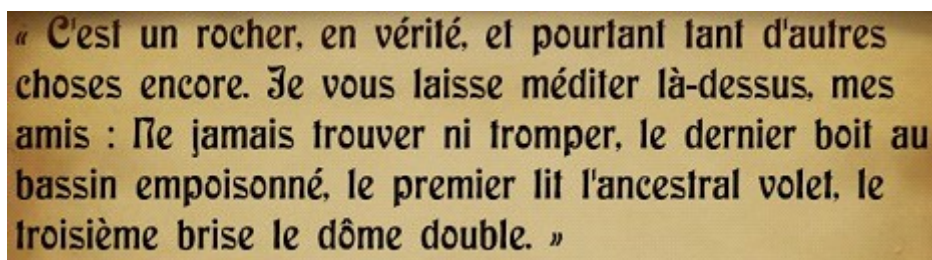
intégrez la *princesse* à votre groupe en vous séparant du monstre ailé

téléportez vous à la sortie du 1er niveau (escalier Sud Ouest) -> sortez -> ...

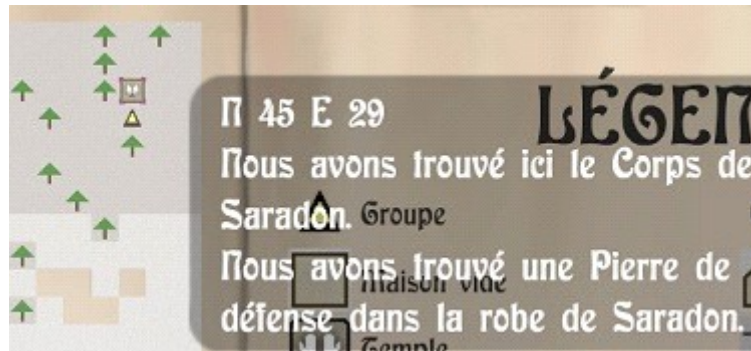


-> 200 000 PE

la Forêt -> parlez au *sage érudit* dans le coin Sud Ouest -> dites lui 'Pierre du destin' (cf. indication du 1er niveau de la Crypte grise) et payez (ou pas) 230 000 Po



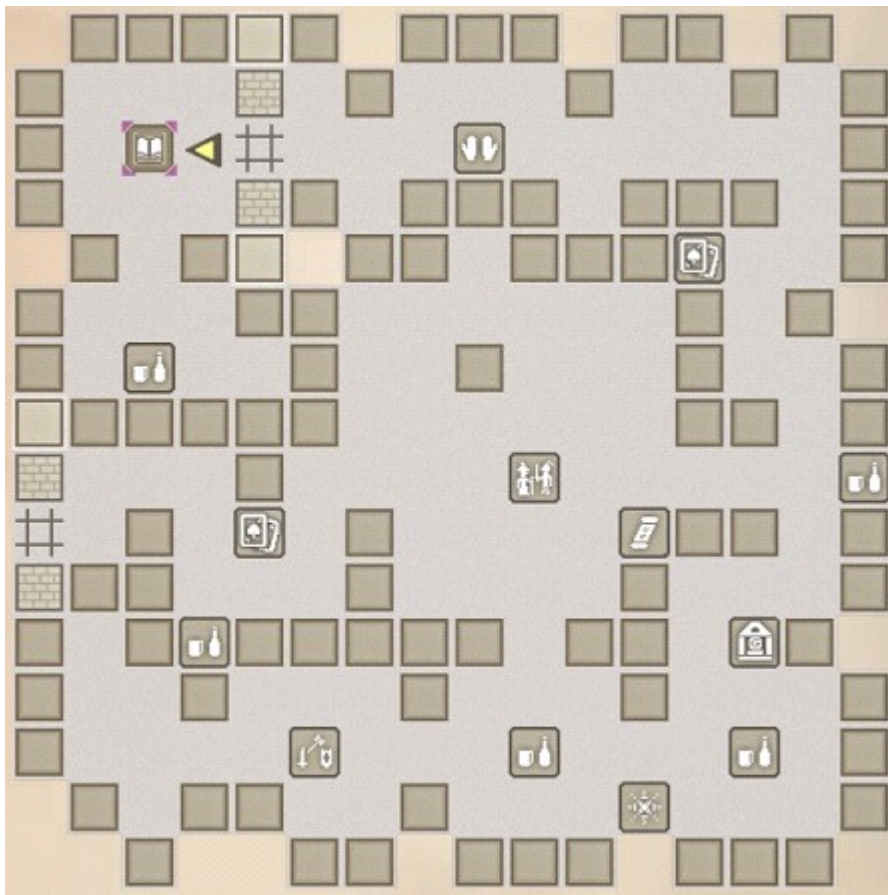
bon ... il reste le Nord Est de **la Forêt** a explorer -> allez y -> ...



vous trouvez une **pierre de défense** sur le corps de **Saradon** (celui qui vous avait envoyé la lettre -> cf. tout début de partie) -> elle permet d'avoir accès au **domicile de Saradon** à **Philippi**

redescendez direction Sud Ouest jusqu'à ...

Colosse



Nord Ouest -> ...

Un mage, debout à côté d'une grande pierre, vous bloque le passage. Il déclare :

« Citez-moi deux solutions pour fendre la pierre, têtes de linotte. »

Quel est le premier mot ?

il indique que la solution est dans le **Temple des ténèbres** -> relire les 5 messages parlant du dénommé *Trachaem* (2nd niveau de ce paragraphe)

les réponses sont 'geler' (l'inverse de brûler) et 'merci' (formule de politesse simple)

Vous avez face à vous une grande pierre, sur la place de la ville. L'un des flancs comporte une faille, qui mène vers un passage obscur. Un mage se tient à côté de la fissure, observant vos faits et gestes, mais il ne vous barre pas le chemin.

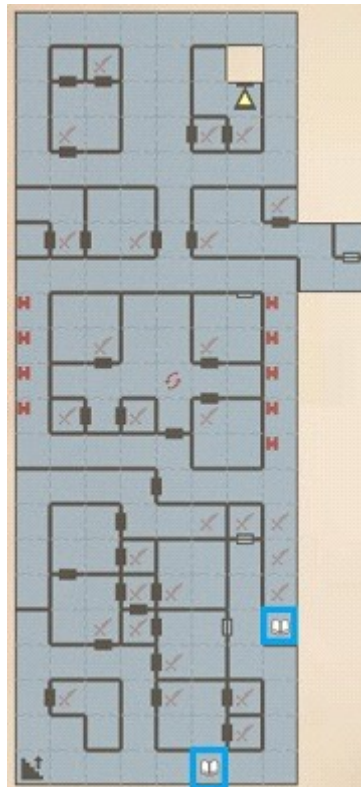
allez y -> vous êtes dans ...

la Pierre du Destin

1er niveau

protégé par la magie -> vous ne pouvez le quitter qu'en marchant et cela, uniquement durant la 1ère étape

1ère étape -> ...



2 messages (carrés bleus sur l'image)

Au mur, un message a été écrit en lettres de sang :

Seul un Maître mage peut accomplir l'impossible.

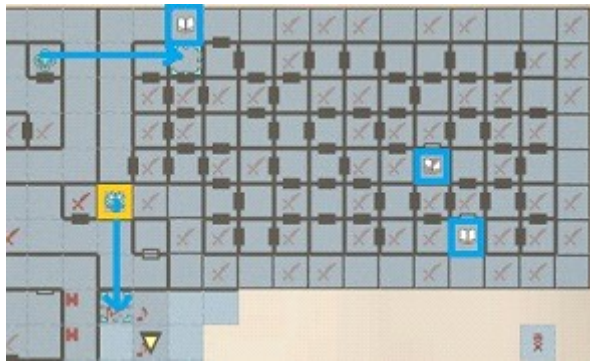
Une voix chuchote :

« Écoutez la sphère et dites la vérité, le projet est proche bien que grossièrement ébauché. »

attention -> soyez au top avec un groupe de **6** individus maximum -> vous ne pourrez plus quitter la Pierre du Destin jusqu'au piège final -> combattez que si vous y êtes obligés

depuis "la case vide" (flèche jaune sur l'image de la carte), vous êtes téléportés à l'Est (cf. image ci dessous)

2nd étape -> ...



1 avertissement et 2 messages (carrés bleus sur l'image)

Une voix déclare :

« C'est un passage à sens unique vers l'ultime Piège. Poursuivez à vos risques et périls. »

le dire + tôt aurait été préférable ...

Au mur, un message est inscrit :

Trouvez le Temple de Narn. Celui qui s'approchera de l'autel rétablira peut-être ce qui fut brisé.

sans doute le lieu pour reconstituer la baguette ...

Le Brave arrive !

un mage vous interpelle (carré orange sur l'image de la carte)-> ...

Un mage se tient dans cette pièce, jouant avec une sphère ardente. Il vous lance un regard dédaigneux, puis vous dit :

« Bon, les minables : dites-moi quel est le projet, ou bien vous n'irez nulle part. »

la réponse est 'proche' (cf. message 1ère étape)

-> vous êtes téléportés au Sud (cf. image de la carte - flèche bleue depuis le carré orange)

3ème étape -> ...



trouver l'escalier (carré vert sur l'image) vers le ...

2nd niveau

protégé par la magie

l'escalier d'arrivée disparaît (vous ne pouvez pas remonter au 1er niveau)



important -> 1 "chargeur" de points de sort (étoile rose sur l'image)

4 téléporteurs (flèches bleues sur l'image)

Un chuchotement vous parvient :

« Les quatre statues vous attaqueront si vous les examinez. »

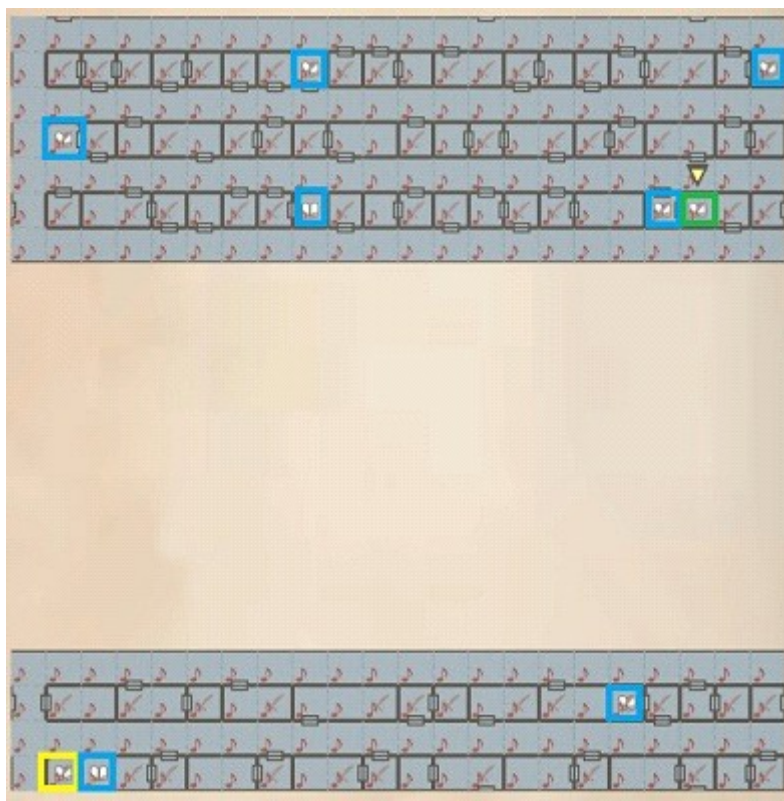
message (carré bleu sur l'image de la carte)

les 4 statues (carré orange sur l'image de la carte) -> attaquez les -> éventuellement allez recharger vos points de sort et revenez par les téléporteurs -> -> vous ne pouvez pas remonter au **12nd niveau** -> porte Est (carré vert sur l'image de la carte) -> vous êtes téléportés -> ...

3ème niveau

protégé par la magie

1ère étape -> ...



7 inscriptions murales (carrés bleus sur l'image)

La première :

↓ ↓ ↓ ← ↑ ← ← ← ←

↑ → → → → ↑ ← ↑

La deuxième :

↓ ↓ ↓ ← ← ← ← ←

↑ ↑ ← ↑ → → ↓ ↓ →

→ ↑ ← ↑ → → ↑

La troisième :

← ↓ → ↓ ↓ ← ← ← ←

← ← ← ← ↑ ↑ ↑ ↑ →

→ → ↓ ↓ → → → ↑ ↑

La quatrième :

← ↓ ← ← ↑ → ↑

La cinquième :

↓ ↓ ↓ ← ← ← ← ← ↑

→ → → → ↑ ← ← ← ←

↑ → → → ↑

La sixième :

↓ ↓ ↓ ← ↑ ↑ ← ↓

↓ ← ← ← ← ↑ → →

→ ↑ ↑ → ↑

La septième :

↓ ← ← ← ← ← ↓

↓ ← ← ↑ ↑ ↑ → →

→ → → → ↑

1 indication (carré jaune sur l'image de la carte)

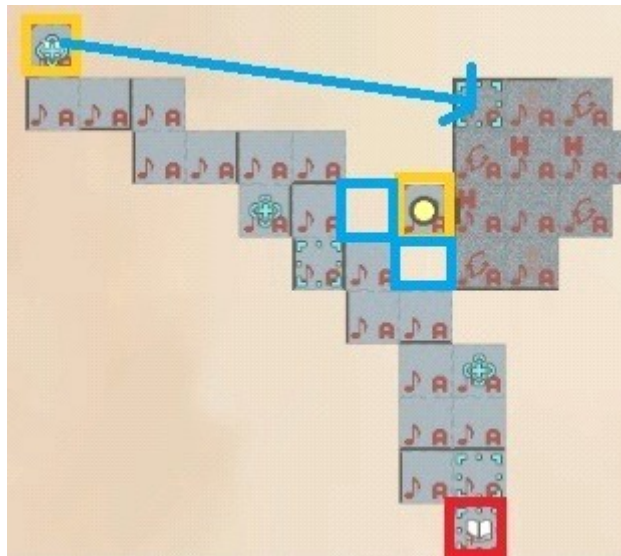
Le Temple de Narn se trouve non loin de l'érudit, au sud-ouest de Corinth.

1 portail tourbillonnant (carré vert sur l'image de la carte)

Il y a là un portail tourbillonnant.
Allez-vous l'emprunter ?

allez y -> ...

2nde étape -> ...



Une voix s'adresse à vous :

« Une fois de plus, benêts, le Piège vous avez déclenché.
Celui-ci aura toutefois raison de vous. L'heure tourne... »

le point d'entrée -> case avec le carré rouge

2 messages (carrés bleus sur l'image de la carte -> vu dans une autre tentative)

En cas de danger, souvent une
variable peut rouvrir une ancienne
voie.

Seul celui qui, par notre chant est
concerné,
peut l'anneau de bonne foi porter.

Nord ouest -> 1ère bouche magique (carré orange sur l'image de la carte)

Une bouche magique sur le mur vous dit la chose suivante :

« D'un ancien présage le chant fera état ; nommez les mains qui en firent l'exploit. »

à l'instant T, vous ne connaissez pas la réponse -> vous êtes téléportés (flèche bleue sur l'image de la carte)

Centre -> 2nde bouche magique (carré orange sur l'image de la carte) -> ...

Une bouche magique saillant du mur vous parle en ces termes :

« Un récit des âges passés, que les bardes jadis en plein désespoir chantaient, sur celui qui l'être vil a affronté, et son destin dans le Piège joué. »

« Après la porte claquée et la vitre fracassée, le Dieu noir face au vent poussa un cri : au cœur de la masse sombre, le visage du Brave pâlit. »

« Alors que les poings des tempêtes lacéraient son dos brisé, et que l'acier lournoyail dans sa main ensanglantée, le Brave un mugissement beugla puis, hélas, sa lame comme du verre s'effrita. »

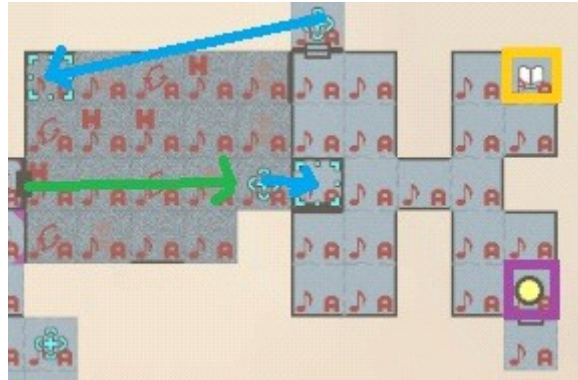
« Celui aux principes si purs et affirmés avait disparu, et sous le joug du mal avait ployé. En attendant que par le bien il soit libéré, de son nom j'ai un besoin absolu : »

il vous faut le nommer -> c'est celui dont vous avez consulté de nombreux textes/messages courts (je ne les ai pas tous insérer dans ce document ...) le citant et insinuant que vous alliez le rencontrer tôt ou tard -> tapez 'maître zen'

problème -> Maître Zen ne peut pas rejoindre mon groupe de 7 (arg ... je pense qu'il est obligatoire qu'il en soit)

-> suicide collectif sur un piège -> automatiquement, je suis à la guilde de l'aventurier de Tangramayne -> le cadavre de Chantal est laissé sur place temporairement -> embauche temporaire de Merlin -> résurrection de Dudule dans un des Temple -> mise au repos de Merlin à la guilde de l'aventurier de Tangramayne -> résurrections et soins des 5 autres aventuriers -> montées de niveaux à la commission des examens -> voyage vers Colosse -> retour, en prenant des raccourcis, jusqu'à la porte marquant la fin de la 1ère étape de ce 3ème niveau -> sauvegarde à conserver -> puis, de nouveau, le cheminement de la 2nde étape jusqu'à pouvoir intégrer Maître Zen dans le groupe (quel périple !)

3ème étape -> ...



depuis le lieu où vous avez rencontrés *Maître Zen* -> tout droit en face (flèche verte sur l'image) -> vous êtes téléportés (petite flèche bleue sur l'image) -> allez au Nord Est en évitant le téléporteur (grande flèche bleue sur l'image) -> ...

une 3ème bouche magique (carré orange sur l'image) vous pose cette question -> ...

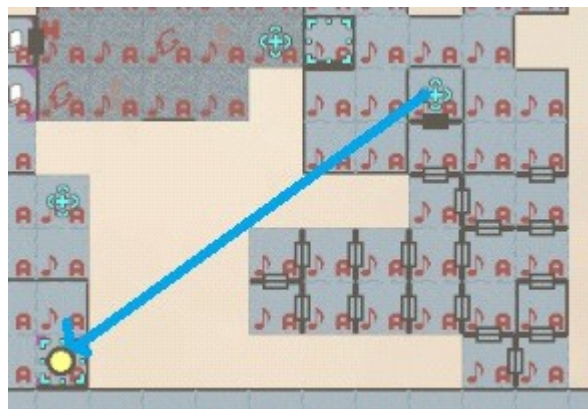
Sur la paroi, une bouche magique déclare :
« L'ancien scribe avait tout expliqué : donnez-moi le nom de l'endroit où l'appel du Malin s'en est allé. »

donnez la réponse -> 'vent' (cf. texte 2nde bouche magique)

équipez *Maître Zen* de l'anneau reçu (cf. message 2nde étape) -> descendez au Sud jusqu'à la porte des flèches (carré violet sur l'image de la carte)

attention -> pour les 7 séries de flèches, prenez votre temps -> localisez systématiquement votre direction avant de vous déplacer

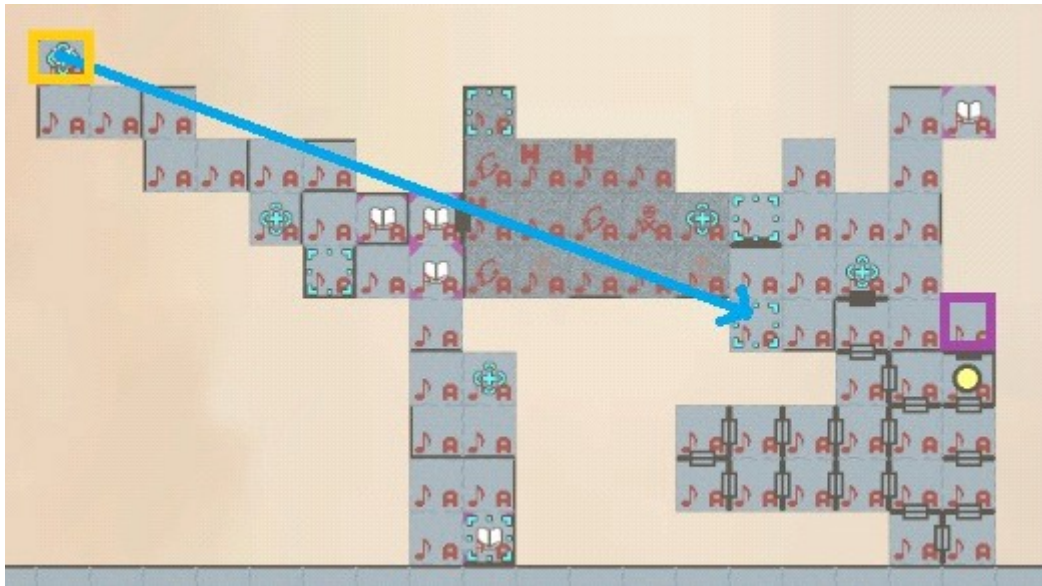
4ème étape -> ...



passez la porte des flèches -> réalisez la 1ère série de flèches (cf. 1ère inscription murale de la 1ère étape) ->

porte au nord -> vous êtes téléporté (flèche bleue sur l'image) à l'entrée du piège mortel

5ème étape -> ...



retournez à la 1ère bouche magique (carré orange sur l'image) -> donnez la réponse 'poings des tempêtes' (cf. texte 2nde bouche magique) -> vous êtes téléportés (flèche bleue sur l'image) -> retournez à la porte des flèches (carré violet sur l'image)

passez la porte des flèches -> réalisez la 2nde série de flèches (cf. 2nde inscription murale de la 1ère étape) -> retournez à la 1ère bouche magique (carré orange sur la dernière image) -> donnez la réponse 'poings des tempêtes' (cf. texte 2nde bouche magique) -> vous êtes téléportés (flèche bleue sur l'image) -> retournez à la porte des flèches (carré violet sur l'image)

passez la porte des flèches -> réalisez la 3ème série de flèches (cf. 3ème inscription murale de la 1ère étape) -> retournez à la 1ère bouche magique (carré orange sur la dernière image) -> donnez la réponse 'poings des tempêtes' (cf. texte 2nde bouche magique) -> vous êtes téléportés (flèche bleue sur l'image) -> retournez à la porte des flèches (carré violet sur l'image)

passez la porte des flèches -> réalisez la 4ème série de flèches (cf. 4ème inscription murale de la 1ère étape) -> retournez à la 1ère bouche magique (carré orange sur la dernière image) -> donnez la réponse 'poings des tempêtes' (cf. texte 2nde bouche magique) -> vous êtes téléportés (flèche bleue sur l'image) -> retournez à la porte des flèches (carré violet sur l'image)

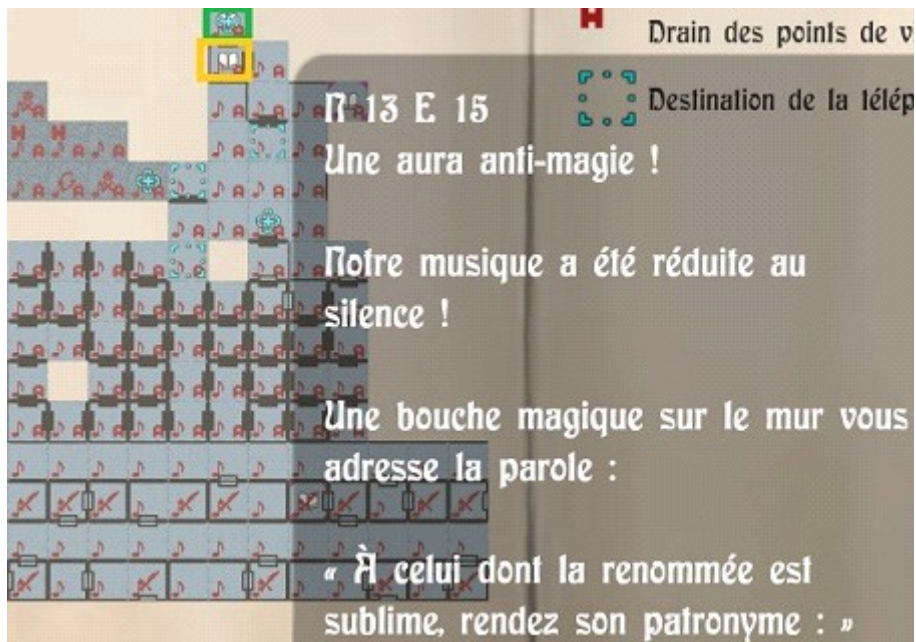
passez la porte des flèches -> réalisez la 5ème série de flèches (cf. 5ème inscription murale de la 1ère étape) -> retournez à la 1ère bouche magique (carré orange sur la dernière image) -> donnez la réponse 'poings des tempêtes' (cf. texte 2nde bouche magique) -> vous êtes téléportés (flèche bleue sur l'image) -> retournez à la porte des flèches (carré violet sur l'image)

passez la porte des flèches -> réalisez la 6ème série de flèches (cf. 6ème inscription murale de la 1ère étape) -> retournez à la 1ère bouche magique (carré orange sur la dernière image) -> donnez la réponse 'poings des tempêtes' (cf. texte 2nde bouche magique) -> vous êtes téléportés (flèche bleue sur l'image) -> retournez à la porte des flèches (carré violet sur l'image)

6ème étape -> ...



prenez la **porte des flèches** -> réalisez la 7ème série de flèches (cf. 7ème inscription murale de la 1ère étape) -> vous êtes téléportés légèrement au Nord (**rond jaune dans le cercle bleu sur l'image**) -> avancez au Nord puis à l'Ouest -> ...



la réponse à la question de cette 4ème bouche magique (**carré orange sur l'image**) est 'arkast' (n'ayant pas la référence à l'Instant T, j'ai pris l'information sur internet ... a priori, elle doit être dans ce dernier dans ce dernier piège mortel, reste à savoir où ?)

vous obtenez le **fragment de baguette 7** -> juste au Nord (**carré vert sur l'image**) -> message (*Lagoth Zanta* vous donne rendez-vous chez le *sage érudit*) -> vous êtes téléportés à l'**escalier** du **1er niveau**

une fois à l'extérieur, je me sépare de **Maître Zen** et reprend le cadavre de *Chantal* que je fais "renâitre" ...

maintenant que vous avez les 7 **fragments de baguette**, vous savez où vous rendre -> c'est au ...

Temple de Narn

il se trouve à l'est *sage érudit*

l'**autel** -> sélectionnez un de vos archimage -> ...

Dudule est désormais l'Être de légende, celui que tous les hommes appellent le Chevalier du destin !
L'énergie coule dans les veines de him comme jamais auparavant.
Impossible de savoir pour l'instant jusqu'où s'étendent les pouvoirs de Dudule...



... mais ils semblent bel et bien incroyables !

Selon la prophétie, ces pouvoirs devaient vous être transmis lorsque l'esprit vous trouverait. Il vous faut désormais partir pour être le témoin des événements au nom de tous les autres...

L'objet Le Sceptre a été ajouté à l'inventaire du groupe.

The Destiny Knight

Mâle Gnome Archimage

Niveau : 45 Expérience : 6130798/6300000

Force : 20 Intelligence : 20 Dextérité : 20

Constitution : 20 Chance : 20

Points de vie : 906/906 Points de sort : 798/798

Dégâts de corps à corps : 3 à 24 (+4 De frappe)

Conjurateur : 7 Magicien : 7

Sorcier : 7 Enchanteur : 7

Archimage : 7

Dudule est 'the Destiny Knight'

L'objet a été identifié comme :

Le Sceptre

Emplacement : Main gauche

Bonus de frappe : 12

Après utilisation : Sceptre

Portée : 90'

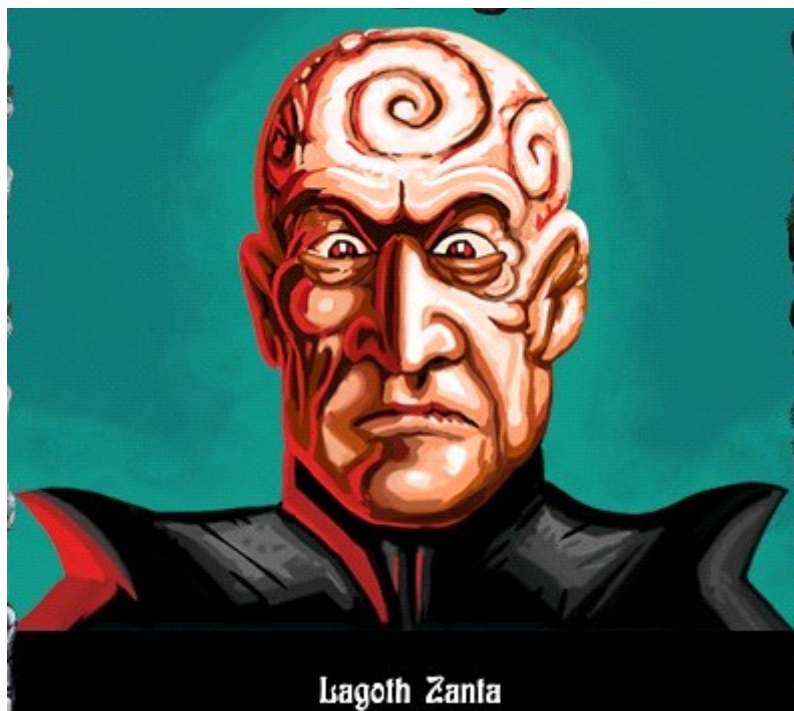
Dégâts à distance min. : 500

Dégâts à distance max. : 550

Classes : Archimage

identification du sceptre -> 700 000 Po dans un **bazar d'énergie de Roscoe**

coin Sud Ouest -> **hutte du sage érudit** -> ...



Lagoth Zanta

affrontez le, lui et ses sbires

Félicitations !
À la mort de Zanta, les armées du royaume se rassemblent et marchent sur les hordes d'envahisseurs, qui sont facilement terrassées. Le roi en personne pénètre dans la hutte et vous salue.

il vous récompensera (je n'ai pas vu comment exactement ... peut être des PE ?)

***** *BILAN* *****

je n'ai trouvé (ou obtenu) "le sort idéal" -> explorez les secteurs que je n'ai pas (totalement) visité, soit le domicile de *Saradon* à Philippi & les 1er et 3ème niveau de la Pierre du Destin

durée estimée de la partie et rédaction du document -> 76 h 00

niveau 57

	CA	PV	PS	CL
1 Blaise	-18	1054/1054	48 à 528 (+6)	GU
2 Maurice	-18	1039/1039	160 à 1056 (+8)	PA
3 Jeanette	-50	668/668	128 à 4096 (+34)	MO
4 Eustache	-15	962/962	6 à 20 (+8)	BA
5 Dudule	-11	913/913	728/805	AR
6 Chantal	-13	854/854	452/808	AR
7 Alienor	-13	918/918	569/827	AR

Dudule, Chantal et *Alienor* sont Conjurateur 7 Sorcier 7 Enchanteur 7 Magicien 7 Archimage 7

***** CRITIQUES + AVIS *****

les défauts

la traduction FR n'est pas parfaite -> de rares textes doivent être interprétés par le joueur

absence de nourriture "visible" - le repos étant à l'appréciation du joueur dans **les guildes de l'aventurier**

sans doute un bug avec les dégâts du moine qui deviennent hallucinants à partir du niveau 15 ou 16 (cf.

Bilan)

est-ce normal que les pièges désarmés se réactivent et que des escaliers se désactivent ?

si l'on repasse dans leur case respective, certains ennemis importants dans l'aventure sont toujours vivants !

le nombre d'individus dans une case (ou quelques cases) est (trop) souvent totalement grotesque
les distances à laquelle sont postés initialement certains (groupes d')ennemis dans une case (ou quelques cases) sont irréalistes

s'enfuir en combat -> ce sont les ennemis qui disparaissent !

les cartes des donjons font toutes la même taille - les proportions ne sont pas du tout respectées (**cas de la Tour de Dargoth** par ex.)

les atouts

aucun crash - temps de chargement rapide

gameplay très bon -> **juste que le 180° automatique en sortie de construction** aurait pu être optionnel

la remastorisation du jeu est agréable à jouer et permet un gain de temps certain (**à l'origine, sjbtc, la carte**

était simpliste dans ce 2nd volume -> papier millimétré + crayon) - graphiquement, cela reste basique mais efficace - si j'ai bien tout compris, comparé au jeu original, certaines contraintes ont été levées

avoir conservé la possibilité de le jouer "comme dans les années 80" (avec plusieurs paramètres -> lancez une nouvelle partie en mode "rétro" pour les détails) est une très bonne initiative

les énigmes sont plus évoluées et bien plus complexes (de ce que j'ai lu, certains disaient [beaucoup] trop à l'époque -> je compatis) que dans **Tales of the Unknown**

the Destiny Knight, sous sa forme remastorisée dans **the Bard's Tale Trilogy** , est un bon "jeu antique" ... à très petit prix in fine !