

OCEAN'S HEART

Janvier 2021 - dev. Max Mraz aidé de L. lamazing & Grégoire Hirt

acheté 3.79 euros sur la plateforme GOG

----- Nomenclature -----

Commentaires / Textes / Objets / Interaction

Tiers / marchand ou artisan / *ennemi costaud*

quête / décision / important / non utilisé -non réalisé

~~~~~ TECHNIQUE ~~~~~

Absence de manuel / didacticiel : oui

<Windows> & <Alt> + <Echap> ne fonctionnent pas en mode plein écran / <Impr écr> ne fonctionne pas

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

↑  > Ce PC > Windows (C:) > Utilisateurs > Sergio Tout Court > AppData > Roaming > OceansHeart >
le répertoire des sauvegardes est caché - utilisez les options d'affichage dans l'explorateur Windows

~~~~~ DESCRIPTION / CONSEILS ~~~~~

graphismes en "2D à l'ancienne" - pas d'attributs - combats en temps réel - mécanique des cœurs

pas de niveaux de difficultés - vous pourrez l'augmenter en cours de partie (cf. le temple maudit)

par défaut, <Espace> pour utiliser les menus & les éléments du décor

personnalisez vos contrôles dès que le jeu vous le proposera, soit en sortant de la taverne de l'île calcaire

vous obtiendrez des cœurs supplémentaires au fil de l'aventure, a vous de trouver où !

si vous décédez :

- sans élixir vitae sur vous, vous recommencerez pas très loin avec 3 ou 4 cœurs

- avec élixir vitae sur vous, ce sera en fonction de leurs améliorations, elles aussi a trouver

pour obtenir des informations & des quêtes, parlez à tous les tiers <- ils ont tous des dialogues

vous améliorerez (ou achetez) votre armure contre paiement via des artisans - vous en trouverez aussi potentiellement de meilleures que l'actuelle à l'instant T

vous améliorerez votre épée & votre arc contre paiement + 1 corail via des artisans

soulevez ou détruisez les éléments du décor leurs pour récupérer des ingrédients qui serviront a concocter des potions sur des tables d'alchimie

sorts, baies, bombes, bougies de sel (explosifs), yeux détecteurs, etc. & toutes les armes secondaires s'utilisent via la <touche objet de votre choix> - appuyez sur cette dernière dans l'inventaire pour les positionner - ils apparaîtront en haut à droite de l'écran & s'utiliseront ensuite via <la même touche>

évitiez de tomber dans l'eau profonde & les trous en intérieur

localisez **les secteurs** a revoir + tard

n'oubliez pas que vous pouvez vous reposer dans **votre chambre** gratuitement

~~~~ LA PARTIE ~~~~

comme ils apparaissent aléatoirement, je n'ai pas indiqué les ingrédients que l'on trouve comme butin ou en cassant des éléments du décor

l'ile calcaire

vous êtes Tilia, la fille de *Malvo*, le tavernier - *Linda* est votre sœur

votre chambre -> **l'autre chambre** -> 2 **notes sur le budget de la taverne** dirigée par *Malvo* -> **la taverne** -> *Malvo* -> **recupérer bouteille de whisky dans grotte secrète** au Nord -> *Linda* -> sortez

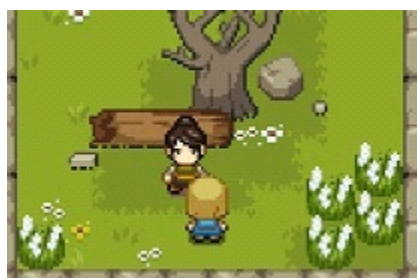
Sud -> **maison de Juglan** est inaccessible (**ok + tard**) - *Juglan* -> Sud Ouest -> **maison de tronc & bûche verrouillée (ok + tard)** juste au Nord de *bûche & tronc*

note sur mandragore blanche dans **maison Est**

Nord -> pour couper **buisson** qui bouche l'**entrée de la grotte secrète**,



recupérer votre épée auprès de noisette -> elle est à l'Ouest



après vous avoir donné **votre épée**, *noisette* vous dit de repasser la voir + tard (**ok bien + tard mais pas ici ...**)

Nord Ouest -> 2 **rochers trop lourds** <- mentionnés par *bûche* (**ok cf. fin de port Ballast #3**)

devant **grotte secrète**, coupez **buisson** -> entrez & **progressiez en suivant le didacticiel** -> **bouteille de whisky** déclenchera explosion - **levier** pour passer -> **caisses** a déplacer dont une sur **plaque à pression** - 2 **crabes** -> près du **sanctuaire dédié à la déesse de la mer**, **statues** a déplacer -> vous chutez -> *gros monstre*

Bien entendu, un gros monstre se tient entre moi et la sortie. Enfin, je veux rejoindre la Marine volontaire, s'occuper de ces horribles bestioles fera partie de ma mission. Je peux m'en charger. Courage, Tilia, tu vas y arriver.



sortez -> **votre village** a été attaqué par des *pirates* - devant **la taverne**, *Linda* localise *Malvo*, sur **la jetée** -> *Juglan* affirme qu'un sablier blanc figurait sur le drapeau des *pirates*

Sud -> **la jetée** -> *Malvo* - vous lui donnez **bouteille de whisky**

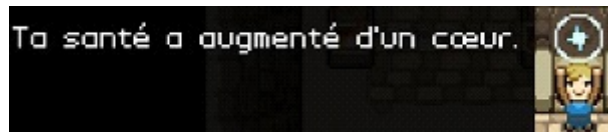
Des pirates au sablier blanc sur leur drapeau
sont venus piller les ruines sur la montagne.
Il n'y a presque pas eu de victime, mais...
Noisette cueillait des herbes sur la montagne.
Les pirates l'ont jetée dans un tonneau et l'ont
embarquée avec leur butin pris dans les ruines.
Je serai rentré en un rien de temps.
Linda et toi vous occuperez de la taverne
pendant quelques jours.

Six mois plus tard

vous avez pris la décision de **retrouver votre père, Malvo**

la taverne -> **votre chambre** -> **livres sur le pistage & la navigation** -> **l'autre chambre** -> 2 **notes sur le budget de la taverne** dirigée par *Linda* -> **la taverne** -> *Linda* -> pour retrouver votre maximum de santé, vous pouvez vous **reposer dans votre lit** - afin d'enquêter sur *les pirates au sablier blanc*, vous lui dites que ***Juglan* va vous déposer au port de Tétabouc** -> **bûche** -> sortez

Sud -> **table d'alchimie** dans **maison de Juglan** -> Sud Ouest -> **maison de tronc & bûche** est ouverte -> **maison Est** est détruite - **mandragore** -> Nord Ouest -> **le temple** -> **autel**



la jetée -> *Juglan* pour le port de ...

Tétabouc

Juglan ...

Eh bien, voilà le port de Tétabouc. Ce n'est
pas un repaire de crapules, mais un client du
Cormoran trempé a peut-être vu des pirates.
Bien. D'accord. Fais attention. Le Cormoran
trempé est au nord-ouest de la ville. N'oublie
pas de fabriquer des potions si besoin !
Oh, et prends cette carte maritime. Elle te
servira quand tu voudras revenir sur Calcaire.
Ça serait dommage de heurter un haut-fond.

trouver le cormoran trempé

Ouest des quais -> **la place du marché aux poisson** -> **entrepôt** avec 3 **coffres** - **levier**



Nord des quais -> *boutique du forgeron & de l'armurier*



je fais améliorer mon armure contre 50 couronnes

Nord de la place du marché aux poissons -> le cormoran trempé - parlez à tous les tiers / 2 affiches pour primes : pêcheur aux carottes à l'Est à des soucis (ok voir + bas cf. homme contrarié) - voir Eamon au QG de la guilde des marchands pour des vols (ok voir + bas cf. Eamon)



Quelqu'un a vu Malvo au port Ballast.
• Parle au vendeur de cartes avec lequel il a discuté.

aller à port Ballast (ok + tard via tunnel vers port Ballast dans la forêt des marées)

Les pirates du Sablier ont été vus en train de piller la Tête d'épicéa.
• Enquête sur la Tête d'épicéa.

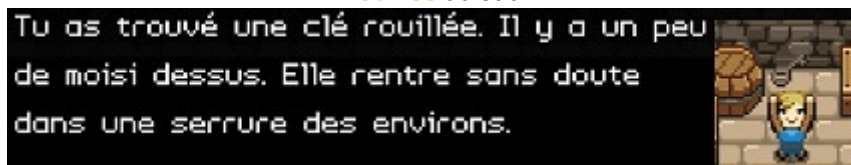
aller à la Tête d'épicéa (ok cf. la Tête d'épicéa)

Des aventuriers qui connaissent leurs limites ont besoin d'aide pour chasser des monstres de vieux tunnels.
• Rencontre les aventuriers.
L'entrée des tunnels est près de la taverne.

nettoyer les tunnels de Tétabouc (voir ci dessous)

sortez -> descendez via l'échelle (flèche bleue sur l'image du cormoran trempé) -> explorateur & aventurier pour déverrouiller 1ère

porte des tunnels de port Tétabouc - mention d'un "gros monstre" (*grosse araignée dans le journal*) -> coffres - 10 bombes au Nord - clé rouillée au sud



Nord Est -> clé rouillée ouvre 2nde porte des tunnels de Tétabouc -> grosse araignée -> 1/2 tour -> rendez compte à explorateur -> sortez

Sud Ouest du cormoran trempé -> auberge de l'amélanchier -> aubergiste : c'est 30 couronnes pour dormir - porte de chambre dont client est parti avec la clé (ok + tard cf. port Ballast #1)

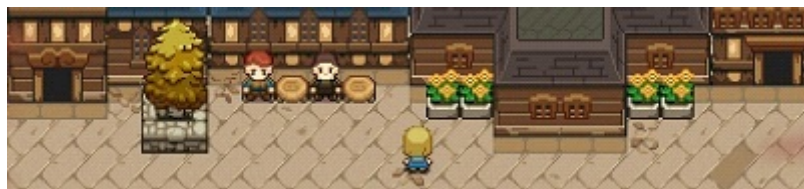


sortez -> Ouest -> porte verrouillée (rond rouge sur l'image ci dessus - ok + tard lors de la quête d'Eamon)

Nord de boutique du forgeron & de l'armurier -> place du marché aux fruits & légumes -> magasin d'alchimie -> femme vend vivres & potions - vendeur achète ingrédients - table d'alchimie

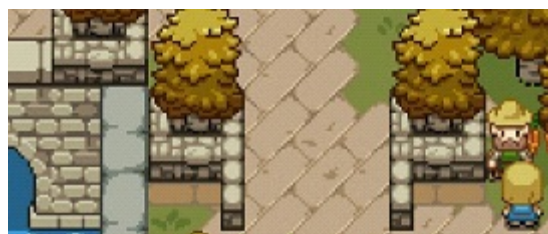


Nord de place du marché aux fruits & légumes



droite -> salle des gardes / gauche -> boutique d'objets anciens de Rilesdorf

Pont Est de la place du marché aux fruits & légumes -> Sud Est -> homme contrarié



Le coin d'un pêcheur contrarié
a été envahi par les monstres.
• Trouve ce coin de pêche et détruis
les monstres.
Le coin de pêche est à l'est du
port de Têtabouc.
RÉCOMPENSE : 80

nettoyer le coin de pêche de l'homme contrarié (ok cf. Est de Têtabouc)

un peu au Nord -> femme vous explique que nitrodendron (rond bleu sur l'image ci dessous) explose - essayez et vous comprendrez
que dépassé un délai déterminé, ils explosent dans vos mains <- il vous faudra les lancer rapidement + tard "ailleurs"



Nord du Pont Est de la place du marché aux fruits & légumes -> le QG de la guilde des marchands -> Eamon est dans la pièce Est



Le Calmar fantôme menace les registres
des marchands et provoque un chaos
économique.
• Prépare un piège avec Rilesdorf.
La boutique de Rilesdorf est près
du marché, contre la falaise.
RÉCOMPENSE : 70

dans boutique d'objets anciens de Rilesdorf, tendre un piège à Colmar le fantôme -> allez y -> Rilesdorf indique de vous cacher
derrière sa bibliothèque -> montez & faites le (flèche bleue sur l'image ci dessous)



je décide d'attendre -> Colmar le fantôme apparaît & s'enfuit par une fenêtre après que vous l'ayez interpellé verbalement

TILIA :
Bon sang, il est doué pour sauter par les
fenêtres. Il a fait tomber de l'encre, peut-être
a-t-il laissé des traces derrière lui...

sortez & pistez les tâches d'encre (ronds verts & flèche bleue sur l'image dessous)



vous arriverez à **porte qui était** verrouillée à l'Ouest d'auberge de l'amélanchier -> maison d'Aster -> **registre codé** - Aster



fouillez **sa bibliothèque** fera apparaître son costume de *Colmar le fantôme*

ASTER :

Eh bien. Me voilà démasqué. Je suis le Calmar fantôme. Je m'appelle Aster. Toutefois, je t'en prie, laisse-moi t'expliquer. Je viens de Tourtrappe. C'est un petit village de pêche à l'ouest, mais Eamon méprise mes semblables. Alors qu'autrefois nous échangeions librement avec Têtabouc, il a convaincu des marchands de falsifier leurs registres pour nous rouler. Il promulgue des lois pour nous taxer, nous mourrons de faim et avons du mal à survivre. Je ne dis pas que je suis parfait, mais j'agis pour la bonne cause. M'aideras-tu ?

j'accepte de les aider

Eamon se sert de son pouvoir dans la Guilde pour opprimer les citoyens de Tourtrappe.

- Trouve des preuves concernant les détournements d'Eamon dans le bâtiment de la Guilde des marchands.

trouver les preuves de détournement de fonds dans **le QG de la guilde des marchands** -> allez y -> **pièce Sud Ouest** -> **livre**

C'est un livre qui liste des couleurs et qui essaie de les décrire. À vrai dire, ce n'est pas une tâche facile. Hmm, toutefois, les couleurs suivent une logique. Elles sont listées dans cet ordre : rouge, vert, jaune, jaune, rouge.



vous retrouvez ces couleurs sur des boutons positionnés sur les bibliothèques ici présentes (ex. rond vert sur l'image ci dessus)

en partant de la **pièce Nord Ouest**, appuyez sur les boutons dans **l'ordre indiqué par livre** pour les couleurs



passage secret est dévoilé -> allez y (flèche bleue sur l'image ci dessus) -> registres financiers & potion de restauration magique dans coffres

```
Tu as trouvé des registres financiers. Il y a beaucoup de taxes élaborées imposées aux marchands de Tourtrappe, mais les calculs semblent faux. Certains montants auraient disparu ? Tu n'es pas douée en math.
```

sortez -> maison d'Aster -> il est totalement satisfait sauf que ... Eamon débarque - étant sous la protection des gardes en raison du code de la baston brutale des barres, il ne peut être arrêté

```
ASTER :  
Ça n'annonce rien de bon, les gardes de la ville sont... eh bien, ils suivent ce code depuis des générations.
```

```
À n'importe quel moment, quelqu'un peut défier les Brutes des barres, comme ils se font appeler, à un concours de force. Le vainqueur gagne le droit de diriger la garde. Le terme « Barres » rappelle ce qu'ils utilisent pour s'entraîner. C'est terrible.
```

Aster ayant déjà échoué par le passé, c'est à vous de ... gagner le concours de force des brutes des barres -> salle des gardes -> garde -> vous devez atteindre le chef des gardes en passant par porte à droite - vous n'êtes pas obligé de combattre les gardes - j'en affronterai qu'un seul ... -> vous discutez avec chef des gardes qui était au courant des malversations d'Eamon ...

```
CAPITAINE DE LA GARDE :  
D'après le code antique, je vous fais capitaine des Brutes des barres de Tétabouc.
```

```
TILIA :  
C'est vraiment idiot. En tant que capitaine, j'abolis le code.
```

la garde de Tétabouc n'existe plus - Eamon peut être exclu de la guilde des marchands

le QG de la guilde des marchands -> Aster vous récompense avec 200 couronnes

je fais améliorer mon épée dans boutique du forgeron & de l'armurier

Nord Est de Tétabouc

1ère grotte -> jetez bombe sur levier pour coffre



2nde grotte avec coffre (rond vert sur l'image ci dessous) -> sortez -> je décide de boire l'eau du puits (flèche bleue sur l'image ci dessous)



fantôme du héros héron vous demande de purifier sa sépulture - il vous donne clé du fort de la grive localisé près du ferry à l'Ouest de Tétabouc (ok cf. Ouest de Tétabouc #2)

Est de Tétabouc

comme vous le dit *Gérald*, le géologue, utilisez nitrodendron (rond bleu sur l'image ci dessous) sur rochers (ronds verts sur l'image ci dessous) -> 1ère grotte -> traversez vite la 1ère salle -> 2nde salle -> passez en 2 étapes pour coffre



sortez -> 2nde grotte -> animal à 4 pattes avec des cornes -> vers le temple maudit (ok voir un peu + bas) -> sortez

Sud Est -> ponton -> liquidez 3 monstres dans le coin de pêche de l'homme contrarié -> je ne prend pas de carotte (ok + tard durant le village de Rivace & alentours #1) -> Pont Est de la place du marché aux fruits & légumes de Tétabouc -> Sud Est -> rendez compte à homme contrarié qui donnera bien 80 couronnes

je fais améliorer mon épée dans boutique du forgeron & de l'armurier

Est de Tétabouc -> en y allant rapidement, utilisez nitrodendron sur rocher devant tronc allongé pour coffre -> 1/2 tour -> Nord -> pommier -> Nord -> pont du phare

le phare -> utilisez bombe sur levier (rond vert sur l'image ci dessous) -> marchez sur plaque à pression (rond bleu sur l'image ci dessous)



sortez-> retour à 2nde grotte -> le temple maudit -> stèle

La cloche du dieu maudit. Les ennemis
du sonneur de cloches gagnent en force.

Nord -> frappez cloche



j'accepte avant de ... me rétracter en frappant de nouveau cloche

Ouest de Tétabouc #1

Ouest puis Sud -> aidez Lily, la navigatrice



Hé, je voudrais faire quelque chose pour toi.
Comme tu m'as sauvé la mise. Si jamais tu
me croises, viens me parler. Je navigue en
permanence, alors je peux t'amener partout
où je suis déjà allée. Ou même à des endroits
où je n'ai jamais mis les voiles avec une carte.

elle vous permettra de voyager rapidement, via la carte du monde, depuis **les différents quais**

filez vers l'Est

la forêt des marées #1

trou de *pirate* caché par buisson pour *coffre*



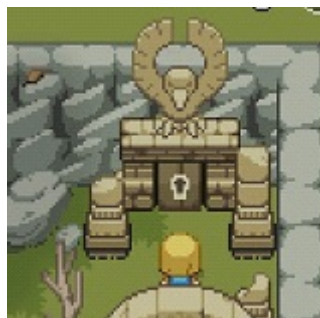
sauter dans ce **puits** (flèche bleue sur l'image ci dessous) -> parcours jusqu'à **levier** a frapper -> Ouest -> *fantôme* pour *coffre* -> 1/2 tour -> pousser **bloc** pour sortir par Sud



2 **pommiers** -> **je décide** de faire 1/2 tour

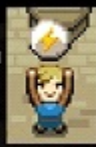
Ouest de Tétabouc #2

Nord Est, ici ...



clé du fort de la grive ouvre **porte du fort de la grive** -> 2^{de} salle -> *monstre du fort de la grive* - quand il prépare son sort, planquez vous derrière les piliers -> 3^{ème} salle -> **larme de l'oiseau marin**

Tu as reçu la Larme de l'Oiseau marin.
Le sort utilisera une partie de ta magie afin
d'invoquer un éclair du ciel, qui frappera
un ennemi proche.



utilisez le sur **pierre** devant **plaque à pression** qui vous permettra de ressortir - **quête fantôme du héros héron terminée**

Purifie les sanctuaires restants pour
renforcer le sort de la Larme de
l'Oiseau marin

Tu n'en as pas trouvé d'autres.

 Améliorations : 1 sur 4

purifier les 3 autres sanctuaires -> le prochain cf. **le village de Rivace & alentours #1**

Ouest -> *Météoptimale* vous explique le fonctionnement du **ferry** qui permet d'atteindre le **carrefour de l'éboulement** puis **Rouvrugé** à l'Ouest & Rivace à l'Est

Ouest -> passez sous la **grande souche d'arbre** -> **bosquet antique** - rien pour le moment -> 1/2 tour -> Ouest

le village de Tourtrappe

Nord Est -> *pêcheur* mentionne le *monstre du haut fond du Lotus* -> **maison de l'herboriste** équipée de **table d'alchimie**

Nord -> **maison d'Arni** qui mentionne le *monstre du haut fond du lotus* -> **petit marché aux poissons** -> *femme*

J'étais en train de pêcher quand la vieille
armure de quelqu'un s'est coincée dans
mon filet, elle a l'air mieux que la tienne.
Veux-tu l'acheter pour 150 couronnes ?

je l'achète

Tu as trouvé une armure qui est un peu
mieux que celle que tu portes !
(Ta défense a augmenté de 1)



homme vous apprend l'existence du **tunnel vers port Ballast** dans la **forêt des marées** <- le secteur de **port Ballast** est affiché sur la carte du monde

sud-est, après la forêt des Marées,
tu y trouveras un tunnel qui mène
jusqu'au port Ballast.

Centre -> **boutique** -> *femme* vend **vivres** & **potions**

Nord Ouest -> *pêcheur* affirme que *quelqu'un qui ressemble à votre père* les a aidé ici même contre des *pirates*

Sud Ouest -> dans la **taverne** ...

femme a été sauvé au **récif du corbeau**, il y a quelques mois, par *quelqu'un qui ressemble à votre père*

Danley, le maire du **village de Tourtrappe** -> **j'accepte de l'aider**

Un monstre attaque des pêcheurs de Tourtrappe.
• Parle aux pêcheurs pour découvrir où se trouve le monstre.
RÉCOMPENSE : 80

parle aux *pêcheurs du monstre du haut-fond du Lotus* (ok après quête *Dusit*)

2 affiches pour primes : voir *Dusit* qui détient une carte au trésor (ok voir ci dessous) & *Danley* ici même !!!

Sud -> maison de *Dusit* -> j'accepte son deal soit récupérer le trésor localisé & le partager - il prête son bateau & corde -> sortez -> juste à gauche -> bateau de *Dusit* -> l'île hantée de *branchebrisée* -> 3 plaques à pression ouvriront porte -> allez y -> *monstre violet* -> autel - il y a rien d'autre

Ta santé a augmenté d'un cœur.

bateau de *Dusit* -> le village de *Tourtrappe* -> maison de *Dusit* -> dites lui qu'il y avait rien - déçu, il vous permet d'utiliser a volonté son bateau pour vous rendre sur l'île hantée de *branchebrisée* -> sortez

Nord Est -> pour le monstre du *haut-fond du Lotus*, pêcheur renvoie sur *Arni* -> Nord -> maison d'*Arni*

Récemment, le monstre a été vu près de rochers à côté d'une falaise avec deux épicéas alors qu'Arni utilisait des appâts pour monstre.

trouver le monstre du *haut-fond du Lotus* -> je décide de m'en occuper prioritairement

à l'Est des quais de *Tétabouc*, grâce à *Lily* , je vais me reposer dans mon lit de la taverne de l'île *Calcaire*

Ouest de *Tétabouc* -> Sud -> Sud Ouest -> après 2 pontons, 2 rochers bloquent l'accès vers l'île *Calcaire* (ok cf. entre *Calcaire* & l'Ouest de *Tétabouc*) -> 1/2 tour -> Ouest

le haut-fond du Lotus

passez par là



puis remontez au Nord - vous pourrez sauter par dessus l'eau profonde -> jetez les appâts pour monstre (rond violet sur l'image ci dessous)



monstre du haut-fond du lotus -> le **village de Tourtrappe** -> Sud Ouest -> la **taverne** -> rendez compte à *Danley*, le maire du **village de Tourtrappe** qui vous récompensera de 80 **couronnes**

objectif suivant : atteindre **la Tête d'épicéa** <- quête principale

le **haut fond du Lotus** depuis là où vous étiez -> Nord -> **porte** vers **fort du haut-fond du Lotus** verrouillée (ok cf. **la Tête d'épicéa**) -> Centre -> **site de fête** -> Sud -> **îlot inatteignable avec coffre** (ok après le **fort du corbeau**) -> Nord Ouest -> Sud -> vers le **fort du Corbeau** - semble nécessiter attaque à distance (ok avec arc - cf. **le récif du corbeau**) -> Ouest -> trou de *pirate* caché par buisson pour **statue de lama qui soigne totalement**

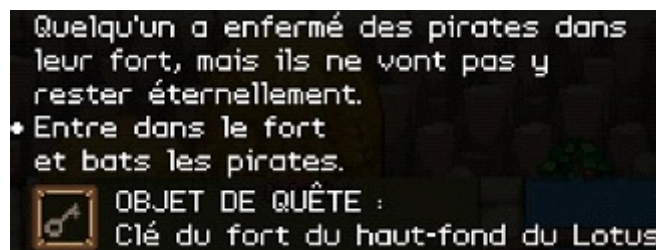


tout au Nord Ouest -> vers le **palais englouti** - semble nécessiter attaque à distance (ok avec arc - cf. **le palais englouti**) -> 1/2 tour -> Ouest -> 2 **ponts** -> **pommier** -> **pont**

la Tête d'épicéa

Lily sera disponible au Sud Ouest

grotte -> traversez en sautant pour **coffre** -> sortez -> Nord -> 2 **pommiers** -> Est -> *Lenda* -> ... - il donne **clé du fort du haut-fond du Lotus**



éliminer les *pirates* enfermés dans le **fort du haut fond du Lotus** (ok voir un peu + bas)

1/2 tour -> Nord -> devant le sanctuaire de la Tête d'épicéa -> *Ilex*

ILEX :

Hmm. Le sanctuaire de la Tête d'épicéa répandait autrefois des pousses de l'Arbre de Devana. Il renferme aussi l'Amulette du Roi, donnée à Héron pour l'aider à traverser les tempêtes jusqu'au palais. Après la mort des moines lors de l'Inondation, mes ancêtres continuèrent de protéger l'Amulette du Roi, alors même que le sanctuaire se dégradait et que la forêt y reprenait ses droits. Enfin, jusqu'à ce que les pirates viennent le piller. Ils ont volé l'Amulette du Roi. Je reste ici, mais je me demande à quoi bon.

vous lui demandez si un sablier blanc figurait sur leur drapeau

Oui, c'était l'équipage du Sablier. Un de leurs navires a heurté un rocher quand ils sont partis. Si tu t'enfonces dans le sanctuaire, tu atteindras l'épave. Cependant, fais attention aux monstres. Les lieux sont de plus en plus dangereux.

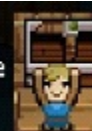
depuis le sanctuaire de la Tête d'épicéa, atteindre l'épave des *pirates* (ok voir un peu + bas)

au Sud Ouest, grace à *Lily* , je vais me reposer dans mon lit de la taverne de l'île Calcaire -> je vais faire améliorer mon épée dans boutique du forgeron & de l'armurier de Tétabouc

Dégâts de l'épée: 5
Niveau d'armure: 4

retour à la Tête d'épicéa -> je décide de m'occuper d'abord des pirates enfermés -> le haut fond du Lotus -> Nord -> clé du fort du haut-fond du Lotus sur porte qui était verrouillée -> pirates enfermés - 2 leviers pour progresser - coffre -> gros coffre pour boomerang

Tu as trouvé un boomerang. Heureusement, tu sais comment le lancer pour qu'il revienne toujours.



s'utilise via <touche objet>

Nord -> dépassez Ilex -> le sanctuaire de la Tête d'épicéa -> Ouest pour atteindre plaque à pression -> 1/2 tour -> Est -> 1ère clé dans coffre -> 1/2 tour -> ouvrez porte avec 1ère clé -> Nord -> potion d'armure dans coffre à l'Est -> 1/2 tour -> faites le tour par l'Ouest -> baies au Nord -> Est puis Sud (flèche bleue sur l'image ci dessous)



Sud 2 fois puis Est & Nord -> *monstre de bois* pour 2^{de} clé dans *coffre*

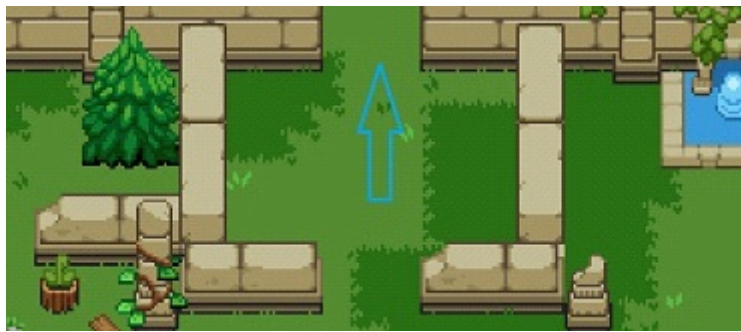


Ouest 3 fois -> 2^{de} clé ouvre *porte* vers Sud -> *gros coffre* pour *barrière de Devana*

Tu as reçu la Barrière de Devana. Sers-toi de ce sort pour faire dévier les projectiles. Il utilisera un peu de ta magie.



Nord -> **utilisez le** pour renvoyer "boule jaune" sur son émetteur -> Nord est dorénavant accessible, allez y (*flèche bleue sur l'image ci dessous*)



Nord -> posez *bombe* vers les 4 *boutons* -> placez vous vite le + à droite -> dés qu'elle explose, sautez vers la droite -> Est (*flèche bleue sur l'image ci dessous <- état des lieux après explosion*)



placez vous ici (*rond violet sur l'image ci dessous*) pour éliminer *monstre vert* en lui renvoyant "boules jaunes" grâce à *barrière de Devana*



coffre

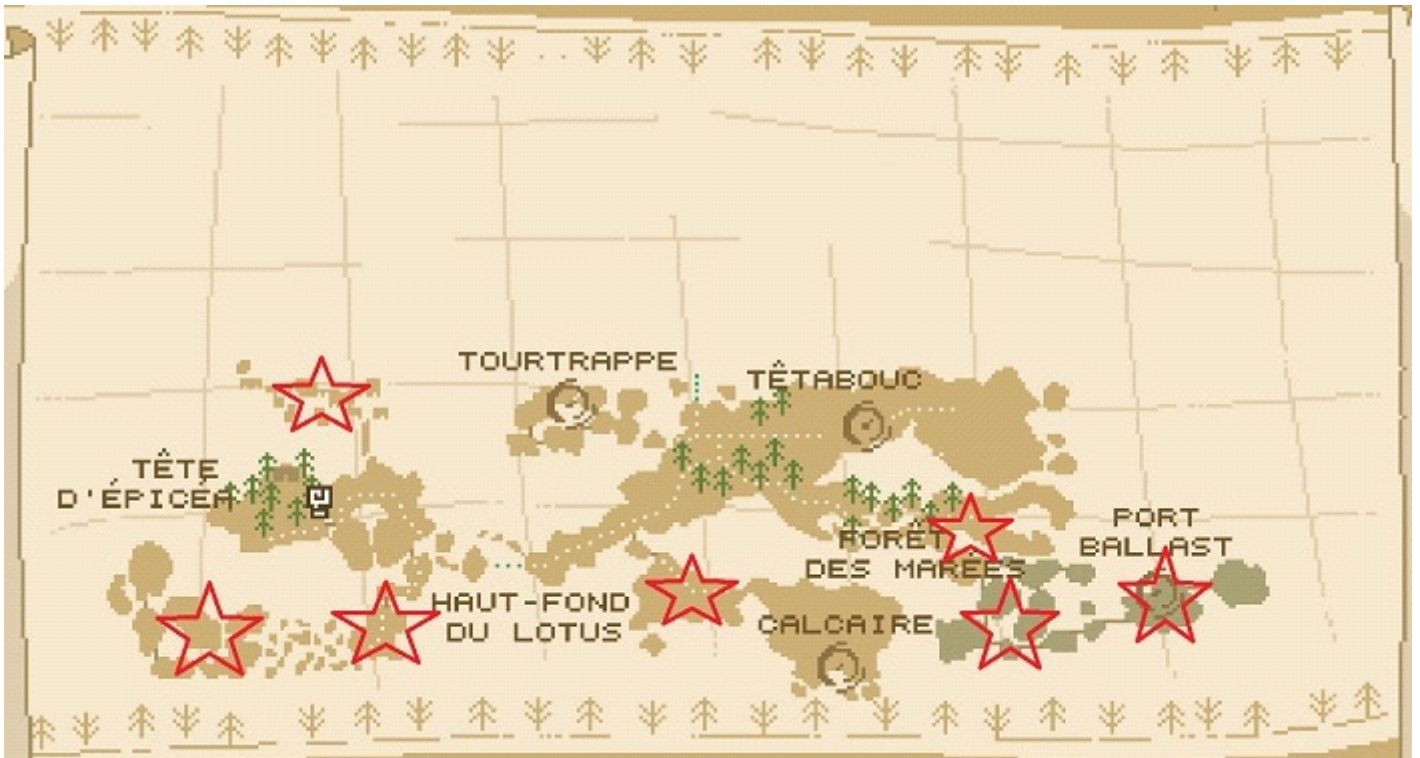
Ta santé a augmenté d'un cœur.



Sud -> quai du sanctuaire de la Tête d'épicea -> l'épave des *pirates* -> **journal de bord**

On dirait le journal de bord du bateau.
Le 15 septembre... on a enfin dégoté cette
amulette que Barbe-Noire voulait qu'on trouve !
Nous pouvons enfin retourner au repaire ! Mais
pas avant un arrêt à la distillerie d'Ébauchon
pour y passer commande pour fêter ça.
L'équipage qui a trouvé cette amulette mérite
ce que Rivace a de meilleur à offrir !

aller à la distillerie d'*ébauchon* dans le village de Rivace (ok cf. Rivace)



étoiles rouges : a (finir d') explorer

je décide d'atteindre **port Ballast** <- quête principale

la forêt des marées #2

au Sud de grotte déjà explorée via puits + au Nord (rond bleu sur l'image ci dessous), *mandragore blanche* garde **clé** (rond rouge sur l'image ci dessous - ok cf. **la forêt des marées #3**)



Ouest -> 3 blocs bloquent accès **coffre** (ok cf. **la forêt des marées #3**)

Sud puis Est -> 2 **rochers** bloquent accès à la **baie de Zéphyr** (ok cf. **la forêt des marées #3**)- accès **coffre** bloqué par palissade (ok après le

fort du corbeau) -> Nord -> **porte cabane abandonnée** verrouillée(ok cf. **la forêt des marées #3**)

Sud Est -> **le tunnel vers port Ballast** -> faites le tour complet par l'Est puis le Nord au niveau du **panneau** -> **bombes** -> **grotte** avec 2 **coffres**



continuez vers Nord -> Est -> passez sous **la grande souche d'arbre** -> **bosquet antique** -> *animal à 4 pattes avec cornes* - **élixir vitae**

Après avoir vaincu un monstre dans un bosquet antique, la pierre de rune en son centre s'est mise à briller.
• Pierres de rune trouvée : 1

découvrir d'autres **bosquets antiques** -> le prochain cf. **le bois du mystère**

1/2 tour -> continuez de faire le tour jusqu'au Sud Ouest -> évitez **trous** dans tas de feuilles mortes -> **grotte** avec **meilleure armure** dans **coffre**



Tu as trouvé une armure qui est un peu mieux que celle que tu portes !
(Ta défense a augmenté de 1)

Sud Est

port Ballast #1

longer le **quai Ouest** sous la toiture vers le Nord (**flèche bleue** sur l'image ci dessous), mènera à **grotte** avec **barque** (ok + tard cf. **le palais saule**)



1/2 tour -> **petit marché** -> femme vend **vivres** & **potions**

Nord Ouest -> *Marin cité Barbe Noire* -> **maison de Goémon**, le cartographe -> vous lui demandez pour *votre père* -> pour + d'informations, **lui ramener** **ses cartes volées** qui sont dans **le coffre-fort du conseil pirate** (ok cf. **le conseil pirate de port Ballast**)

Quelqu'un a vu Malvo au port Ballast.
✓ Parle au vendeur de cartes avec lequel il a discuté.
• Entre dans le coffre-fort du Conseil.

elles sont dans une malle verte

magasin de Barbe-Honnête -> il propose 150 couronnes pour l'armure + 2 que la votre - 250 couronnes les outils d'armurier - 120 couronnes pour corail

Centre Sud -> forgeron -> Centre Est -> vendeur rachète ingrédients -> l'auberge -> c'est 30 couronnes pour dormir -> étage -> homme saoul pour clé de chambre

Un homme ivre a fait tomber une clé dans l'auberge du port Ballast, elle semble aller dans une autre auberge.
• Écoute, prends la clé et entre dans une autre chambre, du coup.
 OBJET DE QUÊTE :
Clé d'une autre auberge ?

trouver la porte de chambre qui lui correspond (ok voir ci dessous)

je décide de vérifier de suite ...

sortez -> quai Est -> Lily pour vous rendre à Tétabouc -> auberge de l'amélanchier -> clé de chambre ouvre porte de chambre dont client est parti avec la clé pour coffre

sortez -> grace à Lily , je vais me reposer dans mon lit de la taverne de l'île Calcaire -> retour à port Ballast

je décide de retourner dans grotte avec barque -> carte

Il y a un emplacement marqué sur cette carte.
Naviguer en bateau jusqu'à là-bas ?
• Larguer les amarres.
Non.

j'embarque

le palais saule

squelette

Il y a un vieux message à côté du squelette.
Willem, toutes les fontaines ne coulent plus.
Le sanctuaire est scellé, il est impossible d'y entrer, même avec des explosifs.

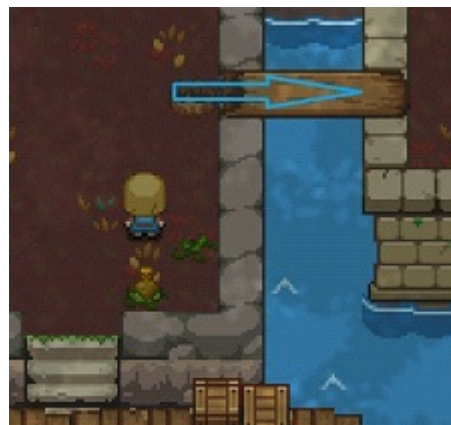
remettre en fonctionnement les 4 fontaines (ok voir ci dessous)

présence de nitrodendrons <- explosifs

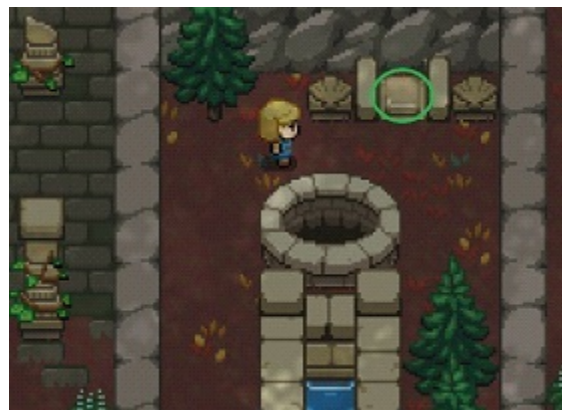
coffre à l'Ouest -> 2 coffres (ronds verts sur l'image ci dessous) dont 1 contient 1ère clé qui ouvre 1ère porte (rond violet sur l'image ci dessous) & plaque à pression (rond bleu sur l'image ci dessous) pour mettre en fonctionnement 1ère fontaine à l'Est



Nord -> faites exploser les 2 barils de poudre -> Est (flèche bleue sur l'image ci dessous)



faites le tour par le Nord -> coffre au Nord Est -> Ouest -> Sud -> Est -> plaque à pression (rond vert sur l'image ci dessous) pour mettre en fonctionnement 2^{de} fontaine à l'Est



retournez vers le Sud puis un peu à l'Ouest puis Nord, passez par là (flèches bleues sur l'image ci dessous)



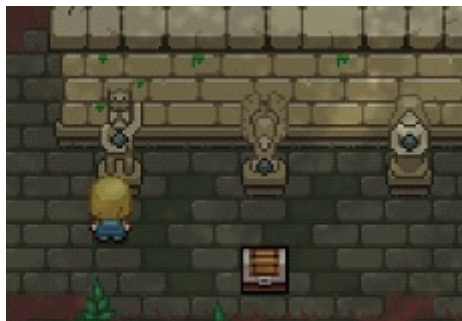
plaque à pression (rond vert sur l'image ci dessous) pour mettre en fonctionnement 3^{ème} fontaine à l'Ouest



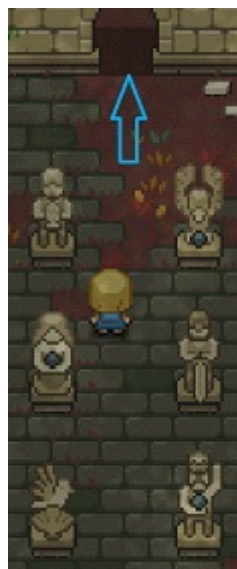
Nord (flèche bleue sur l'image ci dessus) -> utilisez **nitrodendron** pour récupérer **2nde clé**



Nord -> 3 **statues** -> vous devez entendre un petit bruit pour chacune -> apparition **coffre**



1/2 tour jusqu'au 6 **statues** -> celle en bas droite semble ouvrir **2nde porte** vers Nord



allez y (flèche bleue sur l'image ci dessus) -> *souche d'arbre* -> Nord -> **coffre**

filez au Sud Ouest -> **2nde clé** ouvre **3ème porte** (rond bleu sur l'image ci dessous) -> plaque à pression (rond vert sur l'image ci dessous) pour mettre en fonctionnement **4ème fontaine** à l'Ouest



4ème porte au Centre s'ouvre -> allez y -> autel



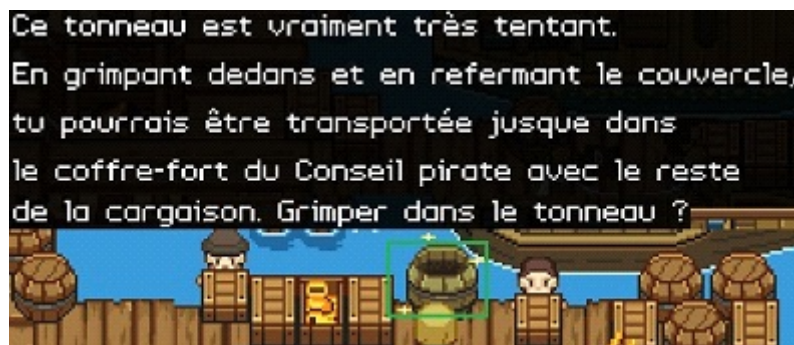
port Ballast #2

Centre Est -> je revends quelques ingrédients au vendeur du Centre Est -> Nord Ouest -> magasin de Barbe-Honnête -> j'achète l'armure + 2 que la mienne -> Centre Sud -> forgeron -> je lui améliore mon épée

Dégâts de l'épée: 6
Niveau d'armure: 7

Nord Est via échelles -> atelier de Prométhée Jones -> il désire un fléau pour en faire un qui explose (ok après le fort du corbeau) -> sortez -> Est -> grille du conseil pirate est fermée

les quais -> Sud Est -> 2 marins livrent au coffre-fort du conseil pirate -> tonneau



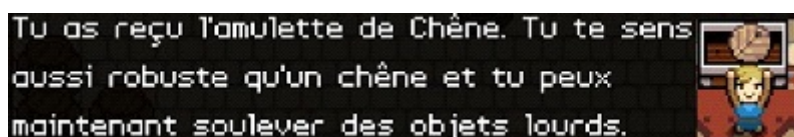
oui

le conseil pirate de port Ballast

vous écoutez discrètement une conversation entre Brutus & Barbe Noire a propos de l'épée du Roi des océans - celle qu'ils ont volée dans les ruines de Rivace est fausse - le capitaine Thym est cité, Gavrillo est chargé de le retrouver - Barbe Noire part à Rouvrugue à la recherche d'une carte qui mènerait à l'île des tempêtes - + tard, via élément du décor, le Roi des océans sera associé au capitaine P. Sylvia

vous évoluerez sur 2 étages - il y aura leviers, boutons & plaques à pression - vous trouverez bombes & 3 clés pour autant de portes <- une après avoir tué 3 pirates regroupés

une fois que vous posséderez l'amulette de chêne ...

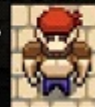


vous pourrez porter puis lancer des **boulets de canon** sur les **murs de briques blanches** & *les golems*



pour finir -> *Brutus*

BRUTUS :
Peu importe ! Je vais réduire ta poussière
en os ! Tu ferais mieux de réfléchir
à ta nélocrogie !



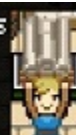
prenez "l'énergie de Brutus"

Ta santé a augmenté d'un cœur.



puis juste au Nord, **cartes maritimes** dans **malle verte**

Tu as trouvé des cartes maritimes intitulées
« Cartographie de Goémon ». Elles semblent
avoir été volées.



port Ballast #3

Nord Ouest -> maison de **Goémon**, le cartographe -> vous lui donnez **cartes maritimes**

D'accord, voilà ce qu'il s'est passé. Un type
est entré dans ma boutique il y a quelque temps
posant des questions sur le Conseil pirate.
Il voulait découvrir ce qu'il manigançait.
J'en sais fichtre rien, mais il ne s'agit pas
que de rallier tous les équipages pirates. Bref,
avant même qu'on se mette à discuter, des brutes
du Conseil ont débarqué dans ma boutique. Sois
pour me voler des cartes, ou me briser les os.
Malvo, il les a chassés, puis est allé
espionner une réunion du conseil. Faut croire
qu'il s'est fait prendre, parce qu'il est revenu

me voir avec une blessure à la jambe. Je l'ai remis en état comme je l'aurais fait avec une carte endommagée, puis il est parti. Mais il a oublié sa clé ici, elle semblait importante, alors je l'ai gardée. Je ne sais pas ce qu'elle ouvre, si vous le trouvez, rendez-la-lui.

vous détenez **clé de Malvo** -> **trouver** la serrure correspondante (ok cf. **l'île de la chute du roi #1**)

Le vendeur de cartes
Quelqu'un a vu Malvo au port Ballast.
✓ Parle au vendeur de cartes avec lequel il a discuté.
✓ Entre dans le coffre-fort du Conseil.
✓ Rends les cartes maritimes à Goémon.
• Tu as obtenu la clé que Malvo avait laissée à Goémon.
Elle a peut-être un lien avec l'équipage du Sablier, mais tu vas d'abord suivre d'autres pistes.
OBJET DE QUÊTE : pistes.
Clé de Malvo

sortez -> Centre Sud -> forgeron -> **je lui améliorer mon épée** -> Est des **quai de port Ballast** -> *Lily* pour aller à **Calcaire** -> **maison de Juglan** -> **table d'alchimie** -> **je concocte élixir vitae**, **potion peau de pierre**, **5 bougies de sel en 1 fois** & **5 yeux détecteurs en 1 fois** -> Nord Ouest -> **j'enlève** les 2 **rochers trop lourds** -> Ouest

entre Calcaire & l'Ouest de Tétabuc

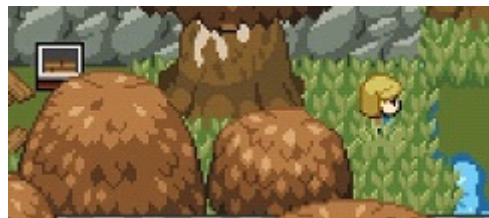


c'est là ...

2 **coffres** à l'Ouest de la **plage** -> 2 **pommiers** -> 2 **rochers déjà vu de l'autre côté** a enlever -> **je décide de retourner** dans ...

la forêt des marées #3

Ouest -> explosez les 3 blocs **déjà vu** avec **bombe** pour **coffre**



au Sud de **grotte déjà explorée via puits** + au Nord -> **mandragore blanche** - **trouver serrure de la clé moussue**

Tu as trouvé une clé au sol.
Où peut-elle bien aller ?
• Trouve la porte fermée correspondant à la clé trouvée dans la forêt des Marées.
OBJET DE QUÊTE
Clé moussue

Nord Est -> clé moussue ouvre porte cabane abandonnée -> 3 caisses a déplacer pour meilleure armure

Tu as trouvé une armure qui est un peu mieux que celle que tu portes !
(Ta défense a augmenté de 1)

sortez -> Sud puis Est -> 2 rochers déjà vu a enlever -> Est

la baie de Zéphyr



c'est ici...

le phare -> Lunos mentionne un tombeau dans le bois du mystère sur Rivace (ok cf. la clairière du silence) -> Stella vous raconte l'histoire des 4 phares

Vieux phares
Tu as entendu parler de quatre vieux phares construits pour aider un amour perdu en mer à rentrer.
• Allume les quatre phares :
Phares allumés : 1

c'est Héron qui les a construit pour aider sa bien aimée a revenir après avoir convoyé des réfugiés hors des mers du Nord

montez -> élixir vitae dans coffre -> levier pour allumer le brasero

allumer les 2 autres phares <- vous aviez déjà fait celui à l'Est de Tétabouc -> le prochain est au récif du corbeau

Tétabouc -> Lily pour dormir dans ma chambre à Calcaire -> retour à Tétabouc -> place du marché aux fruits & légumes -> magasin d'alchimie -> je revend quelques ingrédients à vendeur - je dispose de 315 couronnes

Ouest de Tétabouc -> Nord Ouest -> je repasse sous la grande souche d'arbre -> bosquet antique - toujours rien -> 1/2 tour -> Nord -> le ferry -> Sud du carrefour de l'éboulement -> Météorrible vous met en garde

allons à Rivace <- quête principale

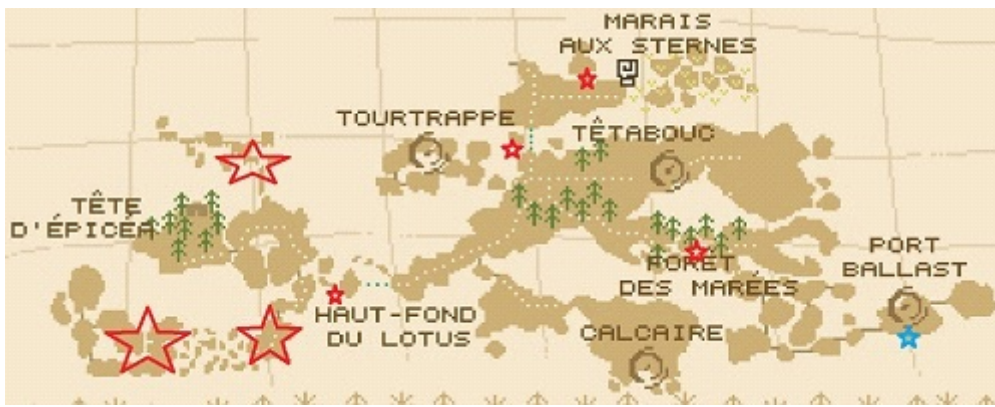
le carrefour de l'éboulement #1

Nord Est -> membre du super équipage pirate de gros durs du canon onirique

Hé ! Tu ne peux pas passer par là. C'est la base top-secret du super équipage pirate de gros durs du Canon onirique ! On te fera sauter si tu nous cherches des noises !

vous ne pouvez pas passer par leur ponton (ok cf. après sommet de la falaise de marbre) -> 1/2 tour -> Est -> 2 rochers a éjecter -> Est

le marais aux sternes



grandes étoiles rouges : reste à explorer / petites étoiles rouges : "mystères" à résoudre / étoile bleue : achat à faire

faites le tour par le Nord pour atteindre l'Ouest -> **hydromiellerie du marais** -> *Benjamin* -> trouver *frelons* & prendre leur miel (ok voir un peu + bas)

Dans le marais aux Sternes, tu peux trouver du miel de frelon.
• Trouve les frelons et prends leur miel.
RÉCOMPENSE : 45

Michaël demande des preuves ? <- ok + tard durant quête de *Rohit*

Nord Ouest -> *pirate* ne vous laisse pas passer car vous n'êtes pas *Carlov* (ok après **sommet de la falaise de marbre**)

vers le Sud -> coffre -> nids de frelons - miel de frelon

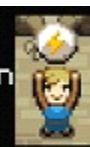


Est -> accès Sud Ouest de l'île de la chute du *Roi* bloqué (ok cf. l'île de la chute du *Roi* #1) -> Ouest -> **hydromiellerie du marais** -> donnez miel de frelon à *Benjamin* contre 45 couronnes -> filez au Nord

le village de Rivace & alentours #1

ponton Sud -> Sud Est -> utilisez *larme de l'oiseau marin* sur pierre qui sert de porte au sanctuaire -> 2 monstres -> *larme de l'oiseau marin*

Tu as amélioré la Larme de l'Oiseau marin.
Le sort utilisera une partie de ta magie afin d'invoquer un éclair du ciel, qui frappera deux ennemis proches.



purifier les autres sanctuaires (le prochain est au **sommet de la falaise de marbre**)

1/2 tour -> *homme* vous fait admirer épée du dernier chef de Rivace & localise distillerie d'ébauchon

Est -> maison de *Nathan*, l'apothicaire -> table d'alchimie - *homme blessé* cite votre père qui est passé ici & les a aidés contre des pirates - il est ensuite allé à port Ballast -> *Carlov*, le transporteur de carottes, ne peut + livrer car il est embêté en chemin par des pirates - il mentionne une volontaire de la marine parti négocier avec eux - impossible d'aller sur son terrain (ok après quête de *Nina* cf. après **sommet de la falaise de marbre**)

Nord Est -> *forgeron* - *Mera* propose armure artisanale pour 50 couronnes - je refuse - pour qu'elle vous fabrique armure de cônes de pins, lui ramener cône de pin de fer du bois du mystère (ok cf. la clairière du silence)

Un artisan armurier te fabriquera une armure si tu lui rapportes une pomme de pin de fer.
 • Cherche une pomme de pin de fer dans Rivace.
 On en trouverait dans le bois du Mystère.
 RÉCOMPENSE :  Défense +2

Centre Sud -> 2 hommes parlent du bois du mystère en citant le coin à champignons & la structure des guerriers ours (ok cf. le bois du mystère)

Ouest -> boutique : femme vend vivres & potions - vendeur achète ingrédients - je lui en revend quelques uns -> maison de Nina de la marine volontaire : pas vu à l'instant T (sic) - voir après sommet de la falaise de marbre -> entre boutique & Mera, homme vous explique comment vous rendre sur île de la chute du Roi : navire (faux : c'est un ferry) à l'Est, le long du récif de Brisemât (ok cf. le récif de Brisemât #1)

Nord Ouest -> la distillerie d'ébauchon faisant aussi office de taverne -> parlez à tous -> Rohit désire que vous éliminiez les monstres du coin à champignons situé à l'Ouest du bois du mystère - il donne clé du coin à champignons (ok cf. le bois du mystère)

Le coin aux champignons de la distillerie d'Ébauchon est envahi.
 • Bats les monstres au coin à champignons.
 Le coin est dans le bois du Mystère.
 OBJET DE QUÊTE :
 Clé du coin à champignons
 RÉCOMPENSE :  65

Olin, le tavernier -> vous le questionnez sur les pirates au sablier blanc ayant pillés à la Tête d'épicéa (cf. journal de bord dans l'épave des pirates)

OLIN :
 Oh, l'équipage du Sablier. Oui, ce sont des habitués. Leur repaire n'est pas très loin d'ici, mais je ne sais pas où il est exactement. Vous devriez demander à Jerah. Il est allé au bosquet de Genévriers... d'ailleurs ça fait un moment déjà. Tenez, prenez la clé et allez prendre de ses nouvelles. Le bosquet de Genévriers est près des quais au nord-est de la ville.

il donne clé du bosquet des Genévriers

pour parler avec Jerah, se rendre au bosquet des Genévriers au Nord Est du village de Rivace (ok cf. Est de Rivace)

sortez -> la grange -> en voulant concurrencer l'hydromiellerie du marais, Ricardo a merdoiyé -> détruisez nids de frelons pour 40 couronnes - coffre -> sortez

juste à l'Ouest du village de Rivace -> trou de pirate caché par buisson pour coffre



Nord Est -> je fais améliorer mon épée par forgeron

retraversez ponton Sud -> remonte par l'Ouest -> statue ailée & porte fermée (ok cf. après sommet de la falaise de marbre)



je décide d'aller au coin de pêche à l'Est de Tétabouc pour prendre 2 carottes -> Nord Ouest du marais aux sternes -> ça ne change rien pour pirate -> le village de Rivace -> je décide d'aller explorer le bois du mystère -> Nord Ouest

le bois du mystère

Sud jusqu'à cette grotte



utilisez y bombes sur bouton pour atteindre bloc -> poussez le -> coffre -> utilisez bombe sur bouton pour sortir

Nord puis Ouest -> le coin à champignons



clé du coin à champignons ouvre porte du coin à champignons -> monstres

TILIA :
 Quoi ? Le ressort de la porte est piégé ? Rah,
 j'y crois pas, je suis tombée dans un piège !
 Y a un sacré paquet de créatures, mais on
 dirait de l'appât pour monstre là-bas. Qui
 voudrait des monstres au coin à champignons ?

caisses remplies d'appâts pour monstres

Il y a plusieurs boîtes d'appât pour monstre
 là-bas. On dirait que quelqu'un essayait
 volontairement de les attirer ici. Les appâts...
 sont gluants ?



ramassez clé gluante de miel

Tu as trouvé une clé. Elle est... gluante.
 Elle a aussi une odeur de miel.



Le coin aux champignons de la
 distillerie d'Ébauchon est envahi.
 ✓ Bats les monstres au coin à
 champignons.
 Hé, qui a placé ce piège ?
 OBJET DE QUÊTE :
 Clé gluante de miel
 RÉCOMPENSE : 65

trouver qui a posé des appâts pour monstres dans le coin à champignons du bois du mystère

1/2 tour -> Nord -> suivez les traces de pas (ronds bleus sur l'image ci dessous) ->



2 pontons arqués -> pommier -> Est -> vous êtes au Nord Ouest de la distillerie d'ébauchon -> 2 ruches - 2 tonneaux à la surface plutôt gluante marqués d'un "M" (rond violet sur l'image ci dessous)



clé gluante de miel ouvre porte **cabane** -> *homme* - caisses remplies d'appâts pour monstres - lettre jamais envoyée

Une lettre jamais envoyée traîne sur la table :
 « Michaël, le plan semble fonctionner. J'ai placé les appâts et je vois déjà des golems d'algue approcher. Il me reste encore des appâts, que je vais stocker aussi. Espérons qu'ils n'attireront pas...
 (l'écriture s'arrête ici.)



TILIA :

On dirait que celui qui a placé les appâts au coin à champignons travaillait pour un certain Michaël. Je devrais en parler à la distillerie d'Ébauchon, ils sauront peut-être qui est ce Michaël.

se renseigner sur *Michaël* à la distillerie d'*ébauchon*

la distillerie d'*ébauchon* du village de Rivace -> Rohit localise *Michaël* à hydromiellerie du marais - vous l'y aviez déjà vu ... -> le confronter avec vos preuves -> le marais aux sternes -> Ouest -> hydromiellerie du marais -> *Michaël* -> ... -> *Michaël* -> la distillerie d'*ébauchon* du village de Rivace -> dites à Rohit que c'est réglé, il vous récompensera avec 110 couronnes - je détiens 570 couronnes

le bois du mystère -> Centre -> grotte cachée (rond bleu sur l'image ci dessous)



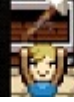
sortez -> vers Nord, passez entre les deux cascades



structure des guerriers ours -> 2 monstres - porte verrouillée (ok de suite) -> Est -> ruche - plaque à pression -> Nord -> clé dans coffre

-> 1/2 tour -> **clé** ouvre **porte qui était** verrouillée -> Nord -> **lance des guerriers ours** dans **grand coffre**

Tu as trouvé la lance des guerriers ours.
Sa portée est plus grande
que celle d'une épée.



sortez -> Ouest -> Nord du **coin à champignons** -> **grotte à 2 entrées** permet d'atteindre puis passer sous **grande souche d'arbre**



bosquet antique -> *animal à quatre pattes avec cornes* - **élixir vitae**

Après avoir vaincu un monstre dans
un bosquet antique, la pierre de rune
en son centre s'est mise à briller.
♦ Pierres de rune trouvée : 2

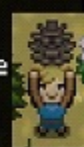
il reste au moins **1 bosquet antique** à l'**Ouest de Tétabouc** - le prochain est à **la falaise de marbre**

1/2 tour -> Nord Est en passant au dessus de **la structure des guerriers ours** -> Est

la clairière du silence

Nord Est -> ramassez **cône de pin de fer**

Tu as trouvé une pomme de pin de fer rare.
Elle est étrangement lourde. Ce n'est peut-être
pas si étrange finalement. C'est aussi lourd
que du fer en fait.



1/2 tour -> Nord -> poussez 5 **statues** sur autant de plots pour ouvrir **porte**



entrez (**flèche bleue sur l'image ci dessus**) -> le tombeau du dernier **Chef de Rivace** -> **bouton** au Sud Ouest -> Nord Est -> **cercueil du dernier chef de Rivace** - bouton -> 1/2 tour -> Ouest -> **aute!**

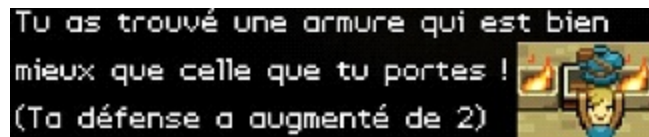


bouton au Nord Ouest pour ressortir

le village de Rivace & alentours #2

le village de Rivace -> Nord Est -> grâce à cône de pin de fer, Mera améliore "artistiquement" mon armure <- quête terminée

Nord Est du village de Rivace -> 2 escaliers -> tunnels aménagés-> passez par l'Ouest -> évitez golem - 4 coffres dont 1 contient armure + 2 que la mienne - 1 bouton



Dégâts de l'épée: 8
Niveau d'armure: 12

repreons la quête principale -> sortez -> Sud puis Est -> panneau -> Est

Est de Rivace

Sud Ouest -> Lily est là ... je vais me reposer à Calcaire & reviens de suite -> Nord Est -> clé du bosquet des Genévriers ouvre portail -> allez y -> le bosquet des Genévriers -> animal à 4 pattes avec des cornes -> clé ouvre portillon -> Jerah -> vous lui demandez où est le repaire des pirates au sablier blanc

JERAH :

Ces types. Arg. Ouais, leur repaire est sur l'île de la Chute-du-roi. Le pont est généralement verrouillé, mais je connais une entrée secrète. Il faut passer par de vieilles catacombes. Si vous en avez la clé, le pilier le plus à gauche près de la statue d'ours à une serrure cachée. Mais je ne sais pas où est la clé. Je crois qu'Olin l'avait autrefois, mais elle a été volée par des pirates...

trouver la clé du pilier le + à gauche de la statue d'ours sur l'île de la chute du Roi (vous la possédez, voir ci dessous)

Rivace & alentours -> Sud de suite au niveau du panneau -> ferry

le récif de Brisemât #1

monstre - palissade bloque accès Nord Est (ok + tard cf. le récif de Brisemât #2) -> Sud

l'île de la chute du Roi #1

passage Sud bloqué (ok cf. l'île de la chute du Roi #2) - plaque à pression au Sud Ouest pour rejoindre le marais aux sternes -> 1/2 tour



clé de *Malvo* sur pilier le + à gauche de la statue d'ours (rectangle bleu sur l'image ci dessus) fait disparaître 2nd pilier le + à droite (rectangle violet sur l'image ci dessus) -> entrez (flèche verte sur l'image ci dessus)

traverser ...

les catacombes des guerriers ours

progressiez -> Est -> coffre -> 1/2 tour -> progressez -> grande salle -> Sud Ouest -> Sud -> Sud -> coffre -> 1/2 tour -> Nord -> coffre pour 1ère clé - bouton pour revenir dans grande salle

Sud Est -> coffre pour 2nde clé - bouton pour revenir dans grande salle

Nord -> urnes pour flèches -> Nord Ouest -> 1 des 2 clés ouvre porte -> Ouest -> 2 coffres -> 1/2 tour -> Nord -> salle de la stèle

On voit une écriture estompée...
Bien qu'il n'ait pas encore asservi la Mer, les
âmes massacrées par le Roi des océans
chercheront... Hmm, je n'arrive pas
à déchiffrer davantage.

1ère cible (ok voir ci dessous) - porte Ouest fermée (ok voir ci dessous) - l'autre clé ouvre porte Est -> salle avec passerelle en hauteur (ok voir ci dessous) -> Est -> arc dans grand coffre

Tu as trouvé un arc. Il a été taillé dans du bois
d'if. Équipe-le pour tirer des flèches. Si tu
tombes à court de flèches, tu peux utiliser
toute ta puissance magique pour effectuer
un seul tir.



tirez flèche sur 2nde cible (rond vert sur l'image ci dessous) pour ouvrir porte Sud

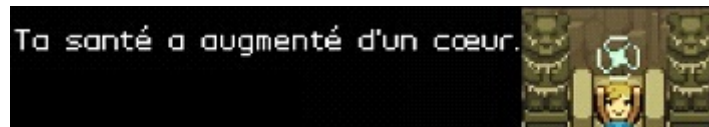


1/2 tour -> salle de la stèle -> pour ouvrir porte Ouest, tirez flèche sur 1ère cible -> allez y -> tirez flèche sur 3ème cible -> 3ème clé dans coffre -> 1/2 tour -> Est -> Sud

vous êtes au Nord Est de la grande salle -> Est -> pour ouvrir porte Nord, tirez flèche sur 4ème cible -> allez y -> urnes pour flèches & baies -> 3ème clé ouvre porte -> Ouest -> 4ème clé dans coffre -> 1/2 tour -> Nord -> 4ème clé ouvre porte -> tirez flèche sur 5ème

cible -> Sud -> escalier -> passerelle -> plaque à pression ouvre passage dans statue de la grande salle

sauter en bas -> passage dans statue de la grande salle -> *grand squelette* -> Est -> prenez "l'énergie du *monstre*"



vous avez 10 coeurs

Sud pour remonter en surface

l'île de la chute du *Roi* #2

atteindre le fort Sablier

bouton pour débloquent passage Sud -> Nord -> le fort Sablier -> vous vous présentez au *capitaine Thym* & lui demandez des explications concernant les événements à l'île Calcaire & l'enlèvement de *Noisette*

CAPITAINE THYM :

Petite, je suis désolé. Écoute, j'étais membre du Conseil pirate. Un groupe de capitaines alliés par Barbe-Noire. Il envoyait mon équipage piller de vieux temples, à la recherche d'une amulette magique qu'on a fini par trouver à la Tête d'épicéa. C'est pour ça qu'on était sur Calcaire. Peu après que j'ai envoyé l'amulette à Barbe-Noire, un type de l'île Calcaire s'est pointé ici... Il avait le même pif que toi, c'était ton père ? Bref, quoi qu'il en soit, il a tabassé tout mon équipage, m'a botté les miches, et sauvé Noisette. Mon équipage m'a quitté après ça. Ils ont dit qu'ils en avaient marre et qu'ils voulaient plus bosser pour le Conseil pirate. Et franchement, moi non plus. J'ai abandonné la piraterie, et je me cache ici en espérant que Barbe-Noire ne trouvera pas. J'ai bien réfléchi et je regrette ce que j'ai fait pour lui. Alors, sache que Noisette et ton père sont partis pour Rouvrage, mais je sais pas pourquoi.

TILIA :

Alors... vous regrettez vraiment avoir travaillé pour Barbe-Noire ? J'étais persuadée que nous allions combattre.

CAPITAINE THYM :
Je me suis fait tellement humilier contre ton père que j'ai plus la volonté de me battre. C'est une autre des raisons pour laquelle j'aide pas Barbe-Noire à trouver le Cœur de la Mer, et que je n'ai plus d'équipage à envoyer dans les profondeurs pour combattre les monstres de l'abîme dans sa chasse, puis...

sur ce *Gavrillo*, l'assassin compagnon de *Barbe Noire* déboule & liquide *le capitaine Thym* - étonné de votre progression, il vous propose même de vous embaucher + tard - il s'en va

TILIA :
Pfiou, bon. D'accord. C'était... pfiou. Bon. Reprends-toi, Tilia. Tu vas y arriver. Tu n'as jamais été aussi près de retrouver papa et Noisette. En plus, maintenant, tu sais que Noisette va bien. Et tu sais où ils sont allés. Tu n'as jamais été aussi près du but. Il ne reste plus qu'à aller à Rouvrugue et trouver le fin mot de l'histoire une fois là-bas... et surtout je dois éviter ces pirates. Ou, plutôt, si je veux intégrer la Marine volontaire comme papa... Je ne devrais pas les éviter, mais plutôt les trouver et les arrêter... Une chose à la fois.

vous rendre à **Rouvrugue** <- quête principale -> ok + tard

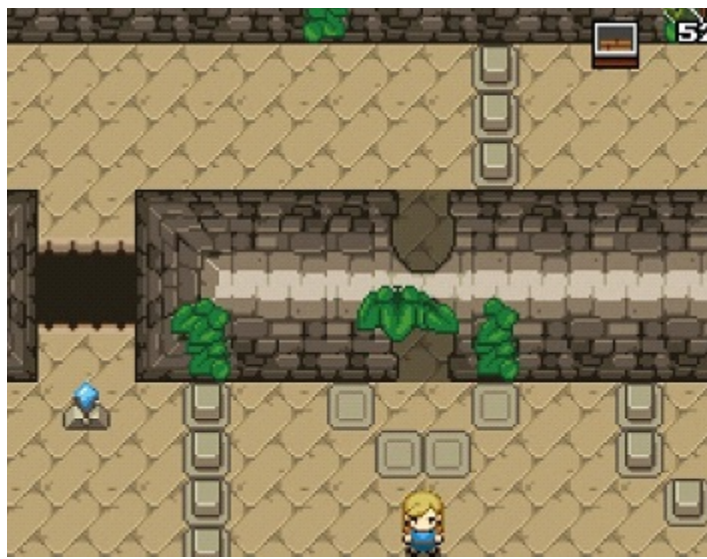
descendez -> **plan de flèches explosives** dans **coffre** - **trouver quelqu'un capable de les fabriquer** (ok cf. après **Nord du rocher des mouettes #1**)

Est de Rivace & alentours -> **Lily** pour dormir à Calcaire puis **aller** à la Tête d'épicéa -> le haut-fond du Lotus -> **Nord Ouest**

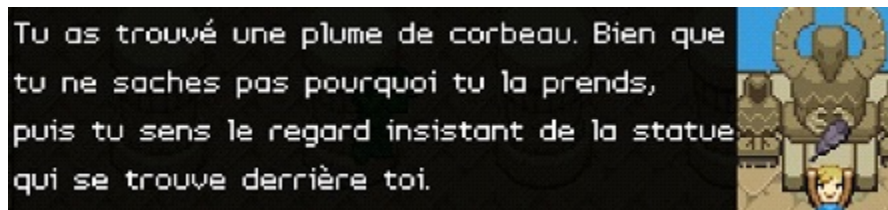
le palais englouti

tirez **flèche** sur **cible** -> Est -> **animal à 4 pattes avec des cornes & manteau violet** -> Nord Est -> utilisez **bombes** & poussez **blocs** pour **coffre** contenant **clé ruines des lueurs de la mer** - **trouver la serrure correspondante** (ok voir + bas) - utilisez **bombe** pour **plaque à pression** ouvrant porte vers le Centre

allez y -> Ouest -> **porte verrouillée** (ok voir + bas)- 3 **plaques à pression** dont 2 **cachées** par des feuillages pour détruire statue vue en y allant -> allez y -> Ouest -> tirez **flèches** sur **bouton** pour atteindre **coffre** -> tirez **flèches** sur **bouton** pour repartir



Est -> utilisez **flèche** sur **bouton** -> Nord -> 3 *monstres* - **plume de corbeau** sur statue ailée

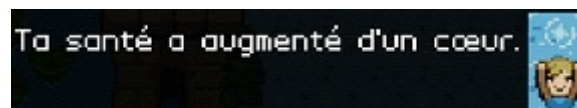


trouver a quoi elle sert (ok cf. **le récif du corbeau**)

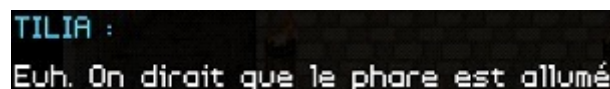
Sud pour sortir -> Ouest -> **bouton** pour libérer passage vers Sud



allez y -> *monstres aquatiques* -> **prenez** "**l'énergie des monstres aquatiques**"



Nord Ouest -> **clé ruines des lueurs de la mer** ouvre **porte qui était** verrouillée -> allez y -> **stèle** avec mention de *Zéphyrine* -> **le phare**
-> **levier** pour allumer le brasero



allumer le dernier **phare** (ok cf. **le récit de Brisemât #3**)

sortez -> **plaque à pression** pour Ouest -> **le rocher des mouettes** (ok cf. **le rocher des mouettes**) -> **1/2 tour jusqu'à Lily** à la Tête d'épicéa
-> **repos à Calcaire** -> retour à la Tête d'épicéa -> le haut-fond du Lotus -> **Sud Ouest** -> tirez **flèche** sur **bouton**



le récif du corbeau

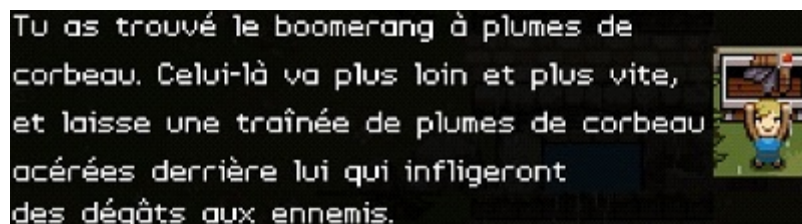
Ouest puis Nord -> statue ailée



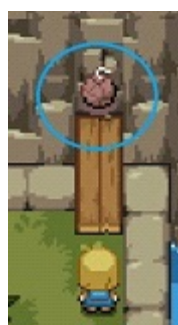
oui -> le seigneur corbeau



grand coffre pour boomerang à plumes de corbeau



1/2 tour -> Sud Ouest -> Ouest -> faites le tour par l'échelle -> levier -> poussez bloc -> Nord -> garde refuse de vous laissez entrer dans le fort du corbeau car vous ne livrer pas de la ale (ok cf. *Morus avant le fort du corbeau*) -> Ouest -> posez bombe devant éboulement (rond bleu sur l'image ci dessous)



grotte aménagée -> coffre -> 1/2 tour jusqu'à la Tête d'épicéa -> Lily pour repos à Calcaire



étoiles rouges = inexploré / étoiles violettes = impossible de passer / étoile grise = **bosquet antique** sans apparition
 étoiles marrons = palissades / étoile rose = coffre inatteignable / étoile bleue = achat à faire
 reste aussi à trouver *tiers pour flèches explosives*

Lily pour port Ballast -> Centre Sud -> je fais améliorer mon épée par forgeron -> je revends quelques ingrédients à Vendeur au Centre Est -> *Lily* pour Tétabouc -> concoctions sur table d'alchimie de la boutique d'alchimie -> Ouest de Tétabouc -> Nord pour le ferry

prochain objectif : **Rouvruge**

le carrefour de l'éboulement #2

Nord Ouest -> tirez **flèche** sur **cible** pour continuer vers Nord

Nord vers le **détroit d'épines** (ok cf. **le détroit d'épines**) -> 1/2 tour -> Ouest

Ouest du carrefour de l'éboulement #1

Nord vers le **bois du voile** (ok cf. **l'Ouest du carrefour de l'éboulement #2**)

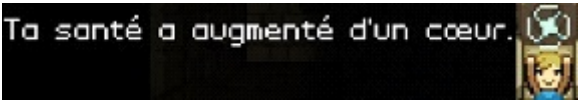
Sud -> **menhir Sud** - vous entendez un petit bruit -> *Brince*, le pêcheur, a peur du **tumulus** au Centre **Ouest** & ne veut pas toucher les **menhirs** - tablette est citée -> **habitation de Brince & Boyle** - ce dernier dit que *Brince* n'aurait pas dû prendre la tablette - il est inscrit II, IV, III & I sur celle-ci



sortez -> **menhir Sud Ouest** -> vous tombez -> *monstre* - **coffre** -> **échelle** -> **menhir Nord Est** -- vous entendez un petit bruit -> **menhir Sud** ouvre **passage secret dans tumulus** -> allez y -> c'est là que les chiffres sur la tablette interviennent - **socle 2** -> **socle 4** -> **socle 3** -> **socle 1** ouvriront **porte** fermée



progresser jusqu'à ressortir en surface près de l'océan -> **structure aménagée en une série de pièces avec *monstres* et/ou pièges** -> **autel** supplémentaire ...



vous avez 12 cœurs

sortez -> Nord Ouest -> passez dans tronc d'arbre

le bois du voile #1

vous êtes au Sud Ouest -> Ouest

port Chêne #1

le village

Est -> **j'accepte de goûter** la myxine de *Firmin* -> *type à l'air louche* demande mot de passe (ok après **le quartier de la Bibliothèque de Rouvrugé**)

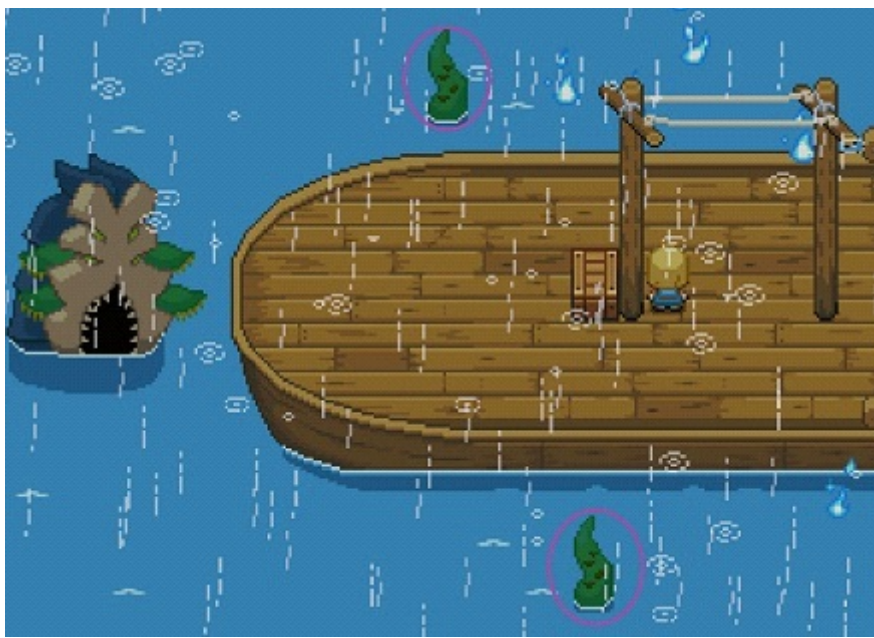
Ouest -> **boutique du port** : *homme* propose **vivres, potions & flèches** -> sortez -> *homme* parle des **tunnels souterrains de Rouvrugé** -> **bureau du chargé d'accueil, Benny** : **je consulte** sa publicité -> sortez -> *type à la chemise rayée* dans l'**entrepôt** vous empêche d'avancer (ok cf. après **le quartier Centre Ouest de Rouvrugé** - quête de la fête au **palais**)

les quais

Ouest -> *Vendeur* rachète **ingrédients** -> **entrepôt** : **caisses** a pousser + **levier** pour **coffre** -> sortez -> Centre Ouest -> *Lily* est là

Est -> *capitaine à l'air louche* propose voyage gratuit jusqu'à l'**île de Fykonos** -> **je refuse** pour l'instant -> *femme* parle de la production de pommes -> *Vice-Capitaine* (**l'ex chef des gardes de Tétabouc**)

grâce à *Lily*, **je vais faire améliorer mon épée** à **boutique du forgeron & de l'armurier** de Tétabouc -> retour à **port Chêne** -> Est -> *capitaine à l'air louche* -> **j'accepte** d'embarquer -> événement durant le voyage : *monstre des mers* attaquent le navire du *capitaine à l'air louche*



montez -> frappez les 5 *tentacules du monstre des mers* (ronds violets sur l'image ci dessus) - utilisez *boomerang à plumes de corbeau* pour les + éloigner - vous pouvez vous **abriter** derrière la caisse -> 2 *autres montres* sur le pont -> de nouveau, *monstre des mers* attaquent le navire du *capitaine à l'air louche* -> faites comme la 1ère fois -> "il" s'en va

TILIA :
On dirait que ça les a fait fuir. Je ferais bien d'aller sous le pont et trouver où est parti le capitaine.

redescendez -> une gros bruit ...

l'île de Fykonos

vous êtes sur la plage de l'île de Fykonos

TILIA :
Arg, j'ai mal au crâne. Un monstre marin a-t-il vraiment fait couler le navire ? Et...
Mais ! Où est passé tout mon équipement ? Même mon épée a disparu ! Aaaarg ! Bon.
Je dois découvrir ce qu'il se trame dans les parages.

trouver une épée -> -> **Ouest** -> le village de l'île de Fykonos

pêcheur localise l'ancien du **village de l'île de Fykonos** -> *vieil homme* affirme que le sol est creux sous les 2 statues à l'Est

boutique -> *femme* vend *vivres*, *potions* & *flèches* - *Vendeur* rachète *ingrédients*

homme pensif mentionne des *gobelins* dans les *collines* (ok voir + bas) -> *type de la billetterie* vous informe que le fonctionnement du *ferry* est volontairement arrêté (ok bien + tard)

l'auberge -> c'est 30 *couronnes* pour vous reposer -> sortez -> **coffre sur terrasse de l'auberge** -> Nord puis Ouest -> cloche devant **maison de l'ancien du village de l'île de Fykonos** -> entrez -> il pense que ce sont les *esprits de terre* qui ont volés vos équipements

ANCIEN DU VILLAGE :

Oh, non, pas du tout. Normalement, le fantôme de la sorcière est scellé dans le tombeau à l'est de la plage. Il semblerait que les activités des pirates l'ont perturbée et énervé ses esprits de terre. Jusqu'à ce que le problème soit résolu, nous fermons l'accès au ferry pour tous les voyageurs...

...Ça ne t'intéresserait pas de nous aider à résoudre notre problème de fantôme ?

évidemment que **oui** - il vous donne une **épée**

Dégâts de l'épée: 10
Niveau d'armure: 12

ANCIEN DU VILLAGE :

Tu devras trouver un moyen d'entrer dans le tombeau scellé à l'est de la plage. Je ne sais pas comment c'est possible, mais je suis sûr qu'en explorant l'île tu trouveras quelque chose te permettant d'y accéder. Peut-être même une partie de ton équipement volé par les esprits !

recupérer vos équipements & trouver comment entrer dans le tombeau de l'île de Fykonos

sortez -> Est -> *femme nerveuse* localise **forteresse de pirates** au Nord Est de l'île de Fykonos (**ok voir + bas**) -> *homme prélassé* localise, à l'Est, le jardin de **statues** de l'île de Fykonos - il dit qu'on peut les bouger -> *Barista* propose **café** contre 10 **couronnes** <- **soigne 3 coeurs & augmente vitesse** - j'en **prend** un

Est -> le jardin de **statues** de l'île de Fykonos -> *gobelin* -> bougez **statues** pour **trou**



descendez -> *gobelin* -> **votre boomerang à plumes de corbeau** dans **grand coffre** -> sortez -> Est -> passage bloqué sur **2nd ponton** (**ok + tard par l'autre côté**)

le village de l'île de Fykonos -> pour aller au Nord, passez par là (**flèche bleue sur l'image ci dessous**)



carrefour des collines de l'île de Fykonos -> Ouest -> bouton au Nord Ouest (ok voir + bas) -> grotte au Sud Ouest pour coffre contenant armure + 2 que la mienne -> sortez -> Est -> carrefour des collines de l'île de Fykonos -> Est -> Sud Est -> coffre -> 1/2 tour -> Est -> utilisez bougies de sel pour exploser 2 blocs -> Ouest pour coffre caché par arbre



1/2 tour -> la forteresse des pirates de l'île de Fykonos -> bouton -> coffre pour 5 bombes -> posez en 1 près du bouton & filez vite à l'Est -> Sud -> levier ouvre porte au Nord - lettre à Barbe Noire

Monsieur,
Nous avons trouvé plusieurs reliques en lien avec le Roi des océans dans les ruines que nous avons fouillées. Je vous les envoie, car elles pourraient être un indice sur le palais perdu du Roi des océans. Nous avons aussi perturbé un fantôme et aurions besoin de renforts.
Cordialement, capitaine Allardyce

Nord via porte -> sortez -> vous êtes au 3ème ponton -> grotte -> golem orange - grand coffre contient votre arc & vos flèches -> sortez -> pour pouvoir passer par 2nd ponton, tirez flèche sur bouton -> Est via le jardin des statues de l'île de Fykonos -> le village de l'île de Fykonos

Nord -> le carrefour des collines de l'île de Fykonos -> Ouest -> tirez flèche sur bouton au Nord Ouest dévoilera passage secret des collines de l'île de Fykonos un peu à l'Ouest



allez y -> votre amulette de chêne dans grand coffre -> sortez -> le village de l'île de Fykonos

Ouest -> le secteur des moulins -> Nord Est -> explosez les 2 blocs pour coffre contenant 10 bombes d'éther - rochers a dégager pour passage souterrain avec monstre violet -> Nord -> moulin -> lance tournesol dans grand coffre

Tu as trouvé la lance Tournesol. Elle crée une explosion de flamme après son attaque.

utilisez la dans la statue de droite (rond bleu sur l'image ci dessous) pour ressortir



sortez -> Sud -> Sud Ouest -> **orangerie d'Andei** -> ... -> 1/2 tour -> Ouest -> **labyrinthe végétal** -> Sud Est -> **trou** (rond bleu sur l'image ci dessous) permettra d'atteindre **coffre** (rond violet sur l'image ci dessous) via **cave** (flèche verte sur l'image ci dessous)



Nord -> **souche d'arbre** pour **grand offre**



Nord Ouest -> **sac à dos** -> *Bambino* vous interpelle, c'est le sien - il veut que **vous le lui donniez**

Tu as trouvé un adorable sac à dos. Il a un petit motif brodé à la main sur le côté.

Sud Ouest -> faites le, il donnera 10 **bombes** & dit qu'il en vendra à **la boutique du village de l'île de Fykonos** - il plonge pour la rejoindre -> 1/2 tour

le secteur des moulins -> **utilisez** votre **lance tournesol** sur les 3 statues ouvrira **porte du moulin Sud Est** (rond violet sur l'image ci dessous)

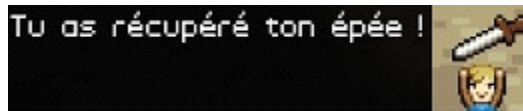


entrez -> déplacez **caisses** & **statuettes** pour 2 **coffres** -> sortez

le village de l'île de Fykonos -> l'auberge -> **je paie** 30 **couronnes** pour me reposer - **de la chambre, vous ne pouvez pas aller sur la terrasse de l'auberge** -> Est -> **la plage de l'île de Fykonos** -> devant le **tombeau de l'île de Fykonos** -> 2 **gobelins** - **utilisez** votre **lance tournesol** sur les 2 statues dévoilera **passage secret du tombeau de l'île de Fykonos**



liquider le fantôme de la sorcière -> allez y & faites le -> récupérez votre épée



Barbe Noire déboule

BARBE-NOIRE :
Eh bien, on dirait que quelqu'un a vaincu
pour moi le fantôme de la sorcière. Qui es-tu,
petite ? Ça n'a pas vraiment d'importance.
Tant que tu restes hors de mon chemin,
tu n'as pas à craindre que je te tue, tu m'as
fait gagner du temps en t'occupant du fantôme.
On dirait qu'elle voulait se servir de ton épée
pour placer un sceau magique sur ce tombeau.
Voyons si elle cachait ce à quoi je pense.
D'où tenais-tu ton pouvoir, Ophira ?
Bien, bien. Alors, la sorcière Ophira s'est
souvenue du dieu oublié. donc, si j'ai vu juste,
le Roi des océans était aussi au courant.
Alors, il n'y a pas que le pouvoir de la mer que
je convoite. Ce n'est qu'une première étape
vers la divinité...

avant de s'en aller ...

BARBE-NOIRE :
Oh, tu es toujours là ? D'où sors-tu déjà ?
Enfin, peu importe, tu ne m'intéresses pas.
Prends soin de toi, petite.



sortez -> utiliser le ferry -> le village de l'île de Fykonos -> boutique -> Bambino est bien là, c'est femme (sans aucun doute sa maman) qui vend maintenant, en +, des bombes -> sortez -> Nord Ouest -> maison de l'ancien du village de l'île de Fykonos -> pas de récompense (sic) -> sortez -> Ouest -> type de la billetterie pour retourner aux quais de port Chêne -> capitaine à l'air louche a réparé son bateau, je reste là -> Lily pour aller dormir à Calcaire et tenir informé votre soeur puis retour ici -> quittez port Chêne par le Nord

Rouvrugé

automatiquement, Cervio vous reconnaît & localise Noisette est au marché aux poissons de Rouvrugé (ok cf. la place Sud)

le quartier Sud Ouest

boutique du tailleur Tyler

salle du tournoi de morpion -> arbitre -> j'accepte de participer -> automatiquement, arbitre est paniqué, le coffre de récompense est vide - inspecter la scène du vol -> joueuse de morpion (rectangle bleu sur l'image ci dessous) se cache derrière plantes



elle s'enfuit par une fenêtre -> arbitre -> j'accepte de rechercher les 200 couronnes volées - il promet de m'en donner une partie -> chercher des indices sur ce vol -> tas de pelures d'oranges sur siège de la joueuse de morpion (flèche bleue sur l'image ci dessous)



trouver revendeur d'oranges (ok cf. le quartier Centre Ouest) -> garde -> sortez

homme dit que le tailleur Tyler adore les paillettes -> puits à vœux -> j'y jete 5 couronnes

maison suspecte pour le vol dans coffre de récompense du tournoi de morpion (rond violet sur l'image ci dessous - ok cf. le quartier Centre Ouest)



passage vers tunnel souterrain de Rouvrug (flèche bleue sur l'image ci dessus) mène au lac d'Ombre (ok cf. après le quartier Centre Ouest) -> 1/2 tour

magasin -> femme vend vivres, potions & flèches - Vendeur rachète ingrédients -> je lui en revend un peu

la place Centrale

le marché aux poissons -> Palétu localise Noisette à l'auberge du Cornifle située dans le quartier Nord de Rouvrug (ok cf. le quartier Nord Ouest)

forgeron ne peut pas améliorer mon épée - Ferris, l'armurière

FERRIS :
Cherchez-vous un maître-armurier ? Si c'est le cas, vous avez trouvé ! Enfin, sauf s'il vous en faut un qui a les outils dont j'ai besoin.

trouver outils d'armurier pour Ferris (ok après le quartier Centre Ouest à port Ballast) - table d'alchimie

boulangerie -> vendeuse vend 5 pains de glands contre 40 couronnes

le quartier Sud Est

magasin d'explosifs -> fabricant de bombes -> éliminer le monstre des mines de salpêtre à l'Ouest de port Chêne (ok cf. Nord du rocher des mouettes #1)

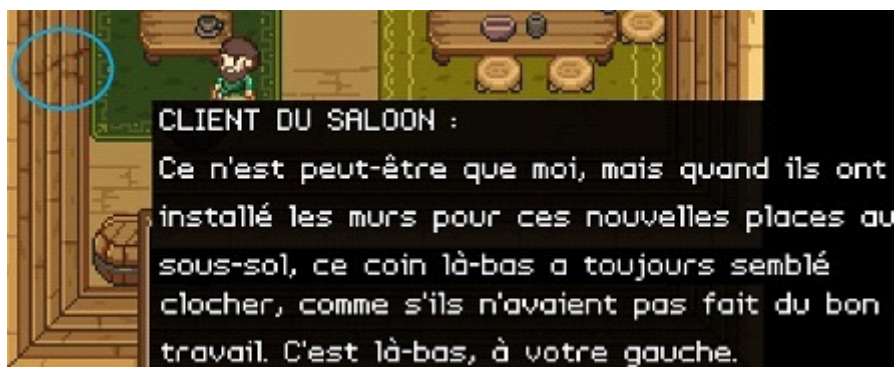
le quartier Centre Est

boutique d'alchimie -> Aramis - table d'alchimie - escalier derrière comptoir vers cave

maison de Melinda qui, vous prenant pour le laveur de carreaux, vous donne 1 couronne

le quartier Nord Est

saloon de la salamandre en peine -> barman vous incite à descendre au sous sol -> allez y -> client du saloon



j'utilise bougie de sel pour détruire la malfaçon (rond bleu sur l'image ci dessus) -> déplacez caisses pour coffre -> escalier -> plaque à pression pour ressortir par local jouxtant le saloon de la salamandre en peine

vieil arbre <- 1 tiers évoque de l'enflammera ? - tour inatteignable (ok cf. la falaise de marbre #1)

le quartier Nord

entrée du palais de Rouvrug -> garde demande invitation pour la fête d'anniversaire du chien du Maire (ok + tard)

le quartier Nord Ouest

local du sculpteur -> pour qu'il puisse récupérer matériaux, j'accepte de détruire monstres d'argiles -> il offrira ? "matériel" 

l'auberge du Cornifle -> après discussion avec Beaufort, vous êtes + ou - autorisée à fouiller la chambre de Noisette -> allez y -> livres de la bibliothèque de Rouvrug -> sont cités "le royaume de Meuria", "le temple de la mer au centre de l'océan", "l'amulette du Roi" -> Noisette semblant y passer beaucoup de temps, se rendre à la Bibliothèque de Rouvrug (ok cf. le quartier de la Bibliothèque)

Gunter veut jouer au saloon de la salamandre en peine avec Gloria sauf que "monstre" déchire systématiquement leurs affiches -> j'accepte de les aider



avertir *Barman du saloon de la salamandre en peine* dans le quartier Nord Est -> faites le -> surveiller les affiches - il y en a plusieurs dans Rouvrugue -> "monstre" est prêt de celle du magasin du quartier Sud Ouest -> frappez le -> il s'avérera que c'est Brian, le trompette du saloon de la salamandre en peine qui voulait garder sa place -> en ce lieu, assistez au concert de Gunter & Gloria -> Gunter offrira corail - quête terminée

le quartier Ouest

salle des gardes -> capitaine de la garde propose une mission payée 200 couronnes -> j'accepte -> démasquer un voleur lors de la fête d'anniversaire du chien du Maire (ok voir + bas) - il remet invitation -> descendez -> la prison -> sortez

escalier descendant vers l'Ouest (cf. le quartier de la Bibliothèque)

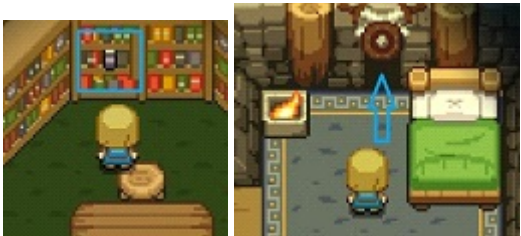
importateur de fruits -> vous lui demandez pour ses livraisons d'oranges

IMPORTATEUR DE FRUITS :
Oh, vous parlez sans doute d'Aubrey.
Je lui livre une boîte d'oranges chaque jour.
Nom d'un poulpe ! Eh bien, je dois exercer
mon devoir civique, prenez cette boîte
d'oranges et faites-vous passer pour moi. Sa
maison est au sud d'ici, c'est celle au toit vert,
près de l'arcade. Elle ouvrira pour des oranges.

vous détenez boîte d'oranges - rendre visite à Aubrey (ok voir un peu + bas)

local des menuisiers

fantôme dans maison hantée -> je décide de pousser bouton (carré bleu sur l'image ci dessous) qui décale le lit puis de déclencher explosion, où il était, avec bougie de sel -> passage dans le mur de la maison hantée est dévoilé



allez y (flèche bleue sur l'image ci dessous) -> escalier vers le lac d'ombre -> coffre sur îlot du lac d'ombre -> 1/2 tour, sortez

finissons de nous occuper de cette histoire d'oranges

le quartier Sud Ouest -> maison suspecte pour le vol dans coffre de récompense du tournoi de morpion -> vous dites à Aubrey que vous êtes le livreur d'oranges -> Aubrey -> elle dit qu'elle a fait ça pour sauver l'orangerie de son père (Andei ?) - c'est pour ça qu'elle qu'elle a besoin d'argent pour en acheter beaucoup à l'importateur de fruits -> je décide qu'elle me remette l'argent du vol -> elle donne les 200 couronnes a remettre à l'arbitre de la salle du tournoi de morpion -> faites le (ou pas), il vous en donnera la moitié - quête terminée

je décide d'aller aux quais de port Chêne -> Lily pour dormir à Calcaire puis direction port Ballast -> Nord Ouest -> magasin de Barbe-Honnête -> je lui achète, 250 couronnes, les outils d'armurier

Tu as reçu des outils d'armurier. Il y a une
paire de pinces, des aiguilles et d'autres...
trucs ? Ce n'est pas ton boulot, tu ne sais
pas comment utiliser ces machins.

Lily pour port Chêne -> la place centrale de Rouvrug -> Ferris -> je lui fais améliorer mon armure contre 100 couronnes -> Ferris avec outils d'armurier améliore gratuitement de 2 mon armure

Dégâts de l'épée: 10
Niveau d'armure: 17
Dégâts de l'arc: 3

je décide d'explorer -> quartier Sud Ouest -> passage vers tunnel souterrain de Rouvrug -> le lac d'ombre -> progressez pour 2 coffres dont 1 contient clé du lac d'ombre

Dans une cachette à trésor trouvé sous terre, tu as découvert une vieille clé.
• Trouve une vieille serrure, elle est sûrement quelque part dans Rouvrug.
 OBJET DE QUÊTE :
Clé du lac d'Ombre

trouver la serrure correspondante dans Rouvrug (ok voir après le quartier de la Bibliothèque)

je décide d'aller enquêter à la fête au palais de Rouvrug

le quartier Nord -> je présente invitation au garde -> les jardins du palais de Rouvrug -> pour obtenir des indices sur le voleur, parler aux invités -> 3 convives, le Maire & son chien -> Nord -> le palais de Rouvrug anciennement celui du Roi des océans -> 3 convives dont un a aperçu homme en chemise rouge avec un énorme sac ...

CONVIVE :
Diantre. Je conversais dans le vestibule lorsqu'un homme en chemise rouge est passé en portant en écharpe ce qui semblait être un énorme sac.

Ouest -> convives dans bibliothèque du palais -> Nord -> jardin intérieur -> 1 des convives dit avoir aperçu la fenêtre ouverte du bureau au début de la fête -> 1/2 tour -> Est -> convives dans salle à manger -> 1/2 tour -> Nord -> 1 des convives dit que ceux arrivés au début de la fête sont dans la bibliothèque du palais de Rouvrug -> Est -> le bureau du Maire -> 3 convives - garde vous empêche de descendre (ok un peu + tard) -> 1/2 tour -> la bibliothèque du palais -> convive à la chemise rouge & au nez rose

TILIA :
Fermez-la, le nez rose. Vous êtes là pour voler le tableau du chien ! J'en suis arrivée à cette conclusion comme une détective hors pair !


garde intervient en annonçant que troll arrive par le grenier en sous sol - vous lui dites de surveiller convive à la chemise rouge & au nez rose -> protéger les convives -> le bureau du Maire -> troll -> garde déboule paniqué : convive à la chemise rouge & au nez rose s'est échappé avec le chien du Maire - il s'apprête sans doute à embarquer depuis port Chêne - le tableau représentant le chien du Maire est bel & bien là -> allez y vite pour tenter de le rattraper -> vous l'apercevez mais il va + vite que vous -> dans port Chêne, demander si quelqu'un l'a vu -> les quais -> garde l'a aperçu filant vers l'entrepôt à l'Ouest du village de port Chêne - là où il y avait type à la chemise rayée -> allez y -> caisses & vous sur plaques à pression (ronds verts sur l'image ci dessous) pour avoir accès à l'escalier initialement sous gros tonneau (rond bleu sur l'image ci dessous)



descendez -> *convive à la chemise rouge & au nez rose* - il voulait revendre *le chien du Maire* à **port Ballast** - **ce n'est donc pas le tableau qui l'intéressait** - de l'énorme sac rouge, *le chien du Maire* s'échappe & retourne de lui même au **palais de Rouvrug** - 2 **coffres** dont 1 contient **amure + 2 que la mienne**

Tu as trouvé une armure qui est bien mieux que celle que tu portes !
(Ta défense a augmenté de 2)

informer le capitaine de la garde de Rouvrug dans le **quartier Centre Ouest de Rouvrug** pour 200 **couronnes** de prime - **quête terminée** -> sortez -> Sud -> escalier descendant vers ...



le quartier de la bibliothèque

Sud -> **puits** -> **le lac d'ombre** -> **coffre** -> 1/2 tour -> **échelle** -> Nord -> **la bibliothèque de Rouvrug** -> *Festus* localise les recherches de *Noisette* sur le royaume de **Meuria** - **le fort du corbeau** & **le pirate Al-Jazari** sont cités -> Sud Est -> lisez "**l'ascension du Roi des océans**" ->

... On dit que le Roi des océans a obtenu ses pouvoirs dans sa jeunesse. Il aurait navigué jusqu'au centre de l'océan pour déclarer sa flamme à la Mer en chanson. Charmé par son respect pour elle, la Mer donna son cœur au roi, ce qui lui permit d'influencer les marées, les tempêtes et les bêtes de la Mer. Il régna avec justice pendant un temps...

(Il y a un passage souligné plus bas. On dirait que Noisette s'est intéressée cette partie.)
... cependant sa puissance le changea. Il devint arrogant et perdit son respect pour la Mer. Un jour, la Mer lui demanda si elle pouvait lui rendre visite et, aveuglé par la fierté, il accepta. Elle vint inonder son palais au centre de l'océan puis le traîna avec le Cœur de la Mer et son palais dans les profondeurs. Son royaume et tout ce qu'il chérissait furent engloutis. C'est ce qu'on appelle l'Inondation, dont l'histoire se souvient en partie.

consultez "[la liste de choses à faire](#)" de Noisette

Il y a une liste de choses à faire, on dirait l'écriture de Noisette ! Tu la lis...

- Acheter des légumes pour le dîner (fait)
- Recherches sur les bijoux de Meuria (fait)
- Cueillir de la menthe pour le thé (fait)
- Rencontrer les cambrioleurs au port de Rouvrug

(La dernière entrée n'est pas indiquée comme faite. Tu trouveras peut-être Noisette près du port.)

rencontrer *cambrioleurs* à **port Chêne** (ok voir + bas)

parlez aux *autres tiers* -> Nord -> **cour de la Bibliothèque de Rouvrug** -> sorte

le quartier Centre Est -> à côté de maison de **Melinda** -> **clé du lac d'ombre** ouvre **porte de maison abandonnée**



entrez -> progressez sachant que les planchers sont fragiles -> 2 **coffres** pour **armure meilleure que la mienne**

Tu as trouvé une armure qui est un peu mieux que celle que tu portes !
(Ta défense a augmenté de 1)



sortez & rendez vous à **port Chêne** -> grâce à *Lily*, **je vais me reposer** à **Calcaire** & reviens ici -> **le village de port Chêne** -> Est -> vous croisez *Barbe Noire* qui dit avoir des cartes a décrypter - il les a pris aux *cambricoleurs* -> **habitation Nord Est** -> 3 *pirates* -> *Lelouche*

Noisette et papa ont rejoint Rouvrugé.
✓ Enquête sur Rouvrugé.
✓ Recherche Noisette en ville.
• Noisette est dans les archives secrètes du maire.

Il y a un tunnel caché sur le mont de la falaise de Marbre. Va au sud des ruines puis traverse la cascade.

il vous explique comment **vous rendre aux archives secrètes du Maire de Rouvrugé** (ok cf. **la falaise de marbre #1**)

LELOUCHE :
Oh, oui. Au sommet de la falaise de Marbre, il y a des ruines avec une grande statue d'oiseau au milieu. Faut aller au sud de ce truc, jusqu'à trois arbres qui poussent sur des rochers. Celui du milieu cache un tunnel. Il faut le cogner trois fois en cercle. Le tunnel te mènera jusqu'au palais Mais si tu y vas, ne pique pas tous les bons trucs ! On aime bien cambrioler cet endroit de temps en temps.
la falaise de marbre ce ne peut être qu'au Nord Ouest de **Rouvrugé** ...

je décide d'aller à l'Ouest via le pont de port Chêne

Ouest de port Chêne

Sud -> explosez 2 **rochers** pour **trou caché de pirate** (rond bleu sur l'image ci dessous) pour **coffre** -> **échelle** -> **ponton Sud** (ok cf. **Nord du rocher des mouettes #1**)



Nord -> **temple dans cascades** inaccessible (ok cf. **la falaise de marbre #2**) -> **maison** -> *personne de l'autre côté de la porte* ne veut pas ouvrir (ok cf. **durant port Chêne #2**)

1/2 tour -> Ouest par **ponton Nord**

Nord du rocher des mouettes #1

Sud -> *stagiaire* **du magasin d'explosifs de Rouvrugé** -> les mines de salpêtre -> *golem orange* -> sortez

rendez vous dans **le quartier Sud Est de Rouvrugé** -> **magasin d'explosifs** -> *stagiaire* est en capacité de fabriquer des **flèches explosives** - pour cela, **il vous faudra d'abord du tungstène** (ok cf. **le détroit d'épines**)

Les bombes de Thym
Tu as trouvé des plans de flèches
explosives au fort Sablier.
✓ Trouve quelqu'un capable de les faire.
• Trouve du tungstène pour le stagiaire.
Il dit qu'il y a une grotte dans le
détroit d'Épines, entre Rouvrage
et Rivage. Tu peux t'y rendre en
passant par le carrefour
de l'Éboulement.

ensuite, il vous faudra rencontrer *Rouillot* pour obtenir pièce de machine (ok cf. **port Chêne #2**)

TILIA :
D'accord, je dois apporter le tungstène
à Rouillot. Où habite-t-il ?

STAGIAIRE :
Vous le trouverez sûrement au bar clandestin
du port. Saviez-vous qu'il y avait un bar
clandestin ? Il faut passer derrière l'étal
d'un marchand, derrière des pots. C'est
un secret bien gardé. Rouillot est généralement
là-bas.

pour votre action dans les mines de salpêtre, fabricant de bombes vous remercie avec des ... bombes -> contre paiement & ingrédients, fabricant de bombes peut vous en fabriquer & même améliorer celles que vous détenez

port Chêne -> grâce à Lily, je vais me reposer à Calcaire & reviens ici -> Ouest de port Chêne -> ponton Sud -> Nord du rocher des mouettes -> 3 trous vous empêchent de passer ici - 2 stèles bleues (ok après le cimetière des vagues #1) -> Sud

le rocher des mouettes

r.a.s . -> Est vers le palais englouti

je décide de m'occuper du tungstène

1/2 tour jusqu'à port Chêne -> Lily pour dormir à Calcaire -> retour à port Chêne -> Est

Ouest du carrefour de l'éboulement #2

Est puis Nord des panneaux (flèche bleue sur l'image ci dessous)



explodez 2 rochers -> posez bombe devant mur fissuré (étoile violette sur l'image ci dessous) pour accéder à grotte avec 2 coffres



sortez -> Nord via tronc d'arbre (flèche bleue sur l'image ci dessous)

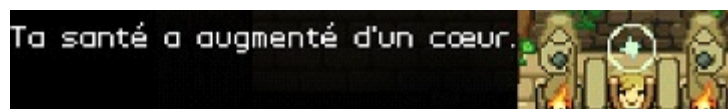
le bois du voile #2

Ouest -> stèle devant vieux tombeau (ok + tard cf. le vieux tombeau d'Amélanchier)

Est -> trou caché de pirate pour grotte avec deux sorties



2nde échelle -> vous êtes au Centre -> entrez -> autel



sortez -> grotte avec deux sorties

pont à l'Est -> le détroit d'épines - vous êtes bloqué (ok cf. le détroit d'épines) -> 1/2 tour

Nord Est -> pommiers -> bouton baisse 2 plots un peu à l'Ouest -> allez y



posez **bombe** près du **bouton** (flèche violette & rond violet sur l'image ci dessus) & dépêchez vous de revenir en haut (flèche bleue sur l'image ci dessus) -> une fois bombe explosée, 4 plots seront baissés -> allez y -> **coffre** -> 1/2 tour -> Nord

le village de souche de lierre

Sud -> maison de **Lamia** -> sortez -> j'accepte de nettoyer le verger pour **Paul**, le cueilleur

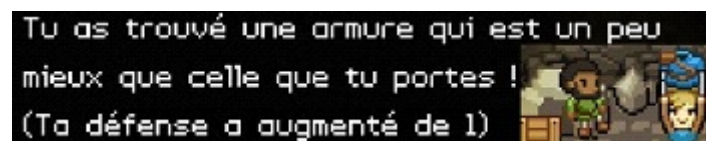
Centre -> l'auberge -> c'est 30 **couronnes** pour dormir - **table d'alchimie** -> sortez -> **homme** vous donne **pomme** -> dans **boutique**, femme vend **vivres**, **potions**, **bombes** & **flèches**

Nord -> liquidez 3 **monstres** dans le **verger** -> revenez au Sud -> **Peter**, le cueilleur annonce une mauvaise nouvelle : **Paul**, le cueilleur s'est fait comme "aspirer" par **monstre** dans **trou** -> **sauver Paul**, le cueilleur



no comment

descendez (rond rouge sur l'image ci dessus) -> liquidez **monstres** -> **Paul**, le cueilleur vous retribue de 120 **couronnes** - **coffre** pour **armure** meilleure que la mienne



sortez -> Nord -> **charpentier** & son local -> Est -> **Lily** est au **ponton**

manifestement, il faut passer de l'autre côté pour atteindre **le détroit d'épines**

je décide de passer par ... **Lily** pour Est de Rivace -> Ouest -> le village de Rivace -> Nord Ouest -> le bois du mystère -> pont à l'Ouest

le détroit d'épines

tirez **flèche** sur **cible** pour effacer blocs l'Ouest -> Sud puis Est -> **tunnels souterrains** pour 3 **coffres** dont 1 contient **tungstène** - **bombes** a poser

Tu as trouvé un morceau de tungstène. Ce minéral est utilisé par les forgerons dans certaines situations délicates.



sortez -> Sud -> le carrefour de l'éboulement -> 1/2 tour -> pont vers Ouest -> le bois du voile -> Nord -> le village de souche de lierre -> Est -> Lily pour ...

port Chêne #2

les quais -> comme vous l'avait dit le stagiaire du fabricant de bombes, fracassez vases puis entrez dans le bar clandestin -> Rouillot est au Nord Ouest : il a perdu pièce de machine en jouant aux cartes contre des pirates qu'il localise à l'Ouest de port Chêne -> sortez & allez y -> Nord -> maison -> personne de l'autre côté de la porte -> vous lui demandez pour pièce de machine -> il ouvre, ravi de pouvoir vous tabasser -> entrez -> 4 pirates équipés de bombes -> pièce de machine dans grand coffre

Tu as trouvé la pièce de machine volée dont le stagiaire du magasin d'explosifs à besoin pour fabriquer les flèches bombes. Apporte-la-lui !



ramener pièce de machine au stagiaire du fabricant de bombes de Rougruve

port Chêne -> le bar clandestin -> homme miteux -> je déclenche un combat d'arène niveau 2 pour 20 couronnes -> plusieurs vagues avec différents monstres - entre chacune, attendez hors du crâne au Centre, pour recharger votre mana -> je gagne élixir vitae, potion de peau de pierre, bougies de sel & quelques couronnes

le quartier Sud Est de Rougruve -> magasin d'explosifs -> avec tungstène & pièce de machine, stagiaire du fabricant de bombes fabrique pour vous, 95 flèches explosives - quête terminée

Tu as reçu des flèches bombes. Elles provoqueront une explosion à l'impact. Assure-toi d'être loin lorsqu'elles atteignent leur cible !

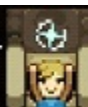
contre 200 couronnes, je fais améliorer mes 60 bombes par fabricant de bombes

retour à la quête principale -> sortez -> port Chêne -> Ouest de port Chêne -> ponton Nord

Nord du rocher des mouettes #2

Nord puis Ouest le long du parapet -> temple -> parcours avec coffre & bouton pour autel

Ta santé a augmenté d'un cœur.



vous avez 14 coeurs

Sortez -> Nord

la falaise de marbre #1

allez au Sud Est

TILIA :

Qu'ont dit les cambrioleurs ? Qu'il y a des rochers sur lesquels poussent des arbres et que le tunnel secret est sous celui du milieu. J'aurais juste à cogner trois fois en cercle. Je vais essayer.

c'est ici ... frappez autour



tunnel de la falaise de marbre

les jardins du palais de Rouvrug

les archives secrètes du *Maire de Rouvrug* -> *Noisette* est bien ici

extrait

NOISETTE :

Euh, C'est une longue histoire, mais je suis si contente de te revoir, Tilia. Il, euh, me faut ces livres secrets pour trouver l'Épée du Roi des océans et détruire un artefact magique dangereux et puissant. Et il y a ce Conseil pirate et Barbe-Noire qui essaient d'allier tous les équipages pirates dans le but d'obtenir cet artefact qui leur permettra de contrôler la mer, les tempêtes, les monstres marins...

3 *pirates* déboulent ... retrouver *Noisette* à l'auberge du Cornifle de Rouvrug

les jardins du palais de Rouvrug -> vous ne pouvez plus passer par le tunnel de la falaise de marbre - *pirates* -> Sud Est

entre les jardins du palais de Rouvrug & le quartier Nord Est de Rouvrug

pirates -> vous ressortez par la tour du quartier Nord Est près du *vieil arbre*

le quartier Nord Ouest -> l'auberge du Cornifle -> la chambre de *Noisette*

extrait

NOISETTE :
Exactement. Je pensais que la légende concernait l'épée avec laquelle il combattait, mais la plupart des archives que j'ai lues indiquent qu'il abattait les armées et les flottes avec le pouvoir de l'Océan, des tempêtes et autres. Il y a aussi une histoire dans ce livre que j'ai trouvé dans les archives. Il parle du Roi des océans qui offre son épée à l'Océan devant un palétuvier antique. Je me demande s'il l'a laissée là.

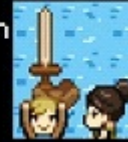
questionner *Palétu*, le vendeur de feuilles de palétuviers, déjà vu à la place centrale -> faites le, il le localisera au rocher des mouettes

Sud -> *Noisette* vous accompagne -> port Chêne -> Ouest de port Chêne -> Sud -> le rocher des mouettes -> faites le tour



Noisette effectue un rituel appris dans un livre avec des plantes -> entrez pour épée du Roi des océans

Tu as trouvé l'Épée du Roi des océans. Elle a été bénie par la Mer en personne il y a bien longtemps. Maintiens la touche d'attaque enfoncée pour charger une attaque.



Dégâts de l'épée: 12
Niveau d'armure: 21
Dégâts de l'arc: 4

sortez -> vous discutez de savoir comment localiser l'île des tempêtes

Tu dois découvrir si le Conseil pirate sait où est l'île des Tempêtes. *Noisette* t'a parlé d'un capitaine.
• Va parler à *Morus*.

C'est un marin volontaire qui est souvent à la Salamandre en peine.

parler à *Morus* dans la salamandre en peine (ok après tâche de *Noisette*) - je dis à *Noisette* que j'irai seule -> revoir *Noisette* à Rouvrug
pour tâche secondaire (ok après sommet de la falaise de marbre)

je décide de finir d'abord d'explorer ...

la falaise de marbre #2

Nord Ouest -> **panneau d'avertissement** -> **le bosquet du poison** - **brin de fleur d'aconit**

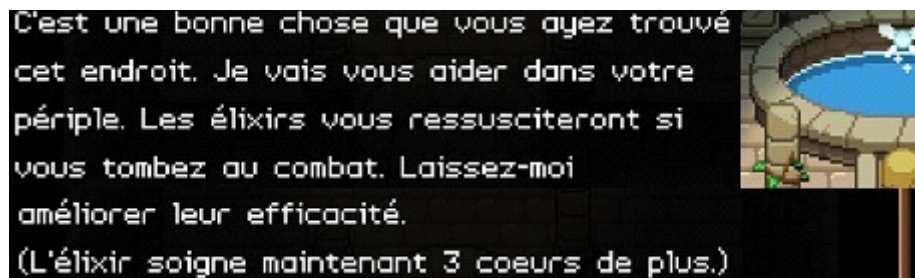
Nord -> **sommet de la falaise de marbre** (ok voir + bas)

Nord Est -> **grotte** pour **bombe** a poser & **blocs** a déplacer pour **coffre**

Centre -> **trou sous plante** (rond bleu sur l'image ci dessous)



vous chutez de 3 étages -> Sud -> descendez **les cascades** jusqu'à **Ouest de port Chêne** -> **temple dans cascades** -> **fontaine**

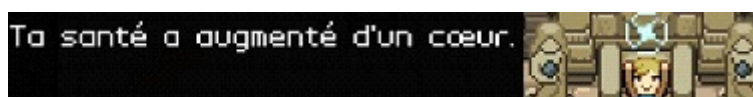


sortez -> **quais de port Chêne** -> **Lily** pour **dormir** à **Calcaire** -> **retour au trou sous plante** de la **falaise de marbre**

vous chutez de **nouveau de 3 étages** -> tirez **flèche** dans **cible** -> escalier Nord -> tirez **flèche** dans **cible** -> escalier Nord -> tirez **flèche** dans **cible** -> escalier Nord -> traversez en utilisant sort **barrière de Devana** -> continuez jusqu'à la surface -> **plaque à pression**



efface blocs à l'Ouest de la **cascade** -> allez y -> **autel**

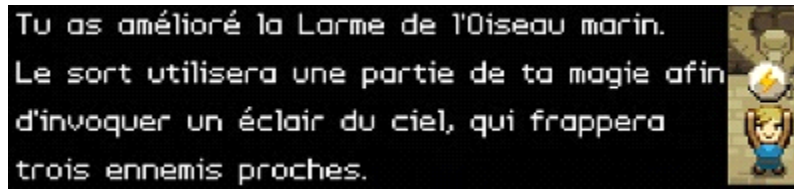


sortez -> Nord Est -> passez sous les arches en bois -> **bosquet antique** -> **animal à 4 pattes avec cornes** -> **il en reste au moins 1 à l'Ouest de Tétabouc** (voir après **sommet de la falaise de marbre**)

1/2 tour -> Nord

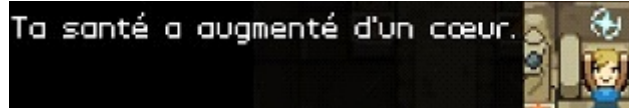
sommet de la falaise de marbre

sanctuaire au Nord Est -> utilisez **larme de l'oiseau marin** pour entrer -> **larme de l'oiseau marin**



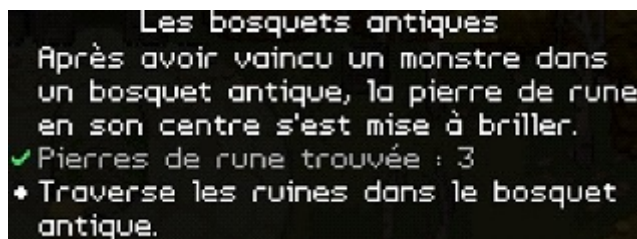
purifier le dernier sanctuaire (ok il est au **rocher ardent** sur le **récif de Brisemât**)

sortez -> Nord -> le monastère -> *moine* vous invite à rencontrer son supérieur à l'Est -> allez y & parlez lui -> **tuer la créature dans la cave du monastère** -> 1/2 tour -> descendez au Nord -> **coffre** -> **plaque à pression** -> *créature* -> **autel**

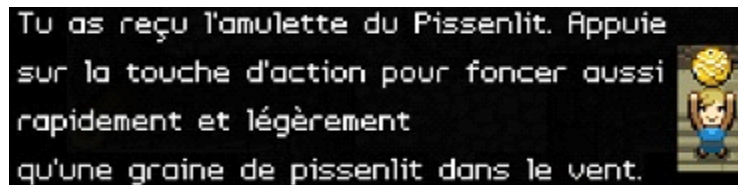


remontez -> rendez compte au *moine* pour 5 **pains de glands** -> *autre moine* à l'Ouest -> sortez

quais de port Chêne -> *Lily* **pour dormir** à Calcaire puis se rendre à Tétabouc -> Ouest de Tétabouc -> Nord Ouest -> **bosquet antique** -> *animal à 4 pattes avec cornes*



allez y -> **amulette du pissenlit** - quête des **bosquets antiques** terminée

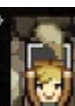


quais de Tétabouc -> *Lily* **pour** Est de Rivace -> le village de Rivace -> **j'avais raté ...** *Nina* de la marine volontaire



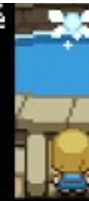
faire comprendre *aux pirates qui embêtent Carlov*, d'arrêter -> Nord Ouest du **marais aux sternes** -> *pirate* fini par vous laissez entrer -> c'est un traquenard, battez vous contre 3 *monstres* -> le village de Rivace -> sortez -> *Nina* -> **botter le cul aux membres du super équipage pirate de gros durs du canon onirique** -> Nord Est du **carrefour de l'éboulement** -> **levier** pour avancer - *pirates* -> entrez -> *pirates* -> *pirate* dis qu'ils embêteront + *Carlov* - **coffre** -> sortez -> le village de Rivace -> **maison de Nina** -> elle vous récompense avec 120 **couronnes** que lui avait donné *Carlov* -> Sortez -> Est -> **maison de Carlov** -> *Carlov* vous laisse "jardiner" sur son terrain, faites le -> 3 **pommiers** -> **caverne de Carlov** -> **bec de pierre** dans **coffre**

Tu as trouvé un... bec de pierre ?
C'est ce qu'on dirait en tout cas.



sortez -> retraversez **ponton Sud** -> remontez par l'Ouest -> insérez **bec de pierre** dans **statue ailée** -> **porte** s'ouvre -> allez y -> **fontaine**

C'est une bonne chose que vous ayez trouvé cet endroit. Je vais vous aider dans votre périple. Les élixirs vous ressusciteront si vous tombez au combat. Laissez-moi améliorer leur efficacité.
(L'élixir soigne maintenant 3 coeurs de plus.)



Est de Rivace -> Lily **pour dormir** à Calcaire -> utilisation **table d'alchimie** dans **maison de Juglan** -> Nord Ouest -> **trou** sous **rocher** -> **coffre** - impossible de passer - **stèle bleue** (ok après **le cimetière des vagues #1**)



étoiles rouges : impossible de progresser (coffre trop loin ou trous avec stèle bleue)
étoiles noires = palissades
étoile violette = futur objectif quête principale
étoiles bleues -> quête principale + **Noisette** a revoir
coffre en terrasse sur l'île de Fykonos - reste à trouver 1 **phare** & 1 **sanctuaire**

je décide de m'informer sur la tâche annoncée par **Noisette**

Lily **pour** quais de port Chêne -> le quartier Nord Ouest de Rouvrage -> l'auberge du Cornifle -> la chambre de **Noisette** -> le vieil arbre du quartier Nord Est est malade - **pour comparaison, il lui faut une brindille d'un de ses congénères**

Il y a des arbres géants dans le bois du Voile et au sommet du mont de la falaise de Marbre.

je décide d'aller au bois du voile via quais de port Chêne puis Lily pour le village de souche de lierre -> vieil arbre est juste à l'Ouest de **trou caché de pirate** -> ramassez **brindille**

Tu as pris une brindille dans cet arbre énorme.
Il semble en bonne santé, mais dégage une odeur de pourriture.



monstre violet -> retour à port Chêne -> le quartier de la bibliothèque de Rouvrage -> la bibliothèque de Rouvrage -> **Noisette** est à l'Est

NOISETTE :

Ces arbres sont des chênes de mana. De ce que j'ai compris, ils ont été plantés il y a bien longtemps par ordre du Roi des Océans. Un certain Amélanchier s'en est occupé, tandis que tous les autres arbres de Rouvrage poussaient sur leurs systèmes racinaires. Amélanchier vivait dans ce qui est maintenant le village de Souche-de-Lierre. Son esprit protégerait toujours les bois. Bref, fais-moi voir cette brindille.

tandis qu'elle ira examiner les vieux arbres & leurs systèmes racinaires, Noisette vous demande d'enquêter au village de souche de lierre elle vous remet **descriptif des symptômes** -> **de nouveau**, *monstre violet*

NOISETTE :

Ça n'a aucun sens. Je ne crois pas...
... Y aurait-il quelque chose d'intelligent
qui voudrait protéger la maladie de ces arbres ?

quais de port Chêne puis Lily pour le village de souche de lierre -> Sud -> maison de *Lamia* -> elle localise le vieux tombeau d'Amélanchier dans le bosquet de sapins du bois du voile -> allez y, il est au Sud Ouest -> **stèle déjà vue** -> *animal à 4 pattes avec cornes* -> entrez

le vieux tombeau d'Amélanchier

posez **bombe** devant mur fissuré au Nord

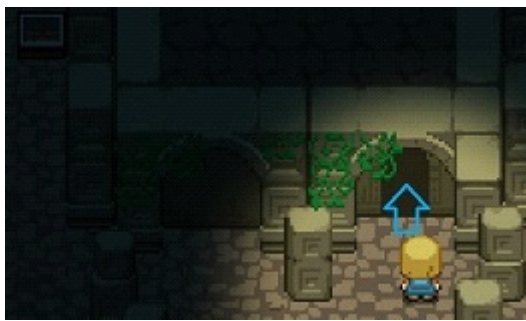


allez y -> **même** *animal à 4 pattes avec cornes* - secousses se produisent -> sortez -> *Lamia* a ressenti comme un séisme

LAMIA :

Quelque chose dans la forêt a été contrarié. Je pense que vous devriez aller voir les chênes de mana. J'ai un pressentiment.

contrôler l'état des 3 vieux arbres -> retournez voir celui qui se trouve ici -> descendez dans **tunnels des vieux arbres** -> *monstre violet*
-> **1er secteur inaccessible des tunnels des vieux arbres (ok + tard)** -> Sud Est -> *gros monstre violet* -> sortez -> **le village de souche de lierre** -> Est pour Lily vers port Chêne -> **sommet de la falaise de marbre** -> Nord -> **vieil arbre** -> descendez dans **tunnels des vieux arbres**
-> *monstre violet* -> **2nd secteur inaccessible des tunnels des vieux arbres (ok + tard)** -> *monstre violet* -> *gros monstre violet* -> sortez
-> **quais de port Chêne** -> Lily **pour dormir** à Calcaire & revenir ici -> **le quartier Nord Est de Rouvrage** -> descendez dans **tunnels des vieux arbres** -> Noisette dit que ce sont des *monstres venus de la mer* qui sont la cause de la maladie des **vieux arbres** -> **les éliminer (c'est déjà partiellement fait)** -> *monstre violet* -> vous retrouvez les **1er & 2nd secteurs inaccessibles des tunnels des vieux arbres** -> *gros monstre violet* au Nord Est - masses violettes explosent de partout - vous pouvez circuler librement -> 1/2 tour -> **coffre** -> descendez juste à droite (**flèche bleue sur l'image ci dessous**)



autel

Tu as reçu la colère d'Amélanchier. Ce sort utilise beaucoup de ta puissance magique pour invoquer la colère de la forêt afin de t'aider au combat.



sortez -> Est pour quartier Nord Est de Rouvrug -> rendez compte à Noisette qui offrira **élixir vitae**

TILIA :
Ça grouillait de monstres autour des racines des arbres, mais je leur ai réglé leur compte. En bas, au centre des tunnels, il y a une sorte de vieux sanctuaire où les racines des chênes poussent dans une mare d'eau salée. On dirait le genre de truc botanique que tu voudrais examiner.

quête terminée

retour à la quête principale

saloon de la salamandre en peine -> Sud Est -> *Morus*

Le fort pirate
Tu dois découvrir si le Conseil pirate sait où est l'île des Tempêtes. Noisette t'a parlé d'un capitaine.
✓ Va parler à Morus.
• Obtiens une potion de sommeil chez l'apothicaire du village.

Il y a un apothicaire dans l'est de la ville.

il s'occupe de localiser ale - **vous**, une **potion de sommeil** -> le quartier Centre Est -> boutique d'alchimie -> *Aramis* -> avec **brin de fleur d'aconit** (cf. **la falaise de marbre #2**), il concocte **potion de sommeil** - **je récupère** **pétales de violettes** -> **saloon de la salamandre en peine** -> *Morus* -> ale pour *les pirates* est dans un **tonneau avec une étoile** en bas -> descendez & versez y **potion de sommeil**



sortez par local jouxtant le saloon de la salamandre en peine -> vous apercevez *livreur du* **tonneau avec une étoile** en partance pour le fort du corbeau

quais de port Chêne -> *Lily* pour la Tête d'épicéa -> le haut fond du Lotus -> Sud ...

le fort du corbeau

devant les portes -> *les pirates* dorment, suivez *Morus*

la cour -> *trouver le pirate Al-Jazari* - avant de partir vers l'Ouest, *Morus* vous met en garde envers *les automates* -> Est -> palissade pour *coffre (ok + tard avec fléau)* -> *porte verrouillée (ok voir ci dessous)*

intérieur Est -> Sud -> *plaque à pression* -> Nord -> passez en utilisant <flèche bas> & <flèche droite> *enfoncées* -> *1ère clé* dans *coffre*

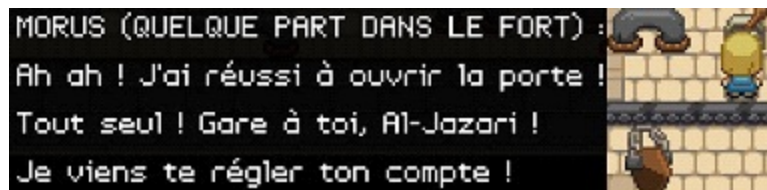
ressortez avec <flèche haut> & <flèche gauche> *enfoncées*

la cour -> *1ère clé* ouvre *porte qui était* verrouillée -> intérieur Nord Est -> Est -> sur *plaque à pression*, tirez *flèche* sur *bouton* pour *1er coffre* - reste *2nd coffre* bloqué par mur de briques (*ok + tard avec fléau*) -> 1/2 tour -> Nord -> *petit portillon en bois verrouillé (ok voir ci dessous)* -> sortez

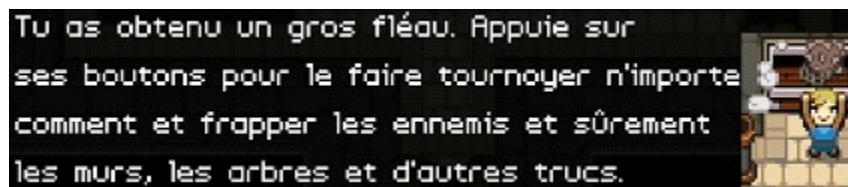
la cour -> Ouest -> intérieur Nord Ouest -> *Morus* est bloqué (*ok voir ci dessous*) -> sortez

intérieur Ouest -> *automate* -> déplacez *caisses* pour *coffre* contenant *bombes* -> Nord bloqué par mur de briques (*ok + tard avec fléau*) - explosez blocs avec *bombe* -> Sud -> *bouton* -> avancez -> tirez *flèche* sur *bouton* -> avancez -> *bouton* -> avancez -> tirez *flèche* sur *bouton* -> *vases* -> Nord -> 3 *petits automates* - *coffre* contient *2nde clé* - *bouton*

intérieur Nord Est -> *2nde clé* ouvre *petit portillon en bois qui était* verrouillé -> *vases* - Est entre automates sur *ligne de montage* - 3 *petits automates* -> *levier* au bout



intérieur Nord Ouest -> Nord Est -> *ligne de montage* -> Nord -> faites le tour -> Est -> *vases* - *porte verrouillée* au Nord (*ok voir ci dessous*) -> Est -> *porte verrouillée (ok voir ci dessous)* -> 1/2 tour jusqu'à *ligne de montage* en poussant *caisse* -> *petits automates* & *automate* -> Nord Ouest -> *gros automate* - *fléau* dans *grand coffre*



1/2 tour -> Sud Ouest -> *plaque à pression* accessible par l'autre côté soit *intérieur Ouest* (*voir ci dessous*)

la cour -> utilisez *fléau* sur palissade pour *coffre*

intérieur Ouest -> utilisez *fléau* sur mur de briques -> Nord -> intérieur Nord Ouest -> *plaque à pression* ouvre porte à l'Ouest -> allez y par étapes -> *3ème clé* dans *coffre*

intérieur Nord Est -> Est -> utilisez *fléau* sur mur de briques -> *4me clé* dans *coffre*

intérieur Nord Ouest -> Nord Est -> *ligne de montage* -> Nord -> Est -> Est -> utilisez *1 des 2 clés* pour ouvrir *porte qui était* verrouillée -> *plaque à pression* permet à *Morus* d'avancer vers le Nord -> 1/2 tour -> utilisez *dernière clé* sur *porte qui était* verrouillée au Nord -> allez y -> au Nord Ouest, après avoir casser mur de briques avec *fléau*, *plaque à pression* -> Ouest pour *coffre* -> 1/2 tour -> Est -> vous êtes là où était *Morus*

Nord -> *le capitaine Al-Jazira* ne veut pas négocier -> *le capitaine Al-Jazira*

MORUS :
Ah ! Beau travail, Tilia. Je vais enfin pouvoir traîner ce malfrot en justice. Tu devrais aller inspecter son bureau, tu y trouveras sûrement une carte indiquant comment aller au Q.G. du Conseil pirate.

Ouest -> le bureau du capitaine *Al-Jazira* -> dégagez son **fauteuil**

Ta santé a augmenté d'un cœur.

carte maritime sur la table

Tu as trouvé une carte maritime du récif de Brisemât. Elle permettrait à quelqu'un d'y naviguer sans problèmes.

MORUS :
Hmm... Ouais, c'est le récif de Brisemât. Il y a un amas d'épaves à cet endroit qu'on appelle le Cimetière des Vagues, on dirait que leur repaire est niché là-bas. Je n'y naviguerai pas, ça grouille de pirates et j'ai déjà étanché ma soif de vengeance. Mais je peux te ramener à Rouvrage si tu veux.

aller au **repaire du conseil pirate**

je décide de rester seule ... direction la Tête d'épicéa -> Est -> le haut fond du Lotus -> Sud pour atteindre l'îlot inatteignable avec **coffre**
-> sautez depuis Est avec <flèche bas> & <flèche gauche> enfoncées (flèche rouge sur l'image ci dessous)



il contient 5 **pommes** -> repartez avec <flèche haut> & <flèche droite> enfoncées -> la Tête d'épicéa -> Lily pour dormir à Calcaire -> Lily pour port Ballast -> Nord Est via **échelles** -> atelier de *Prométhée Jones* -> j'**accepte** qu'il transforme mon fléau en **fléau explosif du chaos**

Fléau explosif du chaos

la forêt des marées -> utilisez **fléau explosif du chaos** sur palissade près de la cabane abandonnée -> **coffre** pour **bourgeon d'orpin rouge**

Tétabouc -> Lily pour dormir à Calcaire avant de naviguer jusqu'au ponton de ...

le récif de Brisemât #3

Sud pour détruire palissade avec **fléau explosif du chaos** -> Nord puis Est -> **le village noyé** -> Nord Ouest -> **phare** -> **levier** en haut pour l'allumer

Tu as entendu parler de quatre vieux phares construits pour aider un amour perdu en mer à rentrer.
✓ Allume les quatre phares
• Retourne à la baie Zéphyr où vit la gardienne de phare.

informer *Stella*, la gardienne de phare, dans **la baie de Zéphyr**

grâce à *Lily*, allez y **via** Tétabouc -> la forêt des marées -> la baie de Zéphyr -> le phare -> *Stella*

STELLA :
Quelque chose cloche. Je n'ai pas aimé la sensation provoquée par cette brume lorsqu'elle est apparue et maintenant, il y a un navire dans la baie. Personne n'a jeté l'ancre ici d'aussi loin que je m'en souviens.

sortez -> **ponton** -> montez dans le navire fantôme (**salut de Zéphirine**) -> *fantôme de Zéphirine* - **tempête de Zéphirine**

Tu as reçu la tempête de Zéphirine.
Ce sort invoquera les esprits du vent d'ouest qui t'aideront au combat. Il utilisera la majorité de ta puissance magique.

sortez -> informez *Stella* dans le **phare** - **quêtes des phares terminée**

retour à Tétabouc -> *Lily* pour **dormir** à Calcaire puis retourner dans ...

le récif de Brisemât #4

le village noyé -> 4 **statues** à déplacer (**rond vert sur l'image ci dessous pour 1 des 2**) pour 2 **plaques à pressions** ouvre **porte petite tour** au Nord



allez y -> **vite** jusqu'à **échelle** -> éliminez *chauves souris* -> traversez -> posez **bombe** près **bouton** -> retraversez **vite** -> **échelle** -> Nord -> **fontaine**

C'est une bonne chose que vous ayez trouvé cet endroit. Je vais vous aider dans votre périple. Les élixirs vous ressusciteront si vous tombez au combat. Laissez-moi améliorer leur efficacité.
(L'élixir soigne maintenant 3 coeurs de plus.)

sortez -> Sud Est -> **pont séparé** -> 1/2 tour -> Nord Est puis Sud pour **plaque à pression** reformant **pont séparé** -> 1/2 tour, allez y -> dépasser 2 **stèles bleues** (ok cf. **le récif de Brisemât #5**) -> **navire**

le cimetière des vagues #1

la cale du navire -> **porte** verrouillée (ok voir ci dessous)

Ouest -> Sud Est -> **coffre** -> 1/2 tour -> Sud -> mur (ok juste après) -> Centre -> Ouest -> dans l'eau -> **tourbillons** -> Est -> **levier** efface mur -> 1/2 tour -> **coffre** Sud Ouest **tourbillons** -> allez au Sud là où était mur -> Est -> **coffre** contient **1ère clé**



Ouest -> la cale du navire -> **1ère clé** ouvre **porte qui était** verrouillée -> Nord -> **stèle bleue** après **levier** à l'Est qui enlèvera petit mur à l'Ouest -> allez y -> parcours avec flèches - utilisez s'il le faut, **barrière de Devana** -> 3 **fantômes** à liquider -> **bateau** -> **coffre** contient **2nde clé**

Tu as trouvé une clé ! Elle ouvre sûrement une serrure de cette zone.

échelle -> sautez en bas sur plateforme -> **bloc** - **stèle bleue Nord** - **coffre** + haut (ok voir ci dessous) -> Est -> Nord

2nde clé ouvre **porte** -> **stèle bleue** au Nord (cf. **le galion dans le cimetière des vagues #2**) -> Ouest -> **stèle bleue** (ok voir ci dessous) -> parcours avec flèches - utilisez s'il le faut, **barrière de Devana** -> **grotte** -> **monstre** - **amulette de carreaux de téléportation** dans grand coffre

Tu as trouvé l'amulette de carreaux de téléportation. Sers-t'en pour tirer des éclairs de lumière de ton arc plutôt que des flèches. Ils consommeront de ta magie, mais affecteront des ennemis et certains objets autour d'eux de façon inattendue.

sortez -> utilisez **amulette de carreaux de téléportation** sur **stèle bleue Est** -> Est -> utilisez **amulette de carreaux de téléportation** sur **stèle bleue** -> Est -> Sud par **porte** -> Ouest -> depuis plateforme, utilisez **amulette de carreaux de téléportation** sur **stèle bleue Nord** -> **coffre** contient **3ème clé**

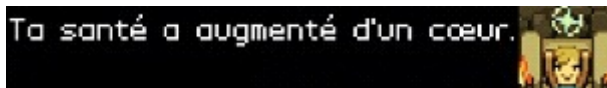


poussez **bloc** pour retourner au Sud -> juste avant **porte** de la cale du navire -> utilisez **amulette de carreaux de téléportation** sur **stèle bleue Est** -> **coffre** -> utilisez **amulette de carreaux de téléportation** sur **stèle bleue Ouest** pour revenir dans **cale du navire**

je décide de rejoindre **Lily** pour **dormir** à **Calcaire** -> Nord Ouest de **Calcaire** -> éjectez **rocher** sur **trou**



allez y -> utilisez **amulette de carreaux de téléportation** sur **stèle bleue** -> *monstres* dont *golem* à éviter -> **autel**



vous avez 18 cœurs

ressortez en utilisant **amulette de carreaux de téléportation** sur **stèle bleue**

Lily pour **port Chêne** -> **Ouest de port Chêne** -> **ponton Sud** -> **Nord du rocher des mouettes** -> **Sud**



utilisez **amulette de carreaux de téléportation** sur **stèle bleue Est** -> utilisez **amulette de carreaux de téléportation** sur **stèle bleue Ouest** -> **grotte** -> **coffre** -> sortez -> utilisez **amulette de carreaux de téléportation** sur **stèle bleue Est**

je décide de rejoindre *Lily* aux **quais de port Chêne** pour **dormir** à **Calcaire** avant de revenir dans **le récif de Brisemât** -> **le village noyé** -> **Sud Est**

le cimetière des vagues #2

le galion -> **Est** -> utilisez **amulette de carreaux de téléportation** sur **stèles bleues** pour aller au **Nord** -> levier efface petit mur -> 1/2 tour -> **la cale du navire** -> **porte** vers **Nord** -> **Est** -> **3ème clé** ouvre **porte** verrouillée



le galion -> 2 *pirates* -> **Ouest** -> **stèle bleue** **vue de l'autre côté dans le cimetière de vagues #1** -> 1/2 tour -> **Nord** -> *pirates* & *gloutons* -> **Sud Ouest** -> parcours jusqu'à **levier** supprimera petit mur au **Nord** -> 1/2 tour -> **Nord Ouest** -> **Ouest** -> utilisez **amulette de carreaux de téléportation** sur **stèles bleues** pour aller au **Nord** -> **coffre** -> **coffre** -> 1/2 tour -> **escalier vers Nord** -> **la maison bateau**

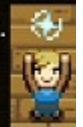
GAVRILLO :

Ah, encore toi. Ça ne me surprend pas vraiment, surtout si tu as réussi à traquer Thym, mais je ne vais pas te laisser mettre des bâtons dans les roues de Barbe-Noire.



Gavrillo -> prenez "l'énergie de Gavrillo"

Ta santé a augmenté d'un cœur.



Nord -> Cornor

CORNOR :

Ah, je me doutais qu'il se tramait quelque chose quand j'ai entendu ce raffut. Je suis Cornor, le second de Barbe-Noire. J'ai l'impression qu'on se fait de plus en plus d'ennemis ces derniers temps.

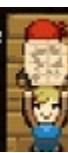
TILIA :

Entre votre envie de contrôler les mers et le fait que vous êtes des pirates, ça ne devrait pas vous étonner. Je suis là pour trouver l'île des Tempêtes, et si pour ça je dois combattre chaque pirate de ce repaire, je le ferai.

CORNOR :

Ah, ça ne sera pas nécessaire. Nous avons trouvé l'île des Tempêtes il y a quelque temps. Des mioches de Rouvrage avaient une carte qu'ils étaient incapables de lire. Barbe-Noire est revenu ici avec, a convoqué tous les capitaines et leurs équipages, puis est parti trouver l'île, mais... franchement, il m'inquiète. Barbe-Noire est mon meilleur ami. Je le connais depuis l'enfance. C'est un grand chef et combattant, mais j'ai peur que sa quête du Cœur de la Mer ne le pousse à faire quelque chose de dangereux, ou stupide. Le Roi des océans d'antan qui fut le premier à obtenir le Cœur de la Mer fut détruit parce qu'il avait perdu son humanité et ne respectait plus l'océan. Je ne veux pas que ça arrive à Barbe-Noire. Tiens, prends cette carte. Va sur l'île des Tempêtes. Tu arriveras peut-être à le faire revenir à la raison avant qu'il ne se mette la Mer à dos.

Tu as trouvé une carte maritime qui indique la mythique île des Tempêtes. Cette carte permettrait à quelqu'un de s'y rendre.



trouver *quelqu'un* pour vous emmener sur l'île des tempêtes (ok pas de "surprise", ce sera Lily)

le récif de Brisemât #5

le village noyé - vous êtes devant le navire -> Nord Est -> utilisez amulette de carreaux de téléportation sur stèle bleue Nord -> entrez



liquidez *monstres* - utilisez amulette de carreaux de téléportation sur stèle bleue -> prenez "l'énergie des *monstres*"

Ta santé a augmenté d'un cœur.



vous avez 20 cœurs

utilisez amulette de carreaux de téléportation sur stèle bleue -> sortez -> utilisez amulette de carreaux de téléportation sur stèle bleue Sud -> Nord -> Nord Est -> Sud -> plaque à pression -> tunnel -> 1er bouton -> Nord -> tirez flèche bombe un peu à gauche du 2nd bouton -> avancez -> tirez flèche sur le 2nd bouton -> Nord -> coffre -> 12 tour -> tirez flèche sur le 2nd bouton -> avancez -> tirez flèche bombe un peu à gauche du 2nd bouton -> sortez -> Nord Est

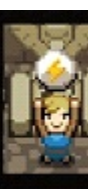
le rocher ardent

l'entrée -> Est -> bouton -> utilisez larme de l'oiseau marin devant pierre gravé d'un éclair (rectangle bleu sur l'image ci dessous)



Nord -> dernier sanctuaire -> évitez les golems -> gros monstre -> larme de l'oiseau marin

Tu as amélioré la Larme de l'Oiseau marin. Le sort utilisera une partie de ta magie afin d'invoquer un éclair du ciel, qui frappera quatre ennemis proches.



quête de la purification des sanctuaires terminée

l'entrée -> Ouest -> évitez les golems -> bouton -> l'entrée -> Nord -> grosse araignée - grand coffre contient flèches de flammes -> sortez

Ouest pour rejoindre Lily -> repos à Calcaire puis port Chêne -> la place centrale de Rouvrug -> je fais améliorer plusieurs fois mon arc par forgeron

Dégâts de l'épée: 12
Niveau d'armure: 21
Dégâts de l'arc: 15

il me reste 997 couronnes

boutique d'alchimie du quartier Centre Est -> je concocte quelques potions sur table d'alchimie



quais de port Chêne -> Lily pour naviguer jusqu'à ...

l'île des tempêtes

trouver comment entrer dans le palais du *Roi des océans*

Sud puis Est en utilisant *amulette de carreaux de téléportation* sur *stèle bleue* -> Nord -> Brutus

BRUTUS :
Oh, toi encore. Écoute, pas la peine de
craindre un combat. Donné étant que tu m'as
mis une raclée la dernière fois, je veux
même plus me battre pour M. Barbe quoi qu'il arrive.

des pirates & votre père sont passés par le cercle brillant

BRUTUS :
Tu dois juste marcher dans ce cercle brillant
là-bas. Puis tu disparaîtras, après je sais pas.

rechercher le *cœur de la mer* -> allez au Nord -> cercle *deviendra* brillant

le palais du *roi des océans*

l'entrée -> plein Ouest pour *plaque à pression* -> 1/2 tour -> Nord pour *coffre* contenant *1ère clé*



l'entrée -> Est -> *pirates* - palissades a détruire avec **fléau explosif du chaos** / **coffre** au Nord de suite avec 5 **pains de glands** -> 1/2 tour -> Est -> Nord pour **bouton** ouvrant **porte** -> allez y -> 4 **plaques à pression** -> **coffre** contient **2nde clé**



l'entrée -> Nord Ouest -> **1ère clé** ouvre **porte** -> allez y pour **vases** -> Nord -> **salle des 6 piliers avec bannières vertes** -> Sud Ouest -> traversez en tirant **flèches** sur **cibles** -> Sud -> **coffre** -> 1/2 tour -> Nord -> **2nd clé** ouvre **porte** -> *pirates* s'évaporent -> **stèle**

Il y a un message inscrit sur la pierre.
« Celui qui visitera le mémorial du printemps
devra prouver son adresse au tir et sa foi. Les
arches accepteront son offrande. »

Est -> en encaissant les éclairs, **tirez flèche vers Nord sous chacune des 4 arches** dévoilera **pont**



faites le tour -> escalier -> "traversez" -> Sud -> *monstre* -> Sud -> **vous êtes en haut à l'Ouest de l'entrée** - **bouton** abaisse 1er mur en **haut au Centre de l'entrée** -> 1/2 tour -> Ouest -> *le roi des Océans & pirates* s'évaporent



???

1/2 tour -> **salle des 6 piliers avec bannières vertes** -> Nord Ouest -> poussez **bloc** pour **coffre** contenant **3ème clé**



salle des 6 piliers avec bannières vertes -> Nord Est -> **coffre** - "labyrinthe" inaccessible (ok voir ci dessous) -> sortez

l'entrée -> Nord Est -> **3ème clé** ouvre **porte** -> allez y pour **vases** -> Nord -> "labyrinthe" pour 3 **plaques à pression** permettant d'aller au Sud Est -> 3 **pirates** - palissades a détruire avec **fléau explosif du chaos** pour **coffre** & pouvoir aller au Sud -> progressez -> **vases** -> **monstre** bloque passage vers Sud -> allez y -> **vous êtes en haut à l'Est de l'entrée** bouton abaisse 2nd mur en **haut au Centre de l'entrée**

Ouest puis Sud -> **haut au Centre de l'entrée** -> **plaque à pression** abaisse mur en **haut au Nord de l'entrée** -> entrez -> **salle des 6 piliers sans bannière** -> **porte** verrouillée au Nord (ok voir ci dessous) -> Est -> votre père, **Malvo** est en face ...

MALVO :
Tilia ? Je... Tilia ! Ouah, p'tite mouette, tu as l'air si coriace. Attends... Tu as sûrement battu plein de pirates pour arriver ici ! Tilia, c'est...

Barbe Noire intervient ... avant de repartir, il blesse votre père

MALVO :
Oooh. Aïe. Tilia, tu vas t'en sortir, je suis sûr que tu sais ce que tu veux faire. Je dois arrêter ce crétin.

Malvo part vers l'Est -> Nord -> Est -> déplacez 3 **statues** pour pouvoir tirer **flèche** sur **cible** -> Sud -> Ouest -> 1/2 tour -> Est -> 3 **gros monstres** - planquez vous derrière les blocs -> Nord Ouest -> **plaque à pression** ouvre 2 **portes** -> Sud -> Ouest -> Nord -> Est -> Nord -> **grande chenille** - **ciblez sa queue** - ramassez **4ème clé**

Tu as trouvé une clé. Elle ouvrira une porte dans la zone.

1/2 tour -> Ouest -> Nord -> **vases** - **coffre** contient **clé de cuivre antique** - **trouver la serrure de cuivre**

Tu as trouvé une clé de cuivre antique.
Ses dents sont couvertes de symboles étranges
et de runes. Elle ne semble correspondre
à aucune serrure dans les parages...



1/2 tour -> Sud jusqu'à salle des 6 piliers sans bannière -> 4ème clé ouvre porte qui était verrouillée -> Nord -> affrontez *le roi des Océans*



Chercheriez-vous ma malédiction ?
Vous m'avez affaibli au point
où je ne peux plus la cacher...
... hmm, vous êtes peut-être
digne de la bénédiction de la Mer.

Contrairement à moi.

... Je n'ai que des regrets. Incapable de m'en
libérer dans la mort... Porterez-vous cette
bénédiction de la Mer comme il se doit... ?
... Ah, quelqu'un d'autre approche.
Je vais...

vous êtes affaiblie, *Barbe Noire* s'approche & s'empare du cœur des océans

BARBE-NOIRE :

Hé hé, décidément, tu me facilites la tâche, petite.
Ce spectre a détruit la moitié de mes
équipages, je n'étais pas sûr de réussir à le
séparer de son trésor. Mais te voilà endormie,
laissant le Cœur de la Mer à la portée de tous.
Communier avec un demi-dieu t'a épuisée on
dirait. Quoi qu'il en soit, voyons ce que le
Cœur de la Mer peut offrir à un mortel. Que
la mer recouvre les ruines du roi antique et
emporte son fantôme !

fuyez plein Sud jusqu'au cercle

vous y rejoindront, *Barbe Noire* & *Malvo* qui a coulé la flotte de ce dernier -> liquider *Barbe Noire* qui est parti vers son bateau endommagé à l'Est

Sud -> si besoin était, vous pouvez retrouver *Lily* à l'Ouest -> Est -> Nord

(Il s'agit du combat final. Tu ne pourras pas sauvegarder après ça. Sauvegarder la partie ?)
► Oui.
Non.

Barbe Noire

BARBE-NOIRE :
Ce n'est rien. Ce n'est rien. Je n'ai pas besoin d'un bateau. Je trouverai un moyen pour que le pouvoir du Cœur de la Mer me transporte parmi les vagues grâce à ma volonté. Dès que je m'en serai servi pour t'anéantir, petite.

automatiquement, vous prenez le cœur des océans -> 1/2 tour jusqu'à votre père

je vous laisse découvrir la cinématique de fin

~~~~~ LE BILAN ~~~~~

vidéo -> <https://www.youtube.com/watch?v=MufcRSHPkLg>

durée estimée de la partie + rédaction du document -> 57 h 45

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

les défauts du jeu

sauvegarde unique - inventaire surdimensionné

la traduction FR n'est pas parfaite

pas de carte de chaque secteur <=> impossible d'annoter des cartes qui n'existent pas

certaines éléments du décor & les ennemis réapparaissent vraiment trop vite, c'est totalement absurde <- permet cependant d'obtenir + de ressources

parfois, il est impossible de transporter un objet d'une carte à une autre, c'est idiot

l'automaticité de la prise d'élixir vitae en cas de décès aurait put être optionnelle

dans l'inventaire -> pas de description des effets ou des dégâts & tableau des ingrédients inaccessible

absence de bestiaire détaillé -> sans info bulles, nous ne connaissons pas la dénomination des monstres dont, au final, la diversité est moyenne <- quelques races ont des attaques différentes selon l'espèce

rejouabilité passable

les qualités du jeu

sauvegarde à la demande - aucun crash - temps de chargement très rapides

exploration libre - Game Play tout clavier assez bon

dialogues & descriptions sont très bons - quelques traits d'humours de différentes formes - l'histoire & son déroulé sont bons - selon les **objets possédés (ou pas)** à l'instant T, le cheminement n'est pas forcément linéaire - **les secteurs** sont bien diversifiés - la plupart des quêtes sont à tiroirs - quelques énigmes, des quêtes cachées, beaucoup de (séries de) manipulations assez bien distinctes les unes des autres & des **décisions** à prendre

conçu & réalisé par un mini studio, **Ocean's Heart** est un bon jeu