

the Dark Eye

Chains of Satinav

Juin 2012 - dev. Daedalic Entertainment

titre obtenu gratuitement en Décembre 2024 sur la plateforme GOG

----- Nomenclature -----

Commentaires - Textes - Objets possédés - Objet a distance

Interaction - objectif - décision - tiers - Nuri - grand corbeau

important - Non utilisé - non réalisé

----- Technique -----

didacticiel : oui

sous Windows 8.1 -> <Windows> & <Alt> + <Echap> fonctionnent / <Impr écr> ne fonctionne pas / le logiciel Fraps (captures d'écrans / courtes vidéos) fonctionne

sous Windows 11 -> <Windows> fonctionne / l'interface superposé NviDia (captures d'écrans / courtes vidéos / et +) fonctionne

Ce PC ▶ Windows (C:) ▶ Utilisateurs ▶ Sergio Tout Court ▶ AppData ▶ Local ▶ Daedalic Entertainment ▶ Satinav ▶

le répertoire des sauvegardes est caché - utilisez les options d'affichage dans l'explorateur Windows

le manuel en Anglais ("TDE CHains of Satinav - Manual.pdf") ainsi que les fichiers bonus (Soundtracks, Artworks, Avatars & Wallpapers) sont disponibles sur la page de téléchargement du titre

----- description -----

enquête & aventure au format Point & Click dans l'univers du jeu de rôle sur table, l'œil Noir

2 modes de difficulté soit avec ou sans aide -> modifiable à tous moments

Qui a le pouvoir d'aller à l'encontre de son destin ?
Tant que les dieux guideront le Navire du temps, une chose restera certaine :
les Chaines de Satinav ne se briseront pas.

vous aurez a prendre quelques décisions

certaines actions peuvent être effectuées de différentes façons

l'aventure est linéaire - vous aurez assez rapidement 2 compagnons, Nuri & le grand corbeau

----- conseils -----

n'oubliez pas de parler régulièrement avec Nuri & le grand corbeau - vous pourrez aussi leurs proposer (ou pas) des objets

----- la partie -----

Andergast & alentours

La ravissante cité d'Andergast coulait des jours heureux.
La paix avec Nostria, l'ennemi juré, semblait toute proche.
La reine de Nostria s'apprêtait à effectuer une visite.
Afin de préparer cet événement plein d'allégresse,
le Roi avait appelé tous les jeunes garçons d'Andergast à participer à un défi enjoué.

vous êtes Geron, un oiseleur, détenteur du don de casser certains **objets à distance**



le portail Nord #1

Olgierd, le teinturier & son valet, Ulfried vous maltraitent - votre cage à oiseaux a été cassée - ils vous ont pris la feuille de chêne en cuivre que vous aviez sur vous - elle fait l'objet du "défi enjoué" - il détiendrait feuilles de chênes en laiton -> suivez le didacticiel, soit : parler à *Olgierd, le teinturier* - prendre puis utiliser le **marteau** - sélectionner la **cruche** pour la casser

l'étage de chez Gwinnling #1



tous dialogues -> il réparera votre **cage à oiseaux (ok + tard)** - il décèle de la bile noire dans le corbeau mort qu'il inspecte - est mentionnés *le chevalier Olderich* assassiné qui avait participé à la mort par le bûcher, du *devin* - "on" dit que ce dernier voulait faire détruire **Andergast** par des *corbeaux* - sont cités les ailes de *Golgaris & Boron* - il ne vous aidera pas pour le "défi enjoué"

pour remporter "le défi enjoué", **collecter 4 feuilles de chênes en cuivre**

vous détenez 4 **couronnes**, **marteau**, **filet**, **œuf de colombe** & **piège avec filet**

bouilloire -> Gwinnling affirme vouloir préparer un remède contre les corbeaux - il lui manque magie des fées -> il vous autorise à prendre sa canne de marche -> descendez

le rez de chaussée de chez Gwinnling #1

il faut que je récupère ma troisième feuille de chêne des mains d'Olgierd.
J'irai ensuite jusqu'au portail du château pour demander au chambellan la dernière énigme du défi.

manque corde à catapulte - charnière à réparer (ok + tard), Jindrich est cité - placard

ramassez 2 feuilles de chênes en cuivre sur le lit & flûte dans la malle à vêtements - portrait de vos parents -> sortez

le portail Nord #2

cochons - auge à cochons - corde retenant tonneaux (ok + tard) - Olgierd, le teinturier & son valet, Ulfried sont toujours là



droite -> porte -> depuis la fenêtre en haut, vous écoutez ce qu'ils disent

« Devant le château se tient un garde en chemise et pantalon, et dans l'un des deux se trouve une feuille, je vous en fais la promesse. »

concerne feuille de chêne en laiton

sortez -> haut

le petit marché

étant banni, vous ne pouvez entrer dans le temple de Rondra - Andraus, le mendiant

Jindrich, le forgeron -> tous dialogues : le chevalier Bogumil Wrathling ne sera pas présent pour la joute annuelle - selon lui, le vainqueur du "défi enjoué" sera fait Chevalier - chope de Jindrich - cochon

échope d'Hilda -> coffret non verrouillé - alcool de prune donne le hoquet aux cochons - pot avec des lots - poupée de paille - meule de fromage -> parlez lui : elle désire une alouette - Magistra Dorata est décédée de la même façon que le chevalier Olderich - elle aimerait bien que le Ménestrel joue "la mariée de l'ours" (ok voir ci dessous) - selon elle, le vainqueur du "défi enjoué" aura une médaille



gagner un lot -> contre 1 couronne achetez lui un tirage (gland) -> il est perdant - demandez pour les probabilités - elle expliquera comment cela fonctionne pour les tirages gagnants (se sont les glands décorés)

droite -> sur corde à linges en hauteur, utilisez **canne de marche de Gwinnling** sur **tablier**, sur **sous vêtements** & enfin, sur **pourpoint** qui tombera & que vous récupérerez **automatiquement**

Il s'agit d'une des chemises du représentant du Roi pour la ville.
c'est celle du "**garde** qui se tient devant **le château**"

dans l'**inventaire**, inspectez **pourpoint**

Hé mais, il y a bien une des feuilles en laiton d'Olgierd à l'intérieur !

vous détenez la **feuille de chêne en laiton** citée lorsque vous aviez espionné *Olgierd, le teinturier* & son valet, *Ulfried*



parlez au *Ménestrel Fredhelm* -> demandez qu'il joue "la mariée de l'ours" -> **encouragez le**

l'échoppe d'Hilda -> tandis que son attention est détournée par *le Ménestrel Fredhelm*, prenez **lot gagnant (gland décoré)** dans coffret **non verrouillé**

droite -> demandez au *le Ménestrel, Fredhelm* qu'il change de chanson

l'échoppe d'Hilda -> elle aimerait bien **vous entendre jouer de la flûte**, sous ses fenêtres, un soir ... -> contre 1 **couronne** achetez un autre tirage (**gland**)

Un petit échange avec le tirage gagnant...
vous échangez **gland** par **gland décoré**

vous gagnez -> comme récompense, **je choisis l'alcool de prune** <- s'il y a plein de **cochons** dans **Andergast**, ce n'est pas pour rien <[;o]

le portail Nord #3

procédez à l'échange avec *Olgierd, le teinturier* - il est opposé à un rapprochement entre **Andergarst** & **Nostris**

vous détenez 3 **feuilles de chênes en cuivre** -il vous en manque 1 - vous devez trouver **le Chamberlain** -> **le petit marché** -> gauche en face de *Jindrich, le forgeron*

la place du château #1

vous n'êtes pas le bienvenu dans **le temple de Travia**

manivelle - **attache d'étendard** vide (**ok + tard**)



le Chamberlain Newcastle -> il ne vous dit pas clairement qu'elle sera la récompense - demandez pour la 4ème feuille de chêne en cuivre, il répondra par une énigme

« Les truies du Portail du nord sont des bêtes étranges. Elles se régalent des glands mais dédaignent les feuilles. »

garde du **château** - cochons

le portail Nord #4

afin qu'ils s'écartent, versez alcool de prune dans auge à cochons -> récupérez y feuille de chêne en cuivre - pensant que vous y cherchiez de la nourriture, Ulfried & Olgierd se moquent de vous

la place du château #2

plutôt mécontent que vous ayez réussi, le Chamberlain Newcastle vous confie une autre tâche

Prends cet étendard de la ville et hisse-le en haut des murs du château.
Cette tâche vise à rendre hommage à la ville et à ton Roi.
Tu dois montrer que tu es fier d'être un sujet du roi d'Andergast.

vous détenez drapeau d'Andergast -> placez le sur attache d'étendard -> tournez manivelle

cinématique : le Chamberlain Newcastle vous donne les consignes pour l'entretien avec le Roi Efferdan

la salle du trône



cinématique : durant l'entretien, je choisis de faire une présentation très formelle -> ... -> je confirme être le beau fils de Gwinnling -> il évoque rapidement l'aide de ce dernier contre le devin

Quoi qu'il en soit, je te déclare solennellement vainqueur du Défi des feuilles de chêne, Geron.

il vous demande si Gwinnling vous a enseigné la chasse -> je réponds avec humilité -> le roi Efferdan vous confie la tâche de faire place nette dans les chambres royales squattées par des corbeaux

cinématique

les chambres royales

avant de quitter les lieux, le Chamberlain Newcastle précise bien ...

Épargne-moi tes commentaires sarcastiques. Tu ferais mieux de commencer à attraper ces corbeaux !
Et j'ai bien dit « attraper », pas « tuer » ! La femme du roi Efferdan ne veut aucun mauvais présage, compris ?

Je ne les attraperai jamais à mains nues.
Il va me falloir un appât et un filet.

prenez le **chandelier** - **tête de cerf** est mal fixée

déposez **œuf de colombe** dans **piège avec filet** -> posez le tout sur **tapis** -> **cinématique** : tout en ayant fait tomber **tête de cerf**, 1 **corbeau** se fait prendre

ramassez **tête de cerf** -> remettez la en place, soit sur **crochet (luminaire)** -> posez **chandelier** dans **cheminée** -> reliez **filet** au **chandelier** & à **tête de cerf** -> ramassez **corbeau attrapé** dans **piège avec filet** & **œuf de colombe** -> posez le dans **filet** -> **cinématique** : 2nd **corbeau** se fait attraper - le 3ème vous attaque - vous avez une vision du **devin** sur le bûcher & vous, enfant



Tu portes malheur !

cinématique : vous êtes dans **les chambres royales** - le **Chamberlain Newcastle** vous donne **jusqu'à la 6ème heure avant minuit** pour régler **le cas des corbeaux**

Reprends-toi, Geron, et occupe-toi immédiatement des corbeaux.
Le Roi croit en moi. Je ne dois pas le décevoir.
En disséquant l'oiseau, Gwinnling aura peut-être trouvé quelque chose susceptible de m'aider.

l'étage de chez Gwinnling #2

tous dialogues

Attraper une fée
Le vieil homme a fini par perdre complètement la raison. Je suis censé lui attraper une fée dans les bois ! Gwinnling affirme que sa magie nous aidera à briser la malédiction des corbeaux. Il croit aussi que le devin brûlé il y a treize ans est de retour, et qu'il est lui aussi à la recherche de la fée. Comme si je n'avais pas déjà suffisamment de soucis ! Mais si je refuse de m'exécuter, Gwinnling ne voudra pas m'aider pour les corbeaux...

tout comme le chevalier **Olderich** & **Magistra Dorata**, il avoue avoir participé, en tant qu'éclaireur, à la capture du **Devin**

a propos de la harpe magique ...

Elle est la seule à pouvoir libérer le pouvoir de la harpe magique. Aucun humain, pas même le devin, ne peut en jouer sans mourir.

Personne ne sait. On dit cependant que quand le son de la harpe résonnera,
Andergast périra.

concernant l'appât pour *les corbeaux* ...

qui nécessite d'avoir de l'eau touchée par de la magie de fée.

il localise *la fée*

La fée vit dans un endroit caché de la Forêt des chênes de pierre, près d'un
ancien portail magique scellé.
Marche pendant environ deux heures vers le nord à partir du Doigt
antique, là où poussent les monobaies.
Quand tu entendras la grande cascade, tu seras au bon endroit.
Le mieux, c'est d'attirer la fée hors de son arbre creux en jouant de la flûte.
Elle est curieuse mais également très timide.
Les fées peuvent tromper leur monde. Ne la laisse pas te jeter un sort.

prenez cage à oiseaux réparée

attraper *la fée* -> sortez -> la porte Nord -> gauche -> automatiquement, vous arriverez dans ...

la grande cascade de la forêt des chênes de pierre #1

cinématique : vous déposez cage à oiseaux .. puis jouez de la flûte -> *la fée* s'exprime sans apparaître -> je décide de l'attirer un peu plus -> elle sortira si vous n'êtes pas seul - vous devez être accompagné d'un ami de la forêt

Un ami de la forêt, exactement. Il doit être fabriqué à partir de la forêt.
Si tu n'as pas d'amis, tu devras les inventer.

ont été cités *les cochons des mousses, le furet des noisetiers, la grue des galets, les renards des bois, les rats de résine & les pinsons de papier*

Les amis des amis de la forêt sont mes amis.

ramassez escargot -> fouillez tas de feuilles - un hérisson dort dedans -> présentez lui escargot - il a toujours peur -> ramassez châtaignes -> présentez les au hérisson dans le tas de feuilles - il n'en veut pas -> déposez escargot dans cage à oiseaux que vous poserez sur (devant) tas de feuilles - hérisson se fait piéger -> observez le -> automatiquement, pour récupérerez piquants de hérisson thuranien

pour reparler à *la fée*, cavité dans l'arbre -> présentez lui le hérisson thuranien -> ce dernier étant prisonnier, cela ne lui convient pas du tout ...

de façon a obtenir mannequin en châtaignes, positionnez châtaignes sur piquants de hérisson thuranien

pour reparler à *la fée*, cavité dans l'arbre -> présentez lui mannequin en châtaignes -> via ce subterfuge théâtral, elle vous autorise a entrer dans

l'endroit caché de la forêt des chênes de pierre #1



Je m'appelle Nuridarinelavanda.
Pour raccourcir, tu peux m'appeler Nuri.

vous avez peur qu'elle vous transforme ...

En fait, je ne peux plus transformer personne en quoi que ce soit.

je lui demande de venir avec moi -> elle aimerait bien, mais elle doit rester près du portail magique scellé -> elle dit ne pas vouloir retourner dans son monde

Si je quitte cet endroit, je tombe malade.
La magie qui émane du portail magique est la seule chose qui me maintienne
en vie dans ce monde.
Sans son eau, mon âme s'assèche. Comme pour une plante.

vous lui proposez d'emmener avec vous de l'eau du portail magique scellé, elle ne sait comment faire

parler aux mandragores -> essayez de prendre rubans en cuir - elle vous fait cadeau d'un ruban en cuir - prenez le

observez le portail magique scellé puis le point fragile du puits du portail magique scellé

Je parviendrai peut-être à atteindre l'eau si j'agrandis un peu la faille.

nouez ruban en cuir à la canne de marche de Gwinnling -> agrandissez point fragile du puits du portail magique scellé avec canne de marche avec ruban en cuir - l'eau s'en écoule, observez ruisseau

il vous faut un récipient

la grande cascade de la forêt des chênes de pierre #2

faites sortir le hérisson thuranien de la cage à oiseaux -> ramassez cette dernière pour détenir cage à oiseaux & escargot -> attachez escargot à canne de marche avec ruban en cuir

Les pêcheurs de crevette de Nostria se moqueraient de moi s'ils
me voyaient mais c'est une canne à pêche comme une autre.

l'endroit caché de la forêt des chênes de pierre #2

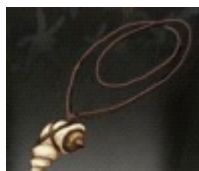
j'utilise canne à pêche sur puits du portail magique scellé -> vous détenez coquille d'escargot avec eau du puits du portail scellé

n.b. : il est peut être possible d'utiliser l'escargot sur le ruisseau & de mettre ensuite le ruban de cuir ?

Très bien. Et maintenant, comment boucher la coquille d'escargot

rendez la hermétique avec gland

Le gland s'adapte sur l'extrémité de la coquille, comme un bouchon.
Et pour finir, j'attache le ruban en cuir pour que la fée ne renverse rien.



vous détenez **amulette coquille d'escargot remplie d'eau du puits du portail magique scellée** -> donnez la à **Nuri**, elle vous suivra

cinématique : sur le chemin du retour, **le grand corbeau** vous met en garde - 2 *individus louches* sont entrés dans **Andergast** - ils sont à la recherche de **Nuri** - **automatiquement, vous êtes dans ...**

le rez de chaussée chez **Gwinnling #2**

des traces de sang au sol -> **vous devez cacher Nuri** -> ouvrez le **placard** pour que, sous un prétexte fallacieux, elle s'y réfugie -> montez

l'étage de chez **Gwinnling #2**

il est mourant ... ses yeux ont été arrachés ...



sont cités : *le vieux spécialiste des fées* qui réside dans **la barrière du sang** près du **lac rouge (le pays des Orcs)** - les 2 *créatures de la nuit aux visages pales & aux griffes crochues* sont ses agresseurs - **c'est le devin qui** aurait scellé le **portail magique vers le pays des fées**

pour stopper *le devin* dans ses agissements, **Gwinnling** vous demande de tuer **Nuri** - **au cours de la conversion, je lui ai demandé s'il y avait une alternative** - **Gwinnling** décide

Je dois me rendre immédiatement au château pour les avertir,
et tout ira bien !

avertir les chevaliers d'Andergast

cinématique : *des habitants d'Andergast* veulent attraper "la sorcière", **Nuri**, postée sur une cheminée de **la porte Nord** -> vous l'apercevez depuis la fenêtre - **sauver Nuri** -> revenez à l'intérieur -> ramassez **couteau cassé de Gwinnling** -> observez **peinture de la harpe magique**

Le devin est destiné à tous nous détruire avec sa harpe magique...
Pour cela, il a besoin de ma fée...
C'est de la pure folie !

le portail Nord #5

automatiquement, le grand corbeau



il vous apprend que *Nuri* a libérée les animaux emprisonnés d'*Andergast* - il affirme aussi qu'elle sait réparer les objets - "elle l'a fait sur les bols qu'elle avait renversée par mégarde"

le grand corbeau ne voulant pas vous aider, pour pouvoir parler à *Nuri*, passez par la porte à droite -> tous dialogues : effectivement, elle réparera couteau cassé de *Gwinling* -> redescendez -> utilisez marteau sur poteau -> remontez par la porte à droite -> coupez corde avec couteau de *Gwinling* fera tomber les tonneaux

le rez de chaussée chez *Gwinling* #3

cassez charnière avec marteau -> ramassez porte du cabinet

l'étage de chez *Gwinling* #3

afin que *Nuri* puisse vous rejoindre, depuis la fenêtre, posez porte du cabinet sur tonneaux

cinématique : vous lui dites que *Gwinling* voulait que vous la tuiez - pour la survie de *Nuri*, vous décidez de fuir *Andergast*

cinématique : discussion avec le grand corbeau & *Nuri* -> vous vous lamentez d'avoir échoué la mission que vous avait confié le Roi *Efferdan*

Je ne pourrai jamais revenir.

...

trouver le spécialiste des fées

cap vers le Nord

Geron quittait sa ville natale pour la première fois de sa vie.
Il ne savait pas précisément où se situait le Lac rouge.
Ni même s'il parviendrait à trouver le spécialiste des fées une fois sur place.
Et d'ailleurs, quelle aide celui-ci pourrait-il lui apporter ?
Il se contentait donc de suivre la route en direction du nord.
Comment aurait-il pu imaginer où ce voyage le menait ?

Nuri avait laissé son chagrin derrière elle. Elle était enfin libre.
Dès qu'ils auraient trouvé le spécialiste des fées, elle pourrait utiliser à nouveau la magie.
Elle placerait alors un oiseau arc-en-ciel dans chaque arbre. Et ferait sourire Geron.

Pendant ce temps, la voix émanant des rêves de Geron le hantait.
Et son horrible prophétie semait le trouble dans son cœur.

le campement d'*Isida*

cinématique : vous lui dites que *le Roi Efferdan* s'appelle *Wrathling (?)* - à la question de *Nuri*, vous répondez que vous ne portez pas malheur



la gitane -> **je lui dis la vérité** -> je lui dis pour le décès de mon mentor, *Gwinnling* -> **cinématique :** elle dit que *le grand corbeau* est un messenger de *Boron* - ce dernier lui a enlevé son bien aimé

demandez lui son nom, elle répondra "*Isida*", veuve du *saltimbanque acrobate* qui a voulu en faire + qu'il ne le pouvait (**sic**) -> elle se rend à **Andergast** pour y jouer du luth - la roue de **sa roulotte** étant brisée, elle est coincée ici

proposez lui votre aide -> tentez de la dissuader d'aller à **Andergast** : dites lui pour *les corbeaux* - parlez lui du *grand corbeau* -> quittez l'écran de dialogue

réparer la roue de la roulotte d'Isida

vous ne disposez que du **couteau de Gwinnling** -> histoire d'apaiser *Isida*, parlez au *grand corbeau* pour qu'il décampe un peu + loin

porte latérale de **la roulotte d'Isida** verrouillée (**ok voir ci dessous**) - lucarne de **la roulotte d'Isida** trop haute (**ok cf. la roulotte d'Isida**) - caressez son **cheval de trait**

ramassez 2 **fragments de roue de la roulotte d'Isida** -> inspectez **pente de la rive** & ramassez y **3ème fragment de roue de la roulotte d'Isida** -> vous détenez **roue de la roulotte d'Isida cassée**

discutez avec *Nuri* -> elle nomme "*l'homme oiseau*" celui qui semble être, selon vous, *Avès - le saint patron des aventuriers* -> demandez lui ce qu'elle pense du *grand corbeau* : "il ne peut être que bon pour nous" -> demandez lui s'i elle a peur du danger : ""*l'homme oiseau*" est là pour nous protéger" -> demandez lui s'il elle est fatiguée : "pas + que ça" -> ... -> demandez lui de réparer **roue de la roulotte d'Isida cassée** -> hors du **pays des fées**, c'est le seul sort qu'elle peut utiliser - il lui faut tous les morceaux, ce qui est le cas



via **l'inventaire**, faites lui réparer **roue de la roulotte d'Isida cassée** -> **cinématique :** *Nuri* & *Isida* discutent "poudre & magie" ...

installez **roue de la roulotte d'Isida** sur son **axe** -> *Isida* est d'accord pour vous accompagner - elle vous remet **clé de la roulotte d'Isida** -> utilisez la sur **porte latérale de la roulotte d'Isida**

la roulotte d'Isida

cinématique : vous empêchez *Nuri* de prendre de la poudre d'*Isida* dans le chaudron en laiton - vous vous apprêtez a dormir lorsqu'un bruit vous dérange - depuis l'entrebâillement de la porte du **poste de conduite de la roulotte d'Isida**, vous observez 2 *êtres étranges* interrogeant *Isida* sur votre éventuelle présence - elle dira rien - vous refermez la porte du **poste de conduite de la roulotte d'Isida**

Deux êtres étranges sont à notre recherche.
Ils ne savent pas encore où nous sommes mais ils menacent Isida.
Il faut que je trouve un moyen de détourner leur attention. Ou
de les faire fuir.

détourner l'attention des 2 êtres étranges ou les faire fuir

prenez l'échelle -> tirez le rideau -> observez poupées

Elles vont peut-être nous aider !
Celle du milieu ressemble au roi des lutins.

prenez tête de poupée - elle est creuse -> prenez le chiffon

pour l'instant, loquets resteront tels quels -> observez chaudron en laiton

La poudre pourrait être utile !

ouvrez le -> remplissez tête de poupée avec magnésium -> utilisez chiffon pour boucher tête de poupée avec magnésium

installez l'échelle sur lucarne de la roulotte -> montez

cinématique : vous êtes témoin de l'assassinat d'Isida par les 2 êtres étranges

Ils l'ont tuée sans sourciller.
La créature approche de la porte de la roulotte !
Il faut que je nous sorte de là.

cinématique : de retour dans la roulotte d'Isida, vous mentez à Nuri

Elle va bien. Elle s'est enfuie.
Les créatures l'ont blessée avant de la laisser partir.
Elle s'est réfugiée dans les bois ! Nuri, il faut partir maintenant !

remontez à l'échelle -> jetez tête de poupée avec magnésium bouchée dans le feu de camp -> elle n'explose pas -> depuis l'inventaire, utilisez votre don pour la casser à distance - le 1er être étrange s'affale -> redescendez

tournez loquet de la porte du poste de conduite de la roulotte d'Isida -> allez y -> desserrez le frein -> prenez la cravache -> utilisez la sur cheval de trait

cinématique : Nuri réussit à pousser, hors de la roulotte d'Isida, le 2nd être étrange -> après un long voyage ...

N'était-ce pas le destin qui le poussait vers l'avant ?
Le devin s'était lancé à leur recherche.
Jusqu'à présent, ils avaient réussi à s'échapper
mais les créatures continuaient de les pourchasser.
Qui pouvait leur venir en aide à présent ?

« Quand le son de la harpe résonnera, Andergast périra. », avait dit Gwinning.

« Et la fée est la clé. »

Geron devait en apprendre davantage sur toute cette histoire.

Le spécialiste des fées représentait leur seul espoir.

Geron avait raison de laisser Nuri en vie, il en était persuadé.

Même dans ses cauchemars les plus sombres,
il ne voyait pas quelle souffrance cette décision allait engendrer
dans sa ville natale.

Mais même s'il l'avait su, aurait-il pris une autre décision ?

vous arrivez dans ...

le village de la chaîne des montagnes Thasch

la roulotte d'*Isida* -> prenez le **tambourin**, le **couvercle**, la **bouteille en étain (élixir pour moustaches)**, le **pilon** & les **reines** - observez de **nouveau poupées** -> ressortez

parlez avec *le grand corbeau* -> vous lui dites que le destin est la volonté des dieux -> **je confirme** -> il cite *Satinav* -> demandez + d'infos sur *Satinav*

On lui donne de nombreux noms : le Géant à treize cornes, l'Irrésistible, le Capitaine de la Barge du temps...
Il était autrefois un mage puissant, presque un demi-dieu.
Les dieux l'ont enchaîné à la Barge du temps pour avoir tenté d'être aux commandes de son propre futur.

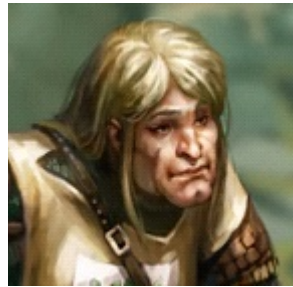
On dit que les dieux n'aiment pas que l'on détermine notre propre destin.

...

Dans ce cas, je devrai briser ces chaînes.

demandez lui pour *les êtres étranges* -> il n'en a pas vu lors de ses derniers vols de reconnaissances

volet (ok + tard) -> le Chevalier Bogumil Wrathling d'**Andergast** s'exclame que "*Gram* vient de s'y cacher" - ce serait un nain -> **buisson de monobaies curatives** bien trop haut (**ok + tard**)



Chevalier Bogumil Wrathling d'**Andergast** -> **la barrière de sang** est encore "loin pour vous" mais pas pour lui car ... il en revient

Il y a une certaine agitation parmi les Zholochai. Je dois en informer immédiatement le roi Efferdan.

du côté du **lac rouge**, il a vu personne ressemblant à un *chercheur* comme *le spécialiste des fées* -> vous lui demandez où obtenir du matériel de montagnards

Une corde, des couvertures, quelques provisions. Tout ce qui peut être utile.

il renvoie sur *Gram*, un voleur selon lui, ce dernier lui ayant vendu du fourrage avarié qui a fini par tuer *son cheval* - **il lui faut un cheval pour rentrer à Andergast**

proposez lui la roulotte d'*Isida* & son *cheval de trait* -> il le veut bien mais pas ce qu'il traîne

Réfléchis à ton prix. Je te dirai ensuite le mien.

connaître le bon tarif

parlez avec *Nuri* -> dans la roulotte d'*Isida*, elle a utilisée la puissance du clair de lune - sa magie peut potentiellement tuer - *les 2 êtres étranges* qui vous ont attaqués sont des "*fées tristes*" -> parlez en au *grand corbeau* -> sans en être certain, il pense que *le devin* pourrait faire de même avec *Nuri*

parler avec *Gram*

observez **mécanisme** de la **cloche d'assaut** gravé d'un nain combattant seul une bande d'Orcs

il manque le lien entre les roues.
Déplacer la roue n'est pas possible non plus.
Quelqu'un a enlevé la poignée de la manivelle.

placez les **reines** sur le **mécanisme** -> fixez y le **tambourin** -> utilisez **mécanisme**

cinématique : *Gram, fils de Grandolin* est alerté -> **sa boutique** est ouverte

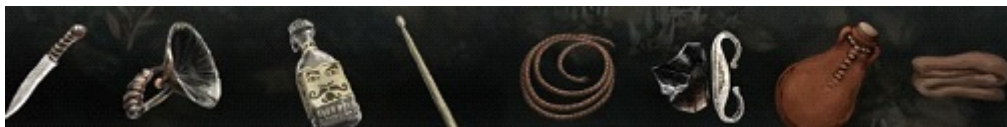


demandez lui pour la dispute entre lui & *le Chevalier Bogumil Wrathling d'Andergast* -> **je décide de ne pas m'en mêler + que ça** -> demandez si *un érudit comme le spécialiste des fées* est passé par ici -> "oui" -> pour en savoir +, vous devez **lui donner quelque chose** -> pour le matériel de montagnards, il **demande 1 ducat** -> proposez lui **la roulotte d'Isida** & son **cheval de trait** -> il n'en veut pas

le Chevalier Bogumil Wrathling d'Andergast -> vous lui proposez le cheval de trait pour 1 ducat -> il propose 1/2 ducat -> vous dites à Nuri que vous êtes obligé de partir sans le matériel de montagnards -> dites au *Chevalier Bogumil Wrathling d'Andergast* que c'est pour le bien de **Nuri** -> comme elle rigole, il reste sur sa position -> je parle avec **Nuri** des êtres étranges -> puis de "sa maison" - elle cite *Mme Griembald* -> je lui dis que nous sommes bloqués -> *le Chevalier Bogumil Wrathling d'Andergast* semble touché par ces échanges -> redemandez lui d'aider **Nuri**, il acceptera & vous demandera comment -> **je lui redemande 1 ducat pour le cheval de trait** - autres choix sont proposés : qu'il vous donne son matériel de montagnards ou qu'il l'achète pour vous

Un demi-ducat pour le cheval et un demi-ducat pour rendre le sourire à Nuri.

vous possédez 1 **ducat** -> *Gram, fils de Grandolin* -> achetez lui le matériel de montagnards soit : 1 **corde**, 1 **pierre à feu** & **amadou**, 1 **outre d'eau** & 1 **couverture**



vos possessions à l'instant T

proposez **bouteille en étain** à *Gram, fils de Grandolin* -> il la refuse, elle est vide & il a sa propre teinture pour barbe -> essayez de prendre **fiolle** le rendra énervé

Tu ferais mieux de ne pas toucher au produit de ce dandy, mon garçon. C'est ce qui est le plus cher à ses yeux.

ainsi s'exprima *le Chevalier Bogumil Wrathling d'Andergast*

utilisez votre **don** pour la casser à distance

Par Angrosh et toutes les créatures à fourrure, ma teinture lustrante bleue pour barbe Jenner-Creek adorée.

Gram, fils de Grandolin est désespéré

fouillez fragments de verre -> parlez au **grand corbeau** des monobaies dans le buisson en hauteur -> demandez lui de vous rapporter -> **je nie être malade** - ce sera préventivement pour le voyage -> il le fait -> ramassez **monobaies** -> placez les dans **couvercle** -> écrasez les avec **pilon** -> vous disposez de **couvercle avec jus de monobaies** -> versez le dans **bouteille en étain**

La bonne vieille teinture garétienne bleue pour barbe:

présentez **bouteille en étain avec jus de monobaies** à *Gram, fils de Grandolin* -> faute de mieux pour sa barbe, il accepte & vous demande ce que vous voulez savoir -> tous dialogues : *lutin accompagnant le spécialiste des fées* est décrit - ils sont passés il y a 1

mois

il a murmuré quelque chose à propos d'une caverne située au nord d'une grande statue d'orc. Près d'un lac rouge.

concernant la direction à prendre pour atteindre cette caverne située au Nord d'une grande statue d'Orc

Voyage en direction du nord. À travers la Forêt du petit hibou...
... Ou plutôt en passant par la Vallée de l'épine du sang...
Attends, je vais te montrer sur la carte.

haut

La Barrière du sang.
La chaîne de montagnes la plus infranchissable.
Par les douze dieux, qu'est-ce qui avait bien pu pousser le spécialiste des fées à venir jusqu'ici ?
Toutes sortes de dangers menaçaient.
Vers quels paysages arides Geron avait-il amené Nuri ?
Les orcs avaient nommé ces montagnes les Griffes de Gravesh.
Et parmi toutes les tribus de fourrures noires, la plus impitoyable y avait élu domicile.
Ils menaient leurs prisonniers dans les Cavernes d'Orrakhar pour les y sacrifier.
C'est ce qu'on disait des sanguinaires Zholochai.
Et la route passait en plein milieu de leur campement.

le campement des Zholochais

cinématique : écoutez les orcs

Hrrm. Le lac rouge se trouve derrière cette crête. Mais les orcs sont partout.
Ils sont ici pour exécuter un rituel. Ils ne partiront qu'une fois celui-ci accompli, pas avant des jours.

dixit le grand corbeau

faire partir les Zolochais

rien d'intéressant dans tas d'ordures -> ramassez crâne fendu & planche en bois -> via Nuri, réparer crâne fendu pour crâne

Si je tape sur la partie supérieure, le crâne produit un son assez fort et caverneux.

prenez sac de fourrage du poney d'orc

observez rocher rouge -> cassez le avec couteau -> prenez pierre rouge

observez mâchoire supérieure

il cherche peut-être sa mâchoire inférieure.

orcs (vous devez rester discret) - broche (viande "inconnue" de cuisson) - bracelet (trophée des Orcs)

dans le but de faire tomber mâchoire supérieure, parlez au grand corbeau -> problème : le dialogue proposé n'est pas le bon, c'est un de ceux de Gram, fils de Grandolin du village de la chaîne des montagnes Thasch - idem avec Nuri



n.b. : suite PC Windows 8.1 64 bits hors service, depuis la fin du **village de la chaîne des montagnes Thasch**, j'ai repris les sauvegardes sur mon nouveau PC Windows 11 pro - du coup, je m'arrête là <o[[

----- le Bilan -----

durée estimée de cette partie incomplète + rédaction du document -> 12 h 30

----- Critiques et Avis -----

les défauts du jeu

la rejouabilité concerne les **décisions** - pas de nourriture - inventaire quelques fois surdimensionné

la traduction FR n'est pas parfaite - quelques incohérences de situations

les animations des manipulations ne sont pas toutes visuellement complètes

partie impossible a finir suite changement de PC & de système d'exploitation

les qualités du jeu

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

graphismes & animations sont d'un bon niveau - les décors "façon peinture" sont vraiment chouettes

les nombreux dialogues sont très bon - le Gameplay est bon

l'histoire & son déroulé sont bons avec, pour une fois, quelques échecs qui parsèment votre aventure

le trio atypique fonctionne très bien

jusqu'à l'abandon forcé de la partie, **the Dark Eye - Chains of Satinav** était un très bon jeu