

Heretic Kingdoms 3 - Shadows Awakening

Aout 2018 - dev. Games Farm

titre obtenu gratuitement en Juin 2024 sur la plateforme GOG

----- Nomenclature -----

Commentaires - Textes - Objets

Interaction - objectif - décision - évolution

tiers - marchand - boss sont rarement seuls - ennemi spécifique

important - Non utilisé - non réalisé

----- Technique -----

les contenus additionnels

	Shadows: Awakening - La malédiction du nécrophage ♥ -40% 4.99€ 2.99 €
	Shadows: Awakening - Legendary Armory Pack ♥ -30% 1.99€ 1.39 €
	Shadows: Awakening - The Chromaton Chronicles ♥ -40% 4.99€ 2.99 €

didacticiel : oui

sous Windows 11 -> <Windows>, <Alt> + <Echap> & <Impr Ecran> fonctionnent / l'interface superposé NviDia (captures d'écrans, enregistrements de vidéos & +) fonctionne

Windows (C:) > Utilisateurs > didie > AppData > LocalLow > Games Farm > Shadows_Awakening

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

le manuel en Français ("ShadowsAwakening_Manual_PC_FR-ES-IT.pdf") est disponible sur la page de téléchargement du titre

----- description -----

RPG en vue subjective orienté combat avec puzzles - choix du protagoniste à tous instants : dévoreur ou marionnette

Seul le Dévoreur peut pénétrer dans le Royaume de l'ombre et défier les fantômes et créatures spirituelles qui y rôdent. N'importe quelle marionnette peut affronter des ennemis dans le Royaume des mortels. Vous pouvez basculer d'un monde à l'autre pour éviter certains ennemis ou pour trouver des chemins alternatifs. De plus, les énigmes que vous rencontrerez nécessiteront souvent l'utilisation du Royaume de l'ombre et celui des mortels.

2.3 MARIONNETTES ET BASCULEMENT D'UN MONDE À L'AUTRE

Une fois que vous contrôlez le *Dévoreur* et que vous avez au moins une âme captive, vous pouvez basculer d'un monde à l'autre en vous changeant en *marionnette*, afin de quitter le *Royaume de l'ombre* et entrer dans celui des *mortels*.

2.3.1 LES MARIONNETTES (ROYAUME DES MORTELS)

Posséder une âme captive vous fera entrer dans le *Royaume des mortels*. Au total, vous pouvez capturer 14 âmes au cours de votre aventure. Chaque âme acquise peut être matérialisée dans le *Royaume des mortels*, tant qu'elle fait partie de votre groupe. Un groupe est constitué d'un maximum de trois *marionnettes* et du *Dévoreur*.

2.3.2 LE DEVOREUR (ROYAUME DE L'OMBRE)

Choisir le *Dévoreur* et reprendre votre apparence de démon vous fera toujours entrer dans le *Royaume de l'ombre*. Tous les ennemis qui n'existent que dans le *Royaume des mortels* apparaîtront sous forme de projections, mais de nouveaux ennemis qui n'existent que dans le *Royaume de l'ombre* peuvent surgir pour vous affronter!

vous pourrez sélectionner vos marionnettes actives sur les **sanctuaires de résurrections**

2.4 RENCONTRER D'AUTRES PERSONNAGES ET DES PNJ

Le monde des *Royaumes hérétiques* est rempli d'individus douteux et malfaisants. Pour la plupart, il sera difficile de leur faire confiance. Toutefois, ce n'est qu'en travaillant avec les autres que vous pourrez survivre, gagner en puissance et déjouer la conspiration qui menace non seulement votre existence, mais aussi celle des *Royaumes hérétiques*.

2.4.1 LES CONVERSATIONS

Lorsque vous parlerez aux habitants des *Royaumes hérétiques*, des choix de questions ou de réactions à une proposition se présenteront à vous.

les tiers sont présents soit dans le royaume des mortels soit dans le royaume de l'ombre

vos **décisions** impacteront ces notions liées au Karma -> Pitié, Cruauté, Charité & Cupidité

2.5 LES COMPÉTENCES

Les compétences sont vitales pour votre survie dans les *Royaumes hérétiques*. Le *Dévoreur* et chaque *marionnette* disposent de compétences uniques qui peuvent être débloquées ou améliorées.

2.6 LES POINTS DE COMPÉTENCE

Lorsque vous gagnez un niveau, vous obtenez des *points de compétence* que vous pouvez utiliser pour débloquer de nouvelles compétences ou pour améliorer le niveau d'une compétence déjà acquise.

2.6.1 AMÉLIORER LES COMPÉTENCES

Chaque compétence a trois niveaux qui peuvent être débloqués en utilisant vos *points de compétence*. Les *points de compétence* que vous ne dépensez pas resteront disponibles jusqu'à ce que vous décidiez de les utiliser.

niveau 1 = 1 **PC** / niveau 2 = 2 **PC** / niveau 3= 3 **PC**

2.7 LES TALENTS

Une fois que vous atteignez un certain niveau, un emplacement de *talent* pour une *marionnette* ou pour le *Dévoreur* est débloqué. De nouveaux *talents* peuvent être appris et activés comme compétences passives.

2.8 LES POINTS D'ATTRIBUTS

L'écran de *personnage* affiche toutes les statistiques importantes de n'importe quelle *marionnette* choisie ou du *Dévoreur*. Il est utilisé pour distribuer les *points d'attributs*.

Les *points d'attributs* sont reçus en gagnant des niveaux et peuvent être assignés aux caractéristiques suivantes :

- Force
- Dextérité
- Endurance
- Volonté

un nouveau talent de votre choix, pour chaque protagoniste, tous les 3 niveaux d'expériences (3, 6, 9, 12, etc. 30)

2.9 LES OBJETS

Les personnages ont une préférence pour certains types d'équipements, d'armes et d'armures. De plus, ils ne peuvent pas utiliser les objets spécifiques aux autres personnages. Vous pouvez voir si le personnage choisi peut utiliser l'objet sélectionné dans sa description.

Les objets apparaissent avec les qualités magiques suivantes :

- Commun
- Enchanté
- Magique
- Artefact
- Légendaire

les **essences** trouvées dans les **héxomarkes** vous serviront pour améliorer vos **équipements**



cela pour un nombre défini de **Pièces d'argent**

les **sanctuaires de résurrections** vous permettront de ressusciter vos morts & de **soigner** les protagonistes actifs en **stationnant** juste à côté

les **cristaux de l'ombre** apportent des **objets** & des **Pa**

les **pierres d'âmes de drain**, "aspirées" sur les cadavres, serviront à vous soigner ou à remonter votre mana



au dessus, ce sont les 3 compétences actives du protagoniste actif

chaque **pierre d'ombre** apportent un bonus de 1 **Point de Compétence** à tous les protagonistes

voyager rapidement -> **cénotaphes**

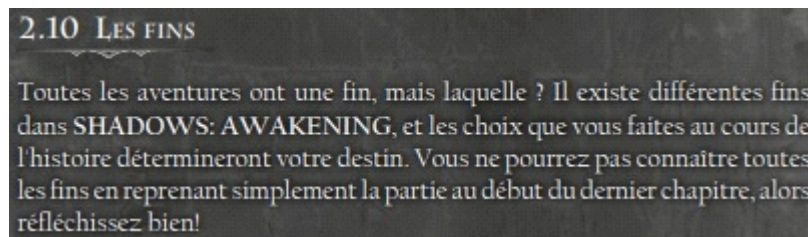
----- conseils -----

modifier (ou pas) vos contrôles clavier/souris ou manette avant de débiter -> ajustez les ensuite en début de partie

sauvegardez régulièrement <- à chaque **début de secteur** par exemple + sauvegarde rapide de temps en temps

vous pouvez afficher les **objets** en surbrillance <- ne concerne pas les **contenants** qui eux, le seront uniquement sous forme marionnette, au passage du pointeur de la souris -> fracassez tous les **contenants**

les **pierres d'ombres**, les **hénomarques**, les **cénotaphes**, les **sanctuaires de résurrections** & les **cristaux de l'ombre** apparaîtront sous la forme dévoreur => **explorez partout sous les 2 formes** [**dévoreur & marionnette**]



chaque marchand à ses propres tarifs -> après avoir mis à jour les **équipements** de tous les protagonistes (*), commercez en conséquence (**ou pas**)

(*) ceux passifs devront être temporairement actifs <- utilisez les **sanctuaires de résurrection** -> idem pour les montées de niveaux

amélioration d'**équipements** avec les **essences** -> privilégiez les **anneaux**, **ceintures** & **colliers** qui sont communs à presque tous les protagonistes

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

je n'ai pas indiqué les **cénotaphes** [**seront affichés sur la carte une fois trouvés**], les **hénomarques**, les **cristaux de l'ombre** & les **sanctuaires de résurrections** [**seront affichés sur la carte une fois trouvés**]



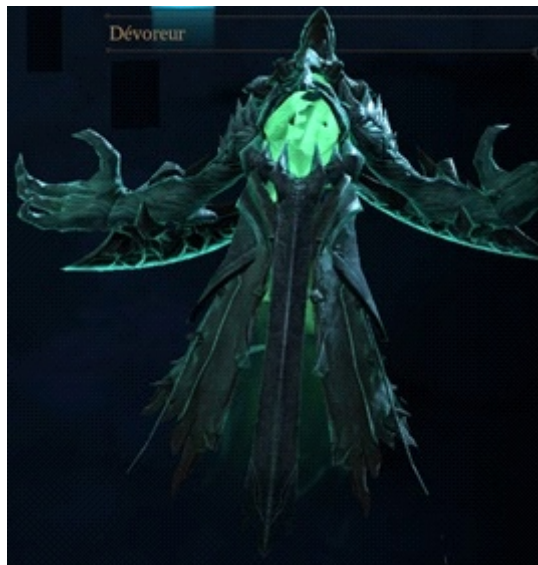
sanctuaire de résurrection [**vert**] & **cénotaphe** [**bleu**]

difficulté : normale - mode à l'ancienne : non

1er chapitre - chuchotements

Thole - les tombes oubliées

vous êtes le dévoreur



trouver la salle des sarcophages

dévorer une âme -> je choisi Kalig le Roi des bandits



il recherche son fils qui l'a trahi, *Nemek*

trouver un cénotaphe pour sortir des catacombes

niveau 2

dévoreur

force 18 - dextérité 12 - endurance 23 - volonté 16
chaîne givrée 1

kalig le Roi des bandits

force 23 - dextérité 14 - endurance 20 - volonté 12
frappe de terre 1

2 leviers pour effacer murs de feu -> livre principes du tissage de portails

combiner les mondes pour traverser le puzzle -> c'est simple a comprendre

l'araignée -> cénotaphe

Thole - la cave d'une maison de Thole

trouver *l'homme cagoulé* - trouver *l'Arcanum* dans *Thole*

porte en fer -> livres *la cité des parias volume V* & principes du tissage de portails - 5 Pa dans puits pour anneau en argent

affronter votre fils *Nemek* - rendre visite à *la confrérie de l'acier* <- quête de Kalig le Roi des bandits

Thole #1

Nord - devant la cave d'une maison de Thole

oeil pour oeil dent pour dent - renseignez vous auprès du *marchand du coin* (*Morphew*) <- quête de Kalig le Roi des bandits

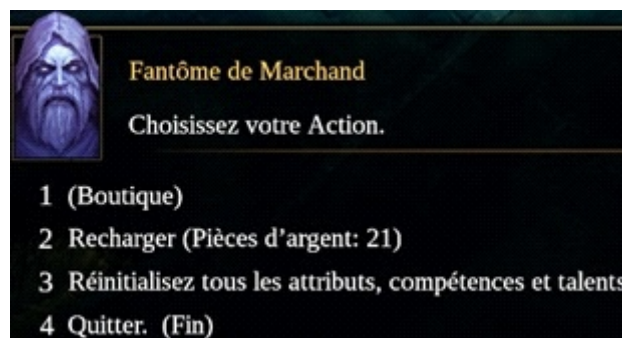
Centre - la place du marché #1

Morphew -> oeil pour oeil dent pour dent - fouiller *l'auberge abandonnée* <- quête de Kalig le Roi des bandits / les taxes de marché - collecter les taxes de *Wanion*, *Rabbath* & *Teset* <- quête de Kalig le Roi des bandits

Wanion - livre *origine & nature du monde des ombres* -> il donne sa taxe

Rabbath -> il donne sa taxe / *Teset* -> il donne sa taxe - à sa droite, livre *la cité des parias volume 1*

Feyruz / *réserve* & *fantôme de marchand*



Morphew -> donnez lui ses taxes, il citera *Arashad* pour entrer dans *la confrérie de l'acier*

Centre Ouest - l'auberge abandonnée #1

lettre de *Jiisha I* -> automatiquement, vous observez squelettes d'un *Ishkai* & d'un *humain*

oeil pour oeil dent pour dent - en parler à *Morphew*

*

? -> lettre de *Jiisha II* / Sud Ouest -> lettre de *Jiisha III*

Nord Est -> levier ouvre grille au Nord / Nord -> lettre de *Jiisha IV* & lettre de *Jiisha V*

Centre - la place du marché #2

Morphew -> œil pour œil pour dent - interroger *les marchands* au sujet de l'assassinat dans *l'auberge abandonnée* + *le mercenaire Suréen*

Wanion -> *Rabbath* -> *Teset* -> *Fayruz* -> œil pour œil dent pour dent - découvrir se que cache *Fayruz* en discutant avec *les autres marchands*

Teset -> *Rabbath* -> *Wanion* -> *Akram* -> œil pour œil dent pour dent - confronter *Fayruz* avec ce que vous ont dit *les autres marchands*

Fayruz -> œil pour œil dent pour dent - affronter *le fantôme du tireur d'élite Ishkai* dans ...

Centre Ouest - l'auberge abandonnée #2

vous obtenez **lettre de Kench** & absorbez l'âme d'*Urshak*



niveau 3

dévoreur

force 19 - dextérité 14 - endurance 24 - volonté 17
chaîne givrée 1 - possession 1

kalig le Roi des bandits

force 24 - dextérité 15 - endurance 21 - volonté 14
frappe de terre 2
entraînement martial [+ 10 % dégâts]

Urshak - tireur d'élite de la confédération Ishkai

force 12 - dextérité 26 - endurance 16 - volonté 20
fiole d'huile 1 - totem de silence 1
manipulation [+ 10 dextérité]

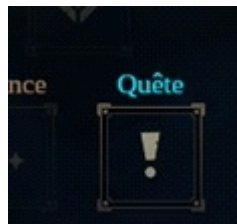
Centre - la place du marché #3

Shakkik dans une cage près de l'auberge abandonnée ...

dirigez vous vers le Sud Ouest -> **affronter votre fils Nemek** - chercher *Arashad* à la **confrérie de la soie** <- quête de Kalig le Roi des bandits

dirigez vous vers le Nord Est -> *Marib* - gardien de la **confrérie de la soie** -> une **malencontreuse mésaventure** - acheter un **couteau cérémoniel de la soie** au meilleur prix

il vous faudra leurs **demande le tarif du couteau cérémoniel de la soie** via cet emplacement dans l'option Boutique



Wanion - tarif : 90 **Pa** -> Morphew - tarif : 125 **Pa** -> Rabbath - n'en vend pas -> Fayruz - tarif : 130 **Pa** -> Teset - n'en vend pas -> Akram - tarif : 90 **Pa** -> fantôme de marchand n'en vend pas -> achetez le, soit à Wanion, soit à Akram

une **malencontreuse mésaventure** - rapporter le **couteau cérémoniel de la soie** à *Marib* - gardien de la **confrérie de la soie** -> faites le puis continuez vers ...

Nord Est - la confrérie de la soie #1

Arashad -> tous dialogues

affronter votre fils *Nemek* - commencer la quête l'héritage d'Arashad <- quête de Kalig le Roi des bandits

l'héritage d'Arashad - déverrouiller la cave de la confrérie de l'acier - il vous donne clé de la cave de la confrérie de l'acier

pour Arashad, élimination des araignées - récupérer 10 cadavres d'araignées troglodytes

livre la cité des parias volume V

Centre - la place du marché #4

au nord d'Akram -> fantôme de Dione -> un différent conjugal - parler à Tope pour découvrir où est le corps de Dione -> Tope -> un différent conjugal - récupérer le tonneau contenant le corps de Dione -> faites le -> un différent conjugal - amener le tonneau contenant le corps de Dione au capitaine de la garde ou déposez le dans les lieux de sépultures -> je décide de le donner au capitaine de la garde -> automatiquement, Torpe est arrêté & je tue définitivement le fantôme de Dione -> Ouest

Thole - les lieux de sépulture #1

mur de briques a casser vers Nord Est -> résolvez le puzzle du serviteur de pierre <- les plaques des 3 anneaux doivent être alignés pour atteindre le Nord Est



Centre -> porte verrouillée (ok + tard) -> passez par le Sud Ouest

attention aux boules de feu

Ouest -> clé des sépultures sur corps de gardien sera a utiliser sur porte verrouillée du Centre - > Nord Ouest -> livre la cité des parias volume IV -> Nord -> manque clé pour mécanisme de porte (ok + tard avec clé en forme de crâne)

élimination des araignées - rapporter 10 cadavres d'araignées troglodytes à Arashad

Thole #2

Nord Est - la confrérie de la soie #2

faites le ... -> pour Arashad, endiguer l'infestation - rechercher une statue dans les lieux de sépultures

Thole - les lieux de sépulture #2

Nord -> cassez la statue -> endiguer l'infestation - rendre compte à Arashad

Thole #3

Nord Est - la confrérie de la soie #3

faites le ... -> je négocie avec *Arashad*, 300 Pa pour endiguer l'infestation - trouver & tuer la reine araignée troglodyte

niveau 4

dévoreur

force 20 - dextérité 14 - endurance 28 - volonté 20
chaîne givrée 2 - possession 1
faucheur d'âmes [+ 10 % d'âmes]

kalig le Roi des bandits

force 25 - dextérité 18 - endurance 22 - volonté 20
frappe de terre 2 - adrénaline 1
entraînement martial [+ 10 % dégâts]

Urshak - tireur d'élite de la confédération Ishkai

force 12 - dextérité 37 - endurance 18 - volonté 22
fiole d'huile 2 - totem de silence 1
manipulation [+ 10 dextérité]

dirigez vous vers le Sud Ouest -> clé de la cave de la confrérie de l'acier ouvre porte de ...

Thole - la cave de la confrérie de l'acier

l'héritage d'*Arashad* - trouver l'épée du père d'*Arashad*

Ouest -> mur se cassera quand vous frapperez tonneau -> petit puzzle au Nord avec 3 blocs a pousser

sud -> porte en fer s'ouvre avec clé en fer <- pas vu où je l'ai trouvée .. -> piège de lame -> levier

l'héritage d'*Arashad* - trouver un autre chemin -> continuez -> automatiquement, porte de la cave de la confrérie de l'acier se referme -> continuez -> l'héritière dans coffre au trésor

l'héritage d'*Arashad* - monter à l'étage & trouver une autre sortie

1/2 tour -> escalier ascendant

Thole - la confrérie de l'acier #1

l'héritage d'*Arashad* - se frayer un chemin à travers les mercenaires

Sud -> clé de la chambre de *Nemek* sur cadavre officier de la confrérie de l'acier

Ouest -> coffre au trésor -> 1/2 tour -> sortez par le Nord Est

Thole #4

Sud Ouest - quartier de la confrérie de l'acier #1

l'héritage d'*Arashad* - rapporter l'épée de son père à *Arashad*

Nord Est - la confrérie de la soie #4

Arashad -> je lui demande les 200 Pa convenu

affronter votre fils *Nemek* - trouver *Nemek* <- quête de Kalig le Roi des bandits

Sud Ouest - quartier de la confrérie de l'acier #1

entrez dans ...

Thole - la confrérie de l'acier #2

Est -> clé de la chambre de *Nemek* ouvre grille en fer -> *Nemek* -> *Darmok* intervient ... il vous donne clé de l'*Arcanum*

trouver *Nemek* - parler à l'*homme cagoulé* <- quête de Kalig le Roi des bandits

trouver l'*homme cagoulé* - déverrouiller la porte de l'*Arcanum*

livres la cité des parias volume III & la cité des parias volume VI

Thole #5

Nord -> clé de l'*Arcanum* ouvre porte de ...

Thole - l'*Arcanum*

trouver l'*homme cagoulé* - parler à l'*homme cagoulé*

Est -> livre la cité des parias volume VI -> Ouest -> grille en fer -> l'*homme cagoulé* s'appelle *Krenze*

se défendre contre *Carissa* - aider *Krenze* à attraper *Carissa* <- faites en sorte qu'elle passe dans le cercle qu'il fait apparaître au sol

Krenze -> tous dialogues -> il vous remettra clé en forme de crâne

trouver *Nemek* - attendre que *Krenze* vous parle de *Nemek* <- quête de Kalig le Roi des bandits - ce sera à l'*Oasis dans Outreterre*

s'échapper de *Thole* en passant par les catacombes - déverrouiller la porte des catacombes inférieures

Thole #6

Centre - la place du marché #5

je revends des armes à Wanion + enchâssement essence énergie sur masse lourde dorée - je dispose de 1 927 Pa

Thole - les lieux de sépulture #3

Nord en bas à droite d'où était la statue -> *araignée cuirassée*

trouver & tuer la reine araignée troglodyte - rendre compte ensuite à *Arashad*

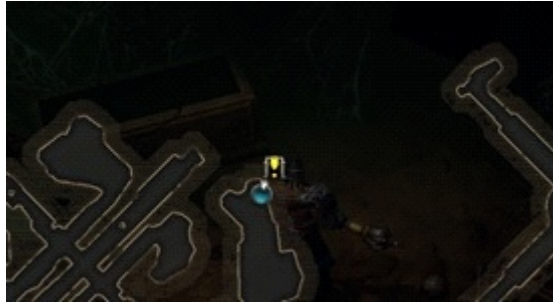
Thole #7

Nord Est - la confrérie de la soie #5

Arashad -> pas de dialogue pour la reine araignée troglodyte -> l'*araignée cuirassée*, ce n'était elle -> la tablette Tholéenne - rechercher la tablette Tholéenne dans les catacombes - il donne vieille clé rouillée

Thole - les lieux de sépulture #4

de nouveau, Nord



Thole - les catacombes

attention aux pièges de flèches

fantôme de Piker -> l'amulette du hibou - retrouver l'amulette du hibou

2 leviers à l'Est débloqueront porte au Centre Est

fantôme de marchand au Nord

au Centre -> *reine araignée troglodyte* <- avant d'avancer, dégagez le terrain en détruisant les cocons les + proches à distance

niveau 5

dévoreur

force 22 - dextérité 14 - endurance 30 - volonté 21
chaîne givrée 2 - possession 1
faucheur d'âmes [+ 10 % d'âmes]

kalig le Roi des bandits

force 28 - dextérité 18 - endurance 23 - volonté 21
frappe de terre 2 - adrénaline 1
entraînement martial [+ 10 % dégâts]

Urshak - tireur d'élite de la confédération Ishkai

force 12 - dextérité 40 - endurance 20 - volonté 25
fiolle d'huile 2 - totem de silence 1
manipulation [+ 10 dextérité]

amulette du hibou sur cadavre du voyou -> l'amulette du hibou - retourner auprès du *fantôme de Piker*

grande porte verrouillée -> 1/2 tour -> rendez compte au *fantôme de Piker*

Thole #8

Nord Est - la confrérie de la soie #6

Arashad -> récompense pour la reine araignée troglodytes

Thole - les lieux de sépulture #5

Nord, en bas à gauche d'où était la statue

clé en forme de crâne sur mécanisme de porte dévoile escalier descendant vers ...

Thole - les catacombes inférieures #1

s'échapper de Thole en passant par les catacombes - trouver un moyen de sortir des catacombes inférieures

levier baisse herse -> plaque à pression baisse porte



poussez le bloc en pierre rond dessus

fantôme de marchand - 4 leviers pour que le bloc en pierre rond atteigne la plaque à pression qui ouvrira porte suivante

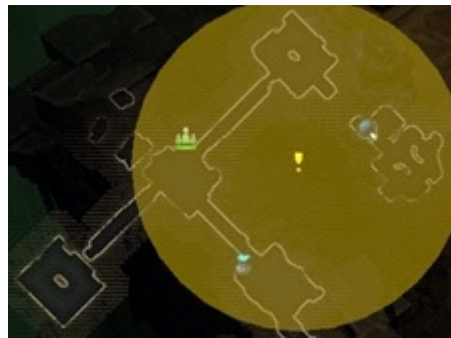
gauche au 1er carrefour -> pièges de feu avec leviers -> 1er gardien pour essence bleue de gardien - livre tissage de portail avancé dans sarcophage

s'échapper de Thole en passant par les catacombes - vaincre le 2nd gardien

droite au 1er carrefour -> 2nd gardien pour essence rouge de gardien

s'échapper de Thole en passant par les catacombes - utiliser l'essence pour ouvrir la porte de la liche

filez au Sud pour atteindre l'Est



grille se lève -> salle du gong -> bâtonnet doit être ici ... - remarque sur rôdeur mort

Remarque
Rappelez-vous ! Pour réveiller les âmes, accomplissez le rituel trois fois !

gong - ça ne marche pas (ok + tard voir ci dessous) -> 1/2 tour jusqu'au 1er carrefour -> portail magique (porte de la liche) <- automatiquement, les 2 essences de gardiens sont déposées sur piliers & l'ouvre

s'échapper de Thole en passant par les catacombes - poursuivre vos recherches pour sortir des catacombes inférieures

2nd carrefour -> droite -> dans le bon ordre, 4 leviers pour éteindre les flammes -> 2 gardiens -> + haut, levier initialise parcours pour atteindre coffre au trésor contenant clé gravée



vous finirez le parcours ici ... commencez par la 2nde plaque à pression depuis la gauche

1/2 tour -> déposez le bâtonnet sur l'autel juste en bas au Nord -> prenez baguette enchantée

retournez dans la salle du gong -> frappez le 3 fois avec baguette enchantée -> combattez sous forme dévoreur -> ramassez tablette Tholénne -> levier dans sarcophage pour ressortir

Thole #9

Nord Est - la confrérie de la soie #7

Arashad -> sous prétexte qu'il ne sait déchiffrer tablette Tholénne, au lieu des 300 prévues, il me donne 150 Pa

Centre - la place du marché #6

je revend des équipements aux marchands + enchâssement 3 essences sur anneau du courage - niveau 5 - je dispose de 6 276 Pa

niveau 6

dévoreur

force 24 - dextérité 14 - endurance 42 - volonté 22
chaîne givrée 2 - possession 1 - vague de l'ombre 1
faucheur d'âmes [+ 10 % d'âmes] - durabilité [+ 10 endurance]

kalig le Roi des bandits

force 40 - dextérité 18 - endurance 25 - volonté 22
frappe de terre 2 - adrénaline 1 - cri de guerre 1
entraînement martial [+ 10 % dégâts] - puissance [+ 10 force]

Urshak - tireur d'élite de la confédération Ishkai

force 12 - dextérité 42 - endurance 22 - volonté 26
fiolle d'huile 2 - totem de silence 1 - tirs multiples 1
manipulation [+ 10 dextérité] - précision [+ 3 % coup critique]

Thole - les catacombes inférieures #2

2nd carrefour -> gauche -> clé gravée ouvre porte verrouillée -> Darmok

j'absorbe l'âme de Zombie titan



s'échapper de Thole en passant par les catacombes - utiliser le Zombie titan pour abattre la porte du crâne

niveau 6

Zombie Titan

force 30 - dextérité 12 - endurance 25 - volonté 18
tremblement de terre 2 - armure d'os 1 - festin 1
résistance aux armes contondantes [+ 25] - protection feu [+ 26]

fantôme de marchand -> fracassez porte du crâne

2nd chapitre - des voix dans le désert

le camp de nomades

Krenze -> échapper à Zaar - s'échapper du camp de nomades par la porte Sud

fantôme de marchand -> livre la cité des parias volume III -> coffres aux trésors au Nord Est & au Nord

vers Centre -> automatiquement, Zaar vous fait amener dans l'arène du camp des nomades -> Zaar & Krenze -> vous assiégez bien ma ville alors je peux tuer vos guerriers -> ... -> je suis Kalig le roi des bandits -> ... - Zaar demande par où vous êtes passé pour sortir de Thole -> je ne faisais que passer -> ...

échapper à Zaar - vaincre les gladiateurs

échapper à Zaar - vaincre Zaar -> Zaar

j'absorbe l'âme de Zaar



niveau 6

Zaar - seigneur de guerre Taymurien du pacte de sang

force 28 - dextérité 22 - endurance 22 - volonté 17

double taille 1 - ruée de loups 1
protection physique [+ 26] - ennemi humanoïdes [+ 20 %]

livre la loi de *Zaar*

niveau 7

dévoreur

force 25 - dextérité 16 - endurance 43 - volonté 23
chaîne givrée 2 - possession 1 - vague de l'ombre 2
faucheur d'âmes [+ 10 % d'âmes] - durabilité [+ 10 endurance]

kalig le Roi des bandits

force 41 - dextérité 20 - endurance 26 - volonté 23
frappe de terre 2 - adrénaline 1 - cri de guerre 2
entraînement martial [+ 10 % dégâts] - puissance [+ 10 force]

Urshak - tireur d'élite de la confédération Ishkai

force 14 - dextérité 43 - endurance 26 - volonté 27
fiolle d'huile 2 - totem de silence 1 - tirs multiples 1
manipulation [+ 10 dextérité] - précision [+ 3 % coup critique]

Zombie Titan

force 32 - dextérité 12 - endurance 27 - volonté 22
tremblement de terre 2 - armure d'os 2 - festin 1
résistance aux armes contondantes [+ 25] - protection feu [+ 26]

Zaar - seigneur de guerre Taymurien du pacte de sang

force 30 - dextérité 22 - endurance 27 - volonté 18
double taille 1 - ruée de loups 1 - hurlement 1
protection physique [+ 26] - ennemi humanoïdes [+ 20 %]

partir pour *Taymuria* - obtenir l'autorisation d'accéder au **camp frontalier Taymurien**

livre *commentaire juridique de la loi Zaarienne* -> *Krenze* vous ouvre la **porte Sud du camp des nomades**

rejoindre l'oasis dans l'**Outreterre** - rencontrer *Krenze* dans l'oasis située à la **frontière Sud Est d'Outreterre**

Outreterre #1

Nord -> 1/2 tour -> près de la barrière qui vous empêche de passer à l'air libre, livre *les mains de l'ombre volume 1*

rejoindre l'oasis dans l'**Outreterre** - explorer la **grotte du désert**

la grotte du désert #1

réserve -> je revend des *équipements* au *fantôme de marchand* & à *Saleen* -> tous dialogues

caravane perdue - retrouver 4 pièces de la caravane perdue pour *Saleen*

caravane perdue - obtenir un *manifeste des marchandises* auprès du *capitaine du camp frontalier Taymurien*

caravane perdue - rechercher une *aire de griffon* au *col de la lance brisée*

caravane perdue - rechercher la *faucheuse* dans les *collines* à l'Ouest d'**Outreterre**

caravane perdue - récupérer le *ballot de soie* dans la *cachette*

enchâssement 2 *essences* sur *anneau en argent* - niveau 3 - je dispose de 11 088 Pa

Outreterre #2

2 *Sebekans* cassent la barrière ... -> Centre -> le village des *Sebekans* -> livre la loi de *Zaar* -> vers le Sud



1/2 tour -> Nord Ouest -> rôdeur mort

le canyon

niveau 8

dévoreur

force 26 - dextérité 18 - endurance 44 - volonté 24
chaîne givrée 2 - possession 1 - vague de l'ombre 2
faucheur d'âmes [+ 10 % d'âmes] - durabilité [+ 10 endurance]

kalig le Roi des bandits

force 42 - dextérité 24 - endurance 28 - volonté 24
frappe de terre 2 - adrénaline 1 - cri de guerre 2
entraînement martial [+ 10 % dégâts] - puissance [+ 10 force]

Urshak - tireur d'élite de la confédération Ishkai

force 14 - dextérité 45 - endurance 28 - volonté 28
fiolle d'huile 2 - totem de silence 1 - tirs multiples 1
manipulation [+ 10 dextérité] - précision [+ 3 % coup critique]

Zombie Titan

force 34 - dextérité 12 - endurance 28 - volonté 24
tremblement de terre 2 - armure d'os 2 - festin 1
résistance aux armes contondantes [+ 25] - protection feu [+ 26]

Zaar - seigneur de guerre Taymurien du pacte de sang

force 31 - dextérité 23 - endurance 28 - volonté 20
double taille 1 - ruée de loups 1 - hurlement 1
protection physique [+ 26] - ennemi humanoïdes [+ 20 %]

observez puzzle 3 anneaux & levier à l'Ouest -> faites en sorte d'inverser les positions des 8 plaques : 4 avec un rond [ronds verts sur l'image ci dessous] & 4 avec une croix [carrés bleus sur l'image ci dessous]



dévoilera coffre au trésor -> 1/2 tour -> Est -> **Pierre d'ombre** -> **boîte d'armes d'Outreterre** & **ballot de soie**

caravane perdue - rapporter le **ballot de soie** à **Saleen**

la grotte du désert #2

donnez **ballot de soie** à Saleen

Outreterre #3

Sud Ouest puis Ouest soit **les collines d'Outreterre** -> observez puzzle 3 **anneaux** & **levier** -> faites en sorte de placer les 3 plaques avec un rond au Centre [**ronds verts** sur l'image ci dessous]



je revend des **équipements** au **fantôme de marchand**

le sanctuaire du démon

cinématique avec **Famulus & son maître**

caravane perdue - rechercher **la faucheuse** dans **le sanctuaire du démon**

puzzle des **bougies** -> le "plan" est juste à l'Ouest



faites de même à l'entrée pour que coffre au trésor remonte -> gardien en chef - 1er fragment de pierre du soleil

carrefour -> Est -> rôdeur mort -> Famulus -> si vous voulez la faucheuse, Sevelmelech - le seigneur de la souffrance, vous demandez de sacrifier Famulus -> non -> Sevelmelech - le seigneur de la souffrance - la faucheuse

caravane perdue - rapporter la faucheuse à Saleen

1/2 tour -> carrefour -> Ouest

la grotte du désert #3

donnez la faucheuse à Saleen -> je lui revends des équipements - j'enchâsse 3 essences sur anneau du glouton - niveau 4

niveau 9

dévoreur

force 27 - dextérité 20 - endurance 45 - volonté 25

chaîne givrée 2 - possession 1 - vague de l'ombre 2

faucheur d'âmes [+ 10 % d'âmes] - durabilité [+ 10 endurance] - ennemi démon [+ 20 %]

kalig le Roi des bandits

force 44 - dextérité 25 - endurance 30 - volonté 24

frappe de terre 2 - adrénaline 1 - cri de guerre 2

entraînement martial [+ 10 % dégâts] - puissance [+ 10 force] - robustesse [+ 15 % santé]

Urshak - tireur d'élite de la confédération Ishkai

force 14 - dextérité 47 - endurance 29 - volonté 30

fiolle d'huile 2 - totem de silence 1 - tirs multiples 1

manipulation [+ 10 dextérité] - précision [+ 3 % coup critique] - résistance armes perforantes [+ 25]

Zombie Titan

force 36 - dextérité 12 - endurance 30 - volonté 25

tremblement de terre 2 - armure d'os 2 - festin 1

résistance aux armes contondantes [+ 25] - protection feu [+ 26] - protection glace [+ 26]

Zaar - seigneur de guerre Taymurien du pacte de sang

force 32 - dextérité 24 - endurance 30 - volonté 20

double taille 1 - ruée de loups 1 - hurlement 2

protection physique [+ 26] - ennemi humanoïdes [+ 20 %] - ennemi vermines [+ 20 %]

Outreterre #4

Sud Ouest puis Est -> livre commentaire juridique de la loi Zaarienne -> patte d'oie -> droite -> la citadelle des Sebekans -> poussez le bloc en pierre rond sur plaque à pression ouvrira porte

les ruines d'Outreterre

niveau 1 #1

livre origine & nature du mondes des ombres

niveau 2 #1

livre tissage de portails avancé - corde dans coffre au trésor

échelle au Nord pour

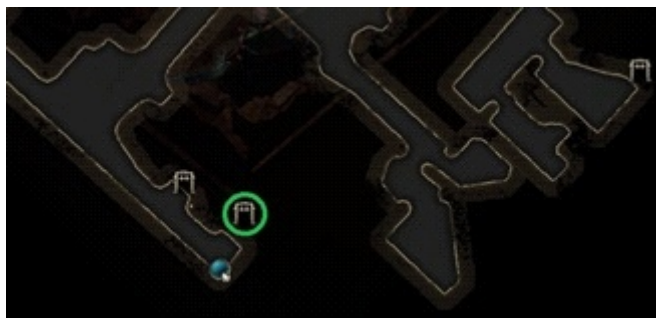
niveau 1 #2

Est -> installez corde pour descendre

niveau 2 #2

grille -> squelette d'homme mort pour fusible argenté

repasser par niveau 1 pour attendre le Sud du niveau 2



niveau 3

rôdeur mort - mécanisme de porte fonctionne avec fusible argenté -> démon squelette champion <- le tuer 3 fois - fusible doré - livre le dernier des Wyrms de feu

mécanisme de pont fonctionne avec fusible doré

la tombe impériale II

puzzle déjà vu avec 5 leviers & bloc de pierre rond + plaque à pression -> porte s'ouvre -> rôdeur mort -> gardien en chef - sarcophage est vide - rôdeur mort

Outreterre #5

1/2 tour -> je revend des équipements au fantôme de marchand - j'enchâsse 3 essences sur anneau de l'érudit - niveau 5 - je dispose de 22 341 Pa

patte d'oie -> passerelle vers Nord -> rôdeur mort -> extérieur des 4 entrées des grottes du scorpion

à cet instant, vous possédez parchemin en lambeaux trouvé ? après le niveau 9

Je dois me libérer de cette tempête grâce à un enchantement de Zephyr et je souhaite qu'il y ait quelqu'un qui puisse ensuite m'aider. Quiconque trouvera ce parchemin, devra le rapporter à Arshad et lui dire que son fidèle serviteur Ibnar a été capturé.

- Ibnar de la Confrérie de la Soie

ce doit être Argshad ... a voir + tard [ok cf. Thole #10]

passez par l'entrée la + au Nord ...

les grottes du scorpion

puzzle avec levier & parcours -> réalisez le ...



cadavre du voyou -> 1/2 tour -> Sud -> levier au Centre ouvre porte + bas -> sortez -> entrée la + au Sud -> tournez le visage des têtes de lions vers le piédestal au Centre - il manque tête sur lion en pierre -> allez en face -> cadavre du voyou -> tête de lion en pierre -> tête de lion en pierre -> allez la poser sur lion en pierre -> cristal obscur apparaît sur piédestal au Centre, prenez le



posez le sur pilier pour pouvoir aller au Nord -> fantôme de marchand - je lui revend des équipements -> patte d'oie -> Ouest -> cadavre de voyou -> 1/2 tour -> Nord -> carrefour -> gauche -> pierre d'ombre -> 1/2 tour -> Est -> le Roi scorpion

Outreterre #6

la frontière Sud Est d'Outreterre

l'Oasis dans Outreterre #1

Krenze -> ...

rejoindre l'oasis dans l'Outreterre - confronter Krenze à l'entrée du col de la lance brisée

observez les bougies

niveau 10

dévoreur

force 29 - dextérité 20 - endurance 47 - volonté 26

chaîne givrée 3 - possession 1 - vague de l'ombre 2

faucheur d'âmes [+ 10 % d'âmes] - durabilité [+ 10 endurance] - ennemi démon [+ 20 %]

kalig le Roi des bandits

force 45 - dextérité 25 - endurance 33 - volonté 24

frappe de terre 3 - adrénaline 1 - cri de guerre 2

entraînement martial [+ 10 % dégâts] - puissance [+ 10 force] - robustesse [+ 15 % santé]

Urshak - tireur d'élite de la confédération Ishkai

force 14 - dextérité 50 - endurance 31 - volonté 30

fiolle d'huile 3 - totem de silence 1 - tirs multiples 1

manipulation [+ 10 dextérité] - précision [+ 3 % coup critique] - résistance armes perforantes [+ 25]

Zombie Titan

force 39 - dextérité 12 - endurance 30 - volonté 25
tremblement de terre 3 - armure d'os 2 - festin 1
résistance aux armes contondantes [+ 25] - protection feu [+ 26] - protection glace [+ 26]

Zaar - seigneur de guerre Taymurien du pacte de sang

force 34 - dextérité 28 - endurance 32 - volonté 24
double taille 2 - ruée de loups 1 - hurlement 2
protection physique [+ 26] - ennemi humanoïdes [+ 20 %] - ennemi vermines [+ 20 %]

Sud -> Krenze -> tous dialogues

échapper au *baron Evanger* - éviter le *baron Evanger* & baisser le pont

détruire le réceptacle des âmes - se rendre à **Taymuria** & trouver un moyen de détruire le réceptacle des âmes [quête niveau 30]

trouver *Nemek* - localiser *Nemek* dans **Taymuria** <- quête de Kalig le Roi des bandits

livre la cité des parias volume 1

Serge Valkaryn bloquant l'accès vers **Outreterre** -> vers l'Est -> allumez les bougies autour du **cénotaphe**, comme vous l'avez vu en arrivant, donnera accès à **coffre au trésor**



Thole #10

Nord Est - la confrérie de la soie #8

Arashad -> je négocie 300 Pa pour ...

le roi Scorpion - rendre compte de votre victoire à *Arashad* <- ok c'est déjà fait

les marchands disparus - rendre compte à *Arashad* de vos investigations concernant *Saleen* & continuer à rechercher *Ibnar* <- ok pour *Ibnar*, grâce au parchemin en lambeaux

les marchands disparus - terminer la quête "caravane perdue"

Centre - la place du marché #1

je revend des armes à Wanion

l'Oasis dans Outreterre #2

vers Nord Est -> *Serge Valkaryn* bloque le passage derrière vous -> évitez *le baron Evanger* tout en déployant le pont grâce au levier juste devant -> filez vers l'Est

le col de lance brisée #1

Krenze

partir pour *Taymuria* - franchir le col de la lance brisée & trouver un chemin dans *Taymuria*

marchand fantôme -> 1ère patte d'oie -> Ouest puis Nord -> résoudre l'énigme de *Kogog'Aak* [quête niveau 16 - cf. *Kogog'Aak*] -> 1/2 tour -> 1ère patte d'oie -> Sud -> 2nde patte d'oie -> Est -> coffre au trésor -> 1/2 tour -> 2nde patte d'oie -> Sud puis Ouest -> cassez drainage par Zombie titan

souterrain du col de lance brisée #1

vaincre les esclavagistes *Sebekans* -> chef des *Sebekans* - clé des esclavagistes -> vous absorbez l'âme de *Sebekan*



Nord -> clé des esclavagistes ouvre porte de la prison -> livre le dernier des Wyrms de feu -> *Kiri* dans la cage centrale se présente comme étant de la maison *Malfagon* -> ... -> et tous ces noms sont sensés signifier quelque chose pour moi ? -> ... -> je n'ai pas besoin de votre argent, jeune fille, mais je vais vous libérer -> cinématique -> ... -

le col de lance brisée #2

vous êtes au Sud -> aider *Kiri Malfagon* à retourner à *Kyallisar* - organiser le sauvetage de *Kiri Malfagon* au camp frontalier *Taymurien*

souterrain du col de lance brisée #2

mur de briques au nord de la prison -> Est -> ... -> 1/2 tour pour Ouest puis Nord -> rôdeur mort & pierre d'ombre -> 1/2 tour -> vers Sud Ouest -> rôdeur mort au Sud -> 1/2 tour -> Ouest

aire de griffon

caravane perdue - rechercher un oeuf de griffon dans l'aire de griffon

avancez & prenez l'oeuf de griffon -> femelle griffon -> cadavre de voyou

caravane perdue - rapporter l'oeuf de griffon à *Saleen*

dévoreur

force 30 - dextérité 20 - endurance 50 - volonté 27
chaîne givrée 3 - possession 1 - vague de l'ombre 2 - tentacule de l'ombre 1
faucheur d'âmes [+ 10 % d'âmes] - durabilité [+ 10 endurance] - ennemi démon [+ 20 %]

kalig le Roi des bandits

force 48 - dextérité 28 - endurance 35 - volonté 25
frappe de terre 3 - adrénaline 1 - cri de guerre 2 - éruption de douleur 1
entraînement martial [+ 10 % dégâts] - puissance [+ 10 force] - robustesse [+ 15 % santé]

Urshak - tireur d'élite de la confédération Ishkai

force 15 - dextérité 51 - endurance 30 - volonté 31
fiolle d'huile 3 - totem de silence 1 - tirs multiples 1 - substance gravitationnelle 1
manipulation [+ 10 dextérité] - précision [+ 3 % coup critique] - résistance armes perforantes [+ 25]

Zombie Titan

force 40 - dextérité 15 - endurance 36 - volonté 25
tremblement de terre 3 - armure d'os 2 - festin 1
résistance aux armes contondantes [+ 25] - protection feu [+ 26] - protection glace [+ 26]

Zaar - seigneur de guerre Taymurien du pacte de sang

force 36 - dextérité 28 - endurance 32 - volonté 24
double taille 2 - ruée de loups 1 - hurlement 2
protection physique [+ 26] - ennemi humanoïdes [+ 20 %] - ennemi vermines [+ 20 %]

Sebekan

force 20 - dextérité 20 - endurance 30 - volonté 57
coup de foudre 3 - bouclier tempête 1 - boule de glace 1
drain d'âme inférieur [+ 15 % restauration mana] - intelligence [+ 10 volonté] - fuite de mana [drain de mana]

ressortez par où vous êtes venu

la grotte du désert #4

donnez œuf de griffon à Saleen -> dites lui qu'Arashad s'inquiète pour lui -> je lui revend des équipements & j'enchâsse 4 essences
sur anneau du courage - niveau 5 - je dispose de 39 115 Pa

souterrain du col de lance brisée #3

Ouest avant la prison -> rôdeur mort -> Ouest

le col de lance brisée #3

l'enclos des esclavagistes Sebekans -> 2 rôdeurs morts -> rôdeur mort

Kiri est à l'Est juste après les 2 passerelles Sud de troncs d'arbres -> prenez Zaar dans le groupe actif -> Ouest -> passerelle de troncs d'arbres -> porte Sud du camp frontalier Taymurien -> étant Zaar, garde frontalier Taymurien vous autorise l'accès

3ème chapitre - le chant des arbres

le camp frontalier Taymurien #1

secteur Ouest #1

parler au capitaine des gardes frontières - obtenir l'autorisation d'entrer dans Taymuria

statue Sud (ok cf. le camp frontalier Taymurien #2)

Langdak -> ce n'est pas de la charité lorsque vous payez pour un travail

un appel aux armes (Outreterre) - ramener à Langdak les armes listées -> donnez lui boîte d'armes d'Outreterre

un appel aux armes (Taymuria) - trouver puis ramener à Langdak les armes listées (ok cf. Dura'Tyr)

je lui revend des équipements

Ouest -> guerrier Taymurien -> statue Ouest (ok cf. le camp frontalier Taymurien #2) -> statue Centre Ouest (ok cf. le camp frontalier Taymurien #2)-> statue Nord Ouest (ok cf. le camp frontalier Taymurien #2)

Nord -> Ataka Croc Noir -> je n'ai jamais voulu vous blesser ma compagne de lien -> ... - elle vous demande de servir votre pays -> avec plaisir -> ... -> je lui demande si elle a besoin de fournitures -> elle donne manifeste des marchandises -> je lui demande pour Nemek -> ... -> je lui demande une escorte pour Kiri Malfagon -> c'est Ok -> j'ai d'autres choses à faire ici

aider Kiri Malfagon - allumer le feu de signalisation au camp frontalier Taymurien

caravane perdue - rapporter le manifeste des marchandises à Saleen

trouver Nemek - rechercher Nemek dans les régions sauvages Taymuriennes <- quête de Kalig le Roi des bandits

statue Centre Est (ok cf. le camp frontalier Taymurien #2) -> observez les 3 statues à l'Est (ok cf. le camp frontalier Taymurien #2)

secteur Est #1

Sud -> pierre d'ombre -> allumez le feu de signalisation

aider Kiri Malfagon - lui parler

secteur Ouest #2

Kiri Malfagon

aider Kiri Malfagon - s'assurer que c'est fait auprès d'Ataka Croc Noir -> faites le

secteur Est #2

Nord -> réserve - fantôme de marchand - statue (ok cf. le camp frontalier Taymurien #2)

la grotte du désert #5

donnez manifeste des marchandises à Saleen -> il va partir pour Kyallisar

les marchands disparus - rendre compte à Arashad

Thole #11

Nord Est - la confrérie de la soie #8

Arashad -> bien que ce soit 500 Pa qu'il avait annoncé, j'accepte 400 Pa

le camp frontalier Taymurien #2

secteur Ouest & Est

les 6 statues [ronds verts] & les 3 statues [rond bleu]



il n'y a pas la main ... fiez vous aux têtes des statues [rond violet]



sur chacune des 6 statues, positionnez son symbole selon celui qui correspond à sa tête

secteur Ouest #3

cristal d'ombre apparaîtra près des 3 statues

je possède 2nd fragment de pierre du soleil trouvé après souterrain du col de lance brisée #3

Nord -> Ataka Croc Noir -> dites lui pour les bersekers loups garous

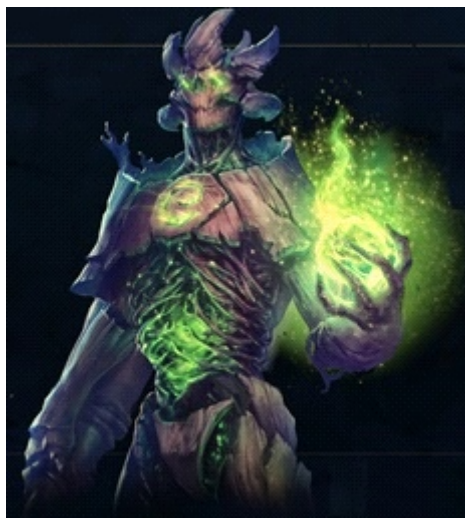
arrêter les bersekers loups garous à Dura'Tyr

traverser les contrées sauvages Taymuriennes pour vous rendre à Dura'Tyr

Ouest -> guerrier Taymurien ouvrira porte Ouest

les contrées sauvages Taymuriennes #1

Nord -> cinématique -> après l'avoir absorber, vous êtes l'homme des bois seul



trouver un moyen d'éradiquer le spasme sombre de *l'élémentaire de bois*

niveau 11

homme des bois

force 18 - dextérité 18 - endurance 34 - volonté 44

fléau 2 - vignes 2 - peau d'écorce 2

mysticisme [+ 10 % vitesse recharge compétences] - régénération inférieure [+ 2/s] - protection de poison [+ 26]

continuez en évitant ces plantes noires & mauves



statue au Nord Est - forme têtes bouches ouvertes & symbole trident

la caverne de l'ermite

Ouest -> *l'ermite*

traiter le spasme sombre de *l'élémentaire de bois* - toucher le cristal dans **la caverne de l'ermite**

Sud -> mystérieux cristal -> vous êtes soigné & n'êtes plus seul

niveau 12

dévoreur

force 31 - dextérité 20 - endurance 51 - volonté 30

chaîne givrée 3 - possession 1 - vague de l'ombre 2 - tentacule de l'ombre 1

faucheur d'âmes [+ 10 % d'âmes] - durabilité [+ 10 endurance] - ennemi démon [+ 20 %] - ennemi esprit [+ 20 %]

kalig le Roi des bandits

force 50 - dextérité 28 - endurance 38 - volonté 25

frappe de terre 3 - adrénaline 1 - cri de guerre 2 - éruption de douleur 1

entraînement martial [+ 10 % dégâts] - puissance [+ 10 force] - robustesse [+ 15 % santé] - coup fatal [+ 3 % de tuer si non boss]

Urshak - tireur d'élite de la confédération Ishkai

force 15 - dextérité 52 - endurance 33 - volonté 32

fiolle d'huile 3 - totem de silence 2 - tirs multiples 1 - substance gravitationnelle 1

manipulation [+ 10 dextérité] - précision [+ 3 % coup critique] - résistance armes perforantes [+ 25] - on a rien sans rien [+ 20 % dégâts si santé < 30 %]

Zombie Titan

force 42 - dextérité 15 - endurance 38 - volonté 26

tremblement de terre 3 - armure d'os 2 - festin 1

résistance aux armes contondantes [+ 25] - protection feu [+ 26] - protection glace [+ 26] - protection foudre [+ 26]

Zaar - seigneur de guerre Taymurien du pacte de sang

force 40 - dextérité 31 - endurance 32 - volonté 22

double taille 2 - ruée de loups 1 - hurlement 2

protection physique [+ 26] - ennemi humanoïdes [+ 20 %] - ennemi vermines [+ 20 %] - ennemi bêtes [+ 20 %]

Sebekan

force 20 - dextérité 20 - endurance 32 - volonté 60

coup de foudre 3 - bouclier tempête 2 - boule de glace 1

drain d'âme inférieur [+ 15 % restauration mana] - intelligence [+ 10 volonté] - fuite de mana [drain de mana] - protection feu [+ 26]

homme des bois

force 20 - dextérité 20 - endurance 34 - volonté 45

fléau 2 - vignes 2 - peau d'écorce 2

mysticisme [+ 10 % vitesse recharge compétences] - régénération inférieure [+ 2/s] - protection de poison [+ 26] - protection physique [+ 26]

Est -> ... -> 1/2 tour -> l'ermite a rien a vous dire -> Nord

Nord Ouest -> levier ouvrant 1ère porte avec losange vert au Nord

Ouest -> rôdeur mort -> pierre d'ombre

Centre -> 1er levier impactant déclenchement jet de flammes -> traversez aux bons moments -> 2nd levier impactant

déclenchement jet de flammes -> Nord Est -> levier ouvrant 2nde porte avec losange vert au Nord -> 1/2 tour -> Ouest -> reine des guèpes dardées -> levier ouvrant 3ème porte avec losange vert au Nord -> Nord -> bâton de nécromancien - niveau 12

les contrées sauvages Taymuriennes #2

jusqu'à l'entrée côté camp frontalier Taymurien, repassez sous forme dévoreur par là d'où vous êtes venu -> Sud puis vers Sud Est -> statue au Centre Ouest - forme têtes de loups avec dents & symbole serpent -> je revend des équipements à fantôme de marchand -> explorez Sud

1/2 tour -> vers Centre -> dépêche du général Akhdar, jour 97

Centre Est -> 3 statues (ok voir + bas) -> 1/2 tour -> passez par l'Est au Sud de la caverne de l'ermite



ronds jaunes -> statues / rectangle violet -> 3 statues / bleu -> plusieurs feux (cf. image ci dessous) / flèche verte -> continuez



dépêche du *général Akhdar*, jour 204 -> tout au Sud -> allumez les bougies de la même façon pour anneau de haut druide - niveau 11

1/2 tour -> vers Nord Est -> remarque dépêche du *général Akhdar*, jour 231 - statue tête langue visible & symbole main

retourner aux 3 statues & positionnez les symboles correctement par rapport à leurs têtes -> totem de la pleine lune apparaît



filez par le Nord Est

les contrées sauvages de la lune #1

Ouest -> je revend des équipements à *fantôme de marchand* - j'enchâsse 3 essences sur anneau du tireur - niveau 4

Est -> 4 statues sans symbole Ouest - double porte vers Nord fermée (ok cf. les contrées sauvages de la lune #3)

niveau 13

dévoreur

force 32 - dextérité 21 - endurance 52 - volonté 32

chaîne givrée 3 - possession 1 - vague de l'ombre 2 - tentacule de l'ombre 1 - drain d'âme 1
faucheur d'âmes [+ 10 % d'âmes] - durabilité [+ 10 endurance] - ennemi démon [+ 20 %] - ennemi esprit [+ 20 %]

kalig le Roi des bandits

force 51 - dextérité 28 - endurance 40 - volonté 30

frappe de terre 3 - adrénaline 1 - cri de guerre 3 - éruption de douleur 1
entraînement martial [+ 10 % dégâts] - puissance [+ 10 force] - robustesse [+ 15 % santé] - coup fatal [+ 3 % de tuer si non boss]

Urshak - tireur d'élite de la confédération Ishkai

force 16 - dextérité 54 - endurance 34 - volonté 33

fiolle d'huile 3 - totem de silence 2 - tirs multiples 2 - substance gravitationnelle 1
manipulation [+ 10 dextérité] - précision [+ 3 % coup critique] - résistance armes perforantes [+ 25] - on a rien sans rien [+ 20 % dégâts si santé < 30 %]

Zombie Titan

force 44 - dextérité 15 - endurance 40 - volonté 24

tremblement de terre 3 - armure d'os 3 - festin 1 - barrière de poings 1
résistance aux armes contondantes [+ 25] - protection feu [+ 26] - protection glace [+ 26] - protection foudre [+ 26]

Zaar - seigneur de guerre Taymurien du pacte de sang

force 42 - dextérité 32 - endurance 34 - volonté 22

double taille 2 - ruée de loups 2 - hurlement 2
protection physique [+ 26] - ennemi humanoïdes [+ 20 %] - ennemi vermines [+ 20 %] - ennemi bêtes [+ 20 %]

Sebekan

force 22 - dextérité 21 - endurance 34 - volonté 60

coup de foudre 3 - bouclier tempête 2 - boule de glace 2
drain d'âme inférieur [+ 15 % restauration mana] - intelligence [+ 10 volonté] - fuite de mana [drain de mana] - protection feu [+ 26]

homme des bois

force 21 - dextérité 20 - endurance 36 - volonté 50

fléau 2 - vignes 3 - peau d'écorce 2
mysticisme [+ 10 % vitesse recharge compétences] - régénération inférieure [+ 2/s] - protection de poison [+ 26] - protection physique [+ 26]

Est -> 4 piles de crânes -> Sud puis Nord -> **dépêche du général Akhdar**, jour 285

vaincre les anarchistes loups garous - trouver un chemin vers la forteresse cachée

utilisez Zombie titan pour casser la **porte de ...**

la forteresse cachée #1

vaincre les anarchistes loups garous

rôdeur mort -> fantôme de marchand -> **pierre d'ombre** l'Ouest -> Est -> rôdeur mort -> Centre -> 1er levier impactant déclenchement jet de flammes -> traversez aux bons moments -> 2nd levier impactant déclenchement jet de flammes -> ... -> 3ème levier impactant déclenchement jet de flammes -> traversez aux bons moments -> 4ème levier impactant déclenchement jet de flammes -> levier pour déployer complètement **pont vers entrée des contrées sauvages de la lune**

sortez au Nord Ouest

les contrées sauvages de la lune #2

vous êtes au Nord -> explorez pour **coffre au trésor** & revenez dans ...

la forteresse cachée #2

continuez vers le Nord -> 5ème levier impactant déclenchement jet de flammes -> traversez aux bons moments -> 6ème levier impactant jet de flammes -> jet de flammes -> jet de poison -> continuez -> rôdeur mort -> **boîte d'armes taymuriennes** à l'Est

[rond vert] -> levier déploie escalier à l'Est [rond violet]



un appel aux armes (Taymuria) - ramener la boîte d'armes taymuriennes à Langdak

1/2 tour -> puzzle des 16 plaques à pression -> 3 symboles dont 1 apparaît 2 fois, 1 apparaît 3 fois & 1 apparaît 4 fois -> vous devez enfoncer en même temps les plaques à pression avec le même symbole en commençant par celles où il apparaît 2 fois



rond vert & violet = même symbole -> cf. image suivante <- enfoncement plaques à pression correspondantes

aidez vous du 1er bloc en pierre rond



pour enfoncer plaques à pression dont le symbole apparaît 2 fois [rond vert = 1er bloc en pierre rond & rond violet = marionette] -> 2nd bloc en pierre rond descendra

faites de même avec les plaques à pression dont le symbole apparaît 3 fois -> 3ème bloc en pierre rond descendra -> idem pour plaques à pression dont le symbole apparaît 4 fois -> porte secrète s'ouvre

la grande salle de la forteresse cachée

Graa le hurleur fou & Nemek -> ... -> Nemek -> donne moi le sceau de l'acier & je pourrai vous épargner -> il refuse

Graa le hurleur fou + Nemek + loup garou anarchiste + 3 "ombres" a liquider en priorité

venger la confrérie de l'acier - retourner à la confrérie de l'acier [quête niveau 28] <- quête de Kalig le Roi des bandits

prenez **totem de la lune décroissante**

les contrées sauvages de la lune #3

repositionnez vous près de la sortie vers les contrées sauvages Taymuriennes [rond vert]

vaincre les chasseurs de démons taymuriens (ok ce sera ici cf. image suivante & dans les contrées sauvages Taymuriennes après les racines de l'arbre du monde #1)



rectangle violet = 4 statues sans symbole Ouest

je revend des équipements au fantôme de marchand

niveau 14

dévoreur

force 34 - dextérité 22 - endurance 50 - volonté 38

chaîne givrée 3 - possession 1 - vague de l'ombre 2 - tentacule de l'ombre 1 - drain d'âme 1

faucheur d'âmes [+ 10 % d'âmes] - durabilité [+ 10 endurance] - ennemi démon [+ 20 %] - ennemi esprit [+ 20 %]

kalig le Roi des bandits

force 53 - dextérité 31 - endurance 40 - volonté 30

frappe de terre 3 - adrénaline 1 - cri de guerre 3 - éruption de douleur 1 - tourbillon 1

entraînement martial [+ 10 % dégâts] - puissance [+ 10 force] - robustesse [+ 15 % santé] - coup fatal [+ 3 % de tuer si non boss]

Urshak - tireur d'élite de la confédération Ishkai

force 16 - dextérité 56 - endurance 36 - volonté 34

fiolle d'huile 3 - totem de silence 2 - tirs multiples 2 - substance gravitationnelle 1

manipulation [+ 10 dextérité] - précision [+ 3 % coup critique] - résistance armes perforantes [+ 25] - on a rien sans rien [+ 20 % dégâts si santé < 30 %]

Zombie Titan

force 47 - dextérité 12 - endurance 44 - volonté 25

tremblement de terre 3 - armure d'os 3 - festin 2 - barrière de poings 1

résistance aux armes contondantes [+ 25] - protection feu [+ 26] - protection glace [+ 26] - protection foudre [+ 26]

Zaar - seigneur de guerre Taymurien du pacte de sang

force 44 - dextérité 32 - endurance 38 - volonté 27

double taille 2 - ruée de loups 2 - hurlement 3

protection physique [+ 26] - ennemi humanoïdes [+ 20 %] - ennemi vermines [+ 20 %] - ennemi bêtes [+ 20 %]

Sebekan

force 22 - dextérité 23 - endurance 36 - volonté 64

coup de foudre 3 - bouclier tempête 2 - boule de glace 2

drain d'âme inférieur [+ 15 % restauration mana] - intelligence [+ 10 volonté] - fuite de mana [drain de mana] - protection feu [+ 26]

homme des bois

force 21 - dextérité 21 - endurance 38 - volonté 52

fléau 2 - vignes 3 - peau d'écorce 2

mysticisme [+ 10 % vitesse recharge compétences] - régénération inférieure [+ 2/s] - protection de poison [+ 26] - protection physique [+ 26]

Sud -> vers Sud Est -> Sud -> **dépêche du général Akhdar, jour 285** -> 1/2 tour -> Est -> **passerelle** -> **coffre au trésor** au Sud -> 1/2 tour -> Sud Est -> escalier vers **Dura'Tyr (ok + tard)** -> 1/2 tour -> Nord -> **dépêche du général Akhdar, jour 362** -> coffre au trésor

faites le tour pour atteindre l'Est -> 4 **statues sans symboles Est** & tête avec langue en zig zag au centre -> tournez les 4 **statues sans symbole Est** de façon a ce que **leurs têtes avec langue en zig zag pointent vers celle au centre** -> double porte s'ouvre -> *homme des bois*

retournez au 4 **statues sans symbole Ouest** & tête avec langue tombante au centre -> tournez les 4 **statues sans symbole Ouest** de façon a ce que **leurs têtes avec langue tombante pointent vers celle au centre** -> double porte vers Nord s'ouvre -> allez y

retour au Sud Est -> escalier vers ...

Dura'Tyr

arrêter les bersekers loups garous à Dura'Tyr - monter jusqu'au **sommet de la ziggourat du soleil** <- faux -> c'est **le sommet de Dura'Tyr** soit **le conclave de Dura'Tyr**

fantôme de marchand

vers Sud Ouest -> **cinématique** : double porte vers Centre se referme -> vers Sud Ouest

la maison Sud Ouest

progressiez

Dura'Tyr -> cassez **pilier** -> **cinématique** : double porte vers Centre est défoncée par boule de roche -> 1/2 tour -> retraversez la **maison Sud Ouest de Dura'Tyr**

Dura'Tyr -> vers le Centre -> Est pour atteindre le Sud Est -> **je revend** des **équipements** à *fantôme de marchand* - **j'enchâsse** 4 **essences** sur **broche du Wyrn** - **niveau 13**

la maison Sud Est

l'abri

Zaar seul

Krek -> ... -> Langdak est là -> donnez lui **boîte d'armes taymuriennes** -> **je lui revend** des **armes**

levier déploie escalier à l'Est de **Dura'Tyr** -> **Dura'Tyr** -> **tous** -> Centre

la maison Centre Ouest

levier pour parcours sur **plaques à pressions**



levier déploie escalier au Centre Ouest de Dura'Tyr -> Dura'Tyr -> Nord par ce dernier pour coffre au trésor

1/2 tour -> escalier à l'Est de Dura'Tyr

la 1ère maison Centre Est

4 leviers pour que le bloc en pierre rond atteigne la plaque à pression qui annihilera les flammes à l'Ouest -> Dura'Tyr

la 1ère maison Centre

sortez -> Dura'Tyr -> observez 1er mécanisme pour le ruisseau de feu

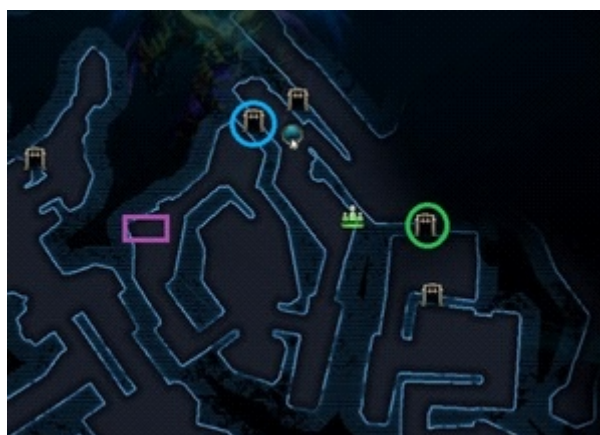


rectangle violet sur l'image suivante

Est puis Nord

la 2nde maison Centre

3ème fragment de pierre du soleil dans coffre au trésor -> sortez



re passez par la 1ère maison au Centre [rond bleu] pour atteindre [rond vert] ...

la 2nde maison Centre Est

orientez les lions en pierres de façon a ce que les rayons bleus se croisent au dessus du bassin de sang -> prenez pierre d'âme de sang - niveau 13



Dura'Tyr -> la 1ère maison Centre Est -> la 1ère maison au Centre -> Nord -> carrefour -> Ouest -> 1/2 tour -> Est -> pierre d'ombre -> observez 2nd mécanisme pour le ruisseau de feu -> 1/2 tour -> carrefour -> Nord -> le grand feu (ok voir ci dessous)

arrêter les bersekers loups garous à Dura'Tyr - demander à Krek comment désactiver le grand feu

Sud Est -> l'abri -> Krek

arrêter les bersekers loups garous à Dura'Tyr - actionner l'un des deux mécanismes du ruisseau de feu

Centre -> en utilisant automatiquement l'enchantement de Krek, faites sur le treuil du 1er mécanisme pour le ruisseau de feu

arrêter les bersekers loups garous à Dura'Tyr - actionner l'autre mécanisme du ruisseau de feu

Est -> en utilisant automatiquement l'enchantement de Krek, faites sur le treuil du 2nd mécanisme pour le ruisseau de feu (Est)

carrefour -> Nord -> le grand feu n'est plus alimenté, allez y

le conclave de Dura'Tyr

Zaar seul

je revend des équipements à fantôme de marchand

Sankr fièvre noire -> pourquoi garder votre forme humaine ? -> ... -> je reconnais votre voix ... -> Sankr fièvre noire

Krek -> ... - il vous demande depuis combien de temps vous êtes un démon -> je ne vois pas de quoi vous parlez -> ... -> tous dialogues

parler à Graabak - passer la porte des rêves - ouvrir la porte des rêves

niveau 15

dévoreur

force 34 - dextérité 26 - endurance 51 - volonté 38

chaîne givrée 3 - possession 3 - vague de l'ombre 2 - tentacule de l'ombre 1 - drain d'âme 1
faucheur d'âmes [+ 10 % d'âmes] - durabilité [+ 10 endurance] - ennemi démon [+ 20 %] - ennemi esprit [+ 20 %] - protection ténèbres [+ 26 %]

kalig le Roi des bandits

force 54 - dextérité 33 - endurance 42 - volonté 34
frappe de terre 3 - adrénaline 1 - cri de guerre 3 - éruption de douleur 1 - tourbillon 2
entraînement martial [+ 10 % dégâts] - puissance [+ 10 force] - robustesse [+ 15 % santé] - coup fatal [+ 3 % de tuer si non boss]

Urshak - tireur d'élite de la confédération Ishkai

force 16 - dextérité 62 - endurance 37 - volonté 35
fiolle d'huile 3 - totem de silence 2 - tirs multiples 2 - substance gravitationnelle 1 - projectile vivant 1
manipulation [+ 10 dextérité] - précision [+ 3 % coup critique] - résistance armes perforantes [+ 25] - on a rien sans rien [+ 20 % dégâts si santé < 30 %] - agilité [+ 10 % vitesse attaque]

Zombie Titan

force 50 - dextérité 12 - endurance 46 - volonté 25
tremblement de terre 3 - armure d'os 3 - festin 2 - barrière de poings 1
résistance aux armes contondantes [+ 25] - protection feu [+ 26] - protection glace [+ 26] - protection foudre [+ 26] - protection poison [+ 26]

Zaar - seigneur de guerre Taymurien du pacte de sang

force 52 - dextérité 38 - endurance 38 - volonté 28
double taille 2 - ruée de loups 2 - hurlement 3
protection physique [+ 26] - ennemi humanoïdes [+ 20 %] - ennemi vermines [+ 20 %] - ennemi bêtes [+ 20 %] - ennemi morts vivants [+ 20 %]

Sebekan

force 22 - dextérité 24 - endurance 38 - volonté 66
coup de foudre 3 - bouclier tempête 2 - boule de glace 2 - tempête 1
drain d'âme inférieur [+ 15 % restauration mana] - intelligence [+ 10 volonté] - fuite de mana [drain de mana] - protection feu [+ 26] - protection glace [+ 26]

homme des bois

force 21 - dextérité 22 - endurance 40 - volonté 54
fléau 2 - vignes 3 - peau d'écorce 2 - arbre guérisseur 1
mysticisme [+ 10 % vitesse recharge compétences] - régénération inférieure [+ 2/s] - protection de poison [+ 26] - protection physique [+ 26] - protection de foudre [+ 26]

je revend des équipements fantôme de marchand - j'enchâsse 4 essences sur ceinture de satin - niveau 13 - je dispose de 108 631 Pa

Krek pour portail vers ...

la ziggourate du soleil

ombres ancestrales -> j'honore les fantômes de mes ancêtres

ouvrir la porte des rêves - passer les épreuves des esprits ancestraux

vous n'êtes plus seul - pièges au sol - porte du soleil au Centre (ok voir ci dessous)

Sud Est puis Est -> portail Est inactif (ok voir ci dessous) -> miroir Sud (ok voir ci dessous)

ouvrir la porte des rêves - résoudre l'énigme des miroirs

portail Ouest inactif (ok voir ci dessous) -> miroir Ouest (ok voir ci dessous)

portail Nord Ouest inactif (ok voir ci dessous) -> miroir Nord (ok voir ci dessous)

prenez totem de la lune croissante sur autel tout au Nord

orientez miroir Est vers l'Ouest -> ouvrir la porte des rêves - passez à travers le portail & exécuter l'épreuve suivante

portail Est -> l'épreuve du doute -> ombre ancestrale -> l'épreuve du doute - traverser le pont -> vous pourrez passer sous forme marionnette sur les plaques à pression dotées de cette rune [rond vert]

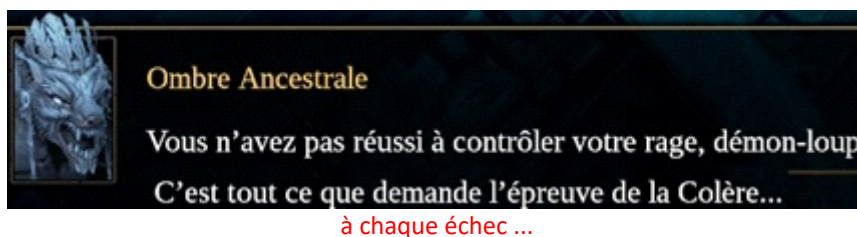


coffre au trésor -> sortez

ouvrir la porte des rêves - ouvrir un autre portail

miroir Sud -> orientez le vers l'Est -> ouvrir la porte des rêves - passez à travers le portail & exécuter l'épreuve suivante

miroir Sud -> orientez le vers l'Ouest -> miroir Ouest -> orientez vers le Sud -> portail Ouest -> l'épreuve de la colère -> ombre ancestrale -> l'épreuve de la colère - survivre à l'épreuve de la colère -> ... - j'attaque le général démon -> l'épreuve de la colère - tenter à nouveau l'épreuve de la colère -> ombre ancestrale -> l'épreuve de la colère - survivre à l'épreuve de la colère -> ... -> j'évite le général démon, il me touche sous forme dévoreur -> l'épreuve de la colère - tenter à nouveau l'épreuve de la colère



je ne comprend pas - le totem bleu restaure la mana ? -> je sors

miroir Ouest -> orientez vers le l'Est -> miroir Nord -> orientez le vers l'Ouest -> portail Nord Ouest -> l'épreuve de la peur -> ombre ancestrale -> l'épreuve de la peur - rester debout sur la plaque circulaire -> placez vous dessus & combattez en n'en sortant pas -> sortez

de nouveau, ouvrir la porte des rêves - passez à travers le portail & exécuter l'épreuve suivante

miroir Ouest -> orientez vers le Sud -> portail Ouest -> de nouveau, l'épreuve de la colère - tenter à nouveau l'épreuve de la colère -> finalement, après maintes essais [je suis allé jusqu'à fracasser le totem bleu 10 fois sans me faire toucher !!!], il s'avère que ce puzzle ne m'est finalement pas inconnu [mourir volontairement pour progresser] -> soyez Kalig le bandit & laissez vous frapper jusqu'à la mort ! -> sortez
-> Centre -> la porte des rêves s'ouvre

les racines de l'arbre du monde

vous êtes le dévoreur, seul

1er secteur

2nd portail vous ramène près du 1er portail [l'entrée] -> 3ème portail

2nd secteur

portail le + au Sud

3ème secteur

Est / Ouest -> pierre d'ombre -> portail Sud

4ème secteur

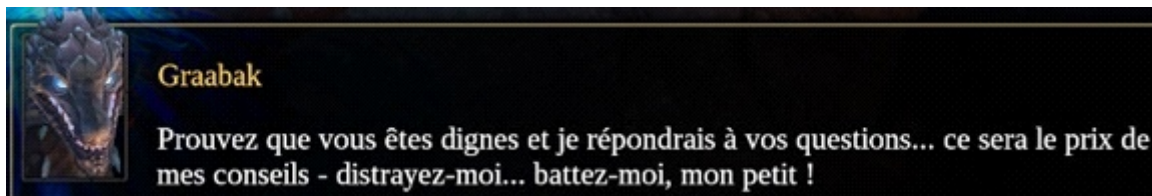
Est / Ouest -> Sud / Ouest -> portail Ouest

5ème secteur

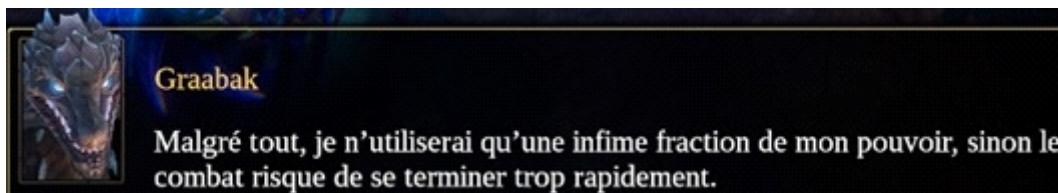
Sud / portail Est

6ème secteur

je revend des armes au fantôme de marchand -> Graabak -> ... -> quel est ce endroit ? -> ... -> tu es emprisonné ici pour toujours ? -> ... -> es tu mâle ou femelle ? -> ... -> que sais tu de la prophétie du démon loup ? -> ... -> tu détruis les mondes rien que pour ton propre plaisir ? -> ... -> saurais tu me dire comment détruire le réceptacle des âmes ? -> ... -> alors, tu sais comment détruire le chaudron ? -> ... -> tu as choisi de ne plus rien voir ? -> ... -> si tu es si puissant, pourquoi ne peux tu t'échapper ? -> ...



j'accepte le défi



affrontez Graabak -> ... - il fait apparaître portail vers le col de la chute de l'aigle -> trouver une relique permettant détruire le réceptacle des âmes [quête niveau 30]

via portails -> la ziggourate du soleil pour ...

niveau 16

dévoreur

force 36 - dextérité 26 - endurance 52 - volonté 40

chaîne givrée 3 - possession 3 - vague de l'ombre 3 - tentacule de l'ombre 1 - drain d'âme 1

faucheur d'âmes [+ 10 % d'âmes] - durabilité [+ 10 endurance] - ennemi démon [+ 20 %] - ennemi esprit [+ 20 %] - protection ténèbres [+ 26]

kalig le Roi des bandits

force 57 - dextérité 33 - endurance 44 - volonté 34

frappe de terre 3 - adrénaline 1 - cri de guerre 3 - éruption de douleur 2 - tourbillon 2

entraînement martial [+ 10 % dégâts] - puissance [+ 10 force] - robustesse [+ 15 % santé] - coup fatal [+ 3 % de tuer si non boss]

Urshak - tireur d'élite de la confédération Ishkai

force 16 - dextérité 66 - endurance 38 - volonté 35

fiolle d'huile 3 - totem de silence 2 - tirs multiples 2 - substance gravitationnelle 1 - projectile vivant 1

manipulation [+ 10 dextérité] - précision [+ 3 % coup critique] - résistance armes perforantes [+ 25] - on a rien sans rien [+ 20 % dégâts si santé < 30 %] - agilité [+ 10 % vitesse attaque]

Zombie Titan

force 52 - dextérité 12 - endurance 48 - volonté 26

tremblement de terre 3 - armure d'os 3 - festin 2 - barrière de poings 1

résistance aux armes contondantes [+ 25] - protection feu [+ 26] - protection glace [+ 26] - protection foudre [+ 26] - protection poison [+ 26]

Zaar - seigneur de guerre Taymurien du pacte de sang

force 54 - dextérité 41 - endurance 38 - volonté 28

double taille 2 - ruée de loups 2 - hurlement 3

protection physique [+ 26] - ennemi humanoïdes [+ 20 %] - ennemi vermines [+ 20 %] - ennemi bêtes [+ 20 %] - ennemi morts vivants [+ 20 %]

Sebekan

force 24 - dextérité 26 - endurance 39 - volonté 66

coup de foudre 3 - bouclier tempête 3 - boule de glace 2 - tempête 1

drain d'âme inférieur [+ 15 % restauration mana] - intelligence [+ 10] - volonté [+ 26] - fuite de mana [drain de mana] - protection feu [+ 26] - protection glace [+ 26]

homme des bois

force 22 - dextérité 22 - endurance 42 - volonté 56

fléau 2 - vignes 3 - peau d'écorce 2 - arbre guérisseur 2

mysticisme [+ 10 % vitesse recharge compétences] - régénération inférieure [+ 2/s] - protection de poison [+ 26] - protection physique [+ 26] - protection de foudre [+ 26]

cénotaphe -> la caverne de l'ermite -> les contrées sauvages Taymuriennes -> éliminez les 2 groupes de *chasseurs de démons* à l'Est & au Sud [quête terminée]

la caverne de l'ermite -> *cénotaphe* pour ...

le col de lance brisée #4

Nord -> ... -> levier & anneaux -> regroupez les symboles avec un rond en haut ouvrira porte



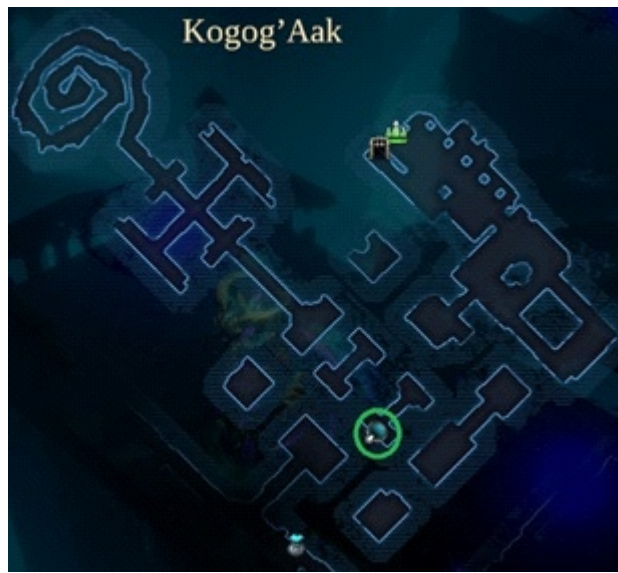
Kogog'Aak

pièges au sol

rôdeur mort - livre les mains de l'ombre volume 1 -> Est

Kogog'Aak - ouvrir la 1ère porte avec un fragment de pierre du soleil -> faites sur 1er menhir -> récupérez fragment de pierre du soleil

allez y -> débrouillez vous avec les portails mauves pour atteindre le Nord Ouest -> utilisez marionnette la + rapide en vitesse de déplacement pour les leviers qui vous permettront de traverser les plaques -> sceau du feu -> secteur de feu -> totem de la nouvelle lune -> 1/2 tour -> il vous faudra passer par cette plateforme [rond vert]



pour atteindre **rôdeur mort** puis le Sud

Kogog'Aak - ouvrir la 2nde porte avec deux fragments de pierre du soleil -> faites sur 2nd menhir -> récupérez 2 fragments de pierre du soleil -> je revend équipements à fantôme de marchand

vers Ouest -> **secteur de foudre** -> faites le tour par le haut pour levier qui ouvrira cage en bas -> allez y -> **sceau de l'air** -> 1/2 tour -> Est en descendant via escalier -> **secteur de froid** -> récupérez **sceau de l'eau** -> 1/2 tour -> Est juste à droite en haut de l'escalier -> Sud Est -> ... -> **secteur empoisonné** -> **dépêchez vous** de prendre **sceau de poison** -> 1/2 tour -> vers Sud

Kogog'Aak - ouvrir la 3ème porte avec trois fragments de pierre du soleil -> faites le sur 3ème menhir & récupérez 3 fragments de pierre du soleil -> allez y

secteur Sud

Nord Ouest -> posez **sceau du feu** sur piédestal Nord Ouest -> Ouest -> posez **sceau de l'eau** sur piédestal Ouest Ouest -> Nord Est -> posez **sceau de l'air** sur piédestal Nord Est -> Sud Est -> posez **sceau de l'air** sur piédestal Sud Est

Sud -> pentagramme -> **Kogog'Aak** - trouver un moyen d'ouvrir la 4ème porte -> **note manuscrite** sur **rôdeur mort**

Seuls ceux qui auront osé sacrifier mes serviteurs pourront me faire face.
- La Reine du Soleil -

1/2 tour -> Sud Est -> **sceau du poison** -> *serviteur de poison* - faites le venir à vous & tuez le sur le pentagramme



Kogog'Aak - sacrifier un 2nd serviteur élémentaire

Nord Est -> sceau du l'air -> serviteur de poison - faites le venir à vous & tuez le sur le pentagramme

Kogog'Aak - sacrifier un 3ème serviteur élémentaire

Ouest -> sceau de l'eau -> serviteur de l'eau - faites le venir à vous & tuez le sur le pentagramme

Kogog'Aak - sacrifier un dernier serviteur élémentaire

Nord Ouest -> sceau de feu -> serviteur de feu - faites le venir à vous & tuez le sur pentagramme

porte Sud s'ouvre -> Kogog'Aak - résoudre l'énigme de Kogog'Aak -> marteau des tribus

Kogog'Aak - ouvrir la chambre de la reine du soleil avec 4 fragments de pierre du soleil -> posez 3 fragments de pierre du soleil sur 4ème menhir -arf ... il me manque 1 fragment de pierre du soleil (ok cf. le désert de Sura #1) -> sortez

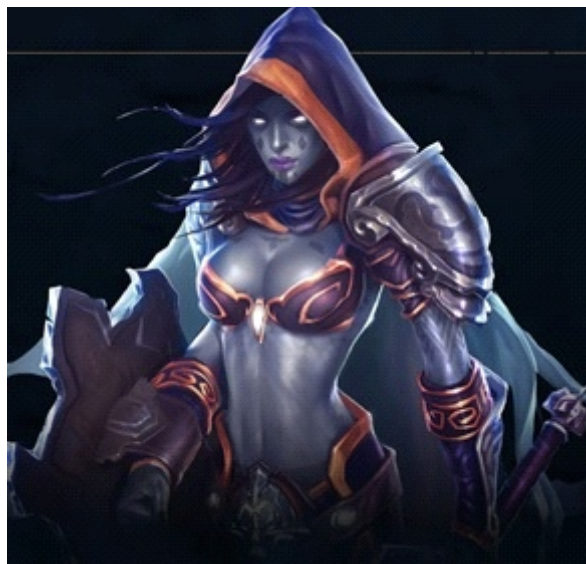
avec Zaar -> le camp frontalier Taymurien -> Nord -> Ataka Croc Noir -> vous devez être à moi ! -> ... -> permettez moi d'être à nouveau votre amant -> ... -> quand pourrons nous être ensemble, Ataka ... -> ... -> quittez le dialogue -> Ataka Croc Noir -> automatiquement, je lui dis que c'est fait pour les Bersekers loups garous -> cinématique : scène "masquée" de copulation -> Ataka Croc Noir -> je ne peux pas rester dans Taymuria ... mais mon cœur ne bat que pour vous

la ziggourate du soleil -> les racines de l'arbre du monde -> 6ème secteur (cf. les racines de l'arbre du monde pour cheminement) -> à côté de Graabak, portail vers le col de la chute de l'aigle

4ème chapitre - l'écho des pierres

le col de la chute de l'aigle #1

vaincre Carissa Cantrecht -> vous absorbez son âme



rejoindre le bas Kyallisar - franchir le col de la chute de l'aigle

parler à Kiri dans la forteresse de la chute de l'aigle

niveau 16

Carissa Cantrecht - démonsse guerrière

force 40 - dextérité 31 - endurance 34 - volonté 34

frappe de bouclier 3 - marque d'inquisition 3 - discipline 1

protection des ténèbres [+ 26] - maîtrise du bouclier [+ 10 %] - entraînement martial [+ 10 % dégâts] - perforation d'armure [réduit résistance

physique si coup critique] - précision [+ 3 % coup critique]

Ouest -> fantôme de marchand -> j'enchâsse 2 essences sur anneau du parieur niveau 12

progresser -> traversez rivière -> habitations de **brigands** -> *furie d'ouragan* -> Nord -> pont en bois -> la forteresse de la chute de l'aigle
(ok voir + bas)

1/2 tour -> Ouest -> passerelle en bois -> petit camp **brigands** -> *furie d'ouragan* -> la tombe impériale IV (ok voir + bas)

1/2 tour -> Est -> *furie d'ouragan* -> grand camp de **brigands** -> clé de brigands permettra de relever les 2 hermes -> fantôme de marchand -> pont en pierre -> shaman mystérieux -> retour à l'entrée

niveau 17

dévoreur

force 36 - dextérité 26 - endurance 57 - volonté 40

chaîne givrée 3 - possession 3 - vague de l'ombre 3 - tentacule de l'ombre 1 - drain d'âme 1

faucheur d'âmes [+ 10 % d'âmes] - durabilité [+ 10 endurance] - ennemi démon [+ 20 %] - ennemi esprit [+ 20 %] - protection ténèbres [+ 26]

kalig le Roi des bandits

force 62 - dextérité 33 - endurance 44 - volonté 34

frappe de terre 3 - adrénaline 1 - cri de guerre 3 - éruption de douleur 2 - tourbillon 2

entraînement martial [+ 10 % dégâts] - puissance [+ 10 force] - robustesse [+ 15 % santé] - coup fatal [+ 3 % de tuer si non boss]

Urshak - tireur d'élite de la confédération Ishkai

force 16 - dextérité 69 - endurance 40 - volonté 35

fiolle d'huile 3 - totem de silence 2 - tirs multiples 2 - substance gravitationnelle 1 - projectile vivant 1

manipulation [+ 10 dextérité] - précision [+ 3 % coup critique] - résistance armes perforantes [+ 25] - on a rien sans rien [+ 20 % dégâts si santé < 30 %] - agilité [+ 10 % vitesse attaque]

Zombie Titan

force 57 - dextérité 12 - endurance 48 - volonté 26

tremblement de terre 3 - armure d'os 3 - festin 2 - barrière de poings 1

résistance aux armes contondantes [+ 25] - protection feu [+ 26] - protection glace [+ 26] - protection foudre [+ 26] - protection poison [+ 26]

Zaar - seigneur de guerre Taymurien du pacte de sang

force 57 - dextérité 41 - endurance 40 - volonté 28

double taille 2 - ruée de loups 2 - hurlement 3

protection physique [+ 26] - ennemi humanoïdes [+ 20 %] - ennemi vermines [+ 20 %] - ennemi bêtes [+ 20 %] - ennemi morts vivants [+ 20 %]

Sebekan

force 24 - dextérité 26 - endurance 40 - volonté 70

coup de foudre 3 - bouclier tempête 3 - boule de glace 2 - tempête 1

drain d'âme inférieur [+ 15 % restauration mana] - intelligence [+ 10 volonté] - fuite de mana [drain de mana] - protection feu [+ 26] - protection glace [+ 26]

homme des bois

force 22 - dextérité 22 - endurance 43 - volonté 60

fléau 2 - vignes 3 - peau d'écorce 2 - arbre guérisseur 2

mysticisme [+ 10 % vitesse recharge compétences] - régénération inférieure [+ 2/s] - protection de poison [+ 26] - protection physique [+ 26] - protection de foudre [+ 26]

Carissa Cantrecht - démonsse guerrière

force 45 - dextérité 31 - endurance 34 - volonté 34

frappe de bouclier 3 - marque d'inquisition 3 - discipline 2

protection des ténèbres [+ 26] - maîtrise du bouclier [+ 10 %] - entraînement martial [+ 10 % dégâts] - perforation d'armure [réduit résistance physique si coup critique] - précision [+ 3 % coup critique]

je revend équipements au fantôme de marchand -> j'enchâsse 3 essences sur collier de serpentine niveau 11 & sur chaîne d'alchimiste niveau 15 -> Nord Ouest

la tombe impériale IV

Nord -> **carrefour** -> Ouest -> fantôme de marchand -> **rôdeur mort** - **secteur pièges circulaires** -> 2 portes fermées (voir ci dessous)

1/2 tour -> **carrefour** -> Est puis Nord Est -> *furie d'ouragan* -> 2 *furies d'ouragans* & *élite furie d'ouragan* - **pierre d'ombre**

1/2 tour -> **carrefour** -> Nord -> **1er levier** baisse porte vers Sud à l'Ouest du **secteur pièges circulaires** -> allez y -> **2nd levier** lèvera porte vers l'Ouest du **secteur pièges circulaires** -> allez y

rôdeur mort -> Ouest -> **serveur de pierre** pour puzzle 3 **anneaux** déplaçant 3 plaques [**vous savez le faire**] -> Nord -> *Sebekan Nefrit* - **rôdeur mort**

1/2 tour -> Nord -> livre **les chroniques de l'ordre du voile - volume I** -> Ouest -> livre **les mains de l'ombre - volume III** - **enclume magique** -> 1/2 tour -> Nord -> Nord Ouest -> *gardien en chef* - **clé en Os**

les tombes de l'arsenal - **trouver une tombe ou utiliser une clé en Os** [quête niveau 24]

niveau 18

dévoreur

force 38 - **dextérité 26** - **endurance 60** - **volonté 40**

chaîne givrée 3 - **possession 3** - **vague de l'ombre 3** - **tentacule de l'ombre 2** - **drain d'âme 1**

faucheur d'âmes [+ 10 % d'âmes] - **durabilité** [+ 10 endurance] - **ennemi démon** [+ 20 %] - **ennemi esprit** [+ 20 %] - **protection ténèbres** [+ 26] - **maître faucheur d'âmes** [+ 20 % d'âmes]

kalig le Roi des bandits

force 68 - **dextérité 30** - **endurance 46** - **volonté 36**

frappe de terre 3 - **adrénaline 1** - **cri de guerre 3** - **éruption de douleur 2** - **tourbillon 2**

entraînement martial [+ 10 % dégâts] - **puissance** [+ 10 force] - **robustesse** [+ 15 % santé] - **coup fatal** [+ 3 % de tuer si non boss] - **protection feu** [+ 26] - **protection glace** [+ 26]

Urshak - **tireur d'élite de la confédération Ishkai**

force 18 - **dextérité 71** - **endurance 40** - **volonté 36**

fiolle d'huile 3 - **totem de silence 3** - **tirs multiples 2** - **substance gravitationnelle 2** - **projectile vivant 1**

manipulation [+ 10 dextérité] - **précision** [+ 3 % coup critique] - **résistance armes perforantes** [+ 25] - **on a rien sans rien** [+ 20 % dégâts si santé < 30 %] - **agilité** [+ 10 % vitesse attaque]

Zombie Titan

force 60 - **dextérité 12** - **endurance 48** - **volonté 28**

tremblement de terre 3 - **armure d'os 3** - **festin 2** - **barrière de poings 1**

résistance aux armes contondantes [+ 25] - **protection feu** [+ 26] - **protection glace** [+ 26] - **protection foudre** [+ 26] - **protection poison** [+ 26] - **résistance aux armes perforantes** [+ 25]

Zaar - **seigneur de guerre Taymurien du pacte de sang**

force 57 - **dextérité 41** - **endurance 43** - **volonté 30**

double taille 2 - **ruée de loups 2** - **hurlement 3** - **danse lames 1**

protection physique [+ 26] - **ennemi humanoïdes** [+ 20 %] - **ennemi vermines** [+ 20 %] - **ennemi bêtes** [+ 20 %] - **ennemi morts vivants** [+ 20 %] - **coup fatal** [+ 3 % de tuer si non boss]

Sebekan

force 24 - **dextérité 31** - **endurance 40** - **volonté 70**

coup de foudre 3 - **bouclier tempête 3** - **boule de glace 2** - **tempête 1**

drain d'âme inférieur [+ 15 % restauration mana] - **intelligence** [+ 10 volonté] - **fuite de mana** [**drain de mana**] - **protection feu** [+ 26] - **protection glace** [+ 26] - **protection foudre** [+ 26]

homme des bois

force 24 - **dextérité 24** - **endurance 44** - **volonté 60**

fléau 2 - **vignes 3** - **peau d'écorce 3** - **arbre guérisseur 2**

mysticisme [+ 10 % vitesse recharge compétences] - **régénération inférieure** [+ 2/s] - **protection de poison** [+ 26] - **protection physique** [+ 26] - **protection de foudre** [+ 26] - **ennemi humanoïdes** [+ 20 %]

Carissa Cantrecht - **démone guerrière**

force 46 - **dextérité 31** - **endurance 36** - **volonté 36**

frappe de bouclier 3 - **marque d'inquisition 3** - **discipline 3**

protection des ténèbres [+ 26] - **maîtrise du bouclier** [+ 10 %] - **entraînement martial** [+ 10 % dégâts] - **perforation d'armure** [réduit résistance physique si coup critique] - **précision** [+ 3 % coup critique] - **ennemi vermine** [+ 20 %]

1/2 tour -> Nord Est -> **grille fermée** -> 1/2 tour -> **je revend équipements** à fantôme de marchand - **je dispose de 175 734 Pa** -> sortez

pont en bois au Nord du col de la chute de l'aigle -> avec Carissa Cantrecht

la forteresse de la chute de l'aigle

coffre au trésor au Sud

Centre -> arbre avec bougies (ok voir ci dessous) -> automatiquement, Kiri Malfagon -> ...

parler à Kiri dans la forteresse de la chute de l'aigle - visiter vos appartements

livre annales de la maison Malfagon - volume 11 au Nord Ouest -> livre annales de la maison Malfagon - volume 10 au Centre Nord
+ bougies



livre archive de la confédération Ishkai - volume 1 au Nord -> chambre de Kiri Malfagon à l'Est (ok voir ci dessous)

Centre -> allumez bougies comme celles au Nord rendre accessible coffre au trésor au Nord

Ouest -> vos appartements -> livre les mains de l'ombre - volume 5 - coffre au trésor

parler à Kiri dans la forteresse de la chute de l'aigle - parler à Kiri Malfagon dans sa chambre

Est -> chambre de Kiri Malfagon -> livre annales de la maison Malfagon - volume 8 -> Kiri Malfagon -> ... -> très bien, je m'occuperai de Tibérius

assassiner le régent Tibérius

sortez -> toujours avec Carissa Cantrecht -> le col de la chute de l'aigle -> Est pont en pierre

infiltrer la Penta Nera - prendre l'ascenseur jusqu'à Kyallisar

le bas Kyallisar #1

extérieur #1

Est -> réserve -> Sud -> livre la cité des parias - volume 7 - Arashad & Saleen sont bien là ...

centre Ouest -> boîte d'armes de Corwenth -> Centre Nord -> fantôme de marchand -> Nord Est

le quartier des mineurs

Tennok -> pourquoi êtes vous là, Taymurien ?

à court de bâton - se renseigner auprès du clan de griffe argentée au sujet des conflits dans la maison de l'Aigle <- c'est pas vraiment ça ... "se renseigner dans la maison de l'Aigle sur le conflit avec le clan griffe argentée"

extérieur #2

Nord -> *treuilliste* -> ... -> automatiquement, Carissa Cantrecht vous questionne sur "ce que voulait *Krenze*" -> **oui c'est bien cela**
-> ... -> **où est *Krenze* ?** -> ...

infiltrer la Penta Nera - contrôler la villa du *mage civil* -> ascenseur

Kyallisar #1

Sud

livre la cité des parias - volume VII

Centre Sud

l'auberge "soif de vengeance" -> coffre au trésor en haut au Nord -> en bas, le baron Evanger -> ... -> **très bien, je vais boire avec vous**
-> **cinématique**, vous vous réveillez dans l'écurie du bas Kyallisar -> revenez dans l'auberge "soif de vengeance" dans Kyallisar -> en haut à l'Est -> archonte Medlar -> **êtes vous avec la maison du Stigmate ?** -> ... -> **pourquoi fréquentez vous cet endroit ?** -> ... -> sortez -> Ouest -> petite place -> ascenseur de la place de la maison de l'Aigle

Centre Nord

livre le déicide -> la maison de l'Aigle -> livre les chroniques de l'ordre du voile - volume 3 -> Cyrene -> tous dialogues

à court de bâton - se renseigner auprès de la maison Macula au sujet du bâton du clan griffe argentée -> sortez

Centre Sud -> l'auberge "soif de vengeance" -> en haut à l'Est -> archonte Medlar -> il ne sait pas pour le bâton - il cite le bas Kyallisar
-> allez y -> avec Carissa Cantrecht & Zaar -> le quartier des mineurs -> Tennok -> tous dialogues - il donnera **charme de griffe argentée**

à court de bâton - explorer les régions sauvages Taymuriennes à la recherche de la pierre d'énigme

sortez -> **cénotaphe** -> les contrées sauvages de la lune -> avec qui vous voulez -> Est -> **automatiquement**, **charme de griffe argentée**
dévoile un passage vers ...

la clairière des contrées sauvages de la lune

vers Nord Est -> ... -> 1/2 tour -> **pierre d'énigme**



- 1 Mort
- 2 Hiver
- 3 Lune
- 4 Lanterne
- 5 Glace
- 6 Vie
- 7 Justice
- 8 Pensée
- 9 Soleil
- 10 Aube

répondez : 3 la lune -> prenez **bâton griffe argentée** -> archonte Medlar apparaît & vous le demande -> **il appartient à la tribu de la**

griffe argentée -> *archonte Medlar*

à court de bâton - rapporter le bâton griffe argentée à *Tennok*

sortez -> les contrées sauvages de la lune -> avec Carissa Cantrecht -> *cénotaphe* -> avec Carissa Cantrecht & Zaar -> le bas Kyallisar -> le quartier des mineurs -> offrez bâton griffe argentée à *Tennok*

Kyallisar #2

avec Carissa Cantrecht & Zaar -> Nord Ouest -> la petite place -> Nord Ouest -> livre la croisade du reliquaire -> la maison Malfagon -> Sud -> amulette d'assaut - niveau 18 sur la table & 2 coffres au trésor -> Ouest -> livre annales de la maison Malfagon - volume X -> Centre -> livre annales de la maison Malfagon - volume VIII -> Tibérius -> ... -> n'essayez pas de marchander pour votre vie -> gardes de la maison Malfagon -> Est -> gardes de la maison Malfagon -> Nord -> Centre Ouest -> officier & gardes de la maison Malfagon - Tibérius - sceau du protecteur

assassiner le régent Tibérius - rapporter le sceau du protecteur à *Kiri Malfagon*

sortez grâce à clé de la maison Malfagon -> Kyallisar -> le bas Kyallisar -> *cénotaphe* -> le col de la chute de l'aigle -> la forteresse de la chute de l'aigle -> Est -> la chambre de *Kiri Malfagon* -> remettez lui sceau du protecteur en échange de l'âme de Darius -> cinématique : Falon lui parlant, j'absorbe l'âme de Darius



niveau 18

Darius

force 66 - dextérité 24 - endurance 43 - volonté 40
cogner 3 - appeler des renforts 3 - démoraliser 2

résistance aux armes contondantes [+ 25] - résistance aux armes perforantes [+ 25] - entraînement martial [+ 10 % dégâts] - puissance [+ 10 force] - ennemi morts vivants [+ 20 %] - protection ténèbres [+ 26]

Kyallisar #3

avec Carissa Cantrecht -> elle vous annonce que la Penta Nera est là ... -> Nord Ouest -> la petite place -> Nord Ouest -> la maison Malfagon -> Nord Ouest -> ascenseur de la place de la maison Macula -> ascenseur de la villa du mage civil

montez -> pierre d'ombre au Sud du bassin -> la villa du mage civil -> Est -> livres archives de la confédération Ishkai - volume IV, le déicide & la croisade du reliquaire -> Sud -> livre les chroniques de l'ordre du voile - volume I -> Ouest -> livre les chroniques de l'ordre du voile - volume III - coffre au trésor - pierre d'ombre -> Nord -> le baron Evanger -> ... -> où est dame Mara ? -> ... - cinématique : mademoiselle Mara, le baron Evanger, Serge Valkaryn & vous (Carissa Cantrecht) "sondés le réceptacle des âmes" - ils font le point sur vous (le dévoreur) & Krenze

infiltrer la Penta Nera - ne pas éveiller de soupçons

mademoiselle Mara -> je n'ai pas réussie a trouver Krenze -> ... -> que risquons nous d'autres ? -> ... -> le coup d'état des anarchistes loups garous a échoué -> ... -> qu'advientra t'il de la maison du lion ? -> par la pensée, mademoiselle Mara me confond ...

la prison

mademoiselle Mara & Serge Valkaryn, son fils ...

survivre à la torture de Valkaryn

cinématique -> je ne vous aiderai jamais -> ...

fuir - trouver un moyen de vous échapper de la cellule

vous êtes le dévoreur - vous n'avez + vos équipements (ok voir ci dessous) - porte verrouillée -> cachez vous dans le recoin obscur -> attrapez le rat -> cinématique : vous absorbez son âme



vous êtes avec Darius & le Rat

fuir - récupérer vos équipements -> rôdeur mort -> pour progresser, passez sous les grilles & cassez mur de briques -> 2 rôdeurs morts au Centre -> porte verrouillée à l'Ouest -> passez par le haut sur les planches -> Nord Est -> Est -> rôdeur mort - coffre au trésor contenant vos équipements -> frappez grille & descendez

les égouts de Kyallisar

centre

fuir - s'échapper par les égouts de Kyallisar

se diriger vers la confédération Ishkai - amener Darius auprès de ses alliés Ishkais <- quête niveau 24

rapport d'un archéologue au mage civil -> sanctuaire de résurrection - tout en rejetant le Rat, vous retrouvez la totalité de vos âmes absorbées

je revend équipements au fantôme de marchand - je dispose de 192 064 Pa

rôdeur mort -> faites casser porte en fer par Zombie titan -> grille vers Nord fermée (ok + tard) -> Sud

niveau 19

dévoreur

force 40 - dextérité 26 - endurance 63 - volonté 40

chaîne givrée 3 - possession 3 - vague de l'ombre 3 - tentacule de l'ombre 2 - drain d'âme 1

faucheur d'âmes [+ 10 % d'âmes] - durabilité [+ 10 endurance] - ennemi démon [+ 20 %] - ennemi esprit [+ 20 %] - protection ténèbres [+ 26] - maître faucheur d'âmes [+ 20 % d'âmes]

kalig le Roi des bandits

force 70 - dextérité 31 - endurance 48 - volonté 36

frappe de terre 3 - adrénaline 1 - cri de guerre 3 - éruption de douleur 2 - tourbillon 2

entraînement martial [+ 10 % dégâts] - puissance [+ 10 force] - robustesse [+ 15 % santé] - coup fatal [+ 3 % de tuer si non boss] - protection feu [+ 26] - protection glace [+ 26]

Urshak - tireur d'élite de la confédération Ishkai

force 18 - dextérité 72 - endurance 44 - volonté 36

fiolle d'huile 3 - totem de silence 3 - tirs multiples 2 - substance gravitationnelle 2 - projectile vivant 1

manipulation [+ 10 dextérité] - précision [+ 3 % coup critique] - résistance armes perforantes [+ 25] - on a rien sans rien [+ 20 % dégâts si santé < 30 %] - agilité [+ 10 % vitesse attaque]

Zombie Titan

force 63 - dextérité 12 - endurance 48 - volonté 30

tremblement de terre 3 - armure d'os 3 - festin 2 - barrière de poings 1

résistance aux armes contondantes [+ 25] - protection feu [+ 26] - protection glace [+ 26] - protection foudre [+ 26] - protection poison [+ 26] - résistance aux armes perforantes [+ 25]

Zaar - seigneur de guerre Taymurien du pacte de sang

force 59 - dextérité 41 - endurance 44 - volonté 32

double taille 3 - ruée de loups 2 - hurlement 3 - danse lames 1

protection physique [+ 26] - ennemi humanoïdes [+ 20 %] - ennemi vermines [+ 20 %] - ennemi bêtes [+ 20 %] - ennemi morts vivants [+ 20 %] - coup fatal [+ 3 % de tuer si non boss]

Sebekan

force 30 - dextérité 31 - endurance 40 - volonté 74

coup de foudre 3 - bouclier tempête 3 - boule de glace 2 - tempête 2

drain d'âme inférieur [+ 15 % restauration mana] - intelligence [+ 10 volonté] - fuite de mana [drain de mana] - protection feu [+ 26] - protection glace [+ 26] - protection foudre [+ 26]

homme des bois

force 26 - dextérité 24 - endurance 47 - volonté 70

fléau 2 - vignes 3 - peau d'écorce 3 - arbre guérisseur 2

mysticisme [+ 10 % vitesse recharge compétences] - régénération inférieure [+ 2/s] - protection de poison [+ 26] - protection physique [+ 26] - protection de foudre [+ 26] - ennemi humanoïdes [+ 20 %]

Carissa Cantrecht - démons guerrière

force 53 - dextérité 31 - endurance 45 - volonté 38

frappe de bouclier 3 - marque d'inquisition 3 - discipline 3 - chakram 2

protection des ténèbres [+ 26] - maîtrise du bouclier [+ 10 %] - entraînement martial [+ 10 % dégâts] - perforation d'armure [réduit résistance physique si coup critique] - précision [+ 3 % coup critique] - ennemi vermine [+ 20 %]

Darius

force 68 - dextérité 31 - endurance 44 - volonté 40

cogner 3 - appeler des renforts 3 - démoraliser 2

résistance aux armes contondantes [+ 25] - résistance aux armes perforantes [+ 25] - entraînement martial [+ 10 % dégâts] - puissance [+ 10 force] - ennemi morts vivants [+ 20 %] - protection ténèbres [+ 26]

secteur Sud #1

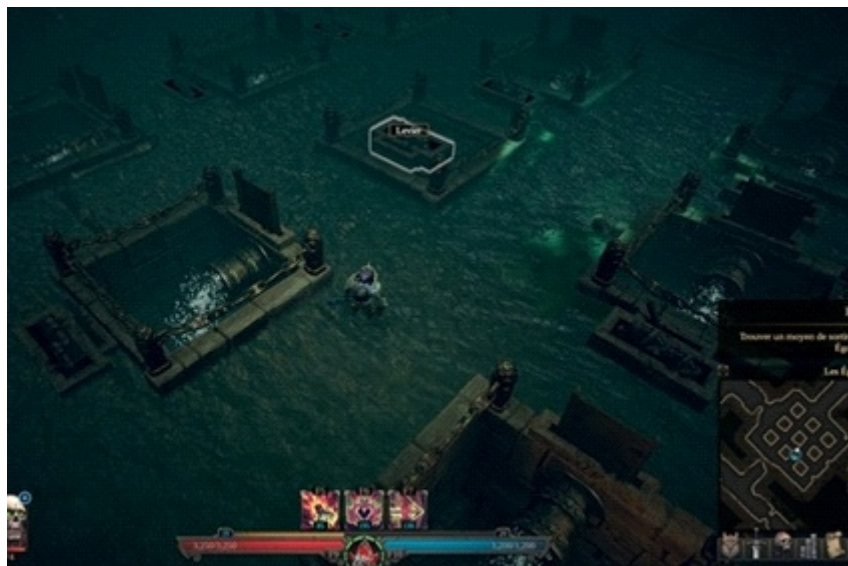
journal d'un réfugié jour I dans grande salle -> 2 grilles fermées à l'étage Sud (ok voir ci dessous) -> Est

secteur Est #1

grille fermée (ok + tard) - levier ouvre grille vers Nord au Centre

secteur Centre Nord bas #1

salle des neufs puits -> cinématique : "dinosaur" s'évapore -> via les leviers, faites en sorte que l'eau s'écoule dans les 8 puits excentrés



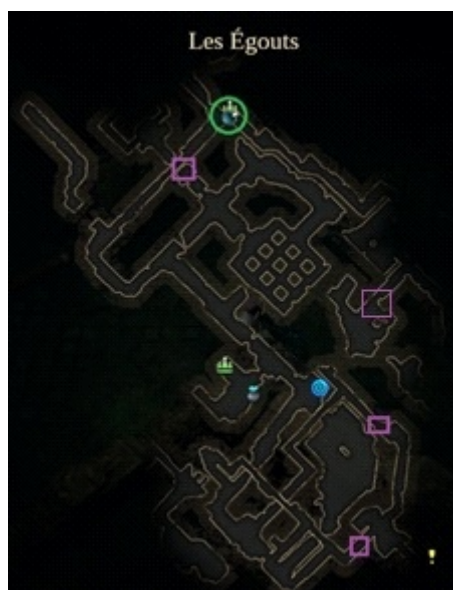
levier central deviendra accessible -> 1ère grille Centre Nord bas s'ouvre - reste 2 grilles **Centre Nord bas** (ok voir ci dessous)

dépêche du chef militaire de **Kyallisar** - jour 231 -> levier ouvre grille secteur Nord Est -> l'étage **Centre Nord**

faites le tour par le côté Ouest -> levier + jets de flammes

secteur Nord

Nord Ouest -> rôdeur mort -> livre **archives de la confédération Ishkai - volume III** -> levier ouvre une grille au Centre Nord bas -> 1/2 tour vers l'Est



vous êtes au rond vers / carrés violets = grilles fermées

vers Nord -> rôdeur mort - coffre au trésor - levier ouvre grille au **Centre Nord bas** -> 1/2 tour -> vers Sud

secteur Centre Nord haut

... -> cinématique : "dinosauure" s'évapore

secteur Est #2

livre **archives de la confédération Ishkai - volume I** -> l'étage **Est** -> levier ouvre grille Est -> levier Est déjà fait -> 1/2 tour vers Sud -> levier + jets de flammes -> livre **les mains de l'ombre - volume V** - coffre au trésor - **journal d'un réfugié jour III** - levier ouvre une grille Est du **secteur Sud**

secteur Centre Nord bas #2

les 3 grilles sont levées -> coffre au trésor

secteur Sud #2

Est en haut puis Sud -> coffre au trésor - dépêche du chef militaire de Kyallisar - jour 3 - levier ouvre l'autre grille

niveau 20

dévoreur

force 40 - dextérité 28 - endurance 66 - volonté 40

chaîne givrée 3 - possession 3 - vague de l'ombre 3 - tentacule de l'ombre 2 - drain d'âme 2

faucheur d'âmes [+ 10 % d'âmes] - durabilité [+ 10 endurance] - ennemi démon [+ 20 %] - ennemi esprit [+ 20 %] - protection ténèbres [+ 26]
- maître faucheur d'âmes [+ 20 % d'âmes]

kalig le Roi des bandits

force 73 - dextérité 31 - endurance 50 - volonté 36

frappe de terre 3 - adrénaline 1 - cri de guerre 3 - éruption de douleur 2 - tourbillon 3

entraînement martial [+ 10 % dégâts] - puissance [+ 10 force] - robustesse [+ 15 % santé] - coup fatal [+ 3 % de tuer si non boss] - protection feu [+ 26] - protection glace [+ 26]

Urshak - tireur d'élite de la confédération Ishkai

force 20 - dextérité 75 - endurance 44 - volonté 36

fiolle d'huile 3 - totem de silence 3 - tirs multiples 2 - substance gravitationnelle 2 - projectile vivant 2

manipulation [+ 10 dextérité] - précision [+ 3 % coup critique] - résistance armes perforantes [+ 25] - on a rien sans rien [+ 20 % dégâts si santé < 30 %] - agilité [+ 10 % vitesse attaque]

Zombie Titan

force 68 - dextérité 12 - endurance 48 - volonté 30

tremblement de terre 3 - armure d'os 3 - festin 3 - barrière de poings 2

résistance aux armes contondantes [+ 25] - protection feu [+ 26] - protection glace [+ 26] - protection foudre [+ 26] - protection poison [+ 26]
- résistance aux armes perforantes [+ 25]

Zaar - seigneur de guerre Taymurien du pacte de sang

force 61 - dextérité 42 - endurance 44 - volonté 34

double taille 2 - ruée de loups 3 - hurlement 3 - danse lames 2

protection physique [+ 26] - ennemi humanoïdes [+ 20 %] - ennemi vermines [+ 20 %] - ennemi bêtes [+ 20 %] - ennemi morts vivants [+ 20 %] - coup fatal [+ 3 % de tuer si non boss]

Sebekan

force 27 - dextérité 31 - endurance 40 - volonté 72

coup de foudre 3 - bouclier tempête 3 - boule de glace 2 - tempête 1

drain d'âme inférieur [+ 15 % restauration mana] - intelligence [+ 10 volonté] - fuite de mana [drain de mana] - protection feu [+ 26] - protection glace [+ 26] - protection foudre [+ 26]

homme des bois

force 24 - dextérité 24 - endurance 44 - volonté 65

fléau 2 - vignes 3 - peau d'écorce 3 - arbre guérisseur 2

mysticisme [+ 10 % vitesse recharge compétences] - régénération inférieure [+ 2/s] - protection de poison [+ 26] - protection physique [+ 26]
- protection de foudre [+ 26] - ennemi humanoïdes (+ 20 %]

Carissa Cantrecht - démonsse guerrière

force 49 - dextérité 31 - endurance 38 - volonté 36

frappe de bouclier 3 - marque d'inquisition 3 - discipline 3 - chakram 2

protection des ténèbres [+ 26] - maîtrise du bouclier [+ 10 %] - entraînement martial [+ 10 % dégâts] - perforation d'armure [réduit résistance physique si coup critique] - précision [+ 3 % coup critique] - ennemi vermine [+ 20 %]

Darius

force 66 - dextérité 29 - endurance 43 - volonté 40

cogner 3 - appeler des renforts 3 - démoraliser 2

résistance aux armes contondantes [+ 25] - résistance aux armes perforantes [+ 25] - entraînement martial [+ 10 % dégâts] - puissance [+ 10 force] - ennemi morts vivants [+ 20 %] - protection ténèbres [+ 26]

secteur Ouest

élémentaire de bois corrompu - coffre au trésor -> 1/2 tour -> secteur Sud -> haut -> Sud

les vieux égouts

secteur Sud Ouest

fuir - trouver un moyen de sortir des vieux égouts

rôdeur mort -> levier + jets de flammes -> journal d'un réfugié jour V - je revends équipements à fantôme de marchand -> patte d'oie
-> cinématique : "dinosaur" s'évapore vers le Nord - observez symboles sur mur -> Est



secteur Sud Est

Est -> dépêche du chef militaire de Kyallisar - jour 4 -> explorez le bas -> rôdeur mort - levier ouvre porte à l'Est -> poussez les 2 blocs en pierre rond sur les plaques à pression -> Est -> pierre d'ombre -> rôdeur mort -> Ouest -> livre les mains de l'ombre - volume III -> coffre au trésor

1/2 tour -> Nord -> levier + jets de flammes -> long pont

secteur Ouest #1

rôdeur mort - levier impacte porte au Centre sans l'ouvrir (voir ci après) -> coffre au trésor - même symboles sur le mur -> 1/2 tour -> Nord -> livre les chroniques de l'ordre du voile - volume VII -> levier déploie escalier -> Nord -> grille Ouest fermée (ok voir ci dessous)
-> 1/2 tour -> escalier descendant

secteur Centre #1

nettoyez jusqu'à la patte d'oie -> 1/2 tour -> escalier ascendant vers Est

secteur Est #1

levier ouvre porte au Centre -> Nord -> grille Est fermée (ok voir ci dessous) -> 1/2 tour

secteur Centre #2

carrefour -> Ouest

secteur Nord Ouest #1

niveau 21

dévoreur

force 40 - dextérité 31 - endurance 68 - volonté 40

chaîne givrée 3 - possession 3 - vague de l'ombre 3 - tentacule de l'ombre 2 - drain d'âme 2 - frappe démoniaque 2

faucheur d'âmes [+ 10 % d'âmes] - durabilité [+ 10 endurance] - ennemi démon [+ 20 %] - ennemi esprit [+ 20 %] - protection ténèbres [+ 26]
- maître faucheur d'âmes [+ 20 % d'âmes] - protection feu [+ 26]

kalig le Roi des bandits

force 95 - dextérité 31 - endurance 52 - volonté 37

frappe de terre 3 - adrénaline 3 - cri de guerre 3 - éruption de douleur 2 - tourbillon 3

entraînement martial [+ 10 % dégâts] - puissance [+ 10 force] - robustesse [+ 15 % santé] - coup fatal [+ 3 % de tuer si non boss] - protection feu [+ 26] - protection glace [+ 26] - puissance améliorée [+ 20 force]

Urshak - tireur d'élite de la confédération Ishkai

force 22 - dextérité 95 - endurance 45 - volonté 38

fiolle d'huile 3 - totem de silence 3 - tirs multiples 3 - substance gravitationnelle 2 - projectile vivant 2

manipulation [+ 10 dextérité] - précision [+ 3 % coup critique] - résistance armes perforantes [+ 25] - on a rien sans rien [+ 20 % dégâts si santé < 30 %] - agilité [+ 10 % vitesse attaque] - rapide comme l'éclair [+ 10 % esquive] - manipulation améliorée [+ 20 dextérité]

Zombie Titan

force 70 - dextérité 13 - endurance 50 - volonté 30

tremblement de terre 3 - armure d'os 3 - festin 3 - barrière de poings 2 - prison de chaînes 2

résistance aux armes contondantes [+ 25] - protection feu [+ 26] - protection glace [+ 26] - protection foudre [+ 26] - protection poison [+ 26]
- résistance aux armes perforantes [+ 25] - protection physique [+ 26]

Zaar - seigneur de guerre Taymurien du pacte de sang

force 63 - dextérité 43 - endurance 45 - volonté 35

double taille 2 - ruée de loups 3 - hurlement 3 - danse lames 2

protection physique [+ 26] - ennemi humanoïdes [+ 20 %] - ennemi vermines [+ 20 %] - ennemi bêtes [+ 20 %] - ennemi morts vivants [+ 20 %] - coup fatal [+ 3 % de tuer si non boss] - ennemi démon [+ 20 %]

Sebekan

force 32 - dextérité 31 - endurance 42 - volonté 95

coup de foudre 3 - bouclier tempête 3 - boule de glace 3 - tempête 1

drain d'âme inférieur [+ 15 % restauration mana] - intelligence [+ 10 volonté] - fuite de mana [drain de mana] - protection feu [+ 26] - protection glace [+ 26] - protection foudre [+ 26] - intelligence améliorée [+ 20 volonté]

homme des bois

force 30 - dextérité 24 - endurance 54 - volonté 69

fléau 3 - vignes 3 - peau d'écorce 3 - arbre guérisseur 2

mysticisme [+ 10 % vitesse recharge compétences] - régénération inférieure [+ 2/s] - protection de poison [+ 26] - protection physique [+ 26] - protection de foudre [+ 26] - ennemi humanoïdes (+ 20 %) - impénétrable [50 % coup critique -> normal]

Carissa Cantrecht - démonsse guerrière

force 58 - dextérité 31 - endurance 38 - volonté 36

frappe de bouclier 3 - marque d'inquisition 3 - discipline 3 - chakram 2

protection des ténèbres [+ 26] - maîtrise du bouclier [+ 10 %] - entraînement martial [+ 10 % dégâts] - perforation d'armure [réduit résistance physique si coup critique] - précision [+ 3 % coup critique] - ennemi vermine [+ 20 %] - ennemi morts vivants [+ 20 %]

Darius

force 70 - dextérité 31 - endurance 44 - volonté 40

cogner 3 - appeler des renforts 3 - démoraliser 2

résistance aux armes contondantes [+ 25] - résistance aux armes perforantes [+ 25] - entraînement martial [+ 10 % dégâts] - puissance [+ 10 force] - ennemi morts vivants [+ 20 %] - protection ténèbres [+ 26] - maîtrise du bouclier [+ 10 % bloquer]

levier ouvre grille Ouest -> allez y

secteur Ouest #2

levier ouvre grille Nord Ouest -> allez y

secteur Nord Ouest #2

coffre au trésor -> 1/2 tour

secteur Centre #3

carrefour -> Est -> journal d'un réfugié jour VII - levier ouvre grille Est -> allez y

secteur Est #2

levier déploie escalier vers secteur Centre -> Est -> coffre au trésor -> Nord -> dépêche du chef militaire de Kyallisar - jour inconnu ->

secteur Nord

grande salle -> levier côté Ouest -> démon mercuriel ("dinosau" aperçu 3 fois précédemment) + "laser orangés" -> 3 grilles côté Est s'ouvrent -> je revend équipements à fantôme de marchand -> j'enchâsse 4 essences sur broche du Wyrms niveau 13 -> levier ouvre grille à l'Ouest

Est -> rôdeur mort & 5 leviers avec 10 symboles sur mur



positionnez les leviers sur les 5 symboles que vous avez vu déjà deux fois (cf. image précédente) soit, de gauche à droite : haut - bas - bas - haut - bas pour effacer mur Nord Est -> coffre au trésor

1/2 tour -> Ouest -> *le baron Evanger*

fuir - échapper à *Evanger*

procédez empiriquement pour 2 leviers qui ouvriront porte vers ...

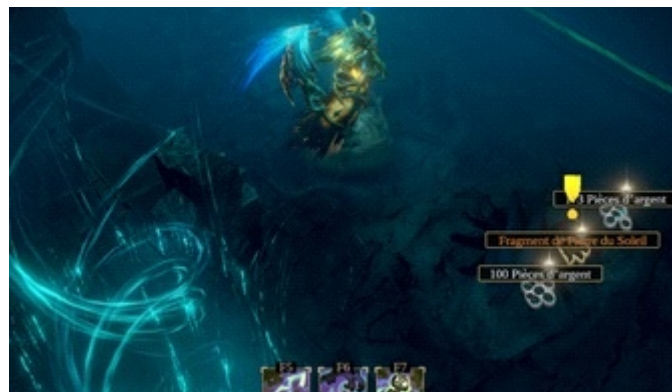
5ème chapitre - le silence de glace

le désert de Sura #1

Krenze -> tous dialogues

acquérir un calice de la lune

ayant été cherché la solution sur internet pour le 4ème fragment de pierre du soleil -> la ziggourate du soleil -> orientez miroirs Nord & Est vers le trou étoilé près du cénotaphe -> récupérez fragment de pierre du soleil



le col de la lance brisée -> Nord -> *Kogog'Aak* -> retraverser dans le monde de l'ombre -> plein Sud -> posez 4ème fragment de pierre du soleil sur 4ème menhir

Kogog'Aak - pénétrer dans la chambre de la Reine du soleil

la chambre de la Reine du soleil

Kogog'Aak - récupérer la couronne du serpent

coffre au trésor -> rôdeur mort -> prenez couronne du serpent -> *la Reine du soleil* - plastron de haut inquisiteur niveau 15 -> sortez

le désert de Sura #2

statue bouche ouverte avec symbole serpent au Centre Est -> lieu de chasse (une sorte de bouclier au sol - ok + tard) -> moitié de pont est relevée à l'Est (ok + tard) -> 1/2 tour

niveau 22

dévoreur

force 42 - dextérité 31 - endurance 70 - volonté 41

chaîne givrée 3 - possession 3 - vague de l'ombre 3 - tentacule de l'ombre 2 - drain d'âme 2 - frappe démoniaque 2

faucheur d'âmes [+ 10 % d'âmes] - durabilité [+ 10 endurance] - ennemi démon [+ 20 %] - ennemi esprit [+ 20 %] - protection ténèbres [+ 26] - maître faucheur d'âmes [+ 20 % d'âmes] - protection feu [+ 26]

kalig le Roi des bandits

force 95 - dextérité 34 - endurance 62 - volonté 37

frappe de terre 3 - adrénaline 3 - cri de guerre 3 - éruption de douleur 2 - tourbillon 3

entraînement martial [+ 10 % dégâts] - puissance [+ 10 force] - robustesse [+ 15 % santé] - coup fatal [+ 3 % de tuer si non boss] - protection feu [+ 26] - protection glace [+ 26] - puissance améliorée [+ 20 force]

Urshak - tireur d'élite de la confédération Ishkai

force 22 - dextérité 95 - endurance 48 - volonté 40

fiolle d'huile 3 - totem de silence 3 - tirs multiples 3 - substance gravitationnelle 2 - projectile vivant 2

manipulation [+ 10 dextérité] - précision [+ 3 % coup critique] - résistance armes perforantes [+ 25] - on a rien sans rien [+ 20 % dégâts] - santé < 30 %] - agilité [+ 10 % vitesse attaque] - rapide comme l'éclair [+ 10 % esquive] - manipulation améliorée [+ 20 dextérité]

Zombie Titan

force 72 - dextérité 13 - endurance 53 - volonté 30

tremblement de terre 3 - armure d'os 3 - festin 3 - barrière de poings 2 - prison de chaînes 2

résistance aux armes contondantes [+ 25] - protection feu [+ 26] - protection glace [+ 26] - protection foudre [+ 26] - protection poison [+ 26] - résistance aux armes perforantes [+ 25] - protection physique [+ 26]

Zaar - seigneur de guerre Taymurien du pacte de sang

force 65 - dextérité 43 - endurance 45 - volonté 38

double taille 2 - ruée de loups 3 - hurlement 3 - danse lames 2

protection physique [+ 26] - ennemi humanoïdes [+ 20 %] - ennemi vermines [+ 20 %] - ennemi bêtes [+ 20 %] - ennemi morts vivants [+ 20 %] - coup fatal [+ 3 % de tuer si non boss] - ennemi démon [+ 20 %]

Sebekan

force 34 - dextérité 31 - endurance 45 - volonté 95

coup de foudre 3 - bouclier tempête 3 - boule de glace 3 - tempête 1

drain d'âme inférieur [+ 15 % restauration mana] - intelligence [+ 10 volonté] - fuite de mana [drain de mana] - protection feu [+ 26] - protection glace [+ 26] - protection foudre [+ 26] - intelligence améliorée [+ 20 volonté]

homme des bois

force 32 - dextérité 24 - endurance 56 - volonté 70

fléau 3 - vignes 3 - peau d'écorce 3 - arbre guérisseur 2

mysticisme [+ 10 % vitesse recharge compétences] - régénération inférieure [+ 2/s] - protection de poison [+ 26] - protection physique [+ 26] - protection de foudre [+ 26] - ennemi humanoïdes [+ 20 %] - impénétrable [50 % coup critique -> normal]

Carissa Cantrecht - démone guerrière

force 60 - dextérité 31 - endurance 48 - volonté 38

frappe de bouclier 3 - marque d'inquisition 3 - discipline 3 - chakram 2

protection des ténèbres [+ 26] - maîtrise du bouclier [+ 10 %] - entraînement martial [+ 10 % dégâts] - perforation d'armure [réduit résistance physique si coup critique] - précision [+ 3 % coup critique] - ennemi vermine [+ 20 %] - ennemi morts vivants [+ 20 %]

Darius

force 70 - dextérité 31 - endurance 49 - volonté 40

cogner 3 - appeler des renforts 3 - démoraliser 2

résistance aux armes contondantes [+ 25] - résistance aux armes perforantes [+ 25] - entraînement martial [+ 10 % dégâts] - puissance [+ 10 force] - ennemi morts vivants [+ 20 %] - protection ténèbres [+ 26] - maîtrise du bouclier [+ 10 % bloquer]

je revend équipements au fantôme de marchand - je dispose de 262 168 Pa

Ouest par Sud -> Sud puis Est -> *fractura infernal* -> 1/2 tour -> Ouest puis Sud -> coffre au trésor - **statue bouche ouverte langue pendante avec symbole trident** -> 1/2 tour

Nord par Ouest -> Est puis Sud -> Est puis Nord -> vous êtes au Centre Ouest -> 4 statues [rond vert - ok + tard]



Nord Ouest -> **statue bouche ouverte langue dans gueule avec symbole main** -> Sud puis 1/2 tour vers Nord puis Est -> **coffre au trésor** dans l'eau à l'Est (ok voir ci après) -> 1/2 tour -> Nord puis Est -> **les montagne de fumée rouge** (ok + tard)

Est pour Nord Est -> Sud -> *fractura infernal* -> tirez sur **corde nouée à poteau** -> **coffre au trésor** aperçu flotte vers l'Ouest -> allez l'ouvrir & revenez là -> continuez

niveau 23

dévoreur

force 42 - dextérité 31 - **endurance 75** - volonté 41

chaîne givrée 3 - possession 3 - vague de l'ombre 3 - tentacule de l'ombre 2 - drain d'âme 2 - frappe démoniaque 2

faucheur d'âmes [+ 10 % d'âmes] - durabilité [+ 10 endurance] - ennemi démon [+ 20 %] - ennemi esprit [+ 20 %] - protection ténèbres [+ 26] - maître faucheur d'âmes [+ 20 % d'âmes] - protection feu [+ 26]

kalig le Roi des bandits

force 100 - dextérité 34 - endurance 62 - volonté 37

frappe de terre 3 - adrénaline 3 - cri de guerre 3 - éruption de douleur 2 - tourbillon 3

entraînement martial [+ 10 % dégâts] - puissance [+ 10 force] - robustesse [+ 15 % santé] - coup fatal [+ 3 % de tuer si non boss] - protection feu [+ 26] - protection glace [+ 26] - puissance améliorée [+ 20 force]

Urshak - tireur d'élite de la confédération Ishkai

force 24 - **dextérité 98** - endurance 48 - volonté 40

fiolle d'huile 3 - totem de silence 3 - tirs multiples 3 - substance gravitationnelle 2 - projectile vivant 2

manipulation [+ 10 dextérité] - précision [+ 3 % coup critique] - résistance armes perforantes [+ 25] - on a rien sans rien [+ 20 % dégâts si santé < 30 %] - agilité [+ 10 % vitesse attaque] - rapide comme l'éclair [+ 10 % esquive] - manipulation améliorée [+ 20 dextérité]

Zombie Titan

force 77 - dextérité 13 - endurance 53 - volonté 30

tremblement de terre 3 - armure d'os 3 - festin 3 - barrière de poings 2 - prison de chaînes 2

résistance aux armes contondantes [+ 25] - protection feu [+ 26] - protection glace [+ 26] - protection foudre [+ 26] - protection poison [+ 26] - résistance aux armes perforantes [+ 25] - protection physique [+ 26]

Zaar - seigneur de guerre Taymurien du pacte de sang

force 70 - dextérité 45 - endurance 45 - volonté 38

double taille 2 - ruée de loups 3 - hurlement 3 - danse lames 2

protection physique [+ 26] - ennemi humanoïdes [+ 20 %] - ennemi vermines [+ 20 %] - ennemi bêtes [+ 20 %] - ennemi morts vivants [+ 20 %] - coup fatal [+ 3 % de tuer si non boss] - ennemi démon [+ 20 %]

Sebekan

force 34 - dextérité 31 - **endurance 50** - volonté 100

coup de foudre 3 - bouclier tempête 3 - boule de glace 3 - tempête 1

drain d'âme inférieur [+ 15 % restauration mana] - intelligence [+ 10 volonté] - fuite de mana [drain de mana] - protection feu [+ 26] - protection glace [+ 26] - protection foudre [+ 26] - intelligence améliorée [+ 20 volonté]

homme des bois

force 32 - dextérité 24 - endurance 56 - **volonté 75**

fléau 3 - vignes 3 - peau d'écorce 3 - arbre guérisseur 2

mysticisme [+ 10 % vitesse recharge compétences] - régénération inférieure [+ 2/s] - protection de poison [+ 26] - protection physique [+ 26] - protection de foudre [+ 26] - ennemi humanoïdes [+ 20 %] - impénétrable [50 % coup critique -> normal]

Carissa Cantrecht - démone guerrière

force 65 - dextérité 31 - endurance 48 - volonté 38

frappe de bouclier 3 - marque d'inquisition 3 - discipline 3 - chakram 2

protection des ténèbres [+ 26] - maîtrise du bouclier [+ 10 %] - entraînement martial [+ 10 % dégâts] - perforation d'armure [réduit résistance physique si coup critique] - précision [+ 3 % coup critique] - ennemi vermine [+ 20 %] - ennemi morts vivants [+ 20 %]

Darius

force 74 - dextérité 31 - endurance 50 - volonté 40
cogner 3 - appeler des renforts 3 - démoraliser 2

résistance aux armes contondantes [+ 25] - résistance aux armes perforantes [+ 25] - entraînement martial [+ 10 % dégâts] - puissance [+ 10 force] - ennemi morts vivants [+ 20 %] - protection ténèbres [+ 26] - maîtrise du bouclier [+ 10 % bloquer]

5 torses avec plastron -> dirigez chacun d'eux vers le suivant -> anguille



Est puis Nord -> la tombe impériale V (ok + tard) -> 1/2 tour -> Sud -> levier baisse moitié de pont

1/2 tour -> vers Nord Ouest -> statue bouche ouverte langue en zig zag avec symbole pied -> Centre -> positionnez les symboles sur les 4 statues comme vous les avez vu sur les autres selon leurs têtes & leurs langues -> coffre au trésor apparaît

retour au Nord Ouest -> pierre d'ombre -> 1er campement des plumes rasoirs -> boîte d'armes suréenne - cercle de 5 bougies (ok + tard)

1/2 tour -> Ouest -> 2nd campement des plumes rasoirs -> appâts - livre les mains de l'ombre - volume II -> 1/2 tour -> Sud -> posez appât sur lieu de chasse (une sorte de bouclier au sol) -> attendez que porc épique sorte -> 1/2 tour -> Nord -> les défenses frontalières (ok + tard) -> Nord -> je revend équipements à fantôme de marchand - observez "grandes dents"



Nord Ouest -> 1er campement des plumes rasoirs -> cercle de 5 bougies : allumez 3 des 5 bougies en conséquence (les 3 "grandes dents éclairées") pour coffre au trésor -> Sud Est -> pont reformé -> posez appât sur lieu de chasse (une sorte de bouclier au sol) -> attendez que plimier sauvage sorte -> 1/2 tour -> Nord

la tombe impériale V

les tombes de l'arsenal - rechercher la 1ère tombe de l'Arsenal

Sud -> rôdeur mort - boules de feu - rôdeur mort -> pont Sud baissé (ok cf. ci après) - vers Nord Est -> main de l'ombre mentionne son maître - clé en Os -> mur vers Nord Est (ok cf. ci après)

les tombes de l'arsenal - ouvrir la 2nde tombe de l'Arsenal avec les 2 clé en Os

Ouest -> porte du crâne (ok cf. ci après) -> Sud -> porte de la forge impériale verrouillée (ok cf. ci après) -> rôdeur mort -> vous apercevez coffre en contre bas -> rôdeur mort - levier déploie pont Sud

1/2 tour -> Zombie titan pour porte du crâne -> rôdeur mort - levier affaisse mur vers Nord Est -> allez y -> gardien de tombeau - clé de maître forgeron - rôdeur mort

1/2 tour -> clé de maître forgeron ouvre porte de la forge impériale -> rôdeur mort -> démon d'élite à serres - coffre au trésor de maître forgeron - rôdeur mort -> sortez -> Nord du désert de Sura

les montagnes de fumée rouge

tornades de froid se déplaçant - je revend armes à fantôme de marchand -> Est

niveau 24

dévoreur

force 42 - dextérité 31 - endurance 97 - volonté 44

chaîne givrée 3 - possession 3 - vague de l'ombre 3 - tentacule de l'ombre 2 - drain d'âme 2 - frappe démoniaque 3

faucheur d'âmes [+ 10 % d'âmes] - durabilité [+ 10 endurance] - ennemi démon [+ 20 %] - ennemi esprit [+ 20 %] - protection ténèbres [+ 26] - maître faucheur d'âmes [+ 20 % d'âmes] - protection feu [+ 26] - durabilité améliorée [+ 20 endurance]

kalig le Roi des bandits

force 100 - dextérité 34 - endurance 64 - volonté 40

frappe de terre 3 - adrénaline 3 - cri de guerre 3 - éruption de douleur 3 - tourbillon 3 - rescapé 2

entraînement martial [+ 10 % dégâts] - puissance [+ 10 force] - robustesse [+ 15 % santé] - coup fatal [+ 3 % de tuer si non boss] - protection feu [+ 26] - protection glace [+ 26] - puissance améliorée [+ 20 force] - coup fracassant [+ 10 % étourdir 2 secondes]

Urshak - tireur d'élite de la confédération Ishkai

force 27 - dextérité 98 - endurance 50 - volonté 40

fiolle d'huile 3 - totem de silence 3 - tirs multiples 3 - substance gravitationnelle 2 - projectile vivant 2

manipulation [+ 10 dextérité] - précision [+ 3 % coup critique] - résistance armes perforantes [+ 25] - on a rien sans rien [+ 20 % dégâts si santé < 30 %] - agilité [+ 10 % vitesse attaque] - rapide comme l'éclair [+ 10 % esquive] - manipulation améliorée [+ 20 dextérité] - point vital [+ 10 % critique]

Zombie Titan

force 78 - dextérité 13 - endurance 54 - volonté 34

tremblement de terre 3 - armure d'os 3 - festin 3 - barrière de poings 2 - prison de chaînes 2

résistance aux armes contondantes [+ 25] - protection feu [+ 26] - protection glace [+ 26] - protection foudre [+ 26] - protection poison [+ 26] - résistance aux armes perforantes [+ 25] - protection physique [+ 26] - protection ténèbres [+ 26]

Zaar - seigneur de guerre Taymurien du pacte de sang

force 73 - dextérité 45 - endurance 45 - volonté 40

double taille 2 - ruée de loups 3 - hurlement 3 - danse lames 2

protection physique [+ 26] - ennemi humanoïdes [+ 20 %] - ennemi vermines [+ 20 %] - ennemi bêtes [+ 20 %] - ennemi morts vivants [+ 20 %] - coup fatal [+ 3 % de tuer si non boss] - ennemi démon [+ 20 %] - ennemi esprit [+ 20 %]

Sebekan

force 36 - dextérité 31 - endurance 53 - volonté 100

coup de foudre 3 - bouclier tempête 3 - boule de glace 3 - tempête 1

drain d'âme inférieur [+ 15 % restauration mana] - intelligence [+ 10 volonté] - fuite de mana [drain de mana] - protection feu [+ 26] - protection glace [+ 26] - protection foudre [+ 26] - intelligence améliorée [+ 20 volonté] - mysticisme [+ 10 % vitesse recharge compétences]

homme des bois

force 32 - dextérité 24 - endurance 56 - volonté 80

fléau 3 - vignes 3 - peau d'écorce 3 - arbre guérisseur 3

mysticisme [+ 10 % vitesse recharge compétences] - régénération inférieure [+ 2/s] - protection de poison [+ 26] - protection physique [+ 26] - protection de foudre [+ 26] - ennemi humanoïdes [+ 20 %] - impénétrable [50 % coup critique -> normal] - résistance armes contondantes [+ 25]

Carissa Cantrecht - démone guerrière

force 66 - dextérité 31 - endurance 50 - volonté 40

frappe de bouclier 3 - marque d'inquisition 3 - discipline 3 - chakram 2

protection des ténèbres [+ 26] - maîtrise du bouclier [+ 10 %] - entraînement martial [+ 10 % dégâts] - perforation d'armure [réduit résistance physique si coup critique] - précision [+ 3 % coup critique] - ennemi vermine [+ 20 %] - ennemi morts vivants [+ 20 %] - impénétrable [50 % critique -> normal]

Darius

force 95 - dextérité 31 - endurance 52 - volonté 42
cogner 3 - appeler des renforts 3 - démoraliser 3

résistance aux armes contondantes [+ 25] - résistance aux armes perforantes [+ 25] - entraînement martial [+ 10 % dégâts] - puissance [+ 10 force] - ennemi morts vivants [+ 20 %] - protection ténèbres [+ 26] - maîtrise du bouclier [+ 10 % bloquer] - puissance améliorée [+ 20 force]

je revend équipements à fantôme de marchand - je dispose de 335 107 Pa -> j'enchâsse 3 essences sur ceinture de gladiateur niveau 18



pour exemple ... + 5 force de base

pont de bois Sud Ouest -> Nord -> *fractura infernal* - **successivement**, éliminez *groupe d'ennemis* puis frappez la -> Ouest puis Sud -> vous êtes à l'entrée

1/2 tour -> Nord -> **coffre au trésor** - les cavernes glacées (ok + tard) -> 1/2 tour -> Est -> pont de bois Centre Ouest -> *Horr* - **tournez 4 statues vers les 2 torches au Nord** pour **coffre au trésor** -> Est -> *capitaine Surakai* -> **1er grand campement Surakai** -> *Raq le destructeur & vieux borgne* - **coffre au trésor**

Sud Ouest -> **pont Sud Ouest du 1er grand campement Surakai** -> **petit campement Surakai** - **coffre au trésor** -> **pont Sud du petit campement Surakai** -> 1/2 cercle de 9 **bougies** - juste un peu au Nord, **regardez en contrebas**



reproduisez cela avec les 9 **bougies** pour **coffre au trésor** -> Nord Ouest -> **pont de bois Sud Ouest déjà vu** -> 1/2 tour

niveau 25

dévoreur

force 43 - dextérité 31 - endurance 100 - volonté 45

chaîne givrée 3 - possession 3 - vague de l'ombre 3 - tentacule de l'ombre 2 - drain d'âme 2 - frappe démoniaque 3
faucheur d'âmes [+ 10 % d'âmes] - durabilité [+ 10 endurance] - ennemi démon [+ 20 %] - ennemi esprit [+ 20 %] - protection ténèbres [+ 26] - maître faucheur d'âmes [+ 20 % d'âmes] - protection feu [+ 26] - durabilité améliorée [+ 20 endurance]

kalig le Roi des bandits

force 100 - dextérité 41 - endurance 74 - volonté 46

frappe de terre 3 - adrénaline 3 - cri de guerre 3 - éruption de douleur 3 - tourbillon 3 - rescapé 2
entraînement martial [+ 10 % dégâts] - puissance [+ 10 force] - robustesse [+ 15 % santé] - coup fatal [+ 3 % de tuer si non boss] - protection feu [+ 26] - protection glace [+ 26] - puissance améliorée [+ 20 force] - coup fracassant [+ 10 % étourdir 2 secondes]

Urshak - tireur d'élite de la confédération Ishkai

force 28 - dextérité 101 - endurance 51 - volonté 40

fiolle d'huile 3 - totem de silence 3 - tirs multiples 3 - **substance gravitationnelle** 3 - projectile vivant 2
manipulation [+ 10 dextérité] - précision [+ 3 % coup critique] - résistance armes perforantes [+ 25] - on a rien sans rien [+ 20 % dégâts si santé < 30 %] - agilité [+ 10 % vitesse attaque] - rapide comme l'éclair [+ 10 % esquive] - manipulation améliorée [+ 20 dextérité] - point vital [

+ 10 % critique]

Zombie Titan

force 79 - dextérité 13 - endurance 55 - volonté 36

tremblement de terre 3 - armure d'os 3 - festin 3 - barrière de poings 2 - prison de chaînes 2

résistance aux armes contondantes [+ 25] - protection feu [+ 26] - protection glace [+ 26] - protection foudre [+ 26] - protection poison [+ 26]
- résistance aux armes perforantes [+ 25] - protection physique [+ 26] - protection ténèbres [+ 26]

Zaar - seigneur de guerre Taymurien du pacte de sang

force 75 - dextérité 45 - endurance 47 - volonté 41

double taille 2 - ruée de loups 3 - hurlement 3 - danse lames 2

protection physique [+ 26] - ennemi humanoïdes [+ 20 %] - ennemi vermines [+ 20 %] - ennemi bêtes [+ 20 %] - ennemi morts vivants [+ 20 %] - coup fatal [+ 3 % de tuer si non boss] - ennemi démon [+ 20 %] - ennemi esprit [+ 20 %]

Sebekan

force 39 - dextérité 31 - endurance 55 - volonté 100

coup de foudre 3 - bouclier tempête 3 - boule de glace 3 - tempête 1

drain d'âme inférieur [+ 15 % restauration mana] - intelligence [+ 10 volonté] - fuite de mana [drain de mana] - protection feu [+ 26] - protection glace [+ 26] - protection foudre [+ 26] - intelligence améliorée [+ 20 volonté] - mysticisme [+ 10 % vitesse recharge compétences]

homme des bois

force 32 - dextérité 24 - endurance 56 - volonté 85

fléau 3 - vignes 3 - peau d'écorce 3 - arbre guérisseur 3 - racines 1

mysticisme [+ 10 % vitesse recharge compétences] - régénération inférieure [+ 2/s] - protection de poison [+ 26] - protection physique [+ 26] - protection de foudre [+ 26] - ennemi humanoïdes (+ 20 %) - impénétrable [50 % coup critique -> normal] - résistance armes contondantes [+ 25]

Carissa Cantrecht - démonsse guerrière

force 69 - dextérité 31 - endurance 50 - volonté 42

frappe de bouclier 3 - marque d'inquisition 3 - discipline 3 - chakram 3

protection des ténèbres [+ 26] - maîtrise du bouclier [+ 10 %] - entraînement martial [+ 10 % dégâts] - perforation d'armure [réduit résistance physique si coup critique] - précision [+ 3 % coup critique] - ennemi vermine [+ 20 %] - ennemi morts vivants [+ 20 %] - impénétrable [50 % critique -> normal]

Darius

force 95 - dextérité 31 - endurance 54 - volonté 45

cogner 3 - appeler des renforts 3 - démoraliser 3

résistance aux armes contondantes [+ 25] - résistance aux armes perforantes [+ 25] - entraînement martial [+ 10 % dégâts] - puissance [+ 10 force] - ennemi morts vivants [+ 20 %] - protection ténèbres [+ 26] - maîtrise du bouclier [+ 10 % bloquer] - puissance améliorée [+ 20 force]

Sud -> secteur de lave Sud -> Est -> **petit pont Sud Est** -> ... -> 1/2 tour -> **petit pont du secteur de lave Sud** -> **2nd grand campement Surakai avec secteur de lave** -> *croc de dragon* - 2 coffres au trésor - *cape d'Enfys Ellezard* dans contenant - **le camp de fumée rouge** - c'est trop dangereux, il vaudra mieux le contourner

Nord -> **pont Sud Est du 1er grand campement Surakai** -> vers Nord Est

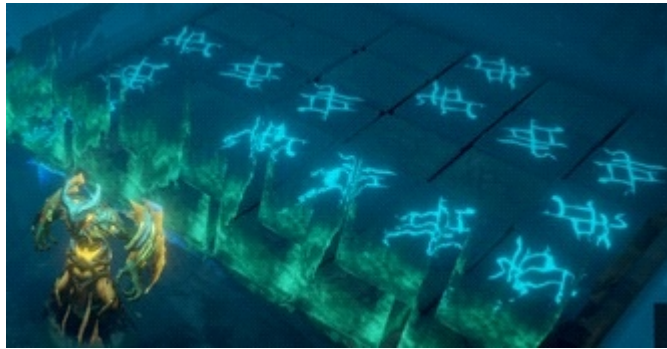


rond vert = 1/2 cercle de 9 bougies

je revend équipements à fantôme de marchand

secteur Nord Est & Nord

réalisez puzzle levier + parcours sur plaques à pression



escalier ascendant -> coffre au trésor -> ouvrez porte de tombe impériale VI (ok voir ci dessous)

les tombes de l'Arsenal - rechercher la seconde tombe de l'Arsenal -> sortez & continuez -> l'Oracle (ok + tard) -> 1/2 tour

la tombe impériale VI

grille Ouest fermée (ok + tard) -> Est -> faites casser porte en fer par Zombie titan -> Est -> rôdeur mort -> coffre au trésor -> 1/2 tour pour Ouest -> rôdeur mort - boules de feu -> main de l'ombre mentionne son seigneur -> main de l'ombre -> main de l'ombre me propose de l'absorber -> non, je vous demande votre clé en Os - ce sera fait, il ne sera pas absorbé - passage vers Centre fermé (ok voir ci dessous)

les tombes de l'Arsenal - ouvrir la dernière tombe avec les 3 clés en Os

vers Nord Ouest -> secteur avec "lasers orangés" -> rôdeur mort - passage vers Nord Ouest fermé - 2 leviers près de grille Est pour en sortir & ouvrir passage vers Centre -> allez y pour coffre au trésor -> sortez

les montagnes de fumée rouge -> je revend équipements à fantôme de marchand -> Nord Ouest -> levier lève grille de ...

les cavernes glacées

Nord -> puzzle de 16 lettres (ok + tard) - levier pour réinitialiser -> rôdeur mort à l'Ouest -> 1/2 tour -> pont de pierres vers l'Ouest -> rôdeur mort -> carrefour -> Est puis Sud -> reine des guêpes de cristal -> 2 chauves souris démoniaques -> 1/2 tour -> carrefour -> Ouest -> rond point

niveau 26

dévoreur

force 45 - dextérité 31 - endurance 100 - volonté 48

chaîne givrée 3 - possession 3 - vague de l'ombre 3 - tentacule de l'ombre 3 - drain d'âme 2 - frappe démoniaque 3

faucheur d'âmes [+ 10 % d'âmes] - durabilité [+ 10 endurance] - ennemi démon [+ 20 %] - ennemi esprit [+ 20 %] - protection ténèbres [+ 26] - maître faucheur d'âmes [+ 20 % d'âmes] - protection feu [+ 26] - durabilité améliorée [+ 20 endurance]

kalig le Roi des bandits

force 100 - dextérité 41 - endurance 77 - volonté 48

frappe de terre 3 - adrénaline 3 - cri de guerre 3 - éruption de douleur 3 - tourbillon 3 - rescapé 2

entraînement martial [+ 10 % dégâts] - puissance [+ 10 force] - robustesse [+ 15 % santé] - coup fatal [+ 3 % de tuer si non boss] - protection feu [+ 26] - protection glace [+ 26] - puissance améliorée [+ 20 force] - coup fracassant [+ 10 % étourdir 2 secondes]

Urshak - tireur d'élite de la confédération Ishkai

force 30 - dextérité 104 - endurance 51 - volonté 40

fiolle d'huile 3 - totem de silence 3 - tirs multiples 3 - substance gravitationnelle 3 - projectile vivant 2

manipulation [+ 10 dextérité] - précision [+ 3 % coup critique] - résistance armes perforantes [+ 25] - on a rien sans rien [+ 20 % dégâts si santé < 30 %] - agilité [+ 10 % vitesse attaque] - rapide comme l'éclair [+ 10 % esquive] - manipulation améliorée [+ 20 dextérité] - point vital [+ 10 % critique]

Zombie Titan

force 88 - dextérité 13 - endurance 65 - volonté 38

tremblement de terre 3 - armure d'os 3 - festin 3 - barrière de poings 2 - prison de chaînes 3

résistance aux armes contondantes [+ 25] - protection feu [+ 26] - protection glace [+ 26] - protection foudre [+ 26] - protection poison [+ 26]
- résistance aux armes perforantes [+ 25] - protection physique [+ 26] - protection ténèbres [+ 26]

Zaar - seigneur de guerre Taymurien du pacte de sang

force 77 - dextérité 41 - endurance 56 - volonté 42

double taille 2 - ruée de loups 3 - hurlement 3 - danse lames 2

protection physique [+ 26] - ennemi humanoïdes [+ 20 %] - ennemi vermines [+ 20 %] - ennemi bêtes [+ 20 %] - ennemi morts vivants [+ 20 %] - coup fatal [+ 3 % de tuer si non boss] - ennemi démon [+ 20 %] - ennemi esprit [+ 20 %]

Sebekan

force 40 - dextérité 31 - endurance 56 - volonté 103

coup de foudre 3 - bouclier tempête 3 - boule de glace 3 - tempête 1

drain d'âme inférieur [+ 15 % restauration mana] - intelligence [+ 10 volonté] - fuite de mana [drain de mana] - protection feu [+ 26] - protection glace [+ 26] - protection foudre [+ 26] - intelligence améliorée [+ 20 volonté] - mysticisme [+ 10 % vitesse recharge compétences]

homme des bois

force 32 - dextérité 24 - endurance 60 - volonté 86

fléau 3 - vignes 3 - peau d'écorce 3 - arbre guérisseur 3 - racines 1

mysticisme [+ 10 % vitesse recharge compétences] - régénération inférieure [+ 2/s] - protection de poison [+ 26] - protection physique [+ 26] - protection de foudre [+ 26] - ennemi humanoïdes [+ 20 %] - impénétrable [50 % coup critique -> normal] - résistance armes contondantes [+ 25]

Carissa Cantrecht - démonsse guerrière

force 72 - dextérité 31 - endurance 52 - volonté 42

frappe de bouclier 3 - marque d'inquisition 3 - discipline 3 - chakram 3

protection des ténèbres [+ 26] - maîtrise du bouclier [+ 10 %] - entraînement martial [+ 10 % dégâts] - perforation d'armure [réduit résistance physique si coup critique] - précision [+ 3 % coup critique] - ennemi vermine [+ 20 %] - ennemi morts vivants [+ 20 %] - impénétrable [50 % critique -> normal]

Darius

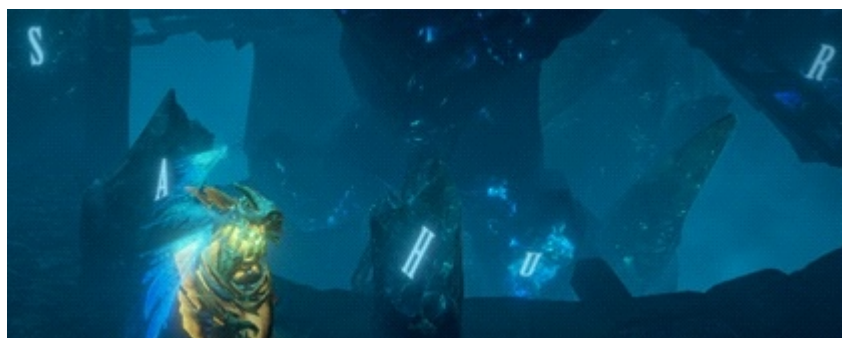
force 97 - dextérité 31 - endurance 57 - volonté 45

cogner 3 - appeler des renforts 3 - démoraliser 3 - première ligne 2

résistance aux armes contondantes [+ 25] - résistance aux armes perforantes [+ 25] - entraînement martial [+ 10 % dégâts] - puissance [+ 10 force] - ennemi morts vivants [+ 20 %] - protection ténèbres [+ 26] - maîtrise du bouclier [+ 10 % bloquer] - puissance améliorée [+ 20 force]

je revends équipements à fantôme de marchand -> j'enchâsse 3 essences sur ceinture d'exorcisme niveau 22

Nord -> pierre d'ombre - observez "titan attaché" - pont coupé vers Nord



1/2 tour -> Nord Est -> puzzle 16 lettres : "écrivez", dans l'ordre & grâce au royaume des ombres, S A H U R pour coffre au trésor ->
1/2 tour -> rond point -> Sud Est -> rôdeur mort -> pont en bois -> Nord du pont en pierre -> levier fait rouler bloc en pierre rond au rond point - porte Sud Ouest fermée (ok + tard cf. les défenses frontalières #1)

1/2 tour -> rond point -> Ouest -> plaque à pression pour déployer pont métallique -> amenez y dessus bloc en pierre rond -> montez -> place ronde -> montez -> livre les mains de l'ombre - volume IV

la tombe impériale VII

les tombes de l'Arsenal - rechercher la dernière tombe

rôdeur mort - livre *notes de recherche d'Octavius Mestrius - traité IV* -> rôdeur mort -> Nord Est -> ... -> 1/2 tour -> Nord Ouest -> *gardien en chef* -> 2 leviers ouvrent grille -> *Draconite* -> j'absorbe l'âme de Draconite



2 coffres au trésor - *notes de recherche d'Octavius Mestrius - traités I à III* -> sortez -> les cavernes glacées -> les montagnes de fumée rouge -> secteur Nord Est & Nord -> Nord

l'Oracle #1

Pierre d'ombre -> c'est vide ... Krenze n'est pas là ... -> sortez -> les montagnes de fumée rouge -> le désert de Sura -> Ouest

les défenses frontalières #1

se diriger vers la confédération Ishkai - atteindre le bastion des neiges fondues

fantôme de marchand -> pont en bois -> avec Darius

le bastion des neiges fondues - extérieur

Darius seul -> montez -> livre *archives de la confédération Ishkai - volume II* -> montez

le bastion des neiges fondues - intérieur

réserve - *Sutler* -> livre *archives de la confédération Ishkai - volume IV* -> *Ishan le majestueux* -> il vous demande si vous venez les aider -> oui -> ... -> quel stratagème avez vous mis au point ? -> ... -> peut être qu'une attaque sur le camp d'approvisionnement pourrait fonctionner -> ... -> tous dialogues

défendre la confédération Ishkai - exécuter le raid sur le camp d'approvisionnement des plumes rasoirs

effectuer le raid sur le camp d'approvisionnement des plumes rasoirs - pénétrer dans les cavernes glacées a partir du bastion des neiges fondues -> continuez & allez y

vous êtes au Sud Ouest des cavernes glacées là où porte était fermée -> Est via Sud Est ->

effectuer le raid sur le camp d'approvisionnement des plumes rasoirs - provoquer des éboulis sur le camp d'approvisionnement des plumes rasoirs

le camp d'approvisionnement des plumes rasoirs

effectuer le raid sur le camp d'approvisionnement des plumes rasoirs - renverser les 4 braseros

progressiez -> 1ère herse baissée -> 1er brasero enflamme stock

effectuer le raid sur le camp d'approvisionnement des plumes rasoirs - renverser les 3 autres braseros

1/2 tour -> 1ère herse se lèvera -> 2nd brasero enflamme stock -> 2nd herse se lèvera

effectuer le raid sur le camp d'approvisionnement des plumes rasoirs - renverser les 2 autres braseros

3ème brasero enflamme stock

effectuer le raid sur le camp d'approvisionnement des plumes rasoirs - renverser le dernier brasero

1/2 tour vers Est -> 3ème herse se lèvera -> 4ème brasero enflamme stock

défendre la confédération Ishkai - rendre compte à Ishan le majestueux

Est -> vous êtes au Nord Ouest du désert de Sura -> Ouest

les défenses frontalières #2

avec Darius seul

le bastion des neiges fondues - extérieur -> le bastion des neiges fondues - intérieur -> Ishan le majestueux -> je rend compte & quitte le dialogue

frénésie de recrutement - trouver des indices à Sinter Tor

acquérir un calice de la lune - se renseigner auprès d'Ishan le majestueux

Ishan le majestueux -> le siège est terminé ... pouvons nous consulter le marché du savoir ? -> ... -> je veux le calice en échange -> ... -> il me donne calice de la lune

rapporter le calice de la lune à Krenze dans l'Oracle

sortez par Est -> les cavernes glacées -> les montagnes de fumée rouge -> Sud Ouest

Sinter Tor #1

le camp renégat Suréen

frénésie de recrutement - vainquez le guerrier suréen renégat & ses forces

faites le - herse baissée (ok + tard)

frénésie de recrutement - faire un rapport à Ishan le majestueux dans le bastion des neiges fondues

1/2 tour -> les montagnes de fumée rouge -> cénotaphe -> les défenses frontalières -> avec Darius seul -> le bastion des neiges fondues intérieur -> Ishan le majestueux -> ... -> je peux éliminer le champion renégat si vous voulez ?

un visiteur inattendu - pénétrer dans le camp renégat Suréen & battre Surka

sortez par Est -> les cavernes glacées -> les montagnes de fumée rouge -> Sud Ouest

Sinter Tor #2

le camp renégat Suréen -> herse est levée -> progressez

niveau 27

dévoreur

force 48 - dextérité 31 - endurance 100 - volonté 50

chaîne givrée 3 - possession 3 - vague de l'ombre 3 - tentacule de l'ombre 3 - drain d'âme 2 - frappe démoniaque 3

faucheur d'âmes [+ 10 % d'âmes] - durabilité [+ 10 endurance] - ennemi démon [+ 20 %] - ennemi esprit [+ 20 %] - protection ténèbres [+ 26] - maître faucheur d'âmes [+ 20 % d'âmes] - protection feu [+ 26] - durabilité améliorée [+ 20 endurance] - arbuste épineux [+ 15 % renvoyer 100 % dégâts]

kalig le Roi des bandits

force 100 - dextérité 41 - endurance 80 - volonté 50

frappe de terre 3 - adrénaline 3 - cri de guerre 3 - éruption de douleur 3 - tourbillon 3 - rescapé 3

entraînement martial [+ 10 % dégâts] - puissance [+ 10 force] - robustesse [+ 15 % santé] - coup fatal [+ 3 % de tuer si non boss] - protection feu [+ 26] - protection glace [+ 26] - puissance améliorée [+ 20 force] - coup fracassant [+ 10 % étourdir 2 secondes] - protection de foudre [+ 26]

Urshak - tireur d'élite de la confédération Ishkai

force 31 - dextérité 104 - endurance 55 - volonté 40

fiolo d'huile 3 - totem de silence 3 - tirs multiples 3 - substance gravitationnelle 3 - projectile vivant 3

manipulation [+ 10 dextérité] - précision [+ 3 % coup critique] - résistance armes perforantes [+ 25] - on a rien sans rien [+ 20 % dégâts si santé < 30 %] - agilité [+ 10 % vitesse attaque] - rapide comme l'éclair [+ 10 % esquive] - manipulation améliorée [+ 20 dextérité] - point vital [+ 10 % critique] - perforation d'armure [+ 50 de réduction résistance physique durant 5 secondes si coup critique]

Zombie Titan

force 90 - dextérité 13 - endurance 64 - volonté 39

tremblement de terre 3 - armure d'os 3 - festin 3 - barrière de poings 3 - prison de chaînes 3

résistance aux armes contondantes [+ 25] - protection feu [+ 26] - protection glace [+ 26] - protection foudre [+ 26] - protection poison [+ 26] - résistance aux armes perforantes [+ 25] - protection physique [+ 26] - protection ténèbres [+ 26] - impénétrable [50 % coup critique -> normal]

Zaar - seigneur de guerre Taymurien du pacte de sang

force 80 - dextérité 41 - endurance 58 - volonté 42

double taille 2 - ruée de loups 3 - hurlement 3 - danse lames 3

protection physique [+ 26] - ennemi humanoïdes [+ 20 %] - ennemi vermines [+ 20 %] - ennemi bêtes [+ 20 %] - ennemi morts vivants [+ 20 %] - coup fatal [+ 3 % de tuer si non boss] - ennemi démon [+ 20 %] - ennemi esprit [+ 20 %] - précision [+ 3 % coup critique]

Sebekan

force 41 - dextérité 31 - endurance 58 - volonté 105

coup de foudre 3 - bouclier tempête 3 - boule de glace 3 - tempête 3

drain d'âme inférieur [+ 15 % restauration mana] - intelligence [+ 10 volonté] - fuite de mana [drain de mana] - protection feu [+ 26] - protection glace [+ 26] - protection foudre [+ 26] - intelligence améliorée [+ 20 volonté] - mysticisme [+ 10 % vitesse recharge compétences] - connaissance arcanique [+ 25 % vitesse recharge compétences]

homme des bois

force 32 - dextérité 24 - endurance 60 - volonté 91

fléau 3 - vignes 3 - peau d'écorce 3 - arbre guérisseur 3 - racines 2

mysticisme [+ 10 % vitesse recharge compétences] - régénération inférieure [+ 2/s] - protection de poison [+ 26] - protection physique [+ 26] - protection de foudre [+ 26] - ennemi humanoïdes [+ 20 %] - impénétrable [50 % coup critique -> normal] - résistance armes contondantes [+ 25] - protection feu [+ 26]

Carissa Cantrecht - démonsse guerrière

force 74 - dextérité 31 - endurance 52 - volonté 45

frappe de bouclier 3 - marque d'inquisition 3 - discipline 3 - chakram 3 - balancer 1

protection des ténèbres [+ 26] - maîtrise du bouclier [+ 10 %] - entraînement martial [+ 10 % dégâts] - perforation d'armure [réduit résistance physique si coup critique] - précision [+ 3 % coup critique] - ennemi vermine [+ 20 %] - ennemi morts vivants [+ 20 %] - impénétrable [50 % critique -> normal] - drain de vie [chaque coup draine santé]

Darius

force 99 - dextérité 31 - endurance 60 - volonté 45

cogner 3 - appeler des renforts 3 - démoraliser 3 - première ligne 3

résistance aux armes contondantes [+ 25] - résistance aux armes perforantes [+ 25] - entraînement martial [+ 10 % dégâts] - puissance [+ 10 force] - ennemi morts vivants [+ 20 %] - protection ténèbres [+ 26] - maîtrise du bouclier [+ 10 % bloquer] - puissance améliorée [+ 20 force] - arbuste épineux [+ 15 % renvoyer 100 % dégâts]

Draconite

force 30 - dextérité 31 - endurance 44 - volonté 115

nova de foudre 3 - immunité aux sorts 3 - souffle gelé 3 - arrêt du temps 3

protection de foudre [+ 26] - protection de glace [+ 26] - intelligence [+ 10 volonté] - intelligence améliorée [+ 20 volonté] - restauration [5 % chance de recharge totale des compétences] - robustesse [+ 15 % santé] - protection poison [+ 26] - ennemi humanoïdes [+ 20 %] - drain d'âme inférieur [+ 15 % vitesse restauration mana]

je revend équipements à fantôme de marchand -> j'enchâsse 3 essences sur collier de régénération niveau 23

Nord en passant par le côté gauche -> devant le camp de *Surka* -> *Surka* -> *Surka* -> 4 *renégats Suréens*

un visiteur inattendu - frayer vous un chemin à travers le camp renégat Suréen

1/2 tour -> le camp renégat Suréen -> *Aknush* -> 4 *reptiles démons* <- dévoreur + Kalig le roi des bandits

ambition gâchée - arrêter *Aknush* à la porte des enfers dans les cavernes glacées

les montagnes de fumée rouge -> *cénotaphe* -> les cavernes glacées -> Nord Ouest -> la porte des enfers -> *Aknush* -> *Aknush* + démon de l'ombre

ambition gâchée - informer *Ishan le majestueux*

cénotaphe pour ...

les défenses frontalières #3

vers Nord Est -> herse baissée -> 1/2 tour -> avec *Darius seul* -> le bastion des neiges fondues - extérieur -> le bastion des neiges fondues - intérieur -> *Ishan le majestueux* -> le champion renégat est mort -> ... -> je n'ai pas put rencontrer les dresseurs de démons -> ...

sortez par Est -> les cavernes glacées -> les montagnes de fumée rouge -> secteur Nord Est & Nord -> Nord

l'Oracle #2

Serge Valkaryn affirme qu'il est ici de sa propre initiative -> vous nous espionnez depuis *Kyallisar* ! -> ... -> on peut s'arranger -> ... - il veut mourir mais pas son démon en lui -> je peux vous donner un enchantement pour échapper à votre démon -> ...

vaincre *Valkaryn*

Krenze -> ... -> c'était le dernier et le + grand des hauts inquisiteurs -> ...

6ème chapitre - les portes de l'enfer

Krenze donne parchemin de rune -> comment allons nous déposer le calice de la lune dans le chaudron ? -> ... -> comment ça, "*Mara cherche le voile*" ? -> ... - elle se trompe, ce qu'elle envisage de faire finira en apocalypse -> est il possible de retourner le baron *Evanger* contre dame *Mara* ? -> non ...

arrêter dame *Mara* - voyager jusqu'au *cénotaphe* du col de la chute de l'aigle [quête niveau 30]

détruire le réceptacle des âmes - trouver le réceptacle des âmes [quête niveau 30]

cénotaphe pour ...

Thole #12

il y a + personne - assurez vous d'être au top

Centre - la place du marché -> démon aveugle vous donne rendez vous -> je fais recharger pierre d'âmes de brutalité niveau 23 par fantôme de marchand -> Sud Ouest - quartier de la confrérie de l'acier -> porte en fer

démon aveugle apparaît de nouveau - il a emprisonné *Nemek* magiquement -> je vais reprendre ce qui m'appartient, démon !

liquider le *démon aveugle* <- il se divisera au moins 3 fois & **prendra des dégâts quand il sera seul**

niveau 28

dévoreur

force 50 - dextérité 31 - endurance 102 - volonté 51

chaîne givrée 3 - possession 3 - vague de l'ombre 3 - tentacule de l'ombre 3 - drain d'âme 2 - frappe démoniaque 3
faucheur d'âmes [+ 10 % d'âmes] - durabilité [+ 10 endurance] - ennemi démon [+ 20 %] - ennemi esprit [+ 20 %] - protection ténèbres [+ 26]
- maître faucheur d'âmes [+ 20 % d'âmes] - protection feu [+ 26] - durabilité améliorée [+ 20 endurance] - arbuste épineux [+ 15 % renvoyer 100 % dégâts]

kalig le Roi des bandits

force 100 - dextérité 41 - endurance 85 - volonté 50

frappe de terre 3 - adrénaline 3 - cri de guerre 3 - éruption de douleur 3 - tourbillon 3 - rescapé 3
entraînement martial [+ 10 % dégâts] - puissance [+ 10 force] - robustesse [+ 15 % santé] - coup fatal [+ 3 % de tuer si non boss] - protection feu [+ 26] - protection glace [+ 26] - puissance améliorée [+ 20 force] - coup fracassant [+ 10 % étourdir 2 secondes] - protection de foudre [+ 26]

Urshak - tireur d'élite de la confédération Ishkai

force 31 - dextérité 102 - endurance 59 - volonté 40

fiolle d'huile 3 - totem de silence 3 - tirs multiples 3 - substance gravitationnelle 3 - projectile vivant 3
manipulation [+ 10 dextérité] - précision [+ 3 % coup critique] - résistance armes perforantes [+ 25] - on a rien sans rien [+ 20 % dégâts si santé < 30 %] - agilité [+ 10 % vitesse attaque] - rapide comme l'éclair [+ 10 % esquive] - manipulation améliorée [+ 20 dextérité] - point vital [+ 10 % critique] - perforation d'armure [+ 50 de réduction résistance physique durant 5 secondes si coup critique]

Zombie Titan

force 90 - dextérité 13 - endurance 68 - volonté 40

tremblement de terre 3 - armure d'os 3 - festin 3 - barrière de poings 3 - prison de chaînes 3
résistance aux armes contondantes [+ 25] - protection feu [+ 26] - protection glace [+ 26] - protection foudre [+ 26] - protection poison [+ 26]
- résistance aux armes perforantes [+ 25] - protection physique [+ 26] - protection ténèbres [+ 26] - impénétrable [50 % coup critique -> normal]

Zaar - seigneur de guerre Taymurien du pacte de sang

force 82 - dextérité 41 - endurance 61 - volonté 42

double taille 2 - ruée de loups 3 - hurlement 3 - danse lames 3
protection physique [+ 26] - ennemi humanoïdes [+ 20 %] - ennemi vermines [+ 20 %] - ennemi bêtes [+ 20 %] - ennemi morts vivants [+ 20 %] - coup fatal [+ 3 % de tuer si non boss] - ennemi démon [+ 20 %] - ennemi esprit [+ 20 %] - précision [+ 3 % coup critique]

Sebekan

force 44 - dextérité 31 - endurance 60 - volonté 105

coup de foudre 3 - bouclier tempête 3 - boule de glace 3 - tempête 3
drain d'âme inférieur [+ 15 % restauration mana] - intelligence [+ 10 volonté] - fuite de mana [drain de mana] - protection feu [+ 26] - protection glace [+ 26] - protection foudre [+ 26] - intelligence améliorée [+ 20 volonté] - mysticisme [+ 10 % vitesse recharge compétences] - connaissance arcanique [+ 25 % vitesse recharge compétences]

homme des bois

force 32 - dextérité 24 - endurance 60 - volonté 96

fléau 3 - vignes 3 - peau d'écorce 3 - arbre guérisseur 3 - racines 2
mysticisme [+ 10 % vitesse recharge compétences] - régénération inférieure [+ 2/s] - protection de poison [+ 26] - protection physique [+ 26] - protection de foudre [+ 26] - ennemi humanoïdes [+ 20 %] - impénétrable [50 % coup critique -> normal] - résistance armes contondantes [+ 25] - protection feu [+ 26]

Carissa Cantrecht - démonsse guerrière

force 76 - dextérité 31 - endurance 55 - volonté 45

frappe de bouclier 3 - marque d'inquisition 3 - discipline 3 - chakram 3 - balancer 3
protection des ténèbres [+ 26] - maîtrise du bouclier [+ 10 %] - entraînement martial [+ 10 % dégâts] - perforation d'armure [réduit résistance physique si coup critique] - précision [+ 3 % coup critique] - ennemi vermine [+ 20 %] - ennemi morts vivants [+ 20 %] - impénétrable [50 % critique -> normal] - drain de vie [chaque coup draine santé]

Darius

force 100 - dextérité 31 - endurance 64 - volonté 45

cogner 3 - appeler des renforts 3 - démoraliser 3 - première ligne 3
résistance aux armes contondantes [+ 25] - résistance aux armes perforantes [+ 25] - entraînement martial [+ 10 % dégâts] - puissance [+ 10 force] - ennemi morts vivants [+ 20 %] - protection ténèbres [+ 26] - maîtrise du bouclier [+ 10 % bloquer] - puissance améliorée [+ 20 force] - arbuste épineux [+ 15 % renvoyer 100 % dégâts]

Draconite

force 30 - dextérité 31 - endurance 49 - volonté 115

nova de foudre 3 - immunité aux sorts 3 - souffle gelé 3 - arrêt du temps 3

protection de foudre [+ 26] - protection de glace [+ 26] - intelligence [+ 10 volonté] - intelligence améliorée [+ 20 volonté] - restauration [5 % chance de recharge totale des compétences] - robustesse [+ 15 % santé] - protection poison [+ 26] - ennemi humanoïdes [+ 20 %] - drain d'âme inférieur [+ 15 % vitesse restauration mana]

la confrérie de l'acier est de nouveau votre - *Nemek & démons esclaves* montent la garde

je revend équipements à fantôme de marchand & lui fais recharger pierre d'âmes de brutalité niveau 23 - je dispose de 513 950 Pa -> cénotaphe

le col de la chute de l'aigle #2

la carte a été "réinitialisée" ...

arrêter *dame Mara* - franchir le col de la chute de l'aigle pour atteindre le bas Kyallisar

vers Sud -> *fractura inferna* -> 1/2 tour -> Nord -> ... -> coffre au trésor au Sud -> ex habitations de *brigands* -> démon d'élite à serres -> Nord -> pont en bois -> la forteresse de la chute de l'aigle est fermée

1/2 tour -> Ouest -> passerelle en bois -> ex petit camp *brigands* - coffre au trésor -> la tombe impériale IV (déjà vu)

1/2 tour -> Est -> coffre au trésor -> 1/2 tour -> Sud -> ex grand camp de *brigands* -> démon cornu

niveau 29

dévoreur

force 51 - dextérité 31 - endurance 105 - volonté 52

chaîne givrée 3 - possession 3 - vague de l'ombre 3 - tentacule de l'ombre 3 - drain d'âme 2 - frappe démoniaque 3

faucheur d'âmes [+ 10 % d'âmes] - durabilité [+ 10 endurance] - ennemi démon [+ 20 %] - ennemi esprit [+ 20 %] - protection ténèbres [+ 26] - maître faucheur d'âmes [+ 20 % d'âmes] - protection feu [+ 26] - durabilité améliorée [+ 20 endurance] - arbuste épineux [+ 15 % renvoyer 100 % dégâts]

kalig le Roi des bandits

force 103 - dextérité 41 - endurance 87 - volonté 50

frappe de terre 3 - adrénaline 3 - cri de guerre 3 - éruption de douleur 3 - tourbillon 3 - rescapé 3

entraînement martial [+ 10 % dégâts] - puissance [+ 10 force] - robustesse [+ 15 % santé] - coup fatal [+ 3 % de tuer si non boss] - protection feu [+ 26] - protection glace [+ 26] - puissance améliorée [+ 20 force] - coup fracassant [+ 10 % étourdir 2 secondes] - protection de foudre [+ 26]

Urshak - tireur d'élite de la confédération Ishkai

force 33 - dextérité 102 - endurance 62 - volonté 40

fiolle d'huile 3 - totem de silence 3 - tirs multiples 3 - substance gravitationnelle 3 - projectile vivant 3

manipulation [+ 10 dextérité] - précision [+ 3 % coup critique] - résistance armes perforantes [+ 25] - on a rien sans rien [+ 20 % dégâts si santé < 30 %] - agilité [+ 10 % vitesse attaque] - rapide comme l'éclair [+ 10 % esquive] - manipulation améliorée [+ 20 dextérité] - point vital [+ 10 % critique] - perforation d'armure [+ 50 de réduction résistance physique durant 5 secondes si coup critique]

Zombie Titan

force 93 - dextérité 13 - endurance 70 - volonté 40

tremblement de terre 3 - armure d'os 3 - festin 3 - barrière de poings 3 - prison de chaînes 3

résistance aux armes contondantes [+ 25] - protection feu [+ 26] - protection glace [+ 26] - protection foudre [+ 26] - protection poison [+ 26] - résistance aux armes perforantes [+ 25] - protection physique [+ 26] - protection ténèbres [+ 26] - impénétrable [50 % coup critique -> normal]

Zaar - seigneur de guerre Taymurien du pacte de sang

force 85 - dextérité 41 - endurance 63 - volonté 42

double taille 2 - ruée de loups 3 - hurlement 3 - danse lames 3

protection physique [+ 26] - ennemi humanoïdes [+ 20 %] - ennemi vermines [+ 20 %] - ennemi bêtes [+ 20 %] - ennemi morts vivants [+ 20 %] - coup fatal [+ 3 % de tuer si non boss] - ennemi démon [+ 20 %] - ennemi esprit [+ 20 %] - précision [+ 3 % coup critique]

Sebekan

force 44 - dextérité 31 - endurance 62 - volonté 108

coup de foudre 3 - bouclier tempête 3 - boule de glace 3 - tempête 3

drain d'âme inférieur [+ 15 % restauration mana] - intelligence [+ 10 volonté] - fuite de mana [drain de mana] - protection feu [+ 26] - protection glace [+ 26] - protection foudre [+ 26] - intelligence améliorée [+ 20 volonté] - mysticisme [+ 10 % vitesse recharge compétences]

- connaissance arcanique [+ 25 % vitesse recharge compétences]

homme des bois

force 32 - dextérité 24 - endurance 61 - volonté 100

fléau 3 - vignes 3 - peau d'écorce 3 - arbre guérisseur 3 - racines 2

mysticisme [+ 10 % vitesse recharge compétences] - régénération inférieure [+ 2/s] - protection de poison [+ 26] - protection physique [+ 26]
- protection de foudre [+ 26] - ennemi humanoïdes (+ 20 %) - impénétrable [50 % coup critique -> normal] - résistance armes contondantes
[+ 25] - protection feu [+ 26]

Carissa Cantrecht - démons guerrière

force 78 - dextérité 31 - endurance 58 - volonté 45

frappe de bouclier 3 - marque d'inquisition 3 - discipline 3 - chakram 3 - balancer 3

protection des ténèbres [+ 26] - maîtrise du bouclier [+ 10 %] - entraînement martial [+ 10 % dégâts] - perforation d'armure [réduit résistance
physique si coup critique] - précision [+ 3 % coup critique] - ennemi vermine [+ 20 %] - ennemi morts vivants [+ 20 %] - impénétrable [50 %
critique -> normal] - drain de vie [chaque coup draine santé]

Darius

force 103 - dextérité 31 - endurance 66 - volonté 45

cogner 3 - appeler des renforts 3 - démoraliser 3 - première ligne 3

résistance aux armes contondantes [+ 25] - résistance aux armes perforantes [+ 25] - entraînement martial [+ 10 % dégâts] - puissance [+ 10
force] - ennemi morts vivants [+ 20 %] - protection ténèbres [+ 26] - maîtrise du bouclier [+ 10 % bloquer] - puissance améliorée [+ 20 force]
- arbuste épineux [+ 15 % renvoyer 100 % dégâts]

Draconite

force 34 - dextérité 31 - endurance 50 - volonté 115

nova de foudre 3 - immunité aux sorts 3 - souffle gelé 3 - arrêt du temps 3

protection de foudre [+ 26] - protection de glace [+ 26] - intelligence [+ 10 volonté] - intelligence améliorée [+ 20 volonté] - restauration [5
% chance de recharge totale des compétences] - robustesse [+ 15 % santé] - protection poison [+ 26] - ennemi humanoïdes [+ 20 %] - drain
d'âme inférieur [+ 15 % vitesse restauration mana]

Pierre d'ombre -> démon d'élite à serres -> démon de l'ombre -> pont en pierre -> je revend équipements à fantôme de marchand

le bas Kyallisar #2

la carte a été "réinitialisée" ...

le baron Evanger -> vaincre *le baron Evanger*

arrêter *dame Mara* - traverser le bas Kyallisar pour atteindre l'ascenseur

fantôme de marchand - réserve - plutôt que le **cénotaphe**, je décide de prendre l'ascenseur que Carissa fait magiquement descendre

Kyallisar #4

la carte a été "réinitialisée" ...

Est -> ... -> cloche **chamade** -> *Jebel Akhdar* - concerne Darius -> ... -> qui est votre maître ? -> ... -> **Kyallisar** est envahi par *des démons* : qu'allez vous faire ? -> ... -> *Dame Mara* menace de tout détruire ! aidez vous ? -> ... -> comment puis me libérer de ce que vous m'avez fait, général ? -> ... -> comment deviens t'on nécromancien ? -> ... - il disparaît -> 1/2 tour -> Nord

niveau 30

dévoreur

force 51 - dextérité 31 - endurance 110 - volonté 60

chaîne givrée 3 - possession 3 - vague de l'ombre 3 - tentacule de l'ombre 3 - drain d'âme 2 - frappe démoniaque 3

faucheur d'âmes [+ 10 % d'âmes] - durabilité [+ 10 endurance] - ennemi démon [+ 20 %] - ennemi esprit [+ 20 %] - protection ténèbres [+ 26]
- maître faucheur d'âmes [+ 20 % d'âmes] - protection feu [+ 26] - durabilité améliorée [+ 20 endurance] - arbuste épineux [+ 15 % renvoyer
100 % dégâts] - fuite de mana [chaque coup draine mana]

kalig le Roi des bandits

force 105 - dextérité 41 - endurance 90 - volonté 50

frappe de terre 3 - adrénaline 3 - cri de guerre 3 - éruption de douleur 3 - tourbillon 3 - rescapé 3

entraînement martial [+ 10 % dégâts] - puissance [+ 10 force] - robustesse [+ 15 % santé] - coup fatal [+ 3 % de tuer si non boss] - protection feu [+ 26] - protection glace [+ 26] - puissance améliorée [+ 20 force] - coup fracassant [+ 10 % étourdir 2 secondes] - protection de foudre [+ 26] - **protection ténèbres [+ 26]**

Urshak - tireur d'élite de la confédération Ishkai

force 34 - dextérité 101 - endurance 64 - volonté 40

fiolle d'huile 3 - totem de silence 3 - tirs multiples 3 - substance gravitationnelle 3 - projectile vivant 3

manipulation [+ 10 dextérité] - précision [+ 3 % coup critique] - résistance armes perforantes [+ 25] - on a rien sans rien [+ 20 % dégâts si santé < 30 %] - agilité [+ 10 % vitesse attaque] - rapide comme l'éclair [+ 10 % esquive] - manipulation améliorée [+ 20 dextérité] - point vital [+ 10 % critique] - perforation d'armure [+ 50 de réduction résistance physique durant 5 secondes si coup critique] - **entraînement martial [+ 10 % dégâts]**

Zombie Titan

force 96 - dextérité 13 - endurance 72 - volonté 40

tremblement de terre 3 - armure d'os 3 - festin 3 - barrière de poings 3 - prison de chaînes 3

résistance aux armes contondantes [+ 25] - protection feu [+ 26] - protection glace [+ 26] - protection foudre [+ 26] - protection poison [+ 26] - résistance aux armes perforantes [+ 25] - protection physique [+ 26] - protection ténèbres [+ 26] - impénétrable [50 % coup critique -> normal] - **drain de vie [chaque coup draine santé]**

Zaar - seigneur de guerre Taymurien du pacte de sang

force 99 - dextérité 41 - endurance 64 - volonté 42

double taille 2 - ruée de loups 3 - hurlement 3 - danse lames 3

protection physique [+ 26] - ennemi humanoïdes [+ 20 %] - ennemi vermines [+ 20 %] - ennemi bêtes [+ 20 %] - ennemi morts vivants [+ 20 %] - coup fatal [+ 3 % de tuer si non boss] - ennemi démon [+ 20 %] - ennemi esprit [+ 20 %] - précision [+ 3 % coup critique] - **puissance [+ 10 force]**

Sebekan

force 44 - dextérité 31 - endurance 64 - volonté 111

coup de foudre 3 - bouclier tempête 3 - boule de glace 3 - tempête 3

drain d'âme inférieur [+ 15 % restauration mana] - intelligence [+ 10 volonté] - fuite de mana [drain de mana] - protection feu [+ 26] - protection glace [+ 26] - protection foudre [+ 26] - intelligence améliorée [+ 20 volonté] - mysticisme [+ 10 % vitesse recharge compétences] - connaissance arcanique [+ 25 % vitesse recharge compétences] - **drain d'âme supérieur [+ 30 % vitesse restauration mana]**

homme des bois

force 32 - dextérité 24 - endurance 61 - volonté 105

fléau 3 - vignes 3 - peau d'écorce 3 - arbre guérisseur 3 - **racines 3**

mysticisme [+ 10 % vitesse recharge compétences] - régénération inférieure [+ 2/s] - protection de poison [+ 26] - protection physique [+ 26] - protection de foudre [+ 26] - ennemi humanoïdes (+ 20 %) - impénétrable [50 % coup critique -> normal] - résistance armes contondantes [+ 25] - protection feu [+ 26] - **protection ténèbres [+ 26]**

Carissa Cantrecht - démonsse guerrière

force 80 - dextérité 31 - endurance 60 - volonté 46

frappe de bouclier 3 - marque d'inquisition 3 - discipline 3 - chakram 3 - balancer 3

protection des ténèbres [+ 26] - maîtrise du bouclier [+ 10 %] - entraînement martial [+ 10 % dégâts] - perforation d'armure [réduit résistance physique si coup critique] - précision [+ 3 % coup critique] - ennemi vermine [+ 20 %] - ennemi morts vivants [+ 20 %] - impénétrable [50 % critique -> normal] - drain de vie [chaque coup draine santé] - **ennemi démon [+ 20 %]**

Darius

force 105 - dextérité 31 - endurance 69 - volonté 45

cogner 3 - appeler des renforts 3 - démoraliser 3 - première ligne 3

résistance aux armes contondantes [+ 25] - résistance aux armes perforantes [+ 25] - entraînement martial [+ 10 % dégâts] - puissance [+ 10 force] - ennemi morts vivants [+ 20 %] - protection ténèbres [+ 26] - maîtrise du bouclier [+ 10 % bloquer] - puissance améliorée [+ 20 force] - arbuste épineux [+ 15 % renvoyer 100 % dégâts] - **ennemi démon [+ 20 %]**

Draconite

force 34 - dextérité 31 - endurance 55 - volonté 115

nova de foudre 3 - immunité aux sorts 3 - souffle gelé 3 - arrêt du temps 3

protection de foudre [+ 26] - protection de glace [+ 26] - intelligence [+ 10 volonté] - intelligence améliorée [+ 20 volonté] - restauration [5 % chance de recharge totale des compétences] - robustesse [+ 15 % santé] - protection poison [+ 26] - ennemi humanoïdes [+ 20 %] - drain d'âme inférieur [+ 15 % vitesse restauration mana] - **protection ténèbres [+ 26]**

démon d'élite à serres -> ascenseur de la place de la maison Macula -> pierre d'ombre -> démon de l'ombre -> ascenseur de la villa du mage civil -> démon cornu

la villa du mage civil -> refaites en le tour -> ... -> **soyez au top** -> *Mademoiselle Mara* - Carissa est concernée -> ... -> **a quoi sert l'immortalité si le monde est détruit ?** -> ... -> **au nom de la Penta Nera, j'exige que vous cessiez votre activité** -> ... -> *le seigneur*

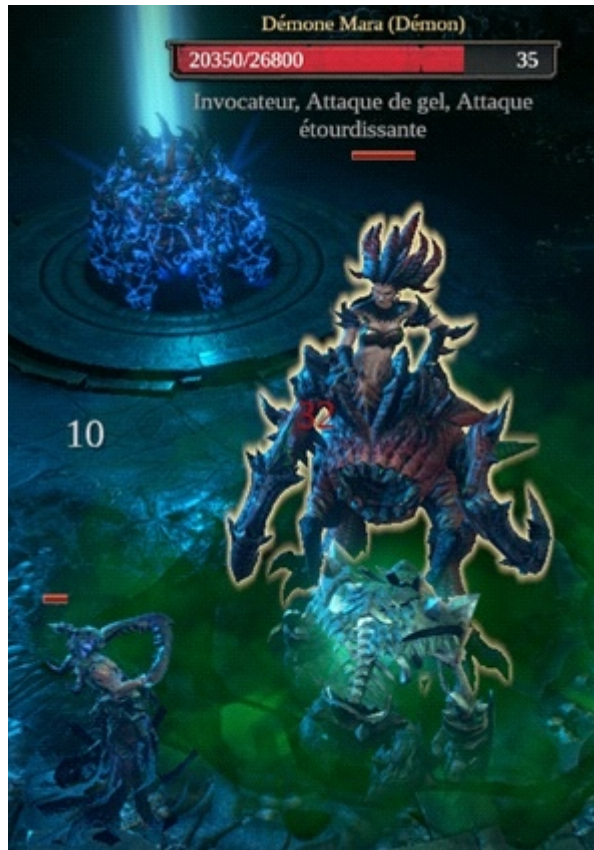
Valkaryn a donné sa vie pour nous permettre de vous arrêter -> ... - elle me demande de tuer *Krenze* -> jamais, c'est vous qui allez mourir aujourd'hui -> ...

vaincre *Dame Mara*

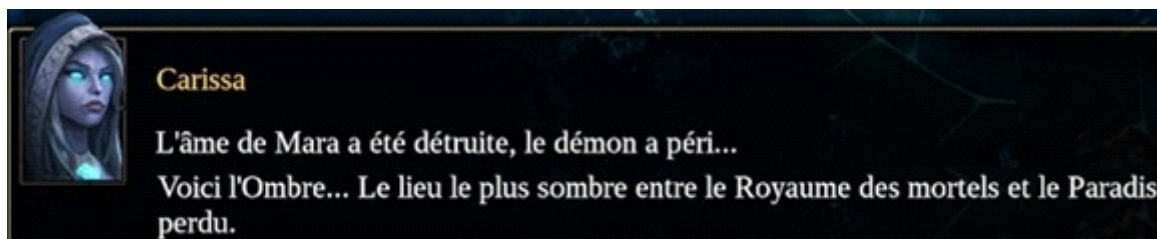
vaincre *Dame Mara* - utiliser les rochers pour détruire les barrières

détruire le réceptacle des âmes - jeter le calice de la lune dans le réceptacle des âmes

vaincre la démons *Mara*



une fois cela fait ...



je vous laisse découvrir la fin de votre épopée ...

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



j'ai joué majoritairement avec Kalig le Roi des bandits, Urshak tireur d'élite de la confédération Ishkai & Zombie titan

4 **totems de la lune**, 2 **boîtes d'armes** & **couronne du serpent** ???

Karma

Pitié	5
Cruauté	2
Charité	4
Cupidité	1

durée estimée de la partie + rédaction du document -> 71 h 15

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

prenant en compte le fait que tous les protagonistes ne font qu'un, le dévoreur

les défauts du jeu

inventaire commun surdimensionné

la traduction FR n'est pas parfaite <- ce peut être aussi, tout ou partie des textes originaux ..

quelques incohérences de situations - ni agriculture ni élevage

pas de gestion des **flèches** - impossible d'annoter les cartes

quête principale (un peu) compliquée à suivre <- lisez les livres - redondance pour les types de puzzles

le point noir, c'est de ne pas avoir tous les protagonistes disponibles lors de la gestion des **équipements** & des montées de niveaux
<- uniquement le groupe actif -> perte de temps via les sanctuaires de résurrection + complique beaucoup les échanges

avoir limité le nombre de compétences actives disponibles à 3 & les niveaux d'expériences à 30 est absurde !

les qualités du jeu

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

graphiquement parlant, c'est d'un très bon niveau - les animations de combats sont bonnes

le Game Play en phase d'exploration & de combats est bon <- j'ai utilisé <F1> à <F4> pour les protagonistes du groupe actif / <F5> à <F7> pour les compétences actives / <F9> & <F10> pour "les soins" [santé & mana]

le bestiaire est bien fourni

la comparaison d'**équipement**, pour le protagoniste du groupe actif sélectionné, est impeccable

les cartes sont le point fort de ce titre ainsi que son fondement : "tous dans un" & "un dans tous" <- quelques compétences actives d'un s'appliquant à tous par exemple [<=> combos] avec des protagonistes dotés chacun de possibilités d'évolutions spécifiques

des références à ses deux aînés <- c'est par déduction en rapport avec les dialogues - car, avant ce 3ème & dernier opus, je n'ai joué que le 1er ...

la rejouabilité est élevée

Heretic Kingdoms 3 - Shadows Awakening est un bon jeu