

King's Bounty II

Août 2021 - dev. 1C Entertainment

Lord's Edition

titre acheté 4.50 euros sur la plateforme GOG

----- Nomenclature -----

Commentaires + commerce - Textes - Objets - Interaction

Tiers - Marchand - unité - ennemis spécifiques

Quête principale - Quête secondaire - décision

Non réalisé - Non utilisé - important

----- Technique -----

absence de manuel - 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 > Local > KingsBounty2 >
le répertoire des sauvegardes est caché - utilisez les options d'affichage dans l'explorateur Windows

----- Description -----

RPG de type leader avec jusqu'à 5 unités actives

vue à la 3ème personne pour les déplacements & subjective pour les combats au tour par tour

3 niveaux de difficulté <- modifiable hors phases de combats

3 leaders proposés -> Aivar, mercenaire guerrier - Catherine, sorcière - Élis, Paladine <- dispose chacun de 5 talents de base

le niveau d'expérience maximum est le 30ème -> si vous faites un maximum de QS, vous n'aurez pas besoin du talent Instruction de l'idéal
Ordre

l'arbre des talents

X Point(s) de Talent(s) pour chaque niveau d'expérience gagné [vous en obtiendrez de + en +] - chaque talent dispose de 3 rangs avec divers pré requis - ils sont répartis dans 4 idéaux : Ordre - Force - Anarchie - Finesse <- pour votre RP & vos unités actives (cf. conseils), repérez bien les logos associés [ronds verts dans la 2nd image ci dessous] -> ils seront indiqués pour des quêtes bien précises & sur les avatars des unités- certaines quêtes proposeront un choix entre 2 solutions liées chacune à un idéal spécifique

De nombreuses quêtes peuvent être terminées de deux façons différentes. Dans chaque cas, chacune des solutions est liée à un idéal spécifique : Force, Finesse, Ordre, ou Anarchie, qui détermine le choix moral.

📖 L'Ordre est à l'opposé de 🗡️ l'Anarchie.
 ⚔️ La Force est à l'opposé de 🧠 la Finesse.

Terminer une quête d'une certaine façon augmente l'idéal correspondant du héros.

Au fur et à mesure, la personnalité du héros sera de plus en plus complète, et au bout d'un moment, le héros refusera les actions qui vont à l'encontre des idéaux développés.

les scores dans les idéaux [carrés violets] sont un des pré requis de talents

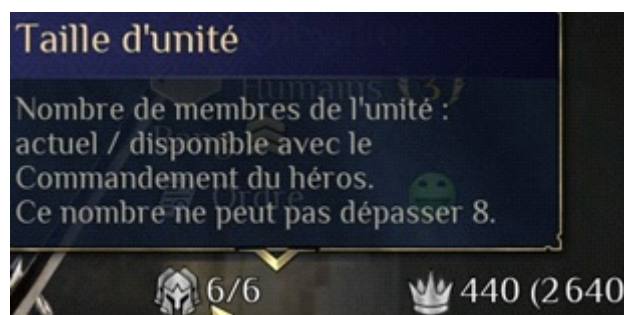


score de commandement & unités

votre score de commandement augmentera à chaque gain de niveau d'expérience - il peut être amélioré par des équipements lui affectant un petit bonus, le set d'équipements de chevalier [+ 400 si les 6 équipements de chevalier sont portés ->] & le talent Gloire de l'idéal Ordre

votre armée sera susceptible d'être composée d'unités de diverses espèces ou races -> votre score en commandement détermine si vous pouvez recruter l'unité -> ensuite, + votre score en commandement sera élevé, + vous pourrez avoir de membres dans chaque unité <- avec un nombre maximum spécifique à chaque unité

pour cette unité, tous les 440 points, un membre d'unité pourra y être ajouté



score de commandement 3 080 : 7 membres -> score de commandement 3 500 : 8 membres soit le maximum

chaque unité débute au 1er rang d'expérience -> c'est en combattant qu'elle obtiendra des XP qui finiront par augmenter son rang jusqu'au 3ème (max.)



sur cet exemple, les *lanciers* sont de rang 3 & les *esprits lumières* de rang 1

Pour voir toutes les unités de l'armée, appuyez sur **[Y]**.

les combats

L'écran d'entrée en combat présente la puissance des forces adverses et la composition de l'armée.

Pour afficher des informations détaillées sur une unité, sélectionnez-la et appuyez sur **[Y]**.

Entamez le combat **[Space]** ou refusez l'affrontement **[Esc]**

Le premier tour revient aux unités disposant de l'initiative la plus élevée. En cas d'égalité d'initiative, le premier tour va à l'unité ayant la valeur de vitesse, niveau, rang et santé la plus élevée. En cas d'égalité de tous les paramètres, le premier tour est accordé à l'ennemi.

L'ordre des tours s'affiche sur les drapeaux situés au-dessus des unités.

Le combat rapproché est disponible pour toutes les unités. Le combat rapproché a lieu lorsque des unités alliées et ennemies se trouvent sur des hex adjacents. Pour attaquer, sélectionnez une unité ennemie et confirmez à l'aide de **[Enter]**

Les unités attaquées survivantes contre-attaqueront. Ceci ne peut avoir lieu qu'une fois par manche.

Disposez les unités sur des positions avantageuses avant le début du combat.

Sélectionnez une unité à l'aide de **[Left Arrow]** puis sélectionnez un hex et confirmez l'action à l'aide de **[Enter]**

Si une unité alliée se trouve sur l'hex visé, elles échangeront leurs positions

Pour le contrôle du combat :

- Déplacement du curseur **[Left Arrow]**
- Rotation de caméra **[Q]** **[E]**
- Angle de caméra **[F]**
- Zoom de caméra **[I]**

Une unité rejoint un hex situé dans son potentiel de déplacement. Pour changer de position, sélectionnez un hex et appuyez sur **[Enter]**.

Les aptitudes actives procurent un avantage sur le champ de bataille. Pour sélectionner une aptitude, utilisez **[1]** **[2]** **[3]**

L'emploi de la plupart des aptitudes consomme des PA d'attaque ou de déplacement. Chaque aptitude dispose d'un nombre limité d'utilisations ou nécessite un certain nombre de tours pour se recharger.

Les unités de guerriers sont entourées d'une zone de contrôle. Si une unité ennemie tente de quitter un hex situé dans une telle zone de contrôle, elle subira une attaque impossible à contrer.

Une unité peut attaquer chaque unité ennemie située dans une zone de contrôle une fois par manche.

L'attente retarde le tour d'une unité jusqu'à la fin de la manche. L'attente ne peut pas être utilisée dès lors qu'un PA a été dépensé. Pour activer l'attente, appuyez sur **T**

La défense met fin au tour de l'unité durant cette manche mais accroît son armure et sa résistance. Utilisez la défense si l'unité ne peut employer aucune action avantageuse. Pour activer la défense, appuyez sur **Space**

Attente et défense sont disponibles pour toutes les unités.

Le héros influe sur la bataille en utilisant ses sorts et les parchemins du Livre de magie. En général, vous ne pouvez faire de magie qu'une seule fois par tour.

Ouvrez le Livre de magie en appuyant sur **B**

Le Livre de magie contient les sorts que le héros connaît, ainsi que les parchemins en sa possession. les stats

Vous pouvez étudier de nouveaux sorts en ayant le livre ouvert, hors des combats. Vous devrez utiliser du mana et le parchemin approprié, qui sera consommé au passage. Vous ne pouvez pas apprendre de nouveaux sorts durant les combats.

L'utilisation de parchemins au combat ne consomme pas de mana, mais les parchemins disparaissent une fois utilisés.

Pour utiliser un sort, sélectionnez-le (ou sélectionnez le parchemin correspondant) dans le Livre de magie et confirmez votre sélection 

Les compétences d'unité et sorts de héros imposent des effets aux unités. Chaque effet peut avoir une influence bénéfique ou néfaste.

La plupart des effets ont une durée limitée et expirent au terme de quelques tours. Il est possible de faire disparaître des effets à l'aide de certains sorts et compétences.

Les effets en vigueur sont affichés sur l'écran des informations détaillées d'unité. Pour voir la totalité des informations d'une unité, amenez le pointeur au-dessus d'elle et appuyez sur **Y**

Lorsque le héros remporte un affrontement :

- le héros reçoit de l'expérience et des trophées,
- les unités survivantes reçoivent de l'expérience à titre de récompense,
- les soldats blessés reviennent à l'action.

Une défaite au combat entraîne la perte de toutes les unités de l'armée. À l'issue du combat, le héros est téléporté vers un marchand.

la magie

4 écoles de magie -> mort & ténèbres - air & feu - vie & lumière - terre & glace

depuis votre livre de sorts, les sorts s'apprennent à partir des **parchemins**, qui eux, sont à usage unique



sous conditions, vous pourrez les améliorer jusqu'au rang 3



lancer un sort coûte de la mana

le commerce

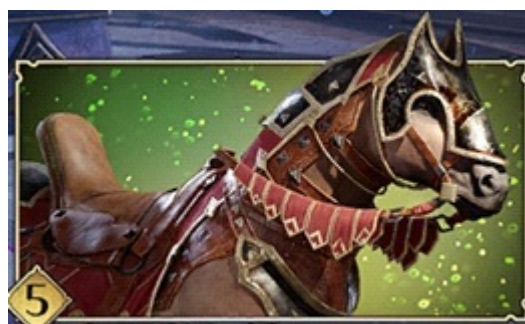
Il existe 3 types de marchands dans le jeu :

- ☠ les recruteurs, qui vendent des soldats pour votre armée.
- 🛡 des marchands qui vendent des armures et des armes.
- ⚙ des marchands qui vendent des objets magiques, des parchemins, et de l'équipement de mage.

Divers

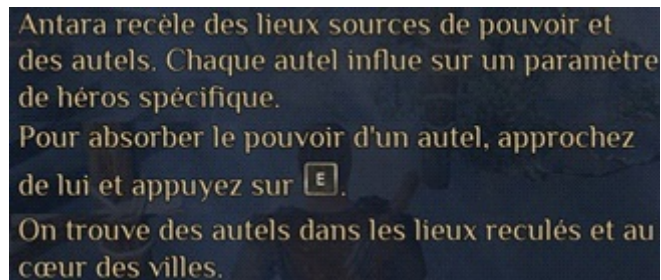
les contenus additionnaux -> "extensions" dans le menu principal

exemple : votre cheval disposera de l'armure de guerre, chien de guerre <- apparence [skin]



inutile de lui chercher d'autres équipements, il n'y en a pas

selon vos réglages -> à l'exception de celles où plusieurs livres seront a trouver, toutes les quêtes seront suivies - vous pourrez cibler une quête en particulier en la cochant via votre journal - quand vous passerez assez près d'eux, les contenants, stèles de déplacement (voyages rapides - localisés en permanence) & les autels seront localisés sur la carte ainsi que les marchands



Antara recèle des lieux sources de pouvoir et des autels. Chaque autel influe sur un paramètre de héros spécifique.
Pour absorber le pouvoir d'un autel, approchez de lui et appuyez sur [E].
On trouve des autels dans les lieux reculés et au cœur des villes.

= bonus permanent selon le type d'autel

les types d'autels -> source de mana, ancienne légende, obélisque de force, mémorial de guerre, monument du dragon & autel du peuple

----- Conseils -----

attention aux suppressions de sauvegardes, il ne suffit pas d'avoir le pointeur de souris dessus -> avant de faire <Suppr>, il faut la sélectionner par <Click gauche> <- sinon vous avez de grande chance que ce soit la dernière qui saute & ainsi de suite ...

ajustez (ou pas) les réglages en début de partie

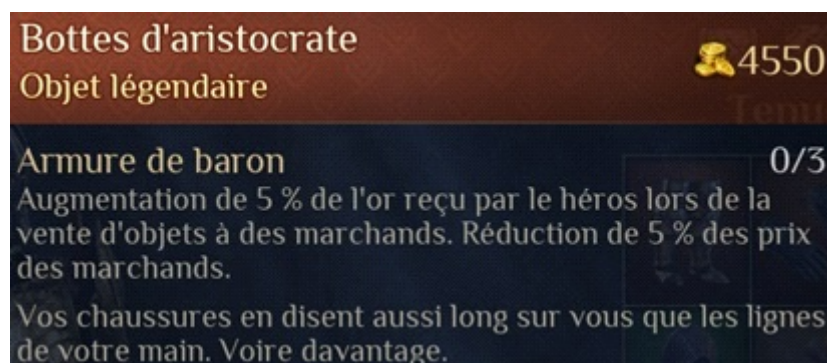
écoutez les conversations

une des clés de votre réussite, ce sont les Pièces d'or -> explorez partout -> consultez les tablettes, les avis, les parchemins, & les livres -> notez que certains d'entre eux, ainsi que des parchemins, initient des Quêtes Secondaires

vous n'êtes pas obligé d'affecter les PT de suite, conservez en pour votre RP

la plupart des objets apparaissent aléatoirement dans les contenants <- je dis ça ... je dis rien

les sets d'équipements -> le bonus indiqué en bas de la description sera appliqué uniquement si tous les équipements qui le composent sont portés <- 3 à 6 équipements selon les sets -> conservez en 2 en lien avec votre RP + le set d'Aristocrate



Bottes d'aristocrate
Objet légendaire 4550
Armure de baron 0/3
Augmentation de 5 % de l'or reçu par le héros lors de la vente d'objets à des marchands. Réduction de 5 % des prix des marchands.
Vos chaussures en disent aussi long sur vous que les lignes de votre main. Voire davantage.

porter les 3 objets du set Aristocrate donne 5 % de bonus pour les transactions commerciales

chaque unité étant reliée à un des 4 idéaux : Ordre - Force - Anarchie - Finesse -> essayez d'en avoir le + proche de votre RP (cf. description pour les oppositions) & sans que trop d'entre elles soient représentées

Un moral élevé augmente les chances de gagner un tour supplémentaire. Un moral bas augmente les risques de passer un tour. Le moral de l'unité peut être pénalisé si l'armée est constituée d'unités aux idéaux différents.

Excellent (+3) : l'unité a 30% chances de passer un tour

Sources :

- +1 de Médaille
- +1 de Bouclier de princesse en armure
- 1 lorsque les unités suivantes sont présentes : Ordre

le moral peut être régulé par des talents de l'idéal Ordre

après une victoire, soignez systématiquement vos *unités actives* [rectangle vert]



----- la Partie -----

mode de difficulté -> normale



Aivar, chef des chiens de guerre en l'âge de la prospérité, an 320

Royaume de Nostria - hautes terres Albiennes

fort Crucis

niveau 1

mercenaire - entraînement 1 - préparation au combat 1 - équilibre de force 1 - représailles 1

la route de Marcella -> sortir de la prison -> suivre Bastian -> parler à Bastian -> prendre vos équipements - utilisez le parchemin rayon de feu pour comprendre livre de sort -> parler au commandant Valbert - vous disposez de laissez passer de Crucis -> rassembler les gardes du centurion Decim -> acheter une escouade de chiens au centurion Decim en validant l'image d'un chien de guerre à droite (Recrues - coût de 300 Po) -> acheter de l'équipement à Aestan - il propose une arbalète contre 300 Po -> récupérer le cheval auprès de Levitte, le palefrenier

les ruines de neuf espoir - atteindre le rocher de la sorcière

divers contenants dans l'écurie & épicerie au nord Est -> votre cheval -> Sud -> stèle de déplacement

la vallée de neuf espoir

nouvelle Tyrène #1

éliminer les loups sur le chemin -> Est -> Lestor -> hache & échardes - suivre le bûcheron -> Est -> obélisque de force

le camp des bûcherons

hache & échardes - parler aux instigateurs -> Stein -> Rald & Lupin -> hache & échardes - attaquer les humains -> Lupin & consorts
-> hache & échardes - collecter la récompense

j'achète 1 milicien à Mark -> chemin vers rivière au Nord pour sacs & coffre



nouvelle Tyrène #2

divers contenants - bras droit de statue - bras gauche de statue -> posez les sur statue du comte Batille -> relevez bras droit de statue du comte Batille ...



dévoilera coffre -> chemin vers Ouest

l'entrepôt des nains

oncle de Lestor me récompense de 300 Po - QS hache & échardes terminée

niveau 2

mercenaire - entraînement 1 - protection 1 - préparation au combat 1 - équilibre de force 1 - représailles 1

1/2 tour -> coffre à main droite en descendant juste après le pont du chemin vers Ouest



Sud -> ancienne légende

le rocher de la sorcière

stèle de déplacement -> les ruines de neuf espoir - détruire les golems de la prison -> Ouest -> les ruines de neuf espoir - dissiper le bouclier de Rossum - rune - je ne suis pas mage -> habitation délabrée à étage -> chandelier au rez de chaussée dévoilera passage secret -> ... -> 1/2 tour -> Est -> tonneau -> golem -> golems

les ruines de neuf espoir - rencontrer l'escouade d'Ance

Sud -> "signe" s'enfuit à votre approche -> ossements glacés - suivre la mystérieuse lueur -> Sud puis Est

le campement d'Ance #1

Ance -> les ruines de neuf espoir - suivre la route jusqu'aux portes de batilles - 3 archers & 3 guérisseurs -> stèle de déplacement - j'achète 1 lancier à helena - divers contenants -> 1/2 tour -> Est vers lac pour tonneau -> 1/2 tour -> Sud

Félicité

divers contenants

Est -> [parchemin] ensembles de lettres à côté de bourse d'or -> lettres des hautes terres - trouver les vieilles lettres -> Ouest -> [parchemin] ensembles de lettres en sous sol + [parchemin] ensembles de lettres sur trappe + [parchemin] ensembles de lettres dans tonneau près du quai -> Sud via 2 escaliers ascendants -> "signe" s'enfuit de nouveau à votre approche -> ossements glacés - examiner les ruines -> allez y -> tablette

Le vent souffle sur les hautes-terres. Un vent de sud-ouest succède au vent de sud-est, et au vent de nord-ouest qui l'a précédé. Chevauche les vents, et le portail de la tour au cœur de cette tempête s'ouvrira pour toi.

incendiez calices tenus par statues en conséquence -> Nord, Sud puis Ouest fera apparaître portail -> passez le -> ossements glacés - parler au gardien de la tour -> sommet de la tour des mages -> Berengarius -> ossements glacés - réciter les mantras des runes protectrices -> portail pour redescendre - sceau éthéré vous empêche d'aller dans le cimetière (ok voir ci après) -> récitez les paroles que vous a dicté Berengarius près des 4 runes



ossements glacés - parler à *Berengarius* près des ruines -> ossements glacés - détruire l'armée de *l'esprit des ténèbres* -> Sud Est -> *l'esprit des ténèbres* & consorts -> ossements glacés - parler à *Berengarius* dans le cimetière -> ... - QS ossements glacés terminée

niveau 3

mercenaire - entraînement 1 - protection 1 - préparation au combat 1 - équilibre de force 1 - équilibre d'ordre 1 - représailles 1

Est -> mémorial de guerre - [parchemin] ensembles de lettres dans cercueil ouvert -> lettres des hautes terres - apporter les lettres à *Berengarius* -> faites le -> ... - QS lettres des hautes terres terminée -> *Berengarius* - pierres tombales

fort Crucis -> je revend objets à *Aestan* - j'achète 1 lancier & 1 chien de guerre à *Decim* -> le camp des bûcherons -> j'achète 1 milicien à *Mark*

le campement d'Ance#2

j'achète 1 archer & 1 guérisseuse à *Helena*

Ance -> accueil glacial - atteindre les portes de Batille

Sud -> coffre près cimetière de Félicité -> Est

les ruines entre Félicité & les portes de batille

Ance -> loups & ours

automatiquement, Ance & Maraudeur -> quitter le rocher de la sorcière - pourchasser le réfugié Fabian

Sud -> tonneau & caisse près rivière - coffre près pont cassé -> 1/2 tour -> les ruines entre Félicité & les portes de Batille -> boîte -> Nord -> coffre -> le réfugié Fabian s'évapore -> portail

la fortin de la sorcière - extérieur

plusieurs contenants dont caches

quitter le rocher de la sorcière - ouvrir la porte du fortin de la sorcière

Fabian -> insistez

parchemin de sort - document officiel sur Fabian - 2 cristaux magiques a insérer dans serviteurs de la lumière

2 parchemins d'Amarantha - cristal magique a insérer dans serviteur de la lumière - source de mana

le fortin de la sorcière #1

coffre -> rune -> Amarantha -> quitter le rocher de la sorcière - affronter l'esprit de la boîte de fureur -> déclenchez le combat

"ailleurs"

le fortin de *la sorcière* #2

quitter le rocher de *la sorcière* - dire à *Fabian* qu'il est libre -> faites le -> quitter le rocher de *la sorcière* -> portail - QS quitter le rocher de *la sorcière* terminée

niveau 4

mercenaire - entraînement 1 - armure spectrale 1 - protection 1 - préparation au combat 1 - équilibre de force 1 - équilibre d'ordre 1 - représailles 1

fort **Crucis** -> je revend objets à *Aestan* - j'achète 1 *lancier* & 4 chiens de guerre à *Decim* -> le camp des bûcherons -> j'achète 1 *milicien* à *Mark* -> le campement d'*Ancel*

les ruines entre **Félicité** & les portes de **Batille** -> Est -> 3 contenants

les portes de **Batille**

stèle de déplacement - plusieurs contenants

accueil glacial - trouver les gardes des *portes de Batille*

clé d'entrepôt sur chariot ouvrira grille Nord -> parchemin de *l'intendant* mentionne cachette -> épée de *Nostris* - levier d'ascenseur -> allez en face & installez le sur ascenseur -> ascenseur montera coffre

accueil glacial - sonner la cloche - **pont levis** est levé

je parle d'abord à *Ancel* -> les gardes en face sont louches - il donne parchemin soins 1 -> cloche -> *maraudeur* : 3 *déserteurs* + *archers* + *épéistes*

plusieurs cinématiques -> *dragon Dumrazzil* vous sauve la vie en liquidant des *adeptes des ténèbres*



& sur ce qu'il s'est passé ici six mois avant ce jour & qui a entraîné votre incarcération à **Fort Crucis**

Royaume de *Nostris* - les terres de la couronne

la salle du trône de *Marcella*

avec *Horace*, le légat de la garde royale & le conseiller *Montier* ...

accueil glacial - parler au *prince Adrian* -> faites le -> les graines de la trahison - trouver le camp de *réfugiés*

accueil glacial - parler au *conseiller Montier* -> faites le -> accueil glacial - toucher la récompense auprès de *Bardolf* - la maison des

Bardolf -> il donnera 5 000 Po & bouclier de princesse en armure -> accueil glacial - quitter la salle du trône -> faites le

la ville haute de Marcella

dans les escaliers, Gilda Crespen -> les graines de la trahison - trouver Albert dans la tour des mages

la grande place

ancienne légende - Odillon - Sargonius - 2 contenants

la grande rue

autour & dans le restaurant -> Mme de Guienne - parchemin - livres dont livre sur Baldwin -> les guerres de Maximus I - trouver tous les éléments sur Baldwin (ok cf. "livre sur Baldwin") - coffre en face

descendez jusqu'aux grandes portes de la ville haute de Marcella -> 2 avis -> 1/2 tour, descendez encore -> Pete -> l'aqueduc de Marcella - se rendre à la 1ère tour de l'aqueduc -> Dextre -> boîte en face -> descendez toujours -> 2 avis

la rue en escaliers

livre -> parchemin -> bourse d'or -> vous êtes à la grande place -> en face

le square

en haut -> parchemin à gauche des 2 avis - source de mana - Gladran - livre sur Baldwin - coffre

+ bas -> parchemin - bourse d'or -> Tweet -> chant du cygne - trouver Flavius le futé

encore + bas -> auberge en extérieur -> 1/2 tour -> la grande rue -> tout droit

autour de la résidence des adeptes des ténèbres

coffre à gauche de Snip -> sortez -> tour en bas de la grande rue -> porche de la rue en escaliers

la ville basse de Marcella

la place du marché

Taber - Curt - parchemin & cache derrière Castor

Gallin -> d'incalculables poussins - trouver les poussins d'Illyrie

Dwayne -> le monstre des ruines - trouver l'amulette dans les ruines (ok cf. les ruines)

Ollagar devant la maison des conspirateurs (ok + tard) - 2 avis près des grandes portes de la ville basse de Marcella -> 1/2 tour -> Est

la grande rue

coffre près de Cutter -> d'incalculables poussins - parler de Cutter à Prim

dépassez porche vers la grande rue de la ville haute de Marcella -> 2 avis

la ville haute de Marcella -> le square -> en haut, attrapez *poussins d'Illyrie* -> en haut de la rue en escaliers -> attrapez *poussins d'Illyrie* -> la grande rue -> en face des grandes portes -> attrapez *poussins d'Illyrie* -> descendez -> près de *Dextre, Prim* -> ... - d'inestimables poussins - s'occuper de *Cutter & de sa bande*

la ville basse de Marcella -> *Cutter* : 3 brigands & 1 *déserteurs* -> j'attrape *poussins d'Illyrie* sorti du tonneau où était assis *Cutter* -> d'inestimables poussins - les rapporter à *Gallin* -> la place du marché -> faites le -> ... - QS d'inestimables poussins terminée

niveau 5

mercenaire - entraînement 1 - armure spectrale 1 - protection 1 - préparation au combat 2 - équilibre de force 1 - équilibre d'ordre 1 - représailles 1

Ollagar devant la maison des *conspireurs* -> la maison des *conspireurs* - trouver l'unité de *gardes manquante* -> entrez & descendez-> tonneau -> levier dévoile passage secret vers ...

donjon de Marcella

contenants -> en face de l'escalier descendant -> clé en bas ouvrira porte en bois en haut pour coffre, bourse d'or, parchemin, parchemin & parchemin calciné -> le mystère de *Xandor* - parler au *bibliothécaire de la tour des mages* <- *Actarius*

redescendez -> Sud -> la maison des *conspireurs* - détruire les morts vivants -> squelette de géant : 1 zombies & 2 squelettes -> la maison des *conspireurs* - examiner les papiers sur la table -> parchemin [message de *conspireurs*] -> la maison des *conspireurs* - en sortir -> 2 contenants + lettre + topaze dans mains d'une statue -> sortez -> cinématique : *Ténébros, responsable des adeptes des ténèbres & Horace, le légat de la garde royale* -> la maison des *conspireurs* - donner la note [message de *conspireurs*] à *Horace* -> un garde corrompu - entrer dans le château *Irok*

Taber -> aide raisonnable - aller chercher la canne de *Jackard* à la forge de *Taber* -> prenez canne en fer -> aide raisonnable - apporter la canne en fer au fabricant de *golems*

j'achète casque de vétéran, bague d'archers & cotte de mailles de *Nostria* à *Taber* - je lui revend équipements -> je revend objets à *Castor* - je dispose de 18 387 Po

Niveau 5526/600

Caractéristiques :

Savoir d'arcane8

Pouvoir magique2

Art du combat31

Influence sur l'armée :

Santé+3%

Armure+4

Santé+6

Coup critique+3

Moral+1

Dégâts+15% Archers

grandes portes de la ville basse de Marcella -> Sud -> stèle de déplacement de la ville basse de Marcella -> Ouest

Artel de Jackard

3 contenants - 2 avis -> *Jackard* -> ... - automatiquement, vous l'installez sur la presse -> aide raisonnable - annoncer à *Jackard* que la presse fonctionne de nouveau -> faites le - QS aide raisonnable terminée

niveau 6

mercenaire - entraînement 1 - armure spectrale 1 - protection 2 - préparation au combat 2 - équilibre de force 1 - équilibre d'ordre 1 - représailles 1

Jackard -> *un golem* travailleur - remettre la *tablette de commande* à *Lita* (ok cf. **le site haut de l'ascenseur**) -> 1/2 tour -> Sud -> **pont** de pierres près **Artel de Jackard** -> *Remedius* -> ... -> *cache* à l'Ouest

la ferme de *Mercia*

Gouf, pour la **magofacture**, renvoie sur *Norman* -> **cinématique ...** -> **les graines de la trahison** - parler au *chef des réfugiés*

Rheto -> *Harvey* -> *Mercia* -> *Norman* -> **les graines de la trahison** - régler les problèmes des *réfugiés* / **le camp de réfugiés** - parler à *Mercia* -> *Mercia* - *Gouf* interviendra -> **le camp de réfugiés** - conclure un accord avec *Guerric*

Mercia -> *Gouf* -> *Beila* -> **le dernier trésor** - trouver le **livre perdu** par *Beila* <- elle dit qu'il ne doit pas être loin (ok cf. **antre des trolls** au **chantier**)

impossible d'aller dans **les champs** au Sud de la ferme de *Mercia* (ok + tard) -> 1/2 tour -> Est

la route de Floster #1

parchemin de Flavius dans **ruines de pont** -> en contre bas, 3 **contenants** + **bourse d'or** proche des **faubourgs de Marcella** (**explorés + tard**) -> 1/2 tour -> la route de Floster -> **tonneau** près ...

les ruines

cache -> avancez -> **le monstre des ruines** - récupérer l'**amulette** dans **les ruines** -> **parchemin** & **pierre bouton** à l'Est -> en haut -> *cache* -> **pierre bouton** -> en bas -> vieille amulette -> *Kirr*, l'enfant *squelette* apparaît -> **le monstre des ruines** - **enquête** sur le **crime** -> la route de Floster -> Ouest -> *Tillek* mentionnera & localisera *Ada* -> **Artel de Jackard** -> *Ada* -> elle a vu "le monstre" avec 2 enfants - l'un devait être *Kirr* - je lui dis de le dénoncer à *Prim* -> *Ada* -> elle m'y rejoindra -> la grande rue de la ville haute de Marcella -> près de *Dextre*, *Prim* -> ... - *Dwayne* sera arrêté puis jugé -> **le monstre des ruines** - remettre l'**amulette** à *Kirr* -> **les ruines** -> je donne **vieille amulette** à *Kirr* qui me rallie en tant qu'*archer squelette* - QS **le monstre des ruines** terminée

niveau 7

mercenaire - **entraînement 2** - **armure spectrale 1** - **protection 2** - **préparation au combat 2** - **équilibre de force 1** - **équilibre d'ordre 1** - **représailles 1**

1/2 tour jusqu'à **stèle de déplacement** de la ville basse de Marcella -> *cache* -> Est

les faubourgs de Marcella #1

le quartier Ouest

Calven -> **la bande du vieil avant poste** - éliminer **la bande** près du **vieil avant poste**

stèle de déplacement des **faubourgs de Marcella** avant le **pont en pierres** des **faubourgs de Marcella** -> chemin descendant vers Sud -> 2 **contenants** + **avis** sur **terrasse maison isolée** -> en bas, ...

le site haut de l'ascenseur

tonneau -> **avis** - *livre sur Labien* -> les **guerres de Maximus II** - trouver tous les **éléments** sur *Labien* (ok cf. "**livre sur Labien**") - **parchemin** -> *Lita* -> vous lui donnez **tablette de commande** - QS **un golem travailleur terminée** -> *Lita* -> l'utilisation de l'**ascenseur** est gratuite pour vous -> 1/2 tour

les faubourgs de Marcella #2

le quartier Centre

le **pont en pierres** des **faubourgs de Marcella** - **source de mana** -> Est -> 2 **chiens de guerre**, **loups** & **ours** -> Nord -> **contenants** dans **sentier descendant** passant sous le **pont en pierres** des **faubourgs de Marcella** -> juste avant de passer dessous, **rune Yugor** dévoile **passage secret** pour **parchemin** & **coffre** -> descendez encore -> **contenants** autour du **site haut de l'ascenseur** -> remontez par le **sentier** au dessus des **chariots vandalisés** -> *cache* près des 2 **chaumières basses** -> Nord

le quartier Est

contenants, 2 avis & livre sur Labien

Garlon -> le fils prodigue - parler au voleur -> Hugo -> ... - il donne amulette (médaille) de Hugo - le fils prodigue - trouver les parents de Hugo

Artemio - je lui achète 1 milicien -> Alizon - je lui achète amulette mercuriale & lui revend objets & 2 équipements

les chaumières hautes -> montez -> 2 golems d'argile & esprits de lumières -> contenants alentours -> stèle de déplacement de la ville haute de Marcella

la ville haute de Marcella -> j'achète 2 lanciers, 2 chiens de guerre & 2 archers à Dextre -> la ville basse de Marcella -> j'achète 1 guérisseuse à Curt

le quartier Est des faubourgs de Marcella -> Nord Est

la route de Rickville #1

contenants tout du long sur les côtés - secteur Sud avec zone calcinée (ok voir ci dessous)

Tivir & Vincent -> un gros morceau - attaquer sur les conseils de Vincent -> Tivir & Vincent -> ... - ma décision est inchangée -> stèle de déplacement du vieil avant poste

le vieil avant poste #1

livre sur Labien au campement -> ennemi puissant (ok cf. le vieil avant poste #2)

1/2 tour -> secteur Sud avec zone calcinée -> autel du peuple -> avis - clairvoyant -> l'épreuve du clairvoyant - terminer l'épreuve - Dimir -> portail -> vous êtes Dimir - ennemi très puissant (ok + tard au niveau 18) -> 1/2 tour -> je cueille baie sonnante <- pour "éclaircir la carte" ...

stèle de déplacement du vieil avant poste -> Sud -> esprits du vent, éléments de pierres & guérisseuses -> contenants -> Sud

les environs de l'aqueduc

parchemin de Flavius - tablette

Les rayons de soleil de l'orient
éclairent les sommets de l'ouest, blancs et argentés.
Le hurlement des vents du nord
Chassent les oiseaux au sud avant l'hiver.

coffre apparaîtra après avoir allumé calice de feu Est -> calice de feu Ouest -> calice de feu Nord -> calice de feu Sud

le vieux cimetière

2 entrées pour sarcophages - 2 pierres tombales - mémorial de guerre - coffre -> sortez -> Ouest -> stèle de déplacement du vieux cimetière

avant de passer sous l'aqueduc -> Nord -> coffre -> descendez au Sud -> 4 contenants -> 1/2 tour -> passez sous l'aqueduc -> l'aqueduc de Marcella - détruire les morts vivants -> 2 squelettes, archers, goules & zombies -> l'aqueduc de Marcella - découvrir ce qu'il s'est passé à l'aqueduc

la 1ère tour de l'aqueduc

habitation sur la butte -> Engene & Pete -> ... -> **l'aqueduc de Marcella** - trouver un cristal d'énergie volé par les morts vivants -> le vieux cimetière -> récupérez cristal d'énergie dans cercueil -> automatiquement, le chevalier Valiant mort vivant -> **l'aqueduc de Marcella** - mettre en place le cristal d'énergie, ce qui attire les morts vivants -> 1/2 tour -> habitation sur la butte -> **livre sur Baldwin** -> maison de pêcheur -> 3 contenants -> Ouest -> cache -> vous êtes en bas du sentier au dessus des chariots vandalisés soit près du site haut de l'ascenseur -> 1/2 tour -> la 1ère tour de l'aqueduc -> Engene & Pete -> je met en place le cristal d'énergie sur piédestal -> **l'aqueduc de Marcella** - vaincre les morts vivants Valiant - ennemi très puissant (ok cf. après le fort Irok #2) -> 1/2 tour

petit point de situation



ronds rouges -> combat contre + fort que nous à l'instant T / rond vert -> **site bas de l'ascenseur** à explorer / rond bleu -> à voir + tard pour essayé de contourner le **vieil avant poste** / rond orange -> voir si "ça passe" après les ruines = **site de fabrication de planches** / trait rouge -> vers les champs au Sud de la ferme de Mercia

le site haut de l'ascenseur -> cloche

le site bas de l'ascenseur

parchemin -> 3 contenants -> 2 loups, ours & griffons

carrefour Est -> Est -> 2 contenants - source de mana - coffre près d'obélisque de force -> Sud -> tonneau dans campement bord de rivière & cache près cabane -> 2 caches dans tranchée -> 1/2 tour

carrefour Est -> Ouest -> tonneau + 2 caches -> carrefour Centre -> Est vers le village de **bûcherons** (ok + tard) - Ouest -> cache derrière Brand -> la bien aimée de Brand - parler à Cleaver -> Sud -> tonneau - autel du peuple - coffre & cache -> 1/2 tour -> Ouest -> carrefour Ouest -> Nord -> 2 contenants dans campement déserté -> Sud -> r.a.s. -> Ouest -> carrefour du camp de Kisten -> stèle de déplacement du camp de Kisten - 4 contenants alentours & pont coupé au Sud Ouest (ok bien + tard) -> Sud Est vers le fort Irok (ok + tard) -> Nord

la route de Floster #2

tonneau -> coffre -> cache près de tablette -> cache & parchemin près de statue -> **site de fabrication de planches** -> aigles, pillards, 2 archers libres & déserteurs -> 4 contenants -> vous êtes aux ruines

la ville haute de Marcella -> j'achète 1 lanciers, 1 chiens de guerre & 1 archers à Dextre -> la ville basse de Marcella -> j'achète 8 guérisseuse à Curt -> je revends objets à Castor -> je revend équipements à Taber -> Gallin donne plume d'oiseau mystère -> un gros morceau - placer les offrandes sur l'autel animal

le camp de Kisten

automatiquement, Bonnie -> ... - elle donne invitation galante-> la bien aimée de Brand - apporter l'invitation à Mme de Guienne

en bas

le poing - j'achète bague coup de poing en laiton à Bolt - cache près du ruisseau

Cleaver -> la bien aimée de Brand - s'occuper de Cleaver & de sa bande -> Cleaver : 2 déserteurs, pillards, brigands & loups -> déçue que Brand ne soit pas venu la sauver en personne, Marlène vous offre alliance de Brand - QS la bien aimée de Brand terminée

en haut

le bar -> Barrey & livre sur Baldwin -> à côté du bar -> Cutter n'est pas jouasse ... - cache derrière

automatiquement, Kisten -> le camp des réfugiés- parler à Sylvain -> Sadie -> quittez le camp de Kisten -> Sud Est -> pont de pierres vers fort Irok -> Chevalier vous laisse entrer

le fort Irok #1

automatiquement, Feraud -> un garde corrompu - vaincre les chevaliers de Feraud - ennemi très puissant (ok cf. le fort Irok #2)

coffre -> 1/2 tour -> sentier descendant vers le village de bûcherons -> 4 contenants & ancienne légende

niveau 9

mercenaire - entraînement 2 - armure spectrale 2 - protection 3 - préparation au combat 2 - équilibre de force 1 - équilibre d'ordre 1 - représailles 1

le village de bûcherons

extérieur

stèle de déplacement du village de bûcherons -> 2 caches & tonneau près campement 2 hommes

Mellar -> la seule amie de Mellar - parler à Rochus -> Ouest

intérieur

Marlène -> le bonheur de Marlène - parler à Aliquis dans la tour des mages -> coffre en hauteur à côté

Rochus -> la seule amie de Mellar - trouver le cochon disparu

Sylvain -> le camp des réfugiés - trouver l'acte de propriété

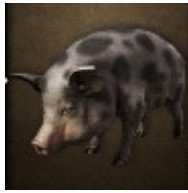
1/2 tour -> bûcheron -> le camp des réfugiés - payer le bûcheron en échange d'information sur l'acte de propriété

extérieur du village de bûcherons -> Nord -> pont en bois du moulin à eau -> tonneau & parchemin -> carrefour centre du site bas de l'ascenseur -> 1/2 tour -> Est -> gué entre le village de bûcherons & le chantier

le chantier

la seule amie de Mellar - vaincre les trolls -> trolls & 2 trolls de pierres -> 2 parchemins, 8 contenants & Flint -> Centre -> Daisy, le

cochon tacheté -> la seule amie de *Mellar* - ramener la truie à *Rochus*



Nord -> l'antre des *trolls* -> parchemin - 6 contenants -> acte de propriété -> le camp des *réfugiés* - rapporter l'acte de propriété à *Sylvain* -> roue dévoile livre recueil de contes de mineurs -> le dernier trésor - rapporter le livre à *Beila* -> 1/2 tour

intérieur du village de *bûcherons* -> je remet *Daisy*, le *cochon tacheté* à *Rochus* - il offre collier en cuir - QS la seule amie de *Mellar* terminée -> je remet acte de propriété à *Sylvain* - il confirme pour grosse quantité de nourriture à *Rickville*

la ferme de *Marcia* -> donnez livre recueil de contes de mineurs à *Beila* - QS le dernier trésor terminée

la ville basse de *Marcella* -> je revends objets à *Castor* -> je revend équipements à *Taber* -> la ville haute de *Marcella* -> *Prim* -> ... - j'achète 1 *lancier* & 1 *chien de guerre* à *Dextre* -> près des grandes portes de la ville haute de *Marcella* -> *Bernard* -> ... - il vous confie *hochet enchanté* -> un malheureux village - utiliser le *hochet enchanté* dans le village de *Parnack*

le quartier Est des faubourgs de *Marcella* -> j'achète 1 *milicien* à *Artemio* -> Est -> la route de *Rickville* -> Sud -> les environs de l'aqueduc -> je ne touche pas à *autel animal* -> pont de bois à l'Est du vieux cimetière

le village de Parnack

archers, lanciers, épéistes, disciples & chiens de guerre -> 2 contenants avant le carrefour

Sud -> la maison de *pêcheur* -> 4 contenants -> 2 maisons près du secteur calciné -> 3 contenants, 2 parchemins & 2 zones toxiques à traiter avec *hochet enchanté* -> montez -> maisons en hauteur -> 2 parchemins, 4 contenants & 2 zones toxiques à traiter avec *hochet enchanté* -> un malheureux village - ramener le *hochet enchanté* à *Bernard* -> 1/2 tour -> le secteur calciné -> 3 contenants -> 1/2 tour - bon là, a priori, il n'y a + qu'un passage possible ...

la route de Rickville #2

le vieil avant poste #2

maraudeur, 2 archers libres, déserteurs & brigands

la bande du *vieil avant poste* - trouver le frère de *Calven*

un gros morceau - toucher la récompense auprès de *Vincent*

coffre au Sud Ouest -> cache à l'Est -> traversez pont en bois du *vieil avant poste* -> Ouest -> 3 contenants & *Vincent* localise cache à l'Ouest sous des pierres <- a priori, c'est fait - QS une gros morceau terminée

niveau 10

mercenaire / force 6 -> entraînement 2 - armure spectrale 2 - protection 3 - préparation au combat 3 / ordre 6 -> équilibre de force 1 - équilibre d'ordre 1 / anarchie 0 -> représailles 1 / finesse 0 / commandement 1 370 - mana 799

Est -> 8 contenants & 1 parchemin -> libérez *Servan*, le frère de *Calven* -> il dénoncera une taupe dans la garde de *Marcella* -> la bande du *vieil avant poste* - trouver un garde nommé *Postum*

près des grandes portes de la ville haute de *Marcella* -> *Postum* -> il vous propose de pouvoir recruter des *unités d'arches libres* via *Snip* -> la bande du *vieil avant poste* - dénoncer *Postum* au chef de la garde -> près de *Dextre*, -> automatiquement, je dénonce *Postum* & *Snip* auprès de *Prim* - il me cède 3 *arbalétriers* - QS la bande du *vieil avant poste* terminée - j'achète 1 *lancier*, 1 *archer*, 2 *arbalétriers* & 8 *chiens de guerre* à *Dextre*

la place du marché de la ville basse de Marcella -> je revends équipements à Taber & objets à Castor -> j'achète 1 guérisseuse à Curt



le vieil avant poste -> Nord

les champs de Rickville #1

carrefour Ouest -> Nord -> le chant du cygne - interroger *l'homme effrayé* -> automatiquement, *Tillek* -> le chant du cygne - examiner *l'horrible cadavre* -> secteur calciné -> 7 contenants -> Centre -> automatiquement, le chant du cygne - détruire *les horribles créatures* -> 2 vides & dévoreurs d'âmes -> contenant - parchemin dernière lettre de *Flavius le futé* -> le chant du cygne - remettre à *Tweet* la dernière lettre de *Flavius* -> le square de la ville haute de Marcella -> *Tweet* -> très déçu ... il vous donnera 3 jades - QS le chant du cygne terminée

carrefour Ouest des champs de Rickville -> Nord Ouest -> *guerisseuses, golems d'argile, lanciers, épéistes & arbalétriers* - 2 caches -> Nord -> 2 coffres & source de mana -> les portes de Batille sont fermées

carrefour Ouest des champs -> Ouest

les marais pelliens

secteur bas

2 contenants -> 2 goules, squelettes, zombies & archers morts vivants

niveau 11

mercenaire / force 6 -> entraînement 2 - armure spectrale 2 - protection 3 - préparation au combat 3 / ordre 7 -> équilibre de force 1 - équilibre d'ordre 1 / anarchie 0 -> représailles 1 / finesse 0 / commandement 1 490 - mana 992

lys fantômes (ok + tard) - 9 contenants - stèle de déplacement du marais pelliens - monument du dragon - source de mana - Arsène

Nord Est -> crâne -> des siècles passés - trouver les ossements éparpillés dans les marais -> vieux os au Nord Ouest - cinématique -> vieux os au Sud Ouest - cinématique -> vieux os au Sud Est - cinématique -> des siècles passés - trouver la pierre tombale au milieu des marais -> Centre -> tombe -> des siècles passés - vaincre *l'ancien nécromancien - Nesevre : ennemi très puissant* (ok + tard au niveau 18)

secteur haut Nord

r.a.s.

secteur haut Nord Est

ancienne légende - coffre & 2 parchemins derrière buissons -> 1/2 tour

les champs de Rickville #2

carrefour Ouest -> Est -> 4 contenants -> carrefour Est -> stèle de déplacement du village de Rickville

automatiquement, Cora -> le siège de Rickville - sauver les gens au moulin / le fils prodigue - rétablir l'ordre à Rickville

Sud -> contenant -> le moulin à eau -> 2 contenants -> 1/2 tour -> cache -> Sud -> pont en bois

le moulin à vent de Kommos

automatiquement, Kommos, le forgeron -> 3 squelettes, zombies & archers morts vivants

cinématique : George & Kommos -> le siège de Rickville - se rendre au village -> 3 contenants - contenant & lettre dans kiosque - ancienne légende -> 1/2 tour

carrefour Est -> Nord -> 6 contenants - source de mana - maison d'Aglaea protégée par barrière magique (ok cf. Rickville #2) -> carrefour Est -> Est

le village de Rickville #1

la grande place

le siège de Rickville - arrêter Titus & ses hommes - ennemi très puissant (ok cf. le village de Rickville #2)

Sud pour livre sur Labien & cache -> Est -> coffre, avis & double porte en bois fermée (ok + tard) -> Nord -> parchemin -> montez par Nord Est

le quartier Nord Est

je revends objets à Anne -> tonneau

le quartier Nord Ouest

Rikurd -> Torif

la grande rue de la ville haute de Marcella -> j'achète 1 lancier & 1 archer à Dextre -> la place du marché de la ville basse de Marcella -> j'achète 1 guérisseuse à Curt

le fort Irok #2

Feraud : esprits de lumière, épéistes, 2 arbalétriers & ... chevaliers qui se joindront à moi -> Feraud vous remet lettre de M. D. -> un garde corrompu - parler à la Dame qui tient le salon

niveau 12

mercenaire / force 6 -> entraînement 2 - armure spectrale 2 - protection 3 - préparation au combat 3 / ordre 7 -> équilibre de force 1 - équilibre d'ordre 1 / anarchie 0 -> représailles 1 / finesse 0 / commandement 1 680 - mana 1 506

6 contenants + parchemin & livre sur Baldwin près fontaine

la grande rue de la ville haute de Marcella -> le restaurant -> Mme de Guienne -> philanthrope & défenseur des arts - trouver des alliés face à Dupont -> j'achète 7 arbalétriers à Dextre

Est de la ville basse de Marcella -> la résidence des adeptes des ténèbres -> Irène -> Ténébros -> philanthrope & défenseur des arts - discuter avec Horace -> Ouest de la grande place de la ville haute de Marcella -> le QG de la garde -> 3 contenants & livre sur Baldwin - QS les guerres de Maximus I - trouver tous les éléments sur Baldwin terminée -> Rhunius -> Horace -> philanthrope & défenseur des arts - parler à Ollagar & au masque de fer - j'achète 1 guérisseur royal à Rhunius

les environs de l'aqueduc -> Vaillant : goules, fantômes, archers squelettes, squelettes & esprits noirs -> Pete vous récompense - QS l'aqueduc de Marcella terminée

niveau 13

mercenaire / force 9 -> entraînement 2 - armure spectrale 2 - protection 3 - préparation au combat 3 - défense 2 - avantage 1 - esquive 2 / ordre 7 -> équilibre de force 1 - équilibre d'ordre 1 / anarchie 0 -> représailles 1 / finesse 0 / commandement 1 840 - mana 1 558

le village de Rickville #2

Titus : 2 épéistes, chiens de guerre & arbalétriers -> automatiquement, George -> le fils prodigue - parler à George - le siège de Rickville - parler à Titus

George - le père de Hugo -> il veut que son fils paie pour sa faute ... -> le fils prodigue - parler à Cora -> Cora -> vous lui remettez amulette (médaillon) de Hugo - elle donnera bourse de Cora pour que Hugo puisse soudoyer Garlon, son geôlier -> le fils prodigue - raconter à Garlon ce que George a dit

Kommos -> l'apprenti disparu - trouver l'apprenti errant

Titus -> il dit avoir pris seul l'initiative de protéger Rickville - vous prenez épée de Titus -> les graines de la trahison - se renseigner sur Titus

nouvel avis -> trappeurs - parler au trappeur -> le quartier Nord Est -> Edgar -> trappeurs - reprendre l'artefact à Lobo le loup

Guerric -> le camp de réfugiés - persuader Kommos le forgeron -> la grande place > Kommos -> le camp de réfugiés - persuader Aglaea la guérisseuse -> carrefour Est des champs de Rickville -> Nord -> la barrière magique est dissipée - la maison d'Aglaea -> Aglaea -> elle vous demande d'abord un service - la guérisseuse du village -> cueillir 4 lys fantômes

le quartier Est des faubourgs de Marcella -> Garlon -> le fils prodigue - rendre sa bourse à Cora - il donne lettre ancienne que cette dernière lui a donné pour le soudoyer - il ne sait pas lire -> mystérieux trésor - trouver le trésor dans les vieilles tombes

la grande rue de la ville haute de Marcella -> Prim -> les graines de la trahison - parler à Norman - j'achète 7 arbalétriers à Dextre

la place du marché de la ville basse de Marcella -> je revend équipements à Taber & objets à Castor

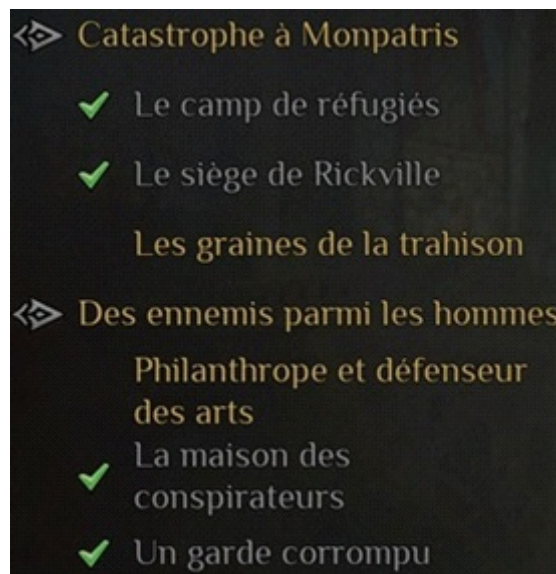
la ferme de Mercia -> Norman dira rien sur Titus tant que la nourriture n'est pas là ...

les marais pelliens -> sans déclencher combat, cueillez 4 lys fantômes -> la guérisseuse du village - lui donner les 4 lys fantômes

carrefour Est des champs de Rickville -> la maison d'Aglaea -> donnez les lui, elle offrira parchemin & donnera son accord pour le don de nourriture - QS la guérisseuse du village terminée -> le camp de réfugiés - persuader Kommos le forgeron

la grande place de Rickville -> Kommos est d'accord -> le camp de réfugiés - persuader George le chef -> George -> il se plie à l'avis des 3 autres -> le camp de réfugiés - retourner voir Guerric -> le quartier Nord Est -> Guerric -> il demande de faire effectuer quelques travaux, par les réfugiés, pour "paiement" -> le camp de réfugiés - parler à Mercia -> la grande place -> je redonne sa bourse à Cora - QS le fils prodigue terminé

la ferme de *Mercia* -> **cinématique** : livraison de la nourriture -> avec gratitude, *Mercia* offre **bague de *Gordian*** & permet l'accès au Sud de sa ferme -> *Norman* -> pour l'attaque contre la **magofacture**, il raconte ce qu'il a vu & entendu dire -> **les graines de la trahison** - interroger *Titus* -> *Filbi* -> **les catacombes abandonnées** - trouver l'**entrée des catacombes abandonnées** - *Filbi* a précisé que vous n'êtes pas seul sur ce coup ...



petit point pour les QP

les champs au Sud de la ferme de *Mercia*

4 **contenants** -> 2 *loups*, *ours ancien* & *aigles*

niveau 14

mercenaire / force 14 -> entraînement 2 - armure spectrale 2 - protection 3 - préparation au combat 3 - **défense** 3 - avantage 1 - esquive 2 / ordre 11 -> équilibre de force 1 - équilibre d'ordre 1 / anarchie 0 -> **représailles** 1 / finesse 0 / commandement 1 980 - mana 1 593

monument du dragon - **coffre** -> **cache** -> **coffre** -> **tas d'ordures** -> **cache**

les catacombes abandonnés

le spectre Logras

les catacombes abandonnées - trouver l'**entrée des catacombes abandonnées**

coffre -> tournez les 2 **statues** face à celles en face -> **pont** apparaît -> **coffre** - **tablette** - **parchemin** - **rune Yugor** pour **coffre** ->

la 1ère salle

le spectre Logras -> **les catacombes abandonnées** - trouver **les appartements de *Navedes***

rune Yugor pour **coffre** - **parchemin** - **ancienne légende** sur barrière magique (ok voir ci dessous)

Les ablutions sont obligatoires pour tous les visiteurs des salles intérieures du laboratoire. Ne réglez pas les vannes vous-même, adressez-vous à un disciple.

1ère **valve** a poser sur **emplacement** pour valve disponible -> valve a examiner

couloir vers Sud Est -> 2nde **valve** & **parchemin** -> 1/2 tour -> 2nde **valve** a poser sur **emplacement** pour valve disponible -> depuis celle la + au Sud, tournez les 4 **valves** effacera barrière magique -> allez y -> **coffre**

la 2nde salle

parchemin - **parchemin** -> faites le tour par le Sud -> **livre** - **rune Yugor** dissipe mur -> **parchemin** - **clé du bosquet** - **coffre** -> 1/2 tour -> escalier Nord -> **coffre** derrière statue

la 3ème salle

rune Yugor pour coffre -> puzzle des 21 plaques à pression -> le spectre Logras mentionne "un panneau non loin avec un indice" ... bon, j'ai procédé empiriquement



les appartements de Navedes

3 coffres - 2 parchemins - parchemin - coffre derrière grille (ok voir ci dessous) - livre dans étagère ouvre porte dans 2nd salle

le spectre Logras -> les catacombes abandonnées - trouver la clé du bosquet - c'est fait -> les catacombes abandonnées - trouver le cœur de Logras dans le jardin -> 1/2 tour -> la 2nde salle -> Sud -> parchemin

le laboratoire

2 parchemins - note nourriture de chimères

le spectre Logras -> ... -> parchemin -> en haut -> 3 parchemins - tablette - rune Yugor pour coffre derrière grille des appartements de Navedes -> redescendez -> clé du bosquet lève porte en bois

le jardin

le spectre Logras -> les catacombes abandonnées - vaincre la chimère (ok au niveau 18)

parchemin - faucheuse de Marcella & baies sonnantes -> le spectre Logras pour portail -> ennemi puissant (ok au niveau 18) -> 1/2 tour

la place du marché de la ville basse de Marcella -> je revends équipements à Taber & objets à Castor -> la grande rue de la ville haute de Marcella -> j'achète 1 arbalétrier à Dextre -> le QG de la garde -> j'achète 1 cavalier à Rhunius

carrefour Est des champs de Rickville -> Nord -> la maison d'Aglaea -> Aglaea -> promesse de magie - trouver Yvonne dans les bois -> la grande place de Rickville -> Titus en dit + pour l'explosion à la magofactory & donne laissez passer d'invité rédigé par Palatinus -> les graines de la trahison - trouver & interroger Palatinus -> Est

la forêt sourde

3 contenants -> carrefour Ouest -> Nord (ok + tard)

Est -> cinématique : Lobo, le loup avec artefact dans la gueule s'en va - 4 contenants autour du carrefour Est

Sud en longeant à droite pour contenants -> Yvonne est immobilisée -> promesse de magie - jeter un oeil alentours -> parchemin de Courances -> flasque de mage -> promesse de magie - trouver Courances dans la tour des mages -> coffre & monument du dragon

1/2 tour en longant par la droite -> 2 contenants -> 3 contenants & 2 parchemins vers l'habitation - si vous êtes à pieds, Lobo, le loup ira trop vite pour vous -> rattrapez le à cheval, automatiquement, vous le tuerez -> trappeurs - prendre le totem -> totem druidique -> trappeurs - retourner voir Edgard -> le quartier Nord Est de Rickville -> Edgard -> ... - il donne 3 aigles -> Edgard - QS

trappeurs terminée - je lui achète 3 aigles flamboyants

la forêt sourde -> carrefour Ouest -> Nord -> contenant -> Arogasta, la soeur de d'Edgard, le trappeur -> le chêne millénaire - examiner le chêne -> Est -> 2 contenants -> autel -> 3 symboles apparaissent rapidement



1er en bas, 2nd à droite & 3ème à gauche

le chêne millénaire - accomplir le rituel purificateur -> touchez les pierres chantantes avec mêmes symboles dans le même ordre -> portail apparaît -> le chêne millénaire - vaincre l'armée de la calamité -> portail -> géants vides, 2 vides & chiens vides -> cinématique : le chêne est ressourcé -> le chêne millénaire - parler à l'ermite -> Arogasta, la sœur de d'Edgard, le trappeur offre gland pour votre action bénéfique

le carrefour Est -> Est -> 2 contenants -> Aurelie -> code rouge - attaquer les golems de fer -> Est -> contenant -> bouclier magique

la tour des mages

la grande place Nord

3 golems de fer & 2 élémentaux de pierre -> automatiquement, Aurelie - QS code rouge terminée

5 contenants - 3 avis - 2 livres - 2 parchemins - stèle de déplacement de la porte Nord de la tour des mages

grande porte Nord fermée -> Sud pour pont de pierres blanches

le quartier Nord Est

coffre - je revend équipements à Shamur - Illem localise Courances - 3 avis dont 1 -> le donjon de Lyssa - en apprendre plus sur le trésor -> Evert

Rosens & Sylveros -> Rosens & Sylveros - prendre une plume magique dans la cache secrète -> Rosens -> en face -> sac - coffre - plume de faussaire - livre sur Labien -> Rosens & Sylveros - dénoncer Rosens au professeur d'alchimie

lettre -> Olorin -> porte Nord Est de la tour des mages

le quartier Nord Ouest

livre à côté de Meister -> Logoï dans l'éther - nettoyer l'éther -> touchez les mauvais logos les + éloignés de vous -> Meister -> ... - QS Logoï dans l'éther terminée

niveau 15

mercenaire / force 16 -> entraînement 2 - armure spectrale 3 - protection 3 - préparation au combat 3 - défense 3 - avantage 1 - esquive 2 / ordre 11 -> équilibre de force 1 - équilibre d'ordre 1 / anarchie 0 -> représailles 1 / finesse 0 / commandement 2 280 - mana 2 033

je revend parchemins & objets à Maresh

la place centrale

contenant - livre - tablette - 2 parchemins - 2 sources de mana

Albert & Ursula -> les graines de la trahison - trouver & interroger Palatinus <- mise à jour

grande porte Ouest fermée

l'auberge à l'Est

coffre -> Aliquis -> le bonheur de Marlène - trouver le grand père de Brand

le quartier Sud Est

2 coffres - 2 parchemins - 2 avis - livre - livre pour falsifier la note de Sylveros

Sequestor -> ... - il donne plume de Rosens - QS Rosens & Sylveros terminée

Gisella -> l'esprit rebelle - explorer le château Ardenne

Courances -> promesse de magie - apporter le bouquet d'excuses -> je prend bouquet de Courances sur la table -> promesse de magie - lever le sort sur Yvonne -> carrefour Est de la forêt sourde -> Sud -> Yvonne en a rien à faire -> ... - QS promesse de magie terminée -> retour au quartier Sud Est de la tour des mages -> porte Est de la tour des mages

le quartier Sud Ouest

cinématique : garde & Kaylynn a propos d'un vol de coupes en argent chez elle

parchemin - livre sur Lobien

Hermia -> c'est elle la voleuse & ... la transformeuse -> dépasser les attentes - faire provision d'eau contenant de la mana

Actarius -> ... - il prend parchemin calciné & localise les livres "empruntés" par Xandor -> le mystère de Xandor - trouver la piste de Xandor via les livres d'Actarius - trouver "dompter les flammes"

le quartier Sud

Ouest -> 2 coffres - 1 parchemin

grande porte Sud fermée

Est -> coupe au bord du bassin pour prendre eau contenant de la mana -> dépasser les attentes - trouver un orbe magique

Erasmus -> impossible de parler à l'archimage Caythorn qui est trop occupé (ok + tard) -> Erasmus

Ollagar -> philanthrope & défenseur des arts - trouver le commandant des mercenaires pour les recruter

vieux disciple -> le donjon de Lyssa - acheter une carte au trésor -> je prend chemin vers le donjon sur la table & lui donne automatiquement 500 Po -> le donjon de Lyssa - trouver le vieux donjon

le quartier Sud Est -> orbe en cristal -> "ailleurs" -> 2 esprits de lumière, 2 aigles & griffons -> automatiquement, vous détenez orbe magique -> dépasser les attentes - acheter un bracelet en argent -> le quartier Nord Est -> Illem -> je lui achète pour 10 Po un bracelet en argent - vous pouvez essayer de le voler -> dépasser les attentes - retourner voir Hermia -> le quartier Sud Ouest -> Hermia pratique sa magie ... -> Hermia vous signale, au cas où vous ne l'auriez pas remarqué, qu'une coupe en argent supplémentaire a été "fabriquée" pour vous <[:o) - QS dépasser les attentes terminée

le quartier Nord Est -> j'achète bague en cristal & armure de chevalier à Shamur & lui revend équipements -> -> j'achète rosaire de la nature des éléments à Illem



porte Est de la tour des *mag*es

les environs de la tour des *mag*es

stèle de déplacement de l'Oie & de la loi

Est -> 3 *contenants* -> le Masque de fer -> *philanthrope* & défenseur des arts - chercher une entrée évoquant la vulnérabilité du sort

Sud -> 3 *contenants* - stèle de déplacement de la porte Sud Est de la tour des *mag*es -> 1/2 tour -> Est

la taverne de l'Oie & la loi #1

4 *contenants* alentours -> annexe de la taverne de l'Oie & la loi -> *serveur* -> Fontaine se cache par ici -> l'*apprenti* disparu - regarder autour de la taverne -> 4 *tonneaux* -> gros tonneau -> Fontaine est bien dedans -> gros tonneau -> l'*apprenti* disparu - trouver les outils à la foire

la taverne de l'Oie & la loi

2 *avis* à côté du Tavernier -> *génial* & *dément* - pour trouver le *mage Palatinus*, examiner les vieilles ruines

Bernard & Amanda -> elle va examiner le *hochet enchanté* -> un *malheureux village* - interroger Amanda sur les résultats de ses mesures -> Amanda -> pour le désastre dans le village de Parnack, elle désigne les ordures des *mag*es plutôt que les habitants de Rickville - QS un *malheureux village terminé* -> des *mag*es *négligents* - retrouver Amanda à la tour des *mag*es

Elmira -> un cadeau pour Elmira - aller à la foire pour trouver son frère

Greflet, le commandant des mercenaires -> *philanthrope* & défenseur des arts - fouiller les ruines du château Lomaroc pour le disculper de son meurtre

la grande rue de la ville haute de Marcella -> j'achète 1 *arbalétrier* & 9 *épéistes* à *Dextre*

Nord par l'Ouest -> rune Yugor pour *coffre* & 2 *parchemins* -> cache

les vieilles ruines

porte -> *Palatinus* -> génial & dément - trouver un moyen de parler à *Palatinus* -> cage magique -> génial & dément - éliminer les esprits de la cage de *Palatinus* -> cage magique -> "ailleurs" -> élémentaux de pierre, élémentaux de glace, 2 esprits du vent & golems de fer -> génial & dément - montrer le laissez passer d'invité à *Palatinus* -> en + de l'explosion, il vous raconte pour les effets malencontreux du poison baissé de la veuve noire, commandé par *Albert & Ursula*, dans la **magofacture avec cinématique** -> les graines de la trahison - interroger *Albert & Ursula* qui détiendrait antidote -> *Palatinus* -> sortez -> coffre -> obélisque de force -> 2 coffres - cache - parchemin -> Sud par l'Est

la grande place de la ville haute de *Marcella* -> par *Albert & Ursula* ont une version légèrement différente - l'esprit *Adour* est cité comme témoin - l'antidote est dans la **magofacture** -> les graines de la trahison - trouver *Adour*, l'esprit de l'air / le baiser de la veuve - parler à *Palatinus* de la 2^{de} fiole (antidote) -> le QG de la garde de *Marcella* -> j'achète 1 cavalier à *Rhunius*

la taverne de l'Oie & la loi -> les vieilles ruines -> *Palatinus* -> le baiser de la veuve - attendre que la quarantaine soit levée

le quartier Nord Est de la tour des *mages* -> *Amanda* -> des *mages négligents* - parler à *Actarius* -> le quartier Sud Ouest -> *Actarius* -> des *mages négligents* - trouver le journal de gestion des déchets au **laboratoire** -> le quartier Sud Est -> journal du **laboratoire** (vous obtenez journal de gestion des déchets) -> des *mages négligents* - parler à *Sachs*, le *laborantin* -> le carrefour Est de la forêt sourde -> tout au Sud -> plateforme d'observation -> *Sachs* -> vous le confrontez avec journal de gestion des déchets - il affirme qu'un esprit se nourrissant de l'artefact des anciennes cryptes lui aurait dicté libérer la magie qu'il contient, ce qu'il a fait en le jetant en contre bas, soit dans dans le village de *Parnack* -> des *mages négligents* - retourner voir *Bernard* à la Taverne de l'Oie & la loi -> allez y -> *Bernard* -> ... - QS des *mages négligents* terminée -> l'artefact toxique - trouver l'esprit malveillant dans les anciennes cryptes

la porte Sud Est de la tour des *mages* -> long pont en pierres -> parchemin - le mystère du château Ardenne - explorer le château Ardenne -> tonneau

le chateau Ardenne #1

cinématique -> face à l'esprit rebelle, 2 disciples laisse tomber cage -> l'esprit rebelle - vaincre les élémentaux - ennemi mortel (ok cf. le château Ardenne #3) -> 1/2 tour

la taverne de l'Oie & la loi #2

Est -> 2 pillards, archers libres, housecarls & lances flammes

niveau 16

mercenaire / force 19 -> entraînement 2 - armure spectrale 3 - protection 3 - préparation au combat 3 - défense 3 - avantage 2 - esquive 3 / ordre 13 -> équilibre de force 1 - équilibre d'ordre 1 / anarchie 0 -> représailles 1 / finesse 0 / commandement 2 450 - mana 3 500

2 contenants au Nord -> pont en bois vers Nord Est

les anciennes cryptes

stèle de déplacement des anciennes cryptes

la grande rue de la ville haute de *Marcella* -> j'achète 1 arbalétrier & 1 épéiste à *Dextre*

2 contenants -> vers Nord Ouest -> passage -> cache -> momie en lambeaux -> *Molino* - l'esprit malveillant -> l'artefact toxique - parler à *Bernard* -> *Molino* -> sortez

dalle de pierre à l'entrée des vieilles tombes -> tablette

À la lecture du message de Sujan-qui-aime-les-Serpents, Aldred le Porteur de lance ne put s'empêcher de rire. Mais en posant le regard sur sa maigre armée, il ressentit une profonde tristesse. Une indifférence désarmante s'empara de son esprit, sapant sa détermination, mais elle fut vite remplacée par une colère froide et il mena ses soldats à l'attaque !

allumez **calices de feu** dans l'ordre des visages représentant les sentiments de *Sujan-qui-aime-les serpents*, soit : **rire** - **tristesse** - **stoïque** - **colère** -> passage secret sera dévoilé -> **sarcophage** - **QS mystérieux trésor terminée** -> sortez

vous ne pouvez **aller + au Nord** -> **Nelberg** -> **mémorial de guerre**

1/2 tour -> Est -> 2 **caches** -> **coffre** -> **extérieur du repaire des brigands** -> 2 **contenants** -> **bandit** ne vous laisse pas entrer à l'intérieur (**ok + tard cf. le repaire de brigands de Cédric**)

la taverne de l'Oie & la loi #3

Bernard -> si vous tuez **Molino**, il promet + de récompense -> **l'artefact toxique** - **examiner les 3 pierres runiques** -> Est puis Sud **cette fois ci** -> **coffre & source mana**

Est -> **pont levis du domaine Dupont** est levé (**ok après le repaire des brigands de Cédric**) - **Della** -> 1/2 tour -> Sud -> **tas d'ordures** dans **secteur calciné** -> Ouest

les ruines du château Lomaroc

tonneau -> Nord -> **avis** - il a été délaissé par **Dupont** -> **cache** -> **porte fermée** (**ok voir ci après**)

Rosens -> **esprit de troll** - **trouver la pierre d'inquiétude qui amadoue qui les trolls**

coffre -> **avis** -> **philanthrope & défenseur des arts** - **allumer toutes les torches** -> faites le, il y en a 5, barrière magique sera annihilée -> **coffre & page de journal** -> vous détenez **clé du majordome du château Lomaroc** -> **philanthrope & défenseur des arts** - **trouver les quartiers du maître du château Lomaroc** -> c'est via la **porte fermée** qui s'ouvre avec **clé du majordome du château Lomaroc** -> **coffre & avis** -> vous détenez **note abîmée de Lomaroc** -> **philanthrope & défenseur des arts** - **trouver le lieu de rencontre entre l'assassin & son client** -> sortez

Ouest -> **cache** -> Ouest (**ok + tard par l'autre côté**) - Sud

le chateau Ardenne #2

ancienne légende -> **parchemin** + plusieurs contenants -> **parchemin** <- il y a un autre parchemin a peu près similaire

Ainsi, tu as trouvé ma lettre et tu veux devenir riche !
Un trésor est caché au château Ardenne. Il y a quatre leviers déguisés en torches sur les terrasses du château. Fais-les pivoter et l'entrée du trésor du comte Willmore s'ouvrira. Des tas d'or t'attendent, témoignant de l'oppression qu'il a exercée. Dépêche-toi ou quelqu'un d'autre s'en emparera avant toi !

le mystère du **château Ardenne** - actionner les 4 **leviers secrets** -> 2 **torches** & **levier** ouvriront grille -> 2 **contenants** + **torche** -> **de nouveau**, 1 des 2 **torches précédentes** dévoilera passage secret -> allez y -> le mystère du **château Ardenne** - parler au **prisonnier du château Ardenne** -> **Willmore** -> le mystère du **château Ardenne** - trouver le trésor de **Willmore** -> **livre sur Labien** - **QS les guerres de Maximus II** - trouver tous les éléments sur **Labien ... terminée** -> **Willmore** -> **rune Yugor** dans la pièce de **parchemin** dévoile 4 contenants - - **QS le mystère du château Ardenne terminée**

1/2 tour -> les ruines du château Lameroc -> Est -> cache

la foire de port venteux

les habitations près de la foire

stèle de déplacement de la foire de port venteux - 2 caches - sacs

Govin -> je revends équipements à Zakh -> Sud

la foire

chef de pillards, 2 aigles, lances flammes & mercenaires -> un cadeau pour Elmira - chercher des survivants à la foire

8 contenants + outils pour Rickville dans caisse -> l'apprenti disparu - rapporter les outils à Fontaine

survivant -> un cadeau pour Elmira - parler aux marchands artisans - philanthrope & défenseur des arts - trouver le lieu de rencontre entre l'assassin & son client - mise à jour avec mention du repaire des brigands - Cédric pour chef

annexe de la taverne de l'Oie & la loi -> remettez outils pour Rickville à Fontaine qui offrira gantelets de chevalier - QS l'apprenti disparu terminée -> la foire de port venteux -> Sud -> 4 contenants & autel du peuple -> Sud

le bois d'Ardenne #1

5 contenants atours du 1er carrefour - stèle de déplacement du bois d'Ardenne

3 pierres runiques -> l'artefact toxique qui apparaît - parler à Molino -> Molino n'est pas certain de réussir -> l'artefact toxique qui apparaît - tenter de détruire l'artefact de Molino -> artefact de Molino -> l'artefact toxique - vaincre l'armée de Molino -> "ailleurs" : 2 archers squelettes, goules anciennes, squelettes & fantômes -> l'artefact toxique - retourner voir Bernard à la taverne -> la taverne de l'Oie & la loi -> Bernard est guéri & satisfait, il offre armure de chevalier - QS l'artefact toxique terminée

1er carrefour du bois d'Ardenne -> Est -> tonneau - rune Yugor pour coffre & parchemin -> tonneau au Sud -> remontez en face -> 2 avis pour le long des rochers - interroger Orélien sur la descente vers le port -> double porte en bois -> enclos des marchands artisans -> Damien -> il veut + que collaborer & propose un stratagème ...

le téméraire - prendre les vêtements dans la barrique -> faites le pour tenue & bandages de bandit - Damien localise le repaire de Cédric -> soit du côté de l'extérieur du repaire de brigands <[:o] -> le téméraire - entrer dans le repaire des brigands de Cédric

un cadeau pour Elmira - trouver Edel dans le repaire de brigands de Cédric

continuez -> griffons, ours, arbalétriers lourds & monteurs d'ours -> 2 caches & bourse d'or

niveau 17

mercenaire / force 19 -> entraînement 2 - armure spectrale 3 - protection 3 - préparation au combat 3 - défense 3 - avantage 3 - esquive 3 / ordre 15 -> équilibre de force 1 - équilibre d'ordre 1 / anarchie 0 -> représailles 1 / finesse 0 / commandement 2 610 - mana 3 905

les habitations en hauteur de port venteux

Cramer -> une affaire louche - trouver janette à port venteux - parchemin -> Nord -> rune Yugor pour coffre & parchemin

1/2 tour -> descendez -> caisse -> Orélien -> le long des rochers - trouver le tableau sur le rivage - parchemin

port venteux #1

avis -> pour utiliser l'ascenseur haut de port venteux, il faut l'accord de Damien -> le bois d'Ardenne -> enclos des marchands artisans -> pas encore de dialogue pour cela ... (ok après le repaire des brigands de Cédric)

le bois d'Ardenne #2

1er carrefour -> Ouest -> carrefour du secteur calciné -> 3 contenants -> montez vers l'Est -> parchemin -> coffre -> approchez du chaudron bouillant -> les livres d'Actarius - retirer le livre du chaudron bouillant -> faites le -> "ailleurs" : 2 esprits du vent, élémentaux de pierres, élémentaux de feu & esprits de lumières -> prenez "dompter les flammes" -> les livres d'Actarius - trouver "pré création" & "les lames enchantées de la 3ème ère"

1/2 tour -> carrefour du secteur calciné -> Ouest

la route de l'Est #1

stèle de déplacement de la route de l'Est - 3 contenants alentours

le domicile de Nikas

contenant - livre sur Renald -> les guerres de Maximus III - trouver tous les éléments sur Renald (ok cf. "livre sur Renald")

Nikas, le grand père de Brand -> le bonheur de Marlène - choisir l'épée -> juste au Sud -> je touche l'épée -> "ailleurs" : 2 élémentaux de feu, élémentaux de glace, golems d'argile & golems de fer -> vous détenez gouttelette de sang ardent -> le bonheur de Marlène - apporter la gouttelette de sang ardent à Nikas -> portail -> Nikas -> cinématique : ... -> Nikas vous donne amulette de brave coeur -> le bonheur de Marlène - apporter l'amulette de brave coeur à Brand

Nord en bas -> 3 contenants & cloche -> 3 pierres apparaissent -> approchez en marchant & saisissez pierre d'inquiétude à gauche -> esprit de troll - donner la pierre d'inquiétude à Rosens

1/2 tour -> Nord par le haut -> secteur calciné -> pont de troncs d'arbres -> griffon majestueux, griffons, loups anciens & ours -> 2 contenants -> continuez -> les ruines du château Lomaroc -> je donne pierre d'inquiétude à Rosens qui offre troll de pierre - QS esprit de troll terminée -> Rosens

devant le camp de Kisten -> remettez l'amulette de brave coeur à Brand -> le bonheur de Marlène - souhaiter à Marlène un heureux mariage -> le village de bûcherons -> Marlène & Brand -> ... - elle vous offre poussin d'Illyrie - QS le bonheur de Marlène terminée

la grande rue de ville haute de Marcella -> Willmore -> la vengeance de Willmore - retrouver l'autre groupe -> la grande place de la ville haute de Marcella -> je revend parchemins & objets à Sargonius -> le QG de la garde de Marcella -> je revend équipements à Odillon & lui achète armure de Roi



le QG de la garde de Marcella -> j'achète 2 cavaliers à Rhunius -> le square -> Gladran -> il affirme que Willmore est un salaud -> la vengeance de Willmore - aller sur le champ de bataille -> Sud du quartier Est des faubourgs de Marcella -> cinématique : Willmore a terre & Gladran -> la vengeance de Willmore - choisir le camp de Gladran -> 2 assassins, adeptes noirs & mercenaires -> Willmore sera jugé - Gladran donne bague de chevalier - QS la vengeance de Willmore terminée

niveau 18

mercenaire / force 21 -> entraînement 2 - armure spectrale 3 - protection 3 - préparation au combat 3 - défense 3 - avantage 3 - esquive 3 - tenailles 1 / ordre 18 -> équilibre de force 1 - équilibre d'ordre 1 / anarchie 0 -> représailles 1 / finesse 0 / commandement 2 750 - mana 4 000

la route de Rickville -> le secteur calciné -> portail -> vous êtes Dimir - aucun sort - ennemi très puissant - ciblez loups vides avec feu - sachez vous planquer derrière bottes de foin -> secteur calciné est rendu à état originel -> l'épreuve du clairvoyant - terminer l'épreuve - Morane

les marais pelliens -> squelettes, archers squelettes, esprits noirs & zombies -> Nesevre : 2 archers squelettes, fantômes, zombies & chevaliers de la mort -> des siècles passés - prendre le trésor de Nesevre -> trésor de Nesevre -> coffre - QS des siècles passés terminée

en récompense d'1 de ces 3 derniers combats, vous détenez sollaris de Maximilian

le jardin des catacombes abandonnées -> je passe le portail -> "ailleurs" : 2 élémentaux de feu, 2 élémentaux de glace & chimère -> les catacombes abandonnées -> trouver le cœur dans une autre dimension -> récipient pour cœur dans coffre -> les catacombes abandonnées -> rapporter le cœur à Logras -> portail -> le jardin des catacombes abandonnées -> Logras - QS les catacombes abandonnées terminée

la grande rue de la ville haute de Marcella -> j'achète 10 archers à Dextre

le secteur calciné du village de Parnack -> clairvoyant -> l'épreuve du clairvoyant - terminer l'épreuve - Morane mise à jour -> portail -> vous êtes Morane -> ennemi légèrement + puissant - utilisez sorts aux bons moments -> secteur calciné est rendu à état originel - vous obtenez anneau en ambre de Maximilian -> l'épreuve du clairvoyant - terminer l'épreuve - Baldwin

le secteur calciné de la forêt sourde -> clairvoyant -> l'épreuve du clairvoyant - terminer l'épreuve - Baldwin mise à jour -> portail -> vous êtes Baldwin -> ennemi très puissant -> c'est infernal ... il faut une chance de cocu pour gagner

les anciennes cryptes -> remontez jusqu'à extérieur du repaire de brigands -> équipez vous de tenue & bandages de bandit -> automatiquement, vous répétez le mot de passe donné par Damien, "sorbet citron"

le repaire des brigands de Cédric

le téméraire - attaquer les brigands de front

l'entrée -> je remet mes équipements -> 7 contenants & parchemin

faites le tour de ce grand espace encaissé par la droite -> monument du dragon & coffre -> tablette & autel -> contenants & lettre dans l'entrepôt -> le téméraire - attaquer les brigands de front mise à jour -> d'autres contenants -> cercle de pierres dressées -> salle des cercueils -> 2 coffres - parchemin - avis - note abîmée de Dupont à l'assassin -> philanthrope & défenseur des arts - remettre les preuves à Ollagar

à côté du brigand qui dort sur grand pierre -> avis -> philanthrope & défenseur des arts - activer les runes dans le bon ordre

recoin des prisonniers -> Sylveros a un plan -> téméraire - trouver les fleurs noires de la mort - sacs -> Edel -> un cadeau pour Elmira - libérer Edel

Cédric -> Cédric : 2 mercenaires, adeptes noirs, bersekers & archers libres -> le téméraire - retourner voir Damien

niveau 19

mercenaire / force 22 -> entraînement 2 - armure spectrale 3 - protection 3 - préparation au combat 3 - défense 3 - avantage 3 - esquive 3 - tenailles 1 - frappes écrasantes 1 / ordre 18 -> équilibre de force 1 - équilibre d'ordre 1 / anarchie 0 -> représailles 1 / finesse 0 / commandement 2 990 - mana 4 098

recoin des prisonniers -> Edel -> il donnera bague en or - QS un cadeau pour Elmira terminée

les environs de la tour des mages -> activez les runes aux 3 portes dans cet ordre -> porte Nord : NUN puis SOET -> porte Est : NUN puis KOR -> porte Sud Est : NUN puis DINGIR

images. Les runes doivent être activées dans l'ordre suivant : NUN - SOET - NUN - KOR - NUN - DINGIR.

permettra de voler le cristal de désillusion <- ordre Anarchie

philanthrope & défenseur des arts - remettre les preuves à Ollagar -> entre les 2 stèles de déplacements -> Ollagar -> automatiquement, vous lui présentez note abîmée de Dupont à l'assassin & note abîmée de Lomarc disculpant Grefelt qui ... est au service du commanditaire du meurtrier de son ami -> philanthrope & défenseur des arts - innocenter Grefelt

revente objets & parchemins dans le quartier Nord Est de la tour des mages

la taverne de l'Oie & la loi -> Grefelt -> philanthrope & défenseur des arts - faire répondre Dupont de ses actes -> Est -> pont levis du domaine Dupont est levé

le domaine Dupont #1

Dupont -> ennemi mortel (ok + tard cf. le domaine Dupont #2)

secteur Sud -> 2 parchemins, contenants & autel du peuple

revente équipements à Zakh aux habitations de la foire - achat amulette de chance

le bois d'Ardenne -> enclos des marchands artisans -> Damien est satisfait, il offre demi masque de bandit & vous donne l'accès à l'ascenseur haut de port venteux -> Damien -> table de tinciduntion - interroger Didier au sujet de la table -> descendez

port venteux #2

cloche -> cloche

l'ascenseur bas

avis -> Dominic -> escarmouche à port venteux - attaquer Fisher en solo -> Est

le rivage

cache, parchemin & tonneau - stèle de déplacement de port venteux -> avis -> coffre -> tonneau -> chefs trolls, 3 trolls de pierres & griffons -> parchemin -> 1/2 tour

la grotte des trolls

tableau midi paisible le long des rochers - retourner voir Orélien -> 3 contenants & 5 pierres boutons -> 1/2 tour jusqu'à ascenseur bas de port venteux

le quai

2 coffres - 4 avis - parchemin

Janette -> une affaire louche - parler à un habitant de port venteux

échope de Rick & Dominic -> Fisher -> Fisher : trolls de pierres, 2 berserkers, brigands & archers libres -> escarmouche à port venteux - dire à Dominic que la bande de Fischer a été éliminée - avis

l'ascenseur bas -> Dominic donne tiare de mage - QS escarmouche à port venteux terminée -> Dominic -> une affaire louche - trouver des preuves de la sombre affaire de grains

les habitations

avis - contenants - parchemins

3 sacs troués -> une affaire louche - parler à Janette

livre près de Valderama - Clyde -> Nord -> caches - tablette - ancienne légende

le quai -> j'achète casque de légat à Rick -> Janette -> elle a peur, elle vous remet lettre anonyme -> une affaire louche - trouver la piste du maître chanteur -> le rivage -> parchemin déjà lu -> une affaire louche - dire à Cramer que la livraison de grains est liée à la bande de Cédric

le bois d'Ardenne -> les habitations en hauteur de port venteux -> donnez midi paisible à Orélien qui offrira peinture magique - QS le long des rochers terminée -> collectionner les tableaux d'Orélien - collectionner tous les tableaux d'Orélien (ok cf. "tableau" - ils seront automatiquement téléportés en haut du square de Marcella) -> Cramer -> une affaire louche - parler à Blum de Cédric & de l'arrangement qui a échoué

niveau 20

mercenaire / force 28 -> entraînement 2 - armure spectrale 3 - protection 3 - préparation au combat 3 - défense 3 - avantage 3 - esquive 3 - tenailles 1 - frappes écrasantes 2 / ordre 21 -> équilibre de force 1 - équilibre d'ordre 1 / anarchie 0 -> représailles 1 / finesse 0 / commandement 3 140 - mana 4 134



carrefour du secteur calciné -> montez vers l'Est -> Blum -> il donne amulette de chance - QS une affaire louche terminée

la route de l'Est #2

Sud depuis le domicile de Nikas -> patte d'oie -> Sud -> parchemin - l'accès à la vieille tour est barré (ok + tard via portail de Candore) -> 1/2 tour -> Sud Ouest

l'avant poste du Rouann

source de mana - 2 avis -> Foley & Revan - elle donne message de Foley -> la jeune fille & le prince - cacher la lettre de Foley - parler à la mère de Foley

je revends équipements & objets à Paulin - j'achète 6 disciples à Yven

Heinrich & Khurt -> l'héritage de Heinrich - aller au grand cimetière - livre sur Renald - cache

Carl ne vous laisse pas passer- il vous faut pouvoir parler à l'archimage Caythorn (ok + tard)

le QG de la garde de Marcella -> j'achète 1 chevalier à Rhunius

traversez le long pont en pierres de la porte Sud Est de la tour des mages

le chateau Ardenne #3

Adour, esprit de l'Air : 2 élémentaux de feu, 2 esprits du vent & élémentaux de glace -> **cinématique** : les 2 disciples capturent Adour, l'esprit de l'Air, dans leur **cage magique** que vous prendrez automatiquement

l'esprit rebelle -> apporter l'esprit capturé à Sequestor

les graines de la trahison - trouver Adour l'esprit de l'Air <- mise à jour

2 **contenants** -> Sud -> **source de mana** - stèle de déplacement du **château Ardenne** - cache & **tonneau** -> Berthold ne vous laisse pas accéder à l'avant poste en quarantaine (ok voir ci dessous)

le quartier Sud de la tour des mages -> Sequestor & Gisella -> **les graines de la trahison** - interroger Adour -> Esprit dans **cage magique** -> **cinématique** : ...

Maintenant que j'ai les preuves dont j'ai besoin ce qui s'est passé à la Magofacture est tout à fait clair. Un culte mystérieux a accompli un rituel employant une sorte de magie que même les esprits ne connaissent pas. C'est ce rituel qui a déclenché la catastrophe, ce qui signifie que la couronne devrait se consacrer à arracher les graines de la trahison présentes dans ses propres rangs au lieu d'essayer de lutter contre des vents porteurs de peste.

sont cités des **survivants** emmenés dans **la mine** par le **Magofacteur**

les graines de la trahison - retourner à la **citadelle**

la ville haute de Marcella -> la salle du trône -> **les graines de la trahison** - rendre compte des résultats de l'enquête -> le prince Adrian & le conseiller Montier -> ... - afin d'appuyer vos dires, le prince Adrian vous ordonne de lui ramener les survivants pour qu'ils témoignent & donne **bâton d'archimage** - franchir la quarantaine - essayer de parler à Caythorn - le baiser de la veuve - trouver la **fiolle de poison** manquante

le quartier Sud de la tour des **mages** -> Sequestor -> Caythorn étant toujours "occupé" & ayant discuté avec Adour, il a déjà pris l'initiative -> **franchir la quarantaine** - se rendre à l'avant poste situé devant la **magofacture** <- **avant poste en quarantaine** -> allez y -> Berthold pour entrer dans ...

l'avant poste en quarantaine

franchir la quarantaine - trouver le **mage Candore** dans l'avant poste

Omela - Alessandro

Didier -> **table de tinciduntion** - trouver l'assistant de Didier

Candore -> **franchir la quarantaine** - rencontrer Remedius -> **portail de Candore**

la vieille tour

Remedius -> **franchir la quarantaine** - retourner voir Candore -> vous devez obtenir sa confiance - **portail de Remedius**

l'avant poste en quarantaine -> Candore & Didier -> des **pièces pour golems sentinelles** ont été volées aux mages -> **franchir la quarantaine** - chercher des pistes à **port venteux**

combat au **chateau Ardenne** contre **unités de l'armée de Nostris** <- RP anarchie

ascenseur bas de port venteux -> Dominic -> les **pièces pour golems sentinelles** sont dissimulées par un sort d'invisibilité -> **franchir la**

quarantaine - se cacher dans la grotte des trolls -> allez y -> cinématique : le bateau approche -> franchir la quarantaine - interrompre le chargement de la marchandise -> le quai -> Damien propose une alternative à l'affrontement ... -> franchir la quarantaine - combattre les artisans pour récupérer la marchandise volée -> pièces pour golems sentinelles -> Damien : 2 housecarls, golems sentinelles, disciples & griffons - brassards de légat -> franchir la quarantaine - ramener la marchandise volée <- elle n'apparaît pas dans l'inventaire

niveau 21

mercenaire / force 28 -> entraînement 2 - armure spectrale 3 - protection 3 - préparation au combat 3 - défense 3 - avantage 3 - esquive 3 - tenailles 2 - frappes écrasantes 2 / ordre 26 -> équilibre de force 1 - équilibre d'ordre 1 / anarchie 0 -> représailles 1 / finesse 0 / commandement 3 300 - mana 5 088

l'avant poste en quarantaine -> Remedius est satisfait - il donne masque de guérisseur & vous permet de passer -> franchir la quarantaine - entrer dans la magofactory -> Sud -> coffre sur pont de pierres de la magofactory

la magofactory

la fonderie

avis -> tonneau -> franchir la quarantaine - inspecter la magofactory -> parchemin -> coffre -> livre sur Renald - parchemin de Lovedan initie collection : journaux de cultistes - collectionner tous les journaux

Nord -> parchemin de Lovedan -> le baiser de la veuve - ramasser la fiole -> coffre - barre de fer - fiole de poison -> le baiser de la veuve - détruire le baiser de veuve -> parchemin de Lovedan -> tonneau -> barre de fer dans levier -> levier pour coffre

la taverne de l'Oie & la loi -> Nord -> les vieilles ruines -> Ursula -> le baiser de la veuve - détruire le baiser de veuve -> porte -> le baiser de la veuve - détruire le baiser de veuve <- mise à jour - Palatinus ne me reconnaît pas -> je lui donne fiole de poison -> cinématique : ... - pas d'antidote - QS le baiser de la veuve terminée

la fonderie de la magofactory -> escalier descendant à l'Est

l'entrée de la magofactory de Monpatris

bourse d'or -> descendez encore -> cinématique : Norman, Harvey & Rheto se font courser par des golems

la grande place de la magofactory de Monpatris

franchir la quarantaine - vaincre les golems sur place -> 3 golems sentinelles & 2 golems de fer -> Norman -> trouver Lindsey - rejoindre l'entrée principale des mines les armes à la main -> Rheto -> trouver Lindsey - trouver les 3 pièces pour l'ascenseur

stèle de déplacement de la magofactory - coffre - source de mana - parchemin de Lovedan -> Sud -> 2 parchemins - coffre - bourse d'or -> 1/2 tour -> Est

le quartier des ouvriers de la magofactory de Monpatris

panier -> livre sur Renald -> lettre de l'assistant de Didier sur porte mentionne le barbier qui sait où cacher la table d'incinduntion -> table de tincinduntion - trouver la table dans la magofactory - trouver Lindsey - parler de l'éveil des golems bourse d'or - avis

ne touchez pas aux pierres boutons pour l'instant ... -> Sud -> parchemin de Lovedan - boîte - livre sur Renald - ancienne légende -> 1/2 tour -> Nord -> coffre - boîte - levier rouillé - parchemin de Lovedan

1/2 tour -> autour du puits -> 3 pierres boutons pour table de tincinduntion -> table de tincinduntion - rapporter la table à Didier

l'avant poste en quarantaine -> je donne table de tincinduntion à Didier qui offrira 1 000 Po - QS table de tincinduntion terminée - désormais, Rhunius & Olorin proposeront des golems sentinelles -> trouver Lindsey - parler de l'éveil des golems est devenue impossible

la grande place de la magofactory de Monpatris -> vers Nord Est -> Sud pour ancienne légende -> 1/2 tour -> 2 avis & coffre -> Nord

le quartier des mineurs de la magofacture de Monpatris

boîte & coffre -> parchemin de Lovedan & bourse d'or -> parchemin de Lovedan -> avis

ne touchez pas aux pierres boutons pour l'instant ... -> coffre -> coffre & parchemin de Lovedan -> coffre -> chaîne d'entraînement sur puits -> 2 pierres boutons vers l'Est du puits pour coffre

la fonderie -> roue dentée à la forge -> trouver Lindsey - donner les 3 pièces à Retho -> la grande place de la magofacture de Monpatris -> faites le -> trouver Lindsey - installer la route dentée dans le mécanisme -> faites le juste au Sud -> trouver Lindsey - trouver pourquoi le mécanisme ne fonctionne pas -> enlevez levier rouillé derrière -> trouver Lindsey - prendre l'ascenseur pour monter <- faire monter l'ascenseur

la grande place de la magofacture de Monpatris -> près de Retho -> levier -> avancez -> trouver Lindsey - prendre l'ascenseur pour descendre -> cinématique : avec Norman

je décide de remonter -> la grande place de la magofacture de Monpatris -> vers Nord Est

le quartier près de l'entrée principale de la mine de la magofacture de Monpatris

archers vides, géants vides, 2 chiens vides & golem vide -> cache & 4 coffres -> l'entrée principale de la mine de la magofacture de Monpatris est fermée -> 1/2 tour -> je redescend via l'ascenseur

le bas quartier

coffre -> coffre -> trouver Lindsey - suivre Norman -> entrée secondaire de ...

la mine de la magofacture de Monpatris #1

tonneau -> coffre -> patte d'oie -> gauche -> boîte -> parchemin de Lovedan - QS journaux de cultistes terminée

1/2 tour -> main gauche à la patte d'oie -> cinématique : au contact de Lindsay, Norman devient Norman -> trouver Lindsey - vaincre les anéantis dans la mine -> Lindsey : 2 géants vides, archers vides, dévoreurs d'âmes & vides -> cinématique : Remedius vous sauve la vie en capturant magiquement Lindsey - vous êtes tous téléportés à la place centrale de la tour des mages - l'archimage Caythorn la prend en charge -> trouver Lindsey - rendre compte à Caythorn

niveau 22

mercenaire / force 28 -> entraînement 2 - armure spectrale 3 - protection 3 - préparation au combat 3 - défense 3 - avantage 3 - esquive 3 - tenailles 2 - frappes écrasantes 3 / ordre 30 -> équilibre de force 1 - équilibre d'ordre 1 / anarchie 0 -> représailles 1 / finesse 5 / commandement 3 490 - mana 5 501

l'archimage Caythorn donne breuvage de nain

🔍 Culte de l'unité
Il se trouve que mes ennemis et ceux de la couronne sont les mêmes. La tentative de meurtre envers moi et la catastrophe de la Magofacture ont été orchestrées par un certain culte de l'unité...

le refuge des illuminés - incarcérer Dupont

philanthrope & défenseur des arts - vaincre les mercenaires de Dupont

revente équipements, objets & parchemins dans le quartier Nord Est -> le quartier Nord Ouest -> Sachs -> des bandits occupent le village de Parnack -> retour à Parnack - trouver Amanda

le QG de la garde de Marcella -> j'achète 1 mage royal à Rhunius

les environs de l'aqueduc -> en face du vieux cimetière, où se trouvent les calices de feux -> Amanda -> retour à Parnack - essayer de parler aux envahisseurs -> pont de bois à l'Est du vieux cimetière -> Bonnie -> retour à Parnack - détruire la bande de Bonnie -> le village de Parnack -> Bonnie : 2 berserkers, mercenaires, adeptes noirs & archers libres -> retour à Parnack - parler à Bernard -> maisons en

hauteur -> *Bernard* -> retour à **Parnack** - parler à *Amanda* qui offrira *bague de Kholric* - QS retour à **Parnack** terminée

niveau 23

mercenaire / force 28 -> entraînement 2 - armure spectrale 3 - protection 3 - préparation au combat 3 - défense 3 - avantage 3 - esquive 3 - tenailles 2 - frappes écrasantes 3 / ordre 30 -> équilibre de force 1 - équilibre d'ordre 1 / anarchie 0 -> représailles 1 / finesse 5 / commandement 3 680 - mana 5 530

le domaine Dupont #2

secteur Sud -> la grande place -> Dupont : 2 chevaliers, arbalétriers, mages royaux & guerrières célestes - *mercenaires de Grefelt* combattent avec vous comme promis -> Greflet donne 1 *mercenaire* -> philanthrope & défenseur des arts - trouver Dupont

Nord Ouest -> coffre & **tableau la forge des merveilles** -> Nord Est & Ouest -> r.a.s. -> Sud Ouest -> coffre -> Sud Est -> coffre -> 1/2 tour -> escaliers vers ...

le panorama -> Dupont -> *cinématique* : il vous échappe par ... un tour de magie -> philanthrope & défenseur des arts - demander à Della où a put aller Dupont -> faites le -> philanthrope & défenseur des arts - sauver la poétesse disparue - Della donne clé de la cave à vin de Dupont -> parchemin

la cave à vin de Dupont -> philanthrope & défenseur des arts - parler à Letitia -> coffre -> Letitia -> Lindsey sait où se trouve le refuge des illuminés - *Rhunius* & *Evert* disposent de Chevaliers

le refuge des illuminés - retournez voir Caythorn

3 pierres boutons dévoilent 4 coffres -> Greflet, Della & Letitia -> parchemin dans support de torche

la tour des mages -> reventes dans les quartiers Nord Est & Nord Ouest -> le quartier Sud -> l'archimage Caythorn localise vaguement Dupont - il donne laissez passer d'avant poste du Rouann & hochet de détection de calamité -> le refuge des illuminés - franchir l'avant poste du Rouann & apprendre des sorcières où elles cachent les adoreurs

la route de l'Est -> la vieille tour -> 2 coffres -> l'avant poste du Rouann -> Carl vous ouvre la porte vers ...

la route du Rouann #1

stèle de déplacement

le grand carrefour calciné -> automatiquement, le sorcier vu aux portes de Batille -> le refuge des illuminés - affronter les monstres sur la route -> 2 chiens vides, géants vides, griffons vides & guerriers vides -> 9 contenants

Sud -> 2 caches -> bourse d'or près d'ancienne légende -> coffre -> Tivir, déjà vue, vous conseille pour franchir le pont des sorcières



stèle de déplacement - le refuge des illuminés - résoudre l'énigme du pont des sorcières

allez y & passez sur la 1ère pierre de chaque ligne disposant d'une des runes indiquées par Tivir

la maison de la sorcière

secteur Est

2 coffres - 2 caches - Larie - sacs - parchemin - source de mana

secteur Ouest

2 coffres & parchemin

Carabos a aidé Dupont a protéger le refuge des illuminés avant de se faire avoir par son comparse, le sorcier

le refuge des *illuminés* - aider Carabos / la sorcière dupée - rejoindre le monde des esprits

portail de Carabos -> 2 gargouilles, golems de fer, élémentaux de glace & golems sentinelles -> vous détenez orbe de Carabos - la sorcière dupée - retourner voir Carabos -> elle n'est + là -> avis magique : Carabos vous donne rendez vous à la source du Rouann [le cours supérieur du Rouann]

le refuge des *illuminés* - aider Carabos <- mise à jour

le pont des sorcières -> la route du Rouann -> Est

la route du Rouann #2



vous êtes ici ...

Nihlus -> ... -> 2 trolls de pierres, chefs trolls, arbalétriers lourds & lances flammes

1ère intersection -> Nord -> 2 coffres - 2 caches - tonneau - parchemin dans local en bois adjacent au petit temple en ruine -> 1ère intersection -> Est -> 2 caches & bourse d'or - lettre dans chariot

campement au Nord en surplomb de l'avant poste du Rouann -> sacs - cache - bourse d'or -> 1/2 tour -> 3 tiers près de chariots

2nde intersection -> autour de construction en ruine : coffre - cache -> dans construction en ruine : boîte - livre sur Renald - coffre - cache - rune Yugor pour parchemin -> 2nde intersection -> Est

le cours supérieur du Rouann #1

sac à dos & cache près de Carabos -> la sorcière dupée - vaincre les élémentaux -> 2 esprits du vent, grand élémental, élémentaux de glace & élémentaux de feu -> la sorcière dupée - parler à Carabos

carrefour -> cache & sacs - stèle de déplacement - Carabos & Sadie la sanglante -> Carabos donne sort de Carabos

la sorcière dupée - détruire le bouclier

Sud -> pont de pierre du refuge des illuminés -> le refuge des *illuminés* - trouver un moyen d'entrer dans le refuge

carrefour -> Est -> patte d'oie -> Est -> petit secteur calciné + Nord Carrefour -> source de mana - 2 tonneaux - boîte - 2 caches - 2

coffres

1/2 tour -> Est -> coffre -> cache -> chaudron suspendu -> tonneau près barque -> Est -> 2 caches & obélisque de force -> 1/2 tour -> Sud -> dépassez cascade

le donjon de Lyssa

porte double -> le donjon de Lyssa - explorer le vieux donjon

cache -> bourse d'or -> cache & bourse d'or -> ancienne légende

Pour scinder la lumière, j'ai disposé des lentilles de verre coloré dans des stèles. Il faut ensuite toucher la rune d'activation. J'ai fait en sorte que les cristaux émettent les couleurs fondamentales en les transformant à l'aide des lentilles.

Cet anneau est mon symbole et il concentre mon pouvoir. Il se charge à l'aide de la scission et ceci peut effrayer les jeunes Serpents. Les craintes des humains m'ont quittée.

coffre -> descendez -> cache -> prenez lentille en périphérie -> le donjon de Lyssa - résoudre l'énigme de Lyssa -> prenez les 2 autres lentilles en périphérie -> posez les dans les emplacements pour lentilles au Centre



ensuite, il faut procéder empiriquement pour bien placer les 3 couleurs -> cristaux d'énergie : bleu au Nord - vert à l'Ouest - rouge à l'Est



le donjon de Lyssa - prendre l'anneau de Lyssa

anneau de Lyssa -> ennemi puissant <- dragon de feu & sort terreur -> ok cf. niveau 27

remontez -> 2 sarcophages derrière où était ancienne légende -> sortez

le cours supérieur du Rouann #2

patte d'oie à l'Est du carrefour -> Sud -> cache -> rune pour le rituel -> bouclier magique -> 2 géants vides, 2 chiens vides & griffons vides -> la sorcière dupée - placer l'orbe de la sorcière sur l'autel -> portail -> parchemin & coffre -> orbe en cristal [réceptacle de l'orbe de Carabos] -> la sorcière dupée - demander l'aide promise par Carabos

la ville haute de Marcella -> j'achète 10 archers à Dextre

niveau 24

mercenaire / force 31 -> entraînement 2 - armure spectrale 3 - protection 3 - préparation au combat 3 - défense 3 - avantage 3 - esquive 3 - tenailles 2 - frappes écrasantes 3 - généralissime / ordre 30 -> équilibre de force 1 - équilibre d'ordre 1 / anarchie 0 -> représailles 1 / finesse 5 / commandement 3 880 - mana 6 885

carrefour -> Carabos -> le refuge des illuminés - trouver le collier volé -> petit secteur calciné -> vieille amulette [collier volé] - impossible car idéal force -> carrefour -> le refuge des illuminés - attaquer immédiatement le refuge avec Sadie -> Sud -> pont de pierre du refuge des illuminés -> Sadie la sanglante -> portes ->

le refuge des illuminés #1

la grande cour #1

cinématique -> Dupont & Feraud

le refuge des illuminés - vaincre Dupont & ses monstres -> ennemi invincible (ok cf. le refuge des illuminés #2)

la route du Rouann #3

le grand carrefour calciné -> Ouest -> coffre & tas d'ordures -> traversez le Rouann

les faubourgs de Floster #1

ennemi puissant (ok cf. les faubourgs de Floster #2)

la route du Rouann -> le grand carrefour calciné -> Nord -> pont de pierres vers ...

le cours central du Rouann #1

golems sentinelles, disciples, épéistes, cavaliers & chevalier noir

la ville haute de Marcella -> j'achète 10 archers à Dextre -> le QG de la garde -> j'achète 8 chevaliers à Rhunius -> reventes multiples dans la ville basse de Marcella - je dispose de 278 782 Po



vert = cours central du Rouann & grand cimetière / bleu = le château Cadence
orange = le lac du Rouann / rouge = le château Forten

vaste carrefour -> bourse d'or dans kiosque

le secteur Est

cache -> carrefour Est -> Sud -> habitation en bordure du Rouann -> 1/2 tour pour Est -> 2 *fantômes*, 2 *assassins* & *chevaliers de la mort* -> 2 caches & 2 coffres -> petit secteur calciné -> 2 coffres - sacs - cache -> coffre & bourse d'or -> 1/2 tour -> carrefour Est -> Nord -> chemin de droite du carrefour Est pour coffre -> 1/2 tour -> chemin de gauche du carrefour Est pour cache dans petite construction en ruine -> Nord

le secteur Ouest

rune Yugor pour 2 parchemins & 2 coffres -> source de mana juste à l'Ouest & sacs en descendant jusqu'au kiosque -> Nord Est

le grand cimetière

= secteur Nord

l'héritage de *Heinrich* - trouver la crypte de la famille Forten

bourse d'or près de *Nimic le fossoyeur*

Sud de la zone Ouest

2 sarcophages - pierre tombale - prenez "pré création" [QS les livres d'*Actarius*] - coffre

Julian -> *Julian & Roseline* - purifier la statue de la pleureuse -> parchemin & tombe -> cache & coffre

Nord de la zone Ouest

2 sarcophages - mémorial de guerre - coffre - bourse d'or

la zone centrale

fantômes, chef des goules, adeptes noirs, chevaliers de la mort & goules anciennes

la zone Est

la crypte de la famille Forten -> l'héritage de *Heinrich* - prendre la tablette de marbre dans la tombe -> parchemin - bourse en or - coffre - tablette de marbre -> l'héritage de *Heinrich* - trouver *Heinrich & Khurt* à Floster

2 caches - tas d'ordures - boîte - *Agnès* - sarcophage

Sud de la zone Ouest -> statue de la pleureuse -> 2 archers vides, géants vides, chiens vides & griffons vides -> Julian & Roseline - retourner voir Julian -> faites le -> Julian & Roseline - collecter les fragments de l'âme de Roseline -> la zone Est -> éclat de Roseline

le cours central du Rouann -> chemin de gauche du carrefour Est -> éclat de Roseline dans l'escalier de petite construction en ruine -> vaste carrefour -> Ouest

le cours central du Rouann #2

le secteur excentré au Sud Ouest #1

stèle de déplacement - coffre

le château Cadence #1

est ... fermé (ok après le laboratoire du culte) -> cache & boîte -> Nord

le lac du Rouann

Nord -> intersection -> Nord -> l'artel de Sablet -> boîte -> Sablet & Garou -> le quartz du Rouann - trouver la lettre du magistrat

Nord -> maison à l'Est -> sacs & boîte - éclat de Roseline -> Julian & Roseline - combiner les fragments de l'âme de Roseline

1/2 tour -> Nord -> vers le château Forten (ok voir un peu + bas) -> 1/2 tour -> intersection -> Ouest -> traversez

l'île du lac du Rouann

Ouest -> jetée du bac -> 3 contenants - parchemin

1/2 tour -> le bois -> 5 contenants - ancienne légende -> Ouest -> 4 contenants dans ruines circulaires

le secteur Ouest de la zone Ouest du grand cimetière -> éclat de Roseline -> cinématique : Julian & Roseline -> vous obtenez casque de Roi - Nimic le fossoyeur propose, en +, chevaliers de la mort - QS Julian & Roseline terminée

carrefour Est du secteur du cours central du Rouann -> 2 mercenaires, brigands, chefs trolls & archers libres -> le quartz du Rouann - trouver la lettre du magistrat - mise à jour -> Est -> coursier -> confirmation des droits de la ligue des marchands [parchemin] -> le quartz du Rouann - choisir le camp de Garou -> l'artel de Sablet au lac du Rouann -> automatiquement, cinématique : Petit dit que Garou a frappé Sablet -> le quartz du Rouann - choisir le camp de Garou - mise à jour -> descendez -> Garou donnera amulette de Médos - QS le quartz du Rouann terminée -> 1/2 tour -> Nord

le château Forten

descendez à l'Ouest -> rive du lac du Rouann -> bourse d'or -> 1/2 tour -> Nord -> coffre & sacs

le château Forten

est en ruines ... 2 contenants - 2 anciennes légendes -> escalier Sud -> cache & ancienne légende -> 1/2 tour -> escalier Nord -> ancienne légende

le cours central du Rouann #3

le secteur excentré au Sud Ouest #2

coffre & cache au Sud du château Cadence

les faubourgs de Floster #2

cavaliers, 2 guerrières célestes, golems sentinelles & mages royaux

la ville haute de Marcella -> j'achète 10 archers & 10 épéistes à Dextre -> reventes multiples dans la ville basse de Marcella

niveau 25

mercenaire / force 35 -> entraînement 2 - armure spectrale 3 - protection 3 - préparation au combat 3 - défense 3 - avantage 3 - esquive 3 - tenailles 2 - frappes écrasantes 3 - généralissime / ordre 31 -> équilibre de force 1 - équilibre d'ordre 1 / anarchie 0 -> manœuvre insidieuse 2 - représailles 2 / finesse 5 / commandement 4 060 - mana 7 545



carrefour Est -> 2 contenants -> cachez lettre de Foley sous un des arches en ruines -> la jeune fille & le prince - cacher la lettre de Foley - mise à jour

Sud Est -> 2 caches -> pont en bois -> cache

tour en ruines

coffre & cache

"les lames enchantées de la 3ème ère" -> les livres d'Actarius - parler à Actarius

parchemin -> le mystère de Xandor - rassembler les restes de Xandor -> restes de Xandor -> 2 élémentaux de feu, guerrières célestes, esprits du vent & élémentaux de glace -> vous obtenez épée éteinte & cendres de Xandor



le mystère de Xandor - apporter la dépouille de Xandor à l'autel d'Aranox

carrefour Est -> Ouest -> carrefour Ouest -> stèle de déplacement -> Nord -> bourse d'or -> secteur calciné -> 7 contenants -> carrefour Ouest -> Nord Ouest -> sacs - autel du peuple -> Sud -> 2 coffres

le quartier Sud Ouest de la tour des mages -> Actarius -> vous lui dites pour Xandor - il donne talisman de lumière & de vie - QS les livres d'Actarius terminée

la maison de la sorcière -> Est -> la route du Rouann -> 1ère intersection -> Nord -> petit temple en ruine -> déposez cendres de Xandor sur l'autel d'Aranox -> le mystère de Xandor - allumer l'encens -> 2 calices de feu -> le mystère de Xandor - invoquer l'esprit de Xandor -> autel d'Aranox -> cinématique : Xandor ... -> 2 chevaliers de la mort, fantômes, adeptes noirs & goules anciennes -> le mystère de Xandor - parler à Xandor -> faites le pour épée de feu (ex. épée éteinte) - QS le mystère de Xandor terminée



la ville haute de Marcella -> j'achète 10 arbalétriers à Dextre

carrefour Ouest des faubourgs de Floster -> Sud

Floster #1

le quartier Nord #1

Ouest & Sud Ouest -> Bronna -> vous lui dites pour son mari, Revan & sa fille, Foley - QS la jeune fille & le prince terminée -> 2 avis - Andreas - Erasmus, derrière barrière magique (ok + tard voir ci dessous), cite Belinda & un miroir à griffon -> source de mana - Aville

vers Nord Est -> tonneau - coffre -> Noxis - livre sur Renald

Centre & Est -> Germain -> ... -> Belinda -> le coffre de Floster a été volé - outre des Po, il contenait le miroir à griffon de Belinda - les 2 trésoriers sont soupçonnés - les gardes attendent leur paie avec impatience en manifestant- les trésoriers disparus - parler au garde

Sud -> bloqué par barrages en bois (ok + tard voir ci dessous) -> 1/2 tour -> entrée Nord de Floster -> Dono, le garde -> les trésoriers disparus - chercher les trésoriers près du château Cadence

le château Cadence -> serviteur -> les trésoriers disparus - trouver le 2nd trésorier -> le cours central du Rouann -> le secteur Est -> carrefour Est -> Sud -> habitation en bordure du Rouann -> Carp -> il a pris le coffre de Floster qu'il a ramassé sur le chemin -> les trésoriers disparus - fouiller la cour de Carp -> tonneau -> porte -> sac à dos et/ou plante pour visualiser coffre de Floster -> Rémi, le 2nd trésorier -> comme commanditaires, il citera Krumman & un mécène sans le nommer - il manque miroir à griffon (ok voir ci dessous)



son passage au grand cimetière ne lui a pas été profitable !

les trésoriers disparus - trouver la réserve de Rémi -> le grand cimetière -> la zone Est -> cercueil -> les trésoriers disparus - affronter les bandits pour le trésor & le miroir à griffon -> Fléau [ennemi mortel] : 2 bersekers, housecarls, assassins & adeptes noirs -> les trésoriers disparus - prendre l'artefact de Belinda / les trésoriers disparus - annoncer à Germain le sort du trésorier & du trésor -> prenez miroir à griffon - l'or restera là ... -> les trésoriers disparus - rendre le miroir à griffon à Belinda

la ville haute de Marcella -> j'achète 10 arbalétriers à Dextre

Floster #2

le quartier Nord #2

Centre & Est -> Germain -> vous l'informez pour Krumman, les trésoriers voleurs & l'emplacement de l'or de Forstel - les gardes pourront être payés, les barrages en bois sont levés - il donne ceinture en dragon

Belinda -> après lui avoir remis miroir à griffon, elle annihilera ses barrières magiques

Sud -> coffre - Aville

Andreas -> reventes multiples -> je lui achète bouclier de Labien, carte locale & les mystère de la magie

le quartier Nord Ouest

Erasmus -> la belle & la bête - persuader Belinda de vous parler de la crypte où sont enfermés des gargouilles

secteur Est de la maison de la sorcière -> Belinda -> elle localise la crypte aux gargouilles & vous donne indice de Belinda pour y entrer -> la belle & la bête - parler à Erasmus de l'aide de Belinda

Floster #3

le quartier Sud Ouest

bourse d'or derrière le puits - 2 avis - j'achète 6 disciples à Septim - coffre

le quartier Sud

boîte - parchemin

le quartier Sud Est

Heinrich & Khurt -> automatiquement, vous donnez tablette de marbre à Heinrich - le juge Khurt vous remet parchemin de Forten -> l'héritage de Heinrich - résoudre l'énigme du vieux Forten

Horst -> ... - c'est ici qu'on migré les nains à la recherche de Rugar -> livres - sacs

Ogun -> hommes de fer - parler aux villageois de Sude -> Ogun -> Buckdor -> 1/2 tour -> pont en pierres vers ...

le quartier excentré à l'Est

coffre - tonneau - tableau félicité pastorale - livre sur Renald - QS les guerres de Maximus III terminée

Gislain - Felicia - j'achète belle bague en cristal à Marten - Philippe

Philmore -> il vous raconte son expédition qui a mal tournée au retour - il vous désigne & donne tablette en pierre ancienne -> un funeste voyage - trouver toutes les tablettes de pierre

portes vers Sud Est fermées

le lac du Rouann -> l'artel de **Sablet** -> Nord -> *Uwe Forten*, le 1/2 frère d'*Heinrich* exige le parchemin de *Forten* -> l'héritage de *Heinrich* - vaincre les mercenaires d'*Uwe Forten* <- ennemi mortel -> ok cf. **niveau 27**

la mine de la magofactory de Montpatris #2

griffons vides, dévoreurs d'âmes, guerriers vides, chevaucheurs vides & lames vides

niveau 26

mercenaire / force 35 -> entraînement 2 - armure spectrale 3 - protection 3 - préparation au combat 3 - défense 3 - avantage 3 - esquive 3 - tenailles 2 - frappes écrasantes 3 - généralissime / ordre 31 -> équilibre de force 1 - équilibre d'ordre 1 - gloire 2 / anarchie 0 -> manœuvre insidieuse 2 - représailles 2 / finesse 5 / commandement 4 670 - mana 8 457

12 **contenants** -> Est -> **contenant** -> tournez les 3 **statues** de façon qu'elles regardent au Centre pour **coffre**

la ville haute de Marcella -> j'achète 10 **épéistes** & 0 **arbalétriers** à **Dextre**

Floster -> le quartier Nord -> *Revan* -> ... -> **reventes multiples** auprès d'**Andreg** -> le quartier Sud Ouest -> j'achète 1 **cavalier** à **Septim** -> Nord Ouest

le pont de Floster

stèle de déplacement -> **intersection** -> Nord -> **bourse d'or** - **cache** - **ancienne légende** -> 1/2 tour -> Ouest -> **pont de Floster**

la route de Floster #3

petit secteur calciné -> **cache** -> Sud

le cours inférieur du Rouann #1

source de mana -> **cinématique** : **gargouille ...** -> **cache** -> *golems de fer, gargouilles, prototype, élémentaux de feu & élémentaux de glace* -> **panier** - **cache** - **coffre** - **bourse d'or** -> **habitation avec une tour** -> *Fry, le marin* -> ... - prenez **tablette en pierre ancienne**

Sud -> **cache** -> descendez à l'Est -> **monument du dragon** -> **secteur calciné du hameau** -> 6 **contenants** -> Est -> **le ponton cassé sur le Rouann** -> **coffre** -> 1/2 tour -> Ouest -> **cache** & 2 **contenants**

Sud -> **patte d'oie** -> Ouest -> 2 **contenants** -> **coffre** -> **rune Yugor** pour 2 **coffres** & **parchemin** -> 1/2 tour -> Sud

l'embouchure du Rouann

chevaliers de la mort, adeptes noirs, 2 fantômes & goules anciennes -> **stèle de déplacement** -> **cache** & **bourse d'or** -> descendez -> **la plage** -> **tonneau** - **boîte** - **coffre** - **parchemin concernant QS un funeste voyage** -> **bateau échoué** -> **parchemin concernant QS un funeste voyage** - **tiers sans dialogue** [ok + tard -> *le capitaine Francos*] -> 1/2 tour -> Sud Ouest -> **campement abandonné** -> 2 **coffres** & **bourse d'or** -> 1/2 tour

le cours inférieur du Rouann #2

secteur calciné du hameau -> Nord -> r.a.s.

la ville haute de Marcella -> j'achète 10 **archers** à **Dextre**

la route de Floster #4

petit secteur calciné -> Ouest -> rune Yugor pour 2 coffres & parchemin -> 1ère intersection -> stèle de déplacement - cache -> Sud

les montagnes du Sud

résurgence -> parchemin -> prenez tablette en pierre ancienne -> planche de la résurgence -> 2 coffres -> 1/2 tour -> Sud -> boîte -> Erasmus -> ... - la belle & la bête - retirer les rochers magiques -> faites le -> la belle & la bête - déverrouiller la porte -> Erasmus -> continuez

intersection -> stèle de déplacement -> Sud -> tonneau -> source de mana

panorama de la crypte aux gargouilles

2 parchemins - 2 coffres - cristal magique - je force les portes de ...

la crypte aux gargouilles

la belle & la bête - déverrouiller la porte - mise à jour -> lisez avis

Voilà la bonne séquence de désactivation de cette alarme trois fois maudite par Uloghi :

Le feu de Kor précède la terre de Xerb. Vient ensuite le marteau de Murn pour compléter le premier cycle de transformation. Il faut refroidir la création avec les rivières de Soet et les bêtes trouveront à s'installer en Erd, gardées par Yugor.

regardez vers le Sud



utilisez séquentiellement gargouilles avec les mêmes signes derrière elles <- de gauche à droite sur l'image

la belle & la bête - parler à Erasmus -> panorama de la crypte aux gargouilles -> Erasmus -> 2 gargouilles, élémentaux de glace & chimères -> la belle & la bête - retourner voir Erasmus -> il met en cause Belinda ... les gargouilles seront rapatriées à la tour des mages - il donne amulette d'Erasmus - dans le quartier Nord Est de la tour des mages, Olorin proposera les gargouilles - QS la belle & la bête terminée

1/2 tour -> intersection -> Ouest -> parchemin - coffre - monument du dragon

le QG de la garde de la ville haute de Marcella -> j'achète 1 mage royal à Rhunius -> reventes multiples dans la ville basse de Marcella

la route de Floster #5

1ère intersection -> Ouest -> longez le chemin par le Nord en passant par la cuvette -> coffre -> cache -> coffre -> camp de chasse -> coffre & tonneau -> Nord -> ancienne légende & coffre -> 1/2 tour -> sentier menant au camp de chasse -> 3ème intersection -> Sud -> cache -> 2nde intersection -> Sud Ouest

coffre sous plateforme -> cache -> barrage en bois pour Sud (ok + tard cf. secteur contrôlé par des hommes louches #2)

1/2 tour -> 3ème intersection -> Nord -> 2 caches -> Est -> pont coupé près du camp de Kisten est réparé -> Ouest

le village de Sude

cache -> sacs

ferme de Marlène & Brand -> ... -> coffre & sacs -> Sud -> cache & bourse d'or à l'Est

le champ de blé -> griffons, ours, monteurs d'ours, loups anciens & lances flammes -> boîte

ferme du moulin -> Varrus -> ... - il donne tablette en pierre ancienne & cite un parchemin -> un funeste voyage - parler à Francos -> Ruf -> ... - hommes de fer - parler à Martin -> Ouest -> sentier de la ferme du moulin -> coffre -> cache & bourse d'or -> autel du peuple, cache & coffre

ferme du moulin -> Martin -> hommes de fer - examiner la forge -> tablette près du four -> hommes de fer - explorer les catacombes en dessous de Floster <- "en dessous du village de Sude"

le champ de blé -> Sud -> patte d'oie -> stèle de déplacement -> 2 contenants - portes vers Mercelin méridional fermée

1/2 tour -> cache -> Est -> maison isolée -> tonneau & cache -> descendez -> Est pour Sud

la vieille tombe

les catacombes en dessous du village de Sude

coffre & cache -> Rugar -> il raconte la guerre des forces de Floster alliées à celle du Roi Dimir contre les morts vivants ... & avant de vous permettre d'entrer, donne parchemin de Rugar -> hommes de fer - ouvrir la porte vers les galeries suivantes -> Rugar -> ... -> avancez

la crypte commémorative -> coffre - 2 parchemins - bourse d'or - tablette -> descendez -> consultez votre journal ...

Si je comprends bien, seuls cinq sur les six sont dignes d'un bûcher funéraire. Mais qui est le sixième ?

puis les 6 tablettes -> il faut trouver l'intrus en n'allumant pas son calice de feu -> c'est celui de Pélerin qui a participé à une autre guerre -> porte vers les galeries suivantes s'ouvre - hommes de fer - affronter l'armée des nains

Sud Est -> bourse d'or - parchemin - 3 coffres -> Sud Ouest -> grande place équipée en ruines -> Moldagor [ennemi mortel] : 2 monteurs d'ours, lances flammes, housecarls & berserkers -> hommes de fer - prendre la relique naine -> 3 contenants -> escaliers ascendants au Sud -> la crypte de Dimir -> bourse d'or - parchemin - coffre - fragment du marteau de la liberté dans sarcophage de Dimir -> hommes de fer - apporter la relique naine à Ogun

le quartier Sud Est de Floster -> Ogun en compagnie de Rugar -> vous lui remettez fragment du marteau de la liberté - il offre lance de Baldor - Buckdor proposera monteurs d'ours - QS hommes de fer terminée -> le quartier excentré au Sud Est -> revente d'objets & achat de 4 parchemins de dissipation à Philippe

niveau 27

mercenaire / force 36 -> entraînement 2 - armure spectrale 3 - protection 3 - préparation au combat 3 - défense 3 - avantage 3 - esquive 3 - tenailles 2 - frappes écrasantes 3 - généralissime / ordre 31 -> équilibre de force 1 - équilibre d'ordre 1 - gloire 2 / anarchie 0 -> manœuvre insidieuse 3 - représailles 3 / finesse 5 -> magie de terre & de glace 2 / commandement 5 020 - mana 9 109

l'embouchure du Rouann -> bateau échoué sur la plage -> le capitaine Francos -> ... - un funeste voyage - affronter l'armée de Francos ->

portail -> 2 dragons rouges, chevaliers de la mort & 2 goules anciennes -> un funeste voyage - donner les tablettes à Francos -> faites le - il donnera talisman de ténèbres & de mort - QS un funeste voyage terminée

le lac du Rouann -> l'artel de Sablet -> Nord -> Uwe Forten [ennemi très puissant] : 2 chevaliers, mages royaux, épéistes & élémentaux de feu -> cinématique : Uwe Forten affirme que son 1/2 frère, Heinrich, est du côté des artisans - lui étant pour Nostria -> l'héritage de Heinrich - résoudre l'énigme du vieux Forten <- mise à jour

Nord -> le château Forten -> 5 pierres boutons à côté d'autant d'anciennes légendes dévoilera passage secret -> allez y, en bas, par l'escalier descendant -> en procédant empiriquement, 4 livres à pousser dans le bon ordre, soit : les hautes terres albiennes - histoires d'une conquête -> sous la tour des mages -> couronne des Rois -> déserteur ou héros ? l'histoire d'un pasteur -> 1ère pièce secrète est dévoilée -> l'héritage de Heinrich - lire le sort au dessus de la vasque -> allez y pour coffre & bourse d'or -> bol [vous déclamez la phrase écrite sur parchemin de Forten] -> l'héritage de Heinrich - retirer le coffre de la vasque -> prenez coffre de Forten -> l'héritage de Heinrich - donner le coffre à Heinrich <- idéal Force -> levier -> 2nde pièce secrète est dévoilée -> 2 coffres & parchemin

le quartier Sud Est de Floster -> Heinrich -> vous lui remettez coffre de Forten -> ... - il offre 2 000 Po - QS l'héritage de Heinrich terminée

le donjon de Lyssa -> descendez -> anneau de Lyssa -> dragon rouge, 2 lances flammes & 2 loups anciens <- protégez vous contre le feu - utilisez dissipation pour annihiler terreur -> vous obtenez bague de Lyssa -> le donjon de Lyssa - en apprendre + sur l'anneau -> sortez -> Carabos -> ... - elle donne parchemin pluie de feu - Larie proposera dragons rouges [ordre Force -> nécessite 5 700 en commandement] - QS le donjon de Lyssa terminée

le quartier Nord Est de la tour des mages -> j'achète 8 chevaliers à Evert - revende objets à Shamur



le refuge des illuminés #2

la grande cour #2

Dupont [ennemi mortel] : 2 griffons vides, guerriers vides, golems sentinelles & dévoreurs d'âmes -> cinématique : Dupont se suicide - vous obtenez diadème comtal -> le refuge des illuminés - parler à Feraud

le quartier Nord Est de la tour des mages -> j'achète 10 épéistes à Evert

niveau 28

mercenaire / force 36 -> entraînement 2 - armure spectrale 3 - protection 3 - préparation au combat 3 - défense 3 - avantage 3 - esquive 3 - tenailles 2 - frappes écrasantes 3 - généralissime / ordre 31 -> équilibre de force 1 - équilibre d'ordre 1 - gloire 2 / anarchie 0 -> man œuvre insidieuse 3 - représailles 3 / finesse 5 -> magie de terre & de glace 3 / commandement 5 240 - mana 9 334

6 contenants - parchemin - parchemin près du bassin d'eau

parchemin au Sud après escalier ascendant -> le refuge des illuminés - parler à Feraud <- mise à jour

Est -> l'entrepôt -> 1ère cage -> le refuge des illuminés - parler à Feraud <- mise à jour -> Vincent -> ... -> 2nde de cage -> Olsen -> ... -> Ouest

la cour intérieure

coffre & parchemin -> le refuge des illuminés - parler à Feraud <- mise à jour

Feraud -> le refuge des illuminés - fouiller le refuge <- grâce à hochet de détection de calamité, rechercher 2 parchemins [ok déjà fait] & 1 cristal -> l'entrepôt de la grande cour -> prenez étrange cristal déchargé -> le refuge des illuminés - montrer les preuves à Caythorn ->

Sud Est

le petit bois

3 caches & coffre

le tombeau des Treillard

4 tablettes -> rune Yugor pour parchemin & coffre

vers le quartier Sud de la tour des mages -> automatiquement, Sequestor -> le refuge des illuminés - apaiser les élémentaux en rage -> 2 guerrières célestes, élémentaux de pierre, élémentaux de glace & élémentaux de feu avec disciples -> vous recevez lanterne purificatrice -> automatiquement, l'archimage Caythorn -> ...

Le culte de l'unité utilisait d'étranges cristaux de mana. Le matériau dont ils sont faits provenait de la guilde des marchands de Floster. Il faut que je fasse sortir Krumman, le chef de la guilde, de sa tanière...

les secrets de la guilde des marchands - trouver la guilde des marchands

le quartier Nord Est -> revente objets à Shamur

le quartier Nord de Floster -> dirigez vous vers le quartier Sud -> les secrets de la guilde des marchands - parler à Krumman, le chef de la guilde des marchands -> Krumman -> il dit ne pas savoir ... il ne vous apprécie pas à cause de l'histoire du vol du coffre de Floster -> les secrets de la guilde des marchands - demander conseil à Oliver -> le quartier Sud Ouest -> les secrets de la guilde des marchands - prendre à l'étranger les marchandises de la guilde des marchands <- l'étranger dirige le groupe de bandits qui les a volés

le pont de Floster -> la route de Floster -> Ouest de la 2nde intersection

le secteur contrôlé par des hommes louches #2

Kisten - je ne l'avais pas reconnu ... -> en vue de détenir le château Irok, il propose un échange -> les secrets de la guilde des marchands - attaquer Kisten <- idéal Force -> Kisten [ennemi mortel] : 2 loups anciens, 2 assassins & monteurs d'ours -> les secrets de la guilde des marchands - trouver la cachette de Kisten -> montez au Sud -> cache -> taverne -> barre de fer & coffre -> Sud Ouest -> insérez barre de fer dans réceptacle du levier -> levier

la cachette de Kisten -> les secrets de la guilde des marchands - prendre les preuves -> 5 coffres - bourse d'or - parchemin - boîte pour caisse marquée - parchemin pour facture - sacs - tableau portrait de troll -> les secrets de la guilde des marchands - retourner voir Oliver

le quartier Sud Ouest de Floster -> Oliver -> vous lui remettez les preuves [caisse marquée & facture] - il fait arrêter Krumman sur le champ & ordonne des fouilles dans les locaux de la guilde des marchands -> les secrets de la guilde des marchands - interroger Krumman -> le quartier Sud -> Krumman -> Aranox & Ténébros sont cités - il mentionne un laboratoire près de Floster [ok voir ci dessous] -> ombre d'Aranox - en savoir + sur le mentor de Ténébros

la ville haute de Marcella -> dirigez vous vers le QG de la garde -> ombre d'Aranox - découvrir ce qu'il se passe au QG de la garde -> avant de vous ouvrir la double porte du QG de la garde, Ollagar & Aville vous font un topo - le prince Adrian y a été capturé -> le QG de la garde -> Horace met en cause Ténébros qui lui, cible Aranox -> ombre d'Aranox - attaquer Ténébros -> Ténébros [ennemi mortel] : 2 chevaliers de la mort, 2 adeptes noirs & assassins -> Ténébros s'est enfui - vous faites le point avec le prince Adrian qui vous remet parchemin de retour à la salle du trône -> ombre d'Aranox - traquer Ténébros

niveau 29

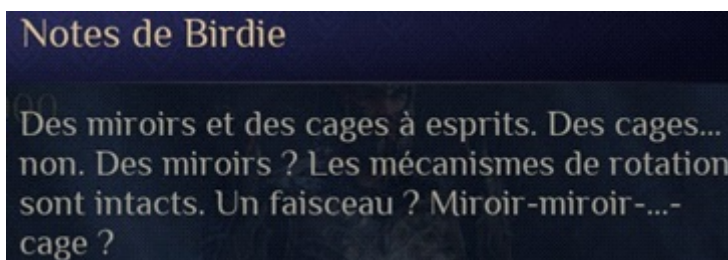
mercenaire / force 39 -> entraînement 2 - armure spectrale 3 - protection 3 - préparation au combat 3 - défense 3 - avantage 3 - esquive 3 - tenailles 2 - frappes écrasantes 3 - généralissime / ordre 40 -> équilibre de force 1 - équilibre d'ordre 1 - gloire 2 - clémence 3 / anarchie 0 -> anœuvre insidieuse 3 - représailles 3 / finesse 5 -> magie de vie & de lumière 2 - magie de terre & de glace 3 / commandement 5 460 - mana 9 233

portail -> le monde des ombres -> Ténébros -> c'est ici qu'il était certain d'avoir assassiné Aranox ... qui est toujours en vie -ce serait lui le sorcier vu aux portes de Batille -> ombre d'Aranox - examiner l'endroit de la mort d'Aranox -> ombre d'Aranox - vaincre les monstres de la calamité -> 2 lames vides, griffons vides, dévoreurs d'âmes & guerriers vides -> escalier ascendant au Nord -> ombre d'Aranox - examiner l'endroit de la mort d'Aranox <- mise à jour -> pomme -> cinématique : Aranox parle à une jeune fille -> livre -> cinématique : Aranox ... -> boi -> cinématique : Aranox parle à Ténébros qui lui propose une boisson qui le tuera -> ombre d'Aranox - suivre la piste d'Aranox à travers le portail -> faites le

le laboratoire du culte

la première salle

Aville, qui a suivi les survivants de l'assaut contre le QG de la garde de Marcella, vous fait un point sur la situation - Aroax serait dans la dernière salle [repaire d'Aranox] -> pour vous aider à progresser, elle vous confie bague de Miktlan & notes de Birdie - Aville a aussi générée un portail vers Floster <- au cas ou vous auriez a commercer



le laboratoire du culte - ouvrir la porte en pierre -> 2 tablettes au Nord -> 2 coffres à l'Ouest -> coffre à l'Est -> coffre au Sud

emplacement miroirs Sud Ouest -> utilisez plaques & miroirs de façon à ce que le faisceau bleu file vers emplacement miroirs Nord Ouest -> allez y -> utilisez plaques & miroirs de façon à ce que le faisceau bleu file vers emplacement miroirs Nord Est -> allez y -> utilisez plaques & miroirs de façon à ce que le faisceau bleu file vers emplacement miroirs Sud Est



allez y -> utilisez plaques & miroirs de façon à ce que le faisceau bleu file dans la boule cerclée bleue -> au Sud, porte en pierre disparaît -> le laboratoire du culte - parler à Gisella -> Sud -> pierre tombale

la seconde salle

Gisella, baronne d'Ardenne -> elle se repend d'avoir aidé Aranox -> le laboratoire du culte - accompagner Gisella au repaire d'Aranox -> coffre -> en face -> parchemin -> montez par l'Est -> 2 coffres & livre -> parchemin & tableau invite - QS collectionner tous les tableaux d'Orélien terminée

1/2 tour -> Ouest -> parchemin -> rune -> Gisella vous explique comment procéder -> le laboratoire du culte - ouvrir la porte verrouillée -> tournez les 6 statues vers le couloir -> le laboratoire du culte - ouvrir la porte verrouillée <- mise à jour -> rune -> cinématique -> Gisella n'ira pas + loin - Aranox vous défie -> le laboratoire du culte - vaincre l'armée d'Aranox

le rapaire d'Aranox

coffre -> les cellules Est -> cache & parchemin -> les cellules Ouest -> cache

portail -> Aranox [ennemi invincible] : 2 dévoreurs d'âmes, guerriers vides, lames vides & griffons vides -> cinématique -> Ténébros & Aranox ... puis Gisella

L'armée d'Aranox a été vaincue, quant à lui... Se pourrait-il que le mentor de Tenebros soit vraiment immortel ?!

Tenebros est venu en personne obtenir des réponses. Pas par curiosité, mais pour le compte de quelques bienfaiteurs... J'ignore qu'ils sont, mais il semblerait qu'Aranox ait déjà entendu ces mots auparavant... Il est prêt à affronter à nouveau son ancien élève ! Survivra-t-il ?

Non. Cette opiniâtre émissaire d'Uloghi a enfin trouvé la mort ! Aranox est mort de la main de Gisella. Cette brave femme a gardé toute sa tête, et au moment où Aranox était sur le point de m'abattre, elle a attaqué son flanc. Je n'ai pas vu ce que Gisella a fait exactement, mais peu importe. Notre ennemi est tombé en poussière !

Aranox est mort, cette fois pour toujours !

le laboratoire du culte - fouiller le bureau d'Aranox -> Ouest -> 2 coffres & parchemin -> parchemin [proclamation du Héraut] - un rituel se prépare quelque part -> le laboratoire du culte - rejoindre la salle du trône -> approchez de Gisella -> automatiquement, grâce à parchemin de retour à la salle du trône, vous générez portail que vous empruntez avec Gisella

la salle du trône de Marcella -> cinématique : Gisella sait qui est le Héraut - elle le dira qu'au prince Adrian - la proclamation du Héraut - annoncer la victoire au prince Adrian -> faites le -> cinématique -> le héraut est le conseiller Auguste Montier, conseille le roi - sa place forte est le château Cadence -> la proclamation du Héraut - rencontrer Ollagar à Cadence

le QG de la garde -> j'achète 4 cavaliers, 8 chevaliers & 10 arbalétriers à Rhunius -> la ville haute de Marcella -> j'achète 10 épéistes à Dextre -> la ville basse de Marcella -> vente d'objets à Castor

le château Cadence #2

Ollagar -> la proclamation du Héraut - donner le signal de l'assaut -> faites le -> cinématique : les portes s'ouvrent - les troupes d'Ollagar sont mises en déroute par la magie du conseiller Montier - il s'exprime -> la proclamation du Héraut - vaincre les monstres de Montier -> Montier [ennemi mortel] : 2 géants vides, griffons vides, guerriers vides & lames vides avec mages royaux -> vous obtenez précieuse bague -> cinématique : Montier s'échappant, se fait tuer par "une entité" qu'il appellera "Seigneur" -> la proclamation du Héraut - prendre le grimoire de Montier

le panorama -> bourse d'or & parchemin -> coffre -> livre du culte -> la proclamation du Héraut - annoncer la victoire au prince Adrian -> parchemin & coffre

1/2 tour -> la cour -> 4 contenants - parchemin -> Ollagar -> Greflet -> Horace

niveau 30

mercenaire / force 39 -> entraînement 2 - armure spectrale 3 - protection 3 - préparation au combat 3 - défense 3 - avantage 3 - esquive 3 - tenailles 2 - frappes écrasantes 3 - généralissime / ordre 40 -> équilibre de force 1 - équilibre d'ordre 1 - gloire 3 - clémence 3 - résilience 1 /

anarchie 0 -> manœuvre insidieuse 3 - représailles 3 / finesse 5 -> magie de vie & de lumière 2 - magie de terre & de glace 3 / commandement 5
890 - mana 9 333

pour le fun -> **la maison de la sorcière** -> j'achète **dragon rouge** à **Larie**

le prince Adrian & l'archimage Caythorn -> vous vous mettez d'accord sur la marche à suivre - **Lindsey** est citée

Caythorn a été ravi de recevoir le livre du culte. Le vieux mage est certain qu'il peut utiliser certaines des formules contenues dans le livre pour accomplir ce qu'il appelle un Rituel inversé, qui détruira le Néant qui menace Antara.

Le prince a des doutes quant à la sécurité de ce Rituel, mais il m'a laissé le soin de décider en dernier ressort. Il m'a demandé d'escorter Caythorn à la Tour des mages et de superviser la préparation et l'exécution du Rituel.

le rituel - rendre visite à **Caythorn** à **la tour des mages** - vous recevez **bague de Hieron**

le quartier Sud de la tour des **mages** -> l'archimage Caythorn

L'archimage m'a fait part des détails de son plan : incinérer le Néant en concentrant toute la puissance du Focus de la Tour des mages dessus. Lindsey servira à canaliser ce pouvoir.

Le prince Adrian avait raison, ce qu'a conçu Caythorn est extrêmement dangereux ! Afin de pouvoir utiliser le pouvoir du Focus, l'archimage doit rassembler le Conclave des mages et obtenir l'assentiment des trois plus puissants sorciers : Sequestor, Meister et Erasmus. Ce sont eux qui détiennent les sceaux qui permettent d'accéder au focus.

le rituel - obtenir les approbations d'**Erasmus**, de **Meister** & de **Sequestor**

le quartier Sud Est -> **Sequestor** -> le rituel - récupérer le **sceau de Sequestor** -> portail -> esprit [ennemi mortel] : 2 guerrières célestes, élémentaux de feu, élémentaux de glace & gargouilles -> le rituel - récupérer le **sceau de Sequestor** <- mise à jour -> descendez au Sud -> prenez **sceau de Sequestor** -> le rituel - retourner voir **Sequestor** -> portail à l'Ouest -> **Sequestor** -> ...

le quartier Nord Est -> en face d'**Evert** -> **Erasmus** -> le rituel - récupérer le **sceau d'Erasmus** en lançant un signal à **Belinda** qui le détient -> la plateforme d'observation de la forêt sourde - là où était **Sachs** -> **rune** -> le rituel - parler à **Belinda** qui vient de se téléporter -> faites le -> prenez **sceau d'Erasmus** -> le rituel - retourner voir **Erasmus** -> le quartier Nord Est de la tour des **mages** -> en face d'**Evert** -> **Erasmus** -> ayant des affaires urgentes, vous le remplacerez au conclave -> revente objets à **Illem**

le quartier Nord Ouest -> **Meister** -> son sceau est caché, il veut vous tester - il donne **instructions de Meister**

Au centre du monde repose l'Être parfait. Des sphères invisibles à l'œil orbitent autour de lui. Au prix d'efforts soutenus, il est possible de faire apparaître les sphères et, si ton Étincelle est puissante, de les disposer selon le motif idéal. L'arcane sera alors révélé !

le rituel - récupérer le sceau de Meister -> portail -> grande salle -> 2 coffres - bourse d'or - parchemin -> petite pièce -> coffre & bourse d'or -> grande salle -> bien qu'il y ait des signes au fond sur les piliers, là encore, j'ai procédé empiriquement en mémorisant le bon cheminement cela, en plusieurs tentatives : soit, depuis la 1ère case : droite -> droite -> haut -> haut gauche -> bas gauche -> haut gauche -> haut -> haut droite -> haut droite -> haut



après qu'il soit descendu, prenez sceau de Meister -> le rituel - retourner voir Meister -> portail -> Meister -> il ira au conclave sans être certain des événements qui en découlerait ...

le rituel - prendre part au conclave des mages

la place centrale -> l'archimage Caythorn -> cinématique : Sequestor & Meister interviendront ainsi que vous même

Caythorn: Lindsey fera office de lien magique. Nous allons canaliser la force dans son lien avec le Néant, ce qui calcinera la Calamité avec un feu de pur mana.

c'est un aller sans retour : conservez une sauvegarde -> sceau d'Erasmus pour commencer le rituel -> cinématique : après avoir encaissé toute la mana pur, Lindsey se décompose

Le rituel de Caythorn a échoué : la Calamité s'est avérée plus puissante que prévu, et a consommé l'intégralité de la Tour des mages ! Nous avons atterri quelque part en dehors de notre monde, au bord du Néant. Est-ce la fin ?

le Néant

la tour des mages gravement endommagée y a été "téléportée"

le quartier Sud

dans le néant - éliminer les ennemis

l'archimage Caythorn est paralysé -> Sequestor

Ouest -> j'achète 3 guerrières célestes à Caelestis - Evert

Est -> Maresh -> Meister explique qu'il s'est trompé dans l'interprétation du texte du rituel

Meister s'est enfin souvenu de ce qui le titillait :
il a retrouvé le nom de Nim Nizir,
Shagshug'Ungal, qui avait été prononcé lors du
rituel et qui figurait dans les notes très abîmées
de Navedes, l'ancien mage ! C'est le nom de l'un
des seigneurs du Néant qui, selon les
prédictions de Navedes; doit détruire tout
Antara !

la grande place

chevalier noir [ennemi mortel] : 2 golems vides, 2 chevaucheurs vides & lames vides -> dans le néant - explorer l'île

Ouest -> Rosaline -> ... - 5 chevaliers de la mort - rang 3 -> Ogun -> ... - 5 housecarls - rang 3

Est -> Iggur -> ... - 10 chefs trolls - rang 3 -> Aliquis -> ... -> Remedius -> ... - 3 mages royaux - rang 3 -> Esprit -> 3 élémentaux de glace
- rang 3

Centre -> Tivir -> ... - 3 loups anciens - rang 3 -> 2 sources de mana -> Nord -> dans le néant - explorer l'île <- mise à jour

le quartier Nord Est

Clairvoyant

Clairvoyant: J'ai réussi à préparer quatre lieux de pouvoir. Tu vas
emprunter mon passage et recueillir tout le mana qui subsiste dans le cœur
mourant d'Antara.
Clairvoyant: Lorsque les derniers fragments du mana du monde seront
dans mes lieux de pouvoir, notre ennemi se présentera. Et tu lui porteras
un coup fatal !

dans le néant - placer les éclats de focus aux lieux de pouvoir -> portail

la grande place Nord

4 cristaux magiques pour 4 lieux de pouvoirs -> dans le néant - activer le dernier cristal -> cristal magique -> cinématique : Clairvoyant
convoque ...

Nim, le Héraut du Néant [ennemi mortel] : 3 lames vides, dévoreurs d'âmes & guerriers vides avec dragon rouge

je vous laisse découvrir les 2 cinématiques de fin

À suivre...
Vous avez terminé cette partie de l'histoire. Vous êtes
libre de reprendre vos aventures et de terminer les
quêtes annexes restantes, ou de vous promener en
Nostria en attendant que l'histoire reprenne.

... avec un éventuel King's bounty III

----- **Bilan** -----

bien que j'ai suivi l'idéal Force pour les talents, dès que possible, j'ai usé des unités humaines de l'idéal Ordre soit, celles de l'armée
de Nostria

bilan en vidéo -> <https://www.youtube.com/watch?v=0KEj3gVLgvw>

extrait avec combat -> <https://www.youtube.com/watch?v=SE2Pr-EZjIo>

durée estimée de la partie + rédaction du document -> 82 h 15

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

quelques uns des défauts majeurs de **King's Bounty - the Legend** ont été corrigés - certaines particularités ont été supprimées (épouse, enfants, esprits enragés, runes de compétences par ex.), d'autres ont été rajoutées

les défauts du jeu

niveau d'expérience bloqué au 30ème

didacticiel incomplet - la traduction FR n'est pas parfaite

sur les cartes, une seule marque sans possibilité d'annotation

absence de nourriture et de phases de repos - pas de cycle jour nuit

impossible de racheter objets vendus

phases de combats -> on ne "pas trop" annuler un déplacement d'*unité* -> visuellement parlant, c'est "tout petit" -> il n'est pas réaliste d'avoir autant d'*unités* & de *groupe d'ennemis* sur ces surfaces -> parfois, quelques petits soucis d'affichages

en phase d'exploration -> les *unités* sont invisibles <- défaut majeur

les qualités du jeu

aucun crash - temps de chargement très rapide - sauvegardes à la demande sans pouvoir les nommer

exploration libre - Game Play très bon

topographiquement & graphiquement parlant, c'est d'un très bon niveau - l'ensemble est cohérent

un gros travail sur les cinématiques

les animations de combats sont assez bonnes - le bestiaire, *unités* comme *ennemis*, est bien fourni

les nombreux textes (dialogues, descriptions & journal) sont excellents

les quêtes sont bien diversifiées - la plupart sont à tiroirs - quelques unes, non référencées dans le journal, sont dites "cachées" <- elles rapportent des objets

le RP est fortement développé -> choix du héros & de son évolution conditionnée aux multiples décisions à prendre, choix des *unités* etc.

trouver les bons cheminements, les *contenants* & les *autels* ajoute un intérêt supplémentaire - les puzzles viennent agrémenter le tout

malgré un défaut majeur, **King's Bounty II - Lord's Edition** est un très bon jeu