

le donjon de Naheulbeuk

l'amulette du désordre

Septembre 2020 - dev. Artefacts Studio (France)

titre obtenu gratuitement début juillet 2023 sur Epic Games

----- nomenclature -----

commentaire - lieu - élément du décor - objet - non réalisé - combat

tiers - marchand - quête principale - quête secondaire

aventurier niveau d'expérience supérieur - bonus permanent

----- technique -----

sous Windows 11 pro -> l'interface superposé Nvidia fonctionne - <Impr écran>, <Windows> & <Alt> + <Echap> fonctionnent

répertoire des sauvegardes

Windows (C:) > Utilisateurs > didie > AppData > LocalLow > Artefacts Studio >

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

5 contenus additionnels sont disponibles

	The Dungeon Of Naheulbeuk - Splat Jaypack's Arenas ♥ 7.99 € 
	The Dungeon Of Naheulbeuk: Back To The Futon ♥ 14.99 € 
	The Dungeon Of Naheulbeuk: The Amulet Of Chaos - ♥ 4.99 € 
	The Dungeon Of Naheulbeuk: The Amulet Of Chaos - ♥ 9.99 € 
	The Dungeon Of Naheulbeuk: Ruins Of Limis ♥ 9.99 € 

Splat Jaypack's Arenas, Back to the Futon & Ruins of Limis sont des campagnes - les 2 autres sont "OST" & "Goodies Packs"

----- description -----

Le monde de Naheulbeuk est une création originale de John Lang. A la base saga audio ultra populaire parodiant avec humour le jeu de rôle et l'heroic fantasy, c'est maintenant un univers étendu comprenant BD, romans, jeu de rôle papier, jeu de plateau et musiques. I ! <- source fiche du jeu sur GOG

vue subjective - combats au tour par tour

4 modes de difficultés modifiables en cours de partie & quelques paramètres

groupe imposé de 7 aventuriers [un ranger, une elfe, un voleur, une magicienne, un ogre, un barbare & un nain] disposant

chacun de deux arbres de compétences spécifiques actives & passives <- 1 point a affecter dans chaque par niveau d'expérience gagné



spécifique à chaque aventurier : l'effet des attributs - commun à tous les aventuriers : les valeurs utilisées en combats

LE RANGER		
XP		371 /6600
NIVEAU 2		
		0 pt(s)
ADRESSE	< 14 >	
FORCE	< 10 >	
CONSTITUTION	< 12 >	
INTELLIGENCE	< 12 >	
COURAGE	< 15 >	
CHARISME	< 12 >	
Points de vie		47
Impact (phy.)		0
Précision (phy.)		74
Chances de critique		0
Endurance		110
Endurance / t.		7
Protection		0
Parade		8
Esquive		8
Résistance physique		25
Résistance magique		27
Soutien		9
Mouvement		4
Sprint		3
Caractéristiques sans objet équipé		

2 points a affecter pour les niveaux d'expériences gagnés du 2 au 5 puis 3 points du 6 au 8 & 4 points du 9 au 10

d'autres aventuriers seront amenés a intégrer temporairement votre groupe

vous aurez aussi a faire le choix d'engager, ou pas, un huitième aventurier <- cf. **niveau 1 - la taverne #3**

un aventurier ne peut pas utiliser tous les **équipements**, la plupart de ces derniers sont réservés à une (voir deux) classe(s)

la malchance peut devenir un atout

La jauge d'influence de Randomia **se remplit pendant les combats grâce aux actions malchanceuses ou aux échecs**. Plus tes personnages ont affaire à la malchance, plus la jauge se remplira.

En se remplissant, la jauge débloque quatre paliers, qui permettent d'utiliser des coups de pouce du destin pendant le tour de n'importe quel personnage.

Quand la jauge est remplie, tu peux ainsi utiliser la compétence du dernier palier, ou plusieurs fois la compétence du premier palier. Enfin, **la jauge ne se vide pas entre les combats**. Tu peux donc l'économiser d'un combat à l'autre.

Prends bien soin de l'influence de Randomia, elle te permettra de retourner les situations les plus désespérées !

pour obtenir des **bonus permanents**, il vous faudra ranger des collections de **livres** dans des **bibliothèques**

Cette bibliothèque est incomplète... une petite plaque indique au dessus du rayonnage : « la gastronomie chez les Ogres ».
Vous devez avoir tous les livres de la collection en votre possession pour les mettre dans la bibliothèque.

vous aurez quelques décisions à prendre - des puzzles & énigmes à solutionner via **éléments du décor** ...

présence de quelques quêtes cachées

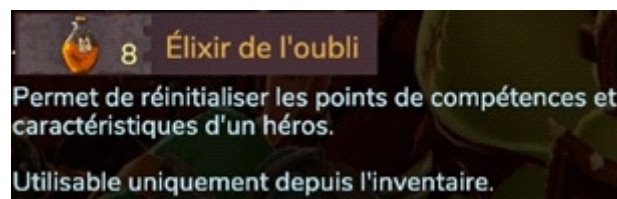
----- conseils -----

a priori, rien à toucher dans les options

fouillez partout avec <Tab> - écoutez ou lisez bien les conversations vous apportera parfois des indices

fin de combat gagnant -> évaluer, financièrement & quantitativement parlant, s'il est préférable d'utiliser les **potions de soins** & les **objets de guérison des blessures** ou plutôt, vous reposer au **niveau 1 - la taverne** (**tarif évolutif**)

prenez en compte que vos aventuriers ne pourront dépasser le niveau 10 - si vous n'êtes pas satisfait de l'évolution d'un de vos aventuriers, utilisez **élixir de l'oubli**



veillez à avoir au moins 3 aventuriers avec un sort de soins

commercez régulièrement & passez de temps en temps :

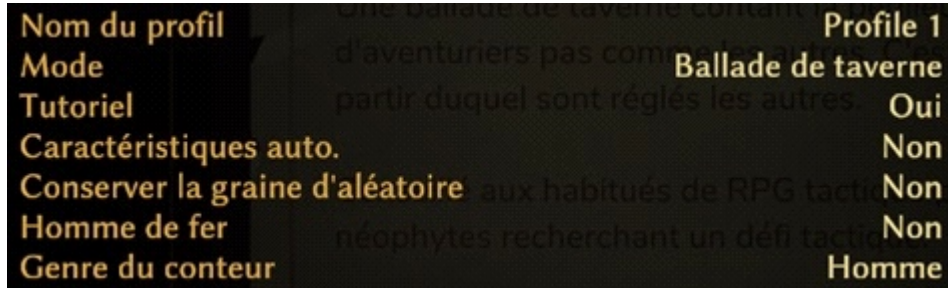
- à la **boutique du niveau 1 : les caves** <- achat ou pas selon arrivages

- à la **taverne** & au **carré VIP du niveau 1** <- **quêtes secondaires**

bug : parfois, le bouton vendre n'est + actif -> faites quelques manipulations dans l'inventaire et/ou reposez vous <- recharger le jeu

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

sauf exceptions, les **objets** dans les **contenants** ne seront pas mentionnés - le commerce & les repos aussi



l'entrée #1

l'entrée des aventuriers -> vous êtes le ranger



1ère QP

levier pour **coffre** dans **salle des rituels**

une fois le groupe reconstitué -> *Janos Hitor* - **avancer dans le donjon**

porte barricadée en bois au Sud Ouest (ok cf. **l'entrée #2**) - **poster** au Nord

trouver des information sur la statuette

vers Est -> **cinématique** -> *Kilukz* & **levier** de la roue de la fortune 2 fois -> **cinématique** -> s'étant saisi de l'amulette, le nain n'est plus là

trouver le nain

ranger 2

porte barricadé en pierres au Sud Est (ok cf. **l'entrée #5**)

vers Nord -> *le phamagicien* -> **grille du jardin** (ok cf. **l'entrée #3**)- vers **1er niveau** - **la taverne** (ok + tard)



monte charge

niveau - 1 : les caves #1

grille fermée (ok cf. **niveau - 1 : les caves #3**) - boutique fermée (ok cf. **niveau - 1 : les caves #2**) - porte barricadée en bois (ok cf. **niveau - 1 : les caves #2**) - escalier descendant derrière grande grille (ok cf. **niveau - 1 : les caves #3**) - portier & shaman Orque derrière double porte en bois demandent mot de passe (ok cf. **niveau - 1 : les caves #3**)

retour entrée via monte charge -> escalier ascendant

niveau 1 : la taverne #1

paladine se joint à vous - attirer le nain maléfique

paladine 3

Barman -3 ivrognes - serveuse - vigile costaud ne vous laisse entrer dans le quartier VIP - (ok cf. **niveau 1 : la taverne #2**)

Nord Est -> latrines - levier pour activer monte charge

vers Ouest -> porte en bois fermée (ok cf. **niveau 1 - la taverne #12**) - grande grille (ok voir + bas)

Sud Est -> cuisine -> bibliothèque Menzorienne -> collection : la gastronomie chez les Ogres (ok cf. **niveau 1 : la taverne #9**)

en face, vers Ouest -> coffre - levier - porte derrière grande grille (ok cf. **niveau 1 : la taverne #2**) -> statue baisse grande grille -> double porte pour dortoirs -> poster

vers Ouest -> garde -> coopérative -> bibliothèque Menzorienne -> collection : les barbares (ok cf. **niveau 1 : la taverne #2**) -> serviteur - comptable anonyme - domestique en colère -> porte vers Nord -> Est -> levier baisse grande grille

la salle de la vasque -> vasque -> cinématique -> combattez -> cinématique -> paladine s'en va prendre sa prime - s'étant saisi de l'amulette, le voleur n'est plus là - aller au carré VIP

l'elfe 2

1/2 tour -> Nord Ouest -> salle d'entraînement -> Bushi - cinématique -> pour apparition coffre, tournez les deux statues du haut, visages vers l'Est & statue du bas, visage vers Sud

1/2 tour -> **salle de la vasque** -> Est -> **porte barricadée en bois** (ok cf. **niveau 1 : la taverne #2**) - levier baisse grande grille -> **porte** vers Nord -> **porte** fermée vers Nord (ok cf. **niveau 1 : la taverne #5**)

1/2 tour -> **la taverne** -> pour le **carré VIP**, *émile Broucoule*, le patron de **la taverne**, mentionne la **coopérative** & "un bon vin" -> *vigile costaud* -> ... -> discussion de groupe - *ménestrel* est cité-> **aller au carré VIP** - **parler au ménestrel** -> faites le -> **aller au carré VIP** - **aller à la boutique des caves** - le ménestrel rejoint le groupe -> *le rôdeur*

niveau - 1 : les caves #2

devant **boutique** -> **cinématique**

la magicienne 2 **le barbare 2** **l'ogre 2** **le nain 2** **le ménestrel 3**

mon ogre peut fracasser les portes barricadées en bois

boutique -> **robe de l'archimage Tholsadun** - **retourner au carré VIP** -> **porte** pour **arrière boutique**

sortez -> Sud -> **porte barricadée en bois** -> **salle des leviers** -> **le renard & le loup** - trouver la séquence pour les 8 **leviers** fera apparaître **coffre**

en quittant **les caves**, combattez **ceux à la recherche du ménestrel** -> **cinématique** : *Janos Hitor*

l'entrée #2

Sud Ouest -> **porte barricadée en bois** -> **coffre**

niveau 1 : la taverne #2

Centre -> **porte barricadée en bois** -> **piège** -> **bibliothèque Menzorienne** -> collection : sorts incontournables pour novices (ok cf. **niveau 1 - la taverne #10**) -> **porte** -> levier baisse grille - **coffre**

coopérative -> **bibliothèque Menzorienne** -> collection : les barbares complète [**+ 2 en force au barbare**]

la taverne -> *vigile costaud* vous laisse entrer - le ménestrel s'en va

le **carré VIP** -> la prêtresse se joint à vous - **aider la prêtresse** - **inspecter le rez de chaussée** soit **l'entrée** - **la prêtresse 3** -> *Nerlim, Midranthir & Lemunster* -> *Gisbert Falgoude*



rond rouge : ce qu'il reste à faire

l'entrée #3

Nord Est -> **cinématique** -> - **suivre le voleur maléfique**

le jardin -> grille fermée à l'Ouest (ok cf. l'entrée #6) -> Est -> combattez -> cinématique : la prêtresse quitte le groupe - le voleur est avec vous -> combattez -> vous détenez amulette du désordre - cinématique : Janos Hitor -> automatiquement

niveau 1 : la taverne #3



je choisis la paladine -> les mages du carré VIP - parler aux mages du carré VIP

le ranger 3 le voleur 3

le carré VIP -> Midranthir -> les mages du carré VIP - aider Midranthir & aider Lemuster

devant la cuisine -> Michalon & gros Guillaume -> le concours avicole



pour les trouver, refaites le tour de ce niveau 1 - la taverne -> remettez les à Michalon, il offrira 75 po

près de l'escalier -> Émile Broucoule -> la bouteille de château Trouillac - trouver la caisse de château Trouillac - il donne clé de la cave d'Émile

le dortoir -> Sergent -> les initiés de Dlul - lever la malédiction de Dlul

Est de la salle la vasque -> domestique de la salle de réunion -> Nord -> initié de Dlul <- à l'instant T, ils sont + forts que nous (ok cf. niveau 1 - la taverne #5)

devant la cuisine -> Lemunster -> la cuisine -> cuisinier -> chef cuisinier -> combattez pour meule de fromage de Glarch que vous remettrez à Lemunster dans le carré VIP

l'elfe 3 l'ogre 3

niveau - 1 : les caves #3

clé de la cave d'Émile ouvre grille -> vers Ouest -> combattez -> double porte en bois fermée (ok cf. niveau - 1 : les caves #8) -> levier baisse grille Nord Est -> prenez y caisse de château Trouillac

Sud -> vous dites le mot de passe aux portier & shaman Orque derrière double porte en bois

le tripot -> combattez -> vous détenez clé de la réserve du tripot - reconnaissance de dettes de Midranthir - épée à deux mains de Nerlim -> levier abaisse grille dans réserve du tripot -> allez y pour coffre -> Binsc -> Binsc & Moo - retrouver Moo - Moo a disparu près de "latrines sales" selon Binsc

1/2 tour -> 2 portes au Sud Ouest -> l'arrière salle du tripot -> bibliothèque Menzorienne -> collection : brève histoire de la culture

Orque complète [+ 1 impact à tous] - 2 pièges - mur avec énigme (ok cf. **niveau - 1 : les caves #4**) -> couloir Ouest vers Nord (ok cf. **niveau - 1 : les caves #4**) -> 1/2 tour -> en quittant le **tripot**, levier baisse grande grille de l'escalier descendant au Sud (ok cf. **niveau - 1 : les caves #6**) + porte des latrines avec domestique qui cite celles de l'entrée



rond rouge : ce qu'il reste a faire

niveau 1 : la taverne #4

la taverne -> remettez (ou pas) **caisse de château Trouillac** à **émile Broucoule**, il donnera **vin - château Trouillac**

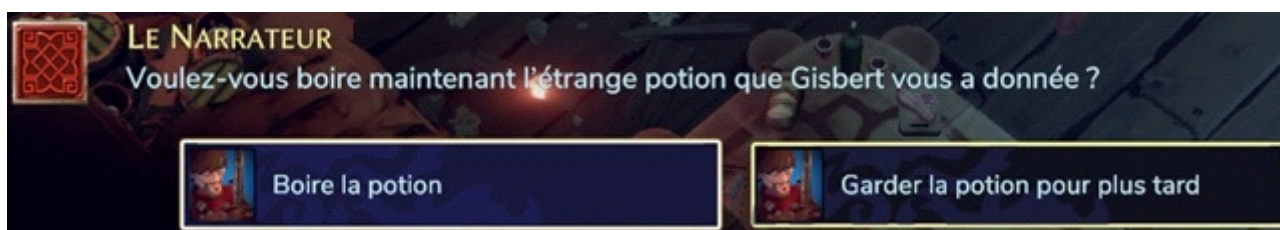
le carré VIP -> **Midranthir** est satisfait de récupérer **reconnaissance de dettes de Midranthir** - avec **Lemunster**, ils étudient l'**amulette du désordre** - il ouvre grande grille à l'ouest du carré VIP -> le démon du 4ème étage - trouver un accès pour le 4ème étage -> **Gisbert Falgoude** -> **cinématique** : il revend 25 Po au ranger, une **potion de compétence absolue** que ce dernier boit - elle le rend malade -> la **compétence absolue** - retrouver le marchand

le ranger 4 | la magicienne 3 | le barbare 3 | le nain 3 | le voleur 3 | la paladine 4

la taverne -> **Loïc, aventurier souffreteux**, a vu **Gisbert Falgoude** emprunter le **monte charge**

niveau - 1 : les caves #4

le tripot -> **Gisbert Falgoude** -> il finira par donner **étrange potion** <- antidote **potion compétence absolue**



je choisi de l'avalier immédiatement [**quête terminée**]

l'arrière salle du tripot -> mur avec énigme -> la réponse est "œuf" -> réserve de tonneaux -> statue mystérieuse (ok cf. **quête des statues mystérieuses**) - trappe (ok cf. **niveau - 1 : les caves #7**) -> 1/2 tour -> couloir Ouest vers Nord -> grille fermée (ok cf. **niveau - 1 : les caves #6**)

l'entrée #4

Sud Ouest -> les latrines -> mur fissuré -> cinématique : ... - le nain & l'elfe passe par trou -> levier baisse grilles autour coffre (ok après combat) -> avancez -> combattez -> récupérez **Moo** -> mur fissuré pour réintégrer le groupe

niveau - 1 : les caves #5

le tripot -> pour 80 Po de récompense, donnez *Moo* à *Binsc*

l'elfe 4

niveau 1 : la taverne #5

Est de la salle la vasque -> Nord -> initié de *Dlul* -> combattez - clé du jardin caché ouvrira porte vers Nord

la magicienne 4 | l'ogre 4

mon ogre peut fracasser les portes barricadées en pierres

le jardin caché -> levier baisse grilles autour coffre - statue mystérieuse (ok cf. **quête des statues mystérieuses**)

l'entrée #5

Sud Est -> porte barricadé en pierres pour coffre

niveau 1 : la taverne #6

Ouest du carré VIP -> escalier ascendant

niveau 3 : les ateliers #1

grande grille fermée au Sud (ok voir + bas) -> Est -> la patinoire -> double porte en bois fermée vers Sud (ok après combat) - double porte en bois fermée vers Est (ok voir + bas) -> cinématique : ... - Reivax part au Sud -> combattez en évitant d'aller sur la glace

le nain 4 | le barbare 4

le démon du 4ème étage - rattraper Reivax & trouver sa clé

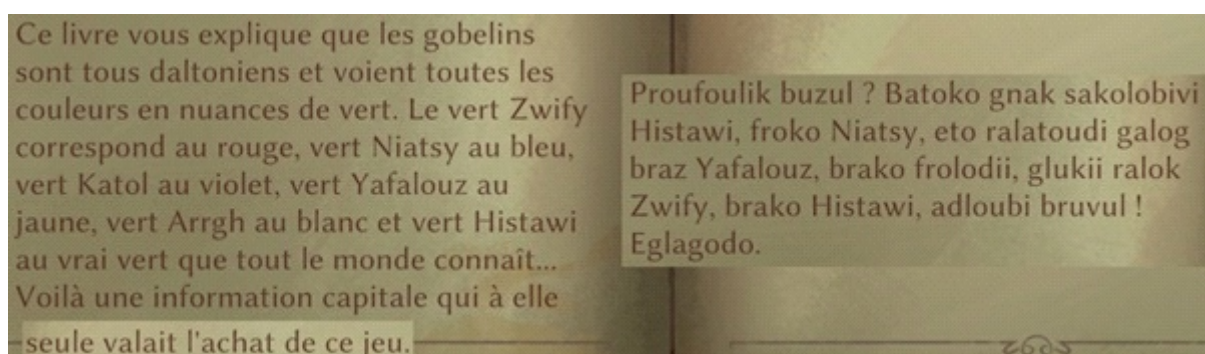
Sud -> en face des latrines -> piège -> levier baisse grande grille monte charge - grande fermée au Sud (ok voir + bas) -> 1/2 tour

Sud -> la salle des gardes -> cinématique : ... - Reivax part à l'Ouest -> combattez

le voleur 4

double porte en bois Nord Est -> levier baisse grande grille au Nord -> 1/2 tour -> double porte en bois Nord Est -> porte barricadée en bois -> levier baisse 2 grilles - coffre -> Ouest -> les ateliers -> 2 pièges

vers Nord -> bureau de Reivax -> cinématique : ... - Reivax part au Nord -> combattez -> Est -> manuel d'utilisation goblin - daltonisme goblinoïde



mots clés dans manuel d'utilisation goblin : Zwify - Niatsy - Katol - Yafalouz - Arrgh - Histawi

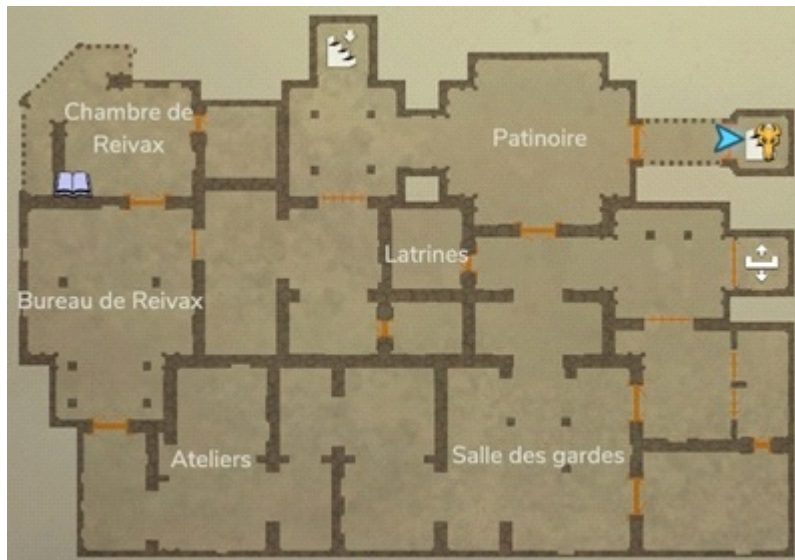
même mots dans l'ordre dans **daltonisme goblinoïde** : Histawi (vert) -> Niatsy (bleu) -> Yafalouz (jaune) -> Zwify (rouge) -> Histawi (vert) -> manipulez 4 **leviers de couleurs** dans l'ordre des couleurs pré citées pour apparition **coffre** -> **porte barricadée en bois** pour **statue mystérieuse** (ok cf. **quête des statues mystérieuses**) - **levier** baisse grande grille au Nord -> 1/2 tour

Nord -> **la chambre de Reivax** -> **bibliothèque Menzorienne** -> collection : essai sur la fonction anthropologique des gobelins complète [**+ 2 esquive pour tous**] - **clé secrète de Reivax** dans **lit** ouvrira porte en bois menant à **sa salle de bain**

Nord -> **le balcon** -> **Reivax** -> **cinématique : ...** - il donne **clé du 4ème étage de Reivax**

le démon du 4ème étage - ouvrir la porte du 4ème étage

à l'Est de la **patinoire** -> **double porte en bois** -> **cinématiques : ...** -> **le démon du 4ème étage - trouver le démon du 4ème étage**



escalier ascendant

niveau 4 : l'étage abandonné #1

cinématique : le Golbarch dans **son antre** - contre le nettoyage du **niveau 4**, ce démon affirme qu'il vous aidera - **coffre**

le démon du 4ème étage - faire cesser les rituels de Mankdebol

1/2 tour -> Sud -> **levier** baisse grille du **monte charge** - grille fermée vers Sud (ok cf. **niveau 4 - l'étage abandonné #3**)
-> Ouest -> combattez - grille fermée vers Sud (ok cf. **niveau 4 - l'étage abandonné #3**)

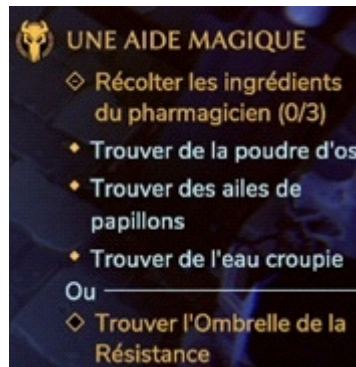
Ouest -> **la 1ère salle des fêtes** -> **cinématique : Kilukz ... automatiquement, vous êtes à ...**

l'entrée #6

En essayant de nettoyer l'étage pour le compte du Golbarch, on s'est retrouvés dans une fête organisée par Kilukz, le demi-gobelin qui nous a refilé l'amulette. Ce festival grotesque est protégé par un puissant sortilège qui nous force à boire de l'alcool ! Mon sort de dissipation d'ivresse de groupe ne peut rien dans cette situation : il faut qu'on retrouve le Pharmagicien du Donjon qu'on avait croisé au rez-de-chaussée, en arrivant. Je pense qu'un de ses magiciens peut nous être utile.

une aide magique - trouver le pharmagicien

Est -> le pharmacicien en présence d'*émile Broucoule* -> ... - il donne **clé du cimetière** - **une aide magique** - 2 possibilités :

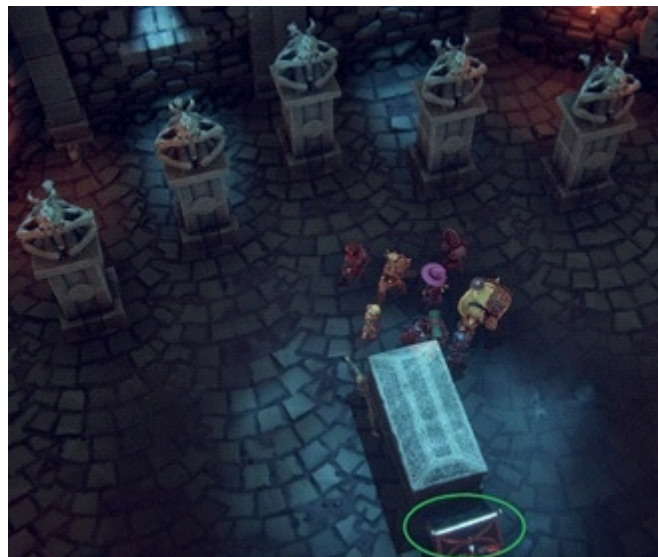


le ranger 5 | la paladine 5

le jardin -> Ouest -> le cimetière -> *Jean Pierre le jardinier* -> **jardinage bio** - **trouver œufs d'araignées géantes des profondeurs** -> Ouest -> **eau croupie** dans **puits** -> **porte barricadée en bois** pour **coffre** -> 1/2 tour -> **levier** lève grille -> combattez -> Centre -> la **crypte** -> **poudre d'os** dans **cercueil en pierres** -> combattez -> **statue mystérieuse** (ok cf. **quête des statues mystérieuses**) -> **escalier descendant**

niveau - 1 : les caves #6

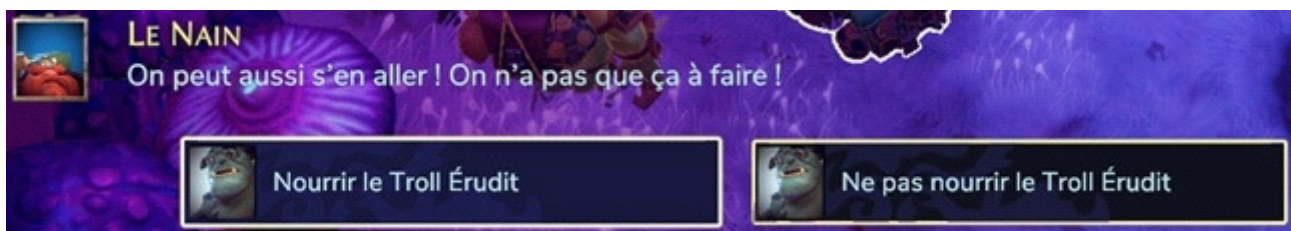
vous êtes au Nord Ouest -> **levier** lève grille vers Sud [**couloir Ouest vers Nord de l'arrière salle du tripot**] -> Ouest -> le **puits des âmes** -> tournez les 5 **statues** vers l'Est - **si besoin**, **levier** réinitialise les directions originales -> **coffre** apparaît



Sud -> **escalier descendant**

niveau - 2 : les souterrains #1

le troll érudit enfermé



je lui donne a manger -> il donne quelques informations sur ce qui nous attends ...

Gertrude -> **maraude matrimoniale** - **entrer chez les maraudeurs** - **porte en bois fermée** (ok voir + bas)

vers Nord Est -> **médaille des maraudeurs** sur **cadavre** -> **porte barricadée en pierres** -> **les tunnels condanmés** -> combattez ->

faites le tour pour coffre -> 1/2 tour -> Centre -> l'antre des araignées des profondeurs -> combattez – œufs d'araignées géantes des profondeurs

l'elfe 5

1/2 tour -> Ouest -> combattez -> la magicienne détecte que l'ombrelle de la résistance est une supercherie <- il nous faut donc finaliser la quête du pharmacien

1/2 tour -> porte en bois près de Gertrudre s'ouvre avec médaillon des maraudeurs -> le repaire des maraudeurs -> combattez -> 1ère double porte en bois -> grille verrouillée (ok + tard) - Fernand -> maraude matrimoniale - libérer le prisonnier - 1/2 tour -> Est -> 2nde double porte en bois -> statue mystérieuse (ok cf. quête des statues mystérieuses) - levier baisse grilles + loin - coffre inaccessible (ok cf. niveau - 2 : les souterrains #2) -> 1/2 tour -> Est -> porte barricadée en bois pour coffre -> 1/2 tour -> 3ème double porte en bois -> Tony Fado -> à ce stade, "ils" sont + forts que nous (ok cf. niveau - 2 : les souterrains #2)



l'entrée #7

le cimetière -> donnez œufs d'araignées géantes des profondeurs à Jean Pierre le jardinier qui vous offrira 250 Po [quête terminée]

l'ogre 5 le nain 5 le barbare 5

juste au Nord -> essaim de papillons bleus pour ailes de papillon

la magicienne 5

une aide magique - apporter les ingrédients au pharmacien -> faites le, il fera en sorte que le groupe soit immunisé au maléfice du niveau 4 : l'étage abandonné -> l'Octobearfest - affronter l'Octobearfest

Est -> Herpès, le coursier vous délivre lettre adressée à votre compagnon -> la quête de la paladine - trouver le Clipitain

niveau 1 : la taverne #7

la taverne

Herpès, le coursier -> braquage de la coopérative - retrouver l'or

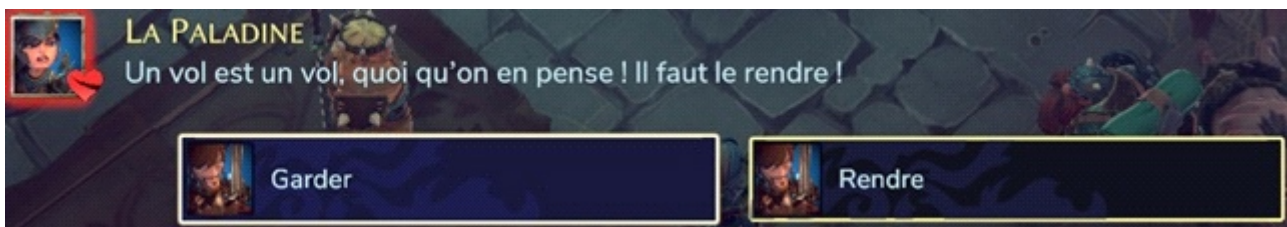
cuisinier espion -> la recette de l'ours à la bière - ramener la recette de l'ours à la bière

le Clipitain -> la quête de la paladine - trouver des informations à la salle d'entraînement

Témoin vous donne information -> émile Broucoule

le carré VIP -> Hippolyte -> le robinet miraculeux - trouver le robinet miraculeux

la salle de la vasque -> combattez



je décide de rendre **butin des braqueurs** à *Herpès, le coursier* -> *garde de la coopérative* le prend - pas de récompense tant que l'administration n'aura pas traité ce dossier (sic) [**quête terminée**]

la cuisine -> *chef cuisinier* -> il dit qu'il a planqué la recette "au bout du processus de la cuisine" -> **les latrines** -> **recette de l'ours à la bière** est dans **bac à eau** -> apportez la au *cuisinier espion* qui vous gratifiera de 200 Po [**quête terminée**]

la salle d'entraînement -> *guerrier de l'arène* -> combattez -> **la quête de la paladine** - **trouver le puits des tibias éclatés près du tripot** - il donne le mot de passe "savonnette"

niveau 3 : les ateliers #2

Régis alerte sur la présence d'Orques pillards -> **dortoirs à l'Est de la salle des gardes** -> combattez - **robinet miraculeux**

niveau 1 : la taverne #8

le carré VIP -> donnez le à *Hippolyte*, il vous rémunérera de 200 Po [**quête terminée**]

niveau - 1 : les caves #7

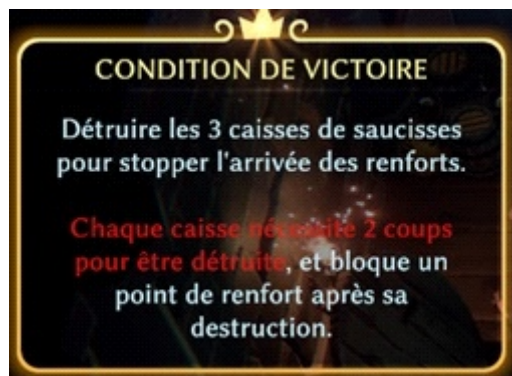
l'arrière salle du tripot -> **réserve de tonneaux** -> **trappe**

niveau - 2 : sous le tripot #1

double porte en bois vers Ouest -> vous dites le mot de passe "savonnette" au *portier* -> 2 *parieurs* désigne *Dora, l'elfe noire* -> revoir + tard - ils sont + forts & + nombreux que nous (ok cf. **niveau - 2 : sous le tripot #2**)

niveau 4 : l'étage abandonné #2

la 1ère salle des fêtes -> *Kilukz* -> combattez



il y en a 2 au Sud & 1 au Nord

porte bloquée par grands tonneaux (ok cf. **niveau 4 - l'étage abandonné #5**) -> Ouest puis Sud -> *Nerlim* qui a subi le même maléfice que vous précédemment - vous lui donnez **épée à deux mains de Nerlim** - il vous offre **médaille de l'échec** - revoir *Nerlim* au **carré VIP du niveau 1 : la taverne** (ok cf. **niveau 1 - la taverne #11**) -> **latrines**

la 2nde salle des fêtes -> *barman Orque* - **meuble en face**

niveau 1 : la taverne #9

Sud Est -> cuisine -> bibliothèque Menzorienne -> collection : la gastronomie chez les Ogres complète [+ 2 constitution pour l'orgre]

niveau 4 : l'étage abandonné #3

la 2nde salle des fêtes -> Kilukz -> concert de musique -> combattez -> mur avec énigme -> la réponse est "puits" -> statue mystérieuse (ok cf. quête des statues mystérieuses) - bibliothèque Menzorienne -> collection : les Golbargh (ok cf. niveau 4 - l'étage abandonné #5)

Est -> 3 pièges sur balcon -> Nord -> énorme tonneaux bloque passage (ok cf. niveau 4 - l'étage abandonné #5) - levier baisse grille

1/2 tour -> Est -> Kilukz -> la roue de la fortune est contre vous - combattez <- c'est chaud ... j'y suis arrivé à la 3ème tentative



ciblez Victoria en 1er - enflammée la quand elle ira au centre

cinématique : Kilukz à terre & la voix mystérieuse, déjà entendue par ailleurs, qui l'avait commandité

le ranger 6 la paladine 6

porte barricadée en bois pour coffre -> levier baisse grille

l'Octobearfest - retourner voir Golbargh

l'antre de Golbargh -> ... - l'Octobearfest - passer le portail multi phase -> commercez puis allez y



la grande bibliothèque

accueil -> liche vous remet dossier d'inscription au grand fichier des lecteurs - grand grille fermée (ok voir + bas)

la carte de lecteur - récupérer le tampon des liches & récupérer le tampon des gardes

Ouest -> Barman maudit -> Sud Ouest -> bibliothèque Menzorienne -> collection : les guerriers maudits pour les nuls (ok voir + bas)

double porte vers Nord -> combattez -> bureau de Kahzline -> elle tamponnera dossier d'inscription au grand fichier des lecteurs

Est de l'accueil -> petite grille fermée (ok voir ci après) - double porte vers Est -> combattez

l'elfe 6 le nain 6 le barbare 6 l'ogre 6

bureau de **Mardigar** -> elle tamponnera **dossier d'inscription au grand fichier des lecteurs** - levier baisse petite grille

la magicienne 6

la carte de lecteur - apporter le dossier à l'accueil -> faites le, liche vous remettra **carte de la bibliothèque des savoirs oubliés**

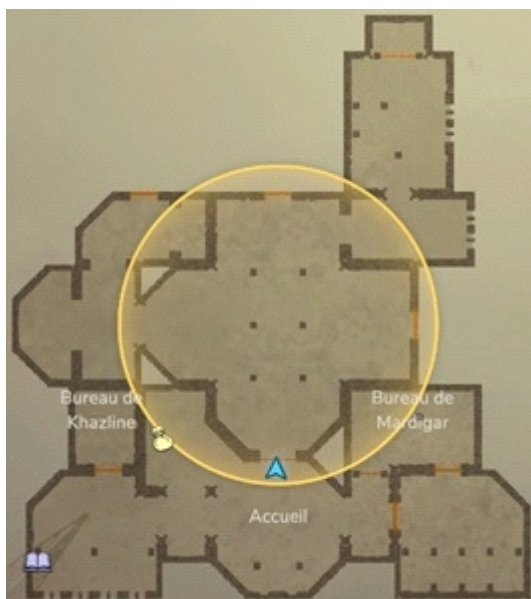
Nord -> **garde** fait baisser grande grille -> **la grande bibliothèque**

la grande bibliothèque - chercher des informations sur l'amulette

commencez par fouiller partout -> **levier** tout à l'Ouest (**ok + tard**)

1/2 tour -> Sud Ouest -> **bibliothèque Menzorienne** -> collection : les guerriers maudits pour les nuls complète [**+ 2 résistance physique pour tous**]

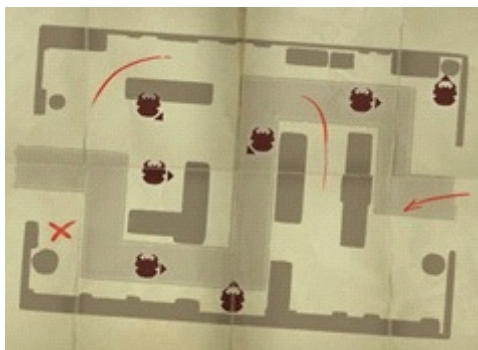
la grande bibliothèque



Est -> **Liche** -> Nord -> **Liche** -> **Liche** derrière comptoir -> ouest -> **liche** -> Ouest -> **Cham Von Schrapwitz** -> Ouest -> **levier** plusieurs fois -> Est -> **levier** -> Est -> **levier** -> Sud puis Est -> **levier** - **Liche** -> Est -> **levier**

double porte Est -> **la salle d'entraînement** -> **Iznax le fourbe** est occupé (**ok voir + bas**) -> 1/2 tour

Nord Est -> **lectrice avide** -> **cinématique : ...** - **la lectrice avide** - trouver le livre - elle donne **plan**



vous êtes le voleur en discrétion -> selon **plan**, allez jusqu'à la grille sans vous faire voir -> **cinématique : ...** -> combattez -> prenez **manuel de l'invocateur inconscient** dans **coffre** -> **la lectrice avide** - ramener le livre -> faites le -> **lectrice avide** reprend **plan** & offre 450 Po [**quête terminée**]

double porte Nord Est -> **sorcière louche** -> ... - **l'impossible amour** - donner les lettres d'amour à **Kahzline & Mardigar** - elle vous confie **lettre d'amour pour Kahzline** & **lettre d'amour pour Mardigar** -> délivrez les dans **leur bureau respectif** -> rendez compte à **sorcière louche** -> elle se téléporte - **Kahzline & Mardigar** vous rejoignent & s'en prennent à vous - combattez -> **Cham Von**

Schrapwitz apparaît -> ... - l'impossible amour - retrouver la sorcière

le voleur 6

Sud de la grande bibliothèque -> sorcière louche -> pour pendentif de tortelame & 400 Po [quête terminée]

double porte Nord -> grand index -> combattez -> l'index donnera 2 références - la grande bibliothèque - parler à la liche préposée à la lecture - double porte Nord fermée(ok voir + bas)

la grande bibliothèque -> Liche derrière comptoir -> la grande bibliothèque - consulter les livres empruntés -> Sud -> sorcière étrangement attirante -> Est -> salle d'entraînement -> Iznax le fourbe -> combattez -> Iznax le fourbe était un prêtre lié à Mankdebol -> lisez livres -> vous déduisez que Guignax est dans le coup -> la grande bibliothèque - parler à l'index

le ranger 7 la paladine 7

Nord -> sorcière étrangement attirante -> grand index -> l'index -> la grande bibliothèque - trouver le codex turbae - il ouvre double porte Nord -> salle des livres maudits -> combattez

l'elfe 7 le nain 7 le barbare 7 l'ogre 7 la magicienne 7

la grande bibliothèque - rentrer au donjon de Naheulbeuk

la grande bibliothèque -> sorcière étrangement attirante pour talisman de persévérance d'Oboulos [quête cachée terminée]

accueil -> portail multi phase



niveau 4 : l'étage abandonné #4

LE NARRATEUR
Pour se libérer de la malédiction de Mankdebol, dieu de la Loose, ils savent maintenant qu'ils doivent détruire l'Amulette du Désordre en la fracassant sur une enclume.

la forge du donjon - trouver l'accès au 5ème étage

Est -> Jans Hitor dit avoir a déblayé l'accès à l'escalier ascendant vers le 5ème étage (ok cf. niveau 4 : l'étage abandonné #5)

niveau 1 : la taverne #10

Centre -> bibliothèque Menzorienne -> collection : sorts incontournables pour novices complète [+ 2 intelligence pour la magicienne]

le carré VIP -> Sigismond -> Il donne veste précieuse sans bouton -retourner la veste - retrouver les 4 boutons

niveau - 2 : les souterrains #2

Sud Est, au bout -> Tony Fado -> combattez - clé de la cellule des maraudeurs - porte en bois pour coffre qui était inaccessible - -> Ouest par Nord -> piège protège coffre - bibliothèque Menzorienne -> collection : théorie des pièges -> levier baisse grille -> libérez Fernand -> maraude matrimoniale - ramener le prisonnier à Dame Gertrude -> faites le -> ... - elle vous donnera 100 Po [quête terminée]



niveau - 2 : sous le tripot #2

Ouest -> Dora, l'elfe noire -> combattez -> Clipitane est libéré



je décide de la livrer à la justice -> Clipitane donne talisman de persévérance d'Oboulos

le voleur 7

porte Ouest -> porte barricadée en bois -> 2 leviers baissent grilles -> coffre

1/2 tour -> double porte en bois vers Est fermée - double porte en bois vers Nord fermée <- vu a postériori sur internet , s'ouvrent selon votre choix du 8ème aventurier



niveau 4 : l'étage abandonné #5

1ère salle des fêtes -> Nord Ouest -> **mur avec énigme** -> la réponse est "poulet de jet" -> en terme de séquence, répliquez avec les 2 statues ce qu'indique les 4 braseros près de chacune d'elles -> combattez -> **double porte** vers Ouest -> 2 **pièges** protège **coffre**

2nd salle des fêtes -> Nord -> **bibliothèque Menzorienne** -> collection : les Golbargh complète [**+ 2 résistance à la magie pour tous**]

Centre -> *Iznax le fourbe* -> combattez <- c'est dur ... j'y suis arrivé à la 4ème tentative

le ranger 8 | la paladine 8

escalier ascendant vers ...

niveau 5 : la prison #1

la salle du bourreau -> *le bourreau* -> **la forge du donjon** - **parler au forgeron** -> 2 **boutons de veste** a sol dont 1 près de **porte Sud** vers **latrines**

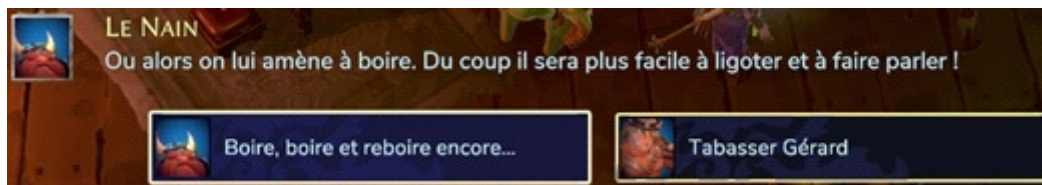
Est -> **la forge** -> *forgeron du donjon* & *émile Broucoule* -> **l'enclume** - **trouver une enclume magique** - **inspecter la prison** - **inspecter le débarras sur le toit** -> *forgeron du donjon* -> Nord -> **piège** pour **coffre** & **bouton de veste**

1/2 tour -> la salle du bourreau -> **bouton de veste** à côté **grille Ouest** -> la prison -> *Geôlier* -> **l'enclume** - **obtenir les clés de la prison**

1/2 tour -> Est de **la forge** -> la cave à vins -> **levier** baisse grille du **monte charge** -> *Lieutenant de Gérard* nous empêche d'aller au Nord (**ok voir + bas**) -> Sud -> le jardin -> *jardinier de l'herboriste* -> il cite les *gobelins du 6ème étage* qui lui ont volé son matériel d'arrosage (**ok cf. niveau 5 : la prison #2**) - 4 **leviers** baisse grilles pour **coffre**

Ouest -> les services -> *Elléa la couturière* - **poster** - *l'herboriste* - **bibliothèque Menzorienne** -> collection : l'histoire des elfes de Fangh (**ok cf. niveau 5 : la prison #3**) - escalier vers niveau 6 (**ok cf. niveau 5 : la prison #2**)

Ouest -> **porte barricadée en bois** pour **coffre** -> **double porte en bois** vers Ouest -> **appartement de Gérard** -> *Gérard le terrible* -> ...



mon nain décide de boire avec lui -> il donne **clé de la réserve de Gérard** - **problème de boisson** - **retrouver l'alcool de Gérard**

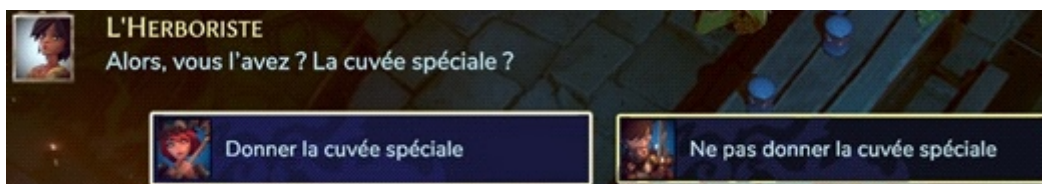
bibliothèque Menzorienne -> collection : l'aventure (**ok cf. niveau 5 : la prison #3**) - **porte en bois** vers Ouest fermée (**ok voir ci dessous**)

1/2 tour -> *l'herboriste* propose de sevrer, à sa façon, *Gérard* -> la cave à vins -> *Lieutenant de Gérard* -> combattez

le nain 8 | l'ogre 8

clé de la réserve de Gérard ouvre grille pour **coffre** - **tonneau** pour **cuvée spéciale de Gérard** - **problème de boisson** - **apporter l'alcool de Gérard**

les services -> *Elléa la couturière* pour obtenir **veste précieuse (réparée)** contre ? **Po** - **retourner la veste** - **ramener la veste à Sigismond** -> *l'herboriste*



je décide de lui confier **cuvée spéciale de Gérard** -> après sort, elle me donne **cuvée spéciale de Gérard (modifiée)**

appartement de Gérard -> **Gérard** -> ... - vous obtenez **clé des cellules du donjon** & **clé privée de Gérard** qui ouvrira **porte en bois** vers Ouest -> allez y -> **piège** -> **levier** baisse grille

la prison -> **Geôlier** -> **grille** vers Nord -> **Geôlier** fini par vous laissez passer en utilisant **clé des cellules du donjon** -> **le prisonnier nain** - **trouver le prisonnier nain** -> **couloir de la prison** -> **Gisbert Falgoude** est dans une des cellules -> **porte en bois** vers **salle des gardes** -> trouver la bonne séquence pour les 4 **leviers** baissera grilles pour **coffre** dans **le couloir de la prison**

l'elfe 8

couloir de la prison -> Ouest -> **la salle de torture** -> **statue mystérieuse** (ok cf. **quête des statues mystérieuses**) -> **Brztok le haineux** -> ... - vous détez **Brztok** dans sac - **le prisonnier nain** - **trouver les tréfonds d'Urik** -> **levier Sud** fait tomber cage dans le vide - je ne touche pas au **levier Ouest** <- **homme dans cage**



niveau 1 : la taverne #10

le carré VIP -> donnez **veste précieuse (réparée)** à **Sigismond** -> ... - il vous remettra 25 **Po** & **médailon lapin orné de gemmes** [**quête terminée**]

la magicienne 8

niveau - 2 : les souterrains #3

Ouest -> extrait du sac, **Brztok le haineux** ouvre la "porte spéciale" -> allez y



les tréfonds d'Urik #1

cinématique : ... avec votre consentement, **Brztok le haineux** est capturé par **les nains de Narzatok le velu**

les tréfonds d'Urik - aller à la salle du trône

la barbare 8

1ère salle -> double porte vers Sud fermée (ok voir + bas)

mine Sud Ouest -> porte Sud fermée (ok cf. les tréfonds d'Urik #2) - double porte Ouest fermée (ok voir ci dessous) - grille Nord vers prison fermée (ok voir + bas)

1ère salle -> mine Nord -> r.a.s. -> 1ère salle -> Est -> salle du bassin -> Sud -> la taverne -> barman du chaos, Nolsen -> salle du bassin -> Est -> le dortoir -> salle du bassin -> Nord Est -> mine Est

salle du bassin -> Nord -> le palais -> porte vers Ouest -> salle d'armes -> coffre -> 1/2 tour -> Narzatok le velu -> les tréfonds d'Urik - défendre le pont - reste 3 accès (ok voir + bas)

mine Sud Ouest -> double porte Ouest -> le pont des abîmes -> nain mourant -> combattez



il suffira d'être à côté pour que "les torche roses" s'allument

le voleur 8

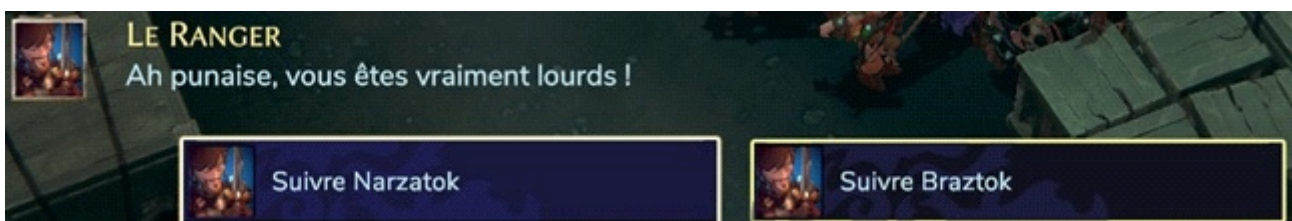
les tréfonds d'Urik - retourner à la salle du trône -> faites le -> cinématique : ... - Bratzok le haineux -> passer le temps ... - passer le temps à la taverne -> porte Nord Ouest -> salle a manger Ouest -> coffre -> 1/2 tour -> porte Nord fermée (ok voir ci dessous) -> porte Est -> salle a manger Est -> levier -> porte fermée (ok + tard concerne quête cachée des leviers) -> salle d'armes -> levier -> le dortoir -> levier -> salle du bassin -> Nord Est -> levier

1ère salle -> double porte vers Sud est ouverte -> la forge -> levier -> forgeron -> la hache sacrée de Dwalin le borgne - retrouver les débris de la hache sacrée

la taverne -> cinématique : ... - concours d'insultes naines contre Goltarok - je gagne 3 à 2 -> passer le temps ... - retourner à la salle du trône -> dernier levier

le palais -> Narzatok le velu - ... il souhaite que l'on "s'occupe" du cas Bratzok le haineux, son neveu + ou - conspirateur - clé de la cellule des nains du chaos -> la politique - aller à la prison

mine Sud Ouest -> grille Nord vers prison -> Bruenor le geôlier -> la politique - confronter Braztack -> avancez -> Bratzok le haineux



je décide de suivre Bratzok -> cinématique : ... - combattez

la politique - retourner à la salle du trône - 3 leviers pour coffre

salle du bassin -> combattez

la paladine 9

le palais -> *Narzatok le velu* - *Brztok le haineux* est affalé -> combattez -> *Brztok le haineux* est ravi

le temple de la grosse enclume - trouver l'enclume

le ranger 9

le nain 9

la magicienne 9

l'elfe 9

l'ogre 9

le barbare 9

salle a manger Est -> suite de la quête cachée des leviers : tournez 2 statues de façon qu'elles vous montrent leurs dos



porte s'ouvre -> chambre de *Wenda l'écorcheuse* - ... -> 2 coffres - bibliothèque Menzorienne -> collection : grèves & mouvements sociaux chez les nains (voir ci dessous)

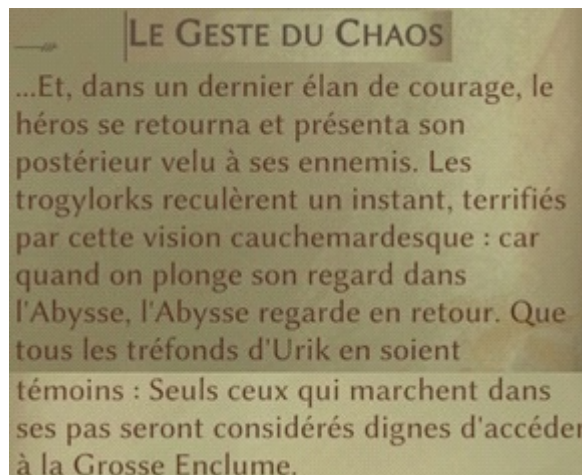
mine Nord -> avancez -> combattez - hache brisée de *Dwalin le borgne*

chambre de *Wenda l'écorcheuse* -> bibliothèque Menzorienne -> collection : grèves & mouvements sociaux chez les nains complète [+ 2 constitution pour le nain]

la forge -> donnez hache brisée de *Dwalin le borgne* au forgeron ... [quête terminée] -> le palais -> double porte Nord -> escalier en colimaçon descendant

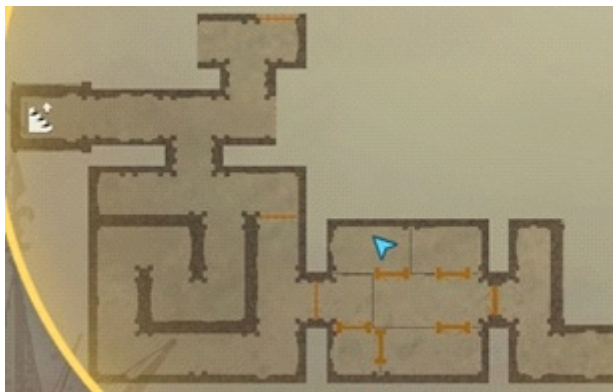
le temple de la grosse enclume #1

gardien du temple vous demande de ne pas aller + loin -> avancez -> Est -> tournez statue vers Ouest - brasero s'enflamme -> 1/2 tour -> continuez -> coffre -> 2 leviers baissent 2 grilles - lisez le geste du chaos



Est -> tournez 3 statues de façon qu'elles vous montrent leurs dos -> Sud -> tournez 2 statues de façon qu'elles vous montrent leurs dos -> Est -> tournez 4 statues de façon qu'elles vous montrent leurs dos -> Ouest -> 2 pièges vers Sud -> tournez 3 statues

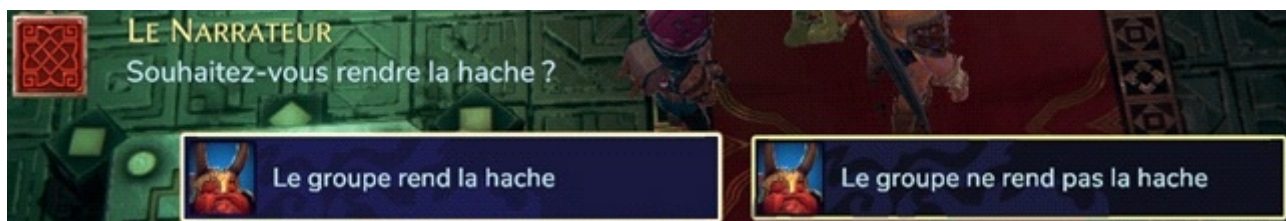
de façon qu'elles vous montrent leurs dos -> Nord -> **levier** - tournez 4 **statues** de façon qu'elles vous montrent leurs dos -> Ouest
-> 2 **pièges** pour **coffre**



les tréfonds d'Urik #2

la **taverne** -> commercez -> *nain louche* -> ...- il donne **clé de la réserve de la forge** - **la hache de Dawlin** (épilogue) - s'emparer de la **hache dans la réserve de la forge**

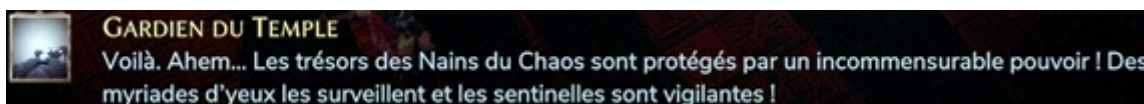
mine Sud Ouest -> **porte Sud** -> réserve de la forge -> **piège** - **coffre** - **hache sacrée de Dawlin le borgne** -> la **taverne** -> *nain louche*



je la rend, il me rétribue de 3 000 **Po** [**quête terminée**]

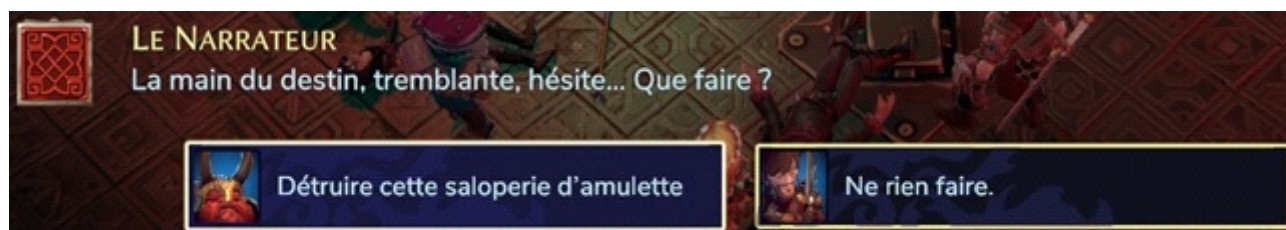
le temple de la grosse enclume #2

repositionnez vous -> Est -> *gardien du temple*



Est -> tournez **statue** vers Ouest - brasero s'enflamme -> **coffre** -> dépassez **levier** (**ok voir ci après**) -> grille fermée (**ok voir ci après**) -> combattez -> **coffre** -> Ouest -> tournez **statue** vers Ouest - brasero s'enflamme -> 1/2 tour -> Est -> **levier** baisse grille

Sud -> **levier que vous aviez dépassé** baisse grille -> Ouest -> **salle de la grosse enclume** -> *Iznax le fourbe* -> combattez -> **cinématique : ...**



je décide de détruire l'**amulette du désordre**

le voleur 9 la paladine 10

le temple de la grosse enclume - retourner au donjon

double porte vers Nord -> *gardien du temple* vous met en garde contre ...



GARDIEN DU TEMPLE

Oui sauf que... Il y a le Grand Piège de Feu. Si vous l'avez désactivé, ça ira. Sinon... Vous finirez en petits tas de cendres !

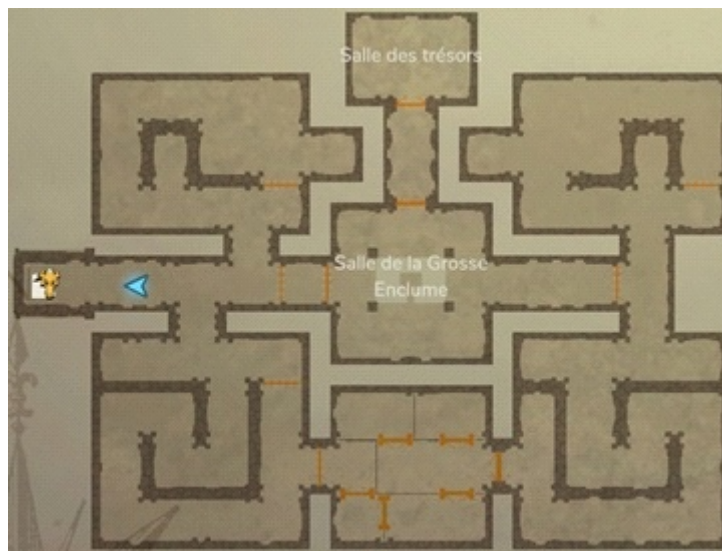
il fait allusion aux araignées & au geste du chaos <- pour le grand piège de feu ... assurons nous qu'il soit désactivé

1/2 tour -> -> levier baisse 2 grilles à l'Ouest -> allez y puis Nord -> faites le tour -> combattez

le ranger 10

tournez statue vers Ouest - brasero s'enflamme - porte de salle des trésors s'ouvre -> levier baisse grille

salle de la grosse enclume -> Nord -> salle des trésors -> gardien du temple -> ... - son rôle est achevé -> 6 coffres



niveau - 2 : les souterrains #4



LE NARRATEUR

Bref... À l'issue de leurs pérégrinations dans les profondeurs, nos héros ont fracassé l'Amulette du Désordre et sont enfin libérés de la malédiction de Mankdebol. Tout au moins l'espèrent-ils.

Janos Hitor -> Guignax s'incarne en lui -> combattez -> cinématiques

On est vraiment des baltringues ! La malédiction de Guignax, la boucle temporelle dans laquelle nous sommes coincés, est toujours active ! Et Guignax a été libéré, libre de récupérer tout son pouvoir. Le docteur Oswald de la Brigade Temporelle de la caisse des Donjons pense que nous pourrions rompre la boucle en retrouvant le Maître du Donjon. Les mages du carré ViP de la taverne devraient pouvoir nous aider à le localiser. Il faut qu'on re-re-retourne à la taverne !

retour à la normale - demander l'aide des mages du carré VIP

niveau 1 : la taverne #11

le carré VIP -> Nerlim, Midranthir & Lemunster -> ... - le rituel de localisation - trouver Reivax

niveau 3 : les ateliers #3

Nord Ouest -> la chambre de Reivax -> cinématique : c'est le désordre, il n'est pas là - vous trouvez un indice -> combattez

le nain 10 | la magicienne 10 | l'ogre 10

le rituel de localisation - retourner à la taverne pour trouver émile Broucoule

niveau 1 : la taverne #12

la taverne -> serveuse -> le rituel de localisation - fouiller la chambre d'émile -> Ouest -> la chambre d'émile Broucoule -> cinématique : c'est le désordre, vous enquêtez ... - le rituel de localisation - aller à la cave pour trouver émile Broucoule - poster

niveau - 1 : les caves #8

la cave à vin -> Ouest -> émile Broucoule -> combattez

l'elfe 10 | le barbare 10

le rituel de localisation - fouiller la salle secrète d'émile

Ouest -> la salle secrète d'émile -> bibliothèque Menzorienne -> collection : démonologie : Mankdebol, le dieu de la loose complète [+ 1 précision pour tous] - coffre - cercle d'invocation pour robinet de Reivax

le rituel de localisation - retrouver les mages à la salle du rituel

l'entrée #8

Nord Ouest -> salle des rituels -> Nerlim, Midranthir & Lemunster -> cinématique : ... - le maître du donjon - trouver Zangdar qui devrait sous la forme d'un poulet au niveau 6 - les toits

niveau 5 : la prison #2

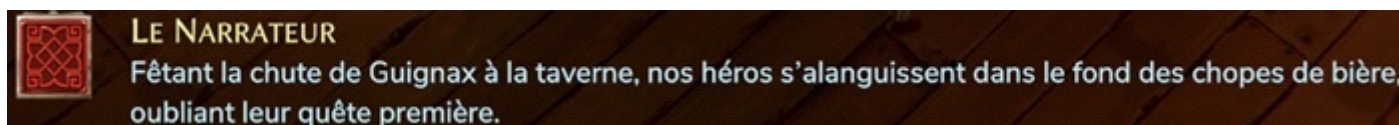
services -> l'herboriste -> ... - l'arroseur a rosé - retrouver la plomberie volée -> Sud -> escalier ascendant vers ...

niveau 6 : le toit #1

Nord -> grande grille fermée (ok cf. niveau 6 : le toit #2) -> Est -> levier baisse grille monte charge -> 1/2 tour -> Sud puis Ouest -> double porte en bois -> grenier -> poster -> bibliothèque Menzorienne -> collection : les secrets de poulets -> double porte en bois vers Nord -> poulailler -> coffre - coq étrange - c'est Zangdar, le maître du donjon -> combattez -> coq étrange -> ... - Guignax intervient - vous reconnaissez le rôdeur de la taverne du niveau 1 -> combattez -> cinématique : Guignax passe à trépas ... automatiquement, vous allez fêter ça à ...

niveau 1 : la taverne #13

le voleur 10



la statuette de Gladeulfurha - aller au 2nd étage

niveau 6 : le toit #2

poulailler -> double porte en bois vers Nord -> hangar -> combattez -> matériel d'arrosage - l'arroseur a rosé - ramener la plomberie à l'herboriste

Ouest -> piège -> terminal Zang'air -> là, il faut se reporter au daltonisme des gobelins : daltonisme goblinoïde du niveau 3 - les ateliers (cf. niveau 3 - les ateliers #1)

Ce livre vous explique que les gobelins sont tous daltoniens et voient toutes les couleurs en nuances de vert. Le vert Zwify correspond au rouge, vert Niatsy au bleu, vert Katol au violet, vert Yafalouz au jaune, vert Arrgh au blanc et vert Histawi au vrai vert que tout le monde connaît...

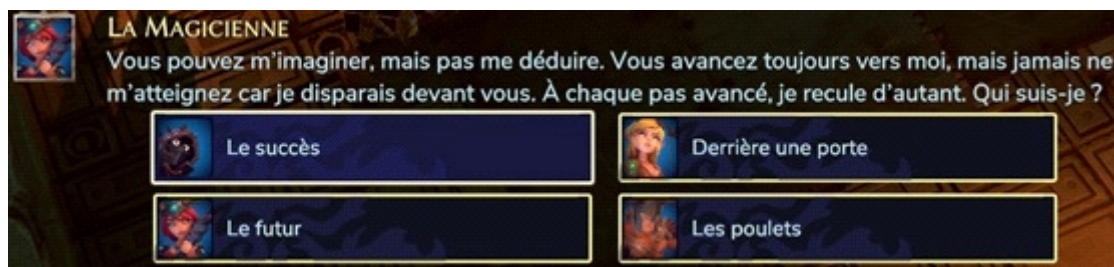
manuel d'utilisation gobelin ici présent

Batoko vili sapadu, tarnoulitik bukka Zwify, bukka ralo bal Zwify, abado braz egladodi zwavezeda ! Brako Histawi, glukii Yafalouz vapovili druk eplita buluk, brako galog Niatsy, eto fidibul zor Yafalouz ! Bravul !

mots clés -> Zwify (rouge), Zwify (rouge), Histawi (vert), Yafalouz (jaune), Nyatsy (bleu) & Yafalouz (jaune)

répétez la séquence de couleurs sur les 4 leviers colorés -> passerelle Sud s'abaisse -> combattez -> Nord -> levier pour passerelle Nord -> coffre

le hangar -> Est -> porte en bois vers Nord -> les latrines -> en face, porte avec énigme



répondez "le futur" -> levier baisse grande grille - coffre derrière grilles (ok voir ci après) -> poulailler -> porte en bois vers Est -> statue mystérieuse (ok cf. quête des statues mystérieuses) - levier baisse grilles du coffre pré cité -> allez vous servir

niveau 5 : la prison #3

services -> donnez matériel d'arrosage à l'herboriste ->, elle vous gratifiera de 500 Po -> bibliothèque Menzorienne -> collection : l'histoire des elfes de Fangh complète [+ 2 adresse pour l'elfe]

appartement de Gérard -> bibliothèque Menzorienne -> collection : l'aventure complète [+ 2 charisme pour le ranger]

niveau 1 : la taverne #14

le carré VIP -> les 3 mages ne sont + là -> domestique vous dit qu'après avoir parlé avec un étrange rôdeur, ils sont partis en jetant un sac d'or pour paiement de leurs "repas fromagés"

l'entrée #9

l'entrée des aventuriers -> double porte vers Nord -> escalier ascendant vers ...

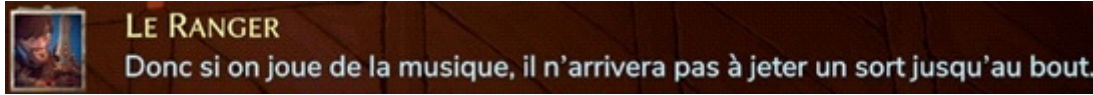
niveau 2 : les appartements #1

la statuette de Gladeulfeurha - trouver Zangdar pour l'affronter

le couloir -> Ouest -> porte avec énigme -> répondez "corde" -> le jardin -> en face, double porte en bois -> la chambre -> porte en bois fermée (ok voir ci dessous)

le couloir -> Est -> grande grille fermée (ok voir ci dessous) -> double porte en bois -> salle de torture -> piège - levier baisse grille

le couloir -> Est -> double porte en bois vers Nord -> la bibliothèque -> pupitre



combattez -> bibliothèque Menzorienne -> collection : démonologie : Randomnia (ok cf. niveau 2 : les appartements #2)

le couloir -> Sud -> porte des latrines -> grilles vers Ouest -> la prison -> levier -> combattez -> levier baisse grille -> Ouest -> le laboratoire -> cinématique : Reivax est "neutralisé" par le barbare

le couloir -> grilles vers Est -> pièce spéciale -> 6 têtes dans bocaux -> le jardin -> observez positionnements des 6 statues



pièce spéciale -> faites de même avec les 6 têtes dans bocaux



grille se baisse -> prenez clé de Zangdar qui ouvrira porte en bois dans la chambre -> faites le -> balcon -> porte en bois -> piège -

levier baisse grille - porte en bois avec énigme



répondez "l'air" -> le débarras -> statue mystérieuse (ok cf. quête des statues mystérieuses) - démonomicon dans coffre
-> lisez le

Il y a des flammes dans son regard. Ses disciples ont disséminés neuf effigies dans sa prison, dans l'espoir de le libérer un jour funeste. Celles qui ne verront jamais la lumière du jour font face au levant, désespérées. La plus haute d'entre elles regarde l'horizon méridional, tandis que sa soeur clouée au sol guette l'arrivée des insoucians. La plus proche de lui maudit les rituels assourdissants, alors qu'une autre se détourne des mortels qui dépensent sans compter. L'antépénultième fixe l'étendue de glace orientale, mais celle d'après préfère le soleil couchant. Enfin, la dernière trouble le sommeil du maître du donjon et le maudit à jamais.

cela concerne les statues mystérieuses, allons y, elles sont localisées sur les carte ...

quête des statues mystérieuses

"celles qui ne verront jamais la lumière du jour font face au levant" <- c'est évident

niveau - 2 : les souterrains -> orientez statue mystérieuse vers Est

niveau - 1 : les caves -> orientez statue mystérieuse vers Est

"la plus haute d'entre elles regarde l'horizon méridional" <- c'est clair

niveau 6 : le toit -> orientez statue mystérieuse vers Sud

"celle clouée au sol guette l'arrivée des insoucians" <- rez de chaussée : les insoucians, c'est vous

l'entrée -> orientez statue mystérieuse vers Sud

"la + proche de lui maudit les rituels assourdissants" <- "lui" étant au niveau 2 - les appartements & bruits des ateliers

niveau 3 : les ateliers -> orientez statue mystérieuse vers Est

"un autre se détourne des mortels qui dépensent sans compter <- clients de la **taverne du niveau 1**

niveau 1 : la taverne -> orientez **statue mystérieuse** vers Ouest

"l'antépenultienne fixe l'étendue de glace orientale" <- dans l'ordre des **étages**, par contre, c'est faux, c'est méridionale !!!

niveau 4 : l'étage abandonné -> orientez **statue mystérieuse** vers Sud

"la dernière trouble le sommeil du maître du donjon" <- **chambre de Zangdar**

niveau 2 : les appartements -> orientez **statue mystérieuse** vers Ouest

"celle d'après préfère le soleil couchant" <- il n'y a + qu'une ...

niveau 5 : la prison -> orientez **statue mystérieuse** vers Ouest

vous obtenez **orbe démoniaque**



même pas peur !

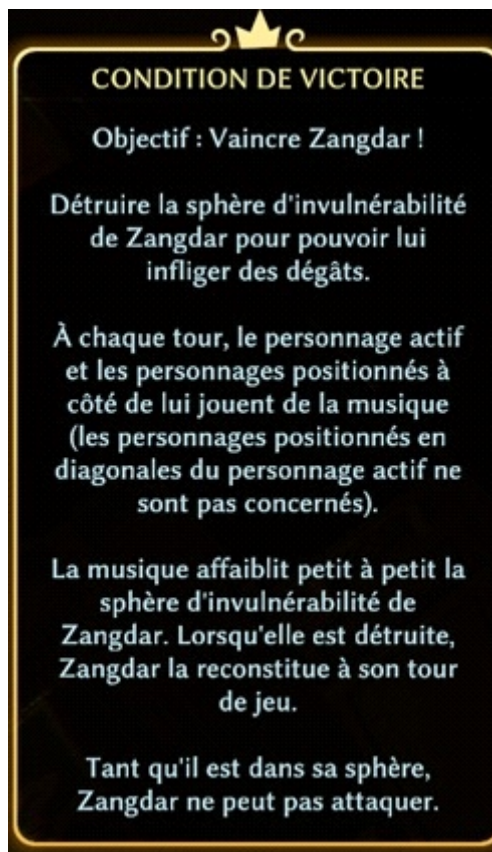
niveau 4 : l'étage abandonné #6

l'antre du Golbargh -> combattez <- tout en vous préparant à pouvoir tuer *le prêtre déboulant par l'Est* [il soigne le démon], concentrez vos attaques sur *le démon*

niveau 2 : les appartements #2

la bibliothèque -> **bibliothèque Menzorienne** -> collection : démonologie : Randomnia complète [**jauge Randomnia pleine**]

à l'angle du couloir -> le voleur ouvre **double porte vers les appartements privés de Zangdar** -> combattez

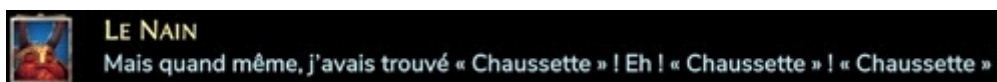


restez groupés - si vous avez la chance de détruire sa sphère d'invulnérabilité en début de tour, ça se passera bien



& cela d'autant + s'il se gèle lui même !!!

cinématique de fin



----- bilan de la partie -----

<https://www.youtube.com/watch?v=fow0bbMgPms>

durée indiquée par le jeu avant dernier combat : 45 h 27

----- critiques & avis -----

les défauts

plusieurs crashes en supprimant sauvegardes - bug du bouton vendre (cf. **conseils**)

vue trop haute sans profondeur - niveaux d'expériences bloqués à 10

absence de résumé des quêtes réalisées dans le journal

supposant qu'on y mange, où dort on dans les **tavernes** ?

impossible de stocker des objets dans **contenant** <- **pas de coffre du joueur**

pouvoir utiliser les **objets de guérison des blessures** durant les phases de combats n'est pas réaliste

inventaire (sac à dos de l'ogre) surdimensionné

erreur dans le **démononicon** (cf. **quête des statues mystérieuses**)

ne pas pouvoir s'orienter après un sprint est pénalisant <- **les ennemis le font !**

les qualités

sauvegardes à la demande

temps de chargement assez rapides [**AMD Ryzen 5 5600 6 Core Processor - RAM 16 Go - CG : Nvidia Geforce RTX 3050 VRAM 6 Go**]

hors déplacements, le Game Play est satisfaisant

l'histoire principale, son déroulé tortueux, les dialogues associés & les voix en Français sont excellents

avec un aspect dessin animé, les graphismes d'un bon niveau collent bien avec ce titre

les animations de combats sont d'un niveau acceptable - le bestiaire est bien fourni

puzzles & énigmes sont les bienvenus - le degré de rejouabilité est assez élevé

de nombreuses références, de toutes origines, au médiéval fantastique (cf. **début de description**)

le donjon de Naheulbeuk - l'amulette du désordre est un bon jeu