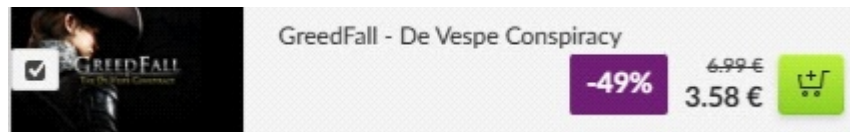


GreedFall

Septembre 2019 - dev. Spiders (France)

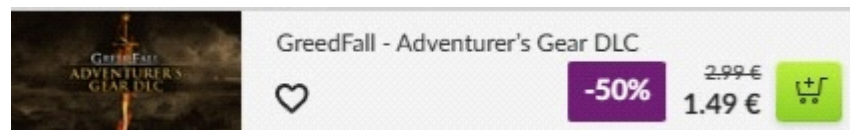
Gold Edition

comprenant le contenu additionnel : **de Vespe Conspiracy**



titre acheté 5.99 euros sur la plateforme GOG

non présent, **cet autre contenu additionnel**



----- nomenclature -----

tiers - marchand - commentaire - lieu - élément du décor - objet - non réalisé

compagnon actif - quête secondaire - contrat - décision - important

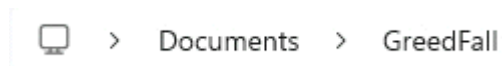
ennemi spécifique <- a partir du niveau 14

----- technique -----

sous Windows 11 pro, si le jeu n'est pas en Français via les fichiers d'installation, après l'avoir désinstallé, passez par GOG Galaxy pour le faire

l'interface superposé Nvidia fonctionne - <Impr écran> & <Windows> fonctionnent

répertoire des sauvegardes



----- description -----

Parcourez les terres inexplorées d'une île imprégnée de magie, abritant trésors perdus, secrets ancestraux, et créatures fantastiques. Forgez le destin de ce nouveau monde, alors que vous bâtissez des alliances ou trahissez compagnons et factions entières. Par la diplomatie, la ruse ou la force, influencez l'histoire d'un monde vivant en constante évolution... et façonnez votre légende. <- source : fiche GOG du titre

vue à la 3ème personne - 5 modes de difficultés - PJ + 2 *compagnons*

choix du sexe (homme ou femme) avec personnalisation

3 archétypes de départ : guerrier, technique (*roublard*) ou magie -> arbre des attributs, des talents & des compétences commun

1 Point d'Attribut & 1 Point de Talent à affecter à la création du personnage, ensuite, 1 PA tous les 3 niveaux, 1 PT tous les 4

niveaux & 1 Point de Compétence à chaque niveau

chaque autel de compétence activé apportera 1 PC

présence de RP dans les dialogues & dans les manipulations sur les éléments du décor

notion de réputation auprès de factions -> si elle passe à amicale, vous recevrez un objet dans votre coffre

vous aurez a équiper vos compagnons <- ceux actifs, avec réputation amicale, apporteront un bonus + 1 dans un talent spécifique

NIVEAU DE RELATION	
Faction	Nautes
Niveau de relation	Amical
Bonus de relation ami	Intuition

certaines équipements, ou amélioration d'équipements apporteront eux aussi un bonus + 1 dans un talent

cristal de mémoire permet de réinitialiser les PC

En tant que diplomate, vous avez un appartement à disposition dans les grandes villes des différentes nations.
◆ Vous y trouverez un atelier, un coffre de stockage, ainsi que vos compagnons.
◆ Vous pouvez également vous reposer et voyager à partir de cet endroit.

----- conseils -----

durant le tutoriel, prenez le temps de choisir vos contrôles clavier souris - au besoin, relancez une (voir plusieurs) partie(s)

Attaque			
Attaque secondaire	Ctrl Gauche		Fin
Furie	A		Suppr
Parer			
Déplacement avant	Z		Haut
Déplacement arrière			Bas
Déplacement gauche	Q		Gauche
Déplacement droite			Droite
Esquive / Sprint	Maj Gauche		
Posture furtive	F		
Caméra			



mes contrôles clavier souris - "les autres" sont ceux pas défauts

selon la situation & la localisation à venir , choisissez bien vos 2 *compagnons actifs* - ils sont susceptibles de vous faire réussir des (sous) quêtes

pensez à disposer, dans votre sac à dos ou sur vous, d'*équipements* ou d'*amélioration d'équipements* donnant des *bonus + 1 talent*

parlez & reparlez avec *vos compagnons* & réalisez leurs quêtes

au corps à corps, à caractéristiques (presque) égale, privilégiez l'*arme la + longue*

à distance, à caractéristiques (presque) égale, privilégiez l'*arme avec la cadence de tir la + élevée*

ne négligez pas les *améliorations d'équipements*

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

difficulté : normale

je suis le légat Madame de Sardet de la congrégation marchande



le continent de Gacane

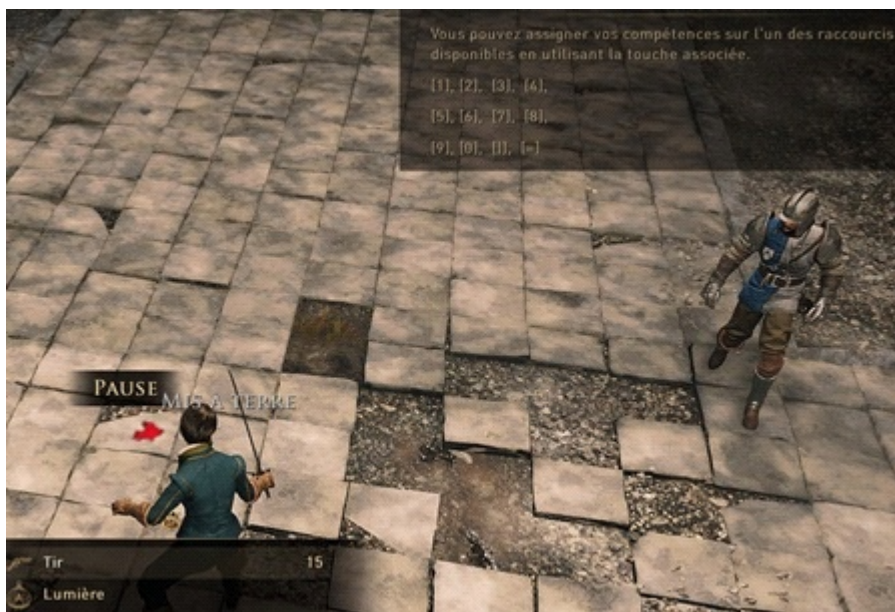
Sérène

le palais

niveau 1

attribut : agilité 1 / talent : crochetage 1 / compétences : lames à une main 1 - pièges 1 - tir 1

c'est le tutoriel ... pour ne pas être bloqué à tous jamais (sic), quand le jeu vous demandera d'attribuer une touche pour le pistolet, veuillez a le faire via <A> pour obtenir cet écran -> tapez ensuite sur la <touche numérique> désirée



vous recevrez **présent de mère**

le haut quartier

les marchandises du denier - négocier avec *le fournisseur*

Kurt

page de journal arrachée au sol sur **la petite place avec arbre au Nord Est de l'ambassade de l'alliance du pont**

durant QP : **chasse aux hérétiques** : trouver *le passeur*

durant QP : *le charlatan* - trouver *le charlatan*

le bas quartier

le fournisseur -> **charisme** -> les marchandises du denier - informer *l'intendant* de **la caserne du denier à Sérène**

cahier de recherche alchimique au Nord du *charlatan*

le charlatan - démasquer *le charlatan*

note de la servante de l'aubergiste au Nord du *charlatan* après avoir parlé à ce dernier + **remède du charlatan**

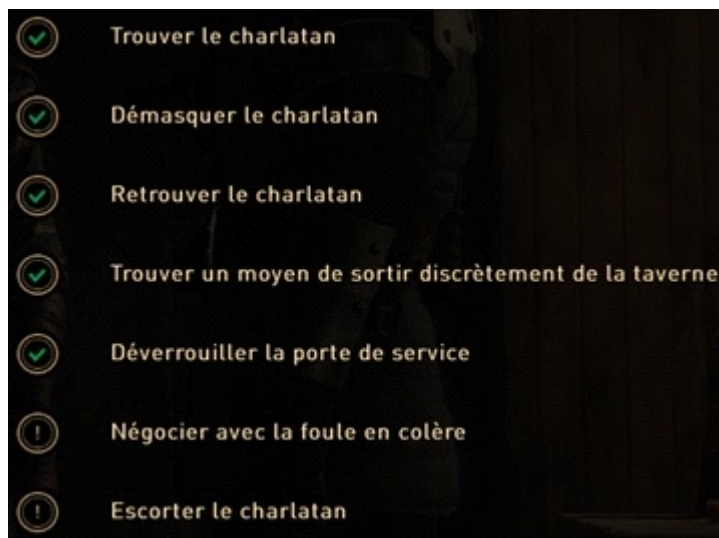
le charlatan - retrouver *le charlatan*

Nord Est -> **mur**

Centre -> **établi** près de **la taverne** -> rez de chaussée -> **porte 1 de la réserve de l'aubergiste** pour **clé de l'aubergiste** ouvrant **porte** suivante -> **anciens entrepôts** -> **porte** -> **caserne du denier** -> *l'intendant* -> les marchandises du denier - trouver un moyen de faire passer la cargaison sur **Teer Fradee**

marchand en sortant par le Nord de **la caserne du denier**

la taverne -> étage -> *le charlatan* -> ... -> **je décide de l'exfiltrer de Sérène**



2 sous QS déjà faites

le charlatan - parler à la foule en colère - escorter le charlatan - lettre d'un alchimiste d'Al Saad -> sortez -> clé de la réserve de l'aubergiste (voir + haut) -> porte pour coffre 1 -> rez de chaussée -> sortez à l'Est -> citoyen en colère -> j'ordonne la dispersion sans succès -> le charlatan - réprimer foule en colère -> affrontement -> le charlatan - informer l'alchimiste qu'il est libre de partir -> la taverne -> étage -> le charlatan -> le charlatan - informer l'ambassadeur de l'alliance -> je le fais de suite -> Sahin -> je le confronte à son mensonge -> ... - il donne 50 Po [quête terminée]

niveau 2

attribut : agilité 1 / talent : crochetage 1 / compétence : lames à une main 2 - pièges 1 - tir 1

Ouest -> entrepôts de la famille fontaine -> Sud Ouest -> Constantin d'Orsay, votre cousin est prisonnier - QP -> je fais le tour -> furtivité -> locaux des malfrats -> clé des criminels de Sérène est en bas - débloquent porte -> en haut -> coffre 1 -> + haut -> clé de la cellule de Constantin -> Constantin d'Orsay, votre cousin

Kurt & Constantin d'Orsay <- équipez ce dernier de son vieux pourpoint brodé - QP -> je sors de là part en bas & vais mettre une routes aux malfrats

niveau 3

attribut : agilité 1 / talent : crochetage 1 / compétence : lames à une main 3 - pièges 1 - tir 1

le port

Centre -> Mr de ddon -> le capitaine Vasco -> les marchandises du denier - trafiquer le registre du navire à la capitainerie - se débarrasser des gardes de l'entrepôt / chasse aux hérétiques - interroger le passeur à propos des hérétiques - fouiller les affaires du passeur / disparition chez les Nautes - enquêter sur la disparition du mousse

Ouest -> la réserve -> Flavia - journal d'un contrebandier -> chasse aux hérétiques - aller voir les hérétiques dans leur cachette - se déguiser en Naute -> Sud de la réserve -> Lauro -> disparition chez les Nautes - trouver & interroger les témoins

la taverne du bas quartier -> Geoffroy -> habitué de la taverne -> disparition chez les Nautes - confronter les ravisseurs -> Est du haut quartier -> maison de la famille Fontaine -> Madame Fontaine -> disparition chez les Nautes - en apprendre + sur les contrats des Nautes -> le port -> le capitaine Vasco -> disparition chez les Nautes - demander des informations à Mr de Courcillon - découvrir où Jonas est retenu -> Mr de Courcillon -> Est du haut quartier -> maison de la famille Fontaine -> Madame Fontaine -> disparition chez les Nautes - trouver un moyen de libérer Jonas -> le bas quartier -> les entrepôts de la famille Fontaine -> je passe par derrière, soit palissade -> entrez -> clé des sous sols de l'entrepôt sur cadavre Monsieur Fontaine - coffre 1 -> libérez Jonas -> disparition chez les Nautes - informer le capitaine Vasco -> le port, faites le [quête terminée]

Est -> avancez par le Sud -> les marchandises du denier - préparer un breuvage avec du somnifère -> 1/2 tour -> le bas quartier -> établi près taverne



impossible à l'instant T

retour à l'Est du port -> je porte **caban de marin** -> la capitainerie -> étage -> coffre 1 -> clé des geoles des **Nautes** & registre du navire a modifier -> sortez -> Est -> automatiquement, je dupe les gardes Naute -> les marchandises du denier - informer les porteurs -> Sud Est du bas quartier -> coursier -> les marchandises du denier - parler à l'intendant de la caserne du denier à nouvelle Sérène <- confirmé par l'intendant de la caserne du denier à Sérène (faire débarquer la cargaison)

Est du port -> 3 coffres 1 dans entrepôt Nord Ouest -> échelles au Centre Nord -> entrepôt Nord Est -> échelle -> cachette des hérétiques -> je propose de négocier avec l'ambassadeur de l'alliance du pont -> chasse aux hérétiques - obtenir l'aide de l'ambassadeur de l'alliance -> 3 coffres 1 dans entrepôt Sud Est -> Centre Sud -> porte Sud de la prison des Nautes -> j'ouvre la cellule - le passeur est là ...

le haut quartier -> l'ambassade de l'alliance du pont -> Sahin est d'accord -> cinématique : historien vous offre 80 Po -> chasse aux hérétiques - informer l'ambassadeur de Thélème -> -> l'ambassade de Thélème -> Cardinal Antonius -> je mens [quête terminée]

niveau 4

attribut : agilité 1 - précision 1 / talent : crochetage 1 / compétences : lames à une main 3 - pièges 2 - tir 1

NIVEAU DE RELATION	
Kurt	Méfiant
Constantin d'Orsay	Méfiant
Congrégation marchande	Aimable
Alliance du Pont	Méfiant
Thélème	Méfiant
Garde du Denier	Méfiant
Nautes	Méfiant
Natifs	Méfiant

le port -> QP - le capitaine Vasco -> ... -> cristal de mémoire

l'île de Teer Fradee

Nouvelle Sérène #1

le port

le capitaine Vasco & Kurt

niveau 5

attribut : agilité 1 - précision 1 / talent : crochetage 1 - science 1 / compétences : lames à une main 3 - pièges 3 - tir 1

depuis haut de l'entrepôt B, **vigueur 2** pour entrepôt A (voir + bas) - entrepôt B vide (voir + bas) - entrepôt C vide - clé (ok cf. **Nouvelle Sérène #2**) ou **coffre 2** ou Science 1 + **explosif** pour la capitainerie

le quartier de cuivre

marchand

le quartier Nord Est

coffre 2 sur berge (ok cf. **Nouvelle Sérène #5**)

taverne du denier -> payer droit d'entrée pour sous sol <- vous pourrez passer par la caserne du denier

caserne du denier -> *intendant Manfred* -> les marchandises du denier - retrouver & marquer les caisses de marchandises

sous sol de la caserne du denier -> *médecin légiste* - quartier des cellules - accès libre au sous sol de la taverne du denier avec accès à l'arène du denier (voir + bas)

étage de la caserne du denier -> coffre 1 - coffre 2 (ok cf. **Nouvelle Sérène #5**) & porte fermée au Sud - coffre 3 à l'Ouest (ok cf. **Nouvelle Sérène #11**)

le port -> je porte **caban de marin** -> échelle derrière **entrepôt B** -> ce ne sont pas les bonnes caisses -> sortez & redescendez -> **entrepôt A** par derrière -> c'est ok mais il y a un soucis -> les marchandises du denier - informer l'*intendant de la caserne du denier à nouvelle Sérène* -> caserne du denier -> *intendant Manfred* -> ... - il vous gratifie de 100 Po [quête terminée] -> l'*homme à la pièce d'argent* - interroger les *marchands de Nouvelle Sérène*

sortez -> *forgeron* -> il dira rien sur le racket

le quartier de la place d'Orsay

marchand survivant dira rien sur le racket

le quartier de cuivre -> *marchand* -> l'*homme à la pièce d'argent* - convaincre un *marchand* de vous aider -> je lui donne 100 Po pour piéger les racketteurs -> l'*homme à la pièce d'argent* - revenir deux jours après

la place d'Orsay -> **ambassade de l'alliance du pont** fermée - vers **ambassade de Thélème** fermée -> cinématique : ... -> *Siora & Kurt*

coffre 3 devant demeure de Sardet (ok durant **Nouvelle Sérène #11**)

le palais du *gouverneur* -> 1er étage -> *Constantin d'Orsay, votre cousin* - 2 QP -> rez de chaussée -> *Mr de Courcillon* -> les recherches de *Mr de Courcillon* - exploration & cartographie [établir 24 campements] - sur les traces du *professeur Serafeddin* [trouver ses 16 notes] - reste à fouiller partout

le quartier d'argent

demeure de *madame de Morange* -> ... -> en face, **Vigueur 1** pour marcher sur planche

le quartier Nord Est -> *marchand natif* -> un *marchand* en devenir - se renseigner auprès de l'*intendant Manfred* -> caserne du denier -> *intendant Manfred* -> un *marchand* en devenir - ouvrir une patente -> le palais du *gouverneur* -> Sud du rez de chaussée -> conseiller aux affaires diplomatiques -> j'insiste - il dit que ça prendra plusieurs mois -> un *marchand* en devenir - obtenir l'aide de *Mr de Courcillon* -> Nord Ouest du 2nd étage -> *Mr de Courcillon* donnera lettre de recommandation que vous apporterez au conseiller aux affaires diplomatiques -> il donnera patente - un *marchand* en devenir - donner la patente au *marchand* -> faites le -> un *marchand* en devenir - se renseigner sur le cousin du *marchand* arrêté -> caserne du denier -> *intendant Manfred* -> un *marchand* en devenir - parler au responsable des prisons -> sous sol -> le *Geôlier* -> un *marchand* en devenir - récupérer les marchandises du *marchand* -> faites le dans quartier des cellules -> un *marchand* en devenir - être vainqueur de l'arène -> Sud pour y accéder via sous sol de la taverne -> l'arène du denier -> établi - feu de camp - coffre du joueur - le maître de l'arène -> champion de l'arène - être vainqueur du 1er défi - je demande à combattre avec le prisonnier -> c'est ok -> un *marchand* en devenir - retourner voir le *marchand avec son cousin* -> sortez -> le quartier Nord Est -> *marchand natif* est ravi -> un *marchand* en devenir - rencontrer *Ullan, le chef de Vignamri*

demeure de Sardet -> repos via cheminée avec **QS l'homme à la pièce d'argent active** -> le quartier de cuivre -> *marchand* -> l'*homme à la pièce d'argent* - se cacher à proximité -> faites le -> l'*homme à la pièce d'argent* - mettre fin à l'extorsion -> ... - *Egon* est cité ->

l'homme à la pièce d'argent - fouiller *les gardes extorqueurs* -> faites le -> *message d'Egon* - *pièce d'argent marquée* -> *l'homme à la pièce d'argent* - retrouver *l'homme à la pièce d'argent*

niveau 6

attribut : agilité 1 - précision 1 / talent : crochetage 1 - science 1 / compétences : lames à une main 4 - pièges 3 - tir 1

le quartier d'argent -> écoutez conversation -> *l'homme à la pièce d'argent* - suivre *l'homme à la pièce d'argent* discrètement -> faites le -> *lieutenant de la garde* -> *l'homme à la pièce d'argent* - soutirer des informations à *l'homme à la pièce d'argent* -> il veut rien dire -> ... -> *lieutenant de la garde* veut toujours rien dire -> *l'homme à la pièce d'argent* - combattre *l'homme à la pièce d'argent* -> ... -> *l'homme à la pièce d'argent* - fouiller le corps de *l'homme à la pièce d'argent* -> faites le pour *pièce d'argent marquée* -> *l'homme à la pièce d'argent* - informer *l'intendant Manfred* -> **caserne du denier** -> *intendant Manfred* vous récompense de 50 Po [*quête terminée*] <- *affaire à suivre*, **qui est Egon ?**

le port -> devant **capitainerie** -> *l'amirale Cabral*

l'arène du dernier via **caserne du denier** -> **je réalise le 1er défi** -> **champion de l'arène** - être vainqueur du 2nd défi

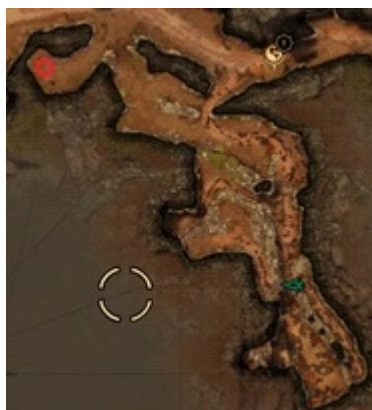
niveau 7

attribut : agilité 2 - précision 1 / talent : crochetage 1 - science 1 / compétences : lames à une main 5 - pièges 3 - tir 1

porte Est

route Est de Nouvelle Sérène

caravane -> **grand pont de bois** -> **coffre 2 (rond rouge - ok cf. Nouvelle Sérène #5)** + **Vigueur 2 pour sauter** (flèche verte)



Est -> **campement de voyage** -> *Kurt* -> *manquant à l'appel* - retrouver *la recrue à la caserne* -> *le capitaine Vasco* -> *un nom pour une famille* - proposer son aide à *Vasco* <- il dit que ce n'est pas le moment -> ok voir ci dessous

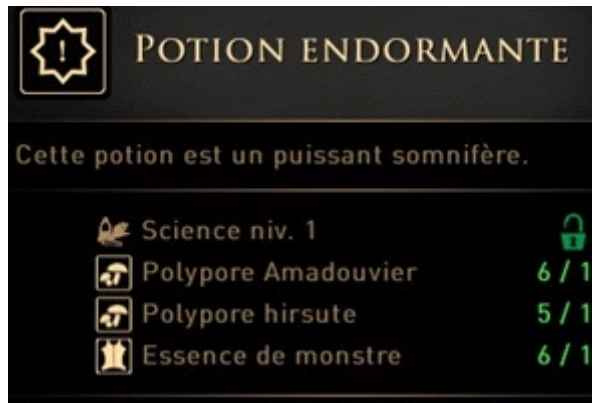
Nouvelle Sérène #2

le capitaine Vasco & Kurt

la caserne du denier -> *jeunes recrues* -> *l'intendant Manfred* -> *manquant à l'appel* - enquêter à **la morgue** -> **sous sol** -> *médecin légiste* -> **je le menace** -> **la morgue** -> *corps de Reiner* -> **science 2** - **je l'examine** -> *manquant à l'appel* - trouver une preuve du mensonge -> *notes préliminaires d'autopsie* -> *manquant à l'appel* - confronter *le docteur* à son mensonge -> *médecin légiste* -> *manquant à l'appel* - demander conseil à *l'intendant* -> **rez de chaussée** -> *l'intendant Manfred* -> *manquant à l'appel* - interroger *les lieutenants du 6ème, du 8ème & du 11ème* - enquêter à **la taverne** -> **la taverne du denier** -> *recrue* -> *manquant à l'appel* - offrir de l'alcool à *la recrue* - ok avec *bouteille d'eau de vie* -> *manquant à l'appel* - confronter *le lieutenant du 11ème régiment* -> Nord du **rez de chaussée de la casere du denier** -> *officier de la 11ème compagnie* -> *manquant à l'appel* - attendre la nuit pour parler discrètement avec *le lieutenant* -> **je n'insiste pas** -> **demeure de Sardet** -> **repos via lit jusqu'à nuit** -> Nord du **rez de chaussée de la casere du denier** -> *officier de la 11ème compagnie* -> *manquant à l'appel* - obtenir des informations sur le régiment fantôme -> **dortoir Nord du 1er étage** -> *officier de la 6ème compagnie* -> il veut rien dire -> **je laisse Kurt s'en occuper** [*quête terminée*] -> au milieu des fantômes - attendre que *Kurt* obtienne des informations sur le régiment fantôme -> sortez

le capitaine Vasco -> il dit qu'il est prêt - **je répons que l'on s'en occupe de suite** -> *un nom pour une famille* - faire des repérages à **la capitainerie** -> **le port** -> approchez de **la capitainerie** -> ... -> *un nom pour une famille* - obtenir des somnifères - **4 potions**

endormantes -> demeure de Sardet -> établi pour 4 potions endormantes dans l'onglet objets de quêtes



un nom pour une famille - convaincre Dieter, le tenancier de la maison close de nous aider -> allez au sous sol de la taverne du denier via la caserne du denier -> lieutenant Dieter -> ... - il refuse - je laisse intervenir Kurt -> c'est ok -> un nom pour une famille - retourner au port une fois prêt -> de nuit, vers le port avec caban de marin -> attente que la fille de Dieter apporte les boissons - le capitaine Vasco sort du groupe -> un nom pour une famille - infiltrer la capitainerie -> allez y par derrière -> porte Ouest - coffre 2 -> un nom pour une famille - trouver la clé de la capitainerie -> elle est juste au Sud sur caisse -> entrez -> étage -> dossier personnel de Vasco -> un nom pour une famille - retrouver Vasco pour faire le point -> vers quartier de cuivre -> le capitaine Vasco -> ... il est de la famille d'Arcy & à un frère [quête terminée] -> je lui demande s'il a des souvenirs heureux

Vasco	Aimable
Kurt	Aimable
Siora	Méfiant
Congrégation marchande	Aimable
Alliance du Pont	Méfiant
Thélème	Méfiant
Garde du Denier	Aimable
Nautes	Méfiant
Natifs	Méfiant

retrouvailles familiales - proposer votre aide à Vasco

le capitaine Vasco & Kurt -> route Est de Nouvelle Sérène -> Est -> campement de voyage

Glendgnamvar - la côte des grands os #1

le secteur Nord

Ouest -> Intuition 2 pour se faufiler vers Nord

Centre -> installez campement quête -> Siora & Kurt -> autel de compétence

niveau 7 bis

attribut : agilité 2 - précision 1 / talent : crochetage 1 - science 1 / compétences : lames à une main 5 - pièges 3 - tir 2

Est -> caravane -> Est -> Vigueur 3 pour escalader près de sortie Nord

niveau 8

attribut : agilité 2 - précision 1 / talent : crochetage 1 - science 1 / compétences : lames à une main 5 - pièges 3 - tir 3



coffre en hauteur dans la zone verdoyante

le secteur Sud Est

Science 1 + explosif pour mur -> autel de compétence

niveau 8 bis

attribut : agilité 2 - précision 1 / talent : crochetage 1 - science 1 / compétences : lames à une main 5 - pièges 3 - tir 4

page de journal d'un voyageur près tente -> installez campement quête

le village de Vignamri -> la hutte d'Ullan -> ... - [quête terminée] -> j'accepte de l'aider -> une étrange alliance - transmettre la proposition d'Ullan à Hikmet -> demeure du Doneigad

1/2 tour -> flèche verte sur l'image : Vigueur 2 pour sauter pont cassé cité dans page de journal d'un voyageur qui l'a cassé sous son poids - son cadavre est en bas (ok cf. Glendnamvar - la côte des grands os #5)



le secteur Sud

note du professeur Serofeddin

niveau 9

attribut : agilité 2 - précision 1 / talent : crochetage 1 - science 2 / compétences : lames à une main 5 - pièges 4 - tir 4

coffre à l'Ouest -> Sud -> porte de Bédri <- boss trop costaud à l'instant T (ok cf. Glendnamvar - la côte des grands os #3)

le secteur Sud Ouest

cadavre près chariot -> installez campement quête

le village des mineurs -> marchand - note à destination des mineurs -> les anciennes mines -> rez de chaussée central -> établi - Intuition 2 pour se faufiler -> 1/2 tour -> échelle -> étage Sud -> Intuition 1 pour se faufiler (ok de l'autre côté cf. Glendnamvar - la côte des grands os #3) - rouage endommagé & recette rouge dans caisse près grille fermée (ok cf. Glendnamvar - la côte des grands os #3) -> 1/2 tour -> rez de chaussée central -> grimpez vers étage Nord -> descendez vers rez de chaussée Nord -> coffre - filon de fer -> 1/2 tour -> rez de chaussée central -> réparer rouage endommagé sur établi nécessite Artisanat 1



je le fais faire par le forgeron de Nouvelle Sérène -> rouage neuf -> étage Sud des anciennes mines -> le mécanisme n'est pas actif (arf - ok cf. Glendnamvar - la côte des grands os #3)

sortez -> je fais 3 combats avant de revenir à ...

Nouvelle Sérène #3

demeure de Sardet -> le capitaine Vasco -> retrouvailles familiales - interroger madame de Morange

le capitaine Vasco & Kurt -> le quartier d'argent -> demeure de madame de Morange -> madame Laurine de Monrage -> retrouvailles familiales - interroger madame Clerc, l'associée de Bastien d'Arcy -> Est du quartier du port -> madame Clerc -> ... - je lui propose 100 Po -> retrouvailles familiales - aller trouver maître Ferhat, le client de Bastien d'Arcy à Hikmet

Siora & le capitaine Vasco -> Est de Glendnamvar - la côte des grands os

la région d'Hikmet #1

reste Sud Est (ok cf. la région d'Hikmet #2) & Ouest (ok cf. la région d'Hikmet #3)

suivez la route vers le Nord -> avant poste avec infirmerie - coffre 1 en hauteur à l'Ouest -> continuez -> installez campement quête -> les fermes d'Hikmet -> coffre 2 à l'Ouest sous rempart (ok cf. la région d'Hikmet #3) -> pistolet à quadruple canon dans caisse à l'Est -> garde de l'alliance pour entrer dans ...

la cité d'Hikmet #1

marchand - alchimiste - demeure de Sardet -> le capitaine Vasco & Kurt

échelle à l'Ouest de l'entrée du palais du gouverneur -> la cour du palais du gouverneur -> 1er étage du palais du gouverneur -> le gouverneur Burhan - QP -> ... - soldat intervient -> attaques de caravanes - parler au capitaine de l'avant poste -> je lui dis pour Ullan -> il rédige & donne accréditation de marchand - une étrange alliance - fournir le laisser passer au marchand du village de Vignamri itinérant - reste à fouiller partout

la région d'Hikmet #2

l'avant poste -> la capitaine Reinhild -> attaques de caravanes - interroger le marchand rescapé -> à côté de l'infirmerie -> marchand survivant -> attaques de caravanes - retrouver & examiner le lieu de l'attaque

le secteur Sud Est

marchand natif du village de Vignamri -> Charisme pour calmer Donia Egsregaw -> accréditation de marchand est remise au marchand natif du village de Vignamri -> une étrange alliance - aller informer Ullan de l'arrivée imminente de l'émissaire

Sud -> coffre -> examinez lieu de l'attaque autour du chariot -> attaques de caravanes - retrouver la trace des rebelles -> coffre

1/2 tour -> Est -> installez campement quête -> continuez -> attaques de caravanes - fouiller le cadavre -> lettre interrompue d'un marchand à sa famille sur cadavre

niveau 10

attribut : agilité 2 - précision 2 / talent : crochetage 1 - science 2 / compétences : lames à une main 5 - pièges 5 - tir 4

continuez par Nord -> Vigueur 3 pour escalader (ok par l'autre côté) - Science 1 + explosif détruit mur de rochers -> attaques de caravanes - démanteler le camp des rebelles -> la clairière de Falind -> cheffe Donia Egsregaw -> elle dit qu'il n'y aura + d'attaque sur caravanes car le temps de la guerre est venu - je ne les attaque pas - ils s'en vont -> attaques de caravanes - informer Reinhild, la capitaine de l'avant poste -> Nord Ouest pour coffre

l'avant poste -> la capitaine Reinhild pour récompense de 150 Po [quête terminée]

Glendgnamvar - la côte des grands os #2

le secteur Sud Est -> le village de Vignamri -> la hutte d'Ullan -> il est avec l'émissaire d'Hikmet -> une étrange alliance - attendre à l'extérieur -> faites le au campement que vous avez installé -> une étrange alliance - aller demander comment s'est déroulé la rencontre -> faites le -> une étrange alliance - organiser une rencontre entre Ullan & Mordun

la cité d'Hikmet #2

Nord -> coffre 3 en face boutique & laboratoire de maître Ferhat (ok cf. la cité d'Hikmet #6) -> entrez y -> étage -> maître Ferhat -> retrouvailles familiales - fouiller les papiers de maître Ferhat -> descendez -> alchimiste -> Charisme -> lettre d'une connaissance de maître Ferhat -> retrouvailles familiales - faire passer maître Ferhat aux aveux -> faites le -> retrouvailles familiales - retrouver les recouvreurs de dettes -> sortez

passer par l'Ouest -> échelle pour caisse -> rendez vous derrière demeure de Sardet -> recouvreurs de dettes -> je décide de payer 200 Po - retrouvailles familiales - régler la dette de Bastien d'Arcy - délivrer Bastien d'Arcy - ressortez de là -> le capitaine Vasco s'exprime - il ne veut + rien savoir sur les d'Arcy - il est fier d'être Naute [quête terminée] -> Naute pour toujours - proposer votre aide à Vasco

Nouvelle Sérène #4

l'arène du dernier via caserne du denir -> je réalise le 2nd défi -> champion de l'arène - être vainqueur du 3ème défi

niveau 11

attribut : agilité 2 - précision 2 / talent : crochetage 1 - science 2 / compétences : lames à une main 5 - pièges 5 - tir 4

Siora & Kurt -> porte Nord

route Nord de Nouvelle Sérène

caravane - mine à ciel ouvert avec 2 échelles - moulin à vent -> Nord

Vedrad - les bois rouges #1

secteur Sud Ouest -> Nord inaccessible (ok voir ci dessous) - caverne au Sud - installez campement quête -> Est

village de Vedrhais

marchand natif -> demeure de la reine Bladnid -> Arwant - QP -> sortez -> vers Nord Ouest

QP - suivez indication de Siora jusqu'à Did e Kiden Nadaigeis -> Intuition 2 pour se faufiler vers fosse -> Eseld -> la congrégation marchande est neutre -> j'insiste sur sa défaite -> QP - nécessite 5 potions de soins -> QP - convaincre Siora d'arrêter -> c'est ok

niveau 12

attribut : agilité 2 - précision 2 / talent : crochetage 1 - science 2 / compétences : lames à une main 5 - roulade - pièges 5 - tir 4

retrouver la reine Bladnid - parler à Siora pour l'aider à retrouver sa mère

continuez vers Nord Ouest -> installez campement quête -> explorez ruines à l'Ouest -> coffre -> 1/2 tour vers Nord (flèche verte)



avancez vers peinture à main gauche - cinématique - QP -> coffre -> Vigueur 3 pour escalader (ok par l'autre côté)

1/2 tour -> Ouest -> Farlhistel -> installez campement quête -> Nord -> Vigueur 3 pour escalader à main droite (ok par l'autre côté) -> Nord -> Est puis Sud -> camp de bandits - coffre - Vigueur 1 à l'Ouest pour passer sur tronc

1/2 tour -> Est -> installez campement quête -> 1/2 tour -> Nord puis Ouest -> autel de compétence

niveau 12 bis

attribut : agilité 2 - précision 2 / talent : crochetage 1 - science 2 / compétences : lames à une main 5 - roulade - furie 1 - pièges 5 - tir 4

village de Vigyigidaw

marchand natif -> ancien de Vigyidaw -> exploitation forestière - évaluer la situation de Call Sen

vers Nord Ouest -> Vigueur 1 à l'Ouest pour passer sur tronc (ok cf. Vedrad - les bois rouges #5) -> Cerghanes -> coffre -> 1/2 tour -> Sud -> r.a.s. -> village de Vigyigidaw -> Nord -> demeure de Duncas -> ancienne de Vigyigidaw -> Duncas



repartez vers l'Est (flèche verte) -> Sud -> **Did e Kiden Nadaigeis** -> près Vigueur 3 de l'autre côté : coffre 3 (ok cf. **Vedrad - les bois rouges #8**) -> 1/2 tour -> Est -> **page de journal d'un soldat** près tente -> Nord -> **autel de compétence**

niveau 12 ter

attribut : agilité 2 - précision 2 / talent : crochétage 1 - science 2 / compétences : lames à une main 5 - roulade - furie 2 - pièges 5 - tir 4

1/2 tour -> vers Nord Est

camp de l'alliance du pont

baraque (dortoir) - baraque de l'officier de l'avant poste

côté infirmerie -> **Intuition 2** pour se faufiler <- c'est par là que passent les renards

panneau -> **élimination des nuisibles de nuit** - cargaison volée

Est -> **coffre** près **tour de guet**

camp des bandits -> ce n'est pas là pour la cargaison volée -> **Did e Kiden Nadaigeis**

niveau 13

attribut : agilité 3 - précision 2 / talent : crochétage 2 - science 2 / compétences : lames à une main 5 - roulade - furie 2 - pièges 5 - tir 5

à l'Ouest du **campement** -> **cargaison volée [contrat terminé]**

camp de l'alliance du pont de **nuir** -> **je tue** 1 renard de l'autre côté -> 1/2 tour -> Sud -> **la colline** -> **je tue** 1 renard au Nord Est -> **coffre** à l'Ouest -> Sud puis Est -> **coffre** -> vers **Vasrisgen** - **animaux trop forts** à l'instant T (ok cf. **Vedrad - les bois rouges #10**)

1/2 tour -> **forêt Est** -> **coffre** au Sud Ouest -> 1/2 tour pour Sud Est jusqu'en haut de **fosse** -> **village de Vedrhais** -> Nord Est pour **coffre**

Siora -> retrouver la reine **Bladnid** - se rendre à l'avant poste de l'alliance -> allez y -> garde du régiment vert azur -> retrouver la reine **Bladnid** - parler au capitaine de l'avant poste -> faites le dans sa baraque -> retrouver la reine **Bladnid** - accompagner **Siora** se recueillir devant le corps de sa mère -> faites le à l'infirmerie -> retrouver la reine **Bladnid** - négocier avec le capitaine de l'avant poste qui aurait pactisé avec **Thélème** - trouver des preuves dans la baraque de l'officier de l'avant poste -> je vais lui parler -> j'insiste -> il refuse -> **baraque (dortoir)** pour lettre du père **Octavius** au capitaine de l'avant poste de **Vedrad** -> retrouver la reine **Bladnid** - trouver la clé du coffre -> je le crochète (coffre 1) pour lettre du capitaine de l'avant poste de **Vedrad** -> retrouver la reine **Bladnid** - se rendre au rendez vous -> sortez -> Ouest -> tente -> Ouest puis Nord -> près du tronc d'arbre couché de **nuir** -> retrouver la reine **Bladnid** - se cacher & attendre le capitaine -> derrière rochers en furtivité -> retrouver la reine **Bladnid** - interrompre l'échange -> faites le -> retrouver la reine **Bladnid** - vaincre les trafiquants -> faites le - le corps de la reine **Bladnid** sera rendu aux siens -> retrouver la reine **Bladnid** - parler avec **Eseld** -> **village de Vedrhais** -> demeure de la Reine **Bladnid** -> **Eseld [quête terminée]**

Nouvelle Sérène #5

étage de la caserne du denier -> coffre 2 -> le port -> coffre 2 sur berge

le capitaine Vasco -> Naute pour toujours - aller demander une mission à l'amirale -> le capitaine Vasco & Kurt

Siora	Aimable
Kurt	Aimable
Vasco	Amical
Congrégation marchande	Aimable
Alliance du Pont	Méfiant
Thélème	Méfiant
Garde du Denier	Aimable
Nautes	Méfiant
Natifs	Aimable

la capitainerie du port -> l'amirale Cabral -> Naute pour toujours - trouver l'épave de l'Oriflamme

route Est de Nouvelle Sérène -> coffre 2 -> route Nord de Nouvelle Sérène -> Ouest

Wenshaganaw - les eaux chantantes #1

niveau 14

attribut : agilité 3 - précision 2 / talent : crochetage 2 - science 2 / compétences : lames à une main 5 - roulade - furie 3 - pièges 5 - tir 5

en raison de *bandits costauds* à main gauche (ok cf. **Wenshaganaw - les eaux chantantes #7**), suivez la route en longeant à main droite -> caravane -> pont en bois -> page du journal d'un prêtre itinérant - trésor près arbre solitaire de la falaise - mention de *bandits* (ok cf. **Wenshaganaw - les eaux chantantes #7**) -> 1/2 tour -> Sud après pont en bois -> installez campement quête -> Sud

village de Wenshaveye

devant demeure de *Catasach*, Aidan ne vous laisse pas entrer -> corridor Ouest -> longez rivière -> gué pour Sud -> autel de compétence au bout du sentier de la falaise

niveau 14 bis

attribut : agilité 3 - précision 2 / talent : crochetage 2 - science 2 / compétences : lames à une main 5 - roulade - furie 4 - pièges 5 - tir 5

1/2 tour -> passage vers le rivage -> l'épave de l'Oriflamme -> Naute pour toujours - examiner l'épave de l'Oriflamme -> faites le -> Naute pour toujours - trouver des preuves de ce qui est arrivé à l'Oriflamme -> Est -> affrontez *Nadaig Glendeman* ... -> journal de bord du capitaine de l'Oriflamme -> Naute pour toujours - retourner voir l'amirale pour l'informer de vos découvertes

1/2 tour -> Ouest du pont en bois -> Nord

avant poste des missionnaires

Vigreur 1 à l'Ouest pour passer sur tronc (ok cf. **Wenshaganaw - les eaux chantantes #4**)

panneau -> abattre le savant voleur - Dantrig enragé

1/2 tour -> Est du pont en bois -> Nord

bois au bord de l'eau #1

message dans une bouteille à l'intention du professeur Serafeddin -> avancez un peu puis 1/2 tour <- ennemis trop fort à l'instant T (ok cf. **Wenshaganaw - les eaux chantantes #7**)

la route -> Est -> Sud de caravane -> coffre -> Est puis Nord

le secteur Est

niveau 15

attribut : agilité 3 - précision 2 / talent : crochetage 2 - science 2 / compétences : lames à une main 5 - roulade - furie 4 - pièges 5 - tir 5

savant voleur est là (flèche verte - [contrat terminé])



faites le tour par l'Ouest -> installez **campement quête** -> Nord puis Est -> **campement du régiment fantôme** inaccessible (ok cf. **Wenshaganaw - les eaux chantantes #2**)

1/2 tour -> Nord -> **autel de compétence** dans **caverne** à l'Ouest derrière buissons -> **corridor** en face -> **Intuition 2** pour se faufiler (ok par l'autre côté cf. **Wenshaganaw - les eaux chantantes #2**) -> 1/2 tour -> Nord

niveau 15 bis

attribut : agilité 3 - précision 2 / talent : crochetage 2 - science 2 / compétences : lames à une main 5 - roulade - furie 4 - armes enduites 1 - pièges 5 - tir 5

bois au bord de l'eau #2

Sud -> **antre sombre** -> **échelle** -> **coffre** -> sortez -> Nord -> *Dantrig enragé* [contrat terminé] -> **coffre** -> **Vigueur 1** à l'Ouest pour passer sur **tronc** (ok par l'autre côté) -> Ouest -> installez **campement quête** -> Nord

le secteur Nord

Est -> **autel de compétence** -> 1/2 tour

niveau 15 ter

attribut : agilité 3 - précision 2 / talent : crochetage 2 - science 2 / compétences : lames à une main 5 - roulade - furie 4 - armes enduites 2 - pièges 5 - tir 5

bois au bord de l'eau #3

coffre 3 (ok cf. **Wenshaganaw - les eaux chantantes #5**) ou **clé** à l'Ouest du **campement au bord de l'eau** -> voyagez pour **pont en bois** -> Ouest

région de San Matheus #1

avant poste de l'Est

lieutenant de l'avant poste - installez **campement quête** -> **caravane**

secteur Nord Est

coffre 2 -> installez campement quête -> clairière isolée -> vous ne pouvez pas entrer (ok cf. région de San Matheus #3)

1/2 tour -> les champs -> coffre au Nord -> Sud

niveau 16

attribut : agilité 3 - précision 3 / talent : crochetage 2 - science 2 / compétences : lames à une main 5 - roulade - furie 4 - armes enduites 2 - pièges 5 - tir 5

secteur Sud Ouest

bois de San Matheus -> ancienne exploitation forestière -> coffre 3 ou clé pour grille (ok cf. région de San Matheus #2) dans cabane -> 1/2 tour

ville de San Matheus #1

demeure de Sardet - établi - marchand

place du châtiment -> cinématique : ... -> inquisiteur Aloysius -> je réfute ma foi en ce dieu -> Aloysius & gardes

rez de chaussée du palais du gouverneur -> cinématique : ... -> Pétrus est avec vous -> 1er étage -> mère cardinale Cornélia - QP - reste à fouiller partout

devant demeure de Sardet -> lettre du secrétaire de l'ambassade -> inquisition - se rendre au bois de Saint Matheus pour rencontrer les natifs

le capitaine Vasco & Siora -> bois de San Matheus -> Cengeden Anedas -> ... - il donne clé de l'inquisiteur - lettre trouvée sur un inquisiteur décédé -> inquisition - fouiller la maison de l'inquisiteur Claudius -> ville de San Matheus -> la place d'Eden -> la maison de l'inquisiteur Claudius avec clé de l'inquisiteur -> lettre trouvée chez le père Claudius -> clé de coffre à l'étage -> inquisition - fouiller le bureau de l'inquisiteur Claudius -> sortez -> cinématique ... - vous mentez à l'Inquisiteur de l'ordo luminis -> place du châtiment -> quartier de l'ordo luminis -> le bureau de l'inquisiteur Claudius -> coffre avec clé de coffre -> lettre trouvée dans le coffre de père Claudius -> inquisition - rapporter ce que vous avez découvert aux natifs -> jetez un oeil à l'étage -> sortez -> bois de San Matheus -> Cengeden Anedas -> cinématique : l'inquisiteur de l'ordo luminis vous a pisté ... -> inquisition - vaincre l'inquisiteur -> avec natifs, Inquisiteur & ses compères -> les natifs s'occuperont du camp de conversion - Thélème ne saura rien de ce qu'il s'est passé ici [quête terminée]

Nouvelle Sérène #6

la capitainerie du port -> l'amirale Cabral -> Naute pour toujours - accompagner Vasco se faire tatouer -> Sud de l'entrepôt C -> tatoueur des Nautes [quête terminée]

l'arène du dernier via caserne du denier -> je réalise le 3ème défi -> champion de l'arène - être vainqueur du 4ème défi

Kurt & Pétrus -> 1er étage du palais du gouverneur -> Siora & le capitaine Vasco seront là - rendez compte [3 QP] à Constantin d'Orsay, votre cousin -> 3 nouvelles QP - au milieu des fantômes - parler à Kurt du régiment fantôme -> faites le -> au milieu des fantômes - se rendre au camp du régiment fantôme avec Kurt

niveau 17

attribut : agilité 3 - précision 3 / talent : crochetage 2 - science 2 - charisme 1 / compétences : lames à une main 5 - roulade - furie 4 - armes enduites 2 - pièges 5 - tir 5 - explosion d'ombre 1

Kurt & Siora -> le quartier d'argent -> demeure de madame de Morange -> QP

Wenshaganaw - les eaux chantantes #2

le secteur Est -> campement du régiment fantôme -> capitaine Rolf -> au milieu des fantômes - interroger les instructeurs -> lieutenant instructrice -> Charisme -> au milieu des fantômes - interroger les recrues -> recrue du camp fantôme -> recrue Wilthem -> lieutenant instructeur -> recrue du camp fantôme -> au milieu des fantômes - trouver un moyen d'éloigner les instructeurs - Kurt trimballe volontairement avec les instructeurs -> au milieu des fantômes - interroger la recrue Wilthem a nouveau -> faites le -> Kurt vous rejoint -> au milieu des fantômes - faire semblant de quitter le camp -> faite le -> au milieu des fantômes - fouiller le bureau du capitaine Rolf - découvrir ce qui est caché au sous sol -> campement du régiment fantôme -> baraque du camp d'entraînement

-> étage -> bureau du *capitaine Rolf* -> clé de la salle de torture - lettre du *commandeur* - lettre du *major Hermann* -> sous sol -> clé de la salle torture ouvre porte -> compte rendu de formation -> au milieu des fantômes - sauver *la recrue Wilthem* de sa punition nocturne - arrêter *le capitaine Rolf* - éviter les pertes chez *les recrues* -> remontez & ressortez -> porte Nord -> lieutenant instructrice & recrues -> **Charisme** -> lieutenant instructrice & recrues -> campement du régiment fantôme -> porte Est est fermée -> baraque du camp d'entraînement -> sous sol -> porte Sud Est -> secteur de l'arène -> porte Nord Est bloquée -> en furtivité, allez & grimpez au Sud Est



la fosse -> capitaine Rolf, lieutenant instructeur & recrues -> je mentionne le sauvetage de *Wilthem* sans succès -> capitaine Rolf & lieutenant instructeur - clé du sous sol du camp fantôme -> Kurt -> a propos de son attachement à *Reiner* -> je lui dis que c'était pour mieux le comprendre -> sortez de la fosse

Nouvelle Sérène #7

la caserne du denier -> Major *Sieglinde* -> ... [quête terminée] -> Kurt & *Siora*

Glendgnamvar - la côte des grands os #3

campement des anciennes mines -> QP -> mineuse -> les anciennes mines -> mineur -> étage Sud -> rouage neuf (ok cf. **Glendgnamvar - la côte des grands os #1**) sur mécanisme ouvre grille -> échelle à l'Est vers échelle Ouest -> 1/2 tour -> Est -> établi -> Est

ruines de Didri

installez campement quête -> Sud -> vieux journal à peine lisible dans coffre à l'Ouest de *Nadaig Gendleman* -> Ouest -> sceau ancien dans coffre 1 [QP terminée]

porte de Bedri -> *Nadaig Maganem* -> Sud -> tumulus des hauts Rois

Bedri #1

niveau 18

attribut : agilité 3 - précision 3 / talent : crochetage 2 - science 2 - charisme 1 / compétences : lames à une main 5 - roulade - furie 4 - armes enduites 2 - pièges 5 - tir 5 - explosion d'ombre 2

1/2 tour - trop forts à l'instant T dans passage étroit (ok cf. **Glendgnamvar - la côte des grands os #6**)

la région d'Hikmet #3

les fermes d'Hikmet -> coffre 2 à l'Ouest sous rempart

Sud Ouest -> ... -> Ouest -> bosquet isolé -> Nord -> coffre - escalade impossible -> Ouest -> Vigueur 1 pour passer sur tronc d'arbre -> pont en bois

Magasvar - le val du grand combat #1

secteur Sud Est

Nord -> installez campement quête - 2 échelles pour coffre 3 nécessitant clé (ok cf. Magasvar - le val du grand combat #2) -> Nord -> éboulement (ok cf. Magasvar - le val du grand combat #2) -> 1/2 tour -> grimpez au Nord Ouest -> coffre -> Est -> note de travail du professeur Serafeddin -> Est -> ... -> 1/2 tour -> Sud -> arche de pierres -> Souvis - la grotte de savoir



Vigueur 1 pour passer sur tronc d'arbre -> coffre près charrette -> explorez 3 zones cerclées de rouge sans loupe - installez campement quête -> cercle rouge avec loupe -> campement de l'expédition - QP -> fouillez le jusqu'à note du chef d'expédition -> pistez traces de sangs -> cadavre d'un savant -> clé de coffre de voyage ouvrira coffre 3 près de tente isolée pour journal d'une certaine Aphra -> 1/2 tour -> Nord après campement de l'expédition

le marais

coffre au Sud Est -> QP : 2 pisteurs -> Charisme -> avancez -> cinématique ... -> Aphra -> suivez Aphra jusqu'au ...

secteur Nord #1

installez campement quête -> Aphra, Kurt & Siora de nuit -> Est pour Nord -> contournez camp de Didgidensen



coffre -> grimpez -> longez par le Nord en furtivité -> coffre -> escaliers ascendant -> grimpez -> escalier ascendant -> garde insulaire -> clé de la cellule des savants dans coffre près échelle à l'Est -> 1/2 tour -> cachot de Didgidensen -> j'utilise clé de la cellule des savants pour grille -> escortez les 3 savants en passant par l'échelle à l'Est -> filez au campement de Didgidensen -> 3 guerriers insulaires -> cinématique : ... -> je les épargne -> avancez

la cité d'Hikmet #3

1er étage du palais du gouverneur -> cinématique : ... [QP terminée] -> nouvelle QP -> Aphra a rejoint le groupe - Kurt & Siora

attribut : agilité 4 - précision 3 / talent : crochetage 2 - science 2 - charisme 1 / compétences : lames à une main 5 - roulade - furie 4 - armes
enduites 2 - pièges 5 - tir 5 - explosion d'ombre 3

Magasvar - le val du grand combat #2

secteur Nord #2

Est du camp de Didgidensen -> coffre - lettre interrompue du professeur Serafeddin

secteur Nord Ouest

cascades d'argent -> autel de compétence

niveau 19 bis

attribut : agilité 4 - précision 3 / talent : crochetage 2 - science 2 - charisme 1 / compétences : lames à une main 5 - roulade - furie 4 - armes
enduites 3 - pièges 5 - tir 5 - explosion d'ombre 3

secteur Sud Est -> campement de l'arche de pierres -> Ouest

secteur Sud Ouest

installez campement quête -> coffre en allant vers marais -> sources chaudes -> Nadaig Védemen - clé d'un soldat de la garde du
denier sur cadavre idoine

tout à l'Ouest -> 2 coffres - page arrachée du journal du professeur Serafeddin - autel de compétence

niveau 19 ter

attribut : agilité 4 - précision 3 / talent : crochetage 2 - science 2 - charisme 1 / compétences : lames à une main 5 - roulade - furie 4 - armes
enduites 4 - pièges 5 - tir 5 - explosion d'ombre 3

Sud -> installez campement quête -> Sud

village de Vighulgsob

autel de compétence

niveau 19 quatre

attribut : agilité 4 - précision 3 / talent : crochetage 2 - science 2 - charisme 1 / compétences : lames à une main 5 - roulade - furie 4 - armes
enduites 4 - pièges 5 - tir 5 - explosion d'ombre 4

demeure de Mordun -> Mordun refuse -> Charisme -> une étrange alliance - informer Ullan & l'émissaire des conditions de Mordun

QP - repassez par Ouest du camp de Didgidensen pour espionner Daren

secteur Sud Est -> campement de l'avant poste de l'alliance -> 2 échelles pour coffre 3 s'ouvrant avec clé d'un soldat de la garde du
denier -> Nord -> éboulement a été dispersé

secteur Nord Est - avant poste de l'alliance du pont

capitaine Idris - établi - infirmerie

panneau -> éclaireur disparu - tuer la bande de brigands <- erreur dans le texte, c'est "le point d'eau à l'Ouest"

secteur Nord -> Sud Ouest du camp de Didgidensen -> cadavre de l'éclaireur - début de lettre d'un jeune éclaireur [contrat terminé]

attribut : agilité 4 - précision 3 / talent : crochetage 2 - science 2 - charisme 1 / compétences : lames à une main 5 - roulade - furie 4 - armes enduites 4 - pièges 5 - tir 5 - explosion d'ombre 5

secteur Sud -> tout à l'Ouest autour **tente** -> la bande de *brigands* [contrat terminé]

Glendgnamvar - la côte des grands os #4

le village de Vignamri -> la hutte d'**Ullan** -> *Ullan & l'émissaire d'Hikmet* -> une étrange alliance - assister aux négociations -> zone verdoyante du secteur Nord -> une étrange alliance - sauver **Mordun** -> faites le -> une étrange alliance - parler avec *Ullan* -> le village de Vignamri -> la hutte d'**Ullan** -> *Ullan* -> ... [quête terminée]

Vedrad - les bois rouges #2

Kurt & Siora -> Nord -> voyagez

Cwenvar - les grands arbres #1

forêt Est #1

installez **campement quête** -> exploitation forestière -> exploitation forestière - enquêter sur la mort des *bûcherons* -> médecin de l'exploitation forestière -> examinez 3 *cadavres de bûcherons* -> médecin de l'exploitation forestière - je n'insiste pas -> exploitation forestière - retrouver les chasseurs à l'orée du bois -> Ouest -> ... -> chasseur natif -> je me justifie -> exploitation forestière - faire passer aux aveux les chasseurs -> Charisme -> exploitation forestière - demander conseil à *Mr de Courcillon*

Nouvelle Sérène #8

1er étage du palais du *gouverneur* -> QP en présence de tous les compagnons - *Constantin d'Orsay, votre cousin* -> rendez compte pour les ruines anciennes

2nd étage du palais du *gouverneur* -> *Mr de Courcillon* -> exploitation forestière - trouver les documents aux archives -> sous sol du palais du *gouverneur* -> titre de propriété de l'exploitation forestière -> exploitation forestière - étudier les contrats avec *Mme de Morange*

le quartier d'argent -> demeure de *madame de Morange* -> *Mme de Morange* -> ... - cinématique : ... - exploitation forestière - parler à *Dunncas*

QP - la capitainerie du port -> *l'amirale Cabral* -> vous devez d'abord l'aider - QP

Vedrad - les bois rouges #3

village de *Vigyigidaw* -> Nord -> demeure de *Dunncas* -> *Dunncas & ancien de Vigyigidaw* <- responsable de l'empoisonnement des *bûcherons*-> ... - [quête terminée] - avant de punir ce dernier, il demande un service -> le prix du sang - se rendre à la mine abandonnée dans la région de Cwenvar & évaluer la situation

Cwenvar - les grands arbres #2

forêt Est #2

l'exploitation forestière -> Nord -> *Call Sen* -> installez **campement quête** -> mine abandonnée -> garde de la mine ne vous laisse pas entrer -> 1/2 tour -> le prix du sang - espionner l'activité de la mine abandonnée -> faites le tour par l'Est -> le prix du sang - exposer la situation à *Mr de Courcillon*

Nouvelle Sérène #9

2nd étage du palais du *gouverneur* -> *Mr de Courcillon* -> le prix du sang - trouver & vérifier les titres de propriétés -> sous sol du palais du *gouverneur* -> titre de propriété de *maître Maillard* sur une ancienne parcelle de mine

le quartier d'argent -> demeure de *madame de Morange* -> *Mme de Morange* -> ... - interdiction d'exploiter la mine abandonnée est spécifiée -> le prix du sang - rencontrer *maître Maillard*

Est du port -> *maître Maillard* ne veut rien savoir - il tente de vous corrompre -> le prix du sang - obtenir un nouvel accord avec *Mr de Courcillon*

2nd étage du palais du *gouverneur* -> *Mr de Courcillon* -> ... - vous recevez avis d'expulsion - *maître Maillard* sera banni de Teer Fradee - le prix du sang - expulser les gardes de la mine & libérer les esclaves

Cwenvar - les grands arbres #3

forêt Est #3

mine abandonnée -> garde de la mine -> entrez -> *maître Maillard* -> *maître Maillard* & gardes de la mine -> débloquent les 2 grilles & ouvrez grille de la cage -> le prix du sang - rapporter les faits à *Dunncas*

Vedrad - les bois rouges #4

village de *Vigyigidaw* -> Nord -> demeure de *Dunncas* -> *Dunncas* -> ancien de *Vigyigidaw* est condamné à planter des arbres toute sa vie [quête terminée]

niveau 21

attribut : agilité 4 - précision 3 / talent : crochetage 2 - science 2 - charisme 1 - vigueur 1 / compétences : lames à une main 5 - roulade - furie 4 - armes enduites 5 - pièges 5 - tir 5 - explosion d'ombre 5

Petrus	Méfiant
Aphra	Méfiant
Siora	Aimable
Kurt	Amical
Vasco	Amical
Congrégation marchande	Aimable
Alliance du Pont	Méfiant
Thélème	Méfiant
Garde du Denier	Méfiant
Nautes	Méfiant
Natifs	Amical

Cwenvar - les grands arbres #4

depuis Sud -> Nord -> évitez combat Ouest -> natifs exilés -> installez campement quête -> Nord -> passage bloqué par roches (ok de l'autre côté cf. Cwenvar #5)

campement de la demeure native -> *Pétrus* -> les vices de la mère cardinale - fouiller les appartements de la cardinale

Pétrus & *Kurt*

ville de San Matheus #2

QP - la capitainerie du quartier du port -> le second *Fernando* -> le port -> marin -> débardeuse *Naute* -> approchez furtivement au Sud Ouest de la taverne du denier -> *inquisiteur Aloysius* -> je laisse parler *Pétrus* -> sous sol de la caserne du denier -> la prison -> geôlier de l'ordo luminis -> je le soudoie avec 80 Po - clé des prisons de l'ordo luminis -> libérez prisonnière *Naute* & matelos

1er étage du palais du *gouverneur* -> mère cardinale *Cornélia* -> troubles en Eden - parler au père *Lustinius* -> QP - évêque *Domitius*

2nd étage du palais du **gouverneur** -> appartements de la **cardinale** -> **note d'un domestique** -> les vices de la **mère cardinale** - découvrir ce qu'il se passe dans les **sous sols du palais de San Matheus** -> allez y -> **domestique** -> les vices de la **mère cardinale** - déguiser l'équipe en **domestiques** (3 gilets confortables)

la place du châtimement -> achetez 47 **Po** l'unité, 3 **gilets confortables** au marchand

sous sol du palais du **gouverneur** -> Centre -> fouillez -> **boucle d'oreille** -> porte **coffre 3** ou **clé** -> 1er étage du palais du **gouverneur** -> Nord Est -> **clé d'une salle secrète du palais de San Matheus** -> sous sol du palais du **gouverneur** -> Centre -> **je l'utilise** pour **livre de compte de la mère cardinale Cornélia** -> les vices de la **mère cardinale** - interroger l'**aubergiste** - les **prostituées** - le **responsable des paris** - l'**usurier "la pie"**

Ouest de la place du chatiment -> boutique de "**la pie**" -> ... - 2 **gardes de "la pie"** -> "**la pie**" -> la **taverne du denier** -> le **tavernier** -> sous sol de la **taverne du denier** -> **organisateur de paris** -> **proxénète** -> **je paie** 50 **Po** -> **boucle d'oreille** appartient à une des trois **prostituées** -> **Charisme** -> la **taverne du denier** -> le **tavernier** confirme pour la **femme au manteau vert** & l'**intendante du palais** -> sous sol de la **taverne du denier** -> **organisateur de paris** -> les vices de la **mère cardinale** - trouver & interroger **sucre d'orge**

Nord de la place d'Eden -> rue de la caserne -> **sucre d'orge** -> ... - [**quête terminée**]

paris dangereux - parler à **Pétrus** de son plan

QP - la **capitainerie du port** -> **second Fernando** nie en bloc -> sortez -> avec **caban de marin**, porte Ouest -> étage -> **note d'ordres de la capitainerie** -> l'entrepôt D -> **note de l'amirale Cabral** - **télescope** -> étage -> 2 **machines** -> la place du châtimement -> quartier de l'ordo luminis -> 1er étage -> 4 **soldats de l'inquisition** -> **message de l'évêque inquisiteur Domitius** -> 1er étage du palais du **gouverneur** -> en présence de **mère cardinale Cornélia**, **évêque Domitius** -> ... - ce dernier & tous les **inquisiteurs** seront arrêtés

Nouvelle Sérène #9

QP - la **capitainerie du port** -> l'**amirale Cabral** vous fera une révélation sur votre ascendance -> 1er étage du palais du **gouverneur** -> **Constantin d'Orsay**, votre cousin -> il est atteint de la malichor - vous lui rendez compte [**QP terminée**] -> **Kurt** intervient - les **chefs du denier** fomente un coup d'état contre les 3 **gouverneurs** - **QP**

Kurt & **Siora** + **Constantin d'Orsay**, votre cousin -> 2nd étage -> **Mr de Courcillon** -> escortez **Mr de Courcillon** -> sortez -> 4 **gardes du denier** -> 1er étage -> 5 **gardes du denier** -> rez de chaussée -> 6 **gardes du denier** -> conseiller aux affaires diplomatiques -> escortez **conseiller aux affaires diplomatiques** -> sortez -> 3 **gardes du denier** -> sous sol -> 4 **gardes du denier** -> **Constantin d'Orsay**, votre cousin, **Mr de Courcillon** & **conseiller aux affaires diplomatiques** se cacheront dans **salle secrète attenante aux archives**

Kurt & **Siora** -> le quartier d'argent -> demeure de **madame de Morange** -> **madame Laurine de Monrage** -> elle saura se faire planquer -> sortez -> 5 **gardes du denier** -> porte Est -> 6 **gardes du denier** -> **messenger** -> **je lui offre** 100 **Po** pour prévenir le **gouverneur d'Hikmet** -> **contournez** **caserne du denier** par Est -> porte Nord -> **messenger** -> il file prévenir le **gouverneur de San Matheus** -> 1/2 tour -> **passez par échafaudages** depuis Nord Est de **caserne du denier** -> n.b. : **je ne me suis pas équipé d'une armure du denier** - étage de **caserne du denier** -> 5 **jeunes recrues** -> **bureau du commandant du denier** -> **message pour le commandant Torsten** - **coffre 3** (ok cf. **Nouvelle Sérène #11**) -> 1/2 tour -> **dortoir** -> **lieutenant Ludger** & 3 **gardes du denier** -> rez de chaussée -> sortez -> **commandant Torsten** & 3 **gardes du denier** -> le 1er nommé sera enfermé dans les **prisons du denier** -> sortez

niveau 22

attribut : agilité 4 - précision 4 / talent : crochetage 2 - science 2 - charisme 1 - vigueur 1 / compétences : lames à une main 5 - roulade - furie 4 - armes enduites 5 - pièges 5 - tir 5 - explosion d'ombre 5

1er étage du palais du **gouverneur** -> **Constantin d'Orsay**, votre cousin -> ... [**QP terminée**] -> **QP** -> **Kurt** & **Siora**

Wenshaganaw - les eaux chantantes #3

village de **Wenshaveye** -> demeure de **Catasach** -> **Catasach** & **Aidan** -> 2 **QP**

la cité d'Hikmet #4

Kurt & **Aphra** -> maison du **docteur** -> 2 **bandits** -> **docteur** -> elle part auprès de **Constantin d'Orsay**, votre cousin

ville de San Matheus #3

Kurt & Pétrus -> la place du châiment -> *Cécilius* -> il part auprès de *Constantin d'Orsay*, votre cousin

Wenshaganaw - les eaux chantantes #4

Kurt & Siora -> village de Wenshaveye -> Chasseur de Wenshaveye -> ... - je répare son arme [bonus 1 via *Kurt* en Artisanat] - il cite une grotte

villageoise de Wenshaveye -> ... -> villageois de Wenshaveye -> allez, à chaque fois à l'aube, détruire avec explosif les 3 nids localisés sur votre carte -> pistez villageois disparus au nord de l'ancre sombre -> entrez dans cette dernière -> message sur le cadavre d'un missionnaire - détruisez 4ème nid avec explosif

village de Wenshaveye -> annoncez mauvaises nouvelles à villageois de Wenshaveye & à villageoise de Wenshaveye

avant poste des missionnaires -> mère missionnaire -> ... - ils partent -> Vigueur 1 à l'Ouest pour passer sur tronc & ... faire le tour

village de Wenshaveye -> demeure de *Catasach* -> *Catasach* -> vous l'escortez jusqu'à ...

Nouvelle Sérène #10

1er étage du palais du gouverneur -> cinématique : ... [QP terminée]

l'arène du dernier via caserne du denier -> je réalise le 4ème défi -> champion de l'arène - être vainqueur du 5ème défi

Pétrus -> paris dangereux - convaincre le responsable des paris d'organiser un combat -> *Kurt & Pétrus*

ville de San Matheus #4

sous sol de la taverne du denier -> organisateur des combats de *San Matheus* -> paris dangereux - convaincre *Sucre d'orge* de parler de nous à la mère cardinale -> de nuit, rue de la caserne -> *Sucre d'orge* -> je lui demande d'arranger le combat -> je lui donne 250 Po -> paris dangereux - attendre l'organisation du combat

niveau 23

attribut : agilité 4 - précision 4 / talent : crochetage 2 - science 2 - charisme 1 - vigueur 1 / compétences : lames à une main 5 - roulade - furie 4 - armes enduites 5 - pièges 5 - grenades 1 - tir 5 - explosion d'ombre 5

reposez vous à demeure de *Sardet* -> paris dangereux - vaincre le champion -> sous sol de la taverne du denier -> arène du denier -> maître de l'arène -> champion -> paris dangereux - aller voir la mère cardinale *Cornélia*

1er étage du palais du gouverneur -> la mère cardinale *Cornélia* -> ... - *Pétrus* savait & connaissait pour votre mère [quête terminée]

demeure de *Sardet* -> *Siora* -> j'évoque sa mère -> j'évoque mon cas personnel -> le capitaine *Vasco* -> j'évoque son frère -> je lui dis que tous les frères ne se ressemblent pas

Tir Dob - les terres noires #1

Kurt & Pétrus -> installez campement quête

village d'Eden

panneau -> détruire les nids de *Yorglans* - sépulture de voyageur

père *Lustinius* -> troubles en Eden - interroger les théologiens - découvrir l'histoire de l'Eden -> soeur *Eugénia* -> troubles en Eden - enquêter sur le vol des tablettes -> frère *Virgil* -> frère *Fidélis* -> frère *Casparus* -> examinez bureau des missionnaires -> demeure du

chef Ler -> *chef Ler* -> *père Lustinius* -> **troubles en Eden** - parler avec *Ler, l'ancien chef du village* -> **demeure du chef Ler** -> *chef Ler* -> **Charisme** -> **troubles en Eden** - parler à *Windwal* -> *Windwal* -> **troubles en Eden** - récupérer les tablettes

vers Nord Ouest -> *Yorglans* - explosez **nid de Yorglans** près de **coffre** -> continuez -> Ouest -> quand *Pétrus* dit que **celui de gauche est piégé**, **en furtivité**, **chemin de droite** -> **tablettes de San Matheus découvertes à Eden** -> **troubles en Eden** - rapporter les **tablettes à Eden** -> 1/2 tour toujours **en furtivité** -> *Windwal* -> elle est satisfaite, le sang de *son fils* n'a pas coulé -> vers Nord Est -> **installez campement quête**

village d'Eden -> *les théologiens* -> ... - il vous récompense avec 50 **Po** [**quête terminée**] -> **oppositions théologiques** - attendre **progression QP** (ok cf. **Tir Dob - les terres noires #4**)

vers Nord Est -> *Yorglans* - explosez **nid de Yorglans** [**contrat terminé**] -> Nord

zone marécageuse

cadavres de prêtres un peu partout

Est -> **coffre**

les pêchés du père Pétrus - parler à *Pétrus* -> *Pétrus* -> **je remet ça à + tard**

Nord Est -> enterrez **cadavre du voyageur** [**contrat terminé**] -> Nord Ouest -> **coffre**

secteur central & sud

autel de compétence - passage vers Nord Est bloqué par branche (ok cf. **Tir Dob - les terres noires #6**)

niveau 23 bis

attribut : agilité 4 - précision 4 / talent : crochetage 2 - science 2 - charisme 1 - vigueur 1 / compétences : lames à une main 5 - roulade - furie 4 - armes enduites 5 - pièges 5 - grenades 2 - tir 5 - explosion d'ombre 5

après avoir été tout au Sud, remontez & passez par Est

campement des missionnaires -> **QP** - *soeur Ephesia* - **installez campement quête**

niveau 24

attribut : agilité 4 - précision 4 / talent : crochetage 2 - science 2 - charisme 1 - vigueur 1 / compétences : lames à une main 5 - roulade - furie 4 - armes enduites 5 - pièges 5 - grenades 3 - tir 5 - explosion d'ombre 5

village de Vedleug

2 QP -> **demeure du Doneigad Valan** -> il veut rien dire -> **demeure de Dordre, la cheffe du village** -> c'est pas beaucoup mieux -> *villageoise* -> pour pouvoir l'interroger, **je répondrai à deux questions** -> vers **demeure de villageois** -> *villageois* en sort -> questionnez le

campement des missionnaires -> *soeur Ephesia* - **QP**

village de Vedleug -> **je décide de casser poterie** près de **demeure de villageois** -> **j'entre furtivement** -> **peinture** - **autel** - **masque**

campement des missionnaires -> *soeur Ephesia* - **QP**

village de Vedleug -> **de nuit**, attendez près de **sortie Est** -> suivez *villageois* **à bonne distance** jusqu'à **étrange sanctuaire** -> avancez -> **cinématique**

stèle au hasard déclenche petit combat puis rappel de ce qu'il s'est passé durant cinématique : tempête (vent) -> éclair (foudre) -> flammes (feu) -> vie éteinte (mort) -> pluie (eau) -> renouveau (vie)

activez 5 **stèles** dans l'ordre pré cité -> **grotte du sanctuaire** -> **cinématique**

demeure de Dordre, la cheffe du village -> **Charisme** -> je dois prouver ma valeur en combattant *les guerriers tempêtes* -> **demeure de**

Pétras -> c'est ok pour les pêchés du père Pétras - demander des informations à l'amirale Cabral

Nouvelle Sérène #11

Pétras & le capitaine Vasco

la capitainerie du port -> l'amirale Cabral -> les pêchés du père Pétras - trouver & interroger le capitaine Lisandro à Hikmet

au service secret de l'amirale - parler avec le capitaine Ruben -> faites le -> au service secret de l'amirale - interroger l'équipage du capitaine Ruben -> Jonas -> Lauro -> Flavia -> au service secret de l'amirale - mener l'enquête à la taverne du denier -> allez y -> au service secret de l'amirale - mettre un terme à la rixe -> approchez d'ivrognes -> je leurs demande de partir -> 4 ivrognes -> tavernier -> j'achète bouteille eau de vie -> demandez lui pour Alba -> soldat en permission -> au service secret de l'amirale - trouver la boîte morte -> route Est de Nouvelle Sérène -> Nord Ouest -> comme l'a dit soldat en permission, elle est sous une pierre -> au service secret de l'amirale - surprendre l'utilisateur de la boîte morte -> montez + haut -> attendez la nuit -> observez messenger -> au service secret de l'amirale - remonter jusqu'au commanditaire -> pistez messenger -> Est du port -> représentant de l'alliance du pont -> je le menace -> il parle - message de Rose Blanche -> au service secret de l'amirale - rapporter vos découvertes à l'amirale -> la capitainerie du port -> l'amirale Cabral -> ... [quête terminée]

l'espion qui venait de Thélème - poursuivre votre enquête à San Matheus

coffre 3 devant demeure de Sardet

la caserne du denier -> intendant Manfred -> contrebande - interroger le tavernier de Nouvelle Sérène -> 1er étage -> 2 coffres 3

la taverne du denier -> tavernier -> contrebande - interroger l'officier des douanes -> Est du port -> l'officier des douanes -> contrebande - découvrir se que cache l'officier des douanes -> clé de l'officier des douanes est sur le ponton le + à Est - elle ouvrira son coffre qui contient lettre d'Egon à l'officier des douanes -> l'officier des douanes -> contrebande - retrouver Alric le douanier à la porte Nord ce soir -> de nuit, porte Nord -> l'officier des douanes -> contrebande - trouver un endroit pour espionner -> mine à ciel ouvert -> Nord derrière palissade -> furtivité pour écouter discussion entre Ludwig & l'officier des douanes -> contrebande - sauver Alric ou rattraper "Egon" -> en bas, je sauve Alric, l'officier des douanes -> contrebande - trouver le dispensaire à Hikmet

ville de San Matheus #5

demeure de Sardet -> l'espion qui venait de Thélème - enquêter sur le port de San Matheus -> allez y -> la capitainerie -> le second Fernando -> l'embarcadère -> vigie Naute -> l'espion qui venait de Thélème - retrouver le père d'Alba à la taverne du denier -> allez y de nuit -> maître Laurens -> l'espion qui venait de Thélème - retrouver le limier de l'ordi luminis

Wenshaganaw - les eaux chantantes #5

Ouest de l'avant poste des missionnaires en furtivité -> espionnez -> guide natif & Johannes -> l'espion qui venait de Thélème - libérer l'insulaire captif -> descendez -> Johannes -> je laisse parler Pétras -> il s'en va -> libérez guide natif -> ... [quête terminée]

Sub Rosa - parler au guide à Wenshaveye -> allez y -> guide natif -> Sub Rosa - rejoindre la grotte indiquée par le guide -> l'antre sombre -> Sub Rosa - remonter la piste d'Alba -> jusqu'à l'échelle -> Sub Rosa - trouver Alba -> continuez -> Alba -> Alba -> je lui laisse la vie -> ... [quête terminée]

Alba -> l'ennemi de l'intérieur - s'entretenir avec l'amirale Cabral -> Ouest campement du bord de l'eau pour coffre 3

Nouvelle Sérène #12

la capitainerie du port -> l'amirale Cabral -> l'ennemi de l'intérieur - interroger à nouveau l'équipage -> Jonas -> Rosen - je le rassure -> Flavia -> l'ennemi de l'intérieur - interroger Gretchen, la courtisane -> la taverne du denier -> Gretchen -> Intuition 1 -> l'ennemi de l'intérieur - suivre le capitaine Ruben à la nuit tombée -> de nuit, Est d'où il est posté -> patientez puis suivez le jusqu'à route Est de Nouvelle Sérène -> je décide d'attendre qu'il parte -> l'ennemi de l'intérieur - regarder dans la boîte morte -> faites le -> l'ennemi de l'intérieur - rapporter les faits à l'amirale Cabral -> faites le -> l'ennemi de l'intérieur - assister au rendez vous secret - l'amirale

Cabral -> route Est de Nouvelle Sérène -> positionnez vous en hauteur de **boîte morte** -> ... -> l'ennemi de l'intérieur - prêter main forte à l'*amirale Cabral* -> le *capitaine Ruben* & *gardes du denier* -> l'ennemi de l'intérieur - fouiller les corps du *capitaine Ruben* & des *soldats* -> faites le pour **journal de bord du capitaine Ruben** & **contrat scellé par la garde** -> l'ennemi de l'intérieur - retourner voir l'*amirale*

niveau 25

attribut : agilité 5 - précision 4 / talent : crochetage 2 - science 2 - charisme 1 - vigueur 1 - intuition 1 / compétences : lames à une main 5 - roulade - furie 4 - armes enduites 5 - pièges 5 - grenades 4 - tir 5 - explosion d'ombre 5

matin même -> la capitainerie du port -> l'*amirale Cabral* -> ... [quête terminée]

la cité d'Hikmet #5

Kurt & *Pétras*

tout au Nord -> les **entrepôts du port** -> *capitaine Lisandro* -> je lui propose & donne 50 Po -> il donnera **page du journal de bord du marin Lisandro** -> les **pêchés du père Pétras** - interroger *Ullan, le chef de Vignamri*

Glendnamvar - la côte des grands os #5

le village de Vignamri -> la hutte d'*Ullan* -> *Ullan* -> les **pêchés du père Pétras** - retrouver *Slan, la soeur de votre mère* -> demeure du *Doneigad* -> elle est absente -> les **pêchés du père Pétras** - interroger les *villageois de Vignamri* -> sortez -> *villageoise de Vignamri* la localise -> en y allant, **Vigueur 2** pour **pont cassé** menant à **coffre** -> Ouest -> les **pêchés du père Pétras** - aller au secours de la *femme* -> faites le -> *Slan, la soeur de votre mère* -> le village de Vignamri -> demeure du *Doneigad* -> ... [quête terminée]

Petrus	Amical
Aphra	Méfiant
Síora	Aimable
Kurt	Amical
Vasco	Amical
Congrégation marchande	Aimable
Alliance du Pont	Méfiant
Thélème	Méfiant
Garde du Denier	Méfiant
Nautes	Amical
Natifs	Amical

la région d'Hikmet #4

Kurt & *Pétras*

Nord Est -> le **dispensaire** -> *garde du denier* -> je force le passage -> *gardes du denier* -> contrebande - arrêter le *capitaine Ludwig* -> allez y -> le *capitaine Ludwig* & *soldats du denier* -> contrebande - informer l'*intendant Manfred*

Nouvelle Sérène #13

la caserne du denier -> l'*intendant Manfred* -> ... [quête terminée] -> un vilain trafic - parler à l'*amirale Cabral*

la capitainerie du port -> l'*amirale Cabral* -> un vilain trafic - enquêter à la caserne de San Matheus

ville de San Matheus #6

la caserne du denier -> l'*intendant Herbert* -> 1er étage -> *lieutenant Ermlinde* -> quand vous quittez ce dortoir, *sergent Franz* vous fixe un rendez vous nocturne -> *lieutenant Klaus* -> *lieutenant Alexander* -> un vilain trafic - aller au lieu de rendez vous -> porte 2 -> bureau -> r.a.s.

de nuit, rue de l'église *saint Lucius* -> *sergent Franz* -> un vilain trafic - obtenir l'aide de *Derdre* - attaquer la scierie où sont retenus les prisonniers - libérer les prisonniers

Tir Dob - les terres noires #2

village de Vedleug -> demeure de *Derdre* -> je n'arrive pas à le convaincre -> *Kurt* & *Siora* -> je fais intervenir *Siora* -> c'est bon, il envoie 2 guerriers natifs pour vous aider à ...

région de San Matheus #2

secteur Sud Ouest -> bois de San Matheus -> ancienne exploitation forestière -> 2 soldats du denier - clé des cellules des esclaves qui ouvrira grille dans cabane -> *Breg*

ancienne exploitation forestière -> guerriers natifs sont là ainsi que le sergent *Franz* -> un vilain trafic - tendre une embuscade aux soldats d'"Egon" -> derrière rondins -> furtivité -> lieutenant *Ermlinde* & soldats du denier - 5 pièces d'argent marquées -> un vilain trafic - parler au lieutenant *Alexander*

ville de San Matheus #7

la caserne du denier -> l'intendant *Herbert* avec lieutenant *Alexander* & le sergent *Franz* -> un vilain trafic - retourner voir *Manfred* à Nouvelle Sérène

Nouvelle Sérène #14

la caserne du denier -> l'intendant *Manfred* -> ... [quête terminée] -> le visage d'Egon - parler au capitaine *Ulric* -> 1er étage -> lieutenant *Alexander* qui insiste pour être muté ici & continuer l'enquête & le capitaine *Ulric* qui refuse -> le capitaine *Ulric* -> je diffère -> le visage d'Egon - retrouver le capitaine *Ulric* pour l'aider

demeure de *Sardet* -> *Aphra* -> savoir insulaire - se rendre à *Cergganaw* avec *Aphra*

Dorgred - les portes du coeur #1

Aphra & *Siora* -> installez campement quête

niveau 26

attribut : agilité 5 - précision 4 / talent : crochetage 2 - science 2 - charisme 1 - vigueur 1 - intuition 1 / compétences : lames à une main 5 - roulade - furie 4 - armes enduites 5 - pièges 5 - grenades 5 - tir 5 - explosion d'ombre 5

Cergganaw -> savoir insulaire - vaincre les bêtes -> faites le -> cinématique : ... - automatiquement, je donne antidote pour soigner *Morian* - savoir insulaire - administrer l'anti poison à *Morian* -> automatiquement, vous allez avec elle & *Yewan* à

Vedrad - les bois rouges #5

village de *Vigyigidaw* -> demeure de *Dunncas* -> ... - savoir insulaire - retourner voir *Morian* & *Yewan* -> faites le -> savoir insulaire - suivre les anciens -> *Siora* n'apprécie pas - faites le à bonne distance -> savoir insulaire - retrouver les anciens -> allez y en furtivité pour éviter les bêtes -> *Cerghanes* -> savoir insulaire - rejoindre *Dunncas* avec les anciens -> faites le -> ... [quête terminée]

Aphra -> je lui dis que son charme nous a attiré ... -> sortez -> en revenant, Vigueur 1 pour passer du tronc d'arbre mène à coffre

Dorgred - les portes du coeur #2

coffre dans campement déserté à l'Ouest -> installez campement quête à l'Est -> village de *Dorhadgenedu* au Nord Ouest -> lac au Nord Est

Aphra -> la grotte du savoir - proposer son aide à *Aphra* -> ok -> la grotte du savoir - retourner à *Vigyigidaw*

Vedrad - les bois rouges #6

village de Vigyigidaw -> descendez -> la grotte du savoir - interroger les jeunes gens sur la grotte du savoir -> Morian & Yewan -> la grotte du savoir - trouver la grotte du savoir

Dorgred - les portes du coeur #3

Ouest -> campement qui était déserté -> brigand -> je tente d'en savoir + -> Charisme pour qu'ils partent - graine de la porte du savoir -> graine de la porte du savoir sur cadavre -> Ouest -> grimpez -> grotte du savoir - examiner l'autel -> faites le -> grotte du savoir - explorer la grotte du savoir 0/2 -> posez graine de la porte du savoir sur autel -> entrez -> Couwis - grotte du savoir -> tout droit -> 2 peintures -> grotte du savoir - se cacher en hauteur -> Ouest -> grotte du savoir - espionner les jeunes gens -> faites le en furtivité un peu à l'Est -> grotte du savoir - sortir de la grotte du savoir -> Est -> Science 1 + explosif sur roches -> sortez [quête terminée]

Aphra -> le rituel de lien - attendre le lendemain pour se rendre au rituel -> repos au campement de Cergganaw -> le rituel de lien - se rendre à Cergganaw pour assister au rituel -> allez y -> Dunncas -> ... - le rituel de lien - parler avec les membres du clan de Dunncas -> Morian & Yewan -> anciennes de Vigyigidaw -> Dunncas -> le rituel de lien - prendre place pour le rituel -> faites le -> cinématique : ... -> le rituel de lien - protéger les natifs de l'alliance du pont -> faites le - Aphra met en cause le docteur Asili [quête terminée]

Kurt -> règlement de compte - aller parler à Sieglinde à Nouvelle Sérène

Nouvelle Sérène #15

Kurt & Pétrus -> 1er étage de la caserne du denier -> commandeur Sieglinde -> règlement de compte - négocier avec l'inquisiteur Aloysius - parler avec le caporal en charges des prisons de San Matheus - elle rédige lettre pour le caporal

ville de San Matheus #8

la place du châtiment -> l'inquisiteur Aloysius -> Charisme : je tente de le convaincre -> c'est bon -> sous sol de la caserne du denier -> le caporal en charges des prisons -> règlement de compte - fournir des potions somnifères (3) au gardien de la prison -> je les concocte (onglet objets de quête) sur établi de demeure de Sardet & reviens lui donner -> règlement de compte - interroger les deux lieutenants - éloigner les soldats des lieutenants -> rez de chaussée -> lieutenants du major -> lieutenants du major & soldats du denier -> règlement de compte - arrêter le major Hermann -> quartier du port -> entrepôt du denier -> major Hermann -> major Hermann & soldats du denier - clé du major Hermann ouvrira coffre 3 -> règlement de compte - retourner à la demeure de Sarder de San Matheus -> journal du major Hermann -> sortez [quête terminée]

Wenshaganaw - les eaux chantantes #6

campement des gorges blanches -> le capitaine Ulric -> le visage d'Egon - éliminer les hommes d'Egon dans l'ancien camp fantôme, arrêter les meneurs & fouiller l'ancien camp fantôme -> le capitaine Ulric -> le camp fantôme -> 3 groupes d'hommes d'Egon -> via porte Est -> sous sol du baraquement du camp d'entraînement -> cadavre du sergent Franz -> rez de chaussée -> 2 groupes d'hommes d'Egon - fiole de poison - liste de noms écrite par Egon - convocation à l'entraînement nocturne

niveau 27

attribut : agilité 5 - précision 4 / talent : crochetage 2 - science 2 - charisme 1 - vigueur 1 - intuition 1 / compétences : lames à une main 5 - roulade - furie 4 - armes enduites 5 - pièges 5 - grenades 5 - tir 5 - explosion d'ombre 5

1er étage -> lieutenant Klaus ... se suicide -> lettre adressée à Egon en provenance de Nouvelle Sérène - lettre interrompue - lettre adressée à Egon en provenance d'Hikmet -> cinématique - le capitaine Ulric quitte le groupe -> le visage d'Egon - fournir les preuves trouvées à l'intendant Manfred

Nouvelle Sérène #16

la caserne du denier -> l'intendant Manfred -> ... - le capitaine Ulric a été arrêté -> le visage d'Egon - arrêter le véritable Egon -> lieutenant Alexander -> lieutenant Alexander & hommes d'Egon -> cinématique ... [quête terminée]

Petrus	Amical
Aphra	Amical
Siora	Aimable
Kurt	Amical
Vasco	Amical
Congrégation marchande	Aimable
Alliance du Pont	Méfiant
Thélème	Méfiant
Garde du Denier	Amical
Nautes	Amical
Natifs	Amical

l'arène du dernier -> je réalise le 5ème défi -> 200 Po & espadon du roi défunt [quête terminée]

Védvilvie #1

Kurt & Siora -> installez campement quête - coffre

Nord Ouest -> vieille clé rouillée au blason de l'alliance du pont sur cadavre - page arrachée du journal du professeur Serafeddin -> campement dévasté de l'alliance du pont -> page d'un journal déchirée & recette potion du rituel du démon dans 1 des 2 coffres - j'utilise vieille clé rouillée au blason de l'alliance du pont pour 3ème coffre contenant potion du rituel du démon

Centre -> sanctuaire des marais -> vieil ermite au Sud après avoir grimpé -> 1/2 tour -> Est pour échelle -> fresque du serpent rouge

Nord -> caverne -> fresque effacée -> Nord Ouest -> fresque de l'insecte -> allez questionner vieil ermite, il vous aidera "un peu" -> sanctuaire des marais -> je me trompe deux fois avant de réaliser la bonne séquence (proie -> prédateur) soit, tambour insecte - tambour grenouille - tambour serpent -> versez potion du rituel du démon sur l'autel -> Nadaig Védemen -> cinématique avec vieil ermite

tout le côté Est est inaccessible (ok cf. Védvilvie #2)

Tir Dob - les terres noires #3

village de Vedleug -> demeure de Derdre -> ... [QP terminée]

le camp de l'ordo luminis - aller trouver Eseld à Vedrhais ou informer la mère cardinale de l'attaque à venir

niveau 28

attribut : agilité 5 - précision 5 / talent : crochetage 2 - science 2 - charisme 1 - vigueur 1 - intuition 1 / compétences : lames à une main 5 - roulade - furie 4 - armes enduites 5 - pièges 5 - grenades 5 - tir 5 - explosion d'ombre 5

ville de San Matheus #9

Kurt & Pétrus -> 1er étage du palais du gouverneur -> la mère cardinale Cornélia -> ... - mandat de la mère cardinale - le camp de l'ordo luminis - aller trouver l'intendant de la caserne de San Matheus

je décide de faire intervenir Thélème plutôt que les natifs -> caserne du denier -> l'intendant Herbert -> cinématique -> le camp de l'ordo luminis - se rendre au point de rendez vous dans la clairière isolée

région de San Matheus #3

près de la clairière isolée -> attendez la nuit -> avec officier du régiment rouge soleil, vous mettez au point une stratégie -> le camp

de l'ordo luminis - mener l'attaque à revers du **camp secret** -> passez par l'Ouest -> 2 groupes d'*inquisiteurs* -> **le camp de l'ordo luminis** - libérer *les prisonniers* du **camp secret**, vaincre *les inquisiteurs* à l'intérieur du **camp secret** & trouver des preuves contre l'ordo luminis

sous sol du camp de conversion de l'ordo luminis -> *inquisiteurs* - **registre des captifs** - **clé des cellules de l'ordo luminis** ouvre grille -> rez de chaussée -> *inquisiteurs* - **liste d'inquisiteurs impliqués dans l'affaire du camp secret** -> **1er étage** -> *inquisiteurs* - **livre de compte de l'ordo luminis** -> **le camp de l'ordo luminis** - retourner dehors pour aider *les autres* à libérer *les prisonniers restants*

faites le par **porte Ouest** du rez de chaussée -> *inquisiteurs* -> **le camp de l'ordo luminis** - retrouver *vos alliés* à l'extérieur du **camp secret** -> faites le -> *officier du régiment rouge soleil* -> **le camp de l'ordo luminis** - rapporter votre succès à *la mère cardinale*

ville de San Matheus #10

1er étage du palais du gouverneur -> *la mère cardinale Cornélia* -> **le camp de l'ordo luminis** - informer *Derdre* qu'on a libéré *les prisonniers*

Tir Dob - les terres noires #4

village de Vedleug -> demeure de *Derdre* -> ... [**quête terminée**]

oppositions théologiques - prendre des nouvelles des recherches à **Eden**

campement d'Eden -> quartiers des *missionnaires* -> *frère Casparus* -> oppositions théologiques - examiner *le frère Fidélis* -> faites le -> oppositions théologiques - demander l'aide des *natifs* -> demeure du *chef Ler* -> parlez lui -> *Windwal* donnera **antidote de Windwal** -> quartiers des *missionnaires* -> *frère Fidélis* -> ... - oppositions théologiques - retrouver **le campement des théologiens**

Védvilvie #2

campement du sanctuaire du marais -> Sud puis Est -> passage a été libéré par *missionnaires* -> **cadavre** -> **coffre**

campement des *théologiens* -> *soeur Eugénia* & *frère Virgil* se disputent -> oppositions théologiques - *interroger les membres de l'expédition* -> *soeur Eugénia* -> *frère Virgil* -> oppositions théologiques - enquêter sur les disparitions -> Sud

la zone de fouilles

installez **campement quête**

Ouest -> descendez -> **Science 2** sur **cadavre** -> Centre -> **Science 2** sur **cadavre** -> Est -> **Science 2** sur **cadavre** -> oppositions théologiques - demander des explications au *frère Virgil*

Nord puis Ouest pour **coffre** -> Sud -> **campement des théologiens** -> *frère Virgil* -> **je décide de le renvoyer de l'expédition** -> oppositions théologiques - parler avec *soeur Eugénia* -> ... [**quête terminée**]

dans les pas de *Saint Matheus* - trouver l'endroit où est allé *Saint Matheus* -> repassez par la zone de fouilles pour Nord -> **coffre** -> Est -> **installez campement quête** -> Nord Est -> dans les pas de *Saint Matheus* - vaincre le *Nadaig Magamen* -> faites le

niveau 29

attribut : agilité 5 - précision 5 / talent : crochetage 2 - science 2 - charisme 1 - vigueur 2 - intuition 1 / compétences : lames à une main 5 - roulade - furie 4 - armes enduites 5 - pièges 5 - grenades 5 - bombes 1 - tir 5 - explosion d'ombre 5

continuez -> dans les pas de *Saint Matheus* - entrer dans la grotte

Cousoneigad

dans les pas de *Saint Matheus* - trouver des traces du passage de *Saint Matheus* -> **Intuition 2** pour se faufiler -> **salle des fresques** -> dans les pas de *Saint Matheus* - réunir des preuves sur la présence de *Saint Matheus* -> 2 fresques -> **tablettes de Saint Matheus** -> 2 stèle gravées -> **vieux chapelet d'étain** -> **cinématique ...** [**quête terminée**]

Saint & sauvage - rapporter nos découvertes à *soeur Eugénia* -> **campement des théologiens** -> *soeur Eugénia* -> **je lui dis la vérité et lui donne tablettes de Saint Matheus & vieux chapelet d'étain** -> *père Honorius & frère Félix* déboulent -> **Saint & sauvage** - protéger *soeur Eugénia* de l'ordo luminis -> *père Honorius, frère Félix & inquisiteurs* - **clé des prisons de l'ordo luminis** -> **Saint & sauvage** - rejoindre *soeur Eugénia* + tard

ville de San Matheus #11

demeure de Sardet -> **repos** -> **Saint & sauvage** - convaincre *la mère cardinale* de révéler la vérité sur *Saint Matheus* -> **1er étage du palais du gouverneur** -> *la mère cardinale Cornélia & soeur Eugénia* -> **Charisme** -> **je lui dis pour les attaques de l'ordo luminis** -> **j'évoque les révélations de Saint Lucius** -> convaincue, *la mère cardinale* décidera qu'il faudra révéler ce passé [**quête terminée**]

Vasco	Amical
Kurt	Amical
Siora	Aimable
Aphra	Amical
Petrus	Amical
Congrégation marchande	Aimable
Alliance du Pont	Méfiant
Thélème	Amical
Garde du Denier	Amical
Nautes	Amical
Natifs	Amical

Frasoneigad - la forêt des anciens #1

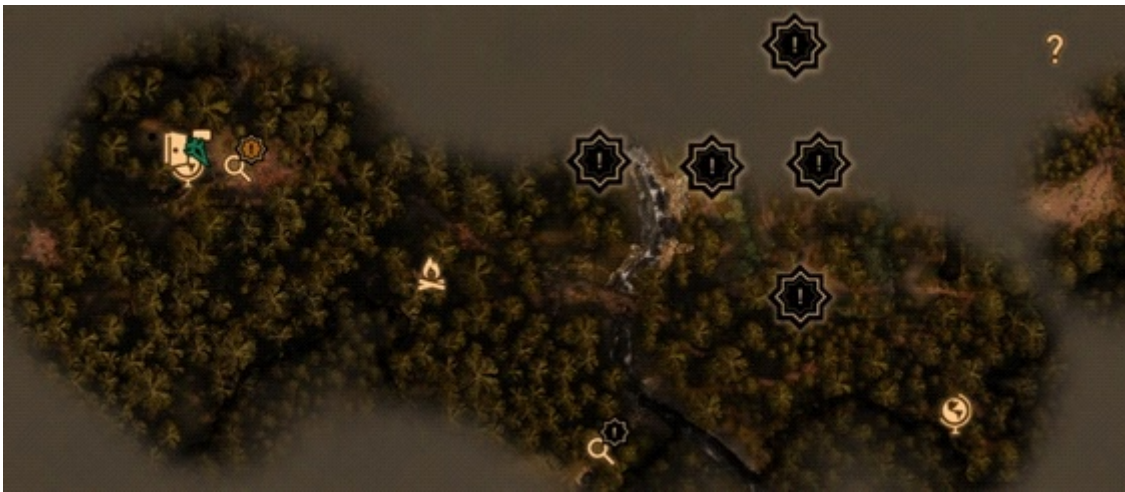
Kurt & Siora

vous êtes au Sud Est -> Ouest -> **pont de roches** -> Ouest -> **installez campement quête** -> continuez

village de Vigshadhir

villageois de *Visghadhir* -> **QP** -> *Doneia Egsregaw* -> **j'insiste** -> **QP** -> *Ongos* -> **QP**

demeure de *Mev* (ok + tard)



la rivière au Sud Est du village de Vigshadhir -> **symbole gravé** -> remontez rivière par rive droite -> *Peddir* -> **je décide d'aider cet aveugle** & lui donne 3 **bourraches**, 2 **ruscules heterophylles** & 2 **baies de belladone** -> **gué (ok + tard)** -> 1/2 tour -> passez sur rive gauche via **pont de roches** -> faites le tour

parcours de la grande chasse

[grâce à *Kurt*] : **Artisanat 1** pour 1er carillon -> **Artisanat 1** pour 2nd carillon -> **Artisanat 1** pour 3ème carillon -> **Artisanat 1** pour 4ème carillon - **coffre** au Nord Ouest -> 1/2 tour -> **gué de la rivière** près de *Peddir*

Ouest en remontant par rive droite de la rivière -> village de Vigshadhir -> villageois de Visghadhir -> Doneia Egsregaw -> je lui dis "le secret" de Peddir -> Ongos -> QP localisée -> passage au Sud Ouest du village de Vigshadhir

Mev -> elle refuse de vous aider & s'échappe -> 3 Dantrigs - QP -> Sud -> autel de compétence

1/2 tour -> Nord -> chemin de la porte des racines -> installez campement quête -> continuez -> ... [QP terminée]

QP -> passage vers lieu sacré bloqué par racines (ok + tard) -> stèle avec racines entremêlées -> je demande aux compagnons -> Siora désigne ...

village de Vigshadhir -> Ongos -> Charisme -> demeure de Mev -> crâne d'animal -> écorces -> plante sans graine -> plante sans graine dans récipient -> sortez -> Sud du village de Vigshadhir -> graine de la tierna harh cadachtas

Nord du chemin de la porte des racines -> déposez la sur stèle avec racines entremêlées -> passage vers lieu sacré s'ouvre

passage des racines

niveau 30

attribut : agilité 5 - précision 5 / talent : crochetage 2 - science 2 - charisme 1 - vigueur 2 - intuition 1 / compétences : lames à une main 5 - roulade - furie 4 - armes enduites 5 - pièges 5 - grenades 5 - bombes 3 - tir 5 - explosion d'ombre 5

prenez toujours à droite jusqu'à grande faucheuse -> 1/2 tour -> droite -> totem (rond bleu) -> Ouest -> escalade impossible -> gauche jusqu'à rond vert



rouge = inexploré à l'instant T

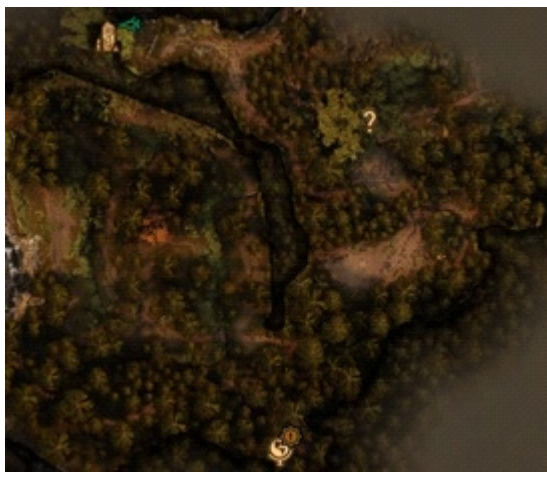
vers Sud Ouest -> Intuition 2 pour se faufiler -> 1/2 tour -> Nord -> Sud -> Science 1 + explosif pour détruire mur -> 1/2 tour -> Est -> Nord -> ...

Credgwen

lettre d'un soldat de l'expédition de Seraffedin -> installez campement quête -> continuez -> cinématique : homme tir sur Mev qui invoque nadaig frasamem -> cinématique : homme est espion de l'alliance du pont - cette dernière s'est servie de vous -> espion de l'alliance du pont -> je le tue -> Mev

demeure de Mev dans le village de Vigshadhir -> cinématiques : ... [QP terminée] -> QP

repartez du Sud Est & filez au Nord puis Nord Ouest -> pièges près de autel de compétence (flèche verte)



1/2 tour -> faites le tour par l'Est -> **campement de natifs déserté** -> tout droit -> **installez campement quête** (? sur l'image ci dessus) -> 1/2 tour -> Nord -> à main gauche, **Vigueur 3** pour escalader vers **coffre & filon** -> redescendez -> **passage vers Nord Est** est bloqué par rochers (ok cf. **Frasoneigad - la forêt des anciens #4**)

Nouvelle Sérène #17

je parle avec *tous mes compagnons* -> je dis au *capitaine Vasco* que j'aimerais bien naviguer avec lui -> je raconte à *Kurt* une histoire de jeunesse avec *Constantin d'Orsay, mon cousin*

1er étage du palais du *gouverneur* -> *Constantin d'Orsay, votre cousin* -> ... -> **QP** - *Catasach* donne **sceau de Catasach**

les promesses de la pierre - parler à *Siora* des *missionnaires dans son village*

Dorgred - les portes du coeur #4

Kurt & Siora

village de *Dorhadgenedu* -> devant demeure de *Glendan* -> pour y entrer, présentez **sceau de Catasach** à *guerrier de Dorhadgenedu* -> *Glendan* -> **QP** - il vous soumet à l'épreuve des eaux -> en sortant, *guerrier de Dorhadgenedu* évoque la force, la ruse & le coeur -> Ouest -> *Siora* vous conseille

coucadarg

en disposant pas de somnifères, je passe en force -> **échelle** -> **Vigueur 2** pour sauter -> 1/2 tour -> je descend -> **combat** -> je descend -> **puits** pour nouvelle vision avec des effets successifs -> allumez **stèles** selon l'ordre de ces derniers, soit : **le vent** - **la glace** - **le soleil** - **l'eau** -> apprivoisez *le monstre* -> avancez pour **fresque**

demeure de *Glendan* dans le village de *Dorhadgenedu* -> *Glendan* -> ... [**QP terminée**] -> **QP**

Siora -> les promesses de la pierre - questionner *les missionnaires* sur l'accord passé avec *la reine Bladnid, sa défunte mère*

Vedrad - les bois rouges #7

village de *Vedrhrais* -> *soeur missionnaire & frère missionnaire* -> les promesses de la pierre - retrouver la pierre gravée à *Falrhistel* -> **campement de Falrhistel** -> Sud -> *bandits* -> **pierre gravée** a été détruite -> les promesses de la pierre - parler à *Caradeg, le gardien des promesses* -> village de *Vedrhrais* -> demeure de *Caradeg* est dévastée -> **symbole des beraig nodas** -> les promesses de la pierre - retrouver *Caradeg, le gardien des promesses*

village de *Vigyigidaw* -> demeure de *Dunncas* -> il le localise au Sud de *Cerghanes* -> allez y -> *Caradeg, le gardien des promesses* -> je le menace de dire *aux missionnaires où il se cache* -> **Siora n'apprécie pas** - il donne **écorce couverte de glyphes** [**contrat entre les missionnaires & la reine Bladnid**]

les promesses de la pierre - confronter *les missionnaires* & rapporter les faits à *Esel*

village de Vedrhrais -> soeur missionnaire & frère missionnaire -> face aux faits, ils essaient de me corrompre - je refuse -> demeure de Eseld -> je dénonce les mensonges des missionnaires -> cinématique -> Eseld & les missionnaires -> Charisme pour qu'ils partent [quête terminée]

Petrus	Amical
Aphra	Amical
Siora	Amical
Kurt	Amical
Vasco	Amical
Congrégation marchande	Aimable
Alliance du Pont	Méfiant
Thélème	Amical
Garde du Denier	Amical
Nautes	Amical
Natifs	Amical

niveau 31

attribut : agilité 5 - précision 5 - force 1 / talent : crochetage 2 - science 2 - charisme 1 - vigueur 2 - intuition 1 / compétences : lames à une main 5 - roulade - furie 4 - armes enduites 5 - pièges 5 - grenades 5 - bombes 3 - tir 5 - explosion d'ombre 5 - lames à deux mains 1

Nouvelle Sérène #18

1er étage du palais du gouverneur -> cinématique : madame Laurine de Morange & soldat de la garde de Constantin - votre cousin n'est plus là -> cinématique : soldat de la garde de Constantin raconte cet événement -> QP

Vedrad - les bois rouges #8

Kurt & Siora

avant d'oublier, en partant du village de Verdrhais -> Did e Kiden Nadaigeis -> coffre 3

village de Vigyigidaw -> demeure de Duncas -> demandez pour le haut roi

Magasvar - le val du grand combat #3

campement de l'arche de pierres -> lettre de madame de Morange <- lancement du contenu additionnel de Vespe Conspiracy



premier contact - en apprendre + sur l'arrivée des de Vespe

QP - Sud -> campement de Constantin d'Orsay, votre cousin -> ratelier d'armes - tente -> vers Sud Est -> devant couwis - grotte du savoir -> bol - cratère - cadavres -> vers Nord Est -> l'arche de pierres -> continuez à suivre les traces à sol -> cadavre -> grimpez -> trace

d'explosion -> Nord -> le surplomb -> ordres de la patrouille de l'alliance du pont sur cadavre - roches - flacons à potions natives - sac de constantin d'Orsay, votre cousin

je décide d'aller à l'avant poste de l'alliance du pont -> capitaine Idris -> ... - je lui propose 50 Po -> l'infirmier -> infirmière donne recette potion souveraine contre les brûlures -> sortez -> Science 1 sur l'atelier pour potion souveraine contre les brûlures a remettre à l'infirmière -> repos au campement de l'alliance du pont -> l'infirmier de l'avant poste de l'alliance du pont -> survivant à l'attaque raconte -> sortez -> capitaine Idris -> ... [QP terminée] -> QP

camp de Didgidensen -> Daren -> j'essaie de les convaincre de parler -> ... - ils ont récupérés le cadavre de Catasach -> allez y -> Intuition 2 -> Aphra & Siora -> le cadavre de Catasach -> ... - Daren intervient

Frasoneigad - la forêt des anciens #2

village de Vigshadhir -> demeure de Mev -> ... - elle donne recette de la potion pour le rituel de l'anatelas de fer

Magasvar - le val du grand combat #4

campement de l'avant poste de l'alliance -> le surplomb -> combattez pour 3 viscères de charognards & arme brisée de Catasach

campement de Didgidensen -> Science 1 sur l'atelier pour potion pour le rituel de l'anatelas de fer

vers minuit -> Sud du campement de Didgidensen -> Mev -> cinématique : ... - le responsable, c'est Vinbarr, le haut roi

Steiger Falag - les marches rocheuses #1

Kurt & Siora

Ouest -> 2 gués puis Sud -> installez campement quête -> Sud

village de Wenshavarr

villageois de Wenshavarr -> demeure de Vinbarr -> villageoise de Wenshavarr -> retournez voir villageois de Wenshavarr

1/2 tour -> Ouest -> Est -> grimpez & Vigueur 1 pour passer sur tronc -> coffre -> continuez -> Nord -> autel de compétence -> 1/2 tour -> Nord -> pierres dressées - message d'un membre de l'expédition du professeur Serofeddin -> 1/2 tour, contournez à main gauche -> Vigueur 1 pour passer sur tronc d'arbre en hauteur donnera accès à coffre



Vigueur 2 pour sauter -> coffre de la cascade (rond bleu sur l'image) -> 1/2 tour -> Sud puis Est soit par où vous êtes arrivés

niveau 32

attribut : agilité 5 - précision 5 - force 1 / talent : crochetage 2 - science 2 - charisme 1 - vigueur 2 - intuition 1 / compétences : lames à une main 5 - roulade - furie 4 - armes enduites 5 - pièges 5 - grenades 5 - bombes 3 - tir 5 - explosion d'ombre 5 - lames à deux mains 3

Nord -> installez campement quête -> continuez -> cinématique : savants & cheffe de l'expédition ont capturés Cera -> je décide d'y aller maintenant soit en journée -> campement de l'expédition -> cheffe de l'expédition -> je les menace -> ça ne marche pas -> membres & cheffe de l'expédition -> je libère Cera -> suivez la -> membres de l'expédition -> Cera -> elle ouvre le passage -> Cera

fresque -> échelle -> gauche -> fresque - graine de la porte des montagnes dans coffre -> grimpez -> fresque -> grimpez -> fresque -> ... - Cera par vous attendre dehors - craignant pour son homme, elle vous enferme -> Nord puis Ouest -> grimpez -> sortez

Sud -> pièges -> rejoignez campement de l'expédition en le contournant par l'Est -> échelle -> pièges

secteur Est -> près cadavre, page du journal du professeur Serafeddin trouvée par un soldat de l'alliance -> grimpez -> Nadaig Magamen -> Intuition 2 pour se faufiler -> secteur Sud Est -> r.a.s.

je décide de réaliser le contenu additionnel : de Vespe Conspiracy

Nouvelle Sérène #19

Kurt & le capitaine Vasco -> demeure de madame Morange -> questionnez la -> premier contact - rencontrer Aurélia de Vespe

Frasoneigad - la forêt des anciens #3

campement du promontoir rocheux -> Sud Est pour voyager

Aidag ol Creidaw - la saignée ardente #1

pont de roches pour Nord puis Est

camp de la suite d'Aurélia de Vespe

installez campement quête - marchand

Aurélia de Vespe -> ... - elle doit se marier avec Constantin d'Orsay, votre cousin -> premier contact - chercher la trace des voleurs du coffre

panneau -> mettre fin aux vols dans le camp - domestique disparu

descendez vers l'Ouest jusqu'au port -> ponton -> lettre du domestique à son amie -> remontez -> traces de pas -> pistez les vers Est puis vers Nord en traversant rivière -> continuez Nord jusqu'à emprunter pont naturel -> Ouest -> cascade -> Ouest

camp des voleurs

premier contact - examiner le camp des voleurs

feu de camp - cadavre de voleur - coffre d'Aurélia de Vespe -> cinématique

premier contact - observez les spadassins - rendre son coffre à Aurélia de Vespe

Nord -> Vigueur 1 pour passer sur tronc -> coffre -> 1/2 tour -> Ouest -> observez les spadassins -> Ouest

1/2 tour -> Est -> la cascade -> caverne au Nord -> coffre -> 1/2 tour -> Sud -> pont naturel -> Sud puis Est -> autel de compétence

1/2 tour -> Sud -> Ouest -> traversez rivière -> Nord -> traversez rivière -> Nord -> installez campement quête

camp de la suite d'Aurélia de Vespe -> elle vous fait chanter donnez lui coffre d'Aurélia de Vespe - vous obtenez contrat de mariage [quête terminée]

documents compromettants - sortir du camp

niveau 33

attribut : agilité 5 - précision 5 - force 1 / talent : crochetage 2 - science 2 - charisme 2 - vigueur 2 - intuition 1 / compétences : lames à une main 5 - roulade - furie 4 - armes enduites 5 - pièges 5 - grenades 5 - bombes 3 - tir 5 - explosion d'ombre 5 - lames à deux mains 5

faites le -> documents compromettants - aller voir *le gouverneur Burhan* à **Hikmet** - aller voir *le garde sympathisant* à **San Matheus**

le port -> descendez vers Ouest

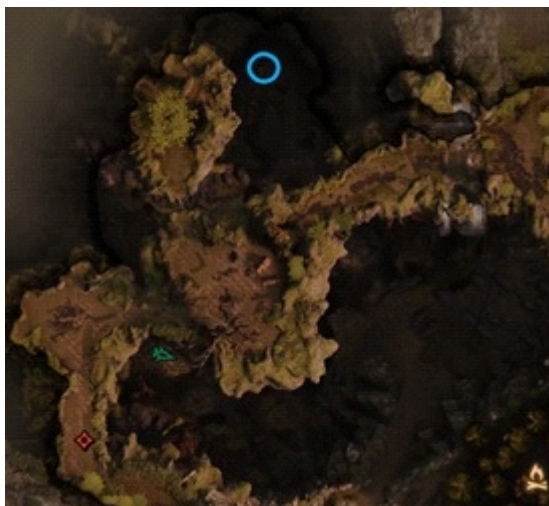
les ruines du peuple de la mer

grotte entrée Sud Ouest -> coffre -> entrée sud -> coffre -> installez **campement quête** -> descendez vers l'Est -> épave du poisson volant -> 2 coffres - *journal du domestique* & petit anneau de fiançailles sur cadavre du *domestique* [**contrat terminé**]

campement des falaises -> descendez

contrebas Ouest du pont naturel

coffres à l'Est (rond bleu)



Ouest (flèche verte) -> 2nd camp de voleurs pour *lettre d'un voleur à son frère* dans coffre 1 - coffre - *journal d'un voleur* [**contrat terminé**]

la cité d'Hikmet #6

en face boutique & laboratoire de *maître Ferhat* -> coffre 3

1er étage du palais du *gouverneur* -> cinématique : *Mme Lavoisin, ambassadrice des de Vespe & le gouverneur Burhan* - ... > vous êtes rejetés -> documents compromettants - récupérer le dossier compromettant à **Hikmet** -> en furtivité, pistez *Mme Lavoisin, ambassadrice des de Vespe* jusqu'à la région d'**Hikmet** -> espionnez la -> près ferme Ouest -> coffre -> *Mme Lavoisin, ambassadrice des de Vespe & spadassins* - *note sur Kurt de la garde du denier* - *note sur Siora, princesse sauvage* - *note de mme Lavoisin* -> *note d'Aurélia de Vespe* dans souche d'arbre -> documents compromettants - aller voir *le marchand Valens* à **Hikmet** -> faites le -> **Charisme** -> *note sur Constantin d'Orsay* - *lettre de Julia d'Orsay*

ville de San Matheus #12

devant demeure de Sardet -> *lettre d'un sympathisant* -> entrée de la ville de **San Matheus** -> garde -> documents compromettants - aller voir *l'émissaire des de Vespe* à la *taverne de San Matheus* -> allez y -> *Mr Talley, ambassadeur des de Vespe* -> **Charisme** -> documents compromettants - aller trouver les *inquisiteurs* dans l'*entrepôt à San Matheus* -> le port -> entrepôt A -> ne prenez pas compte l'avertissement pour la réputation auprès des *Nautes* -> *inquisiteurs* -> *note sur le légat de Sardet* -> documents compromettants - retourner à **Nouvelle Sérène** -> sortez -> *spadassins*

Nouvelle Sérène #20

demeure de Sardet -> sortez -> documents compromettants - regarder les affiches -> affiche pamphlétaire -> documents compromettants - trouver l'origine des affiches -> place d'**Orsay** -> *citoyenne curieuse* -> prisons de la caserne du denier -> colleuse de d'affiches -> documents compromettants - sauver l'ami de la colleuse d'affiches -> berge au Nord Est -> *spadassins* -> *compagnon de la colleuse d'affiches* -> documents compromettants - détruire les réserves d'affiches -> porte Est -> *spadassins* -> **Science 1** +

explosif pour détruire réserve d'affiches -> documents compromettants - rapporter les documents à Mr de Courcillon -> 1er étage du palais du gouverneur -> faites le -> ... [quête terminée]

contre attaque - organiser une diversion avec Madame de Morange - fouiller le camp - trouver le sceau factice -> allez chez elle -> madame Laurine de Monrage -> contre attaque - aller demander des informations à l'amirale Cabral -> faites le à la capitainerie du port -> contre attaque - rechercher les Nautes disparus

Aidag ol Creidaw - la saignée ardente #2

campement des ruines -> vers Nord Est -> campement d'assassins & spadassins

niveau 34

attribut : agilité 5 - précision 5 - force 1 - constitution 1 / talent : crochetage 2 - science 2 - charisme 2 - vigueur 2 - intuition 1 / compétences : lames à une main 5 - roulade - furie 4 - armes enduites 5 - pièges 5 - grenades 5 - bombes 3 - tir 5 - explosion d'ombre 5 - lames à deux mains 5

note sur le gouverneur Burhan - clé de la cellule des Nautes ouvre porte de la cellule des Nautes

camp de la suite d'Aurélia de Vespe -> en furtivité par le Nord, récupérez note à propos des Nautes - sceau des Orsay falsifié - journal d'Aurélia de Vespe -> contre attaque - se renseigner auprès des doneigadas sur les poisons locaux - retourner voir Madame de Morange

campement des falaises -> contrebas Ouest du pont naturel -> vers Nord -> Vad -> ... - antidote au poison d'Aurélia Vespe -> contre attaque - sauver madame de Monrage

Nouvelle Sérène #21

demeure de madame de Morange -> faites le -> contre attaque - arrêter Aurélia de Vespe -> le palais du gouverneur -> cinématique : ... - dans l'attente de son procès, Aurélia de Vespe est emprisonnée - set équipements de Vespe -> cinématique : Mr de Courcillon ... -> contre attaque - détruire les documents compromettants -> demeure de Sardet -> jetez les dans feu de cheminée - je jette aussi ceux sur mes compagnons [quête terminée]

Petrus	Amical
Aphra	Amical
Siora	Amical
Kurt	Amical
Vasco	Amical
Congrégation marchande	Aimable
Alliance du Pont	Méfiant
Thélème	Amical
Garde du Denier	Amical
Nautes	Amical
Natifs	Amical

Steiger Falag - les marches rocheuses #2

QP - Kurt & Siora -> campement de Wenshavarr -> Nord Ouest où il y avait fresque

passage sacré dans la montagne

coffre en bas -> en haut, Vigueur 1 pour passer sur tronc d'arbre -> coffre -> 1/2 tour, Est -> Intuition 2 pour se faufiler au Sud -> Est -> échelle -> échelle -> droite -> Vigueur 3 pour escalader vers gauche -> Vigueur 3 pour escalader -> 1/2 tour, gauche -> coffre dans les parages -> Ouest -> droite

Menei Falag - les monts rocheux

vers Nord -> Cera -> Cera & natifs - graine de Cera -> Nord -> Vigueur 3 pour escalader -> autel de compétence -> Science 1 +

explosif sur roches -> message à l'attention du professeur Serafeddin -> Vigueur 2 pour sauter

Nord -> installez campement quête -> avancez jusqu'à porte des montagnes -> pour qu'elle s'ouvre, posez graine de Cera & graine de la porte des montagnes sur autels de pierres -> allez y

niveau 35

attribut : agilité 5 - précision 5 - force 1 - constitution 1 / talent : crochetage 2 - science 2 - charisme 2 - vigueur 2 - intuition 1 / compétences : lames à une main 5 - roulade - furie 4 - armes enduites 5 - pièges 5 - grenades 5 - bombes 3 - tir 5 - explosion d'ombre 5 - lames à deux mains 5 - rage

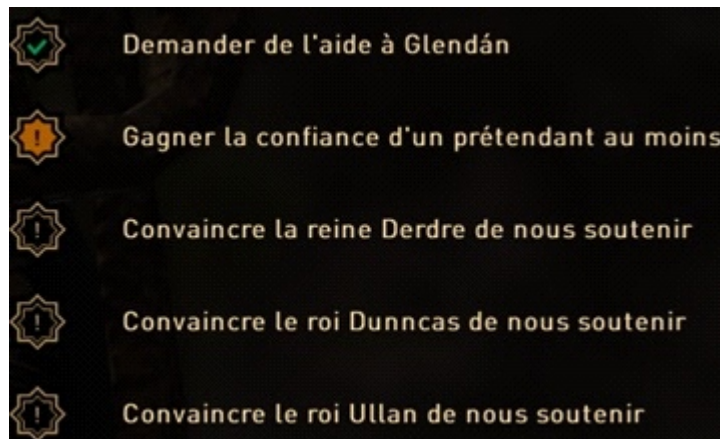
Vinbarr, le haut roi -> cinématique -> Vinbarr, le haut roi - épée du haut roi Vinbarr -> cinématique -> nadaig meneimen -> libérez Constantin d'Orsay, votre cousin [QP terminée]

Nouvelle Sérène #22

QP - 1er étage du palais du gouverneur -> cinématiques -> Constantin d'Orsay, votre cousin

Dorgred - les portes du coeur #5

village de Dorhadgenedu -> demeure de Glendan -> ... - QP



allons y dans cet ordre ...

Tir Dob - les terres noires #5

village de Vedleug -> demeure de Dordre -> ... - QP

Vedrad - les bois rouges #9

village de Vigyigidaw -> demeure de Dunncas -> ... - QP identique

Glendgnamvar - la côte des grands os #6

village de Vignamri -> demeure d'Ullan -> ... - QP identique

porte de Bedri -> note de travail du professeur Serafeddin dans coffre -> Nadaig Maganem déjà tué -> Sud -> tumulus des hauts Rois

Bedri #2

Sud -> grimpez -> cinématique : ... - couronne du haut roi -> Dordre la veut pour être élue haute reine, unifier les clans & chasser les non natifs -> je la garde -> Dordre & guerriers de son clan -> Est -> grimpez -> journal du professeur Serafeddin -> sortez

Dorgred - les portes du coeur #6

village de Dorhadgenedu -> je décide de remettre couronne du haut roi à Ullan -> cinématique : le conseil se réunit ... Ullan est le nouveau haut roi [QP terminée] -> QP - haut roi Ullan -> ... - je décide de m'occuper de ..

Wenshaganaw - les eaux chantantes #7

bandits costauds au Sud Est près de l'arbre solitaire -> coffre -> bois du bord de l'eau -> nadaig frasamem & bandits - clé d'un riche marchand sur cadavre

campement du bord de l'eau -> je parle à mes compagnons -> rendez vous nocturne est pris avec le capitaine Vasco [romance] -> je dis à Kurt dis que nous aurons un futur ensemble -> Pétrus & Aphra : juste un petit point -> Siora : les adieux à la reine - parler à Siora des funérailles de sa mère -> les adieux à la reine - proposer notre aide à Eseld

Vedrad - les bois rouges #10

village de Vedrhais -> demeure de la reine Bladnid -> les adieux à la reine - accompagner Siora jusqu'au tumulus -> allez y, c'est à l'Est -> les adieux à la reine - vaincre les créatures -> faites le -> les adieux à la reine - détruire les 2 nids de créatures -> faites le avec 2 explosifs

niveau 36

attribut : agilité 5 - précision 5 - force 1 - constitution 1 / talent : crochetage 2 - science 2 - charisme 2 - vigueur 2 - intuition 1 / compétences : lames à une main 5 - roulade - furie 4 - armes enduites 5 - pièges 5 - grenades 5 - bombes 3 - tir 5 - explosion d'ombre 5 - lames à deux mains 5 - rage

Vasrigen #1

les adieux à la reine - obtenir des encensoirs - obtenir la lotion mortuaire <- elle vous donne les recettes

village de Vedrhais -> j'achète 2 encensoirs à marchand natif -> Science 1 pour lotion mortuaire sur établi du campement de Vedrhais -> les adieux à la reine - préparer la salle pour le site funéraire

Vasrigen #2

faites le ... [quête terminée]

Anemhaid - l'âme du feu #1

QP -> Ullan dit de rester sur le chemin de droite -> installez campement quête -> Nord -> tout droit -> 2 ponts de pierres blanches

Credhenes

cinématique : ... - En on mil frichtimen met en cause Constantin d'Orsay, votre cousin -> vous vous enfuyez

Nouvelle Sérène #23

demeure de Sardet -> Siora au sujet des missionnaires -> je lui dis que c'est dans leur nature

QP - 1er étage du palais du gouverneur -> Constantin d'Orsay, votre cousin avec émissaires de Thélème & de l'alliance du pont -> 2 QP -> Constantin d'Orsay, votre cousin -> ... -> je lui rapporte ce qu'a dit En on mil frichtimen

ville de San Matheus #13

Kurt & Pétrus -> QP - 1er étage du palais du gouverneur -> mère cardinale Cornélia

région de San Matheus #4

QP - avant poste de l'Est -> *lieutenant de l'avant poste* -> lancez la défense de nuit - il y aura 3 vagues -> *lieutenant de l'avant poste*

Tir Dob - les terres noires #6

QP - campement de Vedleug -> passage vers Nord Est qui était bloqué par branche -> *éclaireur blessé* -> je lui donne *potion de soin* "contre" *clé des pisteurs de San Matheus* qui ouvrira coffre 3 pour *note des éclaireurs* & *carte des pisteurs de San Matheus* -> Est

Cwenvar - les grands arbres #5



vous êtes au Nord Ouest

coffre derrière tronc d'arbre couché -> installez **campement quête** -> Cergsaunsei -> *nadaig meneimen corrompu* - *crystal de mémoire* - coffre -> Sud -> passage bloqué par roches

ville de San Matheus #14

1er étage du palais du *gouverneur* -> *mère cardinale Cornélia* -> ... [QP terminée]

la cité d'Hikmet #7

Kurt & Aphra -> QP - 1er étage du palais du *gouverneur* -> le *gouverneur Burhan* -> QP + au coeur de la rébellion - continuer QP avant de parler au *capitaine Reinhild*

la région d'Hikmet #5

QP - campement de l'avant poste -> l'avant poste -> *capitaine Reinhild* -> *Charisme* -> Sud -> 2 *soldats de l'avant poste d'Hikmet* viennent avec vous -> Sud -> pistez la caravane -> défendez la caravane contre 3 vagues de *créatures*

niveau 37

attribut : agilité 5 - précision 5 - force 2 - constitution 1 / talent : crochetage 2 - science 2 - charisme 2 - vigueur 2 - intuition 2 / compétences : lames à une main 5 - roulade - furie 4 - armes enduites 5 - pièges 5 - grenades 5 - bombes 3 - tir 5 - explosion d'ombre 5 - lames à deux mains 5 - rage - stase 1

l'avant poste -> *capitaine Reinhild* vous remercie -> Sud puis Ouest -> bosquet isolé -> pont en bois

Magasvar - le val du grand combat #5

QP - campement de Didgidensen -> *éclaireuse* -> camp de Didgidensen -> Daren -> *cinématique* -> aidez les contre *créatures* puis *nadaig glendemen corrompu* - *morceau de nacre d'un prince des mers* -> *cinématique*

la cité d'Hikmet #8

1er étage du palais du *gouverneur* -> le *gouverneur Burhan* -> ... [QP terminée]

la région d'Hikmet #6

l'avant poste -> *capitaine Reinhild* -> au cœur de la rébellion - parle au *soldat* pour partir à la recherche de la patrouille -> faites le
-> au cœur de la rébellion - accompagner le *soldat* -> bosquet isolé -> Ouest -> *patrouilleur blessé* -> au cœur de la rébellion -
soigner le *soldat* avec *potion de soin* -> les 2 restelà ... -> au cœur de la rébellion - pister le groupe de *doinea egsregaw* -> Nord ->
pont en bois

Frasoneigad - la forêt des anciens #4

campement du promontoir rocheux -> Sud Est -> au cœur de la rébellion - négocier avec les *doinea egsregaw* -> *guerrier doinea egsregaw* -> *Charisme* -> au cœur de la rébellion - aller au camp principal des *doinea egsregaw* -> *guerrier doinea egsregaw* -> suivez le vers Nord -> rochers ne bloquent + passage vers Nord Est -> continuez à le suivre -> installez campement quête - exploration & cartographie - informer de *Courcillon* des campements que vous avez répertoriés -> continuez à le suivre

camp de Dunosed

au cœur de la rébellion - parler au *chef doinea egsregaw*

demeure du *chef de guerre des doinea egsregaw* -> je décide de mettre un terme à la rebellion -> *chef de guerre des doinea egsregaw* & *guerriers doinea egsregaw* -> message griffonné par un *soldat* mentionne coffre près cascade & clé dans *botte de foin* à l'*infirmerie* (voir ci après) -> au cœur de la rébellion - aider l'alliance du pont -> faites le : 3 groupes de *guerriers doinea egsregaw* -> au cœur de la rébellion - demander des comptes au *gouverneur d'Hikmet*

grotte des *guérisseurs* -> clé oubliée & coffre -> 1/2 tour -> Nord -> clé oubliée ouvre coffre près cascade pour set équipements cardinal

la cité d'Hikmet #8

1er étage du palais du *gouverneur* -> le *gouverneur Burhan* -> ... [quête terminée] -> vous recevez set équipements du *docteur Asili* - les expériences du *docteur Asili* - infiltrer le laboratoire -> sortez

Ouest -> équipez vous du *caftan à colletin d'Asili* -> *garde du laboratoire* -> rien 'y fait -> je renonce -> grimpez juste à côté -> coffre 1 -> échelle -> échelle

le laboratoire secret du docteur Asili

les expériences du *docteur Asili* - découvrir s'il y a des prisonniers -> cadavres en bas à l'Ouest -> 1/2 tour -> en furtivité, les cellules pour clé du laboratoire secret & note à l'attention des gardes du laboratoire (rond bleu)



on ol menawi torturée (flèche verte) -> les expériences du *docteur Asili* - trouver & libérer les prisonniers - trouver le *docteur Asili*

toujours en **furtivité** -> 3 grilles 3 [1ère -> 1/2 tour -> 2nde -> grimpez & débloquez pour la 3ème] -> les expériences du *docteur Asili* - trouver un moyen de quitter le laboratoire sans passer par Hikmet

1/2 tour -> Est puis Sud en descendant -> 3 *gardes du laboratoire secret* -> j'utilise **rouage neuf** sur **mécanisme** & **Science 1** + **explosif** sur **mur de roches** -> **cinématique** : *prisonniers* vous rejoignent dans **grotte** -> les expériences du *docteur Asili* - aider les *prisonniers* à s'échapper

1/2 tour -> montez vers Est -> en **furtivité**, entrez dans **rez de chaussée du bâtiment** -> *gardes du laboratoire secret*

niveau 38

attribut : agilité 5 - précision 5 - force 2 - constitution 1 / talent : crochetage 2 - science 2 - charisme 2 - vigueur 2 - intuition 2 / compétences : lames à une main 5 - roulade - furie 4 - armes enduites 5 - pièges 5 - grenades 5 - bombes 3 - tir 5 - explosion d'ombre 5 - lames à deux mains 5 - rage - stase 2

responsable de laboratoire -> je la laisse partir - clé du **bureau du docteur Asili** -> clé de la salle d'expérience - clé des cellules du **laboratoire secret** -> 1er étage -> documents de recherche du *docteur Asili* -> clé du **bureau du docteur Asili** pour bureau du *docteur Asili* -> le *docteur Asili* -> les expériences du *docteur Asili* - vaincre le *docteur Asili* & ses hommes -> faites le -> je le met en état d'arrestation - lettre d'un *médecin* au *docteur Asili*, fiole de poudre sombre & **rouage neuf** dans **coffres** -> je sors & **liquide 2** *gardes du laboratoire secret*

la grotte -> passez devant & nettoyez la

la région d'Hikmet #7

cinématique : vous donnez des consignes aux *prisonniers* -> les expériences du *docteur Asili* - informer le *gouverneur Burhan*

la cité d'Hikmet #9

1er étage du palais du *gouverneur* -> le *gouverneur Burhan* -> ... [**quête terminée**] -> le procès - proposer son aide à la *procureure*

sortez -> **bureau du procureur** -> la *procureure* -> ... - le procès - faire analyser la poudre sombre, s'entretenir avec *Aphra* au sujet d'*Asili*, convaincre un *Naute* de témoigner, retrouver les *survivants* à **Vigshadhir** & interroger les *chercheurs du laboratoire d'Hikmet*

Aphra -> ... - elle accepte de témoigner

rez de chaussée du laboratoire de recherche du *gouverneur* -> *responsable de laboratoire* -> ...- elle accepte de témoigner & analyse **fiole de poudre sombre** - vous recevez **rapport d'analyse de la poudre trouvée** dans le **laboratoire d'Asili** -> 1er étage -> **vieux documents de recherche du docteur Onur** -> *docteur Onur* -> ... - je demande l'aide d'*Aphra* -> il accepte de témoigner

les entrepôts -> le procès - vaincre les *agresseurs* -> faites le -> *Naute torturée* -> ... - elle accepte de témoigner

Frasoneigad - la forêt des anciens #5

village de **Vigshadhir** -> demeure de *Mev* -> on ol menawi torturée & *Mev* -> ils témoigneront -> le procès - informer la *procureure* que vous avez réuni toutes les preuves

la cité d'Hikmet #10

demeure de *Sardet* -> 1er étage -> **romance avec le capitaine Vasco**

bureau du procureur -> la *procureure* -> rendez lui compte & lancez le procès -> **cinématiques** : ... - le procès - accompagner *Aphra* à l'exécution -> faites le -> ... - [**quête terminée**]

Vasco	Epris
Kurt	Amical
Siora	Amical
Aphra	Amical
Petrus	Amical
Congrégation marchande	Aimable
Alliance du Pont	Amical
Thélème	Amical
Garde du Denier	Amical
Nautes	Amical
Natifs	Amical

Nouvelle Sérène #24

QP - 1er étage du palais du gouverneur -> *Constantin d'Orsay, votre cousin* -> ... - il s'en va [**QP terminée**] -> *garde du corps de Constantin* -> **Charisme** -> il donne **clé du bureau de Constantin [QP]** que j'utilise -> *pages du journal de Constantin*

2nd étage -> *Mr de Courcillon* -> rendez compte pour **les campements installés [quête terminée]** - dites lui que *le professeur Serafeddin* est décédé

Cwenvar - les grands arbres #5

Kurt & Siora -> **campement de la demeure native** -> aidez *natifs exilés* -> Nord par Est -> attendez pour espionner -> suivez le -> **passage bloqué par roches** est ouvert -> *Cergsaunsei* -> *Constantin d'Orsay, votre cousin* -> *nadaig magamen corrompu* -> *En on mil frichtimen* -> ... - il faut une coalition le protéger - **QP**

ville de San Matheus #15

Kurt & Pétrus -> **1er étage du palais du gouverneur** -> *mère cardinale Cornélia* -> c'est ok pour la coalition

la cité d'Hikmet #11

Kurt & Aphra -> **1er étage du palais du gouverneur** -> *le gouverneur Burhan* -> c'est ok pour la coalition

Glendgnamvar - la côte des grands os #7

Kurt & Siora -> **village de Vignamri** -> demeure du **haut** roi *Ullan* -> c'est ok pour la coalition - il donne **croc d'Ullan**

Nouvelle Sérène #25

Kurt & le capitaine Vasco -> **la capitainerie du port** -> *l'amirale Cabral* -> c'est ok pour la coalition -> **1er étage de la caserne du denier** -> *commandeur Sieglinde* -> c'est ok pour la coalition

Kurt & Siora -> **route Est de Nouvelle Sérène** -> Sud -> **repaire secret de Constantin** -> *notes de recherche de Constantin* - *carte annotée par Constantin*

Vedrad - les bois rouges #11

village de Vigyigidaw -> demeure de *Dunnkas* -> ... -> vous obtenez **graines données par Dunnkas**

Dorgred - les portes du coeur #7

village de Dorhadgenedu -> demeure de *Glendan* -> ... [QP terminée]

niveau 39

attribut : agilité 5 - précision 5 - force 2 - constitution 1 / talent : crochetage 2 - science 2 - charisme 2 - vigueur 2 - intuition 2 / compétences : lames à une main 5 - roulade - furie 4 - armes enduites 5 - pièges 5 - grenades 5 - bombes 3 - tir 5 - explosion d'ombre 5 - lames à deux mains 5 - rage - stase 3

Frasoneigad - la forêt des anciens #6

campement de Credgwen -> Ouest -> *nadaig frasamen corrompu* -> plantez graine donnée par *Dunncas*

Védvilvie #3

campement du sanctuaire des marais -> *nadaig Védemen corrompu* & 2 créatures -> plantez graine donnée par *Dunncas*

Dorgred - les portes du coeur #8

campement de Dorhadgenedu -> convoquez vos compagnons -> cinématique

Anemhaid - l'âme du feu #2

Kurt, le capitaine Vasco, Siora, Pétrus & Aphra -> allez y, vous êtes obligé de passer à gauche cette fois ci -> 1er camp de l'alliance -> ... -> *le capitaine Vasco, Siora & Pétrus* -> 2nd camp de l'alliance -> ... -> *Pétrus* -> 2nd camp de l'alliance -> ... -> vous êtes seul(e) -> Credhenes, le coeur

c'est la fin du jeu -> *nadaig baro*

niveau 40

décidez pour *Constantin d'Orsay*, votre cousin -> *je le tue* -> l'épilogue sera décrit par *Mr de Courcillon* <- selon les (grands) choix que vous avez effectués tout au long de cette aventure

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

choix des contrôles clavier souris : 1 h 15 <- avec problème assignation pistolet du tutoriel (cf. le continent - le palais de Sérène)

durée estimée de la partie avec rédaction du document : 83 h 00

<https://www.youtube.com/watch?v=ju3Uo7O-mDA>

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

les défauts

inventaire surdimensionné - absence de nourriture

crocheter à la vue de *tous* sans qu'ils bronchent est idiot

les portes se referment derrière nous

les 2 types de campement, en l'état, ne sont pas crédibles <- je ne détaille pas - quand on veut faciliter "la vie du joueur", on en arrive à des absurdités

dés que le terrain est restreint, les combats sont vite confus

des **objets**, des *tiers*, actions ou des évènements ne sont présents (ou possibles) que lorsque la quête associée est initiée - si vous y passez 3 minutes avant, ils n'y sont pas (idem pour les **contrats**), c'est totalement absurde !

les primes de certains des **contrats** "tombent du ciel", c'est affligeant

tiers ou **lieux** avec plusieurs dénominations

réapparition trop rapides de la plupart des *ennemis morts*, des **plantes**, des **champignons** & des **objets** dans les **contenants**

1 erreur dans les textes en Français - **Spiders** étant un studio Français, où sont les voix Françaises ?

les qualités

sauvegardes à la demande - aucun crash

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

le Game Play est bon

graphiquement parlant, c'est d'un bon niveau - les cartes sont bien réalisées - les animations de combats sont bonnes - les nombreuses cinématiques sont très bien réalisées

les histoires, leurs déroulés systématiquement par quêtes à tiroirs & les dialogues sont excellents

les compagnons sont vraiment bien développés avec des dialogues interventionnistes pour *ceux actifs*

artisanat & alchimie ont le mérite d'exister ainsi que les énigmes

le RP est très présent & cela, sous différentes formes

GreedFall - Gold Edition aurait pu être un excellent titre, trop de défauts majeurs n'en font qu'un bon