

Hero of the Kingdom 6

the Lost Tale 3

Novembre 2024 - dev. Lonely Troops

acheté 1.38 euros sur la plateforme GOG

----- Nomenclature -----

Commentaires - Textes - Objets - Interaction - évolution du héros

compagnons - tiers - marchand - donneur et/ou objectif de quête - ennemis

objet brisé - Non réalisé - à confirmer

----- Technique -----

Absence de manuel / didacticiel -> "oui"

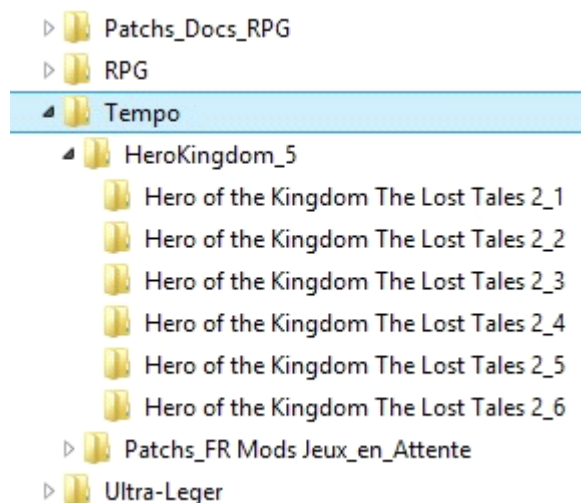
sous Windows 11 pro : <Impr écr>, <Windows>, <Alt> + <Echap> & l'interface superposé Nvidia fonctionnent

Windows (C:) > Utilisateurs > didie > AppData > Roaming > Lonely Troops > Hero of the Kingdom The Lost Tales 3 >
le répertoire de la sauvegarde est caché -> utilisez les options d'affichage de l'explorateur Windows pour le faire apparaître

----- Description & conseils -----

sauvegarde unique en quittant la partie

vous pouvez dupliquer le répertoire de la sauvegarde unique dans des répertoires que vous numéroterez -> ainsi, si votre cheminement implique que vous ne pouvez plus progresser faute de ressources et de pièces d'or, vous pourrez reprendre depuis un point précis et procéder différemment



exemple de duplication de sauvegardes avec **Hero of the Kingdom 5** (voir paragraphe **Technique** pour le répertoire de la sauvegarde)

les attributs -> force & renommée -> pour effectuer une action ou conclure une quête, un minima est exigé -> finaliser une quête augmente souvent votre renommée -> pour reprendre de la force, mangez des **vivres** ou campez <- nécessite **bois de chauffage**

les compétences actives que vous apprendrez sont : **crochetage** (sous le cimetière), **récolte** (l'auberge), **herboristerie** (le carrefour), **creuser** (le haras), **combattre à l'épée** (jeune sergent du le camp militaire), **pêche** (pêcheur de l'étang), **menuiserie** (l'auberge), **combattre à la lance** (le capitaine Barda une fois le camp militaire achevé)

vous apprendrez aussi à repérer les œufs dans les nids (l'église), repérer les écrevisses (la rivière), repérer les contenants perdus (après quête du marchand de la rivière), repérer les champignons (après avoir secouru l'homme au Sud Est du carrefour), repérer les trésors (une fois quête des 4 indices de Maître Sadon initiée cf. le château) <- ce sont des compétences passives

dans cet opus :

- les compétences actives n'ont pas de rang

- tout comme pour les ressources actives, les ressources passives (tous champignons, œufs, contenants perdus, écrevisses etc.) ne réapparaissent pas

- des éléments du décor peuvent être cachés par d'autres

- vers de terre en creusant pour trouver des racines <- je l'ai constaté tardivement <[:o((

dépensez vos pièces d'or (Po) uniquement pour réaliser des actions ou des quêtes -> ne vous faites pas plaisir en achetant n'importe quoi -> si vous êtes vraiment à court de Po, cherchez qui achète le miel, 1 Po de +, que celui qui vous l'aura vendu

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

sous le cimetière

c'est le didacticiel

vous êtes Brent, le chasseur

Toutes ces pensées me perturbent. Est-ce que le portail tente de me faire oublier qui je suis et la raison de ma présence ? Non, je ne dois pas oublier ! Je suis Brent, le chasseur. Je pourchasse le sorcier démoniaque nommé Fendrel. Je lui ai tiré dessus puis l'ai poursuivi à travers ce portail. Je dois maintenant fermer le portail et arrêter Fendrel. Et je dois également accomplir une autre mission très importante.

Je dois aider mon amie Muriel, un dragon femelle qui a été ma sauveuse et amie depuis ma plus tendre enfance. C'est une histoire incroyable qui ne peut en aucun cas s'achever par sa mort. Je cherche depuis longtemps un remède à la maladie des dragons dont elle souffre. Cette quête m'a amené ici, de l'autre côté du portail, dans ce monde inconnu.

arrêter Fendrel - aider Muriel, le dragon [ok en plusieurs étapes]

compétences connues : combattre à la dague & chasse



fermer le portail avec pierre de soleil -> Fendrel verrouille grille & s'en va -> progresser -> fouillez détritrus pour 3 crochets & ... -> crochetez grille -> mangez viande rôtie -> crochetez grille -> compétence crochetage acquise



rat pour griffe -> rat -> crochetez coffre pour 50 Po

le cimetière

faire le plein de viandes crues -> chassez lapin pour viande crue & fourrure -> chassez lapin pour viande crue & fourrure -> mangez viande rôtie -> chassez lapin pour viande crue & fourrure

gardien du cimetière vous surprend -> renommée - 1 -> se faire accepter par gardien du cimetière -> vendez 3 fourrures à gardien du cimetière pour renommée + 1 & ? Po -> gardien du cimetière -> parler au prêtre en ville [ok cf. l'église]

chauve souris pour dent -> gardien du cimetière veut que vous lui rameniez repas préparé par sa femme, Judith [ok durant l'auberge]

filez au Sud Ouest

l'église

petit garçon désire 3 œufs trop haut perchés pour lui -> prenez les dans arbre & donnez les lui -> renommée + 1 - vous savez repérer les œufs

prêtre vous incite à parler de Fendrel à Maître Sadon de la guide des mages dans le marais au Sud Est de la ville [ok durant le marais]

4 œufs au Sud Est

ouvrier agricole souhaite 2 bières [ok durant l'auberge]

moine quémande 1 pain [ok durant l'auberge]

éleveur de bétail vend viandes crues & laits + tard quand laitier sera soigné - il achète eau - foin - blé

Judith, la femme du gardien du cimetière, a besoin de 1 racines [ok durant l'auberge]

marchand ne veut pas commercer avec vous <- il ne sera + là + tard ? -> c'est peut être celui de la plaine

filez au Sud

le marché

3 œufs au Nord Ouest - 2 coffres verrouillés - puits

Joillier recherche 1 perle [ok durant la grotte des gobelins du camp des bûcherons] - il achète minerai d'argent - cristal - bijoux

femme désespérée quémande 1 pain - 1 viande rôtie - 2 fromages - 20 œufs [ok durant le carrefour]

fromager a besoin de 3 laits [ok durant les montagnes]

marchand vend bandages - bois de chauffage - crochets - torches - clous - cordes - huiles - vêtements & achète bandages - crochets - torches - cordes - vêtements

fabricant d'outils vend faucilles - marteaux - pelles - filets de pêche & achète faucilles - marteaux - pelles - filets de pêche

producteur de fruits vend racines - fruits - baies juteuses - baies guérissseuses

chasseur vend dagues - arcs - flèches & achète griffes - dents - dards - cuirs - fourrures - bois de cerfs

le maire demande 2 potions régénérantes pour sa femme malade [ok durant le carrefour]

filez à l'Est

l'auberge

3 œufs au Sud

aubergiste vend bières - omelettes - soupes - pains - poissons grillés - viandes rôties - c'est 20 Po la nuitée

menuisier veut 2 huiles & 2 cires [ok durant la grotte des gobelins au camp des bûcheron] + 5 clous & 5 goudrons [ok durant la grotte des gobelins au camp des bûcheron] - il achète bois & planches

cuisinière souhaite 5 viandes crues [ok durant le carrefour]

boulangier a besoin de 5 œufs - 15 baies juteuses - 1 miel [ok durant le carrefour]

producteur de fruits veut 10 fruits -> récoltez 4 + 6 fruits - compétence récolter acquise



donnez 10 fruits à producteur de fruits pour 25 Po & renommée + 1

vieillard quémande 150 Po pour la dot de sa fille

contre 24 Po, achetez 2 bières & 1 pain à aubergiste

le marché -> contre 3 Po, achetez 1 racines à producteur de fruits

l'église

donnez 2 bières à ouvrier agricole pour renommée + 1 & 2 fromages

donnez 1 pain à moine pour renommée + 1

donnez 1 racines à Judith, la femme du gardien du cimetière pour renommée + 1 & soupe - Judith, la femme du gardien du cimetière peut concocter soupe avec 1 eau - 3 champignons comestibles - 2 racines - 2 Po

le cimetière -> donnez soupe au gardien du cimetière pour renommée + 1 -> 5 œufs au Sud & 4 œufs au Centre Est

l'auberge -> filez au Sud Est

la rivière

5 œufs au Centre Ouest - 4 œufs au Centre Est

marchand a perdu 5 coffres -> 2 coffres perdus au Sud [cf. le camp militaire #1 & le carrefour pour les 3 autres]

apiculteur vous demande de liquider 2 frelons [ok durant le carrefour]

alchimiste a besoin de 2 fleurs de miel - 2 fleurs guérisseuses - 5 baies guérisseuses [ok durant le carrefour]

filles de l'apiculteur demandent 1 écrevisse -> ramassez écrevisse & donnez lui pour renommé + 2 -> vous savez repérer les écrevisses
-> ramassez 3 écrevisses -> filez au Sud Est

le camp militaire #1

garde exige laissez passer [ok c'est le prince Edmund qui vous le donnera au château] -> ramassez coffre perdu -> filez au Sud

le carrefour

5 œufss & coffre perdu au Nord Ouest - coffre perdu au Centre Ouest contenant 1 grenouille

Grégory désire une tarte - il vend fleurs de miel & fleurs guérisseuses [ok durant le carrefour]

soldat ne veut pas vous parler <- renommée trop faible ?

homme au Sud Est coincé par sanglier [ok voir ci dessous]

la rivière -> donnez 5 coffres perdus à marchand pour renommée + 1 & 20 Po -> vous savez repérer les contenants perdus -> minerais de fer dans coffre perdu à l'Est

l'auberge -> 7 racines dans coffre perdu au Sud Est

le cimetière -> cire dans tonneau perdu au Centre Est & 3 bois de chauffage dans coffre perdu au Nord

l'auberge -> aubergiste pour dormir contre 20 Po

le carrefour -> antidote dans tonneau perdu au Nord -> pour pouvoir accéder au camp, liquidez rat au Nord Ouest -> liquidez masse gluante au Sud Ouest pour sac à venin

le marché -> contre 2 Po, achetez 1 flèche au chasseur

le carrefour

liquidez sanglier au Centre Est pour 2 viandes crues & 1 cuir -> 5 œufs au Sud Est -> homme qui était coincé par sanglier désigne "coin à champignons" -> ramassez y 3 champignons comestibles -> vous savez repérer les champignons

5 champignons comestibles à l'Est - 2 champignons vénéneux au Centre Est - 5 champignons comestibles au Nord Ouest - 3 poissons crus dans tonneau perdu au Sud Ouest

la rivière -> 4 champignons vénéneux au Sud -> l'auberge -> 2 champignons vénéneux au Sud Ouest -> l'église -> 3 champignons

vénéneux au Sud Est & 3 champignons comestibles au Nord Ouest -> le cimetière -> 11 champignons vénénéux

la rivière -> liquidez 2 frelons pour apiculteur vous vous remettra miel - renommée + 1 -> cueillez 6 baies juteuses

l'auberge

donnez 5 viandes crues à cuisinière pour 50 Po & renommée +1 -> cuisinière achète eaux - champignons comestibles - racines - fruits - viandes crues - poissons crus - écrevisses & cuisine viandes crues avec sel pour 1 Po

contre 30 Po, achetez 1 pain & 1 viande rôtie à aubergiste

le marché -> donnez 1 pain - 1 viande rôtie - 2 fromages - 20 oeufs à femme désespérée pour renommée + 1 & 1 pelle - 1 marteau - 3 clous

le cimetière -> mangez 1 fruit -> cueillez 5 + 5 baies juteuses

l'auberge -> donnez 5 oeufs - 15 baies juteuses - 1 miel à boulanger pour 1 tarte - 90 Po & renommée + 1 -> boulangier achète oeufs - sels - laits - farines - baies juteuses - miels - fromages

le carrefour -> donnez tarte à Grégory pour 2 fleurs de miel & renommée + 1 -> Grégory a besoin d'une faucille [ok voir ci dessous]

la rivière -> apiculteur souhaite ardemment la destruction du nid des frelons [ok cf. le nid des frelons de la rivière] -> 3 champignons vénénéux à l'Est

le marché -> femme du boulanger vend oeufs - sels - farines - pains - tartes -> femme désespérée quémande 10 bois de chauffage & 3 charbons -> achetez 18 Po, 1 faucille à fabricants d'outils

le carrefour

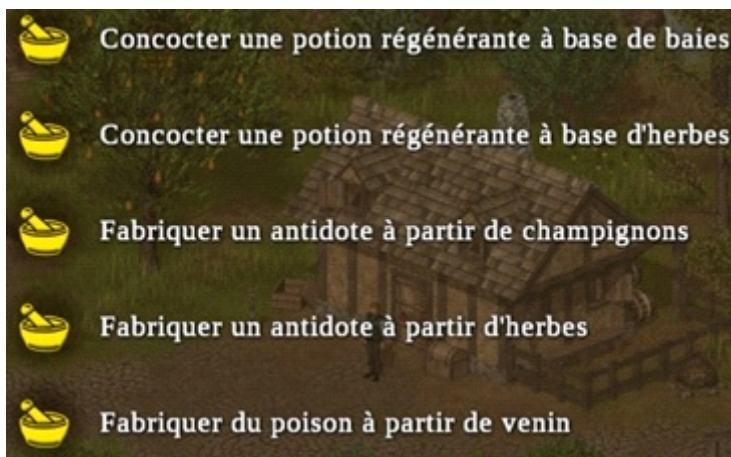
donnez 1 faucille à Grégory pour renommée + 1 -> acceptez qu'il vous enseigne soin maniement pour 2 fleurs guérisseuses - compétence herboristerie acquise



camp -> cuisinez 1 omelette & mangez la

la rivière

cueillez 3 + 3 baies guérisseuses -> donnez 2 fleurs de miel - 2 fleurs guérisseuses - 5 baies guérisseuses à l'alchimiste pour 100 Po & renommée + 2 -> l'alchimiste vend champignons vénénéux - grenouilles - dards - sacs à venins + ...



cueillez 5 **fruits**

le marché -> achetez 18 **Po**, 1 **faucille** à fabricants d'outils

le carrefour -> mangez 1 **fruit** -> coupez 2 **fleurs guérisseuses**

l'auberge -> coupez 1 **fleur guérisseuse**

l'église -> mangez 1 **fruit** -> coupez 2 **fleurs guérisseuses**

la rivière -> faites concocter **potion régénérante** à base d'herbes par l'alchimiste

le marché -> donnez 2 **potions régénérantes** au *Maire* pour 70 **Po** & **renommée + 2**

la rivière -> mangez 1 **fruit** -> **au Nord Est ...** liquidez *frelon* pour 1 **dard** -> mangez 1 **baie juteuse** -> liquidez *frelon* pour 1 **dard** -> mangez 1 **fruit** -> positionnez **corde** & descendez

le nid des frelons de la rivière

liquidez *frelon* -> mangez 1 **fruit** -> liquidez *frelon agacé* pour 1 **dard**

camp du carrefour -> cuisinez 1 **omelette** & mangez la

la rivière -> achetez 1 **grenouille** à l'alchimiste -> faites lui concocter **antidote** à partir de champignons

le nid des frelons de la rivière -> liquidez *frelon agacé* pour 1 **dard** -> enflammez le **nid des frelons** avec **torche**

la rivière -> rendez compte à l'apiculteur pour 3 **dards** & 2 **bois de chauffage** + **renommée + 2** -> l'apiculteur vend miel & cire

l'église -> éleveur de bétail mentionne que *le laitier* serait blessé [cf. fin du **marais**]

le carrefour -> dormez au **camp**



filez au Sud Ouest

la guilde des mages

liquidez *masse gluante* pour 1 *sac à venin* -> liquidez *masse gluante*

1 *potion régénérante* dans *coffre perdu* sur la route - 4 *œufs* au Nord

dans la rivière -> 2 *grenouilles* dans *tonneau perdu* - 1 *écrevisse* - 1 *baie guérisseuse* dans *coffre perdu*

apprenti localise *Maitre Sadon* -> il vend *potion régénérante* - *antidote* - *poison* & achète *potion régénérante* - *antidote* - *poison*

filez au Sud

le marais

liquidez *masse gluante*

le *carrefour* -> dormez au *camp* -> cuisinez 1 *omelette* & mangez la

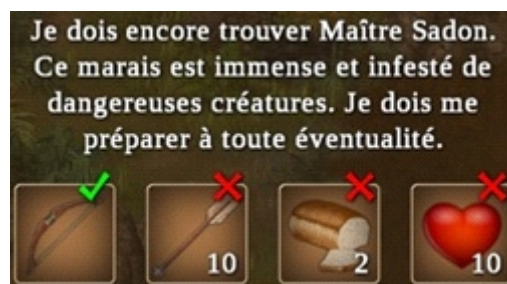
le *marais* -> liquidez *masse gluante*

la *rivière* -> *l'alchimiste* -> faites lui concocter *antidote* à partir de champignons

le *marais* -> liquidez *masse gluante empoisonnée* pour 1 *sac à venin* -> 1 *fleur guérisseuse* dans *coffre perdu*

la *rivière* -> coupez 2 *fleurs de miel* -> *l'alchimiste* -> faites lui concocter 2 *antidotes* à partir d'herbes

le *marais* -> liquidez *masse gluante empoisonnée* pour 1 *sac à venin* -> liquidez *masse gluante infectée* pour 1 *sac à venin* -> 3 *œufs* à l'Ouest -> "chercher"



l'*auberge* -> contre 24 *Po*, achetez 2 *pains* à *l'aubergiste*

le *marché* -> contre 20 *Po*, achetez 10 *flèches* au *chasseur* -> *cueilleur de champignons* [*homme qui était coincé par sanglier au carrefour*] vous offre 5 *champignons comestibles* -> *cueilleur de champignons* achète *champignons comestibles*

le *carrefour* -> dormez au *camp*

le marais -> "chercher" -> 'cinématique' ... *Maître Sadon* file à **la guilde des mages** -> *Griffe Blanche* -> 'cinématique' ... -> *Griffe Blanche*
quémante 15 fruits & 25 baies juteuses [ok durant **le camp des bûcherons #2**]

la guilde des mages

Maître Sadon -> renommée + 3 -> *Maître Sadon* -> transmettre le message au *Prince Edmund* [ok cf. **le château**]



Maître Sadon -> en ville, auprès du *prêtre* & du *Maire*, mettre fin aux rumeurs concernant *le seigneur des ténèbres, Fendrel* [ok voir ci dessous]

le marché -> *le Maire* -> c'est Ok pour la rumeur -> renommée + 2

l'église -> *le prêtre* -> pour avoir trouvé *Maître Sadon*, renommée + 1 -> *le prêtre* -> c'est Ok pour la rumeur -> renommée + 2

la guilde des mages -> *Maître Sadon* -> pour avoir stoppée la rumeur, renommée + 2

l'église

le laitier a besoin d'1 bandage & 1 potion régénérante [ok cf. **extérieur des mines**]

éleveur de bétail a besoin de 12 foins liés [ok durant **les montagnes**]

filez à l'Ouest

le haras



vous êtes là ...

Centre -> puits -> Sud Ouest -> 3 champignons vénéneux & 5 œufs -> Ouest -> 4 fruits dans coffre perdu -> Nord -> 5 champignons comestibles & 1 fleur guérisseuse dans coffre perdu -> Nord Est -> 4 œufs -> Est -> 3 champignons vénéneux

palefrenier au Centre demande 10 foins [ok durant **les montagnes**]

la bonne a perdu ses **boucles d'oreilles** dans l'étable -> cherchez les au **sol** sans succès -> ... -> cherchez les au **sol** sans succès -> ...
-> fouillez dans **fumier** pour **boucle d'oreilles** & 1 **fumier** -> **compétence creuser** acquise



donnez **boucle d'oreilles** à *la bonne* pour 1 **fer à cheval** & **renommée + 1**

palefrenier à l'Est vous demande de récupérer **paquet** détenu par *son frère, l'apiculteur* -> la **rivière** -> *l'apiculteur* vous remet **paquet** -> le **haras** -> remettez le à *palefrenier* à l'Est pour **renommée + 2**

filez au Nord

le camp des bûcherons #1

contremaître alerte sur la présence de 5 **chiens sauvages** <- nécessite de savoir combattre à l'épée [ok cf. *jeune sergent* du **camp militaire**]

3 **champignons vénéneux** - 1 **fourrure** dans **coffre perdu** - 4 **œufs**

le **haras** -> filez au Sud

l'étang

dans l'eau -> 3 **écrevisses** - 4 **poissons crus** dans **coffre perdu** - 1 **corde** dans **coffre perdu** - **fer à cheval** dans **tonneau perdu**

Sud Est -> 3 **champignons vénéneux** & 4 **œufs** -> Est -> 3 **grenouilles** dans **coffre perdu** -> Nord -> 4 **œufs** -> Nord Ouest -> 3 **champignons vénéneux** -> Ouest -> 5 **œufs** & 4 **champignons comestibles**

fille vous demande de liquider 2 **renards** -> mangez 1 **pain** -> liquidez **renard** au Sud Est pour 1 **fourrure** -> liquidez **renard** au Nord pour 2 **fourrures** -> *fille* vous paie avec 12 **œufs** -> **renommée + 1**

pêcheur a besoin de 2 **cordes** [ok voir ci dessous]

femme du pêcheur vend poissons crus - écrevisses - grenouilles & grille les poissons crus

fils du pêcheur souhaite 1 **tarte** [ok voir ci dessous]

le **marché** -> contre 16 **Po**, achetez 1 **corde** au *marchand* -> contre 12 **Po**, achetez 1 **tarte** à *la femme du boulanger* -> puisiez 10 **eaux** dans **puits**

l'étang

donnez 2 **cordes** au *pêcheur* qui offrira 7 **poissons crus** -> **renommée + 1** -> *pêcheur* désire 5 **vers** de terre [ok durant **la plaine #2**]

donnez 1 **tarte** au *fils du pêcheur* pour **renommée + 1** -> *fils du pêcheur* veut 3 **miels** [ok durant **la grotte des gobelins** au **camp des bûcherons**]

le haras -> filez à l'ouest

le château

Sud Est -> 14 Po dans tonneau perdu -> Est -> 3 champignons vénéneux - 4 œufs - 1 bois de cerf dans coffre perdu -> Nord Est -> 5 champignons comestibles & 4 œufs -> Sud Ouest -> 4 champignons comestibles & 4 œufs

garde



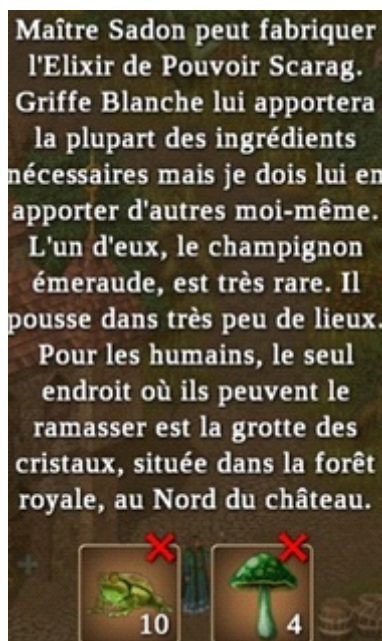
exactement la renommée que vous avez !

présentez message au Prince Edmund -> c'est OK ...

la guilde des mages

Maître Sadon -> renommée + 2

Maître Sadon -> 10 grenouilles & 4 champignons émeraude a lui rapporter [ok cf. fin de la grotte des cristaux]



Maître Sadon -> trouver 4 indices sur la présence de Fendrel, le seigneur des ténèbres [ok cf. 'indice']

Maître Sadon estime qu'il est vital que nous en sachions plus sur les intentions du Seigneur des Ténèbres. C'est grâce à cela que nous pourrons lutter contre sa vengeance. Je dois être attentif à tout détail inhabituel. Chaque indice sur la présence du maître des Ténèbres peut se révéler crucial.



vous savez repérer les trésors

le château -> filez au Nord

la forêt #1

1 cristal dans tonneau perdu - 3 œufs - 3 champignons comestibles

forestier ne vous laisse pas passer [ok + tard avec autorisation du prince Edmund]

le château -> prince Edmund vous demande de faire un rapport sur le camp militaire <- ok voir ci dessous - vous êtes supposé détenir laissez passer

la plaine #1

marchand -> liquider les 5 serpents [ok cf. la plaine #2] <- nécessite de savoir combattre à l'épée

le camp militaire #2

possédant laissez passer, garde vous laisse entrer -> commandant vous remet informer de l'état du camp militaire

4 + 3 + 3 champignons vénéneux

forgeron vend dagues - boucliers - épées - lances - arcs - flèches - il achète dagues - boucliers - épées - lances - arcs - flèches - eaux - bois de chauffage - sulfures - minerais de fer - minerais d'argent

le château

remettez informer de l'état du camp militaire au prince Edmund pour renommée + 1

prince Edmund -> liquider les 3 ogres de la grotte des cristaux [ok durant la grotte des cristaux - il donne autorisation du prince Edmund] - collaborer avec le commandant du camp militaire [ok voir ci dessous]

le camp militaire

puits

commandant -> résoudre le problème dans les mines [ok voir ci dessous] - construire 3 tentes dans le camp militaire [ok durant la grotte des gobelins dans le camp des bûcherons] - construire des murs d'enceinte dans le camp militaire [ok durant la grotte des gobelins dans le camp des bûcherons]

filez au Nord

extérieur des mines

administrateur minier a besoin d'1 antidote & 1 bandage (ok voir ci dessous)

sulfure dans coffre perdu au Nord Ouest & corde dans coffre perdu au Sud Ouest

la rivière -> l'alchimiste -> faites lui concocter antidote à partir de champignons & 2 potions régénérantes à base d'herbes

le marché -> contre 10 Po, achetez 2 bandages à marchand

l'église -> donnez 1 bandage & 1 potion régénérante au laitier pour 2 laits & renommée + 1

extérieur des mines -> donnez 1 antidote & 1 bandage à administrateur minier pour renommée + 1

administrateur minier -> soigner les 6 mineurs blessés [ok voir ci dessous + mine Sud & mine Nord] - liquider 16 araignées [ok voir ci dessous + mine Sud & mine Nord]

le marché -> contre 12 Po, achetez 1 torche au marchand

extérieur des mines -> mangez 1 pain -> liquidez araignée pour 1 sac à venin -> 4 champignons comestibles

le marché -> contre 15 Po, achetez 5 sels à la femme du boulanger

l'église -> faites cuisiner 6 soupes par Judith, la femme du gardien du cimetière

l'auberge -> coupez 2 fleurs de miel

la rivière -> mangez 1 soupe -> creusez trésor au Nord Est pour 45 Po -> l'alchimiste -> faites lui concocter 2 antidotes à partir d'herbes

extérieur des mines -> creusez trésor à l'ouest pour 40 Po -> mangez 1 soupe -> liquidez araignée embusquée -> 5 champignons comestibles & 4 œufs -> mangez 1 soupe -> liquidez araignée - **torche se brise** -> mineur blessé nécessite 1 bandage & 1 antidote [ok voir ci dessous]

le marché -> contre 17 Po, achetez 1 torche & 1 bandage au marchand

extérieur des mines -> donnez 1 bandage & 1 antidote au mineur blessé pour 1 minerais de fer

le cimetière -> creusez trésor pour 40 Po -> gardien du cimetière n'a + toute sa tête - en parler au prêtre [ok voir ci dessous]

l'église -> moine quémande 2 poissons grillés [ok durant mine Nord] -> le prêtre vous dit d'apporter une potion de soleil au gardien du cimetière [ok durant les montagnes]

le marché -> contre 25 Po, achetez 5 bandages à marchand

l'église -> coupez 2 fleurs de miel

l'auberge -> producteur de fruits vous demande de liquider 3 rats dans sa cave [ok + tard cf. cave du producteur de fruits] -> tisserand a besoin de 20 lins [ok durant la grotte des gobelins au camp des bûcherons]

la rivière -> ramassez 1 écrevisse -> l'alchimiste -> faites lui concocter 2 antidotes à partir de d'herbes

extérieur des mines -> entrez dans ...

mine Sud

mangez 1 soupe -> liquidez araignée -> mangez 1 soupe -> liquidez horrible chauve souris pour 1 dent -> donnez 1 antidote & bandage à mineur blessé qui offrira 3 charbons -> liquidez araignée embusquée pour 1 sac à venin - dague se brise -> coffre verrouillé [ok voir ci dessous]

le carrefour -> dormez au camp -> coupez 2 + 3 fleurs de miel -> 3 champignons vénéneux au Sud Est

la rivière -> l'alchimiste -> faites lui concocter 4 antidotes à partir de d'herbes & 1 potion régénérante à base de baies

le marché -> contre 10 Po, achetez 1 crochet au marchand

le camp militaire -> contre 60 Po, achetez 1 dague au forgeron

mine Sud -> crochetez coffre verrouillé pour 23 Po -> mangez soupe -> liquidez araignée flamboyante pour 1 sac à venin -> descendez -> utilisez torche -> manque 1 torche & 1 potion régénérante [ok voir ci dessous]

le marché -> contre 12 Po, achetez 1 torche au marchand

extérieur des mines -> coupez 2 fleurs guérisseuses

le carrefour -> cuisinez 6 omelettes

la plaine -> mangez 1 omelette -> coupez fleurs guérisseuses

la rivière -> l'alchimiste -> faites lui concocter 2 potions régénérantes à base d'herbes

mine Sud -> descendez -> mangez 1 omelette -> liquidez araignée flamboyante pour 1 sac à venin -> donnez 1 antidote & bandage à mineur blessé qui offrira 1 minerais d'argent -> sortez

mine Nord

liquidez *rat* pour 1 *griffe* -> mangez 1 *omelette* -> liquidez *araignée embusquée* pour 1 *sac à venin* -> liquidez *araignée* à l'Est -> liquidez *araignée* à l'Ouest -> *coffre verrouillé* [ok voir ci dessous]- *manque 1 antidote* [ok voir ci dessous]

le marché -> contre 10 *Po*, achetez 1 *crochet* au *marchand*

le haras -> coupez 2 *fleurs de miel*

la rivière -> *l'alchimiste* -> faites lui concocter 2 *antidotes* à partir de d'herbes

mine Nord -> donnez 1 *antidote* & *bandage* à *mineur blessé* qui offrira 10 *sels* -> crochetez *coffre verrouillé* pour 1 *sulfure* -> mangez 1 *omelette* -> liquidez *horrible chauve souris* pour 1 *dent* - *torche se brise*

le marché -> contre 12 *Po*, achetez 1 *torche* au *marchand*

mine Nord -> mangez 1 *omelette* -> liquidez *araignée embusquée* -> liquidez *araignée* -> *manque 2 antidotes & 1 potion régénérante* [ok voir ci dessous]

le carrefour -> cuisinez 4 *omelettes*

le haras -> mangez 1 *omelette* -> coupez 3 *fleurs de miel*

la rivière -> *l'alchimiste* -> faites lui concocter 2 *antidotes* à partir de d'herbes

le camp des bucherons -> coupez 2 *fleurs guérisseuses* -> la forêt -> mangez 1 *omelette* -> coupez 1 *fleur guérisseuse*

la rivière -> *l'alchimiste* -> faites lui concocter 2 *potions régénérantes* à partir de d'herbes

mine Nord -> donnez 1 *antidote* & *bandage* à *mineur blessé* qui offrira 2 *sulfures* -> liquidez *araignée flamboyante* pour 1 *sac à venin* -> descendez -> *manque 1 antidote* [ok voir ci dessous]

le château -> mangez 1 *omelette* -> coupez 3 *fleurs de miel*

la rivière -> *l'alchimiste* -> achetez lui 1 *dard* contre 20 *Po* -> faites lui concocter 2 *antidote* à partir de d'herbes -> demandez lui pour *potion de soleil* -> *il lui faudra 1 huile - 2 fleurs de soleil - 4 baie guérisseuses - 20 Po* [ok durant *les montagnes*]

mine Nord -> descendez -> mangez 1 *omelette* -> liquidez *araignée embusquée* -> *coffre verrouillé* [ok voir ci dessous]-> utilisez *torche* -> *jeune sergent*



le camp militaire -> renommée + 1 -> jeune sergent reste là

le marché -> contre 12 Po, achetez 1 torche au marchand

mine Nord -> descendez -> liquidez araignée

l'étang -> la femme du pêcheur -> faites lui griller 5 poissons crus

mine Nord -> descendez -> mangez 1 poisson grillé -> liquidez araignée flamboyante pour 1 sac à venin -> il manque 1 poison & 1 potion régénérante [ok voir ci dessous]

la guilde des mages -> contre 40 Po, achetez 1 poison à l'apprenti

l'étang -> coupez 2 fleurs guérisseuses

la rivière -> l'alchimiste -> faites lui concocter 2 potions guérisseuses à partir de d'herbes

mine Nord -> descendez -> mangez 1 poisson grillé -> liquidez chauve souris assoiffée de sang pour 2 dents -> manque 1 antidote [ok voir ci dessous]

extérieur des mines -> rendez compte, pour les araignées, à administrateur minier qui donnera 3 sulfures & 12 sels -> renommée + 3

la rivière -> l'alchimiste -> contre 10 Po, achetez lui 1 grenouille -> faites lui concocter 1 antidote à partir de champignons

mine Nord -> descendez -> donnez 1 antidote & bandage à mineur blessé qui offrira 1 cristal

extérieur des mines -> rendez compte, pour les mineurs blessés, à administrateur minier qui donnera 3 minerais d'argent -> renommée + 3 -> administrateur minier demande 10 viandes rôties, 10 poissons grillés & 10 pains pour les mineurs (ok cf. la forêt #2]



c'est la panique ... il ne nous reste que 16 Po !!!

le marché -> contre 10 Po, achetez 1 **crochet** au marchand

mine Nord -> crochetez **coffre verrouillé** pour 1 **mineral d'argent**

l'auberge -> cave du **producteur de fruits** -> liquidez **énorme rat** pour 1 **dent** -> **manque 1 poison & 2 potions régénérantes** [ok durant **le camp des bûcherons #2**]

l'église -> donnez 2 **poissons grillés** au **moine** pour **renommée + 1**

la forêt #2

ayant l'**autorisation du prince Edmund**, **forestier** vous laisse passer

3 **champignons vénéneux** - 5 **champignons comestibles** - 4 + 3 **œufs**

le marché -> chasseur -> revendez lui 3 **griffes** pour 30 Po -> contre 18 Po, achetez lui 9 **flèches**

la forêt -> mangez 1 **poisson grillé** -> chassez **lapin** pour 1 **viande crue** & 1 **fourrure** -> chassez **sanglier** pour 2 **viandes crues** & 1 **fourrure**

le carrefour -> au **camp**, cuisinez 3 **omelettes**

la forêt -> mangez 1 **omelette** -> chassez **cerf** pour 2 **viandes crues** & 1 **cuir** -> **ours** nécessite de savoir combattre à la lance [ok cf. **la foret #3**]

le marché -> chasseur -> revendez lui 5 **dents** pour 50 Po - 2 **cuir** pour 60 Po - 5 **fourrures** pour 125 Po - 1 **bois de cerf** pour 35 Po -> contre 24 Po, achetez lui 12 **flèches**

le château -> chassez **renard** pour 1 **fourrure**

l'étang -> mangez 1 **omelette** -> chassez **lapin** pour 1 **viande crue** & 1 **fourrure**

l'église -> chassez *lapin* pour 1 viande crue & 1 fourrure

extérieur des mines -> chassez *chèvre sauvage* pour 1 viande crue & 1 cuir

le marché -> chasseur -> contre 12 Po, achetez lui 6 flèches

le carrefour -> mangez 1 omelette -> chassez *lapin* pour 1 viande crue & 1 fourrure -> chassez *cerf* pour 2 viandes crues & 1 cuir

l'auberge -> contre 10 Po & 10 sels, faites cuire 10 viandes crues par cuisinière -> contre 120 Po, achetez 10 pains à l'aubergiste

l'étang -> contre 5 Po, achetez 1 poisson cru à la femme du pêcheur -> contre 10 Po, faites lui griller 10 poissons crus

extérieur des mines -> pour les mineurs, donnez 10 viandes rôties, 10 poissons grillés & 10 pains à administrateur minier -> renommée + 1 & 3 cristaux

le camp militaire -> rendez compte au commandant pour les mines qui vous récompensera de 100 Po & renommée + 3

le carrefour -> au camp, cuisinez 2 omelettes -> mangez 1 omelette -> creusez pour 10 racines

l'église -> faites cuisiner 4 soupes par Judith, la femme du gardien du cimetière

le camp militaire

creusez 1er emplacement mur d'enceinte -> manque bois & compétence menuiserie [ok durant la grotte des gobelins dans le camp des bûcherons]

jeune sergent -> avant de vous apprendre à combattre à l'épée, il veut 1 viande rôtie - 1 pain - 1 bière [ok voir ci dessous]

l'auberge -> contre 1 Po & 1 sel, faites cuire 1 viande crue par cuisinière -> contre 18 Po, achetez 1 pain & 1 bière à l'aubergiste

le camp militaire

donnez le tout au jeune sergent -> il vous faut 1 épée -> contre 100 Po, achetez en une au forgeron -> mangez 1 soupe & 1 omelette -> jeune sergent -> compétence combattre à l'épée acquise



contre 70 Po, achetez 1 bouclier au forgeron

le camp des bûcherons #2

liquidez *chien sauvage* pour 1 dent -> mangez 1 soupe -> liquidez *chien sauvage* pour 1 dent -> 5 champignons comestibles & 4 œufs -> mangez 1 soupe -> cueillez 6 + 4 baies juteuses

la guilde des mages -> cueillez 3 baies guérisseuses

le carrefour -> cueillez 4 baies guérisseuses

le marché -> chasseur -> revendez lui 2 dents - 2 fourrures - 2 cuirs pour 110 Po

la rivière -> l'alchimiste -> faites lui concocter 2 potions régénérantes à base de baies

le camp des bûcherons -> mangez 1 soupe -> liquidez chien fou pour 1 dent

l'église -> faites cuisiner 6 soupes par Judith, la femme du gardien du cimetière

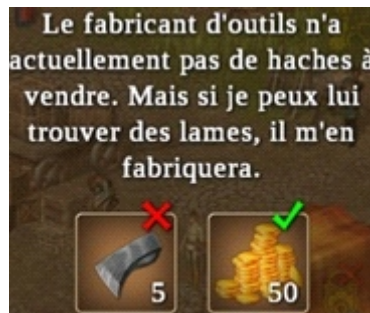
le camp des bûcherons

mangez 1 soupe -> liquidez chien fou pour 1 dent -> mangez 1 soupe -> liquidez chien sauvage

contremaître est satisfait, il donne 5 bois -> renommée + 3 -> il lui faut 5 haches [ok durant le nid des insectes de la ferme]

Centre -> 4 œufs & 1 bois de cerf dans tonneau perdu - 4 champignons comestibles -> Sud Ouest -> coupez 2 fleurs guérisseuses - 4 œufs - cueillez 5 baies juteuses -> Nord -> 3 champignons comestibles

le marché -> fabricant d'outils a propos des 5 haches pour le contremaître du camp des bûcherons -> trouver 5 lames de haches + 50 Po [ok durant le nid des insectes de la ferme]



chasseur -> contre 6 Po, achetez lui 3 flèches

le camp des bûcherons -> mangez 1 soupe -> chassez sanglier pour 1 viande crue & 1 cuir

le camp militaire -> forgeron demande 75 Po pour forger 5 lames de haches [ok durant le nid des insectes de la ferme]

le cimetière -> cueillez 6 fruits

la rivière -> mangez 1 soupe -> cueillez 5 fruits

le carrefour -> cueillez 5 baies juteuses

le haras -> cueillez 4 + 6 baies juteuses

le marais -> donnez 15 fruits & 25 baies juteuses à Griffe Blanche qui vous remerciera avec 5 goudrons -> Griffe Blanche demande 2 fleurs de feu - 5 fleurs guérisseuses - 5 feuilles guérisseuses - 20 baies guérisseuses [ok durant les montagnes]

la rivière -> l'alchimiste -> faites lui concocter 1 **poison** à base de venin & 2 **potions régénérantes** à base d'herbes

l'auberge -> cave du **producteur de fruits** -> mangez 1 **soupe** -> liquidez **énorme rat** pour 1 **griffe** -> liquidez **rat infecté** pour 2 **griffes**
-> sortez -> rendez lui compte, il offrira 10 **fruits** & 1 **confiture** -> **renommée + 1** -> le **marché** -> contre 10 **Po**, achetez 1 **crochet** au marchand -> l'auberge -> cave du **producteur de fruits** -> mangez 1 fruit -> crochetez **coffre verrouillé** pour 2 **bandages** - 1 **vêtement** - 1 **fer à cheval**

la plaine #2

mangez 1 **soupe** -> liquidez **serpent**

la rivière -> contre 20 **Po**, achetez 2 **grenouilles** à l'alchimiste -> faites lui concocter 1 **antidote** à base de champignons

la plaine -> liquidez **serpent venimeux** -> 4 **œufs** & 5 **champignons comestibles** -> mangez 1 **fruit** -> liquidez **serpent** -> 2 **fleurs de miel** dans **tonneau perdu**

la rivière -> contre 20 **Po**, achetez 1 **dard** à l'alchimiste -> faites lui concocter 2 **antidotes** à base d'herbes

le **marché** -> mangez 1 **fruit** -> puisiez 10 **eaux** dans **puits**

la rivière -> mangez 1 **fruit** -> creusez pour 9 **racines** & 1 **ver de terre**

l'église -> faites cuisiner 5 **soupes** par Judith, la femme du gardien du cimetière

la plaine -> mangez 1 **soupe** -> liquidez **serpent venimeux** -> 3 **champignons vénéneux** - 4 + 3 **œufs** -> creusez **trésor** pour 50 **Po**

le **marché** -> contre 6 **Po**, achetez 3 **flèches** au chasseur

l'étang -> mangez 1 **soupe** -> coupez 2 + 2 **fleurs de miel** -> creusez pour 8 **racines** & 1 **ver de terre**

la rivière -> l'alchimiste -> faites lui concocter 1 **potion régénérante** à base de baies

la plaine

mangez 1 **soupe** -> chassez **cerf** pour 2 **viandes crues** & 1 **cuir** -> mangez 1 **soupe** -> liquidez **serpent vicieux** pour 1 **sac à venin** -> 1 **blé** dans **coffre perdu**

rendez compte à **marchand** pour les 5 **serpents** qui vous remettra 50 **Po** -> **renommée + 1** -> **marchand a besoin d'1 cheval** [ok durant **la grotte des gobelins au camp des bûcherons**]



bandit vous intime l'ordre de vous en aller <- a revoir + tard [ok durant la grotte des gobelins au camp des bûcherons]

coupez 2 fleurs guérisseuses

le haras -> palefrenier peut vous vendre un cheval contre 100 Po [ok durant la grotte des gobelins au camp des bûcherons]-> mangez 1 soupe -> creusez pour 8 racines & 1 ver de terre -> creusez pour 9 racines -> l'église -> creusez pour 9 racines & 1 ver de terre

le marché -> le maire quémante 10 viandes rôties - 10 poissons grillés - 10 fromages - 10 pains - 20 racines - 35 baies juteuses



le camp militaire -> mangez 1 soupe -> creusez pour 8 racines & 1 ver de terre

l'étang -> donnez 5 vers de terre au pêcheur -> le marché -> contre 25 Po, achetez 1 filet de pêche au fabricant d'outils -> l'étang -> pêcheur vous enseigne la compétence pêche - 4 poissons crus



la plaine -> filez au Sud Ouest

la ferme



vous êtes là ...

la plaine -> mangez 1 soupe -> cueillez 3 baies guérisseuses

la rivière -> l'alchimiste -> faites lui concocter 2 potions régénérantes à base de baies

la plaine -> liquidez énorme rat pour 1 griffe - dague se brise

le marché -> revendez 2 griffes au chasseur pour 20 Po -> contre 60 Po, achetez lui 1 dague

la rivière -> l'alchimiste -> faites lui concocter 1 poison à base de venin

la plaine

mangez 1 soupe -> liquidez rat infecté pour 2 griffes

1 blé dans tonneau perdu - 3 champignons vénéneux - creusez trésor pour 45 Po

fermier vous incite a liquider 4 insectes [ok voir ci dessous]

mangez 1 soupe -> liquidez insecte -> liquidez insecte pour 1 dard

l'étang -> mangez 1 soupe -> coupez 2 fleurs de miel -> cueillez 3 baies guérisseuses

la rivière -> l'alchimiste -> faites lui concocter 1 poison à base de venin

extérieur des mines -> cueillez 4 baies guérisseuses

la rivière -> l'alchimiste -> faites lui concocter 2 potions régénérantes à base de baies

l'église -> faites cuisiner 8 soupes par Judith, la femme du gardien du cimetière

la plaine

mangez 1 soupe -> liquidez 2 insectes récalcitrants

rendez compte au fermier pour 4 lins -> renommée + 1 -> 3 œufs - 5 champignons comestibles - 1 écrevisse

fermier -> construire une clôture nécessite compétence menuiserie [ok durant la grotte des gobelins au camp des bûcherons] - lui ramener 20 fumiers [ok durant le nid des insectes de la ferme] - liquider 7 insectes dans leur nid [ok cf. le nid des insectes de la ferme]

mangez 1 soupe -> posez corde pour monter -> creusez trésor pour 45 Po -> mangez 1 soupe -> coupez 2 fleurs guérisseuses

liquidez serpent -> 3 œufs & 5 champignons comestibles

le marché -> contre 16 Po, achetez 1 corde au marchand

la plaine -> mangez 1 soupe -> posez corde pour descendre -> descendez

le nid des insectes de la ferme

liquidez *insecte* pour 1 dard -> mangez 1 soupe -> liquidez *insecte* -> utilisez torche

la rivière -> l'alchimiste -> faites lui concocter 2 potions régénérantes à base d'herbes

le nid des insectes de la ferme -> mangez 1 soupe -> liquidez 2 insectes récalcitrants pour 1 dard

le marché -> contre 12 Po, achetez 1 torche au marchand

le nid des insectes de la ferme -> utilisez torche

la rivière -> l'alchimiste -> faites lui concocter 1 potion régénérante à base de baies

le nid des insectes de la ferme -> mangez 1 soupe -> liquidez *insecte récalcitrant*

le château -> coupez 2 fleurs de miel -> cueillez 3 baies guérisseuses

la rivière -> l'alchimiste -> faites lui concocter 1 potion régénérante à base de baies -> mangez 1 soupe -> pêchez 4 grenouilles -> l'alchimiste -> faites lui concocter 1 antidote à partir de champignons

l'étang -> pêchez 6 poissons crus -> la femme du pêcheur -> faites lui griller 1 poisson cru

le nid des insectes de la ferme -> mangez 1 poisson grillé -> liquidez *insecte dégoûtant* pour 1 dard

la rivière -> l'alchimiste -> faites lui concocter 1 potion régénérante à base de baies & 1 antidote à partir de champignons

le marché -> contre 9 Po, achetez 3 sels à femme du boulanger

l'étang -> la femme du pêcheur -> faites lui griller 3 poissons crus

le nid des insectes de la ferme -> mangez 1 poisson grillé -> liquidez *insecte dégoûtant* pour 1 dard

la ferme -> rendez compte au fermier pour 2 fleurs de soleil -> renommée + 2

le haras -> creusez pour 3 + 2 **fumiers** -> mangez 1 **poisson grillé** -> creusez pour 2 + 1 + 1 + 1 **fumiers** -> mangez 1 **poisson grillé** -> creusez pour 1 + 2 + 1 **fumiers**

le marché -> contre 9 **Po**, achetez 3 **sels** à femme du boulanger

l'étang -> mangez 1 **fruit** -> pêchez 7 **poissons crus** -> la femme du pêcheur -> faites lui griller 3 **poissons crus**

le haras -> mangez 1 **poisson grillé** -> creusez pour 1 + 2 + 2 **fumiers**

la ferme -> donnez 20 **fumiers** au fermier pour 8 **blés** -> **renommée + 1**

le marché -> chasseur -> vendez lui 4 **griffes** - 2 **dents** - 2 **fourrures** - 2 **cuirs** pour 150 **Po**

le camp militaire -> contre 75 **Po**, faites forger 5 **lames de haches** par forgeron



le marché -> contre 50 **Po** & les 5 **lames de haches**, fabricant d'outils fabriquera 5 **haches**

le camp des bûcherons

donnez les au contremaître qui offrira 5 **planches** -> **renommée + 1**

contremaître vend bois de chauffage - bois - planches -> il demande 1 **pain** & 5 **omelettes** [ok voir ci dessous]

le marché -> contre 10 **Po**, achetez 1 **pain** à la femme du boulanger

le carrefour -> **camp** -> cuisinez 6 **omelettes**

le camp des bûcherons

donnez 1 **pain** & 5 **omelettes** au contremaître qui vous remettra 5 **bois de chauffage** -> **renommée + 1**

bûcheron -> **enquêter sur les gobelins** [ok voir ci dessous]

mangez 1 **poisson grillé** -> liquidez gobelin pour 5 **Po** -> 3 **champignons vénéneux** - creusez **trésor** pour 45 **Po**

la grotte des gobelins au camp des bûcherons

mangez 1 **omelette** -> liquidez chien sauvage pour 1 **dent**

mangez 1 **poisson grillé** -> liquidez gobelin pour 5 **Po** -> liquidez gobelin pour 5 **Po** -> mangez 1 **fruit**

le château -> cueillez 4 **baies guérisseuses**

le carrefour -> Grégory veut 12 **bois de chauffage** - il promet fleurs de feu [ok durant les montagnes] -> contre 14 **Po**, achetez lui 1 **fleur de miel** -> dormez au **camp**

la rivière -> l'alchimiste -> faites lui concocter 1 **potion régénérante** à base de baies

la grotte des gobelins au camp des bûcherons -> liquidez *guerrier goblin* pour 10 **Po**

le carrefour -> Grégory -> contre 14 **Po**, achetez lui 1 **fleur de miel**

la rivière -> l'alchimiste -> faites lui concocter 1 **potion régénérante** à base de baies

la grotte des gobelins au camp des bûcherons -> liquidez *guerrier goblin* pour 10 **Po** -> **épée se brise**

le marché -> revendez 1 **dent** & 1 **bois de cerf** au chasseur pour 45 **Po**

le camp militaire -> contre 100 **Po**, achetez 1 **épée** au forgeron

l'auberge -> cueillez 4 **baies guérisseuses**

le carrefour -> Grégory -> contre 14 **Po**, achetez lui 1 **fleur de miel**

la rivière -> l'alchimiste -> faites lui concocter 1 **potion régénérante** à base de baies

la grotte des gobelins au camp des bûcherons -> mangez 2 **fruits** -> liquidez *chien fou* pour 1 **dent**

le carrefour -> Grégory -> contre 14 **Po**, achetez lui 1 **fleur de miel**

la rivière -> l'alchimiste -> faites lui concocter 1 **potion régénérante** à base de baies

la grotte des gobelins au camp des bûcherons -> mangez **fruit** -> liquidez *guerrier goblin* pour 10 **Po**

le camp militaire -> mangez 1 **fruit** -> cueillez 4 **baies guérisseuses**

le carrefour -> Grégory -> contre 14 **Po**, achetez lui 1 **fleur de miel**

la rivière -> l'alchimiste -> faites lui concocter 1 **potion régénérante** à base de baies

la grotte des gobelins au camp des bûcherons -> mangez **fruit** -> liquidez *guerrier goblin* pour 10 **Po**

le marché -> vendez 1 **cristal** au joaillier pour 60 **Po**

le carrefour -> Grégory -> contre 14 **Po**, achetez lui 1 **fleur de miel**

la rivière -> l'alchimiste -> faites lui concocter 1 **potion régénérante** à base de baies

la grotte des gobelins au camp des bûcherons -> mangez 2 **baies juteuses** -> liquidez *guerrier goblin* pour 10 **Po**

l'église -> cueillez 4 **baies guérisseuses**

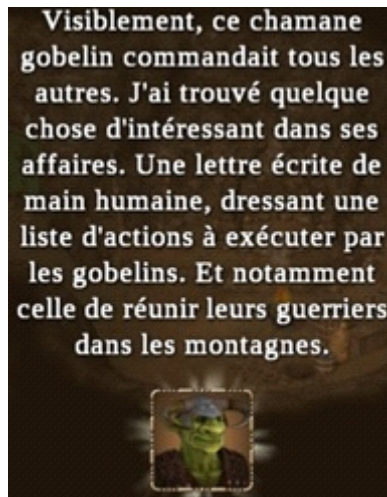
le carrefour -> Grégory -> contre 14 **Po**, achetez lui 1 **fleur de miel** -> dormez au **camp**

la rivière -> l'alchimiste -> faites lui concocter 1 **potion régénérante** à base de baies & 1 **poison** à base de venin

le marché -> contre 9 **Po**, achetez 3 **sels** à la femme du boulanger

l'étang -> pêchez 6 **poissons crus** -> faites en griller 3 par la femme du pêcheur

la grotte des gobelins au camp des bûcherons -> mangez 1 **poisson grillé** -> liquidez *shamane goblin*



un des 4 indices ...

le marché -> contre 10 **Po**, achetez 1 **crochet** au marchand

la grotte des gobelins au camp des bûcherons -> crochetez **coffre verrouillé** pour 47 **Po**

le camp des bûcherons -> vous ne pouvez pas rendre compte au *bûcheron* ?

le marché -> contre 12 **Po**, achetez 6 **flèches** au chasseur

le camp des bûcherons -> chassez *renard* pour 1 **fourrure** -> mangez 1 **baie juteuse** -> chassez *cerf* pour 2 **viandes crues** & 1 **cuir**

le marché -> vendez 1 **dent** - 1 **fourrure** - 1 **cuir** au chasseur pour 55 **Po**

le haras -> contre 100 **Po**, achetez **cheval** à *palefrenier*

la plaine

donnez le au *marchand* pour 100 Po & 1 *perle* -> renommée + 1

pour être accepté dans sa bande, *bandit* demande 300 Po [ok cf. la plaine #3]

le marché -> donnez 1 *perle* au *joaillier* pour 3 *bagues* & renommée + 1 -> contre 24 Po, achetez 2 *clous* au *marchand*

l'auberge -> donnez 5 *clous* & 5 *goudrons* au *menuisier* pour 2 *planches* & renommée + 1

le marché -> contre 40 Po, achetez 2 *huiles* au *marchand*

la rivière -> contre 25 Po, achetez 1 *cire* à *l'apiculteur*

l'auberge -> donnez 2 *huiles* & 2 *cires* au *menuisier* pour 100 Po & renommée + 1 -> *menuisier* peut vous enseigner son métier [ok voir ci dessous]

le marché -> contre 6 Po, achetez 2 *sels* à *la femme du boulanger*

l'église -> faites cuisiner 2 *soupes* par *Judith, la femme du gardien du cimetière*

l'auberge -> mangez 1 *soupe* -> *menuisier* pour 100 Po & renommée + 1 -> avec 2 *planches* & *marteau*, *menuisier* -> compétence menuiserie acquise



le camp militaire

mangez 1 *soupe* -> creusez 2nd emplacement mur d'enceinte

creusez 3ème emplacement mur d'enceinte - *pelle se brise* - vous en détiez 2

mangez *poisson grillé* -> creusez 4ème emplacement mur d'enceinte

plantez 1er support -> mangez 1 *poisson grillé* -> plantez 2nd support

l'étang -> faites griller 2 *poissons crus* par *la femme du pêcheur*

le camp militaire -> mangez 1 *poisson grillé* -> plantez 3ème support -> mangez 1 *poisson grillé* -> plantez 4ème support

le camp des bûcherons -> contre 90 Po, achetez 3 *planches* au *contremaître*

le marché -> vendez 1 *mineral d'argent* au *joaillier* pour 50 Po -> contre 15 Po, achetez 5 *sels* à *la femme du boulanger* -> contre 48 Po, achetez 4 *clous* au *marchand*

l'étang -> faites griller 5 *poissons crus* par *la femme du pêcheur*

le camp militaire

mangez 1 poisson grillé -> posez 1ère section enceinte -> posez 2nde section enceinte



encore un effort ...

mangez 1 poisson grillé -> posez 3ème section enceinte -> mangez 1 poisson grillé -> posez 4ème section enceinte

rendez compte au *commandant* qui vous récompensera de 200 Po - renommée + 2

le camp des bûcherons -> contre 90 Po, achetez 3 planches au contremaître

le marché -> contre 36 Po, achetez 3 clous au marchand

la ferme

mangez 1 poisson grillé -> posez 1ère section de la clôture -> mangez 1 baie juteuse -> posez 2nde section de la clôture -> mangez 1 poisson grillé -> posez 3ème section de la clôture

rendez compte au *fermier* pour 10 lins & renommée + 1 -> fermier vend du fumier

la femme du fermier vend foin lié - foin - lin - blé

le marché -> vendez 1 cristal au joaillier pour 50 Po

la ferme -> contre 84 Po, achetez 6 lins à la femme du fermier

l'auberge -> donnez 20 lins & 40 Po au *tisserand* -> il se met à la tâche - vous devez repasser + tard [ok voir ci dessous]

le marché -> contre 6 Po, achetez 3 flèches au chasseur

la plaine -> 1 cuir dans coffre perdu au Nord -> chassez *chèvre sauvage* pour 2 viandes crues & 1 cuir

le marché -> vendez 2 cuirs au chasseur pour 40 Po -> contre 12 Po, achetez lui 6 flèches -> contre 15 Po, achetez 5 sels à *la femme du boulanger*

l'étang -> faites griller 5 poissons crus par la femme du pêcheur

la ferme -> chassez *sanglier* pour 2 viandes crues & 1 cuir -> l'auberge -> chassez *lapin* pour 1 viande crue & 1 fourrure

le carrefour -> dormez au camp

le marché -> vendez 1 cuir & 1 fourrure au chasseur pour 45 Po

la rivière -> contre 18 Po, achetez 3 miels à l'apiculteur

l'étang -> donnez les au fil du pêcheur -> renommée + 1 -> donnez lui confiture -> renommée + 1 & 1 perle

l'auberge -> tisserand est revenu, il vous remet 10 tissus -> tisserand achète lins



pour les tentes, il faut $3 * 4 = 12$ cordes ... à 16 Po l'unité !

le marché -> vendez 1 perle - 1 cristal - 1 minerais d'argent à joaillier pour 210 Po -> contre 192 Po, achetez 12 cordes au marchand

le camp militaire -> montez 1ère tente - marteau se casse

le marché -> contre 20 Po, achetez 1 marteau au fabricant d'outils

le camp militaire

mangez 1 poisson grillé -> montez 2nde tente -> mangez 1 poisson grillé -> montez 3ème tente

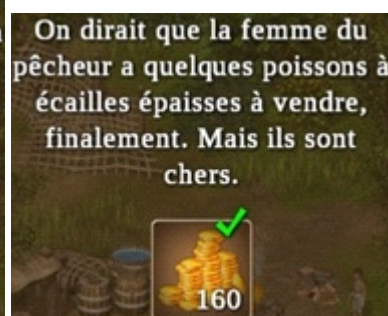
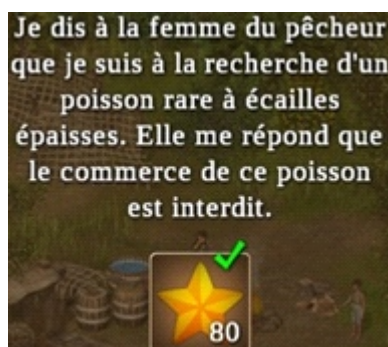
rendez compte au commandant qui vous remettra 200 Po -> renommée + 2

le château -> rendez compte au prince Edmund qui vous gratifiera de 300 Po -> renommée + 3

le camp militaire achevé

en échange de 2 poissons aux écailles épaisses, le sergent Barda vous enseignera le combat à la lance [ok voir ci dessous]

l'étang -> demandez à la femme du pêcheur



nécessite 80 en renommée [ok] -> donnez lui 160 Po pour 2 poissons aux écailles épaisses

le camp militaire achevé

remettez les au capitaine Barda -> il vous faut 1 lance -> contre 100 Po, achetez en une au forgeron

mangez 1 poisson grillé -> le capitaine Barda -> compétence combattre à la lance acquise



la forêt #3

liquidez ours -> Eudo -> trouver Muriel, la dragonne qui serait dans les montagnes au Nord, affaiblie ... [ok voir ci dessous]

9 flèches dans coffre perdu

mangez 1 poisson grillé -> coupez 1 fleur guérisseuse -> cueillez 4 baies guérisseuses

le carrefour -> cuisinez 3 omelettes -> la ferme -> mangez 1 omelette -> coupez 3 fleurs de miel

la rivière -> l'alchimiste -> faites lui concocter 1 potion régénérante à base de baies

la forêt

liquidez ogre pour 2 bois de chauffage -> 2 champignons vénéneux

mangez 1 omelette -> liquidez ours -> mangez 1 omelette -> creusez trésor pour 50 Po -> 3 dents dans coffre perdu - 5 oeufs

la grotte des cristaux

Eudo -> ... -> manque 2 potions régénérantes [ok voir ci dessous]

la forêt -> chassez chèvre sauvage pour 1 viande crue & 1 cuir

forestier désire 15 flèches - 1 poison - 1 torche [ok durant les montagnes]

le marché -> contre 6 Po, achetez 2 sels à la femme du boulanger

l'auberge -> faites cuire 2 viandes crues par

la rivière -> l'alchimiste -> faites lui concocter 2 potions régénérantes à base de baies

la grotte des cristaux

mangez 1 viande rôtie -> liquidez ogre pour 2 bois de chauffage -> 1 champignon émeraude

mangez 1 viande rôtie -> liquidez ogre pour 1 bois de chauffage

Eudo -> ... -> 1 champignon émeraude

le marché -> contre 12 Po, achetez 1 torche

la grotte des cristaux -> liquidez chauve souris -> 1 champignon émeraude

le carrefour -> contre 16 Po, achetez 1 fleur guérissante à Grégory -> cuisinez 3 omelettes au camp

la rivière -> l'alchimiste -> faites lui concocter 2 potions régénérantes à base d'herbes

le château -> rendez compte au prince Edmund pour les 3 ogres -> il vous donnera 200 Po -> renommée + 2

le marché -> contre 15 Po, achetez 5 sels à la femme du boulanger

l'église -> faites cuisiner 4 soupes par Judith, la femme du gardien du cimetière

la grotte des cristaux -> liquidez horrible chauve souris pour 1 dent - **torche se brise**

le marché -> contre 12 Po, achetez 1 torche

la grotte des cristaux -> mangez 1 omelette -> liquidez horrible chauve souris pour 1 dent -> champignon émeraude

l'étang -> pêchez 2 grenouilles -> mangez 1 soupe -> pêchez 3 + 4 grenouilles -> mangez 1 omelette -> pêchez 2 grenouilles

la guilde des mages -> remettez 10 grenouilles & 4 champignons émeraude à Maître Sadon -> revenir + tard pour élixir de pouvoir
Scarag [ok durant la plaine #3]

la grotte des cristaux -> sortez en par l'Est

les montagnes

Eudo -> réparer son radeau cassé par les ogres [voir ci dessous]



2 champignons vénéneux - 4 œufs - creusez trésor pour 50 Po

le marché -> contre 32 Po, achetez 2 cordes au marchand

les montagnes -> mangez 1 soupe -> réparez le radeau d'Eudo -> cinématique

2 écrevisses - 5 œufs - 4 champignons comestibles

donner 20 viandes crues à Muriel, la dragonne affaiblie [vous en détenez 10 - voir ci dessous]



mangez 1 soupe -> chassez lapin pour 1 viande crue & 1 fourrure -> chassez renard pour 2 fourrures -> cueillez 4 baies guérisseuses

le marché -> contre 24 Po, achetez 12 flèches au chasseur

la forêt -> mangez 1 omelette -> chassez lapin pour 1 viande crue & 1 fourrure - arc se brise

le marché -> contre 70 Po, achetez 1 arc au chasseur

la forêt -> chassez renard pour 2 fourrures -> 4 champignons comestibles au Nord Ouest

le carrefour -> cuisinez 3 omelettes au camp -> mangez 1 omelette -> chassez renard pour 1 fourrure

le marais -> mangez 1 omelette -> liquidez crocodile au Nord Est -> 1 poison dans tonneau perdu

l'église -> contre 80 Po, achetez 8 viandes crues à l'éleveur de bétail

les montagnes -> donnez 20 viandes crues à Muriel, la dragonne affaiblie -> donner 20 eaux à Muriel, la dragonne affaiblie [vous en détenez 0 - voir ci dessous]

le marché -> puisiez 10 eaux dans puits -> mangez 1 omelette -> puisiez 10 eaux dans puits

les montagnes -> donnez 20 eaux à Muriel, la dragonne affaiblie -> lui apporter élixir de pouvoir Scarag [ok à la fin de l'aventure]

la guilde des mages -> Maître Sadon n'a pas fini ...

le camp des bûcherons -> contre 25 Po, achetez 5 bois de chauffage au contremaître

le carrefour -> en échange de 2 fleurs de feu, donnez 12 bois de chauffage à Grégory

le marais -> coupez 1 **feuille guérisseuses des marais** -> mangez 1 **soupe** -> coupez 1 **feuille guérisseuses des marais** -> pêchez 3 **grenouilles**

la rivière -> l'alchimiste -> faites lui concocter 1 **antidote** à partir de champignons

le carrefour -> dormez au **camp**

le marais -> liquidez **masse gluante empoisonnée** pour 1 **sac à venin** -> coupez 1 **feuille guérisseuses des marais**

le carrefour -> contre 48 **Po**, achetez 3 **fleurs guérisseuses** à Grégory -> cuisinez 2 **omelettes** au **camp**

la rivière -> l'alchimiste -> faites lui concocter 2 **potions régénérantes** à base d'herbes

le marais -> mangez 1 **omelette** -> liquidez **énorme crocodile** pour 2 **dents** -> mangez 1 **omelette** -> coupez 1 **feuille guérisseuses des marais**

le marché -> contre 9 **Po**, achetez 3 **sels** à la femme du boulanger

le haras -> cueillez 5 **fruits** -> le marché -> mangez 1 **fruit** -> puisez 10 **eaux** dans **puits**

l'église -> faites cuisiner 4 **soupes** par Judith, la femme du gardien du cimetière

la guilde des mages -> mangez 1 **soupe** -> coupez 1 **feuille guérisseuses des marais** -faucille se casse

le marché -> contre 18 **Po**, achetez 1 **faucille** au fabricant d'outils

la ferme -> pêchez 4 **grenouilles**

la rivière -> l'alchimiste -> faites lui concocter 1 **antidote** à partir de champignons & 1 **poison** à partir de venin

la guilde des mages -> mangez 1 **soupe** -> liquidez **masse gluante infectée** pour 1 **sac à venin** -> mangez 1 **fruit** -> coupez 1 **feuille guérisseuses des marais** -> mangez 1 **soupe** -> liquidez **gros crocodile** pour 1 **dent** -> mangez 1 **fruit** -> coupez 1 **feuille guérisseuses des marais**

la ferme -> contre 110 **Po**, achetez 12 **foins liés** & 10 **foins** à la femme du fermier

le haras -> donnez 10 **foins** au palefrenier pour 70 **Po** -> renommée + 1

l'église -> donnez 12 **foins liés** à l'éleveur de bétail pour 80 **Po** -> renommée + 1

le marché -> contre 36 **Po**, achetez 12 **flèches** au chasseur

la rivière -> l'alchimiste -> faites lui concocter 1 **poison** à partir de venin

la forêt -> donnez 15 **flèches** - 1 **poison** - 1 **torche** au forestier pour 2 **bois de cerf** & 1 **fourrure** -> renommée + 1

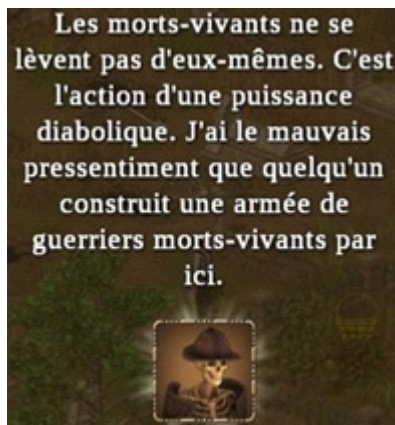
l'église -> contre 5 **Po**, achetez 1 **lait** à l'éleveur de bétail

le marché -> donnez 3 **laits** à fromager pour 1 **fromage** & 10 **Po** -> renommée + 1 -> avec laits & sels + 1 **Po** l'unité, fromager fabrique fromages

le marché -> contre 20 **Po**, achetez 1 **huile** au marchand

la rivière -> donnez 1 **huile** - 2 **fleurs de soleil** - 4 **baie guérisseuses** - 20 **Po** à l'alchimiste qui vous concoctera 1 **potion de soleil**

le cimetière -> donnez la au *gardien du cimetière* -> pour être complètement rétabli, il veut 1 soupe & 1 pain -> le marché -> contre 10 Po, achetez 1 pain à *la femme du boulanger* -> offrez 1 soupe & 1 pain au *gardien du cimetière* pour renommée + 2 -> cinématique



un des 4 indices ...

la forêt -> cueillez 4 baies guérisseuses -> mangez 1 fruit -> cueillez 5 + 5 + 6 baies juteuses -> mangez 1 baie juteuse -> cueillez 6 baies juteuses

le château -> cueillez 4 baies guérisseuses -> la plaine -> mangez 1 baie juteuse -> cueillez 3 baies guérisseuses

la ferme -> cueillez 3 baies guérisseuses -> mangez 1 baie juteuse -> cueillez 6 fruits

le haras -> mangez 1 baie juteuse -> cueillez 3 + 3 baies guérisseuses

le carrefour -> contre 80 Po, achetez 5 fleurs guérisseuses à *Grégory*

le marais -> remettez 2 fleurs de feu - 5 fleurs guérisseuses - 5 feuilles guérisseuses - 20 baies guérisseuses à *Griffe Blanche* qui avouera que ...



un des 4 indices ...

le marché -> vendez 8 dents - 1 cuir - 6 fourrures - 1 bois de cerf au *chasseur* pour 285 Po

la plaine #3

donnez 300 Po au *1er bandit* -> renommée - 1

le repaire des bandits

camp - 2 champignons vénéneux - 3 œufs - 3 champignons comestibles

mangez 1 baie juteuse -> creusez trésor pour 45 Po

2nd bandit réclame 1 vêtement - 1 paire de chaussures - 2 cordes - 2 poisons - 3 crochets [ok voir ci dessous]

3ème bandit désire 5 bagues [ok voir ci dessous]

mangez 1 baie juteuse -> coupez 2 fleurs guérisseuses

le marché -> contre 12 Po, achetez 6 flèches au chasseur

le repaire des bandits dans la plaine -> mangez 1 baie juteuse -> chassez *lapin* pour 2 fourrures -> mangez 1 baie juteuse -> chassez *chèvre sauvage* pour 2 viandes crues & 1 cuir

le marché -> contre 20 Po, achetez 2 crochets au marchand

l'auberge -> crochetez coffre verrouillé au Sud Ouest pour 1 paire de chaussure & 1 bague -> crochetez coffre verrouillé à l'Ouest pour 1 fourrure & 1 bague

le repaire des bandits dans la plaine -> donnez 5 bagues au 3ème bandit pour 40 Po -> renommée - 1

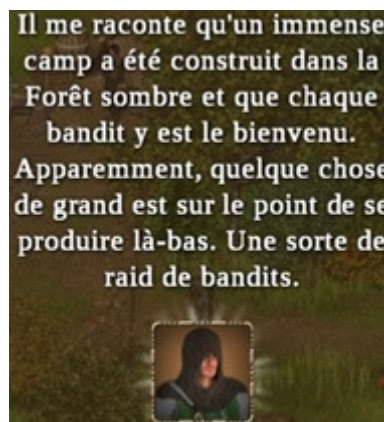
la rivière -> l'alchimiste -> faites lui concocter 2 poisons à partir de venin

le marché -> contre 62 Po, achetez 2 cordes & 3 crochets au marchand

le repaire des bandits dans la plaine

remettez 1 vêtement - 1 paire de chaussures - 2 cordes - 2 poisons - 3 crochets au 2nd bandit qui vous donnera 1 bijoux -> renommée - 1

1er bandit -> ...



un des 4 indices ...

la guilde des mages -> a propos des 4 indices, rendez compte à *Maître Sadon*



renommée + 2 -> Maître Sadon vous remet élixir de pouvoir Scarag



il dit que Muriel, la dragonne doit retrouver sa terre natale

les montagnes -> cinématiques : Fendrel a capturé Muriel, la dragonne ... vous vous enfuyez sur le radeau avec Eudo -> demander conseils à Maître Sadon [ok voir ci dessous]

la guilde des mages -> Maître Sadon -> pour protéger Muriel, la dragonne vous lui aviez menti -> renommée - 5 -> pour retrouver sa confiance -> libérer Griffes Blanches capturés par des membres de sa tribu [ok voir ci dessous]



le marché -> vendez 1 cuir & 4 fourrures au chasseur pour 120 Po

le marais -> manque 2 potions régénérantes [ok voir ci dessous]

le carrefour -> contre 16 Po, achetez 1 fleur guérissante à Grégory

la rivière -> l'alchimiste -> faites lui concocter 2 potions régénérantes à base d'herbes

le marais -> mangez 2 baies juteuses & 1 fruit -> liquidez guerrier homme lézard pour 1 dent -> mangez 1 baie juteuse & 1 fruit -> liquidez guerrier homme lézard pour 1 griffe

la grotte du marais

manque 1 poison & 1 potion régénérante [ok voir ci dessous]

la plaine -> cueillez 4 baies guérissuses -> le carrefour -> contre 28 Po, achetez 2 fleurs de miel à Grégory

la rivière -> l'alchimiste -> faites lui concocter 1 **poison** à base de venin & 1 **potion régénérante** à base de baies

la grotte du marais -> mangez 2 **baies juteuses** -> liquidez *chef des hommes lézards* pour 1 **cuir** -> *Griffe Blanche* file à ...

la guilde des mages -> *Maître Sadon est satisfait* -> **Maître Sadon** va vous aider - l'emmener dans les montagnes [ok voir ci dessous] - renommée + 5



les montagnes -> *Eudo* -> *Maître Sadon* reste là & conseil de, en + d'**Eudo**, recruter 3 **guerriers** [ok durant le **caveau royal**]

le camp militaire achevé

sous condition de disposer d'une **armure solide**, **jeune sergent** sera de la partie [ok durant le **caveau royal**]

contre 80 **Po** & s'il dispose de 12 **écailles de poissons** à **écailles épaisses**, **forgeron** peut réparer une armure solide [ok durant le **caveau royal**]

s'il en reçoit l'ordre du **prince Edmund**, **le commandant** acceptera [ok durant le **caveau royal**]

le château -> *garde* -> *le prince Edmund* est dans le **cimetière** -> allez y -> *le gardien du cimetière* -> libérer *le prince Edmund* enfermé dans le **caveau royal** [ok voir ci dessous] -> le **marché** -> contre 10 **Po**, achetez 1 **crochet** au marchand -> le **cimetière** -> mangez 1 **baie juteuse** -> crochetez grille du **caveau royal** verrouillée

le caveau royal

manque 2 **potions magiques** & 1 **potion régénérante** [ok voir ci dessous]

le **cimetière** -> cueillez 3 **baies guérisseuses**

la rivière -> pour **potion magique**, demandez à l'alchimiste - il lui faudra 2 **fleurs de nuit** - 9 **ailes de chauves souris** - 20 **Po** [ok voir ci dessous]



le carrefour -> pour fleurs de nuit, demandez à Grégory -> ce sera Ok lorsque vous lui aurez fait ses courses, soit 3 sels - 1 farine - 2 miels - 2 fromages - 10 œufs



l'église -> contre 5 Po, achetez 1 lait à l'éleveur de bétail

le marché -> contre 20 Po, achetez 1 farine à la femme du boulanger -> avec 1 lait & 1 sel, faites faire un fromage par le fromager

la rivière -> contre 12 Po, achetez 2 miels à l'apiculteur

le carrefour -> donnez 3 sels - 1 farine - 2 miels - 2 fromages - 10 œufs à Grégory pour 2 fleurs de nuit -> renommée + 1

le marché -> chasseur désire 5 antidotes [ok voir ci dessous]

le carrefour -> 1 écrevisse -> mangez 1 baie juteuse -> pêchez 3 grenouilles -> mangez 1 baie juteuse -> pêchez 3 grenouilles

la guilde des mages -> mangez 1 baie juteuse -> pêchez 3 grenouilles

la rivière -> l'alchimiste -> faites lui concocter 4 antidotes à base de champignons

le marché -> offrez 5 antidotes au chasseur qui donnera 2 ailes de chauves souris -> renommée + 1 -> revendez lui 1 griffe - 1 dent - 1 cuir - 1 fourrure- 1 bois de cerf pour 100 Po -> contre 12 Po, achetez 1 torche au marchand

la rivière -> la rivière -> l'alchimiste -> faites lui concocter 1 potion régénérante à base de baies

la grotte des cristaux -> mangez 1 fruit & 1 baie juteuse -> liquidez horrible chauve souris pour 1 aile de chauve souris

le château -> cueillez 6 baies juteuses -> la plaine -> cueillez 4 baies juteuses -> mangez 1 baie juteuse -> cueillez 4 + 6 baies juteuses -> la ferme -> mangez 1 baie juteuse -> cueillez 4 baies juteuses -> l'étang -> cueillez 5 baies juteuses

le carrefour -> contre 14 Po, achetez 1 fleur de miel à Grégory

la rivière -> l'alchimiste -> faites lui concocter 1 potion régénérante à base de baies

la grotte des gobelins au camp des bûcherons -> mangez 2 baies juteuses -> liquidez horrible chauve souris pour 1 aile de chauve souris

le marché -> contre 8 Po, achetez 1 baie guérissante au producteur de fruits -> le carrefour -> contre 14 Po, achetez 1 fleur de miel à Grégory

le cimetière -> mangez 1 baie juteuse -> liquidez horrible chauve souris pour 1 aile de chauve souris

le carrefour -> contre 48 Po, achetez 3 fleurs guérisseuses à Grégory

le marché -> vendez 1 minerais d'argent au joaillier pour 50 po

la rivière -> l'alchimiste -> faites lui concocter 2 potions régénérantes à base d'herbes

la mine Nord -> descendez -> mangez 2 baies juteuses -> liquidez horrible chauve souris pour 1 aile de chauve souris - dague se
brise

le marché -> vendez 1 minerais d'argent au joaillier pour 50 po -> contre 60 Po, achetez 1 dague au chasseur

la mine Sud -> liquidez horrible chauve souris pour 1 aile de chauve souris

le marché -> vendez 1 minerais d'argent au joaillier pour 60 po

le carrefour -> contre 48 Po, achetez 3 fleurs guérisseuses à Grégory

la rivière -> l'alchimiste -> faites lui concocter 2 potions régénérantes à base d'herbes

sous le cimetière -> mangez 2 baies juteuses -> liquidez horrible chauve souris pour 1 aile de chauve souris

la grotte des gobelins au camp des bûcherons -> échelle -> mangez 2 baies juteuses -> liquidez horrible chauve souris pour 1 aile de
chauve souris

la rivière -> donnez 2 fleurs de nuit - 9 ailes de chauve souris - 20 Po à l'alchimiste pour 2 potions magiques



le marché -> vendez 1 minerais d'argent au joaillier pour 60 po

le carrefour -> contre 48 Po, achetez 3 fleurs guérisseuses à Grégory

la rivière -> l'alchimiste -> faites lui concocter 2 potions régénérantes à base d'herbes

le caveau royal -> liquidez zombie putréfié -> renommée + 3 -> vous dites toute la vérité au prince Edmund -> prince Edmund



le camp militaire achevé

le commandant -> le prince Edmund valide votre demande -> renommée + 1 -> le commandant



le sergent Barda détient des écailles de poissons à écailles épaisses - il en demande 100 Po [ok voir ci dessous]

le marché -> vendez 1 minerais d'argent & cristal au joaillier pour 140 po

le camp militaire achevé -> contre 100 Po, achetez 12 écailles de poissons à écailles épaisses au sergent Barda

l'auberge -> vendez 12 écrevisses à la cuisinière pour 96 Po

le camp militaire achevé -> avec 80 Po & 12 écailles de poissons à écailles épaisses , le forgeron retape armure solide

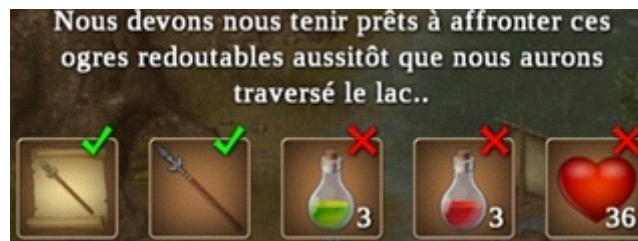


apportez la au jeune sergent -> renommée + 1 -> jeune sergent



c'est bon, vous avez 3 guerriers avec vous ...

les montagnes -> Maître Sadon ... s'équiper de 3 poisons - 3 potions régénérantes & disposer de 36 en force



le carrefour -> contre 48 Po, achetez 3 fleurs guérisseuses à Grégory

la rivière -> l'alchimiste -> faites lui concocter 2 potions régénérantes à base d'herbes & 3 poisons à base de venin

les montagnes

mangez 9 baies juteuses -> Maître Sadon pour lancer l'affrontement -> Maître Sadon

liquidez ogre puissant -> liquidez ogre puissant -> liquidez ogre puissant -> cinématique -> Fendrel s'échappe par un portail magique

le prince Edmund -> ... -> donnez élixir de pouvoir Scarag à Muriel, la dragonne affaiblie -> cinématique

Je suis heureux que Muriel aille mieux, bien que ce soit probablement la dernière fois que je la vois. Tout cela aurait pu finir bien plus mal. Maintenant Muriel est libre et j'espère qu'elle arrivera sans encombre sur la terre des dragons.

c'est la fin ...

vous pouvez refaire un tour dans ce royaume -> *le prince Edmund* au **château** -> *Maître Sadon* à la **guilde des mages** -> *le commandant & le jeune sergent* au **camp militaire** achevé

pour informations [testés pour savoir les récompenses] :

- la quête de la dot à l'**auberge** donne renommée + 3
- la 2nde quête de *la femme désespérée* rapporte, entre autres, 1 **fer à cheval**
- 1 **fer à cheval** est dans 1 des 2 **coffres verrouillés** du **marché**
- je ne sais pour celle des **vivres** demandés par *le Maire* ?

----- **Bilan de la partie** -----





durée estimée + rédaction du document -> 26 h 30

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

l'aventure est la suite de certains des épisodes précédents avec 4 personnages dont *Muriel, la dragonne* principaux connus - ce serait bien de changer un peu & de repartir sur une autre série -> pourquoi pas en Asie moyenne âgeuse ou en Europe antique !

les défauts du jeu

inventaire totalement surdimensionné - absence de journal - sauvegarde unique

quelques objets donnés par des *tiers* n'apparaissent pas dans l'inventaire - objets légèrement différents avec la même dénomination [ex. foin]

avoir dissocier les phases de campements et l'absorption de nourritures n'est pas une bonne idée <- on peut camper 15 fois sans jamais manger quoique ce soit - l'inverse est aussi vrai

les compagnons interviennent qu'à la fin - moins de secteurs - moins de compétences que dans l'épisode précédent

la rejouabilité est passable

les qualités du jeu

aucun crash - temps de chargement très rapides

très peu d'erreurs dans la traduction FR

Game Play excellent - les dialogues sont courts, explicites et bons

même si dans cet opus les compétences n'ont pas de rang, la mécanique du jeu reste bonne - vous ressentez bien que le héros monte en connaissance en revenant sur des secteurs déjà visités et en réalisant, à votre façon (RP), certaines quêtes

Hero of the Kingdom 6 - the Lost Tale 3 est un bon "petit" jeu