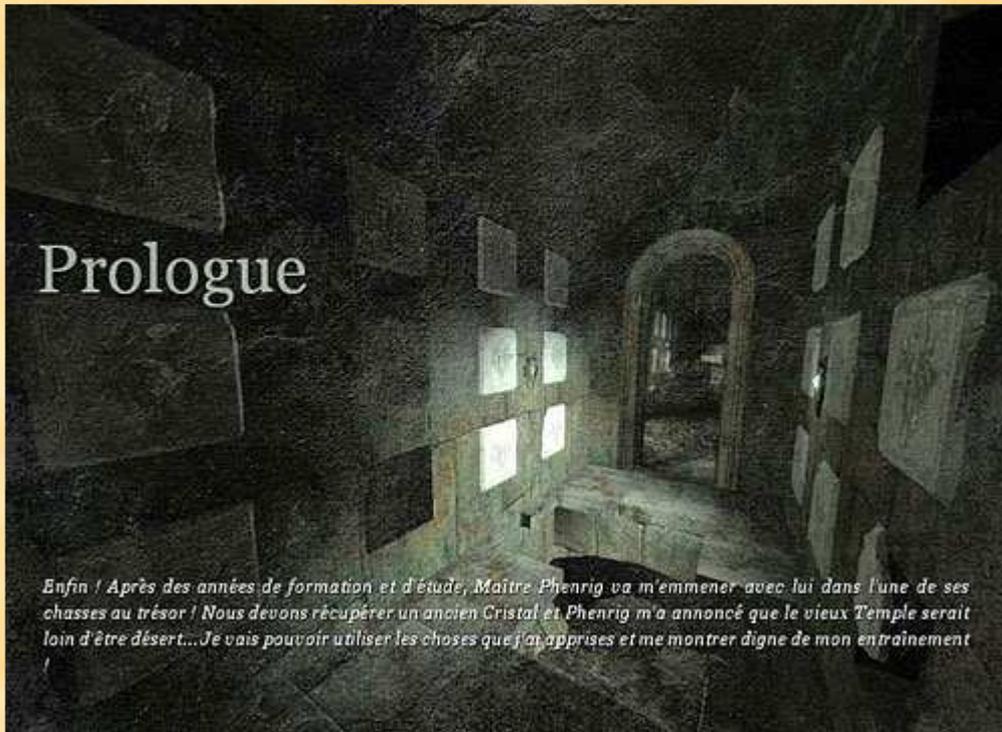


Dark Messiah – Solution

Auteur de la solution : LadyJo du site <http://ladyjo2.free.fr>.



Enfin ! Après des années de formation et d'étude, Maître Phenrig va m'emmener avec lui dans l'une de ses chasses au trésor ! Nous devons récupérer un ancien Cristal et Phenrig m'a annoncé que le vieux Temple serait loin d'être désert... Je vais pouvoir utiliser les choses que j'ai apprises et me montrer digne de mon entraînement !



Aller au bout du couloir, et entrer dans la salle avec l'autel pour y prendre une clef araignée.
Utiliser cette clef pour ouvrir la porte.

Actionner le levier sur la gauche puis courir vers le fond du couloir avant que la grille ne se referme.

Briser ensuite d'un coup de pied la poutre près de l'eau.

Monter à l'aide de la chaîne, déplacer les caisses pour dégager un passage en cassant les planches.

Descendre dans la salle suivante, monter sur le sarcophage du fond pour arriver dans la salle suivante.

Prendre l'épée courte dans le coffre, l'utiliser pour couper la corde qui retient un sarcophage afin de casser les planches en dessous et pouvoir accéder ainsi à une autre salle.

Tuer les zombies qui apparaissent et passer dans la salle suivante afin d'y combattre des gardes noirs.
On y ramasse un arc et des flèches.

Entrer dans la salle qui suit et gagner ainsi le 1er point de compétence.

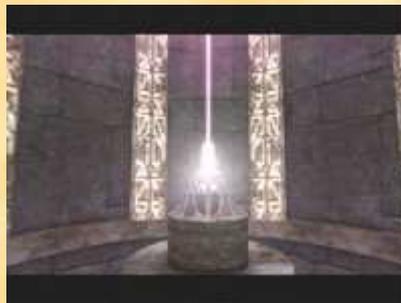
Vous pouvez commencer à vous poser les bonnes questions. Que vais je faire de mon personnage ? Un bourrin ? Un sournois qui ne vit que dans l'ombre ? Un froussard qui évite le contact au maximum et se protège derrière ses sorts ? Réfléchissez bien ! L'enjeu est important !

Les caisses avec un symbole de dragon peuvent être cassées, y prendre les 2 potions de soins.

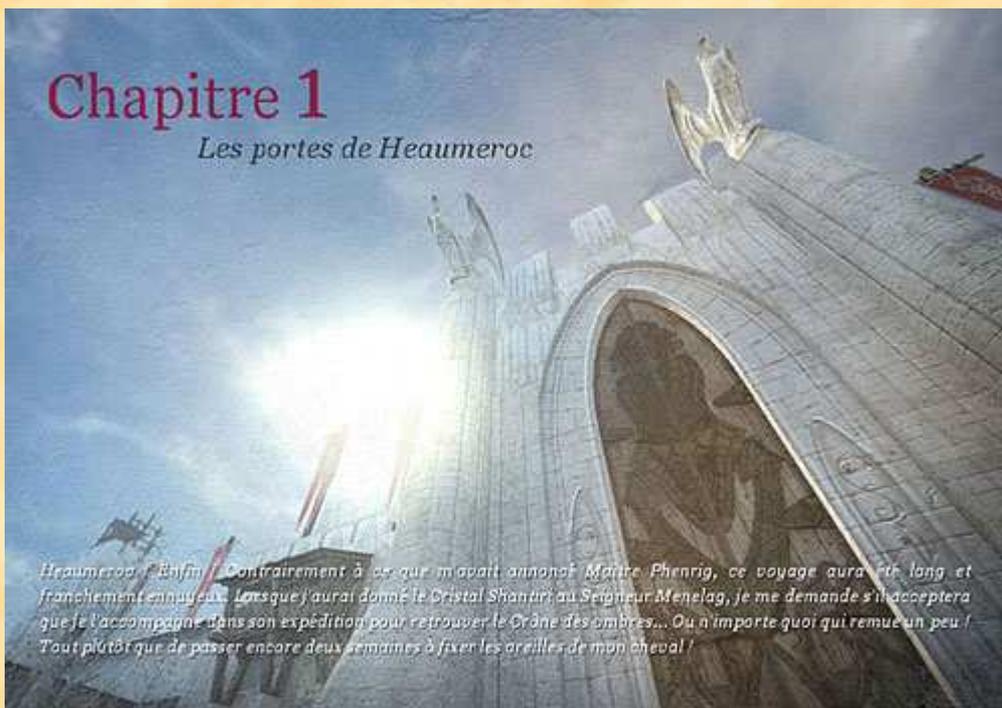
Sauter et monter à la chaîne pour aller à l'étage supérieur.

Utiliser la clef araignée sur la porte et entrer dans la salle du cristal.

Prendre le cristal Shantiri.



Une cinématique se déclenche et Maître Phenrig nous donne une gardienne, Xana, qui aidera Sareth pendant une bonne partie du jeu. Cette Xana est une charmeuse de première catégorie. Notre pauvre Sareth... mais il est encore trop tôt pour en parler...



Heaumeroc ! Enfin ! Contrairement à ce que m'avait annoncé Maître Phenrig, ce voyage aura été long et franchement ennuyeux. Lorsque j'aurai donné le Cristal Shantiri au Seigneur Menelag, je me demande s'il acceptera que je l'accompagne dans son expédition pour retrouver le Crâne des ombres... Ou n'importe quoi qui remue un peu ! Tout plutôt que de passer encore deux semaines à fixer les oreilles de mon cheval !

Après la cinématique, sortir et courir vers la droite, monter dans la maison à l'aide de la chaîne et se servir de l'échelle.



Dans le grenier, attraper la corde pour sauter vers le fort en face et aller fermer la grille sur la droite, gagnant ainsi 1 point de compétence et un nouvel objectif.



Suivre le soldat pour aller dans la salle de la baliste et l'utiliser afin d'assommer le cyclope en bas.



Gain = 3 points de compétence.

Dans cette salle :

* 2 rations de nourriture et une note.

À ce niveau , on possède 4 points de compétence à répartir (ou à garder) suivant le personnage incarné.

Descendre les escaliers au fond de la salle, dans la pièce suivante :

* Sur la table : un livre, le bestiaire d'Ashan

* Sur la caisse : une ration de nourriture

* Dans la caisse : une potion de soins

Actionner la roue pour ouvrir la herse

Dans la salle où il y a trois gardes :

* un arc

* un bâton en bois

Descendre l'escalier et dans la pièce suivante :

* 2 boucliers de garde de Heaumeroc

* Dans le coffre : des dagues

* Dans la caisse : une ration de nourriture

* Sur l'étagère : une épée courte

En sortant dans la ville, on peut entrer dans la maison en face pour y prendre une ration de nourriture sans se faire attaquer par les soldats.



Suivre ensuite le chemin sur la droite.

Un peu plus loin à droite une maison où il est possible de récupérer un bâton de combat (dommages +2) à l'étage en sautant.

Un conseil aux magiciens : ne dédaignez pas cet humble morceau de bois, il vous sera indispensable à un moment précis.

Plus loin, on arrive sur la place, essayer de ne pas parler tout de suite à Leanna, la jeune fille



Sur la place, monter à l'échelle, traverser sur la planche et ouvrir une fenêtre pour arriver dans une **zone secrète**.

* Dans la caisse : une ration de nourriture.

En passant par la fenêtre à côté, on peut sauter sur le balcon en face et prendre une pomme.

Revenir sur la place et aller vers les maisons sur la droite du marchand de légumes.

Entrer dans la première :

- * Derrière le rideau, une caisse : une ration de nourriture
- * Dans le coffre à l'étage : une potion de soins
- * Dans l'armoire : une potion de mana
- * Sur la commode : un parchemin souffle de glace

Sortir de cette maison par la porte du bas.

Revenir au point de départ et aller vers la gauche pour entrer dans la taverne.

- * Sur les tables : 2 rations de nourriture
- * Dans la salle d'entraînement : 10 bouteilles de jus de baies

Faire une sauvegarde avant d'entrer dans la cuisine, c'est préférable, et y prendre :

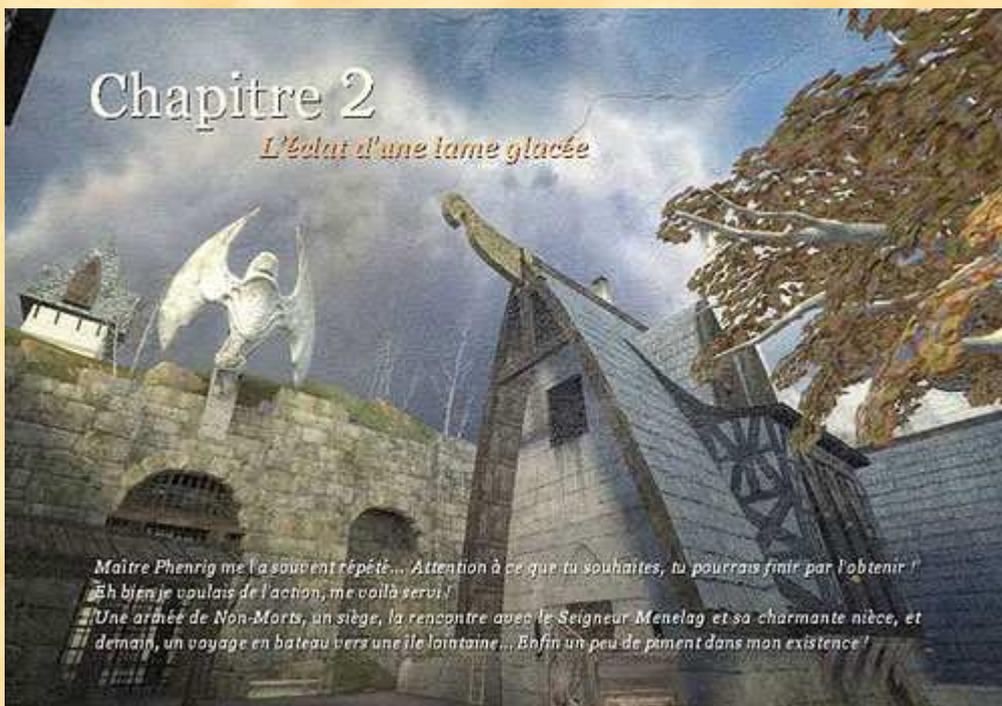
- * De l'ail cru
- * Une tarte
- * Un pain

Retourner dehors et escalader les escaliers, il y a 2 caisses à casser.

Dedans :

- * 3 rations de nourriture
- * 3 tartes

Il est temps maintenant d'aller parler à Leanna et de passer au chapitre 2.



*Maître Phenrig me l'a souvent répété... "Attention à ce que tu souhaites, tu pourrais finir par l'obtenir !" Eh bien je voulais de l'action, me voilà servi !
 Une armée de NonMorts, un siège, la rencontre avec le Seigneur Menelag et sa charmante nièce, et demain, un voyage en bateau vers une île lointaine... Enfin un peu de piment dans mon existence !*

Dans la chambre, tuer le garde noir qui, de toutes façons, avait des intentions homicides à votre égard.

Sur et dans l'armoire :

- * un livre, le bestiaire d'Ashan
- * une potion de mana
- * des dagues
- * une ration de nourriture

Dans la pièce du bas :

- * sur l'étagère : une ration de nourriture
- * Près de la porte : un bâton en bois



La place est envahie par 5 gardes noirs, s'en occuper suivant le personnage choisi.

Dans les caisses :

- * une potion de mana
- * une potion de soins

Continuer vers la droite et au bout du passage, sur et dans la caisse :

- * 1 carquois
- * 1 potion de soins
- * 1 potion de mana

Trois gardes noirs patrouillent dans les jardins. Même remarque que précédemment.

Prendre le passage et l'escalier, ouvrir la herse qui permet de revenir sur la place.

Dans la caisse :

- * 1 potion de soins
- * 1 potion de mana

Ouvrir le soupirail pour entrer dans la cave.



Derrière l'escalier sur une planche :

- * 1 potion de mana
- * 1 jus de baies

En essayant de ne pas se faire voir des gardes noirs, entrer dans la cave et monter sur les caisses pour prendre :

- * 2 jus de baies

Dans les caisses :

- * 1 potion d'antidote
- * 2 jambons fumés

Déplacer les tonneaux pour ramasser un anneau du maître d'arme :

Suivre le couloir et au bout sur la droite : une caisse, dedans : 1 potion de soins

Dans la caisse en bas : 2 potions de mana

Sur la poutre : 1 jus de baies

Plus loin, près d'une bannière déchirée, actionner la pierre sur le sol, action qui permet d'accéder à une **zone secrète**.

Dans la caisse : 1 potion de peau de pierre

Actionner le levier pour ouvrir la herse.

Près du cadavre de la domestique : des dagues

Monter dans la pièce suivante où se trouvent 2 gardes noirs.

- * Dans la caisse : 3 champignons
- * Sur le sol : une ration de nourriture
- * Sur la petite table : une potion de mana
- * Dans la cheminée : des travers cuits
- * Sur un meuble : un carquois



Dans les armoires :

- * des bananes
- * un pain
- * deux poissons
- * un poireau

Dans la pièce suivante, 2 gardes noirs et un archer.

Dans l'armoire :

- * une tarte
- * une potion de mana
- * une potion de soins

En entrant dans la pièce adjacente, on peut voir une goule s'enfuir en escaladant un mur.

Se mettre dans un coin et attendre que les gardes noirs soient au centre de la pièce pour couper la corde qui retient le lustre.

Aller ensuite dans la pièce du fond avant l'escalier.

- * Dans un coffre : une potion de mana

Sur le meuble :

- * une robe de magicien
- * une potion de soins

Sur le bureau :

- * un livre sur les goules
- * un livre de maîtrise de la sorcellerie



A droite de la cheminée, un candélabre étrange qu'il faut prendre et placer à gauche afin d'ouvrir une **zone secrète** (1 point de compétence).

Dans le coffre :

- * une potion de santé majeure
- * 2 parchemins boule de feu
- * un anneau de virtuosité des arcanes

Dans la pièce avec le lustre :

Sur le trône :

- * des dagues
- * une potion de soins

* Dans le coffre : une potion de soins

* Sur la table : une potion de mana

Monter l'escalier suivant tout en s'occupant des gardes noirs.

En haut de cet escalier en spirale, on peut trouver :

- * un carquois
- * une vieille clef
- * des instructions froissées

Actionner le levier : une corde se déroule, ce qui permet d'accéder aux poutres.



Aller au bout des poutres et sur la droite, actionner un levier qui ouvre un pan de mur, descendre l'escalier de bois pour ouvrir la trappe dans le mur au fond. Marcher le long de la poutre pour accéder à une **zone secrète** :

* Dans le coffre : 2 potions de mana

Revenir par le même chemin dans la bibliothèque et aller ensuite sur la gauche, descendre sur les bibliothèques pour découvrir une **zone secrète** :

Sur la table :

- * un manuscrit de Thonnish
- * un parchemin boule de feu
- * un parchemin d'asservissement
- * une potion peau de pierre

Actionner le levier pour sortir.

Monter sur le toit (pousser le garde en bas), crocheter la porte, dans le coffre de la chambre :

- * une potion de santé majeure
- * un parchemin d'asservissement
- * un parchemin de faiblesse

Revenir sur le toit et marcher sur la poutre en bois jusqu'à son extrémité, au bout se laisser tomber sur la caisse et ouvrir la fenêtre.



* Dans la caisse : une potion de soins

Trois gardes noirs discutent plus loin. Vous savez ce que vous avez à faire.

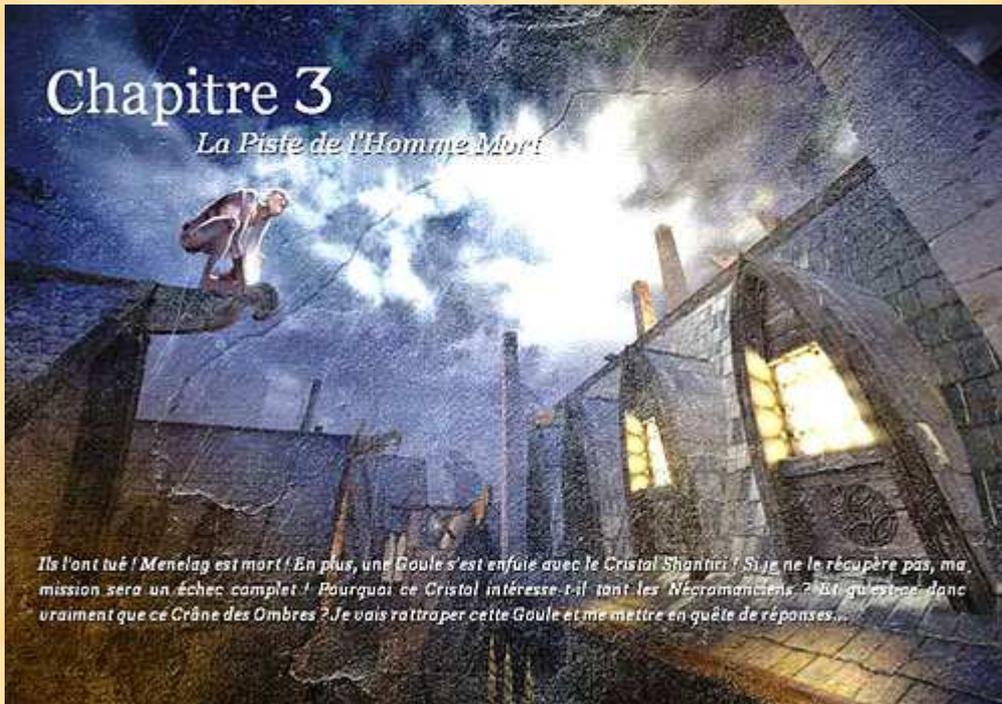
* Dans le couloir, une autre caisse, dedans : une potion de mana

Dans la chambre avec le garde :

- * une banane
- * une ration de nourriture

Passer par la fenêtre ouverte, suivre la corniche pour arriver à l'escalier de bois, le monter et ouvrir la fenêtre pour assister au meurtre de Ménélag et au vol du cristal Shantiri par une goule.

Il faut la suivre ce qui nous amène au chapitre 3.



Ils l'ont tué ! Menelag est mort ! En plus, une Goule s'est enfuie avec le Cristal Shantiri ! Si je ne le récupère pas, ma mission sera un échec complet ! Pourquoi ce Cristal intéresse-t'il tant les Nécromanciens ? Et qu'est-ce donc vraiment que ce Crâne des Ombres ? Je vais rattraper cette Goule et me mettre en quête de réponses...

Suivre la goule sur les toits en se fiant au cristal Shantiri sur l'écran.



Petite remarque : quand vous vous trouvez à l'extrémité d'un toit, vous apercevrez une corde que vous ne pourrez atteindre malgré tous vos efforts.

Revenir en arrière et sauter sur l'avancée de toit sous laquelle vous êtes passé en venant et que vous n'aviez pas aperçue.



- * Dans l'armoire d'une maison : une potion de mana
- * Dans une autre maison : 2 jambons fumés



A la fin de la poursuite ; on a un nouvel objectif et 3 points de compétence.

Partir sur la droite et casser les planches, la porte de la maison se crochète ; à l'intérieur :

- * une potion de santé majeure
- * un anneau du phénix

Dehors sur le sol, ramasser :

- * des champignons
- * un champignon magique

Ouvrir la trappe au fond du jardin et descendre dans les égouts pour entrer dans l'entrepôt.

Sur 2 des porte-clefs noirs :

- * une clef de l'entrepôt
- * une clef de la trappe

Dans la cuisine qui suit :

- * un pain
- * une potion de mana
- * un jus de baies
- * 2 travers cuits (toujours aussi goûteux)

Dans la caisse de la cour :

- * une potion de mana
- * 2 pains

Monter à l'échelle en prenant garde à l'archer.

Sur la table :

- * un carquois
- * un pain

Dans la pièce du fond :

- * une potion de mana
- * une potion de soins
- * une tenue d'assassin
- * un arc long

- * un pain
- * un jus de baies

Dans la caisse à l'étage de l'entrepôt :



- * une potion peau de pierre

Ouvrir la trappe sur le sol de l'entrepôt avec la clef.

Près des tonneaux :

- * une potion de mana
- * un bâton de combat

Aller vers la porte en face pour entrer dans la forge et y lire « La forge du dragon ».



Comment devenir forgeron en 7 leçons et pouvoir ainsi fabriquer une épée :

Prendre la barre d'acier et la mettre dans le chaudron.

Actionner la roue pour amener le chaudron au dessus des braises.

Actionner le soufflet pour attiser le feu et faire fondre la barre d'acier.

Actionner de nouveau la roue pour verser l'acier liquide dans le moule.

Utiliser le levier pour remplir le bac d'eau et refroidir la lame.

Mettre la lame sur le feu et attendre qu'elle rougisse, la marteler sur l'enclume avec le marteau du forgeron.

Prendre la lame et l'utiliser sur l'outil pour poignée d'épée, on a ainsi une épée longue.

Casser les planches pour prendre le petit passage, plus loin on peut voir deux gardes noirs discuter.

Continuer dans le tunnel et près d'un cadavre :



* un anneau de virtuosité des arcanes

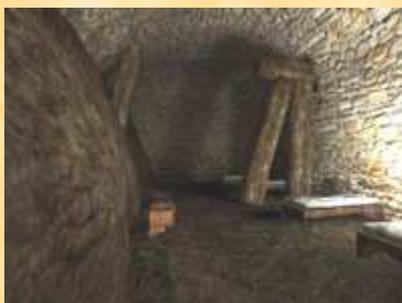
Tuer les deux petites araignées qui arrivent.

Plus loin, du haut du mur, viser le pilier qui soutient les tonneaux quand les deux gardes noirs s'en approchent.

Continuer dans le tunnel et descendre dans la pièce avec les deux herse fermées.



Prendre sur la gauche, ce qui conduit dans la caverne avec les deux gardes précédents ;



* dans une caisse : 3 jambons fumés

Monter la pente pour arriver à l'endroit où on a vu les deux premiers gardes au début du tunnel près de la forge.

Dans le cellier :

- * une note manuscrite
- * des kriss venimeux
- * une potion de soin
- * une potion d'antidote

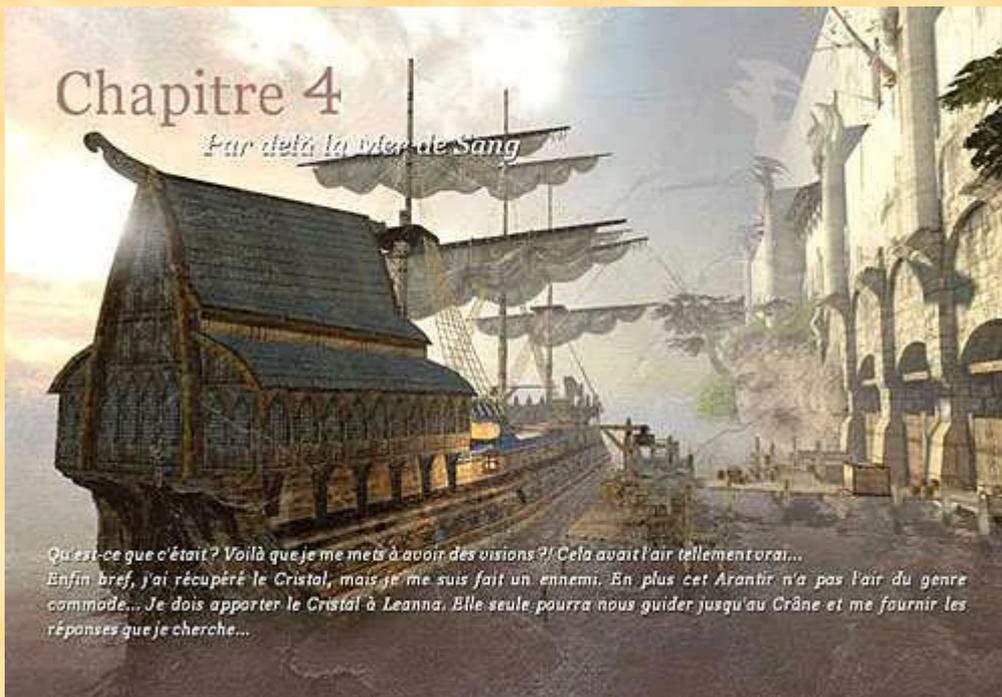
Dans le dortoir :

- * un anneau du maître d'armes
- * une cotte de mailles
- * un sabrevague des Nagas
- * deux carquois
- * une potion d'antidote
- * un ratonlaveur

Revenir à la pièce aux herses fermées et lire le parchemin sur le pilier de bois avant de continuer.

Après la cinématique, aller sur la gauche et actionner le levier, ce qui ouvre les cellules des prisonniers et crée une diversion, permettant à Sareth de s'emparer du cristal Shantiri.

Revenir à la pièce avec les herses qui sont maintenant ouvertes et s'engager dans le tunnel pour passer au chapitre 4.



*Qu'est ce que c'était ? Voilà que je me mets à avoir des visions ?! Cela avait l'air tellement vrai...
Enfin bref, j'ai récupéré le Cristal, mais je me suis fait un ennemi. En plus cet Arantir n'a pas l'air du genre commode... Je dois apporter le Cristal à Leanna. Elle seule pourra nous guider jusqu'au Crâne et me fournir les réponses que je cherche...*



Dans la caisse en hauteur, près de Leanna :

- * une potion de mana
- * une potion de soins

Après la rencontre avec Leanna, avancer vers le quai.



Prendre le bâton des reflets sur le sol et pousser le garde dans l'eau, attirer l'autre garde pour lui faire subir le même sort. Enfin, si vous voulez. Vous pouvez aussi les occire sauvagement.

Plonger dans l'eau pour atteindre l'escalier sur le ponton à gauche.

Actionner la roue du treuil pour amener le radeau devant l'écouille ouverte.

Attendre que le garde passe sous la caisse pour couper la corde qui la soutient.

Descendre par l'échelle et casser les planches du fond pour accéder au couloir.



Ouvrir la porte et s'occuper des deux gardes noirs ; l'un d'eux porte "une simple clef".



Sur une caisse :

- * des dagues

- * Dans la caisse :

- * 3 travers cuits

Monter à l'échelle ; dans les caisses :

- * 2 travers cuits

- * une potion de mana

- * une potion de soins

La clef ouvre la porte sur la droite ; dans cette pièce :



- * un jus de baies
- * un anneau de virtuosité des arcanes
- * 2 jambons fumés
- * un pain cuit
- * une ration de nourriture pour piaf anorexique.

Ouvrir la porte suivante et écouter la conversation entre les deux nécromanciens. S'occuper ensuite de celui qui descend, puis du second et ramasser le crochet.



Dans les caisses :

- * une potion de soins
- * une potion de mana



Monter à l'étage du dessus et dans l'autre pièce en bas de la pente, sur une caisse :

- * un carquois

Ouvrir la porte et aller actionner le levier sur la gauche, ce qui a pour but d'ouvrir les cellules des gobelins qui vont attaquer le nécromancien et les gardes.



Suit une énumération musclée : des points de ravitaillement ont été prévus à intervalles réguliers pour les hardis explorateurs qui vont s'y attaquer.

- * Sur la caisse à côté du levier : une potion de mana
- * Dans la cellule à droite : un jus de baies

- * Traverser la passerelle de bois et dans l'autre cellule : 2 jus de baies
- * Descendre et prendre sur le nécromancien : une clef ensanglantée

Dans les caisses du bas :

- * 2 tartes
- * un parchemin boule de feu
- * un parchemin souffle de glace
- * Dans la cellule près de l'échelle : 2 jus de baies

Monter à l'échelle.

Sur la table :

- * un pain cuit
- * un jus de baies
- * une épée longue
- * Sur l'étagère : un jus de baies

Ouvrir la porte suivante avec la clef

- * Sur la caisse près de l'échelle : une potion de mana

La porte à côté de la trappe se crochète ou s'ouvre avec une clef.

Dans les caisses :

- * 2 potions de mana
- * un jambon fumé

Dans le coffre :

- * un parchemin souffle de glace
- * un parchemin boule de feu

Revenir dans le couloir et dans la pièce du fond :

- * une robe du magicien
- * une potion de mana
- * un jus de baies
- * une clef rouillée

Ouvrir la porte qui donne dans la salle des balistes avec cette clef.

- * Dans celle qui donne sur le quai : un arc elfique

Sortir par l'autre porte et dans les caisses :

- * 2 bananes
- * 3 poulets rôtis
- * Dans la caisse avant de monter sur le pont : une potion de mana

Avant de prendre l'échelle près de la salle des balistes, monter sur la grande caisse et de là, sur la plateforme en bois près du ballot :



- * un anneau de force
- * une barre d'orflamme

Attention aux 3 gardes noirs et au nécromancien : rester près de la grande caisse et lorsque ce dernier arrive, le pousser dans l'eau.

S'occuper ensuite des 3 gardes noirs.

Dans les caisses sur le pont :

- * 3 rations de nourriture

Dans la pièce à gauche de la cabine de Leanna :

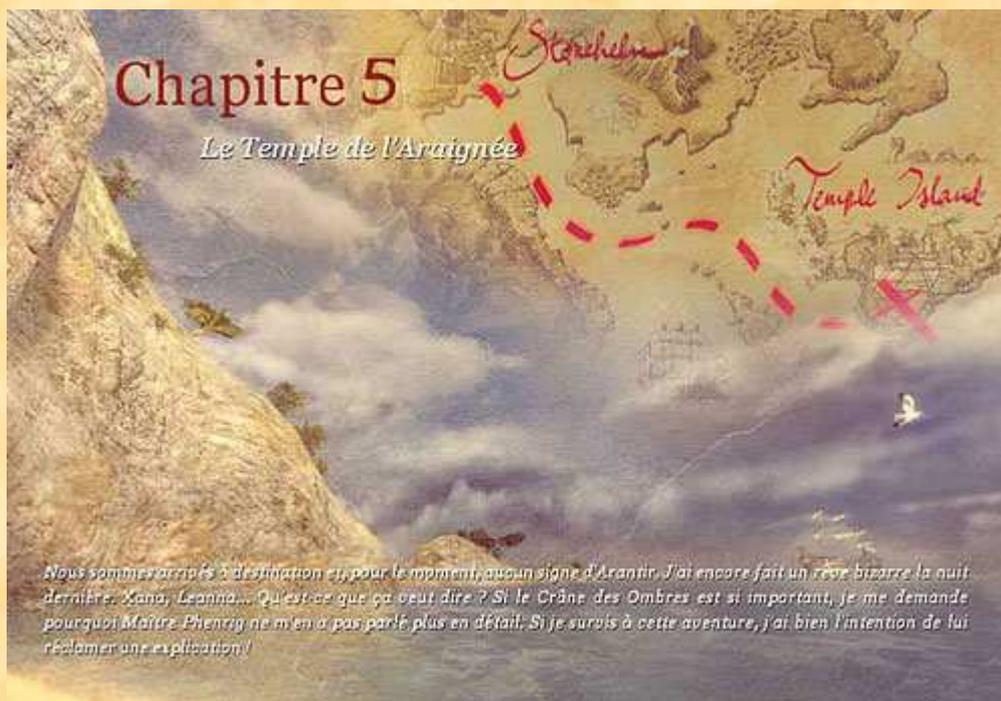


- * 2 jus de baies
- * un pain cuit



Abaisser la passerelle qui donne sur le quai. Leanna arrive, mais aussi des gardes noirs.

Il faut tous les tuer pour suivre Leanna dans sa cabine et passer au chapitre 5.



Nous sommes arrivés à destination et, pour le moment, aucun signe d'Arantir. J'ai encore fait un rêve bizarre la nuit dernière. Xana, Leanna... Qu'est-ce que cela veut dire ? Si le Crâne des Ombres est si important, je me demande pourquoi Maître Phenrig ne m'en a pas parlé plus en détail. Si je survis à cette aventure, j'ai bien l'intention de lui réclamer une explication !



Arrivé sur la plage, écouter gentiment le discours des orcs puis les éliminer.
Il est plus facile de le faire en disant à Leanna d'attendre car si elle se fait tuer, c'est l'échec de la mission.

* Devant la 1ère maison : un parchemin souffle de glace

Aller au fond et à droite ; sur le sable :

- * une potion de mana
- * une potion de soins

En haut de l'escalier, sauter dans le trou. Suivre le tunnel et casser les planches ; attention aux 5 méduses volantes qui arrivent.



Prendre le tunnel sur la gauche et près du cadavre de l'orc :



- * un arc grappin
- * un parchemin piège de feu
- * un parchemin boule de feu

Revenir dans la salle précédente et prendre l'autre tunnel. Utiliser l'arc grappin sur la poutre pour trouver une **zone secrète** (2ème maison)



* Sur le sol, négligemment abandonné : un arc des mille venins

Dans le coffre :

- * une potion de santé majeure
- * une potion d'antidote

Retourner dans la pièce avec le corps de l'orc. Actionner la chaîne sur le mur et lancer une flèche de corde sur la poutre pour sortir.



Échapper au PaoKaï et tuer les orcs qui sont sur le chemin de l'entrée.



Suivre Leanna et entrer dans le temple.
Sur le petit autel :

- * un anneau de satisfaction
- * 2 potions de mana
- * un carquois

Lancer une flèche de corde sur la poutre du fond et actionner le levier sur la droite pour ouvrir la herse.
Tuer les 3 orcs dans la salle principale.
Leanna dégage une herse, l'ouvrir avec le levier.



Dans la salle suivante, à l'aide « télékinésie », replacer la statue tombée sur son socle, ce qui ouvre un tombeau :

- * un sabre ondoyant des Nagas
- * une potion peau de pierre
- * une potion de santé majeure
- * une potion de mana
- * 2 potions de soins

Dans la salle suivante, casser la colonne centrale soutenue par des planches, y monter pour découvrir une **zone secrète**.

Dans le coffre :

- * une potion d'antidote
- * un carquois
- * une potion de santé majeure

Actionner le levier pour ouvrir la herse et aller dans la pièce de droite. Lire la note et dans le coffre :

- * 3 potions d'antidote

En bas des escaliers, dans le coffre :

- * 2 potions de soins
- * une barre d'acier
- * un anneau de force

S'engager dans le couloir piégé (si un des gobelins ne l'a pas déclenché avant, lancer une flèche de corde sur les poutres du plafond afin de ne pas se faire écraser par les murs) : vous apercevez des gobelins faire tomber une herse. La sortie étant de ce fait bloquée, vous rejoignez Leanna dans la salle principale.



Tuer le PaoKaï en l'écrasant sous le poids de la herse que vous aurez fait lourdement choir en vous servant du levier tout proche.



Descendre ensuite dans le passage dégagé par Leanna. Explorer les tunnels et les cavernes pour sortir de l'antre de l'araignée. Dans celui où coule de l'eau c'est une **zone secrète** :

- * 2 potions d'antidote
- * Sur le corps de l'orc porteclef : une clef

Prendre ensuite le tunnel central pour arriver dans une pièce. Ouvrir le coffre qui s'y trouve :

- * 2 potions de mana



Entrer dans la salle circulaire, monter à la chaîne et de là accéder à un petit tunnel et tuer les araignées qui arrivent tout émoustillées. Derrière, près de la grille :

- * une potion de soins
- * une potion de mana
- * une potion peau de pierre
- * un parchemin boule de feu

Lancer des flèches de cordes afin de monter sur la passerelle en bois près du tunnel en hauteur; sur la passerelle :

- * 2 potions de mana

Sauter dans le trou et continuer dans les cavernes. Plonger dans l'eau pour découvrir une **zone secrète**.

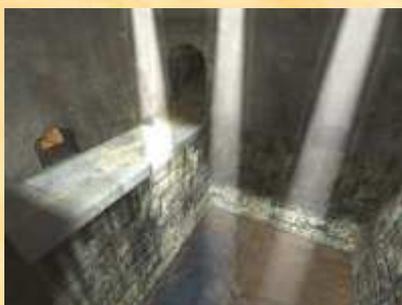
Dans le coffre :

- * 2 jus de baies
- * 3 rations de nourriture

Continuer dans le tunnel pour arriver à une grille, utiliser la télékinésie pour prendre :

- * une potion de soins
- * une potion de mana

Sauter dans le réservoir d'eau et actionner le levier au fond pour faire monter l'eau et atteindre ainsi le rebord de pierre.



Passer par la grille cassée et faire de la fricassée de gobelins. Descendre avec une flèche de corde

Dans le coffre :

- * un carquois
- * une potion de soins
- * une potion de mana

Dans le coffre devant l'escalier :

- * un carquois
- * une potion de soins

Suivre la pancarte et aller vers la partie supérieure du temple. En haut des escaliers une horde de gobelins tout excités. Ramener le calme dans leurs esprits.



La pièce avec le bassin rouge redonne de la vie et celle avec le bassin bleu redonne du mana.

La pièce centrale du côté du bassin rouge est piégée, dans le coffre :

- * une potion de santé majeure
- * 2 parchemins piège de feu

Passer dans la salle suivante pour découvrir une **zone secrète**

- * Contre le mur : un bâton du seigneur des flammes

Dans le coffre :

- * un parchemin de sanctuaire
- * un parchemin de foudre
- * 2 parchemins boule de feu
- * un parchemin d'asservissement

Traverser pour aller du côté du bassin bleu, utiliser la télékinésie sur la statue pour la remettre sur son socle et ouvrir ainsi une cachette, dedans :

- * 2 potions de santé majeure
- * 2 potions de mana
- * une potion de soins

Il y a des portes qui ne s'ouvrent pas ; on peut y revenir plus loin dans le jeu si on le désire.



Descendre et prendre l'escalier central près du coffre. Sur la gauche, deux gobelins s'enfuient et un cyclope fait son apparition ; si vous estimez que les cyclopes sont en voie de disparition, laissez lui la vie. Sinon, accordez le à votre choix.



Actionner le levier en face pour ouvrir la herse. Retourner près du bassin bleu et descendre l'escalier de ce côté, monter à l'échelle et sur la droite, dans le coffre :

* des kriss arraches coeur

Descendre dans le tunnel suivant et près du squelette :

* un carquois

Après avoir abattu les 6 orcs monter l'escalier.

* Sur la palissade : une potion de soins

Continuer de monter, aller sur la droite.

* Dans l'ascenseur : une potion de soins

Actionner ensuite la poutre pour découvrir une **zone secrète**

- * une potion peau de pierre
- * une potion de santé majeure
 - * une potion de mana
 - * une potion d'antidote



Ouvrir le sarcophage central pour prendre :

- * une potion de mana
- * des dagues éclair

Sortir et continuer de monter les escaliers pour entrer dans la tour sur la droite. On peut attirer les orcs et casser le pont une fois qu'ils sont dessus ou s'en occuper de manière plus subtile.



Descendre sur la corniche à droite pour ramasser un champignon magique. Si le pont se casse, descendre sur la droite et lancer une flèche de corde sur l'arbre pour monter dans la pièce de l'autre côté.

Après avoir combattu les 3 orcs, ramasser en haut de l'escalier :

* un arc des mille venins

* Dans l'eau : une épée buveuse d'âmes



* En haut des escaliers, lancer une flèche de corde sur la poutre pour pouvoir aller cueillir un champignon magique.

Entrer ensuite dans la maison occupée par des orcs. À moins d'avoir une meilleure idée, les tuer.

* 2 jus de baies

* de l'ail cru

* un poireau

* un anneau du phénix

* 2 jambons fumés

Descendre jusqu'à la maison suivante pour avoir un nouvel objectif. Retourner dans la première maison et à l'étage :

* une simple note

* de l'ail cru

* une robe de magicien

Sortir sur le balcon et longer la corniche pour atteindre le toit de l'autre maison.

Dans le tunnel, combattre les araignées et dans la caverne, sur le sol :

* une potion d'antidote

* une potion de soins



Aller vers l'autre sortie, sur le toit de la troisième maison et casser les planches pour entrer. Marcher sur la pointe des pieds en retenant sa respiration : à la moindre provocation tout s'effondre et vous êtes mort.

Reprenez votre respiration, c'est parti :

Sur le sol :

- * une potion de mana
- * une potion de soins
- * une armure de plates
- * Sur le rebord de la fenêtre : une potion d'antidote

Dans le coffre :

- * une potion de soins
- * 2 parchemins de foudre
- * 2 parchemins piège de feu

Continuer vers la maison suivante. Utiliser une flèche de corde pour aller à l'étage y prendre :

- * une potion de mana

Arriver enfin à la maison bloquée.

- * Sur le bord de la fenêtre : un sabre ondoyant des Nagas

Sur le plancher :

- * une potion de soins
- * un journal
- * un livre "les saints psaumes"
- * un livre sur les démons
- * 2 jus de baies

À l'étage :

- * une potion d'antidote
- * une potion de mana

On peut casser les planches de la porte pour sortir.



S'engager dans le tunnel et aller à droite pour remettre l'ascenseur en marche. Au bout de ce tunnel, une forge sur laquelle on peut utiliser la barre d'acier pour forger une autre épée longue ou la barre d'orflamme pour une épée du Magma. (voir précédente forge pour les détails)



Retourner près de l'ascenseur du début en prenant les escaliers. S'occuper de la horde de gobelins qui ont envahi cette zone. Actionner le levier de l'ascenseur et dès qu'il commence à monter, sauter dans le trou un peu au dessus de la porte pour récupérer :

- * un carquois inépuisable
- * un arc du souffle de l'hiver

Quelques araignées un peu trop sûres d'elles attendent en haut. Les voir grésiller les pattes en l'air est un vrai plaisir.

Dans la caisse :

- * 2 potions d'antidote
- * 4 parchemins piège de feu
- * un jambon fumé

Monter à l'étage à l'aide d'une flèche de corde et sauter sur celle qui pend par la fenêtre, éviter de musarder car la poutre casse.



Entrer dans la maison pour y découvrir une **zone secrète** :

- * 2 potions de soins
- * une potion peau de pierre
- * un parchemin de faiblesse
- * un anneau de protection contre le feu
- * un bâton des âmes



Sortir de cette maison, longer le balcon de bois pour sauter sur le toit de la bâtisse précédente. De là, lancer une flèche de corde sur la poutre en dessous de la maison que l'on vient de quitter afin de revenir dans la maison de l'ascenseur par la fenêtre.



Prendre de l'autre côté, actionner le levier pour ouvrir la herse. Vous voici enfin dans la salle de cristal !



Actionner le levier du fond ce qui met une passerelle en place, mettre le cristal sur son socle et regarder la cinématique.



Battre le chef des orcs sans utiliser la magie, (il est toutefois possible de parsemer le sol de pièges de feu avant la cinématique ; vous aurez le plaisir de voir le gros bourrin sursauter quand il les déclenchera. Et puis ça peut aider quand on est un piètre combattant) ce qui fait qu'on peut dérober sur son corps encore tiède une clef araignée et l'utiliser pour sortir en ignorant les remarques désobligeantes des orcs présents.



Avant de rejoindre Leanna, retourner dans la partie supérieure du temple pour ouvrir les portes restées fermées avec la clef araignée, ce sont 3 **zones secrètes** ; dedans :

1ère pièce :

- * une potion de santé majeure
- * des dagues éclair

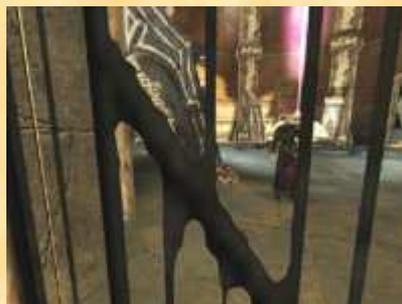
2ème pièce :

- * un bâton en sombracier
- * 2 potions de soins
- * 1 potion de mana

3ème pièce :

- * une robe des arcanes

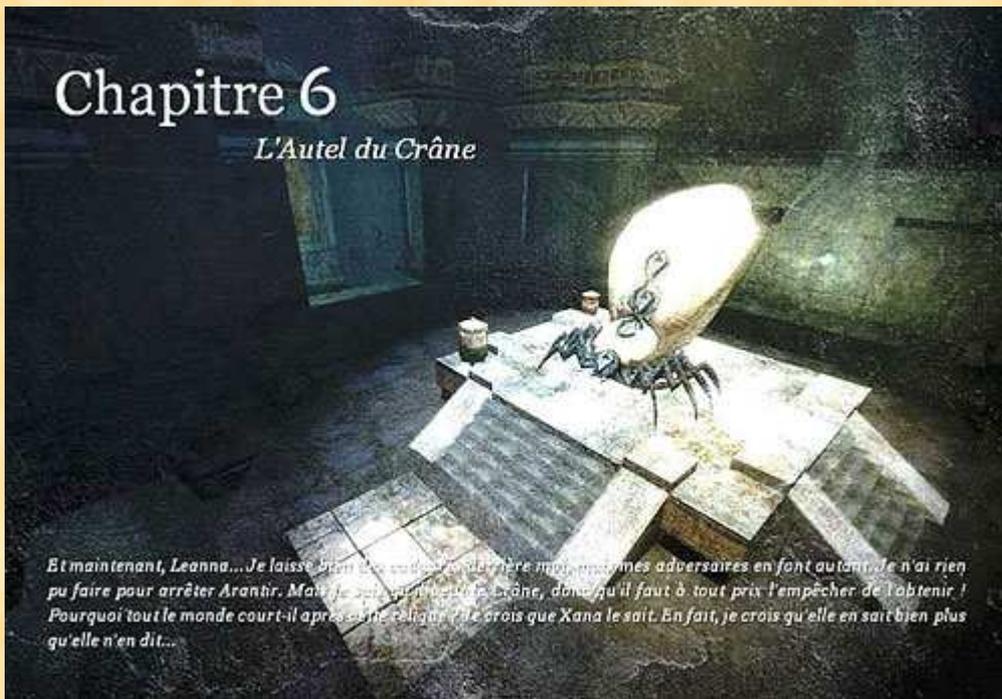
Il est temps maintenant de retourner auprès de Leanna.
Tuer les deux goules qui arrivent, et passer sous la porte qu'elle aura ouverte.



Malheureusement, le fourbe Arantir arrive et capture Leanna. Comme vous n'y pouvez rien, poursuivez votre chemin et sautez dans le chapitre 6.

Chapitre 6

L'Autel du Crâne



Et maintenant, Leanna... Je laisse bien des cadavres derrière moi, mais mes adversaires en font autant. Je n'ai rien pu faire pour arrêter Aranhir. Mais je sais qu'il veut le Crâne, donc qu'il faut à tout prix l'empêcher de l'obtenir ! Pourquoi tout le monde court-il après cette relique ? Je crois que Xana le sait. En fait, je crois qu'elle en sait bien plus qu'elle n'en dit...

Et maintenant, Leanna... Je laisse bien des cadavres derrière moi, mais mes adversaires en font autant. Je n'ai rien pu faire pour arrêter Aranhir. Mais je sais qu'il veut le Crâne, donc qu'il faut à tout prix l'empêcher de l'obtenir ! Pourquoi tout le monde court-il après cette relique ? Je crois que Xana le sait. En fait, je crois qu'elle en sait bien plus qu'elle n'en dit...

Remarque : casser les vases verts qui contiennent souvent des potions diverses.

Avancer en cassant les 2 vases, dedans :

* 2 potions d'antidote

Utiliser une flèche de corde pour descendre et s'occuper des frétilants zombies.



Dans le vase en haut des marches : 1 potion d'antidote

Dans le sarcophage : des dagues

Lancer une flèche de corde sur les poutres pour avoir : une potion de soins.

Lancer une flèche de corde dans le petit couloir pour avoir : une potion d'antidote

Au-dessus du sarcophage, prendre le cristal Soie-de-Lune

Casser le vase au-dessus, dedans : une potion d'antidote



Lancer ensuite une flèche de corde sur la poutre au-dessus du sarcophage, près de la grille.

Dans la salle de la statue araignée :

- * un carquois
- * une potion de mana

Monter sur la poutre et de là sur les petites corniches : une potion de mana

Sauter sur la corniche en face pour accéder à une **zone secrète** et prendre : une épée buveuse d'âmes



Placer le cristal Soie-de-Lune sur la tête de la statue araignée pour ouvrir un passage.

Dans la première pièce :
Éliminer sans états d'âme les zombies.

- * une potion de mana

Dans le coffre : une potion peau de pierre
Sur le sarcophage : un sabre ondoyant des Nagas

Aller sur la droite

Dans le vase : une potion d'antidote

Lancer une flèche de corde pour accéder aux corniches

Dans le vase : une potion de mana

Sur les poutres au-dessus de la 1ère pièce : un champignon magique

Casser la tombe

Près du petit muret : un champignon magique



Casser la tombe en dessous du madrier, ce qui mène à une **zone secrète** :

Dans le coffre : une potion de santé majeure

Près du mur : un carquois

En faisant attention, prendre le passage piégé et dans cette petite salle :

- * une cotte de mailles
- * une potion peau de pierre
- * une potion de soins

Actionner le levier et sauter à nouveau par-dessus le piège, attirer les deux goules vers celui-ci



Retourner en arrière pour couper la corde qui retient un gros madrier, lequel pulvérisera le mur. Vous pourrez accéder à la pièce avec le sarcophage central.

Sur la gauche : une potion de santé majeure

Dans le sarcophage central : des kriss venimeux

Dans le coffre : une potion d'antidote

Dans l'eau : un champignon magique



Lancer une flèche de corde sur les poutres ; faites une petite balade aérienne et ramassez :

- * 2 champignons magiques
- * 6 champignons

Dans le vase vert : une potion de soins

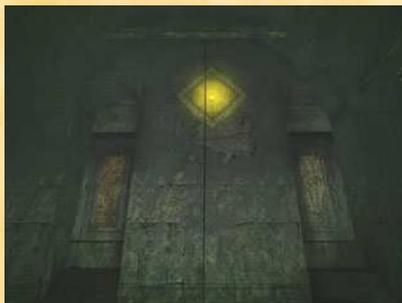


Suivre la corniche face aux escaliers pour passer dans la salle de l'Oeil de la Vierge.

Sur l'autel central : un bâton de combat
Dans le vase vert : une potion de soins

Les zombies, têtus, reviennent à la charge. Faites comme d'habitude.

Lancer une flèche de corde sur la poutre, pour prendre la pierre du destin l'Oeil de la Vierge



Lancer une flèche de corde sur la poutre près du pilier de l'entrée

Dans le coffre :

- * une robe des arcanes
- * un parchemin d'asservissement

Descendre l'escalier en faisant attention de ne pas marcher sur la goule et les 2 zombies.

Sur le sol : une potion de Mana

Lancer une flèche de corde sur la plus haute poutre pour accéder à la salle en hauteur

Sur le sol :

- * une potion de mana
- * un carquois

Sur le sarcophage : une lame de la griffe du dragon



Actionner le levier qui, comme la plupart des leviers, met en route un mécanisme. Un pan de mur s'ouvre. En bas, une nouvelle salle vous tend les bras.

Si on marche par erreur sur les pierres qui referment la porte, un levier sur la droite permet sa réouverture.

Monter sur la pierre et attirer les zombies vers les pièges à l'aide de flèches, ils sont d'un naturel plus que curieux, aussi étonnant que ça puisse paraître ; ou en disposer selon votre méthode préférée.



Descendre l'escalier et sur le sarcophage dans l'eau : un anneau de virtuosité des arcanes

Retourner dans la grande pièce et lancer une flèche de corde sur une poutre près des blocs de pierre, monter sur la dernière pour prendre :

* un anneau de protection contre le feu



Actionner la roue contre le mur du fond pour ouvrir la grille dans l'eau

Suivre le tunnel inondé pour arriver devant le sarcophage du roi Darius Paperus.

Utiliser la télékinésie pour faire bouger la statue qui est derrière et la reposer sur son socle, ce qui ouvre un passage vers une **zone secrète**, dedans :

* une potion de mana
* une potion d'antidote

- * un carquois
- * un bouclier du magma



Dans le coffre :

- * une potion de soins
- * un parchemin souffle de glace
- * un parchemin boule de feu

Ouvrir le sarcophage et se laisser tomber dedans.



On peut affronter tous les zombies dans l'eau, mais j'ai préféré lancer une flèche de corde sur les poutres en croix et explorer les lieux ; on y trouve :

Dans un vase vert : une potion de soins
Près d'un coffre : deux potions d'antidote

Dans ce coffre :

- * une potion de santé majeure
- * un parchemin d'asservissement

Dans un vase vert : une potion de mana



Se laisser glisser ensuite le long de la poutre inclinée.

Dans le tournant, sur la terre :

- * une potion de mana
- * un carquois

Dans un coffre avant d'entrer dans la grande salle : une potion de santé majeure

S'avancer vers le sarcophage ce qui fait apparaître une liche et la tuer en priorité car les zombies disparaissent à sa mort.



Sur les rebords, en hauteur, dans un vase vert : une potion de mana

Sur la droite du sarcophage dans un vase vert : une potion de mana

Prendre le joyau l'Âme de l'Ancienne et passer derrière le sarcophage

Sur le mur : un bâton du seigneur des flammes

Dans le coffre :

- * une potion de mana
- * un parchemin boule de feu
- * un parchemin de foudre



Monter ensuite le long de la chaîne pour arriver à la dernière salle.

En descendant l'escalier on peut voir de l'autre côté de la grille le sarcophage de Galrentha.

Remonter et prendre l'escalier en spirale.

A l'entrée : la sempiternelle potion de mana
dans le vase : la non moins sempiternelle potion d'antidote



Il y a 5 goules dans cette nouvelle crypte, s'en occuper de votre façon préférée.

Près du piège de gauche, sur le sol : un carquois

Prendre l'escalier près de l'entrée.

Dans le sarcophage de Brénédain : une cotte de mailles

Redescendre l'escalier pour aller vers le second près du sarcophage du fond. Aller sur les planches de bois qui soutenaient le sarcophage de Galrentha. Lancer une flèche de corde sur la poutre la plus haute, sauter sur la chaîne et ensuite sur la corde et longer les planches pour découvrir une **zone secrète** :



Dans le coffre :

- * une potion de santé majeure
- * des dagues en sombracier
- * 6 parchemins boule de feu



Redescendre et prendre l'escalier central :

1 anneau de régénération

Dans le vase : une potion de soins

Remonter la première partie de l'escalier et se laisser tomber en-dessous pour découvrir une **zone secrète**, dedans :

* un arc de rage ardente

Dans le vase : une potion de mana



Sauter dans l'eau ou sur la chaîne, pour arriver devant la herse du début de ce niveau, le levier permet de l'ouvrir et ramène près de l'escalier en spirale.

Prendre la potion de mana près du sarcophage et le joyau l'Oeil de la Matrone

Retourner vers le sarcophage de Brénédain pour sauter sur la partie du pont près de la herse qui s'ouvre avec le levier et ramène au tout début du niveau.

Remonter dans la salle de la statue araignée et insérer les 3 joyaux à leurs places respectives ce qui ouvre un nouveau passage.

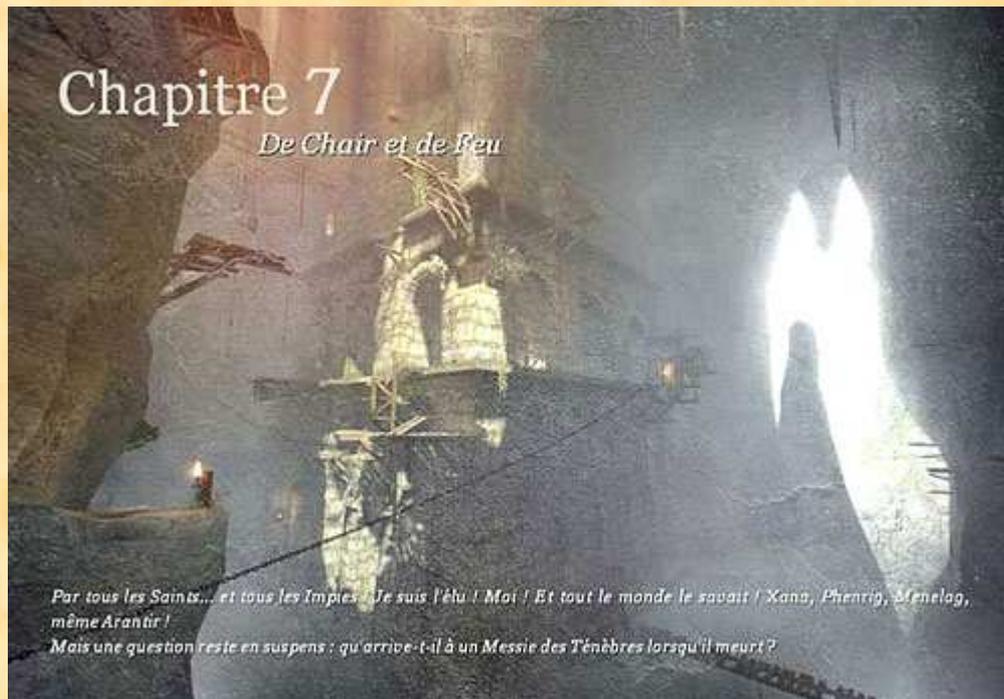
Près des sarcophages de cette nouvelle salle :

Dans les vases : 2 potions d'antidote

Prendre le Crâne des Ombres



Après la cinématique, Arantir apparaît pour reprendre le crâne et tue Sareth ce qui nous conduit au chapitre 7.



*Par tous les Saints... et tous les Impies ! Je suis l'Élu ! Moi ! Et tout le monde le savait !
Xana, Phenrig, Menelag, même Arantir !
Mais une question reste en suspens : qu'arrive-t-il à un Messie des Ténèbres lorsqu'il meurt ?*

Xana ressuscite Sareth et ce dernier se voit octroyer un nouveau pouvoir : la forme démoniaque
Par contre il a perdu tout son équipement



Plonger dans l'eau et nager vers la droite jusqu'à la structure en bois avec la roue.

Monter jusqu'en haut et sauter sur la corniche en face. On arrive au-dessus du campement des Orcs. Dès que l'archer ne regarde pas, sauter en bas et s'engager dans le tunnel.

Sareth arrive devant la prison.

Continuer sur la gauche et casser les planches pour pénétrer dans le tunnel. Casser les planches à l'autre bout et aller sur la droite, il y a un coffre à ouvrir plus tard.



Traverser la passerelle en bois et descendre dans la prison.

Dans le coffre :

- * le sac de Sareth
- * une barre d'orflamme

Sur la table :

- * une potion de soins
- * une potion de mana



Retourner vers le coffre sur la corniche, dedans :

- * un bouclier du magma
- * une potion de mana
- * une potion d'antidote

Revenir vers la rivière, au point de départ de l'épisode. Plonger à nouveau dans et aller en face cette fois-ci.



Nager en suivant le tunnel pour arriver dans une **zone secrète**, dedans :

- * un bouclier foudroyant
- * une potion peau de pierre

- * une potion de soins
- * un parchemin de foudre

Retourner dans la cellule de prison et lancer une flèche de corde sur la poutre pour passer au-dessus de la seconde porte. Continuer et dans la pièce suivante avec la forge :

Près d'un lit : une potion de santé majeure



Dans le coffre :

- * une armure de plates
- * une potion de mana
- * des dagues en sombracier
- * un parchemin de faiblesse



Sur la forge, utiliser la barre d'orflamme pour fabriquer une épée du magma.

Continuer dans le tunnel pour arriver dans une salle inondée et où un cyclope garde la porte.



Dès que cela est possible, courir vers le mur du fond et actionner la roue pour ouvrir la grille. On peut aussi affronter le cyclope de votre façon préférée.

Monter dans la structure de bois à l'aide de flèches de corde.



Dans le tunnel du haut :

- * des dagues éclair
- * une potion de mana
- * une potion de santé majeure



Descendre dans la salle suivante et affronter les araignées

Continuer de suivre les tunnels et les corniches.

Avant le gobelin : une potion de mana

Au fond : 2 champignons

Casser les planches devant la passerelle de bois pour continuer.



Traverser la cour sur la droite, passer en dessous de la passerelle et plonger dans l'eau, dedans :

- * un bouclier foudroyant

Délivrer l'orc dans sa cellule qui va s'occuper un peu des gobelins.

Dans la caisse de la cour :

- * un bouclier du magma
- * 2 pains
- * 1 poisson

Dans la cour : 2 jambons fumés



Monter la passerelle de bois et, dans le tunnel, sur un squelette :

- * des dagues

Dans la cabane de la cour :

- * un travers cuit
- * un poireau

Dans le coffre :

- * une potion de mana
- * une potion de soins
- * des dagues en sombracier
- * un jus de baies
- * une potion peau de pierre

Dans le couloir du château face à la cellule, sur la droite : un jambon

Dans la caisse :

- * une potion de mana
- * 2 ails crus
- * 4 bananes

Sur la droite après la cellule : une potion de soins sur le sol

Aller ensuite sur la passerelle de bois et actionner la roue pour faire descendre une cage près du toit de la petite cabane.

Grimper tout en haut de la chaîne pour prendre :

- * une potion de soins
- * une potion de mana



Redescendre et entrer dans le premier passage, suivre le tunnel.



Lancer une flèche de corde sur la poutre en hauteur pour accéder à la partie supérieure de l'escalier et sauter vers celui d'en face pour prendre :

- * une potion de mana
- * un parchemin de foudre

Plonger dans l'eau et dans le coffre :

- * une potion peau de pierre
- * une potion d'antidote
- * une potion de soins

Monter l'escalier et sur le muret près du tonneau, utiliser un sort ou lancer une flèche pour faire tomber :

- * une potion de mana

Près du feu de camp avec le gobelin : une potion de mana

Descendre sur les planches de bois et sauter sur le premier pilier, ce qui provoque l'arrivée d'un ver géant qui n'est pas à tuer mais à éviter.



Sauter et courir pour entrer dans la tour en face.

Dans le coffre sur la droite :

- * une potion de soins
- * un parchemin piège de feu

Courir et aller vers la droite pour prendre :

- * une potion d'antidote
- * un champignon magique
- * une potion de santé majeure

Revenir en arrière et courir le long de la corniche pour entrer dans la caverne à gauche, dedans :

- * 3 champignons

Dans le coffre :

- * une potion d'antidote
- * une potion de soins
- * une potion de santé majeure

Traverser le pont de bois (on peut aller sur le côté se reposer, le ver n'y vient pas).



Continuer le long de la corniche et dans la caisse :

- * 2 rations de nourriture
- * 1 tarte
- * une potion d'antidote

Dans le renforcement du mur : une potion de mana

Dans la seconde caisse : 2 têtes d'ail

Dans le tournant, le ver ne touche pas Sareth non plus mais peut l'empoisonner.

Dans le coffre : une potion de soins

Lancer une flèche de corde sur la poutre en hauteur pour entrer par l'ouverture.



Sortir de l'eau, se sécher et prendre la potion de mana. Continuer dans le tunnel et sauter dans l'eau.

Lancer une flèche de corde sur la poutre de gauche devant l'ouverture pour accéder à une **zone secrète**.



Près du squelette :

- * 2 parchemins boule de feu
- * un parchemin de faiblesse

Sur le côté droit avant la corniche : un champignon magique

Prendre le tunnel pour voir un goblin jouer avec des araignées, traverser et monter sur le radeau.

Lancer une flèche de corde sur la poutre au-dessus, la corde est trop courte pour y monter. Ensuite il faut aller assez vite pour que Sareth ne se noie pas. Actionner le levier et dès que le radeau commence à monter, attraper la corde et y grimper pour entrer dans l'ouverture qui est une **zone secrète**, dedans :

- * une tenue de maître voleur

Sauter tout de suite sur le radeau et s'occuper des méduses volantes.

Lorsque le radeau arrive en haut, plonger dans l'eau, pour entrer dans la petite pièce, grimper pour arriver sur la passerelle en bois.



Lancer une flèche de corde sur la poutre en hauteur et une autre en face pour traverser.

Dans la caisse :

- * 2 potions de soins
- * une potion de santé majeure
- * 2 potions d'antidote

Sur la plate-forme du haut :

- * 1 potion de mana
- * 1 anneau de protection contre le feu
- * une robe des arcanes
- * un carquois



De là sauter sur la seconde corde pour entrer dans le tunnel sur la droite. Sauter par-dessus le trou pour découvrir une **zone secrète**, dedans :

Sur le sol : une potion de mana

Dans le coffre :

- * une potion peau de pierre
- * une potion d'antidote
- * un parchemin boule de feu
- * un parchemin de foudre

Revenir en arrière et se laisser tomber dans le trou et prendre :

- * un champignon magique

Plus loin, dans le coffre :

- * un parchemin souffle de glace
- * 2 parchemins piège de feu

Contre une poutre, un bâton en sombracier



Monter dans la petite benne pour descendre.

Dans la caverne :

- * un arc du souffle de l'hiver
- * un champignon magique

Monter dans la seconde benne et continuer de descendre.

Sur le sol en bois : une potion de mana

Un peu plus loin : 2 bananes

Dans le coffre : 2 potions de mana

Continuer d'explorer la corniche et lancer une flèche de corde sur la poutre avant la cabane et dans l'ouverture :

- * une armure en sombracier

Derrière la cabane : un champignon magique

Aller sur la passerelle en bois, et dès que l'orc revient, lancer un projectile quelconque (flèche, enclume...), suivant le personnage choisi, sur la corde pour la couper et se débarrasser de l'orc.

Revenir en arrière et juste avant la benne, descendre le long de la chaîne, sauter ensuite sur le toit pour entrer par la fenêtre. Pour changer, essayer de négocier avec les orcs. On ne sait jamais...

Dans la caisse :

- * 3 potions de mana
- * 2 potions de soins



Actionner la pierre en hauteur ce qui fait bouger le pan de mur, c'est une **zone secrète**.

Il faut se dépêcher car le plafond descend (disons qu'il faut même cavalier comme un damné ayant vu la porte de l'enfer laissée négligemment ouverte).

Dans le coffre :

- * des dagues du givre
- * un parchemin boule de feu
- * un parchemin de faiblesse
- * une potion de mana
- * une potion de soins



Lancer ensuite une flèche de corde sur la poutre au-dessus de la caisse haute.

Entrer dans le tunnel et dans le coffre :

- * une potion de mana
- * une potion de soins
- * une potion peau de pierre
- * un parchemin de foudre
- * 2 rations de nourriture

Monter ensuite l'escalier et lorsque Sareth s'engage dans le second, un piège se déclenche et un gros rouleau de bois descend l'escalier.



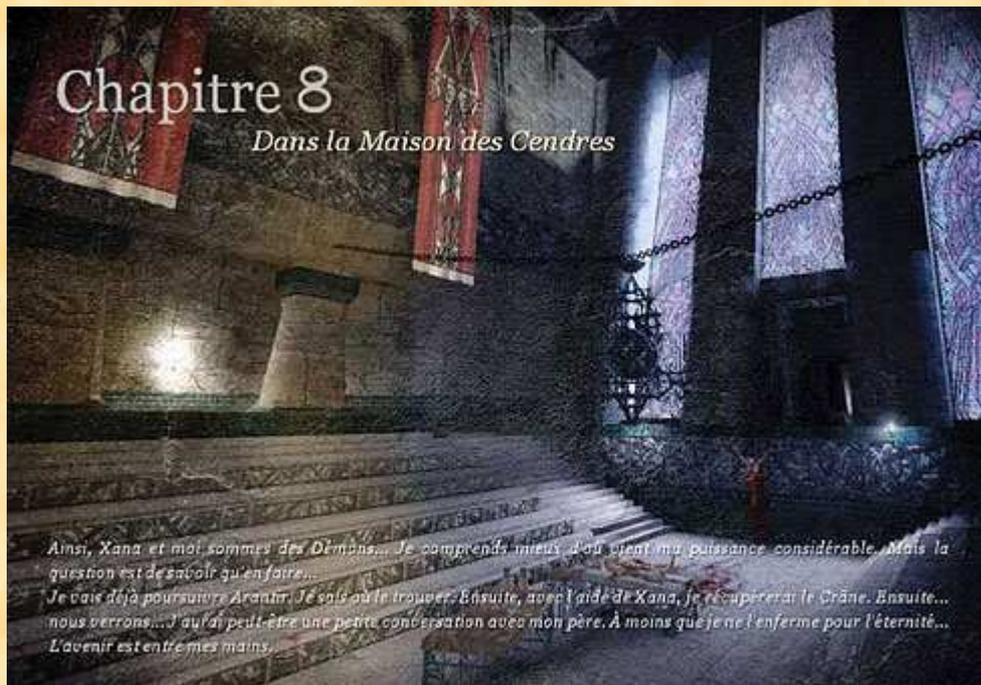
On peut soit lancer une flèche de corde sur la poutre avant l'escalier soit courir pour entrer dans le renforcement sur la droite.

Dans ce renforcement :

- * une épée buveuse d'âmes
- * une potion de santé majeure
- * une potion de mana

Continuer dans le tunnel, une fois dehors lancer une flèche de corde sur l'arbre pour atteindre la corniche.

Sauter vers celle d'en face, suivre le tunnel et descendre à l'aide d'une flèche de corde et des corniches vers le bas pour rejoindre le canot et aller vers le chapitre 8.



Ainsi, Xana et moi sommes des Démons... Je comprends mieux d'où vient ma puissance considérable. Mais la question est de savoir qu'en faire...

Je vais déjà poursuivre Arantir. Je sais où le trouver. Ensuite, avec l'aide de Xana, je récupérerai le Crâne. Ensuite... nous verrons... J'aurai peut-être une petite conversation avec mon père. À moins que je ne l'enferme pour l'éternité... L'avenir est entre mes mains.

Entrer dans le tunnel pour arriver dans la salle avec le portail. Trois malheureux gardes noirs meurent dans d'atroces souffrances en vous maudissant.



Entrer par le portail qui se referme derrière Sareth. Finis les tunnels étroits, les espaces confinés : une immensité nécro-gothique s'offre à nos yeux, monstrueuse...



La porte de la salle de conférence s'ouvre avec une clef. Que vous n'avez pas (à voir plus tard).



Au bout du grand hall, aller vers la droite (ou la gauche, le but étant de visiter les deux côtés).



Il faut une clef pour ouvrir la première porte mais dès que l'attaque contre l'archer se fait, quatre gardes noirs sortent de cette pièce. Ce qui vous fait bien rire.

Dans ce dortoir :

- * un parchemin de foudre
- * un parchemin piège de feu
- * une potion de soins
- * un livre La théorie de la Magie

Le dortoir suivant s'ouvre avec une clef que vous n'avez toujours pas (à voir plus tard).

Prendre l'escalier et suivre le chemin pour arriver vers les cellules.

Prendre note que le nécromancien et les gardes ouvrent les cellules des goules en cas d'attaque.

Dans la caisse du fond :

- * 2 potions de mana
- * 2 potions de soins



Aller vers l'escalier central au fond et monter l'escalier sur la gauche. Au premier couloir transversal, aller vers la gauche et dans le coffre :

* une potion de mana

Revenir vers le milieu du couloir et prendre la direction du portail ce qui mène de l'autre côté de la pièce d'arrivée.

Dans le premier dortoir :

* un livre Guide des Arcanes
* une potion de soins
* une potion de mana

Le second dortoir s'ouvre avec une clef que vous n'avez toujours pas ! (à voir plus tard)

Revenir dans la salle des cellules et prendre la direction du quartier est.

* Dans le dortoir de droite : un jus de baies

Dans le coffre :

* une potion de mana
* un parchemin de télékinésie

Sortir et continuer vers la bibliothèque.

* Dans la pièce suivante à gauche : un jus de baies

Dans le coffre :

* un carquois inépuisable
* une potion de soins

Avant la bibliothèque, dans la pièce de gauche avec le rideau rouge :

* deux jus de baies



Entrer dans la bibliothèque, descendre les trois passerelles en lisant les livres posés sur les socles.

En bas des escaliers, une porte qui s'ouvre avec une clef et qui donne vers le quartier nord. Prendre le couloir qui mène à la salle d'entraînement.



Suivre la rotonde et entrer dans la chambre du nécromancien. Sur la table :

- * Elric le Nécromancien, de Michaël Moorcock
- * un Orbe noir (qui sert de clef pour les portes ; oui la fameuse clef qu'on n'avait toujours pas ! Alleluia !)
- * Sur le chevet : un jus de baies

Au dessus du lit, déplacer le tableau pour prendre :

- * une potion de santé majeure
- * un jus de baies
- * une potion de mana



A ce moment du jeu on peut revenir en arrière pour ouvrir les portes non ouvertes oui, celles qu'on ne pouvait pas ouvrir parce qu'on n'avait pas la clef, celles là avec l'Orbe Noir mais cela peut aussi être fait par la suite.

Premier dortoir :

- * une potion peau de pierre
- * une potion de mana
- * un jus de baies
- * un livre Les Saints Psaumes.

Second dortoir :

- * 4 jus de baies
- * un livre Le traité des Réconciliations Improbables de Sha.

La porte de la salle de conférence donne sur un ascenseur mais on y reviendra par la suite.



Retourner vers la porte du quartier nord et l'ouvrir avec l'Orbe noir. Entrer dans le laboratoire

Lancer une flèche de corde à l'entrée sur la poutre en hauteur :

- * 2 champignons magiques
- * 2 champignons

Sur une table du fond :

- * un bâton des âmes

Aller vers la salle de droite et prendre une clef de trappe sur le nécromancien (enfin, plus précisément sur le cadavre du nécromancien).



Ouvrir la porte du fond avec l'Orbe noir.

Sur les tables :

- * un jus de baies
- * 3 potions d'antidote
- * des dagues en sombracier



Dans la cellule avec les 3 morts vivants

- * une potion de santé majeure
- * une potion d'antidote

Dans la cellule avec le cadavre, actionner le lit pour prendre :

- * une potion de santé majeure
- * une potion d'antidote
- * un jus de baies
- * un pain



Sortir de la cellule et ouvrir la grille sur le sol. Dans les canaux, ouvrir une serrure avec la clef de la trappe et actionner le levier (on peut accéder à cet endroit sans en avoir la clef).

- * Sur le sol : des dagues du givre



Retourner dans le laboratoire et continuer par la salle centrale vers la fosse.
Dans la salle de gauche :

- * 2 jus de baies
- * une armure de plates
- * une potion de santé majeure
- * une potion de mana
- * une potion peau de pierre

Dans le coffre :

- * une potion de soins
- * une potion de mana

On arrive devant la fosse pour voir Leanna y tomber.

L'escalier de gauche mène à un dortoir et dedans :

- * 2 jus de baies
- * un livre Le Présent d'Asha : la théorie de la Magie
- * un carquois

Dans le coffre :

- * une potion de mana
- * un parchemin de sanctuaire
- * un parchemin souffle de glace

Prendre la direction de la salle de prière.



Au bout du couloir dans le coffre :

- * une armure en sombracier

Entrer dans la salle de prière et actionner la roue pour lever la herse.



Écouter la conversation des deux apprentis et monter dans l'ascenseur.

Aller vers la fosse aux araignées. Près du second ascenseur :

- * une potion de mana
- * un carquois

Prendre cet ascenseur et combattre les araignées qui arrivent tout enjouées...

Continuer ensuite de descendre dans le tunnel. Dans la grande salle apparaît une araignée géante visiblement remplie d'intentions homicides.



Faire une sauvegarde après la mort de l'araignée ce qui permettra d'accéder à une des fins.

Monter sur la corniche du fond et délivrer (ou non) Leanna, cela influera sur une des fins.

Sortir de la fosse et dans la rotonde aller vers la chambre d'Arantir. Actionner le chandelier à gauche pour découvrir une **zone secrète**.



Dans le coffre :

- * un parchemin souffle de glace
- * un parchemin de foudre
- * un parchemin de piège de feu
- * un parchemin d'asservissement
- * un parchemin de télékinésie
- * un parchemin de faiblesse
- * un parchemin de sanctuaire
- * une potion peau de pierre
- * une potion de santé majeure

Sortir et dans le coffre :

- * une potion de santé majeure
- * une potion de mana
- * un parchemin de télékinésie
- * un parchemin piège de feu

Dans la pièce de gauche :

- * 2 potions d'antidote
- * Les mémoires d'Arantir

Lire le journal d'Arantir sur le socle afin de pouvoir rouvrir le portail.

Revenir vers la rotonde et ouvrir la herse suivante qui mène au quartier sud.

Dans le dortoir de gauche :

- * 2 jus de baies
- * un livre La Sagesse du Clan Noiréclat

Revenir dans le couloir pour rejoindre la grande salle.

Dans le dortoir de droite :

- * une potion peau de pierre
- * un parchemin de faiblesse

- * un parchemin de sanctuaire
- * un jus de baies

Dans le dortoir de gauche :

- * une potion de mana
- * une potion peau de pierre
- * un jus de baies
- * un parchemin de faiblesse

Prendre le couloir central et ouvrir la porte qui donne sur l'ascenseur vers le portail.



A ce moment du jeu, si Leanna n'a pas été tuée et qu'elle a été délivrée, elle découvre la nature démoniaque de Sareth et lui dit qu'il peut aller se purifier dans le Sanctuaire d'Ylath.

Réactiver le portail et retourner vers les égouts pour passer au chapitre 9.



Finalem^{ent} c'est moi, et pas Arantir, qui ai décidé du sort de Leanna ! Mais le Nécromancien demeure un puissant ennemi. Le siège de Heaumeroc n'était qu'une ruse pour obtenir le Cristal et pénétrer dans la Nécropole. Maintenant je sais ce qu'il manigance, mais je vais avoir besoin d'un guide pour atteindre la Nécropole. Et que ferai-je ensuite ? Accepter mon héritage ou le rejeter ? Purifier mon sang ou l'accepter comme la véritable source de ma puissance ?

Remarque : Ce niveau contient beaucoup de zones secrètes.



Parler à Duncan, combattre les goules et le nécromancien.

Revenir ensuite près des égouts et crocheter la porte ce qui donne accès à une **zone secrète**, dedans :

- * 2 potion de soins
- * une potion de santé majeure
- * une potion de mana
- * 3 pains
- * 2 rations de nourriture



Lancer une flèche de corde sur la poutre en hauteur et sauter sur les appuis vers la quatrième fenêtre , entrer dans la pièce qui est une **zone secrète**, dedans :

- * une potion de soins
- * une potion de mana

Sortir et revenir vers la première fenêtre, entrer dans la pièce :
Sur le sol :

- * un carquois
 - * une potion de soins
- Dans le coffre :
- * des dagues de givre
 - * une potion de mana

Sortir par la fenêtre opposée et sauter sur la grande caisse en bas pour rejoindre Duncan. L'aider à combattre les goules et les gardes noirs. En montant l'escalier, Percy ouvre la porte de la maison et on peut y entrer ou non car l'exploration n'est pas finie.



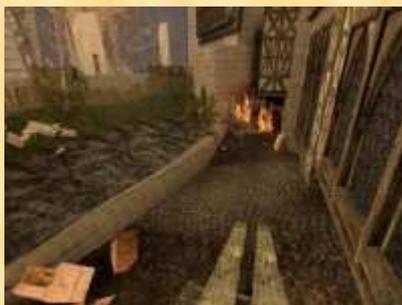
Descendre vers le bas du pont et lancer une flèche de corde sur la maison de droite.

Traverser sur les planches et ouvrir la fenêtre pour découvrir une **zone secrète**, dedans :

- * une potion de santé majeure

Continuer de descendre à l'étage inférieur, sur le meuble :

- * une potion de soins
- * une potion de mana



Sortir en descendant sur les planches de bois et près du corps d'un soldat, une autre **zone secrète** :

- * une potion de soins
- * 2 potions de mana



Revenir dans la maison et ouvrir la porte pour rejoindre Duncan et Percy.
Sur le meuble :

- * un carquois
- * un arc de rage ardente

Sortir en suivant Percy (ou non). La maison sur la droite se crochète (enfin, plutôt la porte, mais le lecteur avisé aura rectifié). Sur le bureau une clef qui ouvre une porte à l'étage et donne dans une **zone secrète**, dedans :

- * une potion de soins

Monter à l'étage et aller vers la gauche ouvrir une porte avec la clef ce qui donne accès à une **zone secrète**, dedans :

- * Dans le buffet : une potion de soins
- * Dans le coffre :
 - * une potion de soins
 - * une potion de mana
- * Sur le bureau : un jus de baies



Sortir et en restant sur les planches de bois, lancer quelques flèches ou autres sur le cyclope zombie pour l'occuper et permettre à Percy de passer.

Monter sur le toit de droite et entrer par la fenêtre, descendre l'échelle et dans le coffre près du lit :

- * 2 potions de mana
- * 2 potions de soins



Ne pas rejoindre Percy tout de suite, traverser la place en combattant (ou non) le cyclope zombie.



Dans une maison sur la place, sur un meuble :

- * un carquois

Descendre dans l'égout près du passage couvert. Suivre le tunnel et aller vers la droite, s'avancer vers la grille qui s'abaisse et sauter vers le tunnel en face pour prendre :

- * un champignon magique

Monter maintenant à l'échelle et rejoindre Percy. Sauter de l'autre côté du pont qui s'effondre ensuite.

Crocheter la maison de droite :
Dans le coffre :

- * une potion de santé majeure
- * une potion de soins
- * une potion de mana

Sur l'étagère :

- * un régime de bananes
- * 2 pains
- * un ail



Dans la caisse sur la place avec le puits :

- * une potion de soins
- * une potion de mana
- * Près du puits : un carquois

Crocheter la porte de la maison :

- * Dans le coffre : une potion d'antidote
- Sur les étagères :
 - * 4 poissons
 - * une potion de mana
- * Dans la caisse de la ruelle : 2 tartes

Monter sur la caisse du fond et grimper à l'aide de la chaîne pour atteindre la rue plus haut.

On arrive devant la pancarte Sanctuaire d'Ylath

Faire une sauvegarde à cet endroit car cela permet d'avoir accès aux 4 fins, que l'on choisisse Leanna ou Xana.

Aller vers le sanctuaire sur la droite, devant le banc :

- * une potion de mana

Si Leanna a été tuée ou n'a pas été délivrée dans le chapitre précédent, un nécromancien sera dans le jardin et des zombies vont aussi apparaître et l'église sera fermée.

Si Leanna est en vie et délivrée et que l'on désire se purifier, un prêtre attend Sareth à la porte de l'église pour l'y faire entrer.



Ce qui déclenche une violente réaction de Xana :)

Après la purification, on peut prendre sur le bord du bassin :

- * un arc de la corne du dragon
- * un bâton de l'os du dragon
- * des dagues de croc de dragon



A la sortie, des zombies vont apparaître dans le cimetière et qu'il faudra combattre.

Devant l'église sur le banc au fond :

- * une potion de santé majeure
- * une armure en sombracier

En sortant du cimetière pour rejoindre la rue, prendre sur la gauche :

- * 5 champignons
- * un champignon magique



Descendre la rue jusqu'à arriver dans un jardin. Se diriger vers la grille sur le sol et actionner la pierre sur le mur pour l'ouvrir, plonger dans l'eau et nager jusqu'à arriver dans une **zone secrète**, dedans :

- * un bâton du seigneur des flammes
- * un bouclier du magma

Revenir dans le jardin et prendre sur un banc :

- * une potion de soins
- * une potion de mana

Aller au fond du jardin et de suite sur la gauche, longer la falaise pour découvrir l'habituelle **zone secrète**, dedans :

- * un parchemin souffle de Glace
- * un parchemin boule de feu
- * un anneau du phénix



Passer dans la zone suivante, monter sur le toit de paille de l'étable avant celle qui brûle et sauter pardessus le muret pour découvrir une **zone secrète**, dedans :

- * 3 champignons
- * un champignon magique



Sortir en montant sur les rochers qui donnent en bas de l'escalier. Combattre les 4 goules qui arrivent.

Monter cet escalier et entrer dans la maison

- * Sur la table : un carquois

Aller à l'étage et dans la chambre :

- * Dans le meuble : une potion de mana
- * Sur l'autre meuble : 2 jus de baies
- * Sur le chevet : une potion de soins

Dans la salle à manger :
Sur la table :

- * une tenue de maître voleur
- * 2 jus de baies
- * Dans le meuble : une potion de soins
- * Sur le manteau de la cheminée : un bouclier foudroyant
- * Dans l'armoire : 4 pains

Monter dans le grenier pour accéder à une **zone secrète**, dedans, dans le coffre :

- un parchemin de sanctuaire
 - * 2 parchemins de piège de feu
 - * un parchemin de souffle de glace



Sortir de cette maison et combattre les cinq morts vivants.

Crocheter la porte de la maison de gauche (après celle que l'on vient de quitter) pour découvrir une **zone secrète**, dedans :

* Dans le coffre : une potion de soins

Sur la table :

- * 2 pains
- * un jambon fumé

Sortir et monter l'escalier pour crocheter la maison sur la gauche et accéder à une **zone secrète**, dedans :

Dans le coffre :

- * un parchemin de foudre
- * un parchemin d'asservissement

Sur le chevet :

- * une potion de mana
- * une potion de santé majeure
- * une potion de soins

Sortir de cette maison et ouvrir la porte plus loin, monter l'escalier pour y retrouver Percy.

* Contre le mur : un carquois

Lancer une flèche de corde sur la poutre de la fenêtre audessus du canal, entrer dans la pièce pour découvrir une **zone secrète**; dedans, dans le coffre :

- * une potion de santé majeure
- * une potion de soins

Suivre Percy et dans la maison :

* Sur la table : 2 jus de baies

Sur le meuble :

- * 2 potions de soins
- * une potion de mana

Aller à l'étage, ouvrir la porte pour entrer dans une **zone secrète**, dedans :

Dans le meuble :

- * une potion de soins
- * une potion de mana
- * une potion de santé majeure
- * Dans le coffre : 2 parchemins de télékinésie



Sortir de la maison et crocheter la porte de celle qui est en face des étables, ce qui donne accès à une **zone secrète**, dedans :

- * 3 jus de baies
- * un pain
- * une ration de nourriture

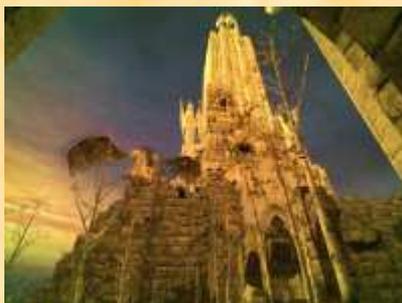
Sortir de cette maison et ouvrir la porte près de la charrette.

Combattre le nécromancien, les deux gardes noirs et les goules.

Actionner ensuite la valve qui commande l'arrivée d'eau.

Plonger dans le canal et nager jusqu'à la grille que Percy ouvrira.

Suivre le tunnel et sauter dans l'eau.



Monter l'escalier mais avant de sortir, prendre sur la plus haute marche :

- * une potion de soins

Aller assez vite pour entrer dans le château car un PaoKaï fait son apparition.

Monter à l'étage et utiliser la baliste. Pour le tuer il faut le toucher 5 fois.

Redescendre ensuite, dans le panier en fer :

- * 2 pains

Pour avoir le contenu de l'autre panier en hauteur, donner quelques coups de pied dans celui du bas de façon à faire tomber les bûches de bois l'autre descendra. On peut aussi utiliser la télékinésie à l'étage ; dedans :

- * une potion de santé majeure
- * une potion de mana
- * 2 jus de baies

Monter à l'étage. Sur la table :

- * 2 jus de baies
- * un pain

Le treuil ouvre la grande porte dans la cour mais elle se referme très vite.

Casser les planches sur le sol, descendre et déverrouiller la porte.

Retourner dans la salle du treuil, actionner celui-ci et passer par le plancher et la porte, courir ensuite pour pénétrer dans la nécropole avant que la porte ne se referme.

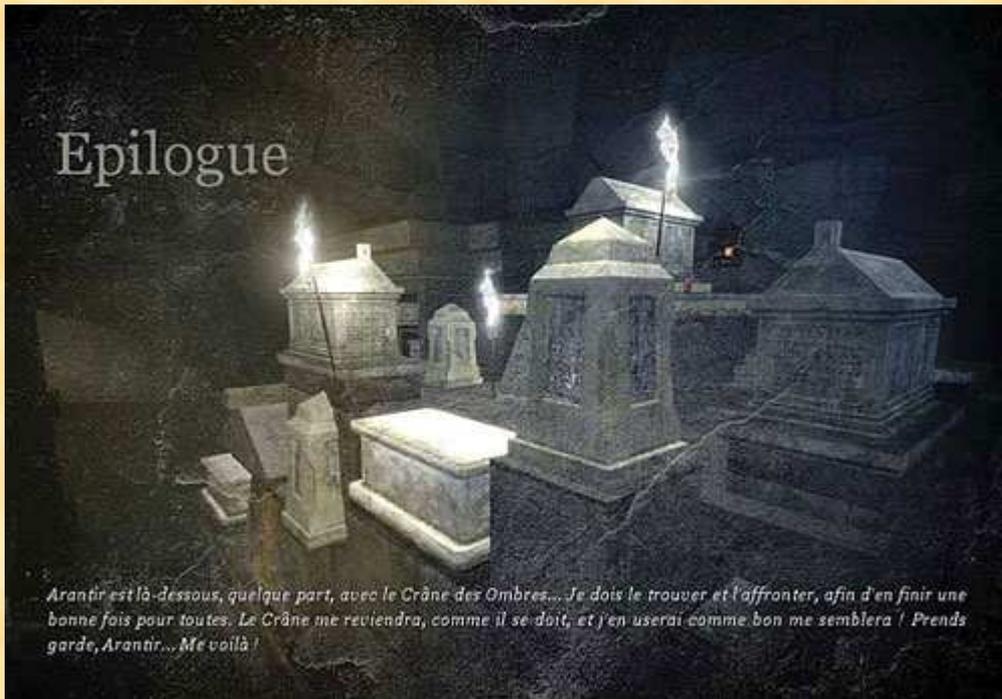
Si Leanna a été tuée ou pas délivrée dans le chapitre précédent, on la retrouve, transformée en liche par Arantir et il faut la combattre.

Si Leanna est vivante mais Sareth non purifié, il faudra aussi la combattre.

Si Leanna est vivante et Sareth purifié, elle nous permet de continuer et nous rejoindra plus tard.



Actionner la roue pour lever la herse et passer à l'épilogue.



Arantir est là-dessous, quelque part, avec le Crâne des Ombres... Je dois le trouver et l'affronter, afin d'en finir une bonne fois pour toutes. Le Crâne me reviendra, comme il se doit, et j'en userai comme bon me semblera ! Prends garde, Arantir... Me voilà !

Si vous êtes sensible au vertige, armez-vous de courage, vous allez en baver !

Descendre l'escalier et prendre près d'une fenêtre :

* une potion d'antidote



Ecouter la demande d'Ishtvan.

Monter l'escalier cassé pour atteindre les sarcophages en hauteur et prendre près du plus haut :

* une potion de soins

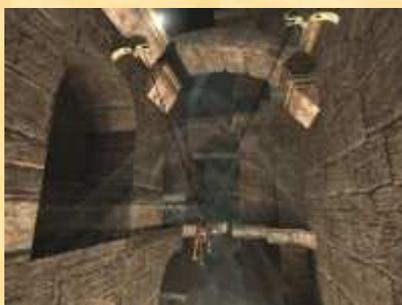
En redescendant, on peut voir sur la gauche une potion de soins sur la corniche, que l'on prendra par la suite.



En bas aller à droite avec les 4 sarcophages (non, vous n'allez pas AVEC les sarcophages...) et sauter dans le renforcement :

Dans le coffre :

* une potion de soins



Continuer sur la droite en combattant les 2 gardes noirs et le nécromancien. Avant de descendre l'escalier, on peut voir sur la droite l'un des deux rivets qu'il faut enlever pour libérer Ishtvan.

Descendre l'escalier et aller à gauche, de là on peut voir le corps d'Ishtvan suspendu audessus du vide et retenu par 2 chaînes.

Sur l'escalier cassé en spirale :

* un carquois
* une potion de mana

Ne pas monter tout de suite cet escalier afin de terminer de visiter ce niveau.



Retourner enlever le premier rivet et aller en face, lancer une flèche de corde sur la poutre, y monter pour prendre une potion de soins.



Entrer dans le trou sans sarcophage pour arriver près de la liche.

Sortir vers les arches de pierre (ces deux là peuvent se casser) On peut voir la liche arpenter cet endroit, la combattre ainsi que les deux nécromanciens et le garde noir.



Prendre aux pieds de la statue :

* 2 potions de mana

Suivre la corniche de droite pour récupérer la potion de soins aperçue peu avant.

Aller vers les arches de pierre du fond pour enlever le second rivet ce qui libère Ishtvan.

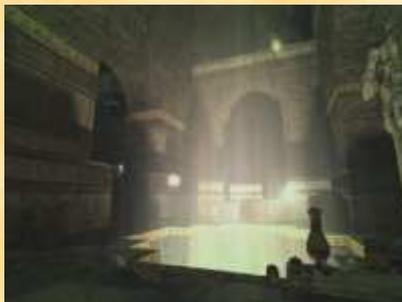
* Près de la statue du gardien : une potion de soins

* Derrière une dalle posée contre le mur : un champignon magique

Actionner le levier à gauche près de la première statue, ce qui révèle un escalier en spirale, mais, avant de l'emprunter, passer derrière la statue et descendre à l'aide de la chaîne ou des planches de bois sur la corniche endessous pour prendre près d'un corps :

* 2 potions de mana

* Devant un sarcophage : un champignon magique



Remonter vers la statue avec l'escalier et le descendre ce qui vous conduit près de l'abîme où Ishtvan est tombé. Son père est le RoiLiche Vradek et en lui parlant de son fils, il combattra avec Sareth.

Ramasser autour :

- * 2 potions de mana
- * une potion de soins
- * une potion d'antidote

Monter les quelques marches et sous le sarcophage à droite :

- * un champignon magique

(quelques coups de pieds sur certains sarcophages dégagent le chemin et de la poussière)

Continuer et dans un tombeau vide :

- * une potion de soins

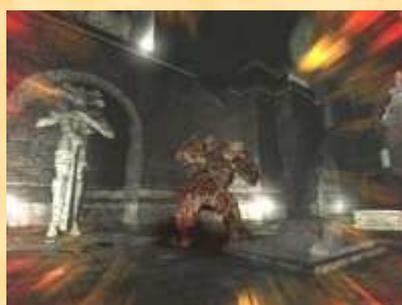


Ouvrir le sarcophage du centre pour prendre :

- * 4 potions de mana

Monter la pente après le sarcophage, on arrive dans une salle où il faut combattre trois zombies.

Attirer les 2 gardes noirs et l'archer.



Pour tuer le cyclope zombie, le mieux est de l'attirer près de la pierre piégée et/ou de couper la corde près de la statue, ce qui l'assomme et permet d'en terminer.

Ramasser autour de la tour centrale :

- * une potion de mana
- * un carquois
- * un champignon magique



Lancer une flèche de corde sur la poutre de droite, suivre la corniche, traverser avec une autre flèche de corde et prendre :

* un champignon magique

Lancer ensuite une flèche de corde pour atteindre le sarcophage de la tour et y prendre :

* 2 potions de santé majeure

Lancer une flèche de corde vers la corniche de gauche pour faire le tour de la salle et ramasser :

* un champignon magique

Descendre le long de la poutre de l'autre côté de l'abîme, prendre :

* une potion de soins



Monter le long de la chaîne et sauter dans le trou du mur.

Après l'escalier en spirale, pénétrer dans le couloir piégé jusqu'au milieu, monter sur la pierre à droite, près du cadavre :

* 3 potions de mana

Continuer et dans la nouvelle salle, longer le mur car il y a une dalle piégée.

Sur un sarcophage : un champignon magique



Sortir par une des deux ouvertures et longer la corniche jusqu'à arriver devant une poutre, traverser et dans le coffre :

* 3 potion de soins

Descendre et dans un tombeau vide :

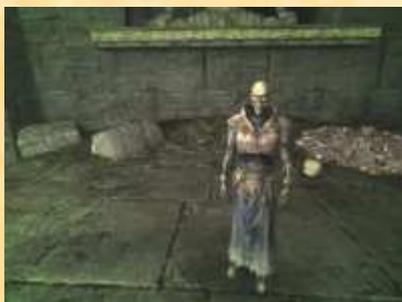
* un champignon magique

Avancer jusqu'à la 3^{ème} salle, ramasser :

* un champignon magique

Lancer une flèche de corde sur la poutre audessus et explorer les corniches et les ouvertures pour arriver dans une **zone secrète** dedans :

* 2 potions de mana



Continuer d'avancer pour arriver dans une salle avec un grand escalier, on y rencontre le Roi Liche Vradek qui va aider Sareth si son fils a été libéré de ses chaînes.

Descendre les escaliers et sur la gauche de l'échafaudage :

* une potion de mana

* Dans le coffre devant l'échafaudage : une potion peau de pierre



Descendre vers la porte de Lamantian le Guérisseur, si on est avec Leanna la fontaine de Jouvence donne des soins, si on est avec Xana elle enlève. Elle peut aussi servir à tuer les ennemis en les poussant dedans.

Se mettre derrière cette fontaine et lancer 2 flèches de corde sur les 2 poutres les plus hautes pour arriver sur une corniche et découvrir une **zone secrète** ; dans le coffre :

- * 2 potions de santé majeure
- * une potion de mana
- * un parchemin boule de feu
- * Tout en bas près d'un squelette : une potion de mana

Prendre le petit tunnel de gauche :

Dans le coffre :

- * une potion de mana
- * une potion d'antidote



Continuer d'avancer vers la salle où se trouve Arantir.

Après un combat, il invoque un dragon blanc et c'est ce dernier qu'il faut atteindre. Lorsqu'il disparaît, Arantir redevient vulnérable et on peut alors l'attaquer.



A sa mort, prendre sur l'autel le crâne des ombres.

Il y a 4 fins possibles :

Avec Leanna :

- * Aller porter le crâne des ombres au père de Sareth
- * Garder le crâne des ombres (dans ce cas le reposer sur l'autel)

Avec Xana :

- * Aller porter le crâne des ombres au père de Sareth
- * Garder le crâne des ombres (dans ce cas le reposer sur l'autel)

C'est fini.





L'Internationale Cyclope & Cie vient de m'adresser une mise en garde (pourquoi à moi ?).

"Nous, cyclopes de père en fils, rappelons une dernière fois que nous sommes des êtres paisibles, sensibles à la poésie la plus raffinée et à la musique dodécaphonique la plus élaborée et que nous ne sommes pas responsables de notre rude carrure, de nos grandes dents menaçantes et de notre aspect de grosse brute poilue.

Il faut absolument que l'aventurier qui erre sur nos territoires sache que si nous venons à sa rencontre, c'est dans un but essentiellement ludique. Il n'est donc pas indispensable qu'il nous calcine à coups de boules de feu !

Pour preuve, nous joignons à la lettre cette photo prise par un quidam très myope qui, nous ayant pris pour des mammoths nains (et nous croyant donc herbivores), nous a approchés sans crainte et sans haine. (Le fait qu'il ait été pris, quelque temps après, pour un mouton par l'un de nos congénères affamé, excessivement myope lui aussi, n'a rien à voir dans l'histoire).

La preuve est là : nous voulons jouer à la baballe !!!!

Si cette preuve ne vous suffit pas, sachez que des mesures de rétorsion très fermes sont envisagées.

Nous avons l'intention, dans l'hypothèse où vous resteriez sourd à notre demande, de créer un collectif des monstres de jeux video qui réunira orcs, gobelins, araignées, dragons, kobbolds, etc...
Les premiers contacts ont été pris et un accord pourrait être signé dans les délais très brefs.

Cet accord est très simple.

S'il est signé par tous les participants, les monstres ne se montreront plus dans les jeux. Fini les hordes d'orcs qui montent à l'assaut, les cavalcades d'araignées, les attaques de méduses volantes...
Et qui aura l'air malin à circuler tout seul dans un jeu ? Hein ?

Dans l'attente d'une réponse adaptée, recevez, madame, monsieur, l'expression de nos sentiments les meilleurs.

Signé : Joseph, cyclope ulcéré

