

LES TERRES DE MAKIVA



La route et le Village d'Ardyl

- **Quêtes**
 - Genna, la femme empoisonnée
 - Les mines d'Ormar
 - Le Marteau casse-pierres
-

Genna (la femme empoisonnée) 1^{ère} partie

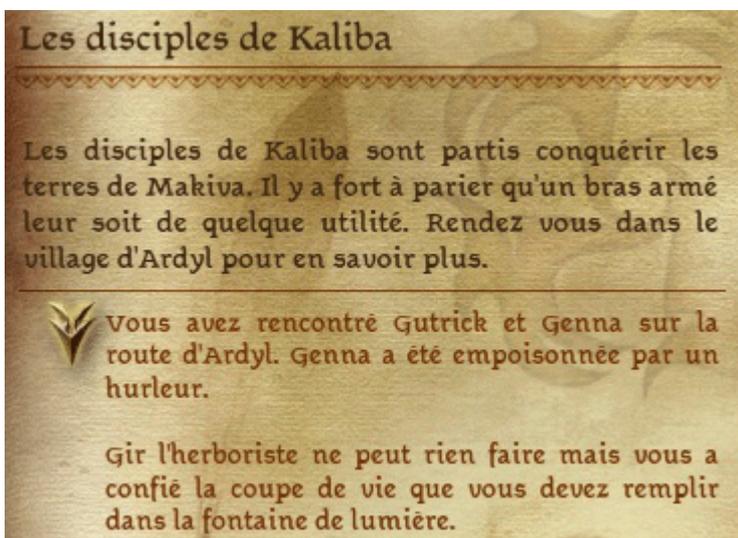
- Rencontre : La route d'Ardyl



- Déroulement :
 - Parler à **Gutrick** et partir à la recherche de **Frère Gir** l'herboriste qui se trouve dans le **Temple de Kaliba**



- Retourner auprès de **Gutrick** en compagnie de **Frère Gir** et obtenir la **coupe de vie** (objet de quête)



Les Mines d'Ormar

- Rencontre : Village d'Ardyl
- Déroulement :
 - Parler au **Mineur**



- Parler au **Chevalier** se trouvant le **Temple de Kaliba** et lui demander où trouver le **Capitaine** afin d'ouvrir l'accès à la **Salle de Garde**



- Parler au **Capitaine de la garde** et obtenir qu'il nous dise de nous rendre auprès du **Grand-Prêtre**



- Se rendre dans le **Temple de Kaliba** et s'adresser au **Grand-Prêtre** qui est maintenant plus loquace et adresser une prière à la **Déesse Kaliba** pour ouvrir l'accès aux **mines**.





En voulant creuser les mines, les disciples de Kaliba ont trouvé des créatures hostiles dans les profondeurs. Les mines d'Ormar ont été condamnées afin d'empêcher ces créatures de rejoindre la surface.
Le Grand-Prêtre vous a demandé d'éradiquer toutes les créatures vivant dans les mines pour prévenir toute menace.
Vous avez adressé une prière à la Déesse et ouvert l'accès des mines d'Ormar.

- Après quelques combats on se trouve devant une porte verrouillée.



- Le **Capitaine de la garde** possède la **clé** nécessaire.



- Il faut maintenant nettoyer les mines de toutes les créatures s'y trouvant.

En voulant creuser les mines, les disciples de Kaliba ont trouvé des créatures hostiles dans les profondeurs. Les mines d'Ormar ont été condamnées afin d'empêcher ces créatures de rejoindre la surface.

Le Grand-Prêtre vous a demandé d'éradiquer toutes les créatures vivant dans les mines pour prévenir toute menace. Vous avez adressé une prière à la Déesse et ouvert l'accès des mines d'Ormar.

Vous avez éradiqué les créatures du premier niveau. Votre tâche n'est pas encore terminée.

- Noter au passage les **œufs** dans le niveau inférieur



- Retourner voir le **Grand-Prêtre** quand les mines ont été nettoyées

En voulant creuser les mines, les disciples de Kaliba ont trouvé des créatures hostiles dans les profondeurs. Les mines d'Ormar ont été condamnées afin d'empêcher ces créatures de rejoindre la surface.

Le Grand-Prêtre vous a demandé d'éradiquer toutes les créatures vivant dans les mines pour prévenir toute menace. Vous avez adressé une prière à la Déesse et ouvert l'accès des mines d'Ormar.

Vous avez éliminé toutes les créatures. Retournez voir le Grand-Prêtre.

- o Une nouvelle prière adressée à la **Déesse Kaliba** permettra d'obtenir l'arme nécessaire à la destruction des **œufs** qui sont dans les **mines**

 Vous devez détruire tous les oeufs que vous trouverez dans les mines.
Adressez une prière à la Déesse Kaliba.



Dague de Kaliba	 Dague de Kaliba
Dague, Arme à une main Fer (grade 1) Necessite : 10 Dexterité	
Dégâts: 4,00 Probabilité de critique : 3,00% Pénétration d'armure: 4,00 Modificateur de force: 0,85 Dexterité +2 Génère une aura de feu Pénétration d'armure +1 Probabilité d'embraser la cible +10 % Chance Dégâts de feu +2	

 Vous avez détruit tous les oeufs.
Retournez auprès du Grand Prêtre.

Le Marteau casse-pierres

- Rencontre : Village d'Ardyl
- Déroulement :
 - Parler au **Meunier Tudor**

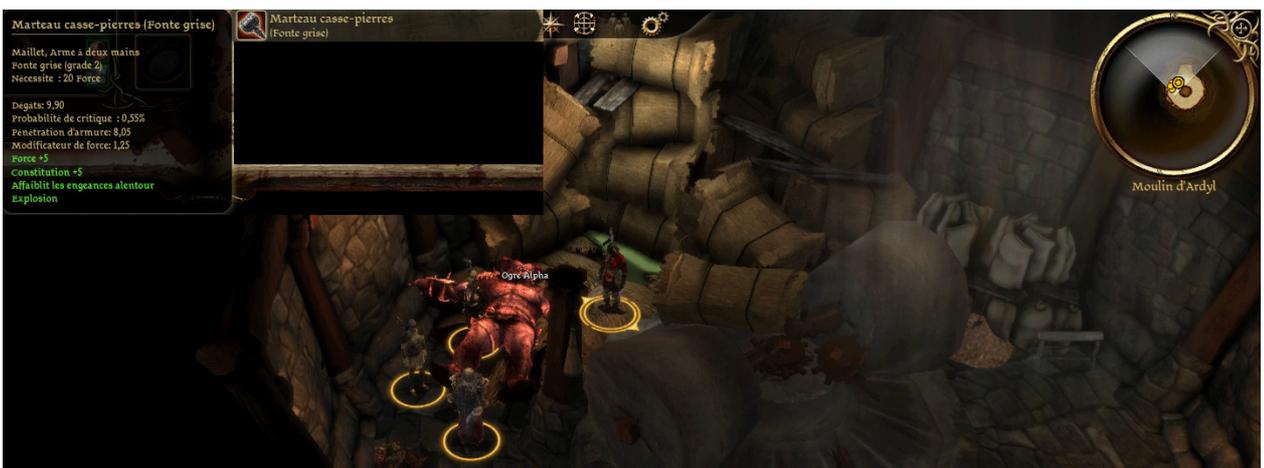


Tudor le meunier vous a demandé d'éliminer l'ogre enfermé dans le moulin.
Un passage secret existe dans les mines.

- Retourner vers les **mines** et utiliser le **passage secret** par l'échelle qui se trouve avant la porte verrouillée précédemment.



- S'emparer du **Marteau casse-pierres** en tuant l'**ogre alpha**.
N.B. : ne pas vendre ce marteau pour l'instant car il est nécessaire pour la suite



Les terres de Serkesh

- **Quêtes**
 - Les enfants de Lucy et Josh
 - Kolos, Gardien des âmes
 - Sébastien et les 7 cristaux
- Utiliser le **Marteau casse-pierres** pour ouvrir le passage



Les enfants de Lucy et Josh

- Rencontre : Village d'Ardyl
- Déroulement :
 - Parler à **Lucy**

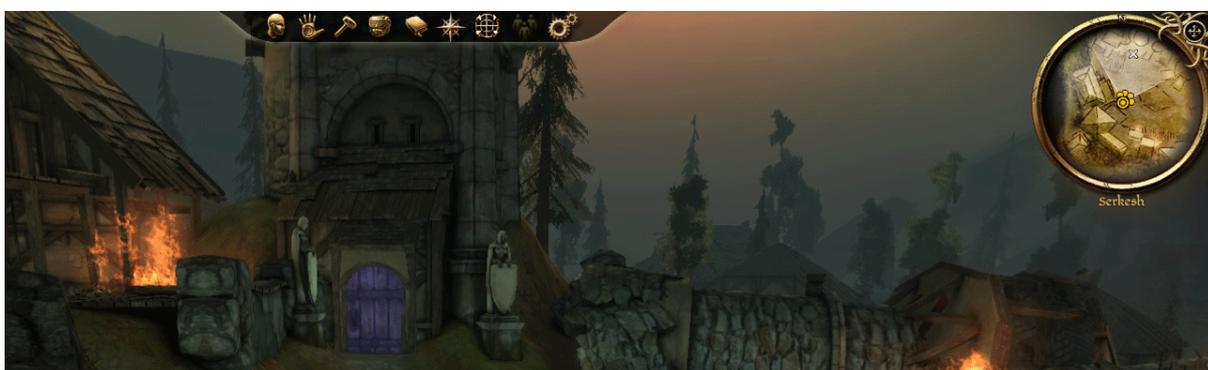


Les amazones de Serkesh ont enlevé les enfants de Lucy et Josh. Ce dernier est parti à leur recherche accompagné de quelques gardes.

- Retrouver **Josh** sur la route de **Serkesh** (2^{ème} zone) et se rendre avec lui dans le village de **Serkesh** combattre les **amazones**



- Entrer dans la maison de la **Reine** et récupérer la **clé des geôles** sur son cadavre



 Clé des geôles

- Descendre dans les geôles par la trappe



- S'emparer des **clés des cellules** sur le cadavre du geôlier pour libérer **Jasmine** et **Langolin**



- Accompagner **Josh et les enfants** auprès de **Lucy**

Kolos, Gardien des âmes

- Rencontre : Vers Serkesh (1^{ère} zone)
- Déroulement :
 - Parler à **Kolos**



Aidez Kolos à rejoindre Kaliba.
Vous devez fleurir les tombes pour que les âmes en peine trouvent la paix.

- Récupérer **6 fleurs** dans les zones



- 1 dans la même zone, 1 devant la maison de **Mika**, 2 dans les **Marais de Marghor**, 1 sur la **route d'Ardyl** à côté de **Genna**, 1 dans le **Village d'Ardyl**
- Utiliser les **fleurs** sur les tombes pour libérer les âmes en peine



Sébastien et les 7 cristaux

- Rencontre : Vers Serkesh (2^{ème} zone)
- Déroulement :
 - Parler à **Sébastien**



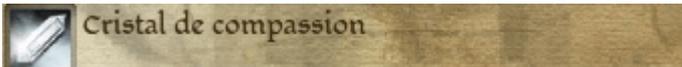
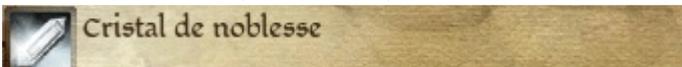
- Trouver les 7 **cristaux** :
 - **Courage** donné par le **Grand-Prêtre** après avoir terminé les **mines**

 - **Force** donné par **Meunier Tudor** quand on revient lui parler après avoir éliminé l'**Ogre Alpha** dans le **moulin**

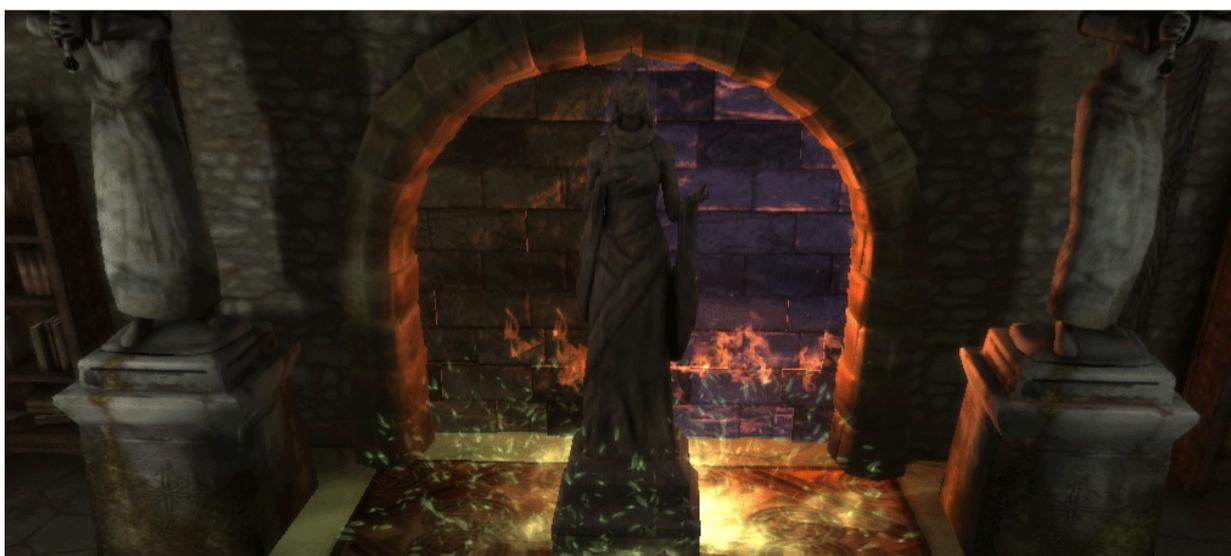
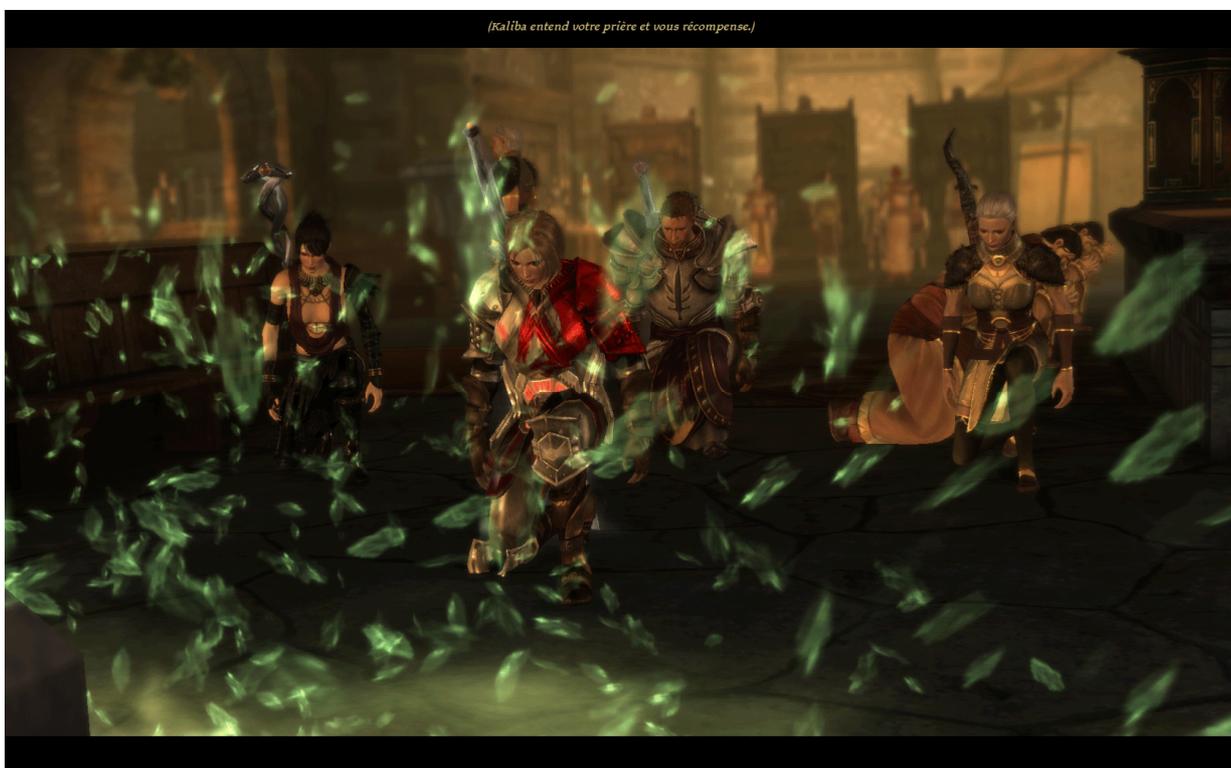
 - **Vertu** donné par **Lucy** quand elle retrouve sa famille

 - **Sagesse** donné par **Gaëtan** contre sa **hache**

 - **Intégrité** donné par **Mika la sorcière** et **Elas**

 - **Compassion** donné par **Genna** pour sa guérison

 - **Noblesse** donné par **Kolos** pour avoir libéré les âmes en peine


- Placer les 7 **cristaux** pour terminer les quêtes. Une dernière prière adressée à la **Déesse Kaliba** donnera la récompense finale



Les terres de Marghor

- **Quêtes**
 - Mika et le miroir des mensonges
 - Genna 2^{ème} partie (remplir la coupe de vie dans la fontaine de lumière)
 - Gober et la hache de Gaëtan
- Passage ouvert après avoir terminé les **mines**



Mika et le miroir des mensonges

- Rencontre : Maison de Mika la sorcière
- Déroulement :
 - Parler à **Mika**



- Parler à **Elas** dans le Marais de Marghor pour obtenir le **miroir de vérité**



- Quelques allers retours permettront de réunir les amants maudits

Genna (la femme empoisonnée) 2ème partie

Remplir la coupe de vie dans la fontaine de lumière

- Rencontre : Marais de Marghor
- Déroulement :
 - Désactiver les 10 **absorbeurs** qui détournent la lumière de la **fontaine**



- Remplir la **coupe de vie** dans la **fontaine de lumière** puis retourner auprès de **Genna**



Gober et la hache de Gaëtan

- Rencontre : Marais de Marghor
- Déroulement :
 - Parler à **Gaëtan**



- Puis récupérer sa **hache** sur le corps encore chaud de **Gober**

