

Solution

« L'épopée du Moine Guerrier »



[Livre de Benjamin Berget publié chez Posidonia Editions](#)

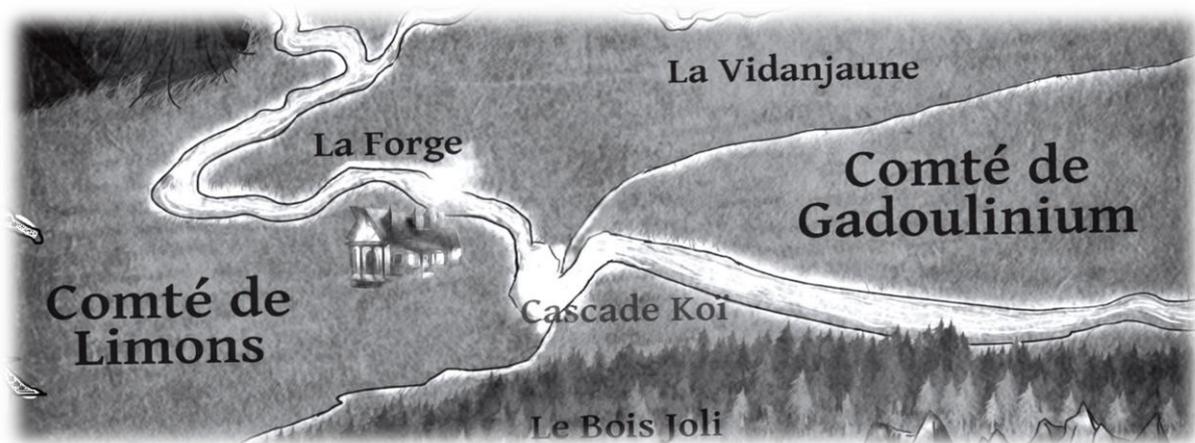
Avant-propos

Le chemin proposé n'épuise pas toutes les possibilités, il évite simplement de gagner des points de Noirceur. Pour rappel, si jamais vous atteignez 10 points de Noirceur, une nouvelle quête débute dans la gueule du dragon au §66. Les dessins de créatures manquées sont des invitations à recommencer l'aventure et à tracer votre propre route. Conservez votre inventaire d'une partie à l'autre pour être sûr de pouvoir tout explorer.



I La douce abbaye de Calebotte

- **1** : des monstres inconnus se battent dans la cour de votre abbaye. Récupérer la décoction DOM. Plonger dans le bassin aux carpes.
- **125** : trouver l'idole du bassin. Réussir l'épreuve de Camouflage.
- **380** : les combattants s'éloignent.
- **77** : retourner au réfectoire de l'abbaye. Obtenir un mandat pour voyager.

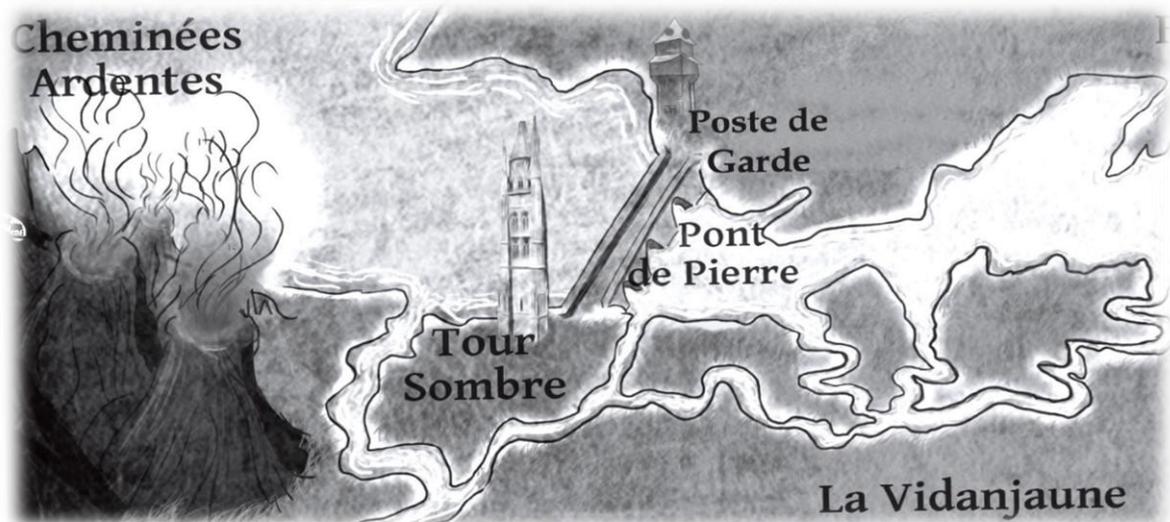


II Le chemin de croix

- **27** : étudiez la carte de la région.
 - **102** : réussir l'épreuve de Magie.
 - **407** : découvrir le hérisson bleu.
 - **31** : accepter la compagnie du hérisson bleu.
 - **250** : choisir le sentier rocailleux.
- Note : mieux vaut en effet éviter de rencontrer le marchand trop tôt, ce qui débloque plus tard l'arme la plus puissante du jeu.
- **53** : réussir l'épreuve de Magie.
 - **376** : la sorcière raconte son histoire. Première mention du seigneur Omortzay qui terrorise la région depuis sa tour. La sorcière vous cède une flûte en os.
 - **48** : découvrir la tente de Pip et la récupérer. Accepter la compagnie de l'épée de Loup*Ardent.
 - **12** : vaincre la petite vouivre.

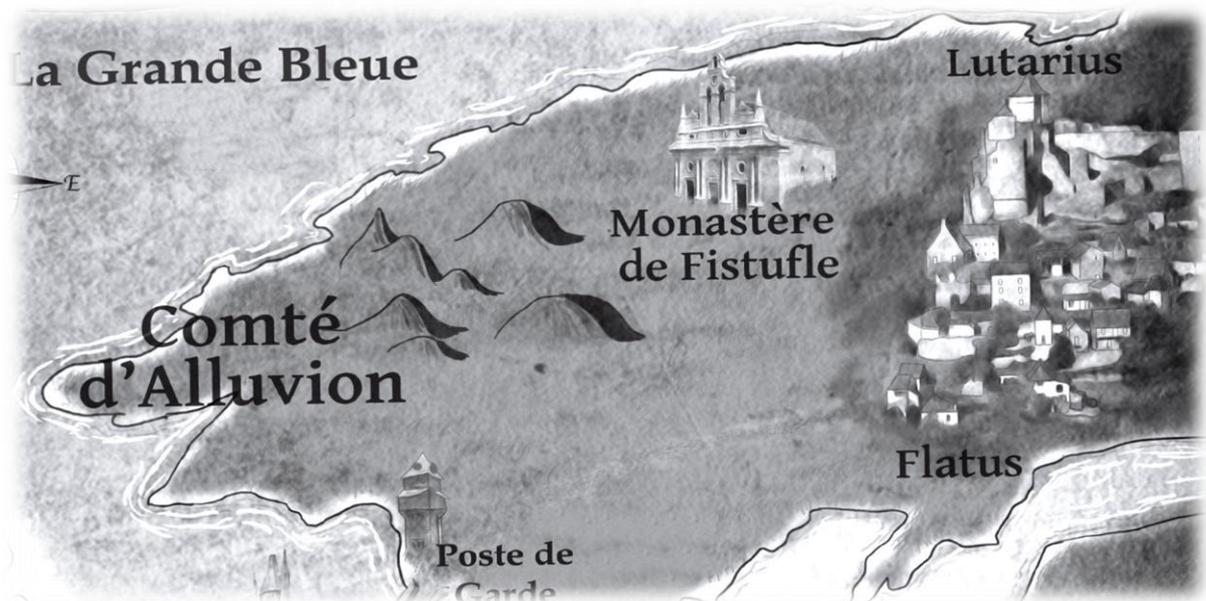
- **372** : réussir l'épreuve de Camouflage.
- **383** : échapper à la mère des vouivres.
- **219** : remonter jusqu'au monastère Kai.
- **226** : rencontrer Alf l'extraterrestre. Quitter le monastère Kai.
- **215** : explorer le cimetière des auteurs de LDVELH.
Enquêter sur les deux tombes au nom de Steve Jackson.
Résister à la goule qui est en réalité la mascotte du groupe Iron Maiden.
- **59** : Réussir l'épreuve de Charisme.
- **104** : vaincre la goule.
- **33** : récupérer la fiole VOL (rendez-vous au §403 pour l'utiliser).
- **379** : approcher du Bois Joli avec le hérisson bleu.
- **63** : suivre les conseils du hérisson bleu.
- **112** : passer une nuit paisible.
- **74** : confirmer avoir un hérisson bleu comme compagnon.
- **196** : se débarrasser du hérisson bleu (condition nécessaire pour débloquent le personnage de Minerva).
Note : pour débloquent le personnage de Téthys, il est normalement nécessaire de faire au moins deux parties afin d'explorer les zones au §20 et au §45.
Soit vous recommencez la partie en gardant votre inventaire après avoir fouillé un seul sentier,
soit vous fouillez les sentiers l'un après l'autre comme suit :
 - ✓ **20** : réussir l'épreuve de Camouflage.
 - ❖ **113** : observer le chaméléon.
 - ❖ **117** : suivre le chaméléon et découvrir le sac contenant des silex.
 Au lieu de vous rendre au §291 immédiatement, retournez plutôt au §45.
 - ✓ **45** : invoquer Éole.
 - ❖ **124** : obtenir la corne.
 - ❖ **291** : choisir le sentier Nord-Ouest.
 - ❖ **32** : obtenir la corne de communication animale.
- **95** : réussir l'épreuve d'Invocation.
- **248** : le basilic est vaincu.
- **287** : Téthys est sauvée.
- **9** : offrez-lui un repas chaud grâce à votre sac de silex. Réussir l'épreuve de Charisme.
- **210** : passer une nuit torride.
- **274** : Téthys raconte son histoire. Elle vous parle surtout de son ami Léto, puis vous quitte.
- **266** : ne pas porter le heaume.
- **49** : le hérisson bleu ne vous accompagne plus.
- **126** : les cousins du hérisson bleu veulent vous extorquer de l'argent. Leur résister.
- **111** : les vaincre. Réussir l'épreuve de Dextérité.
- **89** : fuir l'ent. Explorer les environs.
- **120** : sauver le hobbit Pippin de la fosse.
- **91** : réussir l'épreuve de Camouflage.
Votre plan fonctionne, le chasseur est piégé. Récupérer sa hache.

- **301** : Pippin raconte son histoire. Les chasseurs apportent au seigneur Omortzay des sujets pour ses expériences. Pippin fuit la région.
Si besoin, avoir sauvé le hobbit fait perdre 1 point de Noirceur.
Choisir le sentier Nord-Ouest.
- **230** : détacher le nain piégé dans l'arbre.
- **104** : réussir l'épreuve de Charisme.
- Tyrion Lannister raconte son histoire.
Si besoin, avoir sauvé le nain fait perdre 1 point de Noirceur.
- **100** : demander l'asile à l'archer.
- **144** : présenter lui l'idole du bassin aux carpes.
- **70** : l'archer dévoile son identité, il s'agit de la femme elfe Minerva.
Vous avez banni le hérisson bleu.
- **130** : déclarer être bien portant.
- **85** : réussir l'épreuve de Dextérité.
- **174** : passer une seconde nuit torride.
- **98** : réussir l'épreuve de Camouflage.
- **415** : rester caché. Fuir au bon moment.
- **23** : arriver devant une chute d'eau.
- **106** : descendre la cascade Koi.
- **283** : franchir le rideau d'eau. Suivre la voix grave.
- **357** : le satyre se dévoile, puis vous quitte.
- **269** : gagner la forge de Newolf. Le père Fouras pose une énigme.
- **72** : le père Fouras vous félicite. Dormir.
- **179** : le père Fouras vous fait don de son cheval.
- **122** : réussir l'épreuve de Charisme. Céder le cheval contre une barque au ponton de la Vidanjaune.
- **84** : naviguer sur la Vidanjaune au Nord-Ouest.
- **198** : recueillir les graines de Pikmins aquatiques.
- **227** : les Pikmins vous font découvrir la Nintendo Game Boy engloutie.
- **243** : abandonner la barque pour continuer à pied. Dormir.
- **318** : choisir d'écouter la grenouille parlante.
- **185** : la grenouille raconte son histoire. Notez les lettres du rêve prémonitoire et le numéro de la bague « 230 ».



III La tour lugubre d'Omortzay

- **181** : observer la tour.
- **62** : la porte de la tour s'ouvre sur un troll domestiqué. Réussir l'épreuve de Dextérité.
- **118** : rencontrer Omortzay. Réussir l'épreuve de Charisme.
- **348** : prêter votre Game Boy.
- **165** : le troll vous écarte de son maître. Choisir la porte bleue.
- **83** : réussir l'épreuve de Magie.
- **203** : le piège est désamorcé. Le troll se met en colère.
- **417** : vaincre le troll.
- **21** : Omortzay joue toujours à la console. Le vaincre.
- **224** : abaisser le pont-levis.
- **281** : rencontrer les gardes de l'autre rive.
- **244** : arriver au village de Flatus, connexe à Lutarius. La quête de l'abbaye touche à sa fin.



IV La grouillante cité de Lutarius

- **281** : rencontrer le comte de Lutarius. Le comte donne une nouvelle quête : s'infiltrer dans la cité en paysan afin de traquer le séditieux Salazar et mettre fin à la rébellion. Ubel, le capitaine de la garde, vous donne une énigme.
- **260** : ne pas obéir au marchand.
- **284** : perdre l'épreuve de Dextérité.
Note : le premier parchemin est le plus dur à trouver, puisqu'il nécessite de mal se comporter dans la cité pour pénétrer dans la prison.
✓ **229 La prison**
- **229** : être arrêté et jeté en prison. Vaincre le prisonnier.
- **294** : Baldur le rebelle vous raconte son histoire.
- **256** : chemin vers l'exécution publique.
- **218** : réussir l'épreuve de Dextérité.
- **261** : affronter le bourreau.

- **429** : achever le bourreau.
- **225** : vaincre les gens d'armes.
- **264** : fuir avec les rebelles. Vous ne faites pas la quête de Noircœur.
- **422** : Baldur vous donne le parchemin 98.
- **290** : arriver sur la grand-place de Lutarius. L'ordre de votre exploration importe peu, mais voici les étapes utiles.

✓ **202 Le marché**

- ❖ 58 : Vous n'avez jamais rencontré le marchand ambulant.
- ❖ 286 : réussir l'épreuve de Charisme.
Obtenir à bas prix L'œil du Sphinx, arme redoutable à utiliser quand cela est précisé dans le texte.

✓ **278 Quartier des plaisirs**

- ❖ **329** : payer le bossu 1 pièce pour entrer dans la taverne.
- ❖ **353** : réussir l'épreuve de Charisme. Payer seulement 10 pièces. Vous n'avez pas de maladies.
- ❖ **232** : La prostituée demande davantage d'argent. Réussir l'épreuve de Charisme. Payer seulement 15 pièces.
- ❖ **212** : la prostituée raconte son histoire.
- ❖ **10** : se souvenir du code DSK (vu au §185), ajouter 230.
- ❖ **240** : rencontrer le hobbit Merry Brandibouc. Lui donner les graines de Pikmins.
- ❖ **200** : Merry vous donne en échange le second parchemin, le 94.

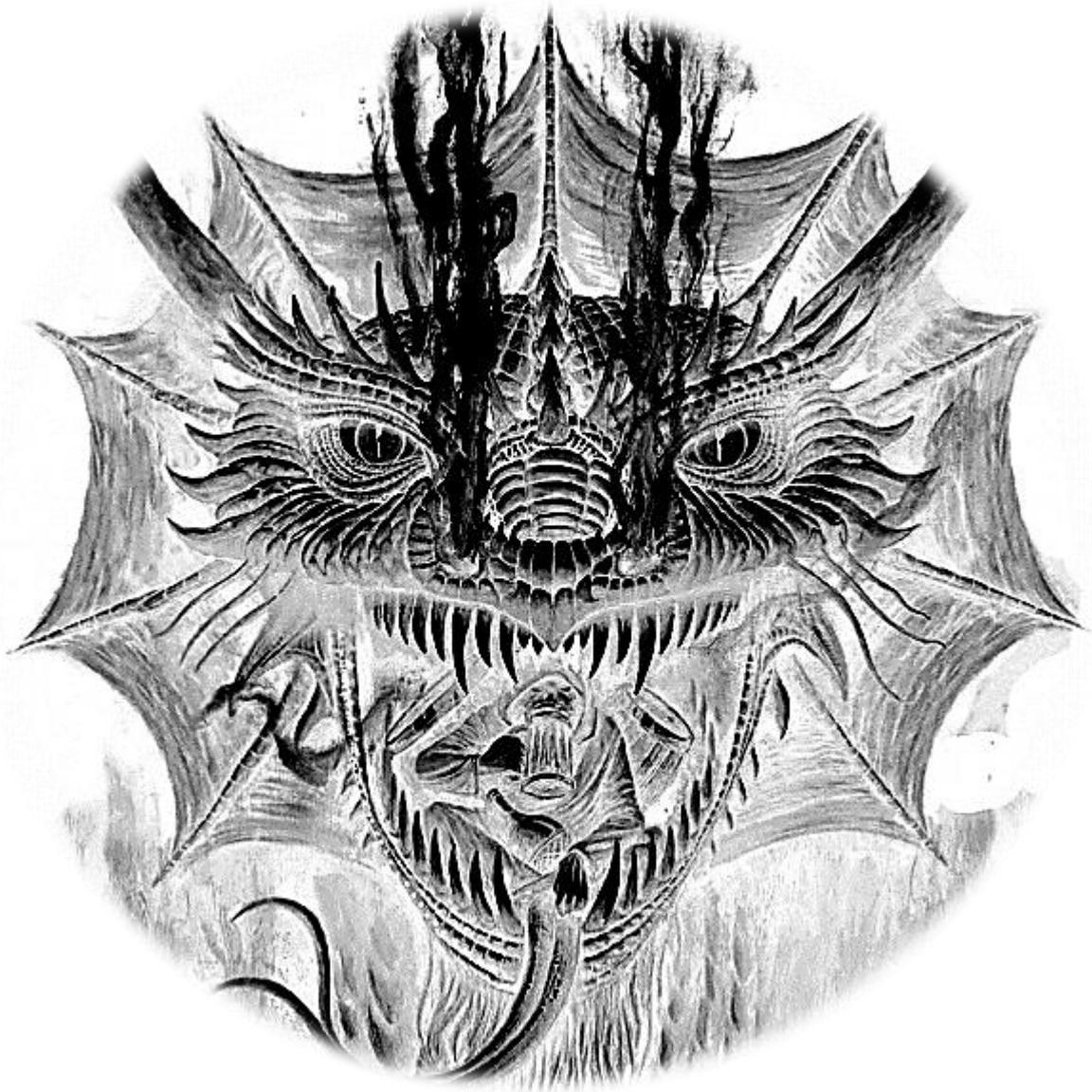
✓ **323 Quartiers des temples**

- ❖ **257** : Partir en direction de la cathédrale.
- ❖ **339** : escalader la façade. Assister à une messe noire.
- ❖ **305** : choisir où vous êtes le plus fort, Invocation ou Charisme. Réussir l'épreuve.
- ❖ **349** : fuir la cathédrale. Découvrir le dernier parchemin, le 116.

? Les dédales secrets de Lutarius ?

- **308** : réunir les trois parchemins pour obtenir le code secret.
5 pièces sont nécessaires pour s'équiper.
- **369** : descendre dans les dédales. Réussir l'épreuve de Dextérité.
- **355** : choisir l'itinéraire le plus long.
- **245** : vaincre les taupes mutantes.
- **362** : Réussir l'épreuve de Dextérité.
- **231** : Vous connaissez Téthys, Léto est donc amical.
- **384** : Léto vous pose une énigme.
- **280** : Léto ouvre la porte.
- **360** : découvrir l'identité de Salazar.
- **367** : Vous ne faites pas la quête de Noircœur.
- **343** : attaquer en traître.
- **327** : utiliser l'œil du sphinx contre lui pour l'affaiblir.
- **430** : ultime assaut contre Salazar.
- **34** : Léto est encore en vie.
- **279** : verrouiller la porte et fuir les dédales.

- **375** : retour à la surface. Livrer Salazar aux gens d'armes. Recevoir les félicitations du comte.
- **431** : fin de la quête principale. Bravo !
 - **66** : début de la quête de Noircœur...



Textes : Benjamin « le Marteau » Berget / illustrations : Olivier « Koa » Raynaud