

Après Monde

Introduction

Ce monde fait partie du domaine des dieux. Vous ne pouvez pas venir ici comme ça et repartir en douce. En fait, vous ne pouvez venir ici que pour une quête très spéciale et vous devez repartir lorsqu'elle est finie. Vous ne pouvez pas non plus quitter la région tant que la quête n'est pas finie. Les sort comme de transport comme les Balises de Lloyd ou les Portails de Villes ne marchent pas non plus. Vous êtes voué à la réussite.

En fait, l'après monde représente l'antichambre du paradis. Seul le dieu de la mort, *Skraelos*, vient ici avec les mortels qui ont cassé leur pipe. Si une âme souhaite évoluer dans l'Après Monde et atteindre **Hallenhalt**, elle doit essayer d'allumer les six feux de la pénitence: la Culpabilité, la Confession, la Souffrance, le Châtiment, l'Absolution et la Renaissance. Le paradis s'appelle **Hallenhalt**, comme dans la mythologie celte.

Pour votre équipe, il va s'agir de quitter cette région pour ressusciter votre armée et non de faire le voyage à **Hallenhalt**. Il aurait été chouette de pouvoir faire un tour à **Hallenhalt** pour voir comment est le paradis. Ou peut-être pas, si nous comptons tous les morts laissés sur notre passage... Aussi, en général, le voyage vers le paradis est un aller simple.

Note: La région est en fait une petite partie de la carte de **Yorwick** prise à l'envers. Pour être plus précis la partie Sud-Ouest, là où l'armée s'est fait tuer en **A**. Vous retrouvez cette armée au même endroit sur cette carte.

Carte & Statistiques



Créatures : Horde Beldonienne {Fantassin de la Horde, Guerrier de la Horde et Chef de la Horde}, Terreur {Terreur Amphibie, Terreur du Désert et Terreur Reptilienne} et Momie {Momie, Momie Embaumée et Momie Pétrifiée}

Quêtes : Les Feux de la Pénitence.

Statistiques

Perception (0-20):	12	Pièges (0-20):	12	Dégâts (1-10):	8
Trésors (1-6):	4	RAZ :	300	Rencontre :	25% {40%, 30%, 30% }

Vous arrivez avec *Skraelos* sur l'autel central en **1**. *Skraelos* reste en **1** et ne bouge pas. La sortie de l'après monde se trouve en **7**. Dans l'ordre, les Jarls: **1** *Kira la Glaciale (Thronheim)*, **2** *Sven Barbefourchue (Thjorgard)*, **2** *Bjarni Thorvaldssen (Sturmford)*, **4** *Sigmund l'Anxieux (Drangheim)*, **5** *Markel le Grand (Guberland)* et **6** *Tryygva Ravenlocks (Frosgard)*.

Solution

Vous n'êtes pas ici pour les vacances alors concentrez-vous sur les quêtes qui vous sont données. Accomplissez les six tâches que vous donne *Skraelos*.

Culpabilité

Il vous suffit d'avouer à *Skraelos* que c'est vous qui êtes à l'origine de ce bordel. Pour ce faire, commencez à discuter avec lui. Si vous vous trompez dans la discussion ce n'est pas grave, mais vous devrez recommencer. Une petite scène animée (plutôt morte) vient finir cette partie.

Confession

Trouvez les Six Jarls et avouez-leur votre faute. Les Jarls se trouvent sur les points **1** à **6** de la carte. Parlez à chacun d'entre eux et avouez-leur que c'est vous qui les avez tués. Pas trop encombrant car ils gardent leur foi en vous. Revenez faire votre rapport à *Skraelos*.

Souffrance

Skraelos va vous poser 8 questions. Vous devez trouver toutes les réponses justes pour passer le test. Si vous répondez faux, vous devrez recommencer. Pas de panique, vous pouvez recommencer autant de fois qu'il le faut. Lorsque vous répondez aux questions, votre équipe va tomber malade et souffrir. Voici les questions et les réponses:

- Q: "Qui servez-vous ?", R: "Vous seigneur."
- Q: "Pour quelle raison faites-vous cette quête ?", R: "Vous servir."
- Q: "Pourquoi avez-vous échoué ?", R: "Nous avons encouragé les autres à se fier de notre piètre jugement."
- Q: "Qui servez-vous ?", R: "Ceux qui nous avons trahi."
- Q: "Comment croyez-vous pouvoir vous amender ?", R: "Nous devons payer le prix de notre erreur"
- Q: " Et quel sera ce prix ?", R: "Le seul prix digne de cet acte : nos vies"

Châtiment

Trouvez et tuez toutes les versions fantomatiques de la horde de Beldonie. Baladez-vous sur la carte et tuez tous les morts vivant que vous voyez. Lorsque vous aurez tout tué, le "ding" de fin de quête vous indiquera qu'il est temps de faire votre rapport. Un bon moyen pour trouver vos cibles est de faire usage du radar avec le sort Œil du Sorcier.

Absolution

Trouvez les cinq épées des Jarls et ramenez-les à *Skraelos*. Les épées se trouvent dans le charnier près du Jarl de **Drangheim** *Sigmund l'Anxieux* en **3**. Les épées sont les points rouges. Les épées sont plantées verticalement dans la terre et sont assez grandes. Lorsque vous ramassez les épées, des morts-vivant peuvent vous tomber dessus. Assurez-vous de les tuer sinon ils viennent avec vous lors de la prochaine phase.

Renaissance

Vous avez allumé cinq des six feux. Trouvez le brasier et entrez-y pour renaître et allumer le dernier feu. En fait, il suffit juste de passer à travers la colonne de feu en **7** pour se retrouver dans la Maison des Dieux.

Stratégie

Plus besoin de stratégie, les monstres que vous rencontrez ici doivent être faciles pour vous. Si ce n'est pas le cas, cela devient suspect et vous avez probablement triché pour venir. Dans ce cas, continuez à tricher.