

Soluce de la première partie de Chronologie

En lisant cette soluce :

- Vous atteindrez rapidement la partie II
- Vous apprendrez des astuces pour mieux jouer.

Mais :

- Vous n'aurez qu'une vision parcellaire du background si vous n'avez jamais joué la partie 1 à la loyale car cette partie, en ville, est un jeu de pistes et d'indices qui demande beaucoup d'investigation, que nous court-circuiterons ici.
- Vous manquerez des quêtes annexes
- Votre équipement sera faible en début de seconde partie, mais aura les mêmes chances d'être complété ensuite.
- Vous accèderez à la fin de la première partie par une des fins que j'aurai choisie pour vous.

En effet, la première partie n'est pas un OTP. Il y a plusieurs accès à la seconde partie et on peut y arriver dans plusieurs états.

Enfin, évidemment, comme Chronologie est mon bébé, je ne saurai que conseiller à ceux qui n'ont pas lu la première partie de la jouer à la loyale en première lecture.

Notes : Le numéro des sections est écrit en gris clair en bas de la feuille d'aventure.
Dans la soluce « clic clic » = suivez votre chemin en cliquant.

Le navire

La toute première difficulté intervient dans le navire au « 11Cle ». Appuyer sur Inventaire puis sur le 1 en face de « Clé en Bronze ».

Cheminez librement jusqu'au combat contre l'homme ou la femme. Bien sûr, **attaquez la femme**, elle est plus faible.

Donnez une potion de Magie à Khira (dans inventaire, cliquez sur le nombre de potions) avant le début du combat. Dès le premier assaut, ne jetez qu'un sort (cliquez si besoin sur « effacer la sélection ») : une boule de feu ou une flèche de glace afin d'activer le mode "couverture" : elle tire à distance, seul Vyn est attaqué. Faites de même à chaque assaut, mais ne gaspillez pas la seconde potion. Si le combat n'est pas gagné en moins de trois assauts, rechargez la partie dans Système.

ATTENTION : une fois le combat remporté, ne quittez pas la page. Allez dans Inventaire pour donner la seconde potion à Khira car elle perdra bientôt tout son équipement.

Vous êtes assommés : c'est obligé.

Ne vous libérez pas tout de suite **si vous souhaitez tout comprendre !** Ecoutez au mur (Vyn). Vous saurez où aller pour délivrer l'autre prisonnier.

Le joueur de sexe opposé à celui du prisonnier attaché dans la même pièce peut le faire parler : vous saurez où sont cachées des armes (mais dans un soucis d'évacuation rapide - but de la soluce - elles seront inutiles).

Libérez-vous tout de suite si vous êtes pressé :

- Vyn appelle Khira
- Khira demande à Vyn de casser l'étagère
- Vyn tente d'atteindre l'étagère
- Khira ramasse un bout de verre
- Après les tests elle défait ses liens et libère Vyn

Clic clic

Premier tour de fouille : allez délivrer le prisonnier dans l'autre salle (salle 6 > à droite > aider victime). Le reste est inutile car toutes les armoires sont fermées à clé.

Couloir/escalier > Attaquez le marin, prenez sa clé, équipez son coutelas ! (filez-le à la pauvre Khira avec les ongles « échanger » puis « utiliser » de l'inventaire...)

Second tour de fouille : attention : droit à deux salles seulement ! Mais nous, on prend tout de suite les escaliers !

Puis le pont. Plus vous êtes nombreux (3 vu que vous n'avez pas délivré l'autre prisonnier), moins vous subissez de dégâts. Sautez, nagez.

Le Port

Allez sur le quai > Fouiller le cadavre et prenez la clé.

N'ALLEZ PAS VERS LA PORTE !!!

Plongez, allez à la grille

NE REMONTEZ SURTOUT PAS SUR LE QUAI, la panthère vous y attend !!! (ce sont les fameux PFA injustes...)

Ouvrez la grille grâce à l'inventaire.

Entrepôt

ATTENTION : Dans l'entrepôt l'attraction des persos entre eux est sauvegardée dans deux variables cachées, une pour Vyn, une pour Khira. Vu qu'on va traverser la ville en coup de vent, ils n'auront plus trop l'occasion de se séduire, donc attention à vos choix ici. Cela joue pour la suite.

Clic Clic (pensez quand même à fouiller les **caisses** après vous être habillé).

Utilisez l'inventaire pour ouvrir la porte de sortie de l'entrepôt.

Un homme est caché dans l'obscurité : parlez-lui et demandez-lui de vous **parler de lui-même**. Lisez l'indice sur son frère.

Posez d'autres questions si vous voulez puis quittez l'entrepôt > Quittez le port.

La place

Dans Inventaire utilisez les potions si besoin.

Un long paragraphe vous rappelle les objectifs.

Voici la stratégie que je vous propose :

- **Ne jamais séparer les deux héros**
- Aller à la forge pour obtenir l'indice sur le Chemin des contrebandiers donnant accès au Caragarn.
- Retrouver à l'auberge le frère de l'homme qui se cachait dans l'entrepôt et obtenir de lui l'information sur la poudre d'air méphitique (apothicaire).
- Acheter chez l'apothicaire cette poudre
- Option longue : Ramasser des armes et des pièces d'or chez le Chapelier
- Si besoin : Repasser à la forge acheter une bonne arme (minimum Grande épée)
- Quitter la ville par le chemin des contrebandiers.

ATTENTION :

- Forge, Chaudronnerie et Apothicairerie sont les trois endroits où vous pouvez acheter et vendre.

La forge

Remarquez l'enseigne avec la plume mais n'y allez pas encore.

Entrez dans la forge.

Achetez/vendez (demandez à voir Gérolf) mais avant tout achat : **bavardez !**

Vous pouvez **flatter ou charmer avec Khira**. Faites-le en boucle.

Cote	Remise
0	0 %
5	25 %
10	50 %

Remise (%) = cote x 5

Avec une cote à 10 vous achetez à moitié prix. A 5, vous pouvez espérer obtenir une remise de 25%. Proposez donc un prix baissé du quart.

Faites vos emplettes puis « autre action ».

ATTENTION : quand vous achetez, seule la bourse du perso actif est prise en compte. Quand vous vendez, seules les armes du perso actif sont listées. Pensez à switcher.

Questionnez-le sur horloger > plaine > mercenaire (indice : voie Contrebandiers)

Prenez congé.

La taverne / auberge

Ne vous lâchez pas d'une semelle.

Les deux hommes > parler mission > Ildmir (gain de cote) > Bavardez > Charmez en boucle avec Khira > Air méphitique : voilà votre indice (apothicairerie).

ATTENTION : sortez par la **porte du fond** car il y a un passager du navire dans la salle.

Apothicaire

Bavarder > flatter en boucle > questionnez sur la poudre d'air méphitique (pour débloquent l'achat de cette poudre) > acheter

Si vous n'avez pas assez, vendez une potion. Comme votre cote est à 10, doublez son prix et cliquez sur « proposer ». Ex : potion de magie se vend à 26 pièces. Cliquez sur « vendre ».

Revenez à « achetez »

Dans inventaire > échanger > cliquez sur un nombre de pièces d'or pour donner tout l'argent à un seul perso. Ce devra être le perso actif.

Avec une cote à 10 l'air méphitique s'achète à 52 pièces. Proposez et achetez.

Evitez d'acheter des potions : garder votre argent pour des armes plus tard.

« autre action » > clore > fouiller l'arrière boutique > persuader > sans corrompre si cote=10 > fouiller

Gavez-vous : cliquez sur toutes les étagères en prenant la peine de lire.

Ne partez pas sans avoir découvert un anneau de concentration (+2 Magie ce qui débloquent les sorts d'invocation)

ATTENTION : notez la présence d'une salamandre dans une étagère.

Fouillez l'étagère de droite de fond en comble

Quittez.

Lisez le long paragraphe 163 à la sortie de la boutique, c'est important.

Option longue : la chapellerie

Selon votre temps et votre équipement, c'est le moment de fouiller la chapellerie. Vous y trouverez des indices importants qui mènent à d'autres indices de taille. Ce n'est pas indispensable pour accéder simplement à la seconde partie, mais vous ne serez alors pas au top.

Le chapelier est un intime de Vaxtulmo : il est riche. Fouiller sa maison vous garnit les poches.

Indice important

Dans un lieu caché (non divulgué ici), vous trouverez un indice important : un livre mentionnant des recherches autour d'un portail temporel pas encore au point. J'ai mis un extrait à la fin du doc.

Si besoin : retour à la forge

Peut-être avez-vous davantage d'argent. Pensez à vendre toutes les armes dont vous ne vous servez pas **Achetez au moins une grande épée** après avoir bavardé et proposé un prix bas. Equipez-en Vyn. Khira se protégera derrière lui en jetant un sort à distance.

Quitter la ville

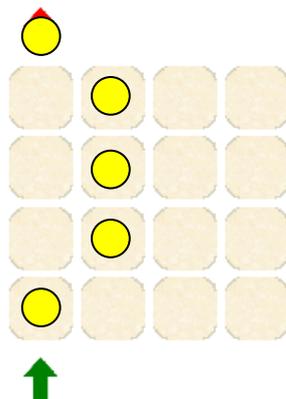
A vous de voir si vous faite un dernier tour en ville...

Sinon > En route pour le Caragarn

La porte sud / Le chemin des contrebandiers

Cette voie n'est normalement pas faisable sans la compagnie d'un mercenaire qui vous dit où passer. Je vais tout *spoiler*...

Clic clic jusqu'à cette salle, où on ne marche que sur les dalles marquées d'un point :



Dans le labyrinthe où chaque boyau se divise en deux, prenez : **droite > droite > gauche > droite > droite**
Clic clic en **évitant le tas de boue**.

La carrière

Inspectez l'installation > montez des sacs > Prenez-les tous ! > Prenez l'échelle pour monter jusqu'à la plateforme > Allez jusqu'à la porte > Prenez la porte avec votre équipier

Au pied du Caragarn

Sortez sur la plaine > Frappez à la porte > Dites que vous venez de la part d'Alcadelês (vous savez, c'est l'apothicaire, mais peut-être n'avez-vous vu que sa vendeuse).

Clic clic

Avant de combattre le cyclope, prenez des potions ! Le pbm est que le score de combat du monstre est sûrement bien plus élevé que ceux de vos persos si vous vous en êtes tenu à cette soluce. Mais on va y arriver !

Effacer la sélection des sorts et invoquez juste un élémentaire de glace (pénalise notamment le score de combat de l'adv)

Aux assauts suivants, lancez des flèches de glace (pénalisent aussi score combat)

Attendez que l'adv ait été touché par les flèches de l'élémentaire et/ou celles de Khira pour miser des points de Rage (score combat de l'adv est au plus bas !). Pensez à prendre des potions...

Fouillez la pièce d'où venait le cyclope : des potions à gogo !

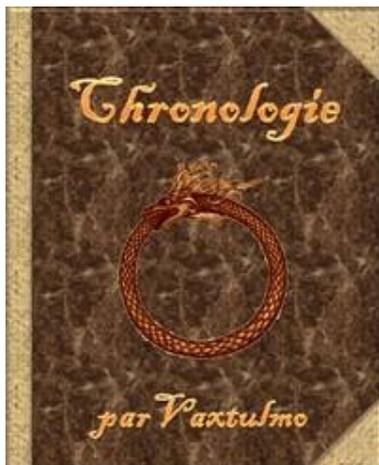
Lisez bien le paragraphe « III4Cellule ».

Ouvrez la porte.

Message « SECONDE PARTIE » et sauvegarde sous le nom Caragarn. BINGO !

J'espère que vous ne vous êtes pas ennuyé à traverser cette première partie. Je croise les doigts pour que la seconde vous permette de passer de bons moments !

Shamutanti / Laurent C



Annexes (Indice important)

Les étagères qui font le tour de la pièce croulent de livres. Vous parcourez du regard les centaines de tranches serrées les unes contre les autres mais aucun titre ne vous interpelle. C'est dans un tiroir du bureau que votre main s'arrête sur un livre fraîchement relié. "Chronologie" s'étale en gros caractères sur sa couverture. Dessous est écrit l'un des mots que vous recherchez parmi tous ces titres : "Vaxtulmo".

Vous vous empressez de l'ouvrir et apprenez dès la première page que la cible de votre contrat s'est autoproclamée "premier chronologue de l'Histoire". Vous feuillotez l'épais volume où sont consignées

les découvertes et inventions de Vaxtulmo. Les premières pages sont consacrées à la description de systèmes de mesure - l'horloge et le chronomètre - décrites comme des révolutions technologiques manquant d'application dans des sciences encore balbutiantes. Le reste de l'ouvrage présente le thème que l'Horloger explore depuis cinq ans : la manipulation du temps. Ses recherches se révèlent étroitement liées à l'invention d'un portail perturbant la linéarité du temps. Cet objet apparaît à la fois comme la source et le fruit de ses découvertes. Le mot *portail* apparaît sur chaque page à partir de la moitié du livre. Une annexe est réservée à sa description : un grand cercle de bois enchâssé de gemmes magiques. Le dernier chapitre dresse la synthèse des connaissances actuelles du chronologue. Vous en entreprenez une lecture plus détaillée qui confirme vos suppositions.

La conception du portail est l'œuvre de l'Horloger, mais l'aspect magique de l'appareil a nécessité les connaissances et le savoir-faire de sa compagne magicienne. Quiconque franchit le cercle se retrouve évidemment de l'autre côté, mais plusieurs heures voire plusieurs mois avant cette action. Les limites rencontrées concerneraient la conservation de l'essence du sujet *chronoporté*. Les expériences menées sur les végétaux puis les animaux montrent de profonds changements dans leur constitution, que le sujet soit vivant ou mort. Seuls les échantillons minéraux ne subiraient aucune modification. La suite s'avère plus difficile à comprendre. Il en ressort que Vaxtulmo remet en cause l'idée d'univers parallèles qui se créeraient à chaque utilisation du portail.

Cette hypothèse fut la première à s'imposer à son esprit. Purement théorique, cette idée résolvait ce qu'il appelle le paradoxe temporel. L'auteur rappelle la question qu'il semble déjà avoir soulevée ailleurs : qu'advient-il d'un sujet tuant sa mère dans le passé ? La solution avancée était que la traversée du portail ouvre un autre univers dans lequel surgit le sujet. Déjà naît dans le premier univers, il peut tuer sa mère qui n'allait engendrer qu'un doublon de lui-même dans ce second univers.

Cette théorie résout donc le problème de causalité, mais aussi celui de la rencontre des doublons, puisqu'aucun lien n'existe entre eux. Mais des contradictions surgissent, notamment celle de la conservation de la masse : le premier univers perd une masse égale à celle du sujet, le second gagne une masse supplémentaire. Pire, la réalité dément cette théorie. A ce stade, l'auteur renvoie à une expérience décrite dans un chapitre précédent. Curieu[cond=\$perso="Vyn"]x[/cond][cond=\$perso="Khira"]se[/cond], vous vous y reportez et tentez de comprendre l'étrange protocole.

Dans une cage sont introduits une souris, un morceau de fromage et le portail. L'auteur raconte avoir attendu que la souris mange le fromage avant de laisser tomber un chat dans l'enclos. Apeurée, la souris tente d'échapper au prédateur qui s'amuse à lui donner des coups de pattes. Mais le félin bien nourri par son maître finit par changer de jeu et entreprend de sauter dans le portail. Le chronologue retranscrit dans le texte sa surprise à la vue du monstre qui est apparu au même instant dans un coin de la cage, tandis que la souris a disparue et que le fromage, lui, a réapparu. L'auteur dit ne pas se souvenir avoir placé lui-même la créature dans la cage. La seule explication qu'il conçoit est que le chat a été « chronoporté » quelques heures plus tôt dans l'enclos, sous la forme de cette immonde bête, que celle-ci a dévoré la souris qui n'a donc pu manger le fromage. Afin de confirmer les résultats, Vaxtulmo refait la même expérience, avec un chat qu'un ami lui procure. Cette fois-ci, le chat réapparaît dans un autre coin de la cage, en plus de la créature. Pris de douleurs, le chronologue remonte ses manches : ses avant-bras sont lacérés. Le museau du félin porte aussi une profonde griffure. Il parvient alors à en conclure que le monstre n'a pas permis au chat de passer le portail. Le chronologue lui-même a dû subir la furie du monstre en voulant aider le chat à passer le portail, en vain. Le chercheur jubile : que va-t-il se passer si le chat ne passe pas le portail ? Par chance, les deux animaux sont plus occupés à se renifler qu'à jouer avec le cercle magique. Après une heure, le monstre s'allonge et ferme les yeux. Des vomissements le réveillent mais il se rendort, vidé de toute volonté. Quelques minutes et son corps disparaît subitement, entraînant avec lui le morceau de fromage. La souris réapparaît alors, sous les moustaches du chat.

Perplexe, vous revenez au dernier chapitre où l'auteur résume sa dernière théorie : un univers unique, où les paradoxes temporels se résolvent immédiatement par des apparitions ou des disparitions subites.

Ces découvertes seules peuvent justifier la prime qui pèse sur la tête de l'Horloger. Vous tenez entre vos mains la raison de votre mission.