

Le cristal de Méridia

Les joueurs traversent un camp de chasseur ou se trouve un ours assoupi qu'ils ne tarderont pas à réveillé

Lorsqu'ils ont battus l'ours ils trouvent dans un coffre un cristal qui n'est d'autre que celui de Méridia

Le joueur qui le touche entend la voix de la déesse qui dit :

« Une nouvelle main touche mon cristal. Entends-moi et obéis-moi. D'immondes ténèbres ont envahi mon temple. Tu dois dissiper ces ténèbres rapporte mon cristal au mont Primortis et je ferais de toi l'instrument de ma lumière purificatrice »

Les joueurs trouvent une solution pour aller jusqu'au mont Primortis. Lorsqu'ils commencent à apercevoir le temple la voix de la déesse retentit dans leur tête :

« Regarde mon temple en ruine... Encore une preuve de l'inconstance des mortels. S'ils ne m'aiment pas... Comment mon amour peut-il les atteindre ? »

Lorsqu'ils montent les marches du temple, qu'ils aperçoivent l'autel et contemplent la statue la voix retentit de nouveau et dit :

« Remet moi mon cristal que je puisse te guider vers ton destin »

Les joueurs s'envolent dans un flash de lumière blanche et la déesse leur parlent :

« Il est temps que ma splendeur illumine à nouveau le monde. Mais le symbole de ma force est enfouis dans les ruines de ce qui était autrefois mon temple majestueux ; aujourd'hui en proie aux agissements d'un vil profanateur. Le nécromancien Malkoran profane mon sanctuaire en y attirant les âmes de ceux qui sont morts dans la guerre de l'indépendance. Pire encore, il se sert du pouvoir de mon attribut pour parvenir à ses sinistres fins. Je t'ai fait venir ici pour que tu défende mon honneur. Tu vas entrer dans mon temple, reprendre mon attribut, et vaincre le profanateur... »

Les joueurs peuvent lui parler :

Dites m'en plus sur cet artéfact : Les mortels l'appellent Aubéclat car elle a été baignée d'une lumière sainte qui frappe mes ennemis, pourfend le mal et repousse les morts-vivants. Tu vas tuer Malkoran et reprendre cette puissante épée.

Je n'ai pas vraiment l'impression d'avoir le choix : Une simple chandelle peut à elle seule chasser tous les ténèbres du Néant. Si ce n'est pas toi quelqu'un, quelqu'un d'autre le fera. Mon cristal apportera à coup sûr une âme valeureuse...

Je m'en occupe : Bien entendu puisse que je t'ai commandé ! »

A la fin du dialogue la déesse leur dira ceci :

« Va. L'épée doit être reprise, et Malkoran vaincu. Le nécromancien a verrouillé les portes de l'intérieur. Mais il s'agit de mon temple et c'est à ma volonté qu'il répond. J'enverrais un rai de lumière. Guide cette lumière dans mon temple et ses portes s'ouvriront »

Les joueurs entrent à l'intérieur du temple et arrivent dans une première salle où ils comprennent le jeu de lumière avec les cristaux de Méridia sur les réceptacles. Au moment où ils posent le cristal sur le réceptacle vide 4 ombres corrompues apparaissent

Ils orientent le faisceau lumineux en direction de la porte des catacombes de Primortis et combattent :

Malkoran + 6 Ombres corrompues

Lorsque Malkoran meurt il se transforme en : ombre de Malkoran qu'il faut tuer. La voix de la déesse retentit alors dans l'esprit des aventuriers

« C'en est fait. Le profanateur est tombé. Prends Aubéclat sur son socle. »

Prendre Aubéclat et se faire téléporter au-dessus de la statue de Méridia (comme quand les aventuriers ont posé le cristal au début du jeu). La déesse leur dit :

« Malkoran a péri. Le repos des défunts ne sera plus troublé. Tout est en ordre. Grâce à toi. Un nouveau jour se lève. Et tu en portes le message ; prend la puissante Aubéclat et sert-en pour éliminer le mal et les ténèbres du monde. Porte la en mon nom et fait en sorte que votre influence grandisse »

Les joueurs peuvent répondre :

Je manieras cette lame en votre nom : Que la lumière de la conviction inspire tes gestes (Méridia laisse les aventuriers)

Je garde l'épée mais trouvez quelqu'un d'autre pour répandre votre religion : Peu importe ; la plante ne se préoccupe pas des rayons qui lui apporte la chaleur du soleil... Lorsque tu porteras Aubéclat, ma lumière éclairera le monde.

Malkoran :

P : 45 (-1)
F : 65 (+2)
A : 70 (+2)
R : 50 (0)
I : 80 (+3)
S : 80 (+3)

Ombre de Malkoran :

P : 45 (-1)
F : 65 (+2)
A : 70 (+2)
R : 50 (0)
I : 80 (+3)
S : 80 (+3)

Ombre corrompue :

P : 70 (+2)
F : 55 (+1)
A : 60 (+1)
R : 0 (-10)
I : 65 (+2)
S : 0 (-10)

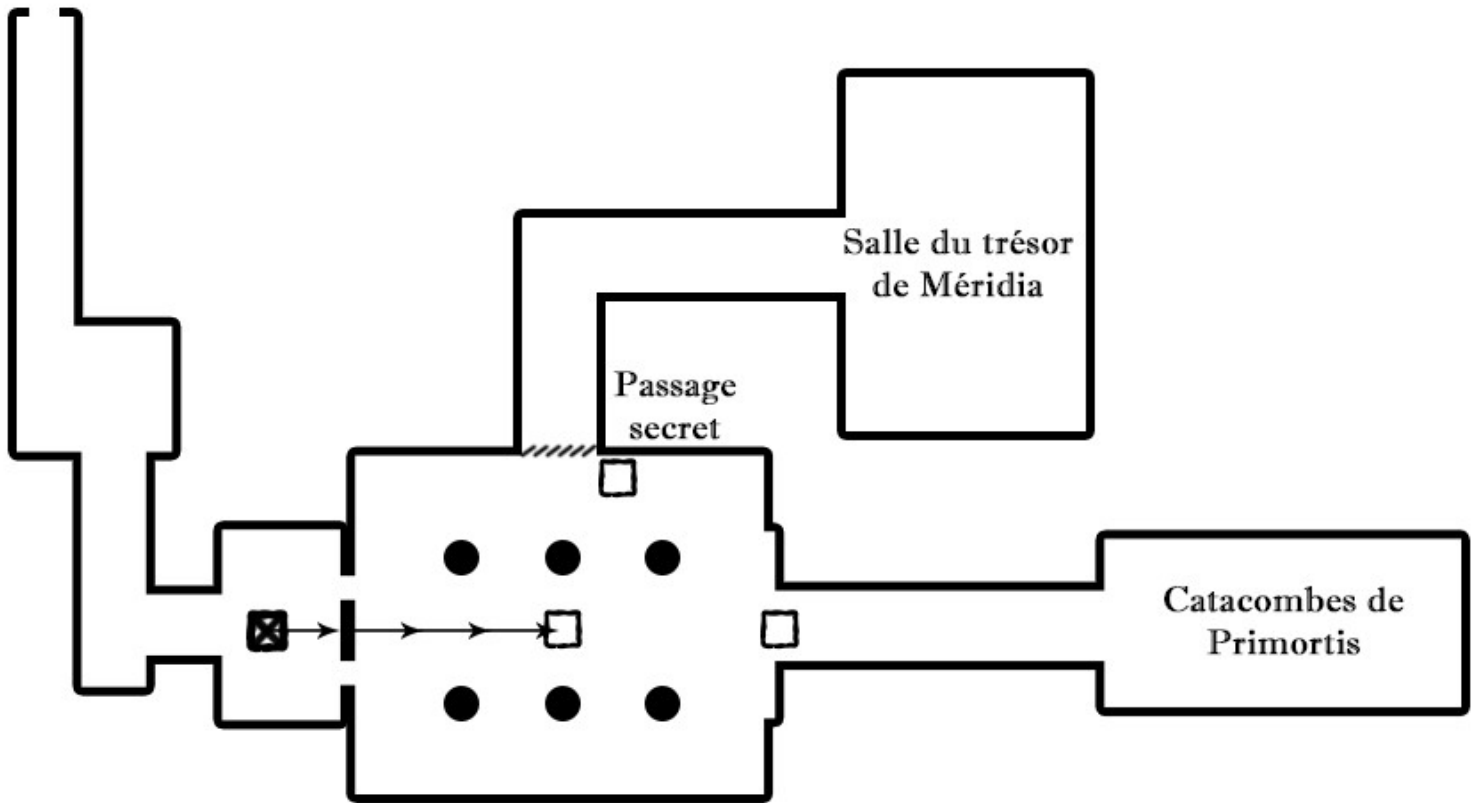
Ours :

P : 80 (+3)
F : 35 (-6)
A : 70 (+2)
R : 20 (-8)
I : 60 (+1)
S : 10 (-9)

Méridia : est la Princesse Déchue de la vie et Dame des énergies infinies. Elle fait partie des très rares Princes Déchus non maléfiques.

Temple de Primortis

Entrée



Source de la lumière

Sens de la lumière →

Réceptacle à cristal