



**CARNET
DE ROUTE**

ANNEXES

Statistiques armes

	Bois	Fer	Or	Diamant
Épée	+1 PA	+2 PA	+3 PA	+4 PA
Arc	+1 PA	+2 PA	+3 PA	+4 PA
Hache	+1 PA	+2 PA	+3 PA	+4 PA

Statistiques armures

	Bois	Fer	Or	Diamant
Casque	+0,5 def	+1 def	+2 def	+3 def
Armure	+1 def	+2 def	+3 def	+4 def
Bottes	+0,5 def	+1 def	+2 def	+3 def
Gants	+0,5 def	+1 def	+2 def	+3 def
Jambières	+1 def	+2 def	+3 def	+4 def

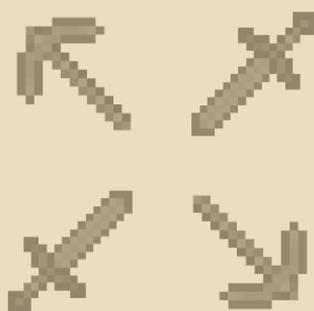
INVENTAIRE

Points de vie : 12

Points de force : 2

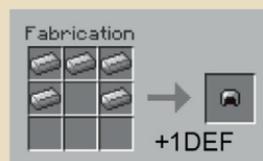
							
	X			X			X
	X			X			X
	X			X			X
	X			X			X
	X			X			X
	X			X			X
	X			X			X
	X			X			X
	X			X			X
	X			X			X
	X			X			X

	X			X			X	
	X			X			X	
	X			X			X	
	X			X			X	
	X			X			X	
	X			X			X	



BIDME 1

La table de craft





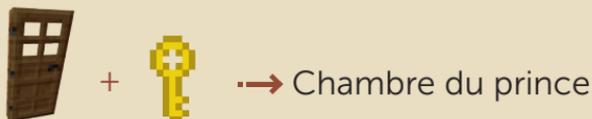
BIDME 2

La salle des coffres

Coffre 42 → Chambre forte I

Coffre 1395 → Chambre forte II

Coffre 2506 → Chambre forte III



Digicode de la salle du trône

2309 → Essayer la date de naissance de l'auteur... c'est osé. Pourquoi pas 1234 tant qu'on y est. Soyez sérieux, ami lecteur.

404 → Ce n'est pas parce que c'est marqué sur la couverture du livre que vous devez essayer ce code. Vraiment... Ce n'est pas une bonne idée...

8756 → Bibliothèque III

2506 → La Porte de la salle du trône I

7982 → La Porte de la salle du trône II

1218 → Réserve I

1739 → Réserve II

La table de cuisson

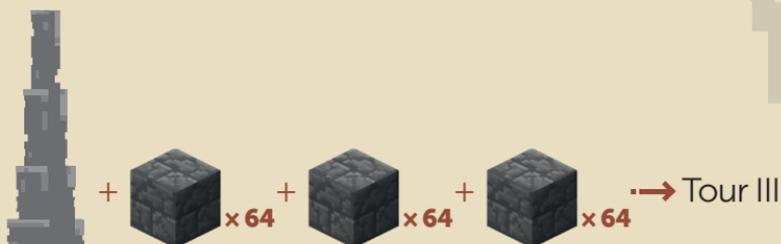


(La viande cuite rend deux points de vie au lieu d'un)

Combinaison des blocs de minerai

						
						
						
						
						
						
						
						
La Salle secrète I	La Salle secrète II	La Salle secrète I	La Salle secrète III	La Salle secrète I	La Salle secrète III	La Salle secrète III

Biome 3



Biome 4

Crafts





Biome 5

Caverne/Autel





Combinaisons des cadres dans la salle diamant

7 4 7 → Autel I

3 6 5 → Porte de diamant II

3 6 7 → Porte de diamant III

4 0 4 → Impossible d'essayer cette combinaison. Le code n'a pas été trouvé. On vous le dit, ce n'est pas parce que c'est écrit sur la couverture qu'il faut essayer ce code à chaque énigme !

Biome Final

Crafts



Combinaisons



Mégabli



Glossaire

Aether : monde légendaire opposé au Nether. Il est censé être l'équivalent du paradis.

Athanor : également nommé « fourneau cosmique ». Désigne en alchimie le four utilisé pour fournir la chaleur pour la digestion alchimique.

Cobblestone : minerai de roche commun, utilisé principalement pour la construction de bâtiments. Facile à trouver et assez résistant aux explosions.

Craft : anglicisme signifiant « fabriquer » ou « artisanat ».

Diamant : pierre la plus dure et la plus précieuse du royaume. Les diamants peuvent se miner et permettent de fabriquer les armes et les armures les plus puissantes du jeu.

Ender : monde sombre où l'on trouve le fameux Ender Dragon. On y accède par un portail spécial qui transporte dans un monde fait d'îles volantes en pierre blanche.

Enderchroniks : littéralement, les « chroniques de l'Ender ». Nul ne connaît l'origine des Enderchroniks, mais tout le monde en connaît les textes. Ce recueil est à l'origine de la cosmogonie minecraftienne.

Glowstone : pierre lumineuse.

LPA ou La Pixel Anarchie : il s'agit du nom donné par Alex à la carte sur laquelle se trouvent les constructions de nos trois protagonistes.

Minecraft : jeu vidéo type bac à sable créé par le célèbre développeur « Notch ».

Nether : le Nether est un monde souterrain sombre et reconnaissable à ses immenses cascades de lave qui coulent du plafond. Pas vraiment un endroit sympa pour faire du tourisme.

Noob : joueur débutant ou mauvais, ou les deux.

Overworld : c'est le monde principal où cohabitent aventuriers, villageois et monstres nocturnes.

PA : puissance d'attaque.

PNJ : personnage non joueur dirigé par une intelligence artificielle.

Redstone : la redstone est une pierre rare qui permet de transmettre de l'énergie. Avec de la poudre de redstone, il est possible de créer des circuits électriques et d'alimenter toutes sortes de choses.

Slot : emplacement, c'est une case de l'inventaire.

Stack : unité de mesure propre à Minecraft. Un stack correspond à soixante-quatre unités d'un même objet.

Stuff : anglicisme signifiant « équipement ».

Zombie : les zombies sont des humanoïdes hostiles morts-vivants. Ils sont des créatures communes et apparaissent à la nuit tombée ou dans les zones sombres comme les grottes ou les donjons. Ils brûlent au soleil et peuvent attaquer des villageois pour les infecter.

