

HERETIC KINGDOMS I

THE INQUISITION

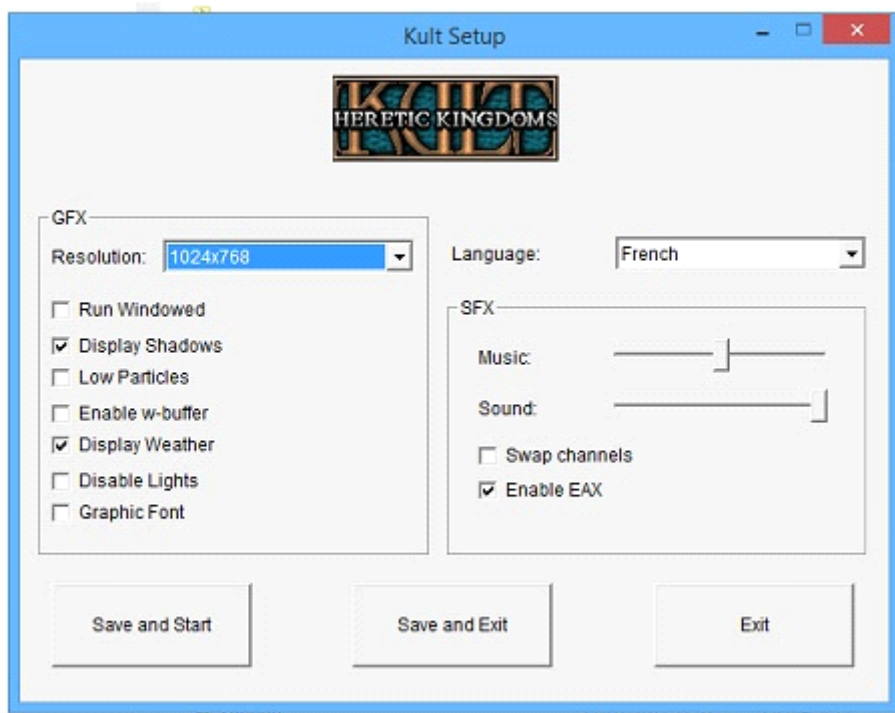
3D People - Octobre 2004 - version GOG à 0.99 euros

~~~~ NOMENCLATURE ~~~~

Textes / Tiers / éléments du décor manipulable / Objets / commentaires / Donneur de quête / non réalisé - non vérifié

~~~~ TECHNIQUE ~~~~

le manuel (EN) est dans le répertoire d'installation du jeu



pour disposer des voix et textes en Français -> dans le répertoire d'installation du jeu, exécutez "configure.exe"

utilisez un logiciel comme Fraps pour des captures d'écran ou de courtes vidéos

► Ce PC ► Data (D:) ► RPG ► Heretic_Kingdoms ► save ►

emplacement des sauvegardes

~~~~ LE JEU ~~~~

5 modes de difficultés -> définitif

les temps de chargement étant rapide comme l'éclair, il est quasi impossible de lire les astuces -> essayez les captures d'écrans

l'Héroïne

Mathilda	
Mêlée :	E- +
Distance :	E+ +
Magie :	E + ←
Vitesse :	E +
Points d'avancement :	140
Niveau :	3
Expérience :	142
Expérience requise :	33
Vitesse d'attaque :	75% (5.32)
Dommages de base :	4 - 7 PV
Chances cp. critique :	15%
Dommages critiques :	x1.88
Protection d'armure :	8 PV
Poids total de l'armure :	0 shekels
Chances de parade :	9%
Chances d'esquive :	10%

tous les 100 Points d'Avancement, vous pouvez augmenter (alphabétiquement, elle diminue ... c'est d'une logique implacable !) la compétence de votre choix d'un rang via le "+" sur sa ligne -> équipez vous de l'arme correspondant à la compétence pour voir immédiatement les effets -> attention, c'est irréversible, faites une sauvegarde auparavant au cas ou vous changeriez d'avis



dans le Royaume des songes, chaque Hémamarque donne 10 Points d'Avancement -> elles sont présentes sur toutes les cartes

les affinités sont liés aux objets portés, elles impactent vos compétences et actions -> deux premières sont sélectionnées lors de la création du personnage, les suivantes sont obtenues automatiquement en utilisant, à la longue, les objets portés -> dans le Royaume des songes, collectez les essences des cadavres -> "Essence may be collected, aiding the act of Attunement with the mage's current equipment"

Arc de Terre Impérial	
Type :	Distance
Classe :	Normal
Dommages de base :	12 - 20 PV
Chances cp. critique :	20%
Dommages critiques :	x1.25
Élément:	Terre
Type d'Affinité :	Terre Élément, Distance (29%) (29%)
Arc de Terre utilisé jadis par les divisions d'archers des Légions de Garulia, aujourd'hui très rare.	

lors de l'acquisition des essences, c'est ce type de valeurs qui est augmentée et ceci, uniquement pour les objets portés

-> à 100 %, l'affinité est acquise

les affinités actives sont à sélectionner, hors prologue, lors des phases de repos (**feu de camp**, auberge ou le **lit** dans votre **future** maison)

les Points d'Expériences s'accumulent jusqu'aux **célèbres** montées de niveau -> plus vous avez de niveaux, plus vous pouvez disposer d'affinités actives simultanément -> pour chacun niveau gagné, vous obtenez des Points d'Avancement et vos maximums de Points de Vie et de Sang augmentent

gameplay clavier Azerty

<I> Inventaire <A> Journal de Quêtes <Q> Affinités <C> haracter = **fiche personnage**

<D> Royaume des songes <,> (**virgule**) afficher / enlever la mini Carte

zoomer / dé-zoomer -> <molette de la souris>

se déplacer - parlez à un *tiers* - **éléments du décor** -> <Bouton gauche>

attaquer -> <Bouton droit>

utilisez les touches <haut> et <bas> pour relire les dialogues

dans l'inventaire -> gestion des **étuis** et des **sacoques** avec <Bouton droit>

<Windows> en fonctionne pas (**grande perte de temps pour la prise de ces notes**) / <Alt> + <F4> pour quitter le jeu rapidement

les **objets** au sol ne disparaissent pas

une **essence** ramassée étant consommée immédiatement, laissez en par terre afin de les collecter quand cela vous sera utile (**objets** avec de nouvelles affinités)

après les avoir acquises, vous pourrez stocker des **objets** dans les **coffres** de vos maisons

dans votre inventaire et la barre d'action rapide, disposez d'un seul d'**objet de soins** -> le plus efficace !

au fil de l'aventure, vous en apprendrez plus le passé de votre héroïne et sur le monde dans lequel vous évoluez, historiquement parlant -> vous trouverez des **documents** s'y rapportant -> vous aurez à prendre des décisions qui auront certaines répercussions, toutefois, c'est en toute fin d'avenure, que vous déciderez de votre destinée

~~~~~ **BUG** ~~~~~

attention -> dans **la Demeure du Nécrmancien** -> référez vous au paragraphe idoine pour le contourner

~~~~~ **LA PARTIE** ~~~~~

mode de difficulté -> normal / Sh = Shekrels / RP -> Bon

les pièges n'ont pas été référencés -> sursautage a prévoir !

niveau 1

affinités -> Précision 1 - Fragment des Songes / 0 Sh



tendance Archère - Mage

le Monastère #1

dans le royaume des Songes, vous combattrez principalement des démons de la brèche -> une fois liquidés, prenez leurs essences (Points d'Affinités)

pont vers le Monastère -> Lord (ou Maître) *Valkarin* ("détruire l'épée décide" ok - mon choix en fin de partie) -> dans la **cour du Monastère**, une fois le *bandit* tué et avoir fouillé les 3 *contenants*, rendez compte à Lord (ou Maître) *Valkarin* (*) -> choisissez votre élément -> j'ai choisi la Terre

(*) si vous souhaitez vous soigner durant ce prologue, parlez lui de repos et utilisez un *sac d'herbes*

repasser par la **cour du Monastère** -> allez dans la **Cathédrale** et descendez dans le **Sanctuaire** -> Royaume des Songes -> parlez au *Supérieur* ("Colmater la brèche" - ok ci après) -> ... -> remontez dans la **Cathédrale** -> Royaume des Songes -> ... -> récupérer l'*amulette du Théocrate* dans le *coffre* -> redescendez dans le **Sanctuaire** -> Royaume des Songes -> reprenez au *Supérieur* -> liez vos premières affinités -> retournez dans la **Cathédrale** -> Royaume des Songes -> fermez la *brèche* -> la **cour du Monastère** -> Royaume des Songes -> ... -> rendez de nouveau compte à Lord (ou Maître) *Valkarin*

affinités -> Précision 1 - Fragment des Songes - Chasse aux Esprits - Aura Défensive 1 / 45 Sh

le Village d'Arathen #1

avant de s'en aller, Lord (ou Maître) *Valkarin* (toujours "détruire l'épée décide" -> se renseigner dans le **Village d'Arathen**) -> feu de camp au Nord Ouest -> éliminez tous les Taymuriens de cette carte -> notez que vous ne pourrez pas commercer de suite et que les objets des Taymuriens disparaîtront -> ne faites pas comme moi, remplissez les étuis si vous en trouvez -> au Sud Ouest -> **cimetière** -> Royaume des Songes -> *esprit de vieux guerrier* ("libérer les villageois" - ok cf. la **lisière de la Forêt**) -> ... -> Sud -> **pont en bois** -> *gardien du fleuve* (possibilité de changer d'élément pour 25 Sh) -> revenez au **Village** -> Sud Est -> discutez avec la *petite fille* devant la clôture de la **maison de la mère de la jeune fille** à l'Ouest du **pont en pierre** -> empruntez ce dernier -> ...

la lisière de la Forêt

éliminez les Taymuriens kidnappeurs -> 3 **Tanières d'Héxapodes** -> trucidiez les 2 Héxapodes (s'ils n'apparaissent pas, faites un aller retour au **Village d'Arathen**) / libérez les villageois de la 1ère Tanière d'Héxapode

le Village d'Arathen #2

retournez vers la **maison de la mère de la jeune fille** -> *mère de la petite fille* ("Acheter la maison" - coûte 1 000 Sh - ok pendant la **Vallée des Larmes** -> une fois propriétaire, vous disposez du coffre de stockage et du lit pour vous reposer - "Arrêter les cauchemars" = tuer les démons de la brèche dans ou autour du **Village** - ok + tard)

Ouest -> le *magistrat* ("Sauver le fils du *magistrat*" - il est malade - ok + tard avec une **baie de lune**) -> ...

cimetière -> royaume des songes -> reparlez à *esprit de vieux guerrier* -> ... -> un *zombie manchot* cherchant du travail

Centre -> *aubergiste* (possibilité de se reposer pour 10 Sh - "La viande de sanglier" - lui ramener de la viande de sanglier vous rapportera 50 Sh la part - ok cf. la **Vallée des Larmes**)

près du **pont en bois** -> *forgeron* -> le seul commerçant

Est -> **moulin à eau** -> le *meunier* ("Le problème des jeunes mariés" sa fille étant partie vivre, sans paiement de dot, avec le *gardien du fleuve*, il cherche un employé : 200 Sh pour qu'il puisse embaucher ou bien, trouvez lui en un -> mon choix -> lui indiquer comme recrue, le *zombie manchot*)

Nord Est -> le "Sanglier sacré" mentionné par le *magistrat* -> je décide de le laisser vivre

refaites le tour de cette carte dans le Royaume des songes -> les **Héxamarques** sont de nouveaux actives -> dans le **Village**, éliminer les 4 ou 5 démons de la brèche -> constatez le résultat auprès de la *mère de la jeune fille*

retournez à la lisière de la Forêt -> refaites le tour de cette carte dans le Royaume des songes -> les Hématiques sont de nouveaux actifs -> Nord Ouest -> ramassez une baie de lune -> revenez au Village d'Arathen -> apportez la au magistrat (Ouest) -> ...

la Vallée des Larmes

vous tombez sur un *messenger* ... très pressé !

présence de sangliers (ramenez la viande de sanglier à l'aubergiste du Village d'Arathen), de loups (griffe cassée = focaliseur Air), d'ours, d'esprits du bois (branche de l'esprit de bois = focaliseur Feu) et dans le Royaume des Songes, d'esprits errants

vers le Nord Est -> le *messenger* blessé gravement ("Remettre un message à Carissa Cantrecht" - avant de succomber, il vous remet un parchemin - ok cf. le Camp de Guerre)

Sud Ouest -> les esprits errants sont plutôt vers là, combattez les à (longue) distance

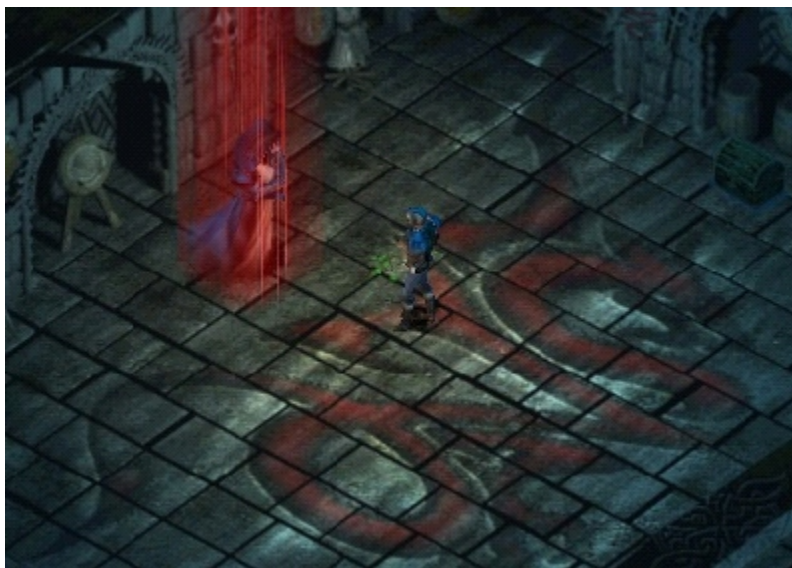
Nord Ouest -> *gardien de la Forêt* ("Le gardien de la Forêt" -> donner de ses nouvelles au gardien du fleuve au Village d'Arathen -> ok voir + bas- "Trouver l'ermite égaré" dans le Monastère - se munir d'une échelle de corde - ok cf. le Monastère #2)

au Village d'Arathen -> si ce n'est déjà fait, achetez la maison de la mère de la jeune fille -> Sud -> pont en bois -> gardien du fleuve -> parlez lui du gardien de la Forêt -> il vous offrira un bâton du devin (focaliseur Eau) -> profitez en pour aborder la fille du meunier -> Ouest -> parlez au magistrat de Carissa Cantrecht -> près du pont en bois -> forgeron -> achetez lui, pour 45 Sh, l'échelle de corde -> voyagez vers ...

le Monastère #2

des chasseurs de loups du Corwenth ... libre à vous d'entrer dans la Cathédrale et le Sanctuaire

cour du Monastère -> posez l'échelle de corde sur le Gouffre -> descendez -> présence de fantômes de moines -> Nord -> 2 coffres -> ...



Royaume des songes -> le *fantôme de l'ermite* -> discutez avec lui -> ...

visitez la cave Sud dans le Royaume des songes -> ...

retournez à la **Vallée des Larmes** -> annoncez la mauvaise nouvelle au *gardien de la Forêt* -> ...

les Canyons Oubliés

présence de Taymuriens (**bâtons de shaman = focaliseurs Feu**) et de **coffres**

esprits errants et soulravens dans le Royaume des songes

Sud Est -> le clan des crocs noirs -> **Capitaine des crocs noirs** ("Arrêter les chasseurs de loups" - **ok voir paragraphe suivant**)

Est -> *Joran Cynessa* -> **archéologue & commerçant** - **feu de camp**

Ouest -> **coffre plein de trésors** inatteignable ?

Nord -> vers le **Camp de Guerre**

le Camps des Brigands

soulravens et esprits ? dans le Royaume des songes / éliminez (**ou pas**) les chasseurs de loups

coffre et **feu de camp** au Centre Nord / 2nde sortie au Nord

si vous avez bien éliminés les chasseurs de loups, allez le dire au le *Capitaine des crocs noirs* au Sud Est des **Canyons Oubliés**



12199 Sh

voyagez jusqu'au ...

le Camp de Guerre

arrivez par le Nord des Canyons Oubliés ...

allez vers l'Est -> grand coffre -> revenez à l'entrée du ...

Camp de Guerre de l'armée du Corwenh -> **Royaume des songes** ("Éliminer les espions loups garous")

1ère grande tente -> parlez de tous les sujets au *général Udric* - grand coffre

feu de camp -> *marchand Ishkaï* ("sauver les serfs Ishkaï" - ok cf. **Cavernes Ishkaï**) -> il vend rien ?

2nde grande tente -> l'*Intendant* -> ("Stopper la vente d'armes aux Taymuriens" -> dénoncez *Joran Cynessa*)

3ème grande tente -> *Mage de guerre* -> possibilité de changer d'élément pour 25 Sh - grand coffre

Faxon Icco -> un ménestrel (ou barde)

Capitaine des crocs noirs s'est déplacé ici avec son clan -> rediscutez avec lui ...

une fois les espions loups garous éliminés, annoncez le au *général Udric* -> parlez lui, et aux autres *tiers*, du barde (*Faxon Icco*)

allez au Nord du **Camp de Guerre de l'armée du Corwenh** -> *Carissa Cantrech* -> via les dialogues, donnez lui le parchemin -> *Carissa Cantrech* ("Découvrir l'origine de l'empoisonnement" de la rivière - parlez lui en - ok cf. ci dessous) -> vous partez automatiquement avec elle au ...

Sanctuaire ancestral Taymurien

feu de camp -> *Carissa Cantrech* vous en apprend plus sur vous (vos souvenirs ressurgissent) , l'Ordre du voile, *Mara Valkarin* et l'Inquisition, les Précepteurs et la Penta Nera

vous effectuerez le circuit en combattant les Taymuriens et quelques loups garous -> allez vers le Nord -> étrange pentagramme -> Ouest -> étrange pentagramme -> conservez une sauvegarde -> Sud -> étrange pentagramme -> ...

affrontez Ombre ancestrale Taymurienne (près de 900 PV) et des Hexapodes -> une fois tous rétamés, ressortez -> ...

vous devez absolument avoir le dialogue avec *Carissa Cantrech* comme quoi vous partez avec elle à **Kyallisar**, sinon reprenez votre sauvegarde ->

automatique -> en chemin, vous tombez sur son père, *tallion*, vêtus des habits du *messenger* (c'est donc lui l'a agressé dans la Vallée des Larmes et qui aurait volé l'épée déicide au Monastère) -> *Carissa Cantrech* en veut à son paternel pour ses agissements -> le Baron *Tarn Evanger* (grand exécuter de l'Ordre du voile) intervient -> un certain *Quova* est mentionné ainsi qu'une nouvelle réunion de la Penta Nera -> ...

en tout état de cause , le Baron *Tarn Evanger* et *Carissa Cantrech* partent ensemble à **Kyallisar**, en vous laissant en plan (l'accès aux Portes de **Kyallisar** est affiché sur la carte du monde) !

n.b. : *tallion* s'est échappé avec l'épée déicide ...

allez aux ...

Cavernes Ishkaï

je décide d'affronter les esclavagistes de **Sura** ... soulravens et esprits errants dans le Royaume des songes

Nord Est -> puits des songes -> possibilité de se reposer

une fois les cavernes **Ishkaï** purgée des intrus, annoncez la bonne nouvelle au *marchand Ishkaï* dans le **Camp de Guerre**

direction ...

les Portes de Kyallisar

éliminez les bandits qui attaquent et pillent les caravanes ... des boîtes

soulravens et esprits errants dans le Royaume des songes

tout à l'Est, entrez dans **Kyallisar** -> ...

la Penta Nera dans Kyallisar

le Hall de la Penta Nera est au Sud Ouest de **Kyallisar**

vous retrouvez Lord (ou Maître) *Valkarin* -> automatiquement, vous allez assister à la réunion de la Penta Nera en présence de Maître *Valkarin*, *Carissa Cantrech*, le Baron *Tarn Evanger*, *Sollan* et *Krenze* -> vous êtes admise à l'Ordre du voile et en apprenez plus sur

tallion (le père de *Carissa Cantrech*, un ancien moine -> vous savez déjà que vous avez un parcours similaire au sien), ainsi que sur son (nouveau) mentor *Quova*, chef spirituel du Culte du dieu éternel (et anciennement grand sage de l'Ordre du voile)

il a été presque collégialement décidé -> "Inciter *Jasker* à retrouver *Quova*" - ok cf. *Jasker* et *Sharok*) - "Retrouver *Quova*" (ok cf. niveau 17)

couloir au Sud Ouest -> vous allez obtenir des précisions sur plusieurs sujets en discutant avec ...

Lord (ou Maître) *Valkarin* ("Purifier l'église abandonnée" ok cf. l'église) - table -> possibilité de se reposer

le grand sage *Krenze* -> étagères -> possibilité de se reposer -> il vous confie que c'est lui qui a assassiné *Taryn* -> pour approcher *Quova* d'une autre façon, il mentionne *Sice Larwan* -> ...

Krenze:
Allez à la 'Soif de Revanche' et demandez au tavernier ce qu'il y a derrière la porte au fond de son établissement. Avec un peu de chance, il en saura plus que moi.

et cela, pour dénicher ce dernier ...

le grand précepteur *Carissa Cantrech* -> repare de son père et indique que le Baron *Tarn Evanger* est certainement à la Taverne "Soif de revanche" - étagère

sortez à l'Ouest -> ...

Kyallisar - la Cité

Ouest

sortie / l'archéologue & commerçant *Joran Cynessa* ("le traître de *Joran*") -> dénoncez vous, il s'enfuira ...

échope du commerce -> *Crésus Arriviste* ("Trouver le livre" ok cf. l'Entrepôt) - mention d'un levier (chaîne) dans l'Entrepôt et de *Sharok* et *Gozen* (chefs de clan de voleurs opposés)

Maison des plaisirs de Mme *Zoftig* -> demande d'être sur une liste pour pouvoir entrer -> ok + tard

Nord Ouest - Nord

Taverne "Soif de Revanche"

Tavernier, à propos des Salons privés, parle de feu *Percheron*, le nécromancien civil, qui était en liaison avec *Jasker* son fournisseur de zombies esclaves ...

le grand exécuteur Baron *Tarn Evanger* -> questionnez le ... -> buvez (ou pas) un coup avec lui

les Salons privés (Appartements de *Percheron*) -> présence de différents type de zombies - Spectres dans le Royaume des songes -> ramassez oeil de tigre sur un cadavre -> Nord -> Crypte de *Percheron* -> Est -> Tombe -> la Liche ne se réveille pas -> même dans le Royaume des songes -> ok + tard cf. anneau de *Taryn*) ?

niveau 11

affinités -> Précision 1 - Fragment des Songes - Chasse aux Esprits - Aura Défensive 1 - Chance du voleur 1 & 2 - Secousses - Pistage - Agilité - Flèche Empoisonnée - Bonne Fortune - Survie - Chasse à l'Homme / 26 033 Sh

l'Entrepôt

des voyous / le **livre de comptes** est dans le **coffre** -> ramenez le à *Crésus Arriviste* dans son **échope du commerce** à 'Ouest -> ... -> revenez à l'Entrepôt -> ...

chaîne sur le pilier central dévoile un escalier vers les **Egouts** -> allez y -> loups garous et hexapodes (**mandibule d'hexapode = focaliseur Terre**) - spectres dans le Royaume des songes -> Centre -> **Sharok** ("Rencontrer *Jasker*" - ok cf. **Rue du Sanglier**) - il souhaite que *Jasker* lui fournisse des esclaves zombies et non à *Gozen*

Nord Est - Est

l'église

éliminez tous les esprits dans le Royaume des songes -> rendez compte à Lord (ou Maître) *Valkarin* dans le **Hall de la Penta Nera** (Sud Ouest) -> revenez -> ...

les **portes** vers les **Terres Barbares** (**Terres désolées de Sura**)

Vendeur de maison ("Acheter une maison à *Kyallisar*") -> si vous l'achetez 10 000 Sh -> grand coffre - lit

la **Tour du mage civil** -> **baguette civile** (**focaliseur Eau**) au sol -> le **grand mage Sollan** ("Empêcher la guerre des gangs" de *Charok* et *Gozen* -> ok) - possibilité de changer d'élément pour 100 Sh

le **Pic** -> **Arbitre** - guerrier zombie (**voir + bas - concerne la quête "Entrer dans l'Arène des gladiateurs"**)

Centre & Sud

le Marché

l'officier **Fanric** ("Prendre la **baguette oculaire** au *soldat*" - trouvez l'objet à échanger - ok -> recherchez **Fanric**) -> en face de lui, **Marchand** vend **échelle de corde**

l'officier *Gonfalon* -> il ne connaît pas l'**objet** qu'acceptera **Fanric**

à l'Ouest -> **échope du commerce** (secteur **Ouest**) / vers le Sud -> secteur **Ouest - Sud Ouest**

escalier montant à l'Est -> *Armurier* vend des **équipements d'armure** / escalier descendant au Sud -> **Rue du Sanglier** -> ...

l'Arène des gladiateurs -> les **gardes** ne permettent pas l'accès -> ok + tard

Jasker le Sanglier -> vous jouer le jeu en dévoyant l'**Inquisition** (automatique) -> ("Sauver le *fil*s de *Jasker*" kidnappé par *Gozen* - ok voir plus bas) -> dites lui que vous avez un accord avec **Sharok** -> ("Entrer dans l'**Arène des gladiateurs**" - *Gozen* y résiderait -> ok pour entrer -> voir + bas) -> il mentionne l'**Arbitre** au **Pic** qui pratiquerait, en quelque sorte, "l'examen d'entrée"

allez dans les **Egouts** via l'**Entrepôt** (Nord Ouest - Nord) -> parlez de *Jasker* à **Sharok** ("Escorter *Sharok*" pour ses "petites affaires sous le manteau" - ok) -> ... -> rendez compte à *Jasker* (**Rue du Sanglier**) -> allez à la **Taverne "Soif de Revanche"** (Nord Ouest - Nord) -> parlez de nouveau à **Sharok** ("Escorter *Sharok* jusqu'à la maison close" - ok) -> ... -> vous êtes à la **Maison des plaisirs de Mme Zoftig** (ok cf. après niveau 14) -> ressortez et attendez quelques secondes avant de retrouver **Sharok** à la **Taverne "Soif de Revanche"** (Nord Ouest - Nord) ("Arrêter les attaques de démons" dans les **Catacombes** -> ok voir ci dessous)

retournez dans les **Egouts** via l'**Entrepôt** (Nord Ouest - Nord) -> liquidez les démons (**tentacule de démons = focaliseur Terre**) - dans le

Royaume des songes, les **hexamarques** sont de nouveau actives -> à l'Est, escalier vers les **Catacombes** -> éliminez les démons et le démon adulte (**environ 1 000 Pv**) -> ...



un stock d'essences qui pourra servir sur les futurs objets <[;o)

rendez compte à **Sharok** dans la Taverne "**Soif de Revanche**" (Nord Ouest - Nord) -> il ne vous donne pas les 500 Sh convenus ? -> pour trouvez la "source des démons", il vous redirige vers -> ...

la Tour du mage civil -> le **grand mage Sollan** ("Trouver l'apprenti" - il le localise, grâce au "lien d'apprenti", à la **Porte des Enfers** - ok) -> allez prendre des informations auprès du grand sage **Krenze** dans le **Hall de la Penta Nera** (Sud Ouest) -> demandez pour les **Catacombes** et ...

C'est un lieu où l'on peut invoquer les démons et les faire passer dans les royaumes inférieurs du Paradis Perdu.
Mathilda:
Cette facette de la réalité était autrefois un paradis...?
Krenze:
Quand le Dieu de la Terre vivait encore, oui.

la **Porte des Enfers** -> ...

profitez pour avoir l'avis de Lord (**ou Maître**) **Valkarin** sur les démons -> vous pouvez aussi discuter avec le grand précepteur **Carissa Cantrech** ...

allez au **Pic** -> demandez à faire un essai auprès de l'**Arbitre** -> vous payez 200 Sh -> affrontez le guerrier zombie -> quête "**Entrer dans l'Arène des gladiateurs**" accomplie -> l'**Arbitre** ("l'Arène des gladiateurs" - ok en plusieurs étapes -> 9 combats) -> ...

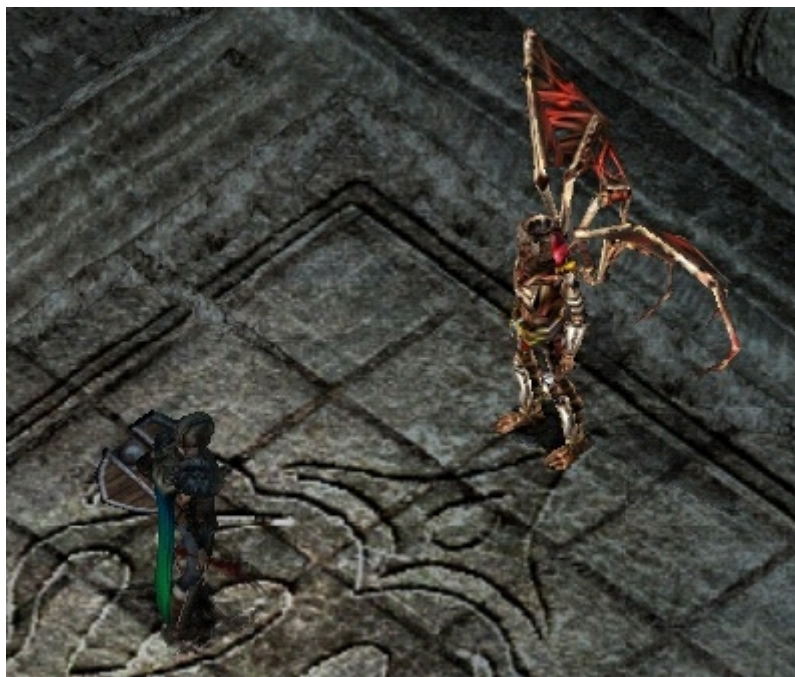
allez **Rue du Sanglier** (Centre -> Sud) -> l'**Arène des gladiateurs** -> demandez au *garde de l'Arène* pour entrer -> Est -> demandez au *garde de l'Arène* pour combattre -> 1er combat, des zombies (**2 500 PE - prime de 250 Sh**) -> sortez puis revenez -> 2nd combat, des gladiateurs (**5000 PE - prime de 500 Sh**) -> sortez puis revenez -> 3ème combat, des gladiateurs (**10 000 PE - prime de 1 000 Sh**) -> sortez puis revenez -> 4ème combat, un gladiateur d'élite (**20 000 PE - prime de 2 000 Sh**) -> si vous vous sentez costaud, vous pouvez continuer -> je m'arrête là pour le moment ... et y reviendrai ultérieurement <[;o)

allez vers les cellules à l'Est -> **Gozen** est bien présent dans l'une d'elles -> vous ne pouvez pas lui parler -> le *filz de Jasker* est dans une autre cellule, il indique que **Gozen** possède la **clé** de celle ci -> sortez -> allez à l'Est et rapportez à **Jasker** -> il suggère "une feinte" pour avoir accès **Gozen** -> à la Taverne "**Soif de Revanche**" (Nord Ouest - Nord), **Sharok** confirme la façon de procéder : se faire engager par **Gozen** en devenant son garde du corps ("Tuer **Gozen**" -> ne s'affiche pas dans le journal de quêtes) -> retournez dans la **Rue du Sanglier** (Centre -> Sud) -> l'**Arène des gladiateurs** -> demandez au *garde de l'Arène* pour combattre le *garde du corps de Gozen* -> affrontez le -> une fois vainqueur, automatiquement vous êtes dans la cellule de **Gozen** -> plusieurs voies vous sont proposés -> je

décide de rester fidèle à *Sharok* et affronte donc *Gozen* -> ... -> récupérez la **clé** au sol et allez parler au *fil*s de *Jasker* -> automatiquement, vous êtes devant l'habitation de *Jasker* -> avant de quitter *Kyallisar*, il vous remercie en vous donnant l'**anneau de Taryn** qui vous permettra de communiquer avec la liche dans la **Crypte de Percheron**

"chargez" l'**anneau de Taryn** au stock d'**essences** (cf. image précédente) -> des voyous ...

rendez compte à *Sharok* pour le décès de *Gozen*, à la **Taverne "Soif de Revanche"** (Nord Ouest - Nord) -> la quête "Tuer *Gozen*" est validée (**10 000 PE**) - il vous offre les 2 000 **Sh** promis et pourra, si besoin était, vous aider dans l'avenir -> allez aux **Salons privés** -> Nord -> **Crypte de Percheron** -> Est -> **tombe** -> ...



la liche **Percheron** ("Parler à *Sice Larwan*" **maître de Percheron et de Quova** - ok cf. **niveau 17**) -> via le "lien de maître", elle le localise aux **Falaises Rouges** -> ressortez -> questionnez vos *collègues* de la Penta Nera, en particulier le grand sage *Krenze* dans le **Hall de la Penta Nera** (Sud Ouest), a propose de *Sice Larwan* -> concernant le grand mage *Sollan*, à la **Tour du mage civil** (Nord Est), profitez en pour clôturer la quête "Empêcher la guerre des gangs" ->

niveau 14

affinités -> Précision 1 - Fragment des Songes - Chasse aux Esprits - Aura Défensive 1 - Chance du voleur 1 & 2 - Secousses - Pistage - Agilité - Flèche Empoisonnée - Lame empoisonnée - Bonne Fortune - Survie - Chasse à l'Homme - Voleur d'âme - Orage de grêle - Racines avides - Nuage toxique / 46 891 Sh

allez à l'Ouest -> **Maison des plaisirs de Mme Zoftig** -> parlez au *garde* pour entrer -> **Mme Zoftig** ("Trouver un musicien pour la maison close") -> **possibilité de se reposer gratuitement** - elle **s'y connaît en astrologie** -> juste au Nord Ouest -> parlez à *Ashanaru* et abordez le sujet de l'officier *Fanric* (elle propose une "nuitée coquine" mais ce n'est pas ce qu'il souhaite) -> visitez l'ensemble de la maison close **en parlant avec les tiers** -> 2 **coffres** et des **Héxamarques** -> ressortez -> allez au **Camp de Guerre** -> proposez à *Faxon Icco* de travailler à la **Maison des plaisirs de Mme Zoftig** -> il accepte -> profitez d'être ici, pour parler de l'officier *Fanric* l'**Intendant** (2^{de} grande tente) -> ...

Intendant:
Je pense qu'il s'agissait de sa pierre de naissance.
Intendant:
Certaines superstitions sont liées à cette pierre : on doit vous l'offrir, vous ne devez pas la demander. Enfin, je crois...

dorénavant, vous savez que c'est un certain type de **gemme** qu'il faudra lui proposer, mais lequel ?

revenez vers **Mme Zoftig** à *Kyallisar* - **Maison des plaisirs** (Nord Ouest) -> elle est ravie et fera la demande officielle auprès de la

maison *Malfagon* ! -> revenez un peu plus tard, elle vous offrira une **panacée (soins 15)** -> allez (**ou pas**) prendre des nouvelles de *Faxon Icco* -> ...

allez au **Marché** -> l'officier *Gonfalon* vous apprend **qu'il n'a jamais vu sa pierre mais** que son collègue *Fanric* est né sous la 7ème lune
retournez voir *Mme Zoftig* dans la **Maison des plaisirs** (Nord Ouest) -> ...

Madame Zoftig:
Les personnes nées sous le signe de la cornaline sont fidèles à leurs amis et à leurs principes, mais elles sont également indécises et distraites.

...

elle vous enseigne que la **pierre** associée à la 7ème lune est la **cornaline** -> **vous savez ce qu'il vous reste a dénicher !**

en repartant par l'Ouest -> **échope du commerce** -> *Crésus Arriviste* ("Dissuader *Nabod* de devenir gladiateur") -> allez à l'Est -> le **Pic**
-> secteur de l'*Arbitre* -> *Nabod* -> ... -> rendez compte à *Crésus Arriviste* -> quittez *Kyallisar* par le Sud Ouest -> ...

la Porte des Enfers

dans le Royaumes des songes -> esprits errants

feu de camp près de l'entrée -> des surakaïs et des chasseurs de loups -> Nord -> des démons cornus -> l'apprenti de *Sollan* -> il vous explique ce pourquoi il est là ... -> décidez de son sort -> je choisi de l'escorter (**automatiquement**) jusqu'à son maître, le grand mage *Sollan* -> repartez pour ...

les Mines des Falaises Rouges

le Village Ishkaï

dans le Royaumes des songes -> esprits errants

près de l'entrée -> *Ishkaï* -> renvoie vers ses chefs **plus au Nord** -> progressez -> empruntez l'escalier vers le Nord -> ...

Matriarche Ishkaï ("Tuer la reine des araignées" **dans la Caverne**) - elle vous fait un topo sur son clan de Morteplume, **la Caverne** et les **Mines des Falaises Rouges** - 2 **feux de camp** - *Britek* ("Trouver des **Saphirs** pour *Britek*" - **ok**) - c'est un marchand nain réfugié **et bien accueilli dans ce clan Ishkaï**

explorez l'Ouest puis revenez et aller au Nord Est -> ...

la Caverne

affrontez la reine photophobe (**reine des araignées**) -> rendez compte à la *Matriarche Ishkaï* au **Village Ishkaï** -> revenez et entrez dans

...

les Mines des Falaises Rouges

différents type de zombies, des araignées photophobes et des chasseurs de trésors / dans le Royaumes des songes -> esprits errants et spectres

vous ramasserez -> **cornaline** - **toile photophobe (focaliseur Terre)** **craindrait la lumière du jour** -> **feu de camp** au Nord Ouest -> Ouest
-> ...

le Puits de Mine

des araignées photophobes dont des reines et différents types de zombies

dans le Royaumes des songes -> spectres et soulravens

feu de camp près de l'entrée

cadavre dans du fil d'araignée au Centre Est -> **boite en bois** contenant une **panacée** au Centre Ouest -> **boite en bois** contenant un **saphir** à l'Ouest -> **boite en bois** contenant un **saphir** au Sud Ouest -> escalier vers ...

la Chambre Centrale

différents types de zombies / dans le Royaumes des songes -> spectres et soulravens

Est -> ...

les Mines Basses

différents types de zombies / dans le Royaumes des songes -> spectres

ramassez **lanterne salamandre** - **feu de camp** / Nord Ouest -> entrée de ...

les Profondeurs

différents types de zombies - des gardes liches / dans le Royaumes des songes -> spectres et soulravens

explorez le Nord puis allez au Sud -> ...

la Demeure du Nécromancien

différents types de zombies - des gardes et serviteurs liches - des liches

feu de camp - avancez puis descendez au Sud Ouest -> une fois que vous êtes ici -> ...



CONSERVEZ UNE SAUVEGARDE -> NE SAUVEGARDER PLUS

allez à l'Ouest -> 1er couloir Ouest -> ...



sac à dos Sura dans le coffre en métal - clé d'immortalité -> ...

revenez sur vos pas et allez vers le Sud Est -> utilisez la clé d'immortalité sur sa serrure -> le 1er panneau du mur se baisse -> ...

allez dans le 2nde couloir Ouest -> Sud -> ...

os de l'esprit de glace (focaliseur Eau) et maxillaire d'un esprit de lave (focaliseur Feu) dans ossements - clé du cadavre -> ...

revenez sur vos pas et allez vers le Sud Est -> utilisez la clé du cadavre sur sa serrure -> le 2nde panneau du mur se baisse -> ...

allez à l'Ouest (3ème couloir) -> vers le Sud -> ...

corne de démon (focaliseur Air), griffe de démon (focaliseur Air) et 3 saphirs dans coffre en métal - clé du dernier souffle -> ...

revenez sur vos pas -> utilisez la clé du dernier souffle sur sa serrure -> le 3ème panneau du mur se baisse -> ...

VOUS POUVEZ SAUVEGARDER

| TOUTES LES AFFINITÉS | AFFINITÉS ACTIVES |
|----------------------|-----------------------|
| Bonne fortune | Chasse aux esprits |
| Voleur d'âme | Fragment des Songes |
| Aura défensive - I | Précision - I |
| Chance du voleur - I | Secousses |
| Orage de grêle | Chance du voleur - II |
| Lame empoisonnée | Pistage |
| Flèche empoisonnée | Agilité |
| Chasse à l'homme | Racines avides |
| | Nuage toxique |
| | Survie |
| | Onde toxique |
| | Forme terrestre |

| Mathilda | |
|-----------------------|----|
| Mêlée : | E- |
| Distance : | D+ |
| Magie : | S |
| Vitesse : | A |
| Points d'avancement : | 80 |

65 627 Sh

retour au Village Ishkaï -> donnez vos Saphirs à Britek (quête achevée pour la 1ère -> 10 000 PE chaque fois) -> allez à Kyallisar -> Centre -> Marché -> donnez une cornaline à l'officier Fanric contre sa bague oculaire (quête achevée) -> revenez là où vous étiez soit dans la Demeure du Nécromancien des Mines des Falaises Rouges -> redescendez jusqu'aux panneaux abaissés -> progressez vers l'Est -> ...

affrontez gardien zombie arachnide -> ... -> "la vie de Quova Acte I" dans ossements -> Sice Larwan -> vous en apprenez plus sur Quova, Serge Valkarin (futur Lord ou Maître) et Cassandre la prophétesse (tuée accidentellement pas le Baron Tarn Evanger), la mort de Lady Mara (Mara Valkarin mère de Serge Valkarin) assassiné par Quova hors de tout contrôle de lui même - vous obtenez la localisation de Quova -> il vous offre bâton de Larwan (pas d'armure)

les quêtes "Retrouver Quova" et "Parler à Sice Larwan" sont achevées

vous pouvez ressortir à l'extérieur via Sice Larwan ou par vous même -> en quittant les Mines des Falaise Rouges -> ...

automatiquement, vous êtes au Hall de la Penta Nera (Sud Ouest de Kyallisar) -> ... -> Lord (ou Maître) Valkarin part immédiatement pour les Terres Désolées de Sura -> Carissa Cantrech ("Retrouver Quova à l'Oracle" - ok cf. l'Oracle)

Carissa:
Si Valkarin est le premier à atteindre le Décide, il pourrait tenter d'anéantir la Penta Nera sans autre forme de procès.
Carissa:
Et vous ? Vous conformerez-vous aux préceptes de la Penta Nera en laissant le Conseil décider de ce qu'il adviendra de l'épée ?

parlez au grand sage Krenze ("Retrouver Lord Malfagon" - ok cf. l'Oracle) <- idem pour le grand mage Sollan (la Tour du mage civil -au Nord Est)

allez Rue du Sanglier (Centre -> Sud) -> l'Arène des gladiateurs -> 5ème combat (25 000 PE - prime de 5 000 Sh) -> 6ème combat (50 000 PE - prime de 10 000 Sh) -> 7ème combat (1000 000 PE - prime de 20 000 Sh) -> voyagez vers ...

les Terres Désolées de Sura

des surakaïs, guerriers et shamans sura - des démons talons / Royaume des songes -> esprits errants

juste à l'Est après l'entrée -> Royaume des songes -> *Fantôme de Talisanu* ("le Fantôme de Talisanu" - annoncez son décès à sa sœur, *Ashanaru*, dans **Maison des plaisirs de Mme Zoftig** à l'Ouest de **Kyallisar** - ok de suite)

Ouest -> coffre - feu de camp / Orphelin Sura (voir + bas)

Est -> sac à dos au sol / Nord Est -> donne accès au **Château de Rochemoire**

Nord -> coffre / Nord Ouest ->

l'Antre Glacée -> un esprit des glaces -> os d'esprit des glaces (focaliseur Eau) / "la vie de *Quova* Acte II" dans ossements

allez au ...

Château de Rochemoire

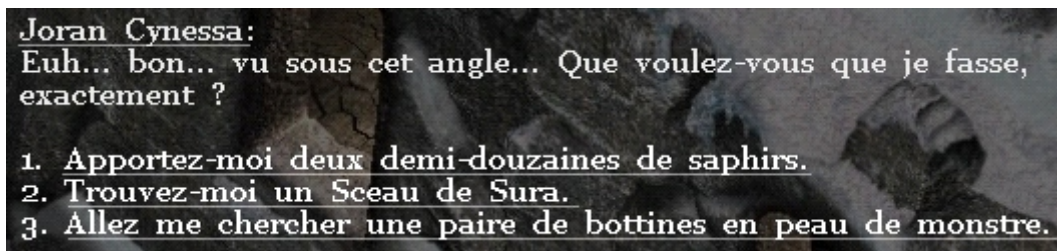
Champion Sura de Rochemoire ("Vaincre le Champion des Suras" - ok) -> progressez -> ...

Shaman Sura -> il indique que Lord (ou Maître) *Valkarin*, le Baron *Tarn Evanger* et *Carissa Cantrech* vous ont tous devancés - il vous explique plusieurs choses concernant les Suras -> 2 clans opposés (les fumées rouges et les rochemoires), les castes et les races -> *Chaman Sura* ("Trouver l'arc des fumées rouges" - ok cf. les **Montagnes des fumées rouges**) -> il commerce (vend caducée -> soins 20) + possibilité de changer d'élément

Sage-Femme Ishkaï ("Aider l'Orphelin Sura" -> elle vous donne 500 Sh pour que vous soyez sa mercenaire désignée - ok de suite) -> allez le chercher à l'Ouest des **Terres Désolées de Sura** -> retour automatique auprès de la *Sage-Femme Ishkaï* après les dialogues -> progressez ->

le Château

Joran Cynessa, archéologue & commerçant, est là -> vous le menacer (automatique)



j'ai choisi le sceau de sura -> attendre une semaine est faux -> voir + bas

2 feux de camp / Chef de guerre Sura enseigne, contre paiement, la concentration dans les phases de combat (= affinité 'Seigneur de guerre') -> je l'apprend jusqu'au 6ème rang ... pour l'instant -> allez vers l'Est -> ...

autonome surakaï ("Aider l'autonome surakaï" -> il a nécessité d'un sceau de sura pour pouvoir défier un congénère de la caste supérieure à la sienne) - feu de camp -> accès aux **Montagnes des fumées rouges** -> revenez au **Château de Rochemoire** -> le Château -> *Joran Cynessa* vous donne ce que vous lui aviez demandé -> je récupère un sceau de sura que je m'empresse de "revendre", 6 000 Sh (il paiera la même somme pour chaque sceau de sura que vous lui apporterez), à *autonome surakaï* (quête terminée -> il réussira son duel et sera le 1er surakaï du clan des rochemoires à accéder au titre de guerrier sura) -> vous pouvez "grimper" dans ...

les Montagnes des fumées rouges

des chamans et guerriers sura - des démons talons - esprits de glace et de lave

Royaume des songes -> esprits errants et soulravens



Lord (ou Maître) Valkarin et le Baron Tarn Evanger s'affronte (ce dernier lui reprochant, depuis longtemps, d'avoir aidé Quova dans sa fuite par le passé et de vouloir le rejoindre maintenant) -> vous ne pouvez pas intervenir -> Lord (ou Maître) Valkarin le tue et s'en va vers l'Oracle

Ouest -> 2 coffres / arc d'ivoire des fumées rouges sur la cadavre de leur champion -> retournez voir le au Chaman Sura en bas du Château de Rochenoire -> prenez une décision -> je décide de lui revendre pour 20 000 Sh (car ce n'est pas mon élément -> il reste dans l'inventaire ?) et monte au au Château effectuer une 7ème formation auprès du Chef de guerre Sura -> revenez aux Montagnes des fumées rouges -> ...

Centre -> ossements / Nord Est -> ossements et passage vers ...

l'Oracle

chemin vers l'Oracle -> des soldats d'élite du Corwenth -> rubis salamandre - émeraude de Terre - beaucoup d'autres objets à ramasser -> ...

commerce à Kyallisar et au Village Ishkaï (saphir pour Britek) des Mines des Falaises Rouges -> passage au Château de Rochenoire -> 8ème formation auprès du Chef de guerre Sura -> retour sur le chemin vers l'Oracle -> allez au bout -> ...

Lord Malfagon et 2 gardes d'élite -> il ne vous laisse pas le choix, il faut les combattre -> la prophétie s'accomplit, elle vous sera expliquée dans l'Oracle -> ... -> Alexandra apparaît puis elle entre dans l'Oracle ... -> sceau du Lord protecteur - katana

aller retour à Kyaliisar -> commercez -> allez au Hall de la Penta Nera (Sud Ouest) -> informez le grand sage Krenze du décès de Lord Malfagon (quête terminée) -> faites de même auprès du grand mage Sollan (la Tour du mage civil au Nord Est) -> revenez au chemin vers l'Oracle -> remontez -> ...

l'Oracle

progressiez -> feu de camp -> Alexandra, prophétesse de l'Oracle, fille de Quova le porteur de la marque présent lui aussi -> Carissa Cantrech arrivant ensuite -> ils parlent de la prophétie concernant Lord Malfagon, de la création et de l'évolution du culte du dieu éternel, de tallion son nouvel Hiérophante (ayant des objectifs moins spirituels, il a exclu puis remplacé Quova - sa possession de l'épée déicide n'est que politique car il ne peut l'utiliser)

Lord (ou Maître) Valkarin, en affinité avec l'Oracle a entendue ses révélations

Quova:

... qu'un jour, je me prosternerai devant le Messie. Qu'elle portera la Marque et que le sang d'Arkor coulera dans ses veines. Et quand elle brandira le Déicide, le Dieu Défunt reviendra à la vie.

Carissa Cantrecht:

Il n'y a que deux femmes qui portent la Marque et qui descendent d'Arkor, c'est Mathilda et moi-même.

Alexandra:

Et en l'apprenant, Lord Valkarin réalisera que l'une de vous deux est le Messie - Il fera tout ce qui est en son pouvoir pour vous empêcher de brandir l'épée.

niveau 20

| AFFINITÉS DISPONIBLES | AFFINITÉS SÉLECTIONNÉES |
|--------------------------|---------------------------|
| Bonne fortune | Chasse aux esprits |
| Fragment des Songes | Secousses |
| Aura défensive - I | Pistage |
| Chance du voleur - I | Agilité |
| Chance du voleur - II | Racines avides |
| Précision - I | Nuage toxique |
| Orage de grêle | Survie |
| Lame empoisonnée | Onde toxique |
| Flèche empoisonnée | Forme terrestre |
| Chasse à l'homme | Précision - III |
| Seigneur de guerre - I | Chance du voleur - III |
| Seigneur de guerre - II | Voleur d'âme |
| Seigneur de guerre - III | Seigneur de guerre - VIII |
| Seigneur de guerre - IV | Toxicité |
| Seigneur de guerre - V | |
| Seigneur de guerre - VI | |
| Seigneur de guerre - VII | |

| Mathilda | |
|---------------------------|---------------|
| Mêlée : | E- |
| Distance : | A- |
| Magie : | S |
| Vitesse : | S |
| Points d'avancement : | 70 |
| Niveau : | 20 |
| Expérience : | 9264376 |
| Expérience requise : | 2735624 |
| Vitesse d'attaque : | 95% (4.20) |
| Dommages de base : | 110 - 183 PV |
| Chances cp. critique : | 0% |
| Dommages critiques : | x0.00 |
| Protection d'armure : | 16 PV (Léger) |
| Poids total de l'armure : | 400 shekels |
| Chances de parade : | 9% (bouclier) |
| Chances d'esquive : | 60% |

122 585 Sh

vous rejoignez *Carissa Cantrech* à l'extérieur, et affrontez Lord (ou Maître) *Valkarin* -> bague de Mara - bâton d'adepte (focaliseur Feu)
-> revenez à l'**Oracle** -> demandez à *Quova* de vous localiser un lieu pour être plus forte avant de retrouver *tallion* '(il indique le **Reliquaire** où était jadis l'épée décide avant que *Taryn* ne s'en empare) - il ne sait laquelle de vous deux est le messie - c'est lui qui vous mènera vers *Tallion* quand vous le souhaitez

retour à **Kyallisar** -> allez au **Hall de la Penta Nera** (Sud Ouest) -> informez le grand sage *Krenze* des décès du grand exécuter Baron *Tarn Evanger* et de Lord (ou Maître) *Valkarin* -> faites de même auprès du grand mage *Sollan* (la **Tour du mage civil** au Nord Est) -> ...

allez **Rue du Sanglier** (Centre -> Sud) -> l'**Arène des gladiateurs** -> 8ème combat (150 000 PE - prime de 50 000 Sh) -> 9ème combat (200 000 PE - prime de 100 000 Sh) -> la quête "**l'Arène des gladiateurs**" est cloturée -> ...

passage au **Château de Rochenoire** -> 9ème formation auprès du *Chef de guerre Sura* -> voyagez vers ...

le Reliquaire

différents types de démons, liches et zombies - des esprits errants dans le Royaume des songes

commencez par explorer le secteur Nord Est -> **sarcophage** -> revenez à l'entrée -> ...

vers le Sud Ouest -> accès à la **1ère chambre funéraire** -> **épine d'esprit de lave** (focaliseur Terre) dans **tombe** -> revenez et continuez -> **feu de camp** -> progressez -> vous arrivez à un **croisement** -> ...



...

au Sud Ouest -> **sceau de Sura** dans **sarcophage** -> **linceul** dans **sarcophage** -> accès à la 2nde chambre funéraire -> **saphir** dans **tombe**
-> revenez au **croisement** -> ...

vers le Nord Est -> une impasse -> allez vers le Nord Ouest -> **sarcophage** -> accès à la 3ème chambre funéraire -> **tombe** -> **dent d'un esprit de glace (focaliseur Eau)** dans **tombe** -> revenez et continuez -> **râtelier d'armes** -> descendez dans ...

les Cryptes du Reliquaire

coin Nord Est -> 3 **sarcophages** -> allez en face de l'entrée -> ...



...

vers le Nord Est -> continuez -> **sceau de Sura** dans **sarcophage** -> accès à la 4ème chambre funéraire -> r.a.s. -> continuez -> **sarcophage** -> accès à la 5ème chambre funéraire -> **saphir** et **bottes en peau de démon** dans **tombe** -> remontez et tuez shadowliche
-> ramassez **Harkor's Mail** - **Harkor's Helm** - **lance des mains de l'ombre** -> revenez en face de l'entrée -> ...

allez vers le Sud Est -> accès à la 6ème chambre funéraire -> r.a.s. -> continuez -> accès à la 7ème chambre funéraire -> **tombe** -> revenez en face de l'entrée -> ...

allez à l'Ouest -> accès à la 8ème chambre funéraire (**sur deux niveaux**) -> **tombe** -> revenez et continuez vers le Sud -> ... -> 1/2 tour -> retournez au **Reliquaire** en passant par le secteur Nord Ouest -> ressortez à l'air libre -> ...

vous pouvez commercer -> donnez les **saphirs** à **Britek** au **Village Ishkaï** des **Mines des Falaises Rouges** et les **sceaux de Sura** à **l'autonome surakaï** du **Château de Rochenoire** passage au **Château de Rochenoire** -> 10ème et dernière formation auprès du *Chef de guerre Sura* -> ...

niveau 23

les nouvelles affinités étant -> **Résurrection** - **Fortitude** - **Sagesse du Guerrier III** - **Seigneur de Guerre IX et X** - **Seisme**

Mathilda

Mêlée :

Distance :

Magie :

Vitesse :

Points d'avancement :

C-

S

S

S

0

123 789 Sh

allez à l'**Oracle** -> *Quova* -> demandez lui de vous emmener jusqu'à *tallion* -> ...

le Colisée d'Arken

Quova et *Carissa Cantrech* vous attendrons à l'entrée ... -> des adeptes du culte (du dieu éternel)

Tallion vous attend dans le **Colisée d'Arken** -> c'est la fin de l'aventure, décidez de votre destin -> par l'intégrité (ou pas) de l'**épée décide**, du devenir de l'ordre du voile et de la Pente Nera, de l'existence du culte du dieu éternel et, par extension, de l'avenir du **Corwenth**



ma décision ...

durée estimée de la partie, rédaction du document comprise -> 40 h 30

j'ai volontairement conservé l'élément Terre toute la partie et utilisé à minima le Corps à Corps (RP)

les défauts du jeu

quelques plantages au lancement du jeu

plusieurs fois, l'accès au clavier s'est partiellement figé -> quittez le jeu et le relancer

l'inventaire est surdimensionné (un grand classique)

absence de gestion de la nourriture, des flèches et "d'énigmes"

l'IA des ennemis est simplissime

le système de sauvegarde est moyen même si le fait que la suppression soit logique (et non physique) m'a permis de recharger une partie supposée effacée pour contourner le bug dans **la Demeure du Nécrmancien**

ses atouts

l'univers dans lequel vous évoluez et les histoires associées sont assez cohérents

l'aspect "Royaume des songes" rajoute un contenu unique

les textes sont bien synthétisés ce qui facilite la compréhension même s'il aurait été apprécié de pouvoir reconsulter les cinématiques se rapportant aux événements du passé ou avoir un journal de ceux ci

les graphismes en 2D, au vu de la date de sortie, sont particulièrement évolués - les animations de combat sont bonnes

le mécanisme des possibilités d'évolution du personnage est atypique

la présence d'humour, dans certains dialogues, est sympathique

la rejouabilité est assez bonne

Heretic Kingdoms 1 - the Inquisition est un bon petit jeu à petit prix !