

# BOOK OF DEMONS

Juillet 2018 - dev. Playwood Project

obtenu gratuitement en Mars 2024 sur la plateforme GOG

\*\*\*\*\* Nomenclature \*\*\*\*\*

Commentaires / Textes / Objets / Interaction

quête / Tiers / évolution / durée

important / Non réalisé ou Non utilisé

## ----- TECHNIQUE -----

Absence de manuel / didacticiel -> "oui" cf. aussi les tutoriels dans le menu général

<Windows> & <Alt> + <Echap> fonctionnent / <Impr écr> fonctionne

le logiciel Fraps (capture d'écran / courtes vidéos) fonctionne

 Ce PC > Windows (C:) > Utilisateurs > Sergio Tout Court > AppData > Roaming > Return2Games\_WIP21 >

le répertoire de la sauvegarde est caché -> utilisez les options d'affichage de l'explorateur Windows pour le faire apparaître

## ----- DESCRIPTION -----

sauvegarde automatique en quittant le jeu

3 niveaux de difficulté

vous débuterez avec un guerrier -> brigand & mage seront accessibles au 5ème niveau de guerrier

jouant sans connexion internet, je ne ferai pas mention de tout ce qui s'y rapporte

<Alt> pour mieux visualiser les éléments du décor

les cartes rouges (nombre défini de charges maximum) et bleues (utilise la mana bleue) sont des compétences actives

les cartes vertes sont des compétences passives -> elles utilisent la mana verte "pompée" dans la mana bleue

Cet orbe contient votre mana bleu  et vert .

 **Mana bleu**

Lancer des sorts coûte du mana bleu. Il y a plusieurs moyens d'en récupérer (fontaines, potions, cartes artéfacts, etc.).

 **Mana vert**

Équiper des Cartes Artéfacts  convertit du mana bleu  en mana vert .

Le mana vert ne peut être utilisé pour lancer des sorts mais vous pouvez récupérer du mana bleu  →  en déséquipant les Cartes Artéfacts.

...

les **cartes de compétences** auront des variantes visibles & sélectionnables en cliquant sur le tas de cartes dans le tableau des **cartes**



...

elles sont améliorables grâce aux **carte runiques**

vous avez droit à 2 sets de **cartes** rapidement interchangeable -> en bas à droite, à côté de "Xp" ou <G> par défaut

## ----- CONSEILS -----

à chaque fin de **niveau** de **donjon**, revenez en **ville** &-> soignez vous (**ou pas**) via les **potions** du **guérisseur** -> dépensez (**ou pas**) vos **pièces d'or** selon vos choix

dans les **niveaux** des **donjons**, avancez **prudemment** - ciblez les ennemis qui attaquent à distance et ceux qui invoquent des monstres

faites en sorte de toujours pouvoir vous enfuir

pour chaque **niveau**, terminez tous les objectifs



là, il reste 6 objectifs a remplir sur les 10 proposés

n'oubliez pas de consulter "aussi" les rumeurs relatives à l'histoire <- *l'aubergiste & le guérisseur*

## ----- LA PARTIE -----



*Bradd Pittr*

difficulté -> normale

la ville

*l'aubergiste -> ...*



...

vous renvoie vers *le sage* -> ...



...

il mentionne la cathédrale (**l'église**) & la disparition de *l'évêque* - il pense qu'il a été emporté dans les **catacombes** sous ...

## l'église

**recupérer coffre** -> c'est la base du didacticiel (**tutoriels**) ... -> **coeurs + 1**

descendez -> ... -> **autel** -> **liquider Helmund le vigilant** ... -> descendez -> retournez immédiatement en ...

**ville** -> *l'aubergiste* -> ... -> via son chaudron, vous pourrez lui racheter les points que vous n'avez pas sélectionnés lors des montées de niveau <- **selon la difficulté, si vous mourrez, ils seront perdus** / vous récupérez ensuite, toujours dans son chaudron, les lots (**autres objets & pièces d'or**) que le jeu a "fléché" dedans durant vos explorations (**une bonne partie étant directement arrivé dans votre sac à dos**)

*la diseuse de bonne aventure* -> ...



...

elle recharge les **cartes** <- **je recharge potion de santé 1 fois** / elle améliore les **cartes de compétences** avec les **cartes runiques** que vous possédez

Choisissez une carte à améliorer et complétez les emplacements avec les runes requises



exemple avec carte potion de santé & carte rune solaire

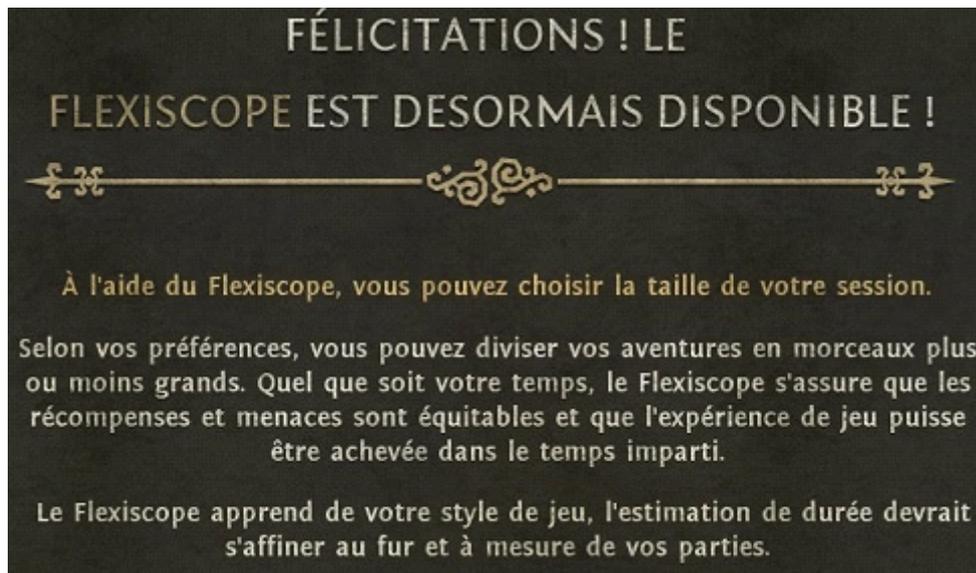
elle propose aussi des fusions de 2 cartes runiques pour en faire une plus puissante qui serviront elles aussi aux améliorations des cartes de compétences

le sage -> normalement, vous n'avez pas assez de pièces d'or pour débloquer un nouvel emplacement de carte - il identifiera les objets inconnus de vous

l'église -> descendez -> ...



...



...

vous pouvez débiter votre partie ...

*le guérisseur* apparaîtra prochainement en **ville** ...



...

en fin de **niveau** de **donjon** ou via la **carte portail**, ses **potions** pourront vous soigner - il les concocte a partir d'**objets** que vous aurez collecté dans **les donjons** > notez qu'à la fin de chaque **donjon**, vous êtes automatiquement au top forme

à chaque nouveau **donjon**, un bilan du précédent est établi - le jeu vous rappellera aussi ce que vous pouvez faire en **ville**

**1er & 2nd donjons** -> **petites** <- **j'ai fais débloquent** 1 emplacement de cartes à la fin de chacun via *le Sage*



fin du 2nd donjon, je récupère le contenu du chaudron de l'aubergiste

3ème donjon -> très petite -> je fais identifier carte par le Sage : variante de la carte bouclier

4ème donjon -> petite -> je fais identifier carte par le Sage -> variante de la carte armure sanglante -> je récupère le contenu du chaudron de l'aubergiste -> je fais débloquent 1 emplacement de cartes via le Sage -  
il me reste 1 087 pièces d'or



5ème donjon -> petite -> je fais identifier carte par le Sage : variante de la carte armure squelette -> je fais identifier carte par le Sage : variante de la carte souffle puissant -> dernier niveau -> cinématique sur le cuisinier -> la statue du cuisinier à l'Ouest -> ...





...  
descendez -> la ville -> ... -> l'église -> ...

## la quête du *cuisinier*

... -> vous êtes à 26,1 %

Bradd Pitrr  
Niveau 12 Guerrier (Intrépide)

XP actuelle :	46661
XP au niveau suivant :	53165
Rang suivant au niveau :	20

CŒURS : 32/32 ♥ MANA : 26/26 ♦

... -> je fais identifier carte par le Sage : variante de la carte potion de santé -> via la diseuse de bonne aventure, je fais fusionner 2 fois 2 cartes runes solaires pour obtenir 2 cartes runes de vie -> je lui fais améliorer la carte amulette de vie



...



je dispose de 6 120 pièces d'or

## les catacombes

vous avez accès à + de choix dans le flexiscope



...

1er donjon -> **moyenne** -> ... -> fin 3ème niveau -> je fais débloquent 1 emplacement de cartes via le Sage -> fin du 1er donjon -> je récupère le contenu du chaudron de l'aubergiste -> je fais améliorer, par la diseuse de bonne aventure, la carte armure sanglante -> je lui fais fusionner 2 cartes runes lunaires pour obtenir 1 carte rune de mort -> je fais identifier carte par le sage : variante de la carte amulette du loup -> je fais identifier carte par le sage : variante de la carte armure sanglante

2nd donjon -> **moyenne** -> fin 1er niveau -> je fais améliorer, par la diseuse de bonne aventure, la carte épée d'ombre -> fin du 2nd donjon -> je fais identifier carte par le Sage : carte runique (non noté) -> je fais identifier carte par le Sage : variante de la carte ceinture squelette -> fin du donjon -> je fais identifier carte par le sage : variante de la carte armure sanglante



vous avez accès à la durée "très grande" dans le flexiscope ...

3ème donjon -> **petite** -> je récupère **automatiquement 1 clé** -> fin du **2nd niveau** -> **je fais débloquer 1 emplacement de cartes via le Sage - reste 2 emplacements scellés** -> fin du **donjon** -> **je récupère le contenu du chaudron de l'aubergiste** -> parlez lui -> parlez au **guérisseur** -> ...

Aucun doute à ce sujet. L'évêque et ses rituels infâmes sont la source de ce fléau maléfique. En se proclamant Antipape, il a non seulement commis un sacrilège mais a aussi acquis le pouvoir impie de déchaîner les forces infernales sur ces terres. Mais tout ça est seulement arrivé à cause... de moi.

C'est moi qui ai trouvé le Manuscrit du savoir interdit et le lui ai donné. Oh, j'aurais dû le laisser caché ! Dès que je le lui ai montré, j'ai vu son esprit s'émietter alors qu'il luttait contre de sombres tentations. Mais je n'ai rien fait pour l'aider, alors moi aussi je dois porter le poids de ses péchés. Voilà finalement, c'est dit.

Ce que je manque en courage, j'essaie de le compenser par la prière. C'est pourquoi je crois que vous êtes notre champion et que je dois vous aider. Chaque jour je vaincs ma peur et reste là. C'est ma pénitence.

...  
via **la diseuse de bonne aventure**, **je fais fusionner 2 cartes runes solaires** pour obtenir **1 carte rune de vie** -> **je fais identifier carte** par **le Sage** : variante de la **carte remède** -> **je dispose de 3 635 pièces d'or**



...  
4ème donjon -> **petite** -> fin du **1er niveau** -> **je fais identifier carte** par **le Sage** : variante de la **carte amulette de mana** -> **je fais améliorer**, par **la diseuse de bonne aventure**, la **carte patte de lapin** -> fin du **2nd niveau** -> **je fais identifier carte** par **le Sage** : **carte runique (rune de vie)** -> **je fais identifier carte** par **le Sage** : variante de la **carte bouclier** -> **je fais identifier carte** par **le Sage** : **carte runique (rune de mort)**

5ème donjon -> **grande** -> fin du **1er niveau** -> **je fais identifier carte** par **le Sage** : variante de la **carte patte de lapin** -> **je fais identifier carte** par **le Sage** : **carte runique (rune de mort)** -> fin du **2nd niveau** -> **je fais identifier carte** par **le Sage** : variante de la **carte potion de mana** -> fin du **3ème niveau** -> **je fais identifier carte** par **le Sage** : variante de la **carte anneau fantôme** -> fin du **4ème niveau** -> **je fais identifier carte** par **le Sage** : **carte runique (rune de vie)** -> **je fais débloquer 1 emplacement de cartes via le Sage - reste 1 emplacement scellé** -> **5ème niveau** -> ...



...

vous êtes à 62,6 %

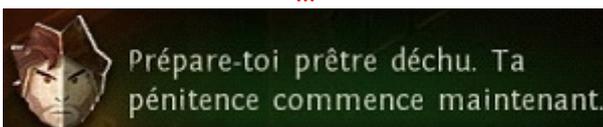


je dispose de 6 261 pièces d'or



dans le second set de cartes, la carte hache brûlante est remplacée par la carte fléau gelé

6ème donjon -> très petite -> fin du 1er niveau -> je fais identifier carte par le Sage : variante de la carte anneau fantôme -> dans le 2nd niveau -> descendez dans la statue de l'antipape



## la quête de l'antipape

... -> en ville -> via la diseuse de bonne aventure, je fais fusionner 2 fois 2 cartes runes solaires pour obtenir 2 cartes runes de vie -> je lui fais améliorer la carte armure de vie -> redescendez -> ...

l'antipape vole vos cartes de compétences -> retrouvez les toutes avant de l'affronter

Je t'ai dénoncé, le Maître me vengera !

en ville -> je fais identifier carte par le Sage : variante de la carte protection -> je fais améliorer, par la diseuse de bonne aventure, la carte armure sanglante -> je récupère le contenu du chaudron de l'aubergiste - il contient notamment 2 clés

## l'enfer

classez vos cartes de compétences en fonction de cette information -> ...

EN ENFER LES ATTAQUES DES  
DÉMONS PEUVENT CONSUMER  
VOTRE MANA  
QUAND LE MANA VERT EST  
CONSUMÉ, TOUTES VOS CARTES  
ARTÉFACTS SONT DÉSACTIVÉES  
DE DROITE À GAUCHE

les "+ fortes" à gauche ...

1er donjon -> très petite -> ... -> fin du donjon -> je fais identifier carte par le Sage : variante de la carte épée d'ombre -> je fais identifier carte par le Sage : carte runique (non noté) -> via la diseuse de bonne aventure, je fais fusionner 2 cartes runes lunaires pour obtenir 1 carte rune de mort -> je fais améliorer, par la diseuse de bonne aventure, la carte épée de l'ombre

2nd donjon -> **petite** -> ... -> fin du 1er niveau -> je fais identifier carte par le Sage : variante de la **carte hache brûlante** -> fin du 3ème niveau -> via *la diseuse de bonne aventure*, je fais fusionner 2 **cartes runes lunaires** pour obtenir 1 **cartes runes de mort** -> je fais améliorer, par *la diseuse de bonne aventure*, la **carte fléau gelé**



...

3ème donjon -> **très petite** -> fin du donjon -> je fais identifier carte par le Sage : **carte runique (carte de vérité)**

vous êtes à **75,7 %**

4ème donjon -> **petite** -> ... -> fin du donjon -> je fais identifier carte par le Sage : variante de la **ceinture squelette** -> je fais identifier carte par le Sage : **carte runique (rune de mort)** -> via *la diseuse de bonne aventure*, je fais fusionner 2 **cartes runes solaires** pour obtenir 1 **carte rune de vie** -> je fais améliorer, par *la diseuse de bonne aventure*, la **carte patte de lapin du tsunami**

5ème donjon -> **petite** -> ... -> fin du donjon -> je fais identifier carte par le Sage : **carte runique (rune de mort)** -> je fais identifier carte par le Sage : variante de la **carte bouclier** -> via *la diseuse de bonne aventure*, je fais fusionner 2 fois 2 **cartes runes solaires** pour obtenir 2 **cartes runes de vie** -> je fais améliorer, par *la diseuse de bonne aventure*, la **carte patte de lapin du tsunami** -> je fais améliorer, par *la diseuse de bonne aventure*, la **carte ceinture squelette du corbeau**

Je crains d'avoir des nouvelles troublantes à discuter avec vous. Tout d'abord, vous devez savoir que depuis que je suis arrivée dans cette ville j'ai fait d'horribles cauchemars. Au début je suspectais la cuisine locale, mais dernièrement ces visions sont devenues trop horribles pour être ignorées. Ce serait évidemment une erreur de prendre ces rêves au pied de la lettre, alors j'ai consulté ma boule de cristal pour être certaine.

Ce que j'y ai vu m'a glacée jusqu'à l'os. Il y a une volonté puissante derrière ces hordes infernales qui nous attaquent - l'Archidémon lui-même. La plus vile et cruelle créature, à l'immense puissance maléfique. J'ai observé attentivement son destin et aperçu une lueur du passé. Il était endormi dans son royaume infernal lorsque l'Antipape l'a réveillé. À chaque heure qui passe, l'armée des horreurs de l'Archidémon rampe de plus en plus près de la surface. Si elle y parvient, l'ombre des ténèbres s'abattra sur nous pour toute l'éternité.

la diseuse de bonne aventure ...

6ème donjon -> **petite** -> ... -> je fais identifier carte par le Sage : variante de la carte anneau démoniaque -> je fais identifier carte par le Sage : carte runique (rune de vie) -> via la diseuse de bonne aventure, je fais fusionner 2 cartes runes solaires pour obtenir 1 carte rune de vie -> je fais améliorer, par la diseuse de bonne aventure, la carte hache brûlante du tsunami

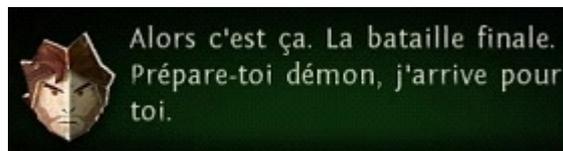


...

7ème donjon -> **très petite** -> ... -> je fais améliorer, par la diseuse de bonne aventure, la carte larmes rouge (variant de la carte potion de santé)

vous êtes à 94,1 %

8ème donjon -> **petite** -> ... -> dirigez vous vers la statue de l'archidémon ...



...

je récupère le contenu du chaudron de l'aubergiste -> je fais identifier carte par le Sage : variante de la carte de la potion de mana -> je fais identifier carte par le Sage : variante de la carte hache brûlante -> je fais identifier carte par le Sage : variante de la carte de bombe de feu -> je fais identifier carte par le Sage : carte runique (rune de mort) -> je fais identifier carte par le Sage : carte runique (rune de vie) -> je fais identifier carte par le Sage : carte runique (rune de mort) ->

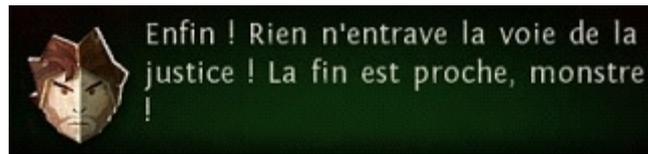
je fais débloquent le dernier emplacement de cartes via le Sage -> je fais fusionner, par la diseuse de bonne aventure, 1 carte rune de vie & 1 carte rune de mort pour obtenir 1 carte rune de vérité -> je fais fusionner, par la diseuse de bonne aventure, 2 cartes runes solaires pour obtenir 1 carte rune de vie -> je fais améliorer, par la diseuse de bonne aventure, la carte anneau fantôme du loup

il me reste 39 880 pièces d'or & je possède 4 clés

## la quête de l'archidémon

vous devrez frapper successivement 3 colonnes -> il faudra ensuite trouver les 2 éclats de la pierre du

néant -> Nord -> 2 colonnes, puis sarcophage -> le 1er éclat est détenu par boss -> Sud -> 2 colonnes, puis sarcophage -> le 2nd éclat est détenu par boss



...

l'archidémon se régénère entre 2 attaques spéciales ... il y aura donc 11 étapes



1ère moitié au feu & 2nde à la glace

retour en ville via 1 des objets trouvé sur son cadavre -> cinématique de fin (chanson -> vous pouvez la réentendre via la diseuse de bonne aventure <- "quelque chose de spécial")

retournez dans l'église -> clôturez l'aventure -> ...

**Vous avez tué l'Archidémon et fini la campagne.**  
Mais votre aventure ne s'arrête pas là. Vous avez déverrouillé le Mode Libre illimité, avec encore plus de liberté pour paramétrer vos parties. Vous pouvez également créer une nouvelle partie avec une autre classe de personnage ou dans un autre mode de jeu.

je m'arrête ici ...

vous pouvez aussi rejouer les quêtes (cuisinier, antipape & archidemon) grâce aux clés



exemple pour le cuisinier

## ----- BILAN -----

aucun décès !



...  
reste 56 216 pièce d'or



dans le second set de cartes, la carte fléau gelé est remplacée par la carte hache brûlante du tsunami

durée estimée + rédaction du document -> 17 h 15

## ----- CRITIQUES ET AVIS -----

## les défauts du jeu

*l'aubergiste* aurait put proposer des vivres et des nuitées ...

vous êtes obligé d'emprunter des couloirs -> c'est absurde

attaquez à distance avec des **armes de corps à corps** est totalement idiot

sauvegarde unique

## les qualités du jeu

aucun crash - les temps de chargement sont bons

le gameplay, **quasiment qu'avec des compétences passives**, est bon

graphiquement parlant, c'est assez bon - les animations de combats sont bonnes

pour cette histoire basique prétexte à l'exploration effrénée de **donjons**, les rares dialogues sont courts & explicites

la rejouabilité est bonne

**Book of demons** est un bon "petit" jeu