

GOTHIC v 1.08k (GOG) Description, Conseils et Aide

Préambule

Les textes FR ne figurent pas dans le manuel, la nomenclature est :

. En *bleu* -> annotations.

. En *marron* -> non confirmé, incomplet, supputé ou à vérifier.

. En *rouge*, les guildes (*je n'en ai pas trouvé de cachée*).

Divers

Ni Quick Save (absence de 'useQuickSaveKeys=' dans le GOTHIC.INI) ni Auto Save

Pas de touche rapide pour les potions de soins ou de Mana (absence de UsePotionKeys=' dans le GOTHIC.INI)

-> Je ne m'en suis servi que pour le dernier combat dans Gothic II ...

Les captures d'écran ne marchent pas

Comme dans Gothic 2, les cartes sont à acheter (consultation via l'inventaire) -> Ne pas le faire, elles seront données gratuitement pour des quêtes.

Il n'y a pas de compétence 'Forge' (le héros sait forger après discussion avec un forgeron comme *Huno* au Vieux Camp).

Reliques : 1 amulette et 2 anneaux peuvent être portés simultanément, il n'y a pas de ceinture.

Certaines potions (essences) donnent des bonus permanent (Force, Dextérité, Mana ou Vie).

PA = Points d'Apprentissage (10 par niveau)

Problèmes

Si le treuil du Monastère ne fonctionne pas, sortir comme on est entré ...

On ne peut monter 2 échelles parallèles dans une cavité de la Vieille Mine -> remonter par le côté puis courir et sauter pour en ressortir.

On ne peut monter une des échelles dans le Vieux Fort et accéder au palier suivant (il y a des harpies) ?

Pour la quête relative aux herbes médicinales (des marais) pour *Y'Bérion*, s'il y a d'autres questions sur les plantes, poser les (à *Cor Angar*) avant d'aller les chercher (celles ramassées entre temps, ou auparavant, ne seront pas prises en compte).

STORY

Myrtana...

In these times the Gods looked upon Myrtana with a kind heart and blessed all the land with peace, lavish crops and an abundance of Copper, bronze and Ore. Myrtana thrived in this blissful age until others received word of their fortune ... The Orks made war upon the land of Myrtana. Endless raids and battles devastated the land throughout the next years and as Myrtana's armies grew smaller and weaker, the Orks moved on, in greedy destruction. Eventually no longer able to watch the mindless losses to his people, King Rhotbar chose to take desperate measures ...

THE BARRIER...

In order to save his most precious mine in Khorinis, where his people gathered magical Ore and forged them into the strongest weapons in the land, King Rhotbar called together 12 of the most talented Mages of Myrtana ... The bright winter sky grew gray and dark as thick black clouds obscured the sun. Lightning flashed across the sky darting through a whirlwind of energy as the mages cast the spell using the foci. A blue-hazed sheet drove across the mine, passing the boundaries of will enclosing even the Mages within its walls.

And so it came to pass that fleeing from greed itself brought greed and thus tribulations upon King Rhotbar. And he was forced to make deals with the prisoners to get at his Ore. Throwing letters through the Barrier was the only way the outside world was able to contact people within the colony. Those prisoners who had always been the toughest among the miners, saw their chance and agreed to send all the ore they could to the King in exchange for goods from the outside world. Their leader was **Gomez**. They took over the old castle, killed the guards there and so they created **the old camp**.

The other prisoners, rebelled against doing anything for the King or Gomez and traveled to another mine area: the free mine, and built there, their own camp: **the new camp**. Their leader was **Lares** and they lived from hunting, stealing and farming rice.

Among the prisoners in the old camp were some who talked of visions and strange dreams. They felt themselves misunderstood and different from the rest of the camp. So their leader **Y'Berion** took them on a journey to find a place where they could dwell amongst themselves. Without explanation he chose a swamp area and so created there a sect named **the Brotherhood**. The sect members also found that the strange plants that grew there in abundance increased their visions and that some had access to magical powers. They were able to sell these plants and magical scrolls to the rest of the colony and so traded to make a living.

Of the 12 Mages in the colony there were 6 of the circle of fire, and 6 of the circle of water. **The fire mages** thought it important that the King should win the war. And so took it upon themselves to control the situation in the **old camp**.

The water mages thought it more important to find out what went wrong with the barrier and to find a way to breach the magical walls surrounding them. They decided to go to the **new camp** to control the ore from the free mine and were certain it would lead them to freedom. And just another convict is thrown into the Barrier ...

DEBUT de JEU

Le héros (sans nom) se retrouve à la Vallée des Mines (la topographie de la carte est

presque similaire à celle de Gothic 2 cependant plus de zones y sont accessibles) et doit livrer une lettre aux Mages du Feu (**Vieux Camp** -> *Milten*).

At the start of the game don't try to be adventurous. You're just not good enough yet to start fights with most of the creatures you will come across.

It's a good idea to head for the Old Camp to get a feel for the game and the controls. The monsters will still be there when you get back. And maybe you'll have gained some more experience by then !

A chaque nouveau chapitre, les mêmes monstres réapparaissent (en nombre inférieur) dans certaines zones (là où le héros en a déjà tué, si ça n'a pas été le cas, ils sont plus nombreux).

If you meet people along the way speak to them. Try not to equip your weapon unless it is absolutely necessary. It is always taken seriously.

COMBAT

DEATH

If you die you can load a saved game from the list. Watch the red bar on the left of your screen when this is empty you're dead.

UNCONSCIOUSNESS

You will find out during the game that you will run into a lot of problems if you go around killing people. Beat 'em up good and rob 'em and leave it at that they'll have learnt their lesson.

If you lose a fight with another person they will leave you unconscious - as long as he's not your sworn enemy then he'll prefer to see you dead, as I'm sure you would feel the same way about him.

If your enemy is lying unconscious in front of you and you have him in focus, press space to exit combat mode and look through his pockets with the CTRL and arrow keys. [Pour le tuer, continuer à le frapper !](#)

COMBAT MODE :

Change mode: Space (mode = prêt au combat ou non)

Hotkeys – weapon: 1 = close-combat, 2 = long-range

Hotkeys – spells: 4 - 0, 3 is last used spell

Attack : CTRL + arrow up/left/right

Defend : CTRL + arrow down (-> [parade](#))

Change target : arrow left/right

SCREEN

The enemy you are focused on has an energy bar shown above his name. You can change the focused enemy by turning or by using CTRL and the left and right arrow keys.

=> Le héros ne se tourne pas automatiquement si la cible se déplace autour de lui (si

on a la compétence **acrobatie** ça le fait ... parfois). **Acrobatics** : *This skill makes it possible for you to jump further and fall further without getting hurt* (voir **Nouveau Camp** pour l'apprendre)

Your energy bar is shown on the left and mana will be shown on the right as soon as you have activated a spell.

If you dive you will see an oxygen bar to the right of your energy bar. First the air will be used and then your energy if both of these are used up you will drown.

CTRL + Flèche Haut pour **utiliser objet** (Echelles, Coffres, Treuils, Matériels de Forge, Portes, Casseroles, Cadavres, Interrupteur, Levier etc.)

Pour les échelles touches CTRL + Flèche Haut appuyées pour monter, touches CTRL + Flèche Bas appuyées pour descendre.

Sauter : CTRL + FIN (config personnelle)

Escalader : CTRL + FIN appuyé (config personnelle)

Nager sous l'Eau : Flèche Haut/Bas + FIN (config personnelle)

TRADING

If you meet people who you can trade with there will be an option in their dialogue to "show me your wares". When you choose this you will see your inventory on the right and his on the left.

Move between and in the inventories using the arrow keys.

In the middle of the screen you will see the actual items you choose to trade with. To move an object into or out of the "Selling" place use the CTRL and arrow left/right keys.

Above the inventories is the cost of the items in the selling place. You will notice that the amount changes.

Monnaie : pépites de Minerai (CTRL + Flèche Gauche ou Droite -> appuyé pour les grosses quantités)

Simply match your amount with his and press return.

Les marchands rachètent les objets pour moitié du prix de vente et ils ont chacun une quantité prédéfinie de pépites de minerai à la 1ère visite (dans Gothic 2 -> Pièces d'or illimitées). A chaque nouveau chapitre, pour la plupart, leur crédit respectif est abondé et ils ont de meilleurs objets à la vente (Armes, Reliques, Runes etc.).

INVENTORY AND EQUIPMENT

To equip, wear or use these items press CTRL and up.

To drop, press CTRL and down.

All items you pick up are sorted into the following 8 different categories : [...]

Flèche Droite ou Gauche pour faire **défiler** les **objets** par **catégorie**.

CTRL + Flèche Haut pour **ramasser** un **objet** (clic gauche, même appuyé, n'est pas actif ... c'est ballot !)

Coffres / Cadavres

CTRL + Flèche Droite pour **prendre l'objet**

CTRL + Flèche Gauche pour **stocker** un **objet** dans un coffre

COMPETENCES DE ROUBLARD

Sneaking : This skill is used by pressing the 'a' key (* du pavé numérique). You can sneak into huts and up to people as long as you're not seen. L'apprentissage de la Discrétion nécessite 10 PA.

Pick-pocketing : You **must be able** to **sneak** to try this skill. If someone is stood near you switch to sneak-mode and sneak towards him, by pressing CTRL and up when he is in focus you can pick his pockets, it shouldn't be too hard if you have learnt the skill, unless of course he tries to move away. L'apprentissage du 1er niveau (50 % de chance de ?) demande 10 PA et le second 20 PA (90 % de chance de ?).

Opening locks :

You can try to open anything with a lock on it with a lockpick.

You have to press the left or right arrow keys for as long as it takes to find the combination. E.g: Left, right, right, left.

If you turn the pick in the wrong direction (this can be heard) you will have to start over again. If you have learnt this skill you will find the lock-picks won't break by every mistake.

Some locks can only be opened with the right key.

Le crochetage de serrure est identique à celui de Gohic 2 soit une **combinaison prédéfinie** pour chaque coffre ou porte (utiliser CTRL + Flèche Gauche et/ou CTRL + flèche Droite).

2 niveaux pour la compétence crochetage : niv 1 - 50 % - 10 PA / niv 2 - 90 % - 20 PA

Les taux correspondent au % de chance de ne pas casser le passe partout (crochet) en cas d'échec dans la séquence.

EXPERIENCE - APPRENTISSAGE

When you've gathered enough of these points you are able to move up a level, which gives you more energy and learning points. These learning points can be spent learning a skill with a trainer, or they can be used to increase your strength, mana or dexterity with someone who offers.

Press 's' ou 'C' (config personnelle) for the status screen.

Certaines compétences comme 'Arme à 1 main' ou 'Crochetage' demandent, en plus des PA, de rémunérer le formateur. Exemple pour 'Arme à 1 main' avec Scotty du Vieux Camp :

- . 50 pépites de minerai au niveau 1 [10 PA] - 5 % de chance de coup critique
- . 150 pépites de minerai au niveau 2 [20 PA] - 10 % de chance de coup critique

Il n'y a donc que 2 niveaux pour les 4 compétences de combat. Pour les coups critiques, dans GOTHIC 2, la Force est ajoutée aux points de dégâts de l'arme; Selon un forum anglophone, les dégâts seraient multipliés par 10 en cas de coup critique dans Gothic 1 !

L'apprentissage de l'augmentation de la Force, de la Dextérité et de la Mana est gratuit ainsi que l'accès au Cercles de Magie.

Le maximum pour l'apprentissage de la Force, de la Dextérité et de la Mana est de 100 -> **enlever temporairement** les reliques idoines avant les derniers apprentissages (ex. Force 95 et Amulette Force + 10 -> impossible / Force 95 -> ok).

Pour l'Arc -> Enseigner par les Chasseurs comme 'Cavalorn' : niv 1 - 10 PA - 15 % de chance de coup critique / niv 2 - 20 PA - ? % de chance de coup critique

Pour l'Arbalète -> Voir exemple en bas de document (Old Camp)

On peut apprendre à prélever des organes sur les cadavres (cout 1 PA par type d'organe - 100 pépites de Minerai pour les Peaux de Reptiles et les Fourrures et 50 pépites de minerai pour les Dents et les Griffes).

Ceux pour les 'chenilles des mines' ('Foreurs' dans GOTHIC 2) s'obtient sans dépenser ni PA et ni pépites de minerai, via des dialogues avec le Templier *Gar No Drak* (il déambule entre la Vieille Mine et la confrérie dans les marais) ou un autre au New Camp.

Wolf, au Nouveau Camp, vend un livre sur les Mouches de Sang (apprend à retirer le Dard) -> 150 pépites de minerai.

La liste des organes que le héros peut prélever apparaît dans le Journal. Sont non indiqués dans ce dernier : la viande/chair sur les "Molerats", les "Scavengers", les "Mordeurs", les "Ombres de Roches", les "Insectes" ainsi que les Ailes des "Mouches de Sang" et la Griffe du "tapir de digue".

D'autres organes sont prélevables sur certains monstres après déclenchement de quêtes ...

La viande sera à faire cuire sur les casseroles (régénère plus de points de vie qu'une viande crue).

MAGIC

To be able to use magic you will need mana. This is the energy mages receive from the gods they pray to. There are various circles of magic; the first is the easiest kind of magic and needs a minimum amount of mana, the sixth is the hardest and needs more mana.

Voir le manuel pour la courte liste des sorts ...

There are two different ways to cast a spell; scrolls and runes. Scrolls can only be used once and runes can be used as long as you need them, you must have enough mana and the appropriate circle. Some spells can be strengthened by investing more mana than is actually needed.

Spell Hot-keys are 4-9. (on choisi la touche que l'on veut affecter au sort dans l'inventaire)

Lancer un sort : CTRL + Flèche Haut (Appuyé pour certains).

Les cercles de magie sont communs à toutes les écoles de magie. Voir plus bas dans le document pour les PA par Cercle (il en faut **140**, au total, si on souhaite arriver au 6ème Cercle ...)

LES 3 CAMPS

RULES

Every Camp has its own rules and regulations but there are a few general points you should go by :

The inhabitants of the camps have a daily routine and most of them sleep at night. If you need to talk to someone before you do anything else but he's asleep he won't let you disturb him, just find a free hut and skip a while in the morning he'll be doing his usual everyday stuff and you will also have full energy.

Almost no-one in the Camps like to be disturbed in their huts, if you want to speak to someone, call him from the doorway, he'll respond much friendlier. Keep out of people's belongings if you can't sneak, they'll almost always have something against it.

If you equip your weapon it is always taken seriously, just friends will tolerate this action as long as you don't attack them, if you really want to fight. Only equip your weapon if you really want to fight.

Dans le cas d'une provocation volontaire d'un combat contre un humain, se délester de ses pépites de minerai auparavant (les mettre dans son coffre par ex.), car si vous êtes assommé, on vous les prendra.

Les courtes informations qui suivent s'arrêtent au tout début du chapitre IV (pour ne pas spoiler) !

OLD CAMP

Ore Baron : They are the authority in the Old Camp and have fought long and hard for this position.

Mages of fire (via *Corristo*) : They have the use of fire spells and can be found in the Old Camp. Your letter is for them.

Gardist (via *Thor*) : These are the soldiers in the Old Camp. The ranks between them are very strict.

Shadows (via *Gomez*) : These are thieves, and are absolutely loyal to the Old Camp.

Gate guard : They guard the gates against intruders of all kinds, be it in the Old or New Camps.

Bridge guard : They belong to the Old Camp and protect the Old Camp against creatures from the forest.

Digger : They work in the Old Camp's mines digging Ore to trade with.

The **Fire Mages** [...] have no authority at all in the Camp, but they do have relatively powerful ranks. The Fire Mages have the use of all types of fire spells of the circle he has been taught.

On devient d'abord Shadows (**Ombre**) au Chapitre I via des quêtes pour *Diego & Co* et *Thorus* puis, au Chapitre II le héros a le choix entre Gardist (**Garde**) ou Fire Mage (**Mage du Feu**).

Fisk vend des vêtements de mineurs pour le début de l'aventure (valables quelque soit le camp que l'on choisira), une tenue (250 Pépites de minerai) et une blouse (500 Pépites de minerai)

-> **conserver une sauvegarde avant ce grand choix.** Ceci pour pouvoir, une fois l'aventure terminée, pouvoir la refaire à partir de ce moment avec la seconde voie/classe.

Quelques informations sur les armures (sachant que la 1ère [légère] est offerte) et quelques entraîneurs des 2 voies/classes :

Ombre

Armure lourde d'Ombre : 1 200 pépites de minerai

Sylvio enseigne l'augmentation de la Force et la Dextérité, *Scatty* enseigne, contre paiement, le combat avec des armes à 1 main (voir plus haut pour détails) etc ...

Garde

Armure de garde : 1 650 pépites de minerai (chapitre III)

Thorus enseigne gratuitement le combat avec des armes à 2 mains : niv 1 - 30 PA / niv 2 - 40 PA ainsi que l'augmentation de la Force et de la Dextérité.

Scorpio, que l'on retrouve au Chapitre IV près du campement de *Cavalorn* (un des chasseurs), enseigne le maniement de l'Arbalète (200 pépites de minerai niv 1 - 10 PA - 20 % de chance de coup critique / 300 pépites de minerai niv 2 - 20 PA - 40 % de chance de coup critique) et vend des armes et reliques.

Mage du Feu

Grande robe de Feu : 1 500 pépites de minerai (chapitre III)

Corristo enseigne gratuitement les Cercles de Magie (Cercle 1 - 10 PA / Cercle 2 - 15 PA / Cercle 3 - 20 PA [...]) ainsi que l'apprentissage de l'évolution de la Mana.

NEW CAMP

Mages of water (via *Saturas*) : The mages in the New Camp.

Mercenary (via *Lee*) : They fight for the New Camp.

Bandit (via *Larces*) : The thieves in the New Camp. You can find them everywhere within the barrier.

Burrower : They work in the mines for the New Camp collecting Ore for the escape plan.

Farmer : They can be found outside the Camp. They sow and reap the rice for the inhabitants.

[...] **the Mages** of the circle of **water**, who have joined forces with the New Camp. They are obviously working on escape plans and have therefore a dominant position. The Water Mages have the use of all kinds of water and chill spells.

On devient d'abord Bandit (**Bandit/Crapule**) au Chapitre I via des quêtes pour *Larces* puis, au Chapitre II le héros se doit de devenir Mercenary (**Mercenaire**). Au début du Chapitre IV, le héros a le choix de :

1. Rester **Mercenaire**.

2. Devenir **Mage** de l'**Eau**) -> **prévoir** d'avoir **conserver** un matelas de **PA inutilisés**. (personnellement, à ce moment là, j'en avais **81**) pour apprendre les Cercles de Magie (et augmenter la Mana en conséquence) -> **conserver une sauvegarde avant ce grand choix** afin de pouvoir, une fois l'aventure terminée, pouvoir refaire la fin du jeu en étant "simple" Mercenaire.

Chercher et lever la quête concernant *Mordrag*. Demander à ce dernier de vous emmener au nouveau camp. Une fois sur place, aller voir *Larces* et effectuer 2 autres actions pour monter dans son estime. Il vous indiquera la seconde (action) à mener (en lien avec un trafic d'herbes).

Pour la 3ème c'est plus compliqué (on percute si on a déjà fait une partie côté Vieux Camp), il faut se référer au dialogue de *Torlof* -> Voler quelque chose d'important soit à la Vieille Mine soit au Vieux Camp pour avoir de l'estime auprès des chefs du Nouveau Camp (*Lee / Larces*), il précise la méthode : embrouiller le camp adverse. Indice : C'est un document qu'il faudra ramener à *Larces*, il sera obtenu ni par un Vol à la Tir ni par un Crochetage ...

On peut obtenir gratuitement la Tenue de Mineur via *Swiney* à la Nouvelle mine : demander à être Gratteur. Outre les protections, elle permet d'entrer gratuitement à la Taverne (sinon 100 pépites de Minerai, une fois).

Larces enseigne l'augmentation de la Force et la Dextérité, *Cord* enseigne, contre paiement, le combat avec des armes à 1 main (voir plus haut pour détails, il semble qu'il soit moins cher que *Scatty* du Vieux Camp) etc ...

Bandit (nécessite d'être niveau 5 minimum, Chapitre I) <-> **Crapule** (dans la fiche du héros)

Pour arriver au niveau 5 le héros se doit de chasser et/ou de faire quelques quêtes abordables à bas niveau, que ce soit au Vieux Camp ou au Nouveau.

Wolf vend (la 1ère, légère, est offerte) la tenue/armure de Bandit : 1 050 pépites de minerai et/ou l'armure/tenue lourde de Bandit : 1 200 pépites de minerai

Larces vous donne une 4ème action à mener, toujours au Chapitre I ... et *Cronos* 2

objets pour rencontrer les Mages du Feu (Vieux Camp) -> Il vend des Reliques, des Runes et des Parchemins de sorts et enseigne l'augmentation de la Mana.

Mercenaire (niveau 10 minimum, après la quête du Nid de Chenilles des Mines, Chapitre II).

L'Armure légère de Mercenaire est offerte par *Lee* qui enseigne gratuitement le combat avec des armes à 2 mains : niv 1 - 30 PA / niv 2 40 - PA ainsi que l'augmentation de la Force et de la Dextérité.

Lee vend l'Armure de Mercenaire (1 650 pépites de minerai - Chapitre III) et l'Armure Lourde de Mercenaire (2 100 pépites de minerai - Chapitre IV) et enseigne l'augmentation de la Force et de la Dextérité. Il peut former le héros au combat avec les Armes à 2 Mains (idem que *Thorus* au Vieux Camp, voir plus haut).

Wedge forme aux compétences de Roublardise, *Butch* initie à l'Acrobatie etc.

Scorpio est au même endroit (et à partir du même moment) que dans la cadre du choix du Vieux Camp (voir plus haut)

Mage de l'**Eau** (Après avoir discuté avec *Milten* et *Diego*, tout début du Chapitre IV -> *Saturas*).

Une Robe de l'Eau est offerte au héros. La Grande Robe de l'Eau (2 100 pépites de minerai), vendue par *Saturas*, sera achetable après des dialogues avec *Xardas* ...

Lee n'enseigne plus l'augmentation de la Force et de la Dextérité, s'adresser à *Larces*. Les armures de Bandit ou de Mercenaire ne sont plus disponibles à la vente.

Saturas enseigne gratuitement les Cercles de Magie (Cercle 1 - 10 PA / Cercle 2 - 15 PA / Cercle 3 - 20 PA / Cercle 4 - 25 PA / Cercle 5 - 30 PA).

BROTHERHOOD

Guru : They are the spiritual leaders of the Swamp Camp and are dutifully trying to contact the 'sleeper'.

Templer (via *Cor Angar*) : They are the soldiers of this Camp and have magical powers.

Novice (via *Cor Kalom*) : They can be found in the temple and are responsible for the prayers and daily routines.

The sect believes in a supposed God they name "The Sleeper". It is as yet unknown how they have access to their mana without praying to the regular Gods. They do, however have the use of powerful spells, which affect the victim's state of mind .

Trouver un membre de la confrérie, au Vieux Camp, qui mènera le héros au Campement Marécageux.

Un templier à l'entrée du camp vend un Pagne de Disciple : 500 pépites de minerai.

Darrion, le Forgeron, vend des armes et du matos pour en faire. *Fortuno* donne

gratuitement de l'herbe "Noire Nordique" (3) chaque jour (revendez les 'quelque part') <[;o)

Aucun apprentissage possible au début -> Aller dans les 2 autres camps (ou alentours pour les chasseurs).

Parler à *Lester* ... poursuivre "la procédure" afin de devenir **Novice/Disciple** -> Avoir l'aval d'au moins 4 des 5 Sages. Chercher les tiers qui peuvent permettre au héros de parler aux Sages. Il faudra aller tôt ou tard dans les 2 autres camps ... Le héros doit être au niveau 5 minimum -> Aller à la chasse et/ou Effectuer des quêtes abordables à bas niveau.

Cor Kalom offre au héros l'armure légère de Disciple (Chapitre I). A partir de ce moment :

Baal Cadar enseigne l'augmentation de la Mana et les Cercles de Magie (Cercle 1 : 10 PA / Cercle 2 : 15 PA / Cercle 3 : 20 PA / Cercle 4 : 25 PA). Il vend des Runes (la plupart spécifiques à la Confrérie du Dormeur [*]), des Reliques, des parchemins et des potions.

Gor Na Toth enseigne l'augmentation de la Mana, de la Force et de la Dextérité ainsi que l'utilisation des Armes à 1 main (voir plus haut <-> gratuit avec lui).

Au cours du Chapitre II, le héros devient **Templier** auprès de *Cor Angar*. et se voit offrir l'Armure Légère de Templier par *Gor Na Toth*. Ce dernier vend ensuite l'Armure de Templier 1 650 pépites de minerai (Chapitre III) et l'Armure Lourde de Templier 2 100 pépites de minerai (Chapitre IV). A partir du Chapitre V, il enseigne gratuitement le combat avec des armes à 2 mains (voir plus haut).

Scorpio est au même endroit (et a partir du même moment) que dans la cadre du choix du Vieux Camp (voir plus haut)

[*] Attention, avant de les acheter, il faut savoir que les Runes des sorts 'Charme' (Cercle 3), 'Sommeil' (Cercle 2 - peut être intéressant pour le Vol à la Tir ?) et 'Contrôle' (Cercle 4) ne fonctionnent que sur les Humains.

FIN du JEU

Au Chapitre V, *Xardas* ...

1. Son ancienne tour est penchée ... il faudra que le héros retienne sa respiration !
2. Il enseigne le 6ème Cercle de Magie - 40 PA et d'obtenir gratuitement "quelque chose" <[;o)

Au Chapitre VI :

1. Revoir *Xardas* surtout si le héros est magicien (6ème Cercle) ...
2. Allez dire deux mots à qui vous savez (et recherchez votre consœur -> cf. cinématique de début) !
3. Pas de panique si vous n'avez pas les 5 objets pour les dernières manipulations à effectuer en toute fin du jeu, il suffit du dernier <[;o)

STATISTIQUES

- 1ère partie avec le choix du **Vieux Camp** : **Ombre** -> **Garde** -> ...

Niveau 34 (35 h36) reste PA 20 -> Caractéristiques sans relique : Force 179 Dextérité 133 Mana 130 Vie 633
Arme 1 main 10 % / Arme 2 mains 10 % / Arbalète 40 % / Crochetage 50 % / Acrobatie

- 2nde partie avec le choix du **Nouveau Camp** : **Bandit** -> **Mercenaire** -> **Mage** de l'**Eau**

Niveau 34 (27h05) reste 10 PA -> Caractéristiques sans relique : Force 179 Dextérité 53 Mana 186 Vie 633
Arme 1 main 5 % / Arme 2 mains 5 % / Cercle de Magie : 6 / Crochetage 50 % / Dépeçage : Tous (4)

- 3ème partie avec le choix du **Camp Marécageux** : **Novice** -> **Templier**

Niveau 34 (20h18) reste 21 PA -> Caractéristiques sans relique : Force 173 Dextérité 53 Mana 190 Vie 593
Arme 1 main 10 % / Arme 2 mains 10 % / Cercle de Magie : 4 / Dépeçage : Tous (4) / Acrobatie