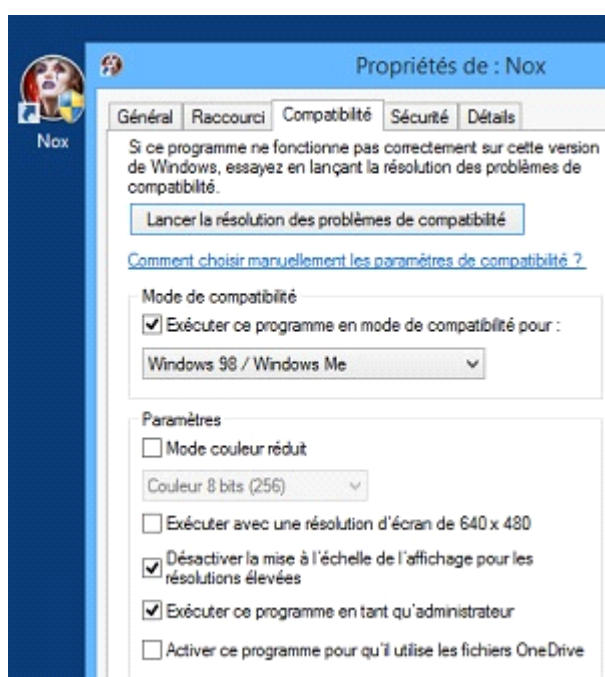


NOX

Westwood Studios - Janv 2000 - version GOG - 1.29 euros

***** NOMENCLATURE *****

Textes / *Nom_d'un_PNJ* / Commentaires / Objets / Interaction / sorts, compétences & de creatura / Non
réalisé ou vérifié



Windows 8.1 64 bits -> mode de compatibilité windows 98 / windows me

Textes et Voix en FR -> https://www.gog.com/forum/nox/french_version

Manuel FR -> <https://www.abandonware-france.org/telechargement/69051/>

<Impr écr> fonctionne

<Windows> plante le jeu

Sauvegardes dans ..\répertoire_installation\Save

Menu principal -> Solo -> Nouvelle Partie -> Sélectionnez la classe -> Personnalisez votre héro -> lancez la partie

***** CONSEILS *****

avant de ramasser une **potion de mana** -> remonter la mana à fond avec les **éléments du décor** le permettant

avant de ramasser une **potion de soin** -> remonter la santé à fond avec les **éléments du décor** le permettant, de la **nourriture** ou attendez d'être régénéré

conserver un **bâton** ou une **épée simple** pour fracasser les **murs de roche**, **tonneaux**, **barriques de vin**, **sacs** etc.

revendez chaque **objet** au *marchand* qui pratique le prix de rachat le plus élevé

faites réparer très régulièrement les **objets** que vous utilisez ou que vous souhaitez conserver -> à l'inverse, ne pas faire réparer les **objets** à revendre (**si vous le faites, vous serez perdant**)

pour trier vos **objets** dans l'inventaire afin de mieux les comparer (**facilite l'adaptation aux diverses situations**)
-> déposer les au sol et reprenez les dans l'ordre que vous souhaitez qu'ils apparaissent (**regrouper des armes de CaC avec les armes de CaC, les coiffes avec les coiffes etc.**)



pour certains pièges (piques, toupies etc.) -> déshabillez vous et essayez de passer au mieux -> remettez vos **équipements** qui, ainsi, n'auront pas été endommagés - récupérez votre santé tranquillement avant de progresser **si c'est un lieu non exploré jusqu'à présent**

n'oubliez pas que l'on peut sauvegarder en cours d'affrontement ...

***** PARTIE GUERRIER *****

sauf exception, je n'ai pas indiqué les caches secrètes ... à vous de les trouver !

seuls les **objets** à ne pas rater ont été mentionnés

erreur de ma part -> les caisses ont été fracassées qu'à partir du chapitre VII (**Château de Galava**)

commerce = achats/ventes et/ou réparation d'**objets**

niveau 1 - Aspirant



vers Dur Min

de creatura chauve souris dans 1er tonneau

Raag vend épée en cuivre de braise simple 500 Po

Dur Min

Sud -> Bull vend rondache en fer en écailles de dragon 400 Po - épée en fer d'étincelles simple 600 Po

Est -> Peave vend bottes de cuir en écailles de dragon simple 337 Po

Nord Nord Est -> devant le Donjon -> parlez à l'Intendant puis à Geahart qui donne clé de rubis

Nord -> le Verger -> éliminez les chauves souris -> tonneaux dans cabane -> paire de brassards de cuir simple - de creatura galopin -> tuez le galopin dans grotte

Est -> vers la Citadelle d'Horrendous -> fermée (ok + tard)

Nord Est -> Machinerie -> Geahart donne sauf conduit pour l'Intendant

conservez une sauvegarde avant d'entrer dans ...

le Donjon

après Bennett -> tunique de cuir simple et bottes de cuir simple au sol ... passez les pièges -> levier -> coffre
-> courez pour évitez flammes -> levier -> combat - 1 coffre -> progressez en évitant boule de feu tout en

tuant les araignées -> levier -> combat - 1 coffre -> progressez -> levier -> affrontez le troll -> ... -> courez au bon moment entre le bloc de pierre et les "toupies" -> ...

niveau 2 - Apprenti - Rage de Guerre

coffre -> de creatura troll

Dur Min -> Geahart a disparu-> allez avec l'Intendant à la Machinerie -> ...

les Egouts de Dur Min

niveau 1

Sud Est -> tonneaux -> de creatura araignées -> levier -> permet d'aller au Sud Est (ascenseur vers niveau 2)

Nord Est -> cache -> manteau simple

niveau 2

tonneaux -> de creatura sangsue géante / levier -> progressez -> explorez / levier -> progressez -> ascenseur vers ...

niveau 3

levier -> cache Nord -> coffre -> jambières en cuir antidote guêpe simple

porte verrouillée demande clé d'argent que Geahart donnera au Sud Ouest

nouvelle clé d'argent dans coffre -> explorez le secteur -> vers le Sud Ouest, Geahart donne consignes pour revenir en surface

Dur Min -> Horrendous nous confie une mission à Ix -> il donne 300 Po - manteau solide - bottes de cuir solide - de creatura galopin (déjà connu)

commercez -> Sud -> ...

les Galeries vers la Route d'Ix

Sud Est -> chemise médiévale au sol / Nord Nord Est -> cache -> brassards de cuir antidote guêpe simple dans coffre

Sud Ouest -> ...

la Route d'Ix #1

niveau 3 - Novice - Cri de Guerre

le Carrefour

Garret vend brassards de cuir antidote guêpe solide 400 Po - bottes de cuir antidote guêpe solide 425 Po - coiffe de cuir antidote guêpe solide 450 Po

Mystic vend de creatura loup 150 Po

Bifford vend épée en cuivre de braises simple Po - épée longue en fer d'étincelles solide 1 400 Po

jetez un œil au Sud Ouest -> la Mine de Mana puis au Sud -> le Château de Galava (royaume des magiciens) ... allez au Nord -> ...

la Route d'Ix #2

explorez - Centre Est -> Camp des Bandits

la ville d'Ix

objectif -> récupérer le sceptre de l'édile Théogrin dans le Cimetière

Belfor vend jambières de cuir de cautérisation solide 500 Po - tunique de cuir de cautérisation formidable 800 Po

Mystic vend de creatura loup 150 Po / Henrick propose un loup envoûté 200 Po

Est de la ville d'Ix

Nord garde du pont -> grille verrouillée (ok + tard)

Nord après le pont -> bouger le rocher -> caverne -> araignées -> ascenseur -> demeure d'Aldwyn le grand druide -> coiffe de cuir antidote guêpe simple - clé de rubis dans coffre ouvre porte verrouillée

Temple (ok + tard)

le Cimetière

niveau 1 -> r.a.s. - reste 1 potion de soin - ascenseur vers ...

niveau 2 #1 -> porte verrouillée vers Nord (ok + tard) / Est -> ...

Galeries des Galopins

niveau 1

Sud -> cache -> coiffe de cuir antidote guêpe simple dans coffre

Centre -> portail verrouillé (ok) -> 20 shurikens tonneau en face

Est -> clé de saphir dans coffre ouvre le portail verrouillé au Centre -> masse en fer de collision solide

Nord -> "trou" vers ...

niveau 2

Est -> coffres -> clé de rubis - sceptre de l'édile Théogrin

Nord Ouest -> Kalen, un collègue ... parle de morts vivants dans la Crypte du Cimetière - cotte de mailles simple - bottes de cuir renforcées simple

Ouest -> ascenseur vers ...

le Cimetière

niveau 2 #2 -> affrontez squelettes - récupérez clé d'or à l'Est -> sortir par porte verrouillée -> ascenseur -> Cimetière niveau 1 -> ...

la ville d'Ix

attendre la suite avant de vendre ou réparer - donnez **sceptre de l'édile Théogrin** à l'édile *Théogrin* - il donne 500 Po

Sud -> parlez au '*Capitaine*'

la Terre des Braves

vendez et réparez auprès du marchand *Loproc* -> **de creatura fantôme** 300 Po - **rondache en bronze anti éclair** 975 Po - **tunique en cuir de guérison formidable** 1 500 Po - **masse en de collision formidable** 2 250 Po - **épée longue en fer de flammes solide** 2 550 Po

le Tombeau des Braves

niveau 4 - Habile - **pattes de velours**

niveau 1 #1

Centre Ouest -> **manteau formidable** / Sud Ouest -> **ascenseur** descendant dans secteur isolé du **niveau 2**

Nord Est -> **coiffe de cuir formidable** dans **sarcophage**

Nord -> **conservez une sauvegarde (effectuez les réparations) avant de descendre dans le "trou" vers ...**

niveau 2 #1

accès au Nord (**ok après**) et à l'**Ouest** barré

épée longue en cuivre de trouble simple dans **sarcophage**

écu en fer après combat (**on en trouvera d'autres**) - 20 **shurikens de feu**

Est -> "trou" vers ...

niveau 3 #1

ascenseur montant vers le ...

niveau 2 #2

Nord -> tunique de cuir anti éclair superbe dans sarcophage / 20 shurikens de flammes

Nord Ouest -> levier ouvre porte verrouillée / Nord -> escalier montant vers ...

niveau 1 #2

brève rencontre avec Ecubah ...

affrontez le nécromancien ... de creatura squelette

objectif -> ressortir de là -> Nord -> "trou" vers ...

niveau 2 #3

masse en fer de braises solide dans coffre -> a utiliser sur les zombies

Ouest vers Sud -> 20 shurikens de flammes - 1 grille verrouillée -> 1/2 tour

Centre -> secteur avec 12 sarcophages -> 20 shurikens de flammes - jambières en mailles de fer formidable -
rondache en fer anti éclair

Est -> clé en argent ouvre grille verrouillée tout à l'Est -> clé en or ouvre grille verrouillée au Sud côté Est
-> ...

Ouest -> 20 shurikens de flammes - 1 grille verrouillée -> 1/2 tour -> Sud Est -> cache -> 20 shurikens de
trouble -> Ouest -> 20 shurikens de feu -> Nord -> nous sommes là où il y a les 2 grilles verrouillées - bouton ->
Ouest puis Nord -> bouton -> ascenseur descendant vers ...

niveau 3 #2

40 shurikens - "trou" vers ..

niveau 4

affrontez le gardien barbare des cryptes -> jambières en mailles de fer formidable - coiffe de mailles en fer
formidable - cotte de mailles en fer formidable - bottes de cuir renforcées formidable - épée longue en
bronze de flammes formidable

progressiez -> ...

niveau 5 - Vétéran - oeil du loup

40 shurikens de flammes / secteur piégé -> clé de rubis

Nord Est -> coiffe de mailles en fer anti étincelles solide - brassards en cuir anti éclairs formidable

pièges au sol -> utilisez pattes de velours pour prendre la cotte de mailles en fer formidable -> on peut se laisser tomber -> niveau 5 #1 -> 2 ascenseurs chacun un bouton pour remonter au niveau 4

Est -> hache de guerre en fer solide -> vers Nord -> escalier descendant vers ...

niveau 5 #2

Sud -> 20 shurikens de flammes / Est -> affrontez le gardien des âmes -> bâton de foudre (60 charges) - bottes de cuir anti éclairs formidable -> enfin la sortie ...

le Village de Brin

le 'Capitaine' et Ingrid nous y accueillent à l'extérieur -> objectif -> libérez les femmes de Brin emprisonnées par des Ogres, à Grok Torr

tuez les ogres alentours -> pénétrez dans Brin -> tuez les ogres -> ...

Nord -> Matilda veut manteau de Matilda volé par les ogres des Docks -> allez Sud Est -> tuez les ogres -> prendre manteau de Matilda au sol -> donnez lui -> récompense 250 Po

Balthorak, taverne -> de creatura loup blanc 200 Po - de creatura ogresse 300 Po



Loproc -> de creatura chauve souris 99 Po - de creatura scorpions 396 Po - coiffe de mailles en bronze des étoiles formidable 2 244 Po - cotte de maille en bronze antidote araignée formidable 3 828 Po - shurikens divers - hache de guerre en bronze d'éclair et de la tique formidable 4 536 Po

vers Grok Torr

Nord Est des Docks de Brin -> progressez -> manteau antidote polype formidable Sud Est passerelle

les Souterrains de Grok Torr

Grok Torr -> double porte verrouillée (ok + tard) -> Nord Ouest -> "trou" -> progressez -> levier -> ...

Nord -> coffre -> manteau de guérison formidable - écu en bronze de griffes de dragon

Sud -> piège -> de creatura ogre

Est -> Casernement -> 2 leviers lèvent 2 grilles -> 6 ascenseurs descendants -> Caverne -> 1 levier -> remontez -> Est -> levier ouvre portes Bestiaire -> 20 shurikens de flammes -> progressez -> ascenseur montant -> ...

Grok Torr

niveau 6 - Expert - harpon

Centre -> affrontez le seigneur des ogres - 20 shurikens d'étourdissement - hache d'ogre en argent de braises dans coffre - clé de saphir

levier dans cabane Nord ouvre double porte Ouest -> vers Brin

coiffe de cuir des étoiles solide dans coffre cabane Sud double porte

coiffe de maille en argent de cautérisation formidable dans coffre cache Sud Est

commercez à Brin puis ... Centre Ouest -> levier pour libérer les 5 femmes de Brin -> les ramener vers Brin -> Ingrid donne 500 Po -> le 'Capitaine' nous transporte une nouvelle urgence -> ...

il dit être Jandor (cf. manuel FR page 76 - 77) - nous devons reconstituer le fauchard de l'oubli

vers Dur Min

il nous faut trouver la hallebarde d'Horrendous dans la Citadelle d'Horrendous à l'Est de Dur Min

éliminez les morts vivants et le nécromancien

Dur Min

aidé de Rolfs et d'un autre chevalier ardent, éliminez les morts vivants et les nécromanciens - fouillez partout (Verger - Habitations) - 2 épées en argent de braises simple au sol

parmi les habitants, seul *Bull* a survécu, il vend -> coiffe (2 300 Po), jambières (2 300 Po) et cottes (3 300 Po) de mailles en argent en griffes de dragon superbe - brassards de cuir (950 Po) et botte de cuir renforcées (1 100 Po) en griffes de dragon superbe - écu en bronze en griffes de dragon et anti éclair 1 800 Po - Masse en bronze de collision (1 750 Po) et de trouble (1 850 Po) superbe - épée longue en argent de flammes superbe (2 500 Po) - divers type de shurikens

vers la Citadelle d'*Horrendous*

aidé de *Mallory* et *Rogan*, éliminez les morts vivants

Est -> aider *David* qui rejoindra le groupe -> pont vers Nord -> ...

la Citadelle d'*Horrendous*

niveau 1

Khan rejoint le groupe - escalier descendant à l'Ouest (trop tard tant pis) - escalier montant à l'Est -> ...

niveau 2

clé de rubis dans coffre - clé de saphir dans coffre

Orgueil, fierté, arrogance. Quel que soit le nom qu'on lui donne, c'est la raison de ma chute. Mais m'apesantir sur mon sort n'a plus de sens. Tu dois retrouver ma Hallebarde avant que les nécromanciens ne quittent Dûn Mir, ou tout sera perdu pour nous. Associe la Hallebarde au Fauchard de l'Oubli et vaincs Hecubah ! Tout est fini pour moi, mon ami.

les dernières paroles d'*Horrendous*

des brassards, jambières et bottes de plaques simples - des cuirasses simples et des casques de plaques en argent simples

allez au Nord et descendez par "trou" -> ...

les égouts de la Citadelle d'*Horrendous*

niveau - 1

r.a.s.

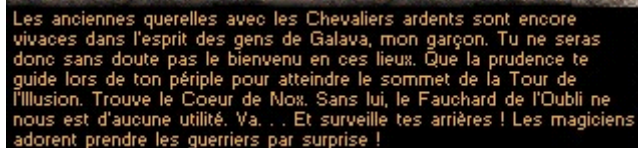
niveau - 2

clé en argent dans tonneau

affrontez le nécromancien (utilisez hache de guerre en bronze d'éclair et de la tique formidable - charge de guerre ou harpon - potions de soin)

nous possédons la hallebarde d'*Horrendous* - 'le 'Capitaine' (*Jandor*) nous dépose à l'extérieur de ...

la Cité du Château de Galava



Les anciennes querelles avec les Chevaliers ardents sont encore vivaces dans l'esprit des gens de Galava, mon garçon. Tu ne seras donc sans doute pas le bienvenu en ces lieux. Que la prudence te guide lors de ton périple pour atteindre le sommet de la Tour de l'illusion. Trouve le Coeur de Nox. Sans lui, le Fauchard de l'Oubli ne nous est d'aucune utilité. Va. . . Et surveille tes arrières ! Les magiciens adorent prendre les guerriers par surprise !

il nous faut trouver le coeur de Nox dans le Château de Galava (royaume des magiciens)

une fois que *Daniel* vous a agressé et que vous l'avez frappé -> ne vous rebellez pas lors de votre interpellation -> ...

Prison de la Cité du Château de Galava

comme vous l'indique *Morgan le chapardeur*, pousser la pailasse pour descendre dans le trou -> ...

Souterrain de la Cité du Château de Galava

remontez par l'ascenseur -> ...

la Cité du Château de Galava

Machinerie -> *Mick* demande que nous libérions *Morgan le chapardeur* de la prison

il sera préférable de commerciez avec *Loproc* (voir ci dessous)

Habitation Sud Est -> clé d'or dans coffre -> Sud -> libérez *Morgan le chapardeur* -> suivez le -> il donne 500 Po et clé de saphir (pour entrer dans la Tour de l'illusion)

dans le sens des aiguilles d'une montre -> Temple / *Mlurgh* -> nourriture / *Alex* -> cidre

en face d'*Alex*, une vieille connaissance, *Loproc* -> manteau de guérison superbe 1 260 Po - épée à deux mains en bronze de l'araignée et de la braise formidable 10 200 Po

Jesse -> **bottes renforcées de hâte superbe** 1 650 Po - bottes de cuir en peau de dragon extraordinaire 1 987 Po - bottes de cuir anti choc extraordinaire 1 987 Po -

porte verrouillée à côté de la sortie Ouest / Taverne avec étage

porte verrouillée face Taverne Est / Mystic -> (3) potions de soin 60 Po - de creatura ours noir 450 Po

Belles lames -> **épée à deux mains en bronze de l'araignée formidable** 9 840 Po - divers types **shurikens**

Kincaid -> **brassards** (1 320 Po), **jambières** (1 380 Po), **coiffe** (1 380 Po) et **tunique de cuir** (1 500 Po) anti choc superbes

le Cimetière et le Parc du Château de Galava

puits magique - Est -> 20 **shurikens de torpeur**

le Château de Galava

éliminez les magiciens hostiles -> équilibrez vos protections contre le feu et l'électricité - effectuez des raids -> tuez en un ou deux - utilisez **charge de guerre** et/ou **cri de guerre** -> soignez vous au puits magique -> commercez et retournez y

niveau 1

présence de pièges au sol - téléporteur à chaque 4 coins vers Centre et inversement

Centre Sud -> **jambières de cuir de cautérisation solide** dans **caisse** - 20 **shurikens de braises** dans tonneau

Sud -> **grille verrouillée (ok + tard)** / Est -> **casque de plaques en bronze en griffes de dragon solide** au sol - **manteau de guérison formidable** dans tonneau

niveau 7 - Maître

hache de guerre en argent de la tique solide traîne quelque part (**vu après coup**)

Nord -> **clé de rubis** ouvre la **grille** au Sud -> **escalier** montant vers ...

niveau 2

Sud Ouest -> manteau en griffes de dragon solide dans caisse / passages secrets vers pièce 4 cristaux -> 20 shurikens d'étourdissement - clé d'argent

Sud Est -> passage secret vers pièce Nord Est

vers Nord -> clé d'argent ouvre grille verrouillée

Nord Ouest -> bottes de cuir de course formidable dans coffre / Nord Est -> 20 shurikens de flammes au sol

Nord -> bouton -> arrête mécanismes -> grille -> escalier montant vers ...

niveau 3

Centre -> 20 shurikens d'éclair / Ouest -> cuirasse en argent solide

Est -> conservez une sauvegarde -> téléporteur vers ...

Sud Ouest -> bottes de cuir en griffes de dragon formidable dans coffre / téléporteur vers ...

Sud Est -> bâton de boule de feu (20 charges) - cuirasse en argent anti éclair solide - marteau de guerre à deux mains de fer simple - escalier montant vers ...

niveau 4

3 téléporteurs -> autres téléporteurs dans pièces latérales -> 3 boutons dans des cellules pour ...



effacer la cage centrale et faire apparaître un téléporteur -> conservez une sauvegarde -> Nord -> ...

niveau 8 - Vénérable

Nord Est -> clé de saphir dans coffre / Nord Est -> clé d'or dans coffre

Nord -> grille et porte s'ouvre avec clés précitées - escalier montant vers ...

niveau 5

Nord Est -> 20 shurikens d'éclair / Nord Ouest -> clé de rubis dans coffre ouvre porte Sud -> escalier montant vers ...

niveau 6

avancez un peu, reculez pour "attendre" les 2 magiciens derrière la porte ...

1er piège -> utilisez pattes de velours vers 1ère plaque -> sautez, au bon moment, vers 2nde -> saute vers porte Nord

évittez flammes / Nord Est -> courez au bon moment pour parvenir, sans trop de dégâts, à la porte Sud

Sud Est -> allez dans la pièce cachée à l'Est pour "attendre" les 2 magiciens -> clé de rubis dans coffre ouvre porte Ouest

poussez coffre sur chaque plaque de pression -> récupérez coeur de Nox



...

'Capitaine' (Jandor) nous convoie à ...

la Ville d'Ix

nous connaissons la Ville d'Ix - il nous faut trouver la créature des arcanes dans le Temple

Belfor -> manteau antidote scorpion superbe 1 562 Po - bottes de cuir renforcées antidote scorpion superbe 1 750 Po - bottes de plaques en argent de hâte formidable 5 125 Po - casque de plaques en argent antidote araignée superbe 5 375 Po - cuirasse en argent antidote scorpion formidable 6 750 Po - différents type shurikens - masse en argent de trouble superbe 2 562 Po - épée longue en argent d'électrocution superbe 3 875 Po

Tavernier -> nourriture - marteau de guerre à deux mains en fer de torpeur 4 812 Po

Mystic -> de creatura loup blanc 200 Po - de creatura grizzly 300 Po

Henrick propose toujours loup envoûté 200 Po

Est de la Ville d'Ix avant le pont -> Nord, grille toujours verrouillée (ok + tard) -> après le pont -> Aldwyn le grand druide donne clé de saphir -> ouvre porte vers le Temple au Nord -> ...

vers le Temple

clairière -> galeries souterraines -> clairière -> pont -> clairière -> ...

Nous vous attendions. Les membres du Saint Ordre de l'Oubli sont les gardiens dévoués de la Créature des Arcanes. Lorsque tu l'atteindras, un des prêtres de l'ordre délivrera la bête du géant de pierre qui garde son bassin. Elle s'accrochera ensuite au Fauchard sans hésitation. En effet, le Coeur de Nox représente pour elle une source d'énergie unique qui n'a rien de comparable avec les maigres offrandes du bassin.

au Centre, un prêtre d'Ix nous accueille

commercez à Ix - conservez une sauvegarde -> descendez dans ...

le Temple

niveau 1 #1

poussez grosse pierre vers l'Est -> tombez dans "trou" -> niveau 2 #1 -> fracasser murs Est jusqu'aux 2 coffres -> remontez ascenseur Sud Ouest -> sautez "trou" -> poussez grosse pierre vers l'Est -> "trou" -> remontez ascenseur Sud Ouest -> etc.

Sud -> porte verrouillée (ok + tard)

Nord -> pièges au sol (sauter les) -> Est -> coffre -> Nord -> piège au sol (saut) -> clé d'or -> Nord -> ascenseur descendant -> ...

niveau 2 #2

galerie souterraine -> manteau anti étincelles formidable à l'Est / Sud -> ascenseur montant vers ...

niveau 1 #2

progresser -> 3 coffres -> casque de plaques en argent anti étincelles -> Sud -> clé d'or ouvre porte verrouillée -> ...

Ouest -> 20 shurikens collision dans caisse

Est -> pièges au sol (sauter les) -> grosse pierre à pousser -> tombez dans "trou" -> ...

niveau 2 #3

explorez puis remontez ... 2 autres "trou" à éviter

niveau 1 #3

protégez vous contre électricité

Est -> 3 autres "trou" à éviter -> 3 coffres -> de creatura oeil démoniaque

"trou" vers ...

niveau 3

Sud Ouest -> bottes de plaques en argent formidable dans coffre

Nord -> pièges au sol (sauter) -> 40 shurikens collision dans cache secrète -> progressez -> ...

galerie souterraine (évitent champignons ou tuez les avec shurikens) -> 20 shurikens araignée coffre Sud Ouest -> progressez -> ...

secteur aménagé -> ...

Ouest -> pièges au sol avec "trou" vers niveau 4 -> cassez murs chaque côté -> remontez ascenseur Est -> niveau 3 -> Ouest -> sautez pièges - évitez "trous" -> brassards de plaque en argent formidable dans coffre -> revenez et allez vers ...

Est - Nord Est -> galerie souterraine (évitent champignons ou tuez les avec shurikens) -> Est - Nord Est -> secteur aménagé -> ...

de creatura imposteur dans coffre / marteau de guerre à deux mains en argent de collision formidable dans caisse -> poussez grosse pierre -> 20 shurikens tique dans cache secrète

Sud -> 12 coffres -> 40 shurikens de flammes - clé d'argent ouvre porte verrouillée -> ...

Sud -> piège au sol -> 3 pièces -> cuirasse en argent formidable

Est -> galerie souterraine (évitent champignons ou tuez les avec shurikens) -> Sud Sud Est -> dernier combat -> écu en argent antidote araignée anti éclair -> 2 portes -> secteur aménagé -> ...

Ouest -> 1er levier déclenche piège - 2nd levier ouvre porte des ours (possibilité attirer ours vers piège) - 4 coffres

Sud -> évitez le piège magique en courant au bon moment -> progressez -> ...

vers l'Est -> évitez le piège magique en courant au bon moment -> fracassez le mur juste avant de tourner -> levier -> revenez vers l'Ouest en évitant le piège magique en courant au bon moment -> cache secrète -> jambières de plaques en argent formidable - cuirasse en or de guérison formidable -> repartez vers l'Est en évitant le piège magique en courant au bon moment -> progressez -> pont enjambe rivière souterraine -> 2

autres ponts vers Ouest, Sud puis Est -> passage aménagé -> 20 **shurikens paralysie** dans **coffre** -> ...

affrontez les deux golems de pierre (**utilisez des shurikens ... de flammes par ex.**) -> ...

Est -> **de creatura golem de pierre** dans **coffre**



avancez vers la créature des arcanes

Nord Est -> quittez le Temple par l'**ascenseur** -> **levier** ouvre la **grille** verrouillée au Nord du pont d'Ix
commercez à Ix (**vu après coup -> épé longue en fer de la sangsue solide**) puis rejoignez le 'Capitaine' (**Jandor**) à
l'extérieur (Ouest) -> ...

le Marais des Ténèbres



nos deux objectifs en ces lieux ...

Sud -> **manteau antidote guêpe** dans **nid de guêpes** -> progressez -> cache secrète Ouest mare -> ...

juste avant nid de guêpes -> cache de morts vivants -> **épée longue en argent de feu superbe** - **masse en
argent de force formidable**

Ouest -> **ascenseur** descendant -> caverne humide -> **grosse pierre** a pousser -> **coffre** -> 40 **shurikens de
force** - **casque en fer solide des étoiles** -> remontez -> ...

vers Nord -> pont -> Est -> pont -> **Maison vide** -> **de creatura plante carnivore** dans **coffre** -> allez vers
Ouest -> ...

marteau de guerre à deux mains en fer de torpeur superbe dans recoin vers Sud -> revenez -> allez vers
Nord -> ...

2 "trous" -> caverne -> **ascenseur** montant -> **masse en or d'étourdissement formidable** au sol -> Est -> **nid
de guêpes** -> Est -> ...

pont -> Est -> cache -> **manteau de cautérisation anti guêpe formidable** et 20 **shurikens de feu** dans **coffre**
-> Nord Est -> **grille** -> **domicile du druide Mordwyn** -> parlez lui, il donne **cuirasse en titane anti choc sublime**

- casque de chevalier en diamant des étoiles sublime -> parlez lui de nouveau ... -> revenez au pont -> ...

Ouest -> Nord -> 3 "trous" -> caverne humide -> 20 shurikens de feu dans coffre -> ascenseur montant - nid de guêpes -> continuez -> coffre dans Cabanon-> revenez au domicile du druide Mordwyn et filez à l'Est -> ...

des "trous" -> caverne humide -> ...

niveau 9 - Suprême

tunique de soins superbe dans coffre cache Sud Ouest - brassards de plaques de titane anti éclair superbe coffre Sud

Nord Est -> ascenseur montant -> 20 shurikens d'étourdissement à l'Ouest Cimetière - jambières de plaques de titane anti éclair superbe dans coffre Nord - épée à deux mains en argent de flammes formidable dans sarcophage Sud -> sortie Sud Cimetière -> Est -> "carrefour" (cache) -> ...

Sud Ouest -> vers domicile du druide Mordwyn

Sud Est -> un "trou" -> épée longue en argent de flammes superbe dans coffre Ouest -> Baraquement -> clé en argent dans coffre Sud ouvre porte verrouillée -> ascenseur montant -> éliminez les ogres -> clé en or dans récipient -> libérez Aidan -> il nous apprend de creatura seigneur ogre et nous accompagnera jusqu'à l'Avant Poste des Ogres

Nord Est -> 2 ponts -> Maison de Bayou vend de creatura plante carnivore 262 Po - de creatura ombre 525 Po - de creatura feu follet 875 Po - manteau anti choc superbe 1 925 Po - écu en or antidote araignée 3 675 Po - bottes de plaques en or anti étincelles solide 7 262 Po - masse en or de flammes et de force superbe 5 687 Po - épée à deux mains en or de flammes et de force superbe 17 062 Po - différents type shurikens -> pièges dans pièce Sud -> ...

je revend toutes les armes de Cac à une main et les boucliers -> j'utilise, depuis un petit moment, uniquement des armes de CaC à deux mains

allez vers le Nord Ouet -> masse en argent de flammes et de collision formidable recoin Est -> épée en bronze de l'araignée dans nid de guêpes -> progressez -> grosse pierre a pousser -> ...

QUETE : Trouver l'entrée du Royaume des morts.

Aidan nous quitte ...

nettoyez l'Avant Poste des Ogres en surface - levier ouvre porte enclos galopins -> descendez via l'ascenseur -> ...

bottes de plaques en titane anti éclair superbe dans contenant - brassards du cuir antidote scorpion formidable dans récipient

après piège de piques au sol -> combat ogres -> levier permet de déverrouiller porte d'arrivée - clé d'argent

ouvre **porte** suivante -> piège de piques et de toupies -> **porte** -> ...

Ouest -> **ascenseur** descendant -> **ascenseur** descendant -> fracassez **grille (2 points fragiles)** -> **hache d'ogre en argent de feu superbe** -> cache -> **hache d'ogre en titane de la guêpe** -> remontez -> ...

Est -> **large galerie souterraine** -> progressez -> cache avec **levier** actionne **ascenseur** montant -> 20 **shurikens de force** -> "trou" (**redescend au niveau large galerie souterraine**) -> **coffre** -> Nord -> **grosse pierre** à pousser -> progressez -> "trous" -> combattez en évitant les piques -> **levier** Est arrête pièges de piques -> **levier** Sud actionne **ascenseur** montant (**retour niveau large galerie souterraine -> cache**) -> Nord -> **conservez une sauvegarde** -> champ de "trous" -> chute de "plusieurs étages" -> ...

clé de rubis dans **coffre** ouvre **porte** -> progressez -> marchez sur **plaques de pression** ouvre grilles cellules -> **bouton** cellule Est actionne **ascenseur** montant -> Est -> **levier** actionne **ascenseur** montant -> -> 3 **coffres** - 20 **shurikens d'ahurissement** -> Nord -> "recoin" vers Sud Est -> ...

grotte de Motoc vend **manteau du cœur de dragon sublime** 3 330 Po - différents types **shurikens**

Nord puis Est -> "champ de piques" -> ...

Nord -> **coffre** -> cache Nord -> **marteau de guerre à deux mains en argent d'immobilité solide**

Est -> progressez jusqu'au **Secteur Enneigé** -> ...

combattez morts vivants - nécromancien -> Nord puis Ouest -> ...

sauvez *Cain* -> donnez lui **potion de soin** -> *Cain* nous accompagnera jusqu'aux abords du **Royaume des Morts**

Nord puis Sud -> 40 **shurikens de collision** recoin **coffre** Est / Ouest -> caverne -> 40 **shurikens de choc** dans **coffre**

progressez vers le Nord -> **conservez une sauvegarde vers pierre de cristaux de mana** -> combat plusieurs nécromanciens et "seigneur mort vivant" **sans possibilité faire 1/2 tour temporairement** -> 20 **shurikens drain de mana** dans **coffre**

progressez -> **faites sauter les barils dans la grotte ...** -> nous tombons sur ...

caravane de Loproc -> **de creatura abomination** 700 Po - **brassards** (1 575 Po), **jambières** (1 662 Po), **coiffe** (1 662 Po) et **tunique de cuir anti choc** (1 837 Po) formidable - **bottes de cuir renforcées de course** formidable 2 100 Po - **manteau du cœur de dragon sublime** 2 887 Po - **jambières** (4 725 Po), **coiffe** (4 725 Po) et **tunique de mailles coiffe** (6 475 Po) **en or de griffes de dragon superbe** - **casque**, **jambières** et **brassards de plaques en diamant sublime** 12 600 Po **chacun** - **bottes de plaques en diamant de hâte sublime** 13 125 Po - **cuirasse en diamant sublime** 14 350 Po - **Chakram** 3 500 Po - **marteau de guerre à deux mains en titane superbe** 9 362 Po - **épée à deux mains en diamant de flammes sublime** 21 525 Po

tout au Nord -> ...

le Royaume des Morts

nous devons y trouver le globe pour compléter le fauchard de l'oubli - *Cain* reste à l'extérieur - beaucoup de pièges au sol dans ce lieu maudit

Nord -> tombez dans "trous" -> épée à deux mains en or de braises extraordinaire dans coffre - levier supprime piège piques -> levier supprime piège piques -> levier supprime piège piques -> ascenseur montant -> Nord -> 1ère salle -> ...

20 shurikens de flammes et de collision dans sarcophage

Ouest -> levier efface mur -> ...

Sud (vers sortie) -> 20 shurikens de flammes et de collision dans coffre - épée en titane de feu et de force extraordinaire dans coffre

revenez à la 1ère salle -> Est -> hache de guerre en or de collision et de la sangsue superbe dans coffre -> coin piège piques -> laissez objet sur plaque de pression sinon porte à côté sera verrouillée -> passez porte -> "trous" -> combattez -> ascenseur montant -> évitez "trous" -> levier efface mur et ouvre accès vers Nord 1ère salle -> ...

2nde salle -> 2 coffres -2 leviers ouvre accès Nord -> ...

Est -> téléporteur renvoie vers d'autres téléporteurs -> "voyagez" jusqu'à trouver une clé d'or - présence de passages secrets - au moins 5 coffres pour 60 shurikens de flammes et de collision - revenez par téléporteur sur carré jaune -> Ouest -> clé d'or ouvre porte verrouillée -> poussez bloc de pierre sur plaque de pression

Ouest -> escalier descendant -> sarcophages -> bottes de plaques en griffes de dragon et de hâte formidable - épée à deux mains en titane de collision et de braises formidable -> avancez -> Nord -> 40 shurikens de flammes et de collision -> Sud -> sarcophage -> chauve souris devient vampire -> tuez le (shurikens + charge de guerre) -> clé de rubis - manteau en écailles de dragon formidable - brassards, bottes et jambières de plaques en écailles de dragon solides - cuirasse en écaille de dragon solide - marteau de guerre à deux mains de la sangsue formidable -> remontez -> Est -> clé de rubis ouvre porte verrouillée -> poussez bloc de pierre sur plaque de pression

passage Nord ouvert -> chakram dans coffre -> escalier montant -> levier -> combattez -> levier -> passage Nord ouvert -> petite salle -> ...

allez vers l'Ouest -> 20 shurikens de flammes et de collision dans tombe -> 20 shurikens de flammes et de collision dans coffre corridor extérieur (l'idéal est d'y aller vite pour tuer les gargouilles) -> Nord -> ascenseur montant -> ...

Est -> "**grand champ de tombes**" -> chauve souris devient vampire -> tuez le (**marteau de guerre à deux mains en argent d'immobilité solide + charge de guerre**) - mêmes **équipements** 1er vampire -> 20 **shurikens de flammes et de collision** et de **creatura gargouille** dans **tombes** - "trou" -> 40 **shurikens de flammes et de collision** et 20 **shurikens de feu** dans **tonneaux** -> **ascenseur** montant vers "**grand champ de tombes**" -> Ouest -> ...

marchez sur **1ère plaque de pression** -> Nord Est -> "**petit champ de tombes**" -> 20 **shurikens de flammes et de collision** -> revenez -> marchez sur **2nde plaque de pression** -> allez Ouest puis de suite Sud -> "**mini champ de tombes**" -> **bottes de plaques en diamant de guérison sublime** dans **tombe** -> quittez "**mini champs de tombes**" -> Ouest -> marchez sur **3ème plaque de pression** -> Est -> marchez **de nouveau** sur **2nde plaque de pression** -> passage vers Nord désormais accessible -> ...

salle du golem mécanique

chakram de braises et de collision dans **sarcophage** -> affrontez golem mécanique -> ...

Nord -> **porte** verrouillée

Ouest -> utilisez **shuriken** sur **bouton** -> ouvre passage Ouest dans **salle du golem mécanique** -> allez y -> petit labyrinthe -> **de creatura golem mécanique** dans **coffre** Sud - **clé de rubis** dans **sarcophage** Nord -> revenez couloir **porte** verrouillée Nord -> ...

niveau 10 - Légendaire

Est -> utilisez **chakram** sur **bouton** -> ouvre passage Est dans **salle du golem mécanique** -> allez y -> petit labyrinthe -> **clé de saphir** dans **sarcophage** Nord Est - 20 **shurikens de flammes et de collision** dans **coffre** Sud - **cuirasse en titane extraordinaire** dans **sarcophage** centre -> revenez couloir **porte** verrouillée -> ...

clé de rubis ouvre **porte** verrouillée - **clé de saphir** ouvre **porte** verrouillée -> ...

salle "des rebonds" -> **levier** Nord Ouest donne accès **escalier** Nord Est -> ...

salle de l'escalier

allez à l'Est -> **coffre** pièce Nord -> **téléporteur** pièce Sud vers salle Sud de la **salle de l'escalier** -> affrontez la liche -> **épée à deux mains de choc et de collision superbe** dans **coffre** -> **téléporteur** -> **salle de l'escalier** -> ...

allez plein Est et affrontez le vampire -> mêmes **équipements** 1er vampire -> rayon sentinelle Nord (**ok + tard**) - rayons sentinelles Est (**ok + tard**) -> Sud -> ...

affrontez le nécromancien -> **ascenseur** montant -> **chakram d'étourdissement** dans **coffre** -> Sud -> faites le tour - utilisez **chakram** sur **bouton** ouvre **porte** autre côté -> **levier** désactive rayon sentinelle Nord > **clé idole bleue de la liche** au sol -> revenez au Nord via **ascenseur** -> ...



posez **clé idole bleue de la liche** sur son **socle** -> efface le 1er rayon sentinelle Est

Nord -> **épée à deux mains en fer d'impact superbe** dans **coffre** -> 1e tour sens aiguille montre en **suivant** rayon sentinelle tournoyant -> idem moitié 2nd tour (**rayon sentinelle tournoyant tuera golems mécaniques**) -> **levier** recoin Nord efface rayon sentinelle Nord -> petite pièce Nord -> **coffre** - **escalier** montant -> ...

affrontez la liche et les gargouilles -> allez à l'Ouest -> combattez 2 liches, 1 nécromancien et 1 vampire (mêmes **équipements** 1er vampire) -> 4 **coffres** - **téléporteur** vers salle Ouest de la **salle de l'escalier** -> golem mécanique - **clé idole rouge de la liche au sol** - **téléporteur** vers **salle de l'escalier** -> Est -> posez **clé idole rouge de la liche** sur son **socle** -> efface le 2nd rayon sentinelle Est -> Est -> affrontez 2 liches -> 2 **leviers** donne accès **escalier** montant -> ...

reste salle Nord de la salle de l'escalier

evitez les rayons sentinelles - **brassards de plaques en diamant de guérison sublime** dans **coffre** -> affrontez les liches -> 2 **ascenseurs** descendant -> progressez -> liche possède **bâton de force de la nature (druide)** -> **conservez une sauvegarde** -> Est -> progressez -> 4 **leviers** effacent les rayons sentinelles -> 2 **leviers** excentrés efface mur Est -> Est -> **écu en diamant de guérison sublime** dans **coffre** cache -> le **globe** est là ->

...



avancez pour finaliser le **fauchard de l'oubli** (il se recharge auprès des cristaux de mana)

Ecubah apparaît et lance sa horde de morts vivants contre nous, anéantissez les -> Est -> **porte** -> **téléporteur** -> ...

le Monde du Dessous



Centre -> 4 **plaques de pression centrales** pour disposer, à volonté, de **potions de soins** aux 4 cotés - 4 **téléporteurs** vers extérieur

Extérieur -> 4 **téléporteurs** vers Centre - évitez les plaques de laves

contre *Ecubah*, utilisez soit une "**arme classique**" + **rage de guerre** soit vider (<click gauche> enfoncé) le **fauchard de l'oubli** (il faut qu'il soit à pleine charge soit 250) - s'ils sont présents, attaquer d'abord les diabolins

le combat est (trop) long - faites des sauvegardes régulières

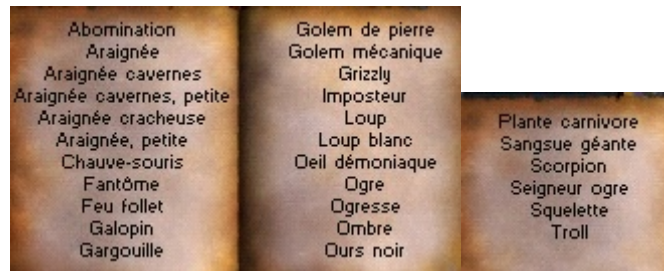
NON ! Jamais je ne le permettrai ! Jamais ! Tes intrusions ne cessent de perturber mes plans si soigneusement établis ! Mais ton corps pitoyable, ton sang et ton âme seront bientôt à moi ! Je l'exige !

au bout d'un moment, *Ecubah* s'exprimera ...

après 2h00 de combat, j'ai mis en attente cette fin de partie qui manque particulièrement d'intérêt **sauf a**
aimer les jeux de réflexes clavier/souris



mon héro à l'instant T



son recueil du savoir (de creatura)

durée estimée avec rédaction -> **46 h 00**

***** **DÉBUT DE PARTIE DRUIDE** *****

je n'ai pas indiqué les caches secrètes ... à vous de les trouver !

seuls les objets a ne pas rater ont été mentionnés - erreur de ma part -> je n'ai pas fracassé les caisses (arf)

commerce = achats/ventes et/ou réparation d'objets

niveau 1 - Aspirant



la route d'Ix

collecter **tunique de cuir simple**, paire de **brassards de cuir simple**, **bottes de cuir simple**, **essaim de pixie** et **soin superficiel**

la ville d'Ix

Nord -> tournoi Tir à l'**arc** (**le carquois est offert**) -> *Morgan le chapardeur*, vers l'Ouest, vend 100 **Po** un **arc** (**magasin de Belfor** -> 500 **Po**)

Est -> le *tavernier* vend **de creatura trolls** 100 **Po**

Centre -> l'*édile Théogrin* s'est retranché dans son étude **en raison d'arachnophobie**

plein Est -> Nord *garde du pont* -> **grille** verrouillée / quête du **garde du pont** -> descendre dans **les galeries des galopins** au Sud du **pont coupé** -> **chemise médiévale** - **pantalon médiéval** - **bâton solide** - **de creatura galopins** - 1 **carquois** - dénicher **clé de rubis** pour trouver puis ramener ses **bottes** au *garde du pont* qui enseignera **étourdir** -> **depuis les galeries des galopins** sortir **de l'autre côté de la rivière** vers ...

Est de la ville d'Ix

Temple / Cimetière

la demeure d'*Aldwyn* le grand druide -> enseigne **envoûtement** - donne **de creatura araignées** -> nous descendons dans ...

souterrain vers la ville d'Ix

...

la ville d'Ix

Sud -> boutique de la confrérie mystique -> poison 200 Po - vampirisme 500 Po - de creatura guêpes 100 Po

Centre -> domicile de l'édile *Théogrin* -> bannissez les araignées -> 500 Po de récompense et "bon de sortie" d'Ix

niveau 2 - Apprenti

sortie Sud -> *Aldwyn* le grand druide intervient -> ...

vers le Carrefour au Sud

Sud Est -> récupérer lunettes d'*Osborn* dans Camp des Bandits - il donne de creatura chauve souris en récompense

Centre Est -> Camp des Bandits

Sud -> carquois de guêpes dans nid de guêpes

le Carrefour

3 marchands -> anti poison 300 Po - envoûtement 800 Po - de creatura scorpions 300 Po

Sud -> vers le Château de Galava (royaume des magiciens) / Est -> vers Dur Min (royaume des guerriers)

allez au Sud Ouest -> ...

la Mine de Mana

Contremaître donne 2 clés - de creatura diabolins / jambières en cuir simple dans coffre baraquement

1ère cahute -> en face -> clair de lune dans tonneau -> intérieur -> suivre Alex -> libérer prisonniers qui se sont enfermés et les ramener auprès d'Alex -> 3 l'étage actuel - 2 l'étage inférieur

étage actuel

Nord Est -> **de creatura loups** dans **tonneau** / **levier** -> accès au loup

Nord -> prisonnier *Naldo* / Ouest -> prisonnier *Logan*

Sud -> prisonnier *Claude*

niveau 3 - Novice

étage inférieur

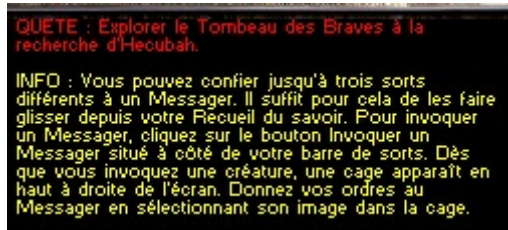
Est -> **soin superficiel** dans **tonneau** / Nord Est -> prisonniers *Jean Baptiste* & *Dominique*

ressortir de **la Mine de Mana** -> *Contremaître* donne 500 **Po**

le Carrefour

si ce n'est déjà fait, explorez le Sud et l'Est / parlez au '*Capitaine*'

la Terre des Braves



QUETE : Explorer le Tombeau des Braves à la recherche d'Hecubah.

INFO : Vous pouvez confier jusqu'à trois sorts différents à un Messenger. Il suffit pour cela de les faire glisser depuis votre Recueil du savoir. Pour invoquer un Messenger, cliquez sur le bouton Invoquer un Messenger situé à côté de votre barre de sorts. Dès que vous invoquez une créature, une cage apparaît en haut à droite de l'écran. Donnez vos ordres au Messenger en sélectionnant son image dans la cage.

cf. page 16 du manuel FR -> **je n'ai pas vraiment compris comment le messenger lance ses sorts ?**

cette créature invoquée s'ajoute "au groupe" (**héro + animal envoûté + messenger**)

marchand *Loproc* -> **protection feu** 750 **Po** - **Infravision** 1 050 **Po**

le Tombeau des Braves

niveau 1

manteau solide (Centre Ouest) / Sud Ouest -> **ascenseur** descendant dans secteur isolé du **niveau 2**

Nord -> **météorite** - conservez une sauvegarde (effectuez les réparations) avant de descendre dans le "trou" vers ...

niveau 2 #1

carquois de torpeur dans **sarcophage**

accès au Nord (**ok après**) et à l'Ouest barré / Est -> "trou" vers ...

niveau 3 #1

ascenseur montant vers le ...

niveau 2 #2

Est -> paire de **brassards de cuir anti étincelles solide** dans une **tombe**

Nord -> **empêchement** dans **sarcophage** / escalier descendant vers ...

niveau 3 #2



1ère (brève) rencontre ...

affrontez le *nécromancien* ...

niveau 4 - Habile

durée estimée avec rédaction -> **9 h 00**

***** **DÉBUT DE PARTIE MAGICIEN** *****

sauf exceptions, je n'ai pas indiqué les caches secrètes ... à vous de les trouver !

seuls les objets a ne pas rater ont été mentionnés
commerce = achats/ventes et/ou réparation d'objets

niveau 1 - Aspirant

de la Plage à Chez Horvath

projectiles magiques au sol - Horvath nous apprend soins superficiels

vers l'Antre des Galopins

pantalon médiéval dans cache secrète Nord - ascenseur descendant vers ...

l'Antre des Galopins

Est -> de creatura galopin dans tonneau - bouton découvre cache secrète / Nord Est -> clé de saphir ouvre porte verrouillée jouxtant entrée -> parlez à l'apprenti d'Horvath - robe de magicien simple - éclair

rendez compte à Horvath -> empruntez téléporteur chez lui -> ...

la Cité du Château de Galava

privilégiez Mystic pour la revente

Ouest

Alex vend de creatura chauve souris 75 Po - boule d'énergie dans pièce secrète - en face, Loproc vend bâton formidable 664 Po

Phim vend chemise médiévale 15 Po - manteau simple 50 Po - bottes de cuir simple 75 Po - bottes de cuir solide 277 Po

Mlurgh -> nourriture

Sud -> Gardien -> quête traîner Morgan le chapardeur en justice / porte verrouillée / Temple

Nord

Auberge -> Franck vend **nourriture** - **de creatura galopin** 116 Po / **contenants** à l'étage -> **chemise** et **pantalon médiéval** - **manteau simple**

porte double verrouillée / Mystic vend **soins superficiels** 1 000 Po - **de creatura araignée** 75 Po

Belles lames vend **bâton simple** 205 Po - **bâton solide** 463 Po - 2 **bâtons de flammèche sulfureuse** 514 Po

Kincaid vend **bottes de cuir simple** 76 Po - **bottes de cuir solide** 280 Po - **robe de magicien simple** 203 Po - **robe de magicien solide** 407 Po - **casque de magicien simple** 509 Po - 2 **casques de magicien solide** 713 Po

Centre -> ruelle -> **bottes de cuir simple** dans **tonneau** / ruelle Ouest Temple -> **ascenseur** descendant -> **repaire des brigands** -> **bouton** active mécanisme -> combattez -> **arc** et **repousser** au sol -> ramenez *Morgan le chapeleur* en surface -> *Gardien* donne 500 Po -> revenez au **repaire des brigand** -> grille fermée -> lancez sort 'repousser' 2 fois (**chaise déplacée sur plaque pression**) -> grille ouverte -> pièce 3 **coffres** de Po

Est -> **puits magique** - **coffre** - **escalier** vers ...

le Château de Galava

niveau 1

Sud Ouest -> Mystic vend **robe de magicien solide** 440 Po - **casque de magicien simple** 550 Po / Horvath demande trouver **pierre de clarté** et **livre de l'oubli** dans **étages inférieurs de la Bibliothèque** -> parlez à *Zaris* -> ouvre grille -> **ascenseur** descendant vers ...

étages inférieurs de la Bibliothèque du Château de Galava

pièce de l'archiviste -> **Nécromancien** tue **apprentis archiviste** et vole **livre de l'oubli** -> Ouest -> Sud -> passage secret vers Ouest -> **échange de position** -> ...

niveau 2 - Apprenti

Nord -> Ouest -> **escalier** descendant -> **champ de force** -> Est - Sud -> poussez **caisse** sur **plaque pression** -> Est -> progressez -> **boule de feu** - **clé d'or** dans **coffre** ouvre **grille** verrouillée -> ...

zone de haute sécurité -> sautez piège Est -> fracassez **tonneaux** - **mur** -> cache -> fracassez **tonneaux** - **caisses** -> **robe de magicien antidote guêpe simple** -> **bouton** efface mur Nord -> allez en face en sautant ->

bouton efface mur Nord -> sautez puis Nord -> ...

3 plaques de pression effacent murs -> ...

Est -> r.a.s. / Ouest -> casque de magicien simple / Nord -> Est -> poussez levier rouge -> cache 5 coffres de Po -> progressez -> de creatura araignée au sol -> manteau solide au sol -> grotte -> ...

Nécromancien tombe dans "trou" et "hurle aux trolls" - commercez - revenez - conservez une sauvegarde

"trou" -> livre de l'oubli au sol -> progressez dans la grotte -> secteur de nouveau aménagé -> de creatura chauve souris au sol -> ... -> bâtons de flammèche sulfureuse rechargeable au sol -> ...

niveau 3 - Novice

progressez -> escaliers montant -> plaque de pression Sud ouvre mur -> pièce de l'archiviste -> parlez lui -> ...



il donne pierre de clarté

retournez voir *Horvath* au niveau 1 qui confiera un autre objectif (parlez lui 2 fois) -> récupérer pierre de téléportation chez *Travas* -> empruntez passage secret mur Sud -> 2 ascenseurs descendant -> ces derniers tombent en panne, *brenett* doit les réparer -> ...

galeries souterraines entre le Château de Galava et chez *Travas*

Sud -> portail verrouillé (ok + tard)

explorez grand Ouest - attirer dans grotte brigand (servez vous en avec les tonneaux d'eau pour éteindre feu)

passage tout au fond -> pousser grosse pierre -> Repaire des brigands -> explorez -> ...

couloir face secteur des archers -> conservez une sauvegarde -> Bois -> *Mystic* vend empêchement 700 Po - Hate 700 Po - de creatura sangsue géante 100 Po - de creatura loup 150 Po - bottes de cuir solide 275 Po - manteau antidote guêpe solide 1 000 Po - bâton de pluie sulfureuse 1 000 Po

grosse pierre bloque couloir vers Repaire des brigands -> explorez Bois -> Nord -> ...

maison de *Travas* -> ascenseur descendant -> *Travas* a été assassiné -> robe de magicien de cautérisation - projectiles magiques -> Sud -> explorez -> passage bouché -> 1/2 tour -> remontez ascenseur -> (r)échappez au guet-apens -> ascenseur descendant derrière maison de *Travas* -> nous sommes à ...

l'Ouest de la galerie souterraine -> clé d'argent dans coffre ouvre porte verrouillée -> affrontez *Gilgore* (c'est "chaud" -> il a un bouclier -> le toucher dans le dos) -> pierre de téléportation dans coffre -> ...

Nord -> secteur des archers -> mur a casser -> entrepôt en face - nous sommes à l'Ouest du couloir -> de creatura troll dans caisse

Sud -> grosse pierre a pousser -> ...

Est -> explorez -> bâton solide et repousser dans planque d'un jeteur de sort -> Est -> "trou" -> caverne -> clé de saphir au sol ouvre portail verrouillé Sud du début galerie souterraines entre le Château de Galava et chez *Travas* -> remontez par ascenseur qui est réparé -> parlez à *Horvath* -> ...

niveau 4 - Habile - poser des pièges

la Terre des Braves

commercez auprès du marchand *Loproc* qui propose -> ...

durée estimée avec rédaction -> 5 h 15

***** CONCLUSION *****

les graphismes sont bon - mention spéciale aux glyphes animés

l'aventure est totalement linéaire - les caches secrètes rajoute un intérêt certain à l'exploration de chaque (grande) carte

la possibilité de disposer d'un scénario spécifique pour chaque classe en début de jeu est très appréciable pour la rejouabilité (je ne suis pas allé assez loin dans les autres classes pour vérifier si les scénarios des 3 classes se confondent, ou pas, par la suite - en tout état de cause, les 3 passent par la Terre des Braves et le Tombeau des Braves)

le gameplay est assez bon pour un guerrier avec des affrontements dynamiques



j'ai un doute pour les deux autres classes avec ces 4 barres de sorts (5 sorts par touches rapides choisies par le joueur) -> quelques combats tournent totalement au jeu d'arcade en raison de la rapidité des déplacements de certains ennemis -> je pense qu'une pause active, surtout pour les Druides et les Magiciens, auraient été appréciée

il manque la possibilité de trier les objets par types dans l'inventaire (cf. paragraphe conseils pour palier à cela)

quelques petites incohérences concernant la présence de *marchands*, comme *Loproc*, en territoires hostiles (classe guerrier) ou bien à la cité du Château de Galava après notre sortie de prison (classe guerrier) - enfin, est ce normal de pouvoir piller, saccager, sans que quiconque ne bronche (toutes classes) ?

les quelques énigmes pour progresser sont simples a résoudre

c'est vraiment dommage que ce soit le jeu, et non le joueur, qui augmente (automatiquement) les points d'attributs lors des montées de niveau

au regard de tout cela et de l'ancienneté du jeu, pour moi, **Nox** est un bon (demi) RPG

dernière précision -> je n'ai pas essayé l'option du menu principal -> 'quête en solo'

