

REVENANT

Octobre 1999 - dev. Cinematix Studios - Version Gog -> 1.49 euros

***** Nomenclature *****

Commentaires / Conseils Textes / Objets / Interaction / Non réalisé Non vérifié

Important / PNJ / se déclare possible recrue / les "patrons"

***** BUG BLOQUANT *****

il se peut que l'on soit bloqué à la Spirale, lors de manipulations des 5 leviers -> chacun d'entre eux enclenche un mécanisme qui lève une grille, qui lui est associée, dans "le couloir des grilles"

faire une sauvegarde avant chaque manipulation d'un de ces 5 leviers

si cela ne passe mal, le jeu se bloquera sur la grille concernée -> reprendre la sauvegarde et passer son chemin

une fois les 5 leviers testés, s'il y en a qui n'ont pas fonctionné (au moins une grille ne s'est pas levée), se référer à ce message

<https://www.jeuxvideo.com/forums/42-2398-66620607-1-0-1-0-la-spirale-bug-leviers-grilles.htm>

ou celui ci

<https://www.baldursgateworld.fr/lacouronne/les-autres-rpg/33216-revenant-bug-la-spirale-levier-grille-associee-ne-se-leve-pas.html>

pour pouvoir passer "le couloir des grilles"

personnellement, j'ai déplacé la seconde grille légèrement à l'Ouest

***** INFORMATIONS *****

je n'ai pas trouvé de manuel FR au format numérique, cependant et bien qu'ayant un anglais scolaire, il apparaît clairement qu'il y a eut une évolution du jeu depuis l'original car quelques passages dans le manuel EN ne correspondent pas avec la réalité de cette v1.22

particularité du jeu -> absence de journal de quêtes -> passages obligatoires pour progresser

<Imp écr> fonctionne / le logiciel Fraps (capture écran / courtes vidéos) ne fonctionne pas

la pause, touche <P>, n'est pas active -> on ne peut donner ordre ou faire quoique ce soit dans les menus

il n'y a pas de phase de repos possible pour notre héro

si l'on est bloqué dans ses déplacements, rengainer l'**arme** et utiliser les <flèches> plutôt que la souris
quelques manipulations seront a effectuer pour progresser, que ce soit sur des **éléments du décor** ou
sur/avec des **objets** que nous devront découvrir (ou qu'un *tiers* nous donnera)

***** MONTÉE DE NIVEAU *****

on **coche** (matérialisé par le "+" devant l'attribut) par avance quel(s) attribut(s) seront augmentés lors du passage au prochain niveau



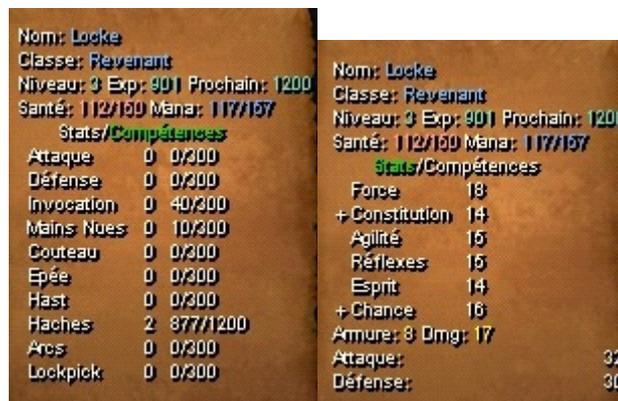
ici, ce sont la Force et la Constitution qui seront augmentées d'1 point chacune

jusqu'au niveau 15, gain de 2 points a répartir, puis 1 (30 étant le niveau maximum)

nonobstant, à chaque montée de niveau, sont augmentés les maxims de points de vie (25) et de mana (26) et d'endurance (3); l'attaque (10) et la défense (10) -> **les nombres entre parenthèse peuvent évoluer**

les attributs ont un maximum de 30

***** LES COMPÉTENCES *****



onglets "Compétences" et "Stats" au niveau 3

Attaque et Défense -> se référer aux valeurs de l'onglet "Stats"

X étant égal à 10 -> (base = X * niveau) + rang de la compétence de l'arme utilisée pour l'Attaque / (base = X * niveau) pour la Défense -> X = 10 est le cas le plus courant, j'ai eut 15 à 3 reprises

Invocation -> voir paragraphe suivant

type d'armes ou Mains Nues -> les PE de chaque ennemi tué avec une arme ou à Mains Nues sont cumulés pour son type - à chaque palier, le rang est augmenté de 1 et il est ajouté à la valeur Attaque

Lockpick -> à chaque réussite (Crochetage de serrure), les PE sont cumulés - à chaque palier, le rang est augmenté de 1

il n'y a pas de couteau dans le jeu utilisable en combat et 1 seul arc sans simple flèche !

a priori, l'attribut 'Réflexes' ne s'applique qu'en fin de jeu via des pièges (aucun ennemi possède un arc)

***** CRÉER ET UTILISER UN SORT *****

placer les talismans (clic <bouton droit>) dans le sac violet présent dans notre inventaire - cliquer sur l'icône idoine ou touche <4> pour accéder au panneau de création des sorts

c'est ici que l'on va pouvoir associer les talismans (n.b. certains sorts ne demandent qu'un seul talisman) comme indiqué sur les parchemins de niveau pour obtenir la connaissance du sort désiré



Exemple -> sélection de Vie et Esprit -> valider la barre horizontale en bas en cliquant dessus -> nous connaissons désormais le sort 'Poing Vengeur'



dans la liste des sorts connus (icône parchemin ou touche <1>), nous pouvons faire glisser l'icône du Sort vers l'un des 4 emplacements d'accès rapide qui leur est réservés (en bas à gauche de l'écran)

on peut bien sûr les lancer depuis la liste des sorts connus -> positionner l'écran sur un sort qui servira de 5ème d'accès rapide

le niveau de compétence (en bleu dans la description du sort) renvoie au rang de la compétence Invocation (qui augmente, par palier, au fur et à mesure des PE pris pour chaque lancement de sort réussi) - si le rang de la compétence Invocation est inférieur au niveau de compétence du sort, il aura une chance de réussite inférieure

l'attribut Esprit influe sur la puissance des sorts - un sort qui échoue ne consomme pas de Mana

le sort 'Maître d'arme' ne fonctionne pas correctement -> utiliser 'Art de la Guerre' ou 'Intervention Divine' selon vos attributs (rappel -> max. 30)

***** LES COMBATS *****

ils sont très dynamiques avec, outre l'attaque classique, 3 techniques de combat et au moins 6 combinaisons (combos) que l'on apprendra au fil de l'aventure auprès d'un Pnj tous les 3 niveaux environ

les animations durant les combats sont vraiment spectaculaires !

j'ai privilégiée les armes longues (type katana, flamberge) aux plus courtes (type marteau, étoile du matin) même si les

dégâts ne sont pas les plus élevés parmi celles possédées

les ennemis réapparaissent sans cesse (pratique pour engranger des Po et récupérer des objets); Toutefois, au fil du temps et du nombre de tués, les PE pour une même espèce diminuent (faire du levelling aura un effet assez limité)

nous avons la possibilité d'utiliser plusieurs combinaisons de touches pour esquiver les attaques -> nécessite une grande habilité et de la coordination - réservé aux "princes du clavier" !

effectuer une parade est beaucoup plus simple -> touche <F>

les résistances (magie, poison, feu, autres ?) sont affichées nulle part

***** LES OBJETS *****

je n'ai indiqué que les objets intéressants, ceux a ne pas rater - les armes et les équipements d'armure demandent un minima pour les attributs comme la Force et la Constitution

pour avoir le détail des bonus et/ou malus donnés par les équipements d'armure, s'adresser au forgeron (option 'Vendre')

le crochet ou diverses "clés" sont a utiliser depuis l'inventaire (les faire glisser jusqu'au "destinataire" comme un coffre ou une porte)

dans ce dernier, regrouper les objets par type (équipements d'armure, armes, magiques, livres et parchemins, clés, nourriture) dans les sacs marrons

pour ne pas se tromper avec les sacs marrons qui ne sont pas identifiables dans le panneau de commerce -> jeter au sol ceux que l'on souhaite conserver (ceux contenant des objets) -> revendre les autres (ceux qui sont vide) -> reprendre ceux au sol

***** LA PARTIE *****

"Je ne sais d'où je viens, qui suis-je, qui sont ces deux personnes se dressent devant moi tel des rois ?
Sardok, le sorcier m'ayant ressuscité, alors j'étais donc mort ?

A coté de lui, le seigneur Tendrick, propriétaire de ce château, cœur de Mithaven, ville portuaire principale de l'île d'Akhuilon. Il a acheter les services de Sardok pour me ressusciter, mais pourquoi moi ?

le seigneur Tendrick et Sardok le sorcier nous parle des méfaits des adeptes du culte des enfants du changement ...
menés par Yhagoro



"ils" me nomment *Locke d'Averam*

[...] le seigneur *Tendrick* veut que je sauve sa fille *Andria* ; Bien je le ferais mais en contre parti je souhaite avoir une grande autonomie et être libre par la suite ...

Je me vois offrir une *armure légère*, ainsi qu'une *épée [...] courte*. *Sardok* me donne également le *parchemin de niveau 1* accompagné de trois *talismans (Vie, Esprit et Lune)*, je recèle donc de la magie

On me dit qu'autrefois j'étais un guerrier des plus puissant, hors je ne me souviens point de cette existence passée, néanmoins il serait possible que je retrouve des traces de celle-ci"

texte original en noir -> source -> forum jeuxvideo

Niveau 1

Akhuilon Occidentale

Misthaven #1

Château du Seigneur *Tendrick*

Nord Ouest -> 1 *coffre* verrouillé près de la cheminée côté Ouest - 1 *coffre* un peu plus bas côté Est

Centre -> 1 *coffre* près d'un lit

Est -> le seigneur *Tendrick* et *Sardok* le sorcier nous (re)donnent quelques conseils -> 3 *Pnjs* a rencontrer (le

garde *Rand*, *Gérald* l'historien et le maître d'arme *Jong*) - passer à l'**Auberge** - on apprend qu'il faut traverser la **Forêt** pour atteindre les **Grottes**

Sud Est -> 1 **coffre** verrouillé dans un bureau - 1 **coffre** près d'un **téléporteur** (sera actif ultérieurement)

Sud -> 1 **porte** mène à la **Prison** -> parler avec le *garde* puis avec *Rand* -> rendre compte au seigneur *Tendrick* -> ils pensent que *Yhagoro*, le grand prêtre des enfants du changement a trouvé le "Nahkranoth" - *Yhagoro* est localisé dans des **Ruines en Akhuilon Orientale**, région accessible uniquement par les **Grottes**

Sud Ouest -> 1 **porte** vers ...

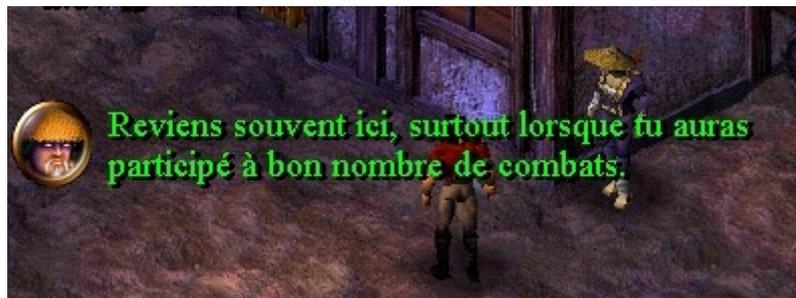
la Cité

Haut

1 **orange** en bas de l'escalier

1ère maison -> le **coffre** contient une **rose magique** destinée à être déposée sur une tombe du **Cimetière** dans la **Forêt** selon le **parchemin** présent - 1 **porte** verrouillée - les habitants mentionnent *Cronus* le forgeron et *Gérald*

2nde maison (**symboles asiatique**) -> **bibliothèque** - 1 **porte** verrouillée - 1 **porte** vers *Jong* le maître d'arme, c'est lui qui nous enseigne les techniques de combat - pour la 1ère, il faut faire quelques attaques contre le mannequin avec la touche <A>



il faudra revenir voir *Jong* de temps en temps pour nous perfectionner

Centre

1ère maison (XX) -> 1 **coffre** - *Elahni*, l'herboriste qui vend des **potions**

2nde maison (**toit bleu**) -> 1 **orange** à l'extérieur - un marchand de **nourriture** et de **petits objets magiques** - 1 **porte** verrouillée

3ème maison (**toit bleu - library**) -> c'est la demeure de *Gérald* le scribe historien -> il nous dit que la **porte** des **Grottes** est fermée - ces dernières se trouvent dans le **Village des Ogroks** - il localise la **Cabane** d'un *ermite* (dans la **Forêt**) qui devrait en savoir plus - si on en a besoin, *Gérald* est expert en **artefacts** / 8 **bibliothèques**

4ème maison (**épée**) -> *Gina*, une armurière, vend des **armes** (elle travaille sur de nouvelles) - 1 **tomate** - 1 **porte** verrouillé

Bas Est

1 gâteau, 1 carotte, 1 pomme, 1 céleri et 1 pain du bas de l'escalier vers ...

1ère maison -> 1 bibliothèque -> 1 porte -> 1 coffre

2nde maison -> 1 porte verrouillée

l'Auberge (chope) -> 1 pomme à l'extérieur - 1 porte verrouillée - 2 coffres - *Bayne VanGellan* est un mercenaire qui est susceptible de nous aider ultérieurement - 1 marin (saoul) sait comment faire pour que les Ogroks nous laisse passer (leur offrir l'amulette de Rogoss, volée en son temps par son grand père à une de leurs bande, qui est sur l'île d'Arakna - ok) - avant cela, il veut qu'on récupère la bague de fiançailles qu'il a offert à Harowen (ok) - cette dernière loge à l'Ancienne Tour dans la Forêt - pour y pénétrer, il nous faut une clé très rare [le solaria (la clé du soleil "d'or")] -> voir avec Géralt et/ou Sardok -> ok -> Géralt

Bas Ouest

près du "théâtre guignol" -> un homme en partance pour le continent nous révèle que les Drughs font des creux d'arbres, leurs cachettes favorites

1ère maison (bouclier) -> 1 porte et 1 coffre verrouillés - Cronus est le forgeron, il vend des équipements d'armure (il travaille sur de nouveaux)

2nde maison -> c'est celle du marin

le Port

1 orange, 1 pomme, 1 pastèque, 1 raisin et 1 banane sur bateau

Géralt, 3ème maison (toit bleu - library) Centre, nous renseigne sur la clé très rare pour ouvrir la porte de l'Ancienne Tour dans la Forêt -> c'est solaria (la clé du soleil "d'or") qui est en possession de Jason, lui même capturé récemment par un groupe du Camp des Drughs de la Forêt (ok)

la Forêt #1

c'est le lieux de nos premiers combats -> il va falloir s'équiper défensivement (et offensivement selon sa décision de RP) au fur et à mesure des rentrées de Po

à la Cité, j'ai acheté la hache de pierre à Gina (Centre - 4ème maison) pour débiter; Défensivement, s'équiper auprès de Cronus - 1ère maison - Bas Ouest et le marchand du 2nde maison - Centre

présence de Drughs, Araknas de Kanthas



exemple de creux d'arbre (cachette de Drugh)

au niveau 3, retourner voir *Jong* le maître d'arme à la Cité - Haut - 2nde maison (touche <S> en avançant vers le mannequin)



on trouve la Cabane de l'ermite près du rivage à l'Est, là où il y a un énorme poisson échoué



nous parlons avec lui, entre autres, de notre passé (il nous a connu)

l'ermite nous offre 1 talisman (Ciel) - 1 coffre

le Cimetière

nous y arrivons en remontant vers le Nord ... des Araknas

le tombeau verrouillé -> y déposer la rose magique -> fait apparaître Styxx (un mort vivant) et son coffre qui

contient l'**anneau d'émeraude** (gain en résistance au poison) / 1 **gothic chess** - 1 **gothic chess verrouillé** (ok)

toujours au Nord, pas très loin du rivage, 1 **coffre**

en suivant la route vers le Nord Est (**panneaux indicateurs**) -> **l'Ancienne Tour** -> passer son chemin et continuer vers le Nord Est -> 1 **coffre** puis ...

le camp des Drughs

(il est près du rivage Nord) nous libérons *Jason* qui nous récompense en nous offrant le **solaria** (la clé du soleil "d'or") / 2 **coffres** -> 1 **talisman** (Terre) - **parchemin de niveau 2** - **set armure matelassée complet**

l'Ancienne Tour

extérieur -> des hoppers juste à l'Ouest

Rez de Chaussée

1 **coffre** / *Harowen* -> quelque soit notre réponse, nous devons aller dans sa **Chambre** via le 1er **téléporteur** / *Morganna* n'apprécie pas les *prêtres* du culte des enfants du changement qu'elle "chasse" dans la **Forêt** (elle dit que l'on se retrouvera peut être plus tard) / 2nd **téléporteur** vers celui du **Château du Seigneur Tendrick**

Chambre

nous devons affronter **Sidieus** (un dragon qui obligerait *Harowen* a voler ... selon elle) -> **nécessité de disposer un petit stock de potions**

4 **coffres** -> **collier de femmus** (mana max. + 100) - 1 **talisman** (Océan) - la **bague de fiançailles** du *marin* - 1 **crochet**

notre *marin* est satisfait de récupérer la **bague de fiançailles**, il honore sa parole et nous embarquons avec lui pour ...

Niveau 5

l'île d'Arakna

des reglus et des artikulides ... nous trouvons 7 **coffres** tout au long de la progression

1er **coffre** -> **amulette de convergence** (réduit le coût en Mana d'un sort) / 4ème **coffre** -> **set armure**

brigandine complet / le 6ème coffre est verrouillé (ok) / 1 téléporteur vers celui de l'îlot central -> nous affrontons Veuvette (la grand mère des araignées) - 1 coffre -> amulette de Rogoss - 1 talisman (Étoiles)

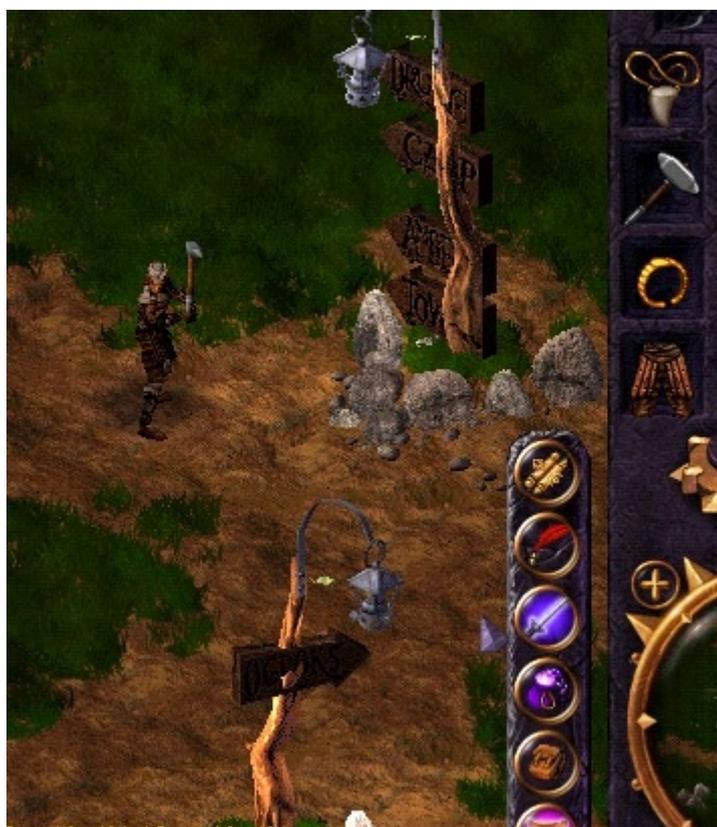
reste a revenir vers notre marin qui naviguera jusqu'à atteindre le Port de ...

Misthaven #2

les marchands y ont des nouveautés a nous proposer à la vente - Jong, le maître d'arme à la Cité - Haut - 2nde maison, nous enseigne un nouvelle technique (touche <D> en avançant vers le mannequin)

la Forêt #2

au Nord Ouest de l'Ancienne Tour, autour d'un gigantesque squelette (de dragon ?), 2 vashars et 1 faufilleur - 1 coffre tout près au Nord



redescendre vers le Sud pour retrouver le carrefour principal - le panneau pointant sur l'Est indique "Ogroks"



dans cette direction, nous tombons sur de magnifiques fossiles de "coquillages" -> des Faufileurs alentours

Sud de la rivière

des Vashars, des Acolytes, des Faufileurs et des Ogroks

2 coffres dont 1 contient un *collier de Fergus* / 1 coffre verrouillé (ok) près d'une crique avec des Golems / 1 Dragon vert juste au Sud Est / 1 coffre au Nord du cadavre d'un Géant / 1 coffre près de la plage / des Ramages / Sud des remparts de bois -> des Squelettes - 1 coffre

Niveau 9

à la Cité - Haut - 2^{de} maison, *Jong* le maître d'arme, nous enseigne un premier combo (touches <CTRL> + <Q> ou <Q> enfoncé en avançant vers le mannequin) / *Gina*, l'armurière, et *Cronus*, le forgeron, ont des nouveautés à nous proposer à la vente

Nord de la rivière

des faufileurs, des Ramages, des Ogroks, des hoppers et des Drughs

en la longeant, nous passons devant le pont qui permet d'aller au **Sud de la rivière** / 1 coffre / en face, les remparts en bois / à l'Est -> nous apercevons une hutte et 1 coffre inaccessibles (ok cf. **le Village des Ogroks - Ouest de la rivière**) / 1 coffre / un autre coffre inaccessible (ok cf. **Marais Fangeux - Grand Secteur Ouest**) / 1 coffre / nous arrivons au **Camp des Drughs**

revenons au **Sud de la rivière** en passant par le pont et retournons vers l'Est devant les remparts de bois

le Village des Ogroks

étant en possession de l'**amulette de Rogoss**, le *garde* Ogrok nous accompagne jusqu'à leur *chef* - nous devons combattre leur meilleur guerrier, **Baez**, pour avoir le droit d'entrer dans **les Grottes**



Baez ... il est balaise !

le combat se déroule dans une arène et à main nue (**ne pas oublier d'utiliser le sort 'Poing Vengeur' au corps à corps / bug -> les PE n'ont pas été comptabilisé dans la compétence 'Mains Nues'**) / une fois la victoire venue, le *chef* Ogrok nous offre la meilleure arme du clan, le **fendoir des âmes** (type épée) - **il nous expliquer que certains Ogroks sont sous la coupe de prêtres du culte des enfants du changement**

Ouest de la rivière -> 1 **pomme** - 3 **coffres** (dont 1 que l'on avait aperçu depuis le **Nord de la rivière**)

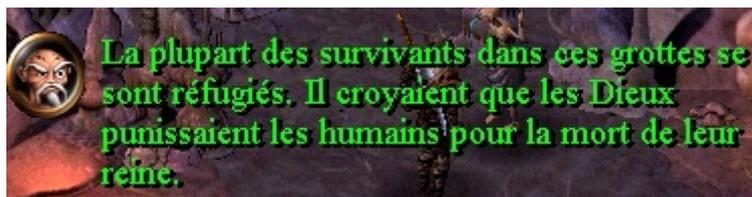
Est de la rivière

1er **coffre** -> **bandeau de régénération** - **parchemin de niveau 3** / 2 autres **coffres** / entrée de ...

Akhuilon Central

les Grottes

le *chef* des Ogroks s'est exécuté, elles sont libres d'accès ... nous tombons nez à nez avec l'*ermite*



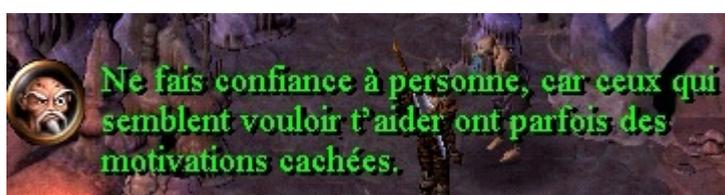
il nous parle de la punition des dieux envers les humains dans le passé



et nous donne cette information (propos confirmés par *Gérald* l'historien de la Cité - 3ème maison - Centre)



...



enfin, il nous met en garde et nous donne un **talisman** (Soleil)

téléporteur vers celui du **Château du Seigneur Tendrick**

présence de Vashars, d'Ogroks, d'Acolytes, de Faufileurs, d'Issathis, de Golems, de Squelettes et de Cenderates

en revenant vers le Sud après avoir été vers l'Est -> 1 Dragon vert garde 1 **coffre** -> **plastron d'écailles de Dragon rouge**

au Nord Est -> 2 escaliers descendants -> près d'une table, 1 **coffre** verrouillé (**ok**) / 1 **coffre** -> **casque d'écailles de Dragon rouge**

vers le Sud, après le virage en S, à côté d'une table -> 1 **coffre** -> **gants** et **bottes d'écailles de Dragon rouge**

vers l'Est, avant un rétrécissement, 1 **coffre** verrouillé (**ok**) / en bas de l'escalier descendant -> 1 **parchemin récit d'une expédition**

vers l'Est, avant le prochain escalier -> 1 **coffre** gardé par un Dragon vert au Sud Est

nous traversons un "champ de tombes" avec, en son Sud Est, 3 **sarcophages** -> **jambières d'écailles de Dragon rouge**



en remontant vers le Nord, nous pouvons observer un étrange squelette

en cheminant plein Ouest, nous franchissons un **passage** qui nous permet d'atteindre sain et sauf ...

la Montagne Kragg

des Moines, des Ogroks, des Issathis, des Faufileurs et des Squelettes

Secteur Sud

1 **coffre** à l'Ouest contient l'**amulette des pôles** - 1 **coffre** verrouillé (**ok**) au Sud Ouest

une **hache de guerre** dans 1 **coffre** au Sud Est



nous passerons dans ce **tunnel** pour atteindre ...

l'**Antre de deux Dragons verts** -> le 1er **coffre** contient des **jambières celtiques** / **set armure d'écailles de Dragon noir complet** dans le second **coffre**

Secteur Nord

1 coffre - 1 parchemin récit d'une expédition - 1 coffre verrouillé (ok) - téléporteur vers celui du Château du Seigneur Tendrick

un tunnel a franchir au Nord Est pour accéder au ...

Marais Fangeux

des Cenderates, des Sirrocos, des Faufileurs

1 coffre verrouillé (ok) au Nord

Secteur Est



au Sud Est de cette "anguille légendaire" ...

un passage vers une caverne -> 1 coffre -> 1 bouteille de spores

Grand Secteur Ouest

1 coffre au Nord Est - 1 coffre au Sud Ouest / entre les deux, vers le Centre Ouest -> ...

un tunnel nous mène dans une caverne (des Moines et des Faufileurs) -> 1 coffre au Nord Est contient des bottes celtiques -> un passage au Nord nous fait revenir sur la carte des Marais Fangeux (au Nord du tunnel)



au Nord Ouest -> un "appareil magique" qui s'active grâce à la **bouteille de spores** -> il génère un pont de champignons que nous franchissons pour arriver devant un nouveau **tunnel** -> nous sommes tout à l'Est de **la Forêt**, là où l'on avait aperçu un **coffre** inaccessible -> **set armure d'écailles de Dragon bleu complet**

Secteur Sud Ouest

1 **coffre** -> **parchemin de niveau 4** / 1 **parchemin récit d'une expédition** - (une créature dans le sol -> "l'anguille légendaire" ?) - un **tunnel** mène au ...

Labyrinthe des Ténèbres

des Issathis, des Moines, des Reclus, des Reines Araignées, des Sirrocos

faire le tour par l'extérieur en allant vers l'Ouest -> Sud Ouest -> 1 **sarcophage verrouillé (ok)** / Nord Ouest
-> 1 **sarcophage**

Niveau 12

Nord Est -> 1 **coffre** / Est -> 1 **sarcophage verrouillé (ok)**

de retour devant le **tunnel (celui vers les Marais Fangeux)** -> remonter directement au Nord -> 1 **sarcophage**
-> juste au Nord, **téléporteur** vers celui du **Château du Seigneur Tendrick**

la sortie est plutôt vers le Centre Nord Est -> aller dans le coin Nord Est puis revenir vers l'Ouest -> aux

1ères lucioles rencontrées, aller vers le Sud Est -> 2nde lucioles rencontrées, toujours au Sud Est -> le passage est dans ce secteur qui fait une boucle -> 1 parchemin récit d'une expédition (mention de flèches de glace magiques ?) - 1 sarcophage -> casque celtique

j'ai fait un aller retour à la Cité par le téléporteur des Grottes histoire de vérifier, chemin faisant, si je n'avais rien loupé d'important ... Jong, le maître d'arme (Haut - 2nde maison), nous y enseigne un second combo (touches <A> <A> <A> ou <A> enfoncé en avançant vers le mannequin) / Gina, l'armurière, a de nouvelles armes à vendre

la Spirale

des Sirrocos, des Moines, des Golems, des Druides invoquant des Faufileurs, des Artikulides, des Reines Araignées, des Reclus

1 coffre près d'une table / au Carrefour -> en face -> 1 coffre contient 25 flèches de glace (celles mentionnées dans le dernier parchemin récit d'une expédition trouvé ?)

Ouest bas

1 coffre / 1 coffre contenant 1 épée de Ranger / tout au bout -> 1 levier enclenche un mécanisme -> une grille se lève dans "le couloir des grilles"

Ouest haut

des Zombies

1 coffre verrouillé (ok) / 1 levier enclenche un mécanisme -> bug



une grille ne se lève pas dans "le couloir des grilles" -> le jeu est bloqué -> reprise de la dernière sauvegarde ->

voir en tout début du document, le paragraphe "Bug bloquant"

en continuant vers l'Est, passons le chemin qui mène au **Nord Ouest**, une courte portion vers le Nord avec 1 coffre contenant des gants de guerre

tout de suite à l'Est -> 1 parchemin récit d'une expédition (mention de la crypte de la Reine et d'une créature légendaire, le Solifuge) - nous sommes devant "le couloir des grilles" qui mène vers le Nord (une seule levée pour le moment) -> allons un peu vers le Sud puis à l'...

Est

plastron celtique dans le 1er coffre / tout au bout de ce secteur enherbé -> 1 levier enclenche un mécanisme -> une seconde grille se lève dans "le couloir des grilles"

en revenant, juste avant le Carrefour, au ...

Sud

1 coffre verrouillé (ok) / dans la cavité finale, 1 levier enclenche un mécanisme -> une troisième grille se lève dans "le couloir des grilles"

explorons le secteur que l'on avait zappé, soit celui du ...

Nord Ouest

1 coffre / tout au fond, côté Est -> 1 levier enclenche un mécanisme -> une quatrième grille se lève dans "le couloir des grilles"

Niveau 15

petit aller retour à la Cité par le téléporteur du Labyrinthe des ténèbres, Jong le maître d'arme (Haut - 2nde maison), nous y enseigne un troisième combo (touches <S> <S> <S> ou <S> enfoncé en avançant vers le mannequin) / Gina, l'armurière, et Cronus, le forgeron, ont des nouveautés à nous proposer à la vente

retour à la Spirale ... nous pouvons traverser le "couloir des grilles" et aller vers le Nord ...

1 parchemin récit d'une expédition (rédigé par Sohail, le dernier survivant de l'expédition - il parle de la crypte de la Reine, de son arc perdu et du Solifuge)

une fois passé la grille -> aller vers le Nord Est -> 1 coffre contient 1 arc long et 25 flèches de glace

dés que l'on va un peu vers l'Ouest, nous devons affronter le Solifuge dans un petit enclos (la grille se baisse

et se verrouille derrière nous) - une fois celui ci vaincu (prévoir un bon stock de potions et d'utiliser l'arc long avec les flèches de glace en alternance avec le corps à corps et les sorts - on peut aussi se booster avec certains de ces derniers avant d'engager le combat),



de sacrées pincés ...

nous récupérons une clé de cuivre au sol qui déverrouille les deux grilles autour de l'enclos / direction l'Ouest pour trouver un passage vers ...

la Crypte de la Reine

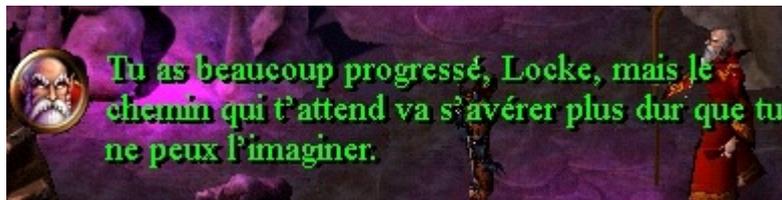


une cinématique montre un homme (*le Roi*, nous ou les deux à la fois ?) avec *la Reine des anciens* - est ce la proche réalité, le passé ou le futur ?

nous la rencontrons, "physiquement parlant", et elle nous dit être la fille de *Tendrick* dans cette existence et de se dépêcher - elle disparaît (**subsiste son corps pétrifié au centre**) - la **dague de cérémonie** apparaît dans notre inventaire

3 coffres -> **parchemin de niveau 5** - **pendentif des esprits**

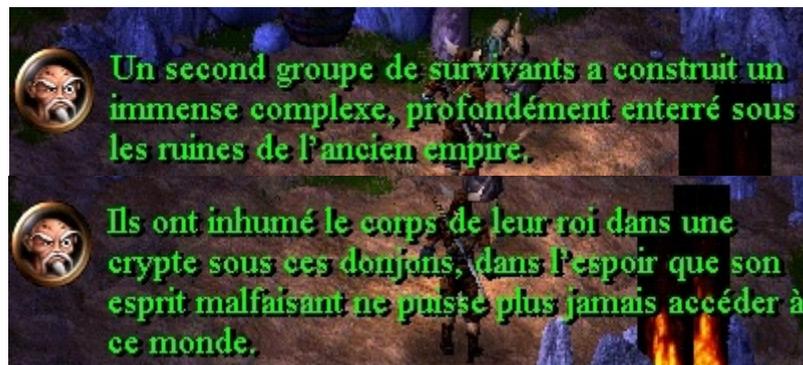
en partant vers l'Est, nous tombons sur *Sardok* le sorcier à côté d'un **téléporteur** (destination -> celui du **Château du Seigneur Tendrick**) - tout ce cheminement par le **Monde Souterrain** n'était qu'exercices pour nous renforcer et retrouver nos talents d'antan / un **tunnel** vers les **Ruines**



...

le seigneur *Tendrick*, en son **Château à Misthaven**, nous annonce qu'une cargaison de marchandises est arrivée -> **Gina, l'armurière, a une nouveauté à nous proposer à la vente** - *Sardok* le sorcier ne veut pas nous en dire plus sur *la Reine des anciens*

il est intéressant d'aller **revoir l'ermite** à ce moment précis



il précise que nous avons bien fait de ne pas avoir parler de la **dague de cérémonie** à *Sardok* le sorcier et de nous dépêcher avant qu'il commence à nous chercher - on peut **revoir aussi les autres tiers dans la Cité comme Gérald (3ème maison - Centre)**

Akhuilon Orientale

les Ruines

des Reines araignées, des Druides invoquant des Issathis ou des Faufileurs, un Dragon blanc, des Acolytes, des Ramages, des Sirrocos, des Golems, des Ogroks, des Zombies et des Ombres



une statue gigantesque est tombée au sol

rien de spécial autour des Ruines proprement dites ...



Navarro Al Xace, qui se dit sorcier, est devant l'entrée -> il voudrait qu'on l'engage ... mais finalement, il se rétracte !

Extérieur du Labyrinthe

extérieur -> 2 coffres au Nord en haut d'escaliers -> 1 racine / 1 coffre au Sud -> 1 fiole vide / Est, en haut d'escaliers, 1 coffre -> 1 fleur bleue

Intérieur du Labyrinthe

1 coffre dans le coin Sud -> 1 fiole vide / 1 coffre verrouillé (ok) dans le coin Est / 1 coffre au Nord / 1 coffre à l'Ouest -> épée valkyrie / 1 coffre au Centre Est -> 1 fiole d'eau

Cimetière -> 1 os dans le sarcophage au Nord

Remparts bas

Nord -> 1 coffre contient l'anneau des arcanes / 1 coffre verrouillé (ok)

Sud -> griffes d'Issathi dans 1 coffre / Est -> 2 coffres dont 1 contient 1 fiole d'acide

Nord Est -> 2 coffres -> 1 fiole vide - set armure des ombres complet

Remparts haut

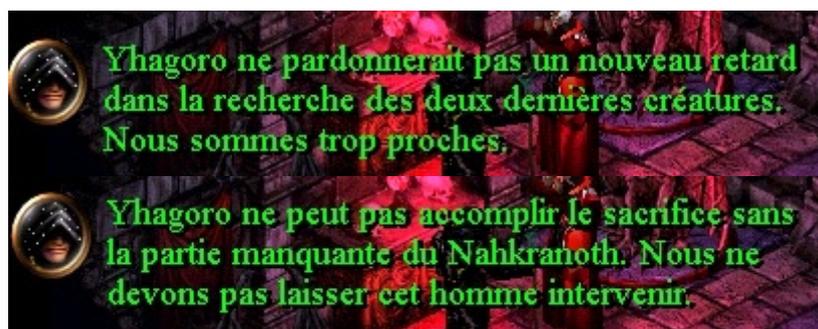
Ouest -> 1 coffre contient 1 fiole vide / Est -> gate portal scroll (mentionne le Portail des Ténèbres scellé qui nous barre l'accès)



devant le Portail des Ténèbres, nous observons la présence de 6 supports, chiffre qui correspond à celui des fioles que l'on possède

en testant un peu, nous encastrons les fioles d'acide et d'eau, chacune sur un support; Les fioles vides, elles, sont "refusées" -> il suffit donc de remplir (manipulation à effectuer dans l'inventaire) les 4 fioles vides avec les 4 objets que l'on a trouvé par ailleurs (griffes d'Issathi, fleur bleue, racine et l'os) et de les poser dans les supports restants -> le Portail des Ténèbres disparaît, la voie est libre

le Puits



une vue nous montre un homme (Yagha) discutant avec un dénommé Sabu -> il lui demande de "s'occuper de nous"

1 coffre à côté du téléporteur (destination -> celui du Château du Seigneur *Tendrick*)

des Vashars, des Revenants noirs, des Golems, des Druides invoquants des Faufileurs, des Ombres, des Dragons blancs, des Ogroks

1er secteur

Nord -> 1 coffre -> parchemin de niveau 6 - 1 talisman (Dévotion) - 1 grille verrouillée (ok voir 2nd secteur) vers le 3ème Secteur

Centre -> 1 grille verrouillée (ok voir 3ème secteur) -> 1 coffre -> un set armure dragon complet - une 2nde clé du temple

Sud -> 1 coffre contient un fléau d'arme / 1 grille mène au 3ème Secteur

2nd secteur

1 coffre verrouillé (ok) à l'Ouest

à l'Est - Sud Est -> 1 téléporteur rouge permet d'accéder à 2 identiques (+ 1 pour revenir) -> permet l'accès aux 2 plateformes centrales -> 1 coffre contient une 1ère clé du temple - 1 levier déverrouille la grille au Nord du 1er secteur

3ème Secteur

Centre -> 1 coffre

Ouest -> la porte verrouillée s'ouvre avec la 1ère clé du Temple / 1 grille verrouillée s'ouvre avec la 2nde clé du Temple -> 1 coffre contient les bottes armure sacrée - 1 téléporteur rouge vers la Cité des Enfants du changement / 1 coffre / 1 levier déverrouille la grille au Centre du 1er secteur / 1 téléporteur rouge vers un autre (retour avec ce dernier) -> 1 coffre contient un set armure ninja complet

Niveau 18

petit aller retour à la Cité par le téléporteur du Puits, Jong le maître d'arme (Haut - 2nde maison), nous y enseigne un quatrième combo (touches <D> <D> <D> ou <D> enfoncé en avançant vers le mannequin) / Gina, l'armurière, dispose de nouveautés à nous proposer à la vente

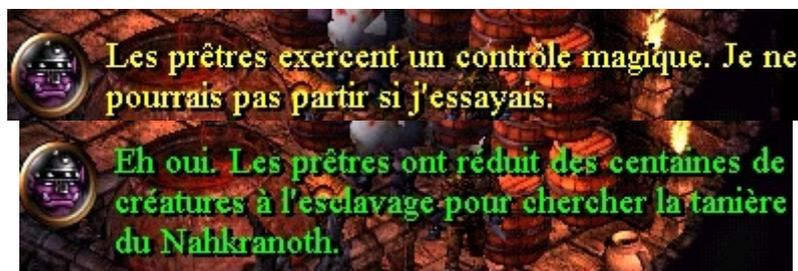
la Cité des Enfants du Changement

Nord -> 1 téléporteur rouge vers le Puits - 3ème secteur - Ouest

des Revenants noirs, des Ombres, des Dragons blanc, des Vashars, des Kanthas, des Acolytes

1er secteur - Couloir Ouest

1ère habitation -> salle de torture / 2nde habitation -> la cuisine / 1 **coffre**

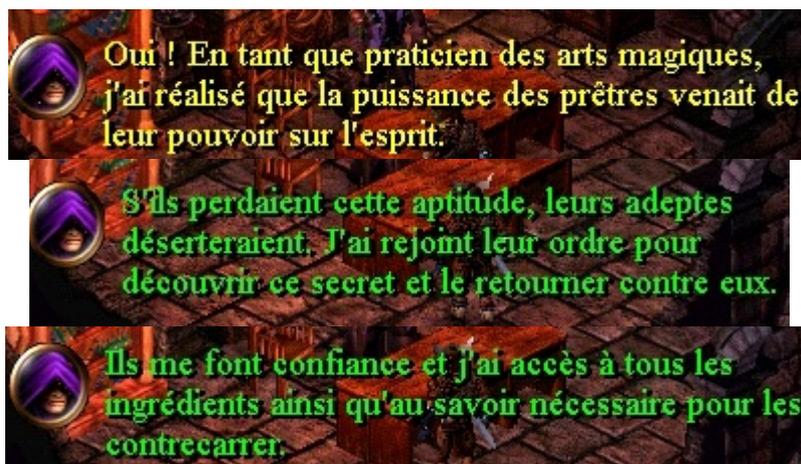


Bullworth, le cuistot Ogrok, se dit prêt a nous aider

1er secteur - Couloir Est

1ère habitation -> 2 **coffres** -> 1 **talisman** (Loi) - **revenant scroll** (par *Sabu* a propos de notre venue en ces lieux)

2nde habitation -> 1 **coffre** contient les **gants armure sacrée**



le prêtre (dissident) alchimiste aussi ...

dans le recoin Est (**gardé par un Dragon blanc**)-> 1 **coffre** contient les **gantelets du chaos**

3ème habitation -> 4 **coffres** contiennent 1 **marteau de guerre** et 1 **étoile du matin**

un **téléporteur** vers celui du **Château du Seigneur Tendrick**

2nd secteur

présence de Bidasses de l'ombre

zone extérieure 1 -> **téléporteur rouge** <-> zone extérieure 2 <-> 1 **téléporteur rouge** permet d'accéder à ...

la zone extérieure 3 <-> 1 **téléporteur rouge** vers le Centre permet de ramasser une **flamberge** sur l'autel

en retournant à la zone extérieure 3 -> 1 **coffre** au Sud / escaliers descendants au Sud Est (2 **Dragons blanc**)
-> 1 **coffre** au milieu - 1 **grille** tout à l'Est qui ouvre l'accès à ...

la Pyramide Enfouie

un **téléporteur** vers celui du **Château du Seigneur Tendrick**

1er secteur

Ouest -> 1 **coffre** - 1 **grille** vers le ...

Nord Est -> **wymm key (?)** dans le **coffre** / 1 **téléporteur rouge** <-> 1 **téléporteur rouge** -> 1 **coffre** juste avant
la **grille** vers ...

Est -> une **épée bâtarde** sur l'autel

nous atteignons par le Sud Est, le

2nd secteur

c'est celui de **la Pyramide** - des Dorogars

niveau 0 -> au tout début, 2 **coffres** dont 1 verrouillé (**ok**) -> **jambières armure sacrée** et 1 **coffre** à la fin soit
à l'Est

niveau 1 -> 1 **coffre** verrouillé (**ok**) à l'Ouest / niveau 2 -> 1 **coffre** à l'Est / niveau 3 -> 1 **coffre** à l'Ouest

niveau 4 -> r.a.s. / niveau 5 -> 1 **coffre** à l'Ouest / niveau 6 -> **pendentif de l'œil du dragon** dans le **coffre** - 1
téléporteur rouge vers ...

à la Poursuite de *Sabu* - 1er section

entrée -> 1 **téléporteur rouge** vers **la Pyramide Enfouie** - **door key** dans le **coffre** déverrouille la **grille**

dans la 1ère pièce, se trouve *Sabu*, l'intendant et grand prêtre du culte des enfants du changement - après
une courte discussion, il "s'évapore" par magie / 1 **coffre** contient 1 **ninja to** - 1 **levier** déverrouille les 2
grilles dans le couloir adjacent - 1 **coffre** verrouillé

présence d'Arcaniste, de Dorogars et d'Ogroks

dans la salle avec des bassins d'eau -> 1 **coffre** vide / au "carrefour des 3 **grilles**", *Sabu* part vers l'Ouest en
verrouillant la **grille** derrière lui (**ok voir plus bas**) - **étoile du matin en or** dans le **coffre**

1 **grille** vers l'Est -> nous espionnons 1 Ogrok et 2 Dorobars qui souhaitent nous prendre dans un guet apens
- 1 **coffre** / 1 **coffre** contient **gantelets de terre**

2 **grilles** vers le Nord -> pièce avec un esprit ...



qui nous appelle 'Majesté' et prétend ...



si nous réussissons dans notre quête, il sera libéré de cet "enfer de morts vivants"; Pour ce faire, il nous offre ...



le "**talisman**" d'Horatio"

2 coffres contiennent -> parchemin de niveau 7 - exit room key et hallway key ouvrent les 2 grilles verrouillées du "carrefour des 3 grilles"

à celui ci, nous allons vers l'Ouest, par là où était parti Sabu -> 1 coffre - nous l'apercevons tripoter un levier, libérant ainsi 2 Kanthas, et "s'évaporer" de nouveau - il apparaît un peu plus loin en nous jettant un sort (élémental) bloqué par le "**talisman**" d'Horatio" - il "s'évapore" une ultime fois / 1 coffre / 1 coffre contient le **plastron armure sacrée** / 1 Golem de pierre garde le pont / 1 **téléporteur rouge** vers à la **Poursuite de Sabu - 2nd section**

Niveau 21

petit aller retour à la Cité par le téléporteur de la **Pyramide Enfouie**, Jong le maître d'arme (Haut - 2nde maison), nous y enseigne un cinquième combo (touches <W> <W> <W> ou <W> enfoncé en avançant vers le mannequin) / **Cronus**, le forgeron, et **Gina**, l'armurière, disposent de nouveautés à nous proposer à la vente

à la Poursuite de Sabu - 2nd section

1 **téléporteur rouge** vers à la Poursuite de Sabu - 1er section

des Dorogars, des Prêtors brûlants, des Arcanistes, des Golems de pierre, des Ogroks, des Kanthas

1er secteur

Nord -> 2 coffres dont 1 contient gothic key (?)

Centre Nord -> 1 coffre vide - 1 coffre contient casque armure sacrée

Centre Sud -> 1 coffre verrouillé (ok) - 1 coffre verrouillé (ok)

escaliers montant au Sud Est vers le ...

2nd secteur

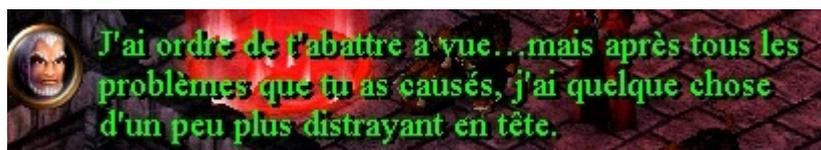
Sud Ouest -> 1 coffre / Ouest -> 1 coffre / Nord -> 2 coffres dont 1 contient un sceptre

3ème secteur

après être descendu du 2nd secteur, nous continuons vers le Nord Est jusqu'à un croisement

1 coffre à l'Ouest / 1 coffre au Centre / 1 coffre verrouillé à l'Est (ok)

nous continuons vers le Nord Est ... on y retrouve Sabu qui nous nargue



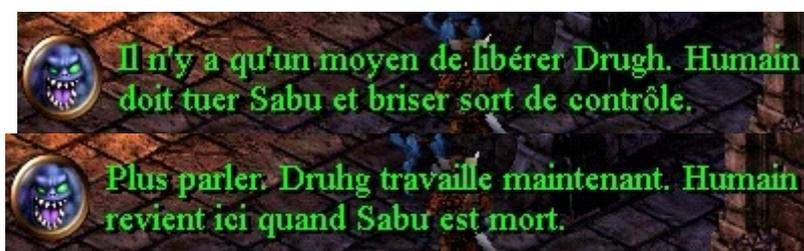
et nous téléporte à...

le Camp des Esclaves

1 téléporteur rouge inactif / un téléporteur vers celui du Château du Seigneur Tendrick

des Ogroks, des Dorogars, des Golems de pierre, des Kanthas

2 grilles verrouillées juste après l'entrée côté Est (ok voir plus bas) / un peu plus loin ...



paroles d'un des quatre Drughs esclaves

tout à l'Est ... Shegra, une Drugh qui "s'enflamme" pour nous



elle exige que l'on revienne libérer les esclaves un fois *Sabu* mort et ...



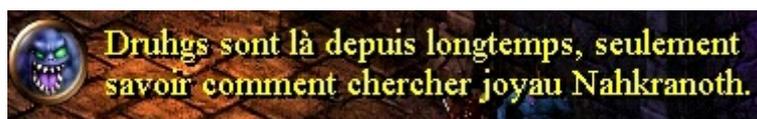
un baiser ...



avant de nous donner une **dague empoisonnée** et la **clé de la grille** verrouillée à l'Ouest -> ...

à la **Poursuite de Sabu** - 2nd section - 3ème secteur -> *Sabu* est avec 2 Kanthas - comme nous l'a expliquée *Shegra*, nous le tuons facilement - 2 **coffres**

retournons voir les *Druhgs* mentionnés plus haut au **Camp des Esclaves**



la raison principale de leur mise en esclavage

ils ne connaissent pas de *Yhagoro* mais le grand prêtre *Yagha* -> il donne la **clé de la chambre** (en fait, c'est la **clé de la grille**), qu'ils ont volés au *capitaine des gardes*, où il y aurait un passage pour atteindre *Yagha* - elle ouvre les 2 **grilles** verrouillées au Sud -> 1 **téléporteur rouge** vers ...

la Tanière du Nahkranoth

1 **téléporteur rouge** vers le **Camp des Esclaves**

1 **téléporteur rouge** vers la plateforme où se situe le grand prêtre du culte des enfants du changement



Yhagoro est un dieu, il nous faut le **Nahkranoth** pour rejoindre *Anserak*

une fois *Yagha* vaincu (c'est assez facile -> se protéger du feu et de la magie) nous sommes téléportés dans une autre section - la femme qui nous était apparue à la **Crypte de la Reine** se manifeste de nouveau -> "le **Nahkranoth** va te conduire à moi" - "nous serons bientôt réunis mon amour"

avant l'escalier montant -> 1 **téléporteur rouge** inactif / 4 coffres -> **parchemin de niveau 8** - **collier de l'alphagemme**



après, le **Nahkranoth** apparaît

nous avons obtenu le **plastron**, les **jambières**, les **gants** et les **bottes** de l'**armure Nahkranoth démoniaque** et sommes téléportés en ...

Akhuilon Occidentale

dans la **Forêt**, devant la **Cabane de l'ermite** - nos souvenirs reviennent et nous discutons avec lui

nous étions le roi et n'avions pas sacrifié *Andria* à *Kraxxus*, un dieu démoniaque, en échange des pouvoirs du **Nahkranoth** mais l'avions tué pour sauver son âme - les dieux ont détruit notre empire pour nous punir

 **Emprisonnée est la fille par des pouvoirs démoniques. La dague sacrificielle que tu as retrouvée est le seul moyen de la libérer.**

 **Elle est gardée par Yhagoro. Pour le défier, il te faut comprendre les pouvoirs du Nahkranoth qui est maintenant en ta possession.**

 **Trois joyaux, oui, de trois joyaux le Nahkranoth est constitué. Deux sont maintenant sur toi. Yhagoro détient l'autre. Tu ne peux libérer la fille sans réunir les trois.**

où et quand as t'on trouvé le 1er - était il "ancré" en nous dès le départ ?

Sardok le sorcier intervient et liquide l'*ermite* (sic), qui est il réellement ? - une chose est certaine, il est le seul a pouvoir nous montrer le chemin pour atteindre **Anserak**

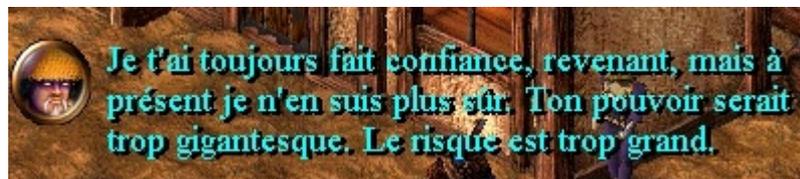
depuis déjà un petit moment (**Akhuilon Orientale - les Ruines**) notre comportement a évolué, nous sommes de plus en plus agressif



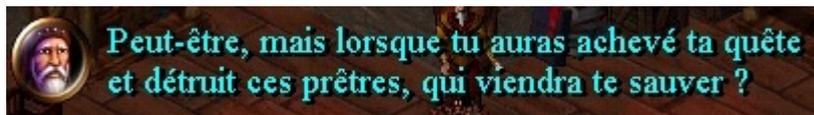
le **Nahkranoth** s'est comme incrusté sur la moitié droite de notre visage

à la **Cité de Misthaven**

au **Centre - 2ème maison**, le marchand de **petits objets magiques** dispose de nouveautés



Jong, le maître d'arme **2nd maison - Haut**, refuse de nous enseigner davantage



Géralt, l'historien de la **3ème maison - Centre**, s'inquiète des évènements à venir



le marin, **2nde maison Bas Ouest**, s'inquiète pour nous ...

au **Château du Seigneur Tendrick**

Sardok le sorcier assassine le seigneur *Tendrick* (**un simple mortel dit il**)



et a emmener *Sandria* à **Anserak** pour réaliser le sacrifice aux dieux



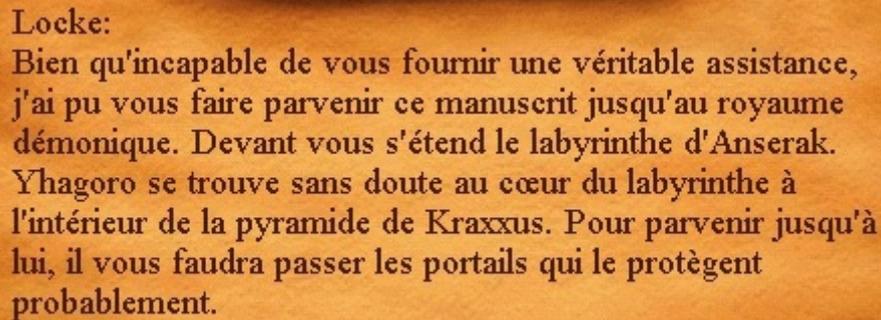
nous voulons reprendre l'entièreté du pouvoir du **Nahkranoth** et ... sauver notre reine

Anserak

le Labyrinthe

des Golems de pierre, des Prêtres brûlants, des Invoqueurs, des Dragons bleus, des Golems des enfers, des Dragons rouges, des mages démons, des lichs

1ère section



Locke:
Bien qu'incapable de vous fournir une véritable assistance, j'ai pu vous faire parvenir ce manuscrit jusqu'au royaume démonique. Devant vous s'étend le labyrinthe d'Anserak. Yhagoro se trouve sans doute au cœur du labyrinthe à l'intérieur de la pyramide de Kraxxus. Pour parvenir jusqu'à lui, il vous faudra passer les portails qui le protègent probablement.

tout de suite au Nord -> un téléporteur vers le Château du seigneur *Tendrick* - 1 coffre avec ce parchemin

Est -> 1 coffre contient épée berseker / 1 marque au sol (ok voir ci dessous)

Ouest -> 3 coffres -> 1 cristal rouge / 1 portail vers la 2nde section

en retournant à l'Est -> on pose le cristal rouge sur la marque au sol -> efface une barrière magique rouge "quelque part"

2nde section

1 portail vers la 1ère section

Ouest (2 chemins distincts) -> 1 coffre contient 1 manche - 1 coffre / Nord -> 1 coffre verrouillé (ok)

Nord Est -> 1 marque au sol (ok voir ci dessous) / 1 coffre -> 1 talisman (Chaos) - amulette du pouvoir / 1 coffre verrouillé (ok)

Est -> 1 portail vers la 3ème section / 1 coffre (devant une tête de mort) contient 1 cristal blanc

Sud Est -> r.a.s.

en revenant vers le Nord Est -> on pose le cristal blanc sur la marque au sol -> efface une barrière magique blanche "quelque part"

1 coffre au Centre (en allant vers le Sud Ouest)

3ème section

1 portail vers la 2nde section

Nord -> 1 coffre contient parchemin de niveau 10 - handle

Nord Centre -> 1 marque au sol (ok voir ci dessous) - 1 coffre

en allant vers le Sud (un seul couloir possible) -> "poste" d'un Dragon bleu -> 1 coffre contient collier dents de dragon juste au Nord

vers le Sud Ouest a partir de ce point -> 1 coffre contient hache des nains / 1 coffre (devant une tête de mort) contient 1 cristal vert / 1 téléporteur vers le Château du seigneur *Tendrick* / 1 portail vers la 4ème section

Niveau 25

retour au "poste" d'un Dragon bleu -> vers l'Est -> 1 coffre

petit aller retour à la Cité par le téléporteur de la 3ème section, *Jong* le maître d'arme (Haut - 2nde maison), cède et nous enseigne un sixième combo (touches <E> <E> <E> <E> <E> ou <E> enfoncé en avançant vers le mannequin)

en revenant au Nord Centre -> on pose le cristal vert sur la marque au sol -> efface une barrière magique verte "quelque part"

4ème section

1 portail vers la 3ème section

à l'Ouest, 1 coffre (devant une tête de mort) contient 1 cristal bleu

en allant vers le Nord -> 1 coffre - 1 coffre - on pose le cristal bleu sur la marque au sol -> efface une barrière magique bleue "quelque part" - 1 coffre contient épée barbare

en redescendant côté Est -> 1 coffre - 1 portail vers la 5ème section

tout à l'Est -> 1 coffre - 1 coffre verrouillé (ok)

en remontant vers le Centre -> 1 téléporteur vers le Château du seigneur *Tendrick*

5ème section

1 portail vers la 4ème section

au Nord -> 2 coffres - 1 marque au sol / Centre Nord -> 1 portail vers la 6ème section

tout à l'Est -> 1 coffre / au Sud Est, 1 coffre (devant une tête de mort) contient 1 cristal orange

au Sud -> 1 coffre contient lame / Ouest -> 1 coffre

en revenant au Nord -> on pose le **crystal orange** sur la **marque** au sol -> efface une barrière magique orange "quelque part"



nous avons les 3 éléments de l'**épée Angsaar** dans notre -> appliquons **handle (la poignée)** sur le **manche** et ajoutons y la **lame**

6ème section

1 **portail** vers la 5ème section

Nord Est -> 1 **coffre verrouillé (ok)** - 1 **coffre** - 1 **téléporteur** vers le **Château du seigneur Tendrick**

Nord Ouest -> 1 **coffre** / Sud Ouest -> 1 **coffre**

Centre Est -> 1 **coffre (devant une tête de mort)** contient 1 **crystal jaune**

Est -> on pose le **crystal jaune** sur la **marque** au sol -> efface une barrière magique jaune "quelque part"

portail vers la ...

7ème section

1 **portail** vers la 6ème section / **marque** au sol

Nord -> 1 **coffre** / Nord Ouest -> 2 **coffres** / Sud Ouest -> 1 **coffre** - 1 **coffre verrouillé (ok)**

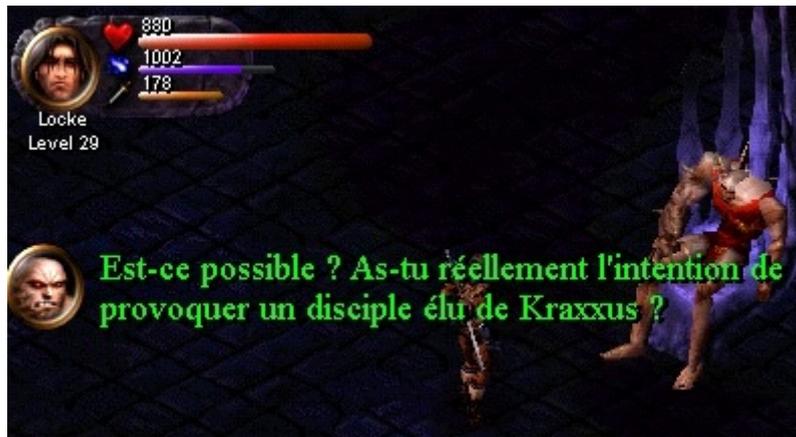
Sud Est -> 1 **coffre (devant une tête de mort)** contient 1 **crystal violet**

en revenant vers le **portail** -> on pose le **crystal violet** sur la **marque** au sol -> efface une barrière magique violette à l'Est

en allant vers l'Est, nous passons sous les arches dont les barrières magiques ont été effacées par nos soins

la Pyramide de *Kraxxus*

1 **téléporteur** vers le **Château du seigneur Tendrick**



enfin, nous affrontons *Yhagoro*

une fois celui ci décédé, la cinématique de fin s'enclenche ... notre (nouveau) destin va t'il se réaliser ? sera t'il celui imaginé par le joueur ?

***** BILAN + CONCLUSION *****

Nom: Locke	Nom: Locke
Classe: Revenant	Classe: Revenant
Niveau: 29 Exp: 48741 Prochain: 49300	Niveau: 29 Exp: 48741 Prochain: 49300
Santé: 880/880 Mana: 1000/1012	Santé: 880/880 Mana: 1000/1012
Stats/Compétences	Stats/Compétences
Force 28	Attaque 0 0/200
Constitution 20	Défense 0 0/200
Agilité 19	Invocation 30 52500/52500
Réflexes 16	Mains Nues 0 10/300
+ Esprit 27	Couteau 0 0/300
Chance 18	Epée 23 34274/34800
Armure: 23 Dmg: 300	Hast 6 3480/4200
Attaque: 328	Haches 3 1574/1800
Défense: 300	Arcs 0 0/300
	Lockpick 3 1300/1800

je n'ai pas trouvé : les *gants de l'armure celtique*, le *parchemin de niveau 9* et le *talisman* (Mort)

durée estimée de la partie comprenant la rédaction du document -> 52 h 30

outre des monstres qui réapparaissent sans cesse, l'aberration du jeu, ce sont les *téléporteurs* vers le *Château du seigneur Tendrick* dans les secteurs occupés par des ennemis; Ou alors, il aurait fallut préciser que seuls quelques humains comme *Locke d'Averam* ou *Sardok* le sorcier avaient le pouvoir d'en avoir usage ...

à l'instar des sorts, il aurait été agréable d'avoir le libellé des *potions* dans la barre des actions rapides et la description des *objets* (via des infobulles par ex.) dans l'inventaire

les graphismes et cinématiques sont de très bonne qualité pour un jeu de 1999 - le scénario et l'évolution psychologique du héros sont cohérents - le gameplay clavier/souris n'est pas formidable sans être catastrophique (si on ne cherche pas à esquiver, c'est tout à fait acceptable) - quelques crashes lors de

rechargement de partie (ne pas aller trop vite a recharger après le décès du héro)

au vu de la date de sortie et malgré ses défauts, je dirai que **Revenant** est un très bon jeu