

SACRED II FALLEN ANGEL

Octobre 2008 - Ascaron Entertainment

EDITION GOLD

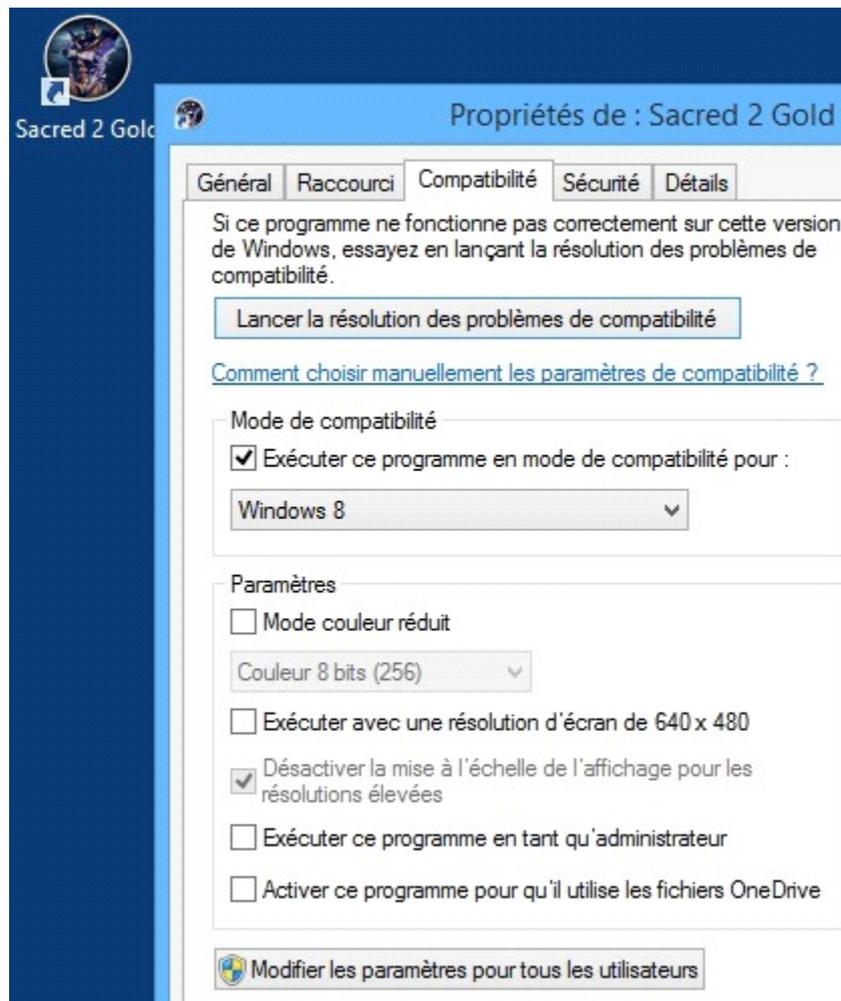
Novembre 2009 comprenant le contenu additionnel, **ICE AND BLOOD**

achetée 3.79 euros sur la plateforme de téléchargement GOG

***** NOMENCLATURE *****

Textes / Tiers / éléments du décor manipulable / Objets / commentaires / non réalisé ou non vérifié / Mise en garde

***** TECHNIQUE *****



si le jeu ne se lance, ajustez le mode de compatibilité (Windows 8.1 64 bits -> mode de compatibilité Windows 8)

<Impr écr> fonctionne / utilisez un logiciel comme Fraps pour des captures d'écran ou de courtes vidéos

Ce PC > Windows (C:) > Utilisateurs > Sergio Tout Court > Parties enregistrées > Ascaron Entertainment > Sacred 2
emplacement des sauvegardes

manuel FR -> <https://traductionjeux.com/Sacred-2-patch-fr.html>

augmenter le délai de réapparition des ennemis ("respawn") -> dans le répertoire d'installation du jeu -> fichier scripts/server/balance.txt

```
RangeClearFOW = 600,  
LifeRegenerationDelayTime = 500,  
dropTimeItemReserved = 30,  
dropTimeItemDestroy = 60,  
dropTimeItemUnloadedDestroy = 120,  
respawnTimeStandard = 1800,  
respawnTimeMPFactor = 3,  
UpgradeStep = 1870,  
UpgradeStart = 3050.
```

je l'ai positionné à 3 600 après le niveau 35 puis 33 000 au niveau 48 -> le maximum étant 99 000

liste de **patches** et **contenus divers** (mods)

<https://www.jeuxvideo.com/forums/message/1179013182>

***** VOTRE PERSONNAGE *****

décidez entre ces 8 personnages -> Séraphin [F], Mage Dragon [M], Inquisiteur [M], Dryade [F], Guerrier Noir [M], Gardien du Temple [M] et Haut Elfe [F]

2 types de compagne -> Lumière ou Ombre -> le choix peut dépendre du personnage choisi -> la quête de personnage et l'histoire principale seront **différentes** selon votre décision <- source forum JV

6 Dieux -> Lumen, Forens, Kybele, Tesla, Kuan et Ker -> le choix peut dépendre du personnage choisi -> chaque dieux donnant au personnage un don divin (située en bas à gauche de l'écran -> déclenchement par <click gauche>)

2 modes de difficulté (possibilité de **changer** au lancement de la partie) / 2 modes de jeu (résurrection ou "game over")

1 *démon porteur* -> une sorte de mule que l'on invoque temporairement pour stocker/reprendre des **objets** (<X> pour l'appeler) dans le **coffre du joueur** -> ce dernier est aussi accessible à différents endroits d'**Ancaria**

6 attributs -> Force, Endurance, Vitalité, Dextérité, Intelligence et Volonté

au moins 25 compétences proposées pour chaque personnage -> au fil de l'aventure, vous pourrez en obtenir (et améliorer) seulement 10 (la 10ème sera disponible au niveau 65) -> certaines compétences sont spécifiques à votre personnage

15 arts du combat pour chaque personnage (jusqu'à 5 en bas à droite de la boussole par glissement depuis leur panneau -> sélection par <1> à <5> ou <Click gauche> -> exécution par <Click droit>) -> déblocage et amélioration grâce aux **runes** ou par des **objets équipés** -> chaque art du combat pourra ensuite être spécialisé jusqu'à 3 fois selon vos décisions d'évolution des compétences -> à chaque fois, il vous faudra décider de la spécialisation entre 2 possibilités -> ...



ex -> Gardien du Temple -> aspect 'Mutation primaire' -> choix 'Théurgie' -> 'Combustion' ne sera plus disponible



les arts de combat défensif (glissement, depuis le panneau des arts de combat, en bas à droite de l'écran - <Click gauche> pour les lancer)

jusqu'à 5 armes à portées de main(s) (glissement en bas à gauche de la boussole depuis l'inventaire -> sélection par <F1> à <F5> ou <Click gauche> -> exécution par <Click gauche>)

les reliques vous apportent des protections (valeur Armure) et bonus supplémentaires-> ...



jusqu'à 4 configurations de 1 à 3 reliques (glissement en bas à gauche de l'écran depuis l'inventaire, autour du don divin -> sélection de la configuration opérationnelle par <Click gauche>)

cf. le paragraphe "Conseils" pour repérer les dégâts occasionnés par les ennemis

en sus des valeurs de base (attaque, défense, armure etc.) vous obtiendrez plus de détails sur vos bonus en cours dans cette option du panneau Inventaire -> ...

Armure	+ 8,8 %
Intelligence	+ 4
Vitalité	+ 6
Arme de bataille	+ 1
Concentration Fusion perdue	+ 2
Pacifisme	+ 2
Equitation	+ 4
Armes à manche	+ 1
Constitution	+ 1
Dévotion	+ 2
Négociation	+ 1
Résistance à la magie	+ 13,5 %
Vitesse de course	+ 6,6 %
Valeur d'attaque	+ 5,1 %
Valeur de défense	+ 8,3 %
Valeur d'attaque	+ 26
Valeur de défense	+ 8
Valeur de défense à distance	+ 26
Chance de bloquer : Combat rapproché	+ 5,9 %

c'est en extrait ... il y en a +

vous débuterez votre partie dans un lieu spécifique à votre personnage

au niveau 10, vous disposez de 4 emplacements d'armes et 4 d'arts du combat et 5 au 20

vous aurez de rares décisions à prendre ...

***** CONSEILS *****

attention -> lors de vos montées de niveau, la sauvegarde par <F7> étant unique et celle en quittant le jeu, l'écrasant automatiquement -> assurez vous de votre décision avant toute modification

effectuez vos propres sauvegardes en dupliquant, à volonté, le répertoire (cf. paragraphe 'Technique') dans celui (ou ceux) de votre choix

pour débiter, au prochaine lancement du jeu, là où vous êtes -> sauvegarder (<F7>) -> revenez sous Windows (<Windows> ou <Alt> + <Echap>) -> fermer le jeu (<Bouton droit> sur son icône -> "fermer")

en début de partie, **ne faites pas comme moi** -> allez rapidement à **Sloeford** en suivant la quête principale ...

conservez les **runes** que vous ne pouvez (ou ne voulez pas) utiliser -> ...



vous pourrez les échanger contre celle(s) de votre choix auprès d'un *Maître des runes*

n.b. le coût est dégressif -> c'est 125 000 Po si vous en échangez une pour une

artisanat -> soit vous allez chez un *forgeron*, soit vous avez acquis et développé la compétence 'Forgeron'

-> ..



ce sera "ici" dans la panneau inventaire

alchimie

notez que pour chaque personnage, il existe plusieurs sets d'équipements d'armures et d'armes

toujours dans le panneau inventaire -> afficher les équipements d'armures et d'armes de sets équipés -> ...



un élément de set n'est pas unique -> quoiqu'il arrive, conservez le meilleur de chacun de ceux qui correspondent à vos choix d'évolution -> choisissez la meilleure configuration à l'instant T

surveillez le niveau de difficulté de chaque quête, symbolisé par les étoiles dans sa description, histoire de ne pas vous jeter dans la gueule du loup -> à partir de 3 étoiles, en difficulté argent et seul, c'est "compliqué" au début -> au niveau 20, ça passe ...

concernant les quêtes dites d'escorte, finissez celle active avant d'en lever une autre -> vous pouvez utiliser les portails avec des accompagnants (ou compagnons), animaux compris

utilisez la bonne configuration de reliques en fonction des attaques de vos ennemis -> flèche bleue (ex.



image -> physique et poison)

utilisez les armes et arts du combat en fonction des défenses de l'adversaire -> flèche violette (ex. image -> physique, magie et poison)

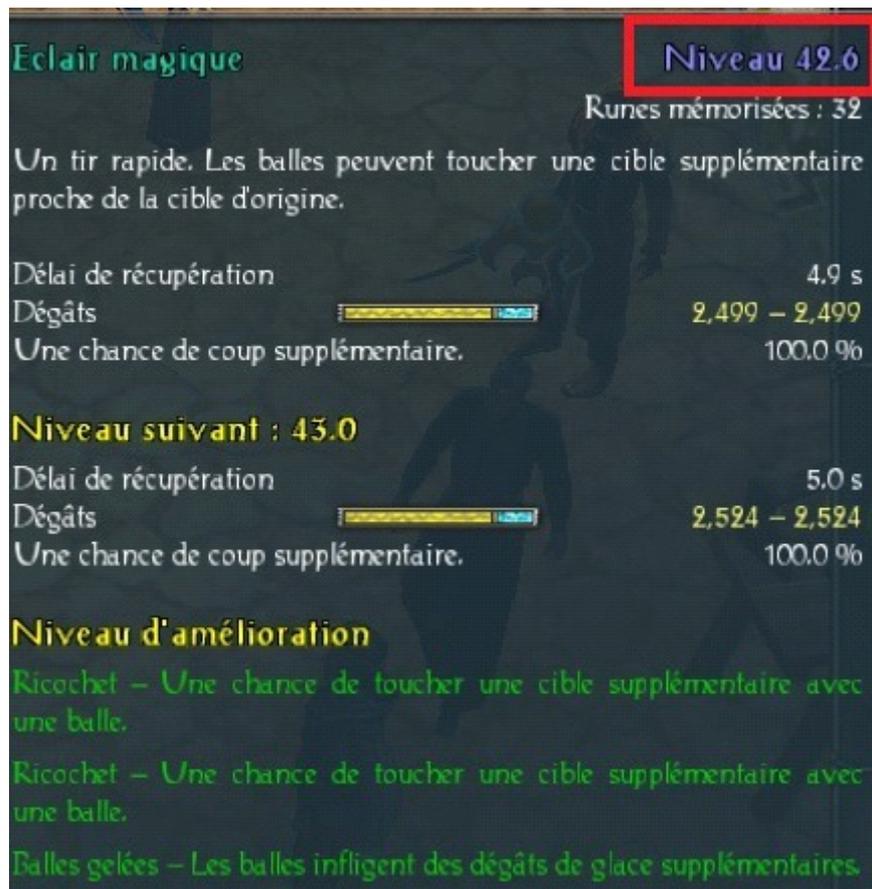
commerce -> utiliser <Ctrl> (vente rapide), <Alt> (comparaison avec l'objet équipé) ou <Ctrl> + <Alt> sur l'objet dans l'inventaire

veillez a ne pas subir de pénalités (malus) -> niveau des équipements d'armure et des armes par rapport à celui, maximum, indiqué dans les compétences associées

idem pour les arts de combat -> le niveau de sort max. est indiqué dans le descriptif des compétences de concentration -> si le niveau de sort d'un art du combat comporte une décimale, alors vous subissez une pénalité sur le temps de rechargement -> la pénalité est fonction de l'écart entre le niveau de sort max.

(carré vert sur la 1ère image ci dessous) et celui affiché à l'instant T pour l'art du combat (carré rouge sur la 2nde image ci dessous)

Concentration Fusion perdue		Niveau 81
Augmente la vitesse de régénération de l'aspect Fusion perdue et augmente le niveau maximum des sorts sans pénalité. Permet l'utilisation de modifications pour cet aspect.		
Durée de régénération		- 64,5 %
Niveau de sort le plus élevé sans pénalité		42
Niveau suivant		
Durée de régénération		- 64,7 %
Niveau de sort le plus élevé sans pénalité		42
Au niveau 75 : Maîtrise Fusion perdue		
Amélioration supplémentaire de la vitesse de régénération. Les niveaux de sort sont encore améliorés sans pénalité.		



42.6 => pénalité -> vérifiez les **objets équipés** et corrigez (ou pas) !

en explorant un peu partout, vous trouverez des cachettes -> durant ces phases d'exploration, vous n'êtes pas obligés de tuer tous les ennemis -> de façon générale, utilisez les **potions de mentor** a bon esient

monture spécifique à votre personnage -> cf. paragraphe "la Partie" - Chapitre II

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





Chapitre I

la région des Hauts Elfes

niveau 22

Caractéristiques

94	Force	85	Dextérité
84	Endurance	83	Intelligence
80	Vitalité	88	Volonté

Compétences

10	Connaissance Mutant T
10	Port d'armure
10	Armes à manche
10	Connaissance Fusion perdue
10	Résistance aux sorts
11	Concentration Fusion perdue

Fusion perdue

- 6 (Skill 1)
- 6 (Skill 2)
- 8 (Skill 3)
- 5 (Skill 4)
- 8 (Skill 5)

Mutant T

- 7 (Skill 1)
- 7 (Skill 2)
- 9 (Skill 3)
- 6 (Skill 4)
- 3 (Skill 5)

Tree 3 (Unnamed)

- 7 (Skill 1)
- 2 (Skill 2)
- 2 (Skill 3)
- 7 (Skill 4)
- 7 (Skill 5)

Éclair magique -> ricochet
 Lance-flammes -> immolation - handicap - brûlage
 Mutation primaire -> théurgie
 Barrière protectrice -> contrôle mental



reste la quête -> "tuer le griffon" (Nord Ouest -> 4 étoiles -> ok niveau 29 après **Thylisium**)



côté "océan" -> 1ère grotte (ronds bleu) -> plage -> 2nd grotte (rond vert) -> porte fermée



Ouest -> la vallée des séraphins -> ...

portail vers le **dôme céleste** dans les **jardins oubliés** (quête "Oeil dans le ciel" -> voir s'il y a un autre accès ? -> ok un joli pont depuis **Sloeford**) / le **Vieux monastère** au Nord (rond bleu -> quête "l'Abesse" -> demande une protection contre le feu élevée [élémentaires de feu] -> ok niveau 29 après **Thylisium**) / la **grotte des tombes des nonnes** (rond rouge -> je ne les ai pas pillé ...)



une **grille** fermée dans cette **caverne** à l'Est de **Sloeford**

quête échouée -> Sud Est de **Twainbrook** -> "braquage" semble s'être déclenchée lors de l'exécution de la quête "Des nouvelles inattendues" (accompagnement de **Méliondor** depuis les **fermes** à l'Ouest de l'**Avant poste Haut Elfe** jusqu'à **Thylisium**)

Twainbrook -> *Sergent Henear* -> didacticiel type de dégâts -> j'ai choisi de tuer le kobold

Avant poste Haut Elfe -> *Mary Anne* -> quête "Orphéus" -> j'ai décidé de tuer *Orpheus*

Thylisium



le 1er oeuf de paques est dans le temple de Thylisium

les égouts -> ok

Port de Thylisium

Sud

canot -> l'île prison (la + grande des deux îles) -> prison / tombeau d'*Higliar* -> communique avec une grotte sous marine -> petit portail vers entrée du tombeau d'*Higliar* / entrée d'un entrepôt

Ouest -> capitaine -> voyage vers **Nanthar** ("Ice & Blood" -> expédition des Hauts Elfes dans le bois sanglant) ou **Port ailé** ("Ice & Blood" -> terrain de chasse des Séraphines)

vieux port de Thylisium -> porte fermée vers ? -> ok + tard lors de la longue quête "la légion des morts vivants" -> sortie vers le Sud ...

dans l'Ouest, j'ai clôturé les quêtes "l'Abesse" et "Tuer le griffon"

niveau 30

Gardien du temple

Classe de personnage Gardien du temple Niveau 30

Armes		115 - 155
Attaque		214
Défense		137
Arts du combat		364 - 364
Intensité		117
Résistance		111
Armure		540

Caractéristiques

118		Force	111		Dextérité
108		Endurance	107		Intelligence
101		Vitalité	111		Volonté

Compétences

	13	Connaissance Mutant T
	12	Port d'armure
	13	Armes à manche
	15	Connaissance Fusion perdue
	13	Résistance aux sorts
	13	Concentration Fusion perdue
	13	Concentration Mutant T

Combat rapproché

6	9	9
8	10	

Fusion perdue

14	14	11
7	7	

Mutant T

14	6	7
13	13	

Éclair magique -> ricochet - ricochet
 Lance-flammes -> immolation - handicap - brûlage
 Mutation primaire -> théurgie - mutation - impotent
 Barrière protectrice -> contrôle mental
 Grille chargée -> substance

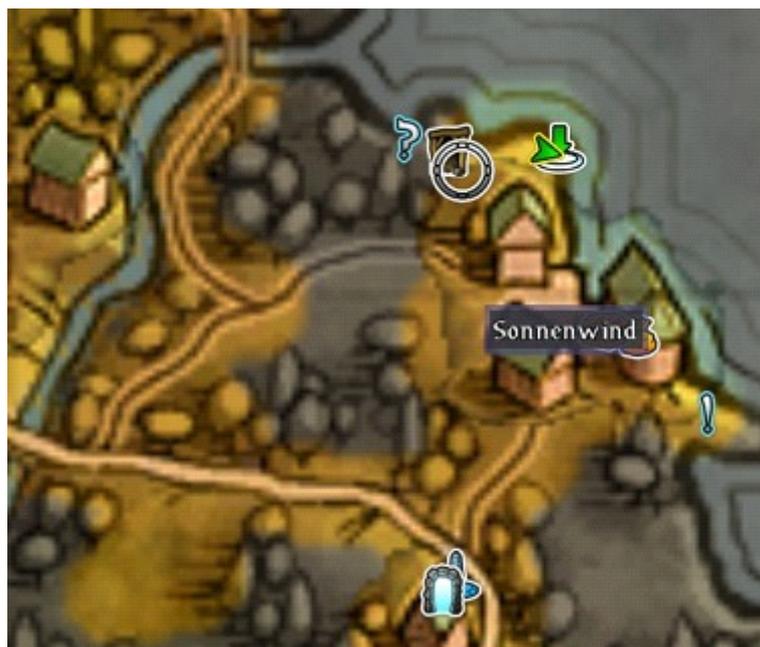


<ul style="list-style-type: none"> ✓ Réactivé ✓ Impôts 👤 A travers le Mur Vignes menaçantes ✓ Le fléau des sangliers ✗ Riches moissons Commandant Lothar ✓ Déserteurs 	<h3>Riches moissons</h3> <p style="text-align: right;">★★</p> <p>Le fermier m'a demandé de l'escorter, lui et sa récolte, jusqu'en ville.</p> <p>Nous avons atteint la ville.</p> <p>Cette fois, la récompense des fermiers était significativement plus généreuse.</p>
---	---

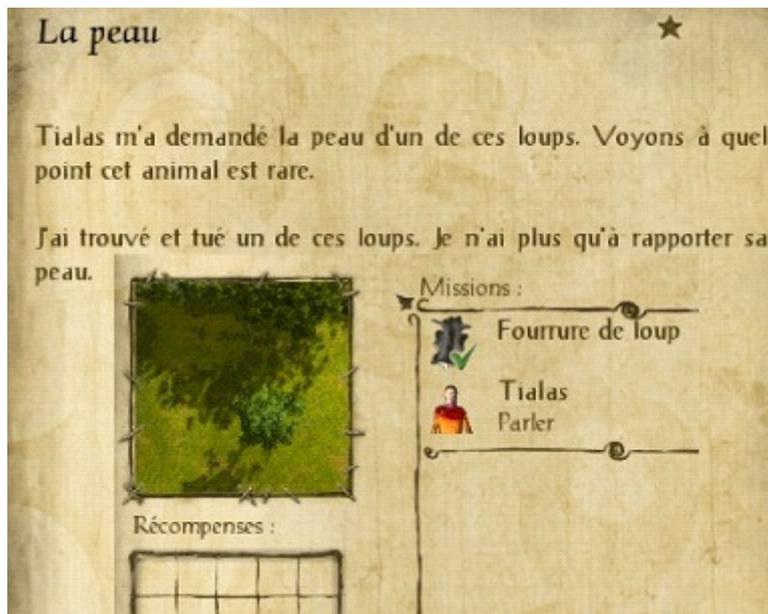
bug -> la quête "Riches moissons" (**Vignoble au Nord Est de Thylisium**) est indiquée comme échouée alors qu'elle est réussie !



bug -> la quête "Bandits" (Pont à l'Est du **Manoir de Blessed Rock** <- situé à l'Est de **Thylisium**) est indiquée comme échouée alors qu'elle est, me semble t'il , réussie -> j'ai refusé de payer la taxe de passage !



Sonnenwind -> petit portail magique au Nord + canot au Sud Est (cf. Chapitre VII)



Tialas est a SonnenWind ...



canot sur la quai de **Bluestonbury** mène un peu à l'Est ... reste a lever la quête au Nord Est -> ok quête "L'hippocampe solitaire" cf. Chapitre VII

niveau 40

Gardien du temple		Niveau 40
Classe de personnage Gardien du temple		
Armes		164 - 992
Attaque		411
Défense		287
Arts du combat		689 - 689
Intensité		136
Résistance		139
Armure		711

Caractéristiques	
150	Force
136	Dextérité
137	Endurance
136	Intelligence
133	Vitalité
139	Volonté

Compétences	
	24 Connaissance Mutant T
	20 Port d'armure
	18 Armes à manche
	25 Connaissance Fusion perdue
	16 Résistance aux sorts
	27 Concentration Fusion perdue
	27 Concentration Mutant T
	7 Connaissance de la vitesse

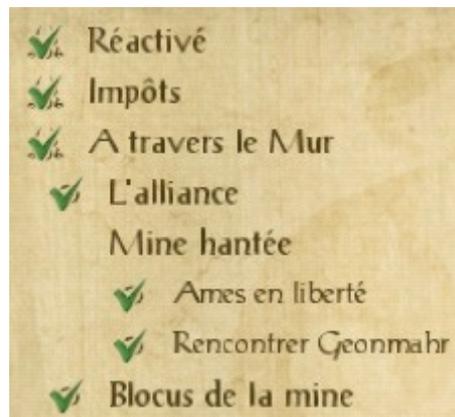
Combat rapproché
Fusion perdue
Mutant T
Combos

Éclair magique -> ricochet - ricochet - balles gelées
 Lance-flammes -> immolation - handicap - brûlage
 Mutation primaire -> théurgie - mutation - impotent
 Barrière protectrice -> contrôle mental
 Grille chargée -> substance - sélection non naturelle - longévité



autour de 6 000 000 de Po

les quêtes du 1er Chapitre (3 ou 4 seront clôturées dans le 2nd Chapitre) -> ...



- ✓ La cloche de plongée
- ✓ Invasion d'araignées
- ✓ Une terre riche
- Argent de protection
 - ✓ Potions sans sève
 - ✓ La fin de Renik
- ✓ Le talisman
- ✓ La récompense du chercheur
- ✓ Doux présent
- ✓ Le fils prodigue
- Héritage meurtrier
 - ✓ Le mort sans repos
 - ✓ Preuve
 - ✓ Le verdict
 - ✓ Application
 - ✓ La récompense
- ✓ La peau
- ✓ Le fléau
- ✓ L'ours apprivoisé
- ✓ Un service pour le chasseur
- ✗ Bandits
- ✓ Le voleur de roses
- ✓ Loups affamés
- ✓ On n'est plus servi
- ✓ Atteinte à l'ordre public
- ✓ Fin tragique
- ✓ L'Élémentaire d'eau dans le besoin
- ✓ Le chat perdu
- ✓ Sinistres personnages

✓ Cercles dans les blés

✓ L'ermite malade

✓ Problème de loup

✓ Rituels étranges

Un long voyage

✓ Service militaire

✓ Raids

Blind Guardian

✓ Concert final

✓ Rideau !

Esclaves

✓ Les esclaves en fuite

✓ Découvert

La légion des Morts-vivants

✓ A la recherche d'indices

✓ Vieilles archives

✓ Identifier les Morts-vivants

✓ Action immédiate

✓ Message au Conseil

✓ Expédition vers le port

✓ Le général

✓ Un combat différent

✓ Approbation du plan d'action

✓ Voyage vers Clearview

✓ Défense de Clearview

✓ Kerry

✓ L'amulette du frère

✓ Avec Beniel à nouveau

✓ Le général de l'armée morte

Vignes menaçantes

- ✓ Le fléau des sangliers
- ✗ Riches moissons

Commandant Lothar

- ✓ Déserteurs
- ✓ Tombes mouillées
- ✓ Laliche

Dépossédé

- ✓ La paille
- ✓ Salut au roi
- ✓ Mission sordide
- ✓ L'heure de la vengeance

✓ Bonne adresse

✓ Intercepter Delyme

Rédemption

- ✓ Mystérieux client
- ✓ Mari enlevé
- ✓ Payer le prix

- ✓ Prise mortelle
- ✓ Oeil pour oeil
- ✓ Prise d'otage
- ✓ Dans les égouts
- ✓ Bruno l'ours en peluche
- ✓ Les poèmes dérobés
- ✓ Nourrir les pauvres

L'alchimiste

- ✓ Pierres de mana
- ✓ Energie fantomatique
- ✓ L'alchimiste Jacobas

Judriel et Romdreal

- ✓ Postillon d'amour
- ✓ Frères
- ✓ Opération de sauvetage

Oeufs de Pâques

- ✓ Les Oeufs
- ✓ Le culte pascal

✓ Infestation de lapins

Rivaux

- ✓ Un ennemi en qui on a confiance
- ✓ Exterminateur
- ✓ Une bonne action
- ✓ Un homme juste

- ✓ Vol de relique
- ✓ Libération
- ✓ La meilleure omelette de toutes
- ✓ La poule
- Orpheus
 - ✓ L'amant
 - ✓ Changement d'alliance
- ✓ Petits Chamans kobolds ennuyeux
- ✓ La dernière goutte
- ✗ Braquage
- Jadis
 - ✓ Un échantillon de rocher
 - ✓ Vieux amis
- Le camp de chasse
 - ✓ Dépouilles de sanglier
 - ✓ Le sanglier
 - ✓ Cargaison sécurisée
- Didacticiel types de dégâts
 - ✓ Au feu les squelettes !
- ✓ Buvons un coup !
- ✓ Une âme en peine
- Menace de l'au-delà
 - ✓ L'elixir des âmes
 - ✓ Chasseur de fantômes
- ✓ Purification du Temple
- ✓ Mains impures
- Protéger Noriath
 - ✓ Les gardes des ruines
 - ✓ Inquisiteur Orlov

- ✓ Le Griffon
- Aux mains des Kobolds
 - ✓ Les Kobolds ne sont pas des humains
 - ✓ Un voyage qui en vaut la peine
- ✓ Rouille
- ✓ Des nouvelles inattendues
- Le camp des brigands
 - ✓ Otages à secourir
 - ✓ Punition
- Didacticiel reliques
 - ✓ Jouer avec les ours
- Didacticiel forgeron
 - ✓ Michel, l'apprenti du forgeron
- ✓ Les agresseurs
- Le chef kobold
 - ✓ Le chef kobold
- Didacticiel Maître des runes
 - ✓ Le fils du maître des runes
- ✓ Lahrian n'est pas là.
- ✓ Cherche Colem désespérément
- ✓ Le mari de la fermière
- ✓ Kobold et compagnie, société de c...
- ✓ Minerais de cuivre gantiar
- Les ombres du Séraphin
 - ✓ Élémentaires de terre
 - ✓ Pilleur de tombes kobold
 - ✓ Conversation avec soeur Ligien
 - ✓ L'abbesse

Oeil dans le ciel

- ✓ Réparations
- ✓ Vers la station
- ✓ Mutants en liberté

✓ Les jardins des Séraphins

Capitaine Bloodtongue

- ✓ L'éclaireur manquant
- ✓ Rapport à Rengelwyn
- ✓ A mort !

✓ Le canyon des Kobolds

✓ La vendeuse de légumes attaquée

✓ Parti pêcher

✓ La vache morte

Bandits de grand chemin en chasse

- ✓ Les bandits de grand chemin
- ✓ Patrouille manquante
- ✓ Chef de meute

✓ Ne jouez pas avec les amulettes

Maudits pirates

- ✓ Navigateur des pirates
- ✓ Récompense

Didacticiel mercenaires

- ✓ La grotte des pirates

✓ Livres, vaches et vierges

✓ Accessoires de pêche

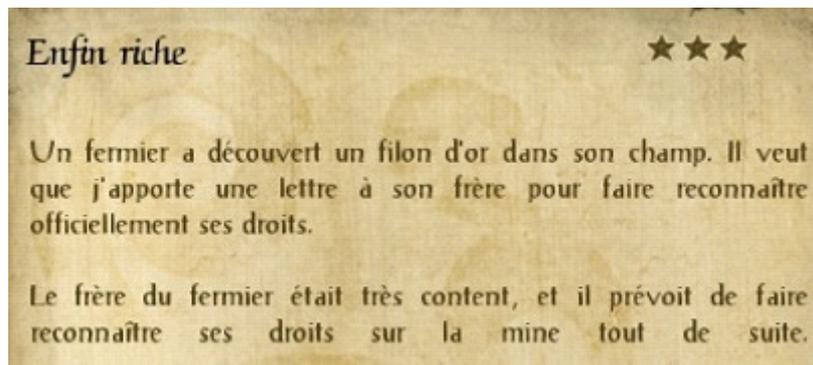
✓ Quatre pieds jaunes

✓ Héritage rouillé

✓ Les oeufs de tortue

Chapitre II

vous passez par un tunnel pour arriver en territoire Humain ...



bug -> la quête "Enfin riche" déclenchée au Sud de **Black Oaks** n'est pas cochée comme résolue

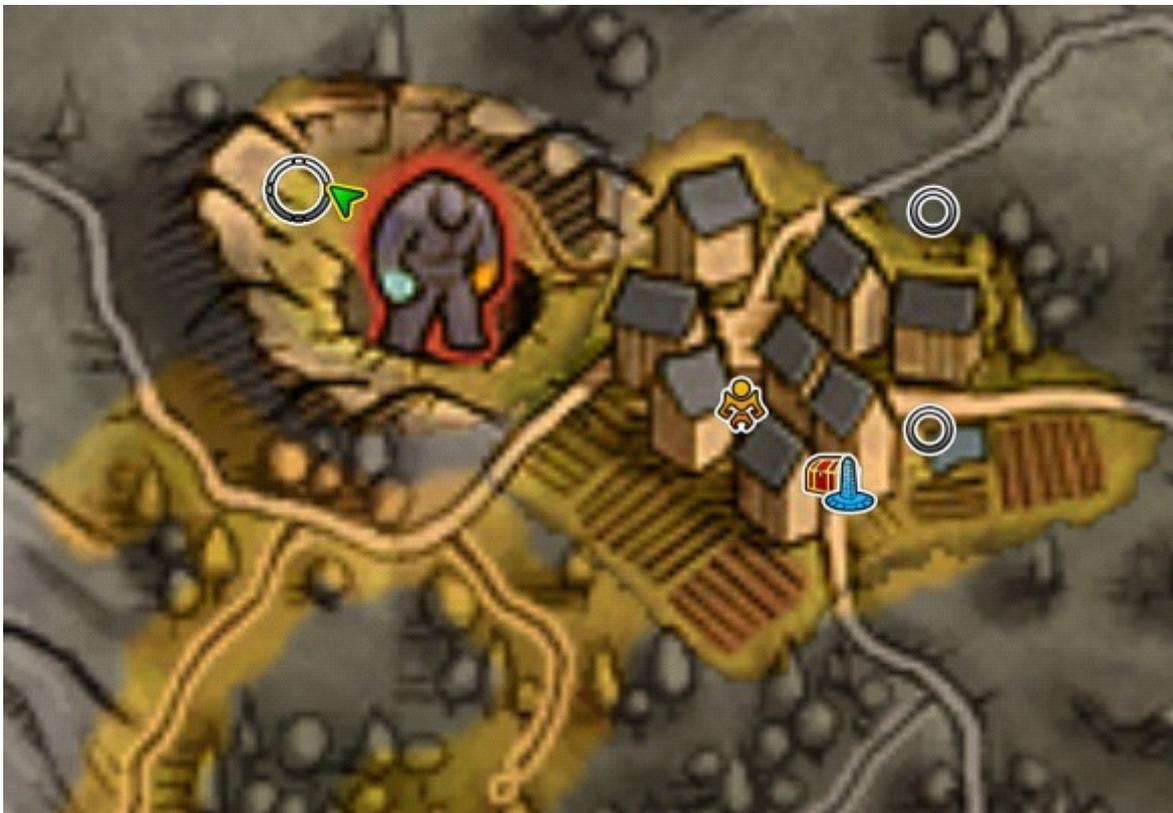
Sud Sud Ouest de **Black Oaks** -> **Forteresse Reikenstein** -> ok + tard (fin de la quête "Au nom de la loi")



Sud de **Wargfels** -> **Cavités** situées en hauteur du pêcheur *Gisbert* -> au fond, le **petit portail magique** vous téléportera à l'entrée



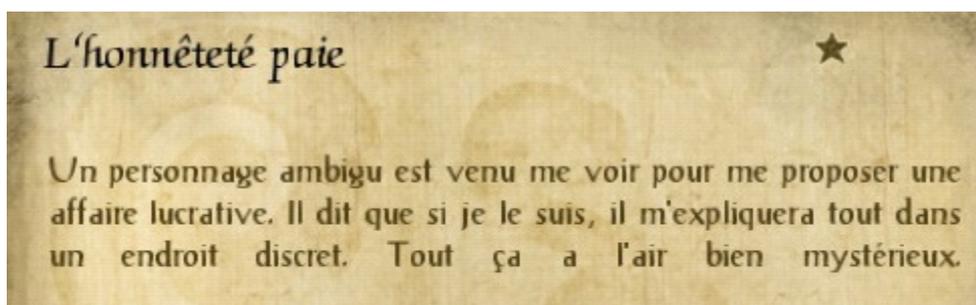
Ouest du Grunwald -> le Tunnel des nains selon des *marchands* ... vu le dessin de dragon, mieux vaut attendre !



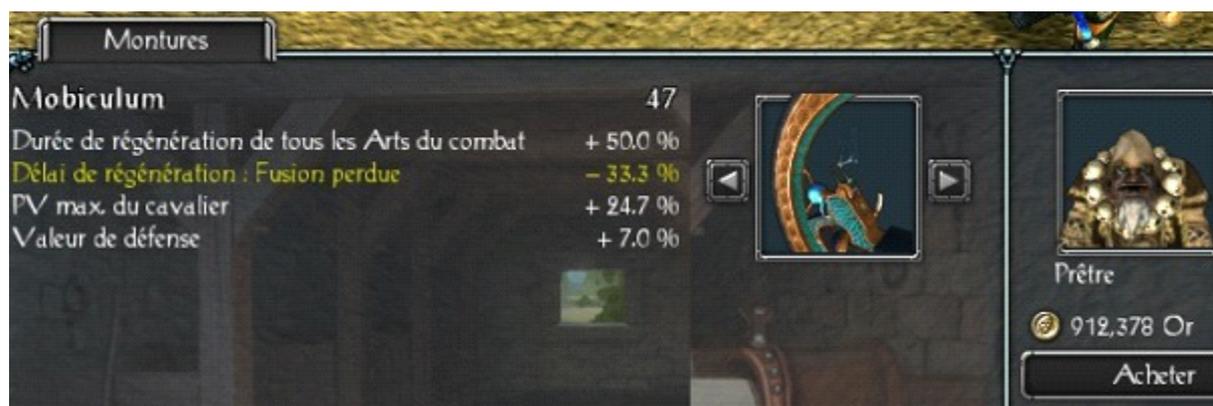
Ouest de chemin des orcs -> en bas, il n'y a pas de monstre ? -> ...



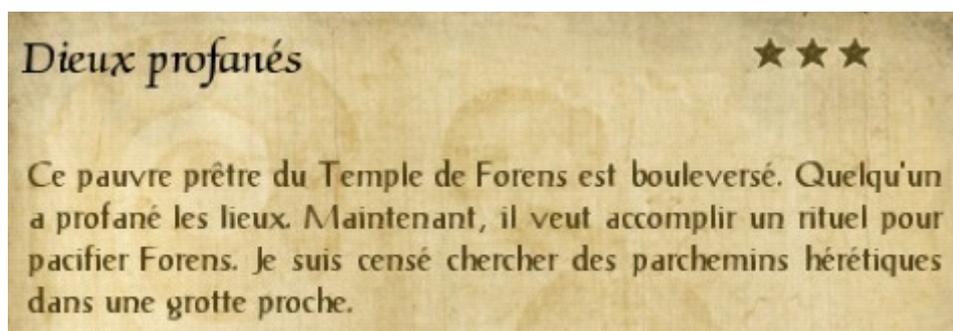
c'est un combat obligatoire durant la quête principale -> "Gar'Colossus" -> ok au niveau 54 avec l'art du combat 'éclair magique' soit à distance



Kendrel dans l'auberge du chemin des orcs -> quête "L'honnêteté paie" -> après l'avoir suivi, il se passe strictement rien -> la quête est validée ?



la quête "Monture", qui passe par Moxie d'Urthak, vous transportera jusqu'à la petite île des montures (Nord Ouest) -> si vous achetez celle réservée à votre personnage (cf. manuel FR), vous aurez à choisir entre 3 "paramétrages" -> la compétence 'équitation' réduit, entre autre, les pénalités de rechargement -> je fais l'impasse pour le moment -> achetée au niveau 59 et utilisée dans de rarissimes situations (allez un peu + vite, sans combattre, sur des secteurs connus)



Château de Kufferath -> Sud Est -> prêtre du Temple de Forens - quête "Dieux profanés" -> grotte au Nord Est -> aucun parchemin hérétique ... quête validée !



Nord Est de Recoin de Skook -> une **porte** verrouillée

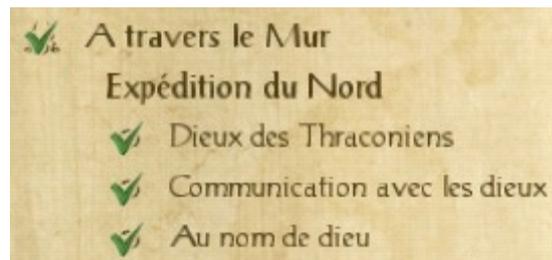
Port d'Artamak et alentours

pour accéder à l'îlot volcanique, passez par la **cave Est** dans la cité



depuis les quais -> quête "Expédition au Nord" -> île de Dragonsea -> reste "le boss" + 2 grottes -> ok niveau

53



notez que cette quête figure dans la liste du Chapitre I ?

Sud Est -> quête "Esclaves de la mine" (à gauche, une passerelle endommagée) -> quête référencée comme impossible (bug)



l'Est - Nord Est -> porte secrète dans la cave de la taverne "Vue sur l'Océan" (flèche verte sur l'image) <- ok + tard depuis la Vallée oubliée

un peu plus tard, après avoir négocié avec le capitaine *Blacheart* -> pour vous rendre dans la vallée oubliée, il vous faudra passer par la grotte de la quête "Monstre en grotte" (indiqué 'tunnel' dans le journal, ce qui n'est pas faux -> rond bleu sur l'image) !

Est -> quête "Le grand méchant loup-garou" -> se régénère (bien trop) vite -> ok niveau 60 en fin de 3ème Chapitre

niveau 55

Gardien du temple

Classe de personnage Gardien du temple Niveau 55

Armes	189 - 252
Attaque	574
Défense	420
Arts du combat	1,671 - 1,671
Intensité	176
Résistance	175
Armure	1,458

Equipement Montures

Total armure	1,458
Physique	824
Magique	280
Feu	179
Poison	175

Caractéristiques

190	Force	187	Dextérité
187	Endurance	176	Intelligence
175	Vitalité	175	Volonté

Compétences

38	Connaissance Mutant T
20	Port d'armure
30	Armes à manche
37	Connaissance Fusion perdue
20	Résistance aux sorts
46	Concentration Fusion perdue
43	Concentration Mutant T
14	Connaissance de la vitesse
10	Réflexes de combat

Fusion perdue

12	18	18
10	18	

Mutant T

30	30	30
30	31	

Éclair magique -> ricochet - ricochet - balles gelées
Lance-flammes -> immolation - handicap - brûlage
Choc offensif -> drainage - auto réparation
Mutation primaire -> théurgie - mutation - impotent

Barrière protectrice -> contrôle mental - accalmie
Grille chargée -> substance - sélection non naturelle - longévité



à l'Ouest du trait blanc, c'est le début du Chapitre 3

un peu plus de 10 500 000 Po !

les quêtes du 2nd Chapitre (il en reste 2 ouvertes ... 1 bug / 1 ok + tard) -> ...

✓ Au-delà du Mur

✓ Gar-Colossus

○ Le grand méchant loup-garou

✓ Monstre en grotte

✓ Fourrures de loups pour Angar

Un nouvel espoir

✓ Livraison de poisson

✓ Sac de pois

✓ Retour à Maweran

✓ Zone de retraite

✓ Dame Mirwiell

✓ Le plan du commis

✓ Rencontre avec Blackheart

✓ Bonnes nouvelles

✓ La vallée oubliée

✓ Silmia

✓ La couronne d'or

✓ Un nouvel espoir

✓ Les pires fantômes

✓ Le gardien de phare

✓ Châtiment pour le traître

Le village fantôme

✓ Une lettre perdue

✓ En suivant les ordres

✓ Les vallées oubliées

✓ Vengeance I

Esclaves de la mine

○ Enlèvement

✓ Une histoire de sorcière

✓ **Infidélités**

✓ **Le cadeau de mariage**

Garde effrayé

✓ Patrouille

✓ La femme du garde

✓ Un vieux coffre

La Phalange ardente

✓ Eclaireur intercepté

✓ Adoucissement

✓ Magie démoniaque

✓ La fin de l'Archimage

✓ Par la peau des dents

✓ L'attaque de la forteresse

✓ Coeur de la Phalange écarlate

✓ **Terribles événements**

Pensées perdues

✓ Femmes enlevées

✓ Une étrange machine

Bornes

✓ Compte

✓ La pierre manquante

✓ **Mouton malade**

Racaille cupide

✓ La veuve volée

✓ Chasse de ruffians

✓ Affaires de famille

Au nom de la Loi

- ✓ Tâche simple
- ✓ Cachette
- ✓ Soupçons
- ✓ Enquêtes
- ✓ Suite
- ✓ Sacrifice de pion
- ✓ Témoin à charge
- ✓ Henry
- ✓ L'exilé
 - ✓ Un fiancé agité
- ✓ Le prêteur sur gages
- ✓ Cadeau de mariage
- ✓ L'esprit d'Atherton
- Jonc
 - ✓ Médicament amer
 - ✓ La découverte de Turan
- ✓ Mauvaise vue
- ✓ Collier de jade
- ✓ La mariée était en retard
- ✓ Le tueur de Dragons
- ✓ Forgeron

✓ **Attente interminable**

Le complot de Barimak

- ✓ Demande d'aide
- ✓ Le plan du commis
- ✓ Mawino Barimak
- ✓ Le plan du commis
- ✓ Frappe des Barimak

Jeu d'argent

- ✓ Arrière-salle
- ✓ Je l'ai eu !

✓ **Dieu profané**

✓ **L'anneau perdu**

✓ **Tradition familiale**

✓ **Sa dernière volonté**

✓ **Dieux profanés**

✓ **Prendre le taureau par les cornes**

Passeur Charolus

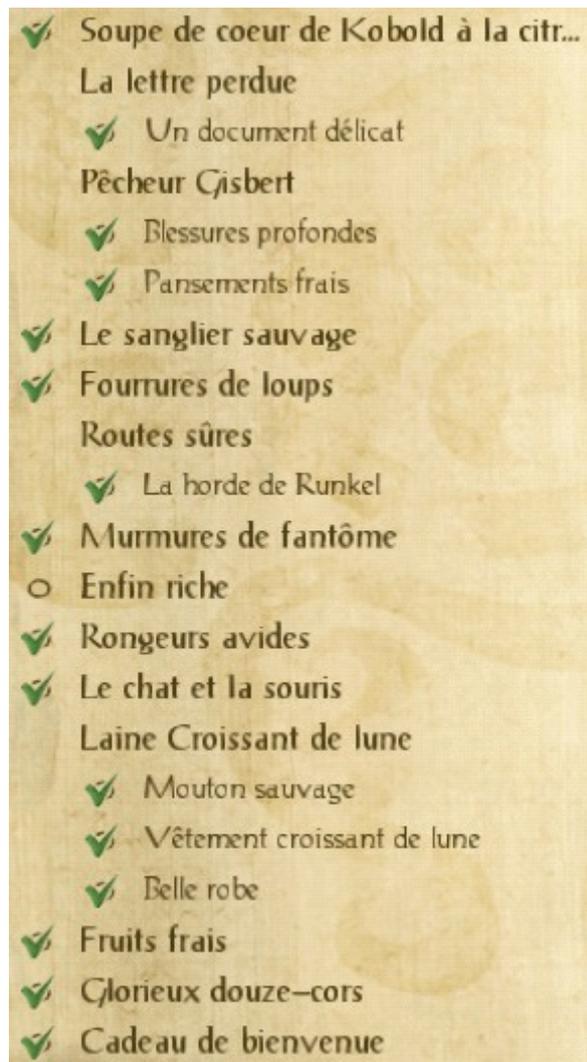
- ✓ Sabotage
- ✓ Un nouveau bateau
- ✓ Qui

✓ **Sauver la léproserie**

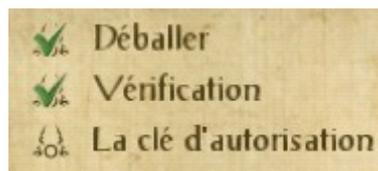
Tenir le fort

- ✓ Ordre de persévérance
- ✓ Petite chasse aux Gobelins
- ✓ Neutraliser les éclaireurs

- ✓ **Quelle effronterie !**
 - Une situation délicate
 - ✓ L'habit ne fait pas le magicien
 - ✓ Changements
- ✓ **Terre maudite**
 - L'honnêteté paie
 - ✓ Anciens partenaires
- ✓ **Un danger grandissant**
 - Arrêter le Çolem
 - ✓ Un bon plan
- ✓ De leurs épées, il forgera des socs
- ✓ Le sport nuit gravement à la santé
- ✓ Montures uniques
- ✓ Le boucher fou
- ✓ Temple assiégé
- ✓ Echapper à l'horreur
 - Aventures dans la forêt
 - ✓ L'expédition du marchand
 - ✓ Fuite
- Course d'avant-poste**
 - ✓ Têtes d'adeptes
 - ✓ Je le veux vivant !
- La Secte noire**
 - ✓ Fiancée enlevée
 - ✓ Suiveur
 - ✓ Pouvoir vacillant
 - ✓ Le bouclier magique
- ✓ Les bonnes manières font le bon ...
- ✓ Recherches



le point sur la quête de mon personnage (Gardien du Temple - Lumière) -> ...



Chapitre III

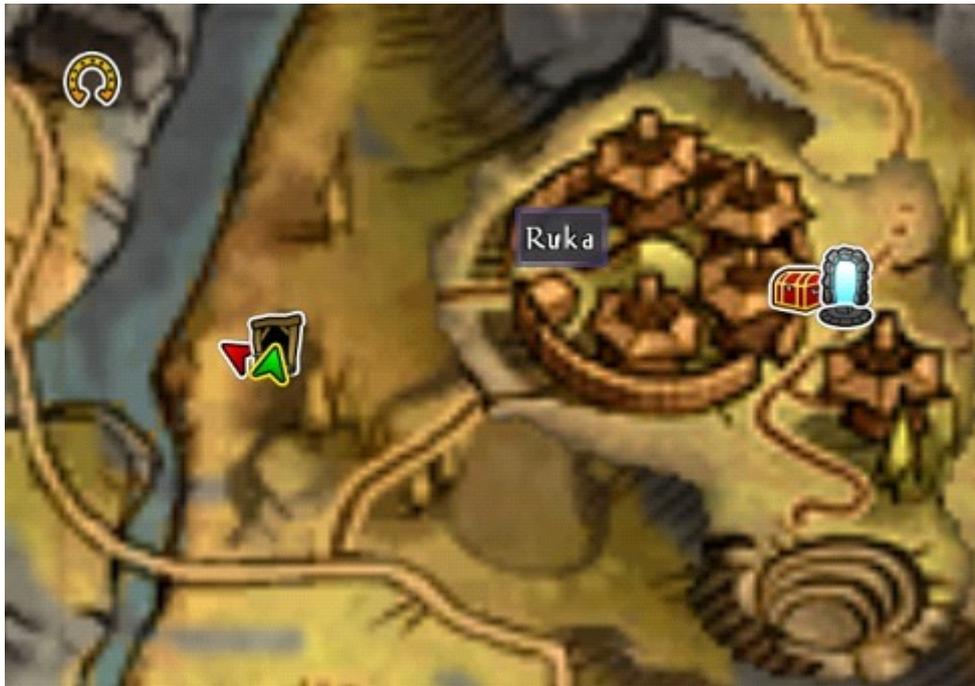
vous êtes dans les territoires Orcs



arf ... j'ai oublié de lever cette quête du 2nd Chapitre -> c'est fait !

Nord Ouest **Entruag** -> réalisation de la quête "Querelles de clans" -> faites le ménage autour du camp des prisonnières avant de les libérer-> ramenez en au moins une en vie !

Sud -> le début des 3 quêtes "Maître de la chasse" est chronométré -> dépêchez vous de marquer la quête -> concentrez vous sur les 10 animaux à tuer -> le "chef" apparaîtra automatiquement à la 10ème victime -> une fois les 3 quêtes effectuées, allez à **Entruag** rive droite pour -> ...



une 4ème quête nommée "La grotte de la mort" -> elle est ici (flèche verte sur l'image -> vous y trouverez l'amulette de chasse !) et non dans Ruka comme l'indique le pointeur de quête



Sud Sud Est -> passage souterrain -> Temple des dieux -> passerelle -> Perspective de Gronkor

Sud Ouest -> ...



Schlum'Zum -> enchaînez les cavités ou grottes souterraines pour pouvoir parler à l'éclaireur *Marlion* -> quête "l'Ogre fou" -> ... -> une *femme orc* -> quête "Le seigneur de glace" -> ... -> sortie par un **petit portail magique**

quête "Nouveau varguz" -> dans la grotte à l'Ouest de **Tarak** -> ...



"jouez" cet **objet en forme de tour** -> la **grille** s'ouvrira ...

Ouest -> ...



une porte fermée dans cette grotte possédant une seconde entrée -> ok + tard quête principale -> j'ai utilisé 'Lance-Flammes' et 'Éclair magique' contre l'Octopus ... / un énorme bloc de roche bloque le passage (rond rouge sur l'image -> ok + tard quête principale)

Za'Zurruick -> grotte -> grotte -> petit portail magique vous téléportera à l'entrée



tout à l'Est, clôture de la quête "Le grand méchant loup" du 2nd Chapitre -> ce fut vite plié avec 'Choc offensif' -> un Temple des dieux un peu + loin

niveau 60



Éclair magique -> ricochet - ricochet - balles gelées
 Lance-flammes -> immolation - handicap - brûlage
 Choc offensif -> drainage - auto réparation - flux
 Mutation primaire -> théurgie - mutation - impotent
 Barrière protectrice -> contrôle mental - accalmie
 Grille chargée -> substance - sélection non naturelle - longévité



+ de 18 500 000 Po

les quêtes du 3ème Chapitre -> ...

✓ Parmi les Orcs

✓ Dégâts des eaux

✓ Nouveau varguz

✓ Echarpes de supporters

Le gros rat

✓ Invasion de rats

✓ Une araignée contre un rat

✓ Nouveau foyer pour le rat

La légende de Cronkor

✓ Dispute

✓ Tu me rends service...

✓ Heureux Orcs

7 jours de pluie

✓ Coeur de Chaman troll

✓ Queues de rat

✓ Pattes de lapin

✓ Pattes de Kobold

✓ Herbe rêve

✓ Le chef

✓ Une solution radicale

✓ La chaîne totem

✓ Le Seigneur de glace

✓ L'Ogre fou

Maître de la chasse

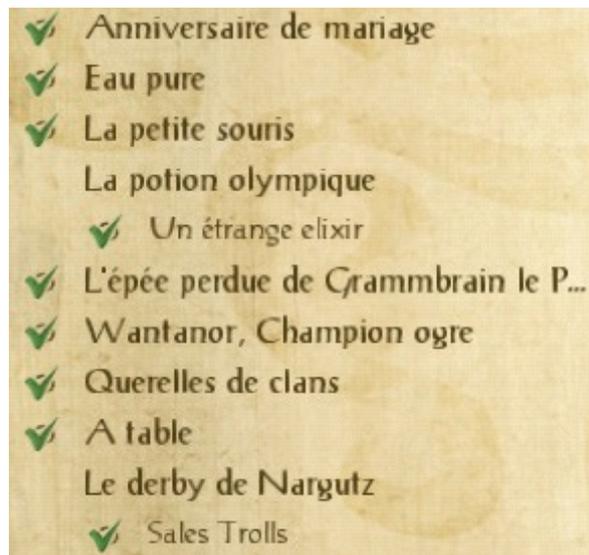
✓ Maître de la chasse aux Sangliers

✓ Maître de la chasse aux Wargs

✓ Maître de la chasse aux Kodiaks

✓ Grotte de la mort

✓ Maître de la chasse



Chapitre IV & V

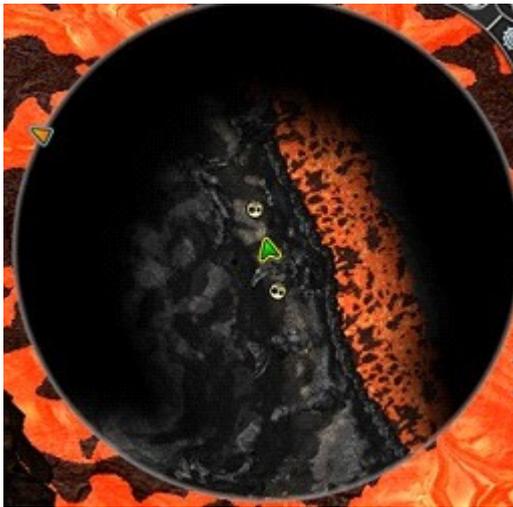
vous débutez sur l'île des Séraphins

l'Arène du Séraphin -> soyez prêt pour la 3ème quête -> "Encore plus de démons" -> vous n'aurez droit qu'à une tentative !

les quêtes du 4ème Chapitre -> ...



Grotte de Carnach -> après avoir reçue l'écaille de dragon, si vous ne trouvez pas le chemin pour rejoindre les rebelles -> ...



longez le fleuve de lave ... la quête au Nord **de la flèche verte** sera accessible + tard en ...



utilisant le **canot** de l'**îlot Nord** vers l'**îlot Ouest** puis en passant par cette autre entrée de la **Grotte de Carnach**

îlot Nord -> **Labyrinthe** -> passage souterrain au Sud Est pour l'affrontement contre le dragon (**nettoyez autour avant de lui parler** - les déplacements sont compliqués vu sa taille -> je l'ai eut facilement avec 'Choc offensif')



depuis le canot au Sud Est de l'îlot Ouest -> îlot Sud Est (carré violet sur l'image)

2 grottes au Centre -> passage souterrain vers l'Ouest (secteur d'un "gros monstre" - cf. image -> ok + tard -> quête principale -> je l'ai eut facilement avec 'Choc offensif' et 'Éclair magique') et passage souterrain vers l'Est

Est -> petit portail magique (ok fin quête principale) / Nord -> canot vers l'...

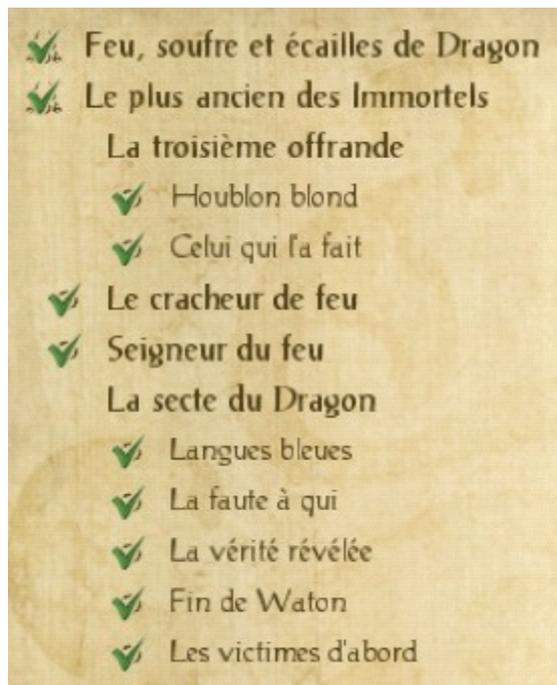
îlot Est (carré bleu sur l'image)

Ophtanar pour la quête "La vérité révélée"

quête "Le cracheur de feu" dans la grotte (ok)

exploration des passages souterrains Ouest et Est (ok - pour ma part, uniquement ceux cartographiés [*]) -
quête "la troisième offrande" (ok -> pensez a revenir le voir)

les quêtes du 5ème Chapitre -> ...



[*] il existe des passages souterrains non cartographiés ...

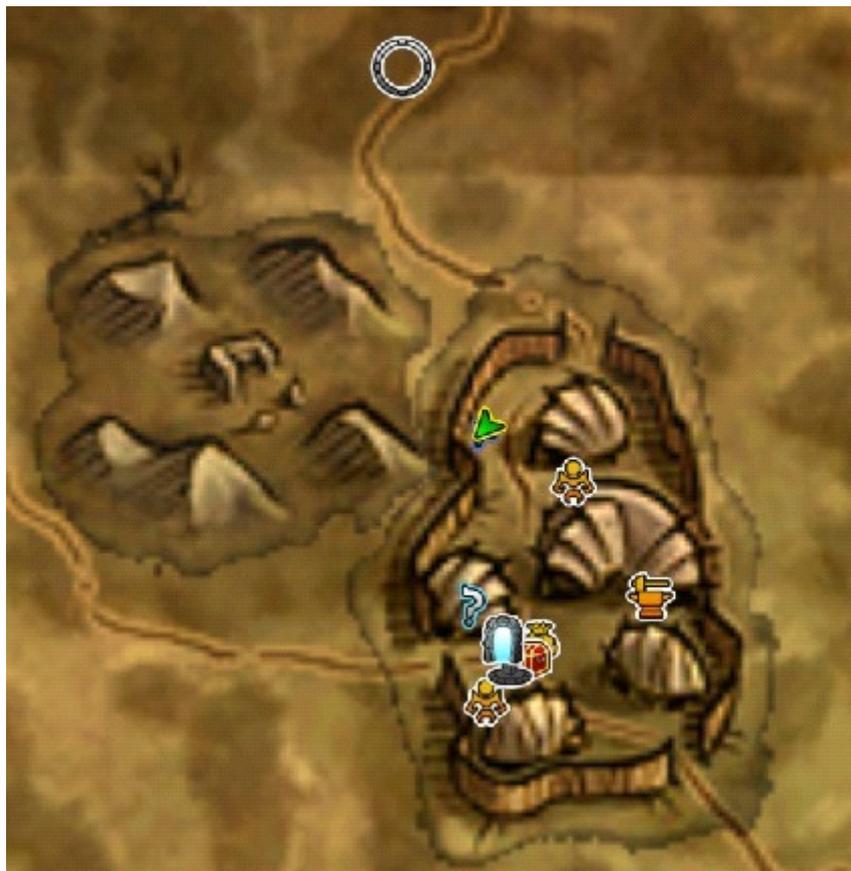
Chapitre VI

au Sud Est, les **Marais**, l'ancien territoire des Elfes devenu celui des Hommes Lézards et ... des loups garous

Nord -> **Asuit'thaz** -> quête "Un bon père" -> j'ai refusé de donner le **panier** au prêtre *Elsasas*, il l'a pris

quand même ... **pour le redonner ensuite ...** / reste 1 quête type escorte a lever (ok + tard)

sentier entre **Asuit'Haz** et **Hissil'Tha** -> quête "Mercenaire sanguinaires" -> ...



dans **Hissil'Tah**, *Gangith* le guérisseur est ici (flèche verte sur l'image)

Centre -> **Hilssil'Tha** -> quête "**Echantillons d'eau**" -> le pointeur de quête déconne complètement, il renvoie dans l'océan (Nord) -> *l'alchimiste décédera rapidement par la suite -> quête échouée ...* / reste 1 quête type escorte a lever -> "**Désir d'unité**" -> absence de pointeur de quête -> *négociateur* décédera rapidement en allant à l'Est (là, ou serait le point de rendez vous secret selon plusieurs sources sur internet) -> *quête échouée*

Sud Est -> **Lizurath** -> quête "Langues d'Hydre" avec le loup garou *Dorothee* -> pas de pointeur ... il faut les trouver (3) par soit même -> allez au Sud ...

les quêtes du 6ème Chapitre -> ...

- ✓ Liens familiaux
- ✓ Défier la brume
- ✗ Désir d'unité
- ✓ Bleu mortel
 - Affections de la peau
 - ✓ Ca gratte !
 - ✓ Etranges ingrédients
 - ✓ Tant que ça marche
- ✓ Prêtres momies
- ✓ Chasse aux adorateurs
- ✓ Le Vampire des rêves
- ✓ Routes sèches
- ✓ Souvenirs enfouis
 - Nostalgie
 - ✓ Message
 - ✓ Dégage !
 - L'Oracle
 - ✓ Questions pertinentes
 - ✓ Les robes des morts
 - ✓ Les dés en sont jetés
- ✓ Proie venimeuse
 - Le Chaman Hass'toh
 - ✓ En-cas
 - ✓ Soie d'araignée
 - ✓ Tu seras un olm, mon fils..
- ✓ J'espère que ça va !
- ✓ Argent !

Langues d'Hydre

- ✓ Honnête compétition
- ✓ Match nul ?

- ✓ Hygiène personnelle
- ✓ Tabac à mâcher
- ✓ Jolies têtes d'amphibiens
- ✓ Chasse au loup-garou
- ✗ Echantillons d'eau
- ✓ Produits biologiques
- ✓ Plaques d'identité

Etudier le passé

- ✓ Vieux combats
- ✓ Un marché honnête

Etudier le passé – Deuxième partie

- ✓ Voix de l'au-delà

Fêtes à gogo

- ✓ Un vrai dogmatisme
- ✓ Missionnaire performant ?

Recette miracle

- ✓ Un nouvel elixir
- ✓ En terrain dangereux

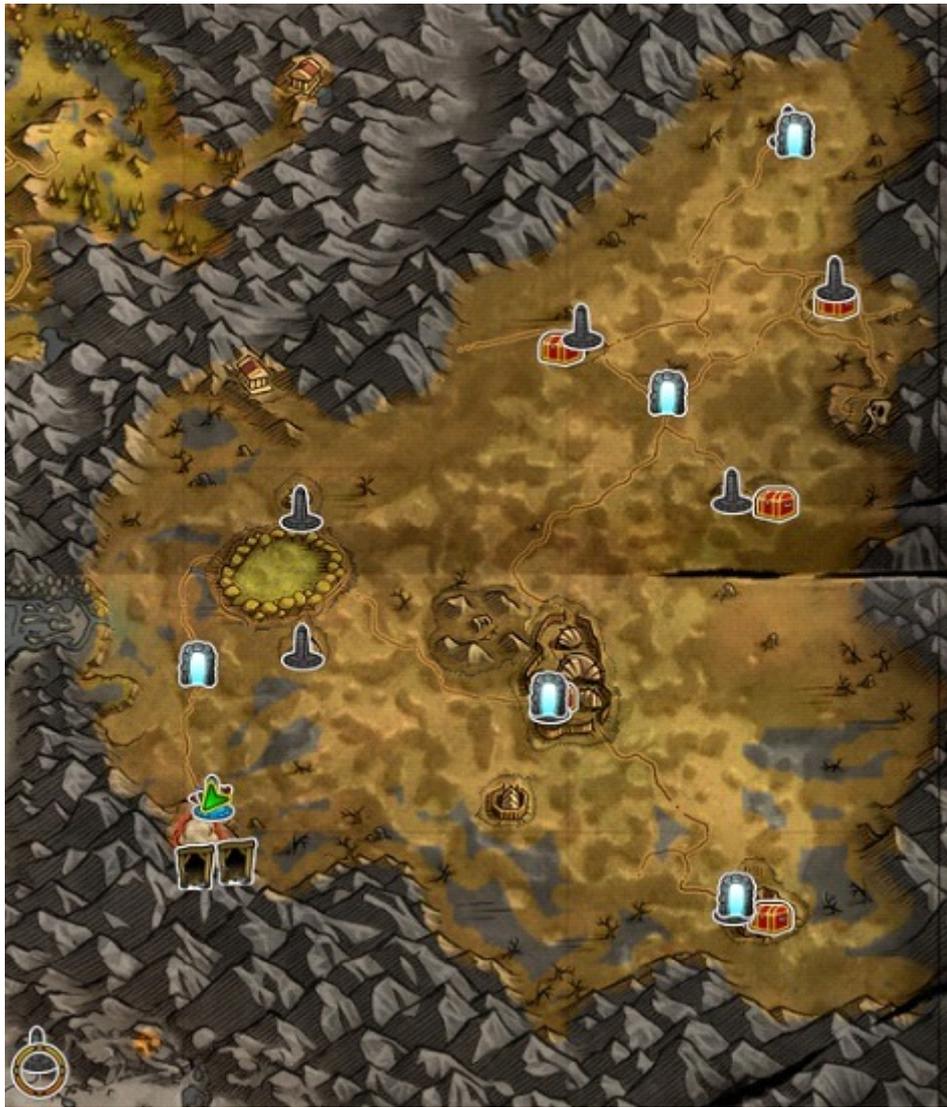
- ✓ Fête de famille
- ✓ Le tombeau de famille

Haïku I

- ✓ Versets étranges
- ✓ Compétition

Les mercenaires sanguinaires

- ✓ Survivants
- ✓ Dangereux remède
- ✓ En arrière-plan
- ✓ Le bras de la loi
- ✓ Justice tardive
- ✓ La ferme des olms
- ✓ Chasse au trésor
- ✓ Les morts ont le haut du pavé
- ✓ La pierre verte
- Un pique-nique dans les marais
 - ✓ Porté disparu
 - ✓ Pauvres âmes
 - ✓ Vie sans but
- ✓ L'autre chasse aux trophées
- ✓ Banquet
- ✓ Braconnier
- Une lettre pour la maison
 - ✓ Mal du pays
 - ✗ Un bon père
 - ✓ Cadeaux
- ✓ Coup de main éclair
- ✓ Maraudeurs orcs



un peu plus de 30 000 000 de Po

niveau 69

Gardien du temple

Classe de personnage Gardien du temple Niveau 69

Armes	307 - 418
Attaque	803
Défense	633
Arts du combat	2,361 - 2,361
Intensité	238
Résistance	220
Armure	1,967

Intensité magique 238
 Résistance magique 220
 Vitesse d'exécution Art du combat 127.8 %
 Effets magiques néfastes - 20.1 %

Dégâts totaux 2,361 - 2,361
 Physique 1,910 - 1,910
 Glace 451 - 451

Equipement Montures

Caractéristiques

Force 245	Dextérité 250
Endurance 934	Intelligence 938
Vitalité 990	Volonté 990

Compétences

49	Connaissance Mutant T
30	Port d'armure
40	Armes à manche
51	Connaissance Fusion perdue
25	Résistance aux sorts
70	Concentration Fusion perdue
54	Concentration Mutant T
20	Connaissance de la vitesse
22	Réflexes de combat
10	Force

Combat rapproché

19	21	22
20	23	

Fusion perdue

41	41	41
29	40	

Mutant T

37	37	35
37	37	

Éclair magique -> ricochet - ricochet - balles gelées
 Lance-flammes -> immolation - handicap - brûlage
 Choc offensif -> drainage - auto réparation - flux
 Lévitiation propulsée -> super chargeur
 Mutation primaire -> théurgie - mutation - impotent



lors de la quête "Aveugle" -> l'accès à **Sulinar**

Badawi -> quête "Commis-voyageur" marquée comme échouée alors qu'elle est réussie



ouest **Badawi** -> allez à l'Est de la grotte Ouest **sur l'image** pour rejoindre un *prêtre de Tesla* dans un **Temple des dieux**

quête principale -> **grotte du parchemin de feu diabolique** -> j'ai rien touché juste pris les **butins** sur les cadavres

à **Tharum** -> quête "Triste Simon" -> caressez le avec un emplacement d'arme vide / quête "Voleurs de chevaux" -> vous ne pourrez pas convoier les chevaux, considérez que l'*intermédiaire*, à **Turbak**, ira les

chercher lui même !



une dalle verrouillée devant l'entrée de cette grotte (quête du personnage - Gardien du Temple) ?

les quêtes du 7ème Chapitre -> ...

✓ Trône du conflit

✓ Vie et mort d'un Scorpion

✓ **Perdue**

✓ Archéologue désespéré

✓ Le soldat peureux

✓ Le guérisseur

✓ Pierres à aiguiser

✓ Viande de scorpion

✓ Perdu

✓ La Reine des harpies

✓ Mariage forcé

Trouver El Leigh

✓ Gelminy à la recherche d'une aventure

✓ Expert en langues mortes

✓ Chez l'antiquaire

✓ Dernier fragment

✓ Mots mystérieux

✓ Face à face avec le roi

✓ **Un bar plutôt inhabituel**

✓ Excursions

✓ Marchandises échouées

✓ Dieux assoiffés : Testa

✓ Décisions

✓ Mettre fin à la vendetta

✓ Le nombre de scarabées

✓ Pilleurs de tombes

- ✓ **Le Paralyseur**
 - Ayshe
 - ✓ L'enlèvement
- ✓ **Opinions divergentes**
 - ✓ Dot
- ✓ **Triste Simon**
 - Combats de bouteilles**
 - ✓ L'alchimiste Nabhuz
 - ✓ Têtes et boyaux
 - ✓ Autres plans
 - ✓ La bouteille revient à son maître
- ✓ **Voleurs de chevaux**
- ✓ **Le nouveau livre**
- ✓ **Fonds de recherche**
- ✓ **Cultivateur cherche femme !**
- ✓ **L'ultime voyage**
 - Talent contre élixirs**
 - ✓ Les potions pour les nuls
 - ✓ Leçon
 - Sale affaire**
 - ✓ Une conscience de notre temps
 - ✓ Procédure de sélection
 - ✓ Raids
 - ✓ Le refuge de Barazi
 - ✓ La fin de Barazi

Boissons exquisies

- ✓ Navires
- ✓ Paille
- ✓ Enthousiasme
- ✓ Murmure de tonnerre

✓ Les clous sont éternels

Vendeur de mort

- ✗ Commis-voyageur
- ✓ Embuscade

✓ Convertir les Infidèles

La caravane perdue

- ✓ Disparition au désert
- ✓ Sauver la marchandise
- ✓ Histoire d'Ompa
- ✓ Un vrai miracle
- ✓ Antre des scarabées

✓ La Chose dans la cave

✓ La broche

✓ Vendetta

Les esprits frappeurs

- ✓ Aide urgente
- ✓ Fantôme tenace
- ✓ Salut

✓ Vous voulez parier ?

Soldats du passé

- ✓ Menace à l'ouest
- ✓ Un idiot, rien de plus
- ✓ Sheik Yerbouti
- ✓ La camp Du'Rach

Aveugle

- ✓ Décision aveugle
- ✓ Un nouvel indice
- ✓ Nouvelles découvertes
- ✓ Sortir d'ici
- ✓ Sulinar en vue
- ✓ Obsession
- ✓ La dernière bataille du sheik
- ✓ Camp en émoi
- ✓ Libération des archéologues
- ✓ Mission accomplie

Rose de l'oubli

- ✓ Amour déçu
- ✓ L'oubli peut être une bénédiction

✓ Soldat perdu

L'attaque est la meilleure défense

- ✓ Raid
- ✓ Prendre l'initiative
- ✓ Provisions pour l'avant-poste.
- ✓ Déplacés



le point sur la quête de mon personnage (**Gardien du Temple - Lumière**) -> ...

- ✓ Déballer
- ✓ Vérification
- ✓ La clé d'autorisation
- ☞ Chevaux de troie

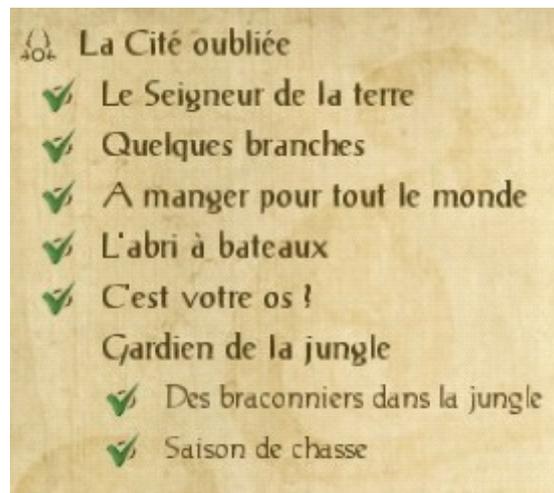
Chapitre VIII

plein Sud -> la **Jungle**



Ouest -> une fois la quête "L'abri à bateaux" achevée -> canot pour aller sur l'îlot Nord (flèche bleue sur l'image) -> souterrain aménagé (flèche violette sur l'image) pour rejoindre l'îlot Sud -> petit portail magique renvoie sur le continent (flèche jaune sur l'image) au Nord Ouest de Nia'Fan

les quêtes du 8ème Chapitre -> ...





dans la grotte tout à l'Est (étoile bleue sur l'image), débutera la vaste quête des (89) tiers avec des points d'exclamation sur la tête -> à ce stade, rien est indiqué dans le journal

Chapitre IX

l'île des Dryades

Aerendyr

la quête "énergie T pour une sorcière" n'est pas cochée comme réussie

quête "Le médaillon de la colère" -> le pointeur de quête déconne complètement, il renvoie dans l'océan
(Nord)



la 1ère étape est au Sud ...

Nord Est -> **Eloeth-Sun** -> quête "Remède contre la fièvre de la jungle" -> absence de pointeur de quête pour la 1ère plante sauteuse à longue feuille -> allez au Sud - Sud Ouest tout proche



vous pouvez (ou devez) passer par là, via les passerelles et plusieurs petits portails magiques, pour atteindre le Sud de **Dyr Laigh** puis **Logaeiar**

quête "Patience" -> ...



le 3ème frère est là (flèche verte sur l'image), soit au niveau du sol ...

les quêtes du 9ème Chapitre -> ...

✓ Terres verdoyantes

✓ Cristal mortel

✓ Dieux verts : Testa

Patience

✓ Une mission importante

✓ Résoudre l'énigme

Banquet fantôme

✓ La malédiction de Jugala

✓ Le Chaman

✓ La vision

✓ L'anneau

✓ Invitation pour le fantôme d'un prince

✓ Banquet fantôme

✓ La sorcière en colère

Poupées vaudoues

✓ Etagères vides

✓ Soie d'araignée

Les Chambres de nos Aïeux

✓ La fille disparue

✓ Le voleur

✓ Les Chambres de nos Aïeux

✓ L'aile de la crypte

✓ L'aile de la prison

✓ La dernière pièce

✓ Gilminga

✓ Un sur un million

Rituels sanglants

✓ Enlèvement

✓ Escorte

✓ Têtes réduites

✓ Un mendiant ne choisit pas

A la recherche d'un nouveau foyer

✓ Réfugiés

✓ Remède contre la fièvre de la jungle

✓ Sauvé !

✓ Contre les Dryades de sang

✓ Feux follets

La métamorphose

✓ Mutation

✓ Etrange mais vrai

✓ Le refuge

✓ Un petit mensonge

✓ Interférence extérieure

✓ Chat par-dessus bord

✓ Le chant des forêts

✓ Le vert parfait

✓ Faites place au sang neuf

✓ Ordination

Le médaillon de la colère

✓ Un ordre délicat

✓ Gourmet

Elixir de visions

✓ Energie T pour une sorcière

✓ Bon voyage

✓ Le Seigneur du poison



69 087 087 Po

Chapitre X

vous embarquez pour **les Terres Arides**

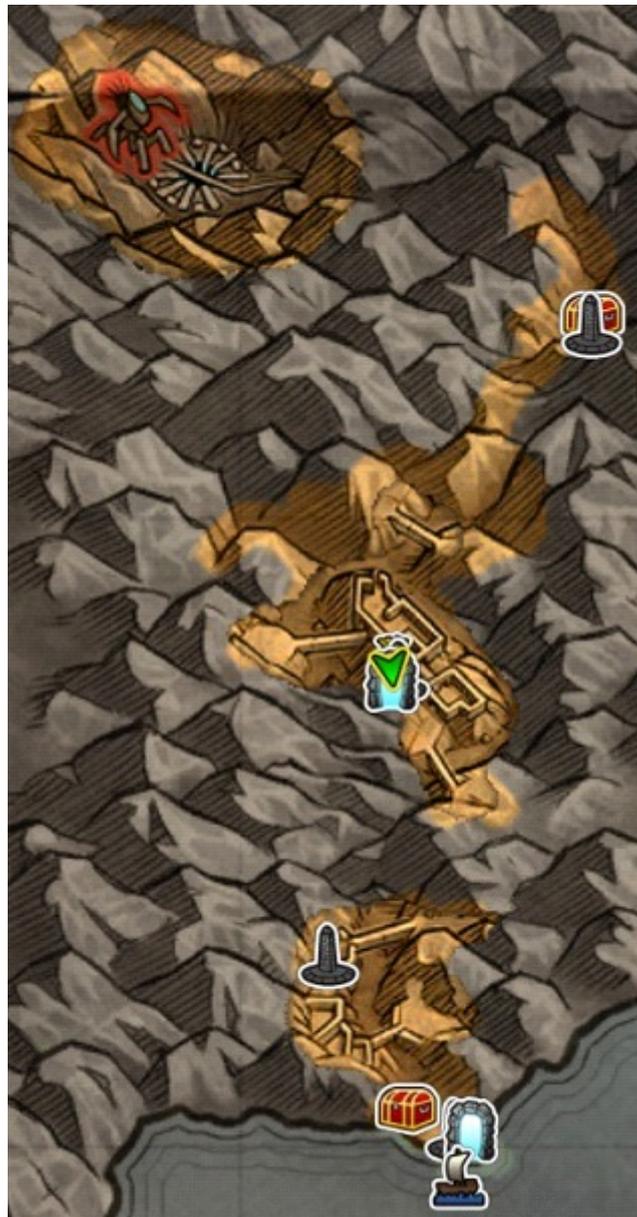
pour le dernier combat -> fracassez les **plots** -> vous affronterez les gardiens sans nom un par un (j'ai utilisé 'Choc offensif')

les quêtes du 10ème Chapitre

- ✓ Les Terres arides
- ✓ La Grande Machine

finalisation de la quête du personnage (Gardien du Temple)

- ✓ Déballer
- ✓ Vérification
- ✓ La clé d'autorisation
- ✓ Chevaux de troie
- ✓ Communication
- ✓ Créateurs et destructeurs
- ✓ Une nouvelle création



***** **BILAN** *****

niveau 77

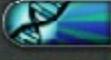
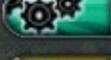
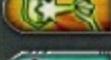
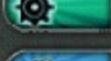
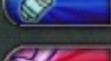
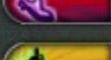
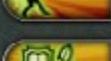
Gardien du temple		Niveau 77
Classe de personnage	Gardien du temple	Niveau 77
Armes		310 - 421
Attaque		947
Défense		687
Arts du combat		1,008 - 1,008
Intensité		246
Résistance		226
Armure		2,771

Séries d'armes et armures	
Modules technologiques	
Module de bras du Demiurge	
Sangle du Demiurge	
Bottes du Demiurge	
Module de centre du Demiurge	
Epaulettes du Demiurge	
Module de tête du Demiurge	
Grèves du Demiurge	
Batterie du Demiurge	
Aspect : Fusion perdue	+ 4
Toutes compétences	+ 4
Modules d'Energie T	
Bracelets d'Energie T	
Sangle d'Energie T	
Bottes d'Energie T	
Module central d'Energie T	
Grèves d'Energie T	
Epaulettes d'Energie T	
Casque d'Energie T	
Batterie d'Energie T	
Toutes compétences	+ 4

Caractéristiques

251	 Force	257	 Dextérité
945	 Endurance	946	 Intelligence
926	 Vitalité	926	 Volonté

Compétences

 48	Connaissance Mutant T
 38	Port d'armure
 46	Armes à manche
 65	Connaissance Fusion perdue
 32	Résistance aux sorts
 90	Concentration Fusion perdue
 64	Concentration Mutant T
 96	Connaissance de la vitesse
 34	Réflexes de combat
 22	Force

Dernier adversaire 1

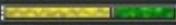


Le gardien Sans-Nom Niveau 76

Points de vie 136,548

Joueur – Chances de toucher 35 %

Adversaire – Chances de toucher 55 %

Dégâts  837

Armure  9,996



Éclair magique -> ricochet - ricochet - balles gelées
 Lance-flammes -> immolation - handicap - brûlage
 Choc offensif -> drainage - auto réparation - flux
 Lévitiation propulsée -> super chargeur - jet stream
 Mutation primaire -> théurgie - mutation - impotent
 Barrière protectrice -> contrôle mental - accalmie
 Grille chargée -> substance - sélection non naturelle - longévité

69 652 209 Po

prise en main du jeu -> 4 h 00

durée de la partie -> 167 h 45

temps de rédaction du document -> inconnu

je n'ai pas utilisé les combos / le don divin et le bouclier ('Barrière protectrice') ont été employé à la marge

***** CRITIQUES + AVIS *****

les défauts

absence de gestion de la nourriture et de phase de repos

les inventaires du personnage et du *démon porteur* sont surdimensionnés

la réapparition rapide et quasi systématique des ennemis est, d'une part chronophage, d'autre part totalement idiote (cf. paragraphe 'Technique ' pour la moduler); de plus, elle annihile les effets de certaines quêtes dites d'extermination

sauvegarde unique par partie / sauvegarde automatique en quittant le jeu

des situations totalement absurdes comme des tiers isolés au contact d'ennemis

la pause n'est pas active / la profondeur du champ de vision est minimale -> vue très haute type 2D isométrique

les quêtes dites d'escorte sont confuses

quelques quêtes buggées dans le jeu de base (**Fallen Angel** - cf. paragraphe "la Partie") non pas été corrigées par l'apport du conte,u additionnel (**Ice & Blood**)

le paramétrage joueur de la mini carte est instable -> il faut le refaire de temps en temps

temps de chargement au lancement du jeu et de la partie -> moyen (vu l'ancienneté)

les atouts

les possibilités d'évolution de chacun des 8 personnages sont bien développés

"l'immense" carte d'**Ancaria**, secteurs souterrains compris, est vraiment bien réalisée avec des territoires variés et réalistes

les textes, graphismes et animations de combat sont d'un bon niveau

le gameplay est (très) bon / le nombre de quêtes est conséquent

temps de chargement en cours de jeu (**cas des téléportations**) -> immédiat

même si le levelscalling (**mise à niveau des ennemis de rang inférieur au votre [ou proche du votre]**) est absurde en soit, il permet de conserver un minimum de difficulté à chaque affrontement sans que la grande majorité d'entre eux soit insurmontable

Sacred 2 Fallen Angel est un très bon RPG de type "Hack'n Slash" avec d'innombrable combats ... ceux qui recherchent principalement du RP y réfléchiront à deux fois avant de l'acheter