

SWORD LEGACY OMEN

Aout 2018 - dev. Fire Cast Studio

acheté 2.69 euros sur la plateforme GOG

***** Nomenclature *****

Commentaires / Textes / Objets / Savoir / Interaction

membre du groupe - choix d'évolution - décision / Tiers / ennemis


mise en garde - astuce - bug - important / Non réalisé, Non vérifié ou Non utilisé

***** TECHNIQUE *****

Absence de manuel -> écran d'aide accessible en cours de partie

<Windows> fonctionne / <Alt> + <Echap> ne fonctionne pas / <Impr écr> fonctionne

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

↑  > Ce PC > Data (D:) > RPG > SwordLegacyOmen > SaveFiles

le répertoire des sauvegardes est dans celui d'installation du jeu -> vous pouvez le dupliquer dans des répertoires numérotés

passer le jeu en Français -> menu principal -> options -> langage -> ...



choisissez "Français (French)"

au lancement du jeu, pour arriver directement au menu principal -> <Espace>

***** DESCRIPTION / CONSEILS *****

niveau de difficulté unique

les **personnages**

vous êtes un chevalier (déchu), vos futurs **compagnons** exercent une des 7 autres professions ...

8 attributs sont communs à toutes les professions :

santé - attaque - défense - volonté - points d'action (PA) - efficacité - résistance - coup critique

de base, chaque profession dispose, à minima, de :

- deux talents spécifiques
- une 1ère compétence active liée son **arme de prédilection** (attaque basique)
- une 2nde compétence active particulière

vous pourrez déverrouiller les compétences associées à chaque profession uniquement quand vous serez sur la carte de **Britannia brisée** -> c'est la notion de renommée qui intervient - cette dernière augmente en réalisant des quêtes, en tuant des **ennemis** et en découvrant des **savoirs** -> ...

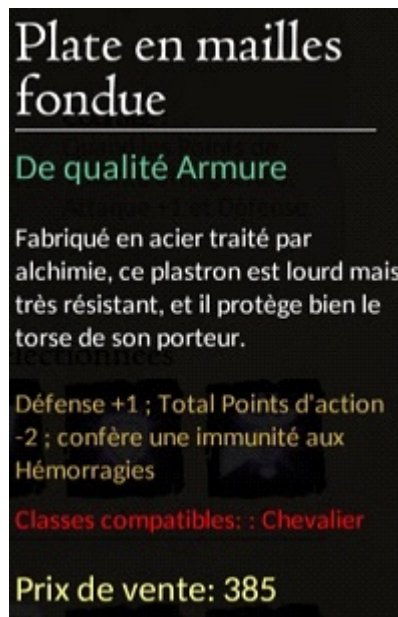


exemple d'une des 3 compétences passives du chevalier -> il faut dépenser 40 points de renommée pour la débloquer

pour chaque profession, jusqu'à 7 compétences actives et 3 passives peuvent être débloquées -> en sus de l'attaque de base, seules 4 seront pré sélectionnables pour le prochain combat (**paramétrable a volonté depuis l'inventaire et cela, hors combat**)

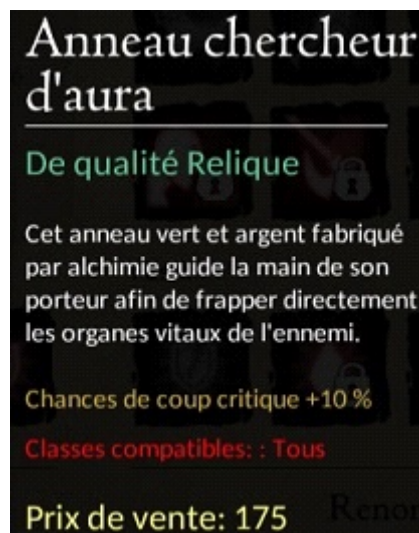
les **objets**

ceux **d'équipements** ont des pré requis de profession - généralement, ils donnent des bonus et/ou des malus aux attributs



exemple d'une armure

de même pour les reliques et curiosités



exemple d'une relique

divers potions ou remèdes seront a disposer, depuis l'inventaire, dans 5 sacoches accessibles durant ...

les combats

vous rencontrerez vos futurs *compagnons* durant les quêtes -> il arrivera que le groupe actif comptabilise 5 *membres*

une fois que votre groupe comptera au moins 5 *membres*, vous devrez en choisir 4 pour réaliser chaque quête (rond bleu sur l'image ci dessous)



les membres passifs du groupe sont supposés surveiller la caravane (je l'interprète comme cela) ... sauf que lors des attaques sur vos **bivouacs**, ça ne colle pas - tous les membres du groupe devraient participer !

de façon générale, en sus des objectifs principaux ou secondaires, un objectif optionnel sera proposé - il consiste à réaliser une compétence active en combat (flèche et rectangle vert sur l'image ci dessus -> c'est **Ferghus** qui est concerné et signalé) - bien entendu, le **personnage concerné** devra être dans le groupe actif tout en disposant de la compétence active exigée => **gardez au moins 60 points de renommée** afin de pouvoir les affecter le moment venu, soit **avant de lancer la quête à venir**

vous pourrez aussi, à ce moment là, redistribuer des **équipements** pour que le groupe actif disposent des meilleurs, selon votre RP

quelque soit le nombre de PA qu'il vous reste, via <Bouton droit> sur le **personnage**, positionnez vous face aux ennemis <- une attaque dans le dos, voir de côté, ça pique !

s'il vous reste au moins 3 PA et si c'est à bon escient (**ennemis susceptibles de vous attaquer au corps à corps dans le tour suivant**) -> utilisez la vigilance <- bouton en bas à droite des compétences sélectionnées

dépensez (ou pas) 1 point de volonté pour avoir des bonus durant le tour en cours

afficher les caractéristiques de vos **adversaires** -> <Maj> (<Shift>) enfoncé + <Bouton droit> sur eux

utilisez les **éléments du décor** en votre faveur - désarmez ou évitez les **pièges** - (re)poussez vos **ennemis** - etc.

les **personnages** ne décèdent pas, ils sont gravement blessés et **inconscients jusqu'à la fin de la quête en**

cours -> il faudra faire en sorte de les soigner -> campement(s) dans un **bivouac** ou nuitée(s) dans une **auberge**

après chaque victoire, systématiquement, fouillez les alentours et les **cadavres** en vous approchant d'eux

le commerce,

le montant de confirmation lors des reventes est indiqué nul, **n'y prêtez pas attention**



...

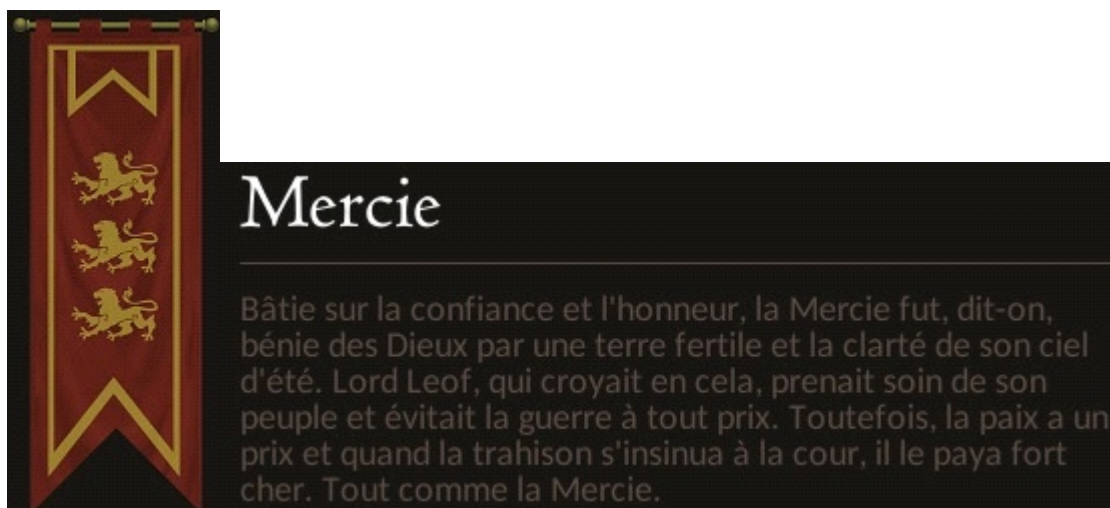
les tarifs, que ce soit à l'achat ou à la revente, sont les mêmes partout

même si vous atteignez un **point de sauvegarde**, **ne quittez pas** la partie tant que la quête n'est pas finie sinon, vous devrez la recommencer => **veillez a disposer de temps** avant de lancer chaque quête -> prévoyez 1 h30 à 2 h 00 pour la réaliser "tranquillement"

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

les objets dans les contenants, ou sur les cadavres des ennemis étant aléatoire, je ne les ai pas indiqué

1er Acte



la citadelle de Tamworth

la 1ère quête est lancée

La sinistre histoire d'Uther commence par l'invasion impitoyable de la Mercie. Pris au dépourvu lors de la visite de Merlin, le chevalier ne parvient pas à empêcher le meurtre de Lord Leof. Maintenant, il essaie désespérément d'inverser le destin et de sauver la princesse Ygraine...



vous êtes *Uther* (appelé aussi le "tueur de prince" ...), le déchu chevalier commandeur de la garde de la Mercie

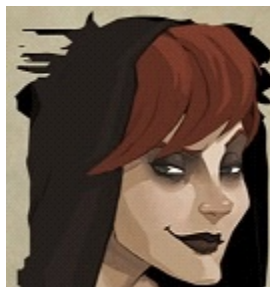


Merlin, l'étrange enchanteur, vous accompagne

1er savoir sur panneau -> avis de recherche : trouver des informations sur le voleur *Corneille* <- c'est sans aucun doute *Gwen* ...

coffre - 2nd savoir (prière de la déesse Terah) sur table

Est -> la prison -> ...



Gwen, une voleuse



et *Duanne*, le lancier - c'est votre page

fouillez les cellules -> ... -> 3ème savoir au sol -> ...

Un parchemin froissé avec une seule phrase mystérieuse.
".ERDNERP SUOV-ZESSIAL"

lisez le à l'envers

4ème savoir au sol (avis de prime sur les membres de l'ordre de Terah) -> des Po dans la couchette

porte Sud Ouest -> placard - râtelier d'armes - coffre

porte Sud Est -> affrontez 1 lancier du Wessex -> ...

Britta, votre écuyère > ... - elle couvrira vos arrières -> 5ème savoir sur le cadavre du recoin Nord -> ...

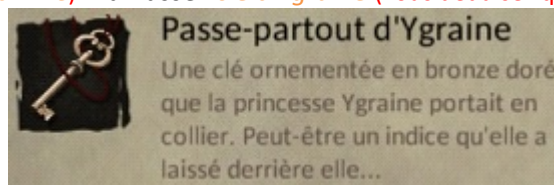
Parchemin détérioré
Porte une écriture manuelle très étrange.
".UOF XUEIV EL ZEVIUS
.RUEUT EL ERTNOCNER LI DNAUQ LANGIS
EL ZEYOVNE
.TAIF TNO SLI'UQ EC RUOP TNEIAP SLI'UQ"

lisez le à l'envers

Sud Ouest -> ... - automatiquement, *Britta* referme la porte derrière vous ...

point de sauvegarde - coffre

... -> affrontez 1 lancier et 1 archer du du Wessex - les civils de la taverne ont été massacrés -> 6ème savoir au sol (vieux traité d'alchimie) - ramassez clé d'*Ygraine* (vous déduisez qu'elle n'est plus là ...)



Passe-partout d'Ygraine

Une clé ornementée en bronze doré que la princesse Ygraine portait en collier. Peut-être un indice qu'elle a laissé derrière elle...

...

cassez contenants restants -> ramassez objets au sol

porte Est -> coffret -> approchez de la pile de tonneaux -> ...



l'ouverture du passage secret est ici -> torche au mur

sortez -> ...

Uther et son groupe nouvellement formé parviennent à s'échapper des donjons de la Citadelle de Tamworth sans aucun signe de la princesse Ygraine. Malgré cet échec, le chevalier fait serment de réparer les choses...

| | |
|-----------------|------|
| Savoirs trouvés | 6/6 |
| Ennemis vaincus | 3 |
| Renommé(e) | 27 |
| Renommée bonus | 10 |
| Pièces d'or | + 66 |

...
carte de Britannia brisée ->



Northumbrie

Le plus grand domaine de Britannia est par ailleurs redouté pour la rudesse de ses hivers ainsi que sa frontière avec l'Au-delà. Son leader, Lord Caydern, maintient l'ordre dans son domaine d'une main de fer, à l'aide de l'armée. Beaucoup se demandent toutefois si une telle discipline peut résister aux effets d'une redoutable épidémie. Espérons qu'il restera assez de survivants pour le savoir.

...
bivouac -> ...

route de Mercie

affrontez 4 *loups sauvages* -> fouillez les alentours -> sortez par l'Est -> carte de Britannia brisée -> ...

Après un affrontement inattendu, Uther et ses compagnons se frayent un chemin à travers les terres ravagées de la Mercie.

| | |
|-----------------|------|
| Savoirs trouvés | 0/0 |
| Ennemis vaincus | 4 |
| Renommé(e) | 8 |
| Renommée bonus | 0 |
| Pièces d'or | + 29 |

...

campez (ou pas) -> affrontez de nouveau 4 *loups sauvages* -> fouillez les alentours -> sortez par l'Est -> carte de Britannia brisée ->

| | |
|-----------------|---|
| Ennemis vaincus | 4 |
| Renommé(e) | 8 |

...

ville de York

Uther -> posture défensive (passif)

auberge (300 Po la nuit) + épicerie proposant : kits de campement, passes partout et kits de désarmement de pièges

forgeron vend armes et équipements d'armures / *apothicaire* vend potions et remèdes

commercez (ou pas) -> je revend 1 broche de marchand et 2 scramasaxes universels -> j'achète 1 passe partout -> lancez la quête ...

Un accueil chaleureux

Cette improbable coalition d'aventuriers arriva dans la ville d'York où elle espérait trouver Lord Caydern et forger une alliance.

...

1er savoir (pile de cadavres) -> Ouest -> 2nd savoir (statue de Lord Caydern) -> cadavre dans charrette

Est -> cassez tonneau derrière statue de Lord Caydern -> coffre -> Est -> viel homme mentionne un vieux prêtre (*Félix*) -> ...

affrontez 2 *brigands* et 1 *escroc* -> ... -> escalier en pierres vers l'Est -> Sud -> escalier en bois -> coffret -> 3ème savoir (bourse en cuir sur une caisse) -> ...

Une bourse en cuir en partie carbonisée qui contient un petit morceau de papier portant un message inhabituel.

' .NOISSERGORP ERTOV ED TNETNOCÉM TSE CUD EL

.CEHCÉ NUCUA SULP ARERÉLOT EN LI

.EGASSEM ERTON EVIOÇER SNEICNA SEL
IMRAP TCATNOC ERTON EUQ
SUOV-ZERUSSA TE ÀLED-UA'L SNAD
SUOV-ZERUTNEVA ,ERÈITNORF AL
ZESSIHCNARF

.SRUOJ XID ZEVA SUOV'

lisez le à l'envers

Est -> ... -> 4ème savoir (journal perdu, dans une pile de cadavres, traite d'une maladie, la peste) -> ... -> point de sauvegarde

Nord -> escalier en pierres -> Ouest -> caisse -> Est -> ...



Félix, le vieux prêtre de Terah se joint à vous

affrontez 3 brigands, 1 escroc et 1 maraudeur (ciblez le) -> ... -> cassez caisses et barriques

sortez par le Nord -> ...

| | |
|---|-------|
| La Ville de York n'est plus, mais peut-être que le prêtre de Terah pourra nous apporter des réponses à toute cette folie... Et nous dire où se trouve Lord Caydern. | |
| Savoirs trouvés | 4/4 |
| Ennemis vaincus | 8 |
| Renommé(e) | 53 |
| Renommée bonus | 10 |
| Pièces d'or | + 131 |

...

sauvegarde 2

carte de Britannia brisée -> ...

ville de York -> revente d'1 haubergeon en fer et 1 veste en cuir -> achat 1 peau de chèvre plaquée et 2 breuvages de

récupération

Nord -> bivouac au Nord de la ville de York -> ... -> campez (ou pas) -> ...

Gwen -> Jugeote (passif)

le château de Warkworth

Siège mortel

Uther et sa cohorte se dirigent vers le Château de Warkworth pour trouver l'endroit où se trouve Lord Caydern.

...

Uther -> Provocation (actif)



mon choix de groupe

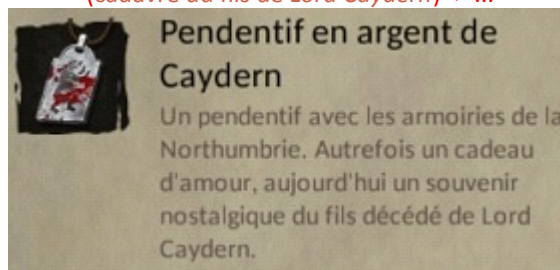
vous êtes à l'extérieur, il fait très froid ...

Ouest -> 1er savoir (chariot cassé) - coffre

Est -> ... -> coffret -> escalier en pierres -> 2nd savoir (registre comptable)

Ouest -> tonneau -> affrontez 9 affectés -> ... -> Sud Ouest -> caisse

Nord Ouest -> coffret -> ... -> escalier en pierres -> ... -> pendentif en argent de Caydern et 3ème savoir
(cadavre du fils de Lord Caydern) -> ...



...

point de sauvegarde

escalier en pierres -> ...



Ferghus, le barbare sans peur, se joint à vous

affrontez 12 affectés - pièges à ours -> ... -> recoin Nord -> caisse + 4ème savoir (parchemin fragile - sceau du Wessex) -> ...

'[...] raisonnable. Nous souhaitons seulement comprendre [...]

[...] a été porté à notre connaissance [...] terribles rumeurs. Nous ne souhaitons pas qu'elles se répandent [...] seigneurs de votre royaume.

[...] longue nuit [...] vous [...] votre plus jeune escuyer [...] en a tiré de mauvaises conclusions.

[...] accepter nos termes [...] semble être uniquement [...]

[...] duc du Wessex.'

...
barrique d'eau -> sortez -> ...

Une terrible tempête de neige approche, mais pas aussi terrible que le barbare Ferghus. Espérons qu'il nous aidera à marcher vers le nord et à trouver Lord Caydern.

| | |
|-----------------|-------|
| Savoirs trouvés | 4/4 |
| Ennemis vaincus | 21 |
| Renommé(e) | 50 |
| Renommée bonus | 20 |
| Pièces d'or | + 172 |

...
Nord -> bivouac -> ...

route de Northumbrie #1



mon choix de groupe

affrontez 2 *brigands* et 2 escrocs (**ciblez les**) -> ... -> **caisse en bois** -> sortez par l'Ouest

Arpentant avec difficulté les sentiers enneigés de Northumbrie, le groupe continue son périple à travers le royaume du nord.

| | |
|-----------------|------|
| Savoirs trouvés | 0/0 |
| Ennemis vaincus | 4 |
| Renommé(e) | 20 |
| Renommée bonus | 0 |
| Pièces d'or | + 43 |

...
Nord -> ...

la forteresse de Bamburgh

vous y rencontrez *Lord Caydern* ...

auberge (300 Po la nuit) + **épicerie** proposant : **kits de campement**, **passes partout** et **kits de désarmement de pièges**

forgeron vend **armes** et **équipements d'armures** / *apothicaire* vend **potions** et **remèdes**

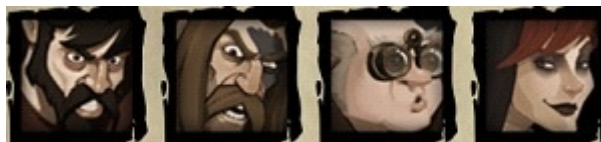
reliques et **curiosités** au **marché noir**

je revend 1 **scramasaxe universel** , 1 **gourdin de l'érudit**, 1 **tunique en coton** et 1 **boisson mystérieuse (effet inconnu)** -> j'achète 2 **kits de campement**, 1 **passer partout** et 1 **robe en soie**

je vais camper au **bivouac** précédent, soit au Sud -> r.a.s.

passage par **la forteresse de Bamburgh** -> Est -> **bivouac** -> ...

route de Northumbrie #2



mon choix de groupe

affrontez 2 *brigands* et 2 escrocs (**ciblez les**) -> ... -> **caisse en bois** - **barrique** -> sortez par l'Ouest ...

Arpentant avec difficulté les sentiers enneigés de Northumbrie, le groupe continue son périple à travers le royaume du nord.

| | |
|-----------------|------|
| Savoirs trouvés | 0/0 |
| Ennemis vaincus | 4 |
| Renommé(e) | 20 |
| Renommée bonus | 0 |
| Pièces d'or | + 52 |

...
Sud -> ...

2nd Acte



Anglia

Région réputée pour son feuillage automnal et le zèle de ses prêtres, Anglia est la terre d'origine de l'Ordre de Terah, une curieuse religion monothéiste. Toutefois, Lord Edmur, qui soutenait la diversité des cultures et des croyances, a disparu et son fils cherche maintenant le coupable. Suite à ces événements, il faut désormais être fort prudent quand on s'agenouille pour prier la Déesse.

le marais Porcin



avant d'y entrer, vous discutez avec *Flint* (*Curubhfuala*, de **Lowmarch**, un faye) -> il "travaille" pour **le Kent** ...

Duanne -> coup incapacitant (passif) - charge (actif) / *Merlin* -> bouclier magique (passif)

Les prémices du mal

Le groupe, à la recherche de réponses, traverse la frontière pour enquêter sur le royaume d'Anglia.



mon choix de groupe

Flint, le gardien sauvage, est avec vous ... ce secteur semble corrompu -> progressez vers le Nord -> **ponton cassé** - 1er indice (**cadavre dans l'eau**) - **caisse**

1/2 tour -> passez vers l'Ouest "ici" ...



... -> Sud -> affrontez 3 *loups sauvages* - **piège à ours** -> ... -> **tonneau embourbé**

1/2 tour -> Nord Ouest -> ... -> traversez sur le **tronc d'arbre tombé** -> ... -> Sud Ouest -> ...

affrontez 3 *lanciers* et 2 *archers du Wessex* - 2 **pièges à ours** -> 2nd indice (**a propos de la rivière ?**) -> **coffre** + 3ème indice et **1er savoir** (**boite en bois avec 1 note**)

'Voilà tout ce dont vous avez besoin pour le moment. Le réactif est stocké ailleurs, bien entendu. L'antidote ne doit être utilisé qu'en cas d'auto-contamination. Il peut ne rien changer au résultat, mais il soulagera la douleur.

-- *Primus Legatus*'

...

1/2 tour -> Nord Ouest -> *Flint* vous met en garde ... -> 4ème indice + **2nd savoir** (**barriques et caisses aux armoiries d'Anglia + symbole alchimique**) -> *Gwen* y étant "immunisée" grâce à *Jugeote*, je lui fais ouvrir la grosse caisse protégée par des pièges à ours ->

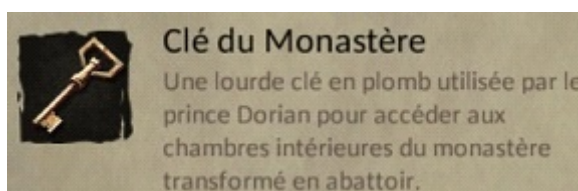
1/2 tour -> ... -> Nord Est "là" ...



...

... -> 5ème indice et 3ème savoir (jument perdue d'Anglia) -> ... -> vous êtes en face du ponton cassé - point de sauvegarde

Nord -> affrontez 2 archers, 1 lancier, 1 alchimiste (ciblez le) et 1 triarius du Wessex (ciblez le) - 2 pièges à ours -> ... -> caisse en bois - coffre - 1ère clé du Monastère de Dommoc sur cadavre au Nord



...

Ouest -> barque -> ...

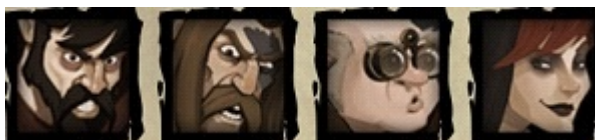
Il semble que le souverain d'Anglia, Lord Edmur, soit décédé. Wessex a utilisé les rivières pour contaminer Britannia. Mais qui pourrait être derrière tout ça ?

| | |
|-----------------|------|
| Savoirs trouvés | 3/3 |
| Ennemis vaincus | 13 |
| Renommé(e) | 72 |
| Renommée bonus | 20 |
| Pièces d'or | + 53 |

...

Sud -> ...

route d'Anglia



mon choix de groupe

affrontez 2 brigands et 2 escrocs (ciblez les) -> barrique - caisse en bois -> sortez par l'Est ...

Les ennemis vaincus, la voie est libre et le groupe peut reprendre son périple.

| | |
|-----------------|------|
| Savoirs trouvés | 0/0 |
| Ennemis vaincus | 4 |
| Renommé(e) | 20 |
| Renommée bonus | 0 |
| Pièces d'or | + 43 |

...

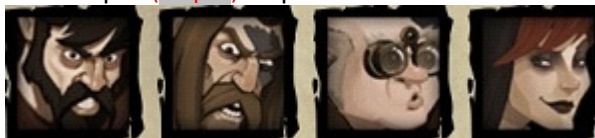
le bourg de Saxmoundham

auberge (300 Po la nuit) + **épicerie** proposant : kits de campement, passes partout et kits de désarmement de pièges

forgeron vend armes et équipements d'armures / *apothicaire* vend potions et remèdes

je revend 1 plastron de soldat, 1 émeraude et 1 améthyste

campez (ou pas) au précédent bivouac -> ...



mon choix de groupe

affrontez y 4 *loups sauvages* -> caisse - barrique

Les ennemis vaincus, la voie est libre et le groupe peut reprendre son périple.

| | |
|-----------------|-----|
| Savoirs trouvés | 0/0 |
| Ennemis vaincus | 4 |
| Renommé(e) | 8 |
| Renommée bonus | 0 |
| Pièces d'or | + 0 |

...

retour au **bourg de Saxmoundham**

je revend 1 haubert en acier, 1 potion mystérieuse et 1 tunique de coton -> j'achète 1 passe partout, 1 breuvage de récupération, 1 bérêt d'érudit, 1 robe en soie et 1 armure toile d'araignée

Félix -> firmament (passif) - bénédiction d'armure (actif)



mon choix de groupe et la quête en cours ...

Ouest -> porte -> salle a manger -> affrontez 2 *épéistes d'Anglia* et 2 *cranequins* -> ...

Ouest -> porte -> salle d'armes -> affrontez 1 *bandit*, 1 *cranequin* et 1 *épéiste d'Anglia* -> ... -> 1er savoir (tracts religieux de l'ordre de Terah)

Nord -> porte -> remise -> Est -> porte -> chambre -> 2nd savoir (manuscrit sale) - coffre -> porte Sud -> 1/2 tour jusqu'à la salle a manger -> ...

Sud Est -> porte -> vous arrivez dans la section de l'Abbaye reconvertie en abattoir ...



un *homme barbu* est enfermé dans une cage suspendue ...

... -> 1er escalier en pierres -> Ouest -> 2nd escalier en pierres -> ...

affrontez 2 *épéistes d'Anglia*, 2 *cranequins* et 1 *bandit* - 2 pièges à ours -> ... -> autel -> 3ème savoir (le livre de Thera) - levier gauche initialise 3 pièges à pique devant la porte à l'Ouest (ok voir ci dessous) - levier de droite fait descendre ...



Gorr, le courageux forgeron faye, est avec vous - c'est l'envoyé de *Lord Cayrden*

Ouest -> *caisse* - *point de sauvegarde* -> désarmez, via *Gorr*, les 3 pièges à piques -> *porte* -> ...

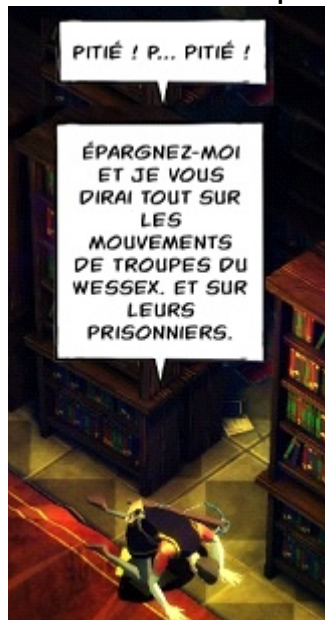
salle de lecture -> *caisse* - *barrique* -> *4ème savoir* (liste des biens confisqués à l'ordre de Terah)

porte -> affrontez 2 *triarius du Wessex*, 1 *haruspice*, 1 *capitaine d'Anglia* et le *prince Dorian* + 2 *bandits* a revers (ciblez les puis allez attendre les autres dans le couloir de l'autel ...)



quand il n'y aura plus que le *prince Dorian* en vie, faite défiler les tours pour vous soigner intégralement grâce à *Flint*

Nord Ouest -> la *bibliothèque* -> ...



vous acceptez le deal proposé par le *prince Dorian* - il restera attaché le temps que vous fouillez les alentours

5ème savoir (livre de fables) - *6ème savoir* (la poétique d'*Aristote*) - *7ème savoir* (de finibus bonorum et malorum de *Cicéron*) - *8ème savoir* (mémoire de *Britannia*)

porte Est -> le *laboratoire* -> *9ème savoir* (note de l'alchimiste)

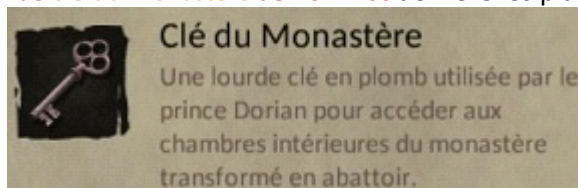
Notes de l'alchimiste

Sur ce parchemin rédigé à la main se trouve une étrange recette. Quel que soit le produit concocté à partir de cette liste, il semble particulièrement répugnant. Certains ingrédients sont barrés, d'autres entourés.

- 2 pétales de fleur des montagnes (barré)
- 3 racines de mandragore (entouré)
- 1 peau de chauve-souris de Northumbrie (barré)
- 2 cuillères de vif-argent (entouré)
- 3 serres d'aigle (barré)
- 1 sac de cendres de belladone du Kent (entouré)

...

la 2^{de} clé du Monastère de Dommoc derrière les plantes



coffre <- mon inventaire étant plein, je jette 1 potion mystérieuse ...

la bibliothèque -> porte Nord -> ... -> porte vers l'Est -> ... -> porte vers la sortie -

| | |
|--|-------|
| Le prince Dorian était le traître qui a fomenté l'alliance d'Anglia avec Wessex ! Mais restons positifs, il pourrait avoir des nouvelles des plans de Gorlois. | |
| Savoirs trouvés | 9/9 |
| Ennemis vaincus | 19 |
| Renommé(e) | 128 |
| Renommée bonus | 20 |
| Pièces d'or | + 333 |

c'est l'ordre de Terah qui est en charge de faire parler l'infâme *prince Dorian* ...

ce dernier s'exécutera - de sa propre initiative, selon l'*Archevêque de Terah* ..., il ira même jusqu'à se convertir !

tout comme l'avait fait , la **Northumbrie**, l'**Anglia** (sous la coupe politique de l'ordre de Terah), se rallie à vous

le bourg de Saxemoundham -> ...

je revend 1 rubis, 1 bouclier de chevalier, 1 hachette écossaise à deux mains, 1 bâton de voyageur, 1 marteau de forgeron, 1 infusion de bézoard, 5 pansements, 1 boisson du chemin de l'amélioration, 1 fortifiant taureau noir et 2 potions de sauvegarde vivaces -> j'achète 1 ceinture en cuir, 1 bâton en jeune chêne, 1 manteau en laine et 1 marteau de guerre de destruction

Sud -> ...



Kent

Un merveilleux royaume béni par un climat doux comme un printemps éternel. En raison de sa proximité avec l'île mystique d'Avalon, le Kent est célèbre parce qu'on y rencontre parfois les mystérieux fayas. On raconte que le seigneur du Kent, Lady Alfhild, aurait des difficultés à régner sur sa population. Plus grave encore, des éclaireurs rapportent que des troupes du Wessex se regroupent à la frontière.

route du Kent



mon choix de groupe

affrontez 2 *bandits* et 2 *escrocs* (**ciblez les**) -> ... -> **caisse en bois** -> Nord -> ...

| | |
|---|------|
| Les acolytes d'Uther traversèrent les forêts luxuriantes du Kent contrant toutes les menaces qui les séparaient de leur objectif. | |
| Savoirs trouvés | 0/0 |
| Ennemis vaincus | 4 |
| Renommé(e) | 20 |
| Renommée bonus | 0 |
| Pièces d'or | + 71 |

...
Sud -> ...

le palais de Folkestone

auberge (300 Po la nuit) + **épicerie** proposant : **kits de campement**, **passes partout** et **kits de désarmement de pièges**

forgeron vend **armes** et **équipements d'armures** / *apothicaire* vend **potions** et **remèdes**

reliques et **curiosités** au **marché noir**

je revend 1 fortifiant taureau noir, 1 pansement, 1 lame de soldat et 1 gourdin de l'érudit -> j'achète 1 marotte de l'évêque, 1 bandeau du chef et 1 gladius sanguineus

Wessex allait les envahir.
Pas seulement depuis sa frontière avec le Kent, mais aussi via la Mercie.
Le principal des forces modestes du Kent faisant face à l'ouest,
il était trop tard pour défendre la frontière nord.

Mais le groupe d'Uther réagit avant même que le messenger ait terminé son discours.
Ils étaient déjà partis pour affronter la horde habillée en noir.

a propos du **Kent** ...

Nord Ouest -> **bivouac** -> r.a.s. - **campez** (ou pas) -> Nord Ouest -> ...

l'orée de Costwolds

Cette étroite bande de terre est la zone la plus contestée de Britannia, en raison de sa proximité avec le Kent, la Mercie et le Wessex. Elle a été le théâtre d'affrontements sanglants au fil du temps, et le restera a priori longtemps encore.
C'est actuellement la dernière ligne de résistance contre le Wessex.

...

Ferghus -> déchirure (passif) - folie meurtrière (actif)

Gwen -> déchaînement (actif)

Félix -> terre sacrée (actif)

Uther -> bravoure (actif)



mon choix de groupe

attention, il n'y a pas de point de sauvegarde -> plusieurs combats vont s'enchaîner - dès que vous le pouvez, faites défiler les tours pour vous soigner complétement grâce à *Félix* ...

concernant les 3 *soldats du Kent* a sauver, l'idéal est de sauver 3 des 4 premiers et ne pas (trop) s'occuper des 2 autres ...

gardez espoir et soyez perspicace -> j'y suis arrivé à la 10ème tentative !

le pont en pierres

affrontez 3 *triarius*, 1 *sagittarius* et 2 *lanciers du Wessex* - 3 *soldats du Kent* a sauver (2 ok)

affrontez 2 *triarius* et 1 *sagittarius* - 1 *soldat du Kent* a sauver (ok) -> ...

la cour de la grille et les remparts

la cour

1 *sagittarius* , 2 *triarius* et 1 *prétorien du Wessex* - 1 *soldat du Kent* a sauver -> tant que vous n'aurez pas baissée les 2 leviers, la grille restera levée, 2 *triarius* ou *lancier du Wessex* arriveront en renforts à intervalles réguliers depuis le champ de bataille ...

le 1er levier est "ici" -> ...



...

les remparts

1 *sagittarius* et 1 *Haruspice* - 1 *soldat du Kent* a sauver -> ...

le 2nd levier est "là" -> ...



1er savoir (lettre d'amour) sur le tonneau à droite sur l'image

(re)fouillez partout avant de repartir par le pont en pierres -> ...

Uther et son groupe sont capables de fermer les portes et de protéger les frontières du Kent. Lady Alfhild pourrait-elle enfin accepter de soutenir la cause du chevalier ?



Gravement blessé



Recommandé

| | |
|-----------------|-------|
| Savoirs trouvés | 1/2 |
| Ennemis vaincus | 21 |
| Renommé(e) | 142 |
| Renommée bonus | 20 |
| Pièces d'or | + 216 |

je n'ai pas trouvé le 2nd savoir (bug ?)

Sud Est -> bivouac -> r.a.s. -> campez (ou pas) - Sud Est -> le palais de Fokelstone -> Lady Alfhild - la "patronne" de Flint -> ... - ils évoquent tous les deux la prophétie de Caliburn -> ...

Quiconque réussit à terrasser le dragon pourra accéder à la formidable Excalibur !

elle vous incite à le faire et vous donne accès à l'île d'Avalon ... Flint vous guidera

je revend -> 1 veste en cuir, 1 coiffe en cuir, 1 extrait de solanacée, 1 haubergeon en fer et 1 fortifiant taureau noir -> j'achète 1 chapel de fer blanc (casque) et 1 toile d'araignée (armure)

Gwen -> savoir faire (passif)

Gorr -> peau d'opale (passif)

Uther -> défense ultime (actif)

Sud - ...

l'île d'Avalon

La prophétie de Caliburn

Le voyage d'Uther mène ce dernier sur l'île mythique d'Avalon où une ancienne prophétie donne du fil à retordre aux guerriers depuis des décennies. Serait-il enfin capable de l'accomplir ?

Flint vous mène jusqu'à l'Augure ... puis dans les mines d'Orichalque



mon choix de groupe

Ouest -> escalier descendant -> ... -> escalier descendant -> 1er savoir (squelette) -> Est -> 1er levier délivre 1er chariot - fouillez le -> Sud Est -> escalier descendant -> ... -> 2nd levier délivre 2nd chariot -> affrontez 8 araignées - attention, elles vont cibler Félix ... -> 2nd savoir (squelette de faye marin) - fouillez le 2nd chariot 1/2 tour -> remontez -> ...

Ouest -> caisse -> escalier montant -> 3ème savoir (totem de pierre -> inscription donne l'ordre pour "allumer" les 4 plots en pierre) -> plot Sud Est (lion) - plot Nord Ouest (ours) - plot Nord Est (tour) - plot Sud Est (la fin) -> un mécanisme au Nord Ouest déploie un pont étroit

escalier montant Nord Est -> le passage est bloqué par un mur (ok voir ci dessous)

escalier montant Nord Ouest -> point de sauvegarde

1/2 tour -> redescendez -> escalier descendant Sud Ouest -> ... -> affrontez 8 araignées - attention, elles vont cibler Félix ... -> ... -> 3ème levier délivre 3ème chariot - fouillez le -> 4ème levier efface le mur au Nord Est -> allez y -> ...

faites intervenir Gorr pour annihiler les 8 pièges à piques -> ...



...

ouvrez le coffre verrouillé -> retournez au point de sauvegarde -> Nord Ouest -> traversez par le pont étroit - il s'écroulera après votre traversée -> ...

affrontez le dragon Caliburn - il est sensible à l'aveuglement <- marotte de l'évêque, utilisée par Félix, lui faisant subir des pénalités qui se cumulent, ce combat s'avérera assez facile ... - évitez les bords en restant au Centre ou au Nord

Caliburn

Dragon gardien d'Avalon

81/90

8/8

5/6

0

4/6

0

7/9

10%

Talents

Résistance épique :
Immunité à l'Étourdissement, Hémorragies, Empoisonnements, Ralentissement, Contrôle de l'esprit et à

Bête mystique :
Immunité à la Projection, aux Brûlures et aux attaques surnaturelles.

Compétences

automatiquement, vous tranchez et repartez avec la tête de Caliburn

Tête de Caliburn

La tête coupée du dragon légendaire d'Avalon. Ce trophée grotesque donne un sens au nom de Pendragon.

...

avant de partir par le Nord, coffre -> ...

Cœur de Caliburn

Piller ou ne pas piller, telle est la question.
Que vous preniez ou non la gemme du dragon, il y aura des conséquences.
Que déciderez-vous ?

(Si l'inventaire est complet, l'article le moins cher en possession est remplacé par le Cœur de Caliburn)

Le prendre

Le laisser

je décide de ne pas prendre la gemme du dragon

Tête de dragon en main, Uther est maintenant prêt à prouver sa valeur. Serait-ce lui le présage de la prophétie ? Pourrait-il être celui qui parviendra à manier l'épée Excalibur ?



☠ Gravement blessé
★ Recommandé

| | |
|-----------------|-------|
| Savoirs trouvés | 3/3 |
| Ennemis vaincus | 17 |
| Renommé(e) | 63 |
| Renommée bonus | 20 |
| Pièces d'or | + 127 |

...

cinématique sur la dévastation de l'île d'Avalon (suite au décès du dragon Caliburn) et de la réussite d'Uther (Pendragon) qui prend en main Excalibur

Nord -> le palais de Fokelstone -> Lady Alfhid (Kent), Lord Caydern (Northumbrie), l'Archevêque (l'ordre de Terah) et le prince Dorian (Anglia) font définitivement alliance commune avec vous - vous décidez de délivrer Ygraine avant de lancer l'ensemble des troupes dans la bataille contre le Wessex

dorénavant, vous portez 3 équipements légendaires ...

Excalibur

Légendaire Arme

Cette arme mythique appartenait il y a bien longtemps à l'Impératrice Britannia. Sa lame est toujours aiguisée et sa garde brûlante. Elle possède également sa propre personnalité.

Attaque +2 ; Total Points de volonté +1 ; Efficacité +2 ; à l'impact, la cible subit des Brûlures

Classes compatibles: : Chevalier

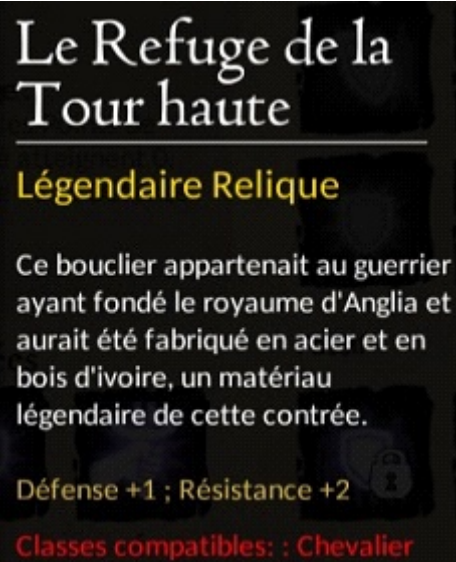
Coque en orichalque

Légendaire Armure

Ce chef-d'œuvre fabriqué entièrement dans un métal légendaire est l'achèvement de milliers d'années d'expertise des forgerons fayas. Il est quasiment indestructible.

Défense +2 ; Total Points de Santé +2 ; Total Points de Volonté +1

Classes compatibles: : Chevalier



vos équipements précédents ont disparus - vous ne pouvez les revendre !!!

je revend 1 rubis, 1 massue anti démons, 1 lourdes bottes de plomb, 2 boissons mystérieuses, 2 infusions de bézoards, 1 fontaine biotonique, 1 pique d'infanterie, 1 veste en cuir et 1 arc fayerique

j'achète 1 acutius pugio, 1 hache d'arme polie, 1 peau de chèvre plaquée, 1 arc bruine double et 1 kit de campement

Flint -> invocation de corbeau (actif)

Merlin -> ruse mentale (actif)

Ouest -> bivouac -> ...

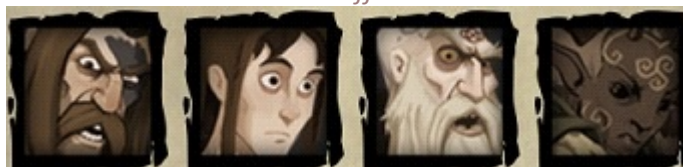
Tu sais, si on l'appelle le 'tueur de prince', c'est parce qu'il a tué le frère du duc Gorlois dans un jugement par les armes.

Duanne a propos de vous

campez (ou pas) -> ...

route du Kent

affrontez 4 affectés -> ...



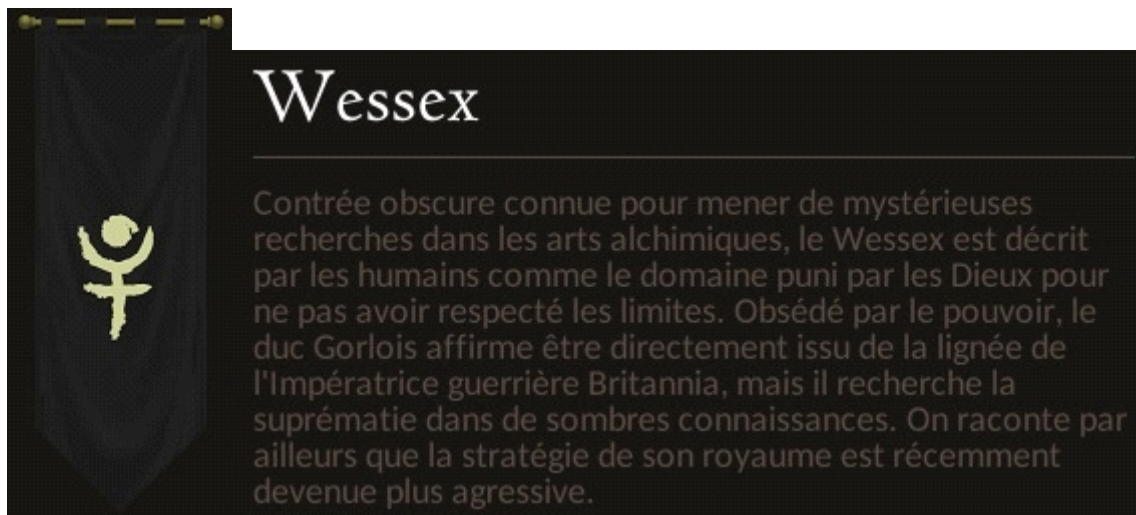
mon choix de groupe
caisse - barrique

Les acolytes d'Uther traversèrent les forêts luxuriantes du Kent contrant toutes les menaces qui les séparaient de leur objectif.

| | |
|-----------------|------|
| Savoirs trouvés | 0/0 |
| Ennemis vaincus | 4 |
| Renommé(e) | 8 |
| Renommée bonus | 0 |
| Pièces d'or | + 28 |

...
Ouest -> ...

3ème Acte



...

Withycombe Warf

auberge (300 Po la nuit) + épicerie proposant : kits de campement, passes partout et kits de désarmement de pièges

forgeron vend armes et équipements d'armures / *apothicaire* vend potions et remèdes

je revend 1 infusion de bézoard, 1 fortifiant taureau noir, 1 potion de sauvegarde vivace et 1 remède secret de mamie
-> j'achète des gants en cuir synthétique

Gwen -> poussière (actif)



mon choix de groupe

... -> 1er carrefour -> Ouest -> ... -> coffre -> 1er savoir (déclaration blasphématoire dans bouteille à la mer mentionne le château de Tintagel) -> 1/2 tour jusqu'au 1er carrefour -> ...

Nord Ouest -> 2nd carrefour -> affrontez 2 *sagittarius*, 1 *traiurus*, 1 *escroc*, 1 *bandit* et 1 *cranequin* - 2 pièges à ours -> ... -> coffre sur le petit quai Ouest -> r.a.s à l'Est -> Nord -> 1ère porte verrouillée

retour au 1er carrefour -> Est -> ... -> barrique -> ... -> dépassez le 1er escalier montant -> porte -> 2nd escalier montant -> ... -> barrique d'eau -> ... -> 3ème escalier montant à l'Est -> coffre -> 1/2 tour -> ...

la place du marché -> affrontez 1 *sagittarius*, 2 *traiurus*, 1 *prétorien*, 1 *lancier* et 1 *alchimiste du Wessex* - 2 pièges à ours -> ... -> barrique d'eau -> Nord Ouest -> ...

point de sauvegarde -> ... -> 3ème carrefour -> Est -> 2nde porte verrouillée (ok + tard) -> 1/2 tour -> Ouest -> ...

des pontons - vous êtes de l'autre côté de la 1ère porte verrouillée -> affrontez 2 *cranequins* et 3 *sicaires du Wessex* (ciblez les en remontant rapidement vers l'Est - le temps de s'occuper de ces assassins, vous serez à l'abri des *cranequins*) -> ... - caisse en bois

Ouest -> 4ème escalier descendant à main droite -> coffre en bas -> remontez puis Ouest -> ... -> 5ème escalier descendant à main gauche -> caisse tout en bas -> remontez -> Ouest -> ... -> caisse en bois -> Ouest -> ...

le navire -> affrontez 2 *cranequins*, 1 *maraudeur* et 3 *bandits* -> ...



"quelqu'un" vous parle

vos *compagnons conscients* vous attendent - vous n'avez plus la main sur eux

la proue du navire -> 2nd savoir (lettre de Gorlois à un capitaine de navire - mention de port Ayron) - coffre verrouillé (arg ... j'ai jeté mon passe partout pour faire de la place dans l'inventaire -> ok + tard)

repartez seul plein l'Est jusqu'à la 2nde porte - elle n'est plus verrouillée -> ... -> montez sur la plateforme -> un *Haruspice* vous nargue -> ...



une trappe sous pieds s'ouvre, vous chutez

vous avez la main sur vos *compagnons conscients* - je fais ouvrir le coffre de la proue du navire par Gwen - elle est seule -> allez jusqu'à la plateforme tout à l'Est -> magiquement, l'*Haruspice* s'en va -> ...



...

3ème savoir (mannequin en bois avec inscription)

'SAUVE-MOI, MON NOBLE CHEVALIER !
FESSE-MOI AVEC TA GROSSE ÉPÉE
BRILLANTE !
OH, DÉJÀ FINI ? VILAIN GARÇON !
SI TU EN VEUX ENCORE, REJOINS-MOI AU
CHÂTEAU DE TINTAGEL, CACHOT 6 !"

Près de cette effigie est posé un étrange
appareil comportant une sorte de trompette
en cuivre. Sous ce cornet se trouve un
cylindre de cire doté de fines rainures sur sa
surface Cette partie de l'appareil tourne
lentement.

...
étrange appareil (c'est le mécanisme de la trappe ...) -> coffre au Nord -> sortez par le Nord Est -> ...

Attiré dans le piège de l'Haruspice, Uther est capturé et, avec lui, le légendaire Excalibur. Il faut le sauver !





Gravement blessé ★ Recommandé

| | |
|-----------------|-------|
| Savoirs trouvés | 3/3 |
| Ennemis vaincus | 23 |
| Renommé(e) | 176 |
| Renommée bonus | 20 |
| Pièces d'or | + 489 |

...
Withycombe Warf -> ...

je revend 1 pigache en peau de chauve souris, 1 pansement, 1 robe en soie, 1 saphir, 1 gants en fourrure d'ours, 1 haubert en acier et 1 bracelets en cuivre -> j'achète 3 breuvages de récupération

Ouest -> bivouac -> discussion entre Duanne et Merlin ... extraits -> ...

Au moins, l'épée est en sécurité car personne d'autre ne peut la toucher sous peine de se brûler.
Je me demandais pourquoi le présage dit que toute personne qui la touchera
sera marquée par une mort prématurée et inévitable.

...
Cette ancienne règle est vite devenue un mythe : 'quiconque est touché par la lame doit mourir par la lame'.

...
campez (ou pas) -> r.a.s. -> campez (ou pas) -> ...

route du Wessex

affrontez 1 *sagittarius*, 1 *alchimiste* et 1 *prétorien du Wessex*



mon choix de groupe

caisse - barrique -> sortie au Nord

Les héros de Britannia savourèrent leur petite victoire et reprirent bientôt la traversée du royaume oublié de Gorlois.

| | |
|-----------------|-----|
| Savoirs trouvés | 0/0 |
| Ennemis vaincus | 3 |
| Renommé(e) | 35 |
| Renommée bonus | 0 |
| Pièces d'or | + 0 |

Withycombe Warf -> je revend 1 extrait de solanacée, 1 baume aux plantes, 1 gants en fourrure d'ours, 1 boisson du chemin de l'amélioration et 1 remède secret de mamie -> j'achète 1 bâton de feu follet et revend bâton en jeu chêne -> j'achète 1 cape royale et revend 1 anneau de défense mauresque -> j'achète 1 le rasoir terni -> je revend 1 couteau gynzien et 1 acutus pugio -> retour au dernier bivouac

affrontez 2 *triarius*, 1 *sicaire* et 2 *sagittarius du Wessex*



mon choix de groupe

caisse - barrique -> sortie au Nord

Les héros de Britannia savourèrent leur petite victoire et reprirent bientôt la traversée du royaume oublié de Gorlois.

| | |
|-----------------|------|
| Savoirs trouvés | 0/0 |
| Ennemis vaincus | 5 |
| Renommé(e) | 35 |
| Renommée bonus | 0 |
| Pièces d'or | + 37 |

Withycombe Warf -> je revend 1 pansement, 1 fortifiant taureau noir et 1 remède secret de mamie -> retour au dernier bivouac

campez (ou pas) -> ra.s. -> Ouest -> ...

le château de Tintagel

Démons intérieurs

Le groupe se dirige vers le Château de Tintagel, en espérant sauver Uther des griffes de Gorlois avant qu'il ne soit trop tard.

Objectifs

Enquête : Trouver Uther et Ygraine.

Fantasme (en option) : Utiliser la compétence Fantasma de Merlin.

Merlin -> fantasma (actif)

Gorr -> faille volcanique (actif)



mon choix de groupe

1er couloir -> ... -> Sud -> porte -> 1ère bibliothèque -> étagère -> 1/2 tour -> Nord -> porte -> salle "d'attente"
-> l'Haruspice vous nargue ... -> porte -> Nord Est -> 2nd couloir -> ... -> pièce du trône -> ...

affrontez 1 sicaire, 1 alchimiste, 2 triarius et 2 sagittarius du Wessex <- reculez dans le coin Est - ciblez le sicaire avant qu'il devienne furtif -> ... -> faites défiler les tours pour vous soigner via Félix -> restera les 2 sagittarius et l'alchimiste du Wessex

Nord Ouest -> porte -> 2nde bibliothèque -> porte -> 3ème bibliothèque -> 1er savoir (discours écrit par Gorlois) - levier dévoile un passage secret au Nord Est -> allez y -> pièce secrète -> 2nd savoir (carte des étoiles) - 3ème savoir (schéma étrange) - coffre entouré de pièges à piques -> revenez vers la pièce du trône -> Ouest -> 3ème couloir -> ... -> porte -> ...

affrontez 2 sagittarius, 1 triarius, 1 prétorien, 1 sicaire du Wessex + 2 affectés et l'Haruspice -> reculez "un peu" - ciblez le sicaire avant qu'il devienne furtif puis allez dans le 3ème couloir -> ... -> faites défiler les tours pour vous soigner via Félix -> restera 2 sagittarius du Wessex -> ... -> barrique - barrique d'eau -> Ouest -> porte -> ...

4ème bibliothèque -> 4ème savoir (pages poussiéreuses - mention d'Azothe) - 5ème savoir (note en évidence - mentionne homoncule) - 6ème savoir (livre sur l'histoire du Wessex) - tonneau -> Est -> porte -> 4ème couloir -> point de sauvegarde

1er escalier descendant -> ... -> affrontez 4 triarius et 2 sagittarius du Wessex - présence de plusieurs pièges à piques -> faites désarmer le 1er à l'Est par Gorr puis allez y tous -> ... -> faites défiler les tours pour vous soigner via Félix -> restera 1 sagittarius du Wessex -> ... -> coffre verrouillé au Nord Ouest -> Sud Est -> ...

2nd escalier descendant -> 3ème escalier descendant -> 4ème couloir -> porte -> salle de lecture -> 7ème savoir (liste de noms des prisonniers) - banc -> porte -> ...

la salle de torture -> affrontez 5 affectés et 1 homoncule monstrum - des pièges à ours -> 1er temps, reculez dans la salle de lecture avec mode vigilance -> 2nd temps, reculez dans le 4ème couloir (2 à gauche et 2 à droite) -> ...



il n'apprécie pas, lui aussi, l'aveuglement ... et les attaques de côté ou par derrière sans parler des coups critiques

ramassez clé de la cage



...

la salle de torture -> table à l'Ouest -> Est -> cassez le chaudron -> 8ème savoir sur la table (chaudron renversé)
-> libérez Uther grâce au levier -> ... - l'homoncule monstrum vous interpelle ... c'est Britta ... elle a été victime d'une des expériences - elle vous révèle qu'Ygraine est, et à toujours été, en Merci ... -> achevez Britta puis quittez le château de Tintagel via la salle de torture

Uther a été libéré, mais à un prix fort élevé. Britta a révélé l'emplacement réel d'Ygraine et le temps de reprendre le contrôle de la Mercie est arrivé.

| | |
|--|--|
|  |  |
|  Gravement blessé |  Recommandé |
| Savoirs trouvés | 8/8 |
| Ennemis vaincus | 26 |
| Renommé(e) | 195 |
| Renommée bonus | 20 |
| Pièces d'or | + 359 |

Gorr s'est gravement blessé sur un des derniers pièges ... c'est entièrement de ma faute !

vous filez en bateau vers la Mercie, votre destination est ...

port Ayrton

tout en buvant, vous discutez tous ensemble de la stratégie à adopter ...

auberge (300 Po la nuit) + **épicerie** proposant : kits de campement, passes partout et kits de désarmement de pièges

forgeron vend armes et équipements d'armures / *apothicaire* vend potions et remèdes

reliques et curiosités au marché noir

je paie pour une nuitée à l'**auberge** -> je revend 1 diamant, 1 parchemin d'invisibilité, 1 gants en fourrure d'ours, 1 boucles d'oreilles en onyx noir, 1 marteau de guerre de destruction, 1 anneau de courage chevaleresque et 1 anneau chercheur d'aura

j'achète 4 breuvages de récupération et 1 fierté des traditions ancestrales puis revend 1 hache de combat tranchante

vune fois entré dans la citadelle de Tamworth, vous ne pourrez plus commercer

Flint -> triple menace (actif)

la citadelle de Tamworth

Dans les flammes

Le groupe se dirige vers la Citadelle de Tamworth où la justice doit être rendue. Avant d'affronter Gorlois, les portes du château doivent cependant être ouvertes.



Objectifs

Exploration : Ouvrir les portes intérieures.
Harponnage (en option) : Utiliser la compétence Harponnage de Flint.

Exploration : Ouvrir les portes intérieures.
Harponnage (en option) : Utiliser la compétence Harponnage de Flint.

longez les remparts vers l'Ouest -> ... -> 1er savoir (note de Gorlois) -> 1/2 tour jusqu'au point d'entrée -> ... -> escalier descendant en bois -> coffret -> Ouest -> dépassez 2 escaliers montant en bois -> ...

affrontez 4 *triaris* et 2 *sagittarius du Wessex* - 2 pièges à ours <- reculez ... -> ... -> Nord -> coffre -> 1/2 tour
-> levier ouvre double porte en bois -> escalier en pierres descendant -> ...

Nord -> caisse -> 1/2 tour -> ... -> caisse en bois -> Sud -> ...

affrontez 4 *sagittarius*, 4 *triarius* et 1 *alchimiste du Wessex* - pièges à ours + bas <- repliez vous vers l'Ouest,
envoyez *Uther* abattre le 1er *Sagittarius* puis l'*alchimiste* -> ...

repartez vers l'Est **via les remparts** -> affrontez 4 *triarius*, 1 *sicaire*, 1 *prétorien*, 3 *sagittarius* et 1 *haruspice*
du Wessex <- **reculez un peu et attendez les ...** attention au *sicaire* - restera les 3 *sagittarius* - **pièges à ours** en bas

2 leviers pour la porte extérieure (flèche et rond vert) - le brasero, pour envoyer le signal à vos alliés, est à l'Est (flèche violette - vous passez devant en allant au 2nd levier ...)



caisse en bas -> double porte intérieure -> ...

Les portes sont ouvertes et les forces alliées de Britannia ont vaincu les armées de Wessex. Il est temps d'affronter Gorlois et de sauver la princesse Ygraine, une fois pour toutes.



Gravement blessé



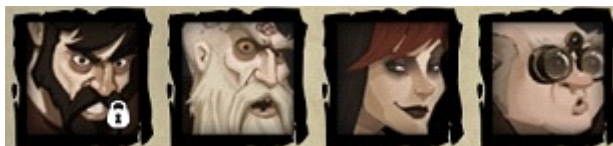
Recommandé

| | |
|-----------------|-------|
| Savoirs trouvés | 1/1 |
| Ennemis vaincus | 25 |
| Renommé(e) | 167 |
| Renommée bonus | 20 |
| Pièces d'or | + 116 |

...

Quelques instants auparavant, Uther avait utilisé le passe-partout d'Ygraine pour entrer dans la citadelle. Il allait enfin retrouver son amour... mais pas comme il s'y attendait.

Ygraine était prise dans le cocon d'une machine monstrueuse qui absorbait ses forces, pendant que Gorlois braillait un message de bienvenue au tout-puissant Azoth.



mon choix de groupe

coffre

affrontez 4 *triarius*, 1 *sicaire*, 1 *alchimiste*, 2 *sagittarius* et 1 *prétorien du Wessex* - 3 *affectés* arriveront par le Nord Ouest - 3 *affectés* débarqueront par le Sud Est - piège à ours à l'Est

en tout début d'affrontement, après avoir cassé la caisse, laissez *Gwen* s'occuper du *sicaire* en bas du coffre - les 3 autres iront vers l'Ouest

vous pouvez atteindre les bonbonnes Nord puis Est en utilisant 'téléportation' par *Merlin*

vous avez 8 tours pour sauver Ygraine

Tours restants : 8

il faut toucher les 4 bonbonnes pour les casser



.Ygraine est sauvée ...

Gorlois descend dans la cour ... de temps en temps, il invoquera 3 *diablotins de mercure*

Gorlois

Le tout-puissant duc du Wessex

22/50

6/6

8/6

7/7

8/8

0

0

10%

Talents

Résistance épique :

Immunité à l'Étourdissement, Hémorragies, Empoisonnements, Ralentissement, Contrôle de l'esprit et é

Lien maléfique :

Immunité à la Malédiction.

Compétences

...

une fois *Gorlois* entamé, il y a comme une explosion, des dialogues et ...



les points de renommée sont attribués -> la quête est réussie

patatras, ça bug -> l'écran est bloqué avec juste les mouvements des *membres du groupe* étourdis sauf *Uther* et la musique ...

les commandes habituelles ne répondent pas

Clic droit : Prochain discours. ESPACE : Ignorer la conversation

...

sur 4 tentatives, je suis arrivé à ce stade 3 fois -> je pense qu'il manque juste la (ou les) cinématique(s) de fin

***** BILAN *****

systématiquement, même s'ils procuraient un ou plusieurs bonus, j'ai écarté et revendu les *objets donnant des malus*

j'ai privilégié la Défense à l'Attaque

prise en main du jeu (début de partie) -> 1 h 30

durée estimée de la partie + rédaction du document -> 32 h 30

***** CRITIQUES ET AVIS *****

les défauts du jeu

plantage, 3 fois, à la fin du combat de la dernière quête > je ne connais pas la fin de l'histoire <[:o(((

au vu des graphismes et de la petitesse des cartes, le jeu semble ne pas être optimisé -> la configuration minimale demandée est bien trop importante (4 Go de RAM)

un léger temps de latence du déplacement du pointeur de la souris -> bien énervant - perte de temps

sauvegardes (automatiques) à des points précis

même si on admet que l'inventaire commun est réparti entre tous les membres du groupe, il est surdimensionné -> rien n'empêche d'y détenir 20 armures lourdes + les inventaires particuliers

les sacoches auraient dut être individualisées ... c'est totalement irréaliste qu'elles soient communes aux membres actifs du groupe

sans même reparler de la restriction du nombre de membres pour le groupe actif (cf. paragraphe description / conseils) , pourquoi cette limitation du nombre de compétences connues (1 + 4) pour les phases de combat, c'est totalement absurde !

la carte de Britannia brisée étant celle du Royaume Uni, il est incohérent de ne pas se reposer (et manger) aussi peu souvent

d'autres petits défauts ou incohérences figurent dans ce titre, c'est dommage ...

l'IA des ennemis est moyenne

les qualités du jeu

les temps de chargement sont assez bons même s'ils devraient être meilleur (cf. défauts du jeu -> optimisation)

le gameplay est très bon - graphiquement, c'est assez bon

l'histoire, ses nombreuses cinématiques et l'ensemble des textes associés (descriptifs et dialogues) sont le point fort du jeu

le RP est bien présent - la rejouabilité est assez bonne

en sus des autres défauts, le plantage en fin de partie m'oblige a affirmer que **Sword Legacy Omen** est un assez bon "petit" jeu