

THE INCREDIBLE ADVENTURES OF VAN HELSING - FINAL CUT

2015 - dev. Neocore Games

acheté 4.50 euros sur la plateforme GOG

***** Nomenclature *****

Commentaires / Textes / Objets de quête ou en récompense / Interaction

Tiers / donneur de quête secondaire / ennemi

tier proposant réinitialisation des PP, des PCA, des Aptitudes & de Katarina

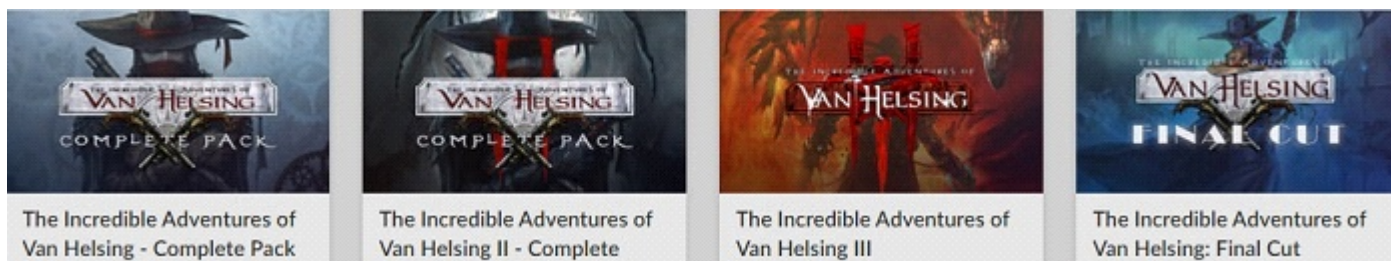
bonus ou malus permanent de PP, de PCA, de PV etc.

montée niveau de Van Helsing / montée de niveau de Katarina

important / Non réalisé ou Non utilisé / décès

2

~~~~~ TECHNIQUE ~~~~~



la version **Final Cut** est une compilation améliorée de la trilogie (2013, 2014 & 2015) - vous êtes libre de jouer les titres originaux séparément

Absence de manuel / didacticiel -> "oui"

<Windows> & <Alt> + <Echap> fonctionnent mais demande un délai de chargement lors du retour au jeu <- arg ...

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

📁 > Ce PC > Documents > NeocoreGames > Van Helsing Final Cut > SaveGame > Default >
le répertoire des sauvegardes

~~~~~ DESCRIPTION ~~~~~

5 modes de difficultés + choix Game Over si décès

présence de quêtes cachées (**trésors cachés**) / quelques décisions seront à prendre

sauvegarde en quittant la partie

6 classes disponibles



Van Helsing

3 attributs principaux (**Point de vie, Mana & Rage**) modulés lors des montées de niveau par 3 valeurs spécifiques à la classe (**ex. pour chasseur de primes : vitalité renforcée, tir avancé & conscience spirituelle**) - ces 3 valeurs impactent aussi d'autres données

notions de Rage pour les combos, de défense, d'esquive, de Dégâts Par Seconde, de vitesse de déplacement, de chance de coup critique etc.

3 types de résistances aux dégâts subits -> physique, poison & élémentaire

une foultitude de compétences spécifiques à la classe avec des pré requis - chaque compétence peut évoluer sur 10 rangs tout en proposant 5 bonus (**3 actifs & 2 passifs subordonnés au rang dans la compétence**)

plusieurs auras déblocables selon pré requis pour obtenir jusqu'à 3 actives au niveau 30 - chaque aura peut évoluer sur ? rangs

à chaque montée de niveau, 2 **Points de Pouvoir** & 3 **Points de Compétences** ou **Auras**

vous déterminez les **Aptitudes** actives au fil de l'augmentation de votre réputation - selon vos actions effectuées, certaines s'ajouteront à la liste initiale

Katarina

3 attributs (cadavre, kinésie & sublimité) & plusieurs attitudes modifiables à tous moments

3 profils (sentinelle, cadavre & spectre) dotés chacun de 10 compétences affectant positivement, pour certaines, **Van Helsing** - chaque compétence peut évoluer sur 10 rangs

à chaque montée de niveau, 2 Points de Pouvoir & 1 Point de Compétence

Artisanat

via *tiers possédant laboratoire*, enchâssement d'essence(s) sur objet le permettant pour un résultat défini / extraction essence(s) d'un objet / fusion de 2 essences

via *tiers possédant forge*, création d'un objet à partir de 2 ou 3 semblables pour un résultat aléatoire

via *Saffi*, la tzigane : enchantement aléatoire d'objet, remplacement aléatoire d'enchantement & relooking d'objet

ils sont tous payant



vert = enchantements / jaune = essences

Soins

plusieurs possibilités, entre autres, via les compétences de **Katarina**

potions de soins & de mana sont à volonté avec un délai de rechargement <- n'apparaissent pas dans l'inventaire, elles ne sont pas commercables

délai de 5 secondes hors combat pour régénération automatique

divers

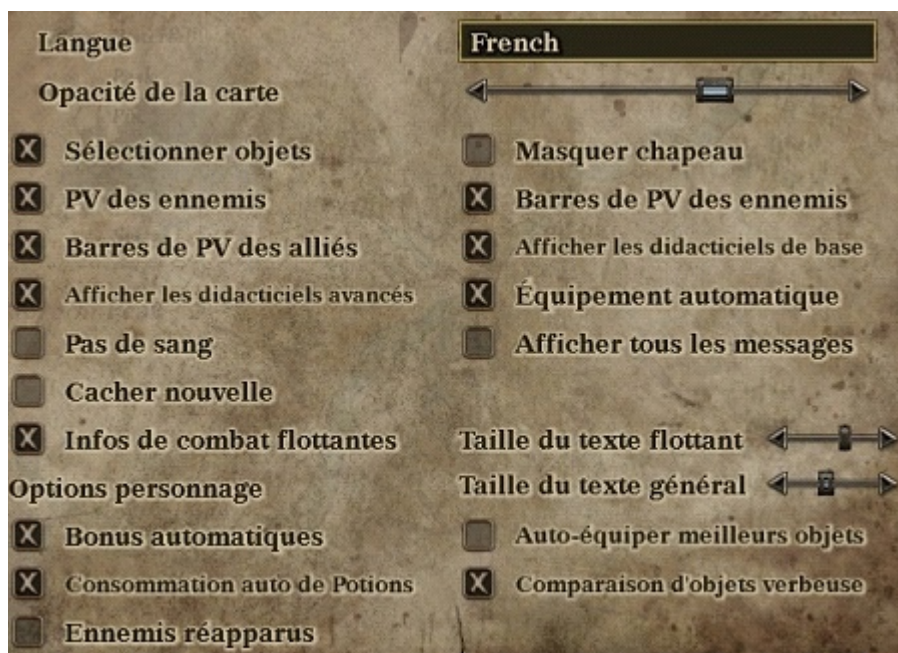


les touches <1> à <3> (rectangle vert) & <4> à <6> (rectangle bleu) doivent être enfoncées 1 seconde

~~~~ CONSEILS ~~~~

profitez du début de votre 1ère partie pour :

- paramétrer les <touches de contrôles> à votre sauce
- adapter les options d'affichage



mon paramétrage + graphisme élevé

- tester toutes ou parties des classes avant de décider celle que vous voulez jouer

Exploration

dézoomer le + possible avec <molette de la souris>

hors quêtes type défense de tour où il faudra la dézoomer, zoomez au maximum pour la mini carte

cassez tous contenants / fouillez tous cadavres

<Shift> pour ne pas bouger en combattant

<T> pour vous téléporter dans votre repaire (ex. village de Morkovna pour le 1er chapitre)

faites bien attention aux dialogues des *tiers en bleu sur la carte*, certains d'entre eux donnent des indices pour les trésors cachés, d'autres donnent des *quêtes secondaires cachées*

n'oubliez pas d'équiper "correctement" *Katarina*

tant que c'est possible, n'hésitez pas à fuir, vos compétences se rechargeront

~~~~~ LA PARTIE : LES 11 PREMIERS JEUX ~~~~~

le commerce n'est pas relaté ainsi que l'artisanat - notez "quand même" que j'ai régulièrement acheté des **essences** et des **objets** qui en valaient vraiment le coup

difficulté -> normale sans Game Over / hors ligne / classe : chasseur de primes



Tout commença par un appel à l'aide.
Une lettre de Borgova, adressée à Van Helsing, le grand pourfendeur de monstres. Mon père.
Il ne s'occupe désormais plus de ces choses-là. Mais je suis chasseur, moi aussi.
J'ai donc pris la route aux côtés de Lady Katarina, mon incroyable acolyte.
Je suis un expert en surnaturel, et c'est comme si ce monde m'attirait.
Certains événements deviennent parfois ingérables, et dans ce cas,
nous devons déguerpir au plus vite. C'est parfois de la faute de Katarina.



mais elle est toujours là pour me sauver la mise. Ah, au fait, j'oubliais. C'est un fantôme.
Mon père l'a sauvée de Borgova et depuis ce jour-là, elle est tenue de servir notre famille.
Elle est charmante, mais elle a également sa part d'ombre,
ce qui s'avère utile lorsque je suis en danger.
Au fil du temps, nous avons appris à nous comprendre.
Et finalement, sous la pluie froide de Venise, nous sommes devenus une véritable équipe.
La dernière étape du voyage s'est déroulée en mer.
Mis à part le Kraken, les pirates et les tempêtes, le voyage fut paisible.
J'ai eu le temps de me concentrer sur ma mission.
Borgova était autrefois une ville bien sombre, peuplée d'horribles monstres.
Il y a maintenant bien longtemps de cela, mon père a assassiné les rois immortels,
créé un traité de paix et confié le territoire à des individus éclairés.
Qu'y a-t-il bien pu se passer ? Qu'est-ce qui pourrait être plus effrayant que le règne
de ces horribles monstres ?
Plus nous nous approchions de Borgova, plus les rumeurs devenaient déroutantes.
Le territoire au-delà des montagnes était drapé de mystère.
Alors que notre calèche approchait du col, j'eus un mauvais pressentiment.
Cela ne m'a pas vraiment surpris d'entendre une explosion. L'aventure venait de commencer.

pour débuter votre partie, lancez "coop" (histoire) ...

1er chapitre

le col de la Gorgone

niveau 1 / niveau 1

2 autels & contenants - "domovoï avec un sac" saute vers le Sud (ok cf. 2nd chapitre - le port industriel #1)

niveau 2

vitalité renforcée + 1 / tir avancé + 1 / compétences -> tirer + 1 & bonus balle dum dum

niveau 3

vitalité renforcée + 1 / tir avancé + 1 / compétences -> tirer + 1 & bonus balle explosive

niveau 2

kinésie + 2 / cadavre -> évasion éthérée

le village de Morkovna #1

2 marchands dont 1 forge artefacts - cercle de téléportation - réserve personnelle - caisses, tonneaux, barils etc.

Capitaine Ilya -> retrouver le chariot dans **le bois aux corbeaux** <- quête principale

niveau 4

vitalité renforcée + 1 / tir avancé + 1 / compétences -> tirer + 1 & bonus tir goudronné

Grégorius l'ancien -> parler aux *Tziganes* pour le soucis avec (ou de) *l'alchimiste* (ok cf. **le bois aux corbeaux**)
-> Nord -> ...

le bois aux corbeaux #1

plusieurs **coffres** dispersés - **autel** au Sud

niveau 3

kinésie + 1 / sublimité + 1 / sentinelle -> défense incorporelle

Est -> chariot attaqué <- quête principale -> *commerçant ambulant* -> escortez le jusqu'au **camp des Tziganes** qui se trouve au Sud Ouest près de **cercle de téléportation** -> parlez lui une fois sur place

niveau 5

vitalité renforcée + 1 / conscience spirituelle + 1 / aura -> réserve cachée débloquée

puis à ... *Saffi, Mihai, Marko & Gaspard, le prince Tzigane* qui vous aidera quand vous aurez tué *podeneige* (ok voir + bas)

niveau 4

kinésie + 1 / sublimité + 1 / sentinelle -> sens extraordinaire débloqué

Centre Sud -> *le brinconnu* (boule verte) -> laissez *Katarina* lui dire son nom -> **anneau a identifier Narrya** -> un peu + haut, *fantôme errant* : demandez à *Katarina* qu'elle fasse en sorte qu'il vous suive ... jusqu'au pendu au Sud Est ... : **non notée**

autel à l'Est - **pièce ancienne** dans un recoin au Nord Ouest de ce dernier

niveau 6

vitalité renforcée + 1 / tir avancé + 1 / compétences -> tirer + 1 / aura -> réserve cachée + 1

autel au Nord Est -> *épouvantail de mauvaise augure* : affrontez *podeneige* pour 1 **PP** & 1 **PCA**, fouillez le secteur puis ressortez par **portail**

niveau 6 bis

conscience spirituelle + 1

camp des Tziganes -> **pièce précieuses mystérieuse** dans 1 des **caisses** -> rendez compte à *Gaspard, le prince Tzigane* qui dit lever la malédiction qui affecte *l'alchimiste* -> *Gaspard, le prince Tzigane* -> *Saff*, enchante les **objets** (ok test cf. **les égouts #3**)

niveau 5

cadavre + 1 / kinésie + 1 / sentinelle -> défense corporelle + 1

le village de Morkovna -> au Centre, *DR. Schriek* (*l'alchimiste*) -> 1 **PP** - il dit que **Borgova** est devenue un monstre - il possède laboratoire -> *DR. Schriek* -> récupérer son **sac** dans ...

niveau 6 ter

tir avancé + 1

le puits de **Morkovna** -> ...

"petit voyage dans l'encre"

niveau 7

vitalité renforcée + 1 / conscience spirituelle + 1 / compétences -> tirer + 1 / aura -> réserve cachée + 1

pierre précieuse mystérieuse dans coffre

niveau 6

kinésie + 1 / sublimité + 1 / sentinelle -> défense corporelle + 1

sac de *l'alchimiste* dans dernier coffre au trésor -> portail pour ...

le village de Morkovna #2

donnez sac de *l'alchimiste* à DR. Schriek (*l'alchimiste*) - quête terminée

vache bicéphale près du cercle de téléportation - stéphan le taré dans l'église - gars éméché parle d'une chèvre qui a soif (ok cf. **le marais des potences**)

garde près de statue du *Roi Borislav* - 3 emplacements aux pieds de cette dernière : automatiquement, vous déposez vos 2 pierres précieuses mystérieuses - il en manque une (ok cf. **le marais des potences**)

Est -> 2 hommes discutent dans leur maison - il parle d'un trésor caché au "totem du loup garou dans la forêt" (ok cf. **le repaire des loups garous**)

devant l'église, panneau d'affichage ...

le bois aux corbeaux #2

Centre -> puits à souhaits -> vous y jetez pièce ancienne -> combattez -> votre réputation augmente - huile d'arme

niveau 7 bis

aptitude -> résistant (+ 10 toutes résistances)

Nord Ouest du puits à souhaits, sur une butte -> épée dans la roche -> vous la tirez grâce à huile d'arme -> épée identifiée *Excalibur* (pour **Van Helsing** classe protecteur) -> Nord Ouest -> ...

le repaire des loups garous

niveau 8

vitalité renforcée + 2 / aura -> réserve cachée + 1

chef loup garou -> détruisez les 5 sigils de convocation -> *chef loup garou* -> il mentionne "des machines de la ville" qui les pourchassent pour s'en servir comme cobayes -> je décide de l'achever -> **quête principale** ->

Daniel Hleb, le Maire du village de Morkovna - il y part ...

le bois aux corbeaux -> Sud Est -> **totem du loup garou** au Nord Est du pendu contient le trésor caché = 2 453
Po

le village de Morkovna #3

le village de Morkovna -> *Daniel Hleb, le Maire du village de Morkovna* -> pour rejoindre **Borgova**, vous devrez passer par l'entrée des tunnels dans le marais des potences <- quête principale (cf. **les mines d'orichalque**) -
gantelets

Boris -> je teste sa forge avec 3 pistolets, le résultat est décevant ... -> *marchand Boris* -> lui ramener une essence d'électricité (ok cf. **le marais des potences**)

Daniel Hleb, le Maire du village de Morkovna -> de nuit, éliminer *les Rusalkas* ici même -> automatiquement, vous devez le faire ...

niveau 7

kinésie + 1 / sublimité + 1 / cadavre -> frénésie rageuse

rendez lui compte dans l'église - griffe spectrale mauvaise

marchand Dragon désire que vous lui dégottiez 5 bombes rouillées (ok cf. **le marais des potences**)

DR. Schrieck (l'alchimiste) -> je teste son laboratoire avec gants + essence ... c'est intéressant, je vais m'orienter sur cet artisanat plutôt que la forge

dans l'église, *Grigorius l'ancien* -> pour ressouder la communauté, retrouver sa gemme bénie qui lui a été volée - vous devrez accéder à l'encre dans le marais de la potence (ok cf. **le Nid des Vilas**)

capitaine Ilya -> détruire 4 machines des chasseurs (ok cf. **le marais des potences**) -> Sud -> ...

le marais des potences #1

pierre runique au Sud Ouest -> un peu + haut, pierre runique inactive -> **pierre précieuse mystérieuse** dans coffre à l'Ouest



ici ...

pierre runique au Nord Ouest -> le village de Morkovna -> statue du *Roi Borislav* -> déposez 3ème pierre précieuse mystérieuse pour obtenir clé mystérieuse - vous devez trouver la serrure correspondante (ok cf. la statue) -> le marais des potences

niveau 9

vitalité renforcée + 1 / tir avancé + 1 / compétence -> tirer + 2

Nord Ouest -> carcasse de chèvre - celle du *gars éméché* de Morkovna... elle est en bord de rivière car "elle avait soif" - essence identifiée de diamant -> pierre runique inactive -> pierre runique

Nord -> "lumière verte de Borgovie", suivez la jusqu'à l'Ouest (*squelette de dinosaure*) -> relique osseuse

Sud -> pierre runique -> Centre -> cercle de téléportation - pierre runique sur rocher

niveau 8

cadavre + 1 / kinésie + 1 / sentinelle -> défense corporelle + 1

niveau 10

vitalité renforcée + 1 / conscience spirituelle / compétence -> tirer + 1

Sud -> 4 *machines des chasseurs* + 6 bombes rouillées au sol (1 explosera) - bouton rouge près de carcasse de dirigeable - *Katarina* insiste pour ne pas le pousser (ok cf. le marais des potences #2)

le village de Morkovna -> capitaine *Ilya* vous récompense - anneau de laiton gravé -> marchand *Dragan* est satisfait - 500 Po

le marais des potences -> Centre Est, professeur champignon localise le puits -> dans les alentours, 4 statues de grenouilles a orienter vers la grande statue -> liquidez 2 blancs bonnets - 1 PP & - relique osseuse

niveau 10 bis

vitalité renforcée + 1

Sud de la grande statue -> relique osseuse -> approchez de l'appareil ... ayant tué leur chef dans le repaire des loups garous, loups garous emprisonnés attaquent - essence électrique -> le village de Morkovna -> remettez la à Boris -> 1 500 Po & épée de foudre des scientifique (pour *Van Helsing* classe protecteur)

le marais des potences -> Est -> pierre runique réveille l'esprit frénétique de la forêt (ok cf. le marais des potences #2)

niveau 9

cadavre + 1 / kinésie + 1 / sentinelle -> sens extraordinaire + 1

le Nid des Vilas

le Nid des Vilas -> ...

niveau 11

tir avancé + 2 / compétence -> tirer + 1 / aura -> réserve cachée + 1

décès ... le village de Morkovna -> le marais des potences -> le Nid des Vilas -> gemme bénie au sol -> portail vers ...

le marais des potences #2

le village de Morkovna -> remettez la, dans l'église, à Grigorijs l'ancien - griffe spectrale mauvaise - **Katarina** mentionne l'existence de 20 gemmes ->

le marais des potences -> Est -> Nord du Nid des Vilas -> idole du grand glouton -> **Katarina** mentionne des os a lui lancer -> lancez lui vos 3 reliques osseuses -> 6 PP

niveau 11 bis

vitalité renforcée + 2 / tir avancé + 2 / conscience spirituelle + 2

esprit frénétique de la forêt -> 2 PP & 1 PCA - relique osseuse -> idole du grand glouton -> lancez lui relique osseuse -> 2 PP

niveau 11 ter

vitalité renforcée + 2 / tir avancé + 1 / conscience spirituelle + 1

Sud -> bouton rouge -> combat ... -> Nord Est -> pont en bois -> ...

niveau 10

kinésie + 2 / cadavre -> frénésie rageuse

niveau 12

tir avancé + 1 / conscience spirituelle + 1 / compétence tirer -> bonus dégaine / compétence débloquée -> détectomates & bonus illuminateurs améliorés

bête électrique, monsieur flambeur, prédateur vrikolak & juge obsovski



fut mentionné le professeur *Fulmagiti*

décès - décès

niveau 12 bis

aptitude -> fantôme érudit (6 PC pour **Katarina**)

niveau 10 bis

spectre -> force de la terreur débloqué & + 2 / baiser de la mort débloqué & + 2

cercle de téléportation vers ...

les mines d'orichalque

niveau 11

kinésie + 1 / sublimité + 1 / sentinelle -> bénédiction spectrale débloquée

niveau 13

vitalité renforcée + 1 / conscience spirituelle + 1 / compétence -> détectomates + 1 & bonus meute de détectomates

station de pompage

4 chargeurs puis 1 station électrique pour affaiblir *le ver piqueur*

Contenu caché trouvé :	13 sur 16
Temps de jeu :	443 m
Monstres tués :	2813
Packs élite tués :	83
Vos morts :	3
Dégâts totaux :	158683
Or collecté :	123094
Quêtes terminées :	16 sur 17
Distance parcourue :	27913 m

2nd chapitre

usine funeste #1

Mon Dieu ! C'est Borgova ? Quelle magnifique ville... Enfin, à sa façon
Et dire que c'était une si jolie petite ville hantée auparavant...
Certainement un coup de ces scientifiques dont tout le monde parle.
Trouvons d'abord le repaire de votre père, et donnez-leur ensuite une bonne leçon!

quête principale

1 PP & 1 PCA

niveau 13 bis

tir avancé + 1 / compétence -> détectomates + 1 & bonus meute de détectomates

niveau 0

présence de **contenants** qui explosent si touchés

main gauche -> ... -> *Matthias*, de la résistance, marchande ... -> champ de force (ok cf. **usine funeste #2**) -> ...
-> 1er ascenseur (ok voir ci dessous)

1/2 tour -> droite du point d'entrée -> champ de force (ok cf. **usine funeste #2**) -> 1/2 tour, bouton rouge

juste en bas déclenche jet de flammes sur *ennemis*

un peu à gauche du point d'entrée, escalier en 1/2 colimaçon -> ... -> 1/2 tour puis de nouveau tout à gauche -> **1er ascenseur** -> ...

niveau - 1 -> ... -> **2nd ascenseur** -> ... -> **niveau - 2** -> ... -> **pierre précieuse mystérieuse** -> ...

les égouts #1

*le vampire Vlado*s vous accueille - **c'est lui a envoyé la lettre à votre père** - il cite *le professeur Fulmigati* comme responsable des événements qui se sont déroulés dans **Borgova** & alentours - vous avez trouvé le repaire -> **2 PP**

niveau 13 ter

vitalité renforcé + 1 / tir avancé + 1

cercle de téléportation - réserve personnelle - plusieurs **grilles fermées** - **armoire à trophées**

résistants Guards & rebels soldiers / DR. Dampf possède un laboratoire / *Matthias*, **de la résistance**, marchande <- **il est rendu ici**

afin de réparer le générateur, *le vampire Vlado*s vous demande de lui ramener *un ingénieur* détenu dans **l'usine funeste**, derrière les champs de force <- **quête principale**

cercle de téléportation vers ...

usine funeste #2

niveau 1 -> nettoyez le -> petit escalier à gauche **cercle de téléportation** -> **niveau 2** -> *2 des tziganes* sont là ...

niveau 14

tir avancé + 1 / conscience spirituelle + 1 / compétence détectomates + 2

niveau 1 -> *l'ingénieur (Borislav Tveter)* -> il lui faut 4 **batteries électriques** pour réparer le générateur <- **quête principale** -> droite -> 3ème ascenseur -> 4ème ascenseur -> **niveau 2 bis** -> **batterie électrique** dans **caisse** -> **niveau 1** -> vers le bas, **batterie électrique** dans **générateur de champ de force** -> **niveau 0** -> tout à gauche -> **batterie électrique** dans **générateur de champ de force** -> **niveau 1** -> **niveau 2** -> **batterie électrique** sur *ennemi*

les égouts #2

apportez les 4 **batteries électriques** à *Borislav Tveter* - 1 **PCA** - il forge artefacts

niveau 12

kinésie + 1 / sublimité + 1 / sentinelle -> **bénédictio spectrale + 1**

Borislav Tveter annonce que *des monstres* approchent (**quête type défense de tour**) -> **cercle de téléportation** -> ...

avant poste du repaire

disposez vos pièges sur les **plaques au sol** & armés vos **tourelles** en étudiant le parcours annoncé de chacune des 3 vagues

les égouts #3

rendez compte à *Borislav Tveter* - **ceinture robuste en peau**

le vampire Vlados vous demande de détruire **vaporisateur de gaz** que *Fulmigati* envisage de tester <- **quête principale** (ok cf. **anciens tunnels**)

Gaspard, le prince Tzigane est à côté de *Saffi* qui a besoin de 5 **os de rats** pour une incantation qui aidera la résistance (ok cf. **bidon ville**)

je test enchantement d'objet & remplacement d'enchantement qui s'avère très cher pour un résultat aléatoire, auprès de *Saffi* -> je m'en tiendrai à l'enchantement et cela, "à petite dose"

bidon ville

gauche -> ... -> *mendiant* : je lui donne 50 **Po** - il localise + précisément **vaporisateur de gaz** (ok cf. **anciens tunnels**) -> **foie de rat luisant** (consommable mystique - cf. **les égouts #5**) - **os de rat** sur cadavre de rat -> ...

Darko Palarier quémande de l'eau potable (ok voir ci dessous)

Zdravko -> mentionne un conduit (**écoulement**) par où arrivent *certaines ennemis* - vous devez trouver des **explosifs** (ok voir + bas)

os de rat sur **cadavre de rat** près du **cercle de téléportation** -> *mendiant* : je lui donne 50 **Po**

1/2 tour -> escalier ascendant près de *Zdravko* -> *mendiant* : je lui donne 50 **Po**

retour au point d'entrée -> droite -> ... -> *mendiant* : je lui donne 50 **Po** -> ... -> **os de rat** sur **cadavre de rat**

1/2 tour jusqu'à *Zdravko* -> petit escalier descendant là où il y a une boule -> *mendiant* : je lui donne 50 **Po**

1/2 tour -> escalier descendant à droite -> ... -> 1/2 tour -> escalier descendant à gauche

ponton de bois -> **lieu de pêche** : **bottes déchiquetées** -> gauche, *le gang de vodanoïs* près de la station d'eau potable - **os de rat** sur **cadavre de rat** - trou vers **anciens tunnels** (ok voir + bas)

informez *Darko Palarier* pour 1 **PP** & **chapeau de Darki** (trophée)

niveau 14 bis

conscience spirituelle + 1

station eau potable -> 1er petit escalier descendant côté ponton de bois -> ... -> **os de rat** sur **cadavre de rat** -> *mendiant* : je lui donne 50 **Po**

les égouts -> donnez 5 **os de rats** à *Saffi* -> retour ici via **cercle de téléportation**, 2nd petit escalier descendant côté ponton de bois -> **ver mutant** dans **caisse** - *Arkady* vend **bombe d'Arkady** contre 1 200 **Po**

ponton de bois -> lieu de pêche : grâce à ver mutant, poisson mutant (consommable mystique cf. les égouts #5)

1/2 tour jusqu'à Zdravko -> automatiquement, posez bombe d'Arkady sur écoulement -> juste à gauche, tuez l'alchimiste -> Zdravko - arbalète dorée -> Zdravko : liquider tous les autres monstres errants - faites le ...

niveau 15

vitalité renforcée + 1 / conscience spirituelle + 1 / compétence -> détectomates + 2

Zdravko -> 1 PP & cape gothique - il dit de repasser le voir + tard -> filez au trou ...

anciens tunnels

en bas, détruisez 4 conteneurs de phlogiston - ceinture trophée

les égouts #4

le vampire Vlados - veste tempête -> le vampire Vlados demande d'empêcher la 2nde attaque de Fulmigati - vous devez vous rendre à la station d'épuration pour rejoindre le port industriel <- quête principale

Arkady est là ... elle vend des objets non identifiés

Borislav -> un assistant de Fulmigati traficote avec la résistance , - vous devez le retrouver, lui & ses plans (ok cf. la station de recherche abandonnée #1)

cercle de téléportation vers bidon ville ...

lieu perdu

la téléportation ayant "merdé", vous devez sortir de l'encre -> ... -> relique osseuse secteur lapin -> 2 reliques osseuses secteur lady mortitia -> ...

1/2 tour jusqu'à jeter 3 reliques osseuses dans l'idole du grand glouton pour 5 PP -> 1/2 tour jusqu'au portail vers les égouts

niveau 16

vitalité renforcée + 6 / conscience spirituelle + 2 / compétence -> détectomates + 1

niveau 13

cadavre + 1 / kinésie + 1 / cadavre -> résilience spectrale + 1

la station d'épuration

il vous faut baisser les deux ponts -> ... -> tout à droite, mendiant : je lui donne 50 Po

1/2 tour, escalier ascendant -> régulateur de surcharge du pont -> gauche, deux ponts sont baissés -> ... -> en bas, mendiant : je lui donne 50 Po -> gauche -> 1er cercle de téléportation -> escaliers ascendant -> nettoyez parapet -> 1/2 tour, descendez sur main droite -> ...



...

mendiant à droite : je lui donne 50 Po / *mendiant* à gauche (**Z sur le mur**) : "je me bat pour aider les innocents & combattre le mal" - **chapeau du renard** -> 1/2 tour -> au ? vert, **station de recherche abandonnée** (ok voir + bas)

retour sur la gauche en haut -> *mendiant* à droite : je lui donne 50 Po - il cite son maître, *le roi des mendiants* - *Fulmigati* en a après lui aussi - *mendiant* donne **rune ancienne** pour le sauver -> ... -> **portail** (ok cf. **le repaire dans l'encre**)

1/2 tour -> gauche -> ... -> **2nd cercle de téléportation** -> en bas du parapet, **coffre**

niveau 17

vitalité renforcée + 1 / conscience spirituelle + 1 / compétence -> détectomates + 1 / aura -> fuite magistrale débloquée

... -> escalier métallique descendant vers **port industriel** (ok cf. **le port industriel #1**) -> 1/2 tour -> ...

la station de recherche abandonnée #1

niveau 17

aptitude -> spectre (**katarina** : + 10 % **dégâts de base** & + 10 % **régénération PV**)

des *ennemis figés* par manque d'électricité ...

... -> Centre : **cercle de téléportation** -> ... -> champ de force au Nord -> ...

Ouest -> **ascenseur** -> ... -> **panneau de contrôle du réseau électrique** - *ennemis figés* deviennent opérationnels -> ...

Nord -> champ de force est dissipé -> *Dragan Schimko*, l'assistant de *Fulmigati* ... - vous devez décider de prendre les **plans d'un générateur amélioré conçu par Hemrich Von Sturm** comme prévu pour aider la résistance, **ou bien**, réclamer les **notes du docteur Blawatsky sur le corps humain** (ok + tard cf. **les égouts #5**) -> il part au **repaire des égouts** ...

Est -> **porte d'encre** ne fonctionne pas dans ce sens -> **panneau de contrôle mystérieux** plusieurs fois **jusqu'à** le casser

la station d'épuration -> portail au Nord -> ...

le repaire dans l'encre

niveau 14

cadavre + 1 / kinésie + 1 / spectre -> onde maudite débloquée

le roi des mendiants est à l'Ouest - il vous est reconnaissant - s'il le faut, lui & ses hommes vous aideront -> il prend rune ancienne - vous détenez essence d'encre -> 1 PP & 1 PCA

Sud Ouest -> portail vers la station d'épuration

les égouts #5

je mange poisson mutant (- ? PV) puis foie de rat mutant (+ 10 PV)

soldat rebelle Antonov -> détruire 2 machines de guerre dans la chambre d'expérimentation (ok cf. la chambre d'expérimentation)

Dragan Schimko -> j'achète quête carte au trésor (8 000 Po - il est localisé ... - ok cf. le port industriel #1) & notes du docteur Blawatsky sur le corps humain (3 000 + il me semble 5 000 Po) -> 5 PP

Saffi a besoin de 8 lys des marais (ok cf. le port industriel #1) -> reparlez au vampire Vlados ...

niveau 18

vitalité renforcée + 1 / tir avancé 2 / conscience spirituelle + 4 / compétence détectomates + 1 & bonus lumino dégradeurs

la chambre d'expérimentation

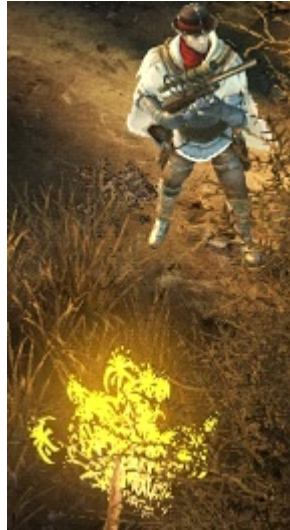
rien de compliqué - 2 ascenseurs - les 2 machines de guerre sont à l'Est ...

la station d'épuration -> Nord Ouest, escalier métallique descendant vers ...

le port industriel #1

quête principale : vous devez y tuer Breda, un général de Fuminigati

Sud -> 1er îlot -> Sud -> 2nd îlot -> lys des marais -> ...



les lys des marais sont jaunes

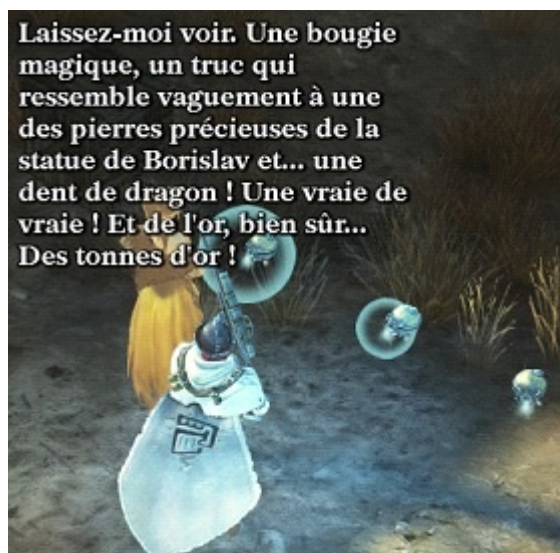
Ouest -> 3ème îlot -> lys des marais -> Est -> 4ème îlot -> lys des marais -> Ouest -> 5ème & 6ème îlot -> Nord -> ...

soldat blessé -> la cargaison d'armes -> 1er îlot -> commandes du phare -> 6ème îlot -> combattez -> Anton
- répéteur kromigen

Nord puis Ouest -> un certain anneau magique (le précieux) sur ennemi qui s'échappe - lys des marais -> ...

2 passerelles -> lys des marais -> ... -> coffre avec plein d'essences en faisant le tour par le Nord sur pontons d'habitations -> lys des marais à l'Ouest -> ... -> cadavre du domovoï avec un sac aperçu au col de la gorgone (cf. 1er chapitre) - dague de domovoï (pour Van Helsing - classe Ombraliste)

... -> trésor caché sous gros tuyau d'évacuation - pierre précieuse mystérieuse, dent de dragon, bougie magique (ce doit être une essence ?) & ? Po ...



...

lys des marais -> 2 nouvelles passerelles -> lys des marais -> toboggan ascendant

niveau 19

vitalité renforcée + 1 / conscience spirituelle + 1 / compétence détectomates + 1 & bonus marqueur de faiblesse

niveau 15

cadavre + 1 / kinésie + 1 / sentinelle -> don de résistance débloqué

niveau 20

tir avancé + 2 / aura -> fuite magistrale + 2

... -> *gentleman au visage blême* : "s'occuper" de ses rivaux dans le **QG souterrain** (ok voir + bas) -> cercle de téléportation

les égouts -> donnez 8 *lys des marais* à *Saffi* -> *strummwerk j-11 jaeger* + décision

1) Cette bouillie bleue puante me tente bien. (+15 Mana, -25 PV)
2) Celle-ci ressemble à du sang coagulé. Passez-la-moi. (+40 PV, -15 mana)
3) Celle-ci ressemble à de la bile. Elle doit être puissante. (+6 points d'aptitude, -20 PV, -12 mana)
4) Vous savez quoi ? Non, merci, je préfère ne pas me transformer en grenouille.

je choisi "la bile" -> + 6 **PP** - 20 **PV** - 12 **mana**

niveau 20 bis

vitalité renforcé + 3 / tir avancé + 1 / conscience spirituelle + 2

le port industriel -> près de *gentleman au visage blême* -> ...

le QG souterrain

Est -> 2 *ascenseurs* vers *cercle de téléportation* / Ouest -> *ascenseur*

le port industriel #2

rendez compte à *gentleman au visage blême* ...

occupez vous des derniers secteurs en hauteur -> ... -> pour *Breda*, éliminez d'abord *les autres monstres* en particulier *celui qui le tient en laisse*

les égouts #6

Dragan Schimko -> éliminer *le roi des machines* (ok cf. *essaim de machines*)

le vampire Vlados -> + 1 **PCA** -> détruire *le colosse mécanique* avant qu'il ne soit totalement opérationnel <-
quête principale

Contenu caché trouvé :	10 sur 13
Temps de jeu :	447 m
Monstres tués :	3517
Packs élite tués :	67
Vos morts :	0
Dégâts totaux :	438432
Or collecté :	311682
Quêtes terminées :	18 sur 18
Distance parcourue :	32789 m

3ème chapitre

près de *Dragan Shimko*, portail vers ...

essaim de machines

... -> portail d'encre -> ... -> *le roi des machines* -> ... -> portail vers ...

les égouts -> *Dragan Shimko* pour 2 PP

niveau 21

vitalité renforcé + 1 / tir avancé + 1 / conscience spirituelle + 2 / compétence -> tir du balayeur débloqué -> tir du balayeur + 1

la vieille ville #1

présence de tas de décombres

colonne publicitaire à gauche / 1er cercle de téléportation à droite

la grande place -> statue du *Roi Borislav* - déposez y vos 2 pierres précieuses mystérieuses - il en manque une (ok cf. la station de recherche abandonnée #2)

niveau 22

conscience spirituelle + 2 / compétence -> tir du balayeur + 1

niveau 16

cadavre + 1 / kinésie + 1 / sentinelle -> don réveil de l'arcane débloqué

Ouest & Nord Ouest du parc -> colonnes publicitaires

Est du parc -> à côté champ de force, colonne publicitaire & soldat rebelle : aider ses collègues (ok voir ci dessous)

niveau 23

conscience spirituelle + 2 / compétence -> tir du balayeur + 1 & bonus enchantement dangereux



les soldats rebelles sont là ... - **stewart lytton n° 9**

Nord Est du parc -> **étal de poissons** pour **poisson mutant** (cf. **les égouts #7**) -> Grumms un loup garou - bien que j'ai tué le chef loup garou (cf. **1er chapitre**), lui & ses congénères proposent mercenariat, **limité à leur territoire ici**, contre 10 000 Po -> j'accepte

colonne publicitaire -> **le gentilhomme au visage blême** vous demande de lui ramener le **cœur d'une goule** <- arf ... quête échouée -> trop vite, j'ai descendu 3 goules a l'endroit indiqué - je pense qu'il faut les **"amener quelque part pour le sacrifice"** => **Katarina en forme spectrale** ...

Nord -> 2nd cercle de téléportation

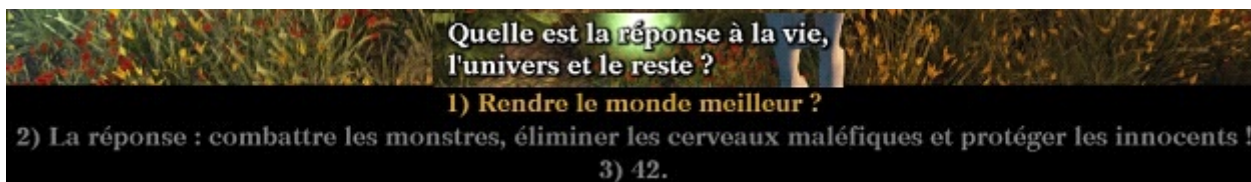
niveau 24

tir avancé + 2 / compétence -> tir du balayeur + 1 & bonus piège d'encre

niveau 17

cadavre + 1 / kinésie + 1 / sentinelle -> don de résistance + 1

Nord Est du 2nd cercle de téléportation -> **brindemistère** (boule verte) -> ...



je donne la 2nde réponse -> c'est faux -> **brindemistère** - 3 ou 4 essences

après avoir exploré le petit parc, depuis le Nord Est, descendez vers l'Est ...

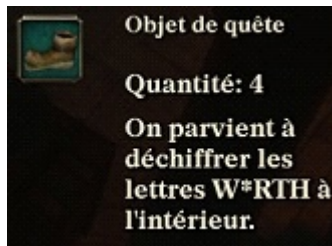
niveau 24 bis

aptitude -> chasseur confirmé (+ 4 PP & 2 PCA) / vitalité renforcée + 2 / tir avancé + 2 / aura -> rajeunissement du chasseur débloquée

2 champs de force -> **colonne publicitaire** -> 2 champs de force - il vous faut des conseils <- **quête principale**

les égouts #7

notez que je détiens 4 **bottes déchiquetées**



???

médailillon de patriarche dans poisson mutant

Gaspard, le prince Tzigane -> des monstres arrivent (quête type défense de tour) -> cercle de téléportation -> tunnels de la marée d'encre -> décès 4ème vague - porte d'encre pour coffre -> "ascenseur" vers les égouts -> *Gaspard, le prince Tzigane* - cotte de maille de qualité

Borislav Tveter désigne & localise *Nikkola Tesla* comme créateur des champs de force (quête principale) - fusil à impact maxwell & 2 PP

niveau 24 ter
tir avancé + 2

le laboratoire secret

nettoyez les 3 couloirs en vous dépêchant - vous fouillerez une fois qu'ils seront désertés -> Ouest -> humanoïde étrange a faim -> je lui propose de lui trouver a manger, il ouvre porte d'encre -> 3 coffres -> porte d'encre vous dépose à l'Est

Sud -> ascenseur -> inventeur (*Nikkola Tesla*) -> je menace de le dénoncer une fois le cas *Fulmigati* réglé - vous pouvez aussi lui proposer de l'argent ou mentionner la torture -> il vous fait passer un test -> tourelles -> inventeur (*Nikkola Tesla*) vous ouvre porte d'encre qui permettra de contourner la vieille ville

les pignons

inventeur (Nikkola Tesla) précise ...



je décide de ne pas détruire "les petits engins" - il s'en va via cercle de téléportation

niveau 25

tir avancé + 2 / compétence -> tir du balayeur + 1 / aura -> rajeunissement du chasseur + 1

le chaos des toits

cercle de téléportation au Nord

le palais des machines

2 **PP** -> *automate de l'apocalypse piloté par Fulmigati* & foultitude de *monstres* -> 3 **décès** -> 2 **PP** & 2 **PCA**

Contenu caché trouvé :	8 sur 10
Temps de jeu :	199 m
Monstres tués :	2361
Packs élite tués :	31
Vos morts :	4
Dégâts totaux :	523602
Or collecté :	328422
Quêtes terminées :	7 sur 9
Distance parcourue :	15385 m

<T> pour quitter le palais des machines

4ème chapitre

sous le palais

cinématique : une explosion se produit a lieu dans **le palais des machines** ... *homme masqué* vous aide à vous dégager d'un rocher

vous devez rejoindre les égouts <- quête principale

niveau 26

tir avancé + 6 / compétence -> tir du balayeur + 1 / aura -> rajeunissement du chasseur + 1

niveau 18

cadavre + 1 / kinésie + 1 / sentinelle -> réveil de l'arcane + 1

présence de tas de décombres

cinématique : *homme masqué* vous en dit un peu + sur lui ... il a généré une porte d'encre + loin

J'ai un lien particulièrement puissant avec l'Encre. Une chose que mes ravisseurs n'ont pas réussi à éliminer.

ascenseur -> ... -> 1ère porte d'encre dans cercle de téléportation -> ...

cinématique : *homme masqué* vous explique la marche a suivre ...

afin que les 2 grilles s'ouvrent, tirez sur **générateur** **a travers** celle en face de ce dernier -> ...

cinématique : *homme masqué ...*

L'armée de Fulmigati s'est retirée. Quelqu'un a rappelé ces hommes. Ils sont toujours dans un état chaotique, mais ils vont se regrouper. Quelqu'un veut vous voir échouer.	Il vous faut une alliance. Ce corps tourmenté n'est plus capable de combattre, mais mes pouvoirs me permettent de découvrir des secrets. Je peux être votre maître-espion et j'aurai ainsi ma vengeance.	Un nom... Oui, j'en avais un autrefois. Mais cette personne est morte depuis bien longtemps. Le misérable être humain qui se tient devant vous peut être appelé Prisonnier Sept.
---	--	--

2nde porte d'encre dans cercle de téléportation

Tout semblait si simple : vaincre le scientifique fou et s'éloigner dans le crépuscule.
Mais parfois, la victoire vous laisse prisonnier sous les ruines.
J'ai eu de la chance : quelqu'un m'a sauvé.
Pour une fois, je ne suis pas le seul étranger mystérieux en ville.
Les semaines ont passé et la métropole de la science occulte attend toujours son sauveur.
Des hors-la-loi et des monstres en fuite errent dans les rues.
La Résistance est trop faible, quelqu'un d'autre a donc décidé de prendre les choses en mains.
Le général Harker, le génie militaire de la ville, est rentré d'exil.
Il a réuni le reste de son armée désorganisée.
Ses forces sont un bazar de machines bizarres... pour l'instant.
Mais elles vident peu à peu les rues. Il n'a peut-être pas le même point de vue que Fulmigati, mais il considère la Résistance et moi-même comme une menace pour la ville.
Une coalition de monstres et de perturbateurs.
En tant que chasseur, je ne tolérerai pas que d'autres me chassent.
Je suis prêt à me battre. J'ai un repaire secret, de nouveaux soldats... et mon nouvel allié mystérieux.
J'ai l'habitude des compagnons improbables, mais le Prisonnier Sept est le plus étrange pour l'instant.
Un ancien cobaye des scientifiques fous, maître de l'Encre...
il est utile évidemment, mais je ne sais pas quoi faire de lui. Il peut désormais prouver sa valeur.
Les troupes de Harker sont en route. Elles veulent contrôler les fonderies
pour pouvoir construire d'autres machines de guerre.
Nous les arrêterons dans le cœur grésillant et cliquetant de Borgova. Que la bataille commence !

la jonction du viaduc #1

prisonnier Sept vous incite à détruire les unités d'infiltration du général Harker - **quête principale**

niveau 27

tir avancé + 2 / compétence -> tir du balayeur + 1 / aura -> fuite magistrale + 1

plusieurs cercles de téléportation

une fois que c'est fait -> Centre, Matthias, de la résistance, marchande - cercle de téléportation -> commandant Petrov vous demande de donner des ordres derrière la 1ère ligne de front -> je refuse, je préfère être sur la 1ère ligne de front - **quête principale** -> ... -> **décès**

prisonnier Sept donne 2 "missions" -> ...

commandant Lugov -> récupérer les ingénieurs pour qu'il s'occupent de la station de contrôle ennemie d'ornithoptères (ok voir ci dessous)

niveau 28

tir avancé + 2 / compétence -> tir du balayeur + 1 & bonus éblouissement accru

commandant Volovitch -> manipuler 3 vannes de gaz dans l'usine de Phlogiston au Sud Est <- 2 ascenseurs pour s'y rendre -> commande des feux, en haut, pour tout exploser

Ouest Nord Ouest par le Sud -> *ingénieur* -> l'escorter jusqu'à la station de contrôle ennemie d'ornithoptères -> sur place, l'emmener sur les 3 points désignés

niveau 19

kinésie + 1 / sublimité + 1 / sentinelle -> don de résistance + 1

Centre, *commandant Petrov* vous demande de donner des ordres derrière la 2nde ligne de front -> je refuse, je préfère être sur la 2nde ligne de front - quête principale -> ...

prisonnier Sept -> aider Vldos

niveau 29

vitalité renforcé + 1 / tir avancé + 1 / compétence -> tir du balayeur + 1 & bonus brume d'encre

Sud Ouest via ascenseur -> défendez la position -> capitaine de la résistance -> Vldos est parti -> 1 PP

prisonnier Sept donnent 2 autres consignes

Centre, *officier de tri de blessés* -> escortez le jusqu'au point d'entrée (Nord Nord Est)

Ouest - Nord Ouest -> *porteur de cargaison d'armes* -> escortez le jusqu'au point d'entrée (Nord Nord Est) - umbral weaklock

niveau 20

kinésie + 1 / sublimité + 1 / spectre -> onde maudite + 1

niveau 29 bis

tir avancé + 1

Centre, *commandant Petrov* vous demande de sauver le soldat Bryan -> j'accepte -> Nord près du point d'entrée, *capitaine de la résistance* localise le soldat Bryan -> ... -> vous devez l'escorter jusqu'au point d'entrée <- quête échouée, il est décédé sur le trajet ...

Centre, *commandant Petrov* - erreur sur dialogue Bryan ... -> "notre travail ici est terminé" -> "il" s'occupe de ramener les réfugiés et nous, de la 3ème attaque -> évitez les "cercles jaunes sous vous" ... combattez jusqu'à ce que *prisonnier Sept* vous contacte <- annihilateur octopode détruit -> gants épiques + 2 PP

les égouts #8

niveau 30

vitalité renforcée + 2 / tir avancé + 2 / compétence -> piège de grappins débloquée & bonus chaînes rasoir

capitaine de la garde -> libérer l'ornithoptère de Tesla dans ...

les tunnels de drainage

plusieurs ascenseurs

... -> décès -> ... -> clé de cellule en bronze -> ... -> 4 portes de cellules au Nord

4 portes de cellule au Nord Est près du cercle de téléportation par où s'est enfui l'ornithoptère de Tesla -> mendiant -> je lui donne 100 Po, il révèle un passage secret (ok voir ci dessous) -> l'inventeur Tesla ne peut rien faire pour les champs de force de Harker ... il file aux égouts

niveau 31

vitalité renforcée + 1 / tir avancé + 1 / compétence -> piège de grappins + 1

niveau 21

kinésie + 1 / sublimité + 1 / sentinelle -> réveil de l'arcance + 1

passage secret vers ...

bâtiment de détention

... -> clé de cellule en fer ouvre portes des cellules -> ... -> je décide de libérer le bibliothécaire -> Draco - évitez qu'il vous charge - 2 décès - teinture du DR Jekyll (+ 10 PV)

niveau 31 bis

aptitude -> âme en peine (10 PP & 2 PC pour Katarina)

niveau 21 bis

cadavre + 1 / kinésie + 4 / sublimité + 5 / spectre -> onde maudite + 2

orthographe ok

les égouts #9

commandant Petrov -> affecter des missions au 3 capitaines -> Ivan Tsarevich est un fonceur - Grigor Stark est un chasseur expert en pièges - DR Stahl est un scientifique porté sur l'occulte

poste de commande -> 1ère mission des résistants : "le marteau de Thor" -> je choisis Grigor Stark + 29 soldats avec équipements 12 -> 1 PCA

niveau 31 ter

compétence -> piège de grappins + 1

prisonnier Sept a localisé un objectif : Perun, le dieu des tempêtes -> je lui dis d'attendre (quête principale - ok cf. les égouts #10)

commandant Petrov -> défendre l'avant poste (quête type défense de tour) -> cercle de téléportation -> l'incursion souterraine <- quête échouée

poste de commande -> 1ère mission des résistants terminée -> 5 objets + ? Po -> 2nde mission des résistants : "bataille dans les tunnels" -> je choisis Ivan Tsarevich + marteau de Thor + 29 soldats avec équipements 20

la station de recherche abandonnée #2

après recherche sur internet, il s'avère que j'avais oublié un ascenseur à l'Ouest -> coffre contient pierre précieuse mystérieuse

la vieille ville #2

la grande place -> statue du *Roi Borislav* -> déposez pierre précieuse mystérieuse -> portail d'encre vers ...

la statue

5 pierres précieuses mystérieuses à trouver -> 2 à déposer sur statue de gardien au Sud Est & 3 sur statue de gardien au Nord Est -> Sud Ouest, approchez de statue du *Roi Borislav* -> *magicien fou* -> statue du *Roi Borislav* -> sceptre du *roi Borislav* - ouvrez les 5 coffres avec clé mystérieuse

les égout #10

poste de commande -> 2nde mission des résistants terminée -> 3 objets + ? 16 224 Po

je dispose d'elixir mineur contre poison (résistance poison + 10)

niveau 31 quatre

compétence -> piège de grappins + 1

prisonnier Sept -> quête principale - je lui dis que je suis prêt ...

Je vais lancer un Dieu de l'orage contre les forces de la science occulte.

Eh bien, c'est un bon résumé de la Borgovie.

Tandis que la Résistance se terre à l'abri dans le repaire, je quitte la ville pour trouver ce Perun.

Le Prisonnier Sept nous emmène dans une partie abandonnée des montagnes, bien plus loin que ce que j'ai déjà exploré.

Notre destination semble être entourée de mystère.

Ce lieu a mauvaise réputation. C'est tout ce que je sais.

Même le Professeur a évité ces sommets pour une raison que j'ignore et les a effacés des cartes officielles.

Le Prisonnier Sept est étrangement silencieux à propos de ce plateau interdit, ce qui me rend encore plus curieux.

C'est le moment de faire un peu d'exploration.

la montagne de la tourmente #1

cercle de téléportation -> ... -> autel -> ... -> panneau "expert en champignons" -> certificat d'expertise en mycologie sur cadavre expert en champignons

niveau 32

tir avancé + 2 / aura -> rajeunissement du chasseur + 1

... -> message du commandant Petrov

les égout #11

poste de commande -> 3ème mission des *résistants* : "le seigneur vampire" -> je choisis *DR Stahl* + 29 soldats avec équipements 30

la montagne de la tourmente #2

sceptre Rukh donne 1 *PCA* -> ... -> épouvantail pour plume de matronne harpie -> lance de don quichotte dans mur -> ... -> poisson rouge gelé -> ...

autel -> chef de caravane décédé -> je décide de le fouiller pour savoir qui il était -> "John" - vous lisez automatiquement la liste des objets qu'il possédait ...

... -> cercle de téléportation -> gong mystérieux -> je décide de le frapper -> *matriarches* <- quête

adepte de *Perun* -> j'accepte de chercher le chasseur & l'idole noire -> allez y via ponts de glace -> ... -> corps de chasseur près coffre -> ... -> l'idole noire - *Katarina* clame automatiquement le "mot de passe" -> porte d'encre -> adepte de *Perun* - *lumbo wreathlock*

niveau 22

kinésie + 1 / sublimité + 1 / spectre -> onde maudite + 1

Nord Ouest d'adepte de *Perun* -> je décide de ne pas prendre l'*armure sacrée*

Woody, une goule -> je lui donne ce qu'il demande -> ... -> autel -> ... -> la caverne glaciale -> message du commandant *Petrov*

les égout #12

poste de commande -> 3ème mission des *résistants* terminée -> 3 objets + 16 51 Po -> 4ème mission des *résistants* : "la cargaison de matériel" -> je choisis *Grigor Stark* avec 'archer légendaire' + 29 soldats avec équipements 32

proposez certificat d'expertise en mycologie à *DR. Dampf* - je consomme élixir mineur de puissance physique (+ 1 % dégâts physique)

commandant *Petrov* -> des *hommes rats* approchent (quête type défense de tour) -> l'invasion des hommes rats <- quête échouée bêtement

poste de commande -> 4ème mission des *résistants* terminée -> 6 objets + 42 762 Po -> parlez au *Baron Upyr* - c'est un occultiste qui sait convaincre -> poste de commande -> 5ème mission des *résistants* : "chasseur de rats" -> je choisis *Baron Upyr* + 29 soldats avec équipements 35

je consomme élixir mineur d'esquive (+ 10 esquive)

la caverne glaciale

anneau de l'au delà dans ossements -> ...

niveau 32

vitalité renforcée + 1 / tir avancé + 1 / aura -> fuite magistrale + 1 & rajeunissement du chasseur + 1

chariot minier en hauteur - **Katarina** s'en chargera -pour + de 58 000 Po -> ... -> descendez -> ...

épée gambling (pour **Van Helsing** protecteur) & bâton de sorcier (pour **Van Helsing** élémentaliste) sur cadavre
squelette d'un petit homme - vous lisez automatiquement son journal : minerais mystérieux contient 2 beard
grease essences (pas de coût d'essence)

Vasily Mechanov -> si vous trouvez son mécanisme (vieux engrenages) , cet ingénieur rejoindra la résistance
-> ... -> roi Kobold -> ... -> vieux engranges dans coffre -> rapportez le à **Vasily Mechanov** -> 1 PCA

niveau 23

sublimité + 2 / sentinelle -> bénédiction spectrale + 1

... -> commande d'ascenseur ->

la montagne de la tourmente #3

gauche -> 2 gardiens de la guilde des chasseurs vous demande de ne pas toucher au seaux dans la forêt
géante

... -> message du commandant Petrov

les égout #13

poste de commande -> 5ème mission des résistants terminée -> 4 objets + 27 613 Po -> 6ème mission des
résistants : "le laboratoire de Frankenstein" -> je choisis DR Stahl avec 'érudit occulte' + 29 soldats avec
équipements 37

katarina consomme élixir mineur d'esquive (+ 10 esquive)

la montagne de la tourmente #4

droite -> ... -> campement -> **Ivan Sibersky** -> vous demandez l'hospitalité -> ... -> "hé, vous devriez savoir
que je suis un chasseur de monstres" -> il dit qu'il a des objets à vendre - ils vous font penser à ceux de la
liste "John" -> "sales hors la loi" -> broyeurs de cendres -> + bas, homme blessé coincé sous rocher -> ... ->
plutôt que celles de ce dernier, je suis les consignes de **Katarina** -> 1/2 tour -> ...

la forêt géante #1

c'est ici que se trouverait **Perun, le dieu des tempêtes**

cadavre -> ... -> je prends pierre de lune -> ... -> Sud -> 1ère passerelle en bois -> pierre de lune sur 1 des
cadavres -> Sud -> secteur des géants -> idole marcheur spirituel dans ossements -> 1/2 tour -> ...

Est -> adepte de **Perun** -> refermer la porte qu'il a ouverte -> j'accepte ... "on" verra sur place si c'est un
seau (ou pas) - il donne pierre de lune géante -> ... -> tous esprits de glaces -> porte de **Perun** -> je décide de
la fermer -> 1 PP

... -> Est -> secteur des *couveuses de lézards* -> ... -> Nord Ouest -> 2nde passerelle en bois -> ... -> *marmitte à goulash* ->

niveau 34

vitalité renforcée + 1 / tir avancé + 2 / compétence -> piège à grappins + 2

sentier vers Nord Ouest -> ... -> *cercle de téléportation* -> village des *fantômes* -> ... -> *soldat fantôme vétéran* -> lever la malédiction -> j'accepte -> l'*idole marcheur spirituel* étant notre possession, il reste à trouver le lieu de culte des *marcheurs spirituels* (*totem - ok cf. la forêt géante #2*) -> + bas, fosse à carcasses ...

1/2 tour -> 1er pont en pierres vers Nord -> ... -> 5 *idoles géantes* - 2nd pont en pierres cassé -> *marchand ambulant* que vous aviez escorté dans *le bois aux corbeaux* est prisonnier -> *ancien des marcheurs spirituels* -> vous avez déjà fait ce qu'il souhaite (*fosse à carcasses du village des fantômes*) -> admiratif, plutôt que *le marchand ambulant*, il vous attaque pour vous sacrifier -> automatiquement, vous libérez *marchand ambulant*

1/2 tour -> *marchand ambulant* est près de *marmitte à goulash*

les égout #14

poste de commande -> 6ème mission des *résistants* terminée -> 6 *objets* + 25 366 Po -> 7ème mission des *résistants* : "gang de Borgova" -> je choisis *Ivan Tsarevich* avec "agression" & le marteau de Thor + 29 *soldats* avec équipements 40

je consomme *élixir supérieur de coups critiques* (+ 1 *chance coups critiques*) & *élixir mineur de résistance élémentaire* (+ 10 *résistance élémentaire*)

la forêt géante #2

depuis *marchand ambulant*, Est puis Nord pour 3ème pont en pierres -> ... -> *cercle de téléportation*

Est -> ... -> *marcheur spirituel* -> je décide de lui donner l'*idole marcheur spirituel* - *tambour*, il dit de pas y toucher - *cercle de téléportation* vers le village des *fantômes* -> rien à changer ...

niveau 24

kinésie + 1 / sublimité + 1 / spectre -> force de la terreur + 1

retour au totem des *marcheurs spirituels* -> *tambour* plusieurs fois - *Katarina* annonce *Yéti* ...

Nord -> ... -> *Mr Braille Jr.* marchand -> j'achète *champignon du bonheur* (+ 10 PV), *oeuf de griffon* (+ 10 PV), *rhume de Zacapa* (+ 10 PV), *essence 5ème élément*, *clé en fer gravée* & *guide planétaire sinistre*

Ouest vers 3ème passerelle en bois -> *idole géante* -> Nord -> mur de glace (*ok voir ci après*) -> *idole géante* -> vous pourrez passer quand les autres *idoles géantes* le permettront - *quête principale*

Sud Ouest -> ... -> *idole géante* vous demande "quel est l'élément le + fort ?" ...

- 1) Le vent, car il finit toujours par éroder même une montagne.
- 2) La pierre, car c'est la plus solide.
- 3) Le feu, car la chaleur fissurera les pierres.
- 4) L'eau, parce qu'elle se fraye un chemin parmi les rochers.

je répond "l'eau" -> c'est faux ... -> 4 *adeptes de Perun* -> explorez ce secteur jusqu'à la 4ème passerelle en bois pour sapin de Noël (4 *coffres*) & *chevalier noir sans bras* (*coffre au 2nd pont en pierres cassé*) ...

sentier vers Nord Ouest -> ... -> **idole géante** demande "qui possède des racines qu'on ne peut pas voir ?"
" ...

- 1) C'est une montagne.
- 2) Un nénuphar flottant sur un lac.
- 3) **Un champignon dans la forêt.**

je répond "le champignon" -> c'est faux ... -> 3 *adeptes de Perun* -> ... -> **idole géante** demande "quelle sorte de pierres trouve t'on dans les rivières ?"

- 1) Des pierres mouillées.
- 2) **Des cailloux.**
- 3) Des dépôts alluviaux.

je répond "des cailloux" -> c'est faux ... -> 5 *adeptes de Perun* -> ... -> **idole géante** demande "quel est le + grand des arbres ?"

- 1) L'arbre-monde.
- 2) Le ciel.
- 3) **La montagne.**

je répond "la montagne" -> c'est vrai ... -> **idole géante** demande "ça s'élève encore & encore sans jamais grandir ?"

- 1) Une tige de haricot.
- 2) Une montagne.
- 3) **La fièvre!**

je répond "la fièvre" -> c'est faux ... -> 3 *adeptes de Perun* -> ... -> **idole géante près du mur de glace** -> 1 **PP** & 1 **PCA**

niveau 35

vitalité renforcée + 1 / tir avancé + 2 / compétence -> piège a grappins + 1 & bonus chaînes lourdes

Nord -> mur de glace est effacé -> ... -> *adepte de Perun* -> ... -> *golem de glace* -> *golem de glace* -> 2 *golems de glace* -> 3 *adeptes de Perun* -> *prisonnier Sept* intervient - il manque des textes FR, du coup je n'ai pas compris ce qu'il disait ... -> je décide d'affronter 3 *adeptes de Perun* ...

niveau 35 bis

aptitude -> roi de la gachette (+ 5 % **vitesse attaque**)

brisez **sceau de maître** pour libérer la puissance de *Perun*

les égout #15

Une tempête approche de la ville.
 Elle détruira les Dômes de force et nous donnera une seconde chance.
 Mais c'est une tempête anormale,
 née dans les montagnes interdites où une présence sinistre
 a infecté la forêt il y a très, très longtemps.
 Un être mythique qu'ils surnomment l'Immortel.
 Plus j'en apprends sur cette terre, plus des secrets apparaissent.
 Je crains d'avoir libéré un pouvoir terrible.
 Et maintenant, je vais le laisser s'abattre sur cette ville tourmentée.
 J'espère que ça en valait la peine.

poste de commande -> 7ème mission des *résistants* terminée -> 4 objets + 39 758 Po -> 8ème mission des *résistants* : "les canons de Borgova" -> je choisis *Igor Startk* avec 'archer légendaire' & 'reconnaissance' + 29 soldats avec équipements 45

prisonnier Sept -> le temps que la tempête face son effet sur les champs de force d'*Harker*, il vous devez visiter un des anciens laboratoires de *Fulmigati*

Contenu caché trouvé :	19 sur 26
Temps de jeu :	533 m
Monstres tués :	4590
Packs élite tués :	69
Vos morts :	4
Dégâts totaux :	1533663
Or collecté :	1075898
Quêtes terminées :	23 sur 29
Distance parcourue :	35798 m

5ème chapitre

donnez vos pierres de lune au DR. *Dampf* pour 1 essence larmes de Koshei

commandant *Petrov* -> des monstres arrivent (quête type défense de tour) -> cercle de téléportation -> le régiment inhumain <- quête échouée

poste de commande -> 8ème mission des *résistants* terminée -> 3 objets + 20 305 Po -> 9ème mission des *résistants* : "opération de nettoyage" -> je choisis *le baron Upyr* avec 'expert en mêlée' + 32 soldats avec équipements 50

porte d'encre derrière *inventeur* -> ...

l'atelier de cristal

Nord -> ... -> clé de cristal bleue -> ... -> bibliothèque avec 2 étagères pour livres qui parlent des *Chimères* - elles se nourrissent d'essences

1/2 tour -> Nord -> ... -> lanterne d'émeraude -> lanterne émeraude (relique pour mission des *résistants*) -> Nord -> ... -> 1ère grille -> ... -> caisse pleine d'essences -> je décide de les prendre

1/2 tour -> Sud -> ... -> 2nde grille (ok + tard) -> 3ème grille -> ... -> étagère pour livre sur modification des *Chimères* - bureau pour notes mentionnant la façon de mater une *Chimère*

niveau 25

kinésie + 1 / sublimité + 1 / sentinelle -> présence valorisante débloquée

... -> 2nde grille -> 1/2 tour -> ... -> *ancien des chimères* - elle disparaît, - *katarina* est déçue, elle la veut absolument comme animal de compagnie

les égout #16

prisonnier Sept vous informe que la *chimère* ("chi chi") est là ...

poste de commande -> 9ème mission des *résistants* terminée -> 4 objets + 29 571 Po -> 10ème mission des *résistants* : "musée des arts & des artefacts" -> je choisis *DR Stalh* avec 'diplomate impressionnant', 'érudit occulte' & lanterne émeraude + 32 *soldats* avec équipements 50

près réserve personnelle -> *Chimère* -> didacticiel sur votre *Chimère* ... -> 1 PCA -> j'envoie *Chimère* chasser au pays des rêves ...

niveau 36

vitalité renforcée + 1 / tir avancé + 1 / compétence -> piège à grappins + 2

commandant Petrov -> les champs de force d'*Harker* sont annihilés - la tempête est finie - vous devez passer par la jonction du viaduc pour rejoindre la fonderie <- *quêtes principales* - chemin faisant, 3 "*costauds*" seront à éliminer

la jonction du viaduc #2

capitaine Virkov -> détruire l'avant poste ennemi

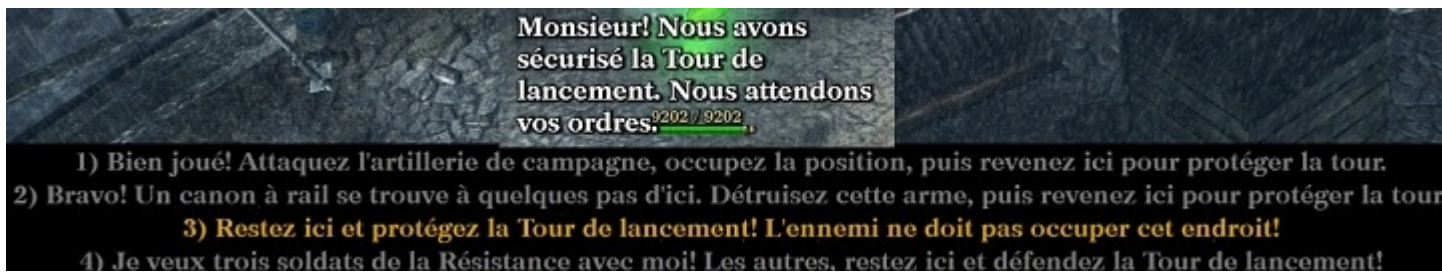


vous avez la possibilité de cibler des tirs d'artillerie alliés

message du *commandant Petrov* -> aider les défenseurs de la tour (station) de contrôle d'ornithoptères

prisonnier Sept -> occupez l'artillerie (détruire toutes ou parties des tourelles) & coupez (détruire) le canon sur rail

capitaine près la tour (station) de contrôle d'ornithoptères -> ...



je lui dis de protéger la tour de lancement (station de contrôle d'ornithoptères) ...

l'accès à la fonderie est au Nord Ouest - les 5 autres cibles (les 3 primes + artillerie + canon sur rail) sont plutôt sur le Centre, l'Ouest & le Sud Ouest



à ce stade, je fais une pause ...

les égout #17

niveau 37

vitalité renforcée + 1 / tir avancé + 1 / compétence -> piège à grappins + 2

niveau 27

kinésie + 2 / sublimité + 2 / sentinelle -> présence valorisante + 2

la Chimère a ramenée 3 objets -> j'envoie Chimère chasser au cauchemard trompeur ...

poste de commande -> 10ème mission des résistants terminée -> 4 objets + 34 715 Po -> aucune mission disponible

je consomme élixir mineur de défense (+ 10 défense de base)

la jonction du viaduc #3

Est -> prototype alpha demande ...



un terminator ...

je répond "peut être bien" -> *prototype alpha*

Nord Ouest -> 2 *automates de l'apocalypse* à éliminer <- **quête principale** -> finissez le travail ...

les égout #18

la Chimère a ramenée 4 **objets** -> j'envoie *Chimère* chasser au **flux profond** ...

katarina consomme **élixir mineur de résistance élémentaire** (+ 10 **résistance élémentaire**)

la fonderie #1

vous devez la reprendre en éliminant *tous les intrus* <- **quête principale** - présence de **contenants explosants**

capitaine de la résistance -> je décide de lui dire de sécuriser les secteurs déjà nettoyés <- **ils vous suivront** -
vous pouvez toujours lui demander de vous aider

message du commandant Petrov -> récupérer **manuel des runes pratiques** dans l'atelier (ok cf. **la fonderie #2** - **la salle de l'assemblée**)

niveau 38

vitalité renforcée + 2 / compétence -> piège à grappins -> bonus fouet de chaîne / compétence -> mirage fantomatique débloquée

à 25 %, message du *capitaine de la résistance* annonçant contre attaque - **aidez les**

les égout #19

poste de commande -> **11ème mission des résistants** : "tueur invisible" -> je choisis *Ivan Tsarevich* avec 'agression', 'reconnaissance' & marteau de Thor + 37 *soldats* avec équipements 50

la Chimère a ramenée 3 **objets** -> j'envoie *Chimère* chasser au **cauchemard trompeur** ...

la fonderie #2

vers 34 %, *message du capitaine de la résistance* annonçant contre attaque - **aidez les**

planche a dessin -> ... -> une arme type lance flamme serait en projet

vers 47 %, *message du capitaine de la résistance* annonçant contre attaque - **aidez les**

niveau 28

kinésie + 1 / sublimité + 1 / sentinelle -> présence valorisante + 1

Est -> *soldat de la résistance* -> ... -> nettoyer le hall (**salle d'assurance qualité**) -> **porte** -> faites le puis ressortez dans **fonderie**

Nord Ouest -> **bouilloire** vous permet d'y plonger **poisson rouge gelé** -> le vœux de **Katarina** est exaucé -> **boucle d'oreilles en diamant**

cercle de téléportation au Centre

niveau 39

vitalité renforcée + 1 / tir avancé + 1 / compétence -> mirage fantomatique + 1

dessous ce dernier, **porte** vers **zone de conditionnement** -> ...



Arthur Détour -> ... -> **essence de lame photonique** -> finissez le travail -> ... -> **la fonderie** -> ...

vers 76 %, *message du capitaine de la résistance* annonçant contre attaque - **aidez les**

Sud Ouest, **porte** vers **salle de l'assemblée** -> ... -> **manuel des runes pratiques** dans 1 des 3 **coffres**

les égout #20

présentez au *DR Dampf* -> **objet rare**

niveau 29

kinésie + 1 / sublimité + 1 / sentinelle -> présence valorisante + 1

la Chimère a ramenée 3 **objets** -> j'envoie *Chimère* chasser au **flux profond** ...

poste de commande -> 11ème mission des *résistants* terminée -> 5 objets + 34 436 Po - 10 soldats tués -> aucune mission disponible

la fonderie #3

Sud -> ... -> 100 % -> 2 PP -> automatiquement, prisonnier Sept annonce que les troupes d'Harker approchent des égouts ...

Pas encore. Mais il n'est plus très loin. Cette fois, il a envoyé une armée entière dans les tunnels. Et quelque chose cloche. C'est pire que d'habitude. Le sol tremble. Les murs sont sur le point de s'écrouler. Les gens sont pris de panique.

niveau 40

vitalité renforcée + 4 / compétence -> mirage fantomatique + 2 / aptitude -> résistant II (+ 7 % toutes résistances)

les égout #21

le sol tremble ... -> la Chimère a ramenée 3 objets

message du commandant Petrov -> des monstres arrivent ... -> cercle de téléportation -> les cavernes d'acier (quête type défense de tour) <- quête échouée

prisonnier Sept -> passer par l'encre pour atteindre la foreuse d'Haker <- quête principale

poste de commande -> 12ème mission des *résistants* : "l'usine secrète" -> je choisis Grigor Stark avec 'archer légendaire', 'reconnaissance' & 'maître statège' + 42 soldats avec équipements 50

Katarina consomme élixir supérieur de coups critiques (+ 1 chance coups critiques)

j'envoie Chimère chasser au flux profond ... -> porte d'encre vers ...

la platefome flottante #1

... -> Ouest -> cercle de téléportation -> ascenseur descendant -> ...

niveau 30

sublimité + 2 / sentinelle -> présence valorisante + 1

Nord -> console

les égout #22

la Chimère a ramenée 3 objets -> j'envoie Chimère chasser au flux profond ...

poste de commande -> 13ème mission des *résistants* : "le pont de la rivière Lugosi" -> je choisis DR Stahl

avec tous bonus & lanterne d'émeuraude + 42 *soldats* avec équipements 50

la platefome flottante #2

Nord Ouest -> ... -> **cercle de téléportation** -> ... -> **porte d'encre** vers **appareil de forage animé** -> 3 **leviers**
puis le *noyau central* -> **décès** -> **automatiquement**, *prisonnier Sept* -> ... -> je lui demande d'attendre pour
ramasser les **butins** ...

les égout #23

Contenu caché trouvé :	9 sur 12
Temps de jeu :	276 m
Monstres tués :	4426
Packs élite tués :	58
Vos morts :	1
Dégâts totaux :	2189543
Or collecté :	869591
Quêtes terminées :	12 sur 14
Distance parcourue :	19775 m

le sol ne tremble plus ... 2 **PP** & 2 **PCA**

6ème chapitre

niveau 42

vitalité renforcée + 3 / tir avancé + 3 / compétence -> mirage fantomatique + 3 & bonus guérison fantomatique /
aptitude -> guide spirituel (+ 3 **PP** & + 20 % **PV de base** pour *Kararina*) / vitalité renforcée + 3

niveau 31

kinésie + 2 / sentinelle -> présence valorisante + 1

la Chimère a ramenée 3 **objets** -> j'envoie *Chimère* chasser au **pays des rêves** ...

poste de commande -> 12ème mission des *résistants* terminée -> 6 **objets** & 36 755 **Po** -> 13ème mission
des *résistants* terminée -> 2 **objets** & 27 924 **Po** -> aucune mission disponible ...

le commandant Petrov -> **quête principale**, retrouver *l'espion* dans ...

le quartier marchand #1

secteur Sud Est -> ...

niveau 32

sublimité + 2 / sentinelle -> présence valorisante + 1

les égout #24

la Chimère a ramenée 3 **objets** -> j'envoie *Chimère* chasser au **pays des rêves** ...

le quartier marchand #2

Von Stierlitz (*l'espion*) -> il localise Harker - il vous faut trouver **démagnétiseur** pour les murs de force / **empoisonner** *les soldats de la garnison* en détruisant, d'abord, les 2 **générateurs** sur les toits de la banque
(1er, soit celui à l'Est, déjà fait)

depuis point d'entrée -> Ouest -> **message du commandant Petrov** -> éliminer les 2 *annihilateurs octopodes* sur place des statues

les égout #25

la Chimère a ramenée 3 **objets** -> j'envoie *Chimère* chasser au **domaine éthéré** ...

le quartier marchand #3

faites le tour jusqu'au 3ème *annihilateurs octopodes* -> **décès** -> côté Ouest -> 1er mur de force (**ok + tard**)
-> redescendez -> 2nd mur de force (**ok + tard**) -> ... -> **cercle de téléportation** -> *mendiant* est le serviteur du *domovoï* avec un sac (**cf. 1er chapitre - le col de la gorgone & 2nd chapitre - le port industriel #1**) - il dit que ce dernier était détective

niveau 43

vitalité renforcée + 2 / compétence -> mirage fantomatique + 2

passez en face vers l'Est -> ... -> des cadavres jonchent le sol -> ...

les égout #26

la Chimère a ramenée 1 **objet** et des **Po** -> j'envoie *Chimère* chasser au **domaine éthéré** ...

le quartier marchand #4

1/2 tour jusqu'à la place des statues -> escalier ascendant -> ... -> **générateur Ouest** -> vous devez maintenant **libérer le poison dans la garnison**

côté Ouest -> escalier ascendant **là où était 2nd mur de force** -> la garnison -> ... -> 3 **sorties d'air** pour le poison ...

les égout #27

la Chimère est blessée ... j'attends en commerçant ... -> **après l'avoir nourrie**, j'envoie *Chimère* chasser au **domaine éthéré** ...

niveau 33

kinésie + 2 / sentinelle -> présence valorisante + 1

le quartier marchand #5

Nord -> escalier ascendant derrière la banque -> 3ème mur de force (**ok + tard**) -> Est -> ... -> récupérez

démagnétiseur - finissez d'explorer ce secteur ...

1/2 tour -> Nord Ouest -> effacez 1er & 3ème mur de force via les 2 **panneaux de contrôle électrique** -> ...

automatiquement, **prisonnier Sept** -> grâce à la **porte de Perun** de la **forêt géante** qu'il a fait rapatrié ici,

Harker a fui la ville et est en route pour un endroit interdit mystérieux, à la recherche d'un objet mythique : la Mort de Koschei l'immortel. On raconte que c'est un artefact d'une puissance incroyable, ce qui signifie que je n'ai pas intérêt à ce qu'il tombe entre les mains du général.

niveau 43 bis

aptitude mentor (+ 3 **PCA**) / compétence -> mirage fantomatique + 1 & bonus hurlement de banshee

porte de Perun opérationnelle -> ...

Voici ce que le Prisonnier Sept m'a dit.
Jadis, Koschei le magicien a caché sa mort pour devenir immortel...
mais cela a aussi causé sa perte
lorsque ses ennemis se sont emparés de son précieux trésor.
L'Immortel n'est plus, mais l'essence de sa mort n'a pas pu être détruite.
C'est un pouvoir tellement effrayant
que même les scientifiques tous pensaient qu'il valait mieux condamner
toute la montagne où il était enterré.
Harker est prêt à utiliser cette abomination contre nous.
Il n'a pas pu me détruire. Il veut donc tout détruire.

le gouffre de Wormwood #1

cercle de téléportation -> des **araignées** de partout - **oeufs d'araignées** à détruire

niveau 44

vitalité renforcée + 2 / aura -> rajeunissement du chasseur + 1

... -> **prisonnier Sept** -> vous pouvez obtenir de l'aide via des tirs d'obus si vous détruisez 4 **sceux protecteurs**

niveau 34

kinésie + 2 / sentinelle -> présence valorisante + 1

1er pont -> ... -> **soldat blessé** raconte que 3 **énormes araignées** ont décimées les troupes d'Harker - vous devez de les liquider -> Sud -> 2nd pont -> **le ravageur noir (énorme araignée)** -> ...

1/2 tour -> Est -> 3ème pont -> ... -> **crâne étrange** sur autel - je le prend -> **Pierre sigil (sceau protecteur)**

1/2 tour -> Est -> 4ème pont -> **tombes de musiciens mort à 27 ans** ... -> Nord -> 5ème pont -> **autel de la sagesse** -> Ouest -> 6ème pont -> **Pierre sigil (sceau protecteur)** -> 1/2 tour -> Nord -> 7ème pont -> **ruches** -> ... -> Nord -> 8ème pont -> **Pierre sigil (sceau protecteur)**

1/2 tour -> 6ème pont -> Ouest -> 9ème pont -> **décès**

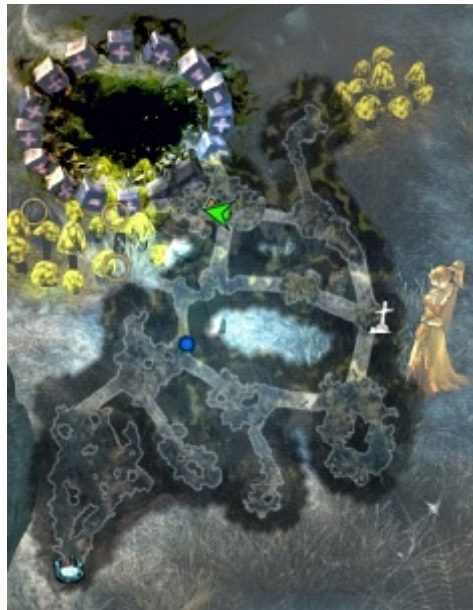
les égout #28

la Chimère a ramenée 1 objet et des Po -> j'envoie *Chimère* chasser au flux profond ...

poste de commande -> 14ème mission des résistants : "trésor national" -> je choisis *Die baron Upyr* avec le bouclier de persée, 'diplomate impressionnant' & 'expert en mêlée' + 52 soldats avec équipements 50

le gouffre de Wormwood #2

9ème pont -> Ouest -> soldat mort -> Sud -> 10ème pont -> déjà fait, 1/2 tour -> Nord -> 11ème pont -> soldat mort -> Est -> 12ème pont -> déjà fait, 1/2 tour -> automatiquement, utilisez clé en fer gravée sur 1er orbe mystique : porte d'encre



vous êtes là ...

vous êtes sur un îlot au Nord Est -> ... -> 2nd orbe mystique pour 4 objets & des Po -> porte d'encre pour revenir d'où vous venez ...

Ouest -> 13ème pont -> ruches - soldat mort - pierre sigil (sceau protecteur) -> 1 PP & 1 PCA

niveau 44 bis

vitalité renforcée + 1 / aura -> fuite magistrale + 1

Ouest -> 14ème pont -> *le léviathan tacheté (énorme araignée)* -> 1/2 tour jusqu'à traverser le 11ème pont -> Ouest, vous êtes au Nord du soldat blessé -> Ouest -> 15ème pont -> *la veuve noire (énorme araignée)* -> 2 PP & 1 PCA

niveau 44 ter

vitalité renforcée + 2

les égout #29

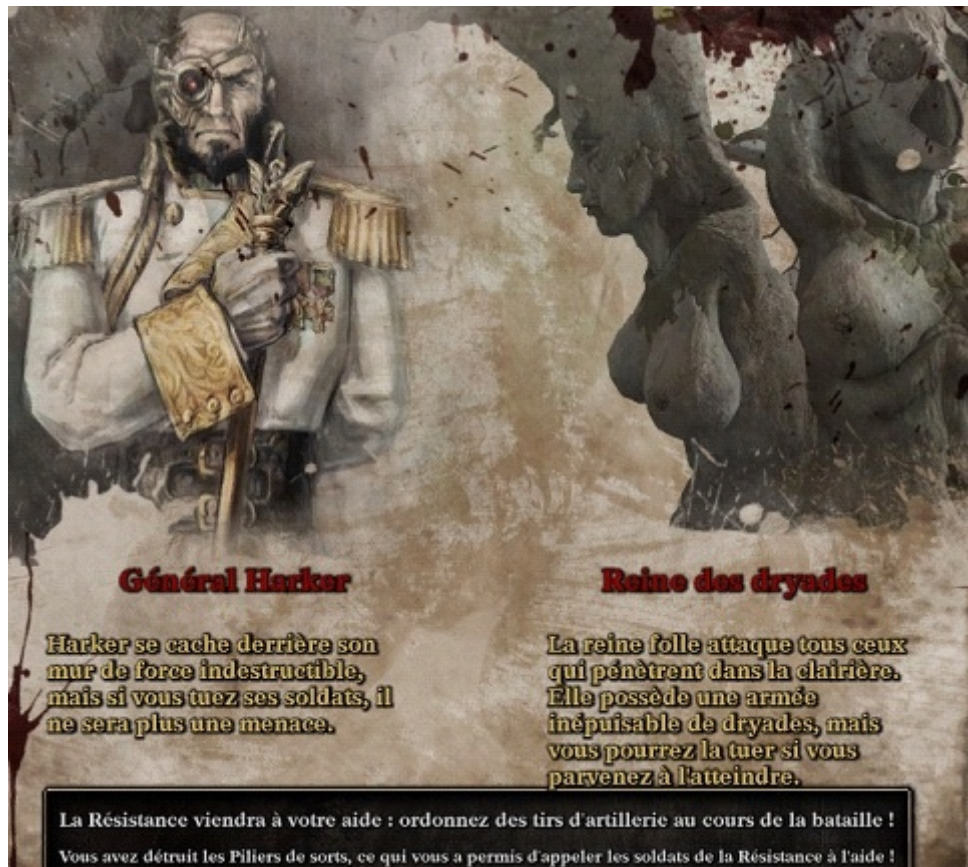
la Chimère a ramenée 3 objet et des Po -> j'envoie *Chimère* chasser au cauchemard trompeur ...

le gouffre de Wormwood #3

Nord -> 16ème pont -> **soldat mort** -> Sud Ouest -> 17ème & 18ème pont -> 1/2 tour -> Nord -> 19ème pont -> ...

la clairière aux épines

1 PCA



je me suis d'abord occupé des soldats de Harker sur la gauche (ils déboulent par 2 portes d'encre) puis de la reine des Dryades tout à droite -> cinématiques ... -> 3 PP

Contenu caché trouvé :	5 sur 11
Temps de jeu :	188 m
Monstres tués :	1888
Packs élite tués :	33
Vos morts :	2
Dégâts totaux :	2026181
Or collecté :	662860
Quêtes terminées :	7 sur 8
Distance parcourue :	13469 m

Harker a été vaincu, mais j'ai été trahi. Le prisonnier Sept a volé la Mort de Koschei et s'est enfui. C'est sans aucun doute le commencement d'une nouvelle aventure... Pas de repos pour les héros.

7ème chapitre

les égouts #30

poste de commande -> 14ème mission des *résistants* terminée -> 2 objets & 51 871 Po - 1 soldat mort

niveau 49

vitalité renforcée + 5 / tir avancé + 6 / conscience spirituelle + 1 / compétence -> destruction des détectomates débloquée + 5 & bonus explosion antagoniseurs / aura -> réserves cachées + 1 -> rajeunissement du chasseur + 2

niveau 38

cadavre + 3 / kinésie + 3 / sublimité + 2 / sentinelle -> don de résistance + 4

la Chimère a ramenée 3 objet et des Po -> j'envoie Chimère chasser au flux profond ...

le commandant Petrov -> porte d'encre est apparue - quête principale -> ...

le sanctuaire #1

cercle de téléportation -> ... -> automatiquement, *villagerois* -> ... -> Pieter Schulze -> trouver le joueur de flûte qui n'a pas fait ce qu'ils demandaient ...

niveau 50

vitalité renforcée + 2 / compétence -> destruction des détectomates + 1

présence d'ascenseurs ... le joueur de flûte est là ... avec les enfants des villageois



il dit que ce sont les enfants qui veulent quitter cet endroit maudit & propose de le laisser partir avec eux contre "la source de son pouvoir" -> je ne le crois pas -> *le joueur de flûte* -> **automatiquement**, **Katarina** raccompagne *les enfants* ...

niveau 39

kinésie + 1 / sublimité + 1 / sentinelle -> don de résistance + 1

au Nord, *Friedrich* propose 3 plats -> je lui prend une **tarte Vrikolak (+ 10 PV de base)** -> Nord Est, un *domovoï* se jette dans le vide ...

les égouts #31

la Chimère a ramenée 3 **objet** et des **Po** -> j'envoie *Chimère* chasser au **flux profond** ...

le sanctuaire #2

Sud Est -> **porte d'encre** vers ...

l'île des os

cercle de téléportation -> des **ruches** -> **décès** -> **porte d'encre** -> ... -> affrontez *Bies* (*le collectionneur*)

niveau 51

vitalité renforcée + 2 / compétence -> mirage fantomatique bonus mirage supplémentaire / compétence -> destruction des détectomates bonus gouttelettes de napalm I / aura -> réserves cachées + 1

porte d'encre vers ...

les mines de coeur d'encre #1

cercle de téléportation -> ... -> **automatiquement**, *dernier survivant* parle de la rouille et la maladie idoine ...
vous devez trouver un alchimiste

les égouts #31

la Chimère a ramenée 3 **objet** et des **Po** -> j'envoie *Chimère* chasser au **flux profond** ...

a propos de la rouille, DR. Dampf -> il a un remède mais il vous met en garde -> je prend **rustblight cure**

les mines de coeur d'encre #2

dernier survivant -> je lui donne **rustblight cure** ... qui n'a pas l'effet malsain annoncé -> ... -> **porte étrange** ici ...



elfe des foyers -> ...

niveau 40

kinésie + 1 / sublimité + 1 / sentinelle -> lien corporel débloqué

Centre -> combat en milieu clos -> ... -> ...

les égouts #32

la Chimère a ramenée 3 objet et des Po -> j'envoie *Chimère* chasser au **cauchemard trompeur** ...

les mines de coeur d'encre #3

... -> Sud Ouest -> cercle de téléportation vers ...

le bastion de cristal

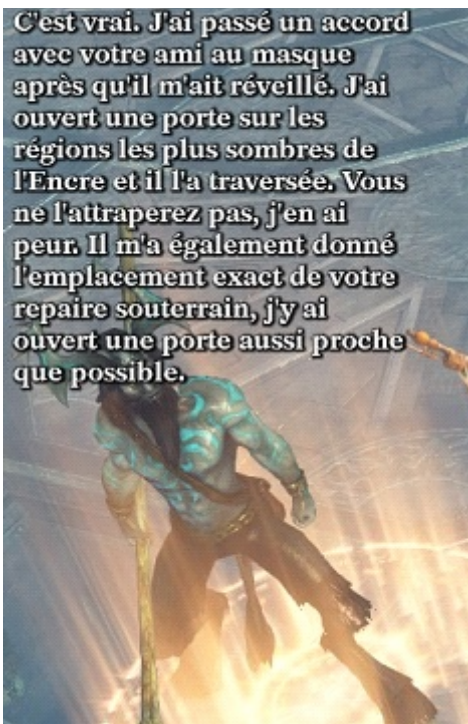
Les mines de cœur d'Encre, dans lesquelles un rare minéral appelé Rouille était produit, ont été envahies par une étrange maladie. J'ai découvert que le Prisonnier Sept a dérobé ce matériau avant de partir à la recherche du seigneur de ce royaume, le Maître des portes.

.... -> gauche -> ... - bébé godzilla -> 1/2 tour -> ... -> porte d'encre -> porte d'encre -> ...

niveau 41

kinésie + 1 / sublimité + 1 / sentinelle -> don de résistance + 1

... -> porte d'encre -> ... -> porte d'encre -> porte d'encre -> gauche -> ... -> le Maître des portes a propos du prisonnier Sept -> ...



c'est celle qui est apparue au début du 7ème chapitre dans **les égouts**

Ne vous inquiétez pas. Je peux toujours m'y rendre... tuer tout le monde, piller votre Repaire... et visiter la ville moderne au passage.

le Maître des portes -> 1 PP

Contenu caché trouvé :	5 sur 7
Temps de jeu :	142 m
Monstres tués :	1541
Packs élite tués :	36
Vos morts :	1
Dégâts totaux :	2911794
Or collecté :	764830
Quêtes terminées :	6 sur 7
Distance parcourue :	12594 m

8ème chapitre

les égouts #33

la Chimère a ramenée 4 **objet** et des **Po** -> j'envoie Chimère chasser au **flux profond** ...

je consomme **élixir mineur de feu** (+ 1 % **dégâts de feu**)

niveau 52

vitalité renforcée + 3 / compétence -> destruction des détectomates + 1 & bonus gouttelettes de napalm II / aptitude
-> maître chasseur (+ 6 PP & + 3 PCA)

niveau 52 bis

vitalité renforcée + 6 / compétence -> destruction des détectomates + 1 & bonus gouttelettes de napalm III

commandant Petrov -> ...

c'est le début du 3ème jeu ...

----- BILAN -----

prise en main du jeu : 0 h 45 <- *essai 4 classes*

durée estimée avec rédaction du document -> 58 h 00

katarina 100 % à distance / tous bonus de compétence à 1 / artisanat : 99 % via laboratoires

----- CRITIQUES ET AVIS -----

les défauts du jeu

le jeu est programmé pour un clavier Qwerty / sauvegarde unique

délai de rechargement de la partie en revenant d'une autre application <- *environ 10 secondes, pénible quand on prend des notes !!!*

pas de **munitions** - **potions** a volonté - inventaire surdimensionné

absence de phase de repos / pas assez de **nourriture** pour que cela soit crédible

la taille de la mini carte automatiquement réinitialisée

cassez des **contenants** devant (ou chez) des *tiers amicaux* sans qu'ils disent un mot est absurde

les combats sont assez souvent confus

des situations incohérentes comme *les tiers isolés & tous les "tiers transparents aux dégâts"*

il manque la pause (active)

les qualités du jeu

les temps de chargement sont bons <- *processeur 3.7 Ghz - 6 Go de Ram - 1 Go de VRAM*

*avec mon paramétrage (cf. **Conseils**)*, le Game Play est bon

les graphismes & les cartes sont d'un bon niveau - la période imaginaire "Steam Punk" est assez bien

décrite

même si certains lieux ou *tiers* ont plusieurs dénominations et qu'il manque quelques textes, la traduction FR est tout a fait compréhensible

les discussions entre **les deux protagonistes** sont un des points fort du jeu <- suivre ou ne pas suivre les conseils de **Katarina ...**

les innombrables possibilités d'évolution de chaque classe de **Van Helsing** + celles de **Katarina** offrent une énorme rejouabilité

diversification des actions (quêtes "classiques", trésors cachés, défenses de tours, *la chimère*, missions de la résistance, commerce & artisanat)

de nombreuses références au cinéma, à la littérature & aux sciences <- a vous de les trouver

the Incredible Adventures of Van Helsing - Final Cut est un bon jeu