

# THE INCREDIBLE ADVENTURES OF VAN HELSING III

2015 - dev. Neocore Games

titre inclus dans la **FINAL CUT** de 2015 achetée 4.50 euros sur la  
plateforme GOG

\*\*\*\*\* Nomenclature \*\*\*\*\*

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

Tiers / donneur de quête secondaire ou action / ennemi

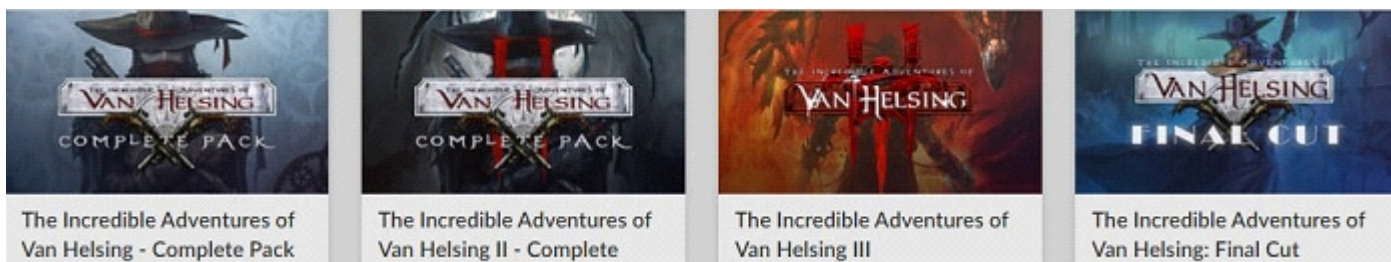
tier proposant réinitialisation des **PP**, des **PCA**, des Aptitudes & de **Katarina**

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

## ~~~~~ 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 3 >  
le répertoire des sauvegardes

## ----- DESCRIPTION -----

le jeu débutant en Anglais -> "Create" -> sélectionnez a classe parmi les 6 disponibles



5 modes de difficultés + choix Game Over si décès -> Options -> choisissez "French" -> acceptez -> quittez le jeu & relancez le

-----

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

sauvegarde en quittant la partie

### ***Van Helsing***

3 attributs principaux (Point de vie, Mana & Rage) modulés lors des montées de niveau par 4 valeurs (corps, dextérité, volonté & chance) - ces 4 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

des compétences spécifiques à la classe qui peuvent évoluer sur 15 rangs tout en proposant des bonus (3 actifs & 4 passifs avec 3 niveaux subordonnés au rang dans la compétence)

plusieurs auras déblocables pour obtenir jusqu'à 3 actives au niveau 20 - chaque aura propose 2 bonus passifs avec pré requis

vous déterminez les **Aptitudes** actives au fil de l'augmentation de votre réputation - selon vos actions effectuées, certaines s'ajouteront à la liste initiale / limite du nombre de réputation : **10**

à chaque montée de niveau, 2 **Points de Pouvoir** & 3 **Points de Compétences** ou **Auras** / limite de niveau d'expérience : **30**

### **Katarina**

4 attributs (**corps, dextérité, volonté & chance**) & 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 un nombre de 10 rangs spécifiques

à chaque montée de niveau, 3 **Points de Pouvoir** & 2 **Point de Compétence** / limite de niveau d'expérience : **25**

### **Artisanat**

via *DR. Lampf* 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 *inventeur* possédant forge, création d'un **objet** a 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



rectangle jaune = enchantement / rectangle bleu = essence(s)

### **Soins**

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



potions de soins & de mana sont a 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

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 ... parfois loin -> vos compétences se rechargeront

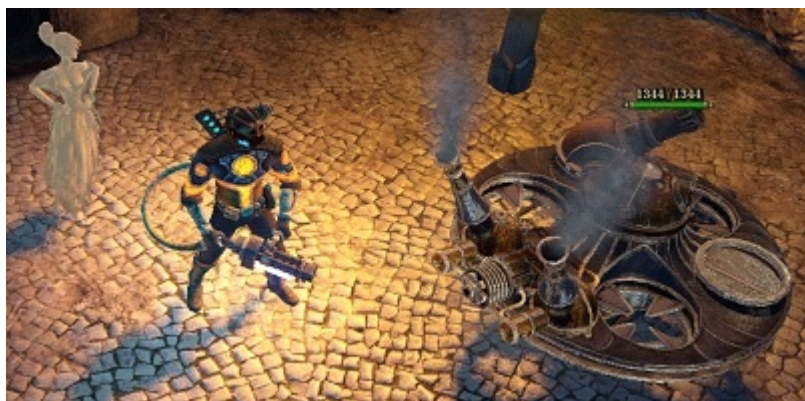
## ~~~~~ LA PARTIE ~~~~~

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

considérez qu'à chaque passage au **repaire secret**; la *Chimère* ira chasser selon sa faim au moins une fois sous mes ordres - j'ai localisé les 3 premières **bougies** ...

difficulté -> normale sans Game Over / hors ligne / classe : constructeur



1er chapitre

Je suis venu en Borgovie pour libérer cette terre de la tyrannie de la science folle, mais la chute de Fulmigati a été l'étincelle qui a déclenché la guerre civile. J'ai donc dirigé la résistance contre le génie militaire qui essayait de nous détruire. J'ai affronté une armée de monstres mécaniques et battu le général Harker pour finir par être trahi par mon mystérieux allié, le Prisonnier Sept, qui m'a trompé et a obtenu l'artefact le plus puissant de la terre, la Mort cachée de Koschei l'Immortel.

Le Prisonnier Sept a disparu dans les profondeurs de l'autre-monde, mais je le retrouverai. Ce n'est pas juste de la vengeance. Je suis un chasseur, il est mon ennemi juré et il a un plan.

Les citoyens comptent sur moi pour les aider, mais je dois d'abord trouver le Prisonnier.

C'est une décision difficile. Le chaos règne à Borgovaen Borgovie.

Des groupes de guerriers, des gangs et des factions politiques querelleuses veulent mettre la main sur le pouvoir. Qui plus est,

la ville est assaillie par l'apparition soudaine de la Secte des Sept.

Dirigée par un monstre mécanique, l'horrible Infiltré,

ses adeptes s'introduisent dans les anciens laboratoires de Fulmigati et s'emparent d'équipement.

Évidemment, mon ennemi juré est derrière tout ça,

et ça ne peut être que le début de quelque chose de pire.

Cette fois-ci, je connais le prochain centre que l'Infiltré va attaquer.

Un laboratoire secret et une horde de monstres... Comme au bon vieux temps.

## le centre de test

niveau 1 / niveau 1

quête principale : vous êtes là pour libérer votre ami, le comte Vlados / contenants a exploser

porte au centre Sud vous téléporte au Nord Ouest -> ... -> serum X (relique de la résistance) dans coffre -> 1/2 tour ...

Sud -> cercle de téléportation -> colon sur table d'opération pour xéno acide (+ 5 résistance poison) -> grincheux dans cage - les 4 tiers prisonniers ont vu leurs esprits interchangés -> est localisé, le condensateur spectral (ghost capacitor) dans le générateur près du cercle de téléportation -> modulateur d'esprit -> ... -> automatiquement, Katatina choisie un des 3 prises ... -> Vrikolak -> ça n'a pas trop marché ... je décide de choisir la prise rouge ->

1) Branchons le condensateur sur la prise blanche.  
2) Essaie la prise rouge, cette fois. Prépare-toi.

le résultat est catastrophique ... les 4 tiers emprisonnés explosent

niveau 2

dextérité + 1 / chance + 1 / compétence -> kit de démenrobots + 1

Centre Nord -> cell key sur butin

Est -> le comte Vlados -> ... -> libérez le via porte de la cellule -> Diurnambule ... -> Est -> ...

niveau 2

dextérité + 2 / chance + 1 / spectre -> force de la terreur débloqué + 1

vous capturez automatiquement *le chef de la secte* -> *étagère* -> ... -> Sud Est -> *console* -> *bougie de jade* pour *la Chimère* dans *coffre* -> <T> ou *cercle de téléportation* vers ...

## le repaire secret #1

*réserve personnelle* - *armoire à trophés* - *cercle de téléportation*

DR. Dampf = laboratoire pour *essences* - *Inventeur* = forge d'*objets* - *Matthias* = boutique

*la Chimère* -> ... / *responsable des registres* vous incite à *consulter le dossier prométhéus* dans votre journal

*le commandant Petrov* initie les quêtes de la résistance -> *poste de commandement* -> *1ère mission des résistants* : "les vestiges de l'armée d'Harker" -> j'envoie *Igor Stark*, 20 *soldats* avec équipements 5

*Arkady* = boutique - *Gaspard, le prince des Tziganes* - *Saffi* = enchantement d'*objets* - *Dragan Schimko* = boutique *objets non identifiés*

*geôlier* -> ... -> je décide de lui faire employer la méthode d'interrogatoire "l'affliction asphyxiante" -> le chef de la secte localise "le tsar sans visage" -> + 1 *PCA*

niveau 2 bis

compétence -> *tempête de plomb* + 1

## la forêt hantée #1

présence de *ruches*

*automatiquement*, *Timur le sage* -> ... -> demander à son frère, *Semyon le vagabond* -> *Timur le sage* -> détruire les 3 *larvencres* pour sauver son village

niveau 2 ter

corps + 2 / compétence -> *kit de démenrobots* + 1

... -> Est -> hors la loi vous demande de liquider *les monstres* sur le site du braquage de la diligence quotidienne

... -> *décès*

## le repaire secret #2

*poste de commandement* -> 1ère mission terminée : 4 *objets* + 7 500 *Po*

*geôlier* -> *caïd* rackette *les réfugiés* -> *Lucas la caïd* -> je refuse son pot de vin -> *Lucas le caïd & les malfrats* -> rendez compte au *geôlier* -> 2 *PP*

niveau 2 quatre

corps + 1 / volonté + 1



## la forêt hantée #2

niveau 3

dextérité + 2 / chance + 1 / spectre -> force de la terreur + 1

cristal ondulant ici (flèche verte sur l'image ci dessous) -> je décide de le toucher -> ruth beak amulet



gong (rond violet sur l'image ci dessus) -> **Katarina** le frappe automatiquement ...

niveau 3

corps + 1 / volonté + 1 / compétences kit de démenrobots + 1 & rayon démodulateur + 1

les 3 larvencres détruits -> 1 **PCA**

Ouest -> **bûcheron fantômes** -> retrouver leurs corps (3 woodmans remains) qui sont au Sud -> ramenez leurs  
-> silver chain ring

Nord Ouest -> **réfugiée** -> ... -> hag's neaklace - je possède aussi the jack man's crossbow (relique de la  
résistance) & 2nde bougie de jade pour la Chimère

## le repaire secret #3

poste de commandement -> 2nde mission des **résistants** : "annihilateurs de résistants" -> j'envoie Ivan  
Ysarevich avec serum X + 29 soldats avec équipements 12

## la forêt hantée #3

cristal ondulant jusqu'à ... épuisement -> Nord -> nettoyez le site de la diligence -> rendez compte à hors la  
loi -> 1 **PCA**

Nord -> Semyon le vagabond vous informe ... -> porte d'encre vers ...

## gnarlovoy #1



## 2 PP

*Timur le sage* -> éliminer *les monstres* dans leur village ...

### le repaire secret #4

#### niveau 4

corps + 1 / dextérité + 1 / volonté + 1 / chance + 1 / compétences -> construction de plateforme armée + 1 & tempête de plomb + 1

*responsables des registres* vous incite a consulter le dossier *prométhéus* dans votre journal

### gnarlovoy #2

#### niveau 4

corps + 1 / dextérité + 1 / volonté + 1 / spectre -> force de la terreur + 1 & baiser de la mort débloqué

cercle de téléportation -> 1ère statue de grenouille -> "des profondeurs d'un précipice, face aux abysses" -> pont -> le village -> 2nde statue de grenouille -> "une fenêtre sur le monde sous terrestre" -> ... -> the saint's tear (relique de la résistance) dans coffre -> ... -> 3ème statue de grenouille à l'Ouest en bas -> "un miroir sinistre en forme d'anneau"

### le repaire secret #5

je possède 3ème bougie de jade pour *la Chimère*

poste de commandement -> 2nde mission terminée : 3 objets + 7 500 Po

### gnarlovoy #3

... -> porte -> *gnome* veut que vous lui rameniez *sinistrus uluberlus (bébé godzilla)* pour en faire un ragoût

#### niveau 5

dextérité + 1 / volonté + 1 / chance + 1 / cadavre -> frénésie rageuse débloquée / spectre -> force de la terreur + 1 & baiser de la mort + 1

#### niveau 5

dextérité + 1 / chance + 1 / compétences -> kit de démenrobots + 1 & bonus arsenal d'armes améliorées I & II

1/2 tour jusqu'au pont -> *sinistrus uluberlus (bébé godzilla)* -> ... -> combattez -> *sinistrus uluberlus (bébé godzilla)* -> ... -> *Katarina* intervient -> ... -> *skrimmbeast innard* -> ramenez le au *gnome* -> ... -> 1 PCA

Nord Ouest en bas -> *salamancrapaud* -> 4ème statue de grenouille -> "non pas un mais trois visages" -> suivez les "menhirs" représentant un visage jusqu'au Sud près de *Timur le sage* -> puits

### le repaire secret #6

donnez *skrimmbeast innard* au DR. *Dampf* pour *skrimmbeast potion (+ 2 willpower)*

### gnarlovoy #4

Centre Nord -> porte d'encre vers ...

## le bois des âmes en peine #1

2 PP & 1 PCA

message du comte Vlados -> des *vmorts vivants* approchent de votre repaire secret

## le repaire secret #7

responsable des registres vous incite a consulter le dossier prométhéus dans votre journal

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

le commandant Petrov confirme l'information du comte Vlados

niveau 6

volonté + 1 / chance + 1 / compétence tempête de plomb -> bonus adaptateur balistique I & balles hautement explosives I

cercle de téléportation -> la horde de morts vivants (quête type défense de tour) -> 3 vagues -> le commandant Petrov -> 2 objets

niveau 7

corps + 1 / chance + 1 / compétence tempête de plomb + 1 & bonus adaptateur balistique II

## le bois des âmes en peine #2

Nord -> ...

niveau 6

dextérité + 3 / spectre -> force de la terreur + 1 & baiser de la mort + 1

5 pierres runiques entourant "fenêtre d'encre" (ok cf. le bois des âmes #4) -> ... -> Centre -> campement avec cadavres -> ...

niveau 7 bis

aptitude spectre (*Katarina* : + 10 % dégât & + 10 % PV)

juste à l'Ouest du cercle de téléportation -> larvencre - vous devez les détruire -> Ouest -> ... -> l'entrée du repaire caché (ok + tard) -> message du commandant Petrov ...

## le repaire secret #8

je consomme élixir mineur de puissance physique (+ 1 % dégâts physiques) & élixir supérieur de coups critiques (+ 1 % chance de coups critiques)

niveau 8

dextérité + 1 / volonté + 1 / compétence -> tempête de plomb + 1 & bonus balles hautement explosives II

poste de commandement -> 3ème mission des résistants : "incursionS de l'encre" -> j'envoie le Baron Upyr + 30 soldats avec équipements 15

### le bois des âmes en peine #3

vers Sud Ouest -> ... -> **décès** <- paramétrage réinitialisé <[:o] -> larvencre -> Sud -> temple ancien avec coffre en or -> passez sous les arches Nord -> Est -> Sud -> Ouest -> Ouest -> Sud -> Est -> Nord -> servez vous ... -> Est -> ...

#### niveau 7

corps + 1 / chance + 2 / spectre -> force de la terreur + 1 & baiser de la mort + 1

larvencre -> 2 **PP** & 1 **PCA**

### le repaire secret #9

poste de commandement -> 3ème mission terminée : 7 objets + 10 000 Po

#### niveau 8 bis

chance + 2 / compétence -> kit de démenrobots -> bonus folie constructrice

### le bois des âmes en peine #4

... -> statue de la forêt donne indice pour temple ancien (ok déjà fait empiriquement)

«Pourchassez les aiguilles de l'horloge / à travers les quatre voûtes / Puis, de retour sur vos pas / Pour la grâce divine.»

#### niveau 9

corps + 1 / volonté + 1 / compétence -> kit de démenrobots + 1

retour au Nord -> si, comme le quémande **Katarina**, vous voulez que "la grosse bête" sorte -> pierre runique Sud (celle sans rocher) -> pierre runique Nord Ouest -> pierre runique Sud Est -> pierre runique Sud Ouest -> pierre runique Nord Est -> ... -> retour à l'Ouest ->

### le repaire caché

2 **PP** & 1 **PC**

#### niveau 9 bis

dextérité + 1 / volonté + 1 / compétence -> kit de démenrobots + 1

*acolyte du tsar sans visage*



1 PC

niveau 10

corps + 1 / dextérité + 1 / aura -> construction de mécanoïdes + 1 & ressources insoupçonnées débloquée

niveau 8

dextérité + 3 / spectre -> onde maudite débloquée

Contenu caché trouvé :	13 sur 13
Temps de jeu :	332 m
Monstres tués :	2134
Packs élite tués :	31
Vos morts :	2
Dégâts totaux :	356616
Or collecté :	249513
Quêtes terminées :	14 sur 14
Distance parcourue :	20235 m

2nd chapitre



Now I know what Prisoner Seven's plan was all along.  
He is rewriting the world with the artifact he stole.  
Changing it all back to the age before the Weird Science  
while turning the vampires into invincible monsters.  
The Cult of Seven has been destroyed.  
I cut off the arms, now I must go for the head.  
Does my nemesis really think  
that he could derail me by threatening Borgova?  
He should know me better by now.

### le repaire secret #10

responsable des registres vous incite a consulter le dossier prométhéus dans votre journal

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

le comte Vlados -> vous devez détruire les portes d'encre par lesquelles les vampires déboulent - quête principale

### le quartier gothique #1

cercle de téléportation -> ... -> message du commandant Petrov : sauvez les survivants -> ... -> survivant  
cloture quête -> diligence

... -> message du commandant Petrov ...

### le repaire secret #11

poste de commandement -> 4ème mission des résistants : "en état de siège" -> j'envoie DR. Stahl avec kane's badge + 42 soldats avec équipements 20

je consomme élixir mineur de santé (+ 10 PV de base), élixir mineur de résistance au poison (+ 10 résistance poison) & élixir mineur de poison (+ 1 % dégâts de poison)

### le quartier gothique #2

Ouest -> banc publique -> ... -> après combat plateforme, 1/2 tour vers l'Est -> ...

niveau 9

dextérité + 2 / volonté + 1 / spectre -> onde maudite + 1

niveau 11

corps + 1 / volonté + 1 / compétences -> kit de démenrobots -> bonus arsenal d'armes améliorées III / compétence -> rayon transmodulateur + 1

colonne publicitaire -> ... -> escalier descendant -> mourrant en phase de transformation -> je demande à Katarina de l'acheminer auprès du comte Vlados

### le repaire secret #12

*le comte Vldos a réussi a sauver le mourrant*

### le quartier gothique #3

retour à la plateforme -> ... -> escalier descendant -> golden spyglass (relique de la résistance) dans coffre

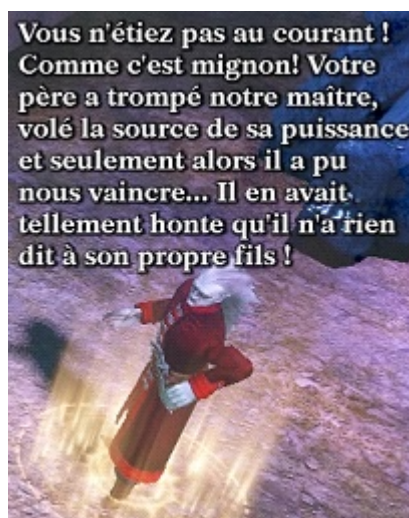
niveau 11 bis

aptitude -> âme en peine (**Katarina** : + 10 PP & + 2 PC)

niveau 10

corps + 2 / dextérité + 4 / volonté + 3 / chance + 4 / spectre -> onde maudite + 1 & vague de froid débloquée

... -> seigneur vampire sbire -> ...



*seigneur vampire sbire -> ... -> Katarina s'occupe de la porte d'encre ...*

### le repaire secret #13

responsable des registres vous incite a consulter le dossier prométhéus dans votre journal

poste de commandement -> 4ème mission terminée : 3 objets + 5 000 Po

*le comte Vldos* - quête principale -> 2 PP & 1 PCA -> afin d'y sceller des tombes, vous devez atteindre  
cauchemar trompeur - **Katarina** pense que *Fata Morgana* peut générer une porte d'encre vers cette  
destination inaccessible autrement - elle réside dans ...

### le cirque sinistre #1

cercle de téléportation -> domovoï, se disant spécialiste en bombe, est énervé car des clowns tueurs ont  
tués tous les clients -> ... -> maître de piste fou ordonne de à "ses animations" de lui ramener votre tête

niveau 12

dextérité + 2 / volonté + 1 / chance + 1 / compétence -> tempête de plomb + 2

... -> orrichalcum chesspiece (relique de la résistance) dans coffre au Sud Est

Centre -> *clown tueur* est en plusieurs exemplaires -> je lui dis que je vais l'aider -> *clowns tueurs (ses doubles)* -> *clown tueur* -> le responsable est le *miroir dépressif* -> je décide de m'occuper de son cas

Est, en bas -> *chien errant bien nourri* -> 1/2 tour, montez ...

niveau 11

corps + 1 / dextérité + 2 / spectre -> onde maudite + 1

jusqu'au dirigeable -> ... -> 1/2 tour, descendez vers la piste du cirque *sans y pénétrer* (ok + tard cf. *le cirque sinistre #3*) -> droite -> *crowell russ (gladiator)* -> ... -> montez en haut au Nord -> ...

### le repaire secret #14

niveau 13

chance + 2 / compétence -> tempête de plomb -> bonus balles hautement explosives III / aura -> construction de méconoïdes + 1

je consomme *élixir mineur de résistance physique* (+ 10 *résistance physique*)

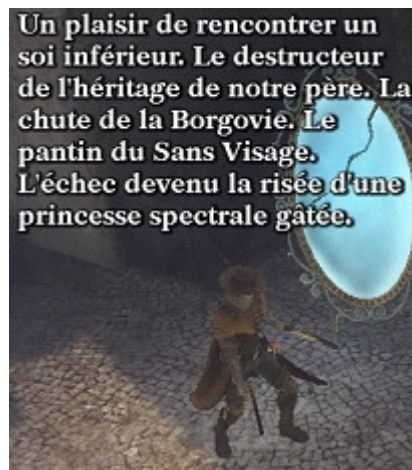
### le cirque sinistre #2

redescendez -> Nord -> *chicot le bouffon* parle de la chaudière & du *maître de piste fou* ... -> je pense que *le domovoï* peut s'en occuper ...

*1er ascenseur* pour descendre -> ... -> *Fata Morgana* vous aidera qu'après que vous ayez tué *le maître de piste fou* - *quête principale*

*1er ascenseur* -> Nord -> ... -> *domovoï* est là -> il posera automatiquement la bombe qui fera exploser la chaudière -> 1 *PCA*

vers l'Ouest, *contenants* a exploser -> ... -> *roi vain* -> ... -> *van helsing maléfique*



niveau 12

dextérité + 2 / volonté + 1 / spectre -> force de la terreur + 1 & baiser de la mort + 1

*miroir dépressif* -> 1 *PCA* -> ... -> *2nd ascenseur* pour remonter

### le repaire secret #15

niveau 13 bis

compétence -> construction de plateforme armée -> bonus bras lacérant I

commerce / *la chimère* ...

le cirque sinistre #3

la piste de cirque -> *le maître de piste fou* - quête principale -> 4 combats vont s'enchaîner, le dernier étant contre ce dernier - sigils si possible a détruire

niveau 14

dextérité + 1 / volonté + 1 / compétence -> construction de plateforme armée + 1 / aura construction de mécanoïdes + 1

... -> *Fata Morgana* -> avant de créer la porte d'encre, elle mentionne *Lady Irina*

cauchemar trompeur #1

un lieu de chasse de *votre Chimère* ...

2 PP & 2 PCA

niveau 14 bis

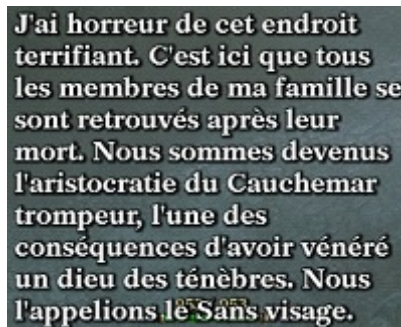
chance + 2 / compétence -> rayon transmodulateur + 1

présence de tas de crânes

niveau 13

dextérité + 2 / spectre -> onde maudite + 1

*Lady Irina* est la soeur jumelle de *Katarina* ... -> *esprit vengeur* -> j'accepte de faire ce qu'il demande en espérant l'avoir + tard comme allié -> Sud -> ...



J'ai horreur de cet endroit terrifiant. C'est ici que tous les membres de ma famille se sont retrouvés après leur mort. Nous sommes devenus l'aristocratie du Cauchemar trompeur, l'une des conséquences d'avoir vénéré un dieu des ténèbres. Nous l'appelions le Sans visage.

*Katarina* connaît votre pire ennemi ...

niveau 15

volonté + 1 / chance + 1 / compétence -> construction de plateforme armée + 1 & bras lacérant II / aptitude -> chasseur confirmé (+ 3 PP & + 2 PCA)

niveau 15 bis

volonté + 2 / chance + 1 / compétence -> construction de plateforme armée + 1

niveau 14

dextérité + 1 / volonté + 2 / spectre -> baiser de la mort + 2



Nord jusqu'au pont cassé ...

### le repaire secret #16

**Katarina** a générée un porte d'encre vers les profondeurs

je consomme élixir mineur de résistance élémentaires (+ 10 résistance élémentaires)

### cauchemar trompeur #2

Ouest -> *abomination pourrissante* -> ... -> je lui donne hag's neaklace

Nord Ouest -> ... -> vers Est, pont ...

Oui. Pas étonnant que nous ne nous entendions pas. J'étais ambitieuse, cruelle, je la détestais. Je lui jouais toujours des mauvais tours. Jusqu'à l'incident avec son poney... Écoute, on peut attendre que je détruise quelques monstres?

**Katarina** a propos d'Irina

explorez entre les 2 ponts -> ...

niveau 15

dextérité + 2 / volonté + 1 / spectre -> onde maudite + 1

Nord -> ... -> rendez compte à l'esprit vengeur -> ... -> esprit vengeur

### le repaire secret #17

niveau 15 ter

aptitude précis (+ 5 % chance de coup critique pour la 1ère attaque)

**Katarina** consume élixir mineur de santé (+ 10 PV de base) & élixir mineur de résistance élémentaires (+ 10 résistance élémentaires)

### cauchemar trompeur #3

le pont -> ...

### la nécropole #1

2 PCA - présence de tas de crânes / ... -> Sud -> ...

Revenons à mon histoire. Il y avait des tensions entre Irina et moi. Les querelles entre la bonne et la mauvaise jumelle. Lorsque j'ai entendu des rumeurs selon lesquelles ma famille organiserait un bal en l'honneur de son anniversaire, rien que pour elle! J'ai déchainé ma fureur. J'étais un véritable monstre, tu imagines? 1008 / 1008

*Katarina a propos d'Irina*

niveau 16

dextérité + 1 / chance + 1 / compétence -> rayon transmodulateur + 1 & bonus rayon de biofeedback I / compétence tempête de plomb -> bonus bande modifiée I & II / aptitude stalactite (+ 10 % dégâts de froid)

forbidden apocryphs (relique de la résistance) dans coffre

niveau 16

dextérité + 3 / spectre -> onde maudite + 1

... -> *apparition effrayante* -> trouver ses noms pour le libérer de sa malédiction - il a été plusieurs fois tué par le Tsar sans visage -> Sud -> ...

J'ai décidé que je méritais seule cette occasion spéciale, sans Irina. Mon plan était simple et cruel. Je lui ai donné une potion pour l'endormir, me suis glissée dans sa belle robe et suis allée au bal à sa place. 030 / 030

*Katarina a propos du bal ...*

1/2 tour -> Nord -> ... -> tombeau donne nom : "Infernalus"

message du commandant Petrov ...

le repaire secret #18

poste de commandement -> 5ème mission des résistants : "le lieutenant prisonnier" -> j'envoie Igor Stark , avec golden spyglass, chasseur de trésor, archer légendaire + 47 soldats avec équipements 23

la nécropole #2

Nord Ouest -> 1er pont cassé -> ...

niveau 17

corps + 1 / chance + 1 / compétence -> rayon transmodulateur -> bonus rayon de biofeedback II & rayon détériorant I

niveau 17

dextérité + 1 / volonté + 2 / spectre -> onde maudite + 1

Nord -> ... -> vers le Sud par l'Est -> ... -> 2nd pont cassé -> ... -> Sud après *apparition effrayante* -> ... -> 3ème

pont cassé l'Ouest -> descendez côté Est -> ... -> pont

Où j'en étais? Ah oui, le bal.  
Ce que j'ignorais, c'est qu'il ne  
s'agissait pas d'une fête en  
l'honneur d'Irina. Ce devait  
être une célébration pour le  
Sans visage, sacrifice compris.

...

En effet. C'est terrible,  
n'est-ce pas? Ma famille était  
un nid de monstres. Je n'étais  
pas meilleure qu'eux. Mais  
nous en avons tous payé le  
prix. Oui, nous l'avons tous  
payé.

*Katarina* toujours a propos du bal ...

toujours côté Est vers Sud -> ...

niveau 18

dextérité + 1 / chance + 1 / aura -> construction de mécanoïdes + 1

niveau 18

dextérité + 2 / volonté + 2 / spectre -> baiser de la mort + 1

4 *brasiers* là ...



**3 - 1 - 2 - 4** dans le sens Nord vers Sud, génère *porte d'encre* pour atteindre 2 *coffres*

4ème pont cassé au Sud -> 1/2 tour -> *tombe* donne nom : "Damnatus" -> remontez par l'Ouest -> ... ->  
*tombe* donne nom "Albus"

*retournez voir apparation effrayante* -> ..

1) Albus est votre nom. (Le fou qui a osé défier le dieu de la mort)  
2) Infernalus est votre nom. (Un démon enterré vivant par le Tsar éternel)  
3) **Damnatus est votre nom. (Écrasé encore et toujours par le Sans visage)**

je répond "Damnatus" -> 1 **PCA**

### niveau 18 bis

compétence tempête de plomb -> bonus bande modifiée III & bonus barrage dévastateur

retour vers le Sud -> tombe en face du pont (Ouest) -> c'est celle d'Irina ... "nous nous reverrons dans les verts pâturages, mon cher Poney" ...

### le repaire secret #19

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

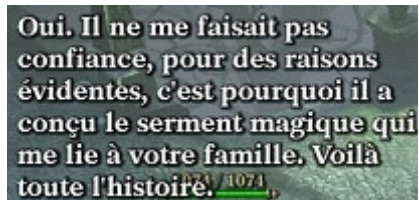
poste de commandement -> 5ème mission des résistants : terminée : 4 objets, 5 000 Po & 3 soldats morts

### la nécropole #3

le pont -> ...

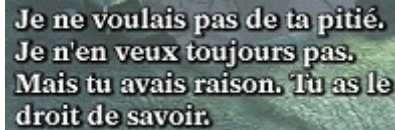
### les sépultures impossibles #1

2 PCA - présence de tas de crânes / ... -> Nord -> ...



Oui. Il ne me faisait pas confiance, pour des raisons évidentes, c'est pourquoi il a conçu le serment magique qui me lie à votre famille. Voilà toute l'histoire.

ce qu'a fait ensuite le père de Katarina



Je ne voulais pas de ta pitié. Je n'en veux toujours pas. Mais tu avais raison. Tu as le droit de savoir.

elle vous l'avait jamais dit ...

### niveau 19

dextérité + 1 / volonté + 2 / spectre -> vague de froid + 1

explorez ce grand secteur Ouest -> ...

### niveau 19

corps + 2 / compétences -> construction de plateforme + 2 & rayon transmodulateur + 1

décès près de statue menaçante ...





ici ...

Centre Est -> pour vous assurer de pouvoir fuir, nettoyez au Nord & au Sud de la place circulaire - 2 fantômes de bûcherons au Nord -> ... -> la place circulaire -> ...



Eh bien. Cela fait des années, petite sœur ! Le destin nous joue une cruelle plaisanterie. Te voilà, le petit chien du guerrier de la lumière, à repentir tes péchés. Et me voilà, une âme autrefois innocente, désormais l'acolyte des ténèbres, et tout cela à cause de toi.

Irina ...

Me croirais-tu si je te disais que j'étais désolée ?

Katarina ...

Bien sûr que non ! Tu es ici uniquement pour me jouer des tours. Quelle hypocrite ! As-tu déjà raconté à ton maître mortel les atrocités commises par notre famille ?

Irina ...

Ça n'aurait pas été... digne d'une jeune fille bien élevée.

Katarina ...

Je vois que tu fais toujours de l'esprit. Sache ceci, chasseur : au cours de notre règne sanglant, des centaines et des milliers ont péri pour satisfaire notre protecteur, Koschei l'Immortel. Pourquoi se retourner contre lui maintenant, chère sœur?

*Irina ...*

Tu es folle! Koschei n'a jamais existé. Il n'était qu'un mythe, un magicien légendaire... une excuse pour que notre famille se complaise dans la violence

*Katarina ...*

Comme c'est mignon ! Tu crois vraiment à ces histoires pour enfants ! Comment peux-tu être si aveugle ? Comment ne peux-tu pas reconnaître celui qui se cache derrière le masque ?

*Irina ...*

Maintenant c'est toi qui essaies de me jouer des tours. Je ne vais pas me laisser mener en bateau, chère sœur.

*Katarina ...*

Assez! Je me moque de qui il s'agit. Tu peux l'appeler Prisonnier Sept, le Tsar sans Visage ou l'Immortel: quel que soit son nom, je le détruirai. Mais pas avant que je scelle ces tombes une fois de plus.

*Van Helsing*

*Lady Irina -> ...*

Que s'est-il passé? Toutes les ténèbres qui m'habitaient... ont disparu. Je flotte... et disparaïs. Loin de cet endroit terrible.

*Irina sous forme garou ... Katarina affirme qu'elle est désolée*

Rassure-toi. Je suis contente d'être libre, même si je dois quitter cet endroit. Mais toi... tu n'en as pas encore terminé. Mon cadeau d'adieu est une porte vers le cœur de l'Encre. Rejoins les Provinces spectrales. C'est la source de la perturbation ténébreuse de l'Encre. Tu pourras peut-être y trouver un accès vers le Tsar sans Visage.

*Irina sous forme garou ... Katarina la remercie en prononçant des regrets*

Irina aborde le sujet de son Poney que lui avait volé **Katarina** ... elle ne lèvera pas la malédiction qui l'empêche d'en détenir un

vous devez sécuriser les sentiers

Contenu caché trouvé :	12 sur 12
Temps de jeu :	325 m
Monstres tués :	2232
Packs élite tués :	27
Vos morts :	1
Dégâts totaux :	2104004
Or collecté :	311241
Quêtes terminées :	1 sur 1
Distance parcourue :	19561 m

quêtes terminées -> 10 dans le journal

## 3ème chapitre

+ 2 PCA -> Est -> ...

niveau 20

chance + 3 / spectre -> toucher de l'oubli & furie transcendante débloquées

1ère cercle d'encre -> *nosferatu* part alerter son maître -> 2nd cercle d'encre -> ... -> 3ème cercle d'encre -> *fantôme d'un riche marchand* -> 4ème cercle d'encre -> ...

niveau 20

dextérité + 2 / aptitude professeur (+ 3 PCA) / aura -> tueur de goliath débloquée & + 2 / compétence -> construction de plateforme armée -> bonus bras lacérant III / compétence -> tempête de plomb -> bonus adaptateur balistique III

5ème cercle d'encre -> *esprit collectionneur vétéran* -> ... -> 6ème cercle d'encre -> ...

niveau 21

dextérité + 2 / volonté + 1 / spectre -> reine des mirages débloquée & + 1

7ème cercle d'encre -> *nosferatu* -> ... -> attention : *esprit collectionneur vétéran* -> *laurels of the pontifex* (relique de la résistance) dans coffre

### le repaire secret #20

**Katarina** consomme élixir mineur de mana (+ 10 points de mana de base)

### les sépultures impossibles #2

8ème cercle d'encre vous ramène au 1er -> la place circulaire -> portail d'encre vers ...

The deeper I delve into the past of Borgovia the more foulness comes to light.  
The vampire princes were just puppets of the faceless king ruling from the shadows.  
The vampire I destroyed his minions and averted the worst  
but the Ink is still pushing through the fresh cracks  
slowly dissolving the city of mad science  
changing it back into the dark world it used to be.  
History wants to repeat itself, it seems.

### les provinces spectrales

... -> le scientifique *Franz Von Sturm* -> ...

Nous avons construit quatre émetteurs étherés dans ces provinces pour nous renvoyer des signaux. Cela n'a pas fonctionné. Les habitants leur ont donné le nom de Larvencre, ce qui est embêtant... Quoi qu'il en soit, le Sans visage les utilise pour amplifier la puissance de l'Encre. Imaginez la lumière du soleil avec des loupes!

vous devez détruire celle présente ici - quête principale -> ... -> mourant : sauver ses amis

Ouest -> cadavre avec note mentionnant un donjon mécanique

#### niveau 21

chance + 2 / aptitude -> tempête sanguinaire (+ 10 % dégâts électricité) / compétence -> kit de démenrobots + 1 /  
compétence -> rayon transmodulateur -> bonus rayon détériorant II

#### niveau 22

corps + 2 / dextérité + 1 / spectre -> arc spirituel débloqué & + 1

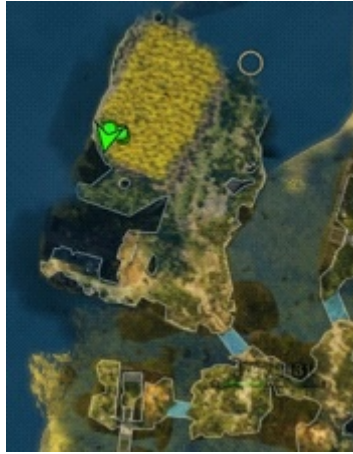
Sud Est -> mendelev's journal's (relique de la résistance) dans meule de foin -> cadavre avec note ...

Est -> cadavre avec note mentionnant "la rouille" - statue ... (Angus Young -> AC/DC)

Centre -> minotaure menace de tuer le dernier scientifique - il propose un deal sous la forme de 3 questions  
-> répondez "bleu" - "krakassienne ou borgovienne ?" - "les pommes" -> 1 PCA

Nord Ouest -> larvencre a détruire - trésor là ...





porte d'encre vers ...

### la vallée du givre #1

*Misha*, un mineur -> ... -> + 2 **PCA** -> vous devez y détruire la 2<sup>de</sup> larvencre - quête principale

... -> *aîné gnome* : ramener la nourriture de l'entrepôt ... -> juste à l'Est, *sentinelle gnome* -> ...

niveau 23

dextérité + 1 / volonté + 1 / chance + 1 / spectre -> reine des mirages + 2

niveau 22

corps + 1 / dextérité + 1 / aptitude -> salamandre (+ 10 % **dégâts de feu**) / compétence -> kit de démenrobots + 1 /  
compétence -> rayon transmodulateur + 1 & bonus rayon détériorant III & bonus rayon de biofeedback III /  
compétence -> tempête de plomb + 1

... -> message du *commandant Petrov* ...

### le repaire secret #21

poste de commandement -> 6<sup>ème</sup> mission des *résistants* : "émeute au laboratoire de recherche" ->  
j'envoie *Ivan Tsarevich*, avec **serum X** & expert en mêlé + 50 *soldats* avec équipements 27

### la vallée du givre #2

sentier étroit sur la droite -> *pavel le marchand* -> 1/2 tour & en face -> ... -> *lapin* là ...





... -> rochers bloquent le passage, il vous faut des explosifs - **quête principale**

Nord Est -> l'entrepôt en fin d'incendie, *les gnomes* l'ont certainement aperçus avant votre arrivée ... -> 4 **food sacks** sur autant de **cadavres** -> 1/2 tour -> ...

*pavel le marchand* -> ... -> **Katarina** obtient **gnome bomb** -> Sud -> *ainé gnome* est assassiné par 2 *rubezhals*  
... -> + 2 **PP** & + 1 **PCA**

Nord -> **automatiquement**, vous faites exploser les rochers -> ... -> détruisez **2nde larvencre** -> juste à l'Ouest  
-> **cadavre** + **coffre** contenant 5 **beard bread essences** (**aucun** coût d'essence sur **tous** objets)

#### niveau 22 bis

corps + 2 / compétence -> kit de démenrobots + 1 / compétence -> rayon transmodulateur + 1 & bonus rayon détériorant III & bonus rayon de biofeedback III / compétence -> tempête de plomb + 1

### le repaire secret #22

poste de commandement -> 6ème mission terminée : 5 **objets** & 10 000 **Po**

### la vallée du givre #3

porte d'encre vers ...

### l'île de la terreur #1

+ 2 **PP** -> vous devez y détruire la **3ème larvencre** - **quête principale** / progressez **prudemment** - attention aux **sorts de zone**

#### niveau 24

dextérité + 1 / chance + 2 / spectre -> reine des mirages + 1 & arc spirituel + 1

**rêveur** -> avant de mourir, désire des **fragments de rouille** (**rusts fragments**) pour vous fabriquer un **artefact**  
-> ...

#### niveau 23

dextérité + 2 / volonté + 1 / chance + 1 / compétence -> patrouille d'ornithoptères débloquée & bonus identificateur de suceptibilité & bonus mécanisme inversion non existence / aptitude destruction massive (+ 20 % **dégâts coups critiques de base**)

**rust fragment** dans **tas de décombres** -> ... -> **inquisitor bolter** devant sépulture -> **rust fragment** dans **tas de décombres** -> ... -> **rust fragment** dans **tas de décombres** -> ...

#### niveau 25

dextérité + 3 / spectre -> arc spirituel + 2

... -> **rust fragment** dans **tas de décombres** -> cabane a louer -> Est -> **batu khan's horn** (relique de la **résistance**) dans **coffre** -> ... -> **rust fragment** dans **tas de décombres**

1/2 tour jusqu'à **rêveur** -> ... -> **dreamer artifact** & + 2 **PP** & + 2 **PCA** / Nord Ouest -> ...

#### niveau 24

corps + 2 / volonté + 2 / aura -> construction de mécanoïdes + 1 & tueur de goliath + 1

... -> détruisez 3ème larvencre

### le repaire secret #23

donnez (ou pas) dreamer inner artifact à DR. Lampf pour prismatic ring

### l'île de la terreur #2

porte d'encre vers ...

### le château de verre #1

+ 2 PCA -> présence de tas de décombres - vous devez y détruire la 4ème larvencre - quête principale

... -> elle est protégée par un champ de force, vous devez tuer ses 3 gardiens

progressiez prudemment dans les escaliers ou la descente au Nord - attention aux sorts de zone

escalier ascendant Ouest -> ... -> abri d'âmes : trouver le sceptre d'ames (soul sceptre) puis le recharger pour prolonger sa vie

### niveau 25

corps + 1 / dextérité + 1 / compétence -> patrouille d'ornithoptères + 1 & bonus cartouche de gel de combustion I

escalier ascendant Est -> ... -> sentinelle gnome -> ... - déclenchera quête + tard (cf. le repaire secret #25) ... -> ... - il reste 1 gardien

escalier ascendant Nord -> ... -> soul sceptre dans une des quatres statues -> Nord -> ... - cinématique : le champ de force sur la larvencre est effacé

1/2 tour -> détruisez la 4ème larvencre -> escalier ascendant Est -> attirez les esprits via le dôme des esprits puis chargez soul sceptre en les tuant (ce sont des veuves ...) -> apportez le à l'abri des âmes via l'escalier ascendant Ouest -> ... -> lesovik hide belt

### le repaire secret #24

je consomme élixir mineur de foudre (+ 1 % dégâts de foudre) / Katarina consomme élixir mineur de résistance physique (+ 10 résistance physique)

### le château de verre #2

porte d'encre vers ...

### le donjon mécanique #1

### plateforme centrale supérieure

le scientifique Franz Von Sturm -> ...

Vous devez entrer dans le Donjon mécanique et mettre le tisseur de rêves en marche en activant deux relais de puissance. Nos scientifiques contrôleront le tisseur à distance afin de créer un appareil de désintégration à partir de rien, ou de rouille, pour détruire la relique. Je vous expliquerai la suite plus tard.

quête principale

+ 2 **PCA** / présence de **contenants** explosifs **sur toutes plateformes**

**porte d'encre** au Sud Ouest (ok cf. **4ème chapitre**)

**niveau 25 bis**

aura -> tueur de goliath + 1 & bonus tueur dévoué (+ 10 % **résistance contre ennemis puissants**) / compétence construction de plateforme armée -> bonus rayon de chaleur I

Sud puis l'Est -> ... -> message du *commandant Petrov* ...

**le repaire secret #25**

**niveau 26**

corps + 1 / chance + 1 / compétence construction de plateforme armée -> bonus rayon de chaleur II & III

*le commandant Petrov* -> s'assurer de la prise des fortifications (**périmètre empyréen**) aperçues au **château de verre**

**cercle de téléportation** -> **le périmètre empyréen** (quête type défense de tour) -> placez **toutes** vos défenses au + près des 4 entrées des *monstres*

Monstres tués :
306
Monstres tués par des pièges :
18
Monstres dans votre base :
0
Éléments de machine collectés :
400

exemple 4ème vague

rendez compte au *commandant Petrov* ...

**niveau 27**

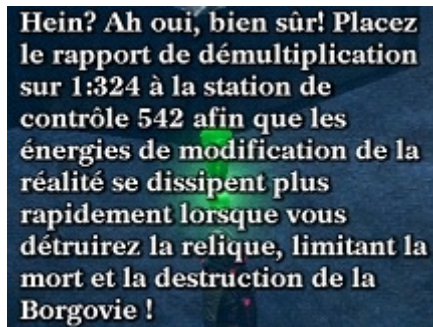
dextérité + 2 / compétence -> rayon transmodulateur + 1 & tempête de plomb + 1

**le donjon mécanique #2**

## plateforme centrale supérieure bis

console du tardis à l'Ouest / 1er relais de puissance à l'Est

*maître horloger* au Nord -> vous devez compter les rouages -> prenez un repère avec un rouage unique (tache grise par ex.) puis comptez les jusqu'à ce qu'il réapparaisse -> dites lui "32", il vous récompensera (2 objets + Po) & livrera cette information...



Hein? Ah oui, bien sûr! Placez le rapport de démultiplication sur 1:324 à la station de contrôle 542 afin que les énergies de modification de la réalité se dissipent plus rapidement lorsque vous détruirez la relique, limitant la mort et la destruction de la Borgovie!

Ouest -> escalier descendant -> ...

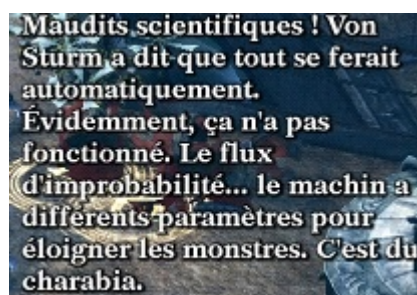
## plateforme Ouest

Sud -> 2nd relais de puissance -> message du scientifique *Franz Von Sturm* -> l'objectif suivant de la quête principale est + bas à l'Est

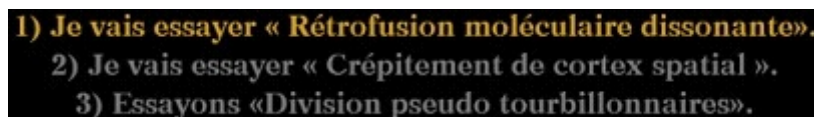
Nord -> ... -> message du scientifique *Franz Von Sturm* -> récupérer clé de l'ingénieur (master engineer key) -> ... -> porte d'encre vers ...

## plateforme Nord Ouest

container du passe partout pour master engineer key à l'Ouest / générateur de flux à l'Est -> ...



Maudits scientifiques! Von Sturm a dit que tout se ferait automatiquement. Évidemment, ça n'a pas fonctionné. Le flux d'improbabilité... le machin a différents paramètres pour éloigner les monstres. C'est du charabia.



- 1) Je vais essayer « Rétrofusion moléculaire dissonante ».
- 2) Je vais essayer « Crépitement de cortex spatial ».
- 3) Essayons « Division pseudo tourbillonnaires ».

je tente "rétrofusion moléculaire dissonante" -> c'est bon !!! -> 1 PCA

Centre -> G.H. Wells manuscripts (relique de la résistance) dans coffre -> Nord -> porte d'encre -> plateforme Ouest -> plateforme centrale supérieure -> 1er ascenseur Est - reste 2nd ascenseur Est (ok cf. 4ème chapitre) -> ...

## plateforme Est supérieure

faites le tour -> ... -> relais du tisseur de rêves -> récupérez désintégrateur -> porte d'encre Sud (ok cf. 4ème chapitre) -> Nord -> porte d'encre Nord vers ...

## plateforme Nord

automatiquement, vous détruisez la relique de Koshei -> scientifique *Franz Von Sturm* intervient, il ouvre porte d'encre vers le domaine du gardien de la porte (ok + tard)

Contenu caché trouvé :	10 sur 12
Temps de jeu :	283 m
Monstres tués :	2543
Packs élite tués :	64
Vos morts :	0
Dégâts totaux :	4479494
Or collecté :	541902
Quêtes terminées :	1 sur 1
Distance parcourue :	19722 m

quêtes terminées -> 14 dans le journal

## 4ème chapitre

+ 2 PCA -> terminons d'explorer le donjon mécanique ...

porte d'encre Sud Ouest -> plateforme Est supérieure -> porte d'encre Sud -> plateforme Est inférieure -> ... -> porte d'encre -> plateforme supérieure Est -> ascenseur -> plateforme centrale supérieure -> 2nd ascenseur Est -> ...

petite plateforme Sud Est -> ... -> ascenseur -> plateforme centrale supérieure -> porte d'encre au Sud Ouest -> ...

plateforme centrale inférieure -> ...





vous êtes là ...

porte d'encre Est ->

sommet de la plateforme centrale -> coffre

le repaire secret #26

*Katarina* consomme élixir mineur de résistance au poison (+ 10 résistance au poison)

le donjon mécanique #3

... -> plateforme Nord -> là où était la relique de *Koshei*, porte d'encre vers ...

A good hunter will not hesitate to follow his prey beyond the edge of this world.  
 The Ink is the otherworld the swirling haze of mist  
 where chunks of reality are tangled within the fabric of dreams.  
 A timeless realm of fabled kingdoms and fallen gods.  
 Like a spider in his nest my nemesis is waiting for me here.  
 I hope he's expecting me.  
 I've already destroyed his source of power. Now I must destroy him.

domaine du gardien de la porte

présence de tas de décombres

niveau 27 bis

aptitude -> guide spirituel (+ 10 PP & + 3 PCA) / corps + 2 / dextérité + 3 / volonté + 4 / chance + 1 / compétences ->  
 rayon transmodulateur + 2 & tempête de plomb + 1

niveau 28

volonté + 2 / compétence -> kit de démenrobots + 1

... -> automatiquement, le gardien de la porte -> ...

Une idée intéressante, mais je ne peux pas être combattu. Vous devez affronter mon champion. Soumettez-vous à sa puissance. Mourez et vous pourrez passer.

son champion est un *dragon à 3 têtes*

## le sanctuaire des lamentations #1

présence de **tas de crânes**

*chef des voyageurs de l'encre* -> récupérer l'**égide (relique du tueur de titans)** pour pouvoir affronter *le titan* -  
quête principale -> + 2 **PCA**

niveau 29

dextérité + 1 / chance + 1 / compétence -> patrouille d'ornithoptères + 2 & bonus cartouche de gel de combustion II

... -> **prisonnier déformé** -> prendre les **couperets** au **bourreau (meat cleaver)** & récupérer de la **chair de titan** (titan flesh shunk)

1/2 tour -> Sud Est -> **chair de titan** -> 1/2 tour -> Ouest -> 2 **chairs de titans** -> **vous devez jeter** les **morceaux de viande** dans les **mangeoires**

Centre -> *fantôme de la tante de Katarina* -> 1/2 tour -> **mangeoire** -> 1/2 tour -> ... -> vers l'Est -> ... -> **mangeoire** -> 1/2 tour -> rendez compte au **prisonnier déformé** -> 1 **PCA** -> *Katarina* **vous incite** à manger de la **chair de titan** ...

Regarde-moi dans les yeux, et dis-moi que ça ne t'intrigue pas!  
1) Hm, certains d'entre nous ne vivent qu'une fois. Je vais y goûter.  
2) Je ne veux plus en entendre parler!

je consomme **titan flesh shunk (+ 30 hit points)**

niveau 29 bis

**aura** -> **résistance surnaturelle débloquée**

1/2 tour -> Est -> ... -> **porte d'encre** -> *chef des voyageurs de l'encre* -> ...

niveau 30

dextérité + 1 / chance + 1 / compétence -> **kit de démenrobots + 1**

... -> **ascenseur** -> ... -> message du *commandant Petrov* ...

## le repaire secret #27

je consomme **élixir mineur de glace (+ 1 % dégâts de glace)** / *Katarina* consomme **élixir mineur de foudre (+ 1 % dégâts de foudre)**

*le commandant Petrov* -> défendre le **parc impérial** -> **cercle de téléportation** -> **bataille dans l'encre (quête type défense de tour)** -> posez vos pièges **près** des **4** entrées puis attendez les plutôt du côté la sortie

rendez compte au *commandant Petrov* ...

## le sanctuaire des lamentations #2

... -> l'*égide* -> 1/2 tour -> ... -> *automatiquement*, le *tsar sans visage* -> ... -> *ascenseur* -> ... -> *automatiquement*, le *tsar sans visage* -> ... -> *vieillard fou* vous renseigne sur les prochains secteurs -> ... -> *chef des voyageurs de l'encre* -> ... -> *porte d'encre* vers ...

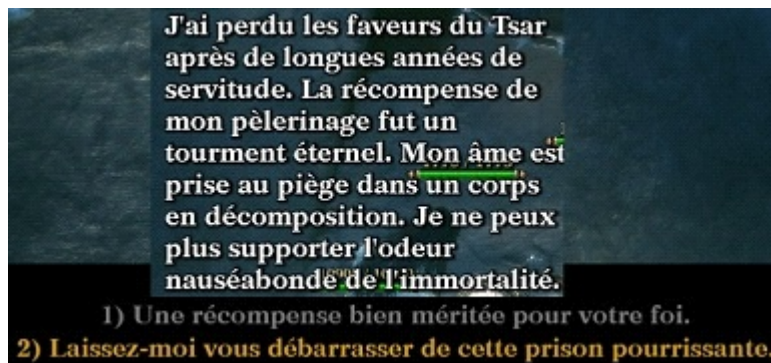
## la tour du tourment #1

+ 2 *PCA* / présence de *tas de crânes* / vous devez atteindre la porte qui mène à la *cathédrale du néant* - *quête principale*

niveau 30 bis

compétence -> *tempête de plomb* + 1

... -> *acolyte mort de Koshei* -> ...



je décide de le trucher -> ... -> *tas de squelettes* contient *guide book to hell (by Dante A.)* -> je le lis -> + 6 *willpower* (<- je pense que c'est puissance magique ...) -> ...

message d'alerte avec mauvaise réception du *commandant Petrov* ...

## le repaire secret #28

*Katarina* consomme *élixir mineur de puissance physique* (+ 1 % *dégâts physique*)

le *commandant Petrov* -> ... -> *poste de commandement* :

*7ème mission des résistants* : "la lutte pour Borgova" -> j'envoie le *Baron Upyr*, avec *batu khan's Horn* & agression + 62 *soldats* avec équipements 30

*8ème mission des résistants* : "assaut du moteur du chaos" -> j'envoie *Igor Stark*, avec *golden spyglass* & archer légendaire + 62 *soldats* avec équipements 30

## la tour du tourment #2

tout droit -> *cousin de l'interrogateur* -> .... -> Centre -> *Nyhelm, le seigneur de la mort* -> il se dit de la légion d'acier & vous questionne sur la lame faucheuse -> ...

1) Non, je n'ai pas vu la Lame faucheuse.  
2) Écoutez, cette lame fait au moins 4 fois votre taille.

je me moque de lui -> *Nyhelm, le seigneur de la mort*

... -> **bûcher funéraire** juste avant de descendre

### le repaire secret #29

7ème mission des *résistants* terminée : perte 5 *soldats* - le Baron Upyr blessé <- mission échouée

8ème mission des *résistants* terminée : Igor Stark est décédé <- mission échouée

### la tour du tourment #3

... -> *le tsar sans visage* -> ... -> *chasseur de monstres mort* -> ...

J'étais jadis un chasseur de  
monstre redouté. J'ai  
poursuivi le Tsar sans Visage  
jusqu'aux royaumes les plus  
profonds. Mais quelqu'un m'a  
trahi et on m'a arraché la  
relique du tueur de Titans des  
mains. Je suis désormais  
emprisonné ici, tourné en  
dérision pour l'éternité...

1) Je vais réussir là où vous avez échoué.  
2) J'ai un tueur de Titans avec moi.

je lui dis que je possède ce qui lui a été volé -> *chasseur de monstres mort* -> ... -> **ascenseur** -> ... -> *le tsar sans visage* -> ... - il affirme que c'est notre dernière chance de faire demi tour -> ...

### la cathédrale du néant

+ 2 **PCA** / le temps est venu de tuer *le tsar sans visage* - *quête principale*

niveau 30 ter

compétence -> rayon transmodulateur + 1 / compétence -> construction de plateforme armée -> bonus lance missiles  
frelons débloqué

je vous laissé découvrir la fin du jeu ... ce n'est pas bien compliqué

Contenu caché trouvé :	7 sur 9
Temps de jeu :	216 m
Monstres tués :	1860
Packs élite tués :	24
Vos morts :	0
Dégâts totaux :	4867482
Or collecté :	383091
Quêtes terminées :	1 sur 1
Distance parcourue :	17929 m

arf ...le chapitre IV n'apparaît pas dans le journal ...

## ~~~~~ BILAN ~~~~~

durée estimée avec rédaction du document -> 30 h 00

**Katarina** : 100 % à distance / tous bonus actifs de compétence à 1 / artisanat : 79 via laboratoire & 31 par enchantements

## ~~~~~ CRITIQUES ET AVIS ~~~~~

### les défauts du jeu

le jeu est programmé pour un clavier Qwerty / sauvegarde unique / limite de niveau d'expérience & de réputation

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 de nourriture

la taille de la mini carte automatiquement réinitialisée

les combats sont quelque fois confus

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

il manque la pause (active)



la traduction FR est incomplète, il subsiste beaucoup (trop) de textes en Anglais  
aucune évolution majeure par rapport aux précédents titres de la trilogie

### **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

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

les possibilités d'évolutions de chaque classe de **Van Helsing** + celles de **Katarina** offrent une très bonne jouabilité

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

de nombreuses références au cinéma, à la littérature & aux sciences <- a vous de les trouver & à ses 2 aînés

**the Incredible Adventures of Van Helsing 3** est un bon "petit" jeu