

GOthic IV - ARKANIA II

FALL of Setarrif

Octobre 2011 - dev. Spellbound Entertainment AG

acheté 4.99 euros sur la plateforme GOG

***** Nomenclature *****

Commentaires / Textes / Objets / Interaction / choix d'évolution ou décision

tiers / marchand / donneur de quête / ennemis

important / Tiers / Non réalisé, Non vérifié ou Non utilisé


***** TECHNIQUE *****

disposer des textes en Français -> exécutez "langage_setup.exe" dans le répertoire d'installation du jeu



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

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

↑  > Ce PC > Documents > ArkaniA - AddOn
le répertoire des sauvegardes

manuel en Anglais dans le répertoire d'installation du jeu -> "Manual.pdf"

manuel en Français sur la page GOG de téléchargement du jeu -> "Manual_FR.pdf"

didacticiel -> non

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

afficher les sous titres en Français -> Options -> Audio

afficher les dégâts au dessus des têtes -> Options

"



...

l'aventure se déroulera en **Argaan** - elle est linéaire

l'évolution du héro est différente des 4 premiers **Gothic** (**Gothic 1 à 3 & forsaken gods**)

les attributs principaux sont l'Endurance, la Santé & la Mana

Niveau : 2	
Santé	55/55
Mana	55/55
Endurance	55/55
Régénération de santé	0
Régénération de mana	17
Régénération d'endurance	18
Puissance au corps-à-corps	16
Puissance à distance	10
Puissance magique	10
Dégâts au corps-à-corps	16 - 16
Dégâts à distance	0
Armure	20(14%)
Points XP totaux	1008/2150

...

absence de notions de résistances **aux éléments par exemple** - seule celle d'Armure est pris en compte quelque soit le type de dégâts

à chaque gain de niveau, vous obtenez 3 Points de **Compétences** a affecter

Acquisition de compétences

Placez le pointeur de la souris sur les lignes et cases de compétences pour afficher les différentes compétences de manière plus détaillée. Cliquez sur le symbole „+“ pour investir vos points de compétences dans une ligne et sur le symbole „-“ pour les retirer. Cliquez sur „Sauvegarder“ pour attribuer vos points de manière définitive ; à vous de les investir judicieusement !

Descriptions des compétences

Une description de chaque compétence est affichée à gauche de l'écran.

Compétences actives et passives

Les compétences et sorts actifs et passifs sont identifiés par une grande icône en forme de bouclier. Comme indiqué dans les info-bulles correspondantes, les sorts peuvent être soit lancés manuellement, soit attribués à la barre d'emplacements rapides ; pour cela, faites glisser l'icône du sort (à gauche de la ligne de compétences) vers la barre. Certains sorts sont passifs et améliorent définitivement l'efficacité d'autres compétences. Certaines compétences améliorent définitivement l'effet d'autres compétences. Les compétences passives sont affichées dans des champs plus petits, et améliorent vos attributs de base. Investir dans des compétences passives vous permet d'accéder à des compétences actives ou passives uniques.

...

il existe des pré requis de niveau (cf. image ci dessous)



les cases en bas à gauche des écoles de magie sont à faire glisser dans la barre d'actions rapides ...

3 compétences de Guerrier -> Courage, Discipline & Vigueur

2 compétences de Rôdeur -> Précision & Furtivité

3 compétences de Jeteur de sorts -> Zèle (feu), Sérénité (Glace) & Dominance (Foudre)

il est conseillé de pouvoir attaquer à distance -> armes à distance ou sorts / privilégiez les arcs aux arbalètes ...

n'hésitez à fuir car, au bout d'un moment, vos ennemis feront 1/2 tour ...

si vous vous repliez jusqu'à eux, notez que vos alliés ne vous aideront pas - ils ne seront même pas attaqués !!!

n'oubliez pas d'apprendre les recettes & schémas dans l'inventaire pour pouvoir les appliquer dans le menu Fabrication - vous revendrez ceux que vous connaissez déjà

dormir dans un lit ou boire dans un fût d'eau a aucun impact sur votre Santé - vous ne pourrez pas fixer une heure de réveil

il n'y a pas de crochetage

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

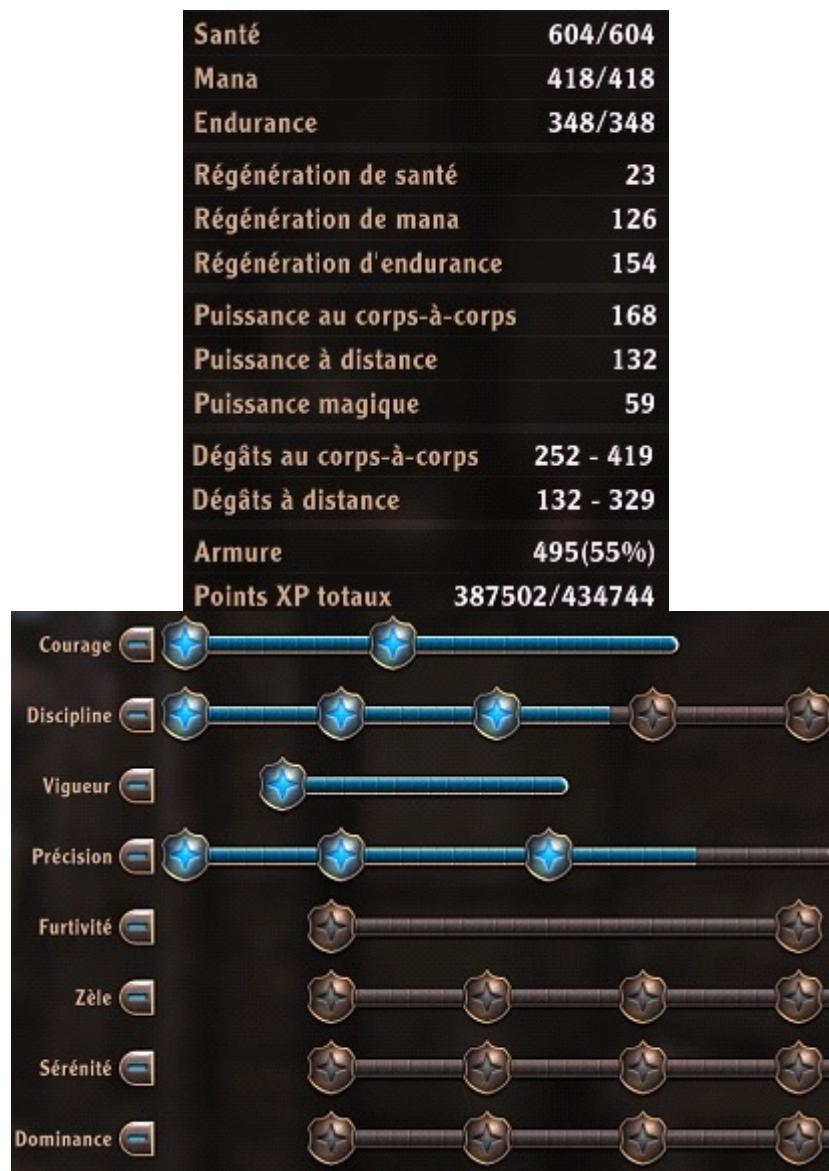
je n'ai pas indiqué les marmites, chaudrons, feux de camp, pierre a aiguiser, enclumes, tables d'alchimie ou lutrins (cf. **critiques & avis**)

sauf exceptions, plantes, récipients pour alchimie , "petits objets" pour fabrication & consommables n'ont pas été mentionnés

choisissez un nouveau héro niveau 28 ou bien celui ayant fini **Gothic 4 - ArcaniA 1**

difficulté -> normale / RP -> combattant armes à deux mains & arc

niveau 30



au service de sa majesté

la porte Est de Thornaria

ce que j'avais noté à la fin de **Gothic 4 ArcaniA 1** -> "il semble ensuite que *les Lords de Stewark & de Silverlake*, ainsi que *le chef des Orcs (Thorus)* invoquent un démon pour contrecarrer *Rhobar III* ... libéré par vos soins, du sien (*Xesha*)

Argaan sous les cendres

Vous êtes rentré à Thorniara et avez parlé à Rhobar III. Il vous a appris que Diego et les autres se sont rendus à Setarrif afin de découvrir ce qui est arrivé à l'armée Myrtanienne qui assiégeait Setarrif. Rhobar s'inquiète pour ses compagnons, dont il n'a plus de nouvelles depuis qu'ils se sont mis en route ; en outre, un messenger de Karella - la fille d'Ethorn VI - est venu le voir. Le messenger de Karella était autant mort que vif lorsqu'il a atteint Thorniara, et a à peine été capable de remettre son message au roi... Toutefois, il a eu le temps d'évoquer un démon et d'annoncer que Karella implorait l'aide des troupes de Myrtana. Vous avez promis à Rhobar III de vous rendre à Setarrif afin de découvrir ce qu'il s'y passe - alors, mettez-vous en route !

☐ Au service de Sa Majesté

Wilbrecht

La magie de Ningal

Wilbrecht, qui garde la porte est de Thorniara, vous a informé que Ningal, le Grand Maître des Ténèbres, vous attend sur les terres situées au sud de Thorniara. Il a apparemment préparé un sort de téléportation pour vous, car Thorniara est maintenant complètement isolée de Setarrif par une coulée de lave.

☐ Parlez à Ningal

Sud -> *charognards possédés*

les 2 fermes

Armin

Des yeux comme des braises

Les fermes situées au sud de Thorniara sont constamment attaquées par des loups, qui semblent habités par une puissance démoniaque. Armin, un des fermiers, a demandé votre aide. Il vous a appris que les loups rôdent actuellement aux alentours de l'ancienne tour de guet, à l'est des fermes. Éliminez-les.

☐ Éliminez les loups démoniaques (0/12)

2 habitations -> *potion de guérison sublime* - *potion d'endurance sublime* - *recette élixir divin de la prouesse* - *recette potion d'endurance sublime* - *recette potion de guérison sublime* - *les secrets de la fournaise : l'acier*

Est -> 12 *loups démoniaques* - *épée de la garde de Setarrif à 1 main* dans *tour de guet* -> *Armin* donnera *insigne de la déesse*

Sud -> *fanges marines* -> *potion de guérison sublime* - *potion de mana sublime*

grotte au Sud des 2 fermes

5 *fouisseurs possédés* - *gueules de démons* -> *sortez* -> *fanges marines*

les anciennes cabanes de pêcheurs

lézards de feu possédés

hache des tempêtes à 2 mains - potion d'endurance sublime - les écrits du maître : le noble heaume à nasal de Setarrif

grotte en face des anciennes cabanes de pêcheurs

3 fousseurs possédés & 2 lézards de feu possédés

arc de l'endurance - bouclier de l'œil blanc immaculé - 2 potions de guérison sublime - anneau de pillard -> sortez -> Sud par la plage


grande grotte

10 fousseurs possédés - gueules de démons - potion de guérison sublime - brassards de l'invisibilité - recette élixir divin de puissance arcane - élixir de force divin - élixir d'oeil de faucon divin - hache de bataille forgée dans du minerai à 2 mains -> sortez -> Sud

petite grotte

3 fousseurs possédés - gueules de démons - épée de Nordmar forgée dans du minerai -> sortez -> Sud

je fabrique 8 lingots d'acier -> je fabrique sublime heaume à nasal de Setarrif

	<p>Sublime heaume à nasal de Setarrif Protection moyenne-lourde de la tête. Pendant leurs années d'écuyer, les jeunes nobles de Setarrif ne sont pas autorisés à porter une armure laminaire. Néanmoins, puisqu'ils sont issus de demeures aisées, ils sont dotés des meilleurs équipements qui existent.</p> <p>Heaume 110 Armure +55 Santé +25 Puissance au corps-à-corps +20 Puissance à distance +3 Régénération de santé</p>
---	---

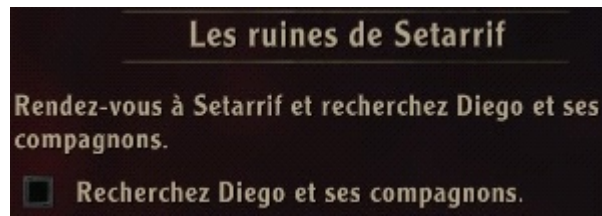
Ningal, grand maître des ténèbres -> avant de vous téléporter, de la part de Merdarion, il vous remet recette potion de guérison sublime

au delà des champs de lave

Argaan sous les cendres

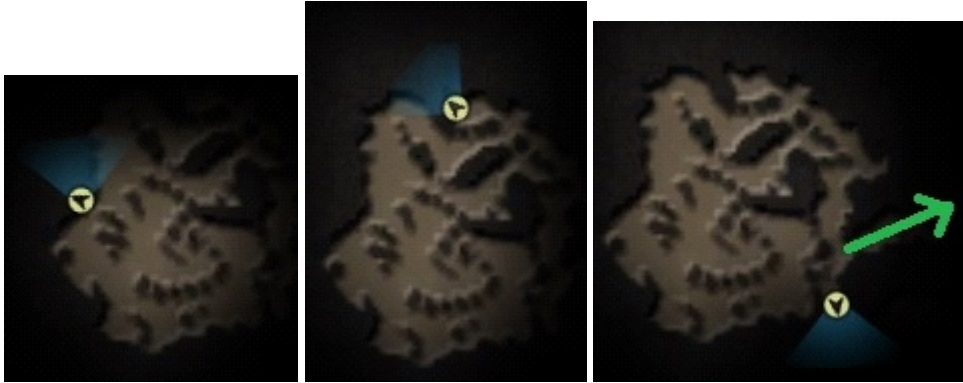
Une coulée de lave a complètement isolé Thorniara de Setarrif. En tissant un sort de téléportation pour vous, le Grand Maître Ningal vous a aidé à franchir les champs de lave. Vous devriez maintenant pouvoir entrer dans la cité. Rendez-vous à Setarrif et recherchez Diego et ses compagnons.

- ☒ Au service de Sa Majesté
- ☐ Au-delà des champs de lave



la cité enterrée

chevaliers & mages de la suie - 3 coffres localisés sur les 3 images ci dessous



niveau 31

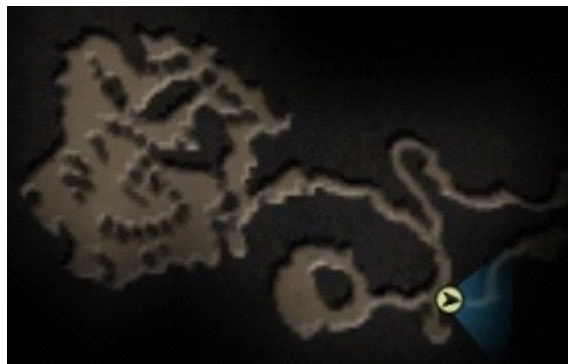
discipline + 3

les tunnels

3 *gobelins possédés* - *potion de mana sublime* -> gauche -> 3 *gobelins possédés* -> 2 *gobelins possédés* -> *hallebarde forgée dans du minerais* dans *coffre* -> 1/2 tour -> gauche

en face pour *liserons occultes* -> 1/2 tour -> gauche -> *chevaliers & mages de la suie* dans *salle du serviteur élu démoniaque* -> *soufre* - *minerais magique* - *bouclier de korshaan renforcé* - *briseur d'acier à 1 main*

1/2 tour, en face



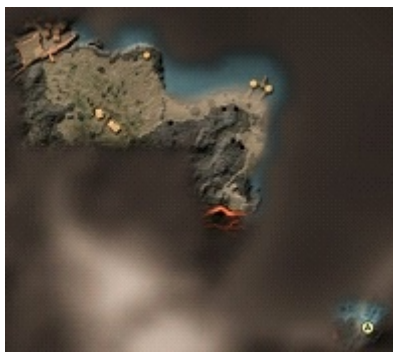
2 *gobelins possédés* -> 1 *gobelin possédé* -> *amulette Uchi Jiki* dans 2nd coffre

gauche -> 3 *gobelins possédés* -> 10 *gobelins possédés* - *sceau de lord Belan* - 2 *élixir divin de puissance arcane* - *brassard du chasseur de bêtes* - *Uchuk Jukuru à 1 main* - *anneau Juju Jiki*

1/2 tour -> en face -> 6 *gobelins possédés* - *mort subite* - *potion d'endurance sublime* -> en face -> *potion de guérison sublime* - *diamant* - *torche*

1/2 tour -> droite -> 5 *gobelins possédés* - *coffre* -> *amas de chariots pour soufre & diamant* -> sortez

la plage



3 guerrières des corbeaux de l'orage -> 5 guerrières des corbeaux de l'orage -> dans une des cages, **Rauter**

Dans les serres des Corbeaux de l'Orage

Alors que vous rentriez à Setarrif, vous avez découvert un camp de guerrières sauvages. Ces pillardes se font appeler les "Corbeaux de l'Orage" et viennent visiblement d'une île voisine. Pendant une de leurs expéditions, elles ont capturé Rauter et l'ont enfermé dans une cage. Leur commandante, Lana Bloodtalon, garde la clé de la cage sur elle. Elle se trouve probablement encore aux alentours du camp, sur la plage.

☐ Récupérez la clé de la cage auprès de Lana Bloodtalon

guerrière des corbeaux de l'orage -> 2 guerrières des corbeaux de l'orage - amulette du cavalier des vagues -> 2 guerrières des corbeaux de l'orage -> vivres, potions, équipements, 2 essences d'éternité & armes dans embarcations -> 3 harpies -> montez


au dessus de la plage

2 + 1 + 2 panthères -> 2 guerrières des corbeaux de l'orage -> 2 guerrières des corbeaux de l'orage + 3 harpies + Lana Bloodtalon - clé d'acier - arbalète des profondeurs - 4 642 Po - serre ardente à 1 main

Serre ardente

Cette arme appartenait autrefois au commandant des Corbeaux de l'Orage. Chaque coup porté a 100% de probabilité d'enflammer l'adversaire pendant 4 secondes, lui infligeant ainsi 340 dégâts supplémentaires.

Arme à une main
49 Puissance au corps-à-corps
+15 Puissance magique



libérez Rauter sur la plage & revenez là -> continuez -> 2 harpies & guerrière des corbeaux de l'orage

les tranchées de Setarrif

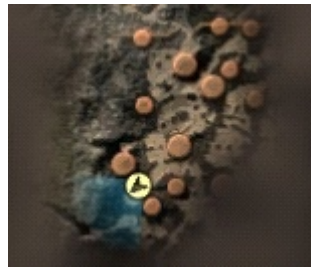
chevaliers & soldats corrompus

le quartier Nord Ouest de Setarrif

humains possédés -> les écrits du maître : le noble heaume aux lunettes dans 1 des 2 coffres



revenants -> 2 coffres



pour *revenants* en repartant

la place du temple funéraire de la dynastie royale de Setarrif

Diego

Les ruines de Setarrif

Vous avez retrouvé Diego parmi les ruines de Setarrif. Il tente en vain d'ouvrir une porte menant au temple funéraire de la dynastie royale de Setarrif. Ce temple recèlerait apparemment d'anciens artefacts divins, capables de bannir le démon qui rôde sur Argaan. Diego vous a demandé d'aller voir Milten et l'informer qu'il n'a pas pu ouvrir la porte menant au temple. Vous trouverez Milten au sud de l'entrée du temple funéraire où vous avez rencontré Diego.

- ☒ Recherchez Diego et ses compagnons.
- ☐ Parlez à Milten

Milten, grand maître du feu

Argaan sous les cendres

Vous avez atteint Setarrif et avez trouvé Diego et Milten. Ils ont découvert un vieux temple funéraire de la dynastie royale de Setarrif, dont la légende raconte qu'il dissimule plusieurs artefacts sacrés capables de bannir le seigneur démoniaque qui rôde sur Argaan. Toutefois, avant de pouvoir récupérer les artefacts, vous devez d'abord trouver les quatre clés de pierre dont vous aurez besoin pour ouvrir la porte menant au temple. Recherchez les quatre clés de pierre.

- ☒ Au service de Sa Majesté
- ☒ Au-delà des champs de lave
- ☐ Quatre pierres anciennes

Les clés de pierre

Parmi les ruines de Setarrif, Milten a découvert un ancien temple funéraire de la dynastie royale de Setarrif. Il dissimulerait apparemment des artefacts capables de bannir le démon qui hante Argaan. Toutefois, l'entrée du temple est barrée. Il semble que la porte du temple ne puisse être ouverte qu'à l'aide de quatre pierres décoratives en forme de Y, qui sont conservées dans différents endroits dans la cité. Vous devez donc rechercher la pierre de la fortune, la pierre du progrès, la pierre de la sagesse et la pierre de la noblesse.

☐ Recherchez les quatre clés de pierre.

Pierre du progrès

La pierre du progrès, une des quatre clés de pierre que vous devez rechercher pour Milten, se trouve dans l'observatoire de Setarrif, où est cantonné Lord Hagen. L'observatoire se trouve à l'est de Setarrif, au sommet de la falaise qui surplombe la mer. Pendant que vous recherchez la pierre du progrès, essayez également de retrouver Lester, qui est parti chercher la clé de pierre, mais n'est jamais revenu voir Milten...

☐ Recherchez la pierre du progrès

Pierre de la fortune

La pierre de la fortune, une des quatre clés de pierre que Milten vous a demandé de rechercher, se trouve parmi les décombres de la demeure du percepteur qui se dressait autrefois près de la porte nord de la cité de Setarrif. Rendez-vous à l'endroit où se dressait la demeure du percepteur, et fouillez les décombres à la recherche de la pierre de la fortune. Pendant que vous recherchez la pierre, essayez de retrouver Gorn, qui était parti rechercher la pierre, mais n'est jamais revenu voir Milten.

☐ Recherchez la pierre de la fortune

Pierre de la sagesse

La pierre de la sagesse, une des quatre clés de pierre que vous devez rechercher pour Milten, se trouve dans la demeure de la Guilde des Mages, au sud-est de Setarrif. Rendez-vous à la demeure de la Guilde des Mages et recherchez la pierre de la sagesse.

☐ Recherchez la pierre de la sagesse dans la demeure de la Guilde des Mages.

Pierre de la noblesse

La pierre de la noblesse, une des quatre clés de pierre que vous devez rechercher pour Milten, se trouve dans le palais de Setarrif, au sud-ouest de la cité.

☐ Recherchez la pierre de la noblesse.

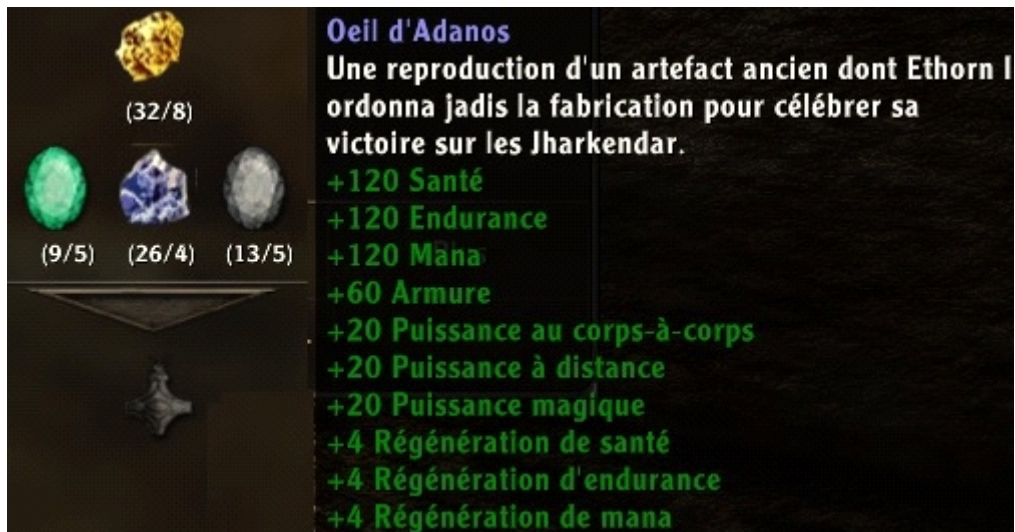
Il vous remet les chroniques de Setarrif : l'œil d'Adanos

niveau 32

discipline + 3

Nord -> marchand

je fabrique l'oeil d'Adanos



Nord -> *humains possédés* & *revenants* - *coffre*

les ruines de la demeure du *percepteur*

Gorn détient captif *Thorus*

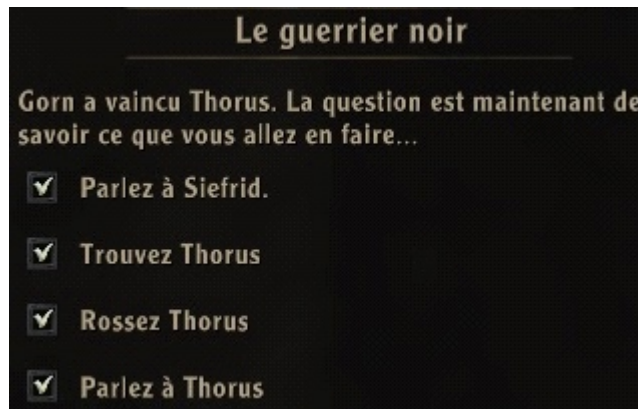


Pierre de la fortune

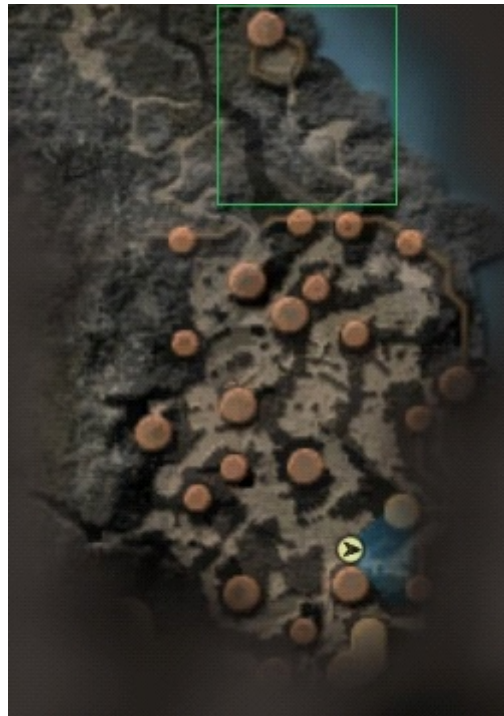
Vous avez retrouvé Gorn parmi les ruines de la demeure du percepteur. Il a retrouvé la pierre de la fortune, mais ne l'a pas tout de suite rapportée à Milten. Au lieu de cela, il a fait un détour par la tour de Thorus, qui se dresse devant la porte de Setarrif. Thorus est maintenant inconfortablement installé dans le coffre qui se trouve près de Gorn. Il est furieux, et vous vous demandez logiquement comment il a bien pu se retrouver enfermé dans ce coffre... Gorn vous a promis une explication.

- ☒ Recherchez la pierre de la fortune
- ☒ Écoutez ce que veut vous dire Thorus
- ☒ Parlez à Gorn

durant la séquence suivante, **vous ne pourrez pas sauvegarder** : vous incarnez *Gorn* -> *humains possédés* -> *coffre* -> *Thorus* + *orcs* de *Nordmar*



vous êtes vous, Gorn vous remet **pierre de la fortune** -> 2 coffres pour les écrits du maître : le noble heaume aux lunettes & brassards de Thorus -> continuez jusqu'à Milten, grand maître du feu sur la place du temple funéraire de la dynastie royale de Setarrif -> Est

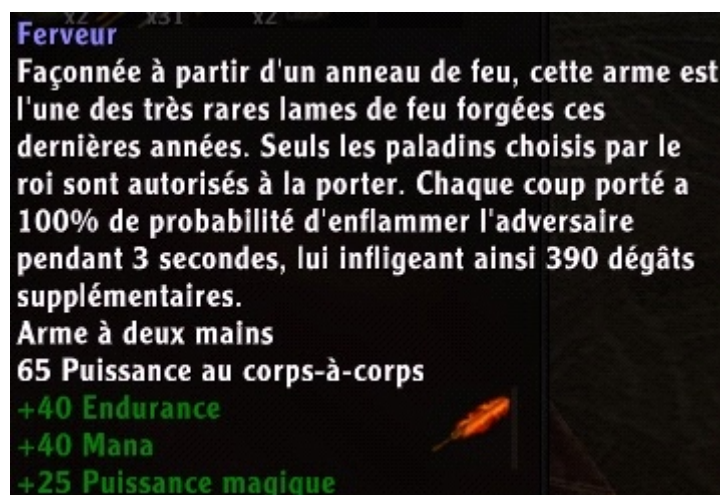


rectangle vert : secteur où vous étiez Gorn ... tout en haut, la tour de Thorus

humains possédés -> humains possédés & revenants - coffre pour porte bonheur de dame Lyria

l'observatoire de Setarrif

1ère tour de l'observatoire de Setarrif -> potion de guérison sublime - 2 coffres pour ferveur à 2 mains & bouclier de Lee



escalier ascendant -> Lee & Lord Hagen -> prenez **pierre du progrès**

Sur les traces de Lester

Vous avez appris par Lee que Lester s'est rendu à la demeure de la Guilde des Mages de Setarrif pour demander à Karella de lui remettre la pierre de la noblesse et la pierre de la sagesse. Lee négocie depuis un moment déjà avec les Setarrifs qui se sont retranchés dans la demeure de la Guilde des Mages. Il est certain que les Setarrifs ne retiennent pas Lester captif, mais même si cela est vrai, vous êtes toujours sans nouvelles de Lester. Zyra, qui se trouve apparemment dans la demeure de la Guilde des Mages, devrait savoir où se trouve Lester. Lee vous a remis un document qui vous désigne comme son négociateur. Avec ce courrier, le garde posté devant la porte menant en territoire Setarrif vous laissera accéder à la demeure de la Guilde des Mages. Pour vous rendre à la porte, dirigez-vous vers le sud.



Parlez au garde de la porte de Setarrif

vous possédez l'autorisation -> recette de la potion du maître de guerre -> 2 coffres pour recette élixir de force divin & les écrits du maître : le heaume de guerre du mage spadassin -> continuez

2nde tour de l'observatoire de Setarrif -> potion d'endurance sublime -> escalier descendant -> 2 coffres pour épée bâtarde du maître à 1 main -> Sud de Milten, maître du feu sur la place du temple funéraire de la dynastie royale de Setarrif



Loric vous laisse entrer -> alentours de la guilde des mages de Setarrif : plantes - 2 barrières magiques (voir ci dessous)

la guilde des mages de Setarrif

2 marchands - potion de guérison sublime -> Zyra & Magor

Sur les traces de Lester II

Zyra vous a appris que Karella s'est emparée de la pierre de la sagesse et qu'elle est partie à la recherche de la pierre de la noblesse avec quelques hommes ; après être tombée dans une embuscade tendue par les orcs de Nordmar de Thorus, toutefois, elle a dû se réfugier dans la mine de Setarrif. Lester est parti seul pour négocier avec les orcs, mais il n'est pas encore revenu. Vous décidez d'essayer de découvrir ce qu'il est arrivé à Lester. Il doit être quelque part près de la mine, dont l'entrée est creusée dans le flanc de la montagne qui se dresse à l'ouest de Setarrif.

☐ Recherchez Lester

Magor a accepté d'effacer les 2 barrières magiques

plantes & récipients pour l'alchimie -> 2 coffres pour les écrits du maître : la calotte de guerre du mage spadassin (capuchon), recette de potion de mana sublime & recette alchimique de l'essence de Beliar

sortez -> Ouest avant Loric -> coffre -> Lester

Sur les traces de Lester II

Vous avez retrouvé Lester à proximité de la mine de Setarrif. Il vous a expliqué que Karella est prise au piège dans la mine, mais qu'elle n'est plus assiégée par les orcs de Thorus depuis que Lester a "fait usage de diplomatie".

☒ Recherchez Lester

durant la séquence suivante, vous ne pourrez pas sauvegarder : vous incarnez Lester -> Grosh & 3 mercenaires orcs -> la mine de Setarrif -> garde de la colonie possédée -> Gormak -> ... -> Gormak

Diplomatie II

~~Vous êtes parvenu à vous frayer un chemin jusqu'à Karella dans la mine de Setarrif, et avez récupéré la pierre de noblesse.~~

- ☒ Tuez Grosh
- ☒ et de ses mercenaires orcs (3/3)
- ☒ Entrez dans la mine de Setarrif
- ☒ Affrontez les dangers de la mine
- ☒ Gormak veut vous parler.
- ☒ Défendez-vous contre les esclaves orcs
- ☒ Parlez à Gormak de votre alliance avec Karella

vous avez obtenu des renseignements & demandé à Gormak de continuer ses travaux

vous êtes vous devant Lester -> vous décidez de ne pas attendre

Pierre de la sagesse

Vous avez décidé de descendre seul dans la mine afin de retrouver Karella et la pierre de la sagesse. Karella s'est probablement retranchée dans les quartiers du superviseur, dans les profondeurs de la mine. Lester vous a recommandé de parler à Gormak, qui sait peut-être comment vous pourriez parvenir jusqu'à Karella.

- ☒ Recherchez la pierre de la sagesse dans la demeure de la Guilde des Mages.
- ☒ Recherchez la pierre de la sagesse dans les mines de Setarrif.
- ☒ Parlez à Lester
- ☐ Libérez Karella et récupérez la pierre de la sagesse.

la mine de Setarrif

grille Nord condamnée (ok + tard) - Gormak vend minerais & pierres précieuses - il mentionne grotte du rangement au sud -> 4 coffres pour les écrits du maître : le heaume béni de l'archer -> 1/2 tour -> Ouest -> *petits rampants des mines apparaîtront aléatoirement* -> pelle -> *rampant des mines possédé* - filon de charbon -> droite -> filon de fer -> *rampant des mines possédé* -> filon de diamant -> filon d'or -> 3 filons de charbon -> filon de fer -> filon d'or -> gauche -> droite -> 2 filons de fer -> filon d'or -> 3 filons de charbon & filon d'or -> *rampant des mines possédé* - filon d'or -> 2 filons d'or & 2 filons de charbon -> **salle de stockage** -> *rampant des mines possédé* - pelle - pioche usagée - arbalète lourde dans 1 des 2 coffres -> droite -> 2 filons de charbon -> 1/2 tour



filon de charbon -> *rampant des mines possédé* - 2 filons de fer -> droite -> 2 *rampants des mines possédés* - filon de diamant - filon de fer - 2 filons d'or - diamant - *potion de guérison sublime* -> 3 *rampants des mines possédés* -> 2 *rampants des mines possédés* -> 3 *rampants des mines possédés* -> *reine des rampants des mines possédée* & 4 *rampants des mines possédés*

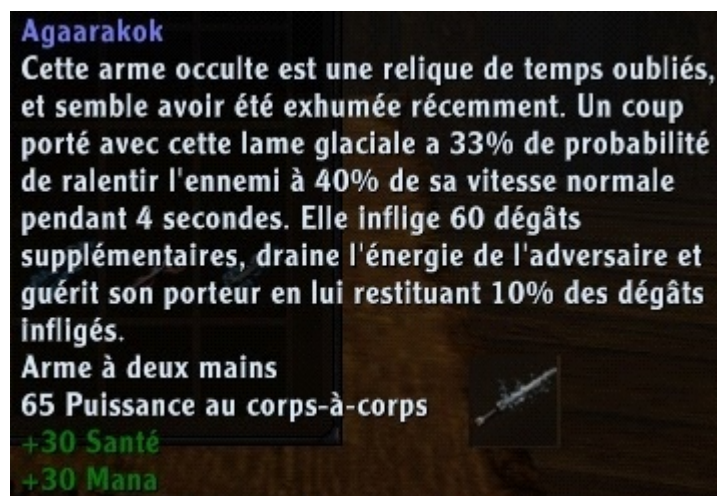


Karella pense que c'est son père , avec l'aide de *Thor* & son shaman, qui a invoqué le démon - elle donne clé de Karella & pierre de la sagesse

niveau 33

discipline + 3

continuez -> salle aménagée -> anneau de marchand d'esclaves & épée de la garde royale de Setarrif à 1 main dans 1 des 2 coffres - agaarakok à 2 mains sur table



continuez -> clé de Karella ouvre grille Nord condamnée -> Gormak



il reste 1 secteur a explorer (rond vert sur l'image ci dessus) -> allez y -> 2 rampants des mines possédés - filon de minerai magique - filon de charbon - 2 filons de fer - 2 filons d'or - élixir de force divin -> sortez -> Lester -> alentours de la guilde des mages de Setarrif -> Sud -> 6 revenants

le palais de Setarrif

en tout, 20 humains possédés

rez de chaussée -> 5 coffres pour insigne royal, armure de tissu royale, armure laminaire royale de Setarrif, armure de cuir royale

Armure laminaire royale de Setarrif

Armure lourde. Cette armure est l'apanage de la famille royale de Setarrif et de certains chevaliers choisis avec soin. Dans des circonstances telles que celles-ci, toutefois, personne n'insistera trop lourdement sur le protocole.

Armure

350 Armure


+90 Santé

+90 Endurance

+18 Puissance au corps-à-corps

+9 Régénération de santé

+4 Régénération d'endurance



pierre de la noblesse

Les clés de pierre

Vous avez retrouvé les quatre clés de pierre que Milten vous a demandé de rechercher. Apportez-les à Milten, pour qu'il puisse vous expliquer ce que vous devez faire maintenant. Milten ne s'est probablement pas éloigné de l'entrée du temple funéraire de la dynastie royale de Setarrif, qu'il a découvert au centre de la cité.

☒ Recherchez les quatre clés de pierre.

☐ Parlez à Milten

2nd étage -> 6 coffres pour bouclier fierté de Setarrif & recette alchimique de l'essence d'éternité -> Lisha

je reste "courtois"

Bon, d'accord ! Venez, votre Altesse, je vais vous mener auprès de Magor.
Suyvez-moi, qu'on en finisse.
FIN

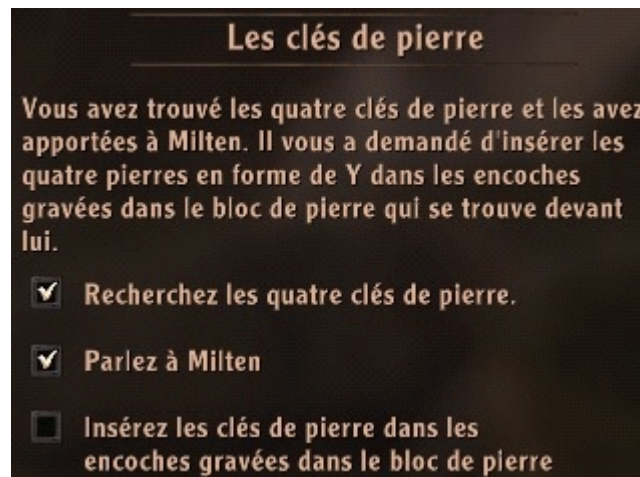
La fille du roi

Dans le palais, vous avez retrouvé Lisha, la fille d'Ethorn VI et la future reine d'Argaan. Elle s'est réfugiée dans ses appartements, car les serviteurs du palais sont tombés sous l'emprise du démon. Elle vous demande de l'amener auprès de Magor, le mage que vous avez rencontré dans la demeure de la Guilde des Mages de Setarrif. Magor se trouve probablement encore près de la demeure de la Guilde, au sud-est de Setarrif.

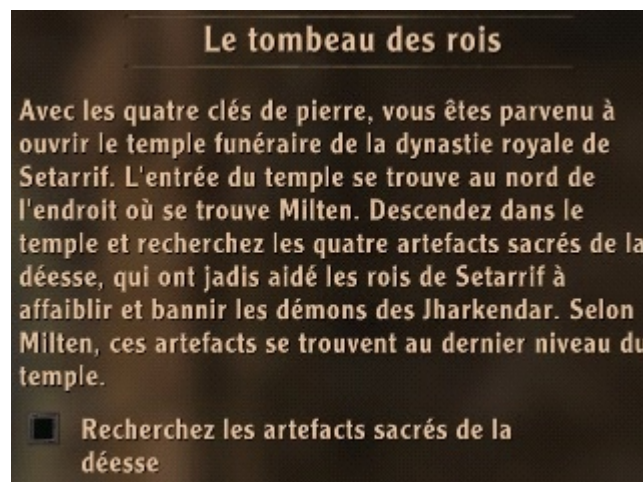
☐ Amenez Lisha auprès de Magor

les alentours de la guilde des *mages de Setarrif* -> *Magor* vous récompense avec *brassards des mages de guerre de Setarrif*

la place du temple funéraire de la dynastie royale de Setarrif -> *Milten, maître du feu*



dites lui pour *Gorn & Lester* -> *pour insérer les 4 clés de pierre, bloc de pierre* -> *Milten, maître du feu* - il pense que vous êtes l' élu de la déesse



sous l'eau

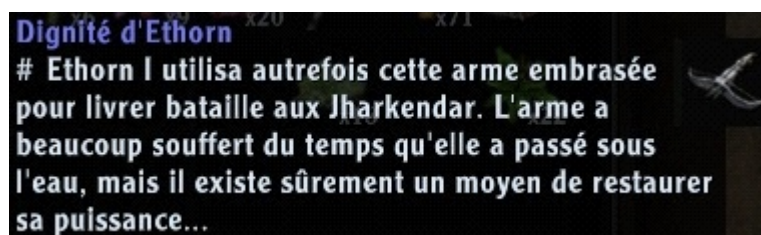
près de *Diego*, escalier descendant

le temple funéraire de la dynastie royale de Setarrif

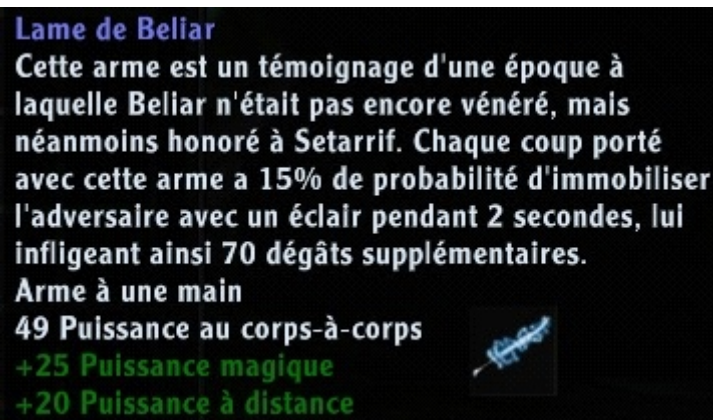
avancez -> gauche -> *morts vivants* - *potion* -> *serviteur éternel* -> *araignée de smaragd* -> *revenants* - 2 *potions* - *levier*

1/2 tour, en face -> escalier descendant -> *araignée de smaragd* - *coffre* -> escalier descendant -> *morts vivants* -> *serviteur éternel* - 2 *morts vivants* -> gauche -> 4 *araignée de smaragd*, *morts vivants* & *revenants* - *calice en or rayé* - *diamant* - 2 *potions* - *levier*

1/2 tour, en face -> *revenants* -> descendez -> *morts vivants* - *diamant noir* - *coffre* -> *serviteur éternel* & 2 *araignée de smaragd* - *sceau royal* dans *coffre* - 3 *calices en or rayé* - artefact sacré de la déesse : *dignité d'Ethorn*



escalier ascendant -> escalier ascendant -> *serviteur éternel* -> 2 *araignée de smaragd* -> *morts vivants* - *lame de Beliar* à 1 main

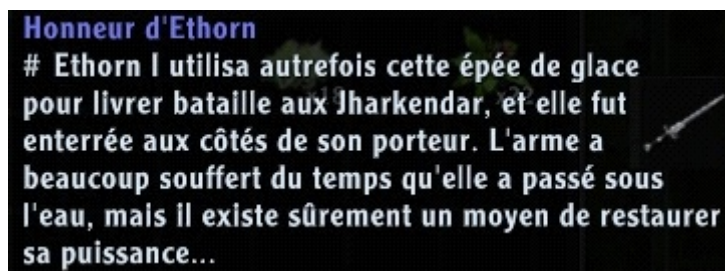


serviteur éternel & 2 morts vivants

niveau 34

furtivité + 3

droite -> *morts vivants* - 2 *araignée de smaragd* - 2 *coffres* - *artefact sacré de la déesse* : **honneur d'Ethorn**



1/2 tour, en face

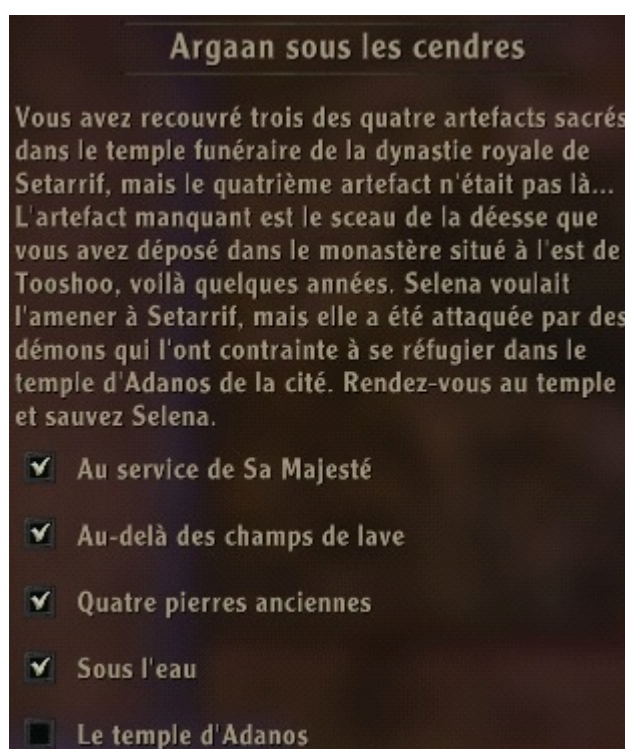


vous êtes là ...

Xul Gurath le profanateur & morts vivants - *artefact sacré de la déesse* : **gloire d'Ethorn**



apparition de Xardas - les 3 artefacts sacrés de la déesse n'apparaissent + dans l'inventaire ...



apparition de Xardas a localisé le temple d'Adanos dans le quartier Sud de Setarrif

le temple d'Adanos

continuez -> morts vivants - 2 coffres -> 3 humains possédés -> escalier ascendant

le quartier Sud de Setarrif #1

2 marchands vendent schémas que vous possédez déjà & récipients pour l'alchimie -> j'achète 7 fioles & 7 fioles gravées

avancez -> 5 humains possédés -> Karella veut les artefacts sacrés de la déesse pour combattre seule le démon -> Karella

Le sceau de la déesse

Karella vous a intercepté alors que vous vous rendiez au temple de Setarrif, et vous a provoqué en duel. Vous l'avez combattue et avez remporté le duel. Elle a accepté l'issue du combat, et vous a laissé les artefacts sacrés de ses ancêtres.

- ✓ Rendez-vous au temple d'Adanos
- ✓ Combattez Karella.
- ✓ Parlez à Karella

elle vous remet **sceau de Lord Hathon** -> continuez -> 3 *humains possédés* - 2 **coffres** -> montez

le temple d'Adanos




2 *serviteurs du seigneur démoniaque* -> 2 **potions** & **diamant noir** -> **Selena** très affaiblie

Le sceau de la déesse II

Vous avez sauvé Selena des démons. Elle vous a appris qu'ils se sont emparés du sceau de la déesse. Les serviteurs du démon ont emmené le sceau de la déesse dans le volcan...

- ✓ Tuez les démons qui attaquent Selena (2/2)
- ✓ Parlez à Selena

(gémissement) Je n'ai plus assez de pouvoir pour les bénir tous...
Choisissez-en un, et je le bénirai pour vous...

 <p>Gloire d'Ethorn Cette arme était autrefois celle d'Ethorn I, qui l'utilisa pour livrer bataille aux Jharkendar ; elle est le témoignage d'une époque à laquelle Innos connaissait la même popularité qu'Adanos à Setarrif. Chaque coup porté a 100% de probabilité d'enflammer l'adversaire pendant 3 secondes, lui infligeant ainsi 300 dégâts supplémentaires. Arme à une main 55 Puissance au corps-à-corps +50 Santé +30 Puissance à distance +4 Régénération de santé</p>	 <p>Honneur d'Ethorn Ethorn I utilisa autrefois cette épée pour livrer bataille aux Jharkendar, et elle fut enterrée aux côtés de son porteur. Un coup porté avec cette vénérable lame a 50% de probabilité de ralentir l'ennemi à 20% de sa vitesse normale pendant 6 secondes. Elle inflige 60 dégâts supplémentaires. Arme à deux mains 72 Puissance au corps-à-corps +60 Santé +60 Endurance +60 Mana +45 Puissance magique +6 Régénération de mana</p>	 <p>Dignité d'Ethorn Cette arbalète battue par les éléments fut autrefois utilisée par Ethorn I contre les Jharkendar, puis traitée avec négligence et mépris par Ethorn III. La légende raconte que le souverain dément utilisait cette relique sacrée pour abattre des passants choisis aux hasards depuis les remparts de sa forteresse... Arbalète 65 Puissance à distance +70 Mana +25 Santé +25 Puissance magique +6 Régénération de mana +3 Régénération de santé</p>
---	--	---

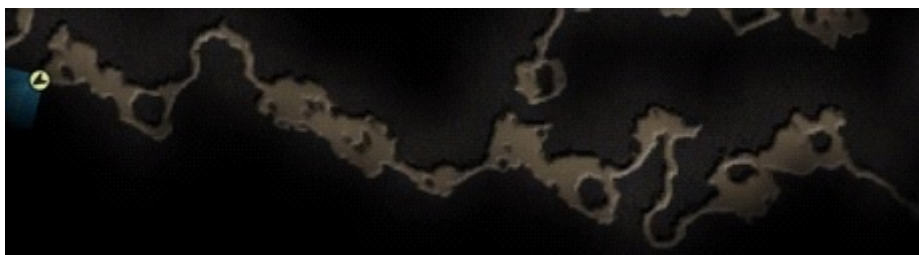
je soumet à sa bénédiction, gloire d'Ethorn

le démon

parlez du démon & des dieux avec Selena -> Nord -> le quartier Sud de Setarrif #2

l'ancre du seigneur démonique

5 humains possédés - coffre -> 4 humains possédés - coffre - potion de mana sublime - brassards de Lord Velard sur 1 des 9 cadavres -> **passage dangereux** : sautez pour progresser - **potion d'endurance sublime** avant dernier saut -> **filon de souffre** -> sautez en bas -> **potion de guérison sublime** -> troll possédé -> troll possédé & mage possédé -> troll possédé & 2 mages possédés -> **passage dangereux** : avancez par roulades -> 10 humains possédés - coffre -> 11 humains possédés - 2 coffres -> **élixir divin de l'œil du faucon** -> 3 humains possédés - **élixir divin de force** -> 4 humains possédés - **potion de mana sublime** - **potion de guérison sublime** - **arc de guerre de Setarrif** -> humain possédé devant portail en bois



brassards de chasseurs de primes & sceau de Lord Belan dans 2 coffres - coffre - **élixir divin de la prouesse** - **potion de guérison sublime** -> humain possédé -> **passage dangereux** : passez sur planches - sautez s'il le faut - coffre - **fiolle gravée** -> **potion d'endurance sublime** -> mort subite - coffre -> **essence d'éternité** -> 7 humains possédés - coffre en bas - 3 coffres en haut pour arbalète briseuse d'âmes & **recette alchimique de la mort subite** -> 2 araignées de magna - 4 coffres en haut pour **sceau de Lord Hister** -> araignée de magma -> **passage dangereux** avec araignée de magma -> **potion de guérison sublime** -> Ethorn VI

Au cour du volcan

Vous avez retrouvé Ethorn VI dans une cellule au centre de la montagne. Il vous a appris qu'un serviteur démoniaque vient de passer devant sa cellule, et qu'il apportait visiblement le sceau de la déesse au démon. Vous allez manifestement devoir combattre le démon sans l'aide de ce bouclier... mais si vous parvenez à le vaincre, le bouclier devrait vous permettre de bannir le démon à jamais.

☒ Recherchez le sceau de la déesse

☐ Anéantissez le démon !

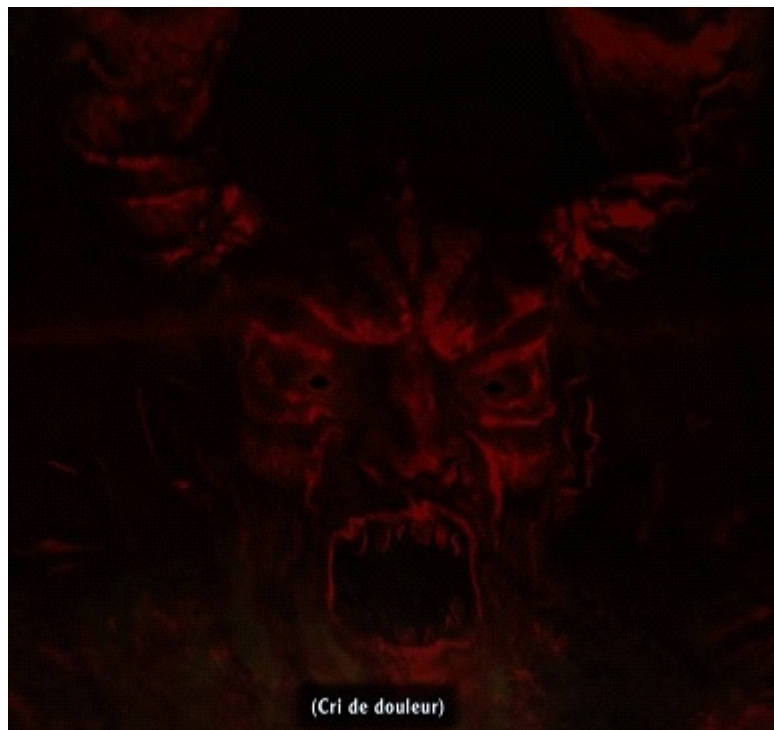
vous apprenez que *Grosh* était le shaman Orc, celui qui accompagnait *Thorus*, qui a invoqué *le démon* - par adoration de *Beliar*, il ne l'a pas maîtriser

potion de guérison sublime -> *araignée de magma* -> **passage dangereux** : avancez par roulades

seigneur démoniaque avec **vagues** composées de *golem de magma*, 2 *araignées de magma*, *mage de la suie* & *chevalier de la suie*



n'hésitez a **l'attaquer à distance** quand il est "perché"



le démon vaincu, Rhobar III & Ethorn VI se rencontrèrent ...

Un simple berger de Feshyr, qui était devenu un héros pour le peuple d'Argaan et de Myrtana, fut leur arbitre.

VOUS

ils signèrent un traité de paix entre Myrtana & Argaan

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

Équipement et statistiques

Niveau : 34

Santé	899/928
Mana	614/614
Endurance	636/636
Régénération de santé	36
Régénération de mana	154
Régénération d'endurance	201
Puissance au corps-à-corps	278
Puissance à distance	206
Puissance magique	80
Dégâts au corps-à-corps	417 - 695
Dégâts à distance	206 - 514
Armure	680(61%)
Points XP totaux	763331/765364



durée indiquée par le jeu -> 10 h 10

durée estimée de la partie + rédaction du document -> 17 h 45

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

les défauts du jeu

absence de pause / temps de chargement passable <- processeur 3.7 Ghz / 6 Go de RAM / 1 Go de VRAM

inventaire totalement surdimensionné

les fabrications n'auraient dues être possibles qu'en utilisant les éléments du décor associés <- le pire, c'est qu'ils sont bien là et qu'on peut les utiliser de façon ... "démonstrative"!

ni pelle ni pioche dans l'inventaire ne vous empêchera ni de creuser, ni de piocher !

vous ne pouvez avoir qu'une arme de corps de corps dans la barre d'action rapide sinon, le jeu se perd et ne prends en compte que la 1ère sélectionnée => durant (et hors) les combats, pour changer d'arme, vous devez passer par l'inventaire et éventuellement vous équipez d'un bouclier -> idem pour les armes à distance

pouvoir comparer les objets aurait été apprécié

de petites erreurs dans la traduction FR <- cela peut aussi venir des textes originaux ?

quelques situations peu crédibles notamment celles des *tiers qui nous précèdent* dans des secteurs infestés d'ennemis

trop court

les qualités du jeu

aucun crash / le game play, les graphismes & les animations sont bons

les topographies des cartes sont bonnes

l'histoire est bien dans la continuité de Gothic 4 - ArcaniA 1 - les dialogues sont courts & explicites

les combats sont dynamiques et "bien meilleurs" que dans les 4 premiers Gothic (Gothic 1 à 3 & forsaken gods) pour ceux au corps à corps

retrouver des *tiers des autres Gothic* est toujours sympathique - en incarner certains (Gorn & Lester), est encore mieux !

rejouabilité assez bonne

Gothic 4 - ArcaniA 2 est un bon "petit" jeu