

Draconus: Cult of the Wyrms FAQ/Walkthrough (French)

by ADK

Updated to vFinal on Oct 1, 2004

DRAGON'S BLOOD LE GUIDE FRANCOPHONE PAR ADK :

A l'époque où j'ai découvert ce jeu, j'ai été extrêmement surpris par sa qualité. C'est l'un si ce n'est le meilleur jeu d'action européen qu'il m'ait été permis de voir à l'époque. Le côté héroïque fantaisie est bien sûr de mise et les niveaux sont suffisamment vastes pour qu'on s'y amuse longtemps.

Site : <http://www.dimensions-sega.fr.st>

E mail : advanced_knight@yahoo.fr

- 1 Revue complète
- 2 Personnage
- 3 Ennemis
- 4 Boss
- 5 Les fées (blessings)
- 6 Le guide
- 7 Crédits

1 Revue complète :

Dragon's blood est l'histoire d'un chevalier en quête pour sauver le monde. Diantre que c'est original. En plus il faut s'attaquer au dernier des dragons. En ce qui concerne les chevaliers, c'est une tradition de tuer un dragon pour montrer sa bravoure et mériter le titre de fléau des dragons et de prince. Interplay avec une pauvre ligne de texte a su pourtant créer l'un des meilleurs jeux d'action qu'il m'ait été permis d'essayer sur dreamcast. A l'époque j'ai eu Berserk en même temps et j'ai préféré de loin Dragon's Blood. Le jeu ayant une prise en main et un intérêt supérieur en tous points à Berserk. La présentation est pourtant effrayante par sa pauvreté. On y voit une pauvre cinématique. La couleur rouge est prédominante et le plus horrible est le combat en 3 images par secondes auquel vous assister. Le joueur moyen qui verra cela va se dire " merde je me suis fait avoir ". Et pourtant ce sera faux. Graphiquement le jeu a de quoi séduire avec de grandes cartes à explorer et très variées. Il y aura pas mal de tours, châteaux, villages et caves à visiter. Il vous faudra pas mal de temps pour les explorer à 100%. Les boss sont tout simplement excellent, assez gros et colorés. L'atmosphère du moyen age est ma préférée et affrontez des kobolds ou des trolls n'est pas pour me déplaire. Interplay a assuré au niveau animation avec du 60 fps. Le jeu ne ralentit jamais et la fluidité est incroyable. Les effets de lumière sont si beaux qu'on croirait presque voir du bump mapping dans le jeu alors que la dreamcast en est incapable. En effet certains passages brillent tellement qu'ils en viennent à éclairer le personnage. Effet d'optique mais c'est très beau. La version pal à tout de même un petit défaut. En 50hz, le jeu est en 60 fps mais en 60hz il ne l'est plus. Pire encore on a l'impression que les décors du jeu vont s'évaporer et que le jeu ralentit globalement. Un peu comme Tomb Raider 4, le jeu est mal optimisé. J'y ai joué en 50hz mais c'est déjà très bien. Il n'y a pas ou peu de musiques. Elles sont dynamiques, adaptées à la situation donc mais trop courtes pour nous enivrer. Interplay a par contre assuré le doublage qui est de grande qualité et les textes avec de nombreux traits d'humour.

Le personnage est simple à manipuler. Il peut réaliser des combos et des magies. Il a quelques armes à sa disposition qui ont chacune leur particularité et leurs coups spéciaux. Avec la sorcière le jeu sera suffisamment différent pour renouveler le plaisir de jeu.

En ce qui me concerne Dragon's Blood est un joyau de la dreamcast et fin du fin il est unique à cette console. Partant d'un scénario classique, le jeu n'en est pas moins original avec son chemin à choisir, ses quêtes et ses énigmes distrayantes. C'est à mon avis un titre incontournable sur cette console.

PRESENTATION : 9/20

GRAPHISMES : 18/20

ANIMATION : 18/20

SON : 17/20

MANIABILITE : 17/20

INTERET : 17/20

NOTE FINALE : 93%

ADK, le fléau des dragons.

2 Personnages :

Cynric Le Combattant : Il est vaillant et puissant. En terme de combat il est irréprochable mais seul 2 magies sont utiles, bouclier et berserk. Son sort de soin est en fait un bonus de 2 fioles de vie.

Aeowyn La Sorcière : Elle est évidemment moins puissante que Cynric avec une épée mais ces magies sont diablement efficace. Ces textes sont différents mais la quête sera strictement identique à celle de Cynric.

3 Ennemis :

Elfe : Ce sont des alliés. Si vous les aider, il vous donneront de grands pouvoirs.

Krujens : Ils ont une voix horrible. Seuls ils sont faciles à vaincre mais à deux ou trois contre vous c'est plus embêtants..

Gobelins : Ils sont gros et se battent bien mais heureusement ils ont peu de points de vie.

Squelettes : Les squelettes ne craignent pas la magie et surtout pas le feu (pas comme dans les autres jeux). Il faudra les combattre et les vaincre pour s'en débarrasser.

Trolls : Les trolls sont stupides et foncent droit sur vous. Méfiez vous quand même ils n'en restent pas moins très puissant.

Ogre : Pareil que les trolls mais en plus lent.

Araignée, Hybride, Scorpion et Léopard Géant: Ils hantent les marais et je ne les aime pas trop.

Draconus : Ce sont des hommes dragon. Il en existe de 5 sortes. Ils sont très durs à battre.

Minotaure : C'est le cauchemar des débutants dans ce jeu. Il faut tourner autour d'eux pour les vaincre..

Les chiens de l'enfer : Ils peuvent vous brûler très vite. Autant les tuer très vite vous aussi.

4 Boss :

Alana : Elle invoque des démons pour l'aider mais si vous la pousser dans le vide elle mourra instantanément.

Minotaure Géant : Il garde la sortie du niveau 2. Il faut tourner autour de lui et attaquer en même temps.

Gavrik : Le meilleur des combattants squelettes.

Mister Big : Un fantôme qu'il faudra tuer pour aider Feargas.

La Reine Des Insectes : Un insecte géant comme sonnom l'indique.

Le Champion Et 2 élémentaires du feu : Il garde la sortie du niveau 11. Il faudra utiliser le sort bouclier pour gagner.

Le Chef De Strong Pic et un Nain : Le chef des nains attend près du quatrième levier qui permet d'activer le canon qui détruire la fort des nains.

X'Calith : C'est le dernier des dragons. Il faudra le maintenir au sol pour gagner. Si il s'envole, et qu'il vous attrape, c'est la fin.

5 Les fées (blessings)

Il y a deux types de fée.

1) Les fées (normales) : Elles vous permettent d'augmenter la puissance du héros et ces points de vies. Il y en a habituellement 3 par stage, sauf dans certains où il n'y en a que 2.

2) Les fées qui soignent : Elles permettent de régénérer le héros, elles sont très pratique.

Vous trouverez aussi des fioles de vie (vial) pour vous soigner.

6 Le guide :

Stage 1 : Célénarin :

1) Vous commencez au sommet d'une montagne. Il faut aller au village des elfs et parler à Ansin. Suivez le et entrez dans la maison. Collectez la première fée. Allez à l'étage et dès lors des krujens vont attaquer le village. Battez vous.

2) Montez des escaliers et descendez en d'autres. Combattez et allez tout droit pour parler à un elfe. Vous devez trouver Golamal. Visitez la maison et cherchez la fée qui se trouve autour de la maison. Après un combat vous obtenez une clé.

3) Retournez sur vos pas et utilisez un autre chemin (que vous aviez laissé de côté pour explorer la maison). Entrez dans la maison suivante et tuez 2 krujens. Utilisez le chemin pour arriver dans une autre maison. Vous trouvez une fée sur la droite de cette maison et Golamal à gauche. Il vous donne le mot de passe. Allez à la maison précédente et trouvez une autre porte à ouvrir. Allez au temple et tuez les monstres ici. Prenez le cœur des elfes dans le temple pour finir le stage.

Vous avez le choix entre plusieurs stages mais je conseille d'aller vers le lac.

Stage 2 : Le lac :

1) Il y a une fée au sommet de la montagne. Dès le début du stage vous rencontrerez Pollug. Il vous donne la clé de la tombe. Trouvez cette tombe (vous avez le point indiqué sur la carte). Cherchez la seule maison qui est fermée et entrez y. Tuez les ennemis. Vous trouvez une fée qui va vous régénérer dedans. Economisez là si possible. Sortez de cette maison et trouvez en une autre où vous pouvez entrer. Après un combat vous obtenez une clé de feu. Trouvez la maison qu'elle ouvre (une porte avec un visage dessus). Maintenant vous pouvez aller plus loin dans les maisons précédentes. Avancez et rencontrez un petit chef qui va vous donner la clé de la porte secrète. Prenez la fée et trouvez un passage secret derrière une cascade près des rochers. Marchez doucement pour ne pas tomber.

2) Entrez et tuez. Utilisez une échelle, tuez encore et descendez vers un pont. Avancez sur le pont en pierre. Vous rencontrez le grand chef. Tuez le et prenez la fée. Continuez à descendre et chassez le chef jusqu'à ce qu'il atteigne le sommet de la montagne. Tuez le. Vous obtenez une clé.

3) Retournez au début du stage pour trouver une araignée près d'un trou qui est le signe de l'endroit où il faut insérer la clé. Allez au pont, tuez 3 squelettes et ouvrez la porte que vous voyez. Utilisez l'élévateur et tuez 2 efreet. Utilisez le levier que vous voyez et ensuite l'élévateur. Allez et tuez le pont et tuez encore quelques efreet. Vous atteignez la deuxième tour. Utilisez les élévateurs dedans pour atteindre le boss.

BOSS : ALANA

Très facile à tuer. Touchez la quand elle apparaît, tuez les monstres qu'elle envoie sur vous ensuite. Elle réapparaîtra ailleurs. A ce moment là tâchez de la pousser vers le vide pour qu'elle meurt d'un coup. Une fois morte, allez dans la tour pour allumer la flamme éternelle.

Stage 3 : Le château de Lomyn :

1) Allez tout droit vers un village de gobelin. Tuez les et trouvez le boss qui garde " le brillant ". Tuez le pour l'avoir. Partez et trouvez non loin un clan autour d'un feu de camp. Tuez les krujens et récupérez la clé.

2) Allez à gauche du feu de camp vers une prison. Tuez 2 krujens et régénérez vous auprès de la fée. Allez de l'autre côté de la rivière (2 ponts avec 3 gobelins). Sous l'un des ponts il y a un passage secret avec une fée et quelques ennemis. Trouvez le chemin qui mène à une fontaine avec une tête en pierre. Remplissez votre brillant et tuez les 2 krujens.

3) Trouvez un krujen derrière une porte. Il dit qu'il faut lui ramener son ai Gonka. Retournez à la prison. Sur le chemin vous verrez un autel où il est possible d'utiliser le brillant pour compléter une sous quête. Allez à la prison. Utilisez la porte de droite et allez en bas. Tuez les ennemis. Passez une porte puis un pont. Dans ce nouveau couloir, allez à droite puis à gauche pour débloquer un raccourci. Utilisez l'autre chemin à droite pour trouver une clé. Allez à gauche et utilisez les escaliers pour tuez d'autres ennemis. Avec la clé, ouvrez la prison de Gonka. Il meurt. Retournez auprès du krujen qui se cache en utilisant le raccourci.

4) Après une scène, allez à la prison à l'étage supérieur et ouvrez une porte. Tuez le boss, Bowman. Apportez sa tête au Krujen qui vous donne une clé. Entrez dans le village et parlez au chef. Vous trouverez une fée ici. Retournez pour la dernière fois à la prison à l'endroit où vous avez tué Bowman pour ouvrir une porte. Vous trouvez la dernière clé de ce stage.

5) Sortez et trouvez la citadelle. C'est une grande tour unique. Une fois dans la tour, en bas il y a une fée et en haut un levier à utiliser. Utilisez aussi la clé pour passer la porte que vous verrez.

BOSS : SUPER MINOTAURE

Vous avez besoin de 2 fioles de vies et il faudra tourner autour de lui tout en frappant. Ainsi vous l'esquivez et vous le frappez à la fois.

Stage 4 : Asengath :

1) Vous rencontrez un elfe. Il faut aider Ansorin. Suivez le chemin jusqu'au village. Il y a une fée qui régénère ici. Trouvez la seule maison ouverte et tuez les monstres. Cherchez une échelle et utilisez là pour trouver Ansorin. Vous voyez 3 lieux à visiter sur votre carte. Il faudra récupérer 3 bâton.

2) Suivez la rivière vers le lieu au nord ouest. Tuez le minotaure et trouvez la fée qui soigne. Sauvez le maire et suivez le jusqu'au boss. Vous obtenez le premier bâton.

3) Allez vers le lieu au sud ouest. Utilisez le pont et tuez le minotaure et ses amis. Trouvez la fée qui soigne et parlez au magicien pour obtenir le second bâton et une fiole de vie.

4) Pour trouver le troisième lieu il faudra trouver un pont qui a une fée qui soigne et une fiole de vie juste à côté. Utilisez l'élévateur, tuez les habitants du petit village et récoltez la fée dans la montagne près de la fontaine. Suivez le chemin jusqu'au troisième bâton.

5) Allez vers le dernier : plantez les 3 bâtons dans les carrés en appuyant sur A. Entrez dans l'observatoire pour stopper une barrière magique. La dernière fée est cachée derrière un arbre près du village où se cache Ansorin. Entrez dans le phare pour réparer la lumière et compléter le stage.

Stage 5 : Zéphyron :

1) Vous atterrissez sur une petite tour. Derrière elle se trouve une fiole de vie. Avancez et tuez tout ce qui traîne jusqu'à entrer dans la première salle. Là tuez un minotaure. Dans la deuxième salle vous affronterez 3 shamans. Là vous retrouverez Pollug.

2) Suivez le chemin et tuez la horde minotaure qui s'y trouve. Vous trouverez une fée qui soigne en chemin. Vous parvenez finalement dans une salle avec 1 minotaure et 2 sorties. L'une des sorties mènent à une porte magique. L'autre vous ramène à une fourche. A gauche d'abord pour tuer un gobelin et vers le bas un minotaure. Vous obtenez une clé. Il y a une fée derrière la porte pas très loin d'ici. Revenez à la fourche et allez à droite, utilisez la clé pour entrer dans une salle des machines.

3) Utilisez l'échelle. Sautez de l'autre côté pour tuer un minotaure et trouvez une fée. Revenez en arrière et utilisez les échelles pour aller le plus haut possible. Faites un petit saut pour avancer. Sautez entre les roues sans tomber. Utilisez la manivelle pour faire tourner le pont. Trouver les petits robinets pour stopper les vapeurs. Enfin il vous reste à trouver une salle où plonger pour atteindre le cœur de la forteresse. Tuez les ennemis que vous y trouverez.

4) Utilisez le chemin pour monter et trouvez une échelle. Au sommet tuez le shaman. Mettez la pierre au sommet et sortez d'ici. Maintenant utilisez le chemin qui mène à la porte magique et cherchez le chemin qui mène au boss (pas

vraiment le choix en fait).

BOSS : RAKKA

Il est très puissant donc, il faudra éviter ses attaques. Prenez le portail dimensionnel qui apparaîtra pour finir ce stage.

Stage 6 : L'abbaye de Rives :

1) Trouver le chemin qui mène à l'abbaye à travers un marais pleins de lézards. Trouver le nid avec une fiole en son centre (indice pour le bon chemin). Une fois devant l'abbaye tuez les ennemis. Autour de l'abbaye, vous trouverez de quoi vous soigner. Entrez. Allez à gauche et tuez les ennemis de ce couloir. Il faut trouver une clé en diamant en utilisant les escaliers sur la gauche. Ensuite il faudra une clé ronde en utilisant les escaliers sur votre droite de la grande salle. Vous irez à l'étage supérieur de toutes façons pour prendre la fiole. Allez en bas et trouvez une prison à ouvrir. Vous trouvez une clé triangulaire et l'âme de Fréjoc. Vous pouvez utiliser la clé triangulaire près des escaliers de droite. Vous allez voir une fiole mais c'est un piège. Après un combat vous obtenez une clé carrée. Utilisez les escaliers pour trouver une porte nécessitant la clé carrée et la clé de diamant. Vous obtenez de l'encens. Apportez à Fréjoc. Après la scène, utilisez les escaliers pour arriver dans un labyrinthe.

2) une fois à l'entrée, à droite vous emmène vers une salle première circulaire. L'âme de Fréjoc est au centre du pilier. Parlez lui. Allez à l'entrée du labyrinthe.

Le chemin de gauche mène à une porte avec 2 sorties. LA sortie gauche emmène à une seconde salle circulaire avec une fiole au centre du pilier. La sortie droite mène à une salle fermée avec 2 sorties. D'ici allez à gauche pour une fiole et tout droit puis à gauche pour trouver une fée. Avec le dernier chemin vous revenez à la première salle circulaire.

3) Après avoir parlé à Fréjoc, il vous ouvre un nouveau chemin dans cette salle. Utilisez le pour aller dehors. Sautez sur le toit pour trouver une fée. Prenez un chemin qui descend vers un bâtiment et entrez. Vous ressortez encore dehors, au dessus de cette sortie se trouve une autre fée. Cherchez une maison avec un tunnel à côté. Utilisez ce tunnel pour atteindre la maison du chef des trolls. Tuez les gardes pour avoir la clé et parlez au chef. Tuez le pour récupérer le drapeau.

4) Retournez vers la salle fermée dans le labyrinthe, ouvrez la porte avec la clé et utilisez le levier. Une salle s'ouvre. Allez y pour y mettre le drapeau près du corps du roi. Il vous reste à retourner voir Fréjoc pour avoir l'amulette.

Stage 7 : Le Cimetière :

1) Première Ile :

Tuez 2 araignées et allez derrière la tête avec une entrée pour trouver la première fée. Allez vers le bas sans tomber. Allez à droite de la porte puis en bas jusqu'à un pont. Vous utiliserez un chemin qui remonte et vous verrez 2 sorties. L'une mène à une fiole et l'autre à la seconde île.

2) Deuxième Ile :

Tuez tout le monde ici. Trouvez le chemin qui mène au village des trolls. Tuez les trolls et cherchez la deuxième fée et une fée qui soigne dans le coin nord de cette île (entre des rochers). Il y a aussi une fiole et pas mal d'ennemis. Allez vers la seconde bouche. Dans le tunnel avancez jusqu'à une fourche et allez à gauche vers une fiole. Enfin allez tout droit puis à gauche vers une porte. Peu après vous pourrez sortir à l'air libre.

3) Troisième Ile :

Sortez du cimetière. Trouvez un labyrinthe d'herbe. Vous y trouverez la troisième fée et le chemin vers la troisième bouche. Dans le tunnel vous pourrez vous soigner (une fée derrière une porte) et vous passerez une seconde porte. Vous voilà sur un pont. Allez dans la salle ouverte pour tuer des ennemis et ensuite allez vers la salle fermée (qui devrait s'ouvrir). Suivez le chemin vers un autre pont. Tuez les ennemis pour passer la prochaine porte. Si vous allez à gauche il y a une fiole et il vous sera possible d'être régénéré complètement. Enfin entrez dans la salle au trésor pour prendre le bâton.

Stage 8 : La Tour De Magus :

Suivez le chemin pour rencontrer des squelettes. Sortez et trouvez la première fée. Juste après, vous affronterez des trolls. Il y a 5 choses importantes dans la ville.

- 1) Le trou avec une échelle qui mène aux égouts.
- 2) Un squelette qui demande qu'on lui montre un anneau signé si vous voulez passer la porte qu'il garde.
- 3) Un troll qui demande des herbarus.
- 4) Vous trouvez une deuxième fée dans la fontaine après avoir tuer deux trolls.
- 5) Il y a un chemin qui mène à un champion, Gavrik et à un deuxième trou vers les égouts.

1) Entrez dans les égouts par le second trou. Un chemin mène au premier trou et le second vers 2 squelettes. Pour passer ce point, il faut battre Gavrik. Allez à gauche pour prendre une fiole et ensuite allez dans l'arène pour vaincre le champion. Passez le point avec les deux squelettes. Vous trouvez des racines d'herbarus. Apportez le au troll. Il vous ouvre un nouveau chemin. Tuez des araignées noires et sautez dans le trou. De retour dans les égouts.

2) Allez tout droit pour ouvrir un raccourci vers le premier trou. Allez à gauche vers une échelle. Tuez les squelettes pour obtenir un anneau signé. Apportez le au squelette pour arriver dans la dernière zone.

3) Suivez le chemin et tuez les monstres. Vous trouvez une salle isolée avec la troisième fée et une autre qui soigne. Allez au sommet de la tour. Tuez le troll pour ouvrir la porte magique. Trouvez une peinture et sautez dedans. Là vous tuerez un autre squelette. Allez au dernier étage.

BOSS : SQUELETTE

Pour gagner il faut utiliser le sort bouclier. Prenez l'âme de Xambre pour compléter ce niveau.

Stage 9 : Falfar City :

1) Vous trouverez 2 fioles dehors. Allez sur le port et prenez une autre fiole dans un bateau et une clé à un troll. Allez dans la ville et trouvez une porte. Passez là et vous verrez 2 chemins. A gauche vous irez vers une fiole, à droite vous irez sur la bonne route. Vous arrivez près d'un autre port. Utilisez le bateau pour aller sur l'autre rive. Allez vers le nord puis à gauche et à droite. Tournez à droite dans le tunnel pour être à nouveau dehors. Entrez dans la prison, trouvez une fiole et une fée qui soigne et aidez Lelass. Il créera un pont magique vers une petite île. Il y a une fée, une fée qui soigne et il restera à utiliser un levier et une échelle.

2) Vous arrivez dans la cité perdue. Il faut trouver la maison de Feargas. Parlez lui, trouvez le squelette près de la maison. Tuez le avec ses amis pour obtenir une clé. Trouvez une fée derrière la maison de Feargas. Près de là où vous avez obtenu la clé se trouve la maison de Mister Big.

BOSS : MISTER BIG :

Tuez le et vous obtenez une clé. Utilisez la pour obtenir une pompe et apportez cette pompe à Feargas. Vous avez fini le stage.

Stage 10 : Le Nid De la Reine :

1) Trouvez le camp des elfes. Marchez dans l'eau pour trouver la première fée. Parler à Ansorin. Allez au nid. Suivez le chemin jusqu'à ce qu'un elfe meurt dans une scène. Allez à gauche (car à droite il n'y a rien). Utilisez le tunnel. Vous voyez 2 sorties. Une des sorties mène à une fée et l'autre à la première potion dont vous avez besoin.

2) Ressortez du tunnel et allez vers le haut. Suivez les insectes pour trouver la potion rouge. Allez dans la pièce du grand nid. Allez tout droit. Suivez le chemin et tuez tous les insectes. Trouvez le lac d'acide et jetez le contenu des potions dans le panneau rouge. Sortez et prenez la troisième fée au passage.

3) Suivez le chemin. Allez vers le haut pour tuer des araignées et utilisez l'autre chemin pour trouver une fée qui soigne avant le boss.

BOSS : LA REINE DES INSECTES

Ce sera un combat très difficile. Utilisez la magie et vos meilleures armes (appuyez sur haut pour changer d'armes et choisir la plus efficace contre la reine).

Stage 11 : La Mine De Fort Helfet :

1) Vous allez combattre un monstre et un nain. Trouvez une maison avec une fiole. Sortez et allez dans une autre maison. Tuez pour avoir une potion verte. Vous verrez 3 portes. L'une mène à des escaliers. Ouvrez celle qui mène à une fiole et une clé. Ouvrez la troisième avec la clé pour avoir la première fée. Enfin montez les escaliers (première porte). Visitez le premier étage pour avoir une clé et une fée qui soigne. Allez au deuxième étage et prenez la fiole. Passez la porte et tuez 2 nains. Utilisez l'échelle. Tuez le nain et suivez le chemin vers le wagon. Passez un pont et regardez le nain qui fait exploser des rochers. Continuez après sa mort. Vous arrivez dans une salle puis à une fourche avec une fée qui soigne sur la gauche. Allez à droite vers le lac. Sortez du lac après avoir tuer 2 nains. Vous entrez dans la mine.

2) Utilisez l'échelle pour descendre. Une autre échelle vous emmène à une fée qui soigne. Il y a 2 nains ici. Suivez le chemin de fer vers une nouvelle salle. Vous voyez une sortie en bas. Vous y trouverez une fée. Revenez à la position initiale et utilisez le chemin de fer pour sauter vers une fiole (impossible d'atteindre la porte ou l'autre côté). Sur le bon chemin allez en haut, vous verrez de l'eau. Trouvez la fée qui soigne et tuez 2 monstres. Utilisez le petit chemin pour rencontrer un nain (scène). Retournez à la mine pour trouver un cristal violet. Utilisez le second chemin dans cette salle pour aller plus bas. Déverrouillez la porte et suivez le chemin. Une fois dans une salle, allez tout droit vers un levier. Retournez à la salle précédente et passez l'autre porte. Vous arrivez dans une salle connue. Utilisez le nouveau pont pour atteindre une nouvelle pièce. Utilisez la fée qui soigne et préparez vous au combat.

BOSS : LE CHAMPION ET 2 EFREETS

Utilisez le sort bouclier pour gagner.

Stage 12 : Le Canon De Fort Helfet :

1) Suivez le chemin. Sautez vers le bas et suivez les escaliers. Visitez le

second étage pour trouver une fiole et le premier pour une fée et une fiole. Allez dehors. Il y a une fiole près de la maison. Passez la grande porte. Tuez. Vous voyez le canon. Passez entre les flammes et tuez. Utilisez l'échelle de droite pour avoir une fée et celle de gauche pour une fée qui soigne. Vous pouvez passer la seconde grande porte. Allez vers le haut mais attention car les ennemis sont nombreux. Au sommet tuez le draconus. Entrez. Après le scène vous tuerez un autre draconus. Utilisez la porte de bois à gauche pour une fée qui soigne. Allez à droite et entrez dans une grande salle. Il faudra tuer beaucoup de nains. Vous trouvez la dernière fée dans une petite salle. Utilisez la sortie et regardez la scène.

2) Il faut utiliser 4 leviers.

Levier 1 :

Allez tout droit et utilisez le.

Levier 2 :

Prenez l'échelle et la fiole. Utilisez la seconde échelle, tuez et allez à gauche vers une autre entrée. Allez en haut avec deux autres échelles. Tuez et utilisez le levier.

Levier 3 :

Avant d'utiliser la cinquième échelle, sortez à droite vers une autre entrée avec une fiole. Suivez 1 chemin vers le troisième levier.

Levier 4 :

Retournez à la cinquième échelle et utilisez là. Trouvez la fée qui soigne puis le chemin vers le boss.

BOSS : LE CHEF DE STRONG PIC ET UN NAIN

Utiliser le quatrième levier pour détruire le fort avec le canon.

Stage 13 : L'observatoire De Zesson :

1) Dès le début, tuez 2 lézards. Prenez le chemin bleu et allez à droite. Allez aussi bas que possible (B3) pour trouver un levier. Utilisez le. Allez au B1 et prenez le chemin de gauche vers le premier étage. Trouvez la fée et utilisez le second levier. Utilisez la rune bleue et retournez à l'entrée du niveau pour prendre le chemin rouge. En chemin insérer la rune bleue dans le promontoire bleu.

2) Utilisez le portail dimensionnel mais n'utilisez pas la fée qui soigne.. Après la scène prenez l'élévateur et allez en bas. Suivez le chemin jusqu'à un levier et utilisez le. Allez en haut. Allez tout droit vers une fiole. Utilisez la première sortie sur la droite pour trouver un levier. Utilisez le pour récupérer la rune rouge que vous allez placer sur le promontoire rouge. Utilisez le pont magique pour atteindre le nouveau portail dimensionnel.

3) Cherchez une entrée et allez tout droit puis vers le bas. Vous verrez un tunnel et une porte. Utilisez le tunnel. Vous verrez un objet bleu dans la grande salle, détruisez le. Vous passerez ensuite par 2 tunnels pour aller plus haut. Continuez à monter jusqu'à ce que vous rencontriez un draconus. Après l'avoir vaincu continuez votre chemin en descendant cette fois ci. Utilisez la fée qui soigne et continuez à descendre jusqu'à ce que vous gagniez une clé. Passez la porte et vous voici dans une salle connue. Tournez vous pour mettre la clé dans le trou. Tuez le draconus et utilisez la clé. Vous obtenez une rune qu'il faudra mettre devant la porte magique. Utilisez ce dernier chemin et tuez le magicien. Trouvez la deuxième fée et l'atlas.

Stage 14 : Le Château De Draco :

1) Suivez le long chemin jusqu'au château. Vous trouverez 3 fioles de vie en chemin, une fée qui soigne près d'un petit mur et une fée sur la gauche près de la route finale vers le château. Vous verrez une scène avec un draconus. Faites le tour du château pour entrer par une porte alternative.

2) Allez à gauche pour trouver une fée qui soigne. Allez tout droit puis à droite. Suivez un chemin jusqu'à un levier. Utilisez le et monter. Combattez un draconus et trouvez la rune de sang. Trouvez la seconde fée et celle qui soigne. Utilisez le chemin qui monte. Tuez les monstres, passez une porte. Vous voyez 2 portes à présent. Il faudra passer chacune d'entre elles pour trouver les deuxième et troisième rune de sang. Il vous restera à redescendre dans la salle du sang pour y installer les 3 runes dans les piliers.

3) Allez à la dernière porte (à droite, tout droit et à gauche). Tuez les monstres dans le brouillard pour avoir la dernière rune de sang. Mettez la dans la salle du sang et sautez dans le portail dimensionnel.

Stage 15 : Le Sanctuaire de X'Calith :

Scène. Tuez les draconus et prenez la fiole et la fée qui soigne. Suivez une longue route jusqu'au moment où il faudra sauter et passer un pont. Suivez ensuite la route vers une petite cave avec un lac et une fée qui soigne. Vous ressortez à l'air libre. Vous voyez le dragon. Tuez les monstres, utilisez la fée qui soigne et entrez dans le sanctuaire. Vous verrez le dragon tomber dans un portail dimensionnel. Soignez vous si besoin est et suivez le.

BOSS : X'CALITH

Tuez le en utilisant le sort berserk (dans le cas de Cynric). Il ne doit jamais vous attraper ou c'est la fin pour vous. Vous pourrez ensuite profiter de la courte séquence finale.

7 Crédits :

Ce guide est protégé par des copyrights (2004). Demandez moi la permission de le poster sur votre site.

ADK.