

Dreamcast



Dreamcast

The background of the cover art features a dark, stormy scene with bright green lightning bolts striking down. In the center, Samuel L. Jackson as Ash Williams is depicted in a dynamic, action-oriented pose, wearing his signature black leather jacket and holding a chainsaw. The overall color palette is dominated by dark blues, greys, and the vibrant green of the lightning.

EVIL DEAD

HAIL TO THE KING

© 2000 Sega

Sommaire

Démarrage	2
Commandes	3
Le Décor des Bois et Arroy, de chez Arts & Crafts	5
Menu principal	7
Manette portable	7
Charger une partie	7
Options	8
Dans le pays de ses îles ne fait pas mal	8
Informations appartenant à l'écran	8
Energie, bonus et succès	8
Inventaire	11
Armer-vous jusqu'au dents !	15
Sauvegarder / Charger des parties	17
Vieille carte de la colonie et de la forêt	18
Abner le Bonacout, le Petit Fils, et les Forces de l'Air	20
Croquis de mort-vivants extraits du Necronomicon	20
Ruée préfective	23
Sonnette finale à 90 jours	28
Crédits	30



Démarrage

BRANDON

BRANDON

BRANDON
BRANDON
BRANDON
BRANDON



BRANDON
BRANDON
BRANDON
BRANDON

PEDAL MEMORY-ONE



Non ! Arrêtez de jouer au Royal Knight

Vous souvenez-vous que j'ai dû remplacer Greg plusieurs fois au royaume de Brandon finale dernière. VOUS avez donc terminé Brandon en 100% et jeu d'enfant !

En fait, "Mail to the King" est un jeu conçu pour un seul joueur avant d'élimer votre console Brandon, branchez la manette ou d'autres périphériques dans les ports de console. À tout moment du jeu, vous pouvez revenir à l'écran titre en appuyant simultanément sur les boutons A, B, X, Y et Start. Cette opération permet de réinitialiser le jeu et d'accéder au (ou) d'échapper à l'écran titre. Si vous souhaitez utiliser une Visual Memory Card séparément, insérez-la dans le port d'extension n°1 de votre manette Brandon pour pouvoir sauvegarder et charger des parties.

Note : lorsque vous sauvegardez une partie, réinitialisez pas votre console Brandon, ne retirez pas votre Visual Memory Card et ne débranchez pas la manette.



Manette

À tout moment du jeu, vous pouvez revenir à l'écran titre en appuyant simultanément sur les boutons A, B, X, Y et Start. Cette opération permet de réinitialiser le jeu en *Arctique* et d'afficher l'écran titre si vous avez terminé le scénario *Focus* dans le parti d'extension n°1 de la manette Bluetooth. Il ne sera pas bien entendu et risquer de tomber pendant que vous jouez, au même de vous empêcher de jouer.

Si vous appuyez accidentellement le stick analogique ou les boutons analogiques (2 et 6 pendant) que vous devez la console *Arctique*, vérifiez-le immédiatement et retirez-le en prenant soin de ne pas toucher la manette.

MANETTE

Vue de dessus

Stick analogique

Stick analogique

Stick analogique

Vue de face

Stick analogique

Stick analogique

Stick analogique

Stick analogique

Stick analogique

Stick analogique

Stick analogique

Stick analogique

Stick analogique

Stick analogique

Stick analogique

Stick analogique

Stick analogique

Stick analogique

Stick analogique

Stick analogique

Stick analogique

Stick analogique

Stick analogique

Stick analogique

Commandes dans les menus

Cliquez sur l'élément à sélectionner. Appuyez sur le bouton A pour confirmer la sélection. Appuyez sur le bouton B pour revenir à l'écran précédent.



Commandes du jeu

État endogène

Déplacements simples

Toucher et aller dans la direction de votre choix

Croix multidirectionnelle ↑ Arrêter

Croix multidirectionnelle ↓ Tourner en arrière/Charger la tâche enfouie pour reculer

Croix multidirectionnelle → Tourner dans le sens des aiguilles d'une montre

Croix multidirectionnelle ← Tourner dans le sens inverse des aiguilles d'une montre

Bouton B Utiliser/Activer/Confirmer

Bouton analogique D Mettre en marche/Ne pas accélérer la troupeuse

Bouton A Utiliser la troupeuse

Bouton B Arrêter la troupeuse

Bouton X Utiliser forme de la main gauche

Bouton Y En bon état de la

Bouton analogique D Tourner/Mettre le bouton analogique D enfoncé et choisir la direction que vous voulez prendre en utilisant la croix multidirectionnelle

Bouton START Inventaire

Atteindre l'objectif - lors de vos combats contre les morts-vivants, vous constaterez qu'ils sont souvent ralentis par leurs blessures avant de mourir. Vous pouvez donc saisir cette occasion pour les achever comme seul Ash est le héros. Il vous suffit de vous placer devant le mort-vivant en question et de lui mettre un coup de troupeuse les appuyant sur le bouton B. Pendant qu'il se tort de douleur, utilisez forme de votre main gauche les appuyant sur le bouton B pour l'achever, sans avoir à conclure par une citation de votre cri !



Le Démon des Bois et Jenny, de chez Arts & Crafts

C'était encore une de ces longues journées de travail où j'avais négligé les cocheteurs m'empêchant de dormir presque toutes les nuits et il m'était difficile de adorer le rythme de travail que si fort aime de ses employés. Mais pendant le pause déjeuner, j'ai pris le risque d'essayer une incantation dont je pensais me souvenir. Elle est issue de Néronvanton ou Mortis, le Livre des Morts. J'espère que cette incantation chassera ces cocheteurs. "Mitu Sestre litame quique chosa...". Je pense qu'il ne va, de ne se torturerait plus... mais ça aurait été trop facile.

Ces cocheteurs sont horribles : des morts-vivants, ont la vieille odeur dans les bois, des réminiscences de tes tentatives singulière contre ces tas de chair en décomposition. Mais il y a quelque chose qui choque les morts-vivants ont regardé en passant. C'est comme si une étrange force maléfique grandissant de plus en plus pour moule s'échapper sur les hommes. Parfois, ils viennent vers toi et arrachent la peau avec ce qui leur reste de dents, ils mâchent la bouche avec le poil que j'entends le bruit de ma chair décomposée. Ensuite, avec leurs yeux, ils arrachent... enfin bref, je crois que vous voyez ce que je veux dire. Ces images sont plus effrayantes.

Elles sont ignobles...

Je garde ce carnet qui me sert de journal ou cas où je devrais encore une fois sauver le monde. Ça fait trop longtemps... et si j'y a rien de pire que d'avoir cette bonne vieille trouperneuse à portée de main et de ne plus savoir comment la saisir en sorche.



Suite de la page 51

J'ai conservé des copies de quelques pages de l'écronomique, des croquis de mort-vivants et une carte de la zone où se trouve la cabane.

Ma bonne d'écopelle Jenny, elle est directrice adjointe chez Arto à Gruffy. C'est le vole de la robe. Elle est prête à m'accompagner dans les bois pour retrouver la cabane car elle estime que je dois effrayer mes peurs pour choisir mes conclusions. Mais la route sera longue...



Menu principal

↑/↓ : Se déplacer parmi les éléments à sélectionner
Touches A : Valider la sélection / Confirmer la sélection
Touches B : Annuler la sélection / Retour à l'écran précédent

Nouvelle partie

Sélectionner cette option pour commencer une nouvelle partie. À chaque fois que vous sélectionnez cette option, vous recommencerez au début : vous vous retrouverez avec Jemp... sur le chemin de la Cabane.



Load Game (charger une partie)

Vous avez la possibilité de charger les parties de Link dans le Golem ou Roi que vous avez précédemment sauvegardés. Sélectionner cette option pour faire apparaître l'écran Load Game. Charger une partie. Ensuite, choisissez la partie que vous souhaitez charger et appuyez sur le bouton A. Vous reprendrez la partie sélectionnée à l'instant où vous l'avez sauvegardée.





Options

Dans le menu Options, vous avez un choix de six options.

Vibration – Active la fonction vibration de vibration (avec bande séparée) sur ON ou OFF.

Sound / Music / SFX – Choisissez entre None et on/off.

Volume – Cette option vous permet de régler le volume sonore de jeu.

Credits / Credits – Cette option vous permet de voir les crédits.

Language (Lang) – Sélection de la langue d'affichage.

Appuyez le crois multidirectionnel (↑ ou ↓) ou le stick analogique pour changer les paramètres.



Dans la peau de Ash (ça ne fait pas mal !)

Bonne d'énergie

Se glisser dans la peau de Ash est sans danger, et ce n'est que vous serez malheureusement confronté à des heures de monstres.

Information apparaissant à l'écran

Lorsque la situation l'exige, une barre d'énergie apparaît dans le coin supérieur gauche de votre écran. Elle indique le niveau d'énergie de Ash. Si un ennemi apparaît à l'écran, il est fort probable que la barre d'énergie s'affiche car il essaiera de vous tuer. Plus l'énergie diminue vers la gauche, moins il y a de chances que Ash s'en sorte.

Energie, bonus et objets

Parfois, lorsque tout semble perdu, il se peut que vous voyez à portée de main un objet qui puisse vous aider pour ramasser un objet, aller devant et appuyez sur le bouton B, votre inventaire s'ouvrira à l'écran et vous pourrez décider de ce que vous allez faire de cet objet, les objets que vous pouvez ramasser sont les suivants :





Health Energy - Autour de vous, vous pouvez trouver des kits de premier secours, différents objets et des champions qui vous pourront manger une fois que vous aurez trouvé le fameux rubricé. Service Santé Guide de survie échevtré.



Missions - Outre des missions classiques comme les balles ou les contacts, vous pouvez également trouver des pièces qui vont vous permettre d'améliorer vos armes. Une fois utilisées avec succès, vous pourrez également trouver les missions appropriées.

Coût des cartes - Utilisez-les pour enregistrer votre progression dans le jeu à chaque fois que vous traverserez de telles inventaires dans le jeu.

Index d'essence - Veillez à ramasser suffisamment de billes d'essence pour pouvoir alimenter votre transport.

Index d'énergie - Tout au long du jeu, vous devez trouver divers objets et ramassements pour résoudre les énigmes qui vous permettront de progresser dans le jeu. Regardez bien les scènes cinématiques, elles vous donneront souvent des indices sur les énigmes et les objectifs à atteindre.



Pages de reconstruction - Des pages de reconstruction ont été disponibles dans les kits. Vous devez toutes les ramasser pour choisir le climat et tenter à jamais le passage qui y permet vos orbites multiples de pénétrer dans notre monde.



Journaux et notes - Au cours de votre périple, vous trouverez des extraits de journaux et bord, des commentaires de recherche manuscrits et d'autres écrits qui vous apporteront des explications sur les éléments et parfois, des informations bien utiles.



Inventaire



Appuyez sur le bouton Start pour mettre la partie en pause. Ainsi, vous pourrez accéder à l'inventaire et à d'autres options. Pour sortir de l'inventaire et reprendre votre partie, appuyez de nouveau sur le bouton Start.

Options

Sur le bord gauche de votre écran, vous pouvez accéder aux cinq options suivantes :

Inventaire

Sélectionnez cette option pour voir votre inventaire, qui contient les armes et les objets dont vous disposez.

Text Overlay

Sélectionnez cette option pour lire les pages de narration, les notes et les extraits de journaux de bord que vous avez rassemblés. Utilisez le cercle multifonctionnel si le texte apparaît pour changer, en haut de l'écran, le texte que vous souhaitez lire, puis appuyez sur le bouton A pour l'afficher.





Map (Carte)

Cette option vous permet de voir une carte de la zone où vous vous trouvez. Votre position est indiquée par un point jaune.

Options

Sélectionnez cette option et appuyez sur le bouton A pour afficher l'écran de Paramètres, grâce auquel vous pouvez modifier vos diverses préférences de jeu (voir page 4) ou encore quitter le jeu.

Chest Coffre

Sélectionnez cette option si vous souhaitez élever un objet de votre inventaire pour le mettre dans l'un des coffres Inventaire Quantité Chest) que vous pouvez trouver tout au long du jeu, ou, inversement, pour le retirer d'un Coffre et le mettre dans l'inventaire. Pour ce faire, placez-vous devant le Coffre et appuyez sur le bouton B pour voir s'afficher l'inventaire et le contenu du Coffre. Pour déposer un objet, sélectionnez-le à l'aide du carré jaune et appuyez sur le bouton A. Ensuite, positionnez le carré bleu sur l'emplacement vide dans lequel vous souhaitez mettre votre objet. Appuyez sur le bouton A pour déposer l'objet. Puis appuyez sur le bouton Start ou sélectionnez l'option Inv pour retourner à l'écran principal de l'inventaire.

Save (Sauvegarder)

Vous pouvez sauvegarder votre progression dans le jeu sur une carte mémoire GHD 64x qui vous sera trouvée près d'un Coffre Inventaire et si vous possédez une cassette vierge dans votre inventaire. Utilisez le croix multidirectionnelle pour sélectionner un emplacement de sauvegarde disponible. Appuyez sur le bouton A pour lancer la sauvegarde.



Barre d'énergie

L'inventaire comporte deux indicateurs qui permettent d'évaluer l'état de santé de Ash : la barre d'énergie et une photo du visage de Ash. Les blessures qui apparaissent sur le visage de Ash représentent les dommages qu'il a subis. Quant à la barre d'énergie, plus elle diminue, plus Ash sera faible. Prenez le soin d'utiliser les objets et le recèment de l'énergie.

Armes

En haut de l'écran principal d'inventaire se trouvent cinq cases distinctes aux armes. Dans le premier, il y aura toujours la tronçonneuse. Sous la tronçonneuse figure une barre rouge qui représente le niveau d'essence de l'arme. Plus vous consommez d'essence, plus la barre diminue vers le gauche. Si vous disposez de tonnes d'essence dans votre inventaire, vous pouvez recharger le plein en sélectionnant en haut dans l'inventaire puis en appuyant sur le bouton A.

Les quatre autres cases permettent d'afficher les armes dont vous disposez au cours du jeu.

L'arsenal complet comprend : une pioche, un pistolet, un fusil de chasse et un fusil double. Plus que vous trouvez une arme, elle vient automatiquement s'ajouter dans les cases. En dessous de chaque arme il y a un petit nombre blanc qui indique le nombre de munitions qu'il vous reste pour l'arme. Dès que vous en utilisez, ce nombre diminue. Si vous disposez de munitions dans votre inventaire, vous pouvez recharger une arme en sélectionnant les munitions appropriées dans l'inventaire et en appuyant sur le bouton A.





Au cours de jeu, vous pourrez également trouver des îles qui vous permettront d'améliorer vos armes standard. Pour utiliser un îlot (désactivation), il vous suffit de le sélectionner dans l'interface, de placer le carré bleu sur l'arme que vous souhaitez améliorer puis d'appuyer sur le bouton A. L'icône représentant l'arme va changer d'apparence pour indiquer que cette arme a été améliorée. Une fois que vous avez amélioré une arme, les statistiques appropriées seront disponibles au fur et à mesure que vous trouverez des objets.

Objets

Sur le côté droit de l'écran se trouvent deux cases destinées à recevoir les objets que vous trouvez au cours de la partie, que ce soit des objets ou des vêtements de l'énergie, des munitions, des indices désignés ou autres. Pour utiliser un objet, il vous suffit de placer le carré de sélection sur l'objet de votre choix et d'appuyer sur le bouton A. L'effet est immédiat; par exemple, votre barre d'énergie remonte ou le rétrograde de la transparence se remet.



Armez-vous jusqu'aux dents !

Les cinq armes standard que vous trouverez dans le jeu sont le troncpeaux, la hache, le polard, le flut de chasse et le flut classique. Même la hache, toutes les armes peuvent être améliorées grâce aux kits d'amélioration que vous trouverez tout au long du jeu. Il y a un niveau d'amélioration pour chaque arme. En les faisant passer de niveau inférieur, vous augmentez leur puissance.



Le troncpeaux

C'est l'arme de prédilection de Ash. Après avoir dû se trancher le nez car elle était cassée, il s'est attaché le troncpeaux au polard. Cette arme est tout particulièrement intéressante lorsqu'il s'agit d'achever les morts-vivants.



Hache

Au début du jeu, Ash est armé d'une bonne vieille hache, qu'il a trouvée dans la cabane. Très utile pour débriter le bois et les morts-vivants. Bien sûr, cette arme n'est efficace que dans les combats rapprochés.





Fusilier

Il s'agit de votre collègue
et de Professeur
Knoxley. Au début de jeu,
le pistolet figure 001
dans l'inventaire de l'été.



Fusil de chasse

Un superbe fusil de
chrome couleur 12 à deux
canons en acier trempé
bleu cobalt, chrome en
noyer et détente
sensibles. Le bébé-
tuerie de grand-papa.
Il contient notre de
survies mais fait plus
de dégâts que les
autres.



Fusil

Leite arme compacte,
moins de balles que le
pistolet mais plus que le
fusil de chasse. Les
dégâts qu'il inflige
sont tout à fait
honorables. Vous devriez
le trouver près de cet
ancien terrain de
camping.



Sauvegarder / Charger des parties

Combattre les démons et sauver (encore une fois) le monde n'est pas chose facile. Il est donc normal que vous ayez parfois besoin d'une pause. C'est là l'intérêt de sauvegarder et de charger des parties.

Sauvegarder des parties - Vous pouvez sauvegarder votre progression dans le jeu sur une Visual Memory Card que vous trouvez près d'un Coffre Inventaire et si vous possédez une cassette vierge dans votre inventaire. Allez dans l'inventaire et sélectionnez l'option Save (Sauvegarder) pour que l'écran de sauvegarde s'affiche. Choisissez un emplacement de sauvegarde disponible et appuyez sur le bouton A pour sauvegarder votre partie.

Charger des parties - Vous pouvez charger des parties de Save Load Mail la The King que vous avez précédemment sauvegardées en sélectionnant l'option Load (Charger) une partie dans le Menu principal de l'écran titre. Une fois l'écran de chargement affiché, choisissez la partie que vous souhaitez charger et appuyez sur le bouton A.

NOTE : lorsque vous sauvegardez une partie, elle sera sauvegardée dans votre console Dreamcast, le fichier sera écrit sur votre Visual Memory Card et se chargera par le jeu.



Vieille carte de la cabane et de la forêt

J'ai trouvé cette carte ancienne dans la cabane de Snowy. On dirait qu'elle représente les environs de la cabane. Elle semble être très vieille, mais elle paraît à nouveau dans cette forêt magique.



Alzeez de Damascus, le Poète Fou, et les Forces du Mal

Le Poète Fou. C'est ainsi qu'il fut appelé Abûl Alzeez de
Damascus. D'avant de se voir en le Reconquêteur de Maritî,
c'est lui l'insensé qui a brisé les serres enserrées des
Forces du Mal et qui a annoncé le venant d'un Sultan Océan
Secours sur Terre pour libérer le monde du joug des démons.

Il fut un temps où les Forces du Mal régnaient sur la Terre...
c'était il y a très longtemps. Puis les démons ont été punis
de leur rageuse. Vainement, ils ont le mal du pays et veulent
repris le pouvoir sur les Hommes. Et bien sûr, le Livre des
Sorts est leur laissez-passer pour notre monde. Ils veulent
également sacrifier Jorog, la fille que Jorog. Mais ça
n'arrivera pas. Ils doivent d'abord s'adresser à moi.



Croquis de morts-vivants extraits du Necronomicon

Main possédée

Oui, c'est ma main. Lors de ma première visite à la cabane, le démon a pris possession de ma main et les choses ont mal tourné. Alors j'ai dû le trancher au niveau du poignet.



Ash le maléfique

Les Forces du Mal savent s'ils adoptent un lieu étrange entre le Necronomicon et moi. Alors ils ont estimé que le meilleur moyen de s'échapper sur la terre était de créer un double géométrique de leur essent. Ils avaient tort. Il est peut-être plus grand et plus fort que moi mais il ne s'arrête pas à la cheville. C'est dit, il est deux fois plus géométrique... et c'est bien ça le problème.





Morts-vivants

Les morts-vivants sont les créatures des Forces du Mal, une armée d'ectoparasites avides de chair fraîche et prêts à saillir aveuglément tous les orbes de leurs victimes. Certains d'entre eux étaient autrefois des hommes et d'autres sont issus directement des enfers. Je n'arrive pas à savoir lesquels sont les pires. Dis-moi, est-ce vraiment important ? Ne bonne vieille trançonneuse ne fait pas vraiment la différence...



Troupe de Wolverines

J'ai entendu parler de la disparition d'une troupe de Wolverines. Malheureusement, ça s'est passé vers Père un peu de temps dans les bois, troisième année Mais ça n'est pas vraiment mon problème...
Il m'a dit qu'ils ne sont devenus des ...
Mais alors je leur offrais la célébration spéciale de l'ancien An - la célébration des meilleurs chiens sauvages.



Heilbilly

Je n'en suis pas convaincu mais il paraît qu'il y a une autre cabane nichée quelque part dans les bois. J'ai entendu dire qu'elle abritait une famille plutôt bizarre. Je crains que le Sénon ne les ait déjà trouvés. Est-ce ? Je devrais peut-être rendre une petite visite à ces dégoûtés.



Squelettes

Comme tout son folklore, ce ne sont que de simples squelettes dénués d'âmes. Ces squelettes d'écarts... autrefois des êtres humains... avant que le Sénon n'en fasse ses cabanes.

Je suis persuadé qu'il y a encore plus de créatures maléfiques dans le forêt et peut-être ailleurs aussi. Je suis sûr qu'ici dans mes couchers d'autres morts-vivants, d'autres horreurs invisibles... dont je vais sans doute être obligé de faire la connaissance.



Guide pratique

Introduction

Votre progression dans le jeu sera rythmée par une série de scènes cinématiques et par la découverte de nombreux indices bien utiles.

Ce guide sera votre interprète tout au long du jeu. Dès que vous avez besoin d'un renseignement, pensez à le consulter avant de faire quoi que ce soit. Cela dit, il ne vous donnera aucune réponse donc ne croyez pas qu'il risque de gâcher le suspense.



Scènes cinématiques

Les scènes cinématiques de cet jeu vous permettront d'en savoir plus sur les sorts-vivants et les Nébily tout au long du jeu. Lisez les descriptions suivantes pour explorer et vivre les scènes cinématiques que vous verrez.

Ce qui s'est passé

Après repenser au Nérononction, le Livre des Sorts, et aux aventures étranges qui lui sont arrivées à cause de cet ouvrage.



Scène 14, tout a commencé lorsque le Professeur Raymond Keady a déterré le livre et quand il a entendu sa traduction. Les forces maléfiques qu'il a révélées disposent l'astéroïde et sont totalement incontrôlables. Le Professeur y passe la vie et Ash parvient tout bon que lui à échapper au danger... la partie de sa main est un mystère écriture.





Ash fait tout ce qu'il peut pour contacter le prisonnier, mais par Arnie, la fille du professeur Kowalski, il parvient à ouvrir un verrou pour y renvoyer le colis. Ils ont enfin réussi... enfin presque car Arnie sourit et Ash est prisonnier dans le même instant.

Mais encore une fois, Ash parvient à récupérer l'ordre des choses en ordonnant à Arnie de fuir et il revient dans son cellule... jure à temps pour retrouver une machine pour les rayons ultraviolets et rencontrer Steve pour... Jimmy.

Mes enfants, l'histoire ne s'arrête pas là. Ash est tourmenté par d'effrayantes couchettes et Jimmy lui conseille de retourner à la cabane, dans les bois, il est tout à commencé...

...et c'est là que tout recommence. Jimmy disparaît... et c'est encore le professeur qui définit toutes les réponses.



La maison des Helblilly 1

Dans cette scène cinématographique, vous ferez le connaissance de Fran, qui est revenue prisonnière par ses fils. Ce sont les Helblilly.

Fran appelle Ash à l'aide et lui raconte que ses fils ont trouvé des pages d'un livre près de la vieille cabane.



Fran accepte de donner les pages à Ash même sans voir le livre derrière elle si il l'aide à s'échapper. Pour que l'opération réussisse, Fran pense que Ash a besoin d'une sorte d'ami.

Fran prévient Ash que ses fils peuvent revenir à tout moment et elle lui montre une caverne qui jusqu'à présent a été et n'a pas pu être touchée. Mais là sera-t-elle sûre que Fran est là ?



La maison des Heilbilly 2

Un retour au voir sans avec l'usurier
qui est censé le révéler

Un seul, juste révéler les pages de
lire sans être la demande de
réapprocher pour que l'usurier puisse
fonctionner

Encore plus près...

... jusqu'à ce que l'on fasse ce geste.



Le Père Allard et le poignard

Ash reçoit le Père Allard et le trouve en compagnie de Jerry. Le Père Allard lui recommande vivement de ne pas s'approcher d'elle car elle est possédée.

Le Père Allard a besoin du poignard de Ash car il affirme que c'est le seul moyen d'avoir le cortex pour y renvoyer le démon. Ash est étonné d'entendre parler d'un cortex et il est sceptique mais il lui donne tout de même le poignard.



Ce qui n'était pas une très bonne idée car le Père Allard est en fait le double maléfique de Ash, sous un faubis déguisement. Les choses ne font qu'empirer.





Rencontre avec Aizeez

Ah rencontre un homme de main de Aizeez, qui a traduit une partie du Néocronicon, celle qui pourrait leur servir de valeur le téton.

Aizeez lui demand que Ah le motique est en possession de livre et qu'il ditent, Ahny. Il dit également que s'il parvient à faire non double d'identité, il devra revenir pour aider à s'échapper pour ce faire, il devra trouver la pièce du marché et parler la clientèle (bleu).



La libération d'Alzeez

Aah retrouve vite Alzeez et parvient à le libérer. Il est toujours sceptique quant au rôle qu'il joue Alzeez dans la production du Netronobion, mais il accepte de l'aider à "trouver" un moyen de libérer le Démon pour toujours.



Alzeez demande à Aah d'aider chercher ses notes dans le temple oublié. Aah doit également trouver un moyen d'arrêter l'eau pour stopper le poison.

Avant que Aah ne parte, Alzeez lui rappelle que les Forces du Mal le pourchassent car il connaît le Livre.



Indices

De nombreux indices sont disséminés dans le jeu. Ils vous aideront à mener votre combat. Pour trouver ces indices, vous devrez avant tout consulter ce guide.



Les notes de Knowby

Vous trouverez les notes de Professeur Knowby au début du jeu. Il y a une à disposition des pages de récrémenton et suppose une manière ad habite dans une vieille cabane à l'ouest de la terre. Il être pour d'autres choses.

Knowby avait travaillé avec un prêtre, le Père Alard mais à cause de l'émotion, il ne retrouve plus le chemin qui le mène à son école. Knowby veut qu'il doit absolument y retourner mais jusqu'à présent, il n'a toujours pas réussi.



Modern Moonshiner Magazine

Dans le réseau des Hellbilly, vous trouverez un magazine dans lequel figure la recette d'une puissante potion. Cette recette nécessite certaines ingrédients ou, l'ordinateur, le tout ou du tout ensemble. Par exemple, il faut trouver des champignons, des plantes mais aussi des éthers, des diluants ou de l'essence.



Journal de l'un des Hellbilly

Dans le réseau des Hellbilly, vous trouverez un journal rédigé par l'un des fils Hellbilly. Il regrette que des choses si terribles soient infligées à Aras et il parle des pages de reconnaissance qu'il aurait trouvées.



Livret de messe

Au cours de tir à l'arc, vous trouverez un livret de messe, dans lequel se trouve une invitation pour les messes de 8H00, 12H00-12H40 et 17H00. Le papier recommande tout particulièrement d'assister au service du "10 Minutes de Noël", qui sera suivi par des rafraîchissements.

Lettre d'un Kolverine

Sainte le samedi de camping, vous trouverez une lettre de Helmut, un jeune Kolverine, à ses parents. Dans cette lettre, il évoque l'étrange comportement qu'a eu leur chef, N. Nagart, avant de disparaître dans une mise abandonnée. D'autres Kolverines manquent également à l'appel.





Guide de survie Wolverine

Dans une grotte, vous trouverez le Guide de survie Wolverine. Ce guide vous explique comment survivre dans la nature dans des conditions extrêmes. Vous y trouverez des conseils sur les plantes que vous pouvez manger afin de maintenir votre niveau d'énergie et de rester calme.



Lettre aux commerçants

Sur le place du marché, vous trouverez une lettre, qui décrit les troubles qui agitent la ville et qui appelle tous les commerçants à se regrouper par ailleurs. Faut-il de la lettre, vous le savez, jamais il retrouver Shinn pour qu'il parle de ces événements étranges.





Notice Of Execution (Avis d'exécution)

Sur les barreaux d'une cellule de prison, vous pouvez lire un avis annonçant l'exécution de Abdü Kader le mercredi 23 octobre à 13h00. Il a été condamné à mort pour crimes contre le Crif de Bonnac.

Notes d'astronomie

Dans le Temps céleste, vous trouverez des notes sur l'étude de l'astronomie. D'après ce qu'il y est écrit, l'éloignement des planètes est un élément fondamental pour celui qui souhaite apprendre les secrets de l'univers. L'auteur va même jusqu'à affirmer qu'il sera possible de voyager à travers les dimensions lorsque les astres qui ont le plus d'influence sur la Terre seront alignés correctement. Il pense que cet événement pourrait bien survenir pendant une éclipse. Malheureusement, une opération sera menée lors de la prochaine éclipse.





Journal d'un étudiant

Le journal d'étudiant, rassemblé dans le temple celtique, offre ce que personne ne peut s'approcher d'une culture des Vikings, et même de ses racines. L'étudiant dit que leur unique raison d'être est de défendre l'un de leurs biens les plus précieux, ils constituent une barrière très efficace car personne ne survit à leur présence.

Journal du Capitaine

Le Journal du Capitaine, que vous trouverez dans l'armurerie, révèle l'existence d'un nouveau type d'armure, capable de résister à toutes les attaques. Elle ne devient fragile que lorsqu'elle suit les changements de température importants.



Conseils utiles

- Si vous êtes un peu débordés par les morts-vivants, essayez de leur envoyer quelques réflexes de votre cru. Ça devrait faire l'affaire !
- N'hésitez pas à vous défouler sur les morts-vivants et à les ochocier. Vous verrez, c'est extrêmement satisfaisant !
- Si vous avez des doutes à propos de quelque chose, essayez de trouver les journaux et les notes que les victimes de Demon ont laissés derrière elles. Vous y trouverez des informations très utiles !
- Si vos réserves s'épuisent, tuez quelques morts-vivants. L'attaque est bien souvent le meilleur défense !
- Faites preuve d'ingéniosité. Des objets ordinaires peuvent être très utiles si vous en utilisez plusieurs au même temps ou si vous vous en servez dans des contextes inédits.
- N'ayez pas peur d'explorer votre personnalité, vous pourriez passer à côté de quelque chose d'important !

