

Antaloor Host

Nouvelles d'initiés en provenance de la source d'informations officielle sur l'univers "TWO WORLDS" - en exclusivité pour tous les inscrits à la Newsletter

ZUXXEZ Entertainment AG • Rittner Str. 36 • D - 76227 Karlsruhe • press@zuxxez.com

www.twoworlds2.com 25ème Edition | Août 2010

LEÇON DE CUISINE AVANCEE

Cette semaine, j'ai décidé de me promener à travers Antaloor, l'esprit philosophe et en paix. J'ai délaissé ma hallebarde, ma masse de bois et mon épée à deux mains au profit de mon panier d'herbes et de mes yeux perçants. Notre mission : ramasser autant d'herbes que possible et mettre le chaudron sur le feu.

Fort heureusement, il y a un paquet de choses à récolter. Fleurs, herbes, pierres, racines, de quoi faire chavirer le cœur de tout alchimiste. Idée étonnante et originale : les plantes que l'on peut ramasser sont spécifiques de chaque région du monde de "TWO WORLDS II". Ainsi, vous trouverez des cèpes dans le doux climat du nord, de l'ambre dans le désert et la savane ainsi que des plants de vipère dans la jungle brumeuse... Comme vous le constatez, il y a beaucoup à apprendre à Antaloor :-). Bien pratique : une petite lumière papillonnante vous indique les plantes à ramasser. Cela est utile pour déni-

cher des ingrédients requis, sans altérer l'atmosphère du jeu. Une combinaison "brillante", pourrait-on dire. Et le plaisir des yeux continue dans l'inventaire, où l'on retrouve notre gibier collecté. Je suis plutôt un joueur du genre pragmatique et jette tout le contenu de mon magnifique herbier dans mon chaudron. Comme j'ai utilisé des herbes de regain de vie, ma recette hasardeuse se solde par une jolie petite potion de soin. J'aime la mixture et sauve la recette sous le

nom "Allez Coco, tu vas t'en tirer". Désormais, je peux reproduire cette potion à volonté, avec les bons ingrédients dans l'inventaire. J'ai appris des développeurs qu'il sera également possible d'acheter des recettes complètes auprès des marchands ou de les trouver dans des livres. Pour ma part, je préfère mener mes petites expériences de mon côté, mais les joueurs de JDR particulièrement flemmards (si si, il y en a !) apprécieront cette propriété ! ♦



FLASH SPECIAL



"TWO WORLDS II" est plus qu'un environnement graphique époustouflant. L'univers sonore vous fera frissonner de plaisir. Des musiques propres à chaque région, humeur ou situation ont été implémentées. Rendez-vous à la Pinacothèque sur www.twoworlds2.com ♦

EDITION
25/10

ANTALLOOR A FLEUR DE PEAU

Capturés - Le journal de Zul Figar

Quatre mineurs fous ont été pris la main dans le sac en essayant de refourguer des cristaux de Verita. Détrousser la mine de ses merveilles, en se les rentrant là où ne brille le soleil... Bande de bâtards ! A cause d'eux, me voilà désormais obligé d'envoyer chaque jour une division complète de soldats à la mine, afin d'en surveiller les ouvriers. Fort heureusement aujourd'hui, de son pouvoir suprême, Gandohar a ordonné l'installation de gibets à Cheznaddar. Désormais, tout trafiquant de Verita y sera accroché comme un vulgaire morceau de vi-

ande, jusqu'à ce qu'il crève de faim, que les maladies et les infections lui rongent les intestins ou que le soleil brûlant lui dévore la peau. Une excellente idée, je dois dire ! Les crochets des potences sont prêts à accueillir leurs premières victimes. J'ai hâte de voir le visage des gens et lire leur réaction dans leurs yeux. A l'avenir, ils montreront un plus grand respect envers les gardes de la ville et les soldats de l'empire, qui se tuent au travail. C'est un fait incontestable. Je suis heureux aujourd'hui d'être de service à Cheznaddar sous le commandement glorieux et bienheureux de l'empereur Gandohar. ♦



APERÇU DES SUJETS DE CETTE EDITION :

CUISINE VERTUEUSE

Expédition dans le monde mystérieux des poudres et potions, ainsi que leurs effets

CHASSEUR DE VERTUS

Votre héros manque de répondant ? Voici quelques cruelles astuces pour survivre

VERTUS DE LA PEUR

Les Chroniques de Tear Geal dépeignent d'Antaloor une image de sang, souffrance et dangers

LA JOURNÉE D'UN HEROS

La voie du chasseur

Lors de mes périples à travers Antaloor, j'ai croisé de nombreux animaux sauvages, et les chasser n'est pas aussi simple qu'on pourrait le croire. En général, les animaux avenants comme les autruches ou les phacochères s'enfuient quand je les attaque, mais font très vite demi-tour pour se défendre. Les débusquer à l'arc et à la flèche vous rend bien sûr la vie beaucoup plus simple, mais faut marcher un long moment avant d'atteindre son but. Ainsi, il arrive que ma chasse au phacochère se finisse par de rudes négociations avec une horde de guépards, afin de décider lequel d'entre nous en fera son déjeuner.



Mais hier soir, dans une auberge de Bayan, il m'est venu un plan génial pour atteindre mon but et en récolter le butin, sans me détruire la santé ou mettre ma vie en jeu face à des dangers inattendus. A l'aube, quand le marché ouvrira, je m'équiperai d'un grand nombre de différents pièges que les marchands proposent. Mon sac à dos bien rempli, je chercherai un emplacement idéal dans la savane, près d'un troupeau de phacochères. Grâce aux herbes hautes, je pourrai parfaitement dissimuler les pièges afin que personne ne les remarque.

Cela fait, j'attaquerai ensuite les animaux, comme à l'accoutumée, afin d'attirer leur attention. Quand ils essayeront de s'enfuir, je les guiderai vers les hautes herbes où j'aurai tendu mon embuscade. Les déclics de mes pièges se refermant sur mes proies m'empliront de bonheur, je danserai et acclamerai ce moment de joie. Ces pièges seront définitivement un bon investissement pour le futur, j'en suis persuadé. De l'argent facilement gagné.

Le soleil se lève, les marchands ouvrent leurs stands... Que la chasse commence ! ♦

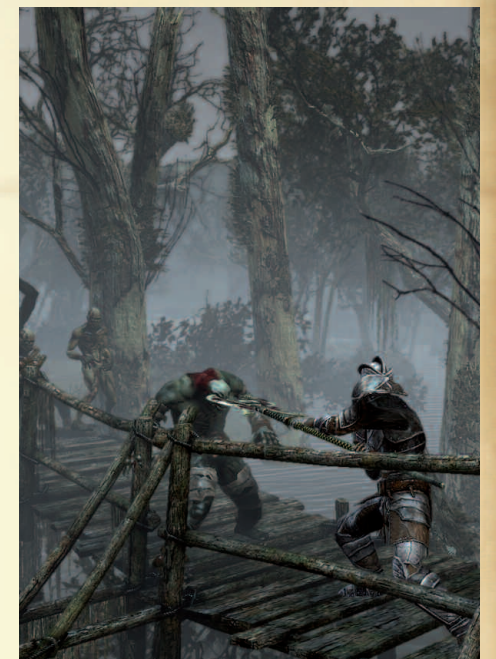
CHRONIQUES DE TIR GEAL

Ne peut sans nom nous a engloutis... Mêmes dans mes pires cauchemars je n'aurais pu imaginer une telle chose. Notre monde, jadis rayonnant d'amour et de vie, a fait place à un lieu de ténèbres et de damnation, où des hordes de créatures impies errent en quête d'un délicieux festin...

En ces temps anciens, la quasi-totalité des habitants fut décimée en un instant, par une explosion dont nous étions seuls responsables. Comment ai-je pu être si stupide, si aveugle pour croire à ses paroles, quand il m'a assuré que personne ne serait blessé. Et maintenant... Tout est perdu. Les rares survivants du drame de Tir Caillte se sont enfuis pour rejoindre notre village de Tir Geal... Sans savoir que le même destin les y attendait.

Tout ce qui reste à faire aujourd'hui, c'est sauver ce qui peut encore l'être. Notre petite communauté de Tir Geal lutte constamment pour survivre, mais nous sommes chaque jour moins nombreux dans cette lutte désespérée contre ces monstres

morts-vivants, qui transforment les marais, notre chez-nous, en un immense piège mortel. Je peux ressentir la présence du mal, qui se manifeste au cœur de



notre monde, dans l'air et dans tout ce qui vit. Il ne s'agit pas seulement du drame de Tir Caillte, aussi horrible qu'il ait été. Il y a autre chose. Quelque chose de difficile à concevoir. Tous ces monstres ne sont pas là par hasard... Quelque chose ou quelqu'un a du les guider jusqu'ici. Mais comment ? Qu'y a-t-il derrière tout ça ? J'aimerais en parler... Mais à qui ? ♦

POUR LE PLAISIR DES YEUX

