

# HEXPLORE

1998 - dev. Héliovisions productions

acheté 1.49 euros sur la plateforme GOG

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

Commentaires / Textes / Objets / Interaction

mise en garde - astuce - bug - important

Tiers / *Compagnon actif* / Non réalisé, Non vérifié ou Non utilisé

## \*\*\*\*\* TECHNIQUE \*\*\*\*\*

le Manuel en Français est dans le répertoire d'installation du jeu -> "manual.pdf"

<Windows> ne fonctionne pas - vous n'avez pas accès à d'autres applications / <Impr écr> fonctionne

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

↑  > Ce PC > Data (D:) > RPG > Hexplore > SAVE

le répertoire des sauvegardes est dans celui d'installation du jeu

## \*\*\*\*\* DESCRIPTION \*\*\*\*\*

zonez tout ou partie des personnages pour les sélectionner -> déplacement ou attaque



transférer un objet de l'inventaire d'un personnage vers la représentation du destinataire

c'est valable pour les *compagnons* comme pour les *tiers* ou des *éléments du décor*

concernant les Points d'Expériences, vous ne pourrez monter que d'un niveau par chapitre -> une fois tous les membres du groupe actif au niveau supérieur, il faudra attendre le chapitre suivant pour pouvoir de nouveau évoluer

non indiqué dans le manuel -> les *équipements d'armure* ont une durabilité symbolisée par la barre bleue



à zéro, l'*équipement* est définitivement cassé et perdu

des *éléments du décor* comme des *interrupteurs* peuvent être activés à distance -> utilisez une *flèche*

usez des *parchemins d'invisibilité* et de *protection du magicien* à bon escient -> gardez au moins une bonne dizaine de chaque pour le dernier chapitre

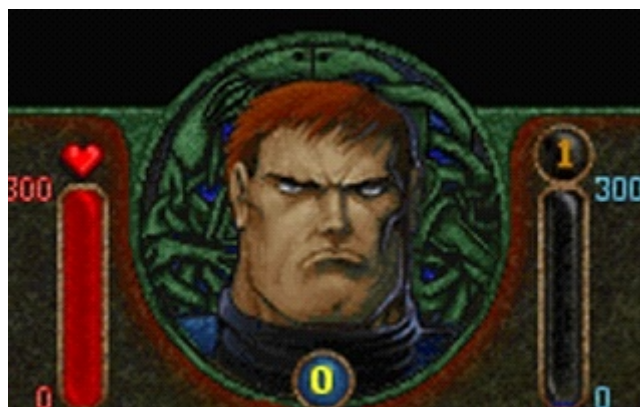
vérifiez souvent que vous avez bien tout vos *équipements* et cela, pour les 4 personnages de votre groupe

une fois un chapitre entamé, **vous ne pourrez revenir en arrière**

\*\*\*\*\* *LA PARTIE* \*\*\*\*\*

## 1er Chapitre

### l'île du repos



vous êtes l'aventurier Mac Bride, défait avec *les Templiers* par des créatures étranges dans *les Carpattes*

vous êtes équipé d'un *katana d'aventurier*

coffre - chevalier blessé près de la passerelle à l'Ouest



Drulak (archer) -> ...

### le secteur du village de Zarko

Sud Est -> stèle de résurrection -> suivez le chemin ->

Centre devant le village de Zarko -> villageois a oublié son marteau (ok cf. le village de Zarko)



Vigrad (guerrier)

### le village de Zarko

vieil homme localise le coffre bleu dans la forteresse des hommes de pierre (ok)

paysanne localise un trésor à côté de l'île du repos à l'Est de la rivière - serait ce le coffre du labyrinthe de la forêt ?

1er enfant du village localisera l'entrée de secrète de la forteresse des hommes de pierre si vous lui donnez un sac de pièce d'or (ok après la grotte de l'Est) -> il vous faudra passer par une cascade depuis la rive de la forteresse des hommes de pierre

paysanne parle du village de Troon et du devenir de ses habitants

### la grange

prenez le marteau dans le coffre et apportez le au villageois au Centre extérieur du village de Zarko - il vous donnera une fiole de vie et localisera la fontaine de jouvence

## le magasin

villageoise cliente mentionne l'ensorcellement du **gué sur la rivière** -> **Khat** (archère) -> **Tuek** (archer) -> **Yesdi** (archère) -> vendeur commerce une **hache de guerrier** contre une **bourse de pièces d'or** <- selon un 2nd enfant du village, il aurait ensuite une **fiolle de vie** a vendre



j'engage **Tuek** et remercie **Drulak**

## l'auberge

**Kornagen** (guerrière) -> **Turgarra** (guerrière) -> **Darkor** (guerrier) -> client à l'allure sympathique localise la **clé en pierre** de la **forteresse des hommes de pierre** dans le passage dans la falaise au Nord Est d'ici (ok cf. **le gué sur la rivière #2**) -> **villageois** et **tavernier** mentionnent **Uraeus**, le magicien qui a ensorcelé le **gué sur la rivière** -> **serveuse** espère que **son fils** n'est pas allé sur la rive de la **forteresse des hommes de pierre** -> **je ne l'ai pas vu ...**



j'embauche **Darkor** à la place de **Vigrad**

Est -> / **pierre a pousser** -> **grotte** -> 2 **coffres** dont un contient une **bourse de pièces d'or** / **fontaine de jouvence**

Sud Ouest -> **grotte sous le lac** -> 4 **dalles bleues** ouvre un **coffre bleu** "quelque part" (ok -> cf. **la forteresse des hommes de pierre**)

Ouest -> **bucheron** / Nord -> **éleveur de poules** parle du **coffre bleu** ...

Nord Est -> ...

## **l'île d'Uraeus**

allez d'abord vers le Nord en n'oubliant pas de prendre l'**armure d'aventurier**

### maison d'*Uraeus*

*Uraeus* (magicien) - *Oxalis* (magicienne) - *Demagos* (magicien) - *Avalonia* (magicienne) - coffre



j'embauche *Uraeus*

Sud Est -> vers ..

### le gué sur la rivière #1

Sud Ouest -> ramassez **boules de feu pour magicien** -> faites toucher le **menhir** par *Uraeus* - un pont magique se forme -> ...

Sud Est -> **pierre a pousser** -> **grotte** -> **coffre** contient une **bourse de pièces d'or** et une **fiolle de vie** -> vers le **labyrinthe de la forêt**

remontez vers le Centre -> ...

**stèle de résurrection**

Nord Ouest -> **bouclier de guerrier** - route vers la **forteresse des hommes de pierre** (cf. **le gué sur la rivière #2**)

Nord Est -> **passage dans les falaises** (cf. **le gué sur la rivière #2**)

je décide d'aller dans le ...

### le labyrinthe de la forêt

vous êtes au Nord Est de l'**île du repos** -> **coffre**

### le gué sur la rivière #2

**passage dans les falaises** au Nord Est -> ramassez 5 **parchemins d'invisibilité de magicien** -> **clé en pierre** dans le **coffre**

au Nord Ouest, empruntez la route vers ...



## la forteresse des hommes de pierre

vous êtes au Nord de l'île d'Uraeus

la rive

stèle de résurrection

vous pouvez ouvrir la porte en pierre avec la clé en pierre -> n'entrez pas maintenant, allez plutôt à l'Ouest  
-> ...

cascade -> grotte de la cascade -> coffre -> passage secret à l'Est -> coffre -> échelle à l'Ouest -> ...

intérieur

prenez la clé en or

coffre - coffre contient 20 haches de lancer de guerriers

géant de pierre -> ...



Sud -> positionnez un des vos 4 personnage sur la dalle pour annihiler la barrière - les 3 autres peuvent avancer -> ...



faites passer votre archer dans l'entrebâillement pour atteindre un coffre

sortie vers la rive par la porte en fer que vous avez déjà ouvert

revenez et utilisez la clé en or sur la porte en or -> prenez les potions dans le coffre bleu

utilisez votre **magicien** pour déchiffrer l'**incantation**, votre **guerrier** pour pousser le **bouton**, vous même pour réparer le **mécanisme** et enfin, votre **archer** pour s'infiltrer dans l'**entrebâillement** et ensuite pousser la **pierre** sur la **dalle** -> la barrière magique à l'Est s'est estompée -> allez y ...



Secrets découverts : 2 / 2  
Coffres trouvés : 13 / 13

ce 1er chapitre est terminé

## 2nd Chapitre

je n'y ai pas trouvé de **fontaine de jouvence** ...

### les falaises du Sud

stèle de résurrection - 5 **parchemins de protection pour magicien**

#### le donjon du Sud

détruisez au plus vite le **générateur de fantômes** -> utilisez votre **magicien** pour déchiffrer l'**incantation** et votre **guerrier** pour pousser le **bouton** -> la barrière magique au nord s'est estompée -> montez à l'étage -> ...

dans la seconde salle, pousser la **pierre** sur la **dalle** pour annihiler les jets de boule de feu - 2 **coffres** dont 1 contient 5 **potions de soins de l'aventurier** -> redescendez et sortez -> ...

Sud Ouest -> **grotte derrière une cascade** -> **coffre** -> **coffre** -> Est -> **coffre** -> **passage secret** -> **coffre** -> revenez et sortez au Nord -> ...

Est -> **grotte** -> **cape de protection de magicien** dans le **coffre** -> sortez -> ...

vous pouvez rejoindre le **donjon du Sud** par le chemin ou bien retourner directement au Nord -> ...

### les falaises du Centre #1

*chevalier blessé* mentionne des *habitants prisonniers* dans un donjon près d'ici -> vous découvrirez qu'il s'agit du **donjon aux douves** ...

juste à l'Ouest -> **stèle de résurrection** -> Est -> **shuriken d'archer** -> ...

**grotte** -> **coffre** -> sortez et entrez dans ...

#### la tour de garde #1

rez de chaussée -> occupez vous du **mécanisme** et de la **dalle** qui restera enfoncée -> Ouest -> **coffre** - **dalle** (ok + tard) - utilisez votre **magicien** pour déchiffrer l'**incantation** -> votre **magicien** rendra **invisible** votre

guerrier qui descendra *seul* au ...

sous sol -> il fera le tour par l'Ouest et ira détruire le **générateur de fantômes** -> les 3 autres personnages peuvent maintenant descendre et eux aussi passer par l'Ouest -> envoyez votre **guerrier** à la **1ère stèle de résurrection** puis faites le revenir - il reprendra son **équipement** et manipulera le **bouton** -> une **clé en fer**, 5 **potions d'aventurier** et 2  **fioles de vie** dans le **coffre** -> revenez par l'Ouest -> faites passer votre **archer** dans l'**entrebâillement** -> ... -> **coffre** - reste au moins un **coffre** et un **interrupteur** - (ok cf. **la tour de garde #2**) -> remontez au ...

rez de chaussée -> Est -> **dalle** - **coffre** contient 20 **haches de lancer de guerrier** - passage vers le **1er étage** est bloqué (ok cf. **la tour de garde #2**) -> Ouest -> **dalle** **désactivent les pièges à l'Est du rez de chaussée** -> ressortez ->

...

Est -> chemin vers **le lac de l'ermite** (ok + tard)

Sud Ouest -> **fontaine (puits)** - **grotte adjacente** inaccessible (ok cf. juste après **le donjon aux douves #2**) -> Nord -> **pierre à pousser** par votre **guerrier** -> **dalle** fait apparaître un pont magique -> allez ouvrir les 3 **coffres** ...



vous trouverez des **herbes médicinales**

Nord Ouest -> **grotte** -> **coffre** -> ressortez -> Est -> ...

### autour du donjon aux douves

5 **potions de l'aventurier** - **masse d'arme de guerrier**

**2nde stèle de résurrection** -> nettoyez la jonction jusqu'à la **1ère stèle de résurrection** en allant au Sud puis revenez à la **2nde stèle de résurrection** -> **grotte derrière la cascade** -> **coffre** -> ressortez -> passage vers la **tour en ruines** à l'Est ...

### le donjon aux douves #1

rez de chaussée

occupez vous du **mécanisme** - utilisez votre **guerrier** pour pousser le **bouton**

envoyez votre **archer** à l'Est -> **coffre** - faites le passer dans l'**entrebâillement** et marcher sur la **dalle** -> utilisez votre **magicien** pour rendre **invisible** votre **guerrier** qui ira détruire le **générateur de fantômes** au Nord Est -> faites y venir les 3 autres personnages - vous y manipulerez le **mécanisme** et prendrez l'**armure de cuir pour archer** -> envoyez vers l'Ouest votre **guerrier** marcher sur les 3 **dalles** et liquider les ennemis - **4ème dalle** -> faites y venir les 3 autres personnages en passant par le centre -> manipulez l'**interrupteur** - il désactive les pièges de boules de feu côté Est -> ...





vous êtes au Nord -> porte en fer (ok cf. **le donjon aux douves #2**) - porte en pierre (ok cf. **le donjon aux douves #2**)

repasssez par le Centre -> Ouest -> coffre -> suite cf. **le donjon aux douves #2**

-----

je décide d'aller voir ailleurs -> Nord Est -> chemin vers les falaises du Nord (ok + tard) - passage vers la tour en ruines

tout au Sud Est près de la tour de garde -> passage vers ...

### le lac de l'ermite & la tour en ruines #1

grille en or est fermée (ok cf. **le lac de l'ermite & la tour en ruines #2**) -> stèle de résurrection

Est -> ... -> Sud Est -> coffre sur un îlot contient une armure de guerrier -> parlez à l'ermite -> pour aller au village de Troon, il vous faudra passer par un défilé - il esf affamé (ok cf. **le lac de l'ermite & la tour en ruines #2**)

Nord -> coffre dans la grotte derrière une cascade -> ...

la tour en ruines -> pierre a pousser par votre guerrier pour atteindre le coffre -> ...

Centre -> ...

Nord -> prenez les potions de l'aventurier - faites pousser la pierre par votre guerrier sur la dalle (quel est son effet ?)

Nord Ouest -> passage vers le donjon aux douves

### les falaises du Centre #2

#### la tour de garde #2

envoyez votre archer au sous sol -> tirez une flèche sur l'interrupteur Nord - un pont magique se forme, allez y -> coffre - interrupteur Sud -> suivez le pont magique dans l'autre sens -> coffre au Centre - marchez sur la dalle Sud Ouest -> faites remonter votre archer au rez de chaussée puis emmenez votre groupe au

Nord Est -> ...

1er étage -> ... -> ouvrez la **porte en fer** avec la **clé en fer** -> ... -> **coffre** contient **maléfice pluie de feu de magicien** -> ressortez de là ...

## le donjon aux douves #2

**rez de chaussée** -> allez au Centre par l'Est -> envoyez votre **guerrier** et votre **magicien** à l'Ouest -> votre **magicien** rendra **invisible** votre **guerrier** - faites déchiffrer l'**incantation** par votre **magicien** -> envoyez votre **guerrier** détruire le **générateur de fantômes** et les ennemis présents -> regroupez vous au Nord Ouest et prenez la **clé en fer** -> faites déchiffrer l'**incantation** par votre **magicien** - votre **guerrier** poussera le **bouton** nouvellement découvert -> un de vos personnages marchera sur les 4 **dalles** vers l'Est pendant que les 3 autres feront le tour pour se retrouver au Nord -> ouvrez la **porte en fer** avec la **clé en fer** -> ...

## le sous sol

1ère salle -> votre **guerrier** poussera le **bouton**

chambre à l'Ouest -> **arbalète d'archer** dans le **coffre** - faites déchiffrer l'**incantation** par votre **magicien** - utilisez le **mécanisme** -> repassez par la 1ère salle -> ...

salle de torture à l'Est -> prenez la **clé en pierre** -> Nord -> **prisonnier** confirme ce que vous savez déjà a propos des événements liés au **village de Troon** -> **villageois prisonnier** vous remet une **pièce de monnaie** - il vous dit où l'utiliser -> remontez au ...

**rez de chaussée** -> ouvrez la **porte en pierre** avec la **clé en pierre** - un **générateur de fantômes** apparaît subitement, détruisez le au plus vite -> montez au ...

**1er étage** -> **coffre** -> filez directement à l'Ouest -> détruisez le **générateur de fantômes** - marchez sur la **dalle** - faites déchiffrer l'**incantation** par votre **magicien** -> passage bloqué (**ok juste après**) - revenez et allez à l'Est -> faites pousser le **bouton** par votre **guerrier** -> allez y -> ... -> 5 **parchemins d'invisibilité de magicien**  
- ...



prenez la **clé en or** dans le **coffre** -> ressortez à l'air libre

-----

Sud Ouest -> jetez la **pièce de monnaie** dans la **fontaine (puits)** - la **grotte adjacente** est dorénavant accessible -> allez y, vous êtes dans ...

## la grotte aménagée des rebelles

*rebelles* **cupide** vend une **fiolle de vie** contre une **bourse de pièces d'or**



*chef des rebelles* vous donne un **bol de nourriture** a destination de l'*ermite*



*rebelle* vous donne le **sceau des dissidents**

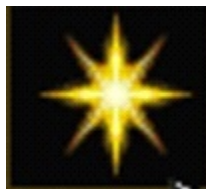
*rebelle* vous indique d'aller voir le *gardien du cimetière de Troon* pour qu'il vous mette en relation avec les *dissidents* sur place

*femme rebelle - villageoise inquiète*

donnez les **herbes médicinales** à *rebelle malade* pour pouvoir accéder à la **pièce secrète** -> 2 **dalles bleues** - **coffre bleu** / passage vers l'autre salle magiquement impossible (**ok cf. les falaises du Nord - autour du donjon du Nord**) -> ressortez -> ...

## le lac de l'*ermite* & la tour en ruines #2

Sud Ouest -> utilisez la **clé en or** sur la **grille en or** -> **coffre** -> **grotte** -> **coffre** contient ...



une **étoile magique**

Sud Est -> donnez le **bol de nourriture** à l'*ermite* -> ...

Merci, je vais enfin pouvoir me remplir le ventre.  
Pour sortir du défilé, tu devras entrer dans le dernier donjon et t'emparer de la poudre magique qui t'ouvrira le passage.  
Et pour entrer dans le donjon, tu devras trouver les deux temples qui y mènent.  
Dans l'un, tu devras insérer une étoile en or et dans l'autre, une pierre légendaire. Pour te remercier, voilà la pierre légendaire. A toi de trouver l'étoile en or.

l'étoile magique **est** l'étoile en or ...



prenez la **pierre légendaire**

passer par le Nord Est des **falaises du Centre** pour rejoindre ...

### les falaises du Nord

Est -> ... -> **coffre** dans une **grotte** -> ...

le temple de la **pierre légendaire** -> détruisez au plus vite le **générateurs de fantômes** -> insérez la **pierre légendaire** dans l'**autel idoine** -> le passage vers le Nord est bloqué par une barrière magique (**ok + tard cf. les souterrains secrets**) -> ressortez -> ...

Nord -> **coffre** dans la **grotte** -> Ouest -> ...

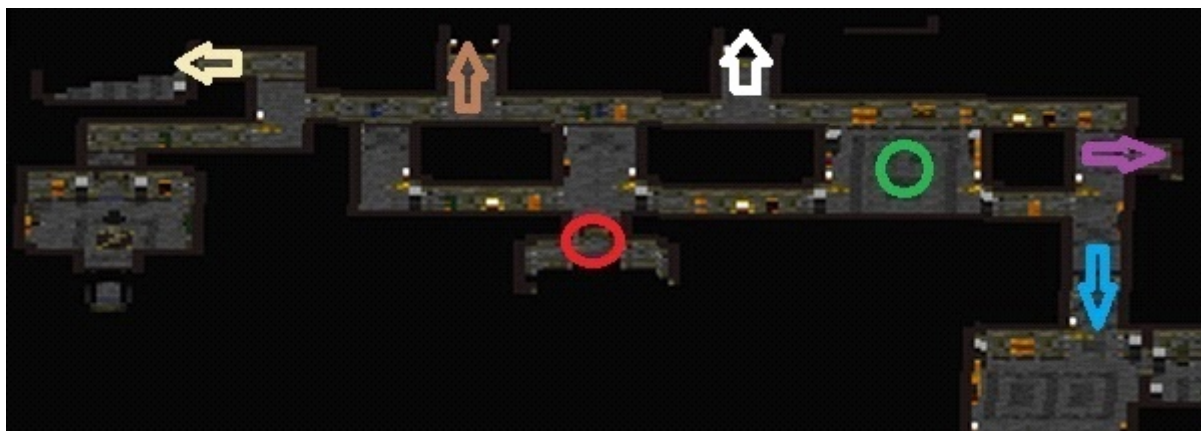
### autour du donjon du Nord

vous récupérerez 20 **haches de lancer de guerrier** et 10 **mines d'aventurier** - stèle de résurrection

nettoyez au Nord- c'est le **défilé**, il est magiquement barré (**ok en fin de chapitre**) -> Nord Est -> **grotte derrière une cascade** -> **coffre** -> marchez sur les 2 **dalles bleues** - manipulez le **mécanisme** - votre **guerrier** enfoncera le **bouton** -> servez vous dans le **coffre bleu** -> revenez dans la **grotte derrière une cascade** via le **téléporteur** -> ressortez et allez à la **stèle de résurrection** -> Ouest -> ... -> Sud Ouest -> ..

le temple de l'**étoile** -> insérez l'**étoile magique** dans l'**autel de l'étoile** -> ...

### les souterrains secrets



envoyez votre **guerrier** détruire ce **1er générateur de fantômes** à l'Est (**rond vert sur l'image**)

vers le temple de la **pierre légendaire** au Sud Est (**flèche bleue sur l'image**)

envoyez votre *archer* traverser l'*entrebâillement* à l'Est (*flèche violette sur l'image*) -> faites le marcher sur la dalle - coffre

allez tous au Sud (*rond rouge sur l'image*) -> enfoncez la dalle - coffre

Ouest -> regroupez vous avant l'angle qui mène à cette pièce (*cette dernière est indiquée par la flèche jaune sur l'image*) -> envoyez votre *archer* déglisser l'*interrupteur* avec une *flèche* - il faudra qu'il tire *avant que la barrière magique* se forme -> détruisez le 2nd générateur de fantômes - coffre

allez vers le Nord par le 1er couloir (*flèche marron sur l'image*) -> ... -> manipulez le mécanisme -> ... -> avancez -> coffre contient une *lame d'aventurier* - détruisez le 3ème générateur de fantômes - enfoncez la dalle -> 1/2 tour -> ...

positionnez vous juste avant le 2nd couloir (*flèche blanche sur l'image*) -> allez avec votre *guerrier* détruire le 4ème générateur de fantômes au Nord Est - manipulez le mécanisme -> envoyez votre *magicien* déchiffrer l'*incantation* devant la pièce Est de ce 2nd couloir -> dans cette dernière, faites le marcher sur la dalle et ouvrir le coffre -> en vous rejoignant, si ce 'est déjà fait, il enfoncera une dalle dans un coin -> faites venir votre *archer* jusqu'à vous et envoyez le traverser l'*entrebâillement* juste à l'Est - il marchera sur la dalle et ouvrira le coffre



vous êtes tous là ...

allez tous dans la pièce à l'Ouest -> ... -> coffre- faites déchiffrer l'*incantation* par votre *magicien* -et pousser le bouton par votre *guerrier* -> Nord -> ...

### le donjon du Nord

rez de chaussée -> ramassez la *clé en fer* -> à l'Est, ouvrez la porte en fer avec la *clé en fer* -> allez y -> ...

1er étage -> positionnez chaque personnage sur une des 4 dalles ... - les 2 barrières magiques s'estomperont -> déglissez les 2 *interrupteurs* à distance -> liquidez les derniers zombies et récupérez une *clé en fer* et 10 *onde de choc de guerrier* -> ouvrez la porte en fer avec la *clé en fer* -> ...

2nd étage -> ... -> ramassez la *clé en pierre* et le ...





sac de poudre magique dans le coffre

empruntez le téléporteur vers le rez de chaussée -> vous y êtes à l'Ouest et pouvez enfoncer les deux 1ères dalles -> ouvrez la porte en pierre avec la clé en pierre -> sortez, vous êtes autour du donjon du Nord

Nord -> utilisez le sac de poudre magique sur la barrière magique -> ... -> vous avez accès au défilé -> allez y ...

Secrets découverts : 6 / 6  
Coffres trouvés : 42 / 43

ce 2nd chapitre est terminé

## 3ème Chapitre

### le village de Troon #1

Sud -> stèle de résurrection - détruisez les deux canons avec des boules de feu

pour être tranquille, vous éliminerez tous les intrus présents dans le village et détruisez les tonneaux de poudre avec des boules de feu ... vous ramasserez, entre autres, des fléchettes d'archer et le sort vision de magicien

Sud Est -> coffre dans une petite clairière

Sud Ouest -> chemin vers la forêt (ok + tard)

Centre Ouest -> stèle de résurrection

Nord Ouest -> moulin équipé d'une porte en or (ok + tard cf. le village de Troon #2)

Centre -> ...

Nord -> détruisez les deux canons avec des boules de feu -> 1er accès vers le Nord du village (ok + tard)

Est -> entre dans la maison du gardien du cimetière de Troon - vous êtes au rez de chaussée -> présentez lui le sceau des dissidents -> il est "corrompu" - défendez vous -> ... -> montez au 1er étage -> prenez la clé en fer dans un des deux coffres -> rez de chaussée -> baissez les 2 leviers -> Nord -> ...

### le cimetière de Troon #1

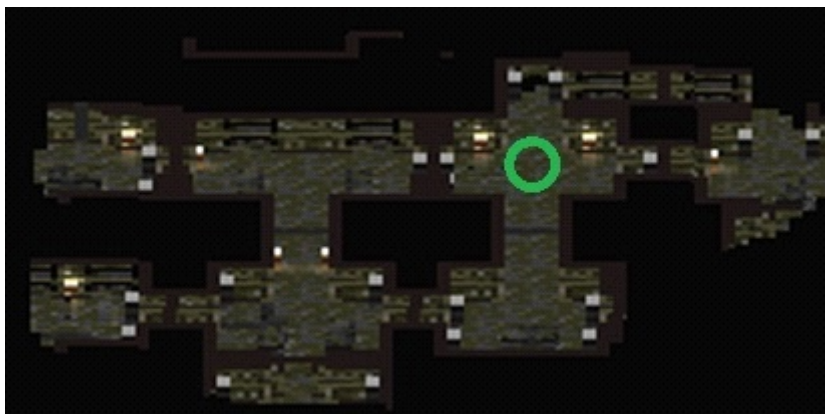
la grille est ouverte - éliminez les zombies -> stèle de résurrection - 2nd accès vers le Nord du village (ok + tard) -> manipulez les 4 interrupteurs - une porte s'ouvre "quelque part" -> ...

### la crypte Nord Est

... -> Nord -> manipulez le **mécanisme** - faites enfoncer le **bouton** par votre **guerrier** - une **porte** s'ouvre "quelque part" -> bougez l'**autel des morts** -> descendez dans la **crypte secrète** -> enfoncez les 2 **dalles** -> Nord -> enfoncez les 3 **dalles** puis empruntez le **téléporteur vers le Nord Est du cimetière** -> ...

### la crypte Nord Ouest

utilisez la **clé en fer** sur la **porte en fer** - vous êtes au **rez de chaussée** -> ... -> descendez au **sous sol de la crypte Nord Ouest** -> 3 **pierres a pousser** dans le **grand couloir** pour bloquer partiellement les boules de feu -> allez dans la pièce en face -> ... -> enfoncez la **dalle bleue** et l'autre **dalle** - **coffre** - faites déchiffrer l'**incantation** par votre **magicien** -> le **grand couloir** - les **boules de feu sont désactivées** -> Ouest -> votre **archer** traversera l'**entrebâillement Sud** et y enfoncera une **dalle** - votre **archer** traversera l'**entrebâillement Nord** et y découvrira un **1er téléporteur vers la crypte secrète** -> votre **archer** l'utilisera -> ... -> **dalle** a enfoncer -> Nord -> ... -> 4 **dalles** a enfoncer -> ...



votre **archer** est là ... faites le revenir par le **téléporteur vers la crypte Nord Ouest** -> ...

continuez tous dans le **grand couloir** -> pièce Sud Ouest -> 2 **coffres** - manipulez le **mécanisme** -> en face, faites enfoncer le **bouton** par votre **guerrier** - la barrière magique à l'Ouest s'estompe, allez y -> touchez le **bouton qui clignote** et dépêchez vous de défoncer le **générateur de fantômes** - vous ramasserez une **ceinture de feu de guerrier** -> 2 **coffres** - empruntez le **2nd téléporteur vers la crypte secrète** -> 3 **dalles** a enfoncer - empruntez le **téléporteur vers la crypte Nord Ouest** -> remontez au **rez de chaussée** par l'**échelle** au Nord Est -> sortez à l'extérieur -> ...

### la crypte Sud Ouest

... -> Ouest -> manipulez le **mécanisme** - votre **archer** tirera une **flèche** sur l'**interrupteur** - votre **guerrier** enfoncera le **bouton** - une **porte** s'est ouverte "quelque part" -> Est -> traversez tous le mur par la **fissure** -> barrière magique au Nord (ok en revenant de la **crypte secrète**) -> Est -> **coffre** - **1er téléporteur vers la crypte secrète** -> allez y -> 3 **dalles** a enfoncer - faites déchiffrer l'**incantation** par votre **magicien** -> traversez tous le mur Ouest par la **fissure** -> ... -> votre **guerrier** enfoncera le **bouton** -> ressortez de cette pièce et empruntez le **téléporteur vers la crypte Sud Ouest** - une **porte** s'ouvre "quelque part" -> il s'agit de la barrière magique mentionnée ci dessus, allez y -> ... -> empruntez le **2nd téléporteur vers la crypte secrète** -> ...



vous êtes au rond vert - il reste plusieurs barrières magiques actives - les ronds violets sont les passages secrets

Est -> dalle a enfoncer - téléporteur vers le Nord du cimetière (rond rouge sur l'image) - passage secret au Nord mène a un coffre qui contient un bouclier de guerrier confirmé -> sortez -> Ouest -> passage secret au Nord mène a un mécanisme que vous manipulerez -> sortez -> Ouest -> dalle a enfoncer -> Ouest -> passage secret dans le coin Nord Ouest mène à une dalle a enfoncer -> sortez -> Sud -> passage secret à l'Ouest mène à une dalle bleue a enfoncer -> 1/2 tour -> allez au Sud Est -> passage secret à l'Est mène à une dalle a enfoncer et une incantation a faire déchiffrer par votre magicien -> sortez à l'extérieur -> ...

### la crypte Sud Est

porte en pierre est fermée (ok cf. le cimetière de Troon #2)

## le village de Troon #2

Ouest -> la maison du chef du village -> le fils du chef est persuadé qu'il existe des passages secrets sur les toits du château de Garkham (c'est vrai ...) -> la femme du chef s'inquiète pour ceux qui sont partis vers le Sud -> le chef du village vend un sceau des dissidents contre une bourse de pièces d'or (ok) -> descendez au sous sol, vous trouverez une clé en pierre dans le coffre -> remontez et sortez -> ...

maison au Sud de la maison du chef du village -> Molasson est "corrompu" - défendez vous -> vous ramasserez 10 bolas empoisonnés d'archer -> sortez -> ...

maison à l'Est de la maison du chef du village -> Molasson est "corrompu" - défendez vous -> ...

maison au Sud Est de la maison du chef du village -> ... -> descendez au sous sol -> ... -> faites pousser le meuble par votre guerrier -> envoyez votre archer traverser l'entrebâillement -> il récupérera la clé en fer qui ouvre la porte en fer -> allez y -> enfoncez la dalle bleue - téléporteur vers la crypte secrète (ok après avoir fini la visite du village de Troon)

maison au Nord Est de la maison du chef du village -> enfant du village - villageoise

juste au Nord de cette habitation -> le magasin -> vendeur propose une armure d'aventurier contre une bourse de pièces d'or (ok + tard)

maison au Nord Ouest du magasin -> 1er enfant du village évoque une fontaine de jouvence dans la grotte de la forêt -> 2nd enfant du village -> villageois renvoie vers le gardien du cimetière ...



maison à l'Est du magasin -> *Molasson* est "corrompu" - défendez vous -> ...

retournez dans le sous sol de la maison au Sud Est de la maison du *chef du village* -> empruntez le téléporteur vers la crypte secrète - vous êtes au Centre -> une dalle a enfoncer - manipulez le mécanisme - une porte s'ouvre "quelque part" -> ... - vous récupérez 10 poisons d'aventurier -> Ouest -> 2 dalles a enfoncer -> Sud -> dalle a enfoncer -> 1/2 tour -> rendez vous ...



"ici"

le véritable gardien du cimetière -> il s'était caché -> présentez lui le sceau des dissidents



ramassez la clé en or et ressortez à l'air libre par le(s) téléporteur(s) de votre choix ...

Nord Ouest -> traversez pour atteindre le moulin -> ouvrez la porte en or avec la clé en or -> entrez et détruisez les tonneaux de poudre avec une boule de feu - marchez sur la dalle - vous avez accès à la trappe -> descendez au sous sol du moulin -> enfoncez la dalle -> ... -> Est -> envoyez votre archer traverser l'entrebâillement -> coffre -> faites le revenir -> Est -> ... -> enfoncez la dalle au Nord -> Est -> détruisez les tonneaux de poudre avec une boule de feu - marchez sur la dalle -> Sud -> faites pousser le bouton par votre guerrier -> allez tous à l'Est -> rebelle stupide -> ... -> petit rebelle rusé -> ...



ramassez le cube de plomb -> Est -> échelle pour ressortir à l'air libre -> ...

## le cimetière de Troon #2

### la crypte Sud Est

insérez la **clé en pierre** dans la **porte en pierre** -> **coffre** -> ressortez et allez au Sud Ouest -> ...

### la forêt

longez la **rivière** -> ... -> faites déchiffrer l'**incantation** sur le **menhir** par votre **magicien** - un **pont magique** se forme sur la **rivière**

**stèle de résurrection** -> continuez vers le Nord -> **1ère pierre a pousser** -> entrée du **souterrain du passeur** (**ok voir + bas**) - 2 passages vers le Nord du **village** -> explorez l'**Est** -> ... -> **barrière** a casser pour atteindre un **coffre** -> ... -> **2nde pierre a pousser** -> **la grotte de la forêt** -> **fontaine de jouvence** - **coffre** -> ressortez et empruntez le **pont magique** sur la **rivière** -> ...

longez la **rivière** vers le Sud -> ... -> **pierre a pousser** au Sud Ouest -> **coffre** dans la **grotte** - remontez -> Ouest -> **la clairière aux loups** - posez votre **cube de plomb** sur la **pierre plate** pour libérer le passage vers le Nord -> ...

### le camp des rebelles

*chef des rebelles* -> ...

Bienvenue à toi qui combats Garkham !!  
Si tu veux entrer dans son château, il n'existe qu'un seul moyen.  
Tu dois aller voir le nécromancien qui vit dans les marécages. Lui seul connaît le chemin.  
Tiens, prends cette gemme, elle te permettra d'appeler le passeur qui t'y conduira.



ramassez le **rubis**

*rebelle - femme rebelle - rebelle - femme rebelle*

retournez au Nord Est et descendez dans ...

### le souterrain du passeur

faites traverser l'**entrebâillement** par votre **archer** -> **clé en fer** dans le **coffre** - **dalle** a enfoncer -> allez (**vous seul**) ouvrir la **porte en fer** avec la **clé en fer** -> **téléporteur** vers la **crypte secrète** (**ok juste après**) - manipulez le **mécanisme** - détruisez le **1er générateur de fantômes** et sortez vite -> allez vous soigner à la **fontaine de jouvence** dans la **grotte de la forêt** et revenez détruire le **2nd générateur de fantômes** -> ...



empruntez le 1er téléporteur vers la crypte secrète -> vous êtes au Sud, juste au Nord Ouest du véritable gardien du cimetière - 3 dalles a enfoncer - passage secret mène à un coffre et une dalle a enfoncer -> ressortez à l'air libre et retournez dans le souterrain du passeur au Nord Est de la forêt -> ... -> une clé en pierre dans le coffre de la petite pièce au Nord Ouest ouvre la porte en pierre au Sud -> allez y -> dalle a enfoncer -> ...

empruntez le 2nd téléporteur vers la crypte secrète -> vous êtes au Nord Est -> dalle a enfoncer - faites pousser le bouton par votre guerrier - une porte s'ouvre "quelque part" -> empruntez le téléporteur vers le souterrain du passeur -> allez dans la petite pièce au Nord Ouest -> ...

empruntez le 3ème téléporteur vers la crypte secrète -> vous êtes à l'Est -> ...



sabre magique d'aventurier dans le coffre - 4 dalles a enfoncer - faites déchiffrer l'incantation par votre magicien - une porte s'ouvre "quelque part" -> récupérez la clé en or dans le coffre au Nord Est -> empruntez le téléporteur vers le souterrain du passeur de votre choix -> ...

ouvrez la porte en or avec la clé en or -> dépêchez vous de détruire de nouveau les 2 générateurs de fantômes -> Ouest -> utilisez votre rubis sur l'autel en pierre - le légendaire passeur apparaît, parlez lui

avant d'embarquer, je vais explorer le Nord du village ...

passer par le passage à l'Est de l'entrée du souterrain du passeur

## le Nord du village

présence de tonneaux de poudre

Sud Ouest -> l'autre passage vers la forêt

Sud -> stèle de résurrection - passage vers le village de Troon

Sud Est -> passage vers le cimetière / Centre -> ... / Nord -> passage vers ...

## le château de Garkham #1

vous êtes sur l'îlot Sud - présence de tonneaux de poudre - stèle de résurrection

... -> vous récupérez une clé en or

tirez une flèche sur l'interrupteur à l'Ouest - un pont magique inatteignable se forme

vous ne pouvez progresser plus avant ...

je repasse par **le village de Troon** -> **magasin** -> j'achète l'**armure d'aventurier** pour une **bourse de pièces d'or** - c'est **Uraeus** qui la transporte pour l'instant ...

retour dans **la forêt** -> **le souterrain du passeur** -> embarquez -> ...

## les marécages du *nécromancien*

### l'îlot du *nécromancien*

**stèle de résurrection** - **1er interrupteur éteint**, dans l'eau, à l'Ouest (**ok + tard**)

entrez dans **la demeure du nécromancien** -> parlez lui -> ... -> dépêchez vous d'aller détruire le **générateur de fantômes** en passant par l'Est -> ramassez une **clé en pierre** - **clé en fer** dans le **coffre** côté Ouest - marchez sur la **dalle** -> ouvrez la **porte en pierre** avec la **clé en pierre** -> descendez au **sous sol** -> **coffre** et **dalle** a enfoncer au Sud - une **porte** s'ouvre "quelque part" -> allez dans **la chambre** à l'Ouest -> faites déchiffrer l'**incantation** par votre **magicien** -> Nord -> ouvrez la **porte en fer** avec la **clé de fer** -> **coffre** - **dalle** a enfoncer -> Est -> ...



resserrez votre groupe avant d'entrer dans **la grande salle** -> ...

ramassez 10 **mines de guerrier** -> enfoncez la **dalle** -> Est -> **passage secret** mène à un **coffre** et une **dalle** a enfoncer - allumez la **machine étrange** < elle met en marche l'**interrupteur éteint à l'extérieur** -> revenez dans **la grande salle** -> Sud -> **passage secret** vers **petite pièce** avec une **dalle** a enfoncer -> empruntez l'**échelle** tout au Sud Est -> ...

### les marécages

à l'Ouest, dans l'eau, le **1er interrupteur** est désormais allumé et fonctionnel -> tirez une **flèche** dessus - un **1er pont magique** se forme -> allez y -> ...

Sud Ouest -> **2nd interrupteur** - tirez une **flèche** dessus - un **2nd pont magique** se forme -> revenez vers l'Est et allez sur l'îlot au Sud Ouest de l'**îlot du nécromancien** -> ... -> **coffre** -> repartez vers l'Ouest et de suite vers le Nord -> ...

**3ème interrupteur** dans l'eau - tirez une **flèche** dessus - un **3ème pont magique** se forme -> allez y -> **coffre**

-> revenez et allez vers le Nord Ouest -> ...

4ème interrupteur dans l'eau - tirez une flèche dessus - un 4ème pont magique se forme -> traversez -> ...

5ème interrupteur dans l'eau - tirez une flèche dessus - un 5ème pont magique se forme -> allez y -> 2 coffres -> 1/2 tour -> Est -> ...



vous êtes là ...

stèle de résurrection

6ème interrupteur - tapez dessus - un 6ème pont magique se forme -> allez sur l'îlot central -> ... -> vous ramasserez une armure d'aventurier confirmé -> 7ème interrupteur dans l'eau - tirez une flèche dessus - un 7ème pont magique se forme au Nord Ouest de l'îlot central -> vous avez déjà ouvert ce coffre -> remontez au Nord -> ...

faites déchiffrer l'incantation sur le menhir par votre magicien - un 8ème pont magique se forme -> Est -> ...

8ème interrupteur dans l'eau - tirez une flèche dessus - un 9ème pont magique se forme tout au Nord Est -> coffre -> continuez - vous sauterez pour redescendre vers le Sud -> ...

9ème interrupteur dans l'eau - tirez une flèche dessus - un 10ème et 11ème ponts magiques se forment -> ...



traversez pour atteindre coffre à l'Ouest d'où vous êtes (rond vert sur l'image) -> 1/2 tour -> repartez au Nord puis à l'est -> ... -> sautez pour l'autre coffre du Nord Est (rond jaune sur l'image) -> revenez puis Sud -> sautez pour atteindre ce coffre à l'Est (rond bleu sur l'image) -> retournez au 9ème interrupteur et traversez vers l'Est (flèche violette sur l'image) -> ...

manipulez le 10ème interrupteur - un 12ème pont magique se forme au Nord Est -> manipulez le 11ème interrupteur - un 13ème pont magique se forme à l'Est -> avancez -> ...

vous êtes tout au Sud Est -> manipulez le 12ème interrupteur - un 14ème pont magique se forme sur la carte du Nord du village

à côté du 12ème interrupteur, si vous empruntez le passage vers le Nord du village (l'indication "forêt à l'Ouest du village" étant erronée ...), grâce à ce 14ème pont magique, vous pourrez vous rendre rapidement à la fontaine de jouvence de la grotte de la forêt

direction le Nord -> 1er passage vers ...

## le château de Garkham #2

vous êtes au Sud Ouest -> Nord -> 2nd passage vers les marécages du nécromancien - traversez par le pont magique que vous aviez formé précédemment -> ... -> Est -> ...

manipulez l'interrupteur pour faire apparaître un pont magique en direction du Sud - utilisez la clé en or sur la porte en or

### entrée du château de Garkham

... -> coffre bleu - faites déchiffrer l'incantation par votre magicien, pousser le bouton par votre guerrier, manipulez le mécanisme et envoyez votre archer à travers l'entrebâillement pour qu'il marche sur la dalle -> Est -> ...



Secrets découverts : 17 / 18  
Coffres trouvés : 34 / 36

ce 3ème chapitre est terminé

## 4ème Chapitre

je n'y ai pas trouvé de fontaine de jouvence ...

### rez de chaussée du château #1

Est -> faites déchiffrer l'incantation par votre magicien - envoyez votre archer à travers l'entrebâillement pour qu'il marche sur la dalle et ouvre le coffre

revenez -> Ouest -> stèle de résurrection -> Nord -> faites pousser le bouton par votre guerrier - coffre

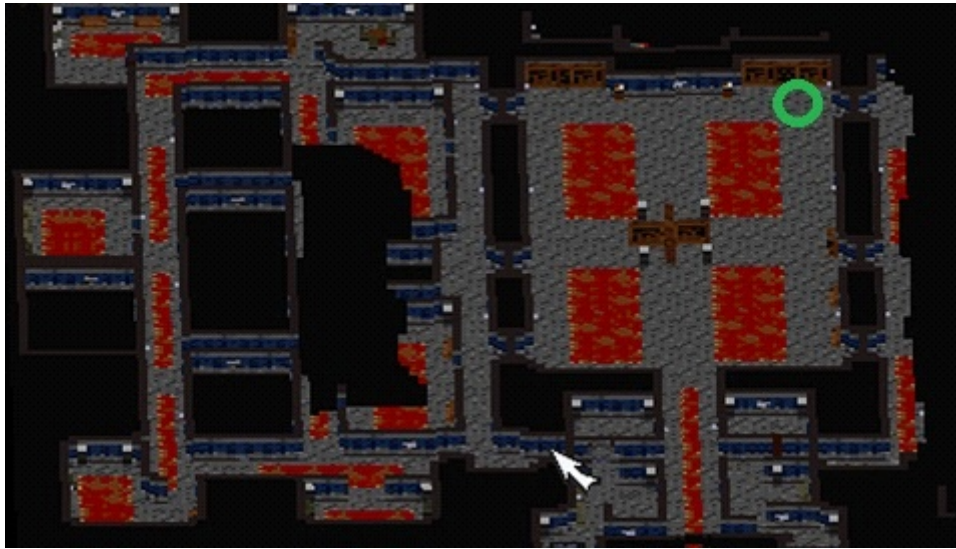
Ouest -> ... -> vous êtes au Sud Ouest -> coffre - manipulez le mécanisme -> ... -> Nord -> ...

boîtier rouge + porte incassable (ok après les sous sols de la peur) -> boîtier rouge + porte incassable (ok après les sous sols de la peur) -> ... -> boîtier jaune + porte incassable (ok après les sous sols de la peur) -> katana d'aventurier confirmé -> boîtier rouge + porte incassable (ok après les sous sols de la peur)



vous êtes au Nord Ouest -> envoyez votre **archer** a travers l'**entrebâillement** -> ... -> faites le marcher sur la **dalle** - coffre -> ...

Est -> ... -> **coffre** -> Est -> ... -> **la grande salle** - **coffre** -



manipulez le **mécanisme** (rond vert sur l'image)

Est -> **boîtier bleu** + **porte incassable** (ok après **les sous sols de la peur**) -> Nord puis Est -> **boîtier rouge** + **porte incassable** (ok après **les sous sols de la peur**) -> Est -> ...

vous êtes au Nord Est -> **coffre** contient des **haches de lancer de guerrier confirmé** - faites pousser le **bouton** par votre **guerrier** -> ... -> Sud -> **boîtier rouge** + **porte incassable** (ok après **les sous sols de la peur**) -> ... -> Est -> ... -> **coffre** -> Sud -> ... -> **boîtier jaune** + **porte incassable** (ok après **les sous sols de la peur**) -> **poudre explosive d'aventurier confirmé** -> **boîtier rouge** + **porte incassable** (ok après **les sous sols de la peur**) -> ...

vous êtes au Sud Est -> **coffre** - faites déchiffrer l'**incantation** par votre **magicien** -> ... -> Ouest -> **bâton de magicien confirmé** - **boîtier jaune** + **porte incassable** (ok après **les sous sols de la peur**) -> Ouest -> ...



vers le Nord par ce couloir -> ...

**coffre** -> ... -> **barrière magique Ouest** -> ...



filez à l'Est -> ...



descendez ce couloir (flèche verte sur l'image) -> ...

1ère barrière magique Est (étoile rouge sur l'image - ok après les sous sols de la peur) -> ... -> 2nde barrière magique Est (étoile rouge sur l'image) -> ... -> au rond bleu sur l'image, descendez dans ...

notez qu'une hache de guerrier confirmé a été trouvée ...

### les sous sols de la peur

rendez invisible votre guerrier par votre magicien et envoyez le détruire le 1er générateur de fantômes à l'Est -> finissez le travail -> ... -> vous récupérez une clé en pierre - arc d'archer confirmé dans le coffre -> ...

Est -> ... -> coffre -> Sud -> ... -> porte incassable (ok + tard) -> coffre contient une clé en fer et une torche inflammable

vous êtes au Sud Est -> Ouest -> stèle de résurrection - boîtier rouge + porte incassable (ok + tard) - porte incassable (ok + tard) -> 1/2 tour -> ...

Nord -> ... -> porte incassable (ok + tard) -> ouvrez la porte en pierre avec la clé en pierre -> allez y - des boules de feu -> 1/2 tour -> ...

Ouest -> boîtier bleu + porte incassable (ok + tard) -> en raison du piège roulant, rendez invisible votre guerrier par votre magicien et envoyez le marcher sur ...



les deux dalles de pièges à l'Ouest (rond vert sur l'image)

revenez tous après à la porte en pierre - les boules de feu sont plus espacées dans le temps -> envoyez un personnage ouvrir la porte en fer avec la clé en fer (flèche bleue sur l'image) puis manipuler l'interrupteur -> ... -> regroupez vous et chargez pour détruire le 2nd générateur de fantômes au Nord - torche enflammée dans le coffre

deux de vos personnages allumeront quasi simultanément les deux vases d'huile avec les torches enflammées -> si vous n'y arrivez pas, ralentissez au maximum la vitesse d'action en haut à droite de l'écran

Nord -> passage secret -> coffre - faites déchiffrer l'incantation par votre magicien -> Ouest -> ... -> allumez la machine étrange -> 1/2 tour - attention, vous êtes attendu -> ...



cette porte incassable est ouverte -> ... -> coffre - manipulez l'interrupteur rouge

allez au Sud par l'Est -> porte incassable est ouverte -> ... -> manipulez l'interrupteur jaune - coffre

Sud -> ... -> boîtier rouge ouvre la porte incassable -> manipulez l'interrupteur bleu -> allez de suite au Nord pour manipuler le boîtier bleu qui ouvre une porte incassable adjacente -> coffre -> revenez ici -> menhir gravé donne l'indication des 2 passages secrets successifs vers l'Ouest -> coffre -> Nord -> ...

boîtier bleu ouvre 3 portes incassables -> passage secret dans la 1ère pièce donne sur un couloir piégé (ok juste après) -> 2nde pièce : r.a.s. -> enfoncez la dalle pour pièges dans la 3ème pièce -> vous pouvez maintenant passer "tranquillement" par le passage secret de la 1ère pièce -> détruisez le 3ème générateur de fantômes -> ...

passage secret vers l'Ouest -> coffre -> ...

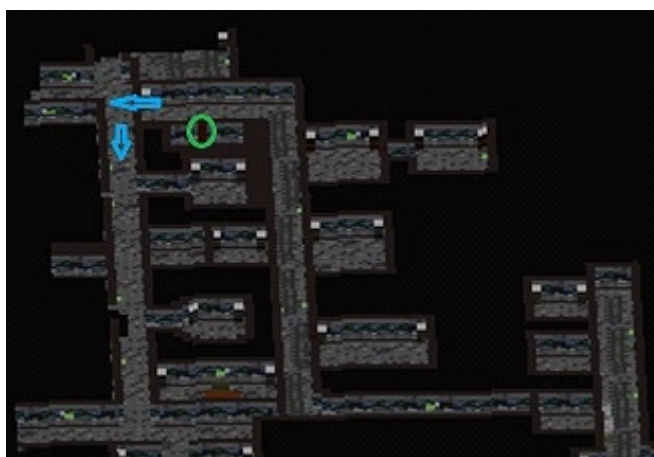


grâce à votre **magicien**, rendez invisible votre **guerrier** -> via le **passage secret** vers l'Ouest (flèche violette sur l'image), envoyez le détruire le 4ème générateur de fantômes au Sud (rond rouge sur l'image) -> faites le revenir et repartez tous vers le Nord par le **dernier couloir emprunté** (flèche bleue sur l'image) -> ...

faites passer votre **archer** par l'**entrebâillement** juste à l'Est -> ... -> **coffre**

attention, présence d'un piège roulant et des boules de feu ... **restez groupé** -> continuez tous au Nord -> **passage secret** sur l'Est -> ... -> **coffre** -> **passage secret** en face côté **dernier couloir emprunté** -> ... -> **coffre** -> **passage secret** vers l'Ouest -> ... -> **coffre** -> **passage secret** vers l'Ouest (ok + tard de l'autre côté)

repartez tous par le **dernier couloir emprunté** -> Nord -> **passage secret** sur l'Est -> ... -> faites passer votre **archer** par l'**entrebâillement** juste à l'Est -> **coffre** - dalle à enfoncer -> allez tous au Nord -> **coffre** -> ...



faites passer votre **archer** par l'**entrebâillement** juste au Sud (rond vert sur l'image) -> **coffre** - enfoncez la dalle pour pièges - elle annihile le piège roulant du **dernier couloir emprunté** ... -> allez tous à l'Ouest puis au Sud via le **passage secret** (flèches bleues sur l'image) -> ...

**porte incassable** -> ... -> **passage secret** vers l'Ouest (déjà vu de l'autre côté) - continuez vers le Sud -> ... -> **boîtier rouge** ouvre une **porte incassable** -> allez y -> ... -> **coffre** -> 1/2 tour -> Sud -> **coffre**

Sud Ouest -> **coffre** -> revenez et remontez par le dernier couloir emprunté soit celui du **boîtier rouge** -> Ouest -> couloir avec une section, que vous avez évité, piégée par des boules de feu -> Ouest -> détruisez le 5ème générateur de fantômes - faites enfoncer le **bouton** par votre **guerrier** - **coffre** -> ...

faites le tour pour ...



le boîtier jaune (rond jaune sur l'image) et 2 coffres (ronds vert sur l'image)

grâce à votre *magicien*, rendez invisible votre *guerrier* -> faites lui manipuler le boîtier rouge (rond rouge sur l'image) puis entrer par l'Ouest dans la salle nouvellement ouverte (flèche bleue sur l'image) afin qu'il détruise le 6ème générateur de fantômes - les 3 autres personnages passeront par la porte incassable désormais ouverte à l'Est (flèche verte sur l'image) pour l'aider à finir le travail ... -> coffre - manipulez le mécanisme -> ...

**Vous avez ouvert la porte qui mène au premier étage.**

revenez à la sortie -> enfoncez la dalle bleue -> ...

### rez de chaussée du château #2

là, je vais refaire quasiment le même cheminement que la 1ère fois -> positionnez vous à l'entrée soit au Sud Centre -> enfoncez la dalle bleue juste à l'Est -> allez tout au Sud Ouest -> ...

Nord -> boîtier rouge ouvre la porte incassable -> coffre

Nord -> boîtier rouge ouvre la porte incassable -> coffre contient armure d'archer confirmé - je la fais transporter par *Darkor* pour l'instant ...

Nord -> boîtier jaune ouvre la porte incassable -> coffre contient une clé en pierre

Nord -> boîtier rouge ouvre la porte incassable -> coffre

allez dans le coin Nord Est de la grande salle -> Est -> boîtier bleu ouvre la porte incassable -> coffre

Nord puis Est -> boîtier rouge ouvre la porte incassable -> coffre

Est -> Sud -> boîtier rouge ouvre la porte incassable -> coffre

Sud -> boîtier jaune ouvre la porte incassable -> coffre

Sud -> boîtier rouge ouvre la porte incassable -> coffre

Sud -> Ouest -> boîtier jaune ouvre la porte incassable -> coffre



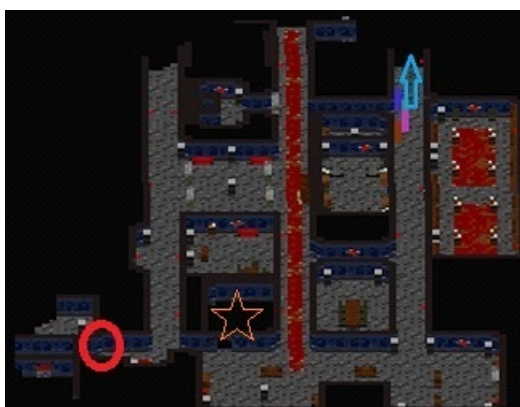
prenez par là (Est de la **grand salle**) pour monter au ...

### 1er étage du château #1

présence de **tonneaux de poudre**

Est -> Sud -> **boîtier bleu** ouvre **porte incassable** -> **coffre** -> **boîtier rouge** ouvre 3 **portes incassables** -> **clé en fer** dans un des 2 **coffres** -> **boîtier rouge** ouvre **porte incassable** -> **coffre** -> ...

vous êtes au Sud Est -> **coffre** -> Ouest -> ... -> **porte incassable** (ok cf. **les toits du château #1**) - **pièce noire** (étoile orange sur l'image ci dessous - ok cf. pendant **les sous sol du donjon**) - **porte en pierre** (ok + tard) -> Nord -> Est -> Sud -> **boîtier jaune** ouvre **porte incassable** -> **coffre** -> 1/2 tour -> Est -> ...



vous êtes ici (flèche bleue sur l'image) ...

Nord -> **boîtier rouge** ouvre **porte incassable** -> **coffre** -> ...

vous êtes au Nord Est -> **coffre** -> Ouest en dépassant le couloir que mène à la sortie -> 1ère barrière magique (ok après **les toits du château #1**) -> Sud jusqu'à la **porte en pierre** (rond rouge sur l'image) que vous ouvrirez avec la **clé en pierre** -> ...

**boîtier jaune** ouvre **porte incassable** -> **coffre** -> Sud -> **coffre** - **stèle de résurrection** -> 1/2 tour -> **coffre** -> ...

**porte en fer** que vous ouvrirez avec la **clé en fer** -> ... -> Ouest -> **coffre** -> ... -> **passage secret** -> **coffre** -> coin Sud Ouest -> **coffre**

Nord -> ... -> **boîtier rouge** ouvre 2 **portes incassables** -> **coffre** dans petite pièce Est -> **bibliothèque Ouest** -> **coffre** - faites passer votre **archer** dans l'**entrebâillement** afin qu'il marche sur la **dalle** -> ... -> ressortez tous



-> ...



vous observez une **porte en or** en face (**rond jaune** sur l'image - ok + tard)

Nord (**flèche bleue** sur l'image) -> **boîtier jaune** ouvre **porte incassable** -> **coffre** - **boîtier bleu** ouvre **porte incassable** -> **coffre** -> ressortez -> Nord -> **boîtier rouge** ouvre **porte incassable** -> **coffre** - enfoncez la **dalle bleue** -> ... -> en face, **boîtier bleu** ouvre **porte incassable** -> **coffre** -> 1/2 tour -> Nord -> ...

**boîtier rouge** ouvre **porte incassable** -> **salle de réunion** -> **clé en or** dans le **coffre** -> Nord

vous êtes au Nord Ouest -> Est -> **boîtier rouge** ouvre **porte incassable** -> **passage secret** -> **bouclier de guerrier** dans le **coffre** - faites pousser le **bouton** par votre **guerrier** -> ... -> Est -> **boîtier jaune** ouvre **porte incassable** -> **coffre** -> ...

vous tombez sur une 2nde barrière magique (**ok après les toits du château #1**) -> Sud -> **porte incassable** (**ok cf. les toits du château #1**) -> Ouest -> **boîtier bleu** ouvre **porte incassable** -> **coffre** -> Nord -> Ouest -> **boîtier bleu** ouvre **porte incassable** -> **coffre** -> 1/2 tour -> Sud -> ...

ouvrez la **porte en or** avec la **clé en or** -> **coffre** - montez sur ...

### les toits du château #1

présence de **tonneaux de poudre**, de **canons** et de **balistes**

Sud (**2nd couloir vers le Sud**) -> ... -> **coffre** - grille du Sud fermée (**ok + tard**) - poussez la **pierre** -> descendez dans la **1ère pièce secrète du 1er étage** -> **coffre** -> faites passer votre **archer** par l'**entrebâillement** afin qu'il récupère une **clé en fer** dans le **coffre** -> remontez tous par l'**échelle** -> ...

Ouest -> ... -> vous êtes au Sud Ouest - **coffre** -> Nord -> ... -> **coffre** à l'Ouest -> ... -> **coffre** dans le coin Nord Ouest -> ...

Est -> ... -> **coffre** -> **1er couloir vers le Sud** -> ... -> poussez la **pierre** -> descendez dans la **2nde pièce secrète du 1er étage** -> **coffre** - **interrupteur** ouvre la **porte incassable** -> remontez par l'**échelle** et retournez au Nord -> ...

**2nd couloir vers le Sud**-> utilisez la **clé en fer** sur la **grille en fer** -> ... -> **coffre** -> Est -> ...

vous êtes dans le coin Nord Est -> **coffre** -> revenez un peu -> **3ème couloir vers le Sud** -> ... -> poussez la **pierre** -> descendez dans la **3ème pièce secrète du 1er étage** -> **coffre** - **interrupteur** ouvre la **porte incassable** - faites déchiffrer l'**incantation** par votre **magicien** -> remontez par l'**échelle** -> repartez au Nord ->...

4ème couloir vers le Sud -> poussez la **pierre** -> descendez dans la 4ème pièce secrète du 1er étage -> **clé en pierre** dans le **coffre** - manipulez le **mécanisme** -> remontez par l'**échelle** -> continuez vers le Sud -> ... -> **coffre** -> ... -> **coffre**

vous êtes dans le coin Sud Est -> Ouest -> ... -> vous trouverez une **épée courte d'archer confirmé** -> ... -> **coffre** -> la **grille du Sud** a disparue -> ...



il reste la **section Nord** (ok un peu + tard) ... redescendez au ...

## 1er étage du château #2



je décide de passer par où il y avait la 2nde barrière magique -> ...

**coffre** - 3ème barrière magique (ok cf. **les toits du château #2**) - ouvrez la **porte en pierre** avec la **clé en pierre** -> ... -> ramassez la **clé en or** -> ... -> 4ème barrière magique (ok cf. **les toits du château #2**) - **coffre** - la 1ère barrière magique est dissipée - ouvrez la **porte en or** -avec la **clé en or** -> montez sur ...

## les toits du château #2

vous êtes dans la **section Nord** ...

occupez vous des deux **balistes** - 2 **coffres** -> ouvrez une des deux **grilles en fer** avec la **clé en fer** -> combattez vaillamment ... -> ramassez **boules de feu pour magicien confirmé** - **coffre** - marchez sur la **dalle** -> redescendez au ...

### 1er étage du château #3

les 3ème et 4ème barrière magiques sont dissipées - je décide de descendre par "l'escalier de la 3ème"  
-> ...

### rez de chaussée du château #3



vous êtes au Nord

... -> descendez dans ...

### les sous sols du donjon

la grande salle

stèle de résurrection

Ouest -> passage secret -> coffre / barrière magique (ok + tard -> escalier vers le donjon)

Est -> passage secret -> coffre / meuble à pousser -> passage secret -> interrupteur efface les 2nde et 3ème barrières magiques -> ...

normalement, après ces derniers combats, tous vos personnages sont niveau 4

allez au Nord Est -> ... -> coffre dans une salle de torture - on ne peut pas parler au gars attaché ? -> passage secret en face -> coffre -> Est -> Sud -> 1er générateur de fantômes - ramassez le prisme de vision pour archer confirmé

Ouest -> ... -> 2nd générateur de fantômes -> dépassez le passage secret vers le Sud et continuez vers l'Ouest -> passage secret vers petite pièce -> coffre - interrupteur bleu génère un pont magique "quelque part" -> 1/2 tour -> empruntez le passage secret vers le Sud -> Est -> interrupteur -> Est -> 3ème générateur de fantômes - ramassez une clé en or -> passage secret bloqué (ok + tard) -> ressortez par le passage secret vers le Sud -> Ouest -> coffre - levier fait apparaître un pont magique -> allez y -> ... -> 4ème

générateur de fantômes - déginguez a distance l'interrupteur pour annihiler les boules de feu - ramassez les parchemins d'invisibilité de magicien confirmé

Ouest -> ouvrez la porte en or avec la clé en or -> il manque un pont magique (ok voir + bas) - avancez jusqu'au bord pour déclencher des boules de feu qui s'abattront sur les monstres -> ... -> 1/2 tour -> passage secret derrière le tonneau de poudre -> coffre -> ...

Est -> meuble a pousser -> ... -> Est puis Sud -> 1ère porte en pierre (ok + tard) -> ... -> coffre - vous êtes au Sud Centre -> ... -> 2nde porte en pierre (ok + tard) -> ... -> porte en fer à l'Ouest (ok + tard) -> 1/2 tour -> ... -> passage secret derrière le tonneau de poudre -> coffre -> ...

Est -> ... -> coffre - passage secret (celui qui était bloqué dans l'autre sens) derrière le tonneau de poudre - meuble a pousser -> passage secret -> coffre

-----

retournez au 1er étage du château -> Sud -> faites utiliser par votre archer un prisme de vision pour archer confirmé pour visualiser la pièce noire -> coffre -> remontez à la section Nord des toits du château -> enfoncer la dalle bleue -> revenez dans les sous sols du donjon -> ...

retour à la porte en or à l'Ouest -> avancez seul -> lancez une poudre explosive d'aventurier confirmé sur le 1er interrupteur Ouest - un pont magique se forme -> allez y - vous pouvez vous mettre à l'abri derrière les pierres - la dalle pour pièges désactivent les boules de feu -> mettez vous bien en face du 2nd interrupteur Ouest puis faites envoyer par votre guerrier une onde de choc de guerrier - deux ponts magiques se forment -> ...

vous êtes au Nord Ouest -> passage secret derrière le tonneau de poudre -> envoyez un seul personnage, faites le enfoncer la dalle pour pièges puis laisser le maintenir l'autre dalle enfoncée - les 3 autres peuvent entrer dans la salle de torture Nord Ouest -> clé en pierre dans le coffre -> regroupez vous et filez au Sud -> ...

ouvrez la 1ère porte en pierre avec la clé en pierre - la 2nde porte en pierre s'ouvre d'elle même -> détruisez le 5ème générateur de fantômes ->

6 boîtiers beu -> ... -> chevalier prisonnier vous en dit plus le protocole employé par Garkham - vous récupérez une clé en fer - un autre chevalier prisonnier

allez ouvrir la porte en fer avec la clé en fer -> ... -> stèle de résurrection -> faites le ménage puis manipulez l'interrupteur -> détruisez les 4 points vitaux de la machine étrange et les chevaliers corrompus - si vous n'y arrivez pas, procédez par raids à distance -> ramassez maléfice pluie de feu pour magicien confirmé

votre archer passera par l'entrebâillement à l'Est pour y enfoncer la dalle -> à l'Ouest, votre guerrier enfoncera le bouton, votre magicien déchiffrera l'incantation et vous vous occuperez du mécanisme

**Vous avez ouvert la porte qui mène au donjon.**

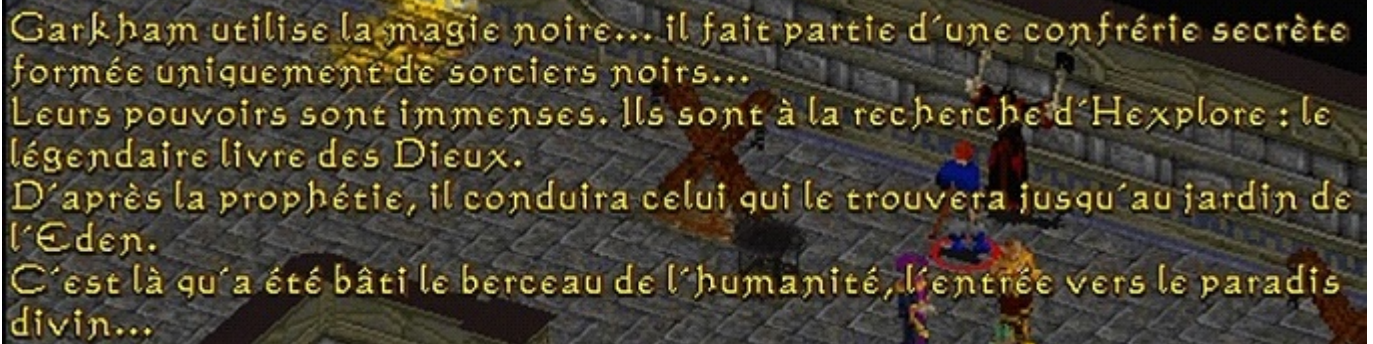
utilisez le téléporteur vers la grande salle -> la barrière magique a été annihilée - empruntez l'escalier vers ...

## le donjon

stèle de résurrection - coffre bleu



nécromancien ->



Garkham utilise la magie noire... il fait partie d'une confrérie secrète formée uniquement de sorciers noirs...  
Leurs pouvoirs sont immenses. Ils sont à la recherche d'Hexplore : le légendaire livre des Dieux.  
D'après la prophétie, il conduira celui qui le trouvera jusqu'au jardin de l'Eden.  
C'est là qu'a été bâti le berceau de l'humanité, l'entrée vers le paradis divin...

...C'est aussi là que se trouve la connaissance et le pouvoir des Dieux.  
D'après les écrits, Hexplore serait caché à l'intérieur d'une cité oubliée et appelée Pal-Dul-Dan.  
Après plusieurs siècles de recherche, les sorciers noirs ont découvert l'emplacement de cette cité oubliée.  
Elle se trouverait dans le désert, au coeur du Moyen-Orient...  
...Garkham devait convertir les meilleurs chevaliers d'Occident afin de traverser les périls du désert et d'affronter les monstres qui peuplent la cité.  
Les autres sorciers ont pris le contrôle des pensées de vos rois afin de créer la grande guerre des croisades, et atteindre Pal-Dul-Dan sans que personne ne puisse jamais soupçonner leur existence.  
Désormais, c'est chose faite.  
En compagnie des chevaliers convertis, Garkham est déjà parti en direction d'Istarun, la ville côtière du Moyen-Orient la plus proche du front des combats.

Secrets découverts : 31 / 34  
Coffres trouvés : 104 / 106

## 5ème Chapitre

### le port d'Istarum

stèle de résurrection juste à l'Ouest

*femmes du souk* - un des *passants* vous indique le *pêcheur* à l'Est -> allez lui parler -> votre groupe est recherché - un *roi d'occident* a disparu - Garkham est parti du **palais du calife** ce matin - vous vous devez d'y pénétrer -> donnez lui une **bourse d'or** contre ...



de l'**herbe a serpent** pour Khanzi sur la **place du petit marché**

Nord -> la **place du petit marché** -> *cerbère de la porte* demande un **calice d'or** pour vous laisser voir le Khan Shanki (**ok + tard**) -> Khanzi -> ...

Merci pour cette plante, elle me sera bien utile pour soigner mes serpents. Mon ami m'a prévenu, il m'a parlé de toi. Il n'y a qu'une seule solution pour entrer dans le palais. Tu dois rencontrer Khan Shanki. C'est l'homme fort de cette ville. C'est lui qui contrôle tous les commerces non autorisés de la ville. Il cherche des hommes pour une mission dangereuse. C'est pourquoi, il a organisé une compétition de combattants. Normalement, il est trop tard pour y participer. Mais va voir Drys, c'est un vieillard qui traîne toujours dans les ruelles à l'ouest du grand marché. Il t'aidera.

entrez dans la **taverne** -> *guichetier* exige un **bracelet de compétiteur** pour pouvoir jouer au **sous sol** de la **taverne** (**ok + tard**)

*chameau* donne des bonus de vie (**soins**) / allez au Nord 'Ouest -> ...

## le grand marché

Sud Est -> **stèle de résurrection**

Sud -> maison -> *vendeur* échange **carreaux d'arbalète empoisonnés** contre une **bourse d'or** - **coffre** -> **sous sol** -> **fontaine de jouvence** / **grilles** vers **les entrepôts** fermée (**ok + tard**)

Sud Ouest -> **caisse** -> **fumoir** -> donnez une **bourse de pièces d'or** au *guichetier* -> passez derrière -> **Ahmed** ... (**ok + tard**)

Nord Ouest -> Drys -> donnez une **bourse de pièces d'or**, il vous donnera ...



le **bracelet**

Centre Ouest -> **caisse** -> **maison** -> **coffre** - ? échange un **élixir de vie** contre une **bourse d'or**

Nord Est -> **caisse** - **porte en pierre verrouillée** (**ok + tard**)

-----



retournez au **port d'Istarum** -> la **taverne** -> donnez le **bracelet** au *guichetier* -> descendez au **sous sol de la taverne** -> **stèle de résurrection** - barrière magique (**ok + tard**) - **coffre** -> descendez dans la **1ère arène** -> ... -> **dalle bleue** - 3 **coffres** dont un contient ... -



ce **collier** que vous remettrez au *guichetier* -> redescendez au **sous sol de la taverne** -> descendez dans la **2nde arène** -> ... -> **coffre** au Nord contient ...



ce **calice** -> **passage secret** au Nord Ouest > **coffre** - **dalle bleue** -> **coffre** à l'Ouest -> **coffre** au Centre contient une **arbalète d'archer confirmé** -> **passage secret** au Sud -> **coffre** -> **passage secret** à l'Est -> **coffre** -> remontez ...

la **place du petit marché** -> remettez le **calice** au *cerbère de la porte* -> vous pouvez entrer dans la **demeure du Khan Shanki** -> **coffre** -> le **jardin intérieur** -> Khan Shanki veut que vous vouliez le **breuvages des morts** à *Erlík*, un néo concurrent (**ok juste après**) - il vous donne une **clé en pierre** -> ...

-----

allez au **grand marché** -> Nord Est -> ouvrez la **porte en pierre** avec la **clé en pierre** -> la **maison d'Erlík** -> ... -> **coffre** - ramassez le ...



**breuvage des morts**

ramenez le au *Khan Shanki* dans le **jardin intérieur** de sa **demeure** près de la **place du petit marché** -> il vous demande de récupérer une **lampe de génie** dans le **QG d'Erlík** qui se trouve à côté de l'entrée du **palais du calife**

sortez et allez au Nord Est -> ...

## les jardins d'Istarum

vous êtes au Sud Ouest -> **grilles** vers le **quartier militaire des soldats d'occident** fermées (**ok après le palais du calife**) - **stèle de résurrection** - **caisse**

Ouest -> **entrée du palais du calife**

Nord Ouest -> **caisse**

Nord -> 2 entrées vers les 2 **tours** (ok après le **palais du calife**)

Nord Est -> **caisse** -> **maison** -> ... -> 2 **coffres**

Centre -> les jardins

Sud Est -> *homme de main du khan Shanki* annhile la barrière magique vers le **QG d'Erlík** - allez y -> ... -> **coffre** au **rez de chaussée** -> le **jardin intérieur** -> **coffre** -> ... -> ramassez la ...



lampe de génie

-----

ramenez la au *Khan Shanki* dans le **jardin intérieur** de sa **demeure** près de la **place du petit marché** -> il vous remet un ...



papier pour *hamed*

rendez vous au **fumoir** du **grand marché** -> *Ahmed* -> donnez lui le **papier pour hamed** - il vous remettra la **clé en fer** qui **des entrepôts** -> sortez -> Sud -> ouvrez les **grilles** avec la **clé en fer** ->...

## les entrepôts

vous êtes au Nord -> plusieurs **caisses** a éventrer - **stèle de résurrection** au Centre - **cape de magicien confirmé**

votre objectif est au Sud Ouest -> descendez dans ...

## les égouts

vous êtes au Sud Est -> enfoncer la **dalle bleue** -> Ouest -> ...

**1er passage secret** -> envoyez un de vos personnages manipuler l'**interrupteur** - reste couloir piégé par des piques horizontales (ok par l'autre côté) -> continuez tous vers l'Ouest -> **2nd passage secret** -> ... -> 1ère barrière magique (ok + tard) - marchez sur la **dalle** -> manipulez le **mécanisme** - une porte s'ouvre "quelque part" -> 2nde barrière magique (ok + tard) -> 1/2 tour -> Ouest -> **entrebâillement** -> votre **archer** ne peut avancer plus avant (en fait si, voir + bas) ...

traversez tous en face -> Est -> ... -> Nord -> ... -> 3ème barrière magique (ok + tard) - faites passer votre



**archer** dans l'**entrebâillement** -> petit couloir piège par des lames circulaires (**ok + tard**) -> 1/2 tour -> repartez tous vers l'Est où s'écoule les effluents -> 4ème barrière magique (**ok + tard**) -> Est -> Nord -> **coffre**  
- faites déchiffrer l'**incantation** par votre **magicien** - une porte s'ouvre "quelque part" -> 5ème barrière magique (**ok + tard**)

retournez à l'**entrebâillement** Ouest -> faites le traverser par votre **archer** ainsi que celui qui longe les effluents -> ...



**dalle** ouvre une porte "quelque part" - **dalle pour pièges** - reste un **bouton** et une **incantation** (**ok de suite**)

repasser par le **2nd passage secret** -> la 1ère barrière magique n'existe plus -> manipulez le **mécanisme** - un pont magique s'est formé à l'Ouest -> envoyez votre **magicien** déchiffrer l'**incantation** -> le même pont magique est prolongé -> envoyez votre **guerrier** pousser le **bouton** -> ...

repasser une nouvelle fois par le **2nd passage secret** -> la 2nd barrière magique a disparue -> empruntez le **téléporteur vers une 1ère pièce cachée** -> ... -> vous derrières la 5ème barrière magique soit à l'Est - **dalle** pour l'annihiler - faites pousser le **bouton** par votre **guerrier** - un porte s'ouvre "quelque part" -> ...

allez vers le Centre -> envoyez votre **archer** passer, via l'**entrebâillement**, par le petit couloir - **ce dernier n'étant plus piégé par des lames circulaires** -> **entrebâillement** -> **coffre** - **dalle** ouvre une porte "quelque part" -> ...

regroupez vous vers les effluents -> Est -> la 4ème barrière magique n'est plus -> empruntez le **téléporteur vers une 2nde pièce cachée** -> ... -> vous êtes tous derrières la 3ème barrière magique - **le téléporteur vous renvoie d'où vous venez soit près de l'échelle vers les entrepôts** - votre **guerrier** poussera le **bouton** pour l'effacer - il fera de même avec le **bouton** suivant à l'Ouest pour supprimer la 6ème barrière magique -> vous pouvez entrer dans ...

### le sous sol du palais du *calife*

vous êtes à l'Est -> **coffre** au Nord - **clé en fer** au Sud ouvre la **porte en fer** à l'Ouest -> **stèle de résurrection**

### le rez de chaussée du palais du *calife*

vous êtes au Sud -> Ouest -> ... -> **passage secret** -> **coffre** -> Ouest -> **coffre bleu** (**ok + tard**) -> ... -> **porte en pierre** (**ok + tard**)

Nord -> ... -> 1ère barrière magique (**ok + tard**) -> Est -> ... -> **stèle de résurrection** - 2nd barrière magique

(ok + tard) -> coffre au Centre contient une clé en pierre

retournez au Sud Ouest -> ouvrez la porte en pierre avec la clé en pierre -> ... -> coffre - faites pousser le bouton par votre guerrier

revenez au Nord -> Est -> ... -> 3ème barrière magique (ok + tard) -> ... -> coffre et dalle a enfoncer dans le coin Nord Est -> Sud -> ... -> clé en pierre dans 1 des 2 coffres -> Sud -> ... -> dalle bleue dans le coin Sud Est -> le coffre bleu au Sud Ouest est ouvert ...

redescendez au sous sol du palais du calife -> Centre -> dalle a enfoncer -> remontez au rez de chaussée du palais du calife -> ...

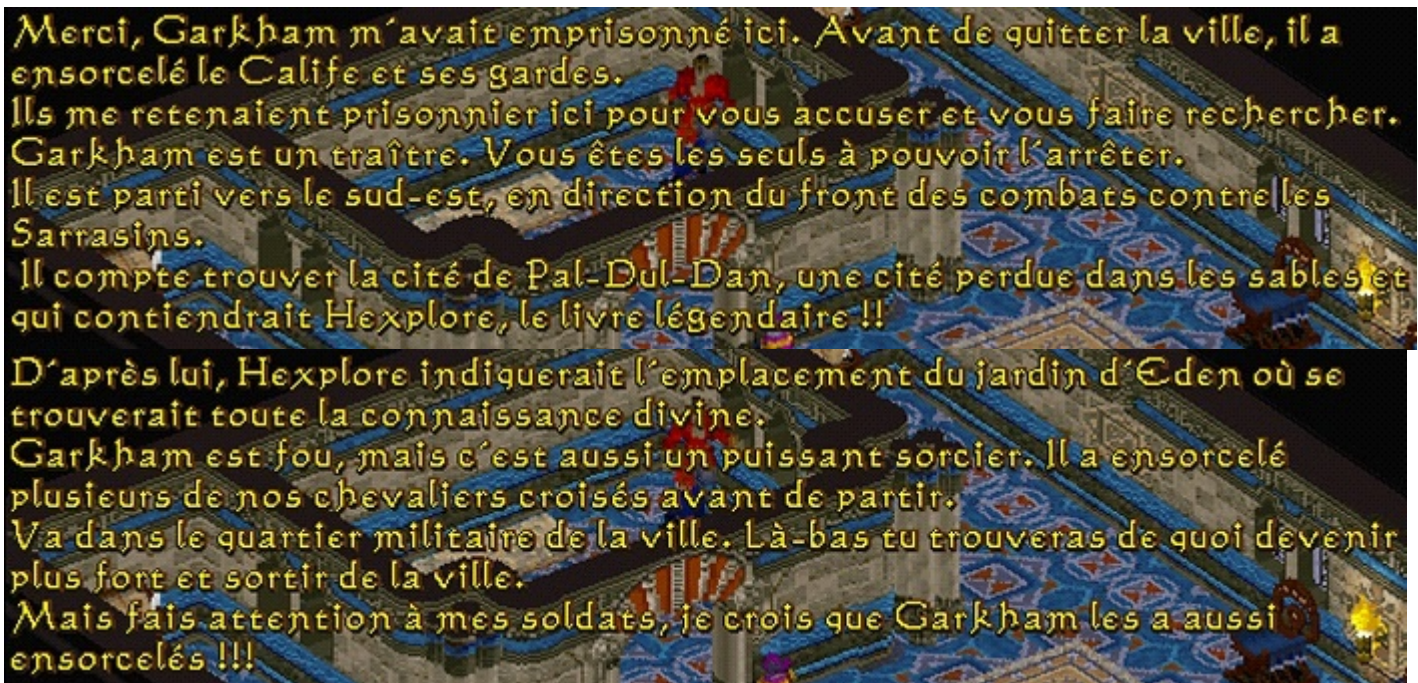
Nord Ouest -> la 1ère barrière magique a disparue -> ... -> faites déchiffrer l'incantation par votre magicien - passage secret -> coffre -> repartez vers l'Est -> ...

la 3ème barrière magique est effacée -> ... -> manipulez le mécanisme annihiler la 2nde barrière magique -> allez y ...

### le 1er étage du palais du calife

vous êtes au Nord -> Ouest -> porte en fer (ok + tard) - clé en pierre -> ... -> clé en or - 1ère porte en or (ok + tard) - sort de soins pour magicien confirmé -> Est -> clé en fer -> ouvrez la porte en pierre avec un clé en pierre -> coffre -> ouvrez la porte en fer avec un clé en fer -> coffre -> ...

ouvrez la 1ère porte en or avec la clé en or -> ... -> ramassez la clé en or qui ouvre la 2nde porte en or -> roi d'occident ...



empruntez le téléporteur vers les jardins d'Istarum

vous pouvez visiter les 2 tours au Nord -> vous trouverez 1 coffre au 1er étage de chacune d'elles / Sud -> ...

## le quartier militaire des soldats d'occident

vous êtes au Nord - des **jarres de poudre** a casser à distance

faites le tour en débutant par l'Ouest -> ... -> **stèle de résurrection** au Sud -> ... -> **coffre** dans la **maison** au Sud Est -> ... -> Centre -> ...

### l'intérieur du quartier militaire du *roi d'occident*

vous êtes à l'Ouest -> 1ère barrière magique au Sud Ouest (**ok + tard**) -> ... -> Nord Ouest -> faites traverser l'**entrebâillement** par votre **archer** -> ... -> **dalle** a enfoncer - une porte s'est ouverte "quelque part" -> continuez tous vers l'Est -> Nord Est -> 2nde barrière magique (**ok + tard**) -> ...

revenez au Sud Ouest -> la 1ère barrière magique est dissipée -> ... -> faites pousser le **bouton** par votre **guerrier** -> ... -> Sud Est -> 3ème barrière magique (**ok + tard**) -> ...

revenez au Nord Est-> la 2nde barrière magique est dissipée -> ... -> faites déchiffrer l'**incantation** par votre **magicien** - une porte s'est ouverte "quelque part" - 4ème barrière magique et 5ème barrière magique (**ok + tard**) -> ...

revenez au Sud Est -> -> la 3ème barrière magique est dissipée -> ... -> 6ème barrière magique et 7ème barrière magique (**ok + tard**) - **coffre** - manipulez le **mécanisme** -> ...

revenez au Nord Est-> les 4ème et 5ème barrières magiques sont dissipées -> ... -> **dalle** efface les 6ème et 7ème barrières magiques - **clé en or** ouvre la **porte en or** -> ... -> 2 **coffres**

Secrets découverts : 10 / 11  
Coffres trouvés : 37 / 38

## 6ème Chapitre

Je n'y ai pas trouvé de **fontaine de jouvence** ...

## le camp militaire des soldats d'occident

vous êtes au Nord Ouest -> **stèle de résurrection** - des **catapultes** et des **tonneaux de poudre**

**sort de vision de magicien confirmé** -> **cabane du général des forces d'occident** -> ... -> **journal du général** -> ...

... nous avons réussi à repousser les Sarrasins... un temple creusé au coeur même des falaises permet de traverser l'ouest...  
... un prisonnier nous a parlé d'une étrange légende... quatre pierres de pouvoir posées aux bons endroits ouvriraient les portes du temple...

Nord Est -> **coffre** dans la **grotte** -> ...



Est -> 2 passages vers le front des combats (ok + tard) / passage secret vers ...

### la grotte dans la falaise

... -> Nord -> manipulez le **mécanisme** pour faire apparaître un pont magique - **attendez avant de traverser**  
-> ...



envoyez d'abord votre **archer** tirer sur les deux **interrupteurs** -> traversez tous -> ...



une **1ère pierre de pouvoir** dans le **coffre** -> **passage secret** -> ... -> une **2nde pierre de pouvoir** dans le **coffre** -> **téléporteur vers le 1er temple enfouie dans le désert** -> **dalle bleue** -> **téléporteur** -> revenez à l'entrée de **la grotte dans la falaise** -> ... -> Sud -> pousser les 3 **pierres** sur les 3 **dalles pour pièges** -> dans l'eau, descendez dans **le 1er temple enfouie dans le désert** -> **dalle bleue** - **coffre bleu** -> sortez de là par le **téléporteur** -> sortez de **la grotte dans la falaise** ...

Sud Est -> 2 **passages vers le front des combats**

Sud -> **passage secret** vers une **grotte** -> **3ème pierre de pouvoir** dans le **coffre** -> ...

Ouest -> **passage secret** vers une **grotte** -> Sud -> **coffre** - **dalle** fait apparaître un pont magique au Nord -> envoyez y un de vos personnages rendu invisible par votre **magicien** pour la **dalle pour pièges** -> ... -> **4ème pierre de pouvoir** dans le **coffre** -> ...

Sud du **camp militaire des soldats d'occident** -> **passage secret** vers une **grotte principale** -> ... -> dans l'eau -> **grotte secondaire** -> **1er passage secret** -> **invisibilité de magicien expert** dans le **coffre** -> **2nd passage secret** -> ... -> **sabre magique d'aventurier confirmé** dans le **coffre** -> ressortez à l'extérieur

Centre -> le dépôt de munitions ...

je décide de passer par **le vieux pont** à l'Est pour rejoindre ...

### le front des combats

des **catapultes** et des **tonneaux de poudre**

vous êtes à l'Ouest -> Nord -> Est -> **passage secret** -> **grotte** -> **passage secret** au Sud -> **dalle** génère un



pont magique -> dégommez l'**interrupteur** -> **5ème pierre de pouvoir** dans le **coffre** -> ...

Centre Ouest -> **stèle de résurrection** -

## 2nd temple enfouie dans le désert

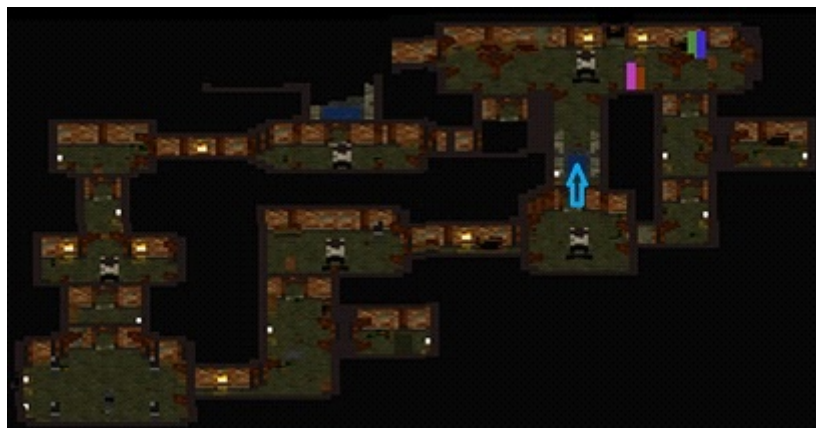
vous êtes au Sud Ouest

posez les **pierres de pouvoir** sur les 4 **réceptacles** - monolithe gravé -> ...

**Celui qui trouvera les pierres de pouvoir ouvrira le passage vers Pal-Dul-Dan.**

Est -> ... -> manipulez le **mécanisme** - empruntez le **passage secret** -> **coffre** -> 1/2 tour -> Nord -> faites pousser le **bouton** par votre **guerrier** -> repartez vers l'Est -> ... -> posez une **pierre de pouvoir** sur le **réceptacle** - manipulez le **mécanisme** -> 1/2 tour -> Nord -> ... -> faites déchiffrer l'**incantation** par votre **magicien** -> 1/2 tour -> Est -> ... -> manipulez le **mécanisme** -> 1/2 tour jusqu'à l'entrée -> par votre **magicien**, rendez invisible votre **guerrier** et envoyez le au Nord -> **dalle pour pièges** - **bouton** à pousser -> Est -> **dalle pour pièges** -> repartez tous, depuis l'entrée, vers l'Est -> ...

manipulez le **mécanisme** -> **passage secret** -> **dalle** -> **6ème pierre de pouvoir** dans le **coffre** -> revenez un peu et passer par ici -> ...



en sautant sur les rebords du bassin d'eau ...

Est -> manipulez le **mécanisme** -> faites passer votre **archer** par l'**entrebâillement** -> **dalle** - **coffre** -> ...

Ouest -> faites déchiffrer les 2 **incantations** par votre **magicien** - plusieurs portes sont ouvertes "quelque part" - **coffre** -> revenez à l'entrée -> sortez -> ...

-----

Ouest -> **petit passage vers le camp militaire des soldats d'occident** -> ...

prenez la direction du Sud Ouest en contournant l'eau -> 2 **passages vers le camp militaire des soldats d'occident**

Est -> ... -> **passage secret** au Sud Ouest des **catapultes** -> **la caverne des brumes** -> ... -> **coffre** -> dans l'eau -> **le 1er temple enfouie dans le désert** -> **dalle bleue** -> ressortez via le **téléporteur** -> ...

retournez dans le **2nd temple enfouie dans le désert** -> sortez par le Nord -> vous êtes au Centre Est, du côté des sarrasins ...

stèle de résurrection

Sud -> ramassez de la **poudre explosive d'aventurier expert** et le **katana d'aventurier expert**



2 passages secrets (ronds violet sur l'image)

le 1er le + au Nord -> grotte -> ... -> **dalle** fait apparaître un pont magique -> **7ème pierre de pouvoir** dans le **coffre** -> ...

le 2nd le + au Sud -> ... -> Nord Ouest -> 2 **interrupteurs** - 2 **coffres** -> ...

retournez jusqu'à la **stèle de résurrection** -> **passage secret (rond vert sur l'image)** -> **coffre** dans la **grotte** -> Nord -> ... -> Est -> **coffre** dans la **grotte** -> Nord Est -> **pont sur les sables mouvants** -> passage vers ...

### le camp des sarrasins

vous êtes au Nord Ouest - **bâton de magicien expert**

**stèle de résurrection** / pousser la **pierre** -> **3ème temple enfouie dans le désert (ok + tard)**

continuez d'explorer -> Est puis Sud -> **arbalète d'archer expert**

... -> Sud Est -> derrière les **tonneaux de poudre** -> ...

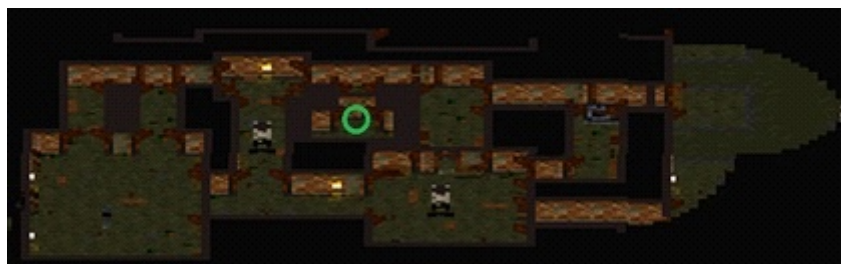
### le camp des sarrasins dans la falaise

vous êtes au Sud Ouest -> ... -> **armure de guerrier expert** -> **monolithe gravé** -> ...

**Chaque pierre de pouvoir peut sauver une vie en prenant celle d'un piège.**

Est -> ... -> **clé en or** - **dalle pour pièges** - 1ère barrière magique (**ok + tard**)

Est -> ... -> **dalle pour pièges** - **stèle de résurrection** -> Est -> **dalle pour pièges** -> vous ne pouvez sauter, c'est trop loin -> Ouest -> ...



passage secret (rond vert sur l'image) -> coffre - empruntez le téléporteur vers le Nord du camp des sarrasins dans la falaise

Est -> 2nde barrière magique (ok + tard) / Sud -> passage secret -> coffre -> Sud et de suite Ouest -> ... -> 3ème barrière magique (ok + tard) - téléporteur vers le Sud du camp des sarrasins dans la falaise - ouvrez la porte en or avec la clé en or -> arc d'archer expert

Ouest -> porte en or - coffre - dalle fait apparaître un pont "quelque part" - un autre coffre juste au Sud ...



au milieu de ces couloirs, un réceptacle pour pierre de pouvoir -> ...



envoyez un de vos personnage marcher sur la dalle tout à l'Est - plusieurs portes s'ouvrent "quelque part" ...

empruntez le téléporteur vers le Sud du camp des sarrasins dans la falaise -> envoyez votre magicien à l'Est -> la 1ère barrière magique est dissipée -> ... -> dalle fait apparaître un pont magique "quelque part" - réceptacle -> Est -> ... -> pont magique -> coffre - faites lui déchiffrer l'incantation - un pont magique se forme au Sud Est -> envoyez y votre guerrier -> ... -> coffre - bouton a pousser - un pont magique se forme "quelque part" -> regroupez vous à l'entrée

empruntez le téléporteur vers le Nord du camp des sarrasins dans la falaise -> repositionnez vous dans la salle après la porte en or -> allez seul tout à l'Est -> franchissez les 2 ponts magiques -> coffre - manipulez le mécanisme - un pont magique se forme "quelque part" -> revenez

envoyez votre *archer* vers l'Est -> 1er pont magique -> Nord -> un nouveau pont magique -> *entrebâillement* -> *entrebâillement* -> *coffre* -> *dalle* ouvre plusieurs portes "quelque part" -> faites le revenir

Nord -> *votre magicien effectuera plusieurs raids* avec le sort *maléfice pluie de feu* pour *magicien confirmé* contre *le pharaon* -> ramassez la *clé en fer* et ouvrez la *porte en fer* -> *c'est la fin du chapitre ... cependant, il reste un secteur a explorer*

revenez et empruntez le *téléporteur vers le Sud du camp des sarrasins dans la falaise* -> sortez et allez au Nord Ouest -> descendez dans ...

### le 3ème temple enfouie dans le désert

vous êtes au Nord - *monolithe gravé* -> Sud -> ... -> vous récupérez une *clé en pierre* près du bassin -> ... -> *passage secret* -> *pierre de pouvoir* dans le *coffre* -> Sud -> faites le tour -> *réceptacle* pour *pierre de pouvoir* - 2 dalles pour pièges - *clé en pierre* -> Sud -> ouvrez la *porte en fer* avec la *clé en fer* -> ... -> Sud Est -> ouvrez la *porte en pierre* avec la *clé en pierre* -> *pierre de pouvoir* dans le *coffre* -> ressortez -> ...

-----

retournez au *camp des sarrasins dans la falaise* -> empruntez le *téléporteur vers le Nord du camp des sarrasins dans la falaise* -> Est puis Nord -> ...



Secrets découverts : 20 / 20  
Coffres trouvés : 28 / 28

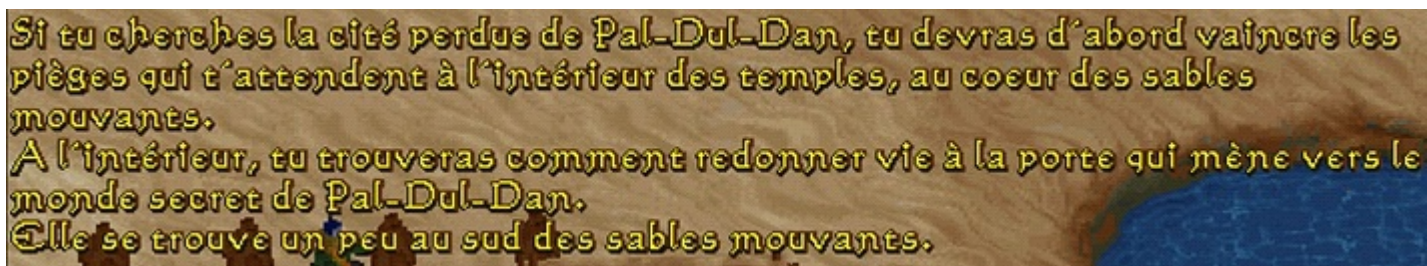
## 7ème Chapitre

### le camp des bédouins

vous êtes au Nord Ouest - *stèle de résurrection*

Sud Est -> *passage secret* -> votre *archer* dézinguera le *2nd interrupteur* avec un *shuriken d'archer confirmé* - un pont magique se forme -> ... -> 2 *pierres de pouvoir* dans le *coffre* -> ...

Nord Est -> 4 *chameaux* - un des 3 *nomades* vend un *élixir de vie* pour une *bourse de pièces d'or* / *chef des nomades* -> ...



Si tu cherches la cité perdue de Pal-Dul-Dan, tu devras d'abord vaincre les pièges qui t'attendent à l'intérieur des temples, au coeur des sables mouvants.  
A l'intérieur, tu trouveras comment redonner vie à la porte qui mène vers le monde secret de Pal-Dul-Dan.  
Elle se trouve un peu au sud des sables mouvants.



passage au Nord Est -> ...

## le Nord du désert

vous êtes au Nord Ouest

Sud -> vous retrouvez les deux autres passages vers **le camp des bédouins** ... -> passage vers **le camp des chevaliers de Gakham** (ok + tard -> **le Centre du désert**) -> **passage secret** -> **grotte** -> ... -> **passage secret** au Nord -> **coffre** -> ... -> **dalle** à l'Est fait apparaître un 1er pont magique -> **dalle** au Sud pour un 2nd pont magique -> **coffre** -> ressortez

Est -> 3 autres passages vers **le camp des chevaliers de Gakham** (ok + tard -> **le Centre du désert**) -> Nord -> 3 passages vers **le temple du Nord Est** (ok + tard) -> Ouest -> r.a.s. -> Centre -> ...

des sarrasins -> ... -> **bouclier de guerrier expert** - **stèle de résurrection** - entrée d'une **grotte** -> ... -> 2 coffres - **fontaine de jouvence**

Nord Est -> passage vers ...

## le temple du Nord Est #1

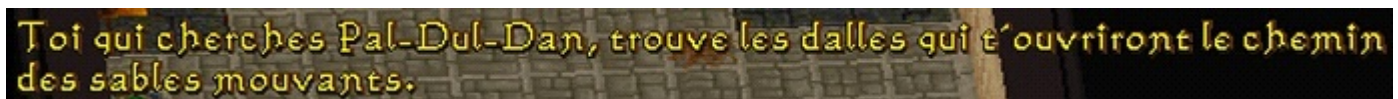
vous êtes au Nord Ouest

Est -> ... -> **grotte** -> **coffre** contient des **haches de lancer de guerrier expert**

Est -> ... -> Sud -> ... -> Ouest -> Nord -> vous retrouvez les 2 autres passages vers **le Nord du désert** -> Centre -> **stèle de résurrection** - entrée du ...

### temple du Nord Est

vous êtes à l'Ouest - **stèle de résurrection** - **monolithe gravé** -> ...



Toi qui cherches Pal-Dul-Dan, trouve les dalles qui t'ouvriront le chemin des sables mouvants.

vous pouvez utiliser la **pierre** a pousser pour vous protéger -> Nord -> ... -> par votre **magicien**, rendez invisible votre **guerrier** qui ira au Nord -> **interrupteur** - **dalle** - **1er générateur de fantômes** -> regroupez vous et finissez le travail -> ... -> vous êtes au Nord Ouest -> faites pousser le **bouton** par votre **guerrier** - manipulez le **mécanisme** - 2 ponts magiques se forment "dans le désert" - vous ramassez **sort de vision de magicien expert**

Est -> ... -> **2nd générateur de fantômes** -> 1ère barrière magique (ok + tard cf. **les sables mouvants de l'Ouest**) -> via le **passage secret**, envoyez un de vos personnages explorer le secteur Centre Ouest -> ... - 2 **dalles** font apparaître 2 ponts magiques "dans le désert" - **coffre** -> regroupez vous à l'entrée -> ...

Sud -> ... -> **réceptacle** pour **pierre de pouvoir** - **3ème générateur de fantômes** - faites pousser le **bouton** par votre **guerrier** -> nettoyez le secteur -> passage secret vers l'Ouest -> **coffre** contient une **armure d'archer expert** - manipulez le **mécanisme** - 1 pont magique se forme "dans le désert" -> Est -> ...

allez y seul -> **mécanisme** a manipuler - 1 pont magique se forme "dans le désert"



par votre **magicien**, rendez invisible votre **guerrier** qui ira au Nord détruire le 4ème générateur de fantômes  
- coffre - dalle bleue -> 2 coffres - 2 dalles font chacune apparaître un pont magique "dans le désert" - 1  
réceptacle - ramasserez des potions de soins d'aventurier expert



il reste le Sud Est et le Nord Est ...

si ce n'est déjà fait, vous trouverez une lame d'aventurier expert et du poison d'aventurier expert

envoyez un de vos personnages détruire le 5ème générateur de fantômes au Sud Est -> votre **guerrier empuntera** le passage secret vers le Sud et enfonce le bouton - 1 pont magique se forme "dans le désert"  
- il passera par l'autre passage secret pour atteindre une petite pièce disposant d'un coffre -> votre **archer** traversera l'entrebâillement et marchera sur une dalle - 1 pont magique se forme "dans le désert" - pierre de pouvoir dans le coffre -> regroupez vous dans la petite pièce au Sud Est

envoyez un de vos personnages détruire le 6ème générateur de fantômes vers le Nord Est - 2nde barrière magique

allez tous au Nord -> Est -> 7ème générateur de fantômes -> passage secret -> faites pousser le bouton par votre **guerrier** - 1 pont magique se forme "dans le désert" - coffre -> coin Nord Est -> faites déchiffrer l'incantation par votre **magicien** - 1 pont magique se forme "dans le désert" -> 1/2 tour -> ...

Ouest -> 8ème générateur de fantômes -> passage secret juste avant -> coffre -> faites déchiffrer l'incantation par votre **magicien** - 1 pont magique se forme "dans le désert" -> ... -> juste après, faites déchiffrer l'incantation par votre **magicien** - 1 pont magique se forme "dans le désert" -> ressortez -> repassez par le Nord du désert -> ... -> passage Sud Est vers ...

### le Centre du désert

vous êtes au Nord Est -> ... -> Sud -> ... -> Ouest -> 3 passages vers le camp des chevaliers de **Gakham** (ok + tard) -> Nord -> ... -> Est -> les 4 passages vers le Nord du désert -> Centre -> stèle de résurrection - passage secret vers une grotte -> coffre -> ... -> passage au Sud Ouest vers ...

## le camp des chevaliers de *Garkham*

vous êtes au Nord - Nord Ouest -> ... -> ramassez une **armure d'aventurier expert** et **boules de feu de magicien expert**

Ouest -> ... -> Sud -> ... - 2 passages vers **les sables mouvants de l'Ouest (ok + tard)** -> ... -> Est -> ... -> ramassez une **épée courte d'archer expert**

**stèle de résurrection** -> ... -> Nord -> 3 passages vers **les sables mouvants de l'Est (ok + tard)** -> Ouest -> les 2 autres passages vers **le Centre du désert** -> au Centre, une **oasis**

Ouest -> empruntez le passage vers ...

## les sables mouvants de l'Ouest

vous êtes à l'Est -> ... -> Nord -> ... -> Ouest -> 1er pont magique **(ok + tard)** - empruntez le 2nd pont magique pour atteindre 1 **coffre** -> ... -> Sud -> ... -> Est -> 3 passages vers **le temple de Pal-Dul-Dan (le désert profond)** - 3ème pont magique **(ok + tard)** -> ... - **téléporteur vers l'intérieur du temple du Nord Est (ok juste après)** -> Nord -> l'autre passage vers **le camp des chevaliers de Garkham** -> ...

revenez et empruntez le **téléporteur vers l'intérieur du temple du Nord Est** -> vous y êtes derrière la 1ère barrière magique - elle sera dissipée en marchant sur la **dalle** - **shurikens d'archer expert** dans le **coffre**

empruntez le **téléporteur vers les sables mouvants de l'Ouest** -> passez par le 1er pont magique -> ... -> Sud -> 4ème pont magique au Centre - **le 3ème pont magique étant au Sud**, allez plutôt vers l'Est puis au Nord pour 1 **coffre** -> 1/2 tour puis tout droit pour un 5ème pont magique qui vous mènera à un autre **coffre** -> 1/2 tour -> repassez par le 4ème pont magique au Centre -> Ouest -> 6ème pont magique -> ... -> entrez dans ...

## le temple de l'Ouest

1ère barrière magique **(ok + tard)** -> Est -> **bouclier de guerrier expert** - **dalle** ouvre une porte "quelque part" -> Sud -> **passage secret** mène à un **coffre** -> **réceptacle** -> Sud -> **dalle bleue (ok + tard)** - 1er **générateur de fantômes** - **coffre** - faites pousser le **bouton** par votre **guerrier** - plusieurs portes s'ouvrent "quelque part"

retournez à l'entrée -> Nord -> la 1ère barrière magique est dissipée -> 2nd **générateur de fantômes** - **coffre** - faites déchiffrer l'**incantation** par votre **magicien** - 1 porte s'ouvre "quelque part"

revenez à l'entrée -> Est -> **coffre bleu** dans le couloir étroit avec 3 **pierres** à pousser **(ok en fin de Chapitre)** -> **stèle de résurrection** - 3ème **générateur de fantômes** - **passage secret** au Sud -> **coffre** -> ...

Est -> Nord -> **passage secret** -> ... -> **coffre** -> faites passer votre **archer** par l'**entrebâillement** à l'Est -> ... -> **dalle pour pièges** -> **entrebâillement** -> **passage secret** -> ... -> **pierre de pouvoir** dans **coffre** - **réceptacle** pour **pierre de pouvoir** -> faites le revenir -> ...

Sud -> Est -> 4ème **générateur de fantômes** - **coffre** -> Est -> 5ème **générateur de fantômes** - manipulez le **mécanisme** ouvre une porte "quelque part" -> ...



vous êtes à l'Est ...

Sud -> ... -> passage secret -> ... -> coffre -> Ouest -> 6ème générateur de fantômes - juste avant, faites passer votre **archer** par l'entrebâillement -> dalle fait apparaître un pont magique "quelque part" -> revenez au Nord Ouest (**rond vert sur l'image**) -> passage secret -> ... -> coffre - dalle forme un pont "quelque part" dans le désert

Sud -> marchez sur la **dalle bleue**

retournez au Sud Est -> ...



passage secret (**flèche verte sur l'image**) -> ... -> coffre - dalle fait apparaître un pont magique sur la lave au Sud -> ... -> autel de Pan-Dun-Dan -> téléportez vous vers l'entrée -> ressortez -> ...

passez par le **camp des chevaliers de Garham** -> Sud Est -> passage vers ...

### les sables mouvants de l'Est

vous êtes au Sud Ouest -> faites le tour par le Sud -> 1er et 2nd pont magique -> **coffre** -> ... -> Nord -> 3ème pont magique -> **coffre** -> ... -> 4ème et 5ème ponts magiques -> **coffre** -> ... -> **téléporteur vers l'intérieur du temple du Nord Est** au Nord Ouest -> les 2 autres passages vers le **camp des chevaliers de Garkham** à l'Ouest

Sud Ouest -> 6ème pont magique -> ... -> 7ème pont magique -> ... -> 8ème pont magique -> ... -> **stèle de résurrection** -> ...

### le temple de l'Est

vous êtes au Nord Ouest



Nord -> 1ère barrière magique (rond violet sur l'image- ok + tard) / Sud -> stèle de résurrection - 2nde et 3ème barrière magique (rond violet sur l'image - ok + tard)

envoyez un de vos personnages, rendu invisible par votre *magicien*, détruire le 1er générateur de fantômes à l'Est (1er rond rouge sur l'image) -> ... -> faites passer votre *archer* dans l'entrebâillement au Nord (rond vert sur l'image) -> ... -> coffre - réceptacle pour pierre de pouvoir -> envoyez un de vos personnages, rendu invisible par votre *magicien*, détruire le 2nd générateur de fantômes à l'Est (2nd rond rouge sur l'image) -> ... -> dalle fait apparaître un pont magique au Nord Ouest -> manipulez le mécanisme au Centre (rond bleu sur l'image)

tour à l'Est -> passage secret -> ... -> coffre - réceptacle -> Sud -> passage secret -> ... -> coffre - faites pousser le bouton par votre *guerrier* - une porte s'ouvre "quelque part" -> ouest -> ... -> 3ème générateur de fantômes -> ... -> Sud -> - faites déchiffrer l'incantation par votre *magicien* - la 4ème barrière magique s'estompe - passage secret -> ... -> coffre -> ...

Sud -> 4ème générateur de fantômes -> ... -> avant d'aller plus au Sud, passage secret à l'Est -> ... -> passage secret à l'Est -> ... -> coffre - dalle fait apparaître un pont "quelque part"

en plusieurs raids, envoyez votre *magicien* régler son compte au pharaon -> autel de Pan-Dun-Dan

finissez d'explorer "l'Ouest du Centre" -> coffre - dalle - dalle bleu via un pont magique -> Nord Est -> 2 ponts magiques pour atteindre dalle bleue et coffre

retournez au Sud -> passage secret -> Ouest -> ... -> couloir de droite -> ... -> passage secret -> ... -> coffre - dalle pour pièges -> Ouest -puis Nord -> ... -> faites pousser le bouton par votre *guerrier* - les 2nde et 3ème barrières magiques sont dissipées -> allez y -> ... -> dalle ouvre un porte "quelque part" - coffre contient un

...



volant de vanne

1/2 tour -> Nord Ouest -> la 1ère barrière magique n'existe plus -> ... -> coffre contient une cape de *magicien expert*

a priori, vous pouvez quitter les lieux -> passez par le camp des chevaliers de *Garham* puis les sables mouvants de l'Ouest -> passage au Sud Est vers ...

**le désert profond**



vous êtes au Nord Est -> faites le tour -> ... -> vous retrouverez les 2 autres passages vers **les sables mouvants de l'Ouest** au Nord

Centre -> **coffre** dans une **grotte** - **stèle de résurrection** - entrée dans ...

### **l'autre réalité de Pal-Dun-Dan : l'Ouest du désert**

vous êtes au Nord Ouest

faites **presque** le tour -> ... -> Centre Est inaccessible (**ok + tard**) -> **stèle de résurrection** au Centre Ouest -> **grotte** au Sud Ouest -> allez y -> Est -> **dalle pour pièges** -> envoyez un de vos personnage au Nord Est -> **dalle** fait apparaître un pont magique "dans le désert" -> ... -> envoyez un de vos personnage au Nord Ouest sans qu'il se préoccupe de la **dalle pour pièges** -> ... -> **pierre de pouvoir** dans le **coffre** -> sortez de là ...

traversez par le pont magique au Centre -> **coffre** au Nord -> ... -> reste un **îlot au Nord Est** (**ok + tard**)

empruntez le passage au Nord Est qui mène à ...

### **l'autre réalité de Pal-Dun-Dan : le Centre du désert**

vous êtes au Nord ouest -> faites **presque** le tour -> **îlot au Nord Ouest** inaccessible (**ok + tard**) - **coffre** au Centre (**ok + tard**) - **stèle de résurrection** au Centre Sud - **coffre** au Sud (**ok + tard**)

Nord Est -> entrez dans la **grotte** -> envoyez un de vos personnages au Nord -> **dalle** fait apparaître un pont magique "dans le désert" - **dalle pour pièges** - **coffre** -> **passage secret** -> ... -> **passage secret** -> **coffre** - **dalle** fait apparaître un pont magique "dans le désert" -> ... -> envoyez un de vos personnages au Sud -> **dalle pour pièges** - **coffre** - **dalle** fait apparaître un pont magique "dans le désert" -> sortez d'ici ...

allez ouvrir les 2 **coffres** précités -> passez sur l'**îlot au Nord Ouest** -> empruntez le passage vers **l'autre réalité de Pal-Dun-Dan : l'Ouest du désert** -> **îlot au Nord Est** -> ... -> revenez au **l'autre réalité de Pal-Dun-Dan : Centre du désert** -> passage au Nord Est vers ...

### **l'autre réalité de Pal-Dun-Dan : le temple de Pal-Dun-Dan**

vous êtes au Nord Ouest -> descendez jusqu'au Sud Ouest -> ... -> 1/2 tour -> Nord -> Est -> ... -> Sud -> ... -> entrez dans la **grotte** -> .... -> Ouest -> **dalle** fait apparaître un "pont dans le désert" - **coffre** -> Sud -> passage secret -> **coffre** -> ressortez -> Sud -> ...

Centre Est -> **stèle de résurrection** -> ... - faites en sorte d'être au maximum des points de santé - **procédez par raid individuel** en utilisant les techniques qui font le plus dégâts - ciblez les insectoïdes > vous récupérerez une **clé en or** -> empruntez le 1er pont magique pour atteindre un **coffre**

Sud -> 2nd pont magique mène à un autre **coffre**

Sud Ouest -> 3ème pont magique pour le dernier **coffre**

revenez au Centre Est -> allez à l'entrée du **temple de Pal-Dun-Dan** -> ouvrez la **porte en or** avec la **clé en or** -> ...

-----

avant de continuer votre progression, repassez au temple de l'ouest, le coffre bleu est ouvert

Secrets découverts : 34 / 35  
Coffres trouvés : 58 / 59

## 8ème Chapitre

je n'y ai pas trouvé de fontaine de jouvence ...

### entrée du temple de Pal-Dun-Dan

vous êtes à l'Ouest - stèle de résurrection - 2 coffres-

Sud -> poussez la 1ère pierre pour bloquer un des boule de feu -> ... -> passage secret -> coffre -> Sud - Est  
-> ... -> interrupteur - dalle pour pièges -> passage secret -> coffre -> passage secret -> coffre contient une  
pierre de pouvoir -> 1er générateur de fantômes -> ... -> clé en fer -> Nord -> ... -> volant de vanne dans le  
coffre - poussez la 2nde pierre pour bloquer un des boule de feu -> ...

allez en face, soit au Nord -> ... -> 2nd générateur de fantômes -> porte en pierre -> Nord -> passage secret  
-> pierre de pouvoir dans le coffre - faites pousser le bouton par votre guerrier pour effacer la 1ère barrière  
magique

Nord Ouest -> 2 passages secrets -> 1 dalle bleue - 2 coffres dont un contient une pierre de pouvoir et  
l'autre une hache de guerrier expert

revenez et filez à l'Est là où était la barrière magique -> ... -> 3ème pierre a pousser -> ... -> ramassez une  
clé en fer -> 1/2 tour -> ...

Centre -> 3 réceptacles pour pierres de pouvoir-> ... -> coffre - dalle bleue -> Sud -> ... -> 3ème générateur  
de fantômes -> pousser la 4ème pierre sur la dalle a enfoncer -> la 2nde barrière magique s'estompe ->  
Nord -> ... -> 4me générateur de fantômes -> pousser la 5ème pierre sur la dalle a enfoncer -> la 3ème  
barrière magique s'estompe - ramassez une ceinture de feu de guerrier expert

Est -> ... -> ouvrez la porte en fer avec une des deux clés en fer -> coffre - manipulez le mécanisme -> 1/2  
tour -> repartez au tout au Sud -> Est -> ouvrez la porte en fer avec la dernière clé en fer -> faites déchiffrer  
l'incantation par votre magicien - une porte s'ouvre "quelque part" -> envoyez un de vos personnages au  
Nord en évitant les vapeurs toxiques -> 2 dalles pour pièges - 2 coffres dont un contient le sort de soins de  
magicien expert

Est -> éliminez le pharaon ... -> faites passer votre archer par l'entrebâillement -> coffre - dalle majeure  
efface la 4ème barrière magique -> Sud -> coffre - faites pousser le bouton par votre guerrier pour effacer  
la 5ème barrière magique -> Est -> ...

### la chambre des six vannes

vous êtes à l'Ouest - stèle de résurrection -> coffre contient un volant de vanne -> ... -> dalle majeure  
(re)ferme plusieurs barrières magiques selon si un personnages y est positionné -> ...

Nord -> 1er générateur de fantômes -1ère dalle Nord (+ tard) -> passage secret -> coffre contient un volant de vanne et un prisme de vision pour archer expert

positionnez votre *archer* sur la dalle majeure -> positionnez votre *guerrier* sur la 1ère dalle Nord -> allez, vous et votre *magicien* au Nord -> 2nde dalle Nord (+ tard) -> Est -> détruisez le 2nd générateur de fantômes - coffre - réceptacle - 3ème dalle Nord -> positionnez votre *magicien* sur la 2nde dalle Nord -> traversez seul vers le Sud -> dalle bleue -> ... -> passage secret -> coffre contient une pierre de pouvoir -> ... -> reste barrière magique Centre Ouest (ok + tard) -> regroupez vous à l'entrée

Sud - positionnez votre *archer* sur la dalle majeure -> 3ème générateur de fantômes - dalle Sud (ok + tard) - ramassez bouclier du plus grand des guerriers

Est -> passage secret -> coffre - faites déchiffrer l'incantation par votre *magicien* - une porte s'ouvre "quelque part" -> positionnez votre *guerrier* sur la dalle Sud -> allez avec votre *magicien* au Sud -> ... -> barrière magique Sud Ouest (ok + tard) -> Est -> ... -> manipulez le mécanisme -> faites venir votre *archer* et faites le traverser l'entrebâillement -> coffre - dalle ouvre une porte "quelque part"



vous êtes au rond vert sur l'image - votre *guerrier* est toujours au rond violet sur l'image

envoyez votre *magicien* à l'Est pour qu'il détruise le 4ème générateur de fantômes -> ... -> faites lui déchiffrer l'incantation - coffre contient maléfice pluie de feu de magicien expert

juste au Nord -> coffre contient pierre de pouvoir - intervertissez votre *archer* avec votre *guerrier* - faites pousser le bouton par ce dernier - une porte s'ouvre "quelque part"

regroupez vous là où est votre *archer* soit à la dalle Sud -> envoyez votre *guerrier* à l'Est -> ... -> faites lui pousser le bouton - une porte s'ouvre "quelque part" - coffre contient masse d'arme de guerrier expert

faites le revenir -> la barrière magique Sud Ouest n'existant plus, envoyez votre *magicien* y détruire le 5ème générateur de fantômes -> ... -> coffre contient une clé en pierre -> ...

regroupez vous à l'entrée -> laissez votre *archer* sur la dalle majeure -> allez de nouveau au Nord -> laissez votre *guerrier* sur la 2nde dalle Nord -> ... -> Est -> Sud -> la barrière magique Centre Ouest a disparue -> ... -> vous ramassez une clé en or - un volant de vanne dans un des deux coffres -> passage secret -> coffre -

réceptacle -> sortez -> marchez sur la dalle -> vous pouvez faire venir votre archer et votre guerrier

ouvrez la porte en or avec la clé en or -> ... -> insérez un volant de vanne dans chacune des six vannes de pression -> envoyez votre magicien détruire le 6ème générateur de fantômes -> ... -> dans le couloir et entre les 2 boules de feu, 2 passages secrets vers 2 coffres -> Sud -> ...

Est -> Sud -> ... -> faites passer votre archer dans l'entrebâillement Sud (ok + tard quand Tuek sera niveau 8) -> revenez puis Est -> ... -> passage secret -> coffre -> 7ème vanne de pression - une porte s'ouvre "quelque part" -> sortez -> Sud -> passage secret -> coffre -> manipulez le mécanisme

Nord -> la salle Est avec 2 pharaons -> pièce Sud Est -> faites déchiffrer l'incantation par votre magicien -> sortez -> dalle bleue -> barrières magiques Est (ok + tard cf. la caverne des gardiens de Pal-Dun-Dan) - barrière magique Nord Est (ok + tard) - barrière magique centrale - (ok + tard) > ...

Nord -> envoyez y votre magicien détruire le 7ème générateur de fantômes -> ... -> passage secret vers l'Est -> 8ème vanne de pression - une porte s'ouvre "quelque part" -> sortez

Ouest -> Nord -> faites passer votre archer dans l'entrebâillement Nord (ok juste après quand Tuek sera niveau 8) -> revenez puis Ouest -> ... -> barrière magique Nord (ok + tard) -> mon archer, tuek, étant passé niveau 8, je reviens au Nord -> entrebâillement Nord -> coffre - dalle ouvre une porte "quelque part" -> 1/2 tour et Ouest de nouveau -> Sud -> passage secret entre les deux jets de boules de feu -> coffre -> ...

Sud jusqu'à l'entrebâillement Sud -> votre archer s'en charge -> coffre - dalle ouvre une porte "quelque part" -> retournez du côté de la barrière magique Nord -> elle a disparue -> coffre - mécanisme

retournez dans la salle Est -> ... -> les barrières magiques Nord Est et centrale ont été annihilées -> pièce Nord Est -> faite pousser le bouton par votre guerrier

avant d'oublier, allez vers la porte en or soit à l'Ouest -> empruntez le téléporteur vers l'entrée du temple de Pal-Dun-Dan -> Ouest -> Nord -> ouvrez la porte en pierre avec la clé en pierre -> coffre contient un volant de vanne -> revenez dans la chambre des six vannes -> la salle Est -> escalier central vers ...

### la caverne des gardiens de Pal-Dun-Dan

vous êtes à l'Est - stèle de résurrection

Nord -> ... -> 1er générateur de fantômes -> ... -> Ouest -> passage secret vers un coffre contenant onde de choc de guerrier expert

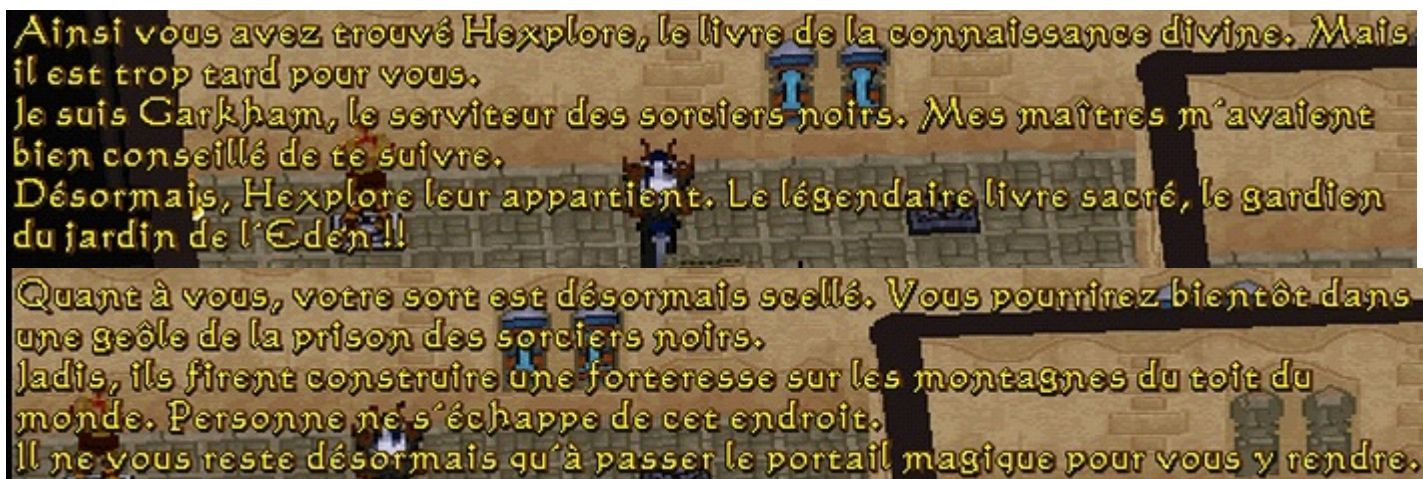
Ouest -> Sud -> 2nd générateur de fantômes -> ... -> juste avant, passage secret vers un coffre -> Sud -> passage secret vers un coffre contenant boule de feu du plus grand des magiciens

Sud -> ... -> Est -> passage secret vers un coffre -> Est -> ... -> affrontez les 3 gardiens ... -> pousser les 3 pierres sur les 3 dalles -> revenez -> ... -> ramassez les potions du coffre bleu -> remontez dans la chambre des six vannes -> la barrière magique Est s'est évaporée -> ...

### la chambre sacrée du lieu de la connaissance

positionnez chaque personnage sur une dalle -> prenez Hexplore sur l'autel de Pal-Dun-Dan -> ...





fuyez par le **portail magique** ...

Secrets découverts : 24 / 24  
Coffres trouvés : 42 / 43

## 9ème Chapitre

### la prison himalayenne

vous êtes au Sud - présence de **jarres** - **stèle de résurrection** - 1ère barrière magique (**ok + tard**)

**passage secret** au Nord -> *prisonnier* parle d'un passage secret vers "la salle d'arme" -> faites déchiffrer l'**incantation** par votre **magicien** - **dalle** -> 1/2 tour -> **passage secret** à l'Ouest -> ... -> **passage secret** vers l'Ouest -> Nord -> **passage secret** -> manipulez le **mécanisme** - **dalle** -> Nord -> ... -> ramassez **hache de lancer du plus légendaire des guerriers** et **prisme de vision du meilleur des archers**

#### quartier Ouest

**1ère dalle Ouest** efface une barrière magique -> ... -> **coffre** -> **2nde dalle Ouest** efface une barrière magique -> ... -> **coffre** - faites pousser le **bouton** par votre **guerrier** -> ...

**1ère dalle Nord** efface une barrière magique -> ... -> faites passer votre **archer** par l'**entrebâillement** -> **coffre** -> ... -> **2nde dalle Nord** efface une barrière magique -> ... -> **passage secret** -> ... -> **dalle** efface la barrière magique -> 1/2 tour -> ...

Sud -> vous passez devant la **2nde barrière magique** -> **dalle Sud** efface une barrière magique -> ... -> **coffre** - faites déchiffrer l'**incantation** par votre **magicien** -> ... -> **dalle centrale** -> retournez vers le Nord -> Est -> ...

#### quartier Nord



vous êtes là ...

ramassez mine du plus grand des aventuriers

dalle ouest efface une barrière magique -> ... -> faites passer votre archer par l'entrebâillement -> coffre - dalle -> ...

1ère dalle Nord -> ... -> coffre - incantation (niveau 9 - ok juste après) - ramassez poison du plus grand des aventuriers

2nde dalle Nord efface une barrière magique -> ... -> coffre -> ... -> je vais faire déchiffrer, par Uraeus mon magicien, l'incantation de la précédente pièce ...

1ère dalle Est efface une barrière magique -> ... -> coffre - faites pousser le bouton par votre guerrier -> ...

2nde dalle Est efface une barrière magique -> ... -> coffre - manipulez le mécanisme - une porte s'ouvre "quelque part"

dalle centrale -> Sud -> ...

#### quartier central

mine du plus légendaire des guerriers

Ouest -> Sud -> vous passez devant la 2nde barrière magique -> stèle de résurrection -> Est -> 3ème barrière magique (ok + tard) -> ... -> Nord -> 4ème (ok + tard) et 5ème barrières magiques (ok + tard)->

revenez à l'entrée puis au prisonnier -> Est -> ...

#### quartier Sud

dalle Ouest efface la 1ère barrière magique -> ...

1ère dalle Sud efface une barrière magique -> nomade prisonnier - manipulez le mécanisme -> ...

2nde dalle Sud efface une barrière magique -> prisonnier mentionne l'incarcération d'un magicien blanc ... -

faites pousser le **bouton** par votre **guerrier** -> ...

**1ère dalle Est** efface une barrière magique -> **prisonnier** évoque une machine volante -> ...

**2nde dalle Est** efface une barrière magique -> faites passer votre **archer** par l'**entrebâillement** -> **dalle** - une porte s'ouvre "quelque part" -> ...

**dalle centrale** - une porte s'ouvre "quelque part" -> ...

Nord -> la 3ème barrière magique est dissipée -> **quartier central** -> Est -> Nord -> la 4ème barrière magique est effacée -> Est -> ...

### quartier Est

nettoyez le ... -> vous trouverez **invisibilité du plus grand des magiciens**

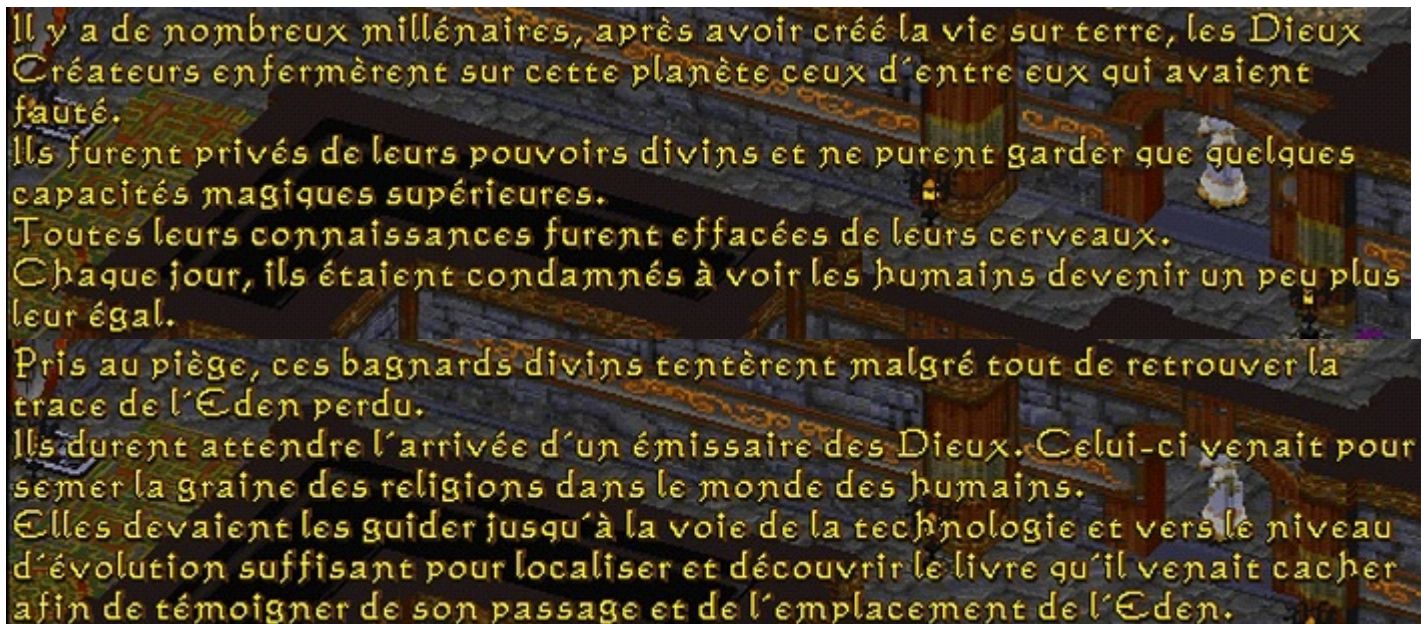
**1ère dalle Nord** efface une barrière magique -> ... -> faites passer votre **archer** par l'**entrebâillement** -> **dalle** - **coffre** -> ...

**2nde dalle Nord** efface une barrière magique -> **coffre** - faites pousser le **bouton** par votre **guerrier** -> ...

**1ère dalle Sud** efface une barrière magique -> ... -> **coffre** - manipulez le **mécanisme**

**2nde dalle Sud** efface une barrière magique -> ... -> **coffre** - faites déchiffrer l'**incantation** par votre **magicien** - une porte s'ouvre "quelque part"

Est -> *le sorcier blanc* -> ...



Il y a de nombreux millénaires, après avoir créé la vie sur terre, les Dieux Créateurs enfermèrent sur cette planète ceux d'entre eux qui avaient fauté. Ils furent privés de leurs pouvoirs divins et ne purent garder que quelques capacités magiques supérieures. Toutes leurs connaissances furent effacées de leurs cerveaux. Chaque jour, ils étaient condamnés à voir les humains devenir un peu plus leur égal. Pris au piège, ces bagnards divins tentèrent malgré tout de retrouver la trace de l'Éden perdu. Ils durent attendre l'arrivée d'un émissaire des Dieux. Celui-ci venait pour semer la graine des religions dans le monde des humains. Elles devaient les guider jusqu'à la voie de la technologie et vers le niveau d'évolution suffisant pour localiser et découvrir le livre qu'il venait cacher afin de témoigner de son passage et de l'emplacement de l'Éden.



Désormais, vous connaissez la vérité. Avec Hexplore, Garkham et ses maîtres ont pu localiser le jardin d'Éden. Il faut les empêcher d'y entrer. Cette prison a été spécialement envoûtée et je ne peux m'enfuir. Par contre, je peux en ouvrir les portes. Partez, traversez la montagne. De l'autre côté, vous trouverez une machine volante qui vous mènera au jardin d'Éden. Dépêchez-vous !!! Empêchez les sorciers noirs de s'emparer du pouvoir divin, il en va de la survie des Dieux et de celle des hommes !!!

une porte s'ouvre "quelque part" -> dalle centrale - une porte s'ouvre "quelque part"

Ouest -> quartier central -> la 5ème barrière magique s'est estompée -> ... -> coffre - ramassez le bâton du plus grand des magiciens

### versant Nord Ouest

vous êtes au Nord Ouest - stèle de résurrection

Est -> ... -> Nord Est -> passage vers le versant Nord (ok + tard) -> Sud -> ... - entrée de la 2nde grotte dans la montagne (ok + tard cf. versant Nord) -> Ouest -> ...

#### 1ère grotte dans la montagne

... -> Ouest -> passage secret -> coffre -> passage secret -> coffre -> 1/2 tour -> Sud -> passage secret Ouest -> ... -> coffre -> ... -> passage secret Est -> ... -> coffre -> passage secret Est -> ... -> coffre - fontaine de jouvence -> 1/2 tour -> passage secret Sud -> revenez à l'entrée -> Est -> ... -> ramassez le sort de vision du plus grand des magiciens

passage secret Ouest -> 1/2 tour -> passage secret Est -> ... -> coffre -> ressortez -> ...

finissez d'explorer cette carte puis filez emprunter le passage vers ...

### versant Nord

vous êtes au Nord Ouest -> Sud -> ...

#### 2nde grotte dans la montagne

... -> passage secret -> ... -> ramassez le katana du plus grand des aventuriers

ouest -> ... -> dalle bleue - sortie vers le versant Nord Ouest - passage secret -> coffre -> ... -> Sud -> ... -> ramassez l'arbalète du meilleur archer

passage secret -> coffre -> passage secret -> coffre - prenez les potions de soins du plus grand des aventuriers

Est -> passage secret -> coffre -> ressortez -> continuez vers le Sud -> ... -> Sud Est -> ...



**3ème grotte dans la montagne** -> ... -> ouest -> **passage secret** -> **coffre** -> ... -> **2nde sortie (ok + tard)** -> **passage secret** -> **coffre** -> tout à l'Est -> **passage secret** -> **coffre** -> ressortez par la **1ère sortie**

Nord -> ... -> **stèle de résurrection** -> ... -> revenez dans la **3ème grotte dans la montagne** -> Est -> empruntez la **2nde sortie** -> ...

Sud Est -> r.a.s -> Nord -> ... -> empruntez le 2nd passage vers le ...

### versant Nord Est

vous êtes au Nord Ouest -> Est -> ... -> Sud -> ...

#### 4ème grotte dans la montagne

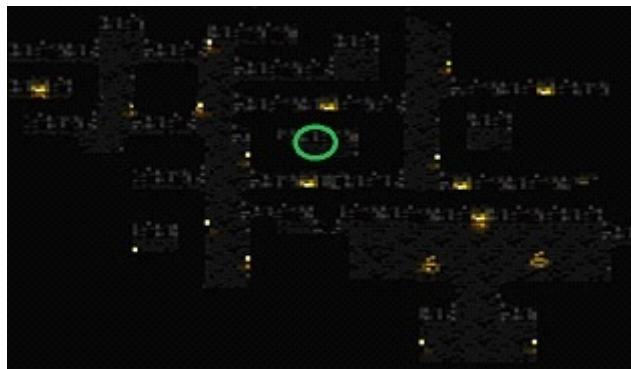
... -> ramassez les **shurikens du meilleur des archers**

**passage secret** -> **coffre** -> ... -> ramassez **armure du plus grand des guerriers** -> **2nde sortie** vers le Sud Est **(ok + tard)** -> Ouest -> **passage secret** -> **coffre** -> **passage secret** -> **dalle bleue** -> ... -> Nord -> **passage secret** -> **coffre** -> prenez la **masse d'arme légendaire du plus grand des guerriers** -> ressortez par la **1ère sortie**

longez les falaises vers l'Ouest -> ... -> **stèle de résurrection** -> ... -> vous êtes au Sud Est -> **2nd sortie** vers la **4ème grotte dans la montagne** -> **téléporteur vers la prison himalayenne** -> ...

#### 5ème grotte dans la montagne

... -> Ouest -> **passage secret** -> **coffre** -> ... -> Nord -> Ouest -> **dalle bleue** -> Nord -> **passage secret** -> **coffre** -> ... -> Sud -> Ouest -> **passage secret** -> **coffre**



vous êtes là ...

Est -> ... -> Sud -> ... -> **passage secret** -> **coffre** -> ramassez la **lame du plus grand des aventuriers**

Nord -> ... -> **dalle bleue** -> **passage secret** -> **coffre** -> ... -> Nord -> Ouest -> **passage secret** -> **coffre** -> ... -> Ouest -> Nord -> Est -> Nord -> Est -> **passage secret** -> le **coffre bleu** est ouvert

Ouest -> ... -> sortie vers la **plateforme d'amarrage des machines volantes (ok + tard)** - ramassez le **sort de protection du plus grand des magiciens**

Ouest -> Sud -> Est -> Sud -> **passage secret** -> **coffre** -> retournez au Nord et sortez -> ...

## plateforme d'amarrage des machines volantes

embarquez ...

Secrets découverts : 40 / 41  
Coffres trouvés : 38 / 40

## 10ème Chapitre

### rives du fleuve des origines

vous êtes au Sud Ouest - stèle de résurrection

explorez l'Ouest -> ... -> pierre a pousser -> 1ère grotte -> coffre -> ... -> Nord Ouest -> passage vers le village lacustre - le temple de l'eau (ok + tard) -> Est -> pierre a pousser -> 2nde grotte -> ... -> passage secret -> générateur de fantômes -> ... -> coffre -> passage secret -> ... -> dalle bleue - coffre

traversez vers l'Est -> Nord Est -> pierre a pousser -> ...

#### le temple troglodyte #1

... -> faites pousser le bouton par votre guerrier - 1ère barrière magique (ok + tard) -> Sud -> 2nde barrière magique (ok + tard) - téléporteur vers un temple enfoui -> ressortez

Sud -> "trou" vers un temple enfoui -> ... -> passage secret vers l'Est -> ... -> coffre - dalle -> téléporteur vers le temple troglodyte (ok + tard) -> ressortez

Sud -> ... -> pierre a pousser -> 3ème grotte -> coffre - dalle bleue -> ressortez

Sud -> ... -> passage vers le temple principal (ok + tard) -> ... -> retournez dans ...

#### le temple troglodyte #2

la 1ère barrière magique est dissipée -> Ouest -> ... -> coffre - faites déchiffrer l'incantation par votre magicien - une porte s'ouvre "quelque part" - 3ème barrière magique (ok + tard) - ramassez le sort de soins du plus grand des magiciens

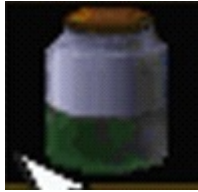
1/2 tour -> ... -> la 2nde barrière magique n'existe plus -> allez y -> ... -> passage secret -> ... -> coffre - dalle - une porte s'ouvre "quelque part" -> Ouest -> la 3ème barrière magique est effacée -> Ouest -> coffre - 4ème barrière magique (ok + tard) -> ressortez

allez au Nord Ouest et empruntez y le passage vers ...

### le village lacustre - le temple de l'eau

vous êtes au Sud Ouest -> ...

1ère pierre a pousser -> temple enfoui -> détruisez le **générateur de fantômes** -> faites passer votre **archer** par l'**entrebâillement** -> dalle - coffre -> Est -> faites déchiffrer l'**incantation** par votre **magicien** -> coffre - manipulez le **mécanisme** - téléporteur -> détruisez les **tonneaux de poudre** - dalle -> dalle - coffre contient un ...



pot d'herbe médicinale -> ressortez

explorez l'Ouest -> ... -> **stèle de résurrection** -> ... -> 2nde pierre a pousser -> grotte -> passage secret -> coffre -> ... -> 3ème pierre a pousser -> grotte -> passage secret -> ... -> coffre -> ... -> Nord Est -> passage en direction du lac sacré (**ok + tard**) -> depuis le Nord -> ...

### le village lacustre

hutte du *chef du village lacustre* -> sa *fille* est à son chevet - parlez lui puis donnez lui le **pot d'herbe médicinale**

Avec cette potion, je vais enfin pouvoir me soigner. Pour te remercier, toi qui cherches à pénétrer dans le jardin interdit, va voir les temples des élémentaux.  
Lorsque tu auras activé chacun d'eux à l'aide des amulettes, enfin le chemin vers l'Eden te sera ouvert.  
Grâce aux pouvoirs que je tiens de mes ancêtres, je viens de t'ouvrir la porte du temple de l'eau.  
Les autres temples seront moins faciles à ouvrir. Va et suis ton chemin...

les *villageois* vous délivrent quelques informations ...

Autrefois, de nombreux temples s'élevaient ici. Aujourd'hui, il ne reste plus que quelques vestiges ensevelis. Heureusement, il reste les temples des élémentaux et le grand temple central. Des étrangers sont d'ailleurs à l'intérieur, on dirait qu'ils creusent et cherchent quelque chose. Sans doute l'entrée vers l'Eden. Mais d'après la légende, ça n'est pas comme ça qu'ils trouveront.  
Si tu cherches les amulettes des élémentaux, tu devras essayer d'entrer dans le temple central. Mais ça n'est sûrement pas en utilisant les entrées principales que tu les trouveras. Toutes n'y sont pas cachées. Celles du feu et de l'eau ont été cachées à l'intérieur de temples ensevelis.

Notre peuple est paisible. Notre village sur pilotis fut construit pour que nous puissions vivre sur et avec l'eau. De l'autre côté du lac, tu devras prendre garde au peuple du feu. Ils sont agressifs et dangereux, ils vénèrent le feu et les brûlures. On raconte que deux statues du feu ouvrent le passage vers le temple enfoui du feu.

### le temple de l'eau

positionnez un de vos personnages sur la **dalle pour grille** qui ouvre la + proche -> ... - détruisez le **1er générateur de fantômes** -> ... -> détruisez le **2nd générateur de fantômes** -> ... -> détruisez le **3ème générateur de fantômes** -> ... -> vous êtes au Nord Ouest -> renvoyez un de vos personnages au Centre -> faites lui enfoncer la **dalle pour grille** qui ouvre la suivante -> les 3 autres personnages progressent et détruisent les **4ème et 5ème générateurs de fantômes** -> ramassez la **ceinture de feu du plus légendaire des guerriers** -> ... -> 2 **coffres** - **activateur éteint (ok + tard)** -> ressortez -> ...

-----

retournez à la **rive du fleuve des origines** -> Nord Est -> "**trou**" vers un **temple enfoui** -> **je ne l'avais pas vu la 1ère fois, passage secret** vers l'ouest -> ... -> **coffre** - manipulez le **mécanisme** - une porte s'ouvre "quelque part" -> Est -> utilisez le **téléporteur vers le temple troglodyte** -> Nord Ouest -> la 4ème barrière magique s'est estompée - détruisez y le dernier **générateur de fantômes** - ramassez l'**armure du plus grand des guerriers** - le **coffre** contient ...



l'**amulette de l'eau** -> ressortez -> Sud -> filez par le passage vers ...

### le temple principal

vous êtes au Sud Ouest -> ... ramassez **armure du plus grand des aventuriers**

Centre -> **stèle de résurrection** -> Nord -> ... -> **1ère pierre** a pousser -> **coffre** dans une **grotte** -> sortez -> Est -> ... -> ramassez, **entre autres, fléchettes du meilleur des archers** - 3 entrées du **temple principal (ok + tard)** - 2 passages vers le **village des troglodytes (ok + tard)** -> ... -> Nord Est -> 3ème passage vers le **village des troglodytes (ok + tard)** - **2nde pierre** a pousser -> ...

### temple enfoui

détruisez le **1er générateur de fantômes** - faites déchiffrer l'**incantation** par votre **magicien** -> Sud -> **coffre** - faites pousser le **bouton** par votre **guerrier** -> Nord Est -> faites passer votre **archer** par l'**entrebâillement** -> détruisez le **2nd générateur de fantômes** - **coffre** - **dalle** -> Est -> **coffre** - manipulez le **mécanisme** -> Nord Ouest -> ... -> **passage secret** -> détruisez le **3ème générateur de fantômes** - **coffre** contient





l'amulette de la terre -> ressortez

Sud -> 3ème pierre a pousser -> grotte -> ... - ramassez onde de choc du plus grand des guerriers -> passage secret -> ... -> coffre -> passage secret -> dalle bleue - coffre -> ... -> retournez au Nord -> entrez, par le milieu, dans ..

### le temple principal #1

vous êtes au Sud -> ... -> coffre bleu (ok + tard) - ramassez le sabre magique du plus grand des aventuriers

Ouest -> détruisez le 1er générateur de fantômes -> ... -> Est -> détruisez le 2nd générateur de fantômes -> ...

Nord -> couloir étroit -> Est -> autel sacré des élémentaires - ouvrez le passage secret Est sans l'emprunter -> tout à l'Ouest du couloir étroit, autel sacré des élémentaires - plusieurs portes s'ouvrent "quelque part" - passage secret Ouest vers le Nord -> coffre -> ... -> Est toujours par le couloir étroit -> passage secret au Centre -> ...

1ère barrière magique (ok + tard cf. le temple principal #2)-> Ouest -> 2nde barrière magique (ok + tard cf. le temple principal #2) -> ... -> revenez au passage secret Est du couloir étroit -> allez y -> ... -> 3ème barrière magique (ok + tard cf. le temple principal #2) -> retournez où vous étiez et allez jusqu'au Centre Nord -> ... -> Est -> ... -> passage secret mène à l'extérieur -> 1/2 tour -> Ouest -> ... -> juste après le Centre Nord, passage secret vers le Sud -> petite pièce avec un krillon -> ... -> Ouest -> 4ème barrière magique (ok + tard cf. le temple principal #2) -> entrebâillement agilité 10 (ok + tard cf. le temple principal #2) -> sortie vers ...

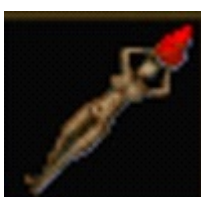
### le village des troglodytes

vous êtes au Sud - vous y retrouvez les 3 passages vers le temple principal

Nord par l'Est -> ... -> stèle de résurrection -> ... -> Nord Est -> 1ère grotte -> ... - ramassez armure du plus grand des archers -> sortez -> ... -> 2nde grotte -> passage secret -> ... -> ramassez arc du meilleur des archers - coffre - dalle bleue -> sortez -> Ouest -> entrez nul par pour le moment -> ... -> Nord Ouest -> passage vers le lac sacré (ok + tard)-> ... -> Ouest -> passage vers le lac sacré (ok + tard) -> ... -> repositionnez vous au Centre Nord -> ...

### le village des cannibales

Nord -> 3 demeures pour 3 coffres -> Sud -> 2 demeures pour 2 coffres dont un contient une ...



1ère statuette de feu



allez dans le **2nd temple troglodytes** (rond bleu sur l'image) -> ... -> passage secret Ouest -> ... -> coffre -> passage secret Nord -> ... -> passage secret Ouest -> ... -> passage secret Nord -> ... -> coffre contient une 2de statuette de feu -> ressortez -> ...

allez dans le **1er temple troglodytes** (rond violet sur l'image) -> positionnez les statuettes de feu sur les socles de feu -> allez y -> ...

### le temple du feu #1

vous êtes au Nord -> avancez -> ... -> entrebâillement agilité 10 (ok cf. le temple du feu #2) -> ... -> Ouest -> ... -> bouton force 10 (ok cf. le temple du feu #2) -> Sud -> incantation magie 10(ok cf. le temple du feu #2) -> Est -> mécanisme intelligence 10 -(ok cf. le temple du feu #2) > Sud -> ... -> barrière magique (ok cf. le temple du feu #2) -> faute d'avoir assez d'expérience, il vous ressortir -> ...

reste l'île au Sud Ouest (ok après le temple de feu #2) / Ouest -> empruntez le passage vers ...

### le lac sacré

vous êtes à l'Est -> Nord -> ... -> traversez vers l'Ouest -> ... -> Nord Ouest -> passage vers le village lacustre - le temple de l'eau (ok + tard) - stèle de résurrection -> Sud -> ... -> traversez -> ... -> coffre à l'Ouest -> faites le tour -> ... -> envoyez votre magicien faire le ménage sur les pontons -> ...

### le temple de l'air

vous êtes au Centre -> barrière magique (ok + tard) - marchez sur la bonne dalle pour grille pour lever la 1ère grille -> Est -> Sud -> dalle pour grille lève la 2nde grille -> détruisez le 1er générateur de fantômes -> ... -> renvoyez un de vos personnages au Centre -> faites le marcher sur la bonne dalle pour grille pour lever la 3ème grille -> les 3 autres personnages détruiront le 2nd générateur de fantômes -> ... -> le personnage au Centre marchera sur la bonne dalle pour grille pour lever la 4ème grille -> les 3 autres personnages détruiront le 3ème générateur de fantômes -> ... -> ils continueront et détruiront un 4ème générateur de fantômes -> ... -> ramassez arc du meilleur archer -> faites marcher le personnage au Centre sur la dalle pour grille Sud (celle qui avait levée la 2nde grille) - la 5ème grille se lève -> activateur éteint (ok + tard cf. après le temple du feu #2) -> ressortez

-----

revenez au Nord Est via les **pontons** et les îlots -> Sud -> ... -> traversez -> ... -> **coffre** à l'Est -> 1/2 tour -> passez par l'autre côté pour entrer dans ...

### le temple de la terre

vous êtes au Centre -> marcher sur la bonne dalle pour grille pour lever la 1ère grille -> Nord -> Ouest -> **1er générateur de fantômes** -> ... - ramassez **invisibilité du plus grand des magiciens** -> Sud -> **2nd générateur de fantômes** -> ... -> **3ème générateur de fantômes** -> ... -> Est -> **4ème générateur de fantômes** -> ... -> envoyez un de vos personnages marcher sur la **dalle pour grille** au Nord Est -> les 3 autres peuvent avancer au Nord -> insérez l'**amulette de terre** dans l'**activateur éteint** -> ...



ressortez ...

notez bien que tous membres du groupe sont au niveau 10

reste les **pontons Sud** (ok une fois les 4 **amulettes posées**) - filez au Nord Ouest prendre le passage vers le **village lacustre** - le temple de l'eau

retournez au **temple de l'eau** -> allez jusqu'à l'**activateur éteint** -> insérez y l'**amulette de l'eau** -> ...



ressortez ...

à l'Ouest du **village lacustre**, empruntez le **téléporteur vers le temple principal** -> entrez de nouveau dans ...

## le temple principale #2

le **coffre bleu** est ouvert, servez vous -> Nord Ouest -> faites passer votre **archer** dans l'**entrebâillement** -> ...  
-> **dalle** efface la 4ème barrière magique -> **passage secret** -> **coffre** -> regroupez vous -> pièce juste à l'Est  
-> manipulez le **mécanisme** - la 2nde barrière magique est effacée -> allez y -> **coffre** contient 5 **invisibilité du plus grand des magiciens** - faites déchiffrer l'**incantation** par votre **magicien** - la 1ère barrière magique est dissipée -> allez y -> **coffre** contient ...



l'amulette de l'air

faites pousser le **bouton** par votre **guerrier** - la 3ème barrière magique n'existe plus -> allez y -> **coffre** contient ...



l'amulette du feu

sortez de là et rendez vous au **village des cannibales** -> le **1er temple troglodytes** -> ...

## le temple du feu #2

pour dissiper la barrière magique, effectuez les 4 actions que vous n'aviez pas put réaliser précédemment (cf. **le temple du feu #1**) - votre **archer** devra marcher sur une **dalle** -> allez y - vous êtes au Centre -> Sud -> Ouest -> ... -> insérez l'**amulette de feu** dans l'**activateur éteint**



repartez par l'Est -> ... -> **générateur de fantômes** -> **coffre** contient **maléfice pluie de feu du plus grand des magiciens** - **coffre** contient 5 **protection du plus grand des magiciens** -> sortez à l'air libre -> ...



vous êtes sur l'île au Sud Ouest .-> **coffre** au Sud contient **bouclier du plus grand des guerriers** -> repassez par **le temple du feu** pour vous rendre ensuite au **lac sacré** -> Ouest -> **le temple de l'air** -> Nord -> insérez l'**amulette d'air** dans l'**activateur éteint** ...



ressortez -> un pont magique s'est formé vers **les pontons Sud** -> allez y avec deux personnages **rendus invisibles** par votre **magicien** -> **ne vous occupez pas** du **générateur de fantômes**, ...



... -> **portail magique** -> ...

Secrets découverts : 27 / 27  
Coffres trouvés : 42 / 43

## 11ème Chapitre

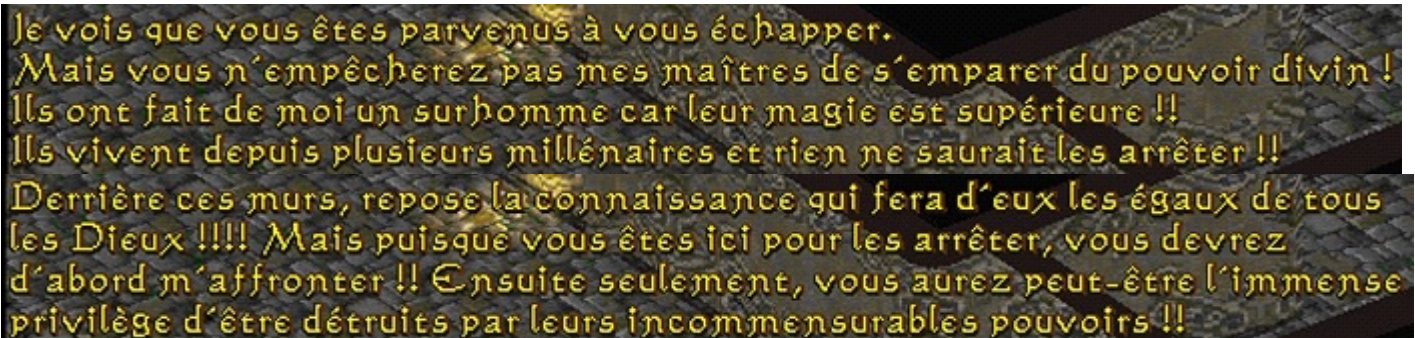
### la chambre sacrée de l'Eden

vous êtes au Nord - **stèle de résurrection**

Est -> ... -> **passage secret** -> **passage secret** -> **1er générateur de fantômes** -> ... -> **4 coffres**

Sud -> ... -> **2nd générateur de fantômes** -> ... -> à distance, touchez l'**interrupteur** -> préparez vous a affrontez **Garkham** et 5 sorciers noirs -> envoyez votre **magicien** sous le sort de **protection du plus grand des magiciens** lui parler ...

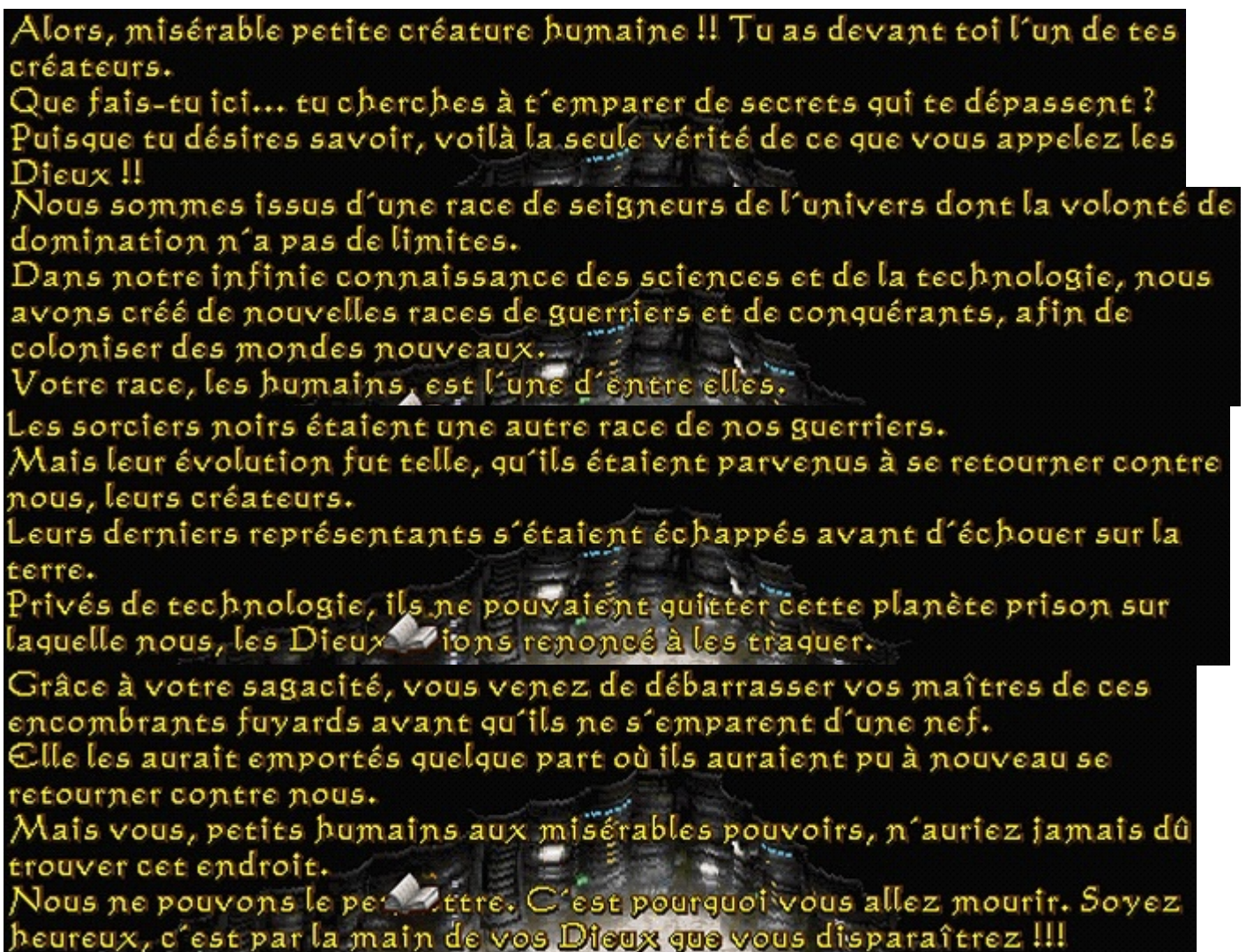




Je vois que vous êtes parvenus à vous échapper.  
Mais vous n'empêcherez pas mes maîtres de s'emparer du pouvoir divin !  
Ils ont fait de moi un surhomme car leur magie est supérieure !!  
Ils vivent depuis plusieurs millénaires et rien ne saurait les arrêter !!  
Derrière ces murs, repose la connaissance qui fera d'eux les égaux de tous les Dieux !!!! Mais puisque vous êtes ici pour les arrêter, vous devrez d'abord m'affronter !! Ensuite seulement, vous aurez peut-être l'immense privilège d'être détruits par leurs incommensurables pouvoirs !!

procédez d'abords par raids ... avec votre **magicien** **seul** -> finissez le travail groupé !

porte -> préparez vous a affrontez *Dieu* et 4 dieux combattants -> envoyez votre **magicien** sous le sort de **protection du plus grand des magiciens** parler à *Dieu* ...



Alors, misérable petite créature humaine !! Tu as devant toi l'un de tes créateurs.  
Que fais-tu ici... tu cherches à t'emparer de secrets qui te dépassent ?  
Puisque tu désires savoir, voilà la seule vérité de ce que vous appelez les Dieux !!  
Nous sommes issus d'une race de seigneurs de l'univers dont la volonté de domination n'a pas de limites.  
Dans notre infinie connaissance des sciences et de la technologie, nous avons créé de nouvelles races de guerriers et de conquérants, afin de coloniser des mondes nouveaux.  
Votre race, les humains, est l'une d'entre elles.  
Les sorciers noirs étaient une autre race de nos guerriers.  
Mais leur évolution fut telle, qu'ils étaient parvenus à se retourner contre nous, leurs créateurs.  
Leurs derniers représentants s'étaient échappés avant d'échouer sur la terre.  
Privés de technologie, ils ne pouvaient quitter cette planète prison sur laquelle nous, les Dieux, nous renoncés à les traquer.  
Grâce à votre sagacité, vous venez de débarrasser vos maîtres de ces encombrants fuyards avant qu'ils ne s'emparent d'une nef.  
Elle les aurait emportés quelque part où ils auraient pu à nouveau se retourner contre nous.  
Mais vous, petits humains aux misérables pouvoirs, n'auriez jamais dû trouver cet endroit.  
Nous ne pouvons le permettre. C'est pourquoi vous allez mourir. Soyez heureux, c'est par la main de vos Dieux que vous disparaîtrez !!!

procédez par raids ... avec votre **magicien** **seul** -> finissez le travail groupé !

porte de la connaissance -> portail magique -> ...

Secrets découverts : 2 / 2  
Coffres trouvés : 4 / 4

cinématique de fin ...

### \*\*\*\*\* BILAN \*\*\*\*\*

l'**épée courte du meilleur des archers** n'a pas été trouvée

je n'ai pas compris a quoi servait le sort **vision du magicien** ?

prise en main du jeu -> 1 h 15

durée estimée de la partie avec rédaction du document -> 80 h 45

### \*\*\*\*\* CRITIQUES ET AVIS \*\*\*\*\*

#### les défauts du jeu

une sauvegarde corrompue

absence de phases de repos, de nourriture et du cycle jour - nuit

inventaires surdimensionnés / quelques situations incohérentes / l'IA des ennemis est basique

en raison de l'absence de pause active, pour un joueur unique, le game play en temps réel des combats est moyen - il oblige a ralentir la vitesse d'action

quelques **lieux** avec plusieurs dénominations

la rejouabilité se résume a changer de **compagnons** - une fois passé leur présentation, ces derniers ont aucune personnalité

les **équipements d'armure** s'usent bien trop vite

#### les qualités du jeu

aucun crash - temps de chargement immédiat

les graphismes sont assez bon pour l'époque / en phase d'exploration, le gameplay est assez bon

le point fort du jeu, c'est la recherche des cheminements pour progresser - finalement, les "énigmes" s'y afférant sont assez variées

les différentes techniques de combat de chacune des 4 classes avec leurs **équipements** évolutifs

**Hexplore** est un bon vieux jeu