

LEGEND OF GRIMROCK I

Almost Human Ltd. - Avril 2012 - version GOG à 2.99 euros

~~~~ NOMENCLATURE ~~~~

Textes / éléments du décor manipulable / commentaires / objet / non réalisé / MISE EN GARDE

~~~~ TECHNIQUE ~~~~

disposer des textes en Français -> www.donald-traduction-jeux.fr/html/Legend_of_Grimrock_I_&_II.htm

le manuel (EN), la carte et des fichiers bonus -> page de téléchargement du jeu



les sauvegardes sont dans ce dossier

un logiciel comme Fraps, pour des captures d'écran ou de courtes vidéos, fonctionne

~~~~ LE JEU ~~~~

<Echap> pour consulter le didacticiel

vous pouvez choisir de vous déplacer avec le clavier et/ou via la souris ("Activer les flèches" dans le menu "Options")

3 modes de difficulté (définitif)

décidez de disposer de l'affichage (ou pas) de la carte du donjon en cours (définitif) -> si oui, possibilité de les annoter

équipe de 4 personnages (choix entre celle prédéfinie ou de son choix)

4 races -> Humain - Minotaure - Reptilien - Insectoïde

3 classes -> Guerrier - Voleur - Mage

4 attributs -> Force - Dextérité - Vitalité - Volonté -> impactent 8 notions (puissance, précision, défense, esquive, résistance au feu, résistance au froid, résistance au poison et résistance à l'électricité)

des compétences spécifiques selon la classe -> ...

Haches	
Cette compétence détermine la capacité de votre personnage à manier la hache. Augmenter cette compétence augmente la Puissance d'Attaque, la Précision et les chances de faire une attaque spéciale avec une hache.	
Niv. capacité	
4	Force +1
7	Santé +5
10	Trancher (Technique utile pour couper du bois et trancher les membres des ennemis)
14	Santé +5
18	Force +1
22	Fendre (Un coup puissant qui inflige d'énormes dégâts)
26	Santé +5
29	Force +1
33	Déchaînement (Un coup très puissant infligeant beaucoup de dégâts)
38	Santé +5
42	Force +1
46	Santé +5
50	Maître en hache (Puissance d'Attaque +20 en brandissant une hache)

une des 6 compétence du Guerrier ...

équipe de son choix -> pour chacun des 4 personnages -> ...



...

sélection de l'avatar (détermine éventuellement le sexe) -> définition de son nom

choix de la race -> bonus/malus aux attributs selon celle ci

choix de la classe

affectation de 10 points d'attributs avec une base spécifique selon la race

répartition de X points dans 6 compétences par classe (X = 4 pour les Humains, 1 pour les Minotaures, 3 pour les Reptiliens et les Insectoïdes)

sachant qu'à chaque gain de niveau :

- le personnage gagne 4 points de compétence à répartir

- qu'il n'y a pas énormément de niveau à gagner

- peu de levelling possible

ne vous dispersez pas dans les compétences -> 2 compétences majeures et 1 mineure me semble un bon choix

choix de 2 traits dans une liste partiellement commune -> un trait réservée aux Minotaures et un autre aux Reptiliens

les différents actions hors combat



quand le "jambon" apparaît sur l'avatar d'un des personnages, faites le manger depuis l'inventaire sinon il ne se régénérera plus (santé et énergie)

lors des phases de repos, laissez vous la possibilité de fuir ...

les cristaux de vie soignent complètement le groupe et ressuscitent vos morts -> ils se rechargent au bout d'un moment ...

prendre un objet pour le mettre dans un des inventaires

poser (même à travers une grille s'il est petit comme une pierre par ex.) ou lancer un objet (sur une plaque de pression)

faire glisser un objet depuis un des inventaire sur un élément du décor (ex. clé sur serrure - torche sur support)

pousser un élément du décor (ex. pierre descellée ou bouton dans un mur)



vous serez aidé par des inscriptions murales ... consultez aussi les messages et les notes de Toorum -> la plupart sont au sol ...

quelquefois, entre une action (appuyer sur un bouton) et le déplacement (passer la grille levée par le bouton avant qu'elle se rabaisse), il faudra être très rapide (voir même devoir le faire en reculant) -> ne négligez pas les déplacements latéraux qui sont beaucoup plus rapide que de se tourner et se remettre dans le sens de la marche (potentiellement arrière) ...

trappes ouvertes ou non -> n'hésitez pas à tomber ... si votre groupe est en pleine santé !

mémoriser un sort -> consultez le parchemin -> main droite vide (ou équipée d'un orbe) -> <Bouton droit> "composer" la combinaison indiquée sur le parchemin (case grise unique ou séquence) -> ...



tester le (rectangle vertical bleu -> contrôle des pré requis)

l'alchimie s'utilise dans le mortier et pilon



selon la potion désirée, disposez y les ingrédients de la recette

il n'y a pas de commerce, jetez les objets qui ne vous serviront pas

les combats

positionnez votre guerrier avec le score de défense le plus élevé à gauche de votre 1ère ligne

faites attention aux distances -> inutile de taper avec une arme de corps à corps si l'ennemi n'est pas au contact (certains avancent pour frapper puis reculent et ainsi de suite) ou si vos compétences ne le permettent pas encore (cas d'un Voleur en seconde ligne à la dague) -> soyez synchronisé avec la position et le mouvement de l'adversaire -> déplacez vous latéralement, au bon moment, pour éviter certaines attaques prévisibles etc.

pensez a récupérer vos armes de jet et/ou vos "munitions" (flèches- carreaux) une fois l'affrontement terminé

pour lancer un sort , l'emplacement de la main droite doit être vide ou équipée d'un **orbe** -> <Bouton droit>
-> sélection du sort (**cases grises -> unique ou combinaison**) puis, lancement (**rectangle vertical bleu**)

dernier conseil -> si vous n'êtes pas à l'aise avec les déplacements clavier/souris, jouez le en difficulté facile

----- LA PARTIE -----

difficulté -> Moyenne / carte = Oui / déplacement -> Clavier

précision -> je joue sans solution sous la main

je n'ai pas forcément détaillé toutes les manipulations pour progresser ou trouver les secrets et les trésors

mon équipe -> ...



Human Fighter Level 1

Points d'Exp : 0

Santé :	70/70	Nour:	
Énergie :	50/50	Charge :	0.0/66kg
Force:	17	Rés. Feu:	2
Dextérité:	12	Rés. Froid:	8
Vitalité:	14	Rés. Poison:	8
Volonté:	10	Rés. Électr:	2
Défense :	1	Traits :	
Esquive :	2	Agressif	
Main Gauche ✓	8	Athlétique	
Main droite : ✓	8		


Athlétisme 2 - Armure 2

Minotaur Fighter Level 1

Points d'Exp :

0

Santé : 95/95

Nour: 

Énergie : 45/45

Charge : 0.0/69kg

Force: 18

Rés. Feu: 0

Dextérité: 8

Rés. Froid: 22

Vitalité: 18

Rés. Poison: 22

Volonté: 8

Rés. Électr: 0

Défense : 0

Traits :

Esquive : 0

Coriace

Chasseur de Têtes

Main Gauche: 5 -2

Main droite : 5 -2




Massues 1

Lizardman Rogue Level 1

Points d'Exp :

0

Santé : 55/55

Nour: 

Énergie : 50/50

Charge : 0.0/45kg

Force: 10

Rés. Feu: 27

Dextérité: 19

Rés. Froid: 8

Vitalité: 14

Rés. Poison: 8

Volonté: 10

Rés. Électr: 27

Défense : 0

Traits :

Esquive : 28

Insaisissable

Agile

Main Gauche: 1 9

Main droite : 1 9



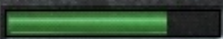
Esquive 2 - Armes de jet 1

Insectoid Mage Level 1

Points d'Exp :

0

Santé : 40/40

Nour: 

Énergie : 75/75

Charge : 0.0/39kg

Force: 8

Rés. Feu: 5

Dextérité: 13

Rés. Froid: 2

Vitalité: 12

Rés. Poison: 2

Volonté: 20

Rés. Électr: 5

Défense : 5

Traits :

Esquive : 4

Esprit fort

Armure naturelle

Main Gauche: 0 3

Main droite : 0 3

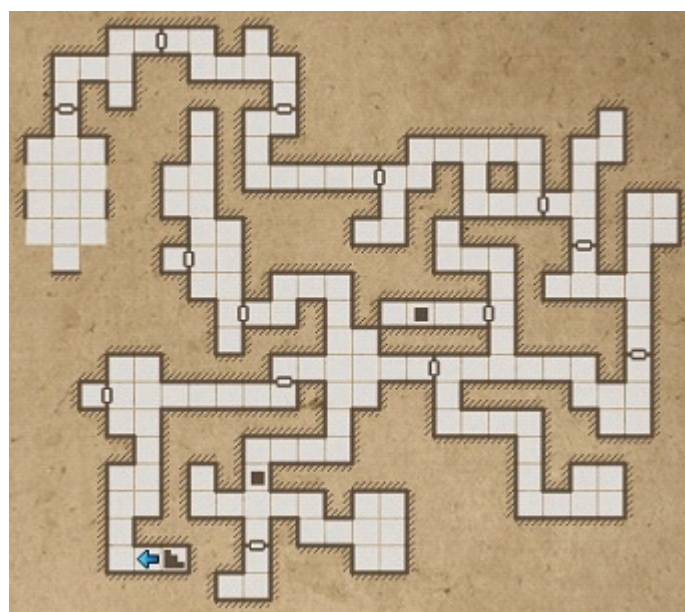


Magie du Feu 2 - Art de la magie 1

Niveau 1

1er donjon - Dans l'Obscurité

2 secrets / masque mural "soigner la vue" <- 2 gemmes bleues



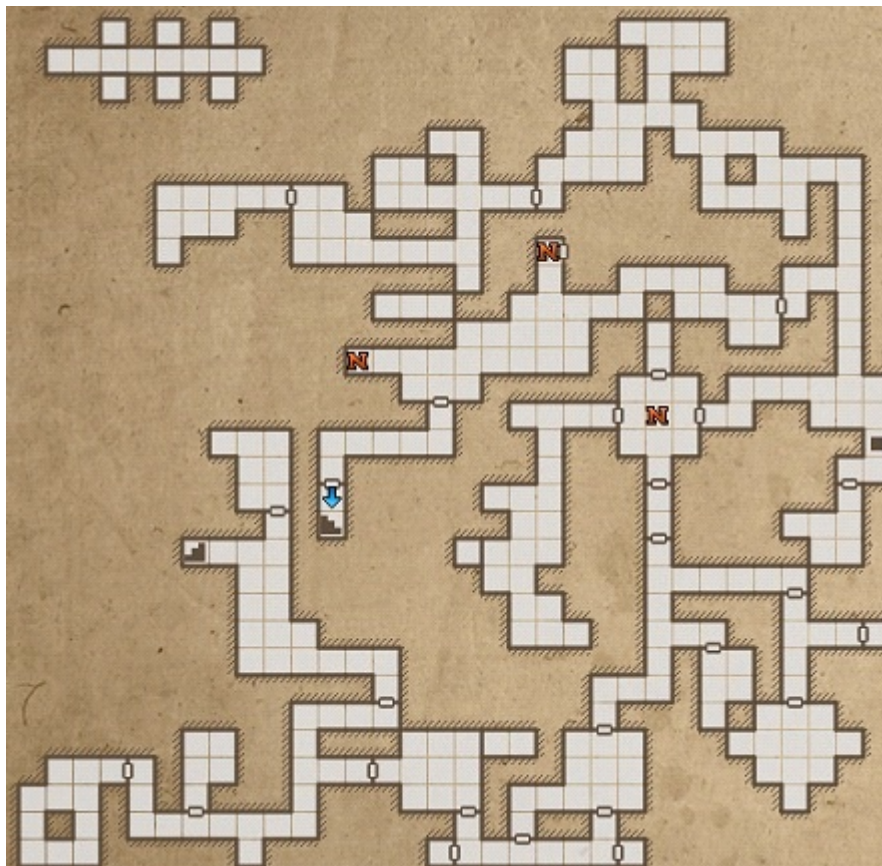
2nd donjon - Anciens Tunnels

6 secrets / prendre la **clé** derrière les barreaux de la cellule (**celle éclairée par une torche**)

concernant la trappe, à l'Est, vous n'êtes pas obligé d'y aller immédiatement ...

tout au Nord Ouest, après la téléportation -> déplacer le **sac** dans les cellules grâce au **1er bouton** (**je ne sais pas a quoi sert le 2nd bouton ?**) -> il contient une **clé**

au Centre - Nord Est -> **si vous n'y arrivez, baladez** les 4 'lanciers morts vivants' (**à la longue, ils se perdront ...**) ou fuyez vers la sortie



concernant le masque mural demandant d'être patient ... attendez quelques dizaines de secondes sur "sa" **plaque de pression**

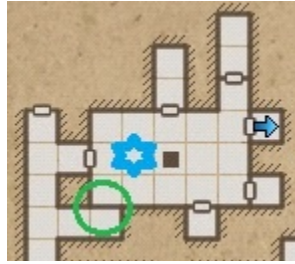
3ème donjon - Pilier de Lumière

4 secrets dont 1 au **4ème donjon** (**voir plus bas**) - 1 **crâne** (**compétence 'chasseur de têtes' du Minotaure**)

1ère énigme -> 3 **torches allumées** au Centre - rien sur les côtés

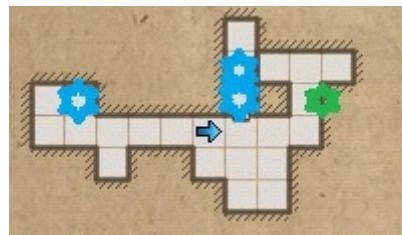
passage compliqué "ici" avec 4 'lanciers morts vivants' dans un environnement clos -> ...

plaque de pression (étoile bleue) ouvre la trappe (idéal si un ennemi marche dessus ... ou pour fuir)



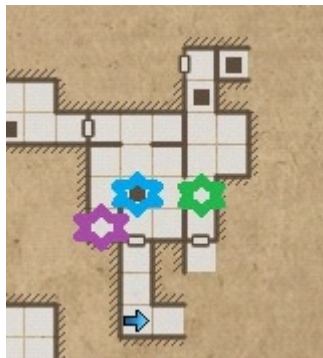
levier au niveau de la flèche bleue ouvre le passage secret au rond vert pour s'enfuir si on vous laisse passer ...r

une des trappe (voir plusieurs) vers cette section du 4ème donjon



étoile verte -> bouton efface barrière magique / étoiles bleues -> plaque de pression -> posez un objet sur chacune d'elles

"là", après être tombé par la trappe au Centre et une fois revenu, il vous faudra passer en 2 étapes

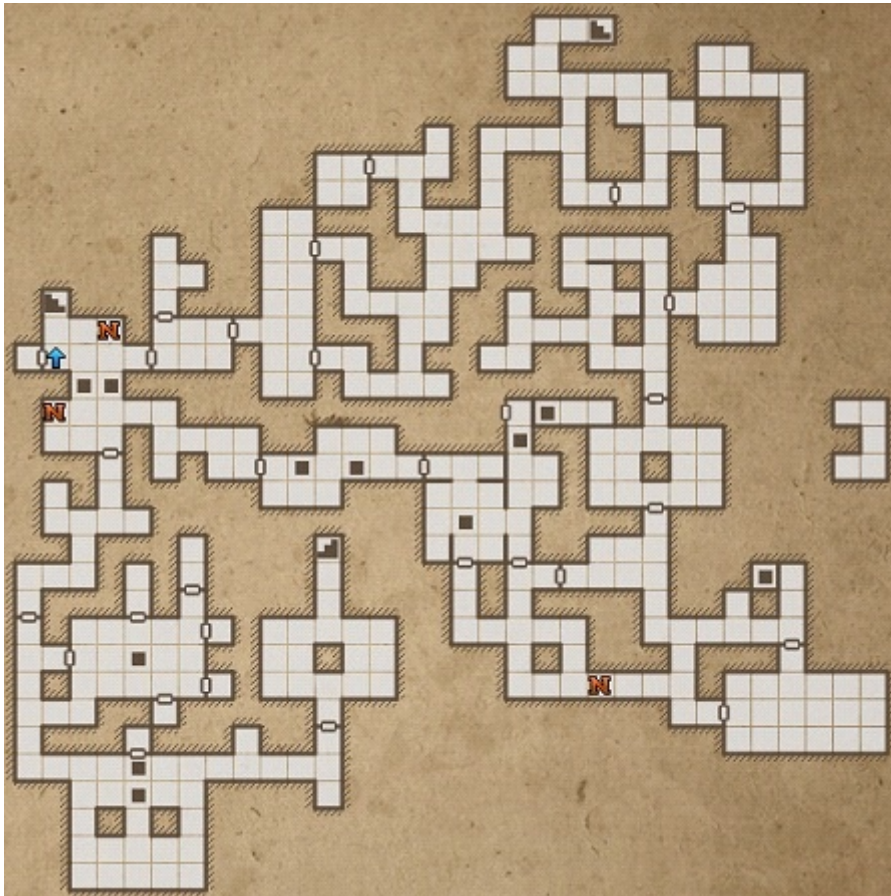


posez un objet sur la 1ère plaque de pression à gauche en arrivant (étoile verte) -> relève la trappe au Centre (étoile bleue) -> une fois sur cette dernière, prenez un objet (comme une torche) en main -> au bon moment, décaler vous d'une case à main droite -> jetez l'objet sur la 2ème plaque de pression (étoile violette) -> revenez vite et filez tout droit



ici, c'est l'inverse de la 1ère énigme de ce 3ème donjon -> 2 torches allumées sur les côtés - rien au Centre ->

empruntez le passage secret et baissez le **levier** -> revenez et enlevez une **torche** pour progresser
plus avant, il y aura une **clé dorée** au sol (peut être bien en possession d'une des 'araignée' ...)



note perso -> stock matos dont arc et arbalète près du cristal de vie

Niveau 5

Guerrier Humain -> Armures 12 - Haches 6 - Athlétisme 2 / Guerrier Minotaure -> Armures 12 - Massues 4 - Athlétisme 1

Voleur Reptilien -> Esquive 9 Armes de jet 10 / Mage Insectoïde -> Magie du feu 7 - Art de la magie 10 - Défense naturelle 2

4ème donjon - Archives

1 trésor (figurine de divinité en or) - 5 secrets

escalier Nord Est -> **masque mural** demandant a être nourri <- **gemme verte** au fond du labyrinthe (bouton) ...

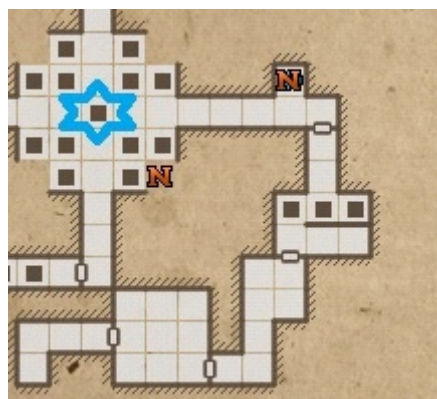
escalier Ouest -> **attaquer à distance le plus longtemps possible** - un des deux 'champignons' possède la **clé**

pour ouvrir les 2 grilles (serrure au Nord Est)

secteur des 4 téléporteurs

plusieurs fosses, dans les quartiers suivants -> un secteur du **5ème donjon** -> comment y lever la 1ère grille (voir + bas) ?

- jardins des bêtes et ménageries -> bouton -> passez dans le bon timing -> 3 plaques de pression a "bidouiller" (3 boutons extérieurs et 3 intérieurs -> des 'lanciers morts vivants' -> levelling possible) pour ouvrir la porte -> récupérez le message
- les catacombes -> aucun objet ou 'lanciers morts vivants' sur les 3 plaques de pression pour ouvrir la porte -> récupérez le message
- les sentiers de la pensée -> progressez -> ... -> récupérez le message -> revenez dans le couloir -> ...



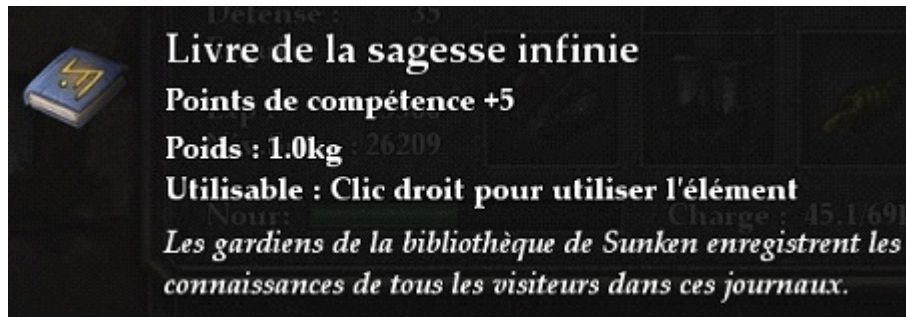
Pierre descellée permet, en se dépêchant, de pousser le bouton du secteur des messages au sol puis, en se décalant de deux cases à gauche et en reculant, de tomber par la trappe centrale ouverte (le téléporteur disparaissant quelques instants) -> prenez la clé du mécanisme (vous êtes derrière la 1ère grille du secteur du **5ème donjon**) -> remontez -> ...

- contre vents et marées -> dans le bon timing depuis la 1ère plaque de pression, utilisez plutôt une arme de jet pour toucher le téléporteur qui apparaît quelques dixièmes de seconde ...



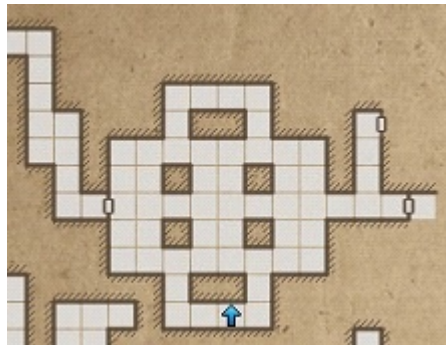
elle doit être projetée sur cette plaque de pression pour que les trappes se ferment

posez un **objet** sur la 1ère plaque de pression -> positionnez vous sur la 3ème plaque de pression (celle à droite du cercle bleu sur l'image) -> ...



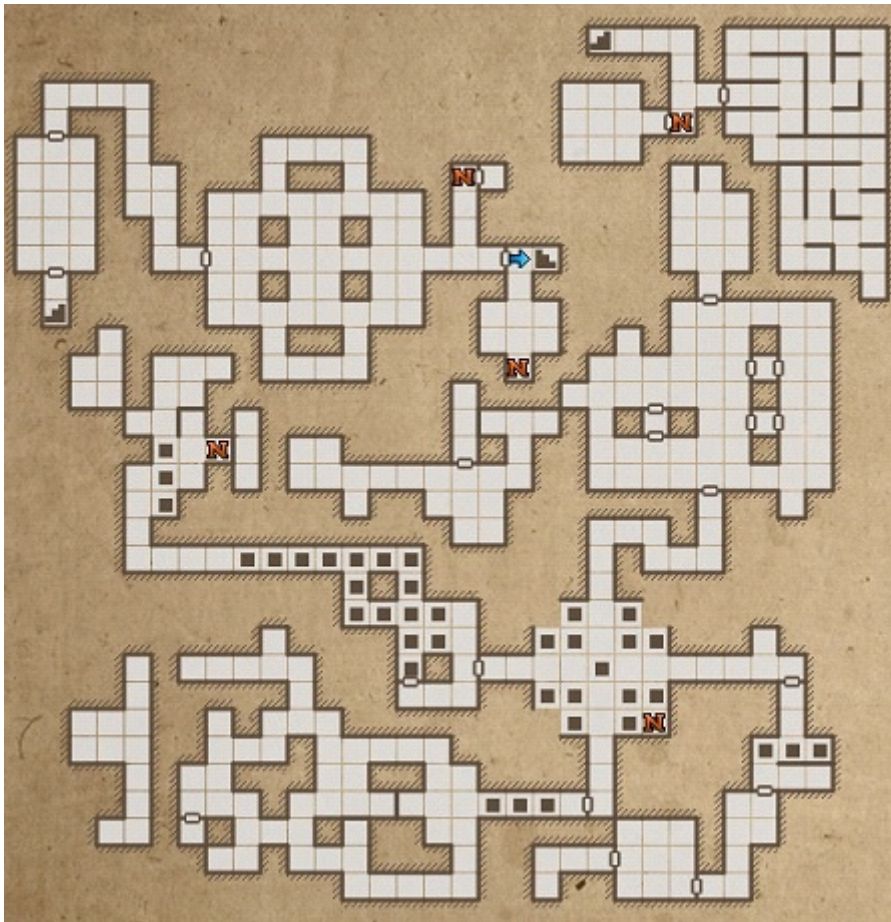
prenez le **livre de la sagesse infinie** -> ... -> avancez de trappe en trappe (tombez une fois -> secteur du **5ème donjon** cité plus haut -> une **2nde grille fermée** -> revenez là) -> **bouton** sur la droite lève un pan de mur dans ce couloir (**ok + tard**) -> avancez -> juste avant la grille, jetez un **objet** sur la **plaque de pression** à main gauche pour la lever (**la grille**) -> passez-> ... -> **porte** -> récupérez le **message**

secteur des **4 téléporteurs** -> au Centre, disposez les **4 messages** dans les **niches** selon les inscriptions murales s'y référant -> ...



explorez les 2 côtés -> **levier** au Sud -> la grille Est se lève -> ...

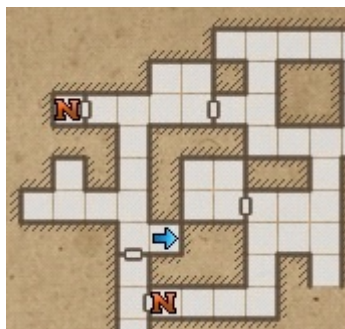
Nord -> insérez la **clé du mécanisme** dans la **serrure** et servez vous ... / Sud -> **cristal de vie**



5ème donjon - Couloirs

5 secrets

jusqu'au **crystal de vie**, la progression est "classique" -> **salle des statues** -> Nord Est -> ... -> une **clé ornementée** -> ...

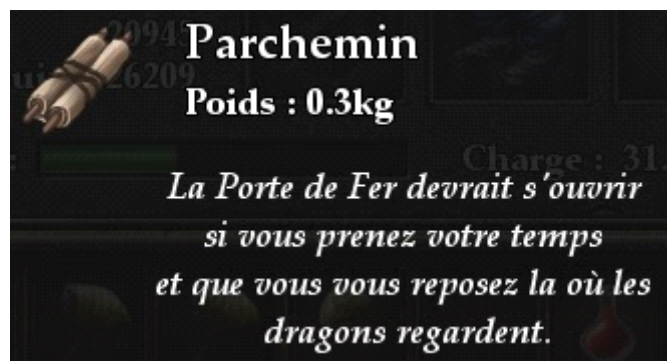


levier ouvre la grille au Nord Ouest sur l'image

Ouest -> après avoir sauté dans la fosse **et être remonté** -> baissez le **levier et n'y touchez plus** -> **bouton** -> étudiez bien le parcours (**plusieurs fois si nécessaire**) -> réalisez le -> ... -> une **clé ornementée** -> ... -> pour sortir, placez un **objet** dans la **niche**



note perso -> stock matos dans la **salle des statues**



message mentionnant la porte en fer de la **salle des statues**



reposez vous à l'intersection des deux flèches bleues -> à l'Ouest, la porte de fer s'ouvre, servez vous ...

ATTENTION -> une fois descendu au **6ème donjon**, vous ne pourrez pas revenir ici pendant un bon petit moment

6ème donjon - Pris au Piège

8 secrets dont 1 au **7ème donjon** et 1 au **8ème donjon** - levelling possible un peu partpout - en arrivant, filez de suite au Nord

l'"Ogre" possède une clé en or -> attaquez le à distance ... quand "vous le sentirez" !

Nord Ouest

bain de foule -> 3 dalles font un claquement -> en faisant le tout dans le sens de aiguilles d'une montre plusieurs fois, une pierre est tombée (arf)

nourriture (escargots) -> le labyrinthe de folie -> clé ronde au + amulette résistance froid + 50

Est -> amulette + 25 % PE / Ouest -> coutelas

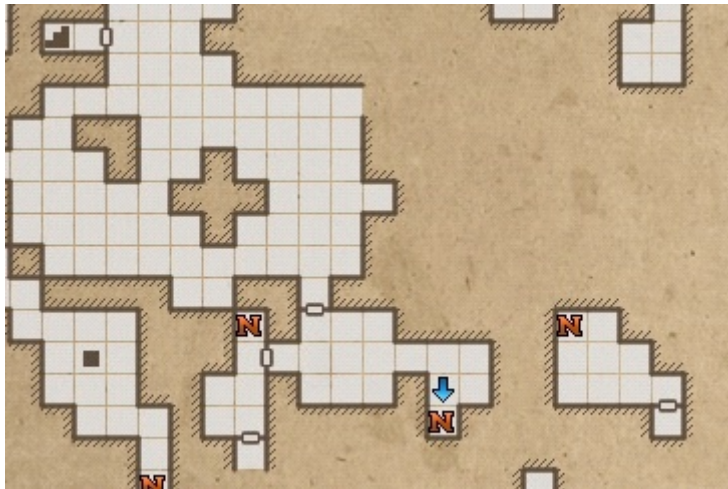
Sud

l'entrée des mages -> parchemin boule de feu au fond -> fosse vers un secteur du **7ème donjon** -> fosse vers un secteur du **8ème donjon** (mettre un objet sur la plaque de pression -> ... -> passez de l'autre côté -> enlevez l'objet -> remontez)

la salle du feu -> fosse vers le même secteur 7ème donjon (remontez) -> lancez une boule de feu (si ce n'est pas possible avec votre équipe, essayez avec une bombe de feu ou bien une flèche de feu ?) sur le masque murale pour fermer la trappe -> envoyez un objet sur la plaque de pression devant lui pour passer sans soucis -> ... -> Nord -> bouton -> 7ème donjon -> porte fermée vers le défi du combattant -> revenez, Sud -> ... -> des sortes de 'démons de feu' -> fosse vers le même secteur 7ème donjon (remontez) -> bouton Sud Est puis très vite vers le bouton central Est -> faites vite le tour par le Sud puis l'Ouest -> clé ronde (secteur a revoir -> 3 boutons n'ont pas été utilisés -> après de multiples tentatives, j'abandonne -> je manque de coordination pour enchaîner les 5 boutons [sic])

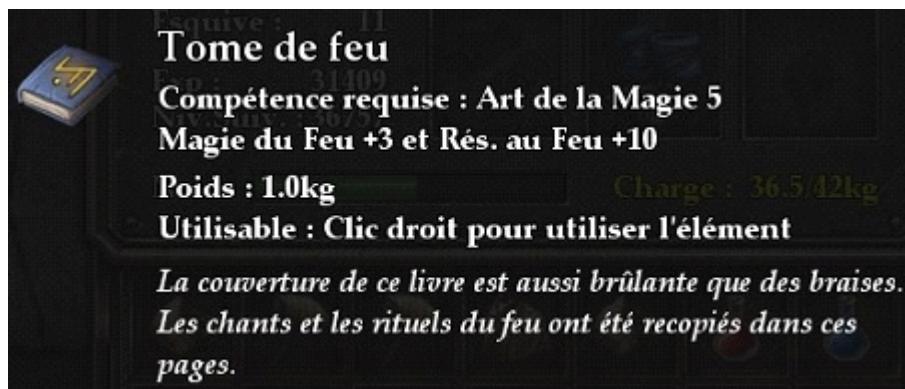
Sud Est

clé ronde -> 1ère serrure -> ...



cristal de vie -> clé ronde -> 2nde serrure (ok juste après) -> 3ème serrure (ok + tard) -> ...

Est (flèche bleue sur l'image) -> téléporteur "tournant" -> de face, 1 levier et 1 bouton -> de dos, allez dans la pièce tout à l'Est -> clé ronde ouvre la 2nde serrure -> clé ronde ouvre la 3ème serrure -> porte avec serrure -> ... -> le magasin au trésor -> utilisez la clé en or sur la serrure de votre choix parmi les trois -> ...

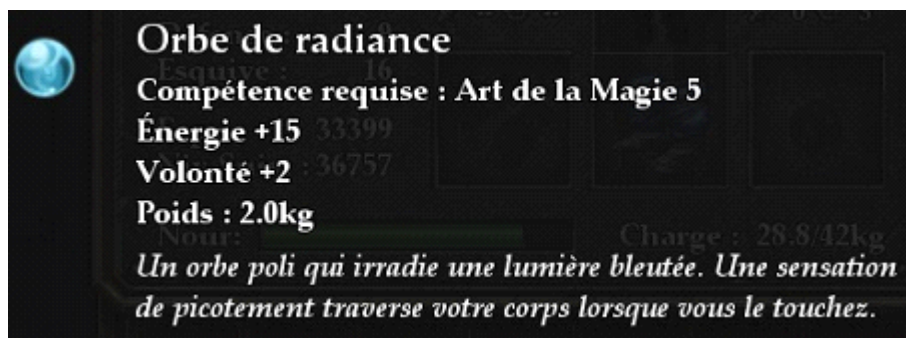


mon choix -> bonne pioche -> tome de feu !

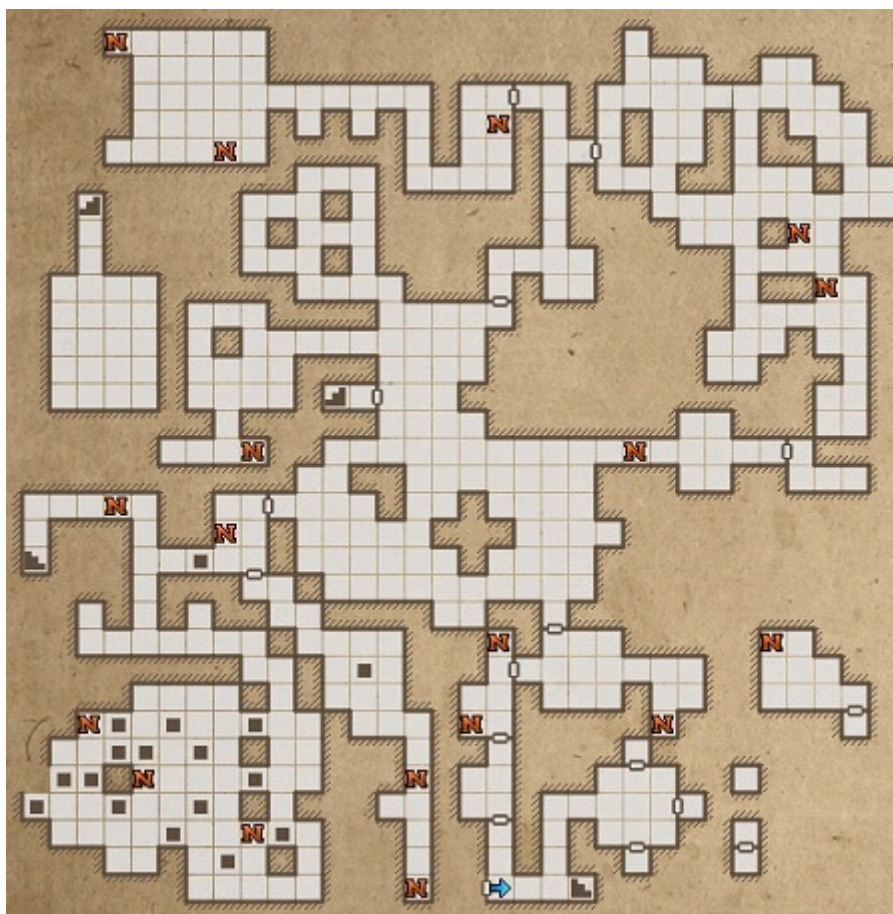
escalier vers le 7ème donjon

la grille pour remonter au 5ème donjon est relevée

Est -> **bouton sculpté** dévoile le passage secret vers le **caveau de l'orbe** -> placez un **objet** à l'emplacement du **téléporteur** -> passer sur la **plaque de pression** -> avancez -> ...



récupérez l'**orbe de radiance** -> ... -> **bouton sculpté** pour quitter les lieux



note perso -> 2 stock matos dont **nourriture** -> cristal de vie - avant **la salle du feu**

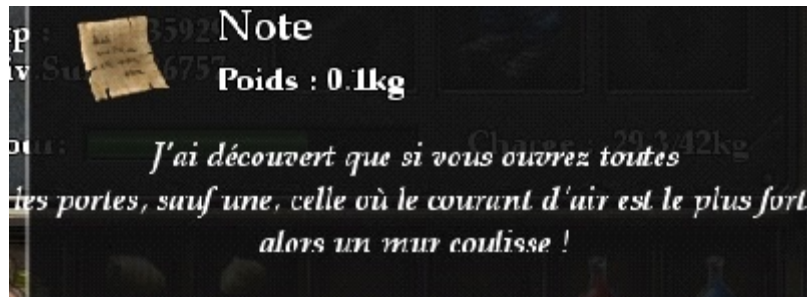
Niveau 9

Guerrier Humain -> Armures 16 - Haches 20 - Athlétisme 5 / Guerrier Minotaure -> Armures 21 - Massues 10 - Athlétisme 2

Voleur Reptilien -> Esquive 17 Armes de jet 18 / Mage Insectoïde -> Magie du feu 19 - Art de la magie 17 - Défense naturelle 2

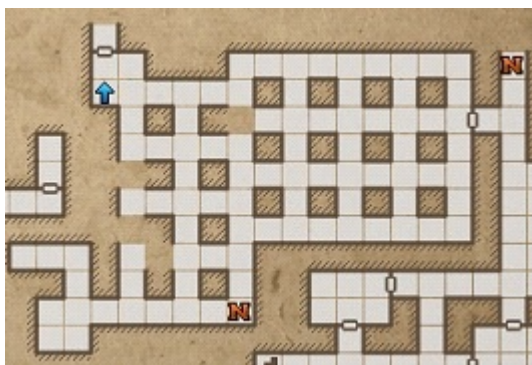
7ème donjon - Chambres Anciennes

8 secrets dont 1 au 8ème donjon



soit celle du couloir de l'escalier ...

le labyrinthe des ombres -> tout par la droite -> message (évit^{ez} les zones lumineuses) - bracelet de pierre précieuse -> revenez -> Centre -> parchemin des ténèbres -> Centre -> Ouest -> pierre descellée - caisse de nourriture au Sud -> Ouest -> téléporteur -> bouton sculpté -> de nouveau le téléporteur -> ...



vous êtes à l'entrée du labyrinthe des ombres, trouvez la sortie -> ...

levier -> trappe vers secteur du 8ème donjon -> bracelet de Tirin -> ... -> serrure (ok de suite) -> trappe vers le même secteur du 8ème donjon -> devant la porte fermée, jetez un objet sur la plaque de pression -> ... -> cape de devineresse - clé en fer pour la serrure pré citée -> ...

trappe vers le même secteur du 8ème donjon -> bouton -> les jets de glace des masques muraux doivent toucher leur cible respective l'un après l'autre (vous avez juste à éviter les jets de glace) -> ...

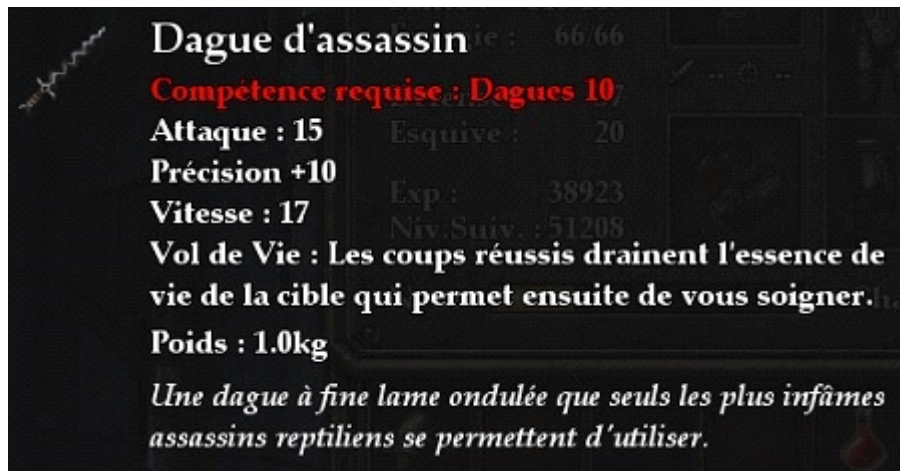
Sud -> bouton - 1ère porte fermée (ok de suite) -> 2nde porte -> enchaînez plaque de pression gauche - plaque de pression droite - plaque de pression gauche -> bâton de shaman - parchemin de sort d'invisibilité -> levier ouvre la 1ère porte -> remontez par l'Est -> torque de feu - cristal de vie

3 trappes vers un 1er secteur du 8ème donjon -> levier devant le masque de gauche - bottes de bravoure -> remontez -> ...

inutile de descendre par une des trois trappes -> 1er téléporteur -> 2nd téléporteur -> ... -> 3 trappes vers un

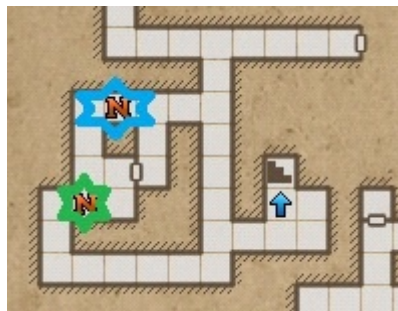
2nd secteur du **8ème donjon** -> 1 'Ogre' -> escalier -> **levier** pour sortir

5 **leviers** dont 2 avec un petit cliquetis -> ...



...

12 trappes vers le 2nd secteur du **8ème donjon** -> tout de suite à droite, dans une **niche**, **bracelet de courage** -> **bouton** au fond à droite pour lever la porte **au fond** à gauche (**dés que les trappes se relèvent, allez y en vous déplaçant vers la gauche, -> poussez le bouton -> laissez vous tomber -> ... -> revenez -> retraversez dès que les trappes sont relevées**) -> **porte** -> progressez -> ...



bouton sculpté dévoile le passage secret - 1er escalier vers le le **8ème donjon** (**flèche bleue - ok + tard**) - **fléau d'arme** (**étoile verte**)

1/2 tour -> Nord -> Est -> porte -> 3 trappes vers un 3ème secteur du **8ème donjon** - 3 masques muraux -> **porte** -> 2nd escalier vers le **8ème donjon** (**+ tard**) - 1 **crâne** (**compétence 'chasseur de têtes' du Minotaure**) -> ... -> **grille** -> les 3 cibles des masques muraux (**je pense qu'il faut lancer un sort d'eau vers les cibles ou bien encaisser ceux des masques ?**) - **porte en fer**



1er escalier vers le ...

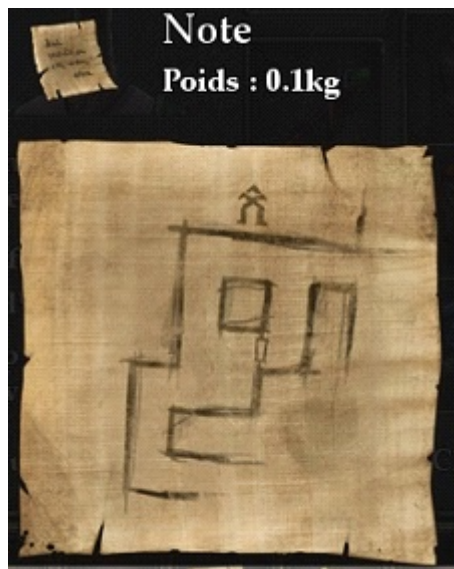
8ème donjon - le Caveau

6 secrets - 1 trésor (dragon doré)

1ère grille fermée vers le caveau du démolisseur (ok + tard) - levier lève une 2de grille vers le Nord -> cristal de vie -> ...

Est -> pierre descellée dévoile une pièce secrète -> 2nd escalier du 7ème donjon -> 1/2 tour -> ...

Ouest -> note derrière une 3ème grille fermée vers le caveau du démolisseur -> ...



???

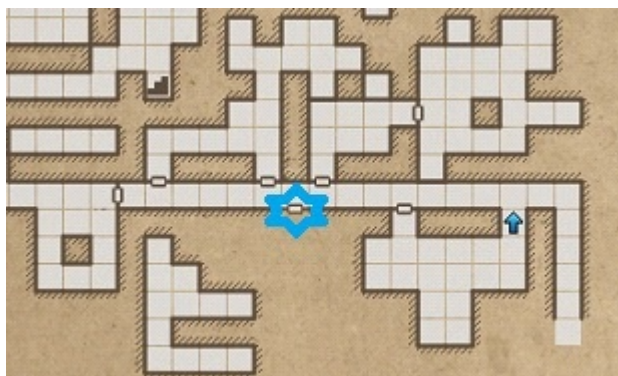
Nord Ouest -> serrure (ok + tard) -> ... -> escalier vers le 9ème donjon (+ tard) -> 1/2 tour -> ...



retour au bas du 1er escalier du 7ème donjon -> Est -> ...

dés que vous entendez un bruit suspect, revenez vite en arrière -> combattez vos deux adversaires -> ... -> bouton lève une grille -> ...

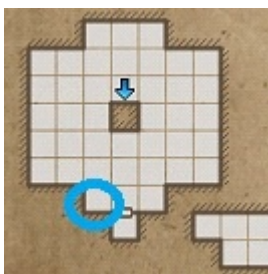
le conduit de la foudre -> tout de suite, la grille de gauche (Nord) -> 1 porte s'ouvrant grâce à un levier - 1 grille fermée -> le conduit de la foudre -> tout de suite, la grille de gauche (Nord) -> dans ce secteur -> 1 grille - 3 boutons dévoilent 3 plaques de pression -> posez un objet sur chacune d'elles -> servez vous -> ... -> levier ouvre la porte en face (Sud) -> allez y -> pierre descellée ouvre l'autre porte à l'Est -> allez y -> le conduit de la foudre -> tout de suite, en face à gauche, le bouton libère le passage près du masque mural -> ...



vous êtes à la flèche bleue ...

allez au Sud Est en récupérant les 3 bombes de foudre -> ... -> clé de mécanisme - baguette de foudre -> revenez dans cette pièce -> levier ouvre la porte (Sud) à l'Ouest (étoile bleue sur l'image) -> allez y -> ...

Est -> 3 haches de lancer -> Sud -> Ouest -> note de Toorum -> progressez -> ... -> prévoyez des potions anti venin -> téléporteur tout au Sud Est -> ...



la clé (flèche bleue) pour la serrure (rond bleu) qui lévera la grille de sortie pour fuir dans un 1er temps -> 1 crâne (compétence 'chasseur de têtes' du Minotaure) - une clé en cuivre -> ressortez ...

Ouest -> clé en cuivre ouvre la serrure de la porte -> ... -> 4 plaques des pression -> posez un objet sur les 3 dernières observées puis marchez sur la 1ère -> ... -> levier ouvre la porte -> ...

salle -> Centre -> pierre descellée dévoile un pièce secrète au Nord -> ...

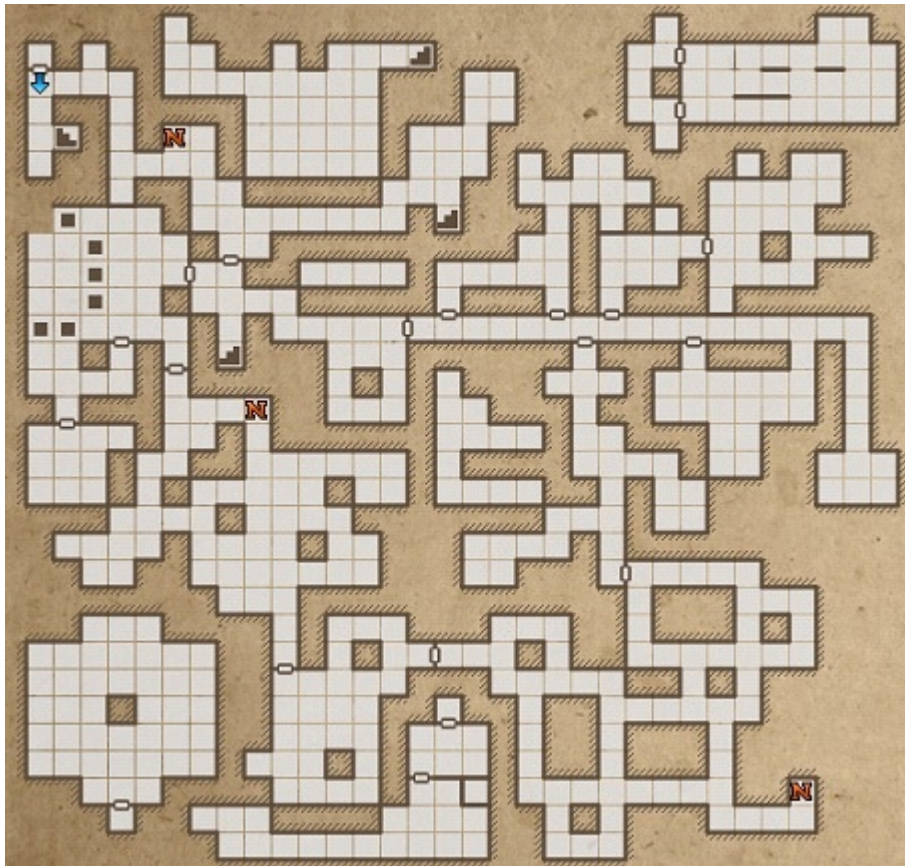
grille vers le caveau du démolisseur -> levier à l'Est ouvre la 1ère grille fermée (vous êtes près du cristal de vie) / trappe vers un secteur du 9ème donjon -> nourriture / 2 pierres descellées ('Est et Nord) lèvent une grille au Sud -> levier stoppe les arcs électriques lancés par les masques muraux -> ...

Sud -> bouton vers le caveau -> - pierre descellée dévoile la cache de la figurine du dragon doré -> ...



l'épée démolisseur sur l'autel

la serrure au Nord Ouest s'ouvre avec la clé de mécanisme -> ...



escalier descendant vers le ...

9ème donjon - Temple de Goromorg I

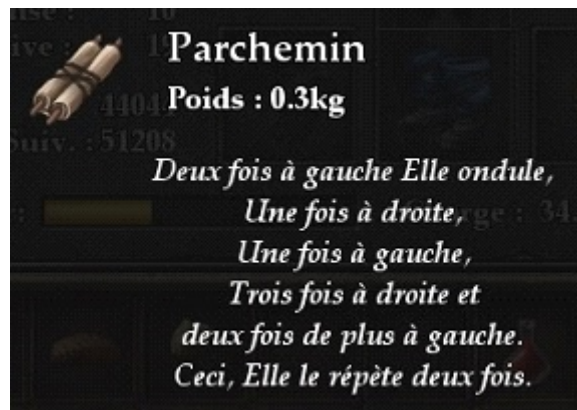
4 secrets dont 1 au 10ème donjon - vous y découpez les tentures

l'entrée du temple -> ...



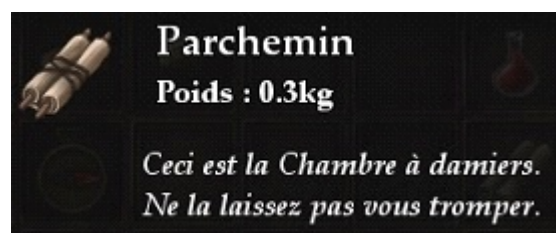
bouton derrière celle la ouvre la porte des saintes écritures -> ...

clé ornementée sur le cadavre du 'démon de feu' -> message de l'ordre du feu sacré et ...



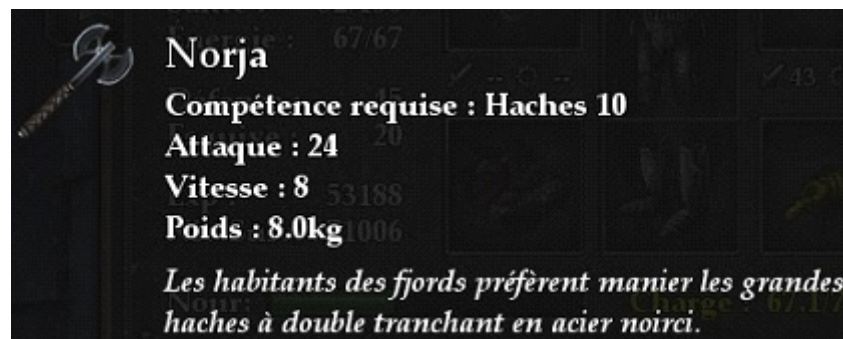
ce parchemin

Est -> la chambre a damiers -> message dans le coin Nord Ouest derrière la tenture -> ...



il faut simplement reconstituer un damier en simulant les cases noires par la pose d'objets -> la plaque de pression devant la grille de sortie étant une case noire), choisissez 6 objets dont vous n'avez pas usage -> disposez les correctement ...

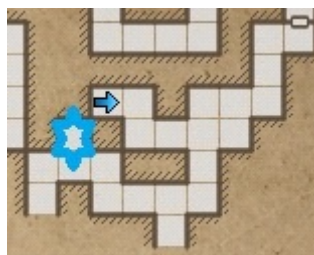
progressiez -> Ouest -> l'armurerie -> servez vous -> cassez les tonneaux -> pierre descellée -> ...



la hache Norja

revenez -> Nord -> progressez parfois en reculant sous peine d'être refoulé -> ... -> porte -> ...

fondement du temple -> levelling possible ('lézards de glace' avec nourriture) - progressez -> ...



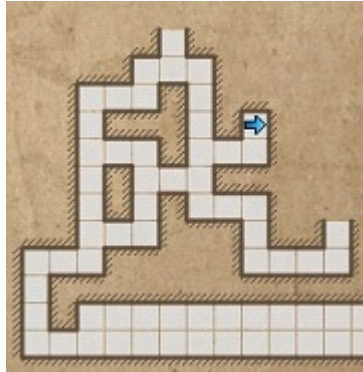
"là", pierre descellée (étoile bleue) dévoile un passage secret "ici" (flèche bleue)

explorez -> porte en fer fermée (ok) -> Ouest -> un des 'lézards de glace' possède une clé en or -> levier

ouvre la porte en fer (**parchemin du sort foudre**) -> Nord - Nord Est -> Sud par l'Est -> ...

clé ornementée ouvre la porte du **sanctuaire extérieur** -> allez y + tard, vous serez un "peu + fort" -> voir + bas -> Sud -> Ouest -> ...

le couloir des piliers -> suivez les indications du **parchemin** trouvé dans les **saintes écritures** ("deux fois à gauche, elle ondule" = 2 cases en avant couloir gauche / "une fois à droite" = déplacement latéral dans le couloir droit -> avancez d'une case etc.) -> ... -> Nord puis Est -> ...



note de *Toorum* "ici" ...

une petite salle avec des **tentures** à l'Est -> revenez -> Nord -> **pierre descellée** dans le couloir ouvre la porte -> un **livre de la sagesse infinie** (+ 5 points de compétences) -> 1/2 tour jusqu'au ..

sanctuaire extérieur

déplacez vous vite dans une des alcôves pour séparer les 'démons de feu' - utilisez, si besoin était, une **bombe de glace** sur l'un d'eux (**j'en ai neutralisé deux comme ça**) ...



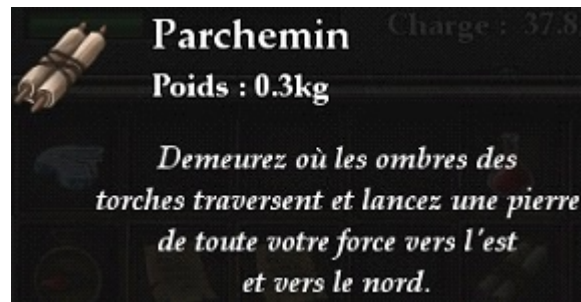
flèche bleue -> bouton pour (ré)ouvrir la porte vers le couloir Est -> **possibilité de fuite**



parchemin aux pieds des 3 statues

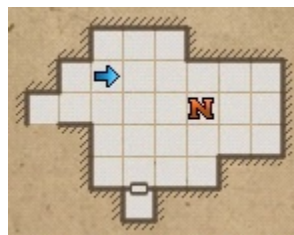
après tâtonnements (**test de la combinaison sur les 3 téléporteurs**), il s'avère que le **téléporteur Sud** est le "I", le **téléporteur Nord** correspond au "II" et que donc, le **téléporteur Ouest** est le "III" -> exécutez la combinaison -> ...

vous êtes entre 2 masques muraux -> avancez -> vous tombez dans un secteur du 10ème donjon



parchemin derrière la grille

posez des torches sur les reposeirs et cherchez l'intersection de leurs ombres



c'est "ici" (flèche bleue) -> lancez les pierres comme indiqués sur le parchemin -> la grille au Sud se lève -> prenez la cuirasse de bravoure -> récupérez vos pierres et torches -> téléporteur -> ...

vous êtes entre les 2 masques muraux du 9ème donjon -> posez un objet sur la plaque de pression -> passez à droite au bon moment (2nde trappe relevée et téléporteur inactif) -> ...



levier -> ...

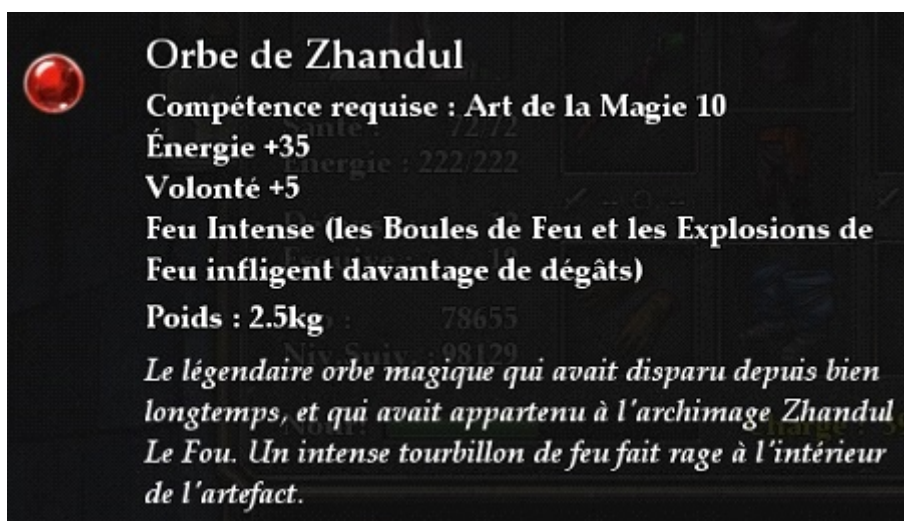
en face (soit au Sud), poser une pierre sur la plaque de pression située derrière la grille -> allez y -> levier -> la porte en fer vers l'Ouest s'ouvre -> allez y -> clé ornementée - potion sulfureuse -> Ouest -> ...

cristal de vie

4 statues avec, pour chacune d'elles, une inscription et une niche -> posez une flèche à pointe large ("fléau du gibier avec une tête en acier") dans la niche Nord Est -> posez une pierre ("larme de la terre") dans la niche Sud Est -> posez un crâne ("le trancheur d'effroi") dans la niche Sud Ouest -> posez la clé ornementée ("le démêleur de mystères") dans la niche Nord Ouest -> la porte Ouest s'ouvre -> vous pouvez reprendre les 4 objets -> ...

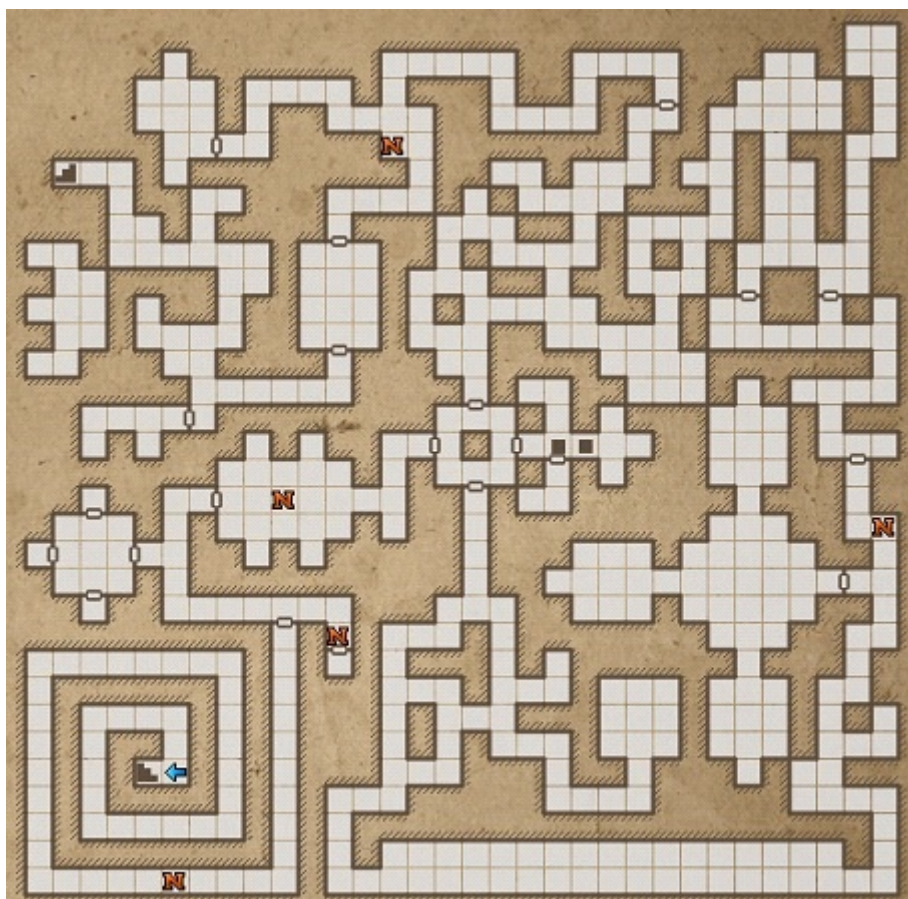
la trésorie -> choisissez votre serrure parmi les trois en utilisant la clé en or (de nouveau, je prend le livre de la sagesse infinie -> + 5 points de compétences) -> ...

tout à l'Est -> porte en fer avec la mention "conçu a partir des morts, l'homme guillotine n'en a pas besoin"
-> posez l'**amulette en os** dans la niche -> récupérez ...



l'**orbe de zandhul**

Sud -> ... -> **serrure** s'ouvre avec la **clé ornementée** -> allez y -> **pierre descellée** dans le couloir Sud -> ...
escalier vers ...



Niveau 9

Guerrier Humain -> Armures 19 - Haches 33 - Athlétisme 5 (reste 1 point) / Guerrier Minotaure -> Armures 33 -

Massues 10 - Athlétisme 2

Voleur Reptilien -> Esquive 20 Armes de jet 27 / Mage Insectoïde -> Magie du feu 32 - Art de la magie 20 - Défense naturelle 2 (reste 1 point)

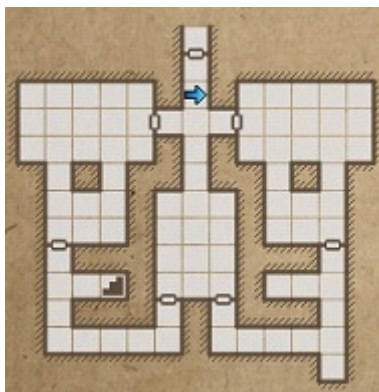
10ème donjon - Temple de Goromorg II

4 secrets

Est -> **clé ronde** - grille fermée -> revenez -> **levier** lève la grille -> **1ère serrure**, derrière la **tenture**, s'ouvre avec la **clé ronde** -> ...

bouton Nord ouvre la grille Est (**ferme la grille Ouest**) -> allez y -> **2nde serrure** derrière une **tenture** (ok + tard) - **note de Toorum** - grille fermée (**ok ensuite**) -> revenez -> ...

salle des statues -> **gemme rouge** derrière une **tenture** -> posez la dans l'autre **niche** -> posez un **objet** sur la plaque de pression -> une 1 des 2 grille se lève -> allez y -> **clé ronde** -> **levier** lève grille -> ... -> récupérez **gantelet de bravoure** -> utilisez la **clé ronde** sur la **2nde serrure** -> ... -> retournez dans le couloir des **boutons** et faites en sorte, en les poussant tour à tour, que le jet de glace du masque mural (**pièce de la 1ère serrure**) touche sa cible (**pièce de la 2nde serrure**) -> la porte Nord s'ouvre -> ...



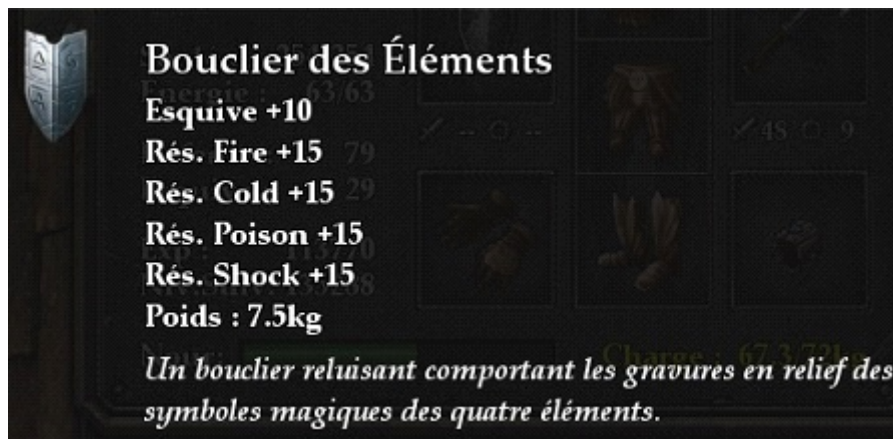
gardez vous la possibilité de fuir en repoussant le **bouton Nord** (**flèche bleue**) -> avancez -> ... -> **salle avec des piliers** -> **plaque de pression** (**piège**) -> pièce Est ... -> **bouton** dans la pièce Ouest dévoile un **téléporteur** au Centre -> ... -> allez y -> ...

cristal de vie au Nord - **porte** fermée au Nord Ouest - porte fermée au Sud Ouest - escalier vers le **11ème donjon** au Sud (+ tard)

Sud Est -> **bouton** ouvre la porte fermée -> explorez ce secteur avec 3 **grilles** -> **jambière de bravoure** - **épée longue** - **ortie des grottes** -> ...

Nord -> **4ème grille** -> ... -> Ouest -> **5ème grille** -> près de la **torche** au Sud, **pièce descellée** -> **vous êtes au cristal de vie** -> **note de Toorum** -> ...

finissez d'explorer l'Est - **des bombes dans 2 niches et 2 shurikens** -> trou vers un petit secteur du **11ème donjon** -> **plantes + 2 shurikens** -> escalier vers le **10ème donjon** -> ...



le **bouclier des éléments**

posez un **objet** sur la **plaque de pression** pour sortir de ce recoin -> ...

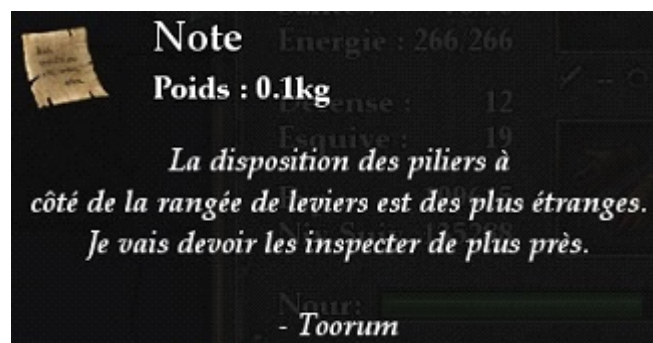
Nord -> **plaque de pression (piège)** -> 2 **serrures** - 1 porte fermée (**ok + tard**)

Est -> **porte** vers le **sanctuaire** -> **clé ornementée** sur l'autel -> ... -> **revenez** -> ... **porte** vers ...

les cavernes

des trous (**voir + bas**) / une **Pierre descellée** dans le gros pilier central doté d'une **torche**, dévoile un passage secret au Sud Est -> 2 **notes de Toorum** - les **restes de Toorum** - une **hache antique** - **bracelet de pierres précieuses**

porte au Sud -> ...

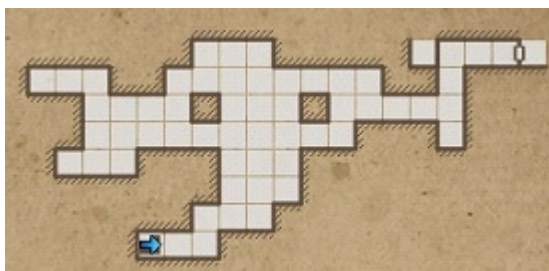


note de Toorum

une autre **note de Toorum** dans le coin Nord Ouest du grand espace

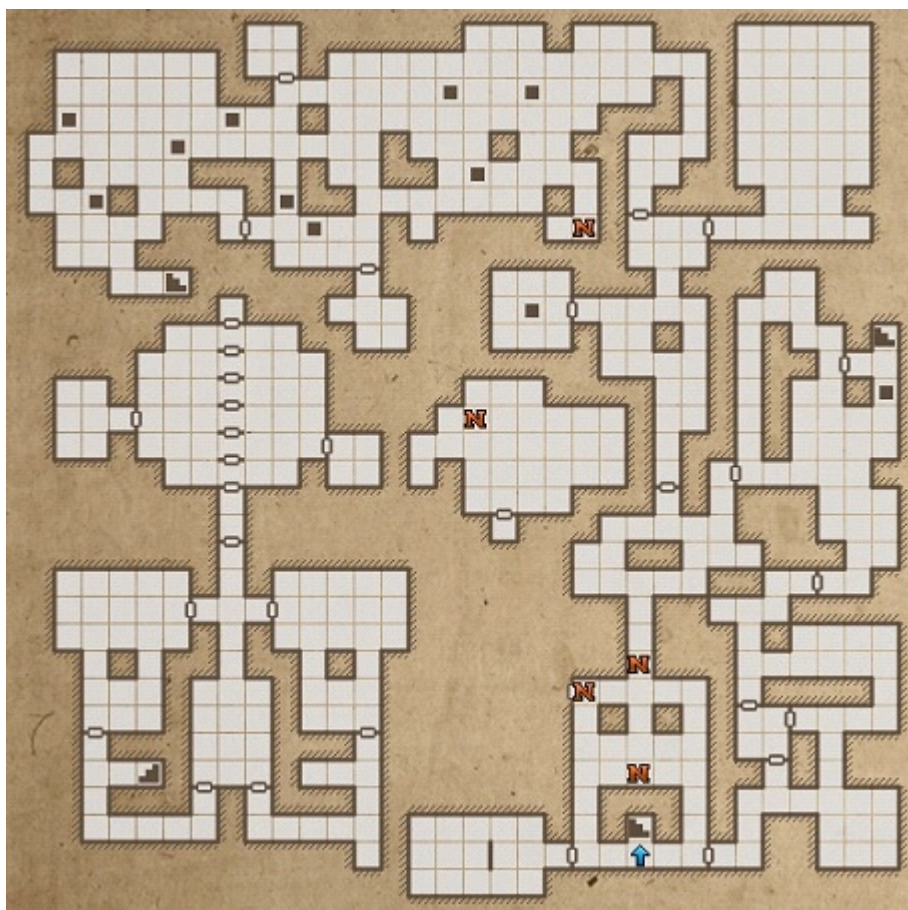
Ouest -> 2 rangées de **leviers** dans le sens Ouest - Est -> **conformément au texte de l'image ci dessus**, il faut baisser les 3 **leviers** correspondants à la rangée la plus éloignée -> apparition d'une **clé ornementée** dans la **niche** au Sud des **leviers**

1er trou en arrivant dans **les cavernes** -> un autre secteur du **11ème donjon** -> 2 **grilles** fermée (**Est**) -> ...



1 **crâne** (compétence 'chasseur de têtes' du Minotaure) -> escalier vers le **10ème donjon** -> vous êtes au Sud Est des **cavernes** -> posez un **objet** sur la **plaque de pression** pour lever le mur Nord -> ...

allez à l'Ouest, aux 2 **serrures** -> utilisez les **clés ornementées** -> la porte s'ouvre -> **téléporteur** -> prenez **clé d'une prison** sur l'autel -> avancez -> ... -> **bouton** ouvre la porte fermée au Sud Ouest -> retournez au **téléporteur** -> **pierre descellée** l'efface -> tombez par la trappe -> **pierre descellée** baisse le mur -> servez vous ...



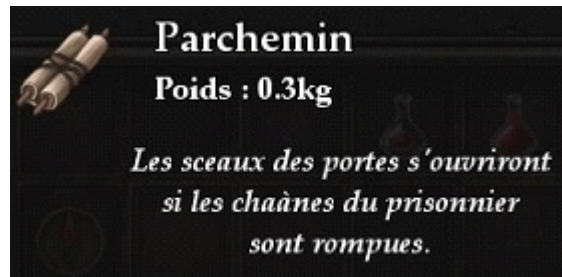
note perso -> 2 stocks matos - nourriture

allez au Sud -> l'escalier vers le **11ème donjon** -> escalier vers le ...

12ème donjon - la Prison #1

utilisez la **clé de la prison** sur la **serrure** -> avancez -> ...

Est -> **serrure (ok + tard)** ...



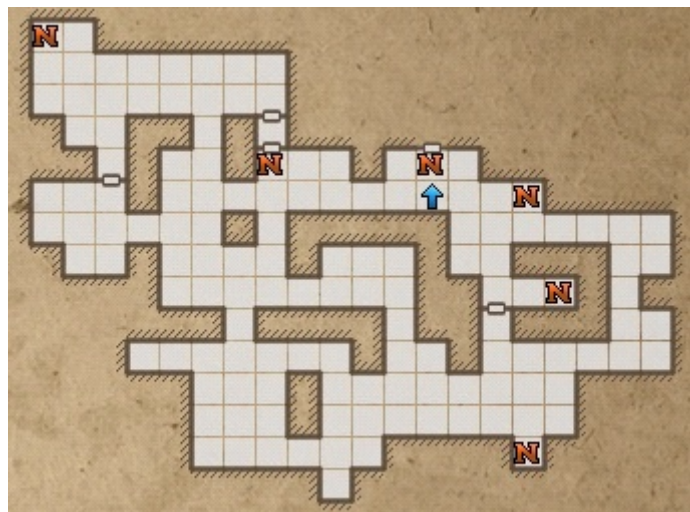
message dans le pilier

descendez par le trou -> ...

13ème donjon - le Cimetière

2 secrets - 1 trésor

faites le tour -> ramassez les différentes **pièces mécaniques** en les stockant en un même lieu



2 boutons lèvent les grilles du **téléporteur** -> Nord du **12ème donjon** (si vous avez besoin d'y aller)

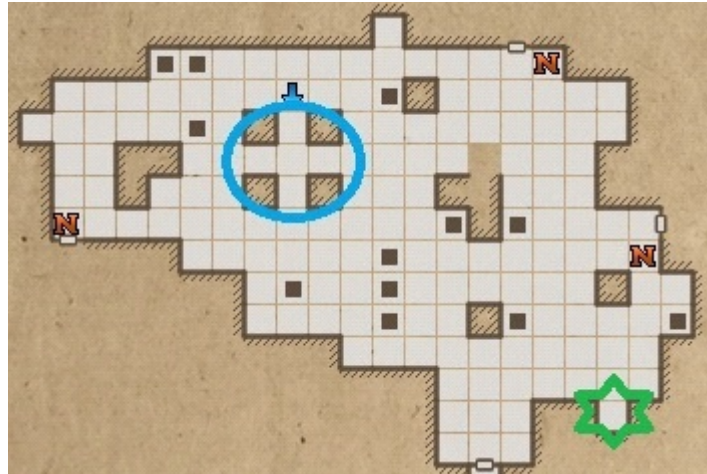
2 petits boutons dévoilent des passages secrets / **1 petit bouton** au Nord Ouest ouvre ...

l'entrée interdite -> explorez -> **petit bouton** dévoile un passage secret -> **globe de tétharion** -> **clé en or** possédée par un 'crabe' ouvrira la **serrure** de votre choix près du **cristal de vie** (j'ai choisi le set d'armure lourde pour compléter celui de mon guerrier humain)

allez au **téléporteur** -> ...

12ème donjon - la Prison #2

serrure au Nord (ok + tard) - serrure au Sud Ouest (ok + tard)



4 mécanismes au Centre (rond bleu) -> allez chercher les pièces mécaniques dans votre stock du Cimetière (13ème donjon)

ATTENTION -> soyez prêt

posez le minerais au dans le mécanisme Nord -> posez un engrenage en acier dans le mécanisme Ouest -> posez un engrenage conique dans le mécanisme Est -> posez un l'injecteur dans le mécanisme Sud -> ... -> échappez vous par le néo téléporteur au Sud Est (là où il y a les 3 statues -> étoile verte sur l'image) -> ... -> escalier vers le ...

11ème donjon - le Tombeau

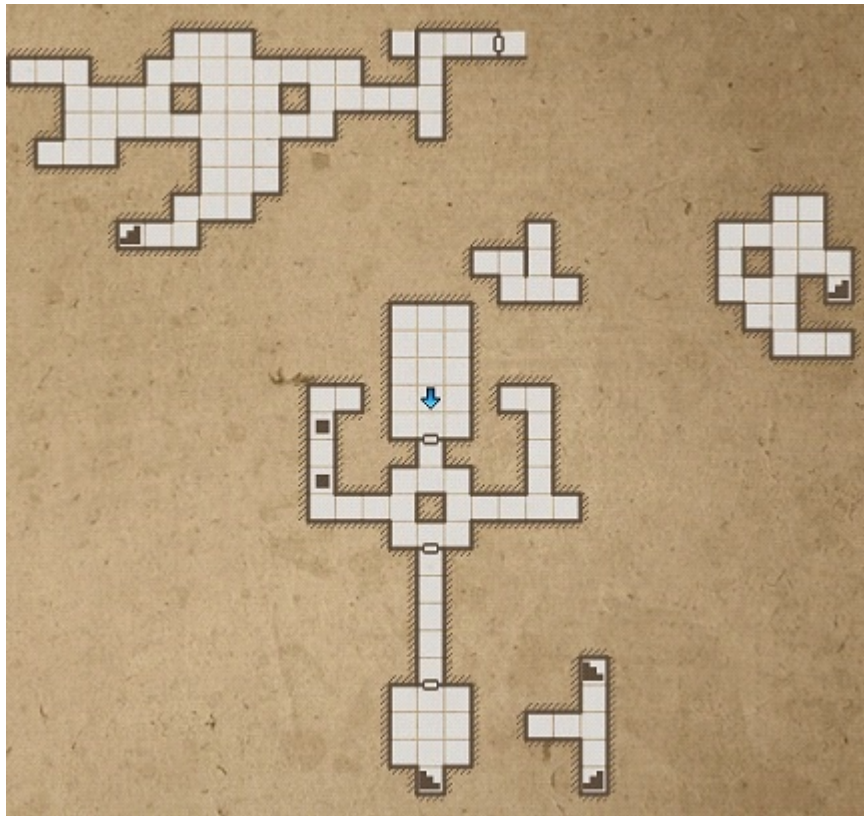
1 trésor

petit couloir -> pierre descellée Sud Est -> pierre descellée Nord Ouest -> pierre descellée Nord Est -> pierre descellée Sud Est -> pierre descellée Nord Est -> pierre descellée Nord Ouest -> ...

Est -> pierre sculptée dévoile une pièce secrète -> ... -> allez chercher la clé ornementée -> ...

Ouest -> envoyez une pierre sur la plaque de pression au fond lève la 1ère trappe -> pierre descellée dans le mur Ouest de l'emplacement du téléporteur lève la 2nde trappe -> passez et récupérez la clé ornementée -> ...

Centre -> insérez les 2 clés ornementées dans les serrures -> 2 parchemins ("l'arme de puissance est cachée dans les ombres de cette tombe") -> ôter la torche de son reposoir -> prenez l'arme de puissance ->



téléporteur -> ...

12ème donjon - la Prison #3

nourriture a ramasser selon les ennemis tués - n'oubliez qu'il y a un **crystal de vie** dans le **13ème donjon**

2 **clefs de prison** au Sud Est ouvre les **serrures Est** et **Nord** - 1 autre **clef de prison** au Sud ouvre la **serrure Sud Ouest**

*vraiment blesser l'Immortel, vous devez le mettre en pièces,
morceau par morceau. Quand il est
incomplet, il peut être tué.*

éliminez ou évitez les ennemis en neutralisant temporairement 'le cube' grâce à l'**arme de puissance** -> enlevez les **pièces mécaniques** que vous lui avez posé (**jetez les**) -> achevez le ... il n'aime pas les dégâts électrique

cinématique de fin

~~~~ **BILAN** ~~~~

51 h 30 dont rédaction du document et prise en main du jeu (les deux 1ers donjons avec une 1ère équipe)

### Human Fighter Level 13

Points d'Exp :  132476

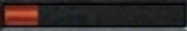
|                         |         |              |                                                                                    |
|-------------------------|---------|--------------|------------------------------------------------------------------------------------|
| Santé :                 | 130/181 | Nour:        |  |
| Énergie :               | 71/71   | Charge :     | 64.2/75kg                                                                          |
| Force:                  | 20      | Rés. Feu:    | 42                                                                                 |
| Dextérité:              | 12      | Rés. Froid:  | 29                                                                                 |
| Vitalité:               | 16      | Rés. Poison: | 79                                                                                 |
| Volonté:                | 10      | Rés. Electr: | 17                                                                                 |
| Défense :               | 63      | Traits :     |                                                                                    |
| Esquive :               | 20      | Athlétique   |                                                                                    |
| Main Gauche: / -- ⊕ --  |         | Agressif     |                                                                                    |
| Main droite : / 65 ⊕ 40 |         |              |                                                                                    |

 Alourdi

Armures 19 - Haches 38 - Athlétisme 5

### Minotaur Fighter Level 13

Points d'Exp :  131083

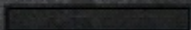
|                         |         |                   |                                                                                      |
|-------------------------|---------|-------------------|--------------------------------------------------------------------------------------|
| Santé :                 | 211/254 | Nour:             |  |
| Énergie :               | 63/63   | Charge :          | 67.6/72kg                                                                            |
| Force:                  | 19      | Rés. Feu:         | 75                                                                                   |
| Dextérité:              | 8       | Rés. Froid:       | 27                                                                                   |
| Vitalité:               | 19      | Rés. Poison:      | 27                                                                                   |
| Volonté:                | 8       | Rés. Electr:      | 0                                                                                    |
| Défense :               | 79      | Traits :          |                                                                                      |
| Esquive :               | 33      | Chasseur de Têtes |                                                                                      |
| Main Gauche: / -- ⊕ --  |         | Coriace           |                                                                                      |
| Main droite : / -- ⊕ -- |         |                   |                                                                                      |

 Niveau Supérieur  Affamé  Alourdi

Armures 35 - Massues 10 - Athlétisme 2 (reste 2) -> équipé de l'arme de puissance





## Lizardman Rogue Level 14



Points d'Exp :  138991

Santé : 104/150      Nour:   
Énergie : 77/77      Charge : 52.6/63kg

|            |    |              |    |
|------------|----|--------------|----|
| Force:     | 16 | Rés. Feu:    | 61 |
| Dextérité: | 20 | Rés. Froid:  | 61 |
| Vitalité:  | 15 | Rés. Poison: | 11 |
| Volonté:   | 10 | Rés. Electr: | 36 |

Défense : 29      Traits :  
Esquive : 43      Agile  
Insaisissable

Main Gauche:  --  --  
Main droite :  13  --

 Niveau Supérieur       Affamé

Esquive 20 Armes de jet 32 (reste 3)





## Insectoid Mage Level 14


Points d'Exp :  136738

Santé : 23/79      Nour:   
Énergie : 130/279      Charge : 40.9/48kg

|            |    |              |    |
|------------|----|--------------|----|
| Force:     | 11 | Rés. Feu:    | 80 |
| Dextérité: | 13 | Rés. Froid:  | 7  |
| Vitalité:  | 12 | Rés. Poison: | 2  |
| Volonté:   | 32 | Rés. Electr: | 5  |

Défense : 12      Traits :  
Esquive : 19      Armure naturelle  
Esprit fort

Main Gauche:  --  --  
Main droite :  --  --

 Affamé       Alourdi

Magie du feu 39 - Art de la magie 22 - Défense naturelle 2



|                                    |          |
|------------------------------------|----------|
| Temps de jeu                       | 27:40:39 |
| Monstres tués                      | 532      |
| Objets trouvés                     | 781      |
| Secrets trouvés                    | 54/71    |
| Trésors trouvés                    | 4/7      |
| Les notes de Toorum                | 15/16    |
| Crânes trouvés                     | 4        |
| Portes en fer ouvertes             | 7/10     |
| Briques déplacées                  | 44321    |
| Chute dans la fosse                | 94       |
| Les attaques de mêlée effectuées   | 2262     |
| Les attaques à distance effectuées | 1306     |
| Attaques à mains nues effectuées   | 17       |
| Sorts lancés                       | 1214     |
| Potions Brassées                   | 29       |

la question mystère -> comment entrer dans le défi du combattant du 7ème donjon ?

### ~~~~ CRITIQUES - AVIS ~~~~

#### les défauts

des inventaires disproportionnés - le bestiaire est limité - absence de mini carte

les quelques réapparitions d'ennemis est irréaliste - la présence de certaines espèces animales ou végétales, dans ces donjons, est plus que douteuse

l'IA des ennemis est minimale

le gameplay de ces combats en temps réel est exécrable -> absence de touche <pause> (même inactive) - la combinaison du dernier sort lancé, en combat, n'est pas mémorisé

j'aurai grandement préféré de pouvoir combattre au tour par tour, à la demande, comme dans la saga **Might and Magic**

l'état de santé des ennemis nous est inconnu

pour la réalisation de certaines des énigmes de rapidité et en combat, les déplacements posent de (très) sérieux problèmes pour un joueur ne maîtrisant pas la coordination clavier/souris

#### les atouts

aucun crash - temps de chargement très bon - rien à redire sur le gameplay hors combat

graphiquement, les décors sont "à l'ancienne", sans fioritures -> les glyphes des monstres sont bien réalisés

les énigmes sont indéniablement sa raison d'être -> c'est le point fort du jeu

la traduction presque complète des textes, de l'Anglais vers le Français, est tout a fait compréhensible et  
nécessaire me concernant

**Legend of Grimrock 1** est, en l'état, un jeu assez bon ... claustrophobe, s'abstenir <[;o)



l'équipe d'Almost Human