

LEGEND OF GRIMROCK II

Almost Human Ltd. - Octobre 2014 - version GOG à 4 euros

----- NOMENCLATURE -----

Textes / éléments du décor manipulable / commentaires / objet / bonus permanent / tiers / ennemis

non réalisé / Mise en garde - important

----- TECHNIQUE -----

disposer des textes en Français -> [www.donald-traduction-jeux.fr/html/Legend_of_Grimrock I & II.htm](http://www.donald-traduction-jeux.fr/html/Legend_of_Grimrock_I_&_II.htm)

le manuel (EN) -> page de téléchargement du jeu et dans le répertoire d'installation du jeu

↑  > Ce PC > Documents > Almost Human > Legend of Grimrock 2 >

les sauvegardes sont dans ce dossier

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

----- LE JEU -----

menu "options"

flèches de direction -> vous pourrez déplacer avec le clavier < vous pouvez modifier les contrôles et la souris

sort par clique souris -> avec ce mode, les sorts sont immédiatement lancés lorsque <Bouton droit> est relâché après avoir dessiné la combinaison de rune.

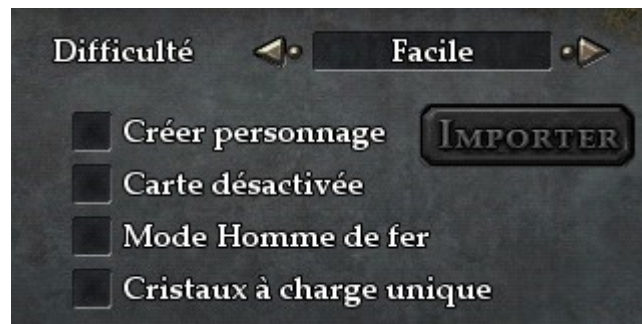
mode tactile -> jouer sur tablette

augmentez le volume des effets sonores

lancer la partie

3 modes de difficulté <- définitif

si vous le souhaitez, possibilité de 3 challenges additionnels -> ...



"Carte désactivée" -> page de téléchargement du jeu sur GOG -> 2 fichiers dans "log2_graph paper.zip" pour dessiner les cartes sur papier au fil de votre progression <- bon courage !

choisissez entre le groupe pré défini ou bien ...

créer votre groupe

sachant que ...

- les personnages obtiennent 1 point d'habileté pour chaque niveau gagné
- le niveau raisonnablement atteignable, sans objet bonus Xp, est de 15 à 16
- pratiquer le levelling est possible

pour chacun des 4 personnages



déterminez sa race ...

Humain -> + 10 % expérience

Minotaure -> Force + 5 / Dextérité - 4 / Vitalité + 4 / Mental - 3 / + 25 % consommation de vivres

Reptilien -> Dextérité + 2 / Mental - 2 / toutes résistances + 25 %

Insectoïde -> Force + 1 / Dextérité - 2 / Vitalité - 1 / Mental + 2 / être blessé - 50 %

Rongeur (nouvelle race) -> Force - 4 / Dextérité + 2 / Mental + 2 / charge + 15 Kgs / immunisé contre les maladies

puis sa classe ...

Guerrier -> Santé 60 : + 7 par niveau / Énergie 30 : + 3 par niveau / temps de récupération de moitié après attaque spéciale avec une **arme de corps à corps** / dépense d'Énergie - 25 %

Barbare (*) -> Santé 80 : + 10 par niveau / Énergie 30 : + 3 par niveau / Force + 1 par niveau

Chevalier (*) -> Santé 60 : + 7 par niveau / Énergie 30 : + 3 par niveau / protection + 1 par niveau / poids **armure** divisé par 2 / esquive + 50 % si **arme à une main** et **bouclier**

Voleur -> Santé 45 : + 5 par niveau / Énergie 40 : + 5 par niveau / dommages - 25 % (**au lieu de 40%**) si deux **armes de corps à corps** / coup critique + 1 % par niveau avec **armes de jet** ou **armes à projectile**

Sorcier -> Santé 35 : + 3 par niveau / Énergie 50 : + 7 par niveau / Mental + 2 / sorts peuvent être lancés directement avec les mains

Mage de bataille (*) -> Santé 50 : + 5 par niveau / Énergie 50 : + 5 par niveau / poids **armure** divisé par 2 / sorts peuvent être lancés directement avec les mains / protection 10 et toutes résistances + 10 si équipé d'un **orbe** ou d'une **baguette**

Alchimiste (*) -> Santé 50 : + 6 par niveau / Énergie 50 : + 4 par niveau / **herbes** poussent dans **sac** selon distance de progression **<- en terme de pas** / - 50 % d'échec avec les **armes à feu**

Fermier (*) -> Santé 30 : + 5 par niveau / Énergie 30 : + 5 par niveau / 0 point d'habilité à la création / obtention des points d'expérience qu'en mangeant

(*) les 4 nouvelles classes de **Legend of Grimrock 2** -> notez que Fermier étant une classe difficile à jouer, il est vivement conseillé d'être (très) expérimenté pour en inclure un dans son groupe

nommez le puis choisissez son portrait



cliquez sur l'avatar (rond bleu sur l'image) ... selon la race, il n'est évident de déterminer le genre !

répartissez 10 points d'attributs dans Force, Dextérité, Vitalité et Volonté

ces 4 attributs impactent 7 notions : précision, défense, esquive, résistance au feu, résistance au froid, résistance au poison et résistance à l'électricité <- **puissance n'existe plus**

Santé est définie par la classe du personnage, son niveau et sa vitalité

Énergie est définie par la classe du personnage, son niveau et sa volonté

Protection est définie par les **équipements d'armure** et la classe <- **Chevalier et Mage de bataille**

choisissez 2 dons dans une liste partiellement commune -> ...

VOTRE DON	
Agile	Agressif
Aguerri	Andurance aux éléments (Lézard)
Aura	Carapace (Insecte)
Coupeur de têtes (Minotaure)	Démoniaque
Endurant	Enragé (Minotaure)
Esprit aiguisé	Fort métabolisme (Lézard)
Habile (Humain)	Immunité aux poisons (Lézard)
Intelligent (Humain)	Maître d'armes
Musclé	Mutant (Rongeur)
Peau Dure	Prudent
Résistant au poison	Rapide (Insecte)
Salutaire	Sang Froid

certains dons sont réservés à une race

hors cas du Fermier, affectez 2 points d'habilités (\$) selon la classe du personnage <- **attention**, elles ne sont plus affiliées à une (ou des) classe(s)

(§) différemment de **Legend of Grimrock 1**, toutes les races ont 2 points d'habilités au départ

les différents actions hors combat



vous serez aidé par des inscriptions sur des **stèles**, des **panneaux**, des **visages de pierres** ... et des **notes**



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 (<Echap> puis l'icône "Zzz" zen haut à droite), laissez vous la possibilité de fuir ...

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

<Bouton gauche> pour ramasser un objet et le mettre dans un des inventaires / <Bouton gauche> pour pousser boutons & pierres philosophales

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

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

pelle s'utilise comme une arme / corde pour descendre s'utilise dans l'inventaire

trappes fermées peuvent s'ouvrir sous votre masse

localisez torches sur les cartes -> positionnez torche dans une main pour éclairer les sections sombres

séparez lot d'un même objet via <Shift> enfoncé

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) ...

si vous avez un Rongeur dans votre groupe, réservez lui les fromages <[:o)

[textes du document pour Legend of Grimrock 1]

lancez les sorts en réalisant, via <Bouton droit> enfoncé, les gestes corrects de la combinaison de rune concernée - par défaut, le sort est lancé en cliquant sur le bouton de lancement qui affiche le sort actuel -> si vous avez choisi "sort par clic souris", il se lancera dès que vous aurez relâché <Bouton droit> 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 par le bouton de lancement (rectangle vertical bleu -> contrôle des pré requis)

[/textes du document pour Legend of Grimrock 1]

disposer d'un personnage pratiquant l'alchimie est important et même nécessaire selon le niveau de difficulté -> mortier et son pilon s'utilise dans une main (rond bleu sur l'image ci dessous)



selon la potion désirée, disposez y les ingrédients (rond violet sur l'image) -> automatiquement, ils s'afficheront en bas (rond vert sur l'image) -> validez le résultat en cliquant sur la potion désirée (rond jaune sur l'image)

il n'y a pas de commerce, jetez objets qui ne vous serviront plus <- veuillez toutefois à les regrouper, par types d'objets, tout en mémorisant la position sur la carte

les combats

nouveau -> vous avez droit à deux sets d'équipements dans vos mains

attaque simple avec les armes via <Bouton droit> / attaques spéciales avec les armes via <Bouton droit> enfoncé

vos 4 personnages sont répartis sur 2 lignes - pour attaquer au corps à corps depuis la 2nde ligne, le personnage concerné doit avoir au moins 2 en précision

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

flèches, fléchettes, pierres, carreaux ou boîtes à munitions doivent être dans une main <- l'arme associée étant dans l'autre ...

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.

récupérez vos armes de jet et/ou vos "projectiles" (flèches- carreaux - pierres - fléchettes - poignard - shurikens - haches de jet) une fois l'affrontement terminé

[textes du document pour **Legend of Grimrock 1**]

pour lancer un sort , l'emplacement de la main droite doit être vide ou équipé d'un **orbe** -> <Bouton droit>
-> sélection du sort (**cases grises -> unique ou combinaison**) puis, lancement (**rectangle vertical bleu**)
[/textes du document pour **Legend of Grimrock 1**]

autres

<Echap> pour consulter le didacticiel via "Instructions"

pour l'évolution des personnages, ne vous dispersez pas dans les habilités -> 2 majeures et 2 ou 3 mineures
me semble un bon choix / 1 majeure et 3 ou 4 mineures est une autre possibilité viable

ne négligez pas les **bombes** <- **armes de jet**

si vous n'êtes pas à l'aise avec les déplacements clavier/souris & le gameplay en combat, jouez le en difficulté
facile

sauf peut être à trouver tous les secrets ?, notez qu'il y a **bien plus** de **serrures dorées** que de **clé en or** ->
utilisez ces dernières uniquement si les **objets** que vous apercevez vous intéressent vraiment

les **clé de Nexus** s'utilisent sur les **serrures** avec une **inscription** "téléporteur" à proximité

~~~~~ LA PARTIE ~~~~~

difficulté -> Facile / carte = Oui / déplacement : Clavier / aucun challenge additionnel

je n'ai pas mentionné les repas, les **phases de repos** et les **concoctions de potions** ou **bombes**

mon groupe -> ...



Zarque

Race **Minotaure**

Classe **Chevalier**

Santé 90/90 Energie 30/30

ATRIBUTS (0)

Force 15

Dextérité 11

Vitalité 16

Volonté 10

RESISTANCES

Résistance feu 10

Résistance foudre 2

Résistance poison 12

Résistance froid 0

DONS (0)

Coupeur de têtes

Maître d'armes

Armes légères

Armures

DETAILS

Protection 1

Esquive 1

Dégâts 3 - 6

Précision 9

Coup critique 5%

Charge maxi 60.0kg



Daegantolk

Race **Insecte**

Classe **Barbare**

Santé 100/100 Energie 40/40

ATRIBUTS (0)

Force 15

Dextérité 10

Vitalité 14

Volonté 12

RESISTANCES

Résistance feu 10

Résistance foudre 0

Résistance poison 8

Résistance froid 4

DONS (0)

Carapace

Agressif

Armes lourdes

Armures

DETAILS

Protection 10

Esquive 0

Dégâts 5 - 10

Précision 0

Coup critique 5%

Charge maxi 60.0kg



Caxapi

Race **Rongeur**

Classe **Voleur**

Santé 55/55 Energie 40/40

ATRIBUTS (0)

Force	11	-	+
Dextérité	17	-	+
Vitalité	12	-	+
Volonté	10	-	+

RESISTANCES

Résistance feu	2
Résistance foudre	14
Résistance poison	4
Résistance froid	0

DONS (0)

Mutant

Agile

Armes de jet

Précision

DETAILS

Protection	0
Esquive	9
Dégâts	1 - 2
Précision	24
Coup critique	5%
Charge maxi	63.0kg



Pizarwin

Race **Lézard**

Classe **Alchimiste**

Santé 70/70 Energie 50/50

ATRIBUTS (0)

Force	10	-	+
Dextérité	16	-	+
Vitalité	14	-	+
Volonté	10	-	+

RESISTANCES

Résistance feu	50
Résistance foudre	62
Résistance poison	58
Résistance froid	50

DONS (0)

Andurance aux éléments

Prudent

Alchimie

Armes à feu

DETAILS

Protection	0
Esquive	11
Dégâts	1 - 1
Précision	12
Coup critique	5%
Charge maxi	45.0kg

...

vous êtes 4 prisonniers à bord d'un navire ... après que ce dernier se soit fracassé sur des rochers, la cage qui vous retient dérive sur ce qui reste de la coque en bois ... elle s'échoue sur l'île de Nex ...

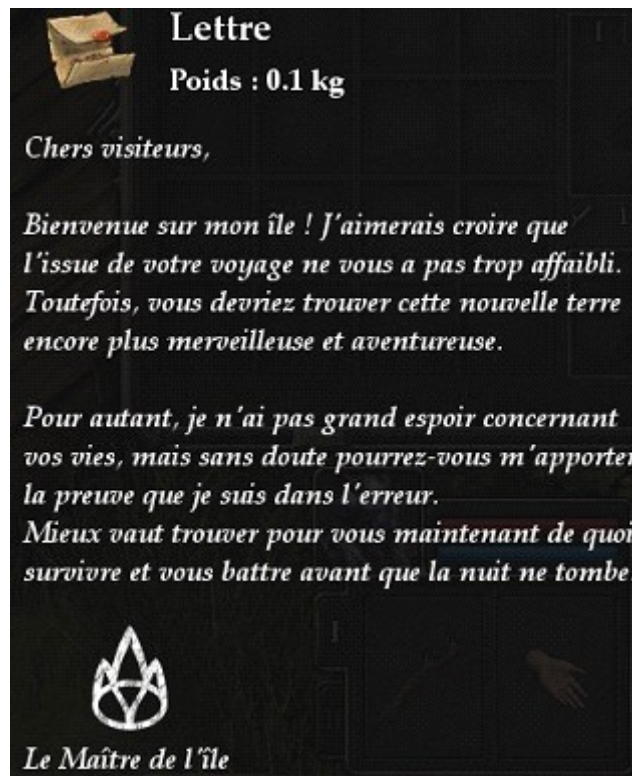
Niveau 1

la plage du naufrage #1

prenez **branche** et fracassez **grille** devant vous avec -> ... -> **pierre** et **fruit épineux**

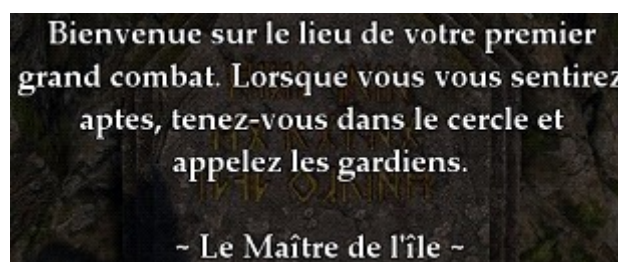
Ouest -> **crabes** ... - **pantalon usé** -> passez dans l'eau -> **maillet en os** -> cassez **branchages** -> ... -> **algue bleue** -> **tortue** - 2 **viandes de tortue** -> ... -> **bouton** ouvre 1ère grille -> ... -> **algue bleue** dans l'eau - **oeuf de tortue** -> **tortue** - 2 **viandes de tortue** -> ... -> **tortue** - 2 **viandes de tortue** -> ... -> 3 **fléchettes** -> **clé en fer** -> ... -> **œuf de tortue** -> ... -> **pierre** -> ... -> **clé en fer** sur **serrure** ouvre 2nde grille -> ...

Sud -> **chemise usée** -> posez **pierre** sur 2nde **plaque à pression** pour lever 3ème grille -> 1ère **lettre du Maître de l'île** sur **piédestal** ->



un sorte de défi ...

Nord -> 2 **tortues** - 4 **viandes de tortues** -> ... -> **serrure** 1ère porte nécessite **clé en or** (ok après **la plage du naufrage #2**) - "ordre" devant 4ème grille (ok cf. **la plage du naufrage #2**) -> ...



allons voir ailleurs rechercher + de matériel ...

Sud -> ... -> secteur du **cristal de vie** - **fruit épineux** - **parchemin langue de feu** -> 1ère statue tendant les bras derrière l'épave (ok cf. après **carrefour**) - cassez **branchages**

Est -> ... -> **inscription** devant 5ème grille : "un X marque l'emplacement" -> posez une **nourriture** sur 5 des 9 **plaques à pression** de façon a dessiner un "X" -> 5ème grille se lève -> ... -> **Zarchton** -> ... -> **Zarchton** -> ...

2nde porte fermée -> **inscription** à côté de 2nde statue tendant les bras (ok après **carrefour**) : résumé ->

"Kilhagan a perdu son épée et ainsi, le respect de ses hommes" -> Nord -> *Zarchton* -> ...

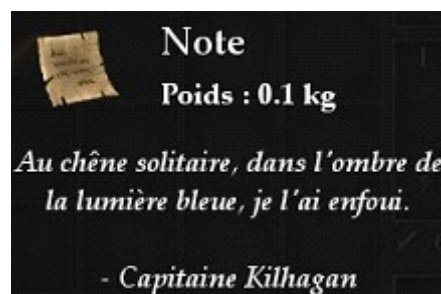


vous êtes ici ...

cassez *branchages* -> *bonnet de paysan* -> *carrefour* -> 2 *plantes arc en ciel* -> Est -> *plante arc en ciel* - *champignon sanguin* -> 1/2 tour -> *carrefour* -> Ouest -> ...

6ème grille nécessite *clé décorative* (ok voir ci après) -> bouton affiche *téléporteur Est* - allez y -> ... -> *tortue* - *viande de tortue* -> ... -> *sac* contient *Pierre* & *fronde* -> posez *Pierre* sur *plaque à pression* derrière 7ème grille pour qu'elle se lève -> *coffret* contient *potion de santé*, *daguer* et *clé décorative* -> 1/2 tour -> *téléporteur Ouest* -> *clé décorative* sur *serrure* ouvre 6ème grille - allez y > ...

2 *Zarchtons* -> ... -> *plante arc en ciel* - *coffre* contient *pelle*, *poisson fumé*, *parchemin nuage de poison*, *raprière* & *note*



la lumière bleue, ce doit être le cristal de vie ... <- ok cf. *la plage du naufrage #2*

revenez à la 2nde statue tendant les bras -> *déposez* y la *raprière* pour ouvrir 2nde porte fermée -> reprenez *raprière* -> descendez dans ...

la cave du marin mort #1

Ouest -> *chaîne* lève 1ère grille -> *passer partout*, *parchemin décharge électrique* et *potion de santé* -> 1/2 tour -> prenez *torche* -> ... -> *chaîne* lève 2nde grille -> ...

les salles mortuaires -> 2 *morts vivants* -> ... -> 1ère salle -> *coffret* contient *fusil de chasse* (erreur -> c'est un *pistolet* ...) & 2 *boîtes de munitions* -> *bottes en cuir* -> *bouton* dévoile escalier secret au Sud - allez y -> ...

la petite plage

tortue - 2 viandes de tortue -> ... -> tortue - 2 viandes de tortue -> 2 algues bleues -> passe partout sur coffre verrouillé pour masque tribal Thraelm & potion de soin

Niveau 2

Zarque (Chevalier Minotaure) -> + 1 armures / Daegantolk (Barbare Insecte) -> + 1 armes lourdes
Caxapi (Voleur Rongeur) -> + 1 précision -> don mutant : vitalité + 1 / Pizarwin (Alchimiste Reptilien) -> + 1 armes à feu

redescendez dans ...

la cave du marin mort #2

1ère salle -> Ouest -> posez objet sur plaque à pression -> bouton à droite lève 3ème grille -> ... -> 2nde salle
-> mort vivants -> ... -> clé en fer sur rebord -> ... -> Ouest -> clé en fer sur serrure ouvre porte en fer -> ... ->
2 morts vivants -> ... -> corne d'invocation sur autel -> escalier montant -> ...

la plage du naufrage #2

... -> bouton ouvre passage secret vers secteur du cristal de vie -> creusez derrière le chêne ("au Chêne solitaire, dans l'ombre de la lumière bleue, je l'ai enfoui") -> ...



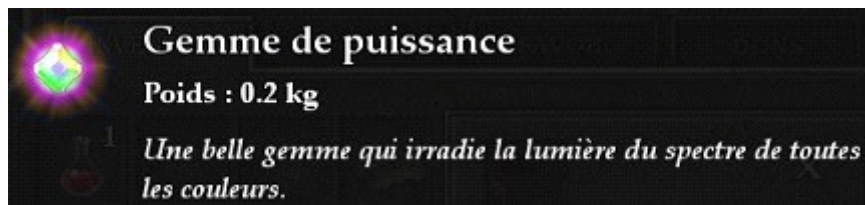
...

coffre déterré contient potion de santé & tenue de l'embaumeur

déposez rapière sur 1ère statue tendant les bras derrière l'épave pour dévoiler passage secret -> prenez y clé en or -> reprenez rapière -> ...

Est -> allez reprendre les nourritures que vous aviez déposé pour former le "X" puis pierre dans la cave du marin mort -> revenez ici -> ...

Nord -> clé en or sur serrure 1ère porte -> coffre contient élixir de force (Zarque, Minotaure Chevalier), boîte de munitions & dague buveuse d'âmes -> placez vous dans le cercle -> utilisez la corne d'invocation comme une arme -> affrontez vipers rools, un monstre végétal en deux éléments -> ... -> récupérez gemme de puissance



...



la carte de la **plage du naufrage**

Nord -> ...

la forêt de Twigroot #1

... -> 1er carrefour -> sac contient mortier, recettes potion de soin, potion d'énergie & 2nde lettre du Maître de l'île -> ...

Ouest -> champignon -> ... -> cassez racines -> twigroot -> cassez branchages -> twigroot -> ... -> champignon sanguin -> ...

2nd carrefour -> Ouest -> ... -> twigroot -> ... -> cassez branchages pour boîte de munitions -> ... -> escalier descendant vers ...

le 1er tunnel de Twigroot

... -> serrure 1ère grille nécessite clé en fer (ok de suite) -> envoyez 1ère lettre du Maître de l'île sur plaque à pression -> ... -> guerrier mort vivant -> ... -> cape en haillon et clé en fer -> 1/2 tour -> clé en fer sur serrure 1ère grille -> ... -> brochette de lézard -> coffre contient bombe de froid, clé arrondie et parchemin pique de glace -> bouton mur Sud dévoile passage secret -> guerrier mort vivant -> ... -> ramassez casque antique,

bouclier antique & sceptre en bois -> ...

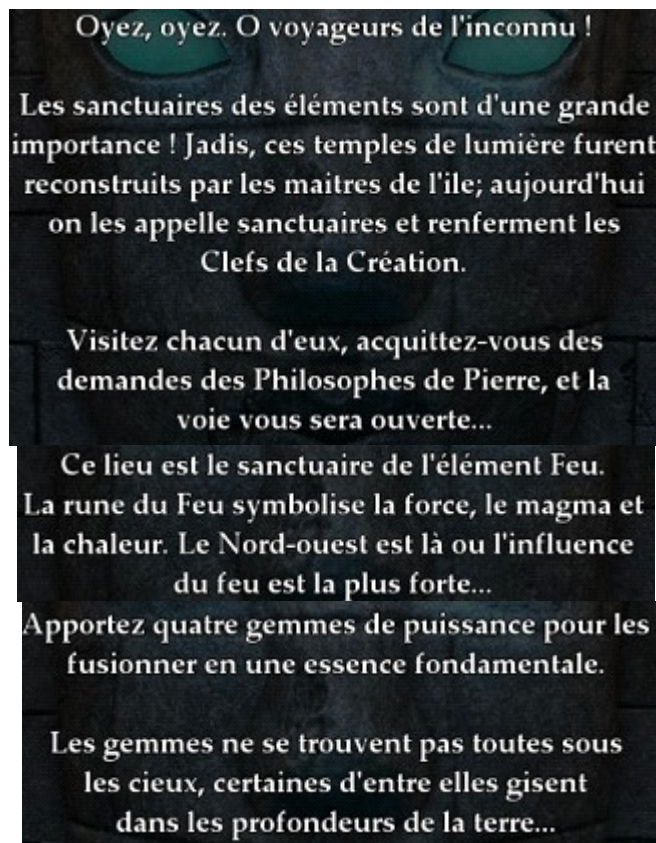
la forêt de Twigroot #2

... -> 2nd carrefour -> Nord -> ... -> champignon -> ... -> Nord (ok ci après) -> petite clairière -> 2 twigroots -> ...
-> Est (ok voir ci après) -> Sud -> champignon sanguin -> ... -> cassez branchages -> ... -> vous êtes au 1er carrefour -> 1/2 tour -> Est -> ...

cassez branchages -> twigroot -> ... -> collier du froid & gilet en cuir -> cassez branchages -> ... -> 1/2 tour -> petite clairière -> Est -> ... -> sac contient potion de soin, ver grillé & parchemin boule de poison

1/2 tour -> petite clairière -> Nord -> ... -> champignon sanguin -> clé arrondie sur serrure ouvre grille -> ...

grande clairière -> ... -> Ouest (voir + bas) - Sud Est (ok cf. forêt de Twigroot #3) - Nord Est (ok cf. forêt de Twigroot #3) -> bouton bleu -> le sanctuaire du feu -> consultez visages de pierre -> ...



c'est clair -> il vous faut trouver 4 gemmes de puissance pour les fusionner dans le sanctuaire du feu

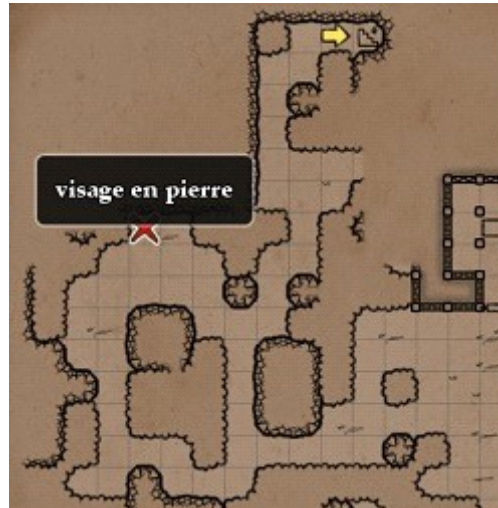
grande clairière -> Ouest -> cassez branchages -> ... -> champignon -> 2 loups - 2 chairsde loups -> 2 loups -> chair de loup -> ...

Niveau 3

Zarque (Chevalier Minotaure) -> + 1 armures / Daegantolk (Barbare Insecte) -> + 1 armures
Caxapi (Voleur Rongeur) -> + 1 armes légères -> don mutant : vitalité + 1 / Pizarwin (Alchimiste Reptilien) -> + 1 alchimie

... -> loup -> chair de loup -> ... -> visage de pierre ("une issue aboutie ici")

Nord Est -> ... -> dépassez racines (ok cf. la forêt de Twigroot #3) -> Nord -> ... -> escalier descendant -> ...



vous êtes là (flèche jaune sur l'image)

le 2nd tunnel de Twigroot

... -> pain -> chaîne lève porte -> ... -> prenez torche -> ... -> magicien disparaît -> ... -> dépassez grille soit Nord (ok juste après) -> ... -> rongeur roublard - poignard -> ... -> rongeur roublard -> ... -> parchemin bouclier -> cassez caisses & tonneaux -> saucisse salée - bassinnet en cuir -> revenez vers grille -> chaîne pour l'ouvrir - mise en garde sur panneau > ...

... -> bouton referme trappe -> Sud -> ... -> salle du cristal de vie -> Ouest -> rongeur s'enfuit - grille se baisse - serrure nécessite clé en laiton (ok après salle de la pierre philosophale) -> ...

Ouest -> rongeur roublard - poignard -> ... -> Nord -> ...

le Nid

levier ouvre 1ère porte -> Est -> 4 rongeurs roublards - 3 poignards - 2 fléchettes - gourdin (arme lourde) -> 2 grilles fermées (ok pour 1 + tard) -> 1/2 tour -> ...

Ouest -> dépassez éboulement -> limosella -> ... -> 3ème grille fermée face éboulement (ok + tard) -> ... -> Est -> 2 autres grilles fermées (ok pour 1 + tard) - potion énergie -> 1/2 tour -> Sud -> bouche -> mise en garde sur panneau -> bouton ouvre 2nde porte -> avancez, vous chutez -> ...

4 loups - 3 chairs de loups -> fléchette - fiole d'ardeur - sarbacane -> levier Nord ouvre porte Sud Ouest - allez y -> champignon sanguin -> téléporteur -> vous êtes au dessus, devant la bouche ...

a partir de maintenant je n'indiquera plus les vivres issus des animaux

loup -> ... -> 2nde porte est refermée -> face au bouton pour ouvrir 2nde porte, de suite droite -> bouche vous attaque -> gauche passez 2nde porte ouverte -> récupérez gemme de puissance -> bouton ouvre 2nde porte, passez au bon moment

pendant ce temps là, 3 grilles de cellules se sont levées -> 3 loups et vivres -> ... -> bouton mur Sud "ici" pour veste de voleur

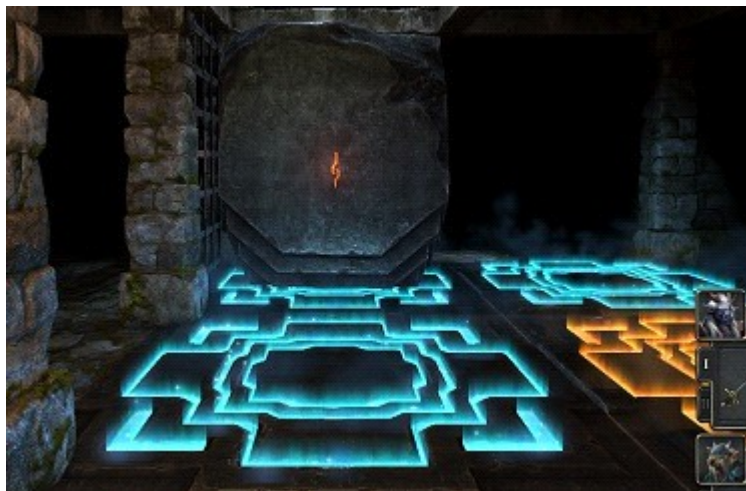


...
quittez le Nid -> ...

Sud -> ... -> grille fermée (vu -> ne s'ouvre pas) -> ...

salle de la pierre philosophale

chaine pour porte -> ... -> champignon sanguin -> Ouest -> récupérez pain et machette derrière 2 grilles -
posez pierre sur plaque à pression derrière grille - reste grille Sud Ouest (ok + tard) -> Est -> poussez pierre
philosophale -> ...



...

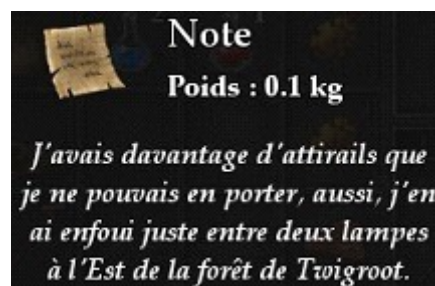
Nord -> bouton dévoile passage secret -> rongeur roublard - poignard -> brigandine - passe partout ->
bouton referme/ouvre passage secret -> ... -> poussez pierre philosophale sur case jaune lève grille Sud
Ouest - allez y -> ...

bouton face téléporteur révèle passage secret -> 4 morts vivants -> ... -> vous êtes derrière la grille Sud Ouest
-> potion d'énergie & élixir de vitalité (Daegantolk, Insecte Barbare) -> téléporteur -> ...

boîte de munitions - champignon sanguin - clé en laiton -> 4 guerriers morts vivants -> pantalon en cuir -> 2
haches de bourreau (arme lourde) - 2 casques antiques - 3 boucliers antiques - 3 fléchettes - sarbacane ->
bouton "ici" pour heaume en osier -> ...



...
Sud -> sac contient boussole, pain & note -> ...



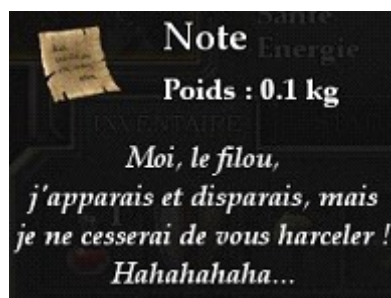
a voir en surface (ok cf. forêt de Twigroot #3)

levier pour accéder au téléporteur -> ...

récupérez pierre -> sortez de la salle de la pierre philosophale -> ... -> Est - Nord Est jusqu'à la serrure nécessitant clé en laiton - faites le, grille se lève - allez y -> ...

le secteur du *filou*

grille se baisse derrière vous -> levier -> Est -> ... -> *filou* ... va ouvrir, via levier Sud Est, passage secret avec tortue -> ... -> *filou* s'évapore -> clé en laiton - note -> ...



...

Niveau 4

Daegantolk (Barbare Insecte) -> + 1 armes lourdes

Caxapi (Voleur Rongeur) -> + 1 armes légères -> don mutant : dextérité + 1 / Pizarwin (Alchimiste Reptilien) -> + 1 armes à projectiles

là où il y avait la tortue -> bouton -> plein Ouest -> récupérez gemme de puissance - boîte de munitions -

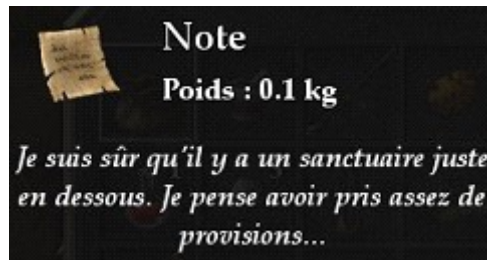
levier ouvre grille Ouest -> Sud Ouest -> 3 *tortues* -> ...

Niveau 4

Zarque (Chevalier Minotaure) -> + 1 armures

Centre Sud -> levier dévoile passage secret -> *tortue* -> ... -> Nord Est -> cassez caisses & tonneaux -> clé en laiton sur serrure ouvre porte - allez y -> ...

2 shurikens -> ... -> Ouest -> ... -> Sud -> ... -> pain - champignon sanguin - note -> ...



a voir + tard ... ce doit être sous la salle du *filou* (ok voir + bas) ?

Nord -> levier dévoile passage secret vers salle du cristal de vie -> 1/2 tour -> Est -> ... -> Nord -> chaîne lève grille -> salle des 4 piliers -> recette potion de protection & parchemin champ de force -> bouton alcôve Nord dévoile passage secret Est - allez y -> boîte de munitions -> cassez caisses & tonneaux -> cuirasse en osier -> ... -> Ouest -> escalier ascendant vers forêt de Twigroot -> 1/2 tour -> ...

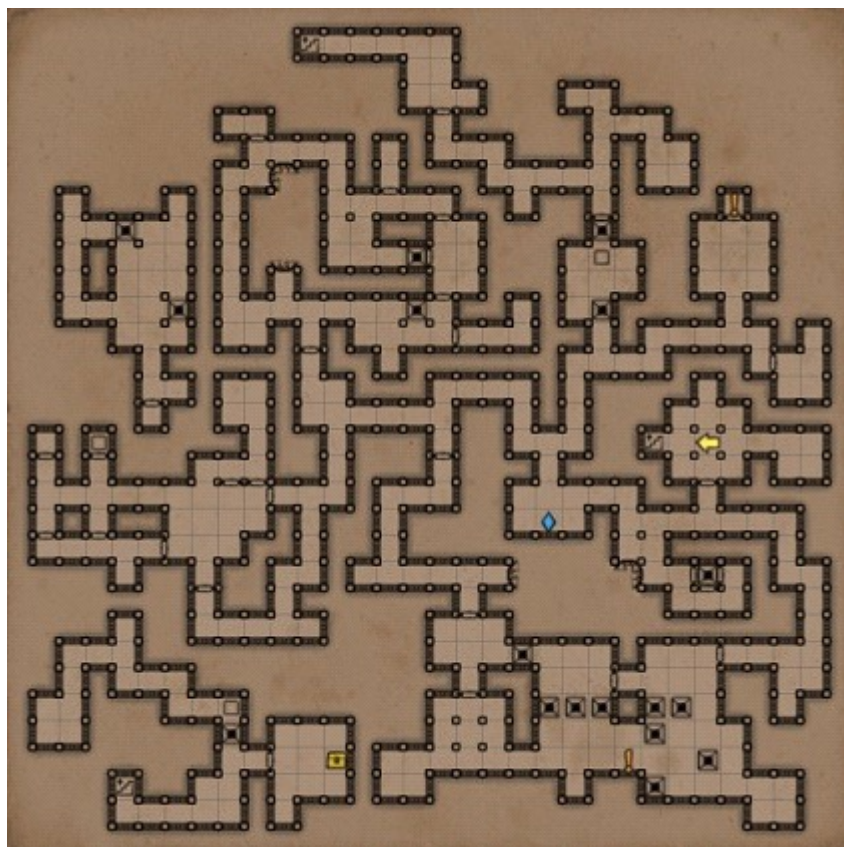
salle du cristal de vie -> vers Nord Est -> ... -> chaîne lève grille -> champignon sanguin - boîte de munitions -> 1/2 tour -> Nord -> salle des 4 fléaux -> 4 objets a déposer sur rebords : "maladie" -> potion de santé, "famine" -> n'importe quel vivre, "guerre" -> n'importe qu'elle arme et "froid" -> n'importe qu'elle armure lève grille -> cape en toile d'araignée & élixir de mental (Daegantolk, Barbare Insecte) -> reprenez vos 4 objets ...

retour dans le secteur du *filou* -> Est -> laissez vous tomber -> 2 morts vivants -> Ouest par Sud -> 4 morts vivants -> passe partout & fromage -> ... -> Est -> disposer 3 vivres sur rebord "haut lieu du glouton" dévoile passage secret > ...



...

allez y -> 10 morts vivants - cassez caisses & tonneaux -> ... -> gants en cuir - tome de santé (Zarque, Chevalier Minotaure -> santé + 25) - potion de rapidité -> ... -> reprenez vos 3 vivres -> plein Ouest -> téléporteur -> secteur du *filou*, vous êtes au Nord Ouest -> ... -> salle des 4 piliers -> ...



la carte des **deux tunnels de Twigroot**

escalier montant -> ...

la forêt de Twigroot #3

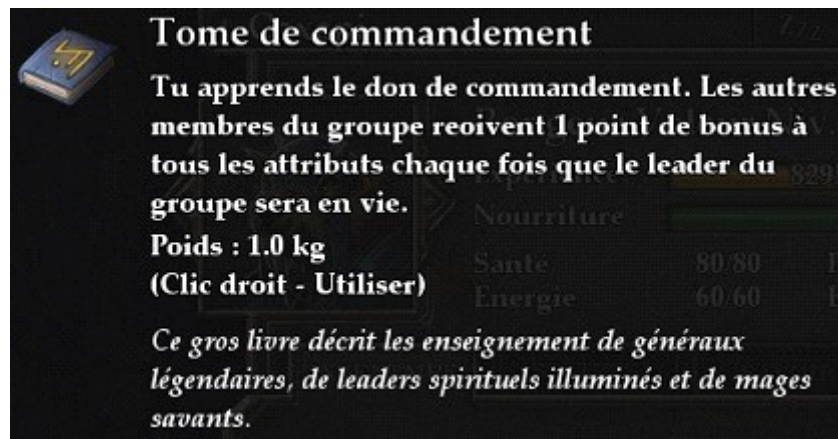
vous êtes l'Est -> ... -> Sud -> 3 *twigroots* -> ... -> **passer partout** sur **coffre** pour **boîte de munitions** & **bague rondache** -> 1/2 tour -> ... -> **levier** lève grille de **grande clairière** -> Nord Est -> ...

cassez **racines** -> cassez **branchages** -> **boîte de munitions** -> Sud Est -> ... -> Sud -> cassez **branchages** -> *twigroot* - grille Est fermée (**ok juste après**) -> 1/2 tour -> Est -> **pelle** pour **creuser entre les 2 braséros** ("j'en ai enfoui juste entre deux lampes à l'Est de la forêt de Twigroot") -> ...



...

passer partout sur **coffre déterré** pour **tome de commandement** (Zarque, Chevalier Minotaure)

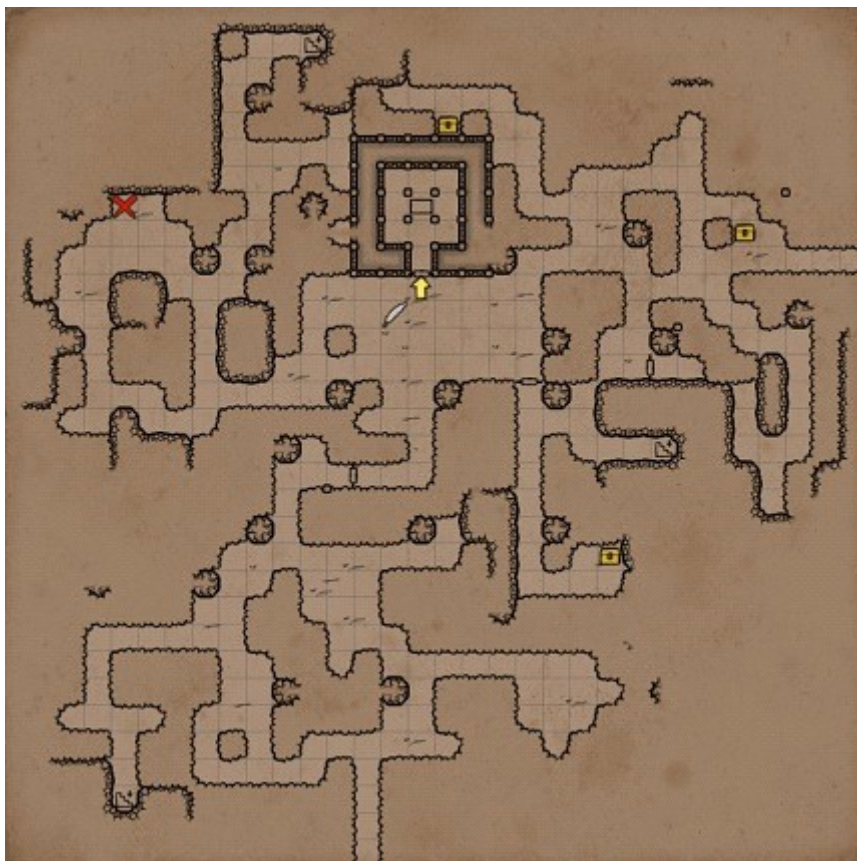


...

Sud -> ... -> passe partout -> ... -> levier lève grille Est -> allez y -> ... -> twigroot -> ... -> récupérez **gemme de puissance** & pantalon en cuir -> vers coffre déterré, twigroot -> ... - Est -> arche vers rivière oubliée (ok + tard) -> 1/2 tour -> ...

Nord -> ... -> branchages -> Ouest -> ... -> Nord -> twigroot -> ... -> champignon -> ... -> passe partout sur coffre pour bottes de l'embaumeur & baguette de foudre -> cassez branchages -> ...

via grande clairière -> Nord Ouest -> cassez racines -> champignon sanguin, bâton clouté, tunique xafi & masque xafi -> twigroot -> retour grande clairière -> ...



carte de la forêt de Twigroot

le sanctuaire du feu -> posez les 4 **gemmes de puissance** sur l'autel -> ... -> **prenez** essence de feu



...
filez à l'Est par l'arche -> ...

la rivière oubliée #1

présence de *harpies* en surface / dans l'eau -> *tortues* que vous ne pourrez pas combattre et des plantes

secteur central Ouest



...
rond violet sur image -> racines -> passe partout pour coffre contenant torche & cuirasse tribale thraelm

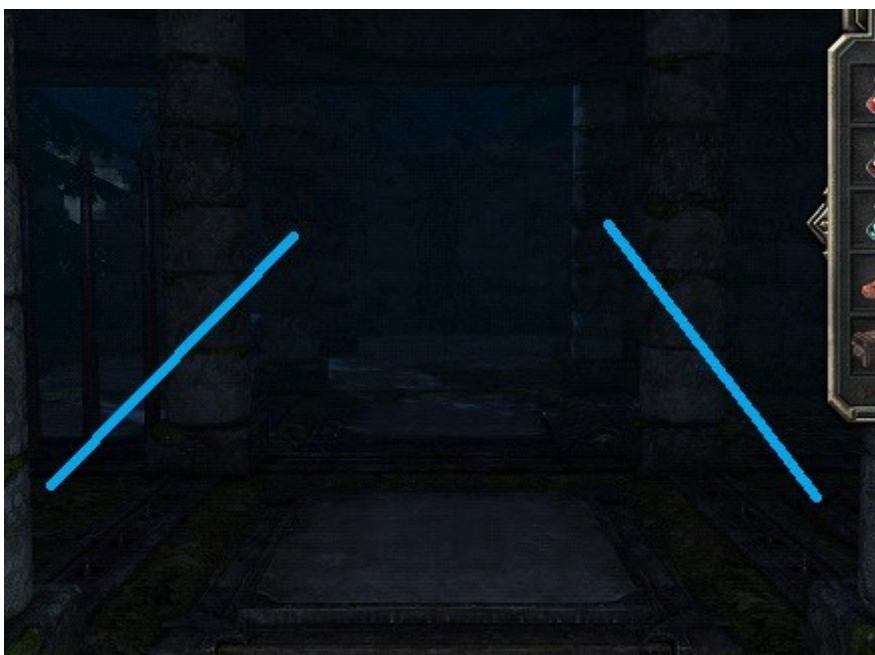
grille Sud fermée (croix rouge - ok voir ci après) - grille Nord fermée (croix rouge - ok voir + bas)

chemin bleu vers rond vert -> récupérez gemme de puissance + gants en osier et cape en haillon

rond rouge sur carte -> levier sous l'eau -> remontez vite par l'échelle près du panneau (flèche jaune)

grille Sud fermée -> lisez inscription -> berge d'en face (rond bleu) -> envoyez 1ère lettre du Maître de l'île sur plaque à pression à l'Ouest -> grille Sud se lève -> ... -> visage de pierre ("toute chose se compose d'au moins d'un des quatre éléments")

haut lieu de la confusion



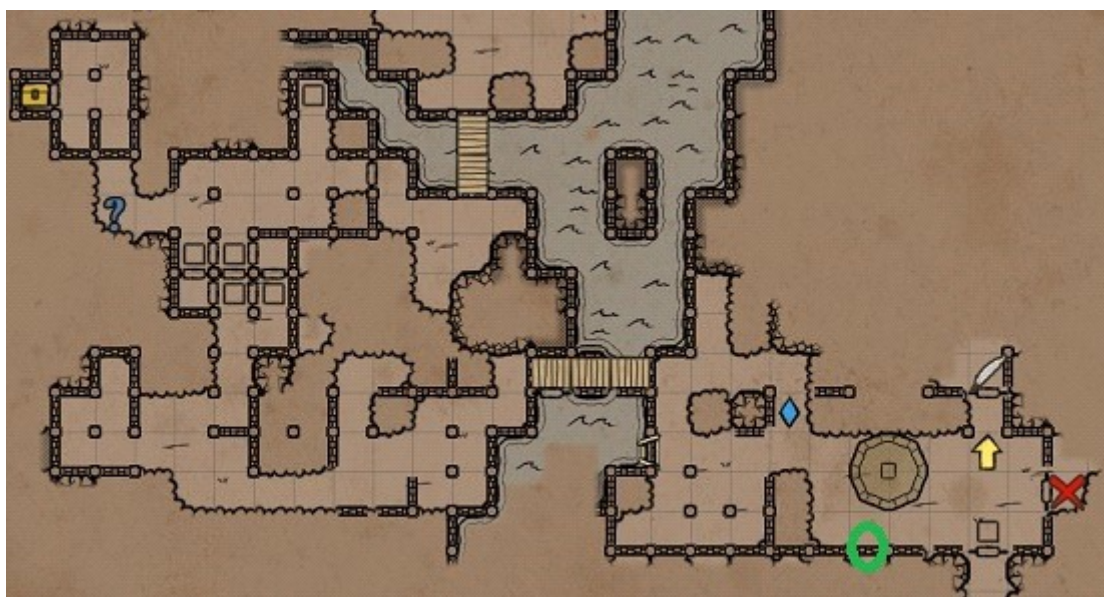
...

faites en sorte qu'il n'y ait **pas de grilles levées dans le sens Nord - Sud** (traits bleu sur l'image) - harpie -> bouton sur stèle : les bouches crachent et atteignent leurs cibles, le halo bleuté disparaît, filez vite au ...

secteur Sud #1

Sud Ouest -> ... -> gros bouton mural affiche téléporteur - allez y -> levier efface grille pour coffre verrouillé (ok après secteur Centre Est) - gros bouton mural ? - fromage -> téléporteur -> ...

Est -> ... -> cassez branchages -> potion de soin, épée longue & parchemin d'invisibilité -> ... -> pont Sud -> 3 loups -> ... -> crâne (Zarque, Chevalier Minotaure -> don coupeur de têtes -> force + 1), algue bleue & champignon sanguin -> ... -> arc court + 3 flèches -> ... -> cristal de vie -> ...



vous êtes là ...

gros bouton (rond vert) lève grille Est (croix rouge - voir après) -> porte vers Cîinaga Keelbreach (ok voir + bas) / levier ouvre grille vers Nord (plume blanche) - allez y !

secteur Centre Est #1

... -> harpie -> escalier vers cave de la rivière oubliée (ok cf. secteur Centre Est #2) -> ... -> 2 loups -> Nord -> ...

secteur Nord Est

passe partout & gants en cuir dans recoin -> serrure dorée cage magique nécessite clé en or - loup - monstre végétal -> ... -> escalier descendant vers téléporteur -> porte fermée (ok cf. après le château Nex) téléporteurs pour voyager rapidement - à l'instant T, seul celui de la plage du naufrage est actif -> allez y -> tortue -> 3 poignards sur arbre près épave -> téléporteur vers téléporteur -> ressortez -> ...

ouest -> ... -> pont Nord -> boîte de munitions, poisson fumé, marteau de guerre (arme lourde) -> levier baisse grille Nord fermée - vous pouvez traverser via le pont Centre Nord -> 1/2 tour -> ...

secteur Centre Est #2

cave de la rivière oubliée -> ... -> 3 rongeurs roublards & meute de petits rats -> poignard, boîte de munitions & clé en or -> ...

Niveau 5

Zarque (Chevalier Minotaure) -> + 1 armes légères / Daegantolk (Barbare Insecte) -> + 1 précision
Caxapi (Voleur Rongeur) -> + 1 armes légères -> don mutant : volonté + 1 / Pizarwin (Alchimiste Reptilien) -> + 1 armes à projectiles

Nord -> rongeur roublard -> serrure dorée de la cave du charmeur de serpent -> ... -> 1/2 tour -> ... -> Ouest -> 2 limosella & pain -> serrure dorée de la cave du paladin - serrure dorée de la cave du forban (ok de suite) -> ... -> serrure dorée de la cave du magicien -> ...

je décide d'ouvrir la cave du forban avec clé en or pour 2 passes partout, arc long, 4 flèches & potion de rapidité -> ressortez -> ...

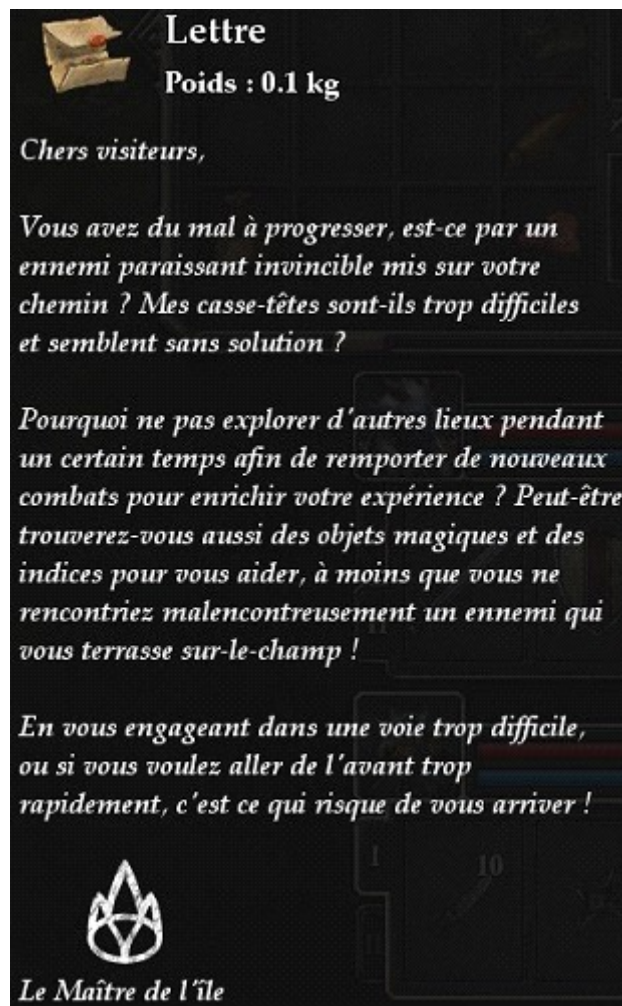
la cour du château -> double porte en bois fermée <- "quelqu'un derrière" & 4 piédestals avec symboles des éléments <- c'est sans aucun doute ici qu'il faudra déposer les 4 essences ... - ok cf. après le désert

secteur Sud #2

Ouest -> passe partout sur coffre verrouillé pour jambières tribales thraelm & gants de voleur -> Est -> ... -> grille Est levée -> ... -> plante arc en ciel - passe partout sur coffre verrouillé pour capuche de voleur & bombe de feu -> 1/2 tour -> ... -> porte vers ...

Cîinaga Keelbreach

... -> Ouest -> 3ème lettre du Maître de l'île dans tronc arbre -> ...



même pas peur !

1/2 tour -> ... -> Sud -> ... -> grille fermée (ok voir ci après) -> Est -> ... -> Nord -> champignon sanguin - visage de pierre ("ne permettez pas que le rocher n'arrive à destination")

Sud -> halo bleuté se déplaçant rapidement sur 3 cases et vous repoussant - il semble impossible de traverser -> prenez 3ème lettre du Maître de l'île (elle fera office du "rocher qui doit arriver à destination") -> débrouillez vous pour passer au moins une case et jetez la devant vous -> si elle passe" alors la grille sus nommée s'ouvrira -> ...

Sud -> ... -> laissez 3ème lettre du Maître de l'île sur plaque à pression -> ... -> carrefour -> Est -> cassez branchages -> mousse sombre - visage de pierre ("des générations avant vous ont foulé ces chemins - elles ont eut le courage de les suivre jusqu'à leur fin") - groupe d'insectes -> 1/2 tour -> ...

carrefour -> groupe d'insectes -> Ouest -> groupe d'insectes -> cassez racines -> Sud -> sautez en bas -> dague empoisonnée -> échelle -> ... -> bouton sur stèle lève grille -> Ouest -> ... -> plante arc en ciel -> ... -> bouton bleuté -> le sanctuaire de la terre -> boîte de munitions -> inspectez visages de pierres -> ...

Cette construction est celle du sanctuaire de l'élément Terre. La rune de la Terre symbolise la vitalité, les montagnes et les plantes. Le Sud-ouest est là où l'influence de la terre est la plus forte.

Toute matière dans l'Univers se compose de quatre éléments de base, le feu, la terre, l'air et l'eau. Le feu s'oppose à l'eau tout comme l'air s'oppose à la terre.

Mais sans un cinquième élément spirituel, il n'y aurait qu'un grand vide, car toute matière serait inexistante du fait que les quatre éléments de base s'annulent mutuellement.

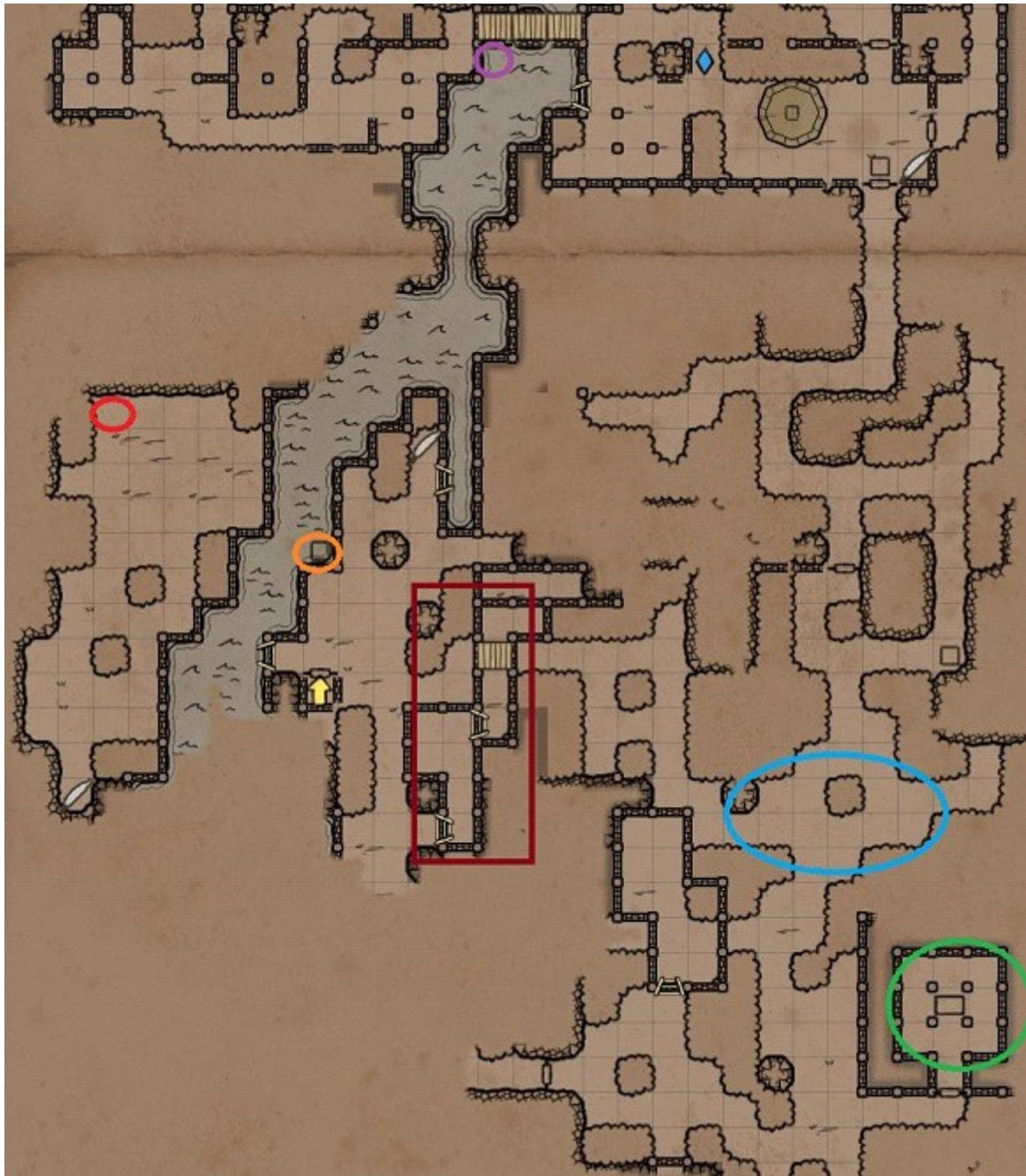
On appelle le cinquième élément "Equilibre", mais "Fixateur" est un nom qui pourrait tout aussi bien convenir.

résumé : 5 éléments ... vous en avez 1 (essence de feu) !

Nord -> carrefour -> Ouest -> ... -> *crapauds* qui avalent vos **objets tenus en main** - une fois tué(s), **pensez** à les récupérer au sol -> ... -> **champignon sanguin** -> **passerelle** -> ... -> **racines (ok + tard)** - grille bloque **coffre (ok + tard)** -> **téléporteur** - allez y -> ...

téléporteur -> ... -> visage de pierre ("nous, les philosophes de pierre, aidons dans la mesure du possible ceux qui ont eut la permission d'entrer et non ceux que l'on a exclue") -> **mousse sombre & algue bleue** -> ... -> 6 *zarchtons* -> **récupérez** **gemme de puissance**

allez dans l'eau et remontez tout au Nord -> ...

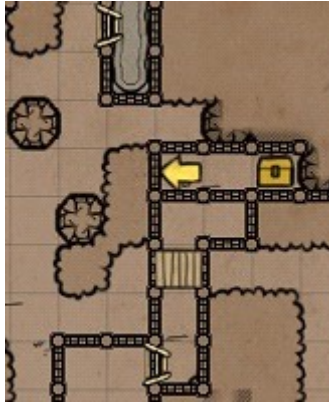


rond bleu -> carrefour / rond vert -> **sanctuaire de la terre** / rond rouge -> gemme de puissance / plumes blanches -> téléporteurs

rond violet -> jambièrre en osier & 3 bombes de froid face échelle près pont Sud de la rivière oubliée

Sud -> ... -> explorez secteur en contrebas de passerelle (rectangle marron sur l'image) -> **pelletez** sous panneau "en dessous"

déterrera coffre verrouillé -> utilisez passe partout pour torche & cristal de recharge -> ...



passe partout -> ... -> remontez par 2 échelles -> Nord -> cassez racines -> ... -> Ouest dans eau de nouveau
 -> posez objet sur plaque a pression (rond orange sur l'image) -> remontez par échelle côté grille qui s'est
 levée -> coffre = mimique (flèche jaune sur l'image) -> 4 carreaux, torche & 3 bombes électriques

Sud -> échelle vers Sud Ouest -> plante arc en ciel -> bottes en cuir -> visage de pierre ("les serpents peuvent
 être réveillés") -> 3 fléchettes -> 12 leviers - ils doivent tous être baissés -> récupérez gemme de puissance ->
 serrure sur stèle nécessite clé de Nexus (croix rouge dans rond jaune sur image ci dessous - ok bien + tard cf. un
 peu partout) -> ...

explorez secteur aquatique Sud Ouest & Ouest -> ...



croix rouge -> herse baissée / rond rouge -> gemme de puissance / plumes blanche -> téléporteur

rond vert -> coffre contient 2 bombes de poison, flèche & souliers / rond bleu -> passe partout

depuis flèche jaune -> Sud -> ... -> Est -> ... -> Sud Est -> cassez branchages -> visage de pierre ("je n'ai que l'œil

droit, j'ai vu une météorite tomber devant moi") -> 1/2 tour -> échelle -> bouclier rond, fiole anti poison & champignon sanguin -> échelle -> groupe d'insectes -> escalier descendant -> ...

l'abri de Erder #1

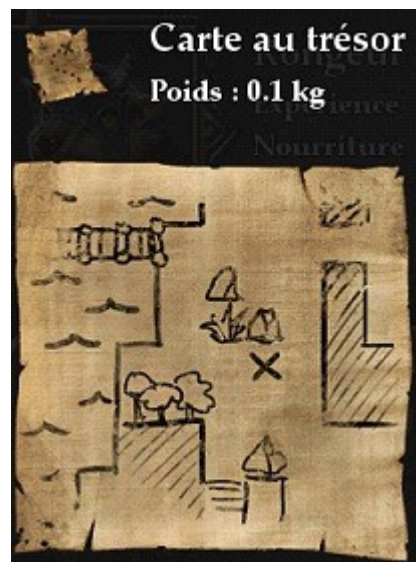
... -> serrure nécessite clé de la mine (ok voir + bas) -> ... -> chaîne lève herse -> ...

présence de plusieurs espèces de *erders* (champignons), les "gros marrons" ont une attaque à base de poison <- dans un 1er temps, il faudra éventuellement ressusciter au cristal de vie de la rivière oubliée

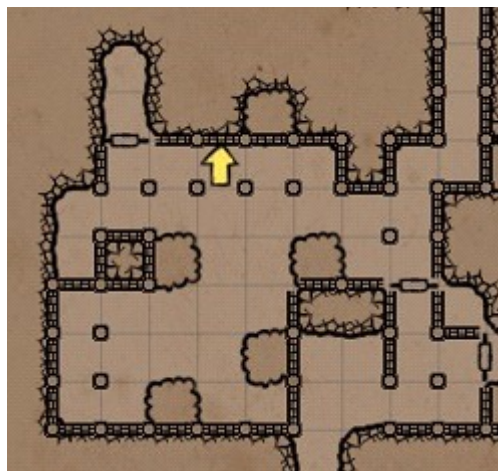
Niveau 6

Zarque (Chevalier Minotaure) -> + 1 précision armes légères / Daegantolk (Barbare Insecte) -> + 1 précision
Caxapi (Voleur Rongeur) -> + 1 précision -> don mutant : volonté + 1 / Pizarwin (Alchimiste Reptilien) -> + 1 précision

Ouest -> ... -> 2 plantes arc en ciel - pique - herse baissée (ok juste après) -> coffre = mimique -> clé de la mine, carte au trésor & hache de guerre



manifestement, c'est proche de H2O ...



...

bouton lève herse pour bassin en fer & fiole anti poison

revenez à la serrure -> utilisez de clé de la mine pour enlever herse -> ... -> Sud -> pièce d'horlogerie pour connaître l'heure - cristal de vie -> ... -> salle de l'énigme -> inscription "épreuve des sorts" -> 9 plaques à

pression <- je cale sur cette énigme - je pense qu'il faut dessiner un sort ... est ce celui de boule de feu comme celle que l'on aperçoit derrière la grille ? doit on (ou pas) poser des objets ? - ok cf. l'abri de Erder #2

couloir Est vers Nord -> ... -> herse se referme derrière vous -> pour qu'elle se relève, tandis que des *erders* de différents type vous assaillent, vous devez éliminer *champion erder* qui se compose de 6 éléments dispersés en ce lieu



...

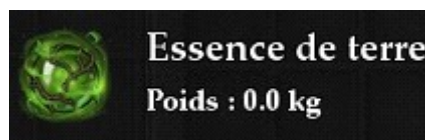
... -> branchages à casser - passe partout - mousse sombre - récupérez gemme de puissance coté Est - inscription > ...

~ La légende de Kilhagan ~

Sans son navire et son équipage, Kilhagan ne put reprendre la mer. Seul, sans espoir et totalement perdu, sa vie devait s'achever. Mais survint la rage, et grâce à elle, son existence avait un nouveau but: la vengeance.

...

ressortez -> Cîinaga Keelbreach -> ... -> sanctuaire de la terre -> déposez 4 gemmes de puissance sur l'autel -> prenez essence de terre



...

plein Nord -> ...

la rivière oubliée #2

Nord Ouest -> dans l'eau, Nord -> **passage vers île Sleet** -> 1/2 tour <- vous ne savez pas où est la prochaine échelle ... -> ...

le sanctuaire de la douleur

veillez à être au top forme et passez au bon moment -> **levier (rond bleu sur l'image ci dessous)** pour supprimer la grille à l'Ouest -> ...

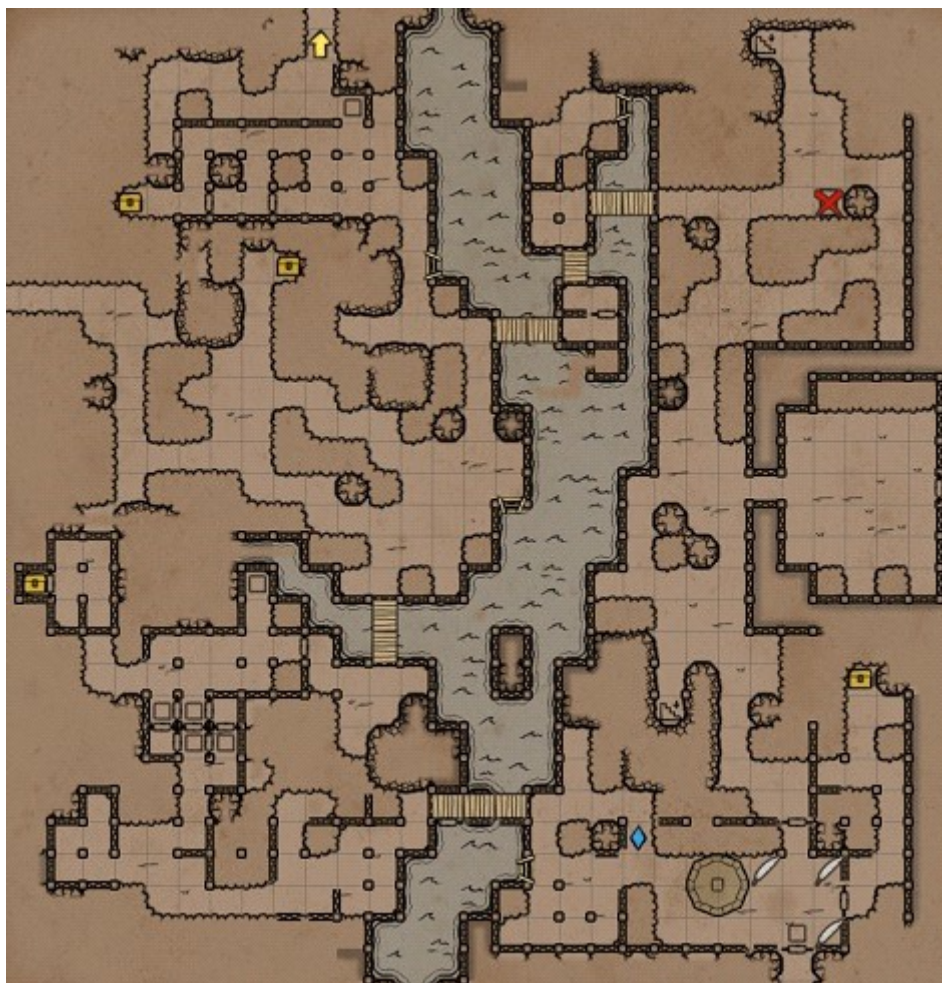


...
petit bouton (rond violet sur l'image ci dessus) pour **passer partout** sur **coffre** contenant **potion de protection** & **gantelets de griffes d'ours**

flèche jaune sur l'image précédente -> 4ème lettre du Maître de l'île -> ...



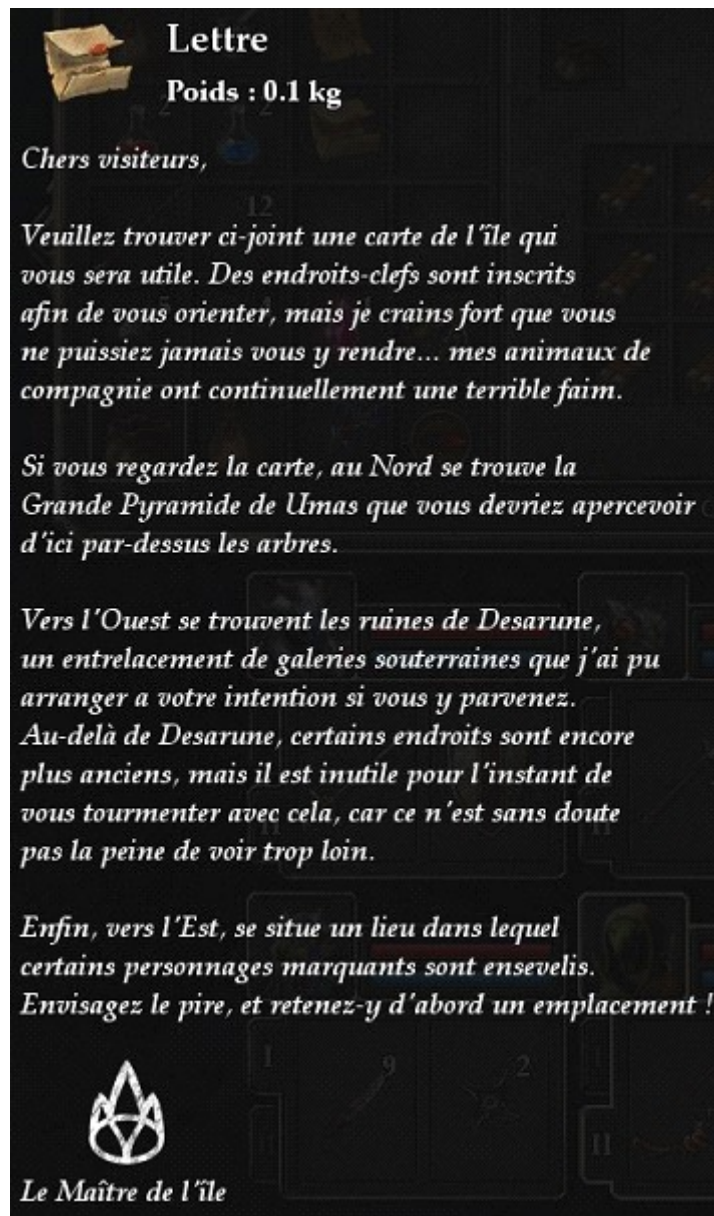
...
Est -> ... -> **monstre végétal** -> **plaque à pression** dévoile passage secret évitant le **sanctuaire de la douleur** -> Nord -> **champignon sanguin** -> ...



la carte de la rivière oubliée

l'île Sleet

... -> vers Nord -> pierre -> carte de l'île et 4ème lettre du *Maître de l'île* dans tronc arbre -> ...

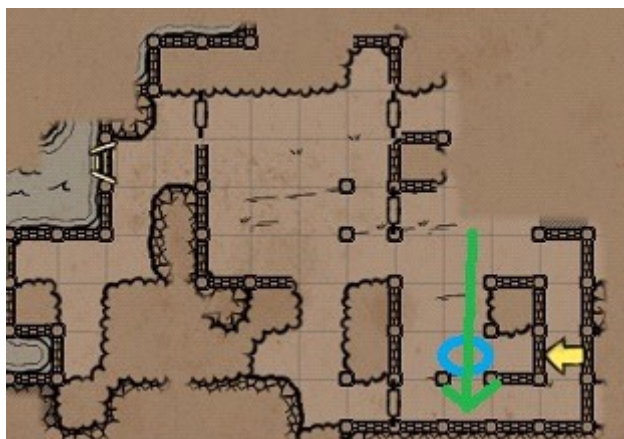


...

... -> pierre -> ... -> stèle "faites appel au gardien pour passer" -> envoyez 4ème lettre du Maître de l'île dans bouche -> pont magique Ouest se forme -> Nord -> ... -> algue bleue -> ... -> fruit épineux -> grille Ouest fermée (ok cf. les archives #3) -> Ouest -> passage vers les ruines de Desarune -> 1/2 tour -> ...

Sud puis Est -> 1ère passerelle -> ... -> 2nde passerelle -> ... -> arquebuse vous téléporte -> morts vivants -> téléporteur -> ... -> Est -> ...

stèle "l'esprit et la matière" - levier baisse grille -> ... -> cassez branchages pour champignon sanguin - 1ère grille fermée (ok voir ci après) -> Sud -> levier éclaire cases au sol - bassin en cuir - 2nde grille fermée (ok voir ci après) -> 1/2 tour -> poussez 2 fois pierre 1ère philosophe vers Est -> passez -> ...



...

gros bouton (flèche jaune sur l'image) dévoile passage secret vers Nord -> coffret contient **recette potion de rage & vivres** -> **passe partout** -> 1/2 tour -> poussez les 2 **pierres philosophales** vers Ouest -> bouton sur stèle (rond bleu sur image) - écartez vous **rapidement** afin que boule énergie venant Nord frappe bouche Sud (flèche verte sur image) -> 2nde grille se lève -> reste juste à déplacer les 2 **pierres philosophales** sur cases jaunes -> 1ère grille se lève - allez y -> ...

vous êtes au Centre Est -> panneau "danger" -> plaque à pression -> 3 *groupes d'insectes* -> ... -> face plaque à pression, posez y **objet** et allez au Sud **rapidement** pour téléporteur éphémère -> vous êtes à l'Est -> crâne (Zarque, Chevalier Minotaure -> don coupeur de têtes -> **force + 1**) -> visage de pierre "en ce monde, les vents aussi ne sont pas naturels" -> **passe partout**, boîte de munitions & parchemin bouclier de foudre -> gros bouton - **rapidement** vers téléporteur éphémère -> vous êtes au Sud Est -> *golem de pierre* -> Nord -> ... -> *golem de pierre* -> ... -> *golem de pierre* -> ...

Niveau 7

Zarque (Chevalier Minotaure) -> + 1 armes légères / Daegantolk (Barbare Insecte) -> + 1 précision
Caxapi (Voleur Rongeur) -> + 1 coups critiques -> don mutant : **force + 1** / Pizarwin (Alchimiste Reptilien) -> + 1 armes à feu

Est -> ... -> sac contient **biscuits** & **potion d'ardeur** -> Nord -> ... -> *golem de pierre* -> Est -> vers le cimetière -> 2 *twigroots* -> 1/2 tour -> ...

Nord Est -> **recettes anti venin** & **antidote** -> **crystal de vie** -> Ouest près de l'eau -> visage de pierre ("...")

Nord -> **entrée de la pyramide** -> **5ème lettre du Maître de l'île** -> ...



c'est clair, il faudra revenir (bien) + tard ... <- ok cf. fin de **un peu partout**

plongez -> ...



rond blanc -> **secteur Nord Ouest** inaccessible (ok voir après **le sanctuaire de l'eau**) / croix rouge -> grille fermée du début (ok bien + tard) / croix rouge dans rond jaune -> entrée de **la pyramide** (ok bien + tard cf. fin de **un peu partout**)

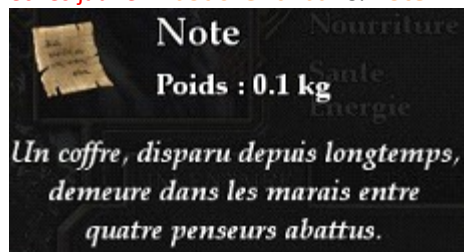
point d'interrogation bleu -> barrière magique empêche accès **échelle** (ok voir après **le sanctuaire de l'eau**)

croix rouge dans rond bleu -> grille îlot Nord fermée (ok cf. **le désert**) - visage de pierre -> ...

Le "silencieux" a un ami qui est plus bavard. Dirigez-vous vers le soleil levant pour le trouver, au-delà des deux arches...

ce doit être le visage de pierre précédent ... les arches étant les statues de serpents jaunes

flèches jaune -> **bouclier tribal** & **note** -> ...



serait ce à **Ciïnaga Keelbreach** ? -> oui cf. après l'île **Sleet**

retournez au **visage de pierre** qui ne parle pas <- "silencieux" et attendez, d'heure en heure (**phases de repos**), "son ami" face au Sud (**pont détruit**) -> "il" apparaîtra de nuit en élaborant le **pont magique Est** sur son passage <- l'ami est il **le filou** ? -> empruntez le pour atteindre l'île **centrale** -> ...

faites le tour -> **bâton canine** -> ...

cavité sous marine

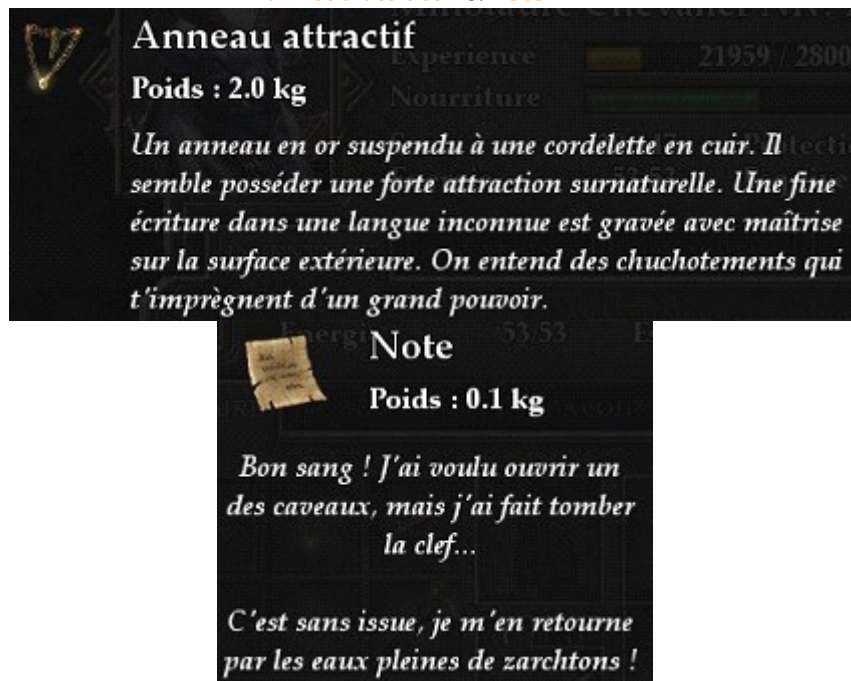
explorez la **en plusieurs fois** - présence de *zarchtons* & d'**algues bleues**



...
 ronds bleus -> levier au fond à droite lève 2nde herse Sud -> allez y -> échelle -> levier lève 1ère herse Sud ->
 ... / rond jaune -> bouton dans impasse Est lève herse Nord - armure de cristal dans recoin (non visible sur
 l'image - à droite du rond jaune) -> Nord -> ...

rond orange -> clé en or

anneau attractif & note -> ...



la clé tombée est la clé en or ...

4 caveaux disposant chacun d'1 serrure dorée nécessitant clé en or -> je décide d'ouvrir le caveau de l'acier ->
 couteau (coutelas voir couperet <- arme légère), écu des éléments et 3 bombes de froid - reste 3 serrures
 dorées - ressortez à l'air libre -> ...

le sanctuaire de l'eau

parchemin bouclier de froid sur l'autel -> consultez les visages de pierres ...

Ce sanctuaire est celui de l'élément Eau.
La rune de l'Eau symbolise la volonté et la
glace. Le Sud-est est là où l'influence de
l'eau est la plus forte...

O vous qui cherchez le sanctuaire non visible !
En vous tenant uniquement à l'endroit du
parfait équilibre des essences, vous ne pourrez
atteindre celui-ci qu'avec un habile sorcier...

arg ... je n'ai pas de jeteur de sorts dans mon groupe !

quittez l'île centrale -> finissez d'explorer l'eau -> plein Sud -> ...



...

croix rouge -> plaque à pression et grille fermée dans l'eau (croix rouge sur image) - mention "les voies s'ouvrent à ceux qui savent retenir leur souffle" -> stationnez plusieurs secondes sur plaque à pression afin que grille se lève définitivement <- prévoyez 1 potion de soin pour 1 personnage, sacrifiez les 3 autres -> récupérez crâne (Zarque, Chevalier Minotaure -> don coupeur de têtes -> force + 1)

reste le secteur Nord Ouest -> tout au Nord -> je l'avais loupé la 1ère fois -> bouton juste à gauche de l'entrée de la pyramide dévoile pont magique Nord -> ... -> champignon sanguin -> petit bouton efface barrière magique dans eau -> fleur en cristal -> visage de pierre -> ...

La porte du cinquième sanctuaire
est invisible...

bien ... au moins, on est prévenu !

plongez -> échelle sous l'eau, là où il y avait la barrière magique -> coffret contient cuissarde miroir, collier runique et 2 boîtes de munitions



la carte de l'île Sleet

vérifions pour la note concernant "les 4 penseurs abattus ... dans les marais" -> la rivière oubliée -> Cīnaga Keelbreach -> Nord Ouest -> "ils" sont là - coffre mentionné a déterrer contient cristal de recharge, fruit épineux & rondache de la tribu thraelm



... -> la rivière oubliée -> l'île Sleet -> Ouest -> ...

les ruines de desarune #1

... -> inscription "pyramidion du grand refoulement" -> grille entrée fermée (croix rouge sur image ci dessous - ok cf. les ruines de desarune #2) -> chaîne ouvre porte -> ...



...

2 **limosella** -> 1ère grille Nord Est fermée (croix rouge -> ok voir + bas) / **bouton** (exclamation orange) pour petit parcours à reculons vers Ouest -> **élixir de résurrection** & **bracelet de bronze** -> sautez en bas -> **boîte de munitions** -> Nord -> ...

secteur du pont flottant -> grille Sud **pont flottant** fermée (ok voir + bas) - 7 plaques à pression (ok voir + bas) -> Nord -> ...

chaîne lève porte -> ... -> **morts vivants** -> ... -> **chaîne** lève porte -> **morts vivants** -> **champignon sanguin** - **dague de poing** -> 1/2 tour -> Est -> cassez **caisses** & **tonneaux** -> ... -> **échelle** -> cassez **caisses** & **tonneaux** -> **saucisse salée** -> Est -> ... -> **levier** lève 1ère grille Nord Est - 2nde grille Nord Est fermée (ok) > 1/2 tour jusqu'à l'autre côté de 1ère grille Nord Est -> **golem de glace** -> ... -> **clé arrondie** & **parchemin de boule de feu** <- je vais pouvoir vérifier mes hypothèses pour l'énigme dans **l'abri de Erder** (ok c'était bien ça -> cf. **l'abri de Erder #2**)

secteur du pont flottant -> si vous disposez 1 objet sur chaque plaque à pression, vous remarquez que **le pont flottant se forme en hauteur** - vous devez y aller -> ramassez 2 **vivres** & **bombe de feu** -> grille Sud **pont flottant** se lève -> allez y -> ... -> **échelle** -> formez **pont flottant** d'ici en lâchant 1 **objet** en contre bas sur chacune des 7 **plaques à pression** -> **clé arrondie** sur **serrure** ouvre porte -> ...

brochette de lézard -> ... -> **chaîne** lève grille -> **parchemin lumière** - **cristal de vie** - trappe ouverte (ok + tard)



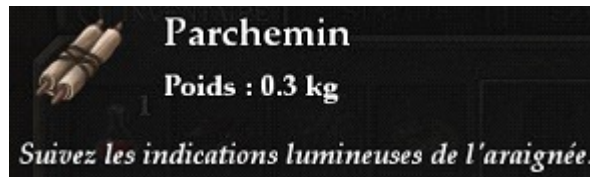
vous êtes là ...

Est -> levier ouvre porte -> 5 grilles fermées (ok définitif) - plaque à pression (+ tard) devant grille fermée (ok définitif) - porte vers Est fermée (ok voir + bas)

Nord Ouest -> 1er escalier descendant vers les archives (ok juste après) -> 1/2 tour - Nord Est -> 2nd escalier descendant vers ...

les archives #1

Ouest -> Sud -> plaque à pression devant 5 grilles fermées (ok définitif) - grille fermée (ok définitif) -> bouton mur Ouest -> l'araignée -> Ouest -> parchemin -> ...



...
continuez à faire le tour -> champignon sanguin -> dépassez 1er escalier vers les ruines de desarune -> ... - 2 flèches -> dépassez 2nd escalier vers les ruines de desarune -> posez objet sur plaque à pression devant 5 grilles fermées -> ... -> l'araignée est téléportée -> remonte aux ruines de desarune -> l'araignée est au fond derrière grille fermée, elle vient vers vous -> positionnez vous sur plaque à pression de façon à ce qu'elle chute -> redescendez aux archives, elle n'y est pas, elle donc ailleurs ... -> remonte aux ruines de desarune -> Ouest jusqu'au cristal de vie -> sauvegardez -> laissez vous tomber dans le trou -> ...

vous êtes aux archives -> plante arc en ciel - pas de trace de l'araignée - petit bouton dans mur Sud ouvre passage secret -> ... -> remonte aux ...

les ruines de desarune #2

l'araignée est là, elle ne cesse de tomber lorsque vous êtes sur plaque à pression

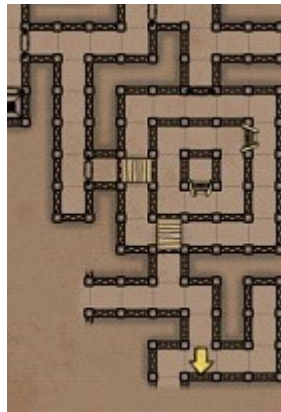
c'est clair, il faut faire tomber "quelque chose" - il n'y a pas 36 endroits dans ces 2 petits secteurs superposés -> redescendez aux archives -> reprenez objet sur plaque à pression : les 5 autres plaques à pression derrière les 5 grilles fermées sont opérationnelles -> remonte aux ruines de desarune -> trou derrière chacune des 5 grilles fermées -> de façon empirique, en débutant par l'Ouest (pfiou ... ça aurait été plus rapide par l'Est !), vous finissez par trouver la séquence (si c'est faux, il faudra récupérer les petits objets en bas via la plaque pression) : glissez petit objet à travers les grilles fermées 2, 4 et 5 -> porte vers Est se lève -> ...



...
petit bouton (flèche jaune sur l'image) -> 1/2 tour -> Est -> vous êtes derrière grille entrée fermée -> cuissarde

de plaque l'ouvre -> 1/2 tour -> Sud -> ... -> chaîne ouvre porte -> ... -> 1ère passerelle -> ...

le puits -> 2 bombes de feu & pain en bas -> remontez via échelle -> Sud par 2nde passerelle -> ...



...
petit bouton (flèche jaune sur l'image) - bouclier lourd & 3 shurikens dans recoin Nord Est -> 1/2 tour -> Sud
-> ...

levier lève 2 grilles -> 2 crustacés géants -> ... -> boîte de munitions & 3 flèches -> ... -> Ouest -> ... -> gros insecte -> poisson fumé en bas -> échelle -> Ouest -> vous êtes de l'autre côté du cristal de vie -> ...

parchemin ténèbres - serrure dorée nécessite clé en or -> levier ferme trappe -> ... -> Sud -> champignon sanguin -> 1/2 tour -> Nord -> ...

salle des 4 piliers -> 2 serrures nécessitent clés (ok cf. les ruines de desarune #3) - grille fermée (ok cf. les ruines de desarune #3) -> panneau "hameau de stormbreach" dans recoin Nord Ouest -> Nord -> chaîne lève grille
-> ...

secteur Nord Ouest



...
plante arc en ciel - petit bouton (plume blanche) dévoile passage secret vers Nord -> ... -> 1ère échelle ->

passerelle -> passerelle -> ... -> montez 2nde échelle -> vue sur coffre inaccessible (croix rouge sur l'image - ok cf. fin paragraphe) -> redescendez 2nde échelle -> sautez en bas côté Est -> ... -> 2 bombes de froid & pain -> ...

la salle des 6 cellules -> levier -> vous êtes téléportés derrière cellules Nord -> 2 archers morts vivants -> reste trous (ok + tard) -> téléporteur -> la salle des 6 cellules -> 3 archers morts vivants & guerrier mort vivant -> Ouest -> guerrier mort vivant - clé en fer -> ... -> téléporteur -> vous êtes derrière cellules Sud -> sautez dans un trou -> ...

les archives #2

2 gelées vertes <- envoyez les attaques spéciales, sous peine d'être malade -> 2 carreaux -> champignon sanguin -> Est sous l'eau -> ...



...
Nord -> Est -> échelle -> bouton (flèche jaune sur image) dévoile passage secret au Sud (crois bleue sur l'image) -> allez y sous l'eau puis au sec via échelle -> écu perlé & 2 flèches -> repartez, sous l'eau, vers le Nord puis Ouest -> 2 archers morts vivants -> pantalon de voleur -> téléporteur -> ...

les ruines de desarune #3

vous êtes dans la salle des 6 cellules -> levier -> Est -> ... -> salle des 4 piliers -> clé en fer sur serrure Sud Est lève grille -> casque de crâne d'ours & levier -> Sud Ouest -> chaîne lève grille -> ...

secteur Sud Ouest

passerelle -> bouton ouvre 2 portes -> gelée verte -> golem de glace -> ...

Niveau 8

Zarque (Chevalier Minotaure) -> + 1 précision / Pizarwin (Alchimiste Reptilien) -> + 1 alchimie

Est -> ... -> passerelle -> boîte de munitions -> 1/2 tour -> Ouest -> ... -> gelée verte -> ...

Niveau 8

Daegantolk (Barbare Insecte) -> + 1 coups critiques

... -> grille Sud fermée (croix rouge sur image ci dessous - ok voir + bas) -> avant d'aller + loin, 1/2 tour -> ... -> sautez en bas -> ... -> poisson fumé -> chaîne lève grille Sud Est -> ...



vous êtes à la flèche jaune

gelée verte -> *pendentif améthyste* & *potion de rapidité* -> retour, via *échelle*, à grille Sud Est fermée -> ...
 -> *limosella* - *bouton* génère *pont magique* en hauteur -> *échelle* -> via *pont magique* -> *golem de glace* -> *passe partout* & *tome de la terre* [*Zarque (Chevalier Minotaure)* -> *résistance poison + 20*] -> 1/2 tour -> *levier* lève grille Sud Est -> redescendez -> Est -> ...

fromage en bas -> *échelle* -> *rapidement* : *bouton* devant 1ère grille lève 2nde grille -> lancez *pierre* sur *plaque à pression* lèvera 1ère grille -> plusieurs *gelées vertes* + *golem de glace* à l'Ouest <- faites en sorte de pouvoir fuir pour y revenir ensuite finir le travail ->

Niveau 8

Caxapi (Voleur Rongeur) -> + 1 coups critiques -> don mutant : *force + 1*

Est -> *limosella* - *clé en fer* -> retour *salle des 4 piliers* -> *clé en fer* sur *serrure Nord Est* lève grille -> 2 *poignards* -> *levier* libère 2 passages secrets et lève grille -> 4 *guerriers morts vivants* & 2 *archers morts vivants* -> *récupérez* *gemme de puissance* passage secret Sud -> ...

c'est le moment de récupérer vos *objets* dans le *secteur du pont flottant* des *ruines de desarune* ainsi que vos 3 *petits objets* dans les *archives* <- où il y a *l'araignée* -> allez aussi revoir près du *coffre* inaccessible au Nord Ouest -> *aucun bouton* - *aucun levier dans les parages* - reste à lancer au hasard *pierre*, en hauteur vers l'Est, elle tombera sur *plaque à pression* qui engendrera petit pont magique -> usez de *passe partout* pour *trident zarchton* (arme légère à deux mains) & *potion d'ardeur*



la carte des **ruines de desarune**

escalier Sud Ouest descendant vers ...

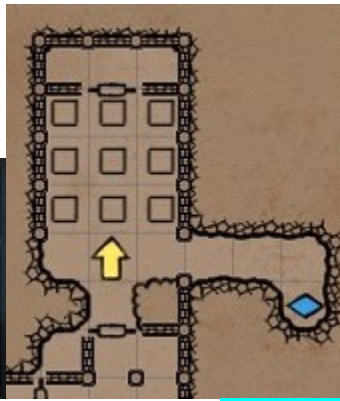
les archives #3

... -> **salle des passages** -> posez **objet** sur **plaque à pression** -> Ouest -> escalier descendant vers **les égouts**
(ok cf. **les égouts**)

téléporteur Nord vous dépose derrière grille à l'Ouest de l'**île Sleet** -> **levier** baisse grille Ouest -> **je vais faire**
du tri de matériel et j'en profite pour aller à ...

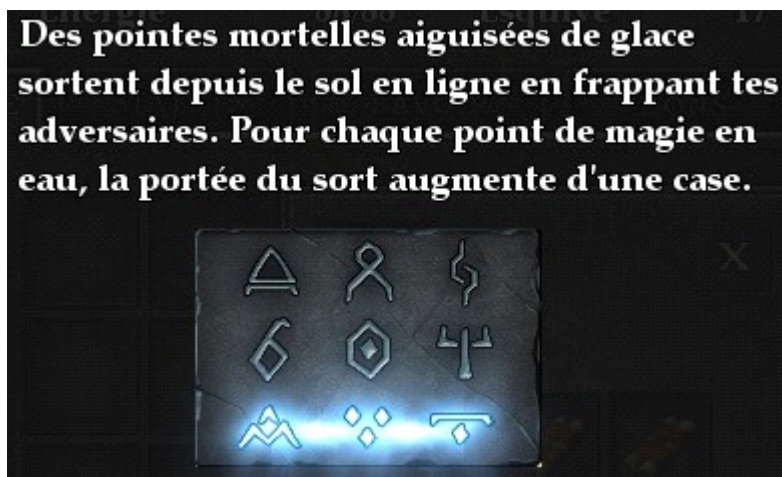
l'abri de Erder #2

Est -> **salle de l'énigme** -> **rappel** : boule de feu derrière grille - 9 plaques à pression, 9 comme les cases pour les sorts
- inscription "épreuve des sorts" -> ...



le sort boule de feu & les 9 plaques à pression, dans le bon sens

vous n'avez plus qu'à poser 1 objet sur les 4 plaques à pression correspondantes aux cases du sort boule de feu -> ... -> arf, piques de glace remplace boule de feu derrière grille -> ...



...

reprenez vos 4 objets -> posez 1 objet sur les 3 plaques à pression correspondantes aux cases du sort piques de glace -> ... -> boudiou, sort à base d'électricité remplace les piques de glace derrière grille -> après test, ce n'est pas le sort décharge électrique ... à revoir + tard (ok cf. un peu partout) -> reprenez vos 3 objets

si ce n'est déjà fait, profitez en pour finir de nettoyer le secteur Nord, là où il y avait le champion Erder -> ... -> j'y a récupéré, entre autres, 2 boîtes de munitions, crâne (Zarque, Chevalier Minotaure -> don coupeur de têtes -> force + 1), recette potion de transformation et clé de Nexus <- ces 2 derniers sont dans des sacs

via téléporteur Ouest de l'île Sleet, revenez dans ...

les archives #4

salle des passages -> Est -> ... -> tout au Sud Est -> ... -> inscription "je te défie" -> prenez tome de l'énergie [Zarque (Chevalier Minotaure) -> + 25 énergie] -> vous chutez -> ...

la bibliothèque

grille fermée (ok voir ci après) -> 6 rongeurs roublards -> 2 poignards & boîte de munitions -> sac contient vivres et boîte de munitions -> morceau de cristal -> téléporteur -> ... -> levier -> téléporteur -> grille s'étant levée -> téléporteur -> ...

les archives -> Est -> escalier descendant -> la bibliothèque -> ...

petite salle -> mousse sombre, 3 shurikens, boîte de munitions & coffret contient vivres - Caxapi (Voleur Rongeur) gagne + 1 vitalité en mangeant fromage -> 1/2 tour -> levier ouvre porte -> ... -> salle des 8 piliers -> cassez caisses et tonneaux -> Sud Ouest -> 2 golems de glace -> ... -> salle des 8 piliers -> Nord Ouest -> ...

le secteur Nord Ouest

chaîne lève grille -> crustacé géant -> ramassez clé arrondie pour serrure ouvrant 2 portes -> insecte géant & crustacé géant -> ...

Niveau 9

Zarque (Chevalier Minotaure) -> + 1 armes légères / Pizarwin (Alchimiste Reptilien) -> + 1 précision



...

petit bouton (rond vert sur image) dévoile 1er passage secret -> cristal de recharge & tome du feu [Caxapi (Voleur Rongeur) -> résistance feu + 20] -> passe partout (rond rouge sur image) en bas -> petit bouton (flèche jaune) dévoile 2nde passage secret -> golem de glace -> échelle -> cristal de protection

Ouest -> cristal de vie -> 1/2 tour -> Nord -> 3 inscriptions (énigme classique de type chifoumi) -> posez arme tranchante sur rebord "papier" <- j'ai mis machette -> posez note sur rebord "Roche" <- j'ai mis note du filou -> posez pierre sur rebord "ciseaux" -> porte Nord Ouest s'ouvre -> prenez figurine d'ogre



...

n.b. : en allant chercher machette et note du filou dans mon stock -> golem de glace dans salle des 8 piliers

Niveau 9

Daegantolk (Barbare Insecte) -> + 1 coups critiques

... -> reprenez vos 3 objets -> depuis cristal de vie -> en bas -> épée longue & boîtes de munitions -> posez pierre sur plaque à pression depuis case Ouest pour baguette de foudre -> échelle -> ... -> crustacé géant -> ... -> salle des 4 piliers (voir + bas) -> Sud -> ...

le secteur Sud Ouest

golem de glace -> *champignon sanguin* -> ...

Niveau 9

Caxapi (Voleur Rongeur) -> + 1 coups critiques -> don mutant : *vitalité + 1*

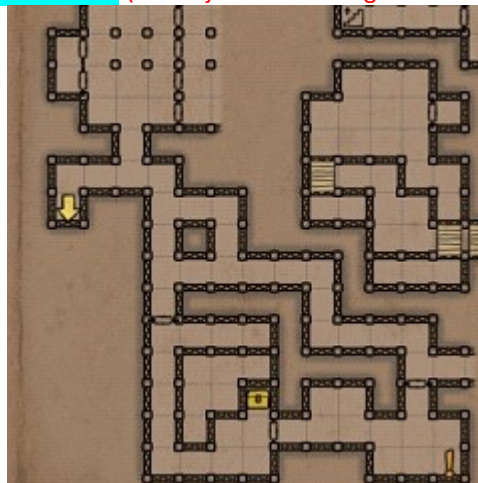


...

petit bouton (flèche jaune sur image) dévoile passage secret vers Ouest -> 3 *carreaux* & *plastron miroir* (*armure légère*) - grille fermée (*ok fixe - voir + bas*) -> 1/2 tour -> remontez vers l'Ouest -> ...

levier ouvre porte -> **boules de feu** -> ... -> en bas : *crustacé géant* - *plante arc en ciel* - levier pour annihiler
1ère boule de feu -> *téléporteur* -> ... -> Sud puis Est pour atteindre *coffre* en évitant 2nde boule de feu ->
passe partout sur *coffre* pour *gants de plaque* & 3 *fléchettes* -> grille fermée (*fixe déjà vu autre côté*)

Nord puis Ouest -> **petit bouton** (flèche jaune sur l'image ci dessous) vous téléporte -> ...



...

passe partout - *bombe de feu* - *potion de soin* -> 3 *mimiques* -> ramassez *clé décorative* puis *champignon sanguin* - *potion de protection* - *pierre* - *souliers* - *chemise usée* - *potion d'énergie* -> *clé décorative* sur *serrure* lève grille -> *téléporteur* -> retournez au Nord -> ...

la salle des 4 piliers à l'Ouest

logiquement, le but du jeu est d'enfoncer les 3 plaques à pression derrière les 4 grilles à l'Est -> **sauvegardez** : vous observez que la direction et la distance que prendre un objet rencontrant le téléporteur Est varient selon l'orientation et la méthode de propulsion lors de "sa rencontre" avec le téléporteur Ouest -> **reprenez votre sauvegarde** -> bouton doré déplace téléporteur Est -> positionnez le au Centre -> **envoyez pierre** dans téléporteur Ouest depuis le Sud -> bouton doré déplace téléporteur Est -> positionnez le au fond -> **envoyez pierre** dans téléporteur Ouest depuis le Nord -> bouton doré déplace téléporteur Est -> repositionnez le au centre -> **posez pierre** dans téléporteur Ouest depuis l'Est -> 1 des 2 grilles Est se lève -> *alcôve Ouest* -> prenez **figurine d'un crowern**



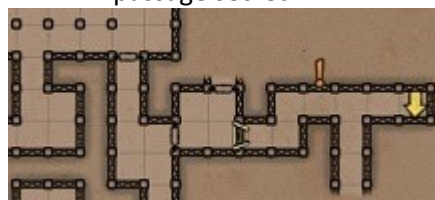
...



...

bouton (plume blanche sur l'image) dévoile passage au Centre Ouest -> ... -> **petit bouton** (flèche jaune sur l'image) dévoile 2 passages secrets -> 2 *guerriers morts vivants* & 2 *archers morts vivants* -> ... -> vous êtes derrière les 4 grilles fermées (**cercle vert sur l'image**) -> reprenez vos 3 **pierres** -> **brochette de lézard** & **étoile de l'aube** (arme lourde) -> 1/2 tour -> de nouveau **petit bouton** -> ...

Sud puis Est jusqu'à casser **caisses** & **tonneaux** -> ... -> Sud -> ... -> cassez **caisses** & **tonneaux** pour 2 **shurikens** -> 1/2 tour -> Nord -> ... -> Ouest -> ... -> Nord -> **shuriken** dans **petite pièce** -> 1/2 tour -> Est puis Nord -> ... -> **chaîne** lève grille -> ... -> 2 **chaînes** lèvent 2 grilles -> descendez -> ... -> **petit bouton** dévoile passage secret -> ..



...

cassez **caisses** & **tonneaux** pour 2 **fromages**, **pain** & **torche** -> Sud -> ...

le secteur Sud Est

-> 3 *harpies* -> ... -> sautez en bas -> ... -> grille Sud Est fermée (**ok + tard**) -> Est -> 3 *gelées vertes* -> ... -> **échelle** montante -> ... -> **échelle** montante -> ... -> **panneau** "le sentier de l'aigle" -> **si vous sautez en bas côté Ouest, vous pourrez ressortir - si vous balancez des pierres tout au fond, rien ne se passe** -> sautez en bas depuis 1ère case Est -> ... -> 3 **shurikens** -> sautez en bas -> Sud -> r.a.s. -> remontez tout en haut -> 2nde case Est vers Sud affiche 1ère case magique -> Sud -> 2nde case magique -> Ouest jusqu'au mur pour 3 cases magiques -> plein Sud pour 3 cases magiques, vous tombez à la 4ème case -> **poisson fumé** -> sautez en bas et remontez tout en haut -> ...

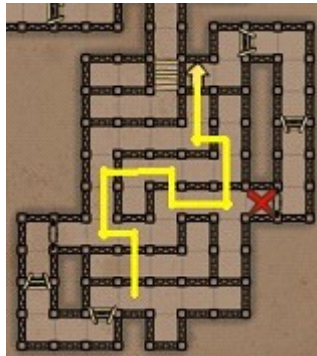
en regardant de + près la carte, vous remarquez que le début du "sentier de l'aigle" correspond à ce tracé -> ...



réalisez le -> prenez **figurine d'escargot** -> ...



panneau "le retour de l'aigle" -> **échelle** descendante -> ... -> **échelle** descendante -> grille Sud Est est levée
-> Est -> grille s'est levée -> 1/2 tour -> remontez en haut -> **le retour est + compliqué à trouver ...** -> depuis
2nde case Ouest -> 2 cases Nord -> 1 case Ouest -> 2 cases Nord - 2 cases Est -> 1 case Sud -> 2 cases Est ->
2 cases Nord -> 1 case Ouest -> 2 cases Nord -> ...



reste à tomber depuis Ouest -> Nord -> ... -> Ouest -> ... -> **échelle montante** -> **là où 2 grilles s'étaient levées simultanément**, Nord -> ...

le secteur Nord Est

... -> panneau "la passerelle" -> ... -> posez **pierre** sur **plaque à pression** derrière grille Est (**ok fixe**) -> ... ->
posez **pierre** sur **plaque à pression** derrière grille Ouest (**ok fixe**) -> cases magiques apparaissent -> en bas, 1
pierre philosophe ne peut pas bouger -> déplacez les 2 autres **pierres philosophes** de façon à pouvoir
envoyer **pierre** sur **plaque à pression** Nord (**rond vert sur l'image ci dessous**) -> ...



...
 en bas, 3 **pierres philosophales** peuvent désormais toutes bouger -> déplacez les de façon à créer votre pont magique reliant **ponton Sud** au **ponton Nord** -> traversez pour **grande hache** (arme lourde à deux mains) -> récupérez **figurine de squelette** & vos **pierres**



...
 3 **insectes géants** -> **mousse sombre** à l'Est -> ...

la salle des 8 piliers -> Nord -> posez les 4 **figurines** sur les bons rebords -> "je suis le + fort" -> ogre / "je suis en vie" -> crowern / "je peux marcher" -> squelette / "je ne peux pas voler" -> l'escargot -> porte en métal s'ouvre -> **peau d'ours**, **fleur en cristal** & **parchemin** (cf. **les archives #5**) -> récupérez **gemme de puissance**



la carte de la **bibliothèque**

remontez dans ...

les archives #5

Ouest > ...

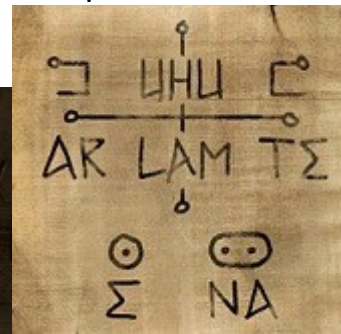


vous êtes ici ...

2 inscriptions -& parchemin trouvé dans bibliothèque -> ...

- RESERVE -
TE E. UHU NA.
PALA E. UHU NA.
PALA NA. AR E.
FAAM KO. LAM KO.

- ARCHIVES -
UHU NA. AR E.
TE NA. LAM E.
AR NA.



...

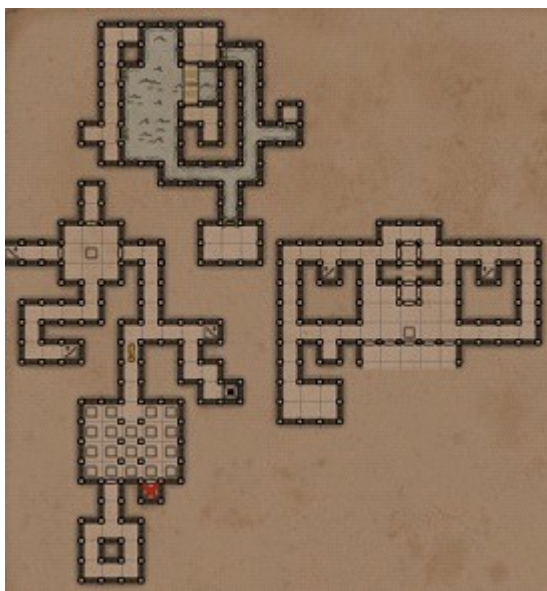
AR -> gauche / UHU -> haut / LAM -> bas -> TE -> droite / E. 1 fois / NA. 2 fois / manque FAAM KO. PALA

réserve -> droite 1 fois -> haut 2 fois -> le reste ? -> fini par bas X fois

archives -> haut 2 fois -> gauche 1 fois -> droite 2 fois -> bas 1 fois -> gauche 2 fois -> grille se lève -> fleur en cristal, 3 lettres du pèlerin de Xafi <- conservez les avec vous & 6ème lettre du Maître de l'île



...



la carte des **archives**

remontez -> **salle des passages** -> ... - tri matériel sur lieu de stockage -> Caxapi (Voleur Rongeur) gagne + 1 dextérité en mangeant **fromage** -> Ouest -> escalier descendant vers ...

les égouts

champignon sanguin -> échelle -> **cristal de vie** - recette "explosive" -> échelle vers **hameau de stormbreach** (ok cf. paragraphe idoïne) -> 3 *tortues* -> 1/2 tour -> ...



...

croix rouges -> 6 grilles fermées (ok 3 fixes pour 3 voir ci dessous) / **flèche jaune** -> levier lève grilles Ouest & Sud
 Ouest -> Sud - *rongeurs roublards* & *crapaud* -> 4 **poignards** - **boîte de munitions** -> 1ère passerelle -> 2 **bombes électriques** -> ... -> chaîne lève grille pour épée à deux mains (**arme lourde**) -> 2 *rongeurs roublards*
 -> serrure du **broyeur** nécessite **clé en laiton** (ok voir + bas) -> grille fermée (ok fixe) -> 2nde passerelle -> grille fermée (ok fixe) -> serrure du **raccourci** nécessite **clé en fer** (ok cf. **le hameau de stormbreach**) -> échelle montante -> ... -> vers **hameau de stormbreach** (ok cf. paragraphe idoïne) -> 1/2 tour -> ...

secteur Sud Ouest

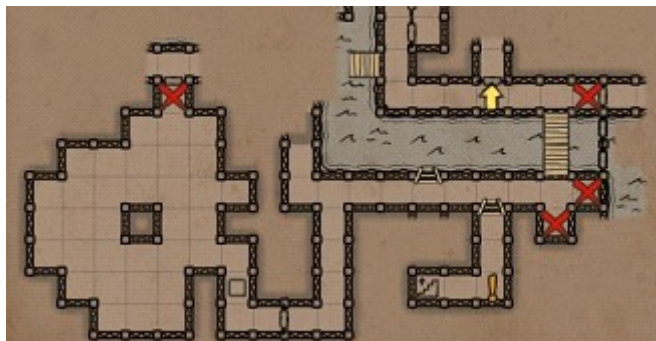
Ouest -> 2 *rongeurs roublards* - **poignard** -> Sud -> ... -> **note** "a vos risques et périls" -> ... -> serrure guet apens (ok juste après) -> ... -> plaque à pression baisse grille derrière vous -> ... -> **commando ratido** : *rat géant canonier* <- **utilisez bombes de glace** & *rongeurs roublards* -> 2 **clés en laiton** - 4 **fromages** - **hache de jet** - **élixir de résurrection** - 4 **boulets de canon** (*) - **canon portatif** (*) - **souliers** - **brigandine en cuir** - **note** "ne pas déranger" - **élixir de vitalité** (Daegantolk - Barbare Insecte) - **crâne** (Zarque, Chevalier Minotaure -> **don coupeur de têtes** -> **force + 1**) -> grille Nord fermée (ok fixe)

(*) je les ai stocké près du cristal de vie ... c'est lourd & demande armes à feu 4

Niveau 10

Zarque (Chevalier Minotaure) -> + 1 précision / Daegantolk (Barbare Insecte) -> + 1 armes lourdes
Pizarwin (Alchimiste Reptilien) -> + 1 alchimie

clé en laiton ouvre serrure guet-apens -> ... -> clé en laiton ouvre serrure du broyeur -> ...



vous êtes là ...

secteur des 3 passerelles

Nord -> ... -> grille fermée (fixe - croix rouge à gauche de flèche jaune sur prochaine image) - levier lève grille déjà vue -> ... -> piques mouvantes en contre bas, vous y apercevez bouton doré (rond vert sur l'image ci dessous) d'ici (flèche jaune sur l'image ci dessous) -> ...



...

... -> parchemin "suivre les pics meneurs" derrière grille fermée (croix rouge au Sud flèche jaune sur l'image ci dessus - ok voir + bas) -> en bas, petit bouton (rond violet sur image ci dessus) dévoile passage secret en haut à l'Est - vous dénombrez 5 boutons dorés ! <- là, je ne cherche pas trop à comprendre la séquence à réaliser (ok voir + bas) , je vais essayé de passer par le raccourci (vu + tard -> impossible avant le hameau de stormbreach ...) -> remontez via échelle -> visitez passage secret -> cristal de protection & chapeau d'archimage -> ...

secteur Ouest

Ouest -> ... -> via 3ème passerelle -> côté 4ème & 5ème passerelles -> 1ère grille sortie Ouest fermée (ok de suite) -> faites le tour par l'Est -> côté 6ème & 7ème passerelles -> chaîne lève 2nde grille sortie Ouest -> échelle vers hameau de stormbreach (ok cf. paragraphe idoine) -> redescendez -> ... -> pièce du filou -> boîte de munitions - bouclier en météore -> filou vous attaque tandis que pièce du filou se ferme -> ... -> récupérez bombe de feu & clé décorative à insérer dans serrure 1ère grille sortie Ouest -> venant de pièce secrète côté 5ème passerelle, spectre de feu, traverse & rouvre côté Est de pièce du filou -> ... -> côté 6ème & 7ème passerelles -> grande potion de santé -> ... -> grille fermée (ok fixe) -> 8ème passerelle -> grille fermée (ok fixe)



reste + qu'a se baigner pour espérer atteindre le Nord ...



...

côté **6ème passerelle** -> **hache de jet** (rond vert sur l'image) -> Ouest dans l'eau -> **sac** contient **élixir de vitalité** (rond violet sur l'image / Zarque, Minotaure Chevalier) & **bombe de poison** - **levier** (point interrogation bleu sur l'image) dévoile passage secret vers le Nord -> ... -> 2 **échelles** -> **le bassin** -> dans l'eau, 2 grilles fermées & serrure dorée nécessitant **clé en or** (flèche jaune sur image <- ok après **le désert**) - **passe partout** - **poissons argentés** -> retour coté **6ème & 7ème passerelles** -> explorez le reste de l'eau vers le Sud et l'Est -> **cape occulte**, **bombe électrique**, **potion de soin** & **bottes de cuir** -> ... -> Nord -> passez sous la herse -> ...

secteur Nord

Est -> **échelle** -> 3 à 4 **zarchtons** & **spectre de feu** -> ... -> **champignon sanguin** - 2 **boîtes de munitions** -> 2 grilles fermées au Nord Ouest (ok + tard)

Niveau 10

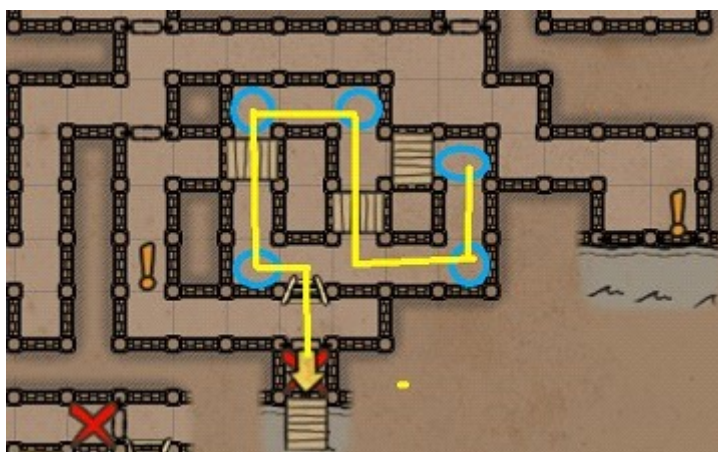
Caxapi (Voleur Rongeur) -> + 1 armes de jet -> don mutant : **volonté + 1**



ni bouton ni levier trouvé dans ce **secteur Nord**

la solution trouvée sur internet & réalisée à la fin du **hameau de stormbreach** -> cheminement sans remonter sur la section extérieure -> îlot Sud Est -> îlot Sud Ouest pour 4 **carreaux** -> îlot Nord Est -> îlot Nord Ouest -> îlot central -> **téléporteur** vers pièce derrière les 2 grilles fermées -> levier lève grille Sud, l'autre est fixe -> coffre contient **gants en cristal** & 3 **haches de jet**

faute de pouvoir emprunter le **raccourci** (vu + tard -> impossible avant le **hameau de stormbreach** ... ne va pas dans **secteur Sud Est**), retour **secteur des 3 passerelles** -> en étudiant de + près le parcours des pics depuis différents endroits en hauteur, vous observez qu'elles effectuent un sorte de 8 -> empiriquement (**départ d'un bouton doré -> effectuez le 8 en enfonçant les 4 autres -> si ce n'est pas bon, repartez d'un autre bouton doré etc.**), vous déterminez que le **1er bouton doré** est celui est Nord Est -> ...



...

secteur Sud Est

4 *groupes d'insectes* -> ... -> récupérez **gemme de puissance** -> **passe partout** au Nord Ouest a appliquer sur coffre pour 3 **champignons sanguins** & **viande de rat** -> ...



...
 rond violet -> bouton ouvre porte Sud Est (rond bleu sur l'image) pour pilon & mortier, 2 champignons sanguins, 2 algues bleues & 2 plantes arc en ciel



la carte des égouts

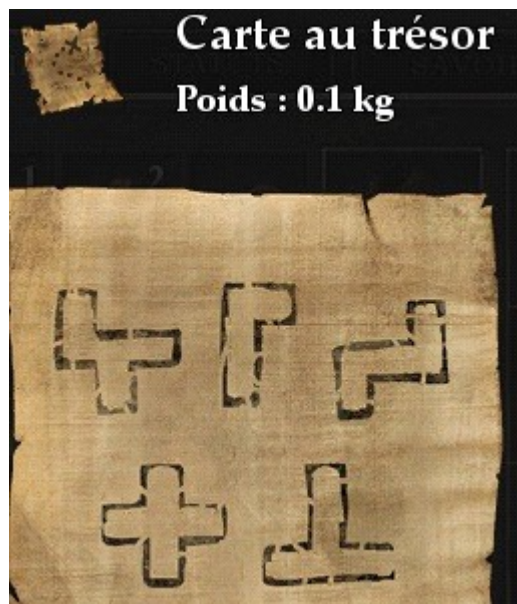
échelle montante près du cristal de vie -> ...

le hameau de stormbreach

tortues, wargs de sable & plantes ...

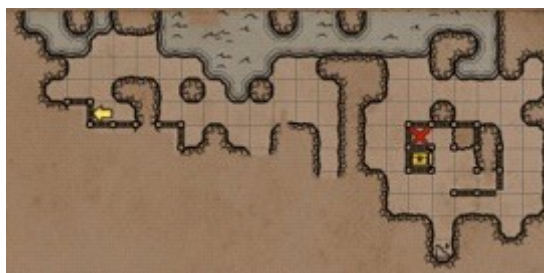
secteur Nord - Nord Est

tortue -> 4 œufs de tortues, boîte de munitions & 2 algues bleues -> énigme 3 boutons dorés émettant 2 sonorités -> ... -> visage de pierre -> "pour chaque force existe une force contraire - il y a deux aspects pour toute chose - ce dualisme affecte l'univers entier" -> revenez à l'énigme -> il faut comprendre que les 3 boutons dorés doivent émettre successivement la même sonorité (la force contraire") -> bouton doré Sud -> bouton doré Nord -> bouton doré Est -> bouton doré Est -> bouton doré Sud -> bouton doré Nord -> bouton doré Nord -> grille se lève -> passe partout sur coffre pour tome de l'énergie [Daegantolk (Barbare Insecte) -> + 25 énergie] & carte au trésor



a rechercher + tard ...

... -> bouton (flèche jaune sur l'image ci dessous)



ogre - gourdin clouté (arme lourde -> précision - 20) -> tome de connaissance apporte 1 point d'habileté [Daegantolk (Barbare Insecte) -> + 1 coups critiques]

secteur Centre Est - Sud Est



...

croix rouge -> vers mine de cristal (ok cf. la mine de cristal) / flèche jaune -> clé en or & 4 flèches

point interrogation bleu -> stèle -> ...

~ La légende de Kilhagan ~

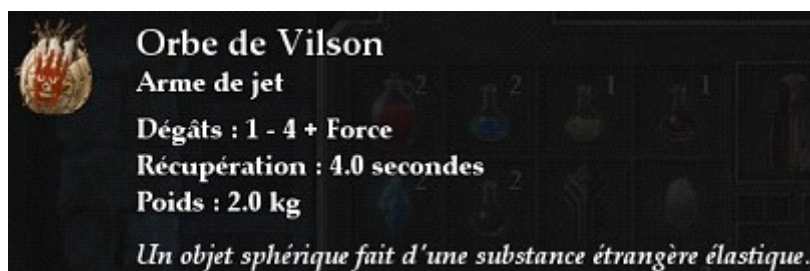
Pour son chemin vers l'Ascension, Kilhagan sillonna l'île à la recherche du sanctuaire non visible; un an passa, et puis dix... Il y eut encore de nombreux printemps lorsque Kilhagan, ayant alors vieilli, comprit enfin la nature de son erreur; il trouva comment entrer dans le sanctuaire, non pas avec le plus complexe des sorts, mais avec celui qui symbolise l'Équilibre.

vade retro magicum .. mon groupe refuse d'utiliser la magie !

secteur Centre Ouest - Sud Ouest



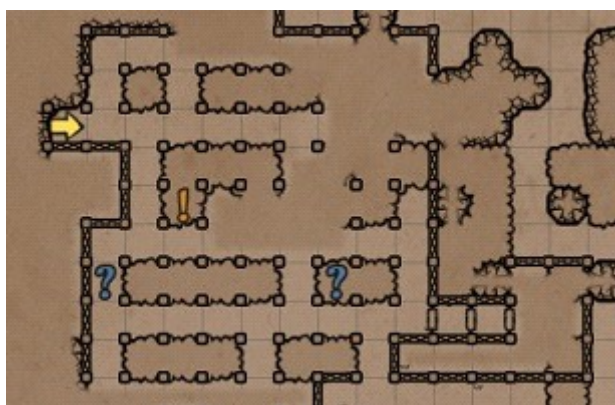
...
 point d'interrogation bleu -> clé de Nexus sur serrure stèle téléporteur vers téléporteur -> revenez ici -> ... ->
 point d'exclamation orange -> vers les égouts -> plume blanche -> orbe de Vilson ...



.œuf de pâques -> référence au film "seul au monde" ...

près du cristal de vie -> sorcier s'en va -> clé de Nexus, boîte de munitions & 2 haches de jet

Ouest -> domicile des Needle



...
 points d'interrogation bleus -> 1er levier juste à gauche baisse 1ère grille au Sud Est -> ... -> branchages a
 casser -> 2nd levier baisse 2nde grille au Sud Est -> point d'exclamation orange -> clé en or sur serrure -> flèche
 jaune -> fiole anti poison - visage de pierre -> ...

Je n'ai que l'oeil gauche.
 J'ai vu une météorite tomber devant moi...

...

3ème levier est au Nord Ouest ("l'oeil gauche") avec branchages a casser -> **élixir de résurrection** au Nord -> **tresse des esprits** à l'Est < face au visage de pierre : c'est "la météorite" (+ 25 % d'Xp)

Sud Est -> **grande potion de soin** - **grande potion d'énergie** -> récupérez **gemme de puissance** -> ... -> Sud Ouest puis Est -> **bottes de voleur** (le set d'armure de voleur est complet <- cool) & **champignon sanguin** -> en ressortant, *monstre de feuilles* semblant être immunisé contre tous type d'attaques (**vu + tard -> dégâts comme ceux de lame éthérée**), baladez le -> ...

Sud -> domicile des Braid

baissez les 4 **leviers** en commençant par celui à votre gauche tout en récupérant **clé en fer** -> une fois 4ème **levier** baissé, la grille se lève -> chutez depuis trappe Sud -> **clé en fer** sur **serrure du raccourci** des **égouts** -> **téléporteur** pour **domaine de Braid** du **hameau de stormbreach** -> **plaque à pression** relève la grille et les 4 leviers ... -> il faut trouver le bon cheminement -> **levier Sud Ouest** -> **levier Nord Est** -> **levier Nord Ouest** -> **levier Sud Est** <- il faut arriver du bon côté pour les 2 leviers Ouest sinon vous êtes obligé de chuter -> coffre contient **mutilateur**



bébé, ça va cartonner !!!

chutez au bon endroit pour tomber dans eau -> **les égouts** -> **échelle** montante vers **hameau de stormbreach** -> ... -> **ogre** -> **visage de pierre** -> ...

Si tu veux entrer dans les mines de critaux
tu dois prendre le chemin le plus lent.

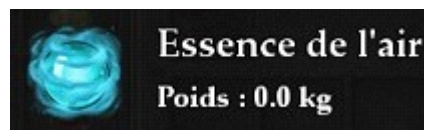
très bien ... jusqu'à présent, il y a qu'un seul chemin ...

bouton bleu donne accès au **sanctuaire de l'air** -> consultez **visages de pierres** -> ...

Vous vous trouvez dans le sanctuaire de l'élément
Air. La rune de l'Air symbolise la dextérité, les
tourmentes et tout ce qui ondoie. Le Nord-est
est là où l'influence de l'air est la plus forte...
Marchez sur les pas de Kilhagan le Sage...

bien compris <[;o)

posez 4 **gemmes de puissance** sur l'autel -> ... -> **prenez** essence de l'air ...



...

repassiez par les égouts puis le raccourci -> ... -> entrée passage menant à mine de cristal ...

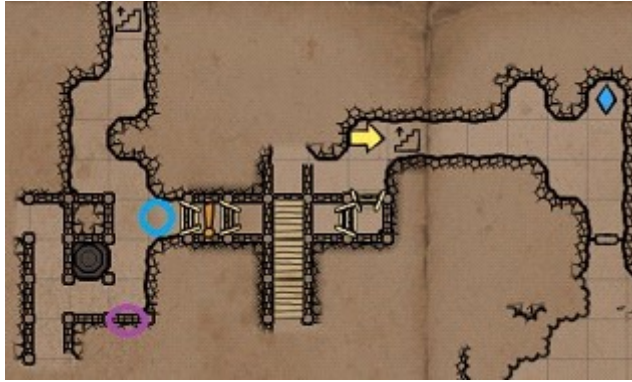


la carte du **hameau de stormbreach**

suivez le **conseils du visage de pierre** situé à côté du **sanctuaire de l'air** -> avancez lentement - faites une pause sur chaque **plaque à pression** -> ... -> **ogre** -> **champignon sanguin** -> descendez dans ...

la mine de cristal #1

... -> **petit bouton** (rond violet sur image ci dessous) dévoile passage secret (rond bleu sur image ci dessous)



...

2 échelles descendantes -> 2 échelles montantes -> cristal de vie - pantalon xafi - tunique xafi - caisse contient 2 boîtes de munitions, masque xafi, 2 boulets de canon & sabre (arme lourde) -> bouton doré dévoile passage secret vers forêt de Twigroot -> 2 golems de pierres, meute de loups & twigroot -> 1/2 tour -> 2 échelles descendantes -> Sud -> sac contient 4 champignons sanguins & algue bleue -> 1/2 tour -> Ouest via 2 échelles montantes -> Nord -> 1er secteur de trappes (ok juste après) -> 1/2 tour -> Sud -> ...

cassez caisses & tonneaux pour grand heaume -> serrure dorée sur stèle nécessite clé en or pour effacer cage magique

... -> 1er secteur de trappes -> bouton doré Sud -> bouton doré Nord -> levier -> levier -> bouton doré Centre -> bouton doré Ouest -> bouton doré Ouest -> bouton doré Est -> levier -> bouton doré Ouest -> Sud -> ...

cavité des contrepoids -> 2 champignons sanguins -> serrure nécessite clé de la mine (ok voir + bas) -> Sud -> cassez caisses & tonneaux - plante arc en ciel -> Est -> ...

porte fermée (ok voir + bas) -> réceptacle -> porte fermée (ok voir + bas) -> panneau "seulement celui a peur de rien peut passer" -> 2nd secteur de trappes (ok voir + bas) -> 1/2 tour -> Sud -> ...

secteur des pierres philosophales

panneau "simulacre" -> ... -> 4 pierres philosophales à l'Ouest déplacent 4 cages magiques correspondantes à l'Est où se trouve levier au Sud Est (rond violet sur image ci dessous) -> en faisant quelques déplacements, vous apercevez passe partout & bouton doré au Nord Est (rond bleu sur image ci dessous) -> ...



...

faites en sorte de pouvoir accéder d'abord à ce dernier puis au levier - notez que si vous êtes bloqué à l'Ouest, 2 boutons dorés pour revenir à la configuration initiale -> prenez **clé de la mine**



vue depuis la case du levier -> 2 cages magiques séparées d'une case vers le Nord & 2 cages magiques côté à côté vers l'Est

retournez au **2nd secteur de trappes** -> bouton doré -> avancez au Centre -> envoyez pierre sur 1ère plaque à pression -> encaissez la boule de feu -> vous êtes téléportés au Nord -> envoyez pierre sur 2nde plaque à pression -> reculez vite & écartez vous afin que boule d'énergie venant du Nord frappe réceptacle au Sud -> les 2 portes s'ouvrent au Sud -> pour revenir, il faut se faire téléporter depuis le Centre <- je n'ai pas noté exactement comment ... se doit être en se faisant de nouveau frapper par boule de feu -> cavité des 2 portes -> 3 araignées -> parchemin pluie de météores & bottes en cristal

Niveau 11

Pizarwin (Alchimiste Reptilien) -> + 1 alchimie

cavité des contrepoids -> clé de la mine sur serrure -> ...

secteur des araignées

Nord Est -> 7 araignées -> ...

Niveau 11

Zarque (Chevalier Minotaure) -> + 1 armures / Daegantolk (Barbare Insecte) -> + 1 armes lourdes

Caxapi (Voleur Rongeur) -> + 1 armes de jet -> don mutant : volonté + 1

Nord -> 6 araignées -> coffre en face accessible via pont magique affiché par **petit bouton** (flèche jaune sur prochaine image) -> passe partout pour gants de météore -> ... -> mousse sombre, plante arc en ciel, poisson

fumé & sac contenant saucisse, torche et 2 potions anti poison -> 1/2 tour -> ...

Sud Est -> chaîne lève porte -> arbalète & 3 carreaux -> cassez caisses & tonneaux pour 5 boulets de canons
-> 1/2 tour -> ...

1ère passerelle -> ... -> boîte de munitions & mousse sombre -> ... -> recette "cristalline" pour élixirs -
escalier descendant vers le cœur de la mine de cristal (ok + tard) - 2nde passerelle -> vous apercevez des "trucs
intéressants" ... -> 1/2 tour -> ... -> 3 araignées au Nord Est -> ...



...

stockage matériel devant le sanctuaire du feu de la forêt de Twigroot -> loup -> twigroot -> Pizarwin concocte 7 élixirs
(fleur en cristal + 1 autre plante) -> ... -> Zarque (Chevalier Minotaure) -> + 1 force & + 2 volonté / Daegantolk (Barbare
Insecte) -> + 1 dextérité & + 1 vitalité / Caxapi (Voleur Rongeur) -> + 1 force / Pizarwin (Alchimiste Reptilien) -> + 1
dextérité -> twigroot

la mine de cristal -> cavité des contrepoids -> Sud -> ...

secteur du cristal de vie

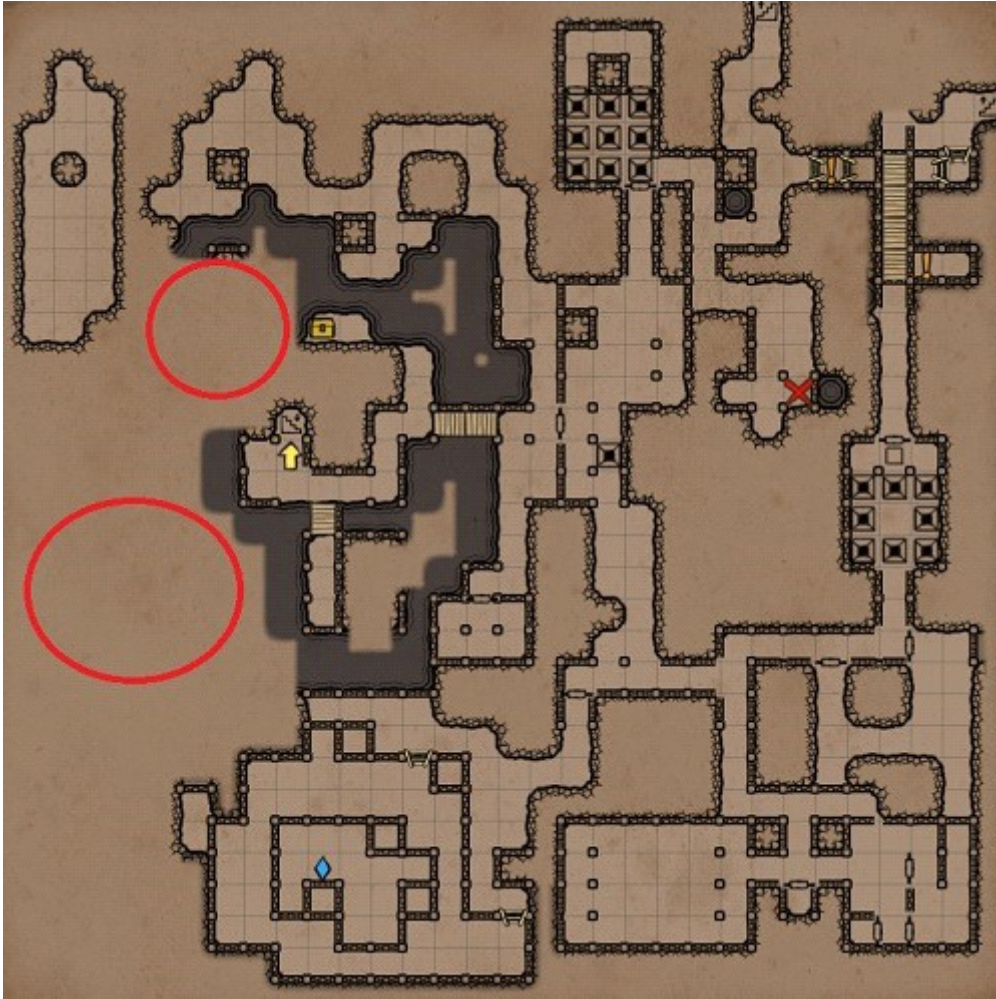
... -> chaîne lève porte -> ... -> Nord -> bouton doré (flèche jaune sur l'image ci dessous) forme 1er pont
magique -> ... -> 4 tyrannoeils <- n'hésitez pas a fuir et a y revenir en plusieurs fois , ils vous aveuglent ou vous
paralysent plusieurs secondes -> boîte de munitions en bas - 2 échelles pour remonter > de nouveau, bouton
doré (flèche jaune sur l'image ci dessous) forme 1er pont magique -> cristal de vie -> petit bouton (rond violet
sur l'image ci dessous) forme 2nd pont magique -> ...



...

... -> cristal de protection - vous êtes téléportés au Nord Ouest -> 2 spectres de feu & golem de glace ->
champignon sanguin, 2 flèches, bombe de poison & 2 boîtes de munitions -> téléporteur -> vous êtes au
secteur du cristal de vie -> a priori, ce n'est par là que l'on accède à la gemme de puissance aperçue + tôt -> ...

le secteur des araignées -> 1ère passerelle -> 2 *araignées* -> ...



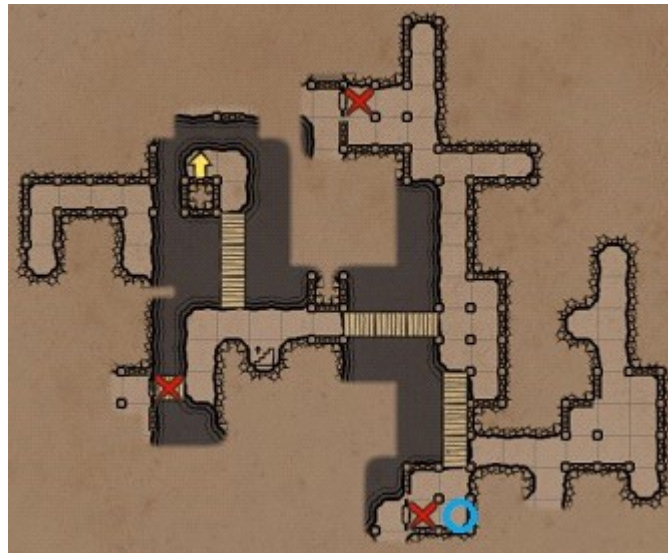
la carte de la mine de cristal à l'instant T ...

escalier descendant vers ...

le cœur de la mine de cristal

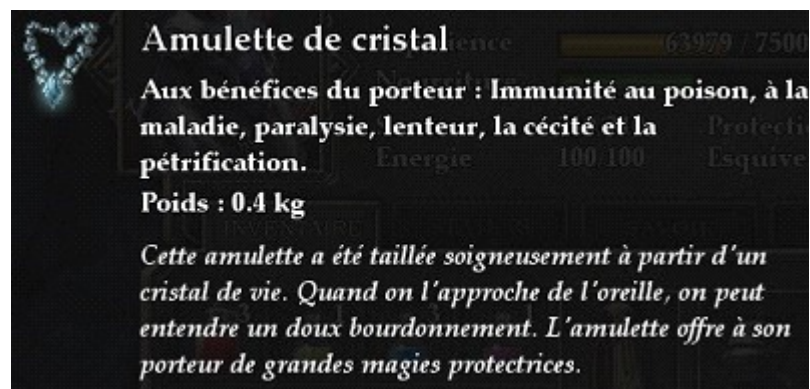
des *araignées* & des *tyranneils* -> soignez vous dans la mine de cristal en sachant que des *araignées* sont susceptibles de "vous réceptionner" ...

Ouest -> 1ère passerelle -> 1ère porte fermée (croix rouge Ouest sur image ci dessous - ok voir + bas) -> plein Est
-> 1ère passerelle -> ... -> cocon d'araignée -> Sud -> 2nde passerelle -> ... -> 3ème passerelle -> serrure
nécessite clé devant 2nde porte fermée (croix rouge Sud sur image ci dessous - ok voir + bas)-> petit bouton
(rond bleu sur l'image ci dessous) dévoile passage secret vers l'Est -> ... -> cassez 2 caisses & tonneaux -> hache
de jet -> téléporteur -> ...



...

vous êtes au Nord Ouest (n'apparaît pas sur l'image ci dessus) -> ... -> amulette de cristal -> ...



...

téléporteur -> corde -> 3ème porte fermée (croix rouge Nord sur image carte) -> 1/2 tour -> ... -> 2nde passerelle -> ...

4ème passerelle vers Nord -> fleur en cristal - du coin de l'îlot, jetez pierre sur plaque à pression à l'Est -> 3ème porte se lève, allez y -> ... -> hache de jet -> enlevez pierre pour lever 4ème porte - 2 araignées -> ... -> 2 cocons d'araignées - plante arc en ciel - peau d'ours - clé de la mine -> 1/2 tour -> araignée & tyrannoeil -> Nord avant 3ème porte, sac contient brochette de lézard, pain et poisson fumé -> posez note sur plaque à pression -> ... -> Sud -> clé de la mine sur serrure 2nde porte fermée -> ...



...

parcours de rapidité -> 2 leviers (plumes blanches sur l'image ci dessus) pour lever 5ème porte - passez au bon moment & dans bonne position - boule d'énergie doit toucher réceptacle pour que trappes se lèvent -> ...

-> **plateforme** en face (croix rouge dans rond rouge sur l'image ci dessus) -> ... -> 2 araignée - limosella - casque de météore - cassez caisses & tonneaux -> 3 araignées -> posez pierre en vous écartant vite sur plaque a pression -> Nord -> 2 flèches - arc de choc - escalier montant (ok après l'abîme de la mine de cristal) - levier ouvre 1ère porte -> via 2nde & 3ème passerelle, cavité à l'Est pour limosella -> ... -> 3ème puis 2nde passerelle -> ...

en cherchant comment accéder à la **plateforme** -> **petit bouton** (rond bleu sur image ci dessous) dévoile passage secret au Sud (rond jaune sur image ci dessous) -> tome de vitalité [Caxapi (Voleur Rongeur) -> santé + 25]



la carte du cœur de la mine de cristal

4ème passerelle vers Nord -> corde pour descendre dans ...

l'abîme de la mine de cristal

des araignées et des cocons d'araignées <- libre à vous de les détruire - j'en ai laissé quelques uns

1er secteur

Nord -> ... -> 2 flèches - champignon sanguin - fiole anti poison - stèle "forge des aérolithe" (rond violet sur l'image de la carte + bas -> ?) -> ... -> Est -> serrure nécessité clé (ok voir + bas) -> ... -> Sud -> cristal de vie - 2 limosella - fleur en cristal

Pizarwin concocte élixir pour Daegantolk (Barbare Insecte) -> + 1 dextérité

Ouest -> ... -> plante arc en ciel -> ... -> visage de pierre "vingt gemmes de puissance sont indispensables pour atteindre le chemin de l'illumination" -> ... -> coffret pour 2 algues bleues, 2 champignons sanguins et 2 plantes arc en ciel -> ... -> 3 bombes électriques & fiole anti poison - cassez caisses & tonneaux - épée de foudre -> ... -> Nord Ouest -> champignon sanguin -> ... -> panneau "collecteur d'énergie électrique" près de émetteur face à réceptacle -> dégât électrique (épée de foudre, sort offensif magie de l'air ou bombe

électrique) sur émetteur de façon à ce que l'éclair frappe réceptacle -> grille se lève, prenez **clé de la mine** -> ...

Pizarwin concocte **élixir** pour Zarque (Chevalier Minotaure) -> + 1 force

Est -> **clé de la mine** sur **serrure** -> Est -> ...

2nd secteur

Nord -> *spectres de feu* -> ... -> **limosella** - **petit bouton** (point exclamation orange l'image ci dessous) dévoile passage secret -> **fleur en cristal** - **morceau de cristal** - visage de pierre -> ...

Le Maître de l'île a une
clef en sa possession qui ouvre
les voies de toutes les arcanes...

...

Pizarwin concocte **élixir** pour Zarque (Chevalier Minotaure) -> + 1 volonté

Sud -> ... -> Est -> **biscuits** -> Sud -> ... -> **champignon sanguin** -> ... -> **note** "tout n'est qu'illusion" -> **pont magique** -> vous chutez -> 2 *tyrannoeils* & *araignée* -> en bas, 3 **échelles** & **clé en or** -> Est -> **bouton doré** (rond vert sur l'image ci dessous) reforme **pont magique** > Nord -> **champignon sanguin** -> chaîne lève grille -> récupérez **anneau de puissance** -> ...

1er secteur -> Centre -> **plante arc en ciel** - 2 **limosella** - levier (rond bleu sur l'image ci dessous) lève porte fermée -> **téléporteur** (rond marron sur l'image ci dessous)



la carte de l'abîme de la mine de cristal

vous êtes au **cœur de la mine de cristal** -> escalier montant à l'Ouest -> ...

la mine de cristal #2

... -> chaîne lève porte -> ... -> saucisse salée - potion de rapidité -> ... -> récupérez **gemme de puissance** -> clé en or sur serrure dorée pour carabine à répétition -> levier créé pont magique vers Centre -> ... -> 5 araignées pour Xps ...



la carte de la mine de cristal

Niveau 12

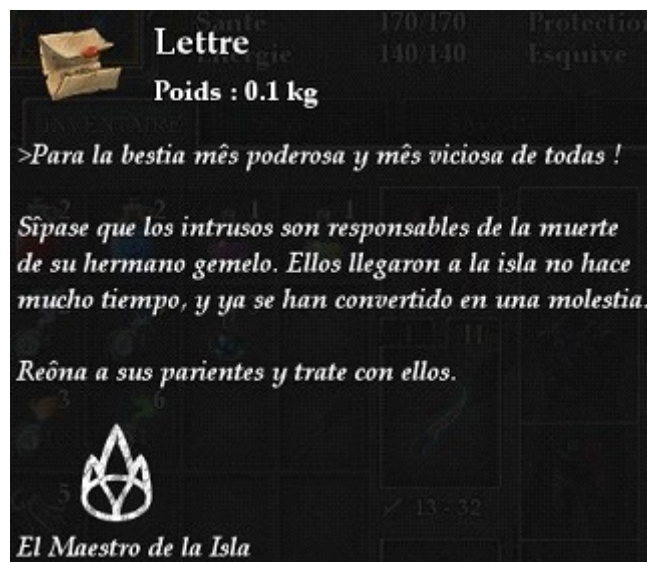
Pizarwin (Alchimiste Reptilien) -> + 1 armes à feu

escalier montant vers le hameau de stormbreach -> 2 loups & 2 rongeurs roublards -> ...

Niveau 12

Caxapi (Voleur Rongeur) -> + 1 coups critiques -> don mutant : volonté + 1

rongeur roublard, loup & rat géant canonnier détenant 7ème lettre du Maître de l'île & canon portatif -> ...



de ce que je comprends, c'était le frangin de celui des égouts ...

rongeur roublard & ogre -> ... -> **filou** ... -> je m'enfuis vers ... les égouts

Niveau 12

Zarque (Chevalier Minotaure) -> + 1 armes légères

l'île Sleet -> Est vers ...

le cimetière #1

vous creuserez devant chaque tombe - il y a aura notamment crâne (Zarque, Chevalier Minotaure -> don coupeur de têtes -> force + 1)

1er secteur

des twigroots ... des branchages a casser ...

Est -> tombe de *Pumelface le tailleur de pierre* -> Nord -> ... -> champignon sanguin -> ... -> tombe de *Raphael Feltree* -> ...

Niveau 12

Daegantolk (Barbare Insecte) -> + 1 athlétisme

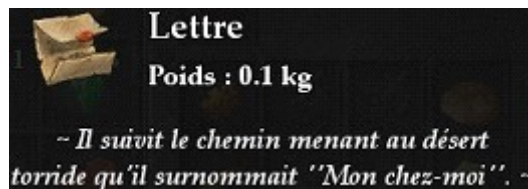
visage de pierre "cette île connut l'abondance puis la corruption et la mort la fit plonger dans le chaos" -> ...
-> fleur en cristal - tombe de 3 esclaves inconnus -> passe partout sur coffre -> mimique pour 3 boîtes de munitions

Pizarwin concocte élixir pour Zarque (Chevalier Minotaure) -> + 1 dextérité

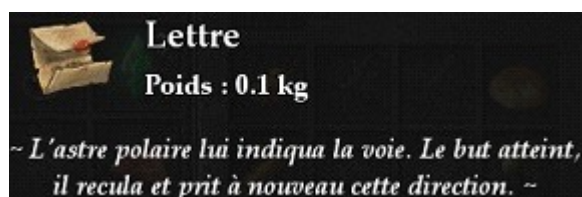
1/2 tour -> Sud -> déterminez pierre philosophale (ok juste après) -> tombe de *Canmon la volonté de fer* -> 1ère serrure dorée nécessite clé en or (ok après le désert) -> 1ère grille fermée (croix rouge dans rond bleu sur prochaine image - ok depuis la crypte d'Orul)-> 1/2 tour jusqu'à pierre philosophale -> visage de pierre "l'ordre fut restauré et l'on ferma les portes - le Maître dispose d'information dans les archives" -> là, il faut se référer aux 3 lettres du pèlerin de Xafi trouvées dans les archives - a posteriori, je les ai mises ci dessous dans le bon ordre -> ...



septentrionale = Nord / soleil couchant = Ouest



on ne sait pas du tout où est ce désert ... en tout état de cause, ce sera 1 fois



astre polaire = Nord <- 2 fois

empiriquement, vous déterminez séquence de déplacement de pierre philosophale -> Nord -> Ouest -> Sud
-> Nord -> Nord -> double porte s'ouvre -> ...

stèle "téléporteur" - 2nde serrure dorée nécessite clé de Nexus (croix rouge dans rond violet sur prochaine image) pour téléporteur vers
téléporteur -> revenez ici -> Sud -> ... -> tombe de Erhep le maître charpentier -> ... -> tombe de Aaro le scribe -> ... -> champignon sanguin -> ... -> 2 flèches -> ... -> Nord -> ... -> tombe d'un shaman inconnu -> ...
-> tombe de Kalma -> ... -> tombe de Miriel Riddle -> ... -> champignon sanguin -> ... -> plante arc en ciel
-> ... -> champignon sanguin -> ...

2nde grille fermée (ok voir ci après) -> trifouillez 2 1ers boutons sur stèles pour passer sur trappes -> idem
3ème bouton -> tombe de Basahn de Xafi -> trifouillez 2 derniers boutons sur stèles pour passer sur
trappes -> levier -> ... -> vous pouvez chuter (ou pas) pour fromage & plante arc en ciel - vous êtes sur la carte
des catacombes wormbound - je n'ai pas trouvé pour ouvrir la grille en bas ? -> téléporteur -> sauvegardez puis
débrouillez vous pour retraverser sur les trappes - il vous faudra appuyer plusieurs fois sur les 4ème & 5ème
boutons sur stèles -> 2nde grille est ouverte -> plante arc en ciel - sac contient antidote, clé de Nexus &
parchemin de foudre <- peut être le bon sort pour l'énigme du Maître des sorts dans l'abri de Erder <- ok cf. un peu
partout -> récupérez gemme de puissance -> Sud puis Est -> ...



jusqu'ici (flèche jaune sur l'image) / plumes blanches = tombes

2nd secteur

des goules ... des branchages a casser ...

Caxapi (Voleur Rongeur) gagne + 1 vitalité en mangeant fromage

tombe de Ludiar Munmunfunar -> échelle -> poisson fumé - pelle -> Est -> ... -> passerelle -> grille vers Est
fermée (ok de suite) -> en bas, sac contient 2 pains et fruit épineux -> plante arc en ciel -> échelle -> plaque à
pression ouvre aléatoirement 3 grilles à Est, au Nord et à l'Ouest derrière lesquelles se trouvent téléporteurs ->
sauvegardez -> en raison du délai de récupération, préparez 3 personnages avec chacun pierre en main - c'est

une épreuve de rapidité -> plaque à pression -> envoyez pierre vers téléporteur dont la grille vient de se baisser <- n'hésitez pas à anticiper -> et ainsi de suite -> grille vers Est se lève -> ...

laissez vos pierres ou bien remplacez les par notes -> ... -> cassez jarres -> champignon sanguin - mousse sombre -> tombe de *Ronard Riddle* -> ... -> recette élixir de résurrection -> ... -> visage de pierre "chaque nuit 'le silencieux' voit quelque chose - regardez vers ce qu'il observe et soyez patient" <- correspond à ce qui a déjà été fait à l'île Sleet pour atteindre l'île centrale -> 1/2 tour -> ...



le 2nd secteur avec le Sud du 3ème secteur

Nord -> ...

3ème secteur

tombe de *Jakon Riddle* -> ... -> tombe de *Rangel Fjordwalker* -> ... -> tombe *personne inconnue* -> déginguez 2 lots de jarres à distance -> plaque à pression déplace téléporteur - bouton sur stèle déclenche boule énergie stoppée par dernier lot de jarres (ok cf. le cimetière #2) -> descendez via corde dans ...

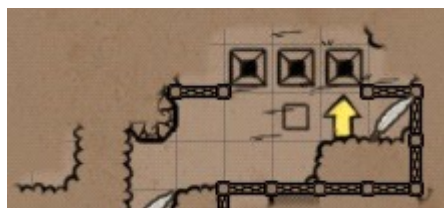
les catacombes wormbound #1

... -> descendez -> harpie -> téléporteur -> ..

le cimetière #2

arf ... vous êtes au même endroit !

3ème secteur bis

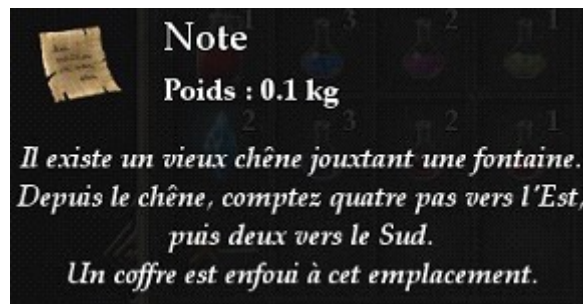


...

depuis cette position (flèche jaune sur l'image ci dessus), posez objet sur plaque à pression et cela, assez proche de vous -> dès que vous aurez lancé projectile dans téléporteur au Nord, pivotez main gauche pour immédiatement prendre l'objet sur plaque à pression - projectile sera ainsi téléporté à l'Ouest et touchera

dernier lot de jarres -> faites cela deux fois -> bouton sur stèle afin que boule d'énergie touche réceptacle
-> trappe se relève -> ... -> récupérez projectiles -> ...

Nord -> ... -> lame éthérée (dague utile contre monstres de feuilles) -> échelle -> crâne (Zarque, Chevalier
Minotaure -> don coupeur de têtes -> force + 1) & note -> ...



je pense que c'est au hameau de stormbreach <- ok cf. un peu partout

1/2 tour -> ... Sud -> levier baisse grille -> ... -> mousse sombre -> escalier descendant vers les catacombes
wormbound (ok juste après) -> ... -> bouclier rond, machette & stèle -> ...

Malgré tous ses efforts, Kilhagan ne put se venger de son équipage. Avec le temps et la parole des Philosophes de Pierre, il abandonna finalement sa rancœur. Plus tard, il progressa vers l'illumination et devint un adepte de Nex.



le 3ème secteur

descendez dans ...

les catacombes wormbound #2

Ouest -> ... panneau -> ...

Ces catacombes furent construites pour l'ultime repos de la famille Wormbound dont les membres, au fil des descendance, agirent comme des diplomates et ambassadeurs entre les dragons et autres races intelligentes du royaume.

Les conflits, qui avaient disparu depuis longtemps, reprirent lorsque Xarant et Orul Wormbound mirent la main sur un œuf de lindworm puis s'enfuirent à bord de leur navire dirigeable pour le rapporter à leur Maître sur l'île de Nex.

Le Maître de l'île exauce rarement des souhaits, mais pour ce grand service, il gratifia Xarant et Orul de moyens pour demeurer immortels.

...

levier lève grille -> cristal de vie -> 4 guerriers morts vivants -> ... -> 2 bombes électriques - limosella -> Nord
-> chaîne lève grille -> ...

Est -> échelle descendante -> tyrannoeil -> boîte de munitions - cuissarde de plaques -> petit bouton (point exclamation bleu sur image ci dessous) dévoile passage secret -> ... -> chaîne lève grille pour lance tribale (arme légère à deux mains) & coffre contenant 2 champignons sanguins & bracelet en pierre

1/2 tour -> descendez Ouest -> 2 guerriers morts vivants -> passe partout -> ... -> cassez jarres -> chaîne lève grille -> ... -> chaîne ouvre porte -> ... -> porte fermée (ok de suite) -> ... -> observez derrière grilles ... -> sens Ouest - Est, posez pierre sur 2nde, quatrième et 5ème plaques à pressions -> porte s'ouvre, allez y -> grand heaume, bombe de froid & arbalète -> sens Ouest - Est, vous devez abandonner objet sur 2nde, quatrième et 5ème plaque à pressions pour revenir -> reprenez pierres -> Sud -> ...



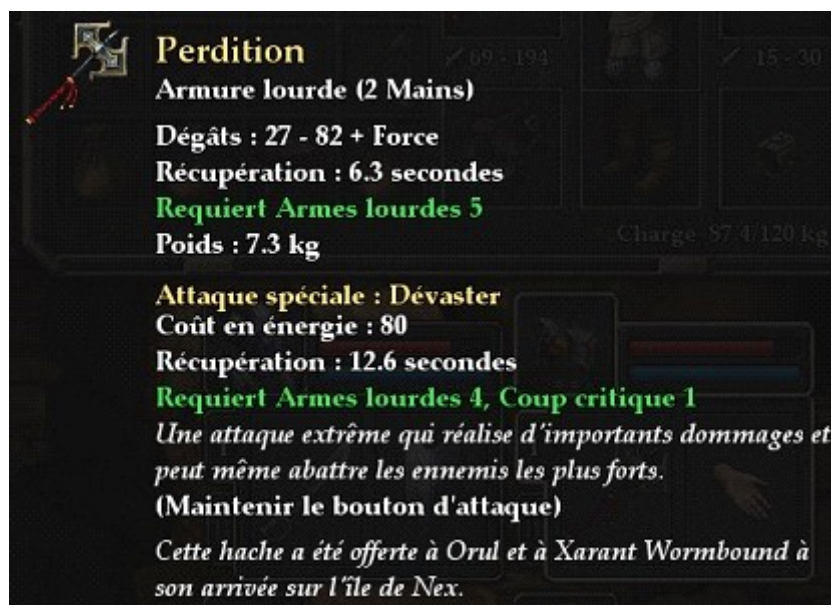
...

fléau (arme lourde) -> ... -> guerrier mort vivant -> tyrannoeil -> ... -> gants de plaques -> ... -> dépassez échelle montante -> plante arc en ciel -> échelle montante -> parchemin -> ...



...

archer mort vivant & 2 guerriers morts vivants -> 1/2 tour jusqu'à l'échelle montante -> ... -> téléporteur haut -> vous devez descendre, dans un ordre défini que vous trouverez empiriquement, depuis trappe ouverte avec corde et remonter via téléporteur bas pour que trappe fermée en cours se décale petit à petit vers Nord en passant pas Ouest -> clé engrenage au 1er décalage pour serrure ouvrant grille -> ... -> prenez avec joie Perdition



...

4 golems de pierres & 2 spectres de feu -> ...

Pizarwin concocte élixir pour Zarque (Chevalier Minotaure) -> + 1 vitalité

retournez en bas de l'escalier -> le pont -> aucun bouton - aucun levier - pas de chaîne -> il vous faut trouver la bonne séquence avec les 2 échelles -> échelle Sud -> échelle Nord -> échelle Nord -> échelle Sud -> traversez -> échelle Nord -> échelle Sud -> échelle Sud -> échelle Nord -> traversez puis dirigez vers porte qui s'ouvrira -> ...

serrure tête de mort (ok voir + bas) - cassez jarres -> Nord -> tyrannoeil -> passerelle -> tyrannoeil -> salle rectangulaire -> cassez jarres -> tyrannoeil -> chaîne lève grille pour grande potion de santé & sac contenant 3 champignon sanguins -> ... -> panneau -> ...

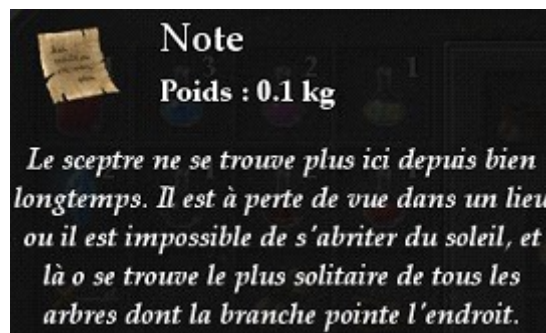
Chambre de Xarant Wormbound.
Le champion immortel de Nex.

...

chambre de *Xarant Wormbound* -> affrontez *Xarant Wormbound* & 5 goules -> 2 épées longues & amulette de Nergal -> serrure dorée au Nord Ouest nécessite clé en or -> clé d'os sur autel -> morceau de cristal au Nord Est -> ... -> limosella -> 1/2 tour jusqu'à dépasser passerelle -> ...

échelle descendante -> cape de chasseur - 2 haches de jet - plante arc en ciel -> mini pont magique avec échelle en dessous (croix rouge dans rond bleu sur image carte + bas) -> panneau "avec ses diamants de glace, du dessous, il nous attaque" <- bizarre, parchemin piques de glace sur rebord donne rien ? / ok cf. les catacombes Wormbound #3

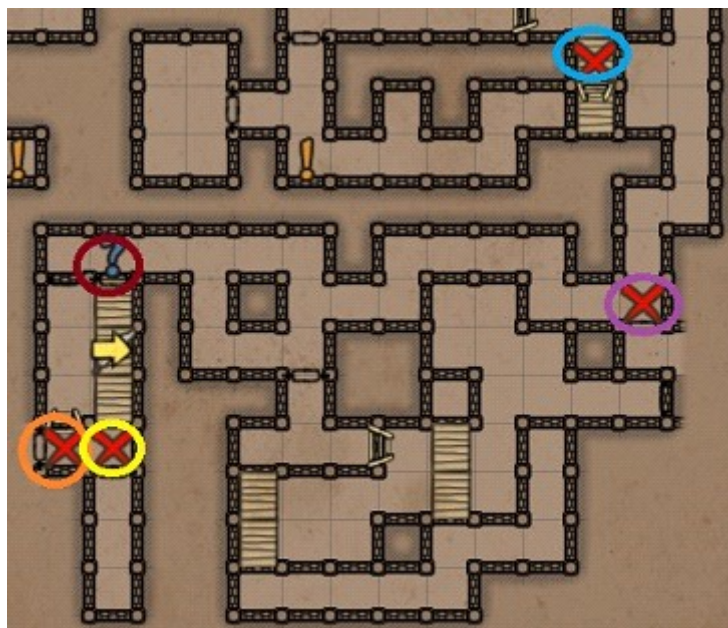
remontez -> clé d'os sur serrure tête de mort ouvre porte en fer -> ... -> tyrannoeil -> ... -> chaîne lève grille vers chambre du sceptre d'argent de Isochronos -> potion d'énergie, pelle & note -> ...



ce doit être dans le désert ... <- ok cf. le désert

Est -> ... -> cassez jarres pour fromage -> Sud -> grille Sud Est fermée (croix rouge dans rond violet sur image ci dessous - ok cf. les catacombes Wormbound #3) -> ... - attention aux boules de feu -> chaîne lève grille -> échelle pour descendre -> 3 carreaux -> 8 goules -> ... -> remontez & filez à l'Ouest -> ...

bouton envoi boule énergie vers 2nde grille Sud fermée (croix rouge dans rond jaune sur image ci dessous) - porte fermée (croix rouge dans rond orange sur image ci dessous - ok voir ci dessous) -> échelle descendante -> ...



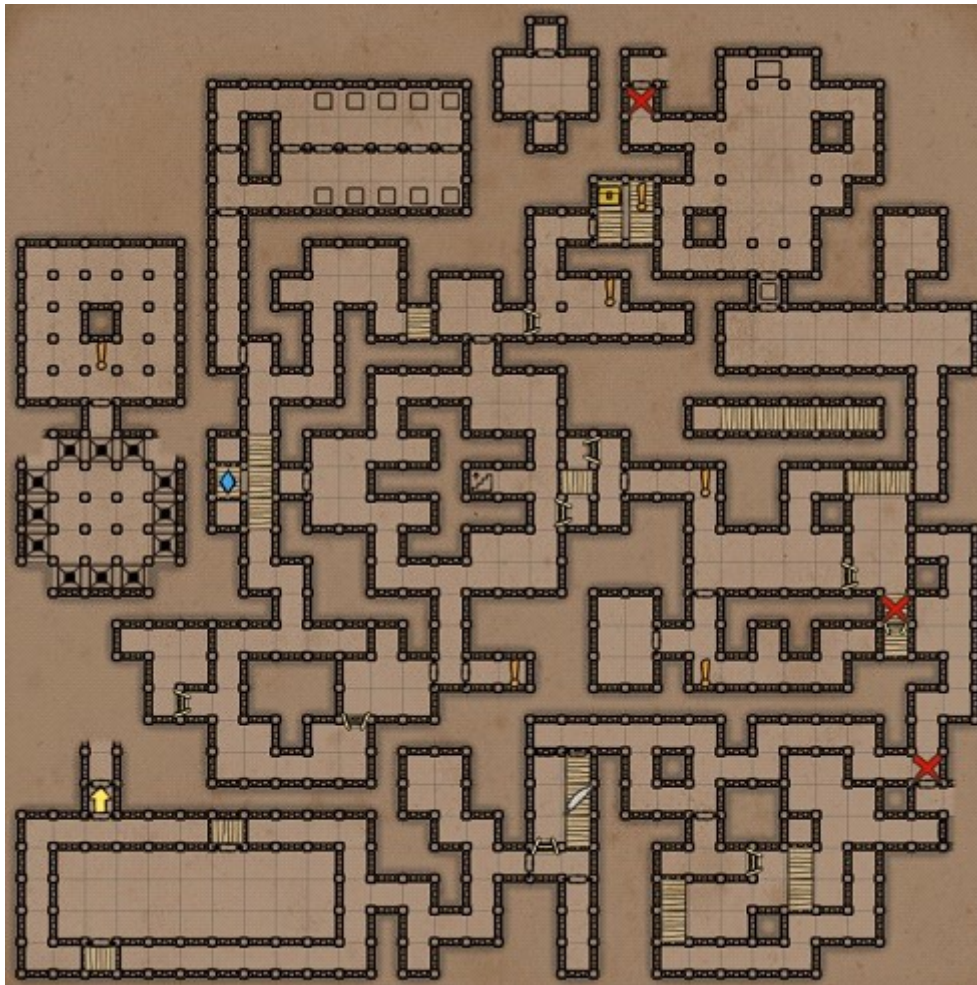
...

levier lève 2nde grille Sud tout en fermant 1ère grille Sud (point interrogation bleu sur image ci dessus) -> le but du jeu étant que la boule d'énergie frappe la cage magique Sud puis la cage magique Nord, il vous faudra être synchronisé avec ses déplacements -> 2nde grille Sud doit être fermée - 1ère grille Sud est donc levée ->

enchainez vite -> bouton -> sautez en marche arrière -> levier -> attendez un tout petit peu -> levier -> ... -> porte s'ouvre -> ...

Nord -> champignon sanguin & fleur en cristal -> 1/2 tour -> descendez dans fosse -> 9 goules -> plante arc en ciel - limosella - 5 boulets de canon - grand heaume - chemise usée -> 4 leviers lève grille Sud Ouest -> récupérez **gemme de puissance**

Pizarwin concocte élixir pour Daegantolk (Barbare Insecte) -> + 1 volonté



la carte des catacombes de wormbound

téléporteur -> Ouest -> escalier descendant vers ...

la crypte d'Orul

Ouest -> chaîne lève grille -> téléporteur vers Sud du 1er secteur du cimetière -> levier ouvre grille -> 1/2 tour -> ... -> Est -> Sud -> potion de protection -> échelle vers **cristal de vie** -> 1/2 tour -> Nord -> ... -> panneau -> ...

La crypte d'Orul Wormbound.
Mort dans de nombreuses batailles, mais
ressuscité grâce aux pouvoirs des cristaux.

...

le carrefour -> 2 mousses sombres - 3 serrures têtes de morts (ok + tard) -> Sud -> grille fermée (ok + tard) -
mousse sombre - panneau -> téléporteur -> ...

le laboratoire

vous êtes au Sud Ouest -> ... -> panneau "l'intrus" - 4 chaînes pour objets dans 4 cages magiques Nord - -
encaissez les dégâts de feu -> différents types de monstres, d'animaux et de morts vivants dans cages
magiques centrales -> maravez les tous !!!

Niveau 13

Pizarwin (Alchimiste Reptilien) -> + 1 armes à feu

Pizarwin concocte élixir pour Daegantolk (Barbare Insecte) -> + 1 vitalité

porte Nord Est s'ouvrira quand 4 cases magiques Nord seront vides d'objets - encaissez les dégâts de feu
-> ... -> gants en cuir & 8ème lettre du Maître de l'île



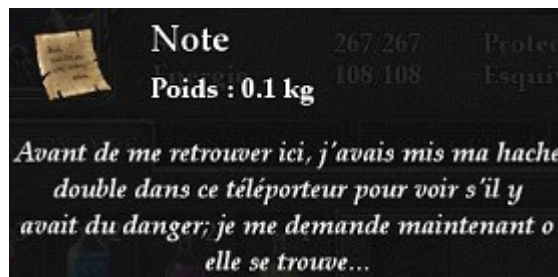
...

après observation séquence des piques, j'y vais en mode fou furieux -> fromage -> échelle au Nord Est ->
1ère clé en os -> grande potion de soin pour Zarque (Chevalier - Minotaure) , le seul survivant puis retour rapide
au moment qui m'a semblé le + propice -> ...

le carrefour -> Nord -> ... -> grille fermée (ok + tard) - panneau -> téléporteur -> ...

le sanctuaire

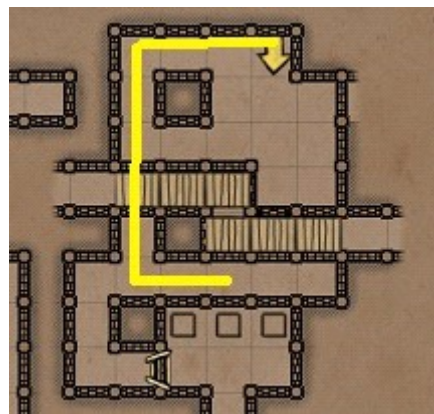
vous êtes au Nord Ouest -> ... -> chaîne lève grille -> ... -> 3 tyrannoeils -> descendez via 1ère échelle ->
parchemin bouclier de feu & grande potion d'énergie -> 2nde échelle pour potion d'ardeur -> remontez via
1ère échelle -> ... -> porte fermée (ok voir ci après) -> grille Nord fermée (ok fixe) - grille Sud fermée (ok fixe)
-> téléporteur -> vous êtes derrière grille Sud -> fruit épineux & note -> ...



...
 levier dévoile passage secret -> ... -> envoyez **pierre** dans **téléporteur** ouvre porte fermée -> ... -> **grande hache (arme lourde à deux mains)** -> ... -> 3 **plaques à pression** -> descendez via **3ème échelle** -> r.a.s. -> remontez & traversez grande surface magique -> Est -> porte vers Est fermée (**ok voir ci après**) - **panneau** -> ...

Quand la salle sera privée de lumière
 la porte s'ouvrira.

...
 il vous faut "éteindre" la grande surface magique" tout en finissant sur le parapet de la porte vers Est -> chaque case disparaissant une fois l'avoir quitté - **poser objet et le reprendre a aucun effet** -> **début** du parcours -> ...



...
 porte Est s'ouvre -> récupérez **2nde clé en or** -> 4ème échelle -> **sac** contient **algue bleue**, **plante arc en ciel** & 3 **champignons sanguins** -> 5ème échelle -> 6ème échelle -> levier -> 7ème échelle -> **petit bouton** (flèche **jaune** sur image ci dessous) efface téléporteur -> **bouton** (rond **bleu** sur image ci dessous) dévoile passage secret -> ...



...
 guerrier mort vivant -> faux (arme lourde à deux mains) -> tyrannoeil -> petit bouton -> téléporteur -> ...

le carrefour -> Est -> panneau -> téléporteur -> ...

le mausolée

vous êtes au Nord Est -> plante arc en ciel -> grille fermée (ok fixe) -> grande salle rectangulaire -> guerriers morts vivants & tyrannoeil -> ... -> le filou -> 2 archers morts vivants -> 2 bombes électriques -> pierre sur 1ère plaque à pression (?) -> Sud Est -> ...

posez pierre derrière grille Est quand téléporteur est effacé - elle tombera sur 2nde plaque à pression -> grille Ouest se lève -> quand vous marchez sur 3ème plaque à pression, un court instant, 4ème plaque à pression est accessible à distance -> utilisez pierre au bon moment pour l'atteindre -> porte Est s'ouvre -> descendez en bas -> 3 carreaux - récupérez pierre(s) -> téléporteur -> Est -> ... -> 4ème plaque à pression -> 1/2 tour -> Nord -> ...

salle des boules d'énergie -> vous devez éviter 3 des 4 boules d'énergie pour qu'autant de cages magiques ne se forment pas - bouton doré pour les réinitialiser -> ... -> récupérez 3ème clé en os & jointure en acier (gants) -> levier dévoile passage secret vers grande salle rectangulaire -> salle des boules d'énergie -> bouton doré -> faites tour presque complet par le Sud -> passe partout sur coffre -> mimique -> cape occulte, pain & fruit épineux -> ... -> téléporteur -> ...

le carrefour -> 3 clés en os sur serrures têtes de morts -> porte Ouest se ferme - 2 grilles se lèvent -> affrontez Orul Wormbound & tyrannoeil -> 2 épées longues -> récupérez gemme de puissance -> Sud -> passe partout sur coffre pour bracelet des forces de l'âme & élixir mental [Zarque (Chevalier Minotaure) -> + 1 volonté] -> recoin Nord Ouest -> bouton doré ouvre porte Ouest -> ...



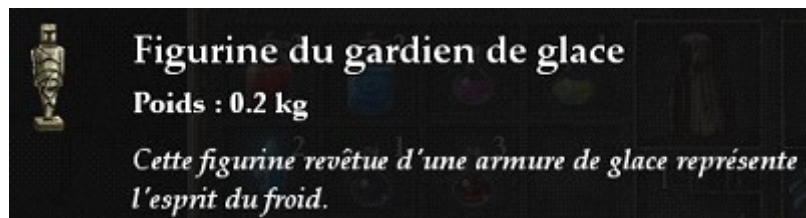
la carte de la crypte d'Okul

les catacombes wormbound #3

reste le Sud Est a finir, allez y -> **petit bouton** (flèche jaune sur image ci dessous) -> de suite après **bouton** (rond bleu sur image ci dessous), reculez vite sur pont magique pour finir 1 case au Nord -> ...



...
 heaume en cristal & figurine du gardien de glace -> ...



...

levier lève grille -> Nord -> descendez en bas -> mini pont magique -> posez figurine du gardien de glace sur rebord -> vous chutez -> tome du froid [Daegantolk (Barbare Insecte) -> + 20 résistance au froid] -> échelle -> ...

la crypte d'Orul -> le cimetière -> 2 goules -> ...

Niveau 13

Caxapi (Voleur Rongeur) -> + 1 coups critiques

téléporteur vers téléporteur -> remontez-> ...

un peu partout

la rivière oubliée -> Sud -> 3 monstres végétales & harpie -> ...

Niveau 13

Zarque (Chevalier Minotaure) -> + 1 athlétisme

Sud -> Cīnaga Keelbreach -> 4 groupes d'insectes & crapaud -> ...

Niveau 13

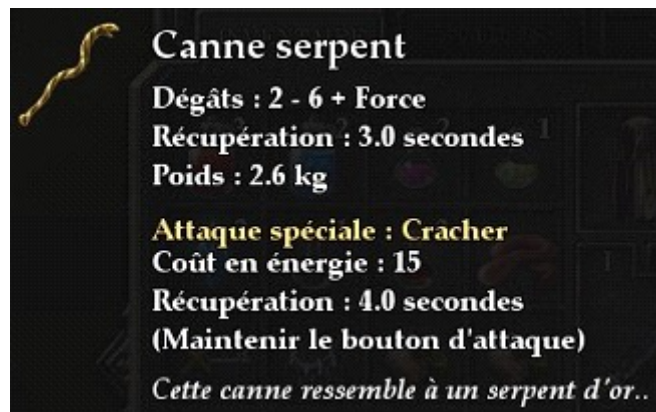
Daegantolk (Barbare Insecte) -> + 1 athlétisme

l'abri de Erder -> 3 erders -> ... -> l'énigme du "Maître des sorts" -> ...



...

rappel : posez pierres sur plaques à pressions selon schéma du sort exécuté derrière grille, soit pour ce 3ème, celui de foudre (et non décharge électrique <- déjà essayé) -> grille se baisse -> prenez canne serpent



"ressemble à un serpent d'or" ...

Ciïnaga Keelbreach -> Sud Ouest -> *crapaud* & *groupe d'insectes* -> **clé de Nexus** dans **serrure** affiche **téléporteur** vers **téléporteur**

téléporteur vers **le hameau de stormbreach** -> 2 *rongeurs roublards* -> vous êtes près de la fontaine - suivez indications **note** trouvée dans **3ème secteur du cimetière** -> "depuis le chêne, comptez 4 pas vers l'Est, puis deux vers le Sud" -> ... -> *ogre* & 2 *loups* -> ... -> déterrez **coffre** -> ...



...

passé partout -> *mimique* -> **cristal de protection** & **sceptre royal** -> ... -> 3 *loups* & *rongeur roublard* -> ...

Pizarwin concocte **élixir** pour Zarque (Chevalier Minotaure) -> + 1 **dextérité**

2 *rongeurs roublards* -> **téléporteur** vers **téléporteur** -> ressortez -> vers l'île Sleet -> 2 *harpies* -> l'île Sleet -> l'île centrale -> le sanctuaire de l'eau -> déposez 4 **gemmes de puissance** sur **autel** -> prenez **essence de l'eau** -> ...



...

ressortez -> 4 *golems de glace* -> Nord -> 5 *zarchtons* -> ... -> devant l'entrée de la pyramide ... **déjà vue**, des statues de serpents d'or



...
pour ouvrir double porte, usez de l'attaque spéciale de **canne serpent** <- "curieux type de fermeture"
mentionné dans 5ème lettre du *Maître de l'île* -> ...

la pyramide

1ère salle rectangulaire -> **recette potion de réflexe** -> grille Ouest fermée (ok fixe) - grille Est fermée (ok fixe)
-> Nord -> ... -> serrure Ouest (ok après **crypte des forgotten**) - serrure Est (ok après **crypte des highborn**) -> 2nde
salle rectangulaire -> **téléporteur** vers **crypte des forgotten** (ok voir + bas) -> Est -> **téléporteur** vers ...

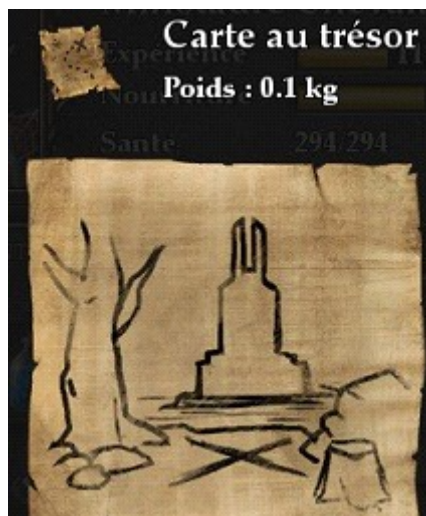
crypte des forgotten

vous êtes derrière grille Ouest -> Sud -> ... -> 2 **shurikens** - **boîte de munitions** -> 1ère plaque à pression
reste enfoncée -> porte fermée (ok juste après) -> 1/2 tour -> Ouest -> ... -> **coiffe de l'embaumeur** -> 2nde
plaque à pression reste enfoncée -> 1/2 tour -> **groupe de rats** & 4 **morts vivants** -> Sud -> 2 **serpents** ->
porte fermée est ouverte -> r.a.s. -> 1/2 tour -> Nord -> ...

3ème plaque pression reste enfoncée -> Nord -> ... - reste 1 trappe ouverte (ok juste après) -> 1/2 tour -> Est
pour Nord -> cassez **caisses** & **tonneaux** -> Nord -> **groupe de rats** & 4 **morts vivants** -> **plante arc en ciel** ->
chaine lève grille -> **poignard** -> **groupe de rats** -> **groupe de rats** -> 4ème plaque à pression reste enfoncée
- ferme porte derrière vous & dévoile passage secret -> 3 **serpents** & 4 **morts vivants** -> **torche**, 2 **shurikens**
& **boîte à munitions** -> **petit bouton** (point d'exclamation bleu sur image prochaine carte) ouvre porte -> Sud
jusqu'aux trappes relevées -> Nord -> ...

dépassez **trou** (rond bleu sur image prochaine carte - ok juste après) -> grille fermée (ok de suite) -> **bouton** (plume
blanche sur image prochaine carte) déclenche boule d'énergie devant frapper bouche <- écartez vous
rapidement -> grille fermée s'ouvre -> ... -> **clé de tombe** -> Est -> r.a.s.

retour au **trou** -> **corde** pour descendre -> grille fermée (ok juste après) -> Ouest -> **serpent** -> posez **torche**
sur **support torche** ouvre 2 grilles -> **potion de rapidité**, 3 **carreaux** & **torche** -> ... -> **serpent** -> retour 1ère
grille pour **carte au trésor** -> ...



je pense que c'est le **sanctuaire de l'eau** en face <- ok voir + bas juste avant les 2 pièces entre les salles rectangulaires

Sud Ouest -> **téléporteur** -> vous êtes en haut devant les trappes relevées -> ... -> Est -> **téléporteur** -> vous
êtes dans 2nde salle rectangulaire



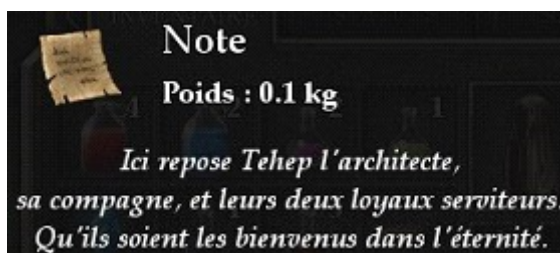
la crypte des forgotten

Sud -> clé de tombe sur serrure Ouest (flèche jaune sur image ci dessus) ouvre porte Ouest -> pièce Ouest (ok cf. les 2 pièces entre les 2 salles rectangulaires) -> ...

Nord -> 2nde salle rectangulaire -> Est -> téléporteur -> ...

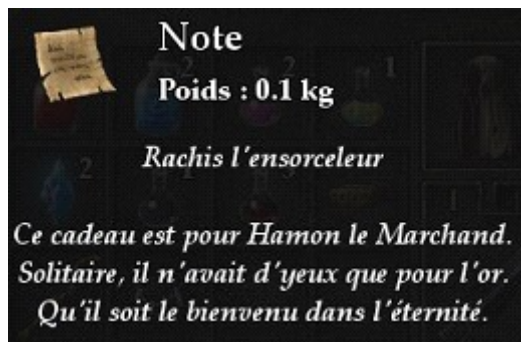
crypte des highborn

vous êtes derrière grille Est -> Sud -> cristal de vie -> chaîne ouvre porte -> Sud -> levier ouvre grille -> mousse sombre -> 1/2 tour -> Est -> levier ouvre grille -> bouton (point interrogation bleu sur image prochaine carte) dévoile passage secret -> passe partout & amulette électrique -> 1/2 tour -> Nord puis Est -> levier ouvre grille -> ... -> Nord -> levier ouvre grille -> grande potion de santé & biscuits - note sur sarcophage (plume blanche sur image prochaine carte) -> ...

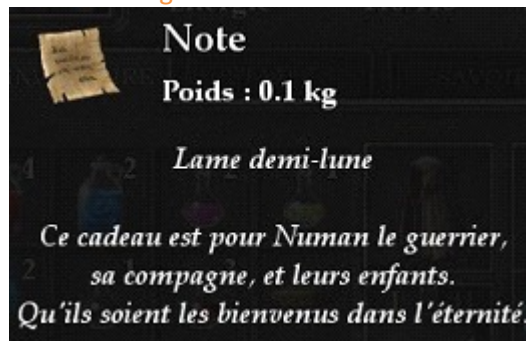


...

salle des 4 grilles fermées -> 2 fléchettes- 1ère porte Nord fermée (ok juste après - flèche jaune sur image prochaine carte) - sceptre de panique & note -> ...



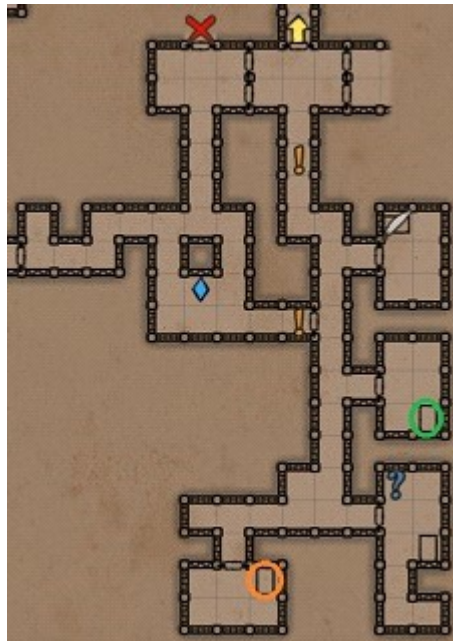
...
 dague de la lune & note



...

1/2 tour -> ... -> Nord -> ... -> 2nde porte fermée (croix rouge sur image ci dessous - ok + tard) ->

répartissons les cadeaux" -> 3 sarcophages "sans nom "pour 2 cadeaux (dague de la lune & sceptre de panique) -> pour que 1ère porte Nord s'ouvre, vous déterminez que dague de la lune doit être posée sur sarcophage Sud (rond orange sur image ci dessous - "le guerrier" <- 2 autres sarcophages pour "sa compagne, et leurs enfants") tandis que sceptre de panique sera sur sarcophage Est (rond vert sur image ci dessous - "le solitaire" <- pas d'autre sarcophage)



carte partielle de la crypte des highborn

Nord -> ... -> 2 serpents -> ... -> Est -> petit bouton dévoile passage secret au Sud derrière caisses & tonneaux -> bouton doré dévoile passage secret -> 2 ou 3 serpents -> passe partout, gantelets miroir & note -> ...



ok cf. le tombeau des rites

1/2 tour -> Nord -> dépassez **trappe fermée** (ok un peu + tard) -> cassez caisses & tonneaux -> plante arc en ciel -> chaîne lève grille -> envoyez pierre sur 2 plaques à pression Ouest -> ...

côté Nord 2nde grille -> posez pierre sur plaque à pression Sud derrière 1ère grille - 4ème grille se baisse en face tandis que 2nde grille se lève -> côté Sud 2nde grille -> posez pierre sur plaque à pression Sud derrière 3ème grille -> côté Nord 2nde grille -> reprenez pierre sur plaque à pression derrière 1ère grille -> côté Sud 2nde grille -> reprenez pierre sur plaque à pression derrière 3ème grille - 4ème grille se lève -> Sud -> 4 boulets de canon & clé de tombe - 2nde porte fermée s'ouvre -> ...

1/2 tour -> côté Sud 2nde grille -> reposez pierre sur plaque à pression derrière 3ème grille -> filez jusqu'à trappe fermée - elle est ouverte -> descendez via corde -> clé en or -> 5 morts vivants - grille fermée (ok juste après) -> téléporteur -> vous êtes au Nord Ouest de la crypte des highborn -> enlevez pierre de plaque à pression Nord -> via corde, redescendez par trappe Nord -> 5 morts vivants -> arc court, 2 flèches & fiole anti poison -> levier lève grille -> téléporteur -> vous êtes au Nord Ouest de la crypte des highborn -> envoyez pierre sur plaque à pression Nord -> 1/2 tour jusqu'à trappe fermée - elle est ouverte -> descendez via corde -> téléporteur près torche allumée -> ...



vous êtes là ...

Est -> bouton doré ouvre porte -> archer mort vivant & 3 guerriers mort vivant -> ... -> passe partout, fiole anti poison & tome d'air [Zarque (Chevalier Minotaure) -> + 20 résistance électricité] -> téléporteur -> "l'autre" téléporteur -> ...

vous êtes au Nord Ouest de la crypte des highborn -> reprenez pierres en allant au Sud - récupérez aussi dague de la lune & sceptre de panique -> ... -> Ouest -> téléporteur vers 2nde salle rectangulaire -> ...

Sud -> clé de tombe sur serrure Est ouvre porte Est -> ...

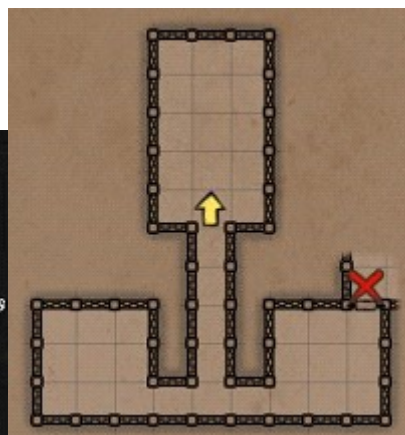
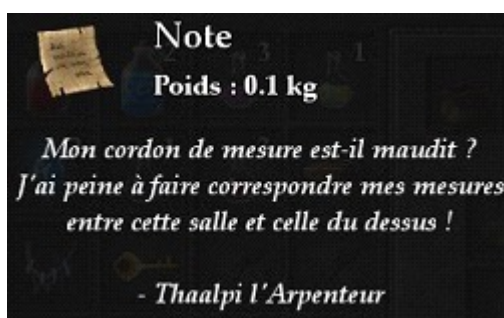
avant de poursuivre ici, l'île Sleet -> creusez ici (cf. carte au trésor trouvée dans crypte des forgotten) -> ...



...
 passe partout sur coffre pour potion de protection & trident zarchton (arme légère à deux mains) -> ... -> la pyramide -> ...

les 2 pièces entre les 2 salles rectangulaires

posez pierre sur 1ère plaque à pression et celles en face de pièces Ouest & Est -> ramassez objets -> pièce Ouest -> petit bouton au Sud dévoile passage secret dans pièce Est (voir + bas) -> corde pour descendre -> 2 shurikens - grille fermée (croix rouge sur prochaine image carte - ok fixe -> voir + bas) -> téléporteur -> 2nde salle rectangulaire -> ... -> pièce Est -> corde pour descendre -> même endroit que depuis pièce Ouest -> téléporteur -> 2nde salle rectangulaire -> corde pour descendre -> guerrier mort vivant & archer mort vivant -> note -> ...



effectivement, il manque 1 ligne <- 5 "ici" et 6 en haut dans 2nde salle rectangulaire

ce qu'il faut comprendre, c'est que ce sont les trappes des pièces Ouest & Est qui, par "synchronisme", lèvent ou baissent les trappes de la 2nde salle rectangulaire -> ...

posez pierre sur chacune des 4 plaques à pression dans pièces Ouest

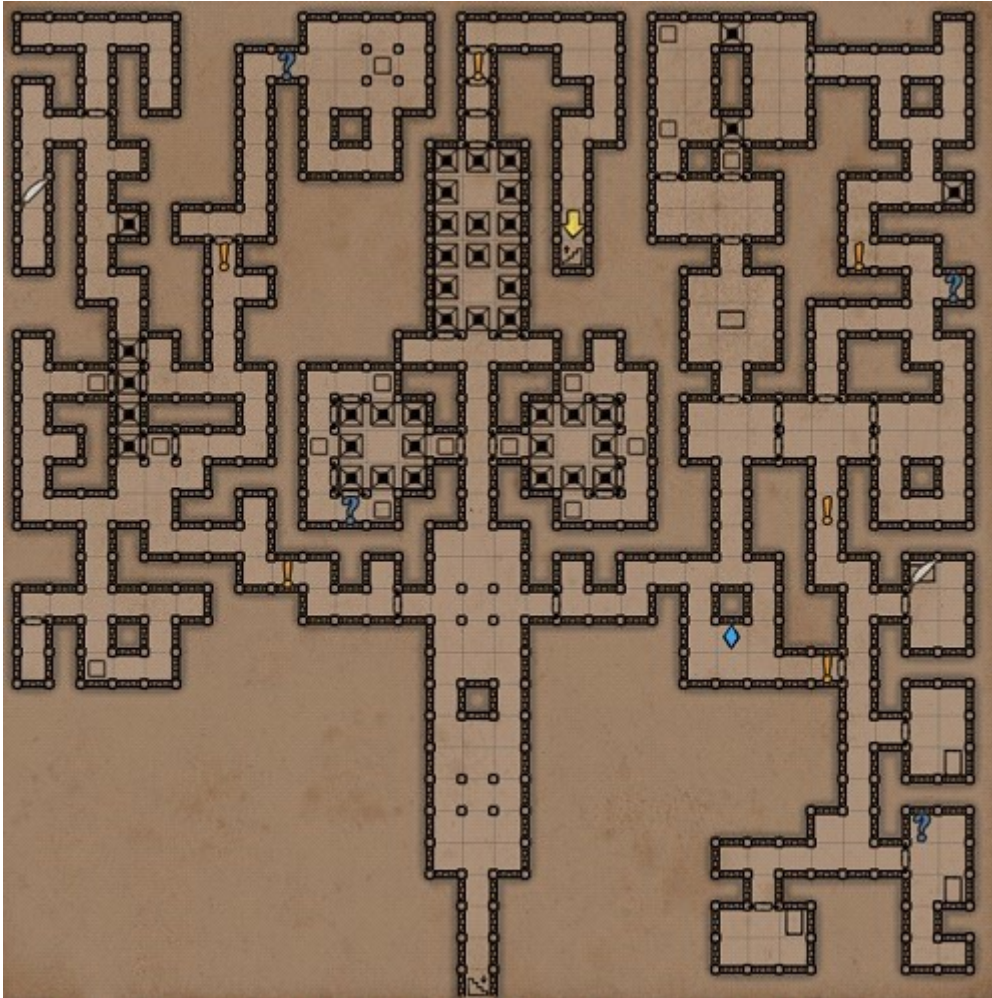
sauf celle au Nord, posez pierre sur chacune des 3 autres plaques à pression dans pièce Est -> cape miroir (turban dans passage secret dévoilé + tôt)

2nde salle rectangulaire -> 1ère bouton lève grille au Nord -> 2nd bouton doré inaccessible (ok + bas) -> 3ème bouton doré lève grille au Nord -> 4ème bouton doré lève grille au Nord -> corde pour descendre devant dernière grille baissée, soit depuis la 6ème ligne -> ... -> levier dévoile passage secret vers secteurs déjà vu (cf. image dernière carte) -> 2 guerriers morts vivants & chasseresse -> Est -> morceau de cristal -> passe partout sur coffre pour pendentif des esprits -> 1/2 tour -> téléporteur -> 2nde salle rectangulaire -> ...

solution trouvée après maintes essais & observations : toutes plaques à pression enfoncées par pierres dans pièces Ouest & Est -> pièce Ouest -> enlevez pierre sur plaque à pression Ouest -> pièce Est -> enlevez pierre sur plaque à pression Ouest

2nde salle rectangulaire -> 1ère bouton lève grille au Nord -> 2nd bouton doré lève grille au Nord -> 3ème bouton doré lève grille au Nord -> 4ème bouton doré lève grille au Nord -> ...

Nord -> chair de scarabée - hache d'arme (arme lourde à deux mains) -> escalier montant vers ...



la carte partielle de la pyramide <- carte complète cf. fin du tombeau des rites

le tombeau des rites

salle des 16 piliers -> pain -> ... -> Est -> chaîne lève grille -> ...

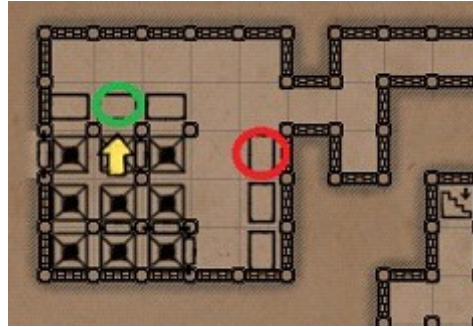
crypte des offrandes

chasseresse -> ... -> cristal de vie -> ... -> cassez jarres pour 2 bombes de poison -> levier lève grille -> pièce des 6 sarcophages -> gantelets miroir sur sarcophage dévoile passage secret -> 2 pains - fromage - brochette de lézard - airelle - saucisse salée - élixir de vitalité (Zarque, Minotaure Chevalier) - élixir de vitalité (Daegantolk, Barbare Insecte)

Pizarwin concocte élixir pour Zarque (Chevalier Minotaure) -> + 1 force

Ouest -> ... -> champignon sanguin -> ... -> salle des 6 cercueils -> corde pour descendre dans la pyramide -> bombe de poison -> téléporteur ramène au tombeau des rites -> posez pierre sur tous cercueils sauf le 1er à l'Est (rond rouge sur image suivante) -> Ouest -> enlevez pierre sur cercueil central au Nord (rond vert sur image

suivante) -> levier ouvre porte -> reposez pierre sur cerceuil central au Nord -> ...



...

Ouest -> cassez jarres -> clé de tombe -> mort vivant & 2 chasseresses -> écu perlé -> cassez jarres -> 4 boulets de canon -> 1/2 tour -> salle des 6 cercueils -> 7 morts vivants -> reprenez pierres -> ... -> serpent -> ...

salle des 16 piliers -> Ouest -> chaîne lève grille -> ...

crypte des sacrifices

... -> chaîne ouvre porte -> ... -> inscription "gardien de la lune" dans pièce de la lune - inscription "protecteur du soleil" dans pièce du soleil -> enlevez torche dans pièce de la lune -> posez torche sur 2 supports de torches dans pièce du soleil -> porte s'ouvre -> serpent -> ... -> boîte de munitions -> chasseresse -> ...

salle de la boule de feu -> corde pour descendre dans la pyramide -> ...

petit bouton dévoile passage secret vers 1ère salle rectangulaire de la pyramide -> 1/2 tour -> ... -> viande séchée de taupe - torche -> ... -> 2 morts vivants -> ... -> crypte du gardien -> pierre sur 2nde plaque à pression (rond violet sur image prochaine carte) -> téléporteur apparaît - allez y -> enlevez pierre sur 2nde plaque à pression -> envoyez pierre sur 1ère plaque à pression (rond bleu sur image prochaine carte) -> Sud -> ... -> grille fermée (ok de suite) - brochette de lézard - cage magique (ok de suite) -> téléporteur -> 3 serpents & 2 chasseresses -> grille s'ouvre & cage magique a disparue -> prenez claymore antique -> ...



...

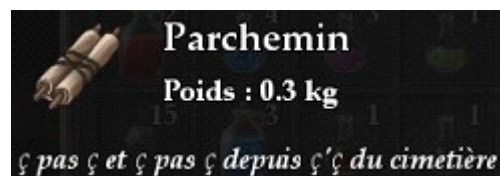
Nord -> téléporteur -> pierre sur trappe fermée (rond vert sur image ci dessous) jouxtant 1ère plaque à pression (rond bleu sur image ci dessous) -> pierre sur 2nde plaque à pression (rond violet sur image ci dessous) -> téléporteur -> descendez via corde (rond orange sur image ci dessous) -> viande séchée de taupe , 3 bombes de poison & élixir de mental (Daegantolk, Barbare Insecte) - reprenez pierre -> téléporteur -> vous êtes dans crypte du gardien de la pyramide



secteur Sud Ouest de la pyramide ...

reprenez pierres -> Est -> ... -> téléporteur (rond marron sur image ci dessus) vers salle de la boule de feu de la crypte des sacrifices du tombeau des rites -> ...

évitiez boule de feu sur ce petit parcours -> cassez jarres -> ... -> Ouest -> regardez bien la porte Nord, elle est similaire à celle de l'entrée de la pyramide -> attaque spéciale de canne serpent sur porte Nord qui s'ouvrira -> petit bouton fait apparaître téléporteur pour dévier boule de feu vers bouche derrière porte Nord ouverte -> 2 chasseresses & 1 serpent -> cassez caisses & tonneaux -> mousse sombre, scapulaire d'archimage & parchemin -> ...



je mise sur "l'entrée du cimetière" pour la fin de la phrase ! <- ok cf après le désert

grille levée -> récupérez clé de tombe -> corde pour descendre -> téléporteur (rond marron sur image carte ci dessus) -> salle de la boule de feu de la crypte des sacrifices du tombeau des rites -> 1/2 tour soit Sud puis Est -> ... -> Nord -> ... -> brochette de lézard -> Nord -> pièce du soleil -> 4 morts vivants & chasseresse -> ... -> salle des 16 piliers -> Sud -> ...

la salle des téléporteurs intermittents

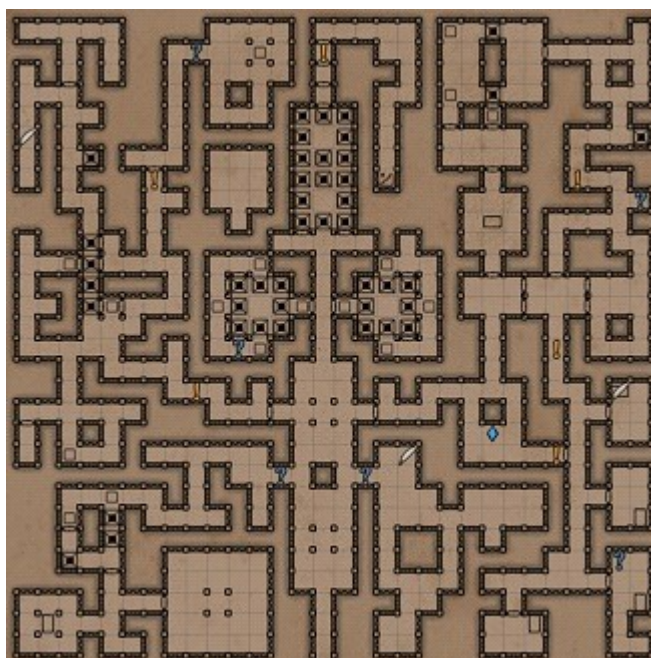
passe partout & brochette de lézard au Sud Est -> 1/2 tour -> corde pour descendre -> vous êtes au Sud Est de la pyramide -> 3 serpents & chasseresse -> Sud -> ... -> boîte de munitions, pantalon xafi & grande potion d'énergie -> Nord Ouest -> petit bouton dévoile passage secret vers 1ère salle rectangulaire de la pyramide - levier affiche téléporteur - cassez jarres -> 1/2 tour -> téléporteur -> vous êtes dans la salle des téléporteurs intermittents du tombeau des rites

pour le coup, j'ai eut un coup de chance en faisant un mauvais déplacement -> téléporteur Sud en marche arrière

pour atteindre Nord -> attaque spéciale de **canne serpent** sur porte Nord Est **similaire à celle de l'entrée de la pyramide** -> vous êtes téléportés au Sud -> **téléporteur Sud en marche avant** -> envoyez **Pierre** sur **plaque à pression Est** -> grille Nord se lève -> vous êtes téléportés au Sud -> **téléporteur Sud en marche arrière** -> vous chutez -> **téléporteur** -> vous êtes dans la **salle des téléporteurs intermittents du tombeau des rites** -> **téléporteur Sud en marche arrière** -> Nord -> ... -> récupérez **semme de puissance** -> ... -> reprenez **Pierre** -> ... -> escalier montant vers ...



la carte du **tombeau des rites** ...



et celle de **la pyramide** réactualisée

la chambre cérémoniale

plante arc en ciel - 2 bombes électriques - flèche

levier ouvre porte -> ... -> Nord -> encaissez boule de feu - cuissardes de météores & bracelet en bronze - grille Nord Est fermée (ok voir + bas) -> 1/2 tour -> Ouest -> ...

salle des 4 statues de serpents d'or -> 3 fleurs en cristal -> ...

Pizarwin concocte élixir pour Zarque (Chevalier Minotaure) -> + 1 vitalité & 2 élixirs pour Daegantolk (Barbare Insecte) -> + 2 vitalité

Sud Est -> pierre sur plaque à pression lève grille -> parchemin boule d'obscurité & boîte de munitions

salle des 4 statues de serpents d'or -> Nord Ouest -> pièce de "la trahison" -> 2 bombes de froid, 3 boulets de canon & pierre a poser sur plaque à pression -> salle des 4 statues de serpents d'or -> Nord Est -> grille est levée -> collier à engrenages & potion d'énergie -> ...

salle des 4 statues de serpents d'or -> Sud Ouest -> pièce de "l'avènement" -> plante arc en ciel - cape de chasseur ->

salle des 4 statues de serpents d'or -> clés de tombes sur serrures statues Ouest -> 20 morts vivants -> téléporteur -> ...

le désert

des dizaines de morts vivants, 2 golems de feu et ... le filou

Sud Ouest -> fleur en cristal

longez Ouest -> dagoue venimeuse - visage de pierre "le chemin vers l'illumination passe par le 5ème sanctuaire non visible" -

Nord Ouest -> téléporteur vers téléporteur de l'îlot Nord de l'île Sleet -> levier lève grille Nord -> ... -> revenez y -> ...

clé en or & cuissardes de météore sur cadavre golem de magma ...

Est -> cape écailleuse -> visage de pierre -> ...

On vous la caché ici sur cette terre...
Les choses peuvent avoir beaucoup de faces,
mais il en est une avec six, et qui fut la
plus puissante de toutes.

...

Nord Est -> boîte de munitions -> fleur en cristal & cristal de vie -> ...

Pizarwin concocte élixir pour Caxapi (Voleur Rongeur) -> + 1 dextérité

Sud Est -> jambières de plaques & potion d'énergie

Centre -> récupérer gemme de puissance sur cadavre golem de magma - 3 plantes arc en ciel

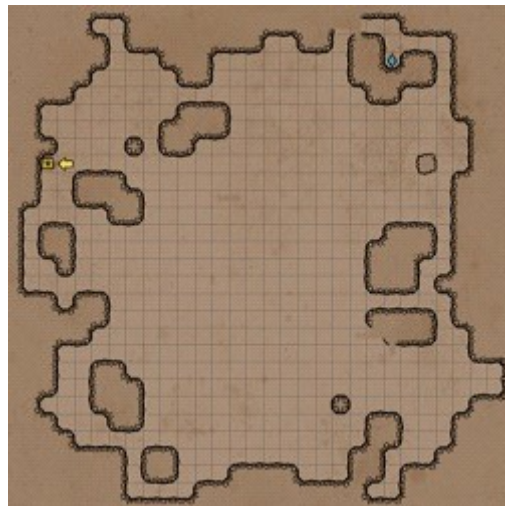
Est -> ...



la branche de l'arbre solitaire (cf. note des catacombes de wormbound) pointe vers l'Ouest ...

creusez là bas -> coffre -> mimique -> élixir de résurrection - élixir de dextérité [Pizarwin (Alchimiste - Reptilien)] - sceptre en argent

Pizarwin concocte élixir pour Pizarwin (Reptilien - Alchimiste) -> + 1 dextérité



la carte du désert

Niveau 14

Pizarwin (Alchimiste Reptilien) -> + 1 esquive

le cimetière -> 1er secteur -> Sud -> clé en or sur serrure dorée efface cage magique pour épée en os (arme légère) -> 1 goule -> ...

information donnée par parchemin de la crypte des sacrifices du tombeau des rites -> creusez là -> ...



...

... passe partout sur coffre pour bracelet tirin & 5 boulets de canon

... -> les égouts -> 3 *rongeurs roublards* -> ... -> secteur Ouest -> sous l'eau -> ... -> clé en or sur serrure dorée
lève 2 grilles pour bouclier en cristal (immunité pétrification) -> 1/2 tour -> *rongeurs roublards* -> ... ->
crapaud -> ...

la rivière oubliée -> ... -> 3 *harpies* -> Est -> *monstre de feuilles* (ok avec lame éthérée) -> la cour du château ->
posez vos 4 essences sur piédestals correspondant aux symboles -> double porte en bois s'ouvre -> ...



...

escalier montant vers ...

le château Nex

le rez de chaussée

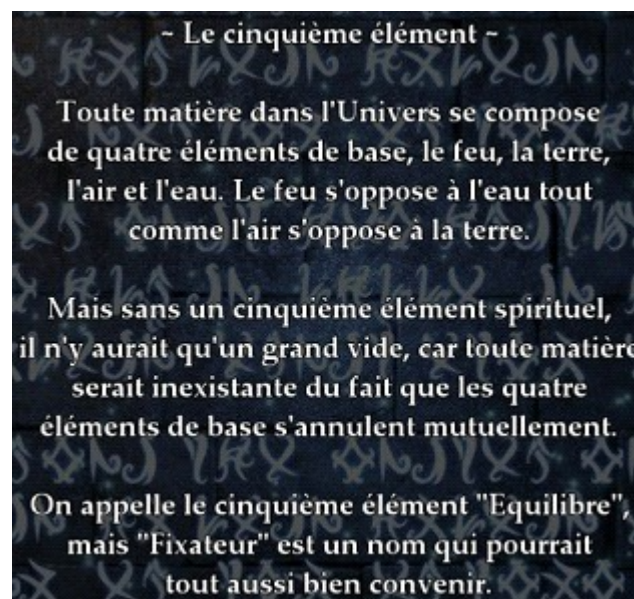
1ère salle -> ... -> boussole maudite & 9ème lettre du *Maître de l'île* sur piédestal -> ...



...

Sud Ouest -> ... -> téléporteur -> coffre contient élixir de force [Zarque (Chevalier Minotaure)], élixir de résurrection & grande potion de soin -> sautez en bas -> ... -> Est -> bouton bleu lève 2 grilles -> ...

2nde salle -> 2 serrures au Centre -> 2 inscriptions à l'Est -> ...

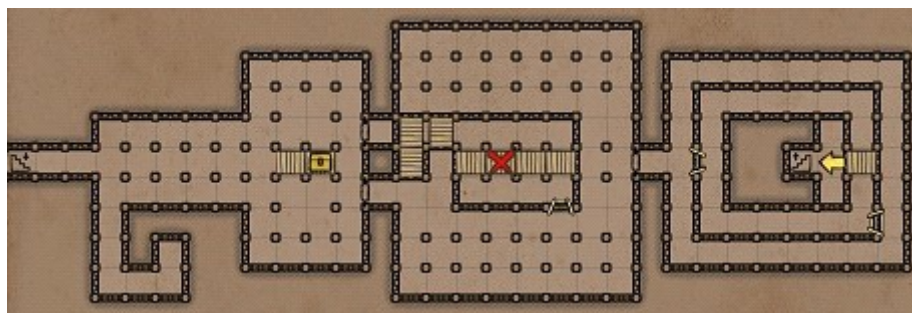




...

dans l'eau -> Sud -> ... -> bouton bleu -> 1/2 tour -> échelle -> ... -> Est -> bouton bleu lève grille -> ...

3ème salle -> r.a.s. dans l'eau -> Est -> escalier montant vers ...



la carte du rez de chaussée du château Nex

la bibliothèque

salle Est -> r.a.s. -> bouton bleu ouvre porte -> Nord -> grande potion de soin -> Ouest -> bouton bleu lève grille -> 3 flèches -> bouton bleu lève grille -> ... -> plusieurs "petits sons" affiche inscription "deux V" -> ...



...

Ouest -> élixir de résurrection & note "autour des bibliothèques, ne laissez pas vos jambes vous trahir" <- indication pour émettre "petits sons" en marchant -> 1/2 tour jusqu'à sortie salle Est -> ... -> hydre -> ...

Sud -> bouton bleu lève grille -> hydre -> ... -> boîte de munitions -> plusieurs "petits sons" affiche

inscription "trois III" -> Ouest -> ... -> 4 champignons sanguins & 3 algues bleues -> ... -> plusieurs "petits sons" affiche inscription "un 2" -> Nord -> bouton bleu lève grille -> 1/2 tour -> ... -> hydre -> Ouest -> ... -> mapa antiguo -> ...



hydre -> ...

Niveau 14

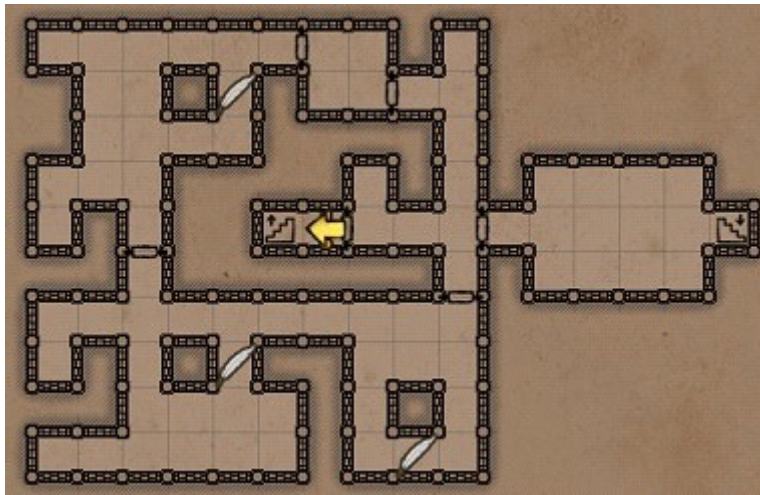
Caxapi (Voleur Rongeur) -> + 1 armes légères -> don mutant : vitalité + 1

1/2 tour jusqu'à sortie **salle Est** -> hydre -> Ouest -> ...

Niveau 14

Zarque (Chevalier Minotaure) -> + 1 coups critiques / Daegantolk (Barbare Insecte) -> + 1 athlétisme

3 leviers émettent plusieurs sons selon leurs positionnements - inscriptions vous ont indiquées qu'il faut déclencher, dans cet ordre, 2 sons ("un II"), 5 sons ("deux V") puis 3 sons ("trois III") -> après quelques essais, vous déterminez la séquence -> tous leviers relevés -> baissez levier Nord -> bouton bleu (2 sons) -> tous leviers relevés -> baissez leviers Ouest & Est -> bouton bleu (5 sons) -> tous leviers relevés -> baissez boutons Nord & Est -> bouton bleu (3 sons) -> grille se lève -> ... -> escalier montant vers ...



carte de la bibliothèque du château Nex / plumes blanches -> inscriptions

le passage pervers

Pizarwin concocte élixir pour Daegantolk (Barbare Insecte) -> + 1 vitalité

téléporteurs invisibles positionnés selon plusieurs configurations -> vous pouvez procéder empiriquement en partant d'une configuration dont vous avez repéré le début, cependant, il est préférable de prendre boussole maudite en main -> ...



rond vert sur image -> pointe rouge localise téléporteur invisible

progressiez vers pointes noires de boussole maudite -> bouton bleu lève grille -> ... -> bouton bleu lève grille -> ... -> cristal de vie - sac contient chair de loup, pain, viande de rat, ver grillé & fruit épineux -> 1/2 tour -> Sud Est -> ... -> escalier montant vers ...



carte du **passage pervers** du **château Nex**

la chambre des tests

bouton bleu ouvre porte -> échelle Sud Ouest (?) - échelles Nord Ouest -> 3 *tyrannoels* - 1ère grille fermée (ok juste après) -> posez pierre derrière grille Est (fixe) efface case magique -> descendez -> ... -> *crabe géant* -> récupérez pierre -> posez la sur autre plaque ronde à pression -> téléporteur -> vous êtes au point d'entrée -> ...

2 échelles Nord Ouest -> 1ère grille est levée -> ... -> boîte à munitions - bâton canine -> ...

bouton bleu -> 1er pont magique -> Nord -> 2 élixirs de résurrection -> 1/2 tour -> en bas -> échelle -> bouton bleu (derrière flèche jaune sur image ci dessous) déclenche boucle d'énergie qui doit frapper cible en face de l'échelle suivante (point d'exclamation bleu sur image ci dessous) -> les effets : lève 2nde grille (plume blanche sur image ci dessous) & déclenche effacement, petit à petit, du 1er pont magique pour rejoindre cette dernière

vous en déduisez que boule d'énergie doit parcourir le + de chemin possible pour vous laisser le temps de franchir 2nde grille nouvellement levée (plume blanche sur image ci dessous) -> ...

procédez empiriquement en posant pierres sur plaques rondes à pression au Sud et en faisant ensuite différents essais de trajectoires sur les cubes magiques -> un délai satisfaisant est obtenu en libérant la diagonale Nord Ouest - Sud Est -> posez pierre sur toutes plaques rondes à pression exceptées celles au Nord Ouest, au Centre et au Sud Est -> bouton bleu -> via 1er pont magique, progressez latéralement puis en reculant jusqu'à franchir 2nde grille levée -> ...

utilisez partiellement 2nd pont magique pour atteindre élixir de dextérité [Caxapi (Voleur - Rongeur)] à l'Ouest -> refaites le tour pour revenir derrière 2nde grille levée -> échelle descendante -> levier -> remontez -> utilisez totalement 2nd pont magique pour atteindre l'Est -> ... -> levier lève grille -> escalier montant vers ...



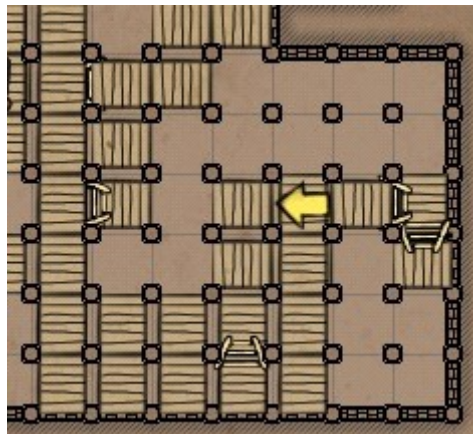
la carte de la chambre de tests

le vide

... -> Nord -> sac contient saucisse, pain & champignon -> 1/2 tour -> Ouest -> ... -> échelle -> ...

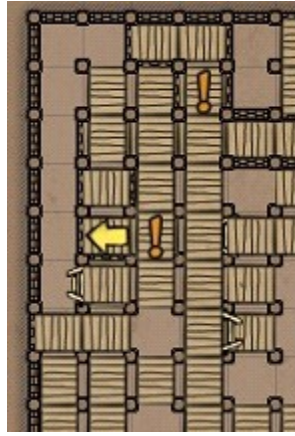
immense salle -> Nord Est -> sac contient 4 champignons sanguins, 2 plantes arc en ciel & 7 algues bleues
-> ... -> Sud -> 5 boulets de canon & boîte de munitions -> ... -> Ouest -> échelle montante -> 2 araignées
-> ... -> 1er bouton bleu affiche 1er pont magique au Nord - allez y -> ... -> grande potion de soin -> échelle
montante -> ...

spectre de feu -> ... -> 2 gelées vertes -> vous apercevez 2nd bouton bleu à l'Ouest -> échelle montante -> gelée
verte & 2 araignées -> ... -> gelée verte -> ... -> sautez en bas ici (flèche jaune sur image ci dessous) -> ...



...

coffre -> mimique -> 2 bombes de feu & 2 bombes ? -> 2nd pont magique -> échelle montante -> échelle
montante -> 1/2 tour -> ... -> sautez en bas là (point d'exclamation orange sur image ci dessous) -> ...

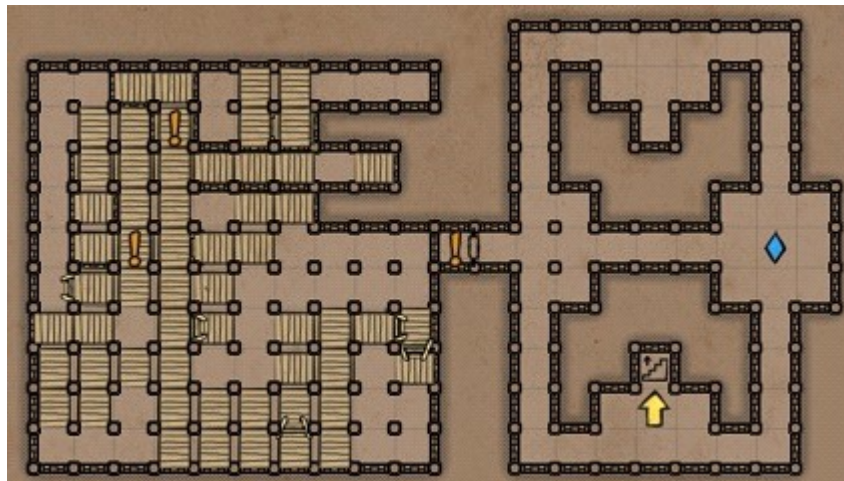


...

2nd bouton bleu affiche 3ème pont magique -> 2 *spectres de feu* -> Nord -> sautez direction Est -> 1er pont magique -> échelle montante -> ... -> échelle montante -> 3ème pont magique -> 3ème bouton bleu ouvre porte -> ...

Nord -> 4 carreaux -> ... -> 5 boulets de canon -> 4ème bouton bleu affiche téléporteur (ok juste après) -> ... -> cristal de vie - 2 élixirs de résurrection - cape écailleuse - 2 boîtes de munitions - 3 bombes de poison - épée faucille (arme légère) -> ... -> grande potion d'énergie -> escalier montant (ok juste après) -> ...

téléporteur -> ... -> vous êtes au rez de chaussée du château Nex -> 5ème bouton bleu dévoile passage secret -> 1/2 tour -> téléporteur -> vous êtes au vide du château Nex -> ... -> escalier montant vers ...



la carte du vide

le sommet

Sud -> 3 bombes électriques -> Ouest -> ... -> piques se dressent derrière vous & à l'Ouest -> affrontez *lindworm* et ...



...

ses créatures invoquées - je vous laisse les découvrir - liquidez ces dernières quand *lindworm* est sous effet de son bouclier protecteur - frappez le ensuite - il y aura 3 étapes -> ... -> il mentionne "**le Nexus**" avant de s'échapper - récupérez **gemme de puissance** -> ramassez **vivres, potion antidote, fiole anti poison & morceau de cristal**

Ouest -> téléporteur avec dessin coque bateau & ballon (ok après **Trickster's Lair**)

vous possédez 4 **gemmes de puissance** - il reste à trouver **le sanctuaire invisible** - grâce aux **clés de Nexus** que vous avez déjà utilisé, vous savez que "Nexus" est associé aux téléporteurs de (ou vers) **téléporteur**

1/2 tour -> **le vide** -> **téléporteur du secteur du cristal de vie** -> vous êtes au **rez de chaussée** du **château Nex** -> Ouest -> **la rivière oubliée** -> vous apercevez **le filou se dirigeant vers ...** **téléporteur** -> Ouest -> porte est ouverte -> ... -> escalier descendant -> ...

Trickster's Lair

cristal de vie -> ... -> **inscription** "l'antre du filou - venez et entrez dans la danse" -> ...



croix rouge -> serrures / point interrogation bleu -> piédestal avec symbole ("un peu" comme dans la cour du château)

là, je ne sais quoi faire -> vu ce qui était noté sur stèle au hameau de stormbreach ("il trouva comment entrer dans le sanctuaire, non pas avec le plus complexe des sorts, mais avec celui qui symbolise l'équilibre"), je pense que je ne pourrai pas aller bien + loin sans jetteur de sorts

du coup, sommet du château Nex -> téléporteur avec dessin coque bateau & ballon -> cinématique de fin !

~~~~~ BILAN DE LA PARTIE ~~~~~

objectifs recensés non réalisés -> plusieurs serrures dorées sans disposer d'assez de clés en or / 2 cartes au trésor non localisées (cf. l'abri de Erder #1 & le hameau de stormbreach) / manque indice(s) pour accéder à la réserve des archives / rejoindre plateforme dans le cœur de la mine de cristal ?

Temps de jeu	38:20:57		
Secrets trouvés	58/77		
Monstres tués	928		
Objets trouvés	1991		
Artefacts	13/17		
Gemmes de puissance	21/20		
Essences	4/5		
Trésors découverts	8/11		
Crânes	7		
Pêche	7	Attaques de jet	415
Niveaux visités	34/34	Attaques par projectiles	760
Clés utilisées	7	Attaques par arme à feu	417
Cases parcourues	52465	Attaques à mains nues	10
Cases piégées	2997	Attaques en puissance	291
Piégé dans une fosse	19	Lancement de sorts	0
Descentes d'escaliers	614	Potions créées	61
Attaques de mêlée	6808	Polymorphisme	0

Zarque



Minotaure Chevalier Niv. 14

Expérience  159716 / 200000

Nourriture 

Santé 316/316 Protection 119

Energie 119/119 Esquive 19.5

INVENTAIRE STATUTS SAVOIR DONS

ATTRIBUTS		RESISTANCES	
Force	29	Résistance feu	53
Dextérité	15	Résistance foudre	45
Vitalité	22	Résistance poison	59
Volonté	15	Résistance froid	25

MAIN GAUCHE		MAIN DROITE	
Dégâts	28 - 83	Dégâts	--
Précision	62	Précision	--
Coup critique	8%	Coup critique	--

athlétisme 1 / armes légères 5 / précision 3 / coups critiques 1 / armures 5

Daegantolk



Insecte Barbare Niv. 14

Expérience  159481 / 200000

Nourriture 

Santé 340/340 Protection 45

Energie 119/119 Esquive 10

INVENTAIRE STATUTS SAVOIR DONS

ATTRIBUTS		RESISTANCES	
Force	35	Résistance feu	60
Dextérité	16	Résistance foudre	22
Vitalité	24	Résistance poison	38
Volonté	15	Résistance froid	40

MAIN GAUCHE		MAIN DROITE	
Dégâts	69 - 194	Dégâts	--
Précision	52	Précision	--
Coup critique	14%	Coup critique	--

athlétisme 3 / armes lourdes 5 / précision 3 / coups critiques 3 / armures 2

Caxapi



Rongeur Voleur Niv. 14

Expérience

161977 / 200000

Nourriture

Santé

190/190

Energie

140/140

Protection

25

Esquive

21

INVENTAIRE

STATUTS

SAVOIR

DONS

ATTRIBUTS

Force	15
Dextérité	27
Vitalité	21
Volonté	17

RESISTANCES

Résistance feu	30
Résistance foudre	34
Résistance poison	22
Résistance froid	34

MAIN GAUCHE

Dégâts	22 - 59
Précision	74
Coup critique	20%

MAIN DROITE

Dégâts	18 - 54
Précision	74
Coup critique	20%

armes légères 3 / armes de jet 3 / précision 3 / coups critiques 5

Pizarwin



Lézard Alchimiste Niv. 14

Expérience

173281 / 200000

Nourriture

Santé

168/168

Energie

167/167

Protection

11

Esquive

20

INVENTAIRE

STATUTS

SAVOIR

DONS

ATTRIBUTS

Force	15
Dextérité	22
Vitalité	18
Volonté	13

RESISTANCES

Résistance feu	80
Résistance foudre	74
Résistance poison	86
Résistance froid	96

MAIN GAUCHE

Dégâts	19 - 57
Précision	44
Coup critique	8%

MAIN DROITE

Dégâts	--
Précision	--
Coup critique	--

alchimie 5 / armes à projectiles 2 / armes à feu 5 / précision 2 / esquive 1

durée estimée dont rédaction du document et prise en main du jeu -> 99 h 15

~~~~~ CRITIQUES ET AVIS ~~~~~



## les défauts

2 crashes - temps de chargement moyen

des inventaires disproportionnés - absence de mini carte

les quelques réapparitions d'ennemis sont parfois irréalistes - la présence de certaines *espèces animales* ou *végétales* et de *plantes*, dans les donjons, est plus que douteuse

l'IA des ennemis est légèrement meilleure - elle reste toutefois basique

toutes actions en diagonales étant impossible, certaines situations sont absurdes

absence de réelle touche <pause>

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

sans user des sorts, le gameplay de ces combats en temps réel est passable

[textes du document pour **Legend of Grimrock 1**]

la combinaison du dernier sort lancé, en combat, n'est pas mémorisé

[/textes du document pour **Legend of Grimrock 1**]

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

hors "patrons", l'état de santé des *ennemis* nous est inconnu

## les atouts

le bestiaire est un peu + fourni / le gameplay hors combat est bon

graphiquement, c'est toujours "à l'ancienne" : les donjons restent très peu équipés - les secteurs en extérieurs eux sont assez bien réalisés et sont vraiment les bienvenus - les glyphes des monstres sont corrects

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

bien qu'imparfaite, la traduction Française fut totalement nécessaire me concernant

**Legend of Grimrock 2** est un bon jeu