

CHASM

Juillet 2018 - dev. Bit Kid Inc.

titre acheté 3.39 euros sur la plateforme GOG

----- Nomenclature -----

Commentaires - Textes - Objets - Interaction - objectif

bonus permanent - décision - tiers

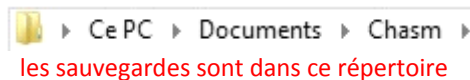
important - Non utilisé - non réalisé

----- TECHNIQUE -----

télécharger la version en Anglais sur GOG - une fois installée, menu "Options" puis "Jeu" pour sélectionner 'Français'

<Impr écr>, <Windows> & <Alt> + <Echap> fonctionnent

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



manuel : non / didacticiel : non

----- DESCRIPTION + CONSEILS -----

arcade - course

chaque partie serait unique

possibilité de jouer à deux via un code (graine) que vous définissez

attributs & données de votre héro augmentent automatiquement lors des gains de niveaux

SERGIE		Niv. 1
OR	0	
PV	60 / 60	
PM	30 / 30	
STATUT	Normal	
L ATQ	8	9 ↑
M ATQ	8	8
DÉF	1	1
FOR	8	8
INT	6	6
END	6	6
CHA	7	7

épée courte en main

Statut -> affiche affliction

points de sauvegarde redonnent Points de Vie maximum & soignent afflictions

Points de **Magie** se régénèrent lentement via les lucioles bleues quand vous cassez les **lanternes**, sinon, utilisez **bassin de mana**



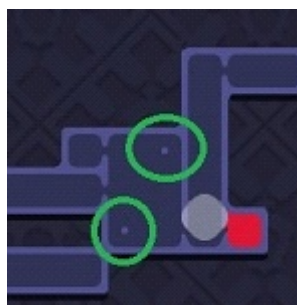
si rouge -> bassin de vie

mon paramétrage



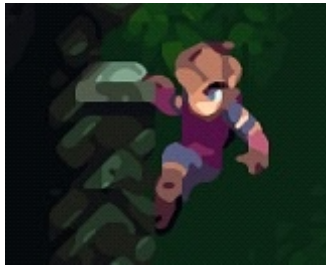
pour **parachute**, temporairement, j'ai utilisé <Bouton gauche> (<L> d'attaquer dans l'image ci dessus)

les **coffres** & **notes** sont matérialisés par un point blanc sur la carte (ronds verts sur l'image ci dessous)



outre les localiser, **commentez sur papier** les secteurs non atteignables à l'instant T -> pour chacun d'entre eux, notez la caractéristique car vous y retournerez quand vous détiendrez l'**artefact correspondant** -> vous pourrez ainsi ...

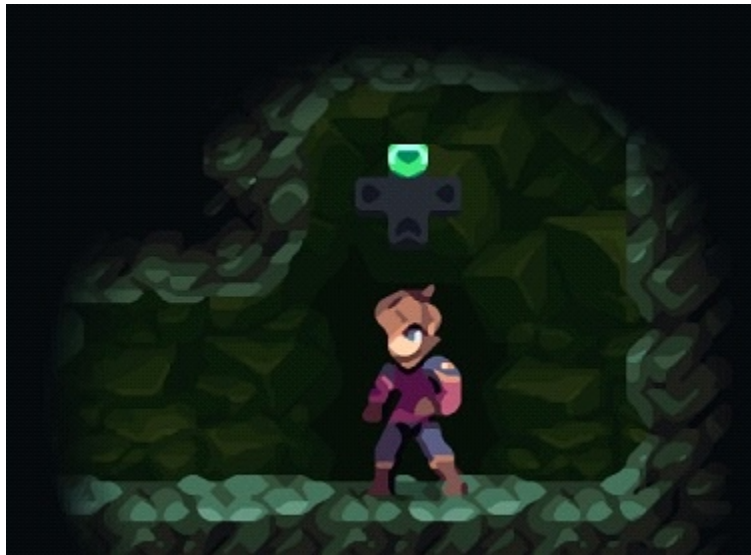
vous accrocher aux rebords avec **gants à pointes**



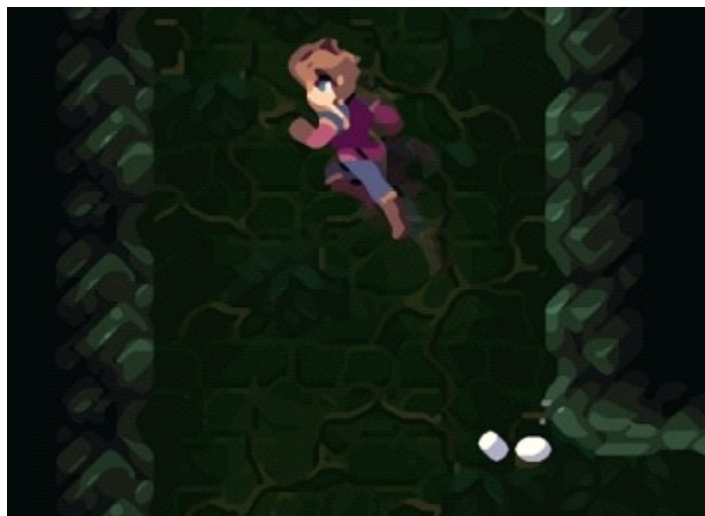
équipé de **protèges tibias**, glisser dans **tunnel étroit**



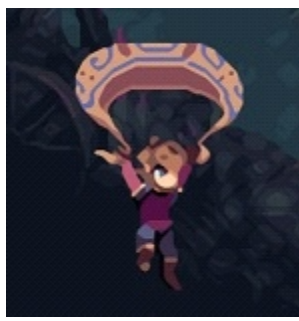
grâce à **lanterne**, illuminer les **zones sombres**



quand ce sera **trop haut**, vous escaladerez avec **matériel d'escalade**



user de **parachute** pour atteindre **trop loin**



comparer **texte en langue inconnue** avec **livre de traduction**

grimper une paroi verticale avec **bottes ailées** & **matériel d'escalade** + atteindre **beaucoup trop loin** <- **saut périlleux**



équipé de **matériel de plongée**, vous pourrez nager sous l'eau



le commerce & l'artisanat se feront via *les villageois disparus* - il est donc **fortement recommandé de les trouver** puis de **réaliser** leurs quêtes **s'ils en ont**

pierres précieuses pour faire améliorer vos sorts & **lingots de différents métaux** pour faire fabriquer des **équipements**

consultez le descriptif des **équipements**, certains évoluent à l'usage

conservez **meilleure arme** qui génère des dégâts **au dessus** & **autour** de vous (**massue** - **hache de guerre** - **marteau ornementé** - **flamberge**) - elle vous sera très utile contre *certaines monstres*

pour creuser les **tas de terre** (**rond vert sur l'image ci dessous**), vous aurez besoin d'une **pelle** détenue par *un des villageois disparus*



localisez tas de terre & commentez les sur papier à l'instant T

concernant *les ennemis*, il faudra en tuer un certain nombre par espèces pour que soit notifié, dans le bestiaire, les ressources possédées - au bout d'un moment, tuer *un individu d'une espèce* ne rapportera plus qu'1 Point d'Expérience

vous n'êtes pas obligé de systématiquement combattre, s'il vous reste peu de PV, évitez *les ennemis* pour rejoindre un sanctuaire de sauvegarde - vous pouvez aussi, si vous êtes au + mal, utiliser parchemin de téléportation vers Karthas

pour les petits jeux d'argent voir en phase d'exploration sans trop de dangers, équipez vous de façon à augmenter votre Chance (CHA)

~~~~ LA PARTIE ~~~~

mode : solo / difficulté : facile

je n'ai indiqué que les objets qui me semble importants

les courtes de sessions de farming / levelling n'ont pas été mentionnées

l'avant poste

niveau 1

Jareth -> parler au commandant Silxer -> progressez -> sanctuaire de sauvegarde - "les yeux des gardiens" -> tout en bas puis à gauche -> buste du général Sifali -> recrue, cheval & Simon -> gauche puis haut -> Jareth -> commandant Silxer suite lettre du Maire de Karthas

Il affirme que les mineurs ont été attaqués par une bête sauvage alors qu'ils travaillaient dans les Mines	Je sais que cette affaire peut sembler banale, mais nous dépendons de Karthas pour nous réapprovisionner.
--	---

commandant Silxer -> vous équiper à l'armurerie - tuer la bête sauvage dans la mine de Karthas -> armurerie est en bas à droite -> Rori vous autorisera à prendre épée courte - via le menu équipement, prenez la en main droite



+ haut -> serment **Gildean** -> *Flynn* est malade - il dit qu'il fait **trop** froid à **Karthas**

tout à gauche en bas -> "**la naissance de Gildean**" -> *Yendrick* pourra vous bénir -> **note interne** -> 1/2 tour -> *Simon* lève **herse** de l'avant poste

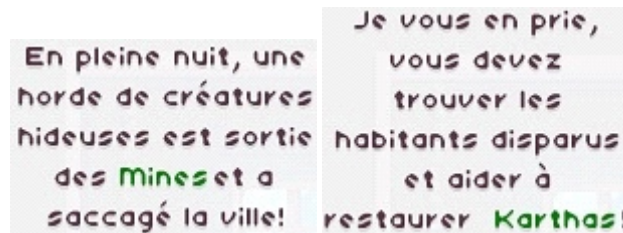
Karthas

panneau -> **sanctuaire de sauvegarde**

taverne -> 4 portes fermées pour **coffre** (ok cf. **extra balle**) & bandit manchot (ok + tard via *Wynn*) - "*professeur Basden* - lettre de *Basden*"

entrée mine verrouillée (ok + tard) -> panneau

mairie -> *affiche personnes disparues* - *affiche centenaire de Karthas* - avis de recherche *Félix Faron & Drake Stryker* -> cloche pour réveiller *le maire J. Q.*



retrouver les villageois de **Karthas** (ok en 12 étapes) - le tenir au courant -> il donne **clé de la mine de Karthas**

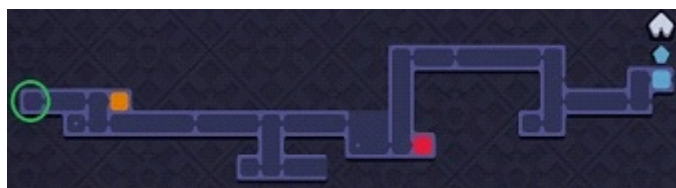
la mine de Karthas #1

niveau 1 gauche

dézinguez les lanternes, les caisses, les ennemis etc. poussez chariot - utilisez leviers etc.

droite (ok + tard par l'autre côté)

gauche -> **sanctuaire de sauvegarde** - coffre rouge - coffre rouge sous tas de terre (ok cf. **la mine de Karthas #4**) - **tunnel étroit** (ok cf. **la mine de Karthas #2**) - "*professeur Basden* - entrée n° 1" - massues - parchemin d'apprentissage (utilisé + tard)



rouge = sanctuaire de sauvegarde - orange = 1er passage niveau 1

troll des grottes



puis **levier** pour libérer *Basden* (rond vert sur l'image ci dessus)

Le dernier endroit où les mineurs ont travaillé était l'étage inférieur, nous devrions donc commencer là-bas.	Venez! Ensemble, nous pourrions ouvrir la porte qui donne accès aux niveaux inférieurs des Mines
--	---

rejoindre *Basden*

sauvegarde au point rouge -> parchemin d'apprentissage : endurance + 1

niveau 4

Narina est là (losange blanc sur l'image ci dessous)... elle retourne à sa boutique de magie - parchemin d'invocation - coffre jaune trop loin en face à droite (ok cf. la mine de Karthas #3)



1er passage niveau 1 (point orange 2nde image ci dessus) -> carrefour de la mine de Karthas - sanctuaire de sauvegarde en bas -> passage vers l'entrée de la mine de Karthas -> détonateur pour atteindre cette dernière

----- Karthas -----

boutique de magie de *Narina* vend objets magiques - retrouver son livre d'incantations (ok juste après la mine de Kartha #2)

la mine de Karthas -> recherche de ...

niveau 5

Basden qui est là (rond vert sur l'image ci dessous) ... restez sur plaque à pression pendant qu'il manipule levier qui ouvrira porte vers ...



niveau 1 droite

rejoindre *Basden* au niveau 3

droite -> autel + Po en bas -> coffre rouge trop loin en haut à gauche (ok cf. la mine de Kartha #3)-> "professeur *Basden* - entrée n° 2" en haut à droite

droite -> coffre rouge sous tas de terre en bas à droite (ok cf. la mine de Karthas #4) - 1er levier là (rond vert sur l'image ci dessous) lève 1ère herse en haut à gauche



allez y -> 2nd levier lève 2nd herse à droite

niveau 6

allez y -> droite -> ascenseur (ok + tard) -> 2nd passage niveau 1 -> carrefour de la mine de Karthas



vous êtes au rond vert

secteur du rond bleu -> parcours pour coffre rouge



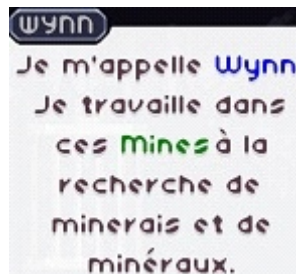
le niveau 1 / rond violet = beaucoup trop loin (ok cf. la mine de Karthas #5)

retournez à l'ascenseur

niveau 2

droite -> tunnel étroit (ok cf. la mine de Karthas #2)

gauche -> restez en bas -> montez -> gauche -> descendez -> ascenseur (ok + tard) -> passage niveau 2 -> carrefour de la mine de Karthas -> 1/2 tour -> explorez tranquillement ce niveau inférieur 2 pour caisse, coffre rouge & Wynn qui retournera à la taverne de Karthas



le niveau 2

retournez à l'ascenseur

niveau 3

oups ... dans niveau 1 & 2 : 2 anneaux en argent & 3 bandanas

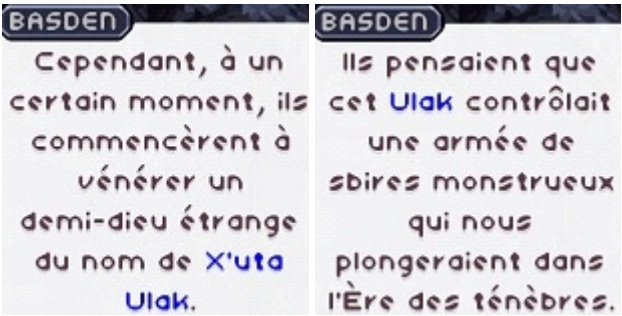
coffre jaune lors de la chute - l'ascenseur est détruit -> gauche -> sanctuaire de sauvegarde

droite -> trop haut (ok cf. la mine de Karthas #3) -> chariot pour colonne gauche -> coffre rouge sous tas de terre en haut à droite - (ok cf. la mine de Karthas #4) levier en haut à gauche -> redescendez

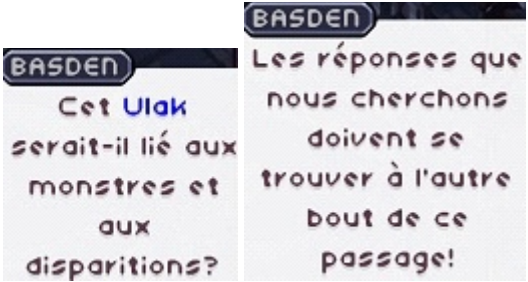
chariot pour colonne droite -> montez -> droite

niveau 7

bas droite pour **recette de tonique** dans **coffre rouge** -> 1/2 tour -> haut gauche -> **parcours** pour **coffre rouge** -> 1/2 tour & en face
-> progressez -> **coffre rouge sous tas de terre** en bas (ok cf. **la mine de Karthas #4**) -> remontez -> droite -> *Basden* est là ...

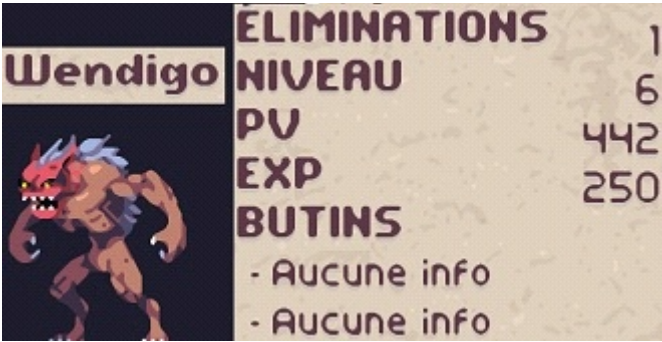


a propos du peuple Ladori



dégager le chemin ... seul - "professeur *Basden* - entrée n° 3"

droite -> montez gauche -> en haut à droite -> **sanctuaire de sauvegarde** -> descendez droite -> *wendigo*



j'utilise parchemin d'invocation & tourte

potion PV + 3 -> *Basden* déboule -> **rejoindre Basden**



le niveau 3

les catacombes #1

1er secteur

un bloc s'effondre entre *Basden* & vous

cruches a casser - des pièges

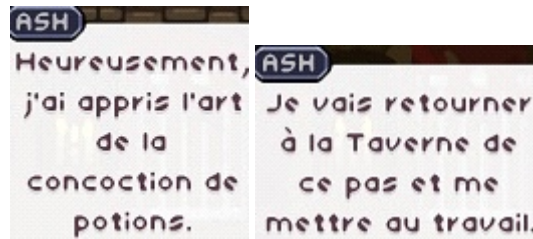
niveau 8

en bas à gauche -> **parchemin de téléportation** - 2 **rubis** & **artefact gants à pointes**

Gants à pointes
Lors d'une chute, appuyez le long d'un rebord pour l'agripper.

sert à grimper

passer par en haut pour filez à droite -> tout en bas à gauche -> Ash

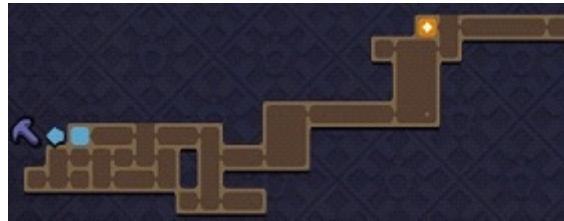


coffre rouge en face pour anneau en or -> 1/2 tour -> lunette de protection -> remontez par droite à mi chemin -> faites le tour

niveau 9

"la chute de Lynhein" - tunnel étroit (ok juste après la mine de Karthas #2)

progresser -> épée longue dans coffre rouge -> 1er passage des catacombes -> carrefour des catacombes



case orange

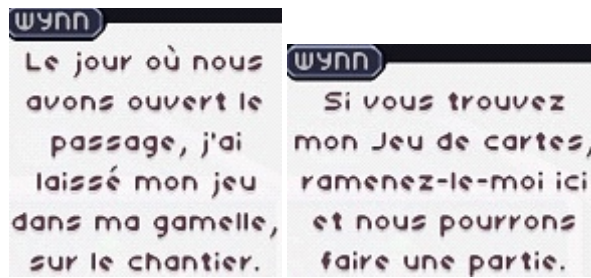
utilisez détonateur -> carrefour de la mine de Karthas

----- Karthas -----

mairie -> cloche pour réveiller le maire J. Q. -> dites lui pour les disparus retrouvés -> affiche personnes disparues

~~Marina~~
Dom
~~Ash~~
Princesse
Eithel
~~Wynn~~
Rupert
~~Basden~~
Jinx
Kade
Duncan
Grant

boutique de magie -> je revends anneau d'argent à Marina & lui achète sort "couteau magique" -> la taverne -> je donne recette de tonique à Ash - elle vend potions -> ramener son jeu de cartes à Wynn (ok cf. fin de les jardins #1) - bandit manchot (ok + tard)



le carrefour de la mine de Karthas -> le carrefour des catacombes -> 1er passage des catacombes -> droite

tout au bout -> **autel** avec 1ère herse baissée

Le contour d'une plume dans la poussière.

trouver une **plume noire** (ok cf. **le donjon #2**)

niveau 10

1/2 tour puis bas -> **potion PM + 2** dans recoin caché milieu mur droit -> bas droite -> *Basden*



explorer + avant - "professeur *Basden* - entrée n° 4" -> droite -> bas gauche -> 2nd passage des catacombes -> carrefour des catacombes - **sanctuaire de sauvegarde** au **carrefour de la mine de Karthas** -> 1/2 tour -> droite -> **levier** dans le **puits des catacombes** sous pont du puits des catacombes (ok + tard)



le 1er secteur

"*Félix Faron* - entrée n° 1" -> droite -> trouver la combinaison de 3 chiffres avec 3 insignes : **étoile** - **coupe** - **épée** (ok + tard cf. fin **2nd secteur**)



levier - 2nde herse baissée (ok + tard cf. fin **2nd secteur**) -> vous chutez

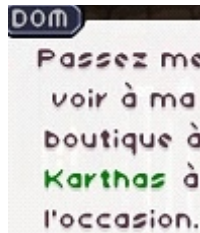
2nd secteur

bas droite -> *forain* -> **je joue à la roue du destin** pour 1 **topaze** -> bas gauche -> **diable d'os**



gauche -> haut -> droite -> **le puits des catacombes** -> montez -> gauche au milieu -> **sanctuaire de sauvegarde**

1/2 tour -> haut puis droite avant roue du destin -> **cruche** tout à droite -> 1/2 tour -> haut -> gauche pour **autel de protection** - **coffre rouge** avec **recette antidote** - **parcours** pour atteindre *Dom*, le forgeron de **Karthas**



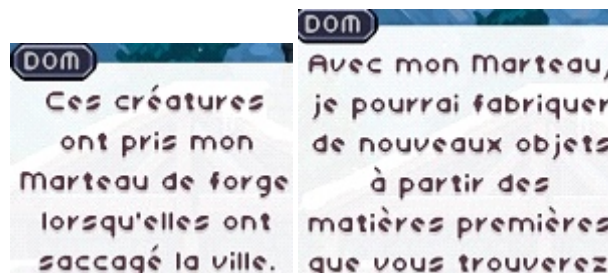
retournez au **sanctuaire de sauvegarde**

niveau 11

montez + -> à gauche -> **montre à gousset** sur **squelette** (c'est celle de *Félix Faron*) -> montez -> levier dans **le puits des catacombes** ouvre **pont du puits des catacombes** - vous êtes proche du **2nd passage des catabombes**

----- **Karthas** -----

Dom, le forgeron



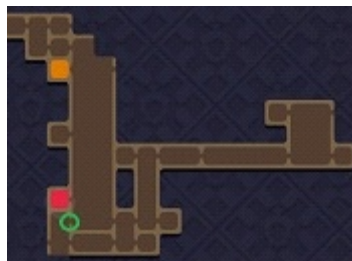
trouver le marteau de *Dom* (ok cf. **la mine de Karthas #2**)

je lui achète **armure de mailles** & lui revend des **équipements**

SERGIE			Niv. 11	
OR	1,025		L MAIN	Massue
PU	91 / 91		M MAIN	Couteau magique
PM	1 / 52		TÊTE	Bandana
STATUT	Normal		CORPS	Cotte de mailles
L ATQ	24	24	ACC 1	Anneau en argent
M ATQ	9	9	ACC 2	Brassard en cuir
DÉF	9	9		
FOR	16	16		
INT	12	12		
END	14	14		
CHA	13	13		
TEMPS			03 : 29 : 46	
EXPLORATIONS			28.1%	
ÉLIMINATIONS			527	

petit point de la situation

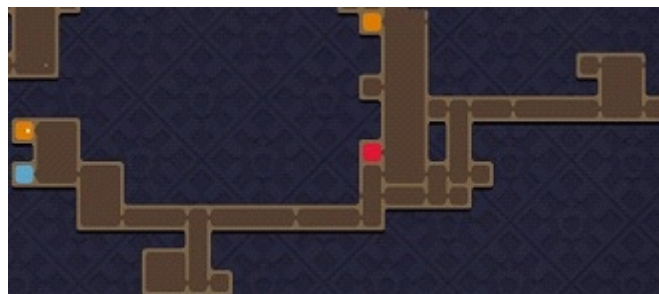
carrefour de la mine de Karthas -> carrefour des catacombes -> 2nd passage des catacombes -> droite -> chutez au fond du puits des catacombes



vous êtes ici ...

bas gauche -> ceinture de combat -> bas -> droite -> autel + de Points d'Expérience - parchemin d'apprentissage pour endurance + 1 -> gauche -> parcours coffre rouge pour massue de guerre -> remontez

gauche -> "Félix Faron - entrée n° 2" -> observez fresques : 6 coupes - 7 épées - 2 étoiles -> gauche -> parcours avec bloc a déplacer sur plaque à pression pour accéder à levier levant herse bas gauche -> passage vers les jardins (ok cf. les jardins #1) & 3ème passage des catacombes



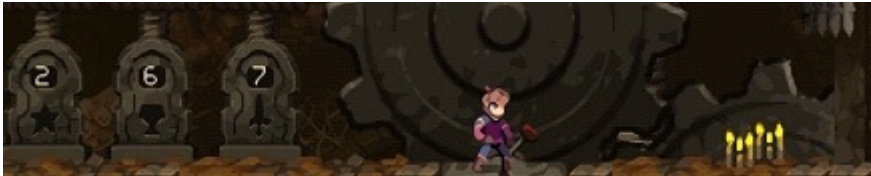
le 2nd secteur

----- Karthas -----

la taverne -> je donne recette antidote à Ash -> mairie -> cloche pour réveiller le maire J. Q. -> dites lui pour Dom

je vais dégouter quelques vivres au niveau 1 de la mine de Karthas ...

carrefour de la mine de Karthas -> carrefour des catacombes -> 2nd passage des catacombes -> droite -> combinaison de 3 chiffres avec 3 insignes



comme sur les fresques vues précédemment -> 2 étoiles - 6 coupes - 7 épées

levier lève 2nde herse -> allez y

3ème secteur

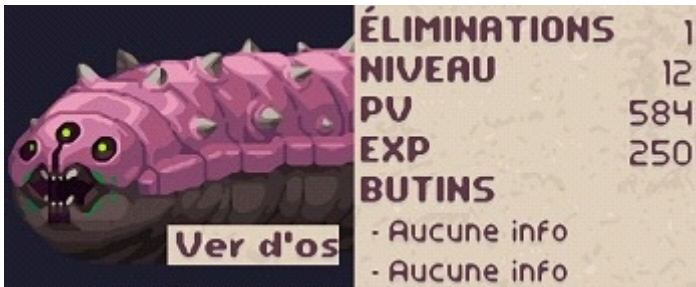
progressiez ...

niveau 12

jusqu'au prochain sanctuaire de sauvegarde pour hallebarde & parchemin de chance (ronds verts sur l'image ci dessous)



1/2 tour -> montez -> ver d'os



potion PV + 3 -> droite -> passage vers ...

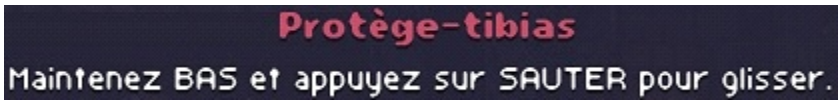
niveau 13

le donjon #1

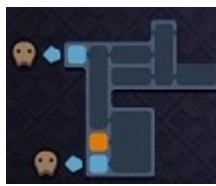
montez jusqu'au milieu -> gauche -> 1er passage du donjon vers carrefour du donjon

1/2 tour -> montez -> gauche -> montez -> gauche -> herse baissé (ok + tard depuis les catacombes & plaque à pression)

1/2 tour -> en face -> portrait de la reine Trell -> descendez -> gauche -> "Ankaro - entrée n° 1" - artefact protèges tibias



droite -> trop haut (ok cf. le donjon #2) -> bas -> glissez -> droite -> trop loin vers haut droite (ok cf. le donjon #4) -> 1/2 tour -> montez -> trop haut (ok cf. le donjon #2)




le début du **donjon**

maintenant que nous pouvons glisser ...

la mine de Karthas #2

le niveau 1 gauche de la mine de Karthas -> tunnel étroit pour **marteau de forge** dans **coffre rouge**


Un marteau de forge qui appartient à Dom le forgeron.  **Marteau de forge**

tout début du niveau 2 de la mine de Karthas -> droite -> tunnel étroit -> glissez -> **anneau de cœurs** - **potion PV + 3** - autel de protection - **artefact lanterne**

Lanterne
Un outil utilisé pour illuminer les endroits sombres.

les catacombes #2

1er secteur des catacombes -> tunnel étroit -> glissez -> **livre d'incantations** dans **coffre rouge**

Un livre de rituels ésotériques appartenant à Narina la mystique.  **Livre d'incantations**

niveau 15

----- Karthas -----

boutique de magie de *Narina* -> je lui remet **livre d'incantations** & lui fait améliorer le sort "**couteau magique**" avec 3 **topazes**



Dom, le forgeron -> je lui remet **marteau de forge** & lui fait fabriquer **masse à ailettes** avec 5 **lingots de fer**



je leurs revend des objets

le carrefour de la mine de Karthas -> le carrefour des catacombes -> 3ème passage des catacombes -> droite -> bas -> gauche

les jardins #1

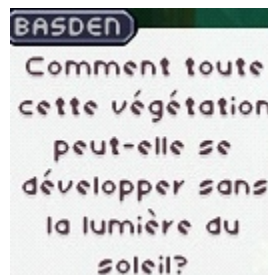
vous pourrez grimper aux lianes avec <flèche haut>

bas -> à gauche

Le mur présente une fente.

trouver objet pour mur avec fente (ok cf. les jardins #4 <- gemme d'ombre du temple)

trop haut à droite (ok + tard en escaladant) -> 1/2 tour -> gauche -> levier pour générer escalier végétal -> Basden déboule



rejoindre Basden

montez -> descendez -> gauche en bas pour 1er passage des jardins vers carrefour des jardins

1/2 tour -> montez -> gauche toute jusqu'à levier dans zone sombre -> descendez -> bumper (ok + tard) -> gauche : a continuer (ok + tard - secteur du 3ème passage des jardins) -> 1/2 tour -> sanctuaire de sauvegarde

niveau 16

1/2 tour -> montez via bumper (rond violet sur l'image ci dessous)



droite -> 1er secteur aquatique (ok cf. extra balle) -> 1/2 tour -> potion PV + 3 dans petite zone d'ombre - parchemin d'invocation ->

BASDEN Tout semble avoir commencé lorsque la tribu a découvert une pierre étrange dans les Mines	BASDEN La tribu l'a appelée la Gemme d'ombre. Elle ne reflétait pas la lumière et dégageait apparemment une étrange aura.	BASDEN La gemme a accordé au chaman ce qu'il avait toujours voulu : le pouvoir de se rendre sur le Plan des esprits	BASDEN C'est là qu'il est entré en contact avec Ulak pour la première fois
BASDEN Lorsqu'il a retrouvé son corps, le chaman avait des pouvoirs qui ont effrayé la tribu.	BASDEN Il a informé la tribu de l'arrivée de l'Ère des ténèbres, la conquête de notre monde par Ulak et ses monstres.	BASDEN Se pourrait-il que les monstres errant dans ces couloirs soient la première vague d'une invasion?	BASDEN Et le Temple que construisaient les Ladori faisait-il partie des préparatifs?

localiser le temple - "professeur Basden - entrée n° 5" - il reste là pour continuer ses traductions -> gauche -> sanctuaire de sauvegarde

niveau 17



rond jaune -> trop haut (ok + tard) / rond rouge = 1er secteur aquatique (ok cf. extra balle) / rond vert = petite zone sombre / rond violet = a continuer (ok + tard)

1/2 tour -> montez (flèche bleue sur l'image ci dessus) -> gauche -> recette de grande potion dans coffre rouge trop loin vers gauche (ok cf. les jardins #2) -> 1/2 tour, montez -> droite -> 2nd passage des jardins vers carrefour des jardins

1/2 tour -> montez -> gauche -> 2nd secteur aquatique avec 2 bouches d'arrivées d'eau <- le remplir (ok via 2 manivelles -> voir ci dessous)

1/2 tour, en face -> casque sombre -> droite (voir + bas) - descendez -> petite zone sombre à gauche pour potion PM + 2 -> gauche -> forain (voir + bas) -> droite -> Ethel

ETHEL Je m'appelle Ethel. Je gère la Taverne à Karthas.	ETHEL Si vous avez faim, passez me voir et je vous préparerai quelque chose de délicieux à manger!
---	--

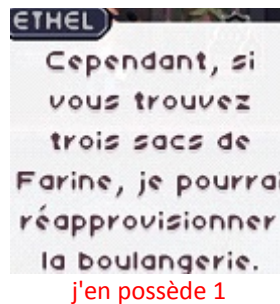


rond rouge = trop loin vers gauche (ok cf. les jardins #2) / rond violet = 2nd secteur aquatique (ok + tard) / rond vert = petite zone sombre / rond bleu = forain / rond jaune = Ethel

----- Karthas -----

niveau 18

la taverne -> je donne recette de grande potion à Ash & lui achète 1 potion & 1 antidote -> Ethel vend des vivres - je lui achète 1 tourte

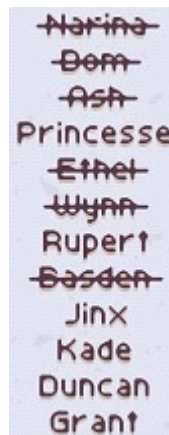


apporter 3 sacs de farine à Ethel (ok + tard - récompense cf. le donjon #4)

je joue 1 jeton au bandit manchot pour ... rien

boutique de magie de Narina -> je lui fait améliorer le sort "couteau magique" avec 1 topaze

mairie -> cloche pour réveiller le maire J. Q. -> dites lui pour Ethel -> affiche personnes disparues



encore la moitié à trouver !

Dom, le forgeron -> je lui achète armure de bronze & lui revend cotte de mailles & massue de guerre

le carrefour de la mine de Karthas -> le carrefour des jardins -> 2nd passage des jardins -> retour jusqu'au forain -> je joue à la roue du destin pour PM + 2 -> remontez -> droite -> dépassez bumper -> trop haut (ok + tard en escaladant) -> droite -> passage vers catacombes permet de rejoindre le carrefour de la mine de Karthas & son sanctuaire de sauvegarde

1/2 tour -> montez tout en haut -> droite -> guêpe terrible -> droite -> 1ère manivelle ouvre écoulement d'eau



en revenant -> potion PM + 2 dans parcours pour coffre rouge -> gauche -> bumper pour monter -> gauche -> autel de protection -> 1/2 tour en face -> parcours, en éliminant le grouilleur d'arbre, pour anneau de jade dans coffre rouge

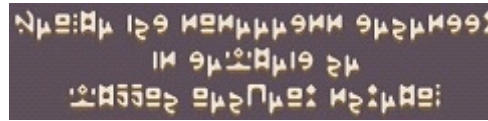
1/2 tour -> 2nd secteur aquatique s'est remplie pour moitié

tout en bas -> gauche -> montez -> gauche -> descendez -> droite pour jeton - petit passage sombre (ok + tard après Kade) -> 1/2 tour,

en face -> **3ème passage des jardins vers carrefour des jardins**

1/2 tour -> remontez -> tout à gauche -> **parcours** pour **casque en bronze** dans **coffre rouge** -> 1/2 tour, montez -> droite -> **sac de farine & parchemin d'apprentissage** : **endurance + 1** -> 1/2 tour en face -> "**Ankaro** - entrée n° 2" - **mention plume noire** dans **le donjon**
- **corbeau file à gauche** -> montez -> **coffre jaune** -> descendez -> gauche -> **2nde manivelle** ouvre écoulement d'eau

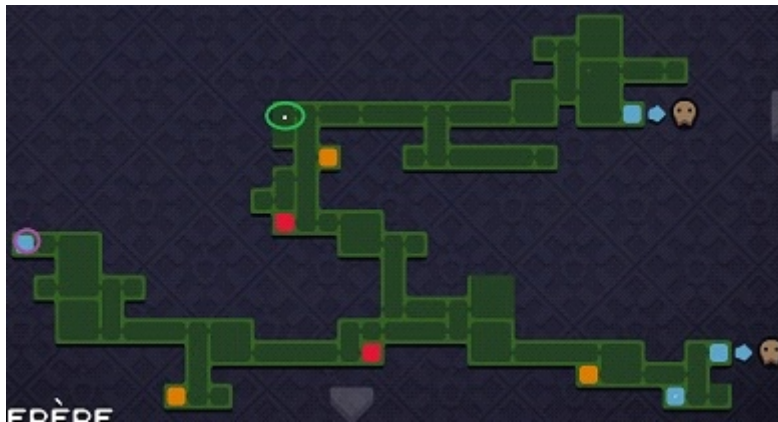
refaites le tour pour haut gauche -> **panneau avec inscription dans une langue inconnue** - **porte vers le temple fermée** (ok cf. **les jardins #3**)



comprendre ce qui est écrit (ok cf. **les jardins #3**)

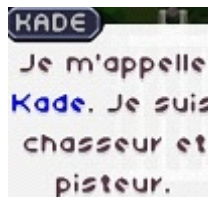
niveau 19

1/2 tour jusqu'au **2nd secteur aquatique** qui est désormais **plein** - n.b. : **pas de dialogue avec Basden** pour le panneau avec inscription dans une langue inconnue



rond violet = panneau avec inscription dans une langue inconnue - **porte vers le temple fermée** (ok cf. **les jardins #3**) / rond vert = **2nd secteur aquatique plein**

traversez -> tout à gauche en dépassant **bumper** -> **Kade**

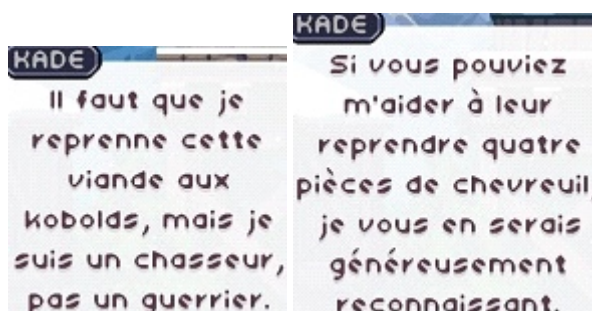


il s'en va à **Karthas**

jeton

----- **Karthas** -----

Kade -> lui ramener ses **4** **pièces de chevreuils volées** par des **Kobolds** (ok cf. **la mine de Karthas #3**)



mairie -> **cloche** pour réveiller *le maire J. Q.* -> dites lui pour **Kade**

boutique de magie de *Narina* -> je lui achète le sort "bouclier magique" & lui fait améliorer avec 1 topaze & 1 saphir

Dom, le forgeron -> je lui revend casque en bronze, casque en argent & massue de guerre

le carrefour de la mine de Karthas -> le carrefour des jardins -> 3ème passage des jardins -> droite -> petit passage sombre (rond vert sur l'image ci dessous)



montez -> gauche -> potion PM + 2 dans coffre rouge -> en face -> broche en rubis dans coffre rouge -> sortez

niveau 20

SERGIE			Niv. 20			
OR	2,175		EXPÉRIENCE	10,452	L MAIN	Masse à ailettes
PV	145 / 145		NIVEAU SUIVANT	1,248	M MAIN	Bouclier magique
PM	77 / 78		ÉLIMINATIONS	1,110	TÊTE	Casque sombre
STATUT	Normal		SALLES	225	CORPS	Armure en bronze
L ATQ	48	48	TEMPS	08 : 33 : 15	ACC 1	Broche en rubis
M ATQ	3	3	DIFFICULTÉ	FACILE	ACC 2	Ceinture de combat
DÉF	18	18	GRAINE	561DBB62		
FOR	30	30				
INT	11	11				
END	24	24				
CHA	15	15				

3ème passage des jardins -> le carrefour des jardins -> 2nd passage des jardins -> allez juste avant où était Kade soit à main gauche (flèche bleue sur l'image ci dessous)



bumper pour monter -> droite -> jeton & parchemin de téléportation - autel de chance -> 1/2 tour, en face -> en bas à gauche, couteau incurvé dans coffre rouge -> 1/2 tour, montez -> tout à gauche en dépassant bumper -> sanctuaire de sauvegarde

1/2 tour -> bumper pour aller à gauche -> titan



potion PV + 3

gauche -> trop haut (ok juste après) -> bas -> artefact matériel d'escalade

Matériel d'escalade
Lors d'une chute, appuyez-vous contre un mur, puis appuyez sur SAUTER pour faire un saut contre le mur.

1/2 tour -> escaladez -> escaladez -> passage vers la mine de Khartas

le carrefour de la mine -> le carrefour des jardins -> 2nd passage des jardins -> haut puis droite jusqu'à escalader pour 2 émeraudes dans coffre jaune (rond vert sur l'image ci dessous)



1er passage des jardins -> tout en bas à droite -> escaladez pour jeu de cartes dans coffre rouge



le plan des jardins

rond rouge -> trop loin vers gauche (ok cf. les jardins #2) / rond bleu -> 1er secteur aquatique (ok cf. extra balle)
rond jaune -> mur avec fente (ok cf. les jardins #4 <- gemme d'ombre du temple)
rond violet -> porte vers le temple fermée (ok cf. les jardins #3)

----- Karthas -----

la taverne -> je remet son jeu de cartes à Wynn -> je joue & perd -> j'achète 1 potion à Ash

boutique de magie de Narina -> avec 2 saphirs, je lui fait améliorer le sort bouclier magique qui passe au niveau 2

Dom, le forgeron -> je lui revend équipements

carrefour de la mine de Karthas -> carrefour du donjon -> gauche -> 1er passage du donjon

le donjon #2

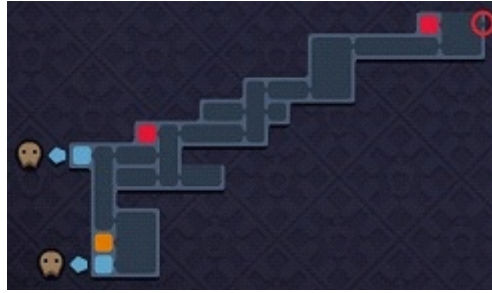
droite -> montez -> droite -> escaladez 2 fois pour gauche -> sanctuaire de sauvegarde

1/2 tour -> escaladez vers droite -> petite zone sombre au bout pour potion PV + 3 -> montez -> droite -> parchemin de chance &

autel de chance -> 1/2 tour, en face -> **esponton** dans **coffre rouge**

attention, *les araignées suspendues* sont pénibles

1/2 tour, montez jusqu'au **prochain sanctuaire de sauvegarde**



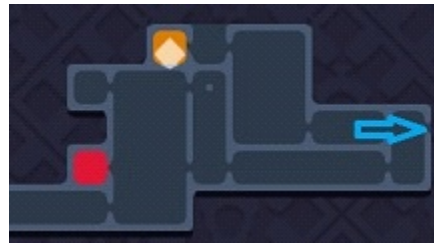
rond rouge = herse fermée (ok + tard voir ci dessous)

niveau 21

montez -> gauche -> **épée de chevalier** dans **coffre rouge** -> 1/2 tour en face -> **coffre jaune** **beaucoup trop loin** en face (ok cf. **le donjon #6**) -> **puits piégés par 3 boules avec piques** -> gauche -> **levier** lève herse

niveau 22

1/2 tour, en face -> montez & allez à gauche jusqu'au **2nd passage du donjon**



1/2 tour -> filez à droite (**flèche bleue** sur l'image ci dessus)

niveau 23

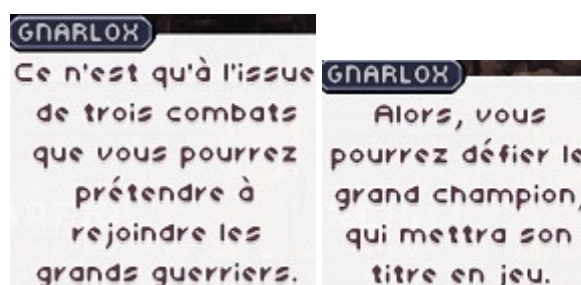
grille fermée (ok cf. **le donjon #4**) -> tout en haut -> **trouver combinaison des 4 cloches** - empiriquement, les 24 possibilités avec 1 fois chaque cloche, donnent rien (ok cf. **le donjon #4**)

1/2 tour, escaladez ici (**flèche bleue** sur l'image ci dessous)



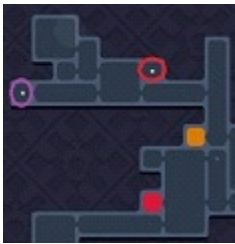
rond rouge = grille fermée (ok cf. **le donjon #4**) / rond violet = 4 cloches

tout en haut -> **recette de grand tonique** dans **coffre rouge** -> redescendez puis gauche -> **hache de combat** -> tout à gauche -> **Gnarlox dirige l'arène** (cf. **le donjon #3**) - herse de l'arène se lèvera pour les combats dans l'**arène** - bassin de soin - bassin de magie



réussir le 1er tour de l'arène du donjon (ok cf. **le donjon #3**)

1/2 tour -> montez -> droite -> herse se baisse devant **coffre rouge** (ok cf. **le donjon #7**) -> 1/2 tour -> montez de suite à gauche pour **plume noire** dans **coffre rouge** -> 1/2 tour pour continuer à monter à gauche -> **parcours** pour **bracelets de soldat** dans **coffre rouge**



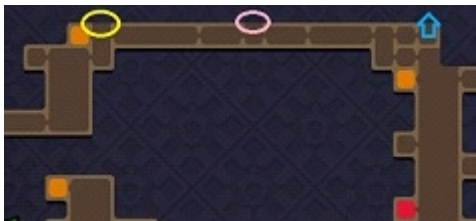
rond rouge = herse se baisse devant coffre rouge (ok cf. **le donjon #7**) / rond violet = l'arène

retour au 2nd passage du donjon pour **armure sombre**

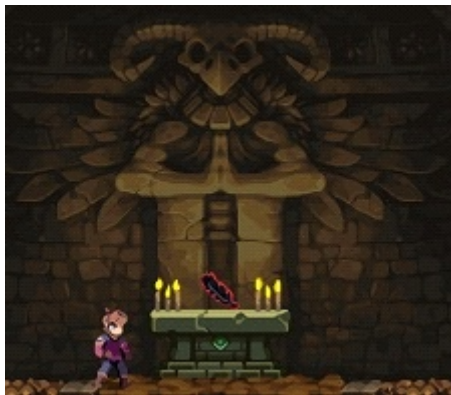
le carrefour de la mine de Karthas -> le carrefour des catacombes

les catacombes #3

1er passage des catacombes -> droite -> 2 secteurs a escalader (ronds jaune & rose sur l'image ci dessous - ok cf. **fin les catcombes #2**)



tout à droite -> déposez **plume noire** sur **autel** lève 1ère herse



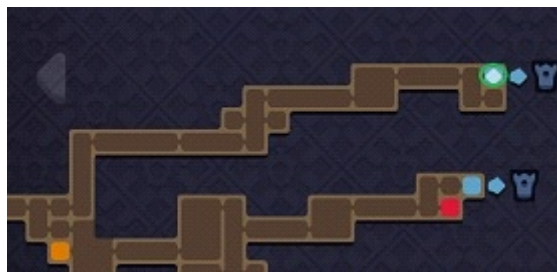
droite -> montez (**flèche bleue** sur l'image ci dessus) pour **long passage sombre** -> **potion PM + 2** dans **coffre rouge** à main gauche -> **jeton** & **autel de chance** en face

niveau 24

haut vers droite jusqu'à **artefact parachute**

Parachute
Lors d'une chute, maintenez **ESQUIVE ARRIÈRE** pour planer.

servez vous en pour aller en haut à droite -> **passage vers le donjon** (**rond vert** sur l'image ci dessous)



----- Karthas -----

la taverne -> je remet **recette de grand tonique** à Ash & lui achète 2 **antidotes**

boutique de magie de Narina -> avec 2 **saphirs**, je lui fait **améliorer** le sort **bouclier magique** qui passe au niveau 2

Dom, le forgeron & Narina -> je leurs revend **équipements**

le carrefour de la mine de Karthas -> le carrefour des catacombes -> 1er passage des catacombes -> droite -> 1er secteur a escalader **cité + haut** pour **couronne en or** dans **coffre rouge** -> 1/2 tour -> droite -> 2nd secteur a escalader -> gauche -> **parcours** pour **cotte de mailles** dans **coffre rouge**

carrefour de la mine de Karthas -> carrefour du donjon -> 2nd passage du donjon

le donjon #3

remontez jusqu'à l'arène -> Gnarlox -> je **déclenche** le 1er tour & gagne **casque de gladiateur** dans **coffre rouge** - **sauvegarde au carrefour de la mine de Karthas** & je reviens -> **épée d'assassin** -> bassin de soin -> je **déclenche** le 2nd tour & ... décède

réussir le 2nd tour de l'arène du donjon (ok cf. **le donjon #5**)

carrefour de la mine de Karthas -> carrefour des jardins -> 2nd passage des jardins

les jardins #2

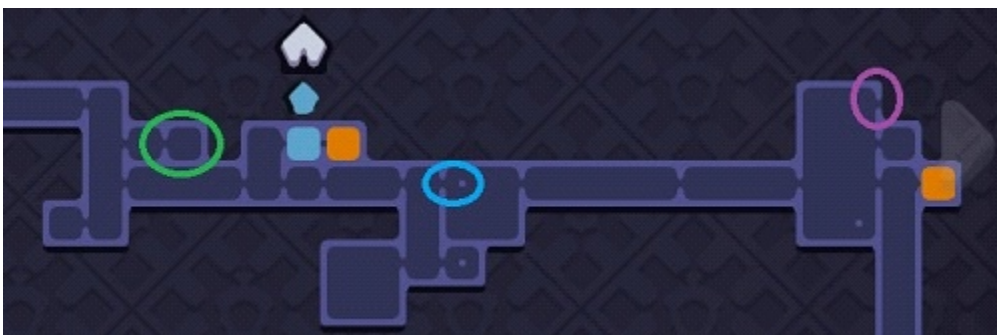
descendez à gauche -> utilisez **parachute** pour **coffre rouge** trop loin vers gauche pour **chapeau épée**

carrefour de la mine de Karthas

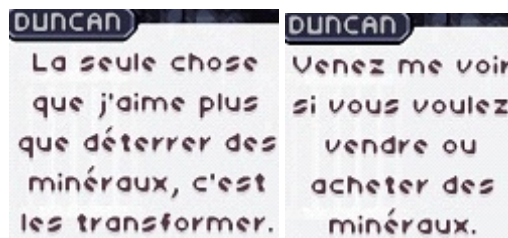
la mine de Karthas #3

niveau 1 gauche de la mine de Karthas -> utilisez **parachute** pour **coffre jaune** trop loin

Duncan est là (**rond vert** sur l'image ci dessous)



rond violet = beaucoup trop loin (ok cf. la mine de Karthas #5)



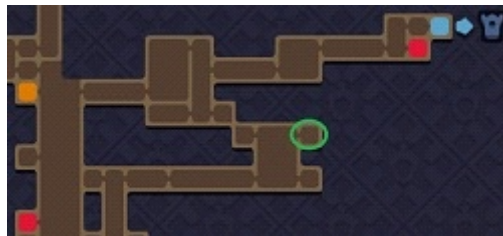
niveau 1 droite de la mine de Karthas -> fouet en cuir dans coffre rouge (rond bleu sur l'image ci dessus)

niveau 3 de la mine de Karthas -> gauche du chariot -> trop haut pour épée d'officier dans coffre rouge -> insistez pour 4 pièces de chevreuils sur kobolds

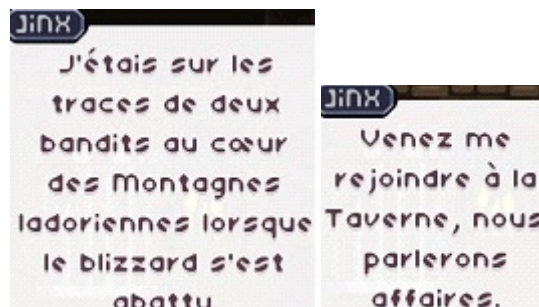
le carrefour de la mine de Karthas -> le carrefour des catacombes

les catacombes #4

passer par où vous voulez - fouet d'os en chemin - pour escalader là (rond vert sur l'image ci dessous)



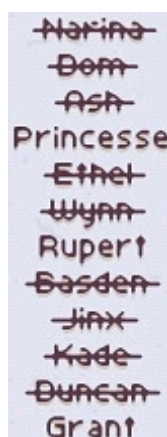
Jinx, un chasseur de prime



----- Karthas -----

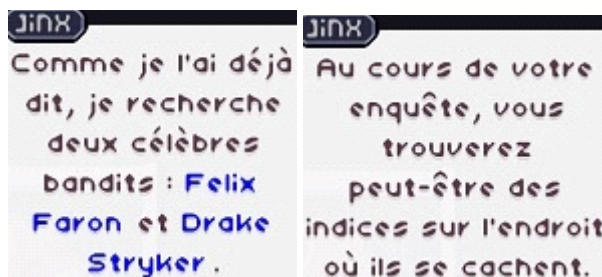
Kade -> en récompense des 4 pièces de chevreuils, il offre épée de chasse

mairie -> cloche pour réveiller le maire J. Q. -> dites lui pour Duncan & Jinx -> affiche personnes disparues



encore 3 ...

la taverne -> je joue 2 jetons au bandit manchot pour rien - je joue avec Wynn sans réussir -> chambre centrale -> Jinx



localiser Félix Faron & Drake Stryker (ok via squelettes - cf. extra balle pour la récompense)

boutique de magie de Narina -> avec 1 rubis, 1 saphir, 3 émeraudes & 3 topazes, je lui fait améliorer le sort bouclier magique qui passe au niveau 3 < maximum

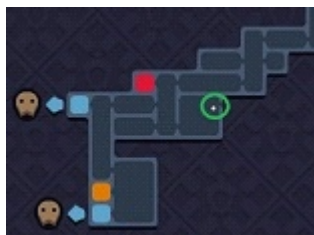
Duncan vend des pierres précieuses & des lingots -> je lui achète 1 lingot d'or

Dom, le forgeron -> je lui vend des équipements & lui fait fabriquer, avec 4 lingots d'or, 1 armure en or

carrefour de la mine de Karthas -> carrefour du donjon -> gauche -> 1er passage du donjon

le donjon #4

allez jusqu'à trop loin vers haut droite



escaladez à gauche puis utilisez parachute pour rejoindre droite (rond vert sur l'image ci dessus) -> descendez -> sanctuaire de sauvegarde à gauche

niveau 25

droite -> bas -> gauche -> tas de terre (ok cf. le donjon #5) -> droite -> masse dans coffre rouge -> 1/2 tour, escaladez -> droite -> sac de farine -> 2 têtes de lions demandant objets (ok cf. pierre de lumière) - coffre rouge derrière grille fermée (ok cf. extra balle)

1/2 tour -> escaladez -> droite à mi chemin -> chevalier de la mort



droite -> bibliothèque du donjon : "Ankaro - entrée n° 3" en bas & la procession du Roi en haut

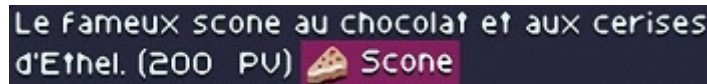


sans aucun, la partition pour les 4 cloches du donjon

redescendez -> droite -> 3ème passage du donjon vers carrefour du donjon

----- Karthas -----

la taverne -> je donne 3 sacs de farine à Ethel qui m'offre 1 scone



Dom, le forgeron -> je lui vend des équipements

carrefour de la mine de Karthas -> carrefour du donjon -> 3ème passage du donjon -> gauche -> dépassez bibliothèque du donjon -> escaladez pour retrouver forain -> je joue à la roue du destin pour PM + 2



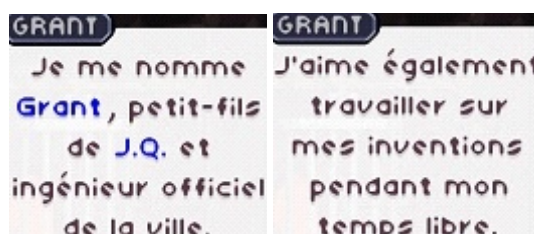
rond bleu= herse se baisse devant coffre rouge (ok cf. le donjon #7) / rond jaune = coffre jaune beaucoup trop loin (ok cf. le donjon #6)
rond violet = 4 cloches (voir ci dessous) / rond noir = l'arène du donjon / rond rouge = tas de terre (ok cf. le donjon #5)
rond vert = 2 têtes de lions - coffre rouge derrière grille fermée (ok cf. extra balle)

2nd passage du donjon -> droite jusqu'aux 4 cloches -> selon la procession du Roi : 1 coup sur 1ère cloche 1, 3 coups sur 2nd cloche, 2 coups sur 4ème cloche 4 & 1 coup sur 1ère cloche -> grille en bas s'ouvre, allez y -> tout à droite -> sanctuaire de sauvegarde

1/2 tour, escaladez + sautez + parachute -> haut gauche -> passage fermé (ok cf. le donjon #7) -> haut droite -> levier haut droite lève herse bas droite -> allez y

niveau 26

en bas, autel de protection -> 1/2 tour, au milieu vers droite -> tout au bout -> Grant

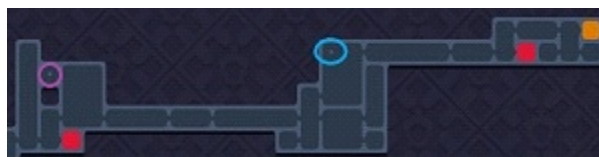


1/2 tour -> escaladez -> escaladez parmi pièges pour **armure en fer** dans **coffre rouge** -> 1/2 tour -> montez -> droite -> glissez pour **parchemin d'apprentissage** : **chance + 1** & **émeraude** -> 1/2 tour -> montez -> gauche -> **coffre jaune beaucoup trop loin** (ok cf. **le donjon #6**) -> droite -> tout au bout pour **sanctuaire de sauvegarde**

1/2 tour -> montez -> **le roi Trell** - **potion PV + 3**



droite -> **4ème passage du donjon** vers **carrefour du donjon** -> 1/2 tour -> descendez -> droite -> **anneau à bijoux** dans **coffre rouge** -> gauche -> **pendentif d'Ulak** dans **coffre rouge**



le donjon à droite des 4 cloches / rond violet = **passage fermé** (ok cf. **le donjon #7**)
rond bleu = **coffre jaune beaucoup trop loin** (ok cf. **le donjon #6**)

----- **Karthas** -----

mairie -> **cloche** pour réveiller **le maire J. Q.** -> dites lui pour **Grant**

Duncan donne **pelle** pour retrouver ses 3 **réserves secrètes** (ok cf. **la mine de Karthas #4**)

pour le dispositif d'électrolyse de son ballon, **Grant** vous demande de lui ramener 3 **lingots de platine** (ok cf. **le temple #2**)

Dom, le forgeron & **Narina** -> je leurs revend des **équipements**

la mine de Karthas #4

niveau 1 gauche -> coin bas gauche -> **petite zone sombre** -> **levier** lève herse pour **chapeau d'oiseau** -> + à droite -> utilisez **pelle** pour creuser **tas de terre** -> **réserve secrète de Duncan** dans **coffre rouge**

niveau 1 droite -> utilisez **pelle** pour creuser **tas de terre** -> **réserve secrète de Duncan** dans **coffre rouge**

niveau 3 -> utilisez **pelle** pour creuser **tas de terre** -> **recette de potion de force** dans **coffre rouge** -> utilisez **pelle** pour creuser **tas de terre** -> **réserve secrète de Duncan**

----- **Karthas** -----

la taverne -> je donne **recette de potion de force** à **Ash** -> je lui achète 1 **potion de force**

je remet ses 3 **réserves secrètes** à **Duncan** qui m'offre 500 **Po**

DUNCAN
Et pour vous
remercier,
vous pouvez
également
garder ma Pelle.

boutique de magie de *Narina* -> avec 1 saphir & 1 émeraude, je lui fait améliorer le sort couteau magique qui passe au niveau 2

carrefour de la mine de Karthas -> carrefour du donjon -> bas droite -> 3ème passage du donjon

le donjon #5

gauche puis bas

niveau 27

utilisez pelle sur tas de terre -> *Ruppert*

RUPERT Lorsque les monstres sont arrivés en ville, je me suis caché à la Taverne avec ma chienne, Princesse.	RUPERT Elle me manque tellement! C'est la chienne la plus courageuse que je connaisse!
---	--

carrefour du donjon -> haut gauche -> 2nd passage du donjon -> l'arène -> *Gnarlox* -> je déclenche le 2nd tour & gagne armure de gladiateur dans coffre rouge

réussir le 3ème tour de l'arène du donjon (ok cf. le donjon #7)

----- Karthas -----

la taverne -> j'achète 1 tourte, 1 éclair & 1 pain à *Ethel* -> je joue 2 jetons au bandit manchot pour rien -> j'achète 1 potion & 1 grande potion à *Ash* -> chambre de droite -> *Ruppert* aimerait bien un jouet (ok cf. la mine de Karthas #5)

mairie -> cloche pour réveiller le maire J. Q. -> dites lui pour *Ruppert* -> affiche personnes disparues

~~Narina~~
~~Dom~~
~~Ash~~
Princesse
~~Ethel~~
~~Wynn~~
~~Rupert~~
~~Basden~~
~~Jinx~~
~~Kade~~
~~Duncan~~
~~Grant~~

il manque plus que la chienne de *Ruppert* !

les jardins #3

3 localisations non annotées précédemment ...

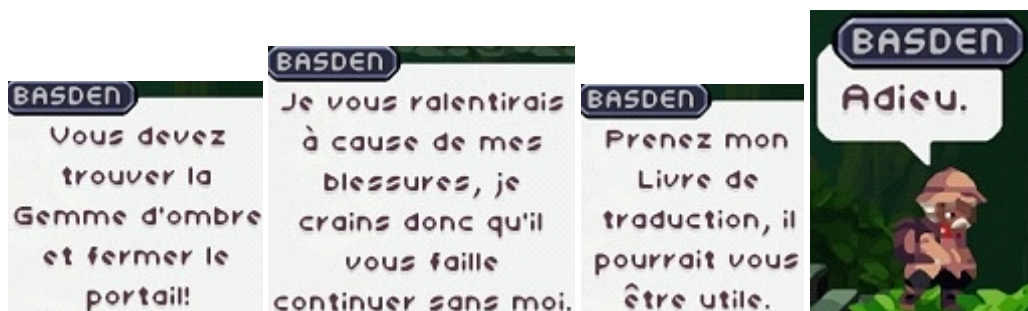
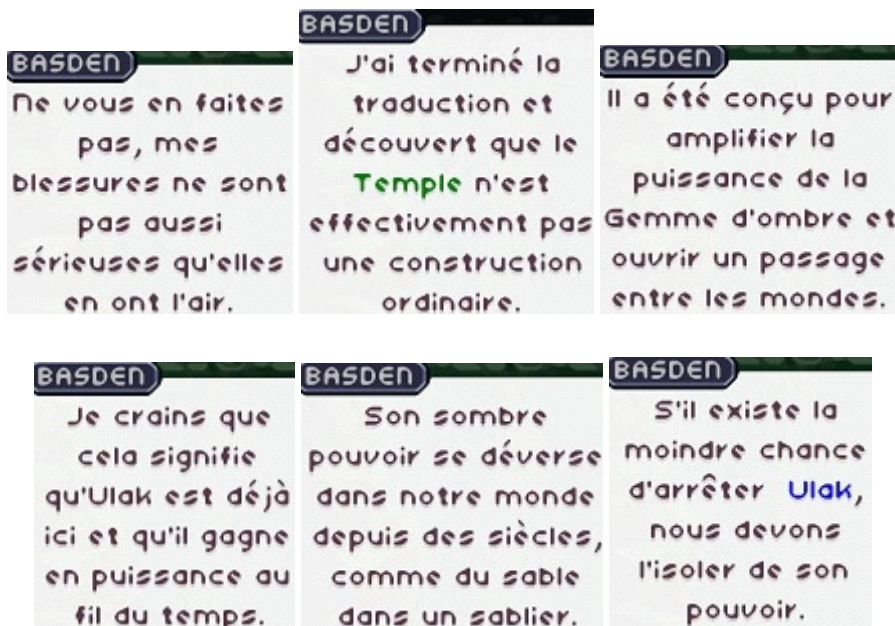


passage sous l'eau vers gauche dans 2nd secteur aquatique plein (rond rouge sur l'image ci dessus - ok cf. **extra balle**)

Basden n'est plus où il était, il a dut finir ses traductions -> **retrouver Basden**

parcours pour **armure en bronze** dans **coffre rouge** (rond vert sur l'image ci dessus) / **fauchon** dans **coffre rouge** (rond bleu sur l'image ci dessus)

3ème passage des jardins -> gauche en direction du **panneau avec inscription dans une langue inconnue** -> juste avant, *mage sorcier* agresse Basden puis s'enfuit en vous voyant débouler



Livre de traduction
Traduit des écrits ladoriens anciens en langue moderne.

vous détenez **artefact livre de traduction**

trouver la gemme d'ombre & fermer le portail

gauche -> utilisez le sur **panneau avec inscription dans une langue inconnue**

Seules les personnes arborant
le symbole du
maître peuvent entrer.

positionnez vous devant porte fermée -> équipez vous de **pendentif d'Ulak** -> **porte vers le temple** s'ouvre

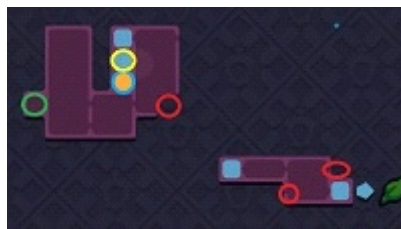
le temple #1

barrière électrique en haut à droite (**ok + tard**) - **barrière électrique** en bas à gauche (**ok + tard**)

haut gauche -> **téléporteur** -> **téléporteur** (**ok + tard**) -> bas -> **3 barrières électriques** à droite (**ok + tard**) -> 1/2 tour, en face -> montez
puis redescendez du côté gauche pour atteindre **artefact bottes ailées**

Bottes ailées
Appuyez à nouveau sur SAUTER pour faire un flip.

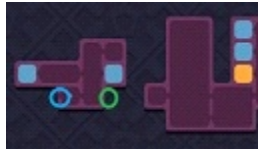
localisation : rond vert sur l'image ci dessous



ronds rouges = **barrières électriques** (**ok + tard**)

passez par bas puis droite pour enfin remonter & atteindre **passage du temple vers carrefours** (**rond bleu sur l'image ci dessus**) -> haut
puis de suite gauche pour **téléporteur** (**rond jaune sur l'image ci dessus**)

téléporteur -> bas -> **petite zone sombre** avec **potion PM + 2** (**rond vert sur l'image ci dessous**) - **barrière électrique** avec **connecteur électrique** derrière (**rond bleu sur l'image ci dessous - ok cf. le temple #2**)



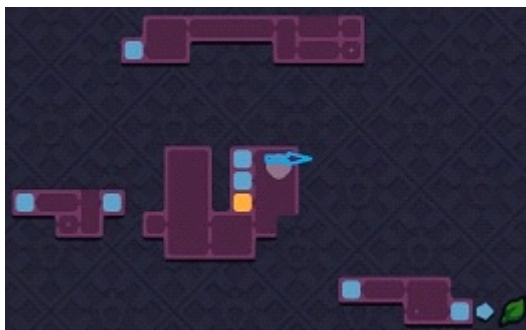
remontez -> gauche -> **téléporteur** -> **téléporteur** (**ok + tard**) -> montez -> droite -> bas droite -> **barrière électrique** (**ok + tard**) -> 1/2 tour

niveau 28

droite -> **1ère inscription**

Autrefois, la Gemme d'ombre faisait partie d'une
arme ancienne puissante. L'arme fut détruite et
ses fragments dispersés à travers l'univers.
Grâce à la gemme, le chaman pouvait entendre la
voix du maître. Elle nous guida et nous accorda le
savoir nécessaire pour construire ce Temple et
précipiter l'arrivée de l'Ère des ténèbres.

ressortez du temple & revenez y par les jardins -> **téléporteur** -> **téléporteur** (**ok + tard**) -> droite (**flèche bleue sur l'image ci dessous**)



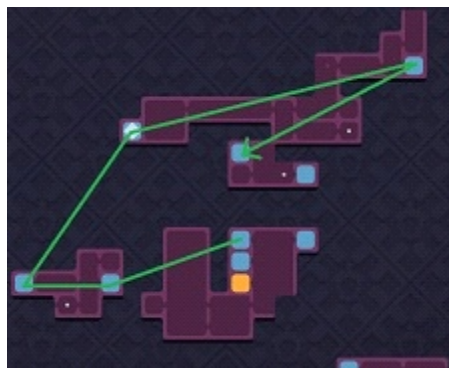
téléporteur -> téléporteur (ok + tard)-> **barrière électrique** (ok + tard)

1/2 tour jusqu'au téléporteur juste au dessus du **passage du temple vers carrefours** (flèche verte sur l'image ci dessous)



montez (flèche bleue sur l'image ci dessus) -> **cimenterre** dans **coffre rouge**

poursuivez votre chemin via téléporteurs (flèches vertes sur l'image ci dessous)



erreur : pour le départ, c'est celui juste au dessus du **passage du temple** comme sur l'image précédente

poussez connecteur électrique



quel est l'effet ? (ok efface **certaines barrières électriques**) - accéder aux autres connecteurs électriques

j'utilise **parchemin de téléportation**

----- **Karthas** -----

la **taverne** -> j'achète 2 **potions** à *Ash*

je décide de m'occuper des **beaucoup trop loin** déjà vus

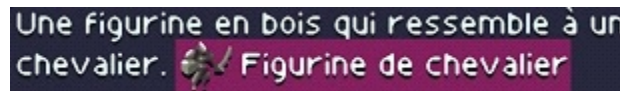
le donjon #6

4ème passage du donjon -> gauche -> sautez avec saut périlleux pour atteindre **coffre jaune** contenant 1 **tourte**, 1 **tarte** & 1 **topaze**
gauche jusqu'en haut du **puits piégés par 3 boules avec piques** -> sautez avec saut périlleux pour atteindre **coffre jaune** contenant 2 **émeraudes** & 1 **scarotte**

niveau 29

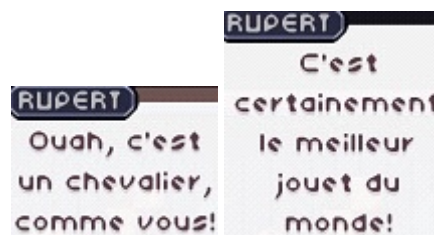
la mine de Karthas #5

tout à droite du **niveau 1 droite de la mine de Karthas** -> gauche puis haut -> sautez avec saut périlleux pour atteindre **coffre rouge** contenant **figurine de chevalier**



----- Karthas -----

la taverne -> chambre de droite -> je présente **figurine de chevalier** à *Rupert*



trop grand pour lui, il offre **anneau de mana**

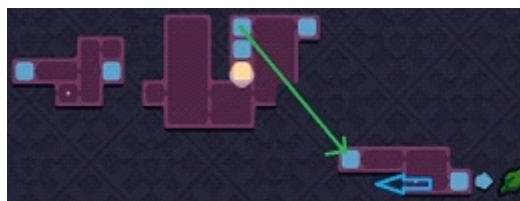
j'achète 1 **lingot de platine** à *Duncan*

Dom -> avec 5 **lingots d'or**, je lui fait fabriquer **marteau ornementée** -> je lui revend des **équipements** - idem avec *Narina*

carrefour de la mine de Karthas

le temple #2

passage du temple vers carrefours -> retournez au départ via **téléporteur** (flèche verte sur l'image ci dessous)



bas gauche (flèche bleue sur l'image ci dessus - **barrière électrique** est effacée) -> **robe de prêtre** -> **téléporteur** -> tout à gauche -> **1ers blocs électrisés** (ok voir + bas) -> 1/2 tour -> en bas -> bas droite -> **inscription**

X'ufa Ulak est le dieu des ténèbres à l'appétit insatiable. Le maître a conquis de nombreux mondes en voyageant à travers le Plan des esprits. Dans chaque monde, il a rassemblé une partie de son armée. Nous sommes honorés d'avoir été choisis pour servir Ulak.

1/2 tour, en face

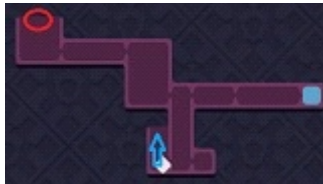
niveau 30

----- Karthas -----

Dom -> avec 5 lingots de platine, je lui fait fabriquer cotte de platine -> je lui revend armure en or

boutique de magie de Narina -> je lui achète 2 parchemins d'apprentissages : force + 1 & force + 1 -> je lui revend couronne en or

retour ou j'étais -> masque blanc - trident - dague de rituel

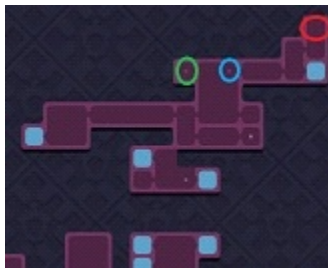


rond rouge = 1ers blocs électrisés (ok + tard)

parcours pour coffre rouge (flèche bleue sur l'image ci dessus)

niveau 31

vu les difficultés, je décide de retourner en haut de la carte -> coffre (rond bleu sur l'image ci dessous) -> en face, autel de chance



passage vers petit secteur séparé (rond vert sur l'image ci dessous) -> coffre - potion PM + 2 dans coffre rouge



ressortez -> droite -> 2nds blocs électrisés (rond rouge sur la précédente image - ok + tard)

----- Karthas -----

je remet 3 lingots de platine à Grant qui offre détecteur de secrets

Un appareil qui vous alerte lorsqu'il y a des secrets alentour  Détecteur de secrets

je revend équipements à Dom

passage du temple vers carrefours



ronds rouges = **1ers** (ok voir ci dessous) & **2nds blocs électrisés** (ok + tard) / ronds jaunes = **barrières électriques** (ok + tard)
 rond violet = **parcours pour coffre rouge**
 rond bleu = **passage vers petit secteur séparé** / rond orange = coffre déjà vu

arf ... la seule possibilité de progresser semble être par les **1ers blocs électrisés** soit ceux en bas de la carte du **temple** ...

allez y -> montez en utilisant sauts périlleux -> gauche -> *chimère*



niveau 32

téléporteur vers téléporteur (flèche verte dans l'image ci dessous) -> droite -> **poussez** connecteur électrique - **barrière électrique** s'efface



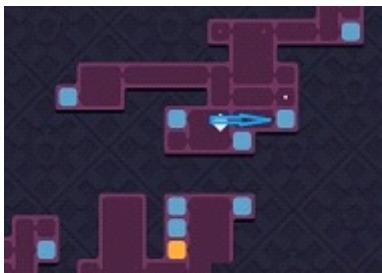
passage du temple vers carrefours

----- Karthas -----

la taverne -> j'achète des vivres à Ethel -> j'achète 2 potions, 1 potion de force, 1 grande potion à Ash

observez le ballon de Grant <{:o)

passage du temple vers carrefours -> vous pouvez passer ici, **barrière électrique** est effacée (flèche bleue sur l'image ci dessous)



téléporteur -> bas droite -> inscription

Ulak a ordonné au chaman de trouver les guerriers les plus puissants en vie dans ce royaume. Ils ont été choisis pour défendre son repaire, tandis que notre maître grandit dans les feux souterrains. Nous attendons à présent l'avènement de l'Ère des ténèbres, afin de servir notre maître pour l'éternité.

1/2 tour en face -> **brassards de capitaine** dans **coffre rouge** -> 1/2 tour -> montez -> progressez jusqu'à **3èmes blocs électrisés** (**rond rouge** sur l'image ci dessous) -> haut droite -> téléporteur vers téléporteur (ok + tard)

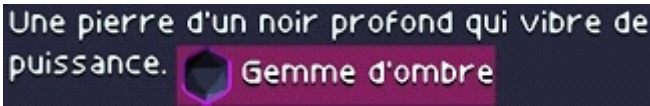


bas droite **poussez** **connecteur électrique** -> 1/2 tour en face -> **barrière électrique** est effacée -> passage du temple vers carrefours

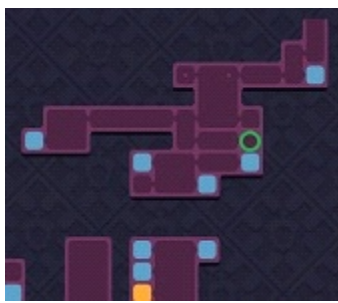
bas droite (**rond bleu** sur l'image ci dessus - **3 barrières électriques** n'existent plus) -> *chaman*



potion PV + 3 -> droite -> prenez **gemme d'ombre**



passer par où vous voulez pour récupérer **recette potion de vue** dans **coffre rouge rond vert** sur l'image ci dessous - **barrière électrique** n'existe plus)



passage du temple vers carrefours

----- Karthas -----

la taverne -> je présente recette potion de vue à Ash -> je lui en achète 3



je revend des lingots de fer & d'argent à Duncan

la boutique de magie de Narina -> avec 4 émeraudes, 1 rubis & 1 topaze, je lui fait améliorer le sort "couteau magique" qui passe au max.

passage du temple vers carrefours



rond marron = caisse / rond rouge = 2nds blocs électrisés (ok voir ci dessous)
rectangle violet = parcours pour coffre rouge / carré bleu = là où était le chaman

filez au 2nds blocs électrisés (rond rouge sur l'image ci dessus) -> parcours pour fléau dans coffre rouge

reste a trouver le portail

je décide de repasser partout en étant équipé du détecteur de secrets

la mine de Karthas #6

niveau 1 gauche -> potion PV + 3 (rond vert sur l'image ci dessous)



niveau 2 -> potion PV + 3 (rond vert sur l'image ci dessous)

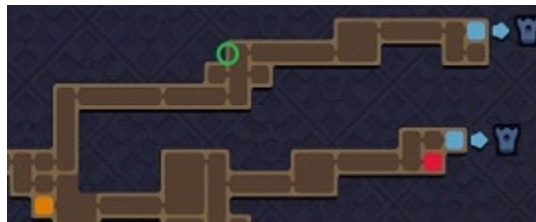


passage secret (rond vert sur l'image ci dessous) -> potion PM + 2 dans coffre rouge - massue dans coffre rouge - 2 caisses

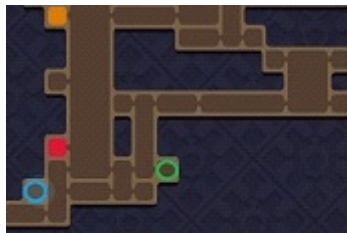


les catacombes #5


potion PV + 3 (rond vert sur l'image ci dessous)



passage secret (rond vert sur l'image ci dessous) -> potion PM + 2 dans coffre rouge - lunette de protection dans coffre rouge



rond bleu ci dessus -> j'utilise potion de vue pour pierre de lumière

Une pierre étrange qui émet une lumière intérieure.  Pierre de lumière

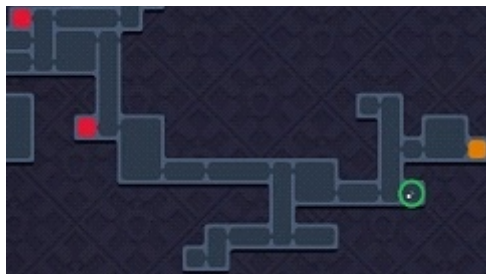
----- Karthas -----

la taverne -> Ash -> je lui achète 3 potions de vue

je revend des équipements à Dom & Narina

le donjon #7

posez pierre de lumière sur tête de lion gauche (rond vert sur l'image ci dessous)



arf ... pas vu auparavant -> beaucoup trop loin (rond vert sur l'image ci dessous) -> flamberge dans coffre rouge



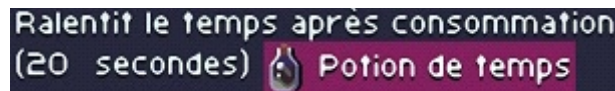
passage fermé (rond vert sur l'image ci dessous) -> j'utilise potion de vue pour recette de potion de temps



passage secret (rond bleu sur l'image ci dessus) -> potion PV + 3 dans coffre rouge - anneau à bijoux dans coffre rouge

----- Karthas -----

la taverne -> Ash -> je lui présente recette de potion de temps -> je lui achète 1 grande potion & 3 potions de temps



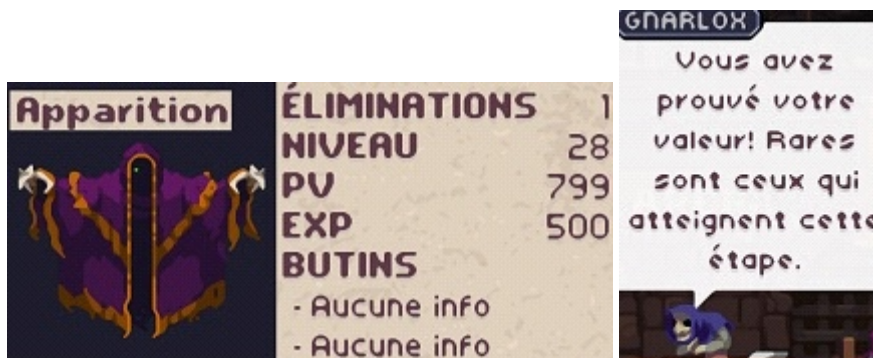
je revend des équipements à Dom & Narina

potion PM + 2 (rond vert sur l'image ci dessous)



juste avant d'aller vers herse se baisse devant coffre rouge (flèche bleue sur l'image ci dessus), utilisez potion de temps -> allez y & récupérez épée a lancer

l'arène -> Gnarlox -> je déclenche le 3ème tour & gagne glaive dans coffre rouge

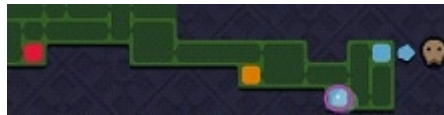


affronter le champion de l'arène du donjon (ok cf. extra balle)

rien trouvé de + dans le temple & ...

les jardins #4

rejoignez *Basden* près du mur avec fente (rond violet sur l'image ci dessous)



BASDEN
J'espérais
vous
rattraper à
temps.

BASDEN
Temple
désactivé,
portail fermé...
Vous avez été
formidable.

BASDEN
Ulak a perdu sa
source d'énergie,
mais il est peut-être
déjà suffisamment
puissant pour
imposer l'Ère des
ténèbres.

BASDEN
Ces inscriptions
indiquent que son
antre se trouve
dans les
profondeurs qui
s'étendent derrière
cette porte.

BASDEN
Seule la Gemme
d'ombre que vous
avez récupérée
au **Temple** pourra
vous ouvrir la
voie.

BASDEN
Je sais que vous
prenez votre
mission très à
cœur, mais je
vous supplie d'y
renoncer.

BASDEN
Qui sait les
horreurs qui
vous
attendent en
ce lieu?

BASDEN
Même quelqu'un
d'aussi
talentueux que
vous pourrait ne
pas y survivre.

BASDEN
Si vous
choisissez tout
de même de vous
y aventurer,
préparez-vous
soigneusement.

BASDEN
J'attendrai
votre
retour en
ville.

BASDEN
Bonne
chance,
brave
camarade.

----- Karthas -----

la taverne -> Ash -> je lui achète 2 potions de force & 5 grandes potions -> j'achète tous ses meilleurs vivres à Ethel -> Basden dort dans chambre gauche

Grant est parti en ballon !!

je revend des lingots à Duncan & des équipements à Dom & Narina

SERGIE			Niv. 33	
OR	15,875	EXPÉRIENCE	35,362	
PV	243 / 243	NIVEAU SUIVANT	2,138	
PM	70 / 118	ÉLIMINATIONS	3,240	
STATUT	Normal	SALLES	399	
L ATQ	71	TEMPS	23 : 07 : 15	
M ATQ	10	DIFFICULTÉ	FACILE	
DÉF	28	GRAINE	561DBB62	
FOR	40			
INT	26			
END	33			
CHA	23			

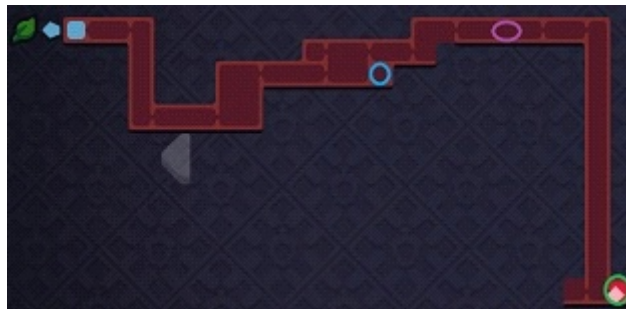
L MAIN	Épée d'assassin
M MAIN	Bouclier magique
TÊTE	Casque sombre
CORPS	Cotte de platine
ACC 1	Brassard de capitaine
ACC 2	Ceinture de combat

suis je bien prêt ?

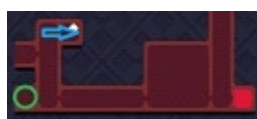
le carrefour de la mine de Karthas -> le carrefour des jardins -> 1er passage des jardins -> droite -> insérez **gemme d'ombre** dans **mur avec fente** -> allez y

l'antre de magma

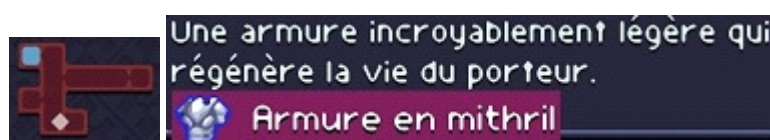
progressiez -> **potion PM + 2** (rond bleu sur l'image ci dessous) -> **ver de lave** (rond violet sur l'image ci dessous) -> **sanctuaire de sauvegarde** (rond violet sur l'image ci dessous) - "Ankaro - entrée n° 4" sur squelette



gauche -> montez paroi droite pour **potion PV + 3** dans **coffre rouge** -> gauche -> **potion PV + 3** dans **coffre rouge** (rond vert sur l'image ci dessous) -> montez -> **parchemin d'invocation** -> tout en haut à droite -> **autel de PE** -> **passage secret** (flèche bleue sur l'image ci dessous)



pour **potion PV + 3** & **armure en mithril**



1/2 tour -> gauche jusqu'à *X'uta Ulak*



cinématique de fin

niveau 35

Basden fait en sorte que vous soyez nommé chevalier de **Gildean**



il reste toutefois "quelques affaires à régler", du coup ...

extra balle

Karthas -> la taverne -> j'achète 3 grandes potions à Ash

le donjon -> l'arène -> *Gnarlox* -> je lance le combat contre *le champion* qui s'avère être ...



artefact matériel de plongée dans coffre rouge

Matériel de plongée

Vous permet de plonger sous la surface de l'eau.

les jardins -> 1er secteur aquatique -> plongez -> droite -> levier pour libérer *princesse*, le chien de *Ruppert* (rond vert sur l'image ci dessous) -> 1/2 tour -> haut droite (flèche bleue sur l'image ci dessous)->



œil de verre sur squelette & "note de Drake"

Un œil de verre appartenant au voleur Drake Stryker.  Œil de verre

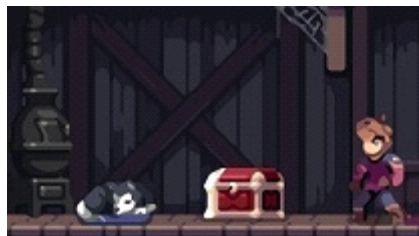
en repartant, *loup bestial*

 Loup bestial	ÉLIMINATIONS	1
	NIVEAU	30
	PV	1,198
	EXP	1,000
	BUTINS	
	- Aucune info	
	- Aucune info	

filez au 2nd secteur aquatique -> plongez -> bas gauche -> recette de potion de vitesse dans coffre rouge (rond bleu sur l'image ci dessous)




Karthas -> la taverne -> je remet recette de potion de vitesse à Ash



Pierre de lumière dans coffre rouge

la chambre centrale -> Jinx accepte les preuves demandées (décès de Drake Stryker & Félix Faron) soit l'œil de verre & montre à gousset - il offre charme magique

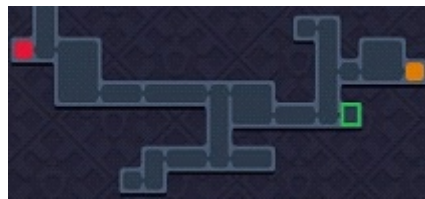
Un talisman porte-bonheur qui appartenait autrefois à Jinx, le chasseur de primes.  Charme magique

mairie -> cloche pour réveiller le maire J. Q. -> dites lui pour *princesse* -> affiche *personnes disparues*

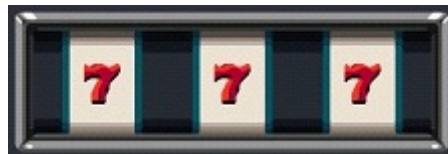
~~Norina~~
~~Bom~~
~~Asa~~
~~Princesse~~
~~Ethel~~
~~Wynn~~
~~Rupert~~
~~Basden~~
~~Jinx~~
~~Kade~~
~~Duncan~~
~~Grant~~

super : 100 % de sauvetages

le donjon -> déposez pierre de lumière sur tête lion droite (carré vert sur l'image ci dessous) -> récupérez épée de lumière dans coffre rouge



Karthas -> la taverne -> j'utilise 4 jetons dans bandit manchot pour 1 réussite pour quelques Po !



~~~~ LE BILAN ~~~~

parcours coffre rouge du temple

vidéo -> <https://www.youtube.com/watch?v=kbx4ciF6yUo>

durée indiquée par le jeu -> 24 h 18

durée estimée de la partie + rédaction du document -> 50 h 15

~~~~ CRITIQUES ET AVIS ~~~~

les défauts du jeu

inventaire surdimensionné

la réapparition des *ennemis* & de certains éléments du décor ne devraient pas être "immédiate", c'est totalement idiot

comment font les villageois disparus pour atteindre Karthas sains & saufs ?

absence de phases de repos - graphiquement parlant, c'est passable

impossible d'annoter nos localisations

comme nous ne "maîtrisons" pas les gains de niveaux, le RP se résume au commerce, au choix d'équipements & à la pratique des artisanats

les qualités du jeu

temps de chargements assez rapides - aucun crash

les cartes sont très bonnes - les dialogues, tout en étant courts, sont clairs - la traduction FR semble parfaite

le Game Play est bon <- même si certains parcours sont compliqués a enchaîner, le niveau de coordination clavier souris exigé n'est pas insurmontable

avec ses 87 espèces de monstres, le bestiaire est bien fourni - en conséquence, les animations de combats sont bien diversifiées

des quêtes secondaires très importantes, une progression tortueuse liée aux artefacts, quelques énigmes & des petits jeux d'argent augmentent grandement l'intérêt de l'aventure

rejouabilité assez bonne <- + si chaque partie est unique

Chasm est un bon jeu