



ARX FATALIS  
LIMITED EDITION

STRATEGY GUIDE

This Strategy Guide was published by Elektrogames under authorization of its author.  
This Strategy Guide can only be sold with Arx Fatalis Limited Edition.

INTRODUCTION AU SYSTEME DE JEU DE ROLE	8
Attributs	9
Force	9
Dextérité	10
Mental	11
Constitution	12
Compétences	13
Combat Corps à Corps et à distance	13
Défense	13
Furtivité	14
Compétence Manuelle	14
Intuition	15
Magie	15
Mécanique	16
Lien Psychique	16
Paliers d'expérience	16
ASTUCES DE JEU	17
Général	17
Vol	17
Combat	18
Réparation d'objets	18
Enchantements	18
Alchimie	19
Nourriture	20
Différentes interactions entre les objets	21
SOLUTION PAS A PAS	22
Niveau 2 – La prison des gobelins	22
Niveau 3 – La caverne des araignées	22
Niveau 2 – La prison des gobelins	22

Niveau 1 – L’avant poste du royaume des humains	23
Niveau 2 - La prison des gobelins	23
Niveau 3 – La mine des Trolls et la ville des gobelins	24
Niveau 2 – Les cavernes de cristal	24
Niveau 1 – La ville de Arx	24
Niveau 3 - La mine des Trolls et la ville des gobelins	24
Niveau 1 – Le château	25
Niveau 3 - La mine des Trolls et la ville des gobelins	26
Niveau 4 – Le lac souterrain	26
Niveau 1 – La ville de Arx	27
Niveau 2 - Le Temple d’Akbaa	27
Niveau 1 – Le château	28
Niveau 4 – Le lac souterrain	28
Niveau 5 – Gobelins de la terre, Gobelins de l’eau et les marchands jumeaux	29
Niveau 1 – La ville de Arx	29
Niveau 4 – Premier niveau de la Crypte	30
Niveau 5 - Deuxième niveau de la Crypte	30
Niveau 6 – Troisième niveau de la Crypte	30
Niveau 4 – Le camp des rebelles	31
Niveau 6 – Le temple des femmes serpents	31
Niveau 2 – Les cavernes de cristal	32
Niveau 2 - Le Temple d’Akbaa	32
Niveau 1 – Le château	32
Niveau 6 – Le temple des femmes serpents	33
Niveau 4 – Le camp des rebelles	33

Niveau 6 – Troisième niveau de la Crypte	33
Niveau 7 – Quatrième niveau de la Crypte	33
Niveau 7 – Cinquième niveau de la Crypte	34
Niveau 7 – La forêt de champignon	34
Niveau 8 – La ville des nains	34
Niveau 2 – Les cavernes glacées et le dragon	35
Niveau 6 – Le temple des femmes serpents	35
Niveau 1 – L’assassin borgne	36
Niveau 4 – Le roi, Alia, les femmes serpent, une vieille dette et la reine	36
Niveau 5 – le bunker des Ylsides	37
POINT D’EXPERIENCE PAR QUETE	38
QUETES SECONDAIRES	39
Chasse au trésor d’Oliver	39
Sauver Shany	39
Tuer le clan de la terre	39
Tuer le clan de l’eau	39
Sauver Lord Inut	40
AUTRES ACTIONS	41
Voler la banque	41
Apporter un livre de cuisine au cuisinier goblin	41
Aider les trolls à devenir indépendants	41
Autres secrets	42
CARTES	43
Légende	43

Niveau 1 – Ville de Arx, Château, avant-poste et Taverne	43
Niveau 2 – Temple d’Akbaa, Cavernes de cristal, prison des Gobelins	45
Niveau 3 – Mines Trolls, ville des Gobelins, cavernes des araignées	47
Niveau 4 – Camp des rebelles, lac souterrain, pilier du serpent, Crypte	49
Niveau 5 – Bunker Ylside, Crypte, Cavernes	51
Niveau 6 – Temple des femmes serpent, Temple des Illusions, Crypte	53
Niveau 7 – Hommes rats, ver géant et crypte	55
Niveau 8 – Mines des nains, crypte	57
LES CREATURES DU MONDE DE ARX	59
Statistiques des personnages et créatures neutres	59
Descriptions des personnages	60
Bestiaire	62
OBJETS	63
Armes	63
Armures	65
Objets magiques	67
Potions	68
Runes	68
Objets spéciaux	69
MARCHANDS	70
Miguel, l’armurier (Niveau 1, pièce 9)	70
Maria, équipement divers et éléments de magie (Niveau 1, pièce 5)	71
Tafiok, marchand de pierres précieuses (Niveau 1, pièce 4)	71
Tizzy, serveuse (Niveau 1, pièce 41)	71

Redset, marchand des rebelles (Niveau 4, pièce 30)	72
Marchands jumeaux (Niveau 5, pièce 24)	73
<b>LIVRE DE SORTS</b>	74
Niveau 1	74
Niveau 2	75
Niveau 3	76
Niveau 4	77
Niveau 5	78
Niveau 6	79
Niveau 7	80
Niveau 8	81
Niveau 9	82
Niveau 10	83
<b>CODES</b>	84
<b>LES SORTS SECRETS</b>	85
Les runes secrètes	86
Crédits	87

## **Introduction au système de jeu de rôle**

Le système RPG de Arx Fatalis est assez complexe, mais son approche reste simple.

Le système de base du RPG repose sur 4 attributs classiques qui sont :

- Force
- Mental
- Dextérité
- Constitution

Auxquels il faut ajouter 9 compétences :

- Furtivité
- Mécanique
- Intuition
- Liens psychique
- Compétence manuelle
- Magie
- Combat corps à corps
- Attaque à distance
- Défense

Pour finir, nous avons les statistiques du personnage, comme :

- Classe d'armure
- Points de vie
- Points de mana
- Résistance à la magie
- Résistance au poison
- Dommages infligés

Dans ce chapitre, nous traiterons des relations entre attributs, compétences et statistiques.  
Commençons par les attributs:

## Attributs

### Force

Détermine les dégâts infligés en combat ainsi que l'habileté à utiliser des armes lourdes.  
Affecte aussi les compétences Compétence manuelle et Combat corps à corps.

Force	Bonus aux dégâts	Bonus au combat rapproché	Connaissance des objets
3	0	+6	+1.5
4	0	+8	+2.0
5	0	+10	+2.5
6	0	+12	+3.0
7	0	+14	+3.5
8	0	+16	+4.0
9	0	+18	+4.5
10	0	+20	+5.0
11	+1	+22	+5.5
12	+1	+24	+6.0
13	+2	+26	+6.5
14	+2	+28	+7.0
15	+3	+30	+7.5
16	+3	+32	+8.0
17	+4	+34	+8.5
18	+4	+36	+9.0
19	+5	+38	+9.5
20	+5	+40	+10.0
21	+6	+42	+10.5
22	+6	+44	+11.0
23	+7	+46	+11.5

## Dextérité

Détermine la précision en combat, la vitesse et augmente les chances d'infliger un coup critique afin de doubler les points de dégâts sur un coup réussi.

Affecte les compétences Furtivité, Mécanique, Compétence manuelle et Attaque à distance.

Dextérité	Coup critique	Temps de visée	Bonus au combat rapproché	Bonus de furtivité	Bonus technique	Bonus à la compétence manuelle	Bonus à l'attaque à distance
3	-3.0%	+140 ms	+3	+6	+3	+1.5	+6
4	-2.5%	+120 ms	+4	+8	+4	+2.0	+8
5	-2.0%	+100 ms	+5	+10	+5	+2.5	+10
6	-1.5%	+80 ms	+6	+12	+6	+3.0	+12
7	-1.0%	+60 ms	+7	+14	+7	+3.5	+14
8	-0.5%	+40 ms	+8	+16	+8	+4.0	+16
9	+0.0%	+20 ms	+9	+18	+9	+4.5	+18
10	+0.5%	+0 ms	+10	+20	+10	+5.0	+20
11	+1.0%	-20 ms	+11	+22	+11	+5.5	+22
12	+1.5%	-40 ms	+12	+24	+12	+6.0	+24
13	+2.0%	-60 ms	+13	+26	+13	+6.5	+26
14	+2.5%	-80 ms	+14	+28	+14	+7.0	+28
15	+3.0%	-100 ms	+15	+30	+15	+7.5	+30
16	+3.5%	-120 ms	+16	+32	+16	+8.0	+32
17	+4.0%	+140 ms	+17	+34	+17	+8.5	+34
18	+4.5%	-160 ms	+18	+36	+18	+9.0	+36
19	+5.0%	-180 ms	+19	+38	+19	+9.5	+38
20	+5.5%	-200 ms	+20	+40	+20	+10.0	+40
21	+6.0%	-220 ms	+21	+42	+21	+10.5	+42
22	+6.5%	-240 ms	+22	+44	+22	+11.0	+44
23	+7.0%	-260 ms	+23	+46	+23	+11.5	+46

## Mental

Détermine la réserve de mana pool ainsi que la résistance à la magie.  
Affecte les compétences Mécanique, Intuition, lien psychique, compétence manuelle et Magie.

Intelligence	Mana	Résistance à la magie	Bonus mécanique	Bonus à l'intuition	Bonus au lien psychique	Bonus à la compétence manuelle	Bonus à la magie
3	3x(Niv+1)	+6	+3	+6	+6	+4.5	+6
4	4x(Niv+1)	+8	+4	+8	+8	+6.0	+8
5	5x(Niv+1)	+10	+5	+10	+10	+7.5	+10
6	6x(Niv+1)	+12	+6	+12	+12	+9.0	+12
7	7x(Niv+1)	+14	+7	+14	+14	+10.5	+14
8	8x(Niv+1)	+16	+8	+16	+16	+13.0	+16
9	9x(Niv+1)	+18	+9	+18	+18	+14.5	+18
10	10x(Niv+1)	+20	+10	+20	+20	+16.0	+20
11	11x(Niv+1)	+22	+11	+22	+22	+17.5	+22
12	12x(Niv+1)	+24	+12	+24	+24	+19.0	+24
13	13x(Niv+1)	+26	+13	+26	+26	+20.5	+26
14	14x(Niv+1)	+28	+14	+28	+28	+22.0	+28
15	15x(Niv+1)	+30	+15	+30	+30	+23.5	+30
16	16x(Niv+1)	+32	+16	+32	+32	+25.0	+32
17	17x(Niv+1)	+34	+17	+34	+34	+26.5	+34
18	18x(Niv+1)	+36	+18	+36	+36	+28.0	+36
19	19x(Niv+1)	+38	+19	+38	+38	+29.5	+38
20	20x(Niv+1)	+40	+20	+40	+40	+31.0	+40
21	21x(Niv+1)	+42	+21	+42	+42	+32.5	+42
22	22x(Niv+1)	+44	+22	+44	+44	+34.0	+44
23	23x(Niv+1)	+46	+23	+46	+46	+35.5	+46

### Constitution

Détermine le nombre de points de vie, la résistance au poison ainsi que la possibilité de porter des armures lourdes.  
Affecte la compétence Défense.

Constitution	Points de vie	Résistance au poison	Bonus de défense
3	6x(Niv+1)	+6	+9
4	8x(Niv+1)	+8	+12
5	10x(Niv+1)	+10	+15
6	12x(Niv+1)	+12	+18
7	14x(Niv+1)	+14	+21
8	16x(Niv+1)	+16	+24
9	18x(Niv+1)	+18	+27
10	20x(Niv+1)	+20	+30
11	22x(Niv+1)	+22	+33
12	24x(Niv+1)	+24	+36
13	26x(Niv+1)	+26	+39
14	28x(Niv+1)	+28	+42
15	30x(Niv+1)	+30	+45
16	32x(Niv+1)	+32	+48
17	34x(Niv+1)	+34	+51
18	36x(Niv+1)	+36	+54
19	38x(Niv+1)	+38	+57
20	40x(Niv+1)	+40	+60
21	42x(Niv+1)	+42	+63
22	44x(Niv+1)	+44	+66
23	46x(Niv+1)	+46	+69

## Compétences

### Combat Corps à Corps et à distance

Combat corps à corps ou à distance	Bonus aux dégâts	Bonus au coup critique*
10%	+1	+2%
20%	+2	+4%
30%	+3	+6%
40%	+4	+8%
50%	+5	+10%
60%	+6	+12%
70%	+7	+14%
80%	+8	+16%
90%	+9	+18%
100%	+10	+20%

\* Coup critique représente le pourcentage de chance d'infliger des dommages doubles sur un coup réussi.

### Défense

Défense	Bonus de résistance au poison	Bonus de classe d'armure
10%	+3	+0
20%	+5	+1
30%	+8	+2
40%	+10	+3
50%	+13	+4
60%	+15	+5
70%	+18	+6
80%	+20	+7
90%	+23	+8
100%	+25	+9

## Furtivité

Furtivité vous permet de faire les poches des personnages lorsque votre compétence est assez élevée (50% vous permet de voler de petits objets, mais 100% vous permet de voler presque tout)

Une attaque sournoise n'est possible que lorsque vous frappez un ennemi dans le dos, sans que celui-ci ne vous ait repéré. Dans ce cas, les dégâts sont augmentés de 50% et ils peuvent être cumulés avec un coup critique.

Furtivité	Bonus à l'attaque sournoise	Volume de bruit de pas	Visibilité
10%	5%	-10%	-4%
20%	10%	-20%	-8%
30%	15%	-30%	-12%
40%	20%	-40%	-16%
50%	25%	-50%	-20%
60%	30%	-60%	-24%
70%	35%	-70%	-28%
80%	40%	-80%	-32%
90%	45%	-90%	-36%
100%	50%	-100%	-40%

## Compétence Manuelle

Affecte votre habilité à faire des potions, à empoisonner,  
À réparer les objets ainsi qu'à les identifier.

Mécanique	Empoisonner (nombre de charges)	Réparation
10%	-	10%
20%	-	20%
30%	1	30%
40%	4	40%
50%	7	50%
60%	11	60%
70%	14	70%
80%	17	80%
90%	21	90%
100%	24	100%

## Intuition

Intuition vous permet de repérer les choses cachées (pièges, passages secrets) et même les personnages ayant lancé le sort d'invisibilité sur eux-mêmes, si votre score est plus élevé que le score de magie du lanceur de sort. Intuition augmente aussi votre capacité à négocier au meilleur prix.

Intuition	Bonus à la vente	Bonus à l'achat
10%	+5%	-5%
20%	+10%	-10%
30%	+15%	-15%
40%	+20%	-20%
50%	+25%	-25%
60%	+30%	-30%
70%	+35%	-35%
80%	+40%	-40%
90%	+45%	-45%
100%	+50%	-50%

## Magie

Magie	Bonus de résistance à la magie	Niveau de lanceur de sorts
10%	+5%	1
20%	+10%	2
30%	+15%	3
40%	+20%	4
50%	+25%	5
60%	+30%	6
70%	+35%	7
80%	+40%	8
90%	+45%	9
100%	+50%	10

## Mécanique

Affecte votre capacité à crocheter des portes ou des coffres verrouillés et à désarmer des pièges.

## Lien psychique

Affecte la vitesse de renouvellement de votre réserve de mana et, si votre compétence est assez élevée, vous permet de connaître la position de vos ennemis sur la carte, ainsi que leur état de santé.

### *Paliers d'expérience*

Points d'expérience	
Niveau	XP requise
1	2000
2	4000
3	6000
4	10000
5	16000
6	26000
7	42000
8	68000
9	110000
10	178000

## Astuce de jeu

### Général

La création du personnage dans Arx Fatalis est en même temps complexe et très simple. Elle est simple, si vous choisissez la génération automatique. Vous commencerez ainsi votre aventure avec un personnage bien équilibré.

Si vous choisissez de créer manuellement votre personnage, vous aurez à répartir 16 points dans les 4 attributs et 18 points dans les 9 compétences.

Lorsque votre personnage gagnera un niveau, vous obtiendrez 1 point supplémentaire pour augmenter ses attributs et 15 points pour ses compétences.

Vous pourrez ainsi remédier aux éventuels déséquilibres issus de la création du personnage, bien qu'ils ne devraient pas être trop nombreux.

Arx Fatalis est conçu pour vous permettre de jouer n'importe quel type de personnage. : Un guerrier brutal, un voleur discret, un magicien ou un subtil mélange des trois.

Malgré tout, il est fortement recommandé de mettre quelques points dans Force et Dextérité, car le début de votre aventure sera parsemée de combats, alors qu'aucun sorts de magie ne sera disponible.

La magie devient de plus en plus importante au fur et à mesure des combats puisqu'elle les facilite énormément. Gardez donc un œil aux compétences de magie, à moins bien sûr que vous ne décidiez de ne jamais l'utiliser.

Dans Arx Fatalis il est possible de récupérer des objets qui ne vous appartiennent pas. Il est donc important d'augmenter Compétence manuelle pour vous permettre de connaître la nature des objets récupérés afin de pouvoir les utiliser.

Si vous êtes le genre de joueur pour qui rien ne doit rester secret, alors augmentez Mécanique pour crocheter les serrures, car toutes les portes de Arx Fatalis n'ont pas forcément de clé.

Lien psychique n'est pas une compétence si importante que ça.

Vous pouvez venir à bout de Arx Fatalis si vous jouez de façon pacifique, ce qui vous procurera beaucoup d'amusement car le jeu a été conçu ainsi. Mais, vous pouvez aussi vous débarrasser de tout le monde, vous serez quand même en mesure de finir le jeu.

### Vol

Le vol peut s'avérer très amusant dans Arx Fatalis, mais si vous vous faites prendre, alors vous vous attirerez les foudres des personnages présents dans la zone. Pour fouiller les poches d'un personnage, approchez vous simplement et, si votre compétence en Furtivité est assez élevée, une bourse apparaîtra sur la gauche de l'écran contenant les objets que vous pouvez dérober. Si votre compétence est vraiment très élevée, alors vous verrez tous les objet qu'un personnage transporte.

## Combat

Le combat nécessite un entraînement, pas seulement de la part de votre personnage, mais aussi de votre part, en tant que joueur. Aussi longtemps que vous ne posséderez pas des sorts de magie puissants, une bonne tactique consiste à se placer dans le dos d'un ennemi, charger un coup puissant pour obtenir une force maximum, charger l'ennemi, le frapper et reculer rapidement afin d'éviter sa riposte. Assurez-vous aussi d'avoir quelques potions de soin dans votre inventaire, afin de vous en servir pendant le combat, en appuyant sur la touche 'H'. Il existe aussi le combat à distance avec arcs et flèches, qui procure de bonnes sensations, surtout si vous vous trouvez dans un endroit idéalement situé pour voir votre cible, alors que cette dernière ignore où vous vous trouvez.

Pour finir, il y a la magie. Le sort le plus puissant reste Life Drain, qui draine les points de vie des cibles en contact avec vous. De plus, votre ennemi ne peut plus lancer de sorts tant qu'il reste affecté par Life Drain.

En appuyant sur la touche 'M' vous pouvez utiliser une potion de mana à n'importe quel moment, si vous en possédez dans votre sac à dos bien entendu.

## Réparation d'objets

La plupart des armes et des armures du jeu peuvent se détériorer. Lorsque leur durabilité atteint 0, elles se brisent. Vous pouvez les réparer en vous servant d'une enclume ou vous pouvez les confier à un forgeron afin qu'il s'en occupe. A moins que vous n'ayez un score élevé en Mécanique, il est recommandé de les faire réparer, sinon vous risquez de faire baisser leur niveau maximum de durabilité.

Si vos objets équipés sont endommagés, ils s'affichent sur la gauche de l'écran, afin de vous avertir, dans des couleurs différentes. Vert étant le niveau le plus bas de dégâts et rouge étant celui le plus grave.

Il y a aussi des objets incassables, comme le bouclier des anciens, le heaume de Poxsellis ou encore l'armure Ylsides. Mais vous pouvez aussi enchanter vos armes afin de les rendre indestructibles.

## Enchantements

Si vous utilisez un des objets spéciaux suivant sur une arme ou une pièce d'armure et qu'ensuite vous utilisez le sort Enchantement d'objet, vous obtiendrez les enchantements suivants:

Ail	Une arme acquiert un bonus de dextérité
Pierre d'Amikar	Une arme acquiert l'indestructibilité
Poudre d'os	Une arme acquiert un bonus de force
Poudre d'os de dragon	Une arme acquiert un bonus de force
Oeuf de dragon	Enchanté une épée de météore pour combattre Akbaa
Potion verte	Empoisonne une arme
Coeur de Golem	Une arme acquiert la capacité de paralyser

## Alchimie

Il y a de nombreux endroits dans le jeu où vous pouvez confectionner des potions, comme on vous l'explique dans le manuel du jeu. Ca n'est pas seulement amusant, mais c'est aussi beaucoup plus avantageux de les faire vous-même plutôt que de les acheter. En revanche, certaines potions requièrent un score élevé en compétence manuelle.

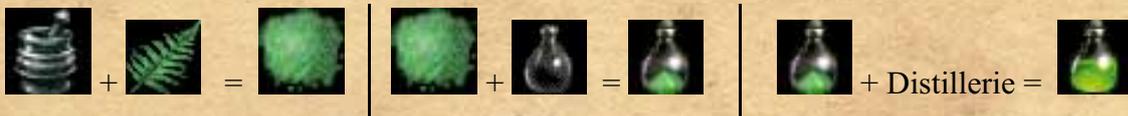
Comment obtenir une potion de vie à partir d'un nénuphar:



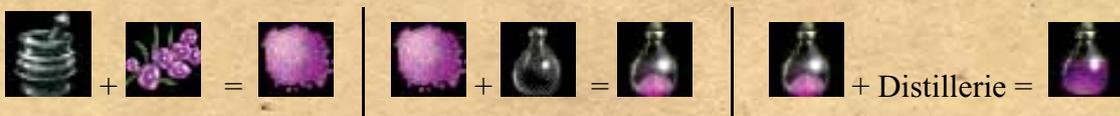
Comment obtenir une potion d'invisibilité à partir d'une perce-neige:



Comment obtenir une potion empoisonnée à partir d'une fougère:



Comment obtenir une potion anti-poison à partir d'herbes médicinales:



Comment obtenir une potion de mana à partir d'une ipomée:



## Nourriture

Vous pouvez cuisiner votre propre nourriture dans Arx Fatalis. Voici les étapes à suivre :

Comment obtenir une pâte à pain :  +  =  

Comment obtenir une miche de pain :  + Feu = 

Comment obtenir une tarte crue :  +  = 

Comment obtenir une tarte cuite :  + Feu = 

Comment obtenir une tarte aux pommes crue :  +  = 

Comment obtenir une tarte aux pommes cuite :  + Feu = 

Comment obtenir une cuisse de poulet grillée :  + Feu = 

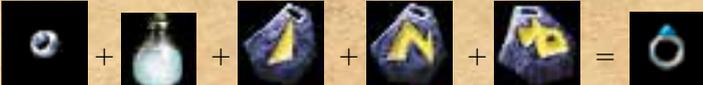
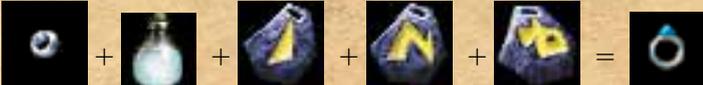
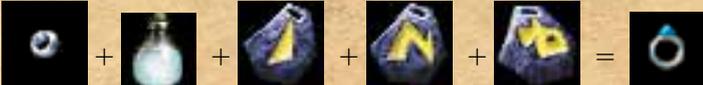
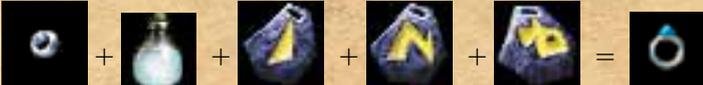
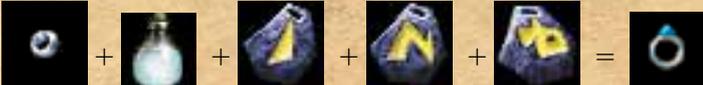
Comment obtenir un poisson grillé :  + Feu = 

Comment obtenir des travers de porcs grillés :  + Feu = 

Comment obtenir un poulet grillé +  +  +  = 

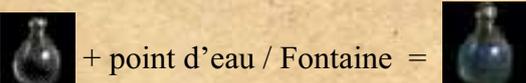
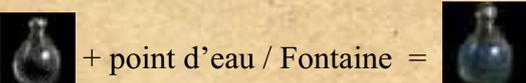
## Différentes interactions entre les objets

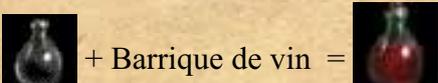
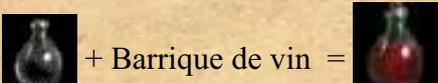
Anneau de régénération :  Anneau de régénération :  Anneau de régénération :  Anneau de régénération :  Anneau de régénération :  = 

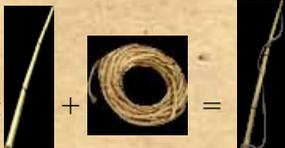
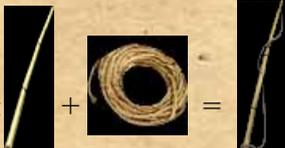
Anneau d'invisibilité :  Anneau d'invisibilité :  Anneau d'invisibilité :  Anneau d'invisibilité :  Anneau d'invisibilité :  = 

Poudre d'os de dragon :  Poudre d'os de dragon :  Poudre d'os de dragon :  = 

Poudre d'os :  Poudre d'os :  Poudre d'os :  = 

Remplir une fiole avec de l'eau :  Remplir une fiole avec de l'eau :  + point d'eau / Fontaine = 

Remplir une fiole avec du vin :  Remplir une fiole avec du vin :  + Barrique de vin = 

Fabriquer une canne à pêche :  Fabriquer une canne à pêche :  +  = 

Obtenir un bâton :  Obtenir un bâton :  +  =  

Obtenir des pieux :  Obtenir des pieux :  +  =  

Obtenir une lame brûlante :  Obtenir une lame brûlante :  + soufflet = lame brûlante

Obtenir une épée :  Obtenir une épée :  +  = 

## **Solution pas à pas**

Préface: Les nombres entre parenthèse se réfèrent aux pièces dans les sections des cartes. Cette solution vous permet de suivre l'histoire principale d'Arx Fatalis. Pour toutes les quêtes secondaires, référez-vous au chapitre « Quêtes secondaires et autres actions ».

### **Niveau 2 – La prison des gobelins**

Vous vous réveillez dans une cellule (1), capturé par les gobelins sans aucun souvenir de qui vous êtes, de ce que vous faites dans cette prison et de comment vous y êtes arrivé. Kultar, votre voisin de cellule (3), vous révèle qu'il existe sans doute un moyen de fuir. Effectivement, vous pouvez déplacer la pierre qui se trouve aux pieds des barreaux de la cellule voisine (1a). Vous pouvez ensuite tordre les barreaux afin d'accéder à cette cellule vide. Vous pouvez y ramasser un os et en faire une arme pour venir à bout du garde.

Après vous en être débarrassé, actionnez le levier de la cellule de Kultar afin de le libérer. Il vous explique alors comment sortir de la prison (car la porte est verrouillée) en passant par la trappe au sol. Il vous faut donc casser les planches pour ensuite pouvoir sauter à l'intérieur (2).

### **Niveau 3 – La caverne des araignées**

Vous atterrissez dans cette zone sombre (1) dans laquelle vous allez trouver plusieurs objets utiles, mais où vous aurez à affronter quelques rats, araignées géantes et gobelins. Dans la pièce de l'élévateur cassé (12), vous devez déplacer les blocs de Pierre qui se trouvent sur la dalle mobile et aller en placer au moins un sur celle qui n'en avait pas afin d'accéder à la pièce secrète (11). Dans cette pièce, vous trouvez la clé qui vous permet d'ouvrir la réserve (17) ainsi qu'une corde qui vous permettra de réparer le mécanisme de l'élévateur.

Il vous faut maintenant affronter un garde gobelin (49) avec l'aide de Kultar (si vous lui donnez une arme, il sera plus efficace dans son combat). Une fois que vous vous êtes débarrassé du garde, vous pouvez accéder à la réserve et faire le plein d'objets utiles, sans oublier de fouiller le cadavre du garde pour récupérer le levier qui vous permettra d'ouvrir la grille et ainsi pouvoir accéder au niveau supérieur.

### **Niveau 2 – La prison des gobelins**

Vous revenez dans la prison des gobelins (8) mais cette fois-ci, vous pouvez explorer la zone en vous débarrassant des gobelins que vous rencontrez (si vous préférez une approche plus discrète, écoutez la discussion entre les deux gardes de la pièce 14 qui évoquent le fait de tuer un gobelin si ce dernier se permet encore une

fois de poser une assiette sale sur la table. Vous pouvez donc récupérer, discrètement, l'assiette sale dans la pièce 5 et la poser sur la table de la pièce 14. Les deux gobelins présents dans cette pièce vont se battre avec celui de la pièce 5 en représailles).

Dans une des cellules (6) un gobelin appelé Polsius est enfermé. Lorsque vous le libérez, et juste avant de fuir à la taverne, il vous promet de vous aider si jamais vous avez besoin de lui.

Dans le bureau du chef gobelin de cet avant-poste (13) vous trouvez une autorisation non signée, une clé pour quitter l'avant-poste vers la grande caverne (14, 15) ainsi qu'un passage secret dans lequel se trouve la clé de l'armurerie (11).

Afin de convaincre les gobelins de la pièce 12 de vous laisser passer, vous devez présenter une autorisation signée ainsi qu'une licence de négociant en pierres précieuses. Vous pouvez aussi soudoyer le garde avec 300 pièces d'or.

Dans la grande caverne (16) vous rencontrez un troll appelé Greu qui réclame un cadeau pour son anniversaire et qui vous apprend qu'il a quitté le royaume des trolls car il n'a plus envie de travailler pour les gobelins.

Il ne vous reste plus rien à faire dans cette zone, donc dirigez vous vers les escaliers (à côté de la pièce 13).

## **Niveau 1 – L'avant poste du royaume des humains**

Vous arrivez dans un passage étroit (42) avant d'accéder à une immense caverne qui abrite l'avant poste du royaume des humains. Lorsque vous vous en approchez, vous vous rendez compte qu'il a été attaqué récemment. Il n'y a que quelques survivants, dont Ortiern (49). Il vous explique que les Ylsides ont attaqué l'avant-poste et que vous devez avertir le roi. Il vous révèle aussi que le passage vers la ville des humains est bloqué par un éboulement de terrain et qu'il vous faut trouver un autre accès au travers des niveaux inférieurs. Pour faciliter votre circulation dans le royaume des gobelins, il vous fournit une licence de négociant en pierres précieuses. Mais vous devez toujours vous procurer une signature pour l'autorisation. Dans la taverne (41) vous retrouvez Polsius qui trafique une signature sur votre autorisation. A l'étage de la taverne, vous pouvez jouer de l'argent avec Rinco et discuter avec d'autres personnages, dont Enoill, un borgne qui aura une certaine importance plus tard dans l'aventure. Sur le mur derrière lui, vous trouvez une inscription qui parle des détails afin de participer à la chasse au trésor d'Oliver.

Sous la taverne, une porte reste fermée et un personnage vous demande un mot de passe pour y accéder. Vu que vous ne l'avez pas, vous pouvez maintenant revenir sur vos pas dans la prison des gobelins afin de présenter l'autorisation signée et la licence aux gobelins gardant l'accès de leur royaume.

## **Niveau 2 - La prison des gobelins**

Les gobelins (12) vous autorisent à entrer si vous leur donnez l'autorisation signée ainsi que la licence.

### **Niveau 3 – La mine des Trolls et la ville des gobelins**

Vous pouvez visiter les cavernes pleines d'araignées (32 & 33), mais vous ne pouvez pas encore accéder à la ville des gobelins (30) ni à la mine des trolls (36). Votre seule option est donc d'accéder au niveau supérieur par les escaliers (35).

### **Niveau 2 – Les cavernes de cristal**

De nombreux combats avec des rats et des araignées géantes vous attendent ici, ainsi que de nombreux objets à récupérer avant d'accéder au niveau 1.

### **Niveau 1 – La ville de Arx**

Vous arrivez finalement dans la ville de Arx (1). Les gardes vous suggèrent d'entrer en contact avec Carlo au poste de garde (3). Ce dernier vous propose de rencontrer le roi Lunshire dans le château (24).

Vous rencontrez donc le roi et vous lui expliquez la situation à propos de l'attaque et de l'effondrement du passage (53). Lunshire vous assigne une nouvelle mission en vous confiant une lettre pour Pog, roi des trolls, dans laquelle il lui demande de déblayer le passage.

Avant de vous acquitter de cette tâche, explorez la ville dans laquelle vous pourrez négocier divers objets (5), des armes et armures (9) ou des pierres précieuses et des bijoux (4). Vous pouvez ensuite rejoindre la mine des trolls en passant par les cavernes de cristal.

### **Niveau 3 - La mine des Trolls et la ville des gobelins**

Lorsque vous montrez la lettre de Lunshire au troll montant la garde à l'entrée de la mine, il vous laisse passer. Étonnamment, vous rencontrez un goblin (36), qui vous explique que les trolls sont en grève et qu'ils ne fournissent plus de pierres précieuses aux gobelins.

Vous explorez la mine où vous trouvez de nombreuses pioches, qui s'avèrent utiles pour récupérer les pierres précieuses et les métaux précieux des parois ainsi que pour défoncer des murs instables à certains endroits.

Vous donnez la lettre du roi Lunshire à Pog, roi des trolls (37). Pog accepte d'aider les humains à la seule condition que vous lui rendiez un service. L'idole sacrée des trolls a été volée, c'est la raison pour laquelle ils sont en grève. Il vous demande donc de la retrouver.

Vous pouvez aussi voler la clé que possède Pog ou tuer tout les trolls afin de libérer celui qui se trouve dans la prison. Il libèrera le passage pour vous remercier de l'avoir libéré.

Au fond de la mine, vous rencontrez l'ami de Greu, Burwaka (46). Il vous explique que ce qui ferait plaisir à Greu c'est un livre avec des images du monde extérieur.

Avant de quitter la mine, parlez au gobelin (36) et expliquez-lui pourquoi les trolls sont en grève. Il accepte alors que vous le suiviez à l'intérieur de la ville des gobelins afin que vous puissiez enquêter sur ce vol.

Dans la ville des gobelins, vous ne pouvez pas accéder à toutes les pièces, comme par exemple la salle du trône, où Alotar, roi des gobelins, ne veut pas être dérangé. Vous remarquez que le cuisinier apporte régulièrement au roi des gâteaux. Le garde ne vous laissera pas non plus accéder à la salle du trésor (22), bien entendu. Mais, vous pouvez fouiller la chambre du roi (21) et trouver une note qui explique qu'il ne devrait pas boire de vin, à cause d'un estomac fragile. Sous le lit, vous trouvez aussi un code 5-5-9-9 sur une note.

Rendez vous dans la cuisine (25) et versez du vin sur la pâte à gâteau dont se sert le cuisinier pour confectionner les friandises du roi, sans vous faire repérer. Attendez ensuite que le cuisinier apporte les gâteaux au roi et observez ce dernier se précipiter aux toilettes. C'est maintenant le moment d'aller parler avec Alotar afin de le convaincre de vous laisser un accès illimité au royaume pour que vous puissiez mener votre enquête correctement.

Dans la salle du trône, maintenant ouverte, vous pouvez utiliser le code (5-5-9-9) pour ouvrir le coffre du compartiment secret (le levier ici ouvre le passage dans la pièce 53).

Rencontrez Atok (26), qui ne cache pas sa haine envers Alotar. Dans sa chambre, vous trouvez une clé, sous un coussin (attention à ne pas être découvert).

Retournez maintenant dans la pièce dont le garde vous refusait l'accès (27 & 28). Vous pouvez y entrer et y trouver de nombreuses choses et notamment l'idole des trolls (dans le coffre que la clé d'Atok déverrouille).

Une fois l'idole récupérée, vous devez affronter la colère d'Atok. Une fois mort, vous pouvez récupérer la clé, dans son inventaire, qui vous permet de ressortir de cette pièce.

Lorsque vous ramenez l'idole au roi Pog, celui-ci accepte de vous aider pour l'effondrement. Les trolls ne sont plus maintenant en grève et vous pouvez retourner auprès du roi Lunshire.

## **Niveau 1 – Le château**

Une fois de retour dans la salle du trône de Lunshire, vous retrouvez le roi, son alchimiste Felnor et une femme serpent appelée Chinkashh discutant des récents tremblements de terre. Soudain, Carlo entre en scène pour annoncer l'assassinat de l'astronome Falan Orbiplanax.

Vous acceptez à nouveau d'aider le roi en vous occupant de cette nouvelle enquête. Le roi met à votre disposition une chambre privée (33), dans l'enceinte du château (Ainsi que la clé qui va avec), et vous autorise à inspecter toutes les autres pièces du château.

Parlez d'abord à Chinkashh, dans la bibliothèque (20), afin qu'elle vous révèle des détails sur le meurtre de Falan Orbiplanax. Vous pouvez lire les livres de la bibliothèque pour en apprendre plus sur le monde de Arx. Allez ensuite dans le laboratoire (19) et parlez à l'alchimiste Felnor. Il vous donne la clé pour accéder à la

chambre de Falan (27) ainsi qu'une note. Vous trouverez dans le laboratoire des runes ainsi que des ingrédients pour concocter des potions, à l'aide de l'alambic.

Après avoir parlé à Felnor, parlez à nouveau à Chinkashh pour qu'elle vous donne un livre d'image pour Greu !

Rendez-vous dans la chambre de Falan, un coffre fort se trouve derrière les tentures. A partir de la note que Felnor vous a confiée, vous trouvez la combinaison du coffre (2-4-8). A l'intérieur de celui-ci, vous trouvez le journal de Falan, qui apporte des éclaircissements.

Un conseil se tient dans la pièce (22) pendant lequel vous apprenez qu'un garde appelé Erzog vient d'être arrêté pour le meurtre de Falan et qu'il est soupçonné d'être le grand prêtre du très secret « culte d'Akbaa ». Vous apprenez aussi que vous avez été envoyé ici par le Noden, afin de sauver Arx d'Akbaa. Pour ce faire, vous devez trouver l'entrée cachée au temple d'Akbaa et détruire le météore qui permettra à Akbaa de se matérialiser sur Arx. Dans la prison (15), parlez à Erzog et découvrez qu'il a été trahi par le culte d'Akbaa. Pour preuve de sa bonne foi, il vous révèle le mot de passe pour accéder au temple d'Akbaa : Faat Kaa Pell.

Lorsque vous revenez dans le hall du château (13), Vous surprenez une discussion entre le roi et deux femmes serpent, à propos d'une vieille dette que le roi n'est pas en mesure de rembourser. Cette dette semble être un objet : Krahoz!

Malheureusement, après cette scène, le roi refuse de vous en dire plus.

Quittez le château et rencontrez Chinkashh à peine arrivé en ville. Elle vous apprend à activer les portails de téléportation pour que vous puissiez vous déplacer au travers de tous les niveaux plus facilement.

Proche du portail de téléportation, vous trouvez Maria, la vendeuse (5), qui vous apprend que sa fille Shany a disparu. Vous lui promettez de la retrouver. Shany a été vu pour la dernière fois près de la boutique de Tafioek et vers les maisons avoisinantes. En inspectant la maison (7bis), une voix vous demande de vous éloigner. L'autre maison (7) est ouverte. A l'intérieur vous trouvez un livre qui parle de rituels, près du pilier du serpent. Vu qu'Akbaar a besoin de sacrifices humains afin d'accumuler toujours plus de pouvoir, vous décidez d'enquêter, vu que le temps semble compter pour Shany

### **Niveau 3 - La mine des Trolls et la ville des gobelins**

Le pont (34) est maintenant accessible, vous permettant ainsi qu'accéder au niveau 4. Souvenez-vous d'activer tout les portails de téléportation, sur chaque niveau, afin de pouvoir vous déplacer plus vite et plus facilement.

### **Niveau 4 – Le lac souterrain**

C'est ici que vous devez chercher le pilier du serpent, en affrontant quelques rats, quelques gobelins et parfois un homme rat.

Le champ de force (45) ne doit pas être dissipé pour l'instant. Brisez la porte de la pièce (8) et lisez le journal de Lord Inut dans lequel vous en apprenez plus sur son obsession des poulets. C'est aussi dans cette pièce que vous trouvez le coffre qui marque le début de la chasse au trésor d'Oliver. Combinez une émeraude sur le coffre et récupérez la première des notes (référez-vous à la section quêtes secondaires pour en apprendre plus à propos de la chasse au trésor). Finalement, dans la pièce (10) vous trouvez le pilier du serpent. En vous plaçant à l'ouest du pilier, vous assistez à l'arrivée d'un groupe de prêtres. Suivez-les, sans vous faire remarquer, jusqu'à la pièce de l'autel (7). En vous en approchant, vous entendez les pleures de Shany. Attaquez les prêtres et venez-en à bout rapidement, car il reste peu de temps à Shany avant d'être sacrifiée. Une fois que les prêtres ne représentent plus une menace, libérez Shany et retournez voir sa mère.

### **Niveau 1 – La ville de Arx**

Maria vous remercie d'avoir sauvé sa fille et vous permet de prendre un article de sa boutique, gratuitement. Retourner maintenant à la taverne, proche de l'avant-poste et utilisez le mot de passe qu'Erzog vous a donné pour accéder à la zone sous la taverne.

### **Niveau 2 - Le Temple d'Akbaa**

Vous êtes maintenant dans le temple d'Akbaa. Dans la première pièce sur votre droite (36), vous trouvez un Pierre d'Akbaa, très importante pour la suite de l'aventure. Dans le hall central (29), il y a de nombreux prêtres d'Akbaa, très hostiles envers vous. Une fois cette menace éliminée, vous trouvez d'autres pierres d'Akbaa, ainsi que deux notes. La première indique une combinaison (1-1-3) et la seconde une phrase qui semble une énigme. Vous trouvez aussi une clé, qui ouvre le coffre dans la pièce 31. Dans la pièce 32, vous trouvez un parchemin de dissipation de champ de force.

Dans les quartiers d'habitation (33), vous devez combattre d'autres prêtres. Un d'eux possède un Coeur de golem ainsi qu'une note qui précise que le Coeur est la clé du système.

L'accès à la chambre du météore (22) n'est pas possible vu qu'Iserbius a activé le système de sécurité. Le prêtre aveugle (25) vous prend pour un frère et vous révèle certains détails sur le culte.

Il y a deux passages secrets dans cette pièce (25). Le premier donne accès à une chambre secrète protégée par un golem de pierre. Vous pouvez l'éliminer pour récupérer un autre cœur de golem (34). Le second dévoile une crypte, dans laquelle se trouvent un coffre et une petite armoire (35). Une fois le coffre ouvert, une lyche apparaît. C'est un ennemi puissant, donc si vous ne vous sentez pas de taille, vous pourrez l'affronter plus tard. Dans le coffre, une nouvelle pierre d'Akbaa peut être récupérée.

Dirigez-vous vers la zone interdite (26a), où vous pouvez utiliser une dissipation de champ de force pour y accéder. Vous découvrez trois golems alignés contre le mur,

mais un seul n'a pas de cœur, au milieu de la poitrine ! La pièce 26b est équipée d'une dalle mouvante en son centre, qui a besoin d'un poids dessus afin de libérer l'accès à la pièce 26. Insérez un cœur de golem dans le golem sans Cœur. Il va maintenant vous suivre. Dirigez-le vers la dalle. Une fois dessus, il s'immobilise. Entrez dans la pièce 26 et activez le premier des 3 leviers.

Dans la pièce 28, entrez les chiffres 1-1-3 sur le mur avant d'activer le levier. Si vous ne le faites pas, un golem de Pierre vous attaquera.

Et enfin, dans le passage 27a, souvenez-vous de la lettre qui semblait être une énigme. C'est seulement si vous refermez la première porte que vous serez en mesure d'ouvrir la seconde, et vice versa lorsque vous aurez activé le troisième levier.

Le système de sécurité est maintenant désactivé et vous pouvez traverser le pont (22) pour accéder à la chambre du météore (37).

Vous arrivez au moment où Suiberis s'apprête à sacrifier une jeune femme. Il invoque un démon afin de couvrir sa fuite et disparaît. Le combat contre ce démon est difficile, mais vous devriez parvenir à l'éliminer. Vous libérez ainsi la jeune femme, qui vous remercie chaudement.

Vous vous apprêtez à détruire le météore, en le touchant, mais cela ne semble pas fonctionner.

Avant d'en référer à Felnor, donnez le livre à Greu, qui vous récompense avec une amulette qui fait de vous un ami des trolls.

## **Niveau 1 – Le château**

Lorsque vous entrez dans la salle du trône (24), Carlo fait son rapport à propos d'une nouvelle attaque Ylside sur l'avant-poste. Cette fois-ci, il n'y a pas de survivants. Il semble que les Ylsides sont à la solde du culte d'Akbaa. Pour ne rien arranger, le grand prêtre du culte, Iserbius, n'est autre que Suiberis. Vous parlez de votre tentative infructueuse de destruction du météore et Felnor vous apprend qu'avec l'aide d'un objet très puissant vous pourrez y arriver. Ce puissant artefact est composé de deux objets, Krahoz et Zohark. Ils avaient été confiés aux humains par les femmes serpent. Krahoz devait être rendu aux femmes serpent, mais les rebelles s'en sont emparé il y a quelques années, en tuant au passage la femme du roi et en kidnappant sa fille.

Votre prochaine mission est de retrouver les rebelles ainsi que Krahoz.

Dans la bibliothèque (20), Chinkashh vous en apprend plus au sujet du pacte entre les femmes serpent et les humains, et vous donne un livre qui explique les origines de Krahoz et Zohark.

## **Niveau 4 – Le lac souterrain**

En explorant le niveau, près du lac souterrain (14), vous croisez la jeune femme que vous aviez secourue dans le temple d'Akbaa. Vous lui parlez de vos recherches à propos des rebelles et de Krahoz. Elle vous demande de la suivre, mais soudain, vous êtes assommé par derrière.

Vous vous réveillez dans le camp des rebelles (19). La jeune femme se présente à vous comme le chef de cette bande et accepte de vous donner Krahoz, à la seule condition que vous lui rapportiez le bouclier des anciens, un objet très puissant et vénéré qui se trouve quelque part dans la crypte.

Vous pouvez explorer le camp des rebelles, mais vous ne serez pas autorisé à entrer dans la zone protégée (24) (Si vous jouez un voleur, vous pouvez toutefois vous glisser discrètement dans cette zone dans le but de voler Krahoz, mais ça reste très difficile).

La jeune femme vous remet une clé afin de vous laisser accès au camp des rebelles. Avant d'aller dans la crypte, continuez à explorer ce niveau, ainsi que celui de dessous afin de découvrir de nombreux objets très utiles.

### **Niveau 5 – Gobelins de la terre, Gobelins de l'eau et les marchands jumeaux**

Les trolls qui habitent ce niveau ne vous attaquent pas si vous avez l'amulette de Greu. Dans la pièce 28, vous pouvez même aider un troll à combattre une bande de gobelins. Il y a des marchands qui possèdent des objets très utiles (24). Mais avant de dépenser trop d'argent chez eux, lisez les deux paragraphes suivants :

Deux clans gobelins habitent ce niveau. Le clan de l'eau (32) et le clan de la terre (31). Les deux vont vous demander de les débarrasser du clan rival, en vous promettant de précieuses récompenses. Si vous vous débarrassez du clan de l'eau, le clan de la terre vous indique un emplacement sur le niveau 7, où leur trésor est enterré. Si vous vous débarrassez du clan de la terre, le clan de l'eau vous remet une amulette dorée.

Lorsque vous reviendrez dans ce niveau, les gobelins auront lancé une attaque sur les marchands jumeaux. Cela vous permettra de récupérer des objets, gratuitement (34).

Avec ces objets et ces runes, vous devriez être assez fort pouvoir avancer dans la crypte. Si ça n'est pas le cas, essayez d'abord de récupérer Zohark chez les femmes serpent (voir page 28).

### **Niveau 1 – La ville de Arx**

En allant parler à Carlo à propos de la nécessité d'entrer dans la crypte, il vous en donne la clé d'accès (36). Il est important que vous vous munissiez de pieux en bois ainsi que de quelques potions de soin et de mana avant d'entrer dans la crypte.

## **Niveau 4 – Premier niveau de la Crypte**

Le premier niveau est situé sur le niveau 4. Vous pouvez utiliser la pioche pour ouvrir les tombes et les caveaux, afin d'y récupérer de précieux objets. Dans la tombe de Falan Orbiplanax (34) vous trouverez la clé qui déverrouille le coffre, dans la chambre du château.

Dans la pièce 34, Le levier ouvre une pièce secrète à l'intérieur de laquelle un autre levier ouvre la porte près de la pièce 43. Le levier dans la pièce 43 doit d'abord être réparé avec un morceau de bois. Vous trouvez un poulet (31), qui n'est autre que Lord Inut, dans sa forme de poulet (si vous utilisez le sort de révélation, il apparaîtra sous sa forme normale).

Dans d'autres tombes (35 et 37) vous trouvez des pierres avec des symboles étranges gravés dessus, ainsi que d'autres objets. Dans le grand hall (35), vous trouvez la statue d'Achanta, tenant une coupe. Vous devez utiliser l'outil de sacrifice que vous venez de trouver dans l'une des tombes afin de verser un peu de votre sang dans le bol.

Ceci vous donne accès aux salles autour de ce grand hall. Dans la pièce 39, vous trouvez une clé, dans la pièce 42, il y a une excellente armure. Dans les pièces 40 et 41 vous trouvez des pieux en bois, qui vous seront utiles dans les niveaux inférieurs.

Vous pouvez déverrouiller la tombe des héros (32) avec la clé trouvée dans la pièce 39. L'épée de la statue du chevalier dans l'angle nord peut être déplacée afin de libérer l'accès au prochain niveau de crypte.

## **Niveau 5 - Deuxième niveau de la Crypte**

Vous allez rencontrer de nombreux morts-vivants, que vous devez immobiliser, une bonne fois pour toute, à l'aide d'un pieu en bois, la première fois que vous réussissez à les abattre. Si vous ne le faites pas, ils se relèveront pour vous harceler inlassablement.

Il y a aussi de nombreux leviers et de nombreuses trappes, qui peuvent être déclenché par des objets posés dessus (si possible pas vous-même). Dans la pièce 36, vous trouvez le cadavre d'Azrael Darkthorne, un chasseur de zombie, sur lequel vous trouvez une note avec un code (1-3-1). Utilisez-le dans la pièce 8 (levier de gauche = 1, celui de droite = 3, et encore celui de gauche = 1) pour ouvrir la porte de la pièce 9. Assurez-vous de déverrouiller l'accès au reste du niveau dans la pièce 6.

Pour accéder au prochain niveau, vous devez placer un poids sur les trois dalles autour de la pièce 13, en vous servant par exemple des pierres de la pièce 11.

## **Niveau 6 – Troisième niveau de la Crypte**

Il n'y a rien dans la pièce 1 (pas encore en tout cas). Entrez dans la grande pièce (2), où une momie vous attaque. Les tombes dans cette pièce sont pleines d'objets intéressants, mais aussi de morts-vivants. La tombe la plus à l'est peut être ouverte par un levier qui se trouve dans la pièce 12.

Avancez jusqu'à la pièce 10 au travers des pièces situées en hauteur, dans lesquelles vous remarquez des symboles gravés sur les sols. Ils sont identiques à

ceux qui sont gravés sur les 6 pierres que vous avez découvertes dans les niveaux de crypte. Vous entendez la voix du fantôme de Gladivir, gardien du bouclier des anciens. Pour prouver votre valeur vous devez résoudre les énigmes des roues.

Première énigme: Ajustez les 6 roues de la pièce 10, en vous souvenant des symboles présents dans les pièces 3 à 8. C'est l'ordre exact dans lequel les symboles doivent être arrangés, visibles dans la partie extérieure des roues.

La seconde partie de l'énigme consiste à placer les 6 pierres symboles sur les colonnes, en correspondance avec les symboles à l'intérieur.

Une fois l'énigme résolue, les pièces 11 et 12 sont accessibles. Vous y trouverez le bouclier des anciens. Assurez-vous de récupérer la rune dans le passage secret.

En voulant revenir sur vos pas, vous êtes attaqué par une lyche. Débarrassez-vous en et récupérez la rune Mortis. Examinez la pièce 1, où vous découvrirez une pièce secrète (13) avec de nombreux objets utiles.

Vous pouvez maintenant retourner voir les rebelles

#### **Niveau 4 – Le camp des rebelles**

La jeune femme est ravie de pouvoir récupérer le bouclier des anciens et vous remercie en vous confiant Krahoz. Elle vous explique que ce bouclier est celui du roi Poxsellis, son grand-père. Elle est donc la fille du roi Lunshire et son nom est Alia. Elle vous apprend aussi que les rebelles n'ont pas tué sa mère, mais qu'ils ont sauvé Alia après l'avoir trouvée aux côtés de son cadavre.

Vous récupérez Krahoz dans la pièce 29. Utilisez le sort de télékinésie afin de récupérer les jambières magiques dans la pièce 26.

Il vous faut maintenant récupérer Zohark auprès des femmes serpents.

#### **Niveau 6 – Le temple des femmes serpents**

Demandez au garde (34) de vous laisser entrer. Allez parler à Zalnashh, le leader des femmes serpents. Elle veut bien vous confier Zohark, mais vous devez d'abord traverser le temple des illusions, pour prouver votre pureté. Elle vous confie un objet brillant qui va vous servir à entrer dans le temple des illusions (15). Avant d'entrer, assurez-vous d'avoir au moins un parchemin de « révélation » ou que vous puissiez lancer ce sort.

Dans la pièce 27 vous apprenez que vous devez frapper le serpent là où l'épée rencontre le sceptre. Dans la pièce 17 vous pouvez tirer une flèche sur ce point précis afin d'ouvrir le coffre de la pièce 27 pour y récupérer une statuette de serpent dorée.

Pour ouvrir la porte dans la pièce 17, vous devez vous servir du sort de révélation pour faire apparaître le bon levier à actionner.

Vous devez maintenant résoudre l'énigme de la pièce 19. Placez différents objets dans chacune des petites pièces où se trouvent des leviers afin de les identifier facilement. Utilisez ensuite le globe qui va vous donner la séquence, dans l'ordre, des leviers à activer.

Une fois la séquence correctement faite, un nouveau (faux) serpent doré sera accessible et la porte vers la pièce 20 se déverrouille.

Dans la pièce 22, vous devez combattre le fantôme et actionner le levier qui se trouve de l'autre côté du miroir. Vous pouvez maintenant simplement passer au travers du mur pour entrer dans la pièce 23.

Pour avancer, vous devez faire demi tour, une fois dans le passage puis avancer à reculons pour arriver dans la pièce 24. Appuyez sur le bouton caché dans la partie haute du couloir, à gauche, pour accéder au passage secret. Appuyez sur le nouveau bouton que vous trouvez pour poursuivre jusqu'à la pièce 25. Mettez le vrai serpent (celui de la pièce 27) dans la grande coupe et récupérez Zohark. Les deux statues de femmes serpent dans la salle suivant vont vous attaquer. Débarrassez-vous en avant de sortir du temple des illusions.

Sur le chemin de retour, vous remarquez le cadavre d'une femme serpent (41) sur laquelle vous trouvez une note parlant d'un complot contre Zalnashh avec un rendez-vous dans les cavernes de cristal. Vous décidez donc de vous y rendre.

## **Niveau 2 – Les cavernes de cristal**

Dans la pièce 38 vous combattez deux femmes serpent pour sauver Zalnashh. Maintenant que vous avez Krahoz et Zohark, vous les équipez et vous vous dirigez dans le temple d'Akbaa.

## **Niveau 2 - Le Temple d'Akbaa**

Le temple est occupé par les Ylsides à présent. Si vous utilisez l'entrée secondaire, à partir de la prison de gobelins (13), vous éviterez la plupart d'entre eux (mais aussi beaucoup de points d'expérience) et détruire le météore. Assurez-vous de bien récupérer la poudre de Koltk après la disparition du météore.

Alors que vous quittez le temple, une vision vous apprend qu'Akbaa n'a toujours pas été repoussé. Vous vous dirigez vers le château pour apprendre la nouvelle au roi Lunshire et à Felnor.

## **Niveau 1 – Le château**

Alors que vous arrivez dans la ville, ou dans le château, vous remarquez que les Ylsides occupent les lieux et qu'ils retiennent le roi dans la prison.

Vous avez le choix entre affronter les Ylsides et approcher discrètement de la prison.

A l'intérieur de la prison, vous tombez dans une embuscade. C'était un piège pour vous capturer, mais Kultar s'occupe de vous tirer de l'embarras, en vous fournissant une armure Ylside avant de vous aider à fuir par les égouts.

Les Ylsides quittent la ville.

Retournez dans le château et parlez au roi et à Felnor. Cette discussion vous apprend que vous devez maintenant forger une arme afin de défaire Iserbius, vu qu'Akbaa a déjà commencé sa migration à l'intérieur de son corps. Pour en apprendre plus à propos de cette arme, procurez-vous le livre traitant du sujet, qui se trouve dans la bibliothèque du temple des femmes serpent.

## **Niveau 6 – Le temple des femmes serpents**

Demandez à Syllashh (39) de vous fournir le livre qui traite de la forge des armes et de leur enchantement.

Allez ensuite discuter avec Zalnashh, qui va vous en apprendre plus sur les armes forgées avec de la poudre de Koltk et sur la nécessité d'avoir un œuf de dragon pour pratiquer le rituel d'enchantement.

## **Niveau 4 – Le camp des rebelles**

Donnez Krahoz à Alia, elle vous en sera très reconnaissante. Si vous lui donnez aussi Zohark, elle vous donnera le bouclier des anciens afin de vous aider dans votre quête.

Vous pouvez aussi rendre Krahoz et/ou Zohark aux femmes serpent, mais vous n'obtiendrez rien de mieux en échange. Avant de continuer, il vous reste quelques niveaux de crypte à explorer.

## **Niveau 6 – Troisième niveau de la Crypte**

Utilisez un sort de dissipation de champ, dans la pièce 9, afin d'accéder au niveau suivant.

## **Niveau 7 – Quatrième niveau de la Crypte**

Vous devez traverser de nombreuses pièces où les ennemis sont nombreux et mortels. Taillez-vous un chemin jusqu'au labyrinthe. Reportez-vous à la section des cartes pour savoir comment en sortir.

Vous arrivez dans la pièce 5 où vous devez affronter 3 fantômes dont seules les armes sont visibles: une épée, une hache et un marteau.

Dans les pièces de droite (2 et 4), vous trouvez des leviers qui ouvrent les pièces de gauche (1 et 3). A l'extérieur de la pièce 3 vous entendez une femme pleurer et réclamer de l'aide, mais elle s'avère être en fait un vampire. Il vous faut ensuite résoudre l'énigme de la statue (5). Vous devez activer les leviers dans l'ordre que vous indique la statue. Avant de descendre au dernier niveau de la crypte, explorez les tombes. Dans la pièce 8, vous trouvez un objet brillant qui, une fois inséré dans le mur de la pièce 3 du niveau 6, ouvre un passage à l'extérieur de la crypte.

Dans la pièce 9, qui peut être ouverte grâce à la clé trouvée dans la pièce 8, vous entendez le discours d'un fantôme. Cette voix féminine vous demande de retrouver son assassin et d'en parler au roi, afin qu'elle puisse reposer enfin en paix. Elle décrit son assassin comme étant un borgne. Vous promettez de vous en occuper.

## **Niveau 7 – Cinquième niveau de la Crypte**

Dans les pièces 2 à 5 vous trouvez des objets brillants, qui devront être placés sur les piliers de la pièce 6 afin d'ouvrir la tombe du roi Poxsellis. A l'intérieur de cette tombe vous trouvez le heaume de Poxsellis, un puissant artefact qui révèle les objets cachés, magiquement ou pas. Pour ressortir de la crypte, vous devez vous débarrasser de quelques lichés mais vous devez surtout équiper le heaume afin de pouvoir suivre le chemin qui apparaît au sol et duquel vous ne devez pas dévier si vous voulez que la grille de la pièce 1 soit ouverte lorsque vous arriverez devant.

## **Niveau 7 – La forêt de champignon**

Dans ce niveau, vous affrontez des hommes rats ainsi qu'un ver géant. Vous pouvez aussi découvrir le trésor du clan de la terre, qui s'avère être une simple pièce d'or (28). Vous pouvez maintenant accéder au niveau 8.

## **Niveau 8 – La ville des nains**

La mine des nains est une zone dans laquelle vous ne pouvez pas utiliser la magie. Dans la cuisine (13), lorsque vous approchez de la porte à l'est, un énorme monstre commence à vous courir après. Vous ne pouvez en venir à bout en combat, vous devez impérativement fuir vers la pièce remplie de lave (24). Vous devez maintenant sauter de plateformes en plateformes afin d'atteindre l'autre extrémité, jusqu'à ce que vous trouviez le cadavre du nain dans la pièce 27. En le fouillant, vous trouvez une clé, une pierre d'énergie et des morceaux de viande. Emportez-les, ils vous seront utiles très bientôt.

En revenant sur vos pas, le monstre vous fait face. Utilisez la clé pour ouvrir la porte qui mène à la pièce 28.

Dirigez-vous vers la pièce 15 et insérez la pierre d'énergie dans la machine. Grimpez maintenant à l'échelle, toujours en évitant soigneusement tout contact avec le monstre (il serait fatal). Lorsque le monstre se trouve dans cette même pièce, essayez de lancer un des morceaux de viande récupérés sur le cadavre sous le piston qui se trouve au centre de la pièce. Lorsque le monstre se trouve en dessous, activez le levier qui se trouve sur le mur afin d'abaisser le piston pour écraser le monstre.

Entrez maintenant dans le bureau (16) et récupérez le journal, qui vous explique que les nains ont creusé trop profond et qu'ils ont ainsi réveillé le monstre. Récupérez la clé du tiroir et activez le levier.

De retour dans la salle du piston, activez le levier qui ouvre la trappe sur la lave et dirigez-vous dans le couloir 14. Le monstre apparaît à nouveau face à vous. Faites demi-tour et revenez dans la salle du piston (attention de bien sauter par-dessus la lave). Le monstre qui vous suit ne sera pas aussi agile et vous pouvez donc le voir mourir dans la lave.

Explorez le reste des quartiers d'habitation dans lesquels vous trouvez deux nouvelles clés, dans la pièce 18, une pierre d'énergie ainsi qu'un moule pour un sabre.

Après être passé par la forge, cherchez un filon de mithril dans les mines (où vous trouvez de nombreux objets utiles). Finalement, dans la pièce 25, et après avoir grimpé en haut de la structure en bois, vous trouvez le filon. Il est trop gros pour être transporté dans votre sac. Transportez-le jusqu'à l'appareil contre le mur, et posez-le dans l'emplacement de gauche. Insérez une pierre d'énergie dans l'emplacement prévu à cet effet et activez le levier. Le minerai est instantanément téléporté dans la pièce du piston.

Retournez dans la pièce 15, utilisez une nouvelle pierre d'énergie et servez-vous du piston pour briser le gros morceau de mithril en 3 morceaux transportables. Récupérez le moule pour l'épée à deux mains et retournez dans la forge (23). Utilisez la machine qui ressemble à un four en y plaçant la poudre de Koltk et deux morceaux de mithril. Vous obtenez ainsi un lingot de métal spécial.

Déplacez-vous maintenant face à la machine qui trône au centre de la forge, insérez une pierre d'énergie dans l'emplacement prévu à cet effet et placez un des moules (suivant l'arme que vous préférez utiliser, sur la gauche. Il vous reste à grimper en haut de la machine et à placer le lingot de métal spécial dans le compartiment prévu à cet effet. Activez maintenant le levier pour obtenir l'arme ultime.

Il vous faut maintenant revenir dans le niveau 2, en vous assurant que vous avez au moins 2 parchemins de boule de feu et 3 de lévitation, si votre niveau de magie ne vous permet pas de lancer ces sorts.

## **Niveau 2 – Les cavernes glacées et le dragon**

Dans la grande caverne (16) utilisez le sort de lévitation (ou un parchemin) pour franchir le précipice (18). Vous entrez dans les cavernes glacées. Grimpez les escaliers qui se trouvent sur votre gauche et, lorsqu'ils se séparent, sautez sur ceux de droite, jusqu'à ce que vous atteigniez le plus haut point. Là, lancez une flèche, ou une boule de feu, contre la stalactite qui se trouve juste au dessus d'une stalagmite (44). Maintenant que la stalactite est tombée, utilisez le sort de lévitation (ou un parchemin) pour y accéder et ainsi atteindre la petite grotte (46). Dirigez vous vers la seconde issue et utilisez à nouveau le sort de lévitation pour atteindre la pièce 19. Utilisez une boule de feu pour faire fondre l'obstacle qui vous empêche d'accéder au cadavre et d'avancer vers la caverne du dragon.

Une fois dans la caverne du dragon (20), vous avez plusieurs possibilités à votre disposition: Vous pouvez lui acheter un oeuf, si vous avez lu le livre dans la bibliothèque du château qui révèle le nombre exact d'écailles qu'un dragon possède, ou vous pouvez vous battre contre lui, ce qui vous donnera accès à de précieux trésors sur son cadavre.

## **Niveau 6 – Le temple des femmes serpents**

Zalnashh, afin d'enchanter l'arme que vous avez forgé avec l'oeuf de dragon, vous réclame l'emplacement du camp des rebelles.

Vous avez une nouvelle fois le choix. Soit vous décidez de trahir les rebelles afin que Zalnashh enchante l'arme, soit vous pouvez le faire vous-même (avec un sort ou un parchemin). La seconde solution est de loin la meilleure pour vous. Vous devez utiliser l'oeuf sur l'épée que vous avez forgée et utilisez le sort "enchantement d'objet" (vous pouvez utiliser un parchemin).

### **Niveau 1 – L'assassin borgne**

Vous vous souvenez du fantôme de la crypte qui vous parlait d'un assassin borgne. Au premier étage de la taverne, vous rencontrez Enoill, le borgne, mais il refuse d'admettre quoi que ce soit. Offrez-lui une bière, que vous récupérez au comptoir, et attendez qu'il se lève pour aller aux toilettes. Sur son tabouret, il laisse derrière lui une clé.

Vous vous rendez chez lui, dans la vile de Arx (12) et vous découvrez des preuves accablantes dans un de ses coffres : Des lettres de Carlo approuvant l'assassinat de la reine. Parlez ensuite à Carlo qui avoue tout mais qui vous explique qu'il a agi de la sorte pour le bien du royaume, car il avait découvert que la reine faisait partie d'une société secrète prête à se débarrasser du roi. Vous pouvez aller en parler au roi, qui n'arrive pas à se consoler de cette nouvelle, mais vous ne pouvez pas en faire plus pour l'instant.

### **Niveau 4 – Le roi, Alia, les femmes serpent, une vieille dette et la reine**

Vous vous dirigez maintenant vers la zone fermée par le champ d'énergie (45). Avant d'y entrer, Alia vient à votre rencontre et vous remercie pour tout ce que vous avez fait. Elle vous demande de remettre une bague à son père le roi. Ils se rencontrent près du lac souterrain pour des retrouvailles émouvantes, interrompues par les femmes serpent. Elles réclament Alia, afin qu'elle devienne leur reine, en invoquant la promesse faite par le roi Poxsellis de leur offrir sa quatrième descendance. Soudain, le fantôme de la reine Florence, dont l'assassin vient d'être découvert, intervient dans cette scène, expliquant qu'Alia est la cinquième descendante de Poxsellis et que c'est sa soeur jumelle, Clarisse, qui est la quatrième. Florence connaissait le prix à payer par Poxsellis. Elle confia donc Clarisse à la guilde des voyageurs afin qu'elle soit mise en sûreté. Déçues et outrés les femmes serpent quittent les lieux.

Vous pouvez maintenant dissiper le champ de force (45) et accéder à l'entrée du bunker Ylsides, où deux guerriers et un prêtre montent la garde (IMPORTANT: ce prêtre, ainsi que la scène avec Alia, n'ont lieu que si l'arme ultime a été forgée ET enchantée avec l'oeuf de dragon). Sur le cadavre du prêtre, vous récupérez la quatrième pierre d' Akbaa.

## Niveau 5 – le bunker des Ylsides

Vous devez affronter de nombreux guerriers Ylsides ainsi que de nombreux prêtres. Les prêtres ont sur eux de précieux objets comme la clé qui ouvre le coffre de la forge (16), la clé du coffre de la salle d'entraînement (18), la clé de la salle de repos des Ylsides (19) et la clé de la chambre d'Iserbius (20). Dans la pièce 19, vous trouvez deux lingots de métal pour fabriquer la clé de la banque de Gary (voir la section des quêtes secondaires).

Dans la chambre d'Iserbius, mettez une bougie dans l'emplacement prévu à cet effet du crâne de droite, sur l'autel, pour que le compartiment secret du lit révèle une clé. Elle vous est capitale pour ouvrir le coffre et y récupérer la cinquième pierre d'Akbaa.

Placez les cinq pierres dans leur emplacement de la pièce 21. La double porte menant à la salle d'invocation est maintenant ouverte (22).

Lorsque vous attaquez Iserbius, la scène qui se déroule sous vos yeux vous apprend qu'il est trop tard et qu'Iserbius a déjà commencé sa mutation. Akbaa a déjà pris possession de son corps et vous devez maintenant l'affronter, ainsi que les démons qu'il invoque. Mais vous finirez par en venir à bout.

Vous venez de sauver Arx, mais vous n'avez pas le temps de célébrer cette victoire, car votre supérieur arrive directement du Noden pour vous remercier mais surtout pour vous ramener avec lui, vu que vous n'appartenez pas à ce monde et qu'au vue de votre puissance, vous n'y trouveriez aucune place ...

***FIN***

## Point d'expérience par quête

Quand vous quittez la prison des gobelins, en cassant la trappe en bois: 2500

Lorsque les trolls débarrassent le passage vers la ville des humains: 2500

Lorsque vous apprenez l'emplacement du temple d'Akbaa ainsi que le mot de passé pour y accéder: 2500

Lorsque le roi des gobelins vous autorise à fouiller la remise: 500

Lorsque vous trouvez l'idole des trolls: 300

Lorsque vous donnez le livre à Greu: 5000

Lorsque vous retournez voir Maria, après avoir libéré Shany: 2500

Lorsque vous volez Krahoz: 1500

Lorsque vous obtenez Krahoz en échange du bouclier des anciens: 1000

Lorsque vous ressortez du temple des illusions: 2000

Lorsque vous rendez sa forme humaine à Lord Inut: 20000

Lorsque vous volez la banque après avoir appuyé sur le bouton secret: 5000

Lorsque vous montrez les preuves de l'assassinat de la reine à Carlo: 1250

Lorsque vous montrez les preuves de l'assassinat de la reine à Enoil: 1250

Lorsque vous donnez le livre des finances au roi Pog: 500

Lorsque vous donnez le livre de cuisine au cuisinier gobelin: 1000

Lorsque vous trahissez les rebelles pour que la femme serpent enchante l'arme : 500

Lorsque vous venez à bout de la chasse au trésor d'Oliver: 2000

Lorsque vous vous débarrassez soit du clan de la terre soit du clan de l'eau: 200

Lorsque vous ouvrez la dernière porte du bunker en plaçant les 5 pierres: 2000

Lorsque vous versez du sang dans le bol d'Achanta: 200

Lorsque vous désactivez le système de sécurité du temple d'Akbaa: 1000

## Quêtes secondaires

### Chasse au trésor d'Oliver

Donnée par: texte gravé sur le mur de la taverne (niveau 1, pièce 41).

Solution:

1. Mettre une émeraude sur le coffre du niveau 4, pièce 8 pour avoir l'indice suivant.
2. Regarder sous la pierre du niveau 3, pièce 42, pour avoir l'indice suivant.
3. Porter le heaume de Poxsellis dans le niveau 3, pièce 4 pour lire la pierre gravée (ou révélation).
4. Utiliser une pelle dans le niveau 6, pièce 30, pour avoir l'indice suivant.
5. Léviter jusqu'à l'îlot au milieu de la lave, niveau 8, pièce 11, pour avoir l'indice suivant.
6. Utilisez une pelle dans le niveau 3, pièce 50 (sur le passage en hauteur, là où une échelle pend au dessus. Utiliser le clic droit sur la pelle, car il n'y a pas un endroit précis). Vous obtenez une clé.
7. Utilisez la clé pour déverrouiller le second coffre du niveau 4, pièce 8. A l'intérieur, vous récupérez l'anneau des héros.

Récompense: Anneau des héros et 2000 points d'expérience.

### Sauver Shany

Donnée par: Maria (niveau 1, pièce 5).

Solution:

Entrez dans la maison en face de l'échoppe de Maria (niveau 1, pièce 7) et récupérez le journal qui parle d'un rendez-vous près du pilier du serpent.

Allez au niveau 4, pièce 10, et cachez vous à l'ouest du pilier. Attendez les prêtres et suivez-les, sans vous faire repérer, jusqu'à leur pièce de sacrifice secrète (pièce 7).

Tuez-les tous et libérez Shany.

Récompense: 1 potion de vie, 1 potion de mana et 2500 points d'expérience.

### Tuer le clan de la terre

Donnée par: Le clan de l'eau (niveau 5, pièce 24).

Solution:

Tuez tous les gobelins dans le niveau 5, pièce 31.

Récompense: Une amulette en or et 200 points d'expérience.

### Tuer le clan de l'eau

Donnée par: Le clan de la terre (niveau 5, pièce 31).

Solution:

Tuez tous les gobelins dans le niveau 5, pièce 24.

Récompense: Un trésor situé au niveau 7, pièce 28 fait d'un pièce d'or et 200 points d'expérience.

## Sauver Lord Inut

Donnée par: Trouvez Lord Inut, sous sa forme de volaille, dans la crypte (niveau 4, pièce 31)

Solution:

Lorsque vous lancez le sort révélation à côté du poulet ou lorsque vous portez le heaume de Poxsellis, vous pouvez voir la véritable forme humaine de Lord Inut (vous pouvez trouver le livre qui en parle dans la bibliothèque du château).

Trouvez un poireau, une carotte, un oeuf de dragon et une bouteille d'eau et dirigez-vous vers la taverne.

Vous devez vous approcher du chaudron derrière Tizzy (vous aurez à la tuer si elle refuse).

Utilisez le poireau sur le chaudron. Vous entendez un «glou glou». Faites de même avec la carotte et l'oeuf.

Utilisez maintenant la bouteille sur le chaudron. La bouteille s'appelle maintenant « une potion étrange ».

Retournez voir Lord Inut sous sa forme de poulet et utilisez révélation pour voir sa vraie forme. Utilisez la potion sur lui.

Il est maintenant définitivement libéré de sa forme de poulet.

Si vous lui parlez deux fois de suite, il disparaît dans une explosion en laissant derrière lui deux armes spéciales

Récompense: L'arc magique Inut' ou l'épée magique d'Inut et 20000 points d'expérience.

## **Autres actions**

### **Voler la banque**

Dans la ville de Arx, entrez dans la maison de Gary (43) ou dans la maison d'Alicia (8) lorsqu'ils sont présents, ou crochetez la serrure, ou volez-leur la clé, ou tuez-les pour récupérer la clé. Actionnez le levier dans la maison d'Alicia et allez rapidement dans la cave de la maison de Gary. Vous arrivez à nouveau dans la maison d'Alicia et vous trouvez une clé incrustée dans un des murs, sur laquelle vous devez faire un clic. Actionnez le levier pour ressortir de ce passage secret, dans la maison d'Alicia.

Dans la caverne de Greu, prenez de la boue avec laquelle vous allez faire une empreinte de cette clé.

Allez dans la forge des nains avec ce moule, un lingot de métal et un lingot d'or (ou fabriquez-les dans la forge). Vous obtenez une clé.

Maintenant, entrez dans la banque de la ville de Arx (11) et appuyez sur le bouton secret sur le mur pour ouvrir le passage secret (10). Entrez, si possible sans vous faire repérer, et utilisez cette clé sur le bouton, à la fin de passage secret, afin d'accéder au coffre.

Récompense: Beaucoup d'or et 5000 points d'expérience.

### **Apporter un livre de cuisine au cuisinier goblin**

Donnez le livre de cuisine que vous trouvez dans le niveau 1, pièce 18 au cuisinier goblin du niveau 3, pièce 25.

Récompense: 1000 points d'expérience.

### **Aider les trolls à devenir indépendants**

Donnez le livre "les secrets de l'argent" (qui se trouve dans la maison de Gary ou dans le camp des rebelles) au roi Pog, niveau 3, pièce 37 (2000 points d'expérience).

Les gobelins sont maintenant vos ennemis vu que les trolls ne travailleront plus pour eux.

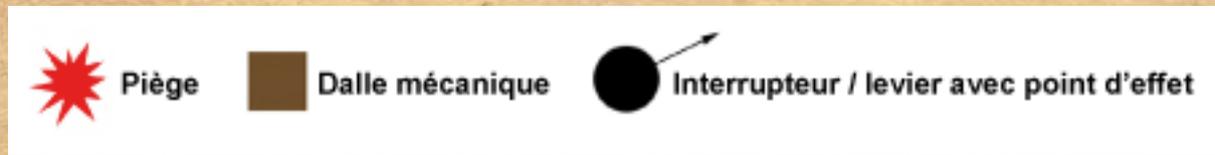
Récompense: 500 points d'expérience

## Autres secrets

- Trouvez une lettre dans la chambre de Maria, au fond de son échoppe, sous un vase, signée « L » – Elle a été écrite par le roi Lunshire !
- A la fin du jeu, il y a trois soldats près du pilier du serpent. Il n'y a pas grand-chose à faire avec eux, à part si vous voulez vous battre (niveau 4, pièce 10).
- Si vous pénétrez dans le bunker Ylsides vers la fin du jeu, vous voyez qu'ils ont exécuté le barde dans leur salle d'entraînement (niveau 5, pièce 18).
- Si vous buvez trop de vin, vous finirez saoul !
- Vous pouvez gagner de l'argent en achetant des actions des mines des gobelins, dans la banque de Gary (niveau 1, pièce 10) AVANT de faire cesser la grève des trolls. En les vendant après, leur valeur aura augmentée.
- Si vous tracez les runes UU ou W, vous entrez dans un mode Underworld – Ca demande quelques essais avant d'y arriver. C'est un hommage aux jeux Ultima Underworld.

# Cartes

## Légende



## Niveau 1 – Ville de Arx, Château, avant-poste et Taverne



- 1: Entrée de la ville.
- 2: Accès à la ville.
- 3: Salle des gardes. Sur les murs: Boucliers, épées à deux mains, haches à deux mains. Coffre (utiliser crochetage): nourriture, vin.
- 4: Bijouterie et 4bis: Chambre de Tafiok (la clé est sur): Coffre piégé (utiliser crochetage): Licence de négociant en pierre, pierres précieuses et pièces d'or.

- 5: Echoppe de Maria et chambre (clé sur Maria): Dans la chambre, sous le vase, lettre d'amour de L.
- 6: Cathédrale.
- 7: Chambre: corde, nourriture, eau.
- 7bis: Chambre: pièces d'or, eau, collier, nourriture, Journal pour la quête de Shany.
- 8: Chambre d'Alicia (Soit ouverte soit clé sur Alicia): anneau en argent, gobelet en or.
- 8bis: Maison abandonnée.
- 9: Armurerie et 9bis: chambre de Miguel (clé sur Miguel). Coffre: nourriture, dague, armure de cuir.
- 10: Banque. Coffre: pièces d'or et actions (clé sur Gary).
- 12: Chambre d'Enoill.
- 12bis: Vieille femme (clé sur elle). Coffre: mortier et nourriture.
- 13: Entrée du château.
- 14: Salle des armes (clé sur Carlo). Nombreuses armes et pièces d'armure.
- 15: Prison
- 16: Arrivée d'air.
- 17: Cuisine. Nourriture.
- 18: Réserve de nourriture. Nourriture, livre de cuisine.
- 19: Laboratoire. Distillerie, mortier, livre sur l'art de faire des potions. Runes: Mega, Yok, Cetrius, Tar, Vista. Coffre: ingrédients pour potions.
- 20: Bibliothèque: Nombreux livres.
- 21: Observatoire. Coffre piégé (utiliser crochetage): anneau maudit, parchemin de soin, parchemin de drain de mana, potion d'invisibilité.
- 22: Chambre du conseil.
- 23: Chambre. Objets variés.
- 24: Salle du trône.
- 25: Chambre de Felnor (clé sur Felnor).
- 27: Chambre de Falan Orbiplanax (clé donnée par Felnor). Coffre (clé dans la crypte, niveau 4, pièce 34: Rune Folgora, anneau d'invisibilité, antidote au poison, fiole vide.
- 28: Chambre vide (utiliser crochetage). Clé pour ouvrir le coffre: parchemin d'animation des morts, parchemin de création de champ de force.
- 29: Chambre du conseiller à la guerre (utiliser crochetage): parchemin de boule de feu, clé sous le coussin ouvre le coffre: épée à deux mains, outils de crochetage.
- 30: Chambre du roi (clé sur le roi).
- 32: Chambre de téléportation.
- 33: Chambre du joueur: nourriture et sac à dos supplémentaire.
- 34: Salle des gardes: Heaume, dague, eau et torches.
- 35: Entrée du tunnel.
- 36: Entrée de la crypte.
- 37: Accès à l'extérieur de la forteresse (clé sur le roi Lunshire). Utilise telekinesis pour récupérer un parchemin de boule de feu et un anneau de Daarka sur la corniche qui se trouve au dessus de l'accès à la taverne.
- 38: Avant poste. Pièces d'or, marteau, mortier, farine.
- 39: Pont.
- 41: Taverne de la tulipe jaune.
- 42: Accès à la prison des Gobelins.
- 43: Appartement de Gary (clé sur Gary). Mortier, livres, dague, anneau d'intuition, grand bouclier, potion de vie, anneau maudit, émeraude, poison.
- 46: Dortoir des gardes. Nourriture, eau, pièces d'or sous un coussin.
- 47: Cadavre: anneau de régénération.
- 48: Pierre d'Amikar.
- 49: Ortiern (donne licence de négociant en pierre). Coffre: journal, pièces d'or, vin, armes, armures. Coffres verrouillés (utiliser crochetage): sabre, épée longue, épées courtes.
- 50: Chambre vide. Parchemin d'invisibilité, eau.
- 51: Chambre vide. Pioche, torche, corde.
- 52: Téléporteur cassé. Anneau de sort.
- 53: Tunnel reliant la ville de Arx à l'avant-poste.
- 54: Extérieur de la cathédrale. Parchemin de dissipation de champ de force, morceau de bois.

## Niveau 2 – Temple d'Akbaa, Cavernes de cristal, prison des Gobelins



- 1: Cellule du joueur.
- 1a: Cellule vide.
- 2: Entrée de la prison.
- 3: Cellule de Kultar.
- 4: Couloir.
- 5: Seconde prison.
- 6: Cellule de Polsius.
- 7: Chambre de torture.
- 8: Accès au niveau inférieur.
- 9: Chambre des gardes. Coffre: torches, pierres précieuse, massue.
- 10: Grand couloir. Torche, massue.
- 11: Armurerie (clé dans la pièce 13): épée longue, épée courte, bouclier en bois, armure de cuir, nourriture. Runes: Aam, Tar.
- 12: Accès à la ville des gobelins.
- 13: Chambre du chef de la prison. Note d'Iserbius, potion de vie, clé pour la pièce 15. Bouton secret contre le mur. Dans le compartiment secret: pièces d'or, pierres précieuses, clé pour la pièce 11.
- 14: Accès aux cavernes.
- 15: Décharge des gobelins (clé dans la pièce 13). Bouclier en bois. Rune: Spacium.

- 16: Caverne avec faille. Portail de téléportation.
- 17: Tanière de Greu.
- 18: Début de la zone gelée.
- 19: Accès à la tanière du dragon. Cadavre: armure de cuir, pièces d'or, parchemin de création de champ de force. Rune: Comunicatum. Armure de maille, dague d'assassin, parchemin de paralysie.
- 20: Tanière du dragon des glaces. Œufs de dragon suspendus. Cadavres: pièces d'or, torches.
- 21: Entrée du temple.
- 22: Chambre du pont.
- 23: Couloir.
- 24: Cuisine: Nourriture.
- 25: Chambre de prière. Bouton pour ouvrir les pièces 34 et 35.
- 26: Premier levier.
- 26a: Enigme du golem: insérer un Coeur de golem dans l'emplacement vide pour qu'il suive le joueur jusqu'à la pièce 26b.
- 26b: Dalle mobile pour le premier levier.
- 27: Deuxième levier.
- 27a: Enigme pour le deuxième levier: fermer la première porte pour déverrouiller la seconde.
- 28: Troisième levier. Entrer la combinaison 1-1-3 pour éviter un combat avec un golem.
- 29: Couloir. Prêtres (note avec la combinaison 1-1-3, Pierre d'Akbaa).
- 30: Dortoir des prêtres. Parchemin de boule de feu. Coffre: nourriture, torche.
- 31: Chambre de haut prêtre. Ingrédients pour potions. Coffre (clé sur le prêtre de la pièce 29): Rune Stregum, parchemin de télékinésie.
- 32: Chambre de haut prêtre: Nourriture, parchemin de dissipation de champ de force.
- 33: Chambre de haut prêtre. Prêtre (Coeur de golem, anneau d'intuition, potion de mana, note: le Coeur est la clé du système), parchemin de dissipation de champ de force sous le coussin. Bouton pour ouvrir le compartiment secret (pièce 40).
- 34: Salle du golem. Golem (Coeur de golem). Cadavre (pièces d'or, ingrédients pour potions, Runes: Kaom, Cosum).
- 35: Tombe. Placard: pierres précieuses, livre sur Akbaa. Coffre (déclenche la lyche): Pierre d'Akbaa, pièces d'or, parchemin de dissipation de champ de force, anneau maudit, anneau d'argent.
- 36: Chambre. Coffre : Pierre d'Akbaa.
- 37: Chambre du météore.
- 38: Cavernes.
- 39: Tanière d'araignée géante: Emeraude.
- 40: Compartiment secret. Parchemin de vue. Runes: Kaom, Cosum.
- 41: Salle de contrôle. Levier de droite ouvre la porte vers la pièce 21. Levier de gauche active le système de sécurité.
- 42: Cadavre: anneau d'invisibilité, torche, nourriture.
- 43: Cadavre: épée courte, corde, torche, parchemin de projectile magique.
- 44: Épée longue de force de Ciprian.
- 45: Armure de plaque (jambières et heaume), hache, parchemin de lévitation, parchemin de dissipation de champ de force, sac à dos supplémentaire.
- 46: Rune Yok. Cadavre: Anneau de protection, parchemin de protection contre le feu, potion de mana, torche, potion de vie, parchemin de lévitation.

### Niveau 3 – Mines Trolls, ville des Gobelins, cavernes des araignées



- 1: Pièce sombre.
- 2: Zone abandonnée.
- 3: Arrivée d'air.
- 4: Zone abandonnée. Mur instable (utiliser pioche pour accéder à la pièce): troisième note pour la chasse au trésor.
- 5: Zone abandonnée. Baril: corde, nourriture. Cadavre: torche, pièces d'or, antidote au poison.
- 6: Feu de camp abandonné.
- 7: Pièce vide.
- 9: Ruisseau.
- 10: Chambre inondée. Dague.
- 11: Pièce secrète. Déplacer les pierres de la première dalle mobile vers la seconde dans la pièce 12 pour ouvrir le passage. Nourriture, torches, outils de crochetage, clé pour la pièce 17, corde, potion de mana, potion de vie.
- 12: Elévateur. Utiliser une corde sur le mécanisme du mur nord pour réparer l'élévateur. Déplacer les pierres sur la première dalle mobile vers la seconde pour ouvrir le passage vers la pièce 11.
- 13: Pièce vide.
- 17: Remise (clé dans la pièce 11): Farine, nourriture, pièces d'or, dague, torches, eau, vin.
- 18: Entrée du royaume des gobelins.

- 19: Grand hall.
- 20: Salle du trône. Coffre (clé sur le roi goblin): pierres précieuses.
- 21: Chambre du roi. Note sous le lit de la combinaison du coffre 5-5-9-9. Poison, parchemin de désarmement de piège, nourriture, pièces d'or, note à propos des problèmes de roi avec le vin, pieux. Placard (utiliser crochetage): armure de cuir magique.
- 22: Chambre du trésor (clé sur les gardes). Coffre (clé sur le roi, utiliser crochetage pour le second): Pierres précieuses, pièces d'or, lingots d'or, anneau d'invisibilité.
- 25: Cuisine. Nourriture, pâte à cake, baril de vin, rouleau à pâtisserie.
- 26: Dortoir. Nourriture.
- 26bis: Chambre d'Atok. Clé pour le coffre de la pièce 28 sous le coussin. Antidote au poison, vin, outils pour crocheter, corde.
- 27: Salle de garde.
- 28: Remise. Jambières de maille, boucliers, torches. Coffre (piégé, clé dans la pièce 26bis): idole des trolls.
- 29: Arrivée d'air. Morceaux de bois, pelle.
- 30: Entrée de la ville des Gobelins.
- 31: Portail de téléportation.
- 32: Cavernes des araignées. Cadavre: poison, parchemin de lévitation.
- 33: Cavernes des araignées. Cadavres: torches, anneau de régénération.
- 34: Accès au niveau 3.
- 35: Accès au niveau 1.
- 36: Entrée du camp des Trolls.
- 37: Salle du trône du roi Pog.
- 38: Zone de minage.
- 39: Zone de minage.
- 40: Zone de minage.
- 41: Zone de minage. Rune Vitae (utiliser telekinesis)
- 42: Zone de minage. Coffre (utiliser crochetage): pièces d'or, torches, corde, rubis. Pioches. Baril: Ail, torche, nourriture, eau, canne à pêche.
- 43: Dortoir. Pioches.
- 44: Zone de minage. Cellule.
- 45: Zone de minage.
- 46: Zone de minage.
- 47: Cadavre: os, pièces d'or, antidote au poison, potion de vie, parchemin de projectile magique.
- 48: Cadavre: os, jambières de cuir. Runes: Aam, Yok
- 49: Nouvelle rencontre avec Kultar, pour combattre le chef goblin (morceau de levier, pièce d'or).
- 50: Emplacement du trésor de la chasse au trésor.
- 51: Utiliser une pioche pour abattre le mur instable.
- 52: Utiliser une pioche pour récupérer les pierres précieuses incrustées dans le mur. Pierre d'Amikar.
- 53: Passage secret (utiliser levier pièce 54) pour accéder à la pièce 22.
- 54: Passage secret dans la salle du trône, pièce 20.
- 55: Rune Fridd. Utiliser télékinésies pour la récupérer.
- 56: Pierre d'Amikar.

## Niveau 4 – Camp des rebelles, lac souterrain, pilier du serpent, Crypte



- 1: Caverne.
- 2: Caverne. Suivre le chemin indiqué en rouge sur la carte (succession de sauts). Cadavre: nourriture, torche, pièces d'or, potion de vie. Baril: vin, nourriture.
- 3: Portail de téléportation.
- 4: Caverne.
- 5: Caverne. Torche, dague.
- 6: Caverne.
- 7: Salle de sacrifice (utiliser la torche - levier à l'extérieur). Coffre (utiliser crochetage): pièce d'or, coupe en or, potions de vie, parchemin de lévitation, outil de sacrifice.
- 8: Chambre d'Oliver l'Hermitte. Début de la chasse au trésor en plaçant une émeraude sur le coffre de gauche: potion de vie, poison, premier indice de la chasse. Journal de Lord Inut, bougies, dague, torches.
- 9: Coffre (piège goblin): Chemin de pièces d'or jusqu'au coffre.
- 10: Pilier du serpent. Apparition des prêtres pour la quête de Shany.
- 11: Caverne. Cadavre: pièces d'or, épée courte, armure de cuir.

- 12: Caverne.
- 13: Entrée du bunker Ylside.
- 14: Lac souterrain.
- 15: Patrouille de gobelins.
- 16: Entrée du camp des rebelles.
- 17: Pièce des gardes.
- 18: Réfectoire.
- 19: Chambre d'Alia. Parchemin de désarmement de piège. Placard: pièces d'or, parchemin, armure de discrétion en cuir. Nombreux livres.
- 24: Réserve de nourriture.
- 25: Début du système de sécurité pour Krahoz.
- 26: couloirs piégés. Jambières magiques (utiliser télékinésis).
- 27: Salle des leviers.
- 28: Passage secret. Coffres verrouillés et piégés (utiliser crochetage ou clé sur le garde) : pièces d'or, lingots d'or, pierres précieuses.
- 29: Salle du trésor. Coffre: Krahoz.
- 30: Armurerie.
- 31: Tombe. Lord Inut sous sa forme de poulet. Bracelet, clé pour la sortie pièce 50.
- 32: Tombe des héros (clé dans la pièce 39). Épée dans l'angle NE sur la statue pour ouvrir le passage vers le niveau inférieur.
- 33: Tombe. Pieux en bois.
- 34: Tombe. Levier pour ouvrir le compartiment secret (à l'intérieur, levier pour les dalles mobiles après la pièce 43). Tombe de Falan Orbiplanax: clé pour le coffre du niveau 1, pièce 27. Bracelet.
- 35: tombe d'Achanta: pièces d'or, épée d'Achanta, émeraude, outil de sacrifice, pierre gravée, collier.
- 36: Grand hall. Utiliser l'outil de sacrifice pour mettre du sang dans le bol de la statue d'Achanta afin d'ouvrir les 3 portes de cette pièce.
- 37: Pieux en bois, pierre gravée, bouclier en bois, dague, parchemin de lévitation, bracelet, coupe en or.
- 38: Tombe. Bracelet, collier.
- 39: Tombe. Clé pour la pièce 32.
- 40: Tombe. Pieux en bois et morceau de levier.
- 41: Tombe. Morceau de levier.
- 42: Tombe du commandant. Sarcophage piégé: jambière de discrétion en cuir.
- 43: Angle du levier. Réparer le levier avec un morceau de levier.
- 44: Accès au temple des femmes serpent.
- 45: Champ de force. Entrée du bunker Ylside.
- 46: Utiliser une pioche pour récupérer le filon d'or incrusté dans le mur.
- 47: Utiliser une pioche pour récupérer le filon d'or incrusté dans le mur.
- 48: Cadavre: outils de crochetage, note à propos de la chasse au trésor. Briser la porte pour entrer dans la pièce 8.
- 49: Pierre d'Amikar. Cadavre sous le pont naturel en pierre: pièces d'or et canne à pêche.
- 50: Sabre et bouclier.
- 51: Coffre (utiliser crochetage ou clé sur le garde): lingot d'or, épée longue, heaume en maille, armure de maille, clé, livre des finances (pour le roi Pog).
- 52: Endroit pour déclencher l'arrivée des prêtres de la quête de Shany.

## Niveau 5 – Bunker Ylside, Crypte, Cavernes



- 1: Chambre des gardiens: bracelet. Mettre un objet sur la dalle mobile et activer les deux leviers pour ouvrir la porte.
- 2: Tombe. Parchemin de dissipation de champ de force, clé (ouvre la sortie), torche.
- 3: Tombe. Parchemin de piège magique, parchemin de malédiction.
- 4: Tombe. Potions de mana, pièces d'or, épée longue magique, antidote au poison, parchemin de foudre, parchemin pour repousser les morts-vivants.
- 5: Tombe. Certains sarcophages sont piégés. Clé pour la pièce 6, potion de mana, pièces d'or, coupe en or, émeraude, potion d'invisibilité. Coffre (utiliser crochetage): pièces d'or, potion d'invisibilité.
- 6: Tombe. Passage secret (utiliser clé de la pièce 5). Cadavre: anneau en or, clé pour la pièce 10, pierre gravée, torches, potion de vie.
- 7: Tombe verrouillée (utiliser crochetage): pièces d'or, bracelet, anneau en argent. Coffre (utiliser crochetage): émeraude, rubis, diamant.
- 8: Tombe (utiliser le levier de la pièce 14 – voir carte). Collier. 3 leviers utiliser la combinaison trouvée dans la pièce 36: levier de gauche, levier de droite, levier de gauche.
- 9: Tombe. Sarcophage piégé: pièces d'or, anneau en or, potion de mana.
- 10: Tombe (utiliser la clé de la pièce 6). Cadavre: potion de mana, coupe en or.
- 11: Tombe en construction. Pieux en bois, pioche, briques. Cadavre: pierre gravée.
- 12: Couloirs piégés. Mettre un objet sur les dalles mobiles pour déclencher les pièges avant de passer.

- 13: Pièces des herses.
- 14: Dalles mobiles.
- 15: Entrée du bunker. Clés sur les prêtres.
- 16: Forge. Coffres (utiliser clé de la pièce 15) : armure Ylside, morceau de métal.
- 17: Chambre des prêtres. Livres, bougies. Coffre: bougies, potion de vie. Anneau de protection sous le coussin. Deux parchemins d'enchantement d'arme.
- 18: Salle d'entraînement et armurerie. Corps du barde: pièces d'or. Hache à deux mains. Coffre (utilise clé de la pièce 15): épée courte, épée à deux mains, antidote au poison, potions de vie, bouclier en bois, hache à deux mains, dagues.
- 19: Chambre des Ylside. Nourriture, épée à deux mains, marteau, mortier. Coffre piégé (utiliser la clé de la pièce 15): potions de vie, jambières de plaque, plastron magique, heaume, heaume de maille, hache à deux mains, lingots de métal.
- 20: Chambre d'Iserbius (utiliser la clé de la pièce 15). Piège derrière la porte. Journal. Mettre une bougie dans le crâne de droite, sur l'autel, pour ouvrir le compartiment secret du lit (dans lequel se trouve la clé du coffre). Coffre : note, pierre d'Akbaa.
- 21: Enigme d'Akbaa. Placer les 5 pierres d'Akbaa pour ouvrir la porte vers la pièce 22.
- 22: Salle de prière. Iserbius, Akbaa
- 23: Réserve de nourriture. Nourriture.
- 24: Echoppe des jumeaux. Coffre dans la partie supérieure de la pièce : pièces d'or, anneau de régénération, note révélant le passage secret vers le temple des femmes serpent sous le coussin.
- 25: Caverne des Trolls.
- 26: Caverne des Trolls. Epée longue magique.
- 27: Portail de téléportation.
- 28: Caverne des Trolls. Combat entre un troll et une bande de gobelins. Pièces d'or, torche, vin, corde.
- 29: Caverne des Trolls.
- 30: Caverne des Trolls.
- 31: Gobelins du clan de la terre. Armure de cuir, jambières de cuir, pièces d'or, torche, nourriture.
- 32: Gobelins du clan de l'eau. Armure de cuir, canne à pêche, nourriture, corde, clé pour le coffre. Coffre: pièces d'or, pierres précieuses, anneau en argent.
- 33: Cavernes.
- 34: Accès au niveau 5.
- 35: Cavernes. Utiliser une pioche pour récupérer le filon d'or incrusté dans le mur.
- 36: Cadavre du chasseur de morts-vivants Azrael Darkthorne: nourriture, potion de vie, pieux en bois, épée courte, corde, torche, note « 1-3-1 est la clé » (pour la pièce 8), journal et parchemin de boule de feu.

## Niveau 6 – Temple des femmes serpent, Temple des Illusions, Crypte



- 1: Tombe. Pieux en bois.
- 2: Grand hall: fioles de sang, anneau en or, coupe en or, fioles vides. Sarcophages:
  - A: Vide.
  - B: Parchemin de boule de feu.
  - C: vide.
  - D: Potion de vie.
  - E: Utiliser le levier de la pièce 12: Jambières de Mithril.
  - F: Vide.
  - G: Momie -> Combat
  - H: Pierre gravée.
  - I: Cadavre: os.
- 3: Tombe. Activer le passage vers la pièce 31 en utilisant l'objet du niveau 7, pièce 8 dans l'emplacement vide.
- 4: Tombe. Epée courte.
- 5: Tombe.
- 6: Tombe. Utiliser une pioche sur les tombes murales; sabre maudit, pierre gravée.

- 7: Tombe.
- 8: Tombe.
- 9: Accès au niveau inférieur (bloqué par un champ de force).
- 10: L'énigme du gardien des tombes. Rune Mortis sur la poutre au dessus (accessible par le passage secret de la pièce 11).
- 11: Tombe. Appuyer sur le bouton pour ouvrir le passage secret vers la poutre de la pièce 10.
- 12: Sarcophage: Bouclier des anciens.
- 13: Tombe secrète. Coffre piégé (utiliser crochetage): os, pièces d'or.
- 14: Couloirs piégés. Utiliser lévitation pour survoler le magma ou lancer un objet sur la dalle mobile de l'autre côté de la lave.
- 15: Entrée du temple des illusions.
- 16: Chambre des braves.
- 17: Salle du levier manquant. Utiliser une flèche ou un projectile magique sur l'image du serpent, là où l'épée et le sceptre se rencontrent. Utiliser le sort de révélation pour faire apparaître le vrai levier.
- 18: Hall
- 19: Salle du serpent doré. Placer des objets différents sous chaque levier, afin de mieux les identifier. Utiliser le globe pour savoir quelle séquence suivre (séquence: 19a, 19b, 19c, 19d, 19e, 19f – voir carte): Faux serpent doré.
- 20: Pièce vide.
- 21: Pièce vide.
- 22: Salle du miroir. Fantôme: anneau maudit.
- 23: Couloir avec Téléporteur.
- 24: Couloir avec Téléporteur.
- 25: Pièce de la vérité. Placer le vrai serpent doré dans le bol.
- 26: Sortie du temple des illusions.
- 27: Pièce secrète. Après avoir effectué la manipulation dans la pièce 17, le coffre est déverrouillé : vrai serpent doré.
- 28: Caverne. Cadavre: torche, pièces d'or, bouclier en bois, épée courte.
- 29: Caverne vide.
- 30: Caverne des araignées. Cadavre: torche, bracelet.
- 31: Cavernes. Grimper à l'échelle pour atteindre un cadavre: pièces d'or, sabre maudit, cagoule de discrétion en cuir. Rune: Kaom.
- 32: Caverne vide.
- 33: Arrivée d'air. Pelle. Cadavre: dague, diamant, torche, outils de crochetage.
- 34: Entrée du temple des femmes serpents.
- 35: Salle du trône.
- 36: Portail de téléportation.
- 37: Remise. Coffre piégé (clé sur Zalnashh ou utiliser crochetage): potion d'invisibilité, anneau de Daarka, parchemin de révélation, parchemin de lévitation, parchemin de dissipation de champ de force, pierres précieuses, porte-clé, parchemin d'enchantement d'objet. Rune: Folgora. Anneau de régénération.
- 38: Portail de téléportation pour les femmes serpent.
- 39: Bibliothèque. Parchemin de dissipation de champ de force, parchemin de révélation (sur les étagères). Nombreux livres à consulter.
- 40: Salle de l'autel.
- 41: Accès au niveau inférieur.
- 42: Caverne. Cadavre: armure de cuir. Utiliser la pioche pour récupérer le métal incrusté dans le mur.

## Niveau 7 – Hommes rats, ver géant et crypte



Vue élargie du labyrinthe des âmes perdues:



- 1: Tombe. Sarcophage piégé: Armure de plaque magique.
- 2: Tombe. Levier pour ouvrir pièce 1.
- 3: Tombe. Jambières de plaque.
- 4: Tombe. Parchemin de boule de feu. Levier pour ouvrir la pièce 3.
- 5: Salle de la statue. Activer les leviers suivant les directions qu'indique la statue (séquence : A-G-B-E-F, voir carte).
- 6: Tombe. Levier pour ouvrir le compartiment secret.
- 7: Tombe. Cadavre: outils de crochetage, bracelets, corde, torche, épée courte, rubis, morceau de bois. Coffre: parchemin de drain de mana, parchemin d'animation des morts.
- 8: Tombe. Clé pour la pièce 9. Cadavre: corde, torches, objet brillant (utiliser dans le niveau 6, pièce 3), note sur l'énigme de Poxsellis.
- 9: Pièce du fantôme (utiliser la clé de la pièce 8). Le fantôme de la reine Florence parle de son meurtre. Sarcophage: pièces d'or, potion de vie. Parchemin d'enchantement d'objet derrière le sarcophage.
- 10: Labyrinthe des âmes perdues (voir la carte élargie). Séquence des leviers: 1-4-5-6-5-7-8-9 (voir carte), briser la tombe murale (6) avec une pioche.
- 11: Caverne. Cadavre: potion de mana, potion d'invisibilité.
- 12: Caverne. Cadavre: pièces d'or, poison, potion de vie, flèches, parchemin de lévitation.
- 13: Caverne. Sauter dans la pièce 12, sur le champignon, afin d'accéder à la pièce 17.
- 14: Patrouille homme rat.
- 15: Caverne.
- 16: Caverne.
- 17: Caverne. Le champignon donne accès à la pièce 13. Cadavre: torches, arc, flèches, potion de vie, potion de mana, antidote au poison, outils de crochetage.
- 18: Caverne.
- 19: Caverne.
- 20: Caverne.
- 21: Caverne. Epée longue de force de Ciprian.
- 22: Caverne.
- 25: Caverne.
- 26: Caverne.
- 27: Caverne.
- 28: Trésor du clan de la terre.
- 29: Portail de téléportation.
- 30: Ver géant. Epée courte.
- 31: Caverne. Cadavre: anneau de Maître Anselmo, parchemin de boule de feu, note à propos de la chasse au trésor.
- 32: Pièce secrète. Puit de soin.
- 33: Compartiment secret. Pieux en bois.

## Niveau 8 – Mines des nains, crypte



- 1: Entrée des catacombes.
- 2: Tombe du Capitaine Auletio. Bouton sur le mur pour l'ouverture du compartiment secret: Epée longue de précision. Objet brillant dans le sarcophage.
- 3: Tombe du Capitaine Theseb. Objet brillant dans le sarcophage.
- 4: Tombe du Général Sojemi. Objet brillant dans le sarcophage.
- 5: Tombe du Général Rajeph. Objet brillant à côté du sarcophage. Parchemin de lévitation.
- 6: Tombe du roi Poxsellis. 4 réceptacles pour les 4 objets brillants trouvés dans ce niveau de crypte, pour ouvrir le sarcophage : Heaume de Poxsellis.
- 7: Couloir principal.
- 8: Entrée de la mine des nains.
- 9: Croisement pour accéder à la mer de lave.
- 10: Arrivée d'air. Morceau de métal.
- 11: Ile au milieu de la mer de lave (note pour la chasse au trésor) et portail de téléportation.
- 12: Entrée de la cuisine.
- 13: Cuisine. Rencontre avec le monstre.
- 14: Couloir. La porte s'ouvre avec la clé de la pièce 16.
- 15: Salle du piston. Moule pour épée à deux mains.

- 16: Bureau. Clé pour la pièce 14.
- 17: Chambre.
- 18: Chambre. Moule pour sabre, clé, clé dorée, pierre d'énergie.
- 19: Chambre.
- 20: Hall. Cadavre: or, pioche.
- 21: Repère du monstre. Cadavre: pierre d'énergie, note à propos du mithril, fiole de sang.
- 22: Filon de métal.
- 23: Forge. Coffre (utiliser crochetage pour celui de droite, clé de la pièce 33 pour celui de gauche): Armure de Mithril, grand bouclier, épée longue, lingots d'or, corde, moule pour sabre.
- 24: Puit de magma.
- 25: Filon de Mithril.
- 26: Salle de transfert.
- 26a: Cadavre: torche, ingrédients pour potions.
- 26b: Minerai de Mithril.
- 27: Cadavre: clé, livre sur la forge, pierre d'énergie, viande fraîche (pour le monstre).
- 28: Porte verrouillée (utiliser clé de la pièce 27).
- 29: Chambre. Pierre d'énergie.
- 30: Caverne. Pierre d'énergie.
- 31: Filon de métal.
- 32: Caverne. Pioche.
- 33: Arrivée d'air. Clé pour le coffre de la pièce 23.
- 34: Porte verrouillée. Utiliser la clé dorée de la pièce 18.
- 35: Porte verrouillée. Utiliser la clé de la pièce 18.
- 36: Porte condamnée.

## Les créatures du monde de Arx

Statistiques des personnages et créatures neutres					
Nom	PV	Armure	Dégâts	Spécial	PE
Alia	60	40	15	-	100
Carlo	60	40	30	-	600
Felnor	70	5	18	Lanceur de sort	100
Roi des gobelins Alotar	22	10	6	-	70
Roi des humains Lunshire	65	40	18	-	700
Roi des trolls Pog	60	35	25	-	180
Mère supérieure Zalnashh	90	10	7	Lanceur de sort	600
Femme serpent	35	10	5	Lanceur de sort	400
Garde de Arx	60	40	15	-	100
Garde rebelle	60	40	15	-	100
Villageois (Enfant)	5	1	1	-	0
Villageois (Femme)	16	3	3	-	30
Villageois (Homme)	32	10	5	-	40
Poulet	2	1	0	Nourriture	1
Chien	15	1	3	-	4
Porc	18	10	5	Nourriture	6
Dragon des glaces	300	50	15	Lanceur de sort	800

## Descriptions des personnages

**Alia** (humain), chef des rebelles et fille du roi Lunshire et de la reine Florence.

**Alicia** (humain), fiancée de Gary (ou de sa fortune), le banquier. Possède la clé de sa maison (niveau 1, pièce 8).

**Alotar** (gobelin), roi des gobelins. Il joue un rôle dans la quête de l'idole perdue.

**Atok** (gobelin), convoite le trône d'Alotar, en complotant.

**Carlo** (humain), chef des gardes de la ville d'Arx, possède la clé de la crypte ainsi que celle de l'armurerie du château (niveau 1, pièce 14) et joue un rôle important durant tout le jeu.

**Chinkashh** (femme serpent), bibliothécaire du château, elle fait partie de l'ordre des sœurs d'Edurneum.

**Enoill** (humain), l'assassin borgne de la reine Florence, il joue un rôle assez tard dans l'aventure.

**Felnor** (humain), alchimiste du château, il assigne de nombreuses quêtes. Il possède 4 clés. Pour les coffres et le laboratoire (niveau 1, pièce 19) et pour sa chambre (niveau 1, pièce 25).

**Gary** (humain), banquier de la ville. Il possède 4 clés, pour le bureau de la banque (niveau 1, pièce 11), pour sa maison (niveau 1, pièce 43) pour les coffres de la banque (niveau 1, pièce 10).

**Greu** (troll), troll solitaire, donne une amulette de protection en échange d'un livre avec des images du monde extérieur.

**Dragon des glaces** (dragon), vie dans les cavernes de cristal. Récupérez un œuf de dragon.

**Iserbius** (humain), haut prêtre du culte d'Akbaa, votre pire ennemi.

**Kultar** (humain), votre compagnon de cellule dans la prison des gobelins, au début de votre aventure. Si vous l'aidez, il vous aidera à deux reprises par la suite.

**Lunshire** (humain), roi des humains, il vous assigne de nombreuses quêtes. Il possède 2 clés, une pour la porte qui mène à l'extérieur de la forteresse (niveau 1, pièce 37), l'autre pour sa chambre dans le château (niveau 1, pièce 30).

**Maria** (humain), elle possède l'échoppe dans la ville d'Arx. Elle possède les clés pour son magasin et sa maison (niveau 1, pièce 5) ainsi que pour les coffres qui s'y trouvent.

**Miguel** (humain), forgeron de la ville d'Arx. Possède les clés pour la forge et pour sa chambre (niveau 1, pièces 9 et 9bis), ainsi que pour les coffres qui s'y trouvent.

**Vieille femme** (humain). Elle nettoie la cathédrale. Elle possède la clé de sa maison (niveau 1, pièce 12bis).

**Ortiern** (humain), Capitaine de l'avant-poste. Il vous assigne une quête pour que vous avertissiez le roi de l'attaque des Ylsides et vous donne une licence de négociant en pierres précieuses.

**Pog** (troll), roi des trolls.

**Rinco** (humain), possède le jeu de hasard dans la taverne de la tulipe jaune.

**Shany** (humain), fille de Maria.

**Suiberis** (humain), astronome du château, il se révèle être Iserbius.

**Syllashh** (femme serpent), Bibliothécaire de l'ordre d'Edurneum.

**Tafiok** (humain), marchand de pierres précieuses de la ville d'Arx. Il possède les clés de son magasin et de sa maison (niveau 1, pièces 4 et 4bis) ainsi que des coffres qui s'y trouvent.

**Tizzy** (humain): Patronne de la taverne de la tulipe jaune.

**Zalnashh** (femme serpent), mère supérieure de l'ordre de l'Edurneum.

### Bestiaire

Nom	PV	Armure	Dégâts	Spécial	PE
Rat géant	5	10	2	Donne nourriture	12
Araignée géante	4	10	2	Attaque empoisonnée / Immunité au poison	10
Araignée géante adulte	8	10	4	Attaque empoisonnée / Immunité au poison	20
Araignée géante	45	50	20	Attaque empoisonnée / Immunité au poison	100
Ver géant	200	40	30	-	800
Gobelin	12	10	3	-	40
Chef Gobelin	25	20	10	-	70
Golem	70	80	20	Immunité au poison	200
Prêtre	25	5	12	Lanceur de sorts	70
Haut prêtre	35	5	16	Lanceur de sorts	100
Homme rat	25	30	10	Attaque empoisonnée / pouvoir de téléportation / pickpocket	400
Troll	40	30	18	-	100
Mort vivant	35	30	12	Attaque empoisonnée / Résurrection	120
Momie	45	30	30	Attaque paralysante	250
Fantôme	60	40	15	Invisible	100
Lyche	120	40	12	Lanceur de sorts / Invocation de mort vivant	800
Démon	140	20	25	-	1000
Monstre noir	invincible	100	250	Invincible	1000
Ylside	60	50	30	Attaque fulgurante	500
Akbaa	600	20	70	Lanceur de sorts / Invocation de démon / Attaque de tentacule	-

# Objets

## Armes

Nom	Dégâts	Spécial	Minimum requis	Temps de recharge	Durabilité	Prix
Os	1	-	-	700	4	-
Dague	2	-	-	500	50	75
Massue	3	-	-	1000	20	40
Epée courte	4	-	-	800	50	150
Epée longue	5	-	FO: 10 CC: 40	1000	60	500
Hache	5	-	FO: 8	900	50	500
Sabre	6	-	FO: 8 CC: 50	500	50	600
Arc	6	-	Projectile: 30	2000	-	250
Hache à deux mains	12	-	FO: 14 CC: 50	4000	60	1700
Epée à deux mains	10	-	AC+3	3000	60	1500
Dague d'assassin	5	Empoisonnée Critique +50% Furtivité +10%	Compétence manuelle: 35 DEX: 14	500	50	750
Dague de dégât lourd	5	-	Compétence manuelle: 20	500	50	400
Marteau de forge	4	-	FO: 8	900	50	100
Massue de forge	9	-	FO: 14 CC: 40	1000	60	900
Marteau à deux mains	9	-	FO: 14 CC: 40	4000	60	900
Lame mortelle	12	AC+3 Critique +10% Furtivité -10%	Compétence manuelle: 40 FO: 14 CC: 60	2000	80	2000
Epée longue de force de Ciprian	7	FO +1 CO +1 AC +1	Compétence manuelle: 40 FO: 10, CC: 40	1100	60	1000

Epée longue de précision	6	Coups critiques +20%	Compétence manuelle: 30 FO: 10, CC: 40	1100	60	750
Epée longue ornementée extra Dommages	8	CA +1	Compétence manuelle: 20 FO: 10, CC: 40	1000	80	900
Epée de drain de vie d'Achanta	6	Drain de vie	Compétence manuelle: 40 FO: 10, CC: 40	1100	40	800
Sabre de météore	20	Incassable	-	500	-	5000
Epée à deux mains de météore	30	Incassable CA +8 Furtivité -10%	-	3000	-	5000
Sabre de mithril	10	Incassable	ST: 8 CC: 30	500	-	2500
Epée à deux mains de mithril	20	Incassable CA +5 Furtivité -10%	ST: 10 CC: 40	3000	-	2500
Sabre de météore enchanté	25	Incassable	-	500	-	5000
Epée à deux mains de météore enchantée	40	Incassable CA +8 Furtivité -10%	-	3000	-	5000
Epée maudite	0	FO -8, DEX -8, CO -8 Protection contre la magie -100% Empoisonnée Draine la vie du joueur	Compétence manuelle: 70 FO: 10 CC: 50	500	5	3200
Epée à deux mains forgée	15	CA+6	FO: 12 CC: 60	3000	80	600
Arc magique d'Inut	20	Tire des boules de feu	Projectile: 40	10	-	2500
Epée magique d'Inut	15	Draine la vie et paralyse CA +5	FO: 18 CC: 35	10	-	-

## Armure

Type	Protection	Spécial	Minimum requis	Durabilité	Prix
Plastron en cuir	+3	-	Compétence manuelle: 15	60	550
Jambières en cuir	+2	-	Compétence manuelle: 15	60	400
Plastron de discrétion en cuir	+2	Furtivité +5%	Compétence manuelle: 35	90	900
Jambières de discrétion en cuir	+2	Furtivité +5%	Compétence manuelle: 35	90	700
Capuchon de discrétion en cuir	+2	Furtivité +5%	Compétence manuelle: 35	90	750
Chemise de maille	+6	Furtivité -2% Magie -2% Protection contre la magie -2%	Compétence manuelle: 15 FO: 8	80	1100
Jambières de maille	+5	Furtivité -2% Magie -2% Protection contre la magie -2%	Compétence manuelle: 15 FO: 8	80	850
Capuchon de maille	+4	Furtivité -2% Magie -1% Protection contre la magie -1%	Compétence manuelle: 15 FO: 8	80	550
Plastron en cuir léger de grande protection	+6	-	Compétence manuelle: 35	80	1300
Jambières en cuir léger de grande protection	+4	-	Compétence manuelle: 35	70	950
Plastron	+7	Furtivité -5% Magie -4% Protection contre la magie -4%	Compétence manuelle: 15 FO: 14	90	1600
Jambières	+7	Furtivité -5% Magie -4% Protection contre la magie -4%	Compétence manuelle: 15 FO: 14	90	1300

Heaume	+7	Furtivité -5% Magie -3% Protection contre la magie -3%	Compétence manuelle: 15 FO: 14	90	900
Plastron magique de grande protection	+10	Furtivité -5% Magie -3% Protection contre la magie -3%	Compétence manuelle: 35 FO: 14	-	1800
Jambières magiques de grande protection	+10	Furtivité -5% Magie -4% Protection contre la magie -4%	Compétence manuelle: 30 FO: 14	90	1600
Heaume magique de grande protection	+10	Furtivité -5% Magie -4% Protection contre la magie -4%	Compétence manuelle: 15 FO: 14	90	1100
Plastron d'armure Yside	+38	Furtivité +20% Magie -4% Protection contre la magie +20%, FO+3	FO: 12	-	2100
Jambière d'armure Yside	+30	Furtivité +20% Magie -4% Protection contre la magie +20% FO +2	FO: 12	-	1900
Heaume de Poxsellis	+10	Furtivité -5% Magie -3%	-	-	1300
Chemise de maille en mithril	+10	Magie +2% Protection contre la magie +2%	Compétence manuelle: 30	90	1800
Jambières de maille en mithril	+8	Magie +2% Protection contre la magie +2%	Compétence manuelle: 30	90	1600
Heaume en mithril	+9	Magie +1% Protection contre la magie +1%	Compétence manuelle: 30	90	1100
Chemise de maille des rebelles	+6	Furtivité -2% Magie -2% Protection contre la magie -2%	Compétence manuelle: 15 FO: 8	80	1300
Jambières de maille des rebelles	+5	Furtivité -2% Magie -2% Protection contre la magie -2%	Compétence manuelle: 15 FO: 8	80	1100
Bouclier en bois	+2	-	FO: 8	50	300
Bouclier en métal	+3	Furtivité -5%	FO: 10	70	700
Targe	+5	Furtivité -5% Protection contre la magie +30%	FO: 14	70	1100
Bouclier des anciens	+7	Furtivité -5% Protection contre la magie +40%	Compétence manuelle: 35 FO: 12	-	1600

## Objets magiques

Nom	Effets	Prix
Amulette de chance	Faux objet magique	150
Anneau de protection totale	CA +10% Protection contre la magie +10% Protection contre le poison +10%	850
Anneau d'invisibilité	Permet une invisibilité pendant 20 secondes Peut être enchanté à nouveau pour regagner sa durabilité	950
Anneau de sort	Magie +10%	450
Anneau maudit de souffrance	FO -2 DEX -2 CO -2 INT -2	700
Anneau de malédiction	FO -5 DEX -5	500
Anneau de régénération	Restore 1 PV toutes les 2 Secondes Peut être enchanté à nouveau pour regagner sa durabilité	800
Anneau des héros	FO +1 DEX +1 CO +1 INT +1	700
Anneau d'intuition ultime	Intuition +10 %	950
Anneau de Daarka	Protection contre la magie: +20 % CA -20%	950
Anneau de maître Anselmo	Protection contre le poison +20% CO +1	750
Pierre de pouvoir	Source d'énergie pour les machineries des nains	-
Ail	Ingrédient pour enchanter les armes (DEX)	-
Pierre d'Amikar	Ingrédient pour rendre une arme indestructible	-
Poudre d'os	Ingrédient pour enchanter les armes (FO)	-
Poudre d'os de dragon	Ingrédient pour enchanter les armes (FO)	-
Potion verte	Ingrédient pour empoisonner une arme	-
Coeur de golem	Ingrédient pour enchanter les armes (paralyse)	850

## Potions

Couleur	Nom	Effets
Blanche	Potion d'invisibilité	Rend l'utilisateur invisible pendant quelques secondes
Jaune	Potion de vie	Restaure les points de vie
Bleue	Potion de mana	Restaure les points de mana
Verte	Poison	Permet d'empoisonner
Violette	Antidote au poison	Soigne d'un empoisonnement

## Runes

Nom	Où les trouver (voir cartes)
Aam (créer):	Niveau 3, pièce 48 - Niveau 2, pièce 11 – Echoppe de Maria
Nhi (détruire):	Echoppe de Maria
Mega (augmenter):	Niveau 1, pièce 19 - Chinkashh
Yok (feu):	Niveau 1, pièce 19 - Niveau 2, pièce 46 – Niveau 3, pièce 48
Taar (projectile):	Niveau 1, pièce 19 - Niveau 2, pièce 11
Kaom (protection):	Niveau 2, pièce 34 - Niveau 2, pièce 40 – Niveau 6, pièce 31
Vitae (vie):	Niveau 1, pièce 19 - Niveau 3, pièce 41 - Echoppe de Maria
Vista (vision):	Niveau 1, pièce 19
Stregum (magie):	Niveau 2, pièce 31 – Marchands jumeaux
Morte (mort):	Niveau 6, pièce 10
Cosum (objet):	Niveau 2, pièce 34 – Niveau 2, pièce 40
Comunicatum (communication):	Niveau 2, pièce 19
Movis (mouvement):	Marchands jumeaux
Tempus (temps):	Sur la lyche après avoir récupéré le bouclier des anciens (dans la pièce aux 9 Sarcophages)
Folgora (foudre):	Niveau 1, pièce 27 – Niveau 6, pièce 37
Spacium (espace):	Niveau 2, pièce 15 – Chinkashh
Tera (terre):	Marchands jumeaux
Cetrius (poison):	Niveau 1, pièce 19
Rhaa (faiblesse):	Echoppe de Maria
Fridd (glace):	Niveau 3, pièce 55

## *Objets spéciaux*

Pierre d'Akbaa	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sur le prêtre, niveau 2, pièce 29</li> <li>- Niveau 2, pièce 35</li> <li>- Niveau 2, pièce 36</li> <li>- Sur le prêtre, niveau 4, pièce 13 (une fois l'arme ultime faite)</li> <li>- Niveau 5, pièce 20</li> </ul>
Pierre d'Amikar	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Niveau 1, pièce 48</li> <li>- Niveau 3, pièce 52</li> <li>- Niveau 3, pièce 56</li> <li>- Niveau 4, pièce 49</li> </ul>
Os de dragon	Tuer le dragon pour en obtenir
Oeuf de dragon	Acheter au dragon ou tuer le dragon pour en obtenir
Parchemin d'enchantement d'objet	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Chez les marchands jumeaux (niveau 5, pièce 25)</li> <li>- 2 dans le niveau 5, pièce 17</li> <li>- Niveau 6, pièce 37</li> <li>- Niveau 7, pièce 9</li> </ul>
Serpent doré	2 dans le temple des Illusions du niveau 6 (un faux dans la pièce 19, un vrai dans la pièce 27)
Coeur de Golem	2 dans le temple d'Akbaa, niveau 2, pièces 33 et 34
Objets brillants (pour le sarcophage de Poxellis)	Niveau 8, pièces 2, 3, 4 et 5
Poudre de Koltk	Restes du météore détruit, niveau 2, pièce 37
Krahoz	Camp des rebelles, niveau 4, pièce 29
Mithril	Mines des nains, niveau 8, pièce 26b
Clé du camp des rebelles	Alia la donne lors du premier séjour dans le camp
Moule pour un sabre	Mines des nains, niveau 8, pièce 18
Pierre d'énergie	4 pierres dans les mines des nains niveau 8 pièces 18, 21, 27, 29 et 30
Pierre gravée	6 pierres dans la crypte: niveau 4, pièces 35 et 37 - Niveau 5, pièces 6 et 11 - Niveau 6, pièces 2 et 6
Amulette des trolls	Donnée par Greu, après qu'il ait reçu son cadeau
Moule pour une épée à deux mains	Mines des nains, niveau 8, pièce 15
Zohark	Après être sorti victorieux du Temple des Illusions, niveau 6, pièce 25

## *Marchands*

### **Miguel, l'armurier (Niveau 1, pièce 9)**

<b>Objet</b>	<b>Prix avec une valeur moyenne en compétence Intuition</b>
Flèches	195
Arc	244
Chemise de maille	1076
Capuchon de maille	538
Jambières de maille	832
Une épée longue de force de Ciprian	979
Dague	72
Plastron en cuir	638
Plastron de discrétion en cuir	1272
Capuchon de discrétion en cuir	734
Jambières en cuir	391
Jambières de discrétion en cuir	930
Epée longue	489
Bouclier en métal	685
Heaume en mithril	1076
Plastron	1566
Heaume	881
Jambières	1272
Epée courte	146
Targe	1076
Hache à deux mains	1664
Bouclier en bois	293

**Maria, équipement divers et éléments de magie (Niveau 1, pièce 5)**

Objet	Prix avec une valeur moyenne en compétence Intuition
Potion de vie	274
Potion de mana	342
Poison	220
Antidote au poison	299
Torche	19
Outils de crochetage	122
Pelle	48
Pioche	148
Corde	29
Canne à pêche	29
Rune Nhi	979
Rune Vitae	979
Rune Aam	979
Rune Rhaa	979
Mortier	122
Fiolle vide	5
Nourriture et boissons variées	

**Tafiok, marchand de pierres précieuses (Niveau 1, pièce 4)**

Objet	Prix avec une valeur moyenne en compétence Intuition
Diamant	293
Emeraude	283
Rubis	174
Pierre précieuse	146
Anneau en argent	48
Anneau en or	78

**Tizzy, serveuse (Niveau 1, pièce 41)**

Objet	Prix avec une valeur moyenne en compétence Intuition
Vin	2
Bière	1

**Redset, marchand des rebelles (Niveau 4, pièce 30)**

<b>Objet</b>	<b>Prix avec une valeur moyenne en compétence Intuition</b>
Jambières de maille	954
Chemise de maille	1128
Massue de forgeron	781
Plastron	1388
Bouclier	954
Massue	43
Epée courte	130
Dague	65
Arc	217
Epée de destruction	1736
Hache à deux mains	1475
Plastron en cuir	477
Flèches	173
Chemise de maille	954
Sac à dos	217
Bougie	6
Morceau de bois	4
Outils de crochetage	108
Parchemin de bénédiction	694
Parchemin de rapidité	520
Parchemin de lévitation	868
Parchemin de ralentissement	1736
Parchemin de foudre	1215
Parchemin de dissipation	1388
Potion de vie	243
Potion de mana	130
Antidote au poison	260
Poison	130
Potion d'invisibilité	520
Nourriture et boissons variées	

**Marchands jumeaux (Niveau 5, pièce 24)**

Objet	Prix avec une valeur moyenne en compétence Intuition
Pieux en bois	4
Morceau de bois	4
Rune Tera	868
Rune Movis	868
Rune Stregum	868
Parchemin de dissipation	1041
Parchemin de révélation	520
Parchemin d'incinération	1562
Parchemin de lévitation	868
Parchemin de telekinesis	694
Parchemin d'enchantement d'objet	1562
Parchemin repousse mort-vivants	868
Parchemin de boule de feu	1041
Parchemin de désarmement	1736
Potion de vie	243
Potion de mana	303
Potion d'invisibilité	520
Anneau de Daarka	824
Heaume magique de grande protection	954
Epée de destruction	1736
Flèches	173
Arc	217
Outils de crochetage	108
Torches	17

## Livre de sorts

Note: Les sort en *gras / italique* ne sont pas mentionnés dans le manuel.

(S) = Son audible - (RM) = résistance à la magie - (RF) = résistance au feu

<i>Niveau 1</i>			
Sort	Effet	Coût en mana	Formule
Vision nocturne	Améliore la vision du lanceur de sort	3 par 10s	 Mega Vista
Projectile magique (S) (RM)	1d4 x Niv	1 x Niv	 Aam Taar
Etincelle	Allume tout matériel inflammable, comme les torches, dans un périmètre	2	 Aam Yok
Extinction	Eteint toute flamme sur un matériel inflammable. Permet de réduire l'intensité d'une attaque à base de flamme, comme une boule de feu	2, proportionnel au feu contré	 Nhi Yok
<i>Portail</i>	<i>Active les téléporteurs de l'Edurneum. Donné par Chinkashh</i>	2	 <i>Mega Spacium</i>

## Niveau 2

Sort	Effet	Coût en mana	Formule
Sphère de soin	+1d4 PV x Niv, soigne le lanceur de sort ainsi que les créatures présentes dans le périmètre	2 x Niv	 Mega Vitae
Détection des pièges	Emet un avertissement lorsqu'un danger, ou un piège, est proche du lanceur de sort	5 pendant la durée	 Morte Cosum Vista
Aura de protection	Augmente la défense de la cible du sort +1 à la CA x Niv	4 pendant la durée	 Mega Kaom
Vulnérabilité (RM)	Diminue l'armure de la cible du sort -1 x Niv à la CA de la cible	4 pendant la durée	 Rhaa Kaom
<b>Sphère de douleur (S) (RM)</b>	<b>Crée un champ de douleur dans un périmètre autour du lanceur de sort -1d4 par s</b>	<b>4 pendant la durée</b>	 <b>Rhaa Vitae</b>

## Niveau 3

Sort	Effet	Coût en Mana	Formule
Célérité	Augmente la vitesse de la cible du sort	20 pendant la durée	 Mega Movis
Révélation	Dissipe les illusions et l'invisibilité	7 pendant la durée	 Nhi Stregum Vitae
Boule de feu (S) (RM) (RF)	1d6 x Niv	3 x Niv	 Aam Yok Taar
Sustentation	Crée un champ d'énergie qui apaise la faim des créatures présentes à l'intérieur.	5	 Aam Cosum Vitae
<i>Projection de glace</i> (S) (RM)	<i>1d6 x Niv</i>	<i>3 x Niv</i>	 <i>Aam Fridd Taar</i>

## Niveau 4

Sort	Effet	Coût en Mana	Formule
Bénédictio	Augmente la force, la précision, la constitution et l'intelligence de la cible du sort +1 x (Niv +1)	5 pendant la durée	 Mega Stregum Vitae
Négation de champ	Dissipe un champ de force	7	 Nhi Spacium
Protection contre le feu	Réduit les effets des attaques de feu ainsi que de la chaleur	10 pendant la durée	 Yok Kaom
Télékinésie	Permet au lanceur de sort d'utiliser, ou de prendre, des objets à distance	9 pendant la durée	 Spacium Communicatum
<b>Malédiction (RM)</b>	<b>Diminue la force, la précision, la constitution et l'intelligence de la cible du sort -1 x (Niv+1)</b>	<b>5 pendant la durée</b>	 <b>Rhaa Stregum Vitae</b>
<b>Protection contre le froid (RM)</b>	<b>Réduit les effets des attaques de glace et du froid</b>	<b>10 pendant la durée</b>	 <b>Fridd Kaom</b>

## Niveau 5

Sort	Effet	Coût en Mana	Formule
Rune explosive	Une fois lancé, le piège n'est visible que par le lanceur du sort. 10 points de dégât	9	 Aam Morte Cosum
Lévitacion	Permet au lanceur de sort de se déplacer par lévitation	10 pendant la durée	 Mega Spacium Movis
Antidote	Soigne le lanceur de sort d'un empoisonnement ainsi que les créatures présentes dans un périmètre	10	 Nhi Cetrius
Repousser les morts	Permet de faire fuir certains mort-vivants	9 pendant la durée	 Morte Kaom
<i>Nuage empoisonné</i>	<i>Projection d'une substance empoisonnée</i>	2 x Niv	 Aam Cetrius Taar

## Niveau 6

Sort	Effet	Coût en Mana	Formule
Invocation de mort-vivant (S)	Invoque un mort-vivant. Ce sort n'est valide qu'au-dessus d'un sol en terre (1 à la fois)	12 pendant la durée	 Aam Morte Vitae
Paralysie (RM)	Paralyse la cible du sort 1s x Niv	3 x Niv	 Nhi Movis
Champ de force	Crée un champ de force	12 pendant la durée	 Aam Kaom Spacium
Désactivation des pièges	Désarme tout piège à l'intérieur d'un périmètre	15	 Nhi Morte Cosum
<b>Ralentissement (RM)</b>	<b>Provoque un ralentissement de tous les mouvements de la cible du sort</b>	12 pendant la durée	 <b>Rhaa Movis</b>

## Niveau 7

Sort	Effet	Coût en Mana	Formule
Troisième oeil	Le lanceur de sort peut explorer des zones sans être vu, grâce à un oeil volant	16	 Vista Movis
Champ de flammes (RM) (RF)	Dresse un mur de flamme devant le lanceur de sort 20 points de dégât par s	14 pendant la durée	 Aam Yok Spacium
Foudre (S) (RM)	Lance un éclair 3d4 + niv point de dégât	6 x Niv	 Aam Folgora Taar
Confusion (RM)	Provoque une confusion sur la cible 1s x Niv Dépendant de INT et Magie du lanceur	3 x Niv	 Rhaa Vista
<i>Champ de glace (RM)</i>	<i>Crée une barrière de glace 20 points de dégât par s</i>	<i>14 pendant la durée</i>	 <i>Aam Fridd Spacium</i>

## Niveau 8

Sort	Effet	Coût en Mana	Formule
Invisibilité	Permet de se rendre invisible. Le sort cesse lorsque le lanceur de sort attaque une cible, tente d'utiliser, d'activer ou d'équiper un objet.	30 pendant la durée	 Nhi Vista
Drain de mana (S) (RM)	1d4 par seconde	10 pendant la durée	 Stregum Movis
Chaos (S) (RM)	3d8 sur toutes les créatures dans la zone d'effet	30	 Mega Aam Yok
Enchantement	Attribue des propriétés magiques à l'objet ciblé, en accord avec les ingrédients présents.	35	 Mega Stregum Cosum
<i>Drain de vie (S) (RM)</i>	<i>Draine la vie des cibles se trouvant à l'intérieur du périmètre du sort</i>	20	 <i>Vitae Movis</i>

## Niveau 9

Sort	Effet	Coût en Mana	Formule
Invocation démoniaque (S)	La créature dépend du niveau d'INT du lanceur. Ce sort permet d'invoquer un démon. Une fois invoquée, son comportement reste aléatoire	20 pendant la durée	 Aam Vitae Tera
Aura d'anti-magie	Provoque une interdiction de tout événement magique à l'intérieur d'un périmètre autour du lanceur de sort	20 pendant la durée	 Nhi Stregum Spacium
Incandescence (S) (RM) (RF)	Provoque une intense combustion sur la cible 5d4 points de dégât	100 pendant la durée	 Aam Mega Yok
Paralyse massive (RM)	Paralyse toute les cibles présentes dans un périmètre autour du lanceur de sort pendant 1s x Niv	3 x Niv x cible	 Mega Nhi Movis

## Niveau 10

Sort	Effet	Coût en Mana	Formule
Champ de foudre (S) (RM)	Lance plusieurs éclairs dans la zone affectée par le sort 4d6 x Niv point de dégât	8 x Niv	 Mega Aam Taar Folgora
Contrôle mental	Le lanceur de sort peut contrôler un démon préalablement invoqué	40	 Movis Communicatum
Faille temporelle	Le temps est ralenti, sauf pour le lanceur de sort	60 pendant la durée	 Nhi Tempus
Fournaise (S) (RM) (RF)	5d4 points de dégât à toutes les créatures présentes dans la zone affectée par le sort	200 pendant la durée	 Mega Aam Mega Yok

## Codes

Arx Fatalis est un jeu avec beaucoup d'énigmes, et même les codes secrets sont des énigmes, et pas seulement des lignes de commande.

Au début du jeu, après avoir fuit votre cellule et éliminé votre geôlier, vous faites face à une table et une chaise. Dans un coin, il y a deux os. Prenez l'os de gauche et utilisez-le 10 fois sur la chaise. Vous obtenez des objets divers et variés dans votre inventaire, notamment le sabre de météore et une armure Ylside complète. Vous obtenez aussi de petits objets sympathiques qui, une fois activés avec le clique droit de votre souris et utilisés sur l'icône de poulet, vous donnent la possibilité d'accéder à différents types de personnages et objets magiques.

## Les sorts secrets

De nombreuses légendes se transmettent, au sein de la communauté des voyageurs, à propos de runes oubliées et de mots de pouvoir secrets. Ces légendes ont pris racine durant la guerre des mages, avant que le soleil ne disparaisse.

Voici la liste des mots de pouvoir :

- MAX
- RAF
- POM
- MAR
- SDSD
- SAM
- PLPL
- KAOM RUNE x20
- UW
- SOS
- Escaliers x3
- Haut et Bas3

## Les runes secrètes...



Guide Arx Fatalis RPGDot  
Par Sia 'Garrett' Manzari, 2002, 2003

Tous les graphismes, logos et contenus du jeu sont des copyrights Arkane Studios, 2001, 2002  
- This guide copyright by RPGDot, 2002

Neither RPGDot nor the author of these pages take any responsibility for errors or mistakes in this document and their eventual results!

Very special thanks to Arkane Studios, especially Raphael Colantonio & Julien Roby, to JoWood's Tami Otto & Stefan Berger, to Fishtank's Ulla Wenderoth and to the people from the official German Arx Fatalis boards in june/july 2002! Without these people this guide would not have been possible!

For Gabi & Janina  
May the sun always shine on you and fill your hearts with joy!

