

ARX FATALIS

dev. Arkane Studios - Sept 2002 - version GOG à 1.49 euros

***** NOMENCLATURE *****

Textes / Nom_d'un_PNJ / Commentaires / Objets / Interaction / quelque chose d'Important / Non réalisé
ou vérifié

Manuel FR -> <http://christiansarda.free.fr/download.html> ou <http://ladyjo1.free.fr/Arx/page00.htm>

Didacticiel : OUI

Attention -> <Windows> peut désorganiser le bureau

<Impr Ecr> et un logiciel comme 'Fraps' fonctionnent

sauvegardes -> ... \Répertoire_d'installation\Save

absence d'éditeur de sauvegardes facile d'utilisation

le plan d'**Arx**, au format numérique, se trouve dans le répertoire d'installation du jeu -> "map.pdf"

***** CONSEILS *****

créer son personnage

(classe - attributs maîtres - compétences a privilégier)

Combattant

Attributs = Force - Constitution - Dextérité

Compétences = Combat au corps à corps - Défense - Compétence manuelle

Roublard

Attributs = Dextérité - Mental - Constitution ou Force

Compétences = Furtivité - Intuition - Mécanique

Magicien

Attributs = Mental - Dextérité - Constitution

Compétences = Magie - Lien psychique- Compétence manuelle

pour l'évolution de votre personnage, prendre en compte que le niveau maximum est 10 -> niveau : PE -> ...

1 : 2 000 / 2 : 4 000 / 3 : 6 000 / 4 : 10 000 / 5 : 16 000

6 : 28 000 / 7 : 42 000 / 8 : 68 000 / 9 : 110 000 / 10 : 178 000

chaque gain de niveau rapporte 1 point d'attribut et 15 points de compétences <- **conserver une sauvegarde** avant d'affecter ces points car on ne peut pas faire de correction (**alors que c'était possible au tout début**)

d'un façon générale, conserver ces sauvegardes de montées de niveau au cas où vous auriez "mal fait évolué" votre personnage à partir d'un certain moment

la compétence Magie impacte l'efficacité des sorts

seul le **héro** peut **identifier** les **objets magiques** -> dépend du rang de compétence manuelle

Compétence manuelle -> distillation de **potions** -> minima requis -> ...

30 pour une **potion empoisonnée**

40 pour une **potion antidote**

50 pour une **potion de soin**

60 pour une **potion de mana**

70 pour une **potion d'invisibilité**

selon RP -> collectez systématiquement toutes les **plantes**, **poudres** et **fioles vides** - 1 **pilon** suffit

dans l'inventaire -> **pilon** sur **plante** -> **poudre de plante (ou de couleur)** sur **fiole vide** -> **fiole avec de la poudre couleur ou de plante** sur équipement d'alchimiste (**ou** distillateur)

si vous avez un bon score dans la compétence Magie, conservez l'**ail** et les **pierres d'Amikar** pour **enchanter des objets**

conservez les **parchemins** dont vous ne connaissez pas (encore) l'équivalent en sort, revendez les autres

réparer un **objet** soit même -> **Enclume** sinon le présenter au forgeron

utilisez un **jeu d'outils** pour crocheter les **serrures**

disposez d'une pioche pour collecter les minéraux, abattre les murs instables et les pierres tombales

conserver quelques morceaux de bois pour les leviers cassés

les objets inhabituels comme des globes lumineux et les pierres d'Akbaa seront stockés dans notre sac à dos

collecter tous les pieux pour tuer définitivement certains morts vivants

avoir de la nourriture en permanence dans le sac à dos est vivement conseillé



chaque sac à dos augmente la taille de l'inventaire (3 max.)

gardez une émeraude et ... une pelle dans votre stock de matériel

le commerce fonctionne via un système d'échange entre des coffres et nos sacs à dos

si vous revendez des armes ou des équipements d'armure, selon RP, réparer les vous même avant -> ils vaudront plus cher

revendez les runes celles que vous connaissez déjà

l'affrontement n'est pas systématiquement la bonne solution pour progresser

bouger les éléments du décor comme les coussins ou les pierres, de petits objets peuvent être cachés dessous

les armes et les équipements d'armure ont principalement des prérequis de Force

une arme de corps à corps de Roublard a un prérequis de 14 en Dextérité

au Corps à Corps, viser de préférence la tête -> le losange en bas et au milieu de l'écran indique l'effet du coup porté



<Bouton Gauche> enfoncé durablement pour un coup puissant

***** LA PARTIE *****

j'ai seulement indiqué les objets a ne pas rater ... bien entendu, vous ramasserez les pièces d'or (Po), toutes les potions et la nourriture dont vous estimez avoir besoin

pour les plantes, les poudres, les fioles de poudres et les fioles vides cela dépend de votre RP (compétence manuelle - voir + haut) - si vous ne vous en servez pas pour la distillation, vous pourrez toujours les revendre

j'ai oublié de localiser la rune nhi qui est nécessaire pour le sort révélation

enfin, je ne ne garantie pas que toutes les quêtes secondaires aient été levées -> j'ai joué sans consulter de soluces

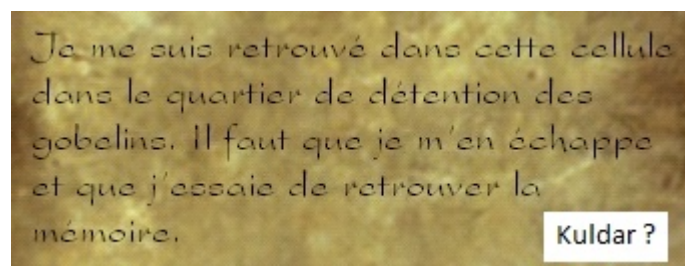
Niveau 0



mon RP de départ -> Combattant - Bon

Quartier de détention gobelins & l'Avant Poste humains

niveau 2 #1



niveau 3 #1

rune Aam, rune Yok et des jambières de cuir sur un squelette

pièce secrète accessible via des manipulations sur les deux plaques de pression près de l'ascenseur (enlever les pierres sur l'une et positionner une très lourde pierre sur l'autre) -> corde a utiliser sur le mécanisme d'élévateur endommagé (l'élévateur fonctionnant via les 2 leviers) - 1 petite clé en métal - 1 jeu d'outils

avant de prendre l'élévateur -> 1 pierre d'Amikar dans l'eau (coin nord ouest) - 1 parchemin projectile magique sur un squelette - un feu de camp - un mur instable dans le secteur des araignées (r.a.s. dans cette cavité / 2 gobelins au feu de camp -> 1 plastron de cuir)

Niveau 1

+ 1 constitution + 9 corps à corps + 4 défense + 2 compétences manuelles / 5 Po

après avoir pris l'élévateur -> 1 **daguer** en surplomb de "la cascade" / utilisez la **petite clé en métal** sur la **porte** de la réserve et le **morceau de bois** trouvé sur la cadavre du champion gobelin sur le **levier cassé**

niveau 2 #2

dans un 1er temps, allez plein Sud, à l'Ouest au "carrefour" puis tout droit vers le Nord -> 2 gobelins équipés de **gourdins** -> Nord-> ...

niveau 1 #1

nous explorons l'espace extérieur de l'**Avant Poste humains** soit avant le pont

1 **anneau de sort** (+ 10 % Magie) dans un "amas de ferraille" (on apprendra plus tard que c'était une porte d'Eduerneum) au fond d'une cavité

1 **grande porte** avec un chien devant (la Taverne - voir + bas) et 1 **grande porte** verrouillée à l'Est - 1 **épée courte** à côté du cadavre d'un garde

Ouest, dans l'eau -> 1 **anneau** (non identifié -> **anneau de régénération**) sur un **squelette** et 1 **pièce d'Amikar**

niveau 2 #3

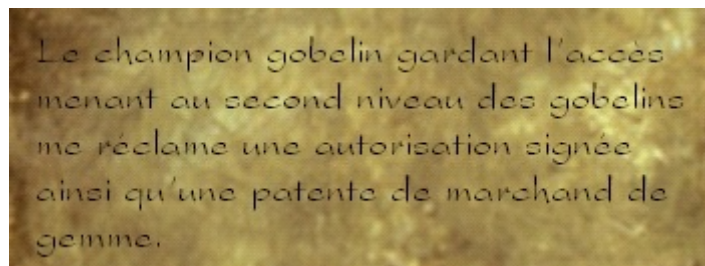
repositionnons nous au point d'entrée ...

1ère pièce avec 2 gobelins - un **coffre** puis la **porte** vers les cellules du départ

"le carrefour" -> Est -> 1 champion gobelin surveille deux cellules -> nous libérons *Polsius*, un gobelin, qui dit loger à l'étage de la Taverne

"le carrefour" -> Sud -> 1 **porte** -> salle de torture -> 1 gobelin -> 1 **porte** verrouillée -> pièce suivante -> 1 gobelin et 1 champion gobelin -> 10 **jeu d'outils** - 1 **épée courte** -> 1 **double porte** verrouillée avec un **panneau** 'fin du royaume gobelin' (ok + tard)

retour à l'Ouest au "carrefour" puis tout droit vers le Nord -> escalier montant sur la gauche -> passerelle -> tout droit -> ...



revenir au couloir principal -> Nord -> **porte** -> 1 champion gobelin somnolant -> la **clé de l'Avant Poste gobelin** - une **note** du seigneur Ylsides à destination des gobelins pour une livraison de deux humains à offrir en sacrifice à *Akbaa* - une **autorisation gobeline non signée**

utilisez la **clé de l'Avant Poste gobelin** sur la **double porte** verrouillée (**cf. ci dessus**) -> au sol, **rune spacium** et **1 bouclier en bois (force 8)**

possibilité de jeter un œil un peu plus loin ... on observe une structure métallique dressée (composée des mêmes éléments que ceux de "l'amas de ferraille" du **niveau 1**) -> on apprendra plus tard que c'est une porte d'Edurneum

niveau 1 #2

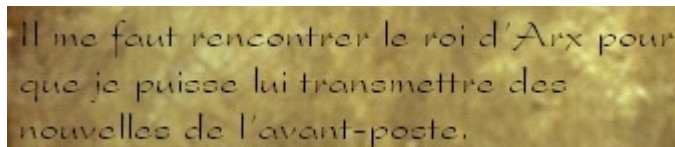
la Taverne (**la porte non verrouillée avec le chien devant**) -> *Tizzy* la tenancière (**2 Po la boisson - 10 Po le vin au tonneau**) - *Polsius* falsifie **autorisation gobeline non signée** en **autorisation gobeline signée** - parlez lui - il cite *Akbaa*, les *Ylsides* et *Iserbius* pour le trafic d'humains / 1 **chaudron** et de la **nourriture** derrière le comptoir / à l'étage, parlez aux *tiers* présent dont *Enoill Calpalle*, l'homme borgne attablé - un jeu de chance sur table et une **roue** - la quête secondaire dite de **la Chasse au Trésor** débute ici en consultant les **mots gravés dans la pierre** à côté de *Enoill*, l'homme borgne attablé (**ok + tard - cf. la Chasse au Trésor**) / la **porte** vers le sous sol demande un mot de passe (**ok + tard**)

extérieur de **l'Avant Poste humains** -> passez le pont -> un garde blessé / fouillez les 2 premières salles -> 1 **pilon** - 2 **marteaux de forgeron (force 8)** - une **enclume** / continuez -> des **rochers** bloque un passage / montez à l'étage -> ...



depuis les remparts, on aperçoit deux **objets** sur une plateforme en face (**ok + tard -> télékinésie**)

l'intérieur -> 2 **coffres** verrouillés - *Ortiern*, capitaine des armées du Roi, nous explique que ce sont 3 *Ylsides* qui ont attaqués **l'Avant Poste humains** - il nous donne une **patente de marchand de gemmes** pour pouvoir passer par **les Cavernes Gobelines** (**le Passage vers Arx est bloqué par les rochers tombés suite à un tremblement de terre**) et rejoindre le territoire humain pour ...



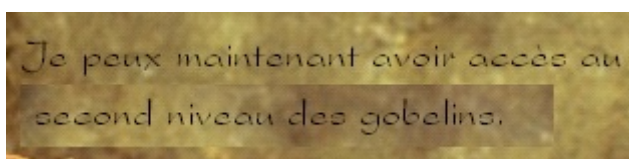
Il me faut rencontrer le roi d'Arx pour que je puisse lui transmettre des nouvelles de l'avant-poste.

1 coffre contient un journal de bord (mention d'un étrange guerrier) - des flèches

en repartant vers le niveau 2, présentez la patente de marchand de gemmes au goblin qui le demande

niveau 2 #4

donnez la patente de marchand de gemmes et l'autorisation gobeline signée au champion goblin qui nous l'avait demandé -> ...



Je peux maintenant avoir accès au second niveau des gobelins.

les Cavernes Gobelines

niveau 3 #2

descendez dans la grande cavité avec des araignées et fouillez les squelettes -> un 1 anneau (non identifié -> anneau de régénération) - 1 parchemin de lévitation - 1 mur instable -> petite galerie qui mène à la plateforme de la structure métallique dressée (on apprendra plus tard que c'est une porte d'Eduerneum) -> retour au point d'entrée par l'Ouest -> ...

Est -> nous surplombons une section de la grande cavité et observons une plateforme en hauteur équipée d'une structure métallique dressée (on apprendra plus tard que c'est une porte d'Eduerneum et nous l'initialiserons) -> retour au point d'entrée par le Nord -> ...

Ouest -> Nord Ouest -> un goblin, dans une cahute, ne veut pas lever la herse qui bloque le passage -> un pont taillé dans la roche -> 1 troll bloque l'accès au Camp des Trolls (ok + tard) - 1 autre troll, après la passerelle en bois, bloque l'accès à un couloir (ok + tard) -> dans l'eau en contrebas (empruntez les escaliers), 1 pierre d'Amikar et 1 gemme encastrée dans la paroi (ok + tard) -> remonter complètement les escaliers -> ...

les Souterrains entre les territoires des gobelins et Arx

niveau 2 #5

des **gemmes** (ok + tard) encastrées dans le sol et la paroi - des rats et des araignées - pas mal de **plantes** a cueillir

feu de camp / Ouest -> r.a.s.

Est -> 4 **tonneaux** (**matos stocké dont alchimie**) - feu de camp - 1 **morceau de bois** au sol - 1 **corde** sur un squelette - derrière une **toile d'araignée** -> la reine ...

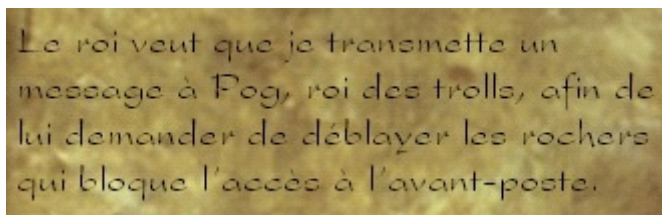
si vous avez des difficultés pour la trucider, faites la venir à vous de sorte qu'elle passe dans un des feux de camp que vous aurez précédemment allumé ... une **émeraude** dans sa tanière

revenez aux **tonneaux** et empruntez les escaliers montant -> ...

Arx

allez voir *Carlo*, le capitaine des gardes dans la Salle des Gardes soit à la 1ère **porte** à l'Ouest -> **notre carte** est mise à jour et localise la **Salle du Trône** -> 1 **bouclier en métal** (force 10) - 2 **haches** (force 8) - 1 **coffre** verrouillé

Nord -> **porte** du Château -> Nord -> la Salle du Trône -> le Roi *Lunshire* nous récompense de 500 **Po** pour les informations concernant l'**Avant Poste humains (niveau 1)** -> il a une requête -> ...



Le roi veut que je transmette un message à Pog, roi des trolls, afin de lui demander de débayer les rochers qui bloque l'accès à l'avant-poste.

et nous remet une **note** a destination de *Pog*

vous pouvez visiter **Arx** maintenant ... je l'ai fait un peu plus tard

le Camp des Trolls (les Cavernes Gobelines)

niveau 3 #3

présentez la **note** du Roi *Lunshire* au Troll à l'entrée -> *Izak*, le goblin contremaître, nous annonce que les trolls font grève (**ces derniers travaillent pour les gobelins, contre paiement, en collectant des gemmes**) - feu de camp -> allez parler à *Pog*, le Roi des trolls - feu de camp - 1 **hache** (force 8) > ...

L'idole des trolls a été volé. Ils ne m'aideront pas tant que cet objet ne leur sera pas rendu. Je devrais jeter un oeil chez les gobelins.

la Mine -> explorez la entièrement -> prenez une **pioche** pour prélever les **gemmes** et les **diamants** / 3 trolls dans un espace avec 2 **tonneaux** et 2 **coffres** verrouillés / 1 troll prisonnier (**porte fermée** - c'est **Burwaka** - ok + **tard**) dit pouvoir nous aider si on le libère / tout au fond -> 2 **oeuvres d'art troll** -> ...



"ici", **utilisez** le **parchemin de lévitation** pour **récupérer** la **runa Vitac** posée sur une plateforme en face
sortez de la Mine et parlez de nouveau au contremaître **Izak** -> il nous fera entrer (**suivez le et réinterrogez le**
-> **son congénère lèvera la herse**) dans ...

la Cité Gobeline

niveau 3 #4

1 **porte** fermée au Sud vers la Réserve (**ok + tard**) / 1ère salle en remontant -> 2 rats - 2 **morceaux de bois** - 1 **pelle** (elle servira + tard "**pour faire le poids**" ...)

une chambre au Nord Ouest -> 1 **coffre** contient 1 **parchemin désactivation piège** et 1 **note** (**Alotar est allergique au vin**) - 1 **coffre** verrouillé - 1 **pieu** (?)

Nord -> **Alotar**, le Roi des gobelins, est "occupé" a s'empiffrer ! / 1 **porte** fermée à l'Est

Sud Est -> **Anuk**, le cuisinier, ne cesse de livrer des gâteaux à **Alotar** (**observez comment il procède pour cuisiner ...**) / une chambrée -> r.a.s. / chambre du "seigneur" **Atok**, l'intendant, qui affirme que ce devrait lui le Roi des gobelins (**selon lui, Alotar aurait triché lors du dernier vote - mention de la Réserve fermée**) -> c'est un suspect potentiel -> fouillez la pièce quand il est absent -> un **jeu d'outils** - une **petite clé en métal** sous le **coussin** posé sur son **lit** (**qui ouvre aucune des serrures fermées que l'on a vue jusqu'à présent dans la Cité Gobeline...**)

nous devons parler à **Alotar**, il faut le faire "bouger" -> dans la cuisine, une fois seul, versez du **vin** sur la **pâte à gâteaux** -> attendre qu'**Anuk** en confectionne un et le suivre (**à distance raisonnable**) -> **Alotar** quitte enfin la Salle du Trône pour sa chambre -> Salle du Trône -> 1 **coffre** verrouillé et 1 **levier** qui semble

fonctionner qu'avec le bon **code à 4 chiffres**

parlez à *Alotar* dans sa chambre (il est "sur le trône")-> il ordonne d'ouvrir la Réserve -> là bas, parlez au champion goblin de garde -> entrez dans la Réserve -> des **jambières de mailles (force 8)** - 3 **boucliers en bois**



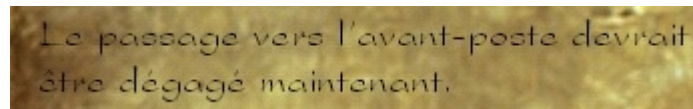
la **petite clé en métal** ouvre le **coffre piégé** qui contient l'**idole des trolls**

Atok intervient quand on repart -> l'affrontement est inévitable -> 1 **Sabre (force 8 - corps à corps 50)** - 1 **plastron en cuir** - 1 **anneau (non identifié -> anneau maudit de souffrance)** - 1 **petite clé en métal** jaune pour ouvrir la **porte** de la Réserve -> le champion goblin qui gardait la Réserve a été assassiné mort -> 1 **plastron en cuir** - 1 **capuchon de mailles (force 8)** - 1 **petite clé en métal**

reste de la **nourriture** si besoin était

je m'occupe maintenant des deux murs instables que nous avons rencontrés depuis le début de l'aventure -> rajout de commentaires dans les textes s'y afférant

au **Camp des Trolls** (les Cavernes Gobelines) donnez l'**idole des trolls** à *Pog*



on remarquera que le troll qui gardait le couloir après la passerelle en bois n'est plus là

en allant dans les **Souterrains** entre les territoires des gobelins et **Arx**, une voix se fait entendre -> "j'ai besoin de toi - donne moi ta vie"

Niveau 2

+ 1 constitution + 5 corps à corps + 2 défense + 8 compétences manuelles / 754 Po

je collecte les **gemmes** et repart vers l'**Avant Poste humains** du **niveau 1**, histoire d'emprunter le passage qui était bloqué par les rochers -> des soldats en pleine forme sont présents (j'en profite pour jouer au jeu de la roue à la Taverne -> 2 perdues pour 1 gagnée) ...

le Passage entre l'Avant Poste Humains et Arx

niveau 1 #3

des rats ...

Arx

prenons le temps, cette fois ci, de visiter la cité -> on remarquera des trappes que l'on ne peut pas manipuler dans certaine habitations ?

Sud Est

maison sous l'escalier -> 1 **corde** dans le **coffre**

Place avec une structure métallique dressée (on apprendra plus tard que c'est une porte d'Eduerneum) -> *Shany*, une petite fille habillée en blanc, nous parle de **la Crypte** (la herse est baissée)

Maria vend de la **nourriture**, des **potions**, des **objets divers** et des **runes** (je lui ai acheté le **porte clé** et je lui revendrait les jeux d'outils)

en face -> 3 **portes** verrouillées dont celle de la Bijouterie de *Tafiok* et 1 autre avec 1 **coffre**

domicile de *Tafiok* le bijoutier -> 1 **coffre** verrouillé / un **parchemin de négation de champ** sur la rembarde en face (il fa udra sauter)

dans l'eau -> 1 **anneau de sort** (+ 10 % Magie)

Centre

l'église (**plusieurs entrées**) - la Salle des Gardes

Miguel le forgeron vend des **armes** et des **équipements d'armure** - il effectue aussi les réparations si nécessaire - 1 **enclume**

1 **porte** fermée - 1 **porte** donnant sur le Dortoir des Garde

Ouest

Gary, le banquier, rachète les **lingots** et les **pépites d'or** et vend des **actions** - 1 **porte** fermée

"Place des cochons" -> 1 **porte** fermée - 1 **porte** donnant sur une pièce vide

en remontant vers le Nord -> 1 porte fermée -> domicile de Gary, le banquier -> il vous attaque si vous pénétrez dans sa chambre - la guerre des mages - 1 anneau d'intuition (intuition + 10%) - 1 dague ornementée - les mystères de la finance

Nord

1 porte fermée vers l'Ouest - le Château -> ...

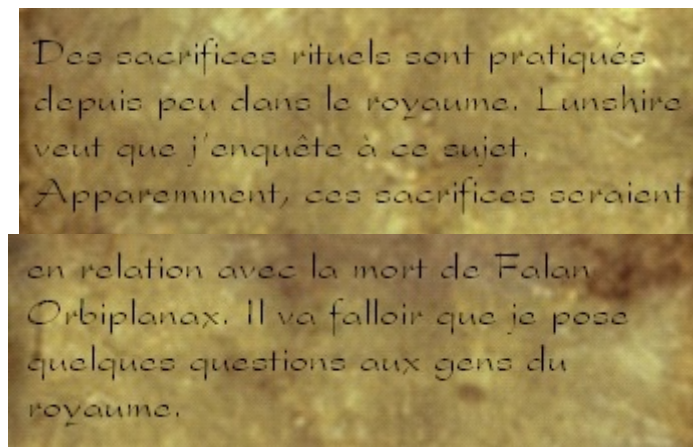
Est -> une chambrée - 1 heaume (force 14) / un poste d'observation / la Bibliothèque - livres a consulter (ok) - 1 porte du Laboratoire verrouillée (ok + tard) / l'Observatoire - Suiberis le nouveau astronome (il dit qu'il remplace Falan Orbiplanax décédé récemment) - 1 coffre verrouillé

Ouest -> porte de la Salle du Conseil verrouillée / la Cuisine - nourriture - la cuisine pour les gobelins / 1 porte verrouillée / 1 herse se lève grâce à un levier - la Prison avec une cellule - 1 trappe verrouillée (ok + tard)

Nord -> la Salle du Trône -> ...

nous surprenons une conversation entre 2 individus et le Roi Lunshire où il est question des tremblements de terre qui seraient imputables au canal de puissance mis en place par les adorateurs d'Akbaa - en sus de ce qui est noté dans le journal de bord trouvé à l'Avant Poste Humains, vous aurez remarqué que, de temps en temps, l'écran de jeu tremble avec un son d'éboulements ...

avancez -> le Roi Lunshire nous récompense de 500 Po -> Carlo, le capitaine des gardes, intervient -> ...



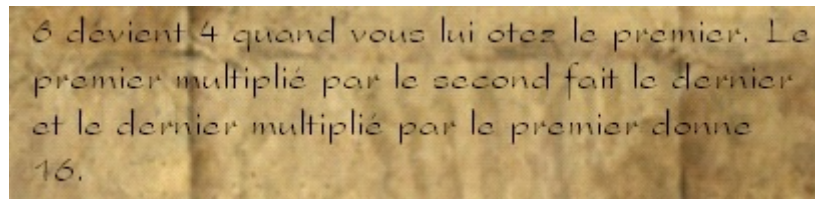
le dernier rituel a eut lieu vers le conduit d'aération -> on trouvera un poulet sans tête au poste d'observation ?

nous avons désormais accès aux quartiers privés du Château et disposons d'une chambre et de sa clé

l'étage de la Salle du Trône (d'Ouest en Est) -> 1 porte verrouillé / porte de notre chambre - 2 coffres contenant de la nourriture - 1 sac à dos / 1 porte donne sur une barrière magique (ok + tard) - une structure métallique dressée inaccessible (on apprendra plus tard que c'est une porte d'Edurneum) / porte de la chambre du Roi Lunshire verrouillée / 1 porte verrouillée / porte de la chambre de Suiberis verrouillée / porte des appartements de Falan Orbiplanax verrouillée (ok + tard) / porte des appartements de Felnor verrouillée

au rez de chaussée, nous rencontrons Soeur Chinkashh (l'une des individus qui parlaient des tremblements de Terre et d'Akbaa avec Lord Lunshire) à la Bibliothèque -> elle "sent" qu'une grande menace plane sur Arx - elle pense que Falan Orbiplanax avait découvert les noms des auteurs des rituels - elle semble nous inviter a

consulter les livres présents (je le fais) -> la porte du Laboratoire n'est plus verrouillée -> 2 coffres verrouillés (ok + tard) - la magie des potions - un équipement d'alchimiste (ou distillateur) - Felnor (le second individu) nous donne une note que lui a remis Falan Orbiplanax (et qu'il ne comprend pas) ...



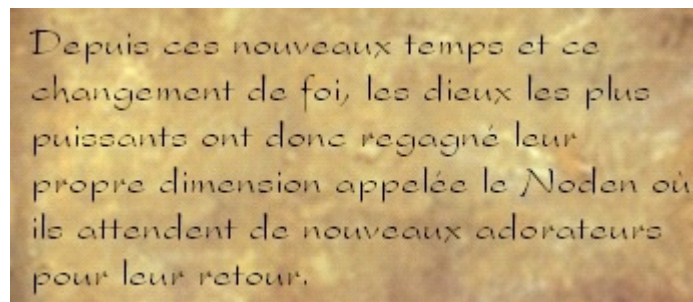
6 devient 4 quand vous lui otez le premier. Le premier multiplié par le second fait le dernier et le dernier multiplié par le premier donne 16.

...

ainsi qu'une clé en métal jaune -> Suiberis ne sait rien

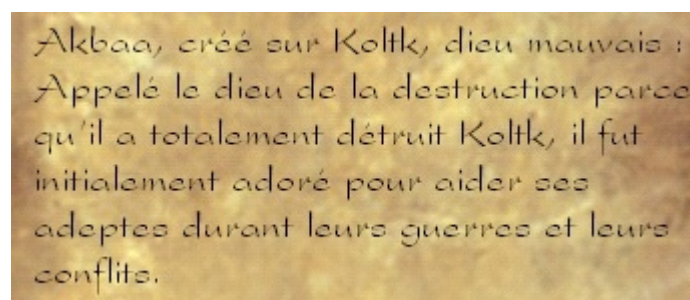
allez à l'étage -> la porte des appartements de Falan Orbiplanax s'ouvre avec la clé en métal jaune donnée par Felnor -> 1 coffre verrouillé (ok + tard) - 1 tenture qui se replie -> entrez la combinaison (2 4 8 - résultat après avoir effectué les calculs indiqués sur la dernière note)

nous nous retrouvons dans la Salle du Conseil -> le soldat Erzog est mentionné dans les notes secrètes de Falan Orbiplanax - il est de suite emprisonné - il résulte de la suite des discussions que le Roi Lunshire s'occupera de la menace des Ylsides - quand à nous, après avoir touché l'extrait de Kolkt que détenait Feldon, la mémoire nous est revenue -> nous sommes le Gardien envoyé par le Noden pour empêcher Akbaa de venir sur Arx - il a été fait mention d'un Météore qui serait le lien que cherche à renforcer les adorateurs du culte (lien indispensable pour "le voyage" d'Akbaa vers Arx)



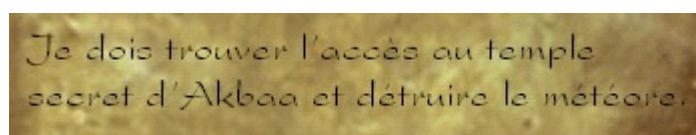
Depuis ces nouveaux temps et ce changement de foi, les dieux les plus puissants ont donc regagné leur propre dimension appelée le Noden où ils attendent de nouveaux adorateurs pour leur retour.

extrait de les dieux anciens a propos du Noden



Akbaa, créé sur Kolkt, dieu mauvais : Appelé le dieu de la destruction parce qu'il a totalement détruit Kolkt, il fut initialement adoré pour aider ses adeptes durant leurs guerres et leurs conflits.

extrait de les dieux et les démons



Je dois trouver l'accès au temple secret d'Akbaa et détruire le météore.

Niveau 3

+ 1 force + 4 corps à corps + 6 défense + 5 compétences manuelles / 1 324 Po

en sortant du Château -> ...

Chinkash m'a montré le sort secret qui permet de se téléporter en utilisant les portes d'Edurneum: Mega Spacium.

elle nous donne une **rune Mega** et une **rune Spacium** (attention -> nous détenons déjà cette dernière -> la revendre)



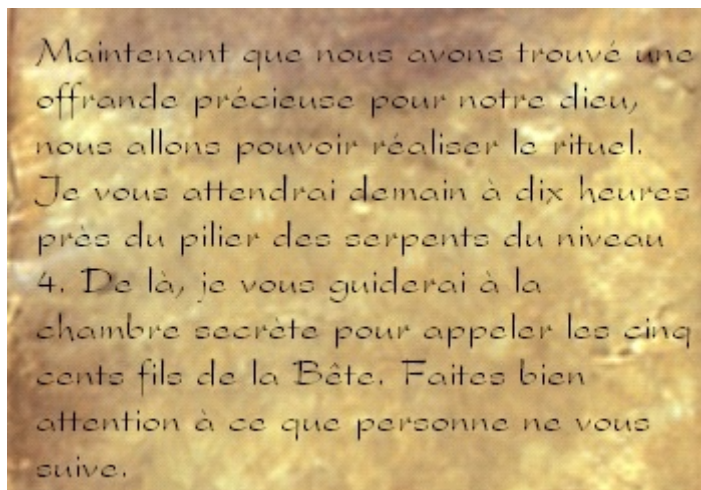
la séquence Mega - Spacium initialise chaque **porte d'Edurneum** -> les **portails**, eux, sont sur les côtés (**en bleu ciel**)

Maria est devant son échoppe -> ...

La fille de Maria, Shany, a récemment disparu. Elle m'a demandé de la retrouver. Il se peut qu'elle soit en danger.

la dernière fois qu'elle a été vue, c'était ...

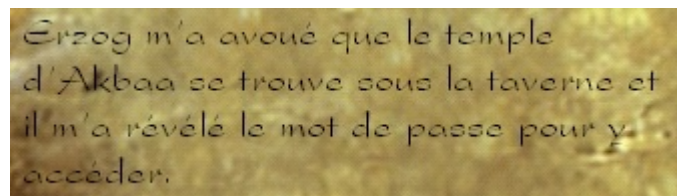
devant la Bijouterie de *Tafiok* -> il est (**enfin**) ouvert -> une des 2 autres **portes** en face de l'échoppe de *Maria* l'est aussi -> 1 **coffre** -> 1 **collier** - 1 **livre** -> ...



Maintenant que nous avons trouvé une offrande précieuse pour notre dieu, nous allons pouvoir réaliser le rituel. Je vous attendrai demain à dix heures près du pilier des serpents du niveau 4. De là, je vous guiderai à la chambre secrète pour appeler les cinq cents fils de la Bête. Faites bien attention à ce que personne ne vous suive.

nous pouvons supputer que "l'offrande" est *Shany*

retournez au Château -> initialisez la **porte d'Edurneum** à l'étage -> allez au rez de chaussée tout au bout à l'Ouest -> **levier** pour lever la herse -> cellule -> parlez à *Erzog* -> ...



Erzog m'a avoué que le temple d'Akbaa se trouve sous la taverne et il m'a révélé le mot de passe pour y accéder.

...

en repartant, le Roi *Lunshire* est interpellé par deux *soeurs d'Edurneum* menaçantes envers lui - elle veulent *Krahoz* - le Roi *Lunshire* le souhaite tout autant car des revelles ont assassinés sa femme et enlevé son enfant par le passé - il ne souhaite pas que l'on s'en occupe - concernant la lien entre le Roi *Lunshire* et les *Soeurs d'Edurneum*, *Soeur Chinkashh* se contente de nous dire que "tout dette doit être honorée" et "qu'il doit respecter le traité"

allez maintenant à la Taverne et ouvrez la **porte** demandant un mot de passe -> ...

le Temple

niveau 2 #6

1 **porte** -> 1 prêtre -> 1 **coffre** -> 1 **pierre d'Akbaa** / 1 **porte** -> 3 **fioles de sang** - **nourriture**

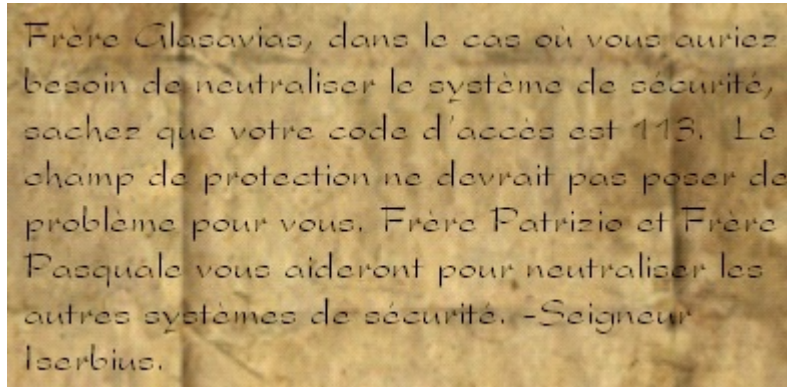
des prêtres dans les parages qui donnent l'alarme si on les tue pas rapidement

Ouest -> 1 **porte** -> vers la **Chambre du Météore**

1 prêtre aveugle -> parlez lui (**il parle de la sécurité des lieux**) -> 1 **fiole de sang** - 1 **bouton dissimulé** de chaque côté en haut (**ok + tard**) - 1 cavité "bizarre" au fond

Sud Est -> 1 porte -> les Dortoirs

1 porte -> 1 prêtre -> 1 anneau de sort (+ 10 % Magie) - 1 petite clé en métal - une note

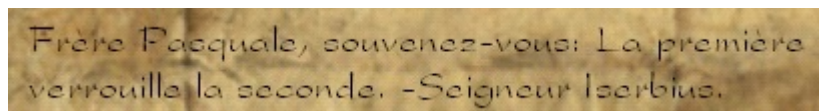


Frère Glasavias, dans le cas où vous auriez besoin de neutraliser le système de sécurité, sachez que votre code d'accès est 113. Le champ de protection ne devrait pas poser de problème pour vous. Frère Patrizio et Frère Pasquale vous aideront pour neutraliser les autres systèmes de sécurité. -Seigneur Iserbius.

...

1 coffre verrouillé s'ouvre avec la petite clé en métal -> rune Stregum - 1 parchemin de télékinésie

1 porte -> 1 prêtre -> 1 anneau de régénération - 1 pierre d'Akbaa - 1 note

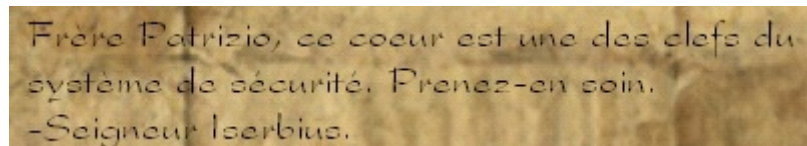


Frère Pasquale, souvenez-vous: La première verrouille la seconde. -Seigneur Iserbius.

...

1 parchemin de négation de champ

1 porte -> 1 prêtre -> 1 coeur de golem - 1 anneau d'intuition ultime (+ 10% intuition) - 1 note



Frère Patrizio, ce coeur est une des clefs du système de sécurité. Prenez-en soin. -Seigneur Iserbius.

...

1 parchemin de négation de champ sous le coussin - un équipement d'alchimiste (ou distillateur)

Salle en bas -> 1 coffre - 1 parchemin de boule de feu

Sud -> 1 porte -> Poste de Sécurité

utilisez 1 parchemin de négation de champ pour annihiler la barrière magique

empruntez le couloir du milieu -> entrez la combinaison (1ère note), soit 113, sur le "clavier" -> actionnez le levier en face

allez dans le 1er couloir -> fermez la 1ère porte pour pouvoir ouvrir la seconde (2nde note) -> actionnez le levier -> revenir dans le couloir -> fermez la 2nde porte pour en ressortir par la 1ère

dans le dernier couloir, la herse est bloquée et le levier dans la pièce avec une plaque de pression est piégé

-> nous ne sommes pas assez "lourd" -> "équipez" le golem du milieu (les 2 autres en ont un mais ne réagissent pas) avec le **coeur de golem (3ème note)** -> demandez lui de vous suivre -> faites en sorte qu'il marche sur la **plaque de pression** -> une vue en cinématique nous montre qu'un pont s'est formé dans la cavité "bizarre" située après la salle menant à la **Chambre du Météore**

Niveau 4

+ 1 force + 5 corps à corps + 10 défense / 3 273 Po

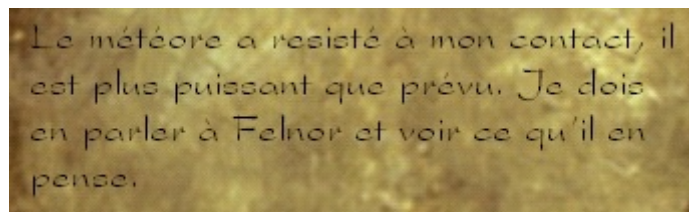
c'est le moment de mieux s'équiper -> j'achète l'épée de force de Ciprian (force 10 corps à corps 40 / + 1 force + 1 constitution + 1 CA) pour 1 034 Po à Miguel le forgeron d'Arx

direction la **Chambre du Météore** du **Temple** -> histoire d'assurer le coup, conserver une sauvegarde avant le pont de la cavité "bizarre" -> ...

un "maître prêtre" (est ce *Iserbius* ?), avant de s'enfuir, convoque une sorte de démon -> les 3 sorties sont bloquées par des grilles -> il faut le tuer avant qu'il nous trucidé -> ...

Alia, qui devait être la prochaine "offrande à *Akbaa*", est libérée -> le jeu la localise, pour la suite, au **niveau 4**

touchez le **Météore** -> ...



...

explorons vite fait les environs proches de -> ...

Nord Est -> une **boule de vision** - actionnez le levier 'sortie de secours' -> un bloc de roche pivote à côté -> sortie vers le bas des escaliers de la porte de la Taverne (soit le tout début du **Temple**)

Nord Ouest -> 1 **bouton dissimulé** lève un mur -> **Quartier de Détention Gobelin** (un bouton dissimulé pour revenir à la **Chambre du Météore**) -> une cinématique nous montre le même "maître prêtre" en train d'assassiner *Erzog* "magiquement" (celui ci étant toujours derrière les barreaux de la cellule du Château)

Arx

au Château -> Laboratoire de *Felnor* qui est absent -> les 2 **coffres** sont accessibles -> **rune Vista** - **rune Taar** - **rune Cetrius** - **rune Yok** et **Rune Mega** déjà possédées - j'y distille ma 1ère potion (poison)

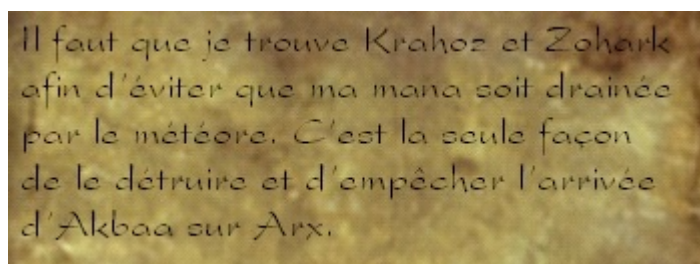
allez à la Salle du Trône -> ...

les nouvelles sont mauvaises -> les Ylsides ont attaqués l'**Avant Poste humains (niveau 1)** - il n'y a pas de survivant

nous apprenons aussi qu'*Iserbius* et *Suiberis* ne font qu'un (les mêmes lettres pour les deux noms ... arf ... je n'avais pas percuté) ce pourquoi "il" savait que nous irions au **Temple** - il est incontestablement le commanditaire du meurtre de *Falan Orbiplanax*

le **Météore** via le canal d'énergie est devenu trop puissant - il est en résonance avec *Akbaa* et a drainé une partie de notre énergie quand nous l'avons touché

il reste une solution avec les **artefacts** créés par les Soeurs d'Eburneum, **Krahoz** et **Zohark** par la passé (cf. la **guerre des mages**) - ils font l'objet du traité entre le Roi *Poxelis* et cet ordre et doivent lui être rendu à sa demande



Krahoz est entre les mains des rebelles (ceux qui ont assassinés la femme du Roi *Lunshire* et capturé son enfant il y a 20 ans) et **Zohark** des Soeurs d'Eburneum - ces dernières "sentent" que **Krahoz** est dans la Forteresse

à la Bibliothèque, *Soeur Chinkashh* nous conseille de lire '**les dieux anciens**' / un poulet à la tête coupée sur notre lit !

refaisant le tour d'**Arx**, ayant rien appris de plus au Château, je recherche des informations sur les rebelles, commerce et achète une **targe** pour 1 137 Po à *Miguel* le forgeron d'**Arx**

ayant recueilli aucune information sur les rebelles, il nous faut chercher ailleurs -> descendons -> ...

je prend l'option de passer par le couloir jouxtant le **Camp des Trolls** (l'autre issue possible car non explorée à ce jour, serait de passer par la double porte du **Quartier de Détention Gobelins**) situé après la passerelle en bois -> "bingo" -> ...

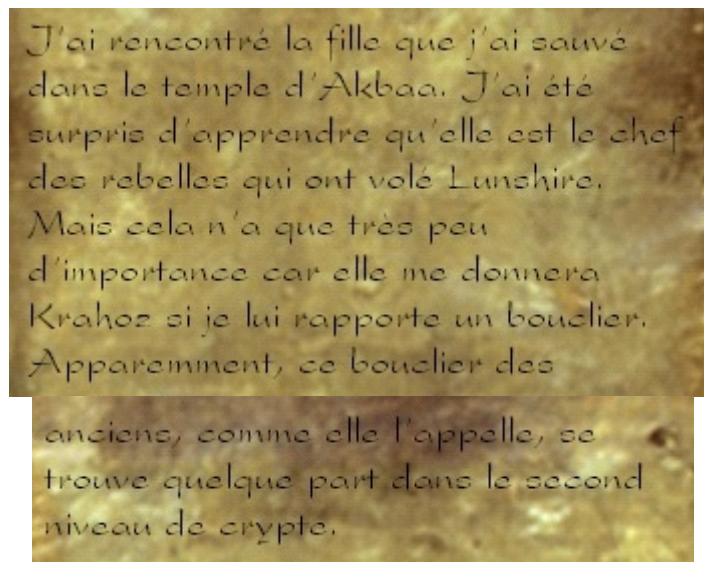
le Lac souterrain - le Camp des Rebelles

niveau 4 #1

1 **squelette** et 1 **pierre d'Amikar** dans l'eau / Nord -> 1 **serrure** (ok + tard)

Est -> 2 gobelins - connexion au **niveau 5 (les Caves)** - 1 **levier** cache une **serrure** (ok + tard -> **la Crypte niveau 4**)

parlez à *Alia* (la jeune femme libérée du **Temple**) -> ...



...

selon *Alia*, les rebelles sont opposés au culte d'*Akbaa* - elle ne confirme pas pour la femme et l'enfant du Roi *Lunshire* - elle nous donne un **passé** pour entrer/sortir du **Camp des Rebelles** -> **le jeu localise le bouclier ancien au niveau 6**

nous sommes au Sud Ouest, dans une Cahute en hauteur -> 1 **parcassin** désactivation de piège - 2 **coffres** dont un contient un **parcassin de négation de champ** - 1 **coffre** verrouillé - les règles du Noden, la dimension des dieux

en dessous -> des rats et 1 **squelette**

Sud -> 1 **enclume** / Est -> 1 **coffre** verrouillé (**ok + tard**) / Nord Est -> 1 **serrure** (**ok + tard** -> **niveau 5 - les Caves**)

Nord Ouest -> 1 **porte** -> Quartier Privé -> "on" nous demande de ressortir gentiment (**je m'exécute**)

Ouest -> la Cantine -> **nourriture** - passage vers le Quartier Privé - un *garde marchand* de **nourriture**, d'**armes** d'**équipements** d'**armure**, de **potions**, de **parcassins** et même un **sac à dos** / 1 **serrure** (**utilisez le passé**) pour ressortir là où nous avons rencontré *Alia* -> ...

revenir au bas de l'escalier -> explorons "un petit peu" à l'Ouest -> ...

niveau 4 #2

des rats - 1 **levier** au Nord Est ouvre un passage secret -> 1 **coffre** verrouillé - 1 **coffre** contient 4 **instruments de sacrifice** - 1 **levier** pour refermer le passage secret

parcassin de négation de champ sur une **barrière magique** au Nord -> un "gars bizarre et costaud" en armure lourde -> **1/2 tour** (**ok + tard** - c'est un **Ylside**)

1 **pépite d'or** au Nord Ouest

Sud Est -> des voix agressives -> **1/2 tour** / Sud -> une **porte d'Edurneum** -> initialisez la et empruntez le **portail** pour **Arx**

la Crypte

sur le **panneau** de la **Crypte** est mentionné *Carlo*, le capitaine des gardes -> allez le voir -> il donne la **clé** qui s'insère dans la **serrure** sous le **panneau** -> la herse se lève -> ...

attention -> il faudra casser des **pierres tombales** (indiquées **PT** dans les textes) avec la **pioche**

niveau 4 #3

Sud Est -> 1 **porte** verrouillée (**ok + tard - voir + bas**) - 1 herse baissée (**ok + tard**) / salle avec 2 rats - r.a.s.

Nord Est -> positionnez un **morceau de bois** sur le **levier cassé** -> la herse se lève -> un "trou" avec des pieux -> 1/2 tour / Salle -> **PT Falan Orbiplanax** - 1 **collier** - 1 **petite clé en métal** / **PT squire la petite baguette** - 1 **levier** ouvre un passage secret avec 1 **levier** -> un "pont" s'est formé sur le "trou" avec des pieux -> salle -> 1 **collier** - 1 **petite clé en métal** - 1 poule ? -> fin du couloir -> 1 **serrure** fonctionne avec la dernière **petite clé en métal** trouvée -> mur pivotant -> nous sommes proche du **Camp des Rebelles** là où il y a un **levier** qui cache une **serrure** (cela fonctionne avec la même **petite clé en métal** dans le sens inverse)

Centre -> 1 **bracelet** tout de suite à droite - 3 hermes bloquées avec au centre, une statue (**aux longues canines ...**) tenant un **bol** (**ok + tard**)

Centre bas côté Sud -> 1 araignée - 1 **calice en or** - 1 **pièce avec un signe gravé** sur un **squelette** / **PT Nic le grand** -> 1 **collier** / **PT Njiem le farceur** -> 1 **parcours de lévitation**

Centre bas côté Nord -> 2 rats - **PT Bracon l'insulaire** -> 1 **collier** / **PT Achanta le vampire** -> **épée de drain de vie d'Achanta** (**force 10 corps à corps 40**) - 1 **émeraude** - 1 **pièce avec un signe gravé** - 1 **instrument de sacrifice**

retournez au Centre et posez l'**instrument de sacrifice** dans le **bol** tenu par la statue -> les 3 hermes se lèvent -> ...

pièce Centre Nord -> 2 rats - 1 **collier** et 1 **bracelet** / pièce Centre Sud -> 1 **petite clé en métal** ouvre la **porte** au Sud Est -> 2 **sarcophages** -> r.a.s. -> manipulez l'épée de la statue dans le coin Nord Est -> la **herse** se lève dans le couloir

Ouest -> 1 rat -> pièce Nord -> 1 **morceau de bois** -> pièce Sud -> 2 **pieux** sur 1 **squelette** -> pièce Ouest -> **jambières de discrétion en cuir** (**CA + 2 furtivité + 5%**) dans le **sarcophage piégé**

retournez au Sud Est et descendez les escaliers (**après la herse levée**) -> ...

niveau 5 #1

attention -> certains zombies nécessitent de leur planter un **pieu** dans le corps, une fois à terre, pour être définitivement morts

Est -> 1 bracelet - posez le bloc de pierre sur la plaque de pression -> levier -> 1 zombie -> levier -> 1 zombie
-> la herse se lève -> avancez -> 1 zombie (<- pieu) -> 1 levier lève ou baisse la herse

Centre -> attention où vous mettez les pieds -> pièges déclenchés par des plaques de pression

Centre Nord Est -> 1 porte -> 1 petite clé en métal -> sarcophage -> 1 petite clé en métal et 1 parchemin de négation de champ sur le squelette -> utilisez la 1ère petite clé en métal sur la porte pour ressortir

Centre Centre (faire le tour pour éviter les plaques de pression) -> 2 boutons dissimulés (ok + tard) - actionnez les 2 leviers au sol -> ...

Centre Sud Est -> 2 rats -> 2 PT -> 1 parchemin détection de piège - 1 parchemin de malédiction

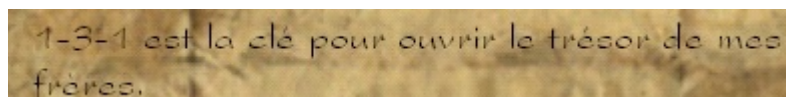
Centre Sud -> 1 rat -> 6 PT -> 1 calice en or - 1 zombie (<- pieu) - 1 petit coffre / 2 sarcophages piégés -> 1 petite clé en métal - 1 émeraude

Centre Nord -> 1 zombie (<- pieu) -> des crânes qui tournent -> attendre un peu à l'extérieur -> 2 PT -> 1 sarcophage -> 1 parchemin repousser les morts - 1 parchemin foudre - 1 épée longue ornementée, extra dommages (force 8 corps à corps 40 / CA + 1) / 1 croix fait disparaître les crânes

Centre Nord Ouest -> 1 porte s'ouvre avec la seconde petite clé en métal -> 2 rats -> squelette -> 1 petite clé en métal jaune - 1 pierre avec un signe gravé -> 1 toile d'araignée -> 1 bouton dissimulé -> passage secret -> 1 araignée -> 1 porte -> 1 levier -> sortie vers niveau 5 - les Caves

Centre Sud Ouest -> 1 porte verrouillée

Centre Ouest -> 1 parchemin boule de feu -> 1 squelette -> 1 pieu - 1 livre du meilleur chasseur de morts vivants (envoyé par le Roi Lunshire - il indique que les momies sont sensibles au feu) -> ...



1 note

1 herse baissée -> ...

revenir aux 2 boutons dissimulés au Centre Centre -> quand on les actionne, on entend un bruit de grille qui bouge -> c'est la herse au Centre Ouest qui se lève puis se rabaisse -> le but du jeu est donc d'aller (très) vite pour la franchir -> ...

Ouest -> 1 levier pour lever définitivement la herse du Centre Ouest - 1 zombie (<- pieu)

Ouest Sud -> 1 porte verrouillée (ok voir ci dessous) / 1 cavité -> 1 pieu - 1 pierre avec un signe gravé sur un squelette

Ouest Nord -> 1 herse bloquée (ok voir ci dessous) / 1 porte s'ouvre avec la petite clé en métal jaune -> 1 calice en or - 1 sarcophage

Ouest Centre -> 1 levier lève la herse Ouest Nord -> allez y -> 1 collier - 1 bracelet - 3 leviers -> 3 comme les 3 chiffres de la combinaison du meilleur chasseur de morts vivants -> manipulez celui de gauche, puis celui de droite et de nouveau celui de gauche -> la porte Ouest Sud est ouverte -> allez y -> 1 rat - 1 sarcophage -> 1 anneau d'or

Ouest Ouest -> 3 herse fermées avec chacune une plaque de pression devant elles -> positionnez un objet "lourd" sur chacune des plaques de pression excentrées (j'ai utilisé un bouclier en bois et une pelle) -> allez sur la plaque de pression centrale -> votre propre poids suffit pour lever la herse devant vous -> ...

1 levier pour mettre la herse centrale Ouest Ouest en position haute -> escalier descendant -> ...

il est possible que si vous repassez la herse vers l'Est et revenez vers elle ensuite, ceci après avoir repris une sauvegarde, qu'elle ne se lève plus -> il suffit alors de repositionner les objets que vous aviez placés (prendre et reposer) sur les plaques de pression excentrées et de revenir à la centrale

niveau 6 #1

2 pieux dans la 1ère pièce

Grande Salle en bas -> 1 momie - 2 rats - 1 zombie (<- pieu)- 2 fioles de sang - 1 anneau d'or - 1 calice en or / 8 sarcophages -> 1 parchemin boule de feu - 1 pierre avec un signe gravé - 1 zombie (<- pieu) - 1 sarcophage "trop lourd" (ok + tard)

haut nord -> 2 pieux - 1 réceptacle - 3 PT vides - 1 momie - 1 plaque de pression - 1 levier (attendre) - 1 herse baissée (ok voir ci dessous)

haut sud -> 3 PT contiennent 1 pierre avec un signe gravé et 1 sabre maudit (force - 8 dextérité - 8 protection contre la magie - 100 %) - 1 levier (attendre) - 1 plaque de pression - 1 momie - 1 levier (attendre) - 1 herse baissée (ok voir ci dessous)

j'achète un plastron en cuir de haute protection pour 1 344 Po à Miguel le forgeron d'Arx

placez un pierre très lourde sur les 2 plaques de pression

manipulez les 3 leviers -> les 2 herses sont désormais levées -> pour chaque champ de lave -> balancez un crâne le plus loin possible -> sautez -> courez jusqu'à la plaque de pression -> reprendre le crâne et le positionner sur la plaque de pression -> un pont se forme sur le champ de lave

inutile de manipuler les 2 nouveaux leviers (ils gèrent les 2 herses) -> avancez ...

à main droite, un escalier descendant -> une barrière magique -> parchemin de négation de champ -> escalier vers le niveau 7 (ok + tard - cf. la Crypte inférieure + bas) -> remontez ...

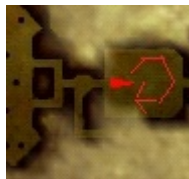
en avançant vers l'Est, Gladivir, le fantôme qui garde le bouclier ancien veut bien que nous le prenions si nous résolvons l'énigme des cadrans

Souvenez-vous, vous venez du soleil couchant et allez au soleil levant. Pour aller au delà du soleil, identifiez et honorez les six éléments des 6 anciens... Placez les dalles tournantes dans la position des six maisons des anciens.

il est fait mention de dessins sur le sol lors de notre progression dans **la Crypte** ...



allez voir ces dessins inscrits au sol en commençant par haut Nord puis vers l'Est puis Haut Sud vers l'Ouest
(soit dans le sens des aiguilles d'une montre cf. image ci dessus) -> nous avons dans l'ordre -> "U" - "soleil" -
"rond" - "croissant" - "croissant avec un point" - "T avec 2 barres obliques"



revenir à la salle de l'énigme -> 6 cadrans -> il faut s'orienter comme sont disposés les 6 dessins ->
commencez par le 1er cadran à gauche (il correspond géographiquement au 1er dessin haut Nord) -> faites
tournez le **cadran** jusqu'à ce que le signe **externe** soit un "U" -> passez au **cadran** suivant (dans le sens des
aiguilles d'une montre cf. image ci dessus) -> faites le tournez jusqu'à ce que le signe **externe** soit un "soleil" ->
passez au cadran suivant -> faites tournez le cadran jusqu'à ce que le signe **externe** soit un "rond" -> etc.

Oui, c'est bien... Vous êtes sur la bonne voie... Maintenant placez les pierres d'honneur en correspondance avec chaque maison alliée...

ne plus toucher aux **cadrans**

là, il nous faut placer chaque **pierre avec un signe gravé** sur un plot, de façon à ce que le signe **interne** du **cadran** lui soit identique ->



exemple pour 1er plot à droite

la herse au fond se lève -> ...

Niveau 5

+ 1 force + 5 corps à corps + 9 compétence manuelle + 1 magie / 3 986 Po

avancez -> un bouton dissimulé juste à droite -> escalier -> nous sommes en surplomb des cadrans -> tout au bout -> rune morte -> redescendre -> manipulez le levier caché derrière le sarcophage -> nous entendons du bruit "quelque part" -> retournez dans la Grande Salle en bas -> prenez les jambières de mithril dans le sarcophage 'trop lourd' désormais ouvert -> revenez prendre ...



le bouclier des anciens (force 12) dans le sarcophage

J'ai enfin le mythique bouclier des Anciens.

...

repartez vers la sortie vers Arx -> on entend une voix d'outre tombe -> c'est semble t'il une liche (en tout cas, cela en a l'apparence comparée à d'autres jeux) qui barre notre route au début de la Grande Salle -> elle disparaîtra au bout d'un moment donc, soit vous (essayez de) la tuez soit vous la faites courir (me concernant, elle a disparue) -> dans la 1ère pièce du niveau 6 -> un passage secret s'est ouvert -> 2 coffres

coffre

folgora - 1 anneau non identifié (anneau d'invisibilité)

quel le forgeron d'Arx



Am Shagar à mi parcours ...

avant d'aller au **Camp des Rebelles**, passons par la **Cité Gobeline** et finissons d'explorer -> ...

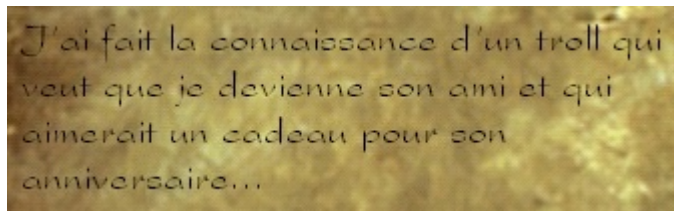
la Grande Faille à l'Ouest du Quartier de détention gobelins

niveau 2 #7

(re) passez la **double porte** du **Quartier de détention gobelins** -> 1 rat -> initialisez la **porte d'Edurneum** en bas
-> remontez -> ...

je ne sais si on peut aller en face -> a voir plus tard -> ok cf. **niveau 2 #8**

parlez au troll dans la caverne ->



J'ai fait la connaissance d'un troll qui veut que je devienne son ami et qui aimerait un cadeau pour son anniversaire...

Greu, le troll artiste (c'est lui qui sculpte les oeuvres d'art troll), cite *Burwaka* comme son seul ami (avant nous)

allez au **Camp des Trolls (niveau 3)** au fond de la Mine -> la porte de la cellule est ouverte - *Burwaka* est là où il y a les **oeuvres d'art troll** -> il pense que *Greu* aimerait "des images de dehors du monde" (étant né sous terre, il n'a jamais vu la surface)

le Lac souterrain - le Camp des Rebelles

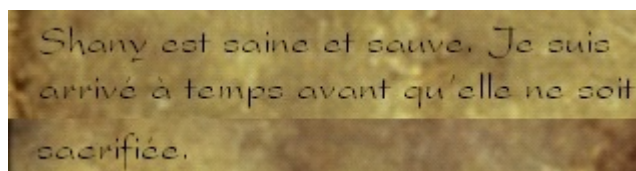
essayons de trouver *Shany* avant de rendre le **bouclier des anciens** à *Alia* -> commençons au Sud de **niveau 4 #2** (là où l'on avait entendu des voix agressives)

niveau 4 #4

sous la **porte d'Edurneum** -> 3 gobelins - 1 **coffre** à côté d'un wagonnet et 1 **porte** verrouillée à l'Ouest (ok + tard)

l'autre galerie juste à l'Est -> 1 cavité vide / 1 cavité avec 3 rats et 1 **squelette** / 1 cavité circulaire -> ...

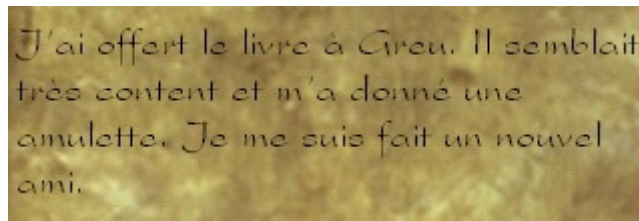
en avançant vers le "pilier central", nous surprenons 3 hommes habillés comme des prêtres arrivant du **niveau 6 - la Mine Abandonnée** -> suivez les à bonne distance, ils nous mèneront à la salle accessible par un passage secret (**celle où nous avons trouvé 4 instruments de sacrifice**) -> 1 homme et 1 prêtre y sont déjà - *Shany* est sur l'autel -> liquidez sans pitié aucune les 4 hommes et le prêtre -> 5 **colliers** - 1 **anneau d'or** - 1 **anneau d'argent** - 1 **anneau de protection totale** (CA + 10% - résistance au poison + 10% - protection contre la magie + 10%) -> *Shany* part en courant -> suivez la pour le RP -> ... -> allez voir *Maria* à son échoppe d'**Arx** pour vérifier qu'elle est bien arrivée à destination -> ...



Shany est saine et sauve. Je suis arrivé à temps avant qu'elle ne soit sacrifiée.

et prendre votre récompense (**2 potions**) !

profitez d'être à **Arx**, pour aller voir *Soeur Chinkashh* à la Bibliothèque du Château -> elle vous donnera **paysage du monde extérieur** -> filez le présenter au troll *Greu* (**la Grande Faille à l'Ouest du Quartier de détention gobelins - niveau 2**) pour son anniversaire -> ...



avec cette **amulette troll**, aucun ne nous attaquera dicit *Greu*

revenez maintenant au **Lac souterrain - le Camp des Rebelles (niveau 4)** par le **portail d'Edurneum**

le Camp des Rebelles

pour entrer -> serrure (utilisez le **pas**) côté Nord du **lac souterrain**

Nord Est -> 1 **serrure** (utilisez le **pas**) -> **niveau 5** -> 1 troll se fait agresser par des gobelins -> aidez le (**ou pas**)
-> je l'**aide** -> 1/2 tour

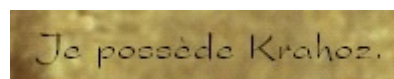
Sud Ouest, dans une Cahute en hauteur -> présentez le **bouclier ancien** à *Alia* -> elle nous révèle qu'elle est la petite fille de *Poxellis* soit la fille du Roi *Lunshire* et la princesse d'*Arx*, la Reine *Florence*- elle dit aussi qu'elle a été enlevée par l'Ordre de l'épée sacrée, fondé par son aïeul, pour la protéger des Soeurs d'Edurneum - elle ne veut pas que nous révélions ces informations à son paternel -> pour récupérer **Krahoz**, nous avons accès au ...

le Donjon des Rebelles

on y accède par le Quartier Privé (**Nord Ouest**) -> sautez par dessus les **plaques de pression** -> actionnez le levier de droite -> ...



récupérez **Krahoz** et ... le **bouclier ancien** (c'est pour la bonne cause) dans le coffre



Niveau 6

+ 1 mental + 1 corps à corps + 14 magie / 5 995 Po

j'achète un sac à dos au *garde marchand* pour 232 Po

au Château d'*Arx* -> je concocte quelques **potions** (soins et poison) au **Laboratoire** -> présentez **Krahoz** au Roi

Lunshire -> il nous demande de le ramener immédiatement aux Soeurs d'Edurneum (je pense plutôt qu'il veut que nous allions récupérer Zohark chez elles ?) / problème -> nous ne savons pas où elles sont (Soeur Chinkashh ne nous dit rien la dessus) -> continuons d'explorer la Forteresse en passant par le Nord Est du **Camp des Rebelles**

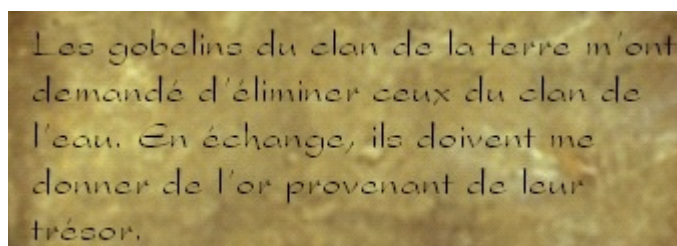
les Caves

Niveau 5 #2

arf ... des trolls agressifs -> l'**amulette troll** de Greu en fonctionne pas trop (ou alors, j'ai touché le 1er troll agressé par des gobelins lorsque je l'ai aidé ?) - on en trouve une sur chaque **cadavre** de troll - des **pépites d'or** a collecter

Est -> une **porte d'Edurneum**

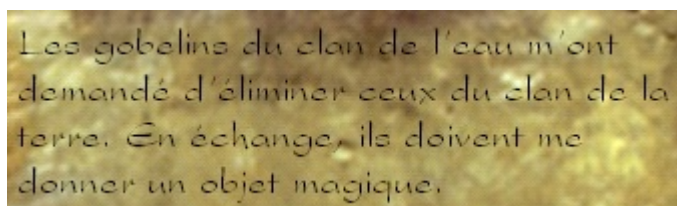
Sud Est -> **niveau 4** vers le **Camp des Rebelles** où il y a la **serrure** cachée par un **levier**



Les gobelins du clan de la terre m'ont demandé d'éliminer ceux du clan de l'eau. En échange, ils doivent me donner de l'or provenant de leur trésor.

Sud -> des gobelins "amicaux" nous propose une mission

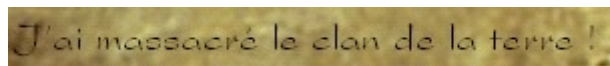
Sud Sud Est -> 1 **levier (déjà fait)** - 1 **porte** vers **niveau 4 - la Crypte**



Les gobelins du clan de l'eau m'ont demandé d'éliminer ceux du clan de la terre. En échange, ils doivent me donner un objet magique.

Centre Nord -> d'autres gobelins "amicaux" nous propose l'inverse !

j'ai choisi de ...



J'ai massacré le clan de la terre !

le clan de l'eau nous récompense avec "une puissante amulette de chance" qui se révèle être un simple **collier**



J'ai éliminé le clan de l'eau !

je n'aime pas que l'on se moque moi !

une **petite clé en métal** ouvre le **coffre** verrouillé / 1 **Pierre d'Amikar** dans l'eau

Nord Ouest -> *Mopak* vend toutes sortes d'**objets** dont des **runes** et des **parchemins** (je lui achète 3 pieux pour 12 Po), son frère *Rinco* est lui dans la caverne aménagée - 1 **note** sous le **coussin** sur le lit (il ne veut pas qu'on y touche - ok + tard) - 1 **coffre** verrouillé (ok + tard)

Sud Ouest -> passage vers ...

la Mine Abandonnée

niveau 6 #2

Nord Est -> 1 poule

Est -> 1 toile d'araignée - araignée - 1 **bracelet**

Sud Est -> 1 **levier** bloqué

Centre -> des rats - 1 homme rat équipé d'une **daguer** d'assassin à lame furtive, empoisonnée et de grande **précision** (Dextérité 14 - CC + 50% - Furtivité + 10%) - 1 feu de camp

Sud Ouest - Ouest -> 1 rat - 1 araignée - 3 **toiles d'araignées** - 3 **squelettes** - 1 **bracelet** - 1 **pépite de fer** / escalier vers le **Lac souterrain - niveau 4**

Nord -> un rapide tour des lieux confirme que nous sommes arrivés à destination -> ...

l'Avant Poste d'Edurneum

Nord Ouest -> manipulez le **bouton** -> une *Soeur d'Edurneum* (ou femme serpent) nous invite à rencontrer la mère supérieure -> *Zalnashh* nous reçoit -> pour obtenir **Zohark**, il nous faudra passer l'épreuve des initiées dans le **Temple des Illusions** (le jeu le localise au Sud Est) dont elle nous donne la clé, un **globe lumineux** (nous ne lui disons pas que nous possédons **Krahoz** ...) - elle précise qu'outre renforcer notre pouvoir magique, la réunion des deux **artefacts** nous protégera des illusions lancées contre nous par *Akbaa*

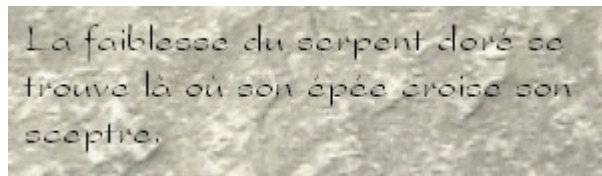
la Grande Salle précédente -> une **barrière magique** (ne peut être annihilée de ce côté) / initialisez la **porte d'Edurneum** / la Bibliothèque gérée par *Soeur Syllashh* -> 5 **livres** à (re)consulter - 1 **équipement d'alchimiste** (ou distillateur) - 1 **parchemin de lévitation**

Nord Est -> escalier vers le **niveau 7 - la Forêt de Champignons** (ok + tard) / une barrière magique (ok + tard)

le Temple des Illusions

utilisez le **globe lumineux** sur "**la serrure**" / 1ère salle -> refermez toutes les **tentures** -> nada

2nde salle -> refermez toutes les **tentures** -> 1 **levier** au Sud Est ouvre un passage secret à l'Est -> une pièce avec un **coffre** verrouillé -> consulter le **panneau** -> ...



La faiblesse du serpent doré se trouve là où son épée croise son sceptre.

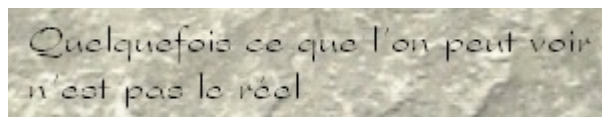
mettez un coup d'épée dans le mur en face -> le **coffre** n'est plus verrouillé -> il contient ...



un 1er **serpent doré**

revenez dans la 2nde salle -> manipulez le **bouton** pour annihiler la barrière magique -> ...

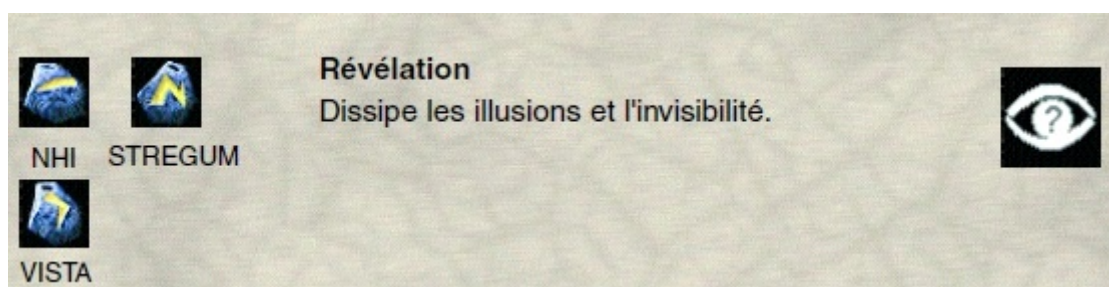
3ème salle -> consulter le **panneau** -> ...



Quelquefois ce que l'on peut voir n'est pas le réel

8 **leviers** qui ont aucun effet - de toutes évidences, ce sont des illusions

invertissons le sens du texte -> "quelquefois ce que l'on ne voit pas est réel" -> il faut faire apparaître quelque chose de caché par une illusion -> en cherchant "illusion" dans le manuel, on trouve le sort 'révélation'



je ne le connais pas car il me manque la **rune nhi** et je n'ai pas de **parchemin révélation** (s'il existe) -> allons voir les **marchands** -> **Maria**, à **Arx**, vend un exemplaire -> je l'achète pour 1 023 Po

lancez le sort révélation ou bien utilisez un **parchemin révélation** (toujours s'il existe) sur les 8 **leviers** -> ils s'évaporent -> 1 **levier** bien réel se fait jour -> il permet d'ouvrir un passage secret juste en face -> un couloir -> ...

une **herse** baissée (ok + tard)

un **bouton** pour annihiler une barrière magique -> 6 **leviers** sur les cotés - 1 **boule blanche** sur un piédestal

en haut de l'escalier avec, dans une cage en dessous, un 2nd **serpent doré** inaccessible -> manipulez la **boule blanche** -> "elle" nous montre 1 des 6 **leviers** mais lequel ?

c'est assez classique comme énigme, il suffit de positionner un **objet différent** devant chacun des 6 **leviers** pour mieux vous repérer -> manipulez la **boule blanche** -> manipulez le **levier** qu'elle désigne -> recommencez -> ...

1 - 2nd Nord / 2 - 3ème Sud / 3 - 1er Nord / 4 - 2nd Sud / 5 - 3ème Nord / 6 - 1er Sud

zonez la barre noire pour avoir la séquence si vous n'avez pas compris

la **herse** se lève et la cage sous la **boule blanche** disparaît -> récupérez vos **objets** et le 2nd **serpent doré** -> progressez -> ...

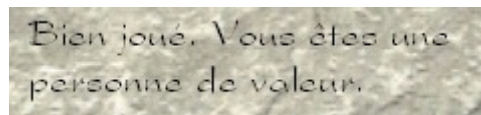
un **panneau** indique "chemin le plus long", l'autre "chemin le plus court" ->

prenez celui que vous voulez -> lisez les **panneaux** -> ...

1ère salle -> un homme nous attaque venant d'une seconde salle - tuez le - 1 **anneau maudit de souffrance**

2nd salle à l'est -> un **bouton** qui ouvre un passage sans issue au Nord Est

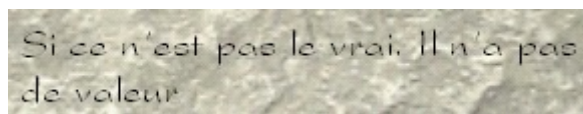
1ère salle -> Nord Ouest -> 1 **faux mur** que l'on peut traverser -> avancez puis reculez pour aller au Nord puis à l'Ouest -> on ne peut progresser dans le couloir -> nous sommes sans cesse repoussés à son début
(même accroupi ou en marche arrière)



Bien joué. Vous êtes une
personne de valeur.

levez la tête -> un **bouton** dissimulé au dessus du **panneau** -> un mur pivote -> vous pouvez progresser latéralement au "couloir repoussoir" -> un **bouton dissimulé** -> un mur pivote -> nous retrouvons le couloir un peu plus loin -> ...

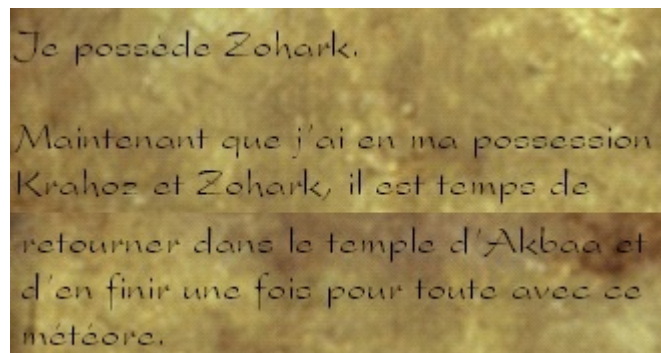
une salle avec un récipient en son centre - 1 barrière magique (**ok + tard**)



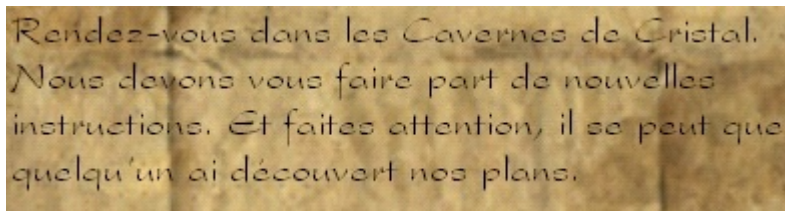
Si ce n'est pas le vrai. Il n'a pas
de valeur.

positionnez le 1er **serpent doré** trouvé sur le récipient

essayez de prendre **Zohark** -> 2 Soeurs d'Edurneum (**femmes serpents**) nous attaquent -> prenez **Zohark** au sol



Je possède Zohark.
Maintenant que j'ai en ma possession
Krahos et Zohark, il est temps de
retourner dans le temple d'Akbaa et
d'en finir une fois pour toute avec ce
météore.



Rendez-vous dans les Cavernes de Cristal.
Nous devons vous faire part de nouvelles
instructions. Et faites attention, il se peut que
quelqu'un ai découvert nos plans.

ramassez la **note** et le **collier** sur le cadavre d'une Soeur d'Eburneum (**femme serpent**) devant le couloir qui mène au **niveau 7 - la Forêt de Champignons** -> où sont ces **Cavernes de Cristal** ?

en repartant -> cinématique -> *Akbaa* nous contacte par télépathie -> il nous propose de s'allier avec lui ...

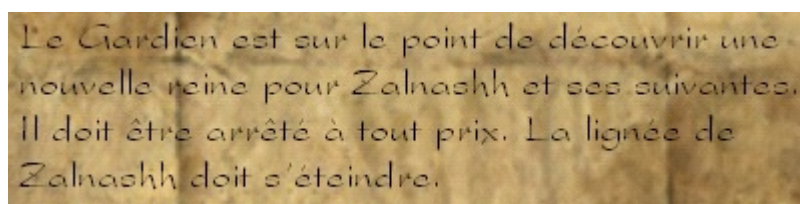
depuis Arx vers la Taverne

commerçons, comme très régulièrement, à **Arx** ... j'ai revendu, entre autres, le 2nd serpent doré à *Maria* et lui ai acheté 2 fioles vides pour 10 Po

Niveau 7

+ 1 constitution + 9 corps à corps + 3 magie + 3 compétence manuelle / 8 818 Po

en allant à mon stock de **matériel** (les 4 tonneaux à côté de la tanière de la reine araignée - **niveau 2**) -> 1 Soeur d'Eburneum (**femme serpent**) m'attaque -> ...



Le Gardien est sur le point de découvrir une
nouvelle reine pour Zalnashh et ses suivantes.
Il doit être arrêté à tout prix. La lignée de
Zalnashh doit s'éteindre.

une **note** et un **collier** ...

y aurait ils des dissidentes parmi les *Soeurs d'Eburneum* ?

passons par là pour rejoindre la Taverne en face de l'**Avant Poste Humains (niveau 1)**

une 2nde Soeur d'Eburneum agressive juste un peu plus loin - 1 **collier**

il n'y a plus que des poules et des cochons à l'**Avant Poste humains** attaqué dernièrement (nous avons l'information) - j'avais loupé 10 Po sous un coussin dans la chambrée !

avant de descendre au **Temple**, je joue au jeu de la roue à la Taverne -> 8 perdues pour 1 gagnée

le Temple

cinématique -> contact par télépathie d'Akbaa -> "viens à moi, j'ai besoin de toi ... donne moi ta vie"

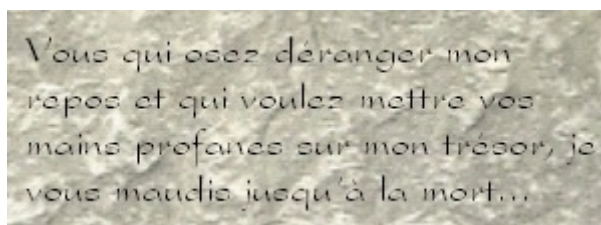
la 1ère entrée vers la Salle du **Météore**, celle où l'on passe au dessus du 1er couloir, est impossible (possibilité éventuelle de passer par celle du **Quartier de Détention gobelins**, avec le bouton dissimulé, pour arriver directement à la **Chambre du Météore**) -> il faut emprunter le couloir

dans ce dernier, un 1er "gars bizarre et costaud" équipé d'une armure loudre et d'une **épée deux 2 mains** (force 12 corps à corps 60), c'est un Ylside (utilisez le sort **boule de feu** + quelques attaques aux corps à corps - si besoin, ressortez, soignez vous et revenez) - une second Ylside au Centre - une troisième dans la salle qui mène à la **Chambre du Météore**

dans cette dernière, nous avons vu deux **boutons dissimulés** en haut sur les côtés -> ...

celui au Sud -> 1 mur se lève -> 1 golem (utilisez le sort **boule de feu** - il est très lent) -> 1 **cœur de golem** / sur le squelette -> **rune cosum** - **rune kaom**

celui au Nord -> 1 mur se lève -> **panneau** -> ...

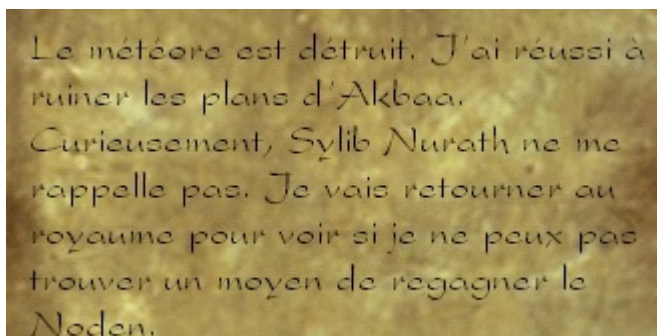


une petite mise en garde ...

1 **coffre** - 1 petit **coffre** -> quand on ouvre celui ci, une liche apparaît ... tuez la -> **le jour où il vient** - 2 **gemmes** - 1 **Pierre d'Akbaa** - 1 **anneau maudit de souffrance** - 1 **anneau d'argent** - 1 **parchemin de négation de champ**

je vais commercer/réparer/distiller à **Arx**, via le **Passage** entre l'**Avant Poste Humains** et **Arx**, et je reviens ...

allez dans la **Chambre du Météore** -> 1 prêtre -> **équipez vous** de **Krahoz** et **Zohark** (emplacement des anneaux) et touchez le **Météore** -> il est comme "aspiré" en nous -> **prenez** la **poudre de Koltk**



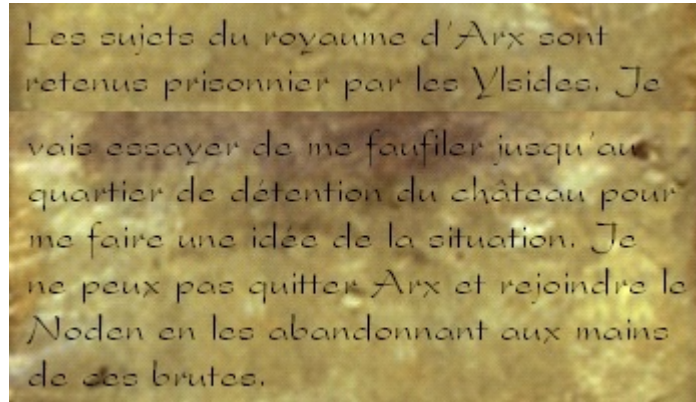
...

remettez vos **anneaux favoris** en place ...

cinématique -> contact par télépathie d'Akbaa -> il est très déçu mais dit être parvenu à utiliser le canal d'énergie, certes moins puissant qu'il aurait pu l'espérer mais, suffisant - "une fois sur place, l'énergie coulera à flots avec toutes ces âmes à prendre"

Arx

le Passage entre l'Avant Poste Humains et Arx -> arrivé à destination, un garde blessé -> ...



Les sujets du royaume d'Arx sont
retenus prisonnier par les Ylsides. Je
vais essayer de me faufiler jusqu'au
quartier de détention du château pour
me faire une idée de la situation. Je
ne peux pas quitter Arx et rejoindre le
Noden en les abandonnant aux mains
de ces brutes.

...

là, il va falloir être discret ... nous voyons des Ylsides, dans **Arx**, qui ne doivent pas nous repérer et sans doute d'autres dans le Château

je possède 1 anneau et 2 potions d'invisibilité-> pour assurer le coup (je n'ai que 36 en Magie - les effets des sorts ne sont pas long), je vais acheter une potion d'invisibilité au **Camp des Rebelles** pour 558 Po <- 2 gobelins et 2 champions gobelins depuis la porte d'Eduerneum du **Lac souterrain** vers le **Camp des Rebelles (niveau 4)**

depuis une des **portes d'Eduerneum** autre que celles du **niveau 1** -> **porte d'Eduerneum** du **Château d'Arx - niveau 1**

allez vers la **porte** -> pour le RP, enlevez ce qui peut faire du bruit comme des **jambières de mailles** -> écoutez -> dès qu'il n'y a plus de bruit, ouvrez la **porte** et allez devant celle du bas -> rendez vous invisible (sort, **potion** ou **anneau**) -> allez vers la Cuisine puis attendez juste avant le coin entre la Cuisine et la Prison -> écoutez -> quand les bruits de pas se rapprochent, rendez vous de nouveau invisible -> "doubler" l'Ylside dès qu'il arrive dans le coin -> allez à la Prison en actionnant le **levier** -> **Kultar** assassine un Ylside - il avait rejoint les rangs des Ylsides et d'**Iserbius** mais vient de les trahir -> le Roi **Lunshire** n'est pas là, nous nous sommes fait berner -> un **plastron d'armure Ylside** (CA + 38 - force + 3 - protection contre la magie + 20 % - furtivité - 20 %) - des **jambières d'armure Ylside** (CA + 30 - force + 2 - protection contre la magie + 20 % - furtivité - 20 %) - une **épée à deux mains** -> ...



waouh - bizarre que compétence manuelle ne soit pas augmentée ...

une fois enfilé ces **équipements d'armure**, *Iserbius (?)* s'exprime à voix haute disant que "lui et son maître *Akbaa* sont proches de l'accomplissement" ...

descendez par la **trappe** désormais ouverte -> ...

nous sommes dans le Dortoir des Gardes d'**Arx** et entendons *Iserbius (?)* traiter les Ylsides d'incapables et leur ordonnant de déguerpir jusqu'à leur refuge (**sous entendu, ils s'en vont d'Arx pour rejoindre le Repaire des Ylsides**)

allez au Château faire le point avec le Roi *Lunshire* -> parlez lui, comme souvent, en présence de *Felnor* qui interviendra dans la conversation et sera de bons conseils

Le piège tendu par Iserbius est un échec, j'ai réussi à libérer le royaume. Maintenant je sais pourquoi je n'ai pas encore été rappelé sur le Noden. Ma mission n'est pas totalement accomplie. Akbaa a eu le temps de se procurer assez d'énergie avant que je ne détruise le météore. La destruction de cette maudite pierre a été une victoire dans la mesure où Akbaa n'est pas aussi puissant qu'il l'aurait espéré. Il est probablement en train de fusionner avec Iserbius. C'est un processus assez long et Iserbius sera invulnérable à la plupart des armes durant cette union. Il faut que je forge l'arme ultime avant de pouvoir affronter Akbaa.

...

Felnor nous invite à trouver et consulter **la théorie de l'arme ultime** - *Soeur Chinkashh*, à la bibliothèque, nous renvoie vers celle de ses sœurs

interlude

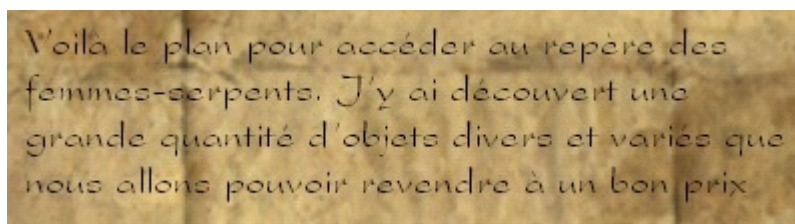
en passant par la **porte d'Edurneum** du **Lac souterrain**, commerce au **Camp des Rebelles** -> direction l'**Avant Poste d'Edurneum** en marchant -> 2 gobelins - 3 hommes agressifs (**a posteriori, c'était peut être des rebelles ?**) -> 3 rats - 4 araignées -> ... -> à la Bibliothèque de l'**Avant Poste d'Edurneum**, *Soeur Syllashh* nous donne **la théorie de l'arme ultime** -> le consulter -> ...

Le livre traitant de l'arme ultime recommande de forger la lame avec du mithril. En effet, c'est le seul métal qui semble accepter les alliages avec des minerais instables, comme peut l'être cette poudre de Koltk. J'espère que c'est la vérité.

il est fait référence aux nains, leur forge et **4 possibilités d'enchantelements** (cf. **les composants d'enchantelements**)

nous n'en sommes pas loin -> allons aux **Caves** -> des gobelins ont attaqués et tués *Rinco* et *Mopak* les

marchands -> les coffres en bas sont détruits -> 1 **petite clé en métal** sur chacun d'eux -> une des deux ouvre le **coffre** verrouillé du haut -> 1 **anneau de régénération** -> prendre et lire la **note** sous le **coussin** -> ...



notre carte du **niveau 4** est mise à jour ... allons y -> ...

tant que nous sommes là, liquidons les 2 Ylsides au Nord Ouest -> escalier descendant vers le Nord Ouest du **niveau 5** (**ok + tard**) -> 1/2 tour

le passage secret pour accéder au repère des femmes serpents est localisé ici - juste au sud, si on lève la tête, on distingue une grotte à l'Est de "la structure en paliers de bois" -> ...



il faut débiter l'ascension depuis la salle un peu au Sud -> sauter de plaques rocheuses en plaques rocheuses -> puis sur des plaques de bois -> une fois face à "la structure en paliers de bois", léviter (**sort ou parchemin**) pour atterrir dessus -> sauter en face -> sauter une dernière fois vers la **toile d'araignée** -> 1 **squelette** -> 1 **toile d'araignée** -> montez -> **l'Avant Poste d'Edurneum - niveau 6** -> nous arrivons dans la pièce dont la **barrière magique** était inviolable de l'autre côté -> accroupissez vous -> 1 piège -> 1 **coffre** verrouillé - 2 **coffres** -> **j'ai pris uniquement ce qui m'intéressait soit 1 potion d'invisibilité et 1 parchemin de lévitation - je vous laisse découvrir le reste**

cherchons les nains dans les profondeurs (indication de *Miguel*, le forgeron d'**Arx**) en passant par l'escalier descendant de **l'Avant Poste d'Edurneum** -> ...

la Forêt de Champignons

niveau 7 #1

des rats - des hommes rats équipés de **dagues d'assassin à lame furtive**, **empoisonnée et de grande précision** (**Dextérité 14 - CC + 50% - Furtivité + 10%**) et disposant de quelques **objets de joaillerie** sur eux - des **squelettes emmitouflés (?)**

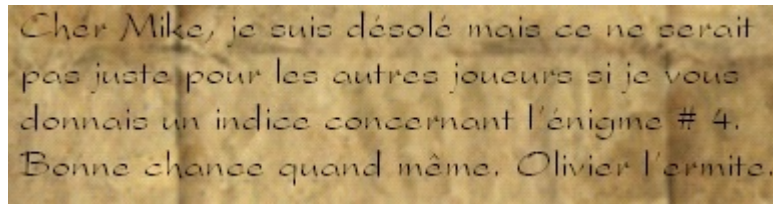
tout de suite au Nord -> une **porte d'Edurneum** a initialiser

Sud -> 1 **squelette** / revenir au début puis vers l'Est -> 1 **parchemin de lévitation** sur 1 **squelette**

petit aller retour pour commercer à Arx -> j'achète la **rune rhaa** à **Maria** pour 1 023 **Po**

Sud Ouest -> 1 reine araignée - 1 chenille géante (**nous observons "les restes" d'un aventurier, qu'elle avait avalée, une fois qu'elle a explosée**)

secteur des araignées -> 1 **épée de force de Ciprian** (**force 10 corps à corps 40 / + 1 force + 1 constitution + 1 CA**)
sous l'une d'entre elles / 1 **squelette** -> 1 **anneau de maître Anselmo** (**résistance au poison + 20 % - constitution + 1**) - 1 **parchemin de boule de feu** - 1 **note**



sans doute un "oeuf de paques"

revenir vers la galerie principale -> en face -> descente vers le ...

le Royaume des Nains

niveau 8 #1

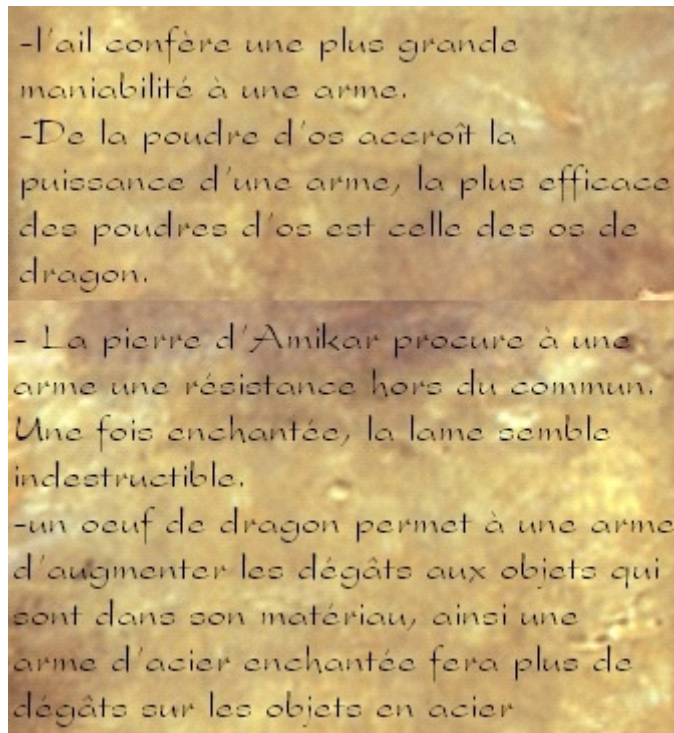
vers le Nord en arrivant - un **panneau** indique que la magie est interdite - la **porte** vers la Fonderie est verrouillée (**ok + tard**) / une galerie au Nord Ouest -> nous arrivons en surplomb d'une pièce -> 1/2 tour -> explorons d'abord l'Est -> ...

1 **pépite de fer** posée sur un bac en bois / au Nord Est de l'étendue de lave -> la dernière **porte d'Edurneum** a initialiser (**lancer le sort protection contre le feu puis allez y en sautant sur les "plots" immergés ou bien essayez en **lévitant****) -> un îlot au Sud Est (**ok + tard cf. la Chasse au Trésor**)

avant d'aller plus avant, le principal étant d'avoir localisé le Royaume des Nains, occupons nous de ...

les composants d'enchantelements

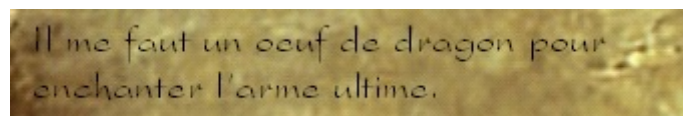
retournons commercer à **Arx** et faisons le point sur ce qu'on peut lire dans **la théorie de l'arme ultime** a propos des 4 **composants d'enchantelements** -> ...



-l'ail confère une plus grande maniabilité à une arme.
-De la poudre d'os accroît la puissance d'une arme, la plus efficace des poudres d'os est celle des os de dragon.
- La pierre d'Amikar procure à une arme une résistance hors du commun. Une fois enchantée, la lame semble indestructible.
-un oeuf de dragon permet à une arme d'augmenter les dégâts aux objets qui sont dans son matériau, ainsi une arme d'acier enchantée fera plus de dégâts sur les objets en acier

nous possédons de l'ail (sinon, achetez en ou trouvez en) et des pierres d'Amikar -> reste à trouver de la poudre d'os de dragon et un oeuf de dragon (ok + tard) - allons à la pêche aux renseignements auprès de nos interlocuteurs privilégiés -> ...

la mère supérieure des Soeurs d'Eburneum, Zalnashh -> ...



Il me faut un oeuf de dragon pour enchantar l'arme ultime.

où peut on en trouver ?

on en déduit que l'ail, les pierres d'Amikar et la poudre d'os de dragon sont des composants d'enchantements pour des armes banales

profitez d'être ici pour lui donner Krahoz - elle veut toujours savoir où se situe le Camp des Rebelles - nous ne lui disons pas

un dragon, ça a besoin d'espace ... et de l'espace, il y en a à ...

la Grande Faille à l'Ouest du Quartier de détention gobelins

essayons d'aller voir là où j'avais indiqué "je ne sais si on peut aller en face" (sous entendu, depuis le "côté Greu", atteindre l'autre versant)

si vous ne connaissez pas le sort lévitation, assurez vous de disposer de 2 parchemins de lévitation

positionnez vous le plus haut possible où il y a des stalagmites et lévitez (sort ou parchemin) jusqu'en face (derrière la porte d'Edurneum)

niveau 2 #8

des rats ... 3 squelettes -> 1 anneau d'invisibilité - 1 parchemin de projectile magique - 1 épée de force de Ciprian (force 10 corps à corps 40 / + 1 force + 1 constitution + 1 CA)

en haut des escaliers, c'est trop haut pour sauter -> notre héro nous suggère de décrocher une stalactite pour faire un point d'appui

envoyer un boule de feu ou un projectile magique (sort ou parchemin) sur la stalactite la plus proche sur votre droite de façon à ce qu'elle s'enfiche dans la stalagmite en dessous - lévitez (sort ou parchemin) pour vous positionner dessus (j'ai essayé de sauter, je n'y arrive pas, c'est trop loin) -> sauter en face (Nord) -> 1 sac à dos - 1 plastron (force 14) - des jambières (force 14) - 1 heaume magique de grande protection (force 14 / CA + 10) - 1 parchemin de lévitation

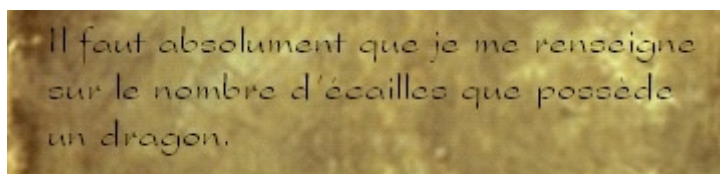
de ce point -> lévitez (sort ou parchemin) jusqu'à la grotte la plus à gauche de vous (soit vers le Nord Est) -> 1 reine araignée - 1 parchemin de protection contre le feu et un anneau de protection totale (CA + 10% - résistance au poison + 10% - protection contre la magie + 10%) sur un 1er squelette - 1 parchemin de lévitation sur un 2nd squelette -> avancez -> ...



nous sommes "ici"

sauter sur l'énorme stalagmite -> lévitez (sort ou parchemin) jusqu'à la grotte sur votre droite (Nord - celle entre la 1ère et la 2nde visitées) -> 1 parchemin de champ de force sur le 1er squelette - 1 parchemin de 3ème oeil sur le 2nd squelette - envoyez une boule de feu (sort ou parchemin) sur le 3ème squelette - pour récupérer 1 rune comunicatum - 1 dague d'assassin à lame furtive, empoisonnée et de grande précision (Dextérité 14 - CC + 50% - Furtivité + 10%)

cassez le mur de glace avec une boule de feu (sort ou parchemin) -> avancez -> accroupissez vous pour arriver dans l'Antre du Dragon de Glace -> parlez lui ...



il semble vouloir autant de pièces d'or qu'un dragon a d'écailles

pour avoir lu tous les livres vus dont les races d'Arx, nous le savons -> 4 815 -> présentez lui toutes vos pièces d'or, il prendra cette somme et ...



donnera sa progéniture, soit un **oeuf de dragon**

il me manque la **poudre d'os de dragon** - je suppose qu'il aurait fallu que je l'affronte ?

rien d'intéressant alentours -> retournons commercer à **Arx** -> ...

avant de retourner au **Royaume des Nains**, passez par le **Camp des Rebelles** pour donner **Zohark** à **Alia** ...

le Royaume des Nains

niveau 8 #2

retour à la galerie Nord Ouest -> descendez (**on peut remonter en sautant**) -> **conserver une sauvegarde** -> 1 **porte** verrouillée au Nord (**ok + tard**) / Est -> 1 bête féroce de l'enfer surgit derrière nous (**n'essayez pas de la combattre et essayez d'aller assez vite pour les actions suivantes**) -> ...

j'ai eut quelques soucis pour trouver (et réaliser) cette séquence -> une seconde bête féroce de l'enfer qui arrivait intempestivement, de front, alors que je revenais vers le 1er levier (la vraie étant derrière moi) !

allez tout droit et passez la **porte** -> 1ère à gauche -> progressez -> laissez vous tomber sur la plaque métallique en bas -> allez en face en sautant via les autres plaques métalliques à votre droite -> avancez dans cette nouvelle galerie -> nous passons 1 **porte** verrouillée (**ok + tard**) -> prendre la **petite clé en métal** sur un **cadavre de nain** - un éboulement se produit "quelque part" -> 1/2 tour -> ouvrez la **porte** verrouillée avec la **petite clé en métal** -> avancez -> laissez de côté la galerie de droite en allant tout droit puis à droite (**en face, c'est bouché**) -> nous sommes dans la **Salle d'arrivée du minerai** - 1 **porte** verrouillée (**ok + tard**) -> un **levier** mural ne fonctionne pas à l'instant T (**ok + tard**) -> progressez dans la galerie juste à côté -> passez la **porte** -> actionnez le **levier** au sol -> revenez au **levier** précédent et manipulez le -> le sol vers la sortie de la **Salle d'arrivée du minerai** s'est effondré laissant place à une **petite mare de lave** -> sautez par dessus - la bête féroce de l'enfer viendra y périr (**aucun PE ?**) -> ...

fouillez tranquillement les deux salles -> 1 **jeu d'outils** - **carnet de bord des mines** (**qui donne l'explication pour les nains massacrés**) - 1 **petite clé en métal** - 1 **moule pour une épée à deux mains** (**posé en hauteur**) - une "1ère machine" dans la **Salle d'arrivée du minerai** - une échelle permet d'accéder à un **levier** (**ok + tard**)

retournez prendre le **manuel d'utilisation de la forge** et 1 **pierre de pouvoir** sur le **cadavre nain** puis revenir et tournez à droite après la **porte** déverrouillée (**Nord**) -> progressez -> ouvrez la **porte** verrouillée avec la **petite clé en métal** -> progressez vers l'Est -> ...

1ère pièce à droite -> 1 **moule pour une épée** - 1 **pierre de pouvoir** - 1 **petite clé en métal** - 1 **petite clé en métal** jaune

2nde pièce à gauche -> 1 pierre de pouvoir

revenez à la Salle d'arrivée du minerai et ouvrez la porte verrouillée avec la petite clé en métal jaune -> continuez vers l'Est et de suite au Sud -> ouvre la porte verrouillée avec la petite clé en métal -> c'est par là que nous quitterons les lieux -> retournez dans la galerie direction Est -> 1 porte verrouillée tout au fond -> revenez dans le couloir qui mène à l'Est (où il y avait les 2 petites clés en métal) -> ...



nous sommes là ...

progressiez -> des rats -> ...

1 panneau indique Minage de Métal au Nord Ouest -> allons y -> ...

1 pépite d'or sur un cadavre de nain - au cas ou, on trouvera rapidement une pioche au sol à côté -> 1 pierre de pouvoir à mi hauteur - des pépites de fer à collecter / un couloir puis des cavités -> 1 pépite d'or - 1 pierre de pouvoir, 1 fiole de sang et 1 note (mention d'un pénurie de mithril) sur un squelette - 1 pépite de fer / revenir au couloir -> progressez jusqu'à une grande échelle -> sautez sur la gauche pour pouvoir atteindre une émeraude dans un "trou" -> descendre en bas -> ...

empruntez les poutres et la corniche pour fouiller le cadavre d'un nain et décrocher une énorme pépite de mithril <- elle est tellement grosse qu'elle ne loge pas dans les sacs à dos

jetez la en bas et descendez -> au fond, nous observons une "2nde machine" qui envoie ou réceptionne le minerai (ok + tard) -> continuons de visiter -> revenons à la fin du couloir qui mène à l'Est (où il y avait les 2 petites clés en métal) -> ...

1 panneau indique la Forge au Sud -> allons y ... -> un rapide tour des lieux -> 1 jeu d'outils - 2 coffres verrouillés derrière une "3ème machine" - une "4ème machine" (face Est) - 1 enclume -> consultons le manuel d'utilisation de la forge

Le façonnage d'objet métallique nécessite l'emploi de deux machines. Tout d'abord vous devez utiliser le façonneur de lingots : cet appareil fondra votre minerai pour obtenir un lingot calibré. Voici les différentes étapes pour obtenir un lingot :

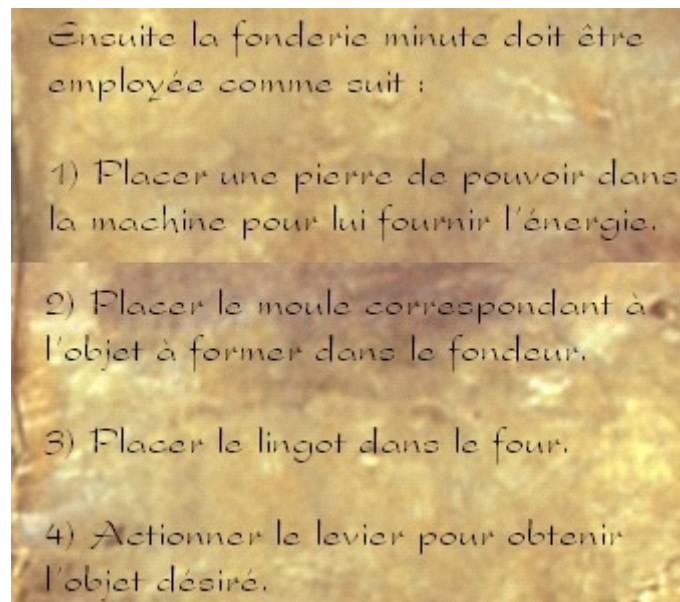
- 1) Placer une pierre de pouvoir dans la machine pour lui fournir l'énergie.
- 2) Mettre deux morceaux de minerai de bonne taille dans le four. Bien faire attention à ne pas mettre deux types différents de minerai.
- 3) Ajouter un réactif éventuel si le besoin s'en fait sentir pour le lier au métal.
- 4) Actionner le levier pour obtenir le lingot.

...

occupons nous du **mithril** (ce ne peut être que là qu'il doit être utilisé) -> retour au **Minage de Métal** -> la "2nde machine" -> placez l'**énorme pépite de mithril** au dessus du **panneau 'départ minerai'** -> placer 1 **pierre de pouvoir** dans **emplacement pour une source d'énergie** -> manipulez le **levier** -> observez puis allez la récupérer à la **Salle d'arrivée du minerai** -> ...

il nous faut transformer cette **énorme pépite de mithril** -> la "1ère machine" -> insérez 1 **pierre de pouvoir** dans **emplacement pour une source d'énergie** -> une presse se lève au milieu de la **Salle d'arrivée du minerai** -> positionnez l'**énorme pépite de mithril** dessous -> montez à l'échelle -> allez jusqu'au **levier** et manipulez le -> la presse frappe l'**énorme pépite de mithril** pour en faire 4 **pépites de mithril**

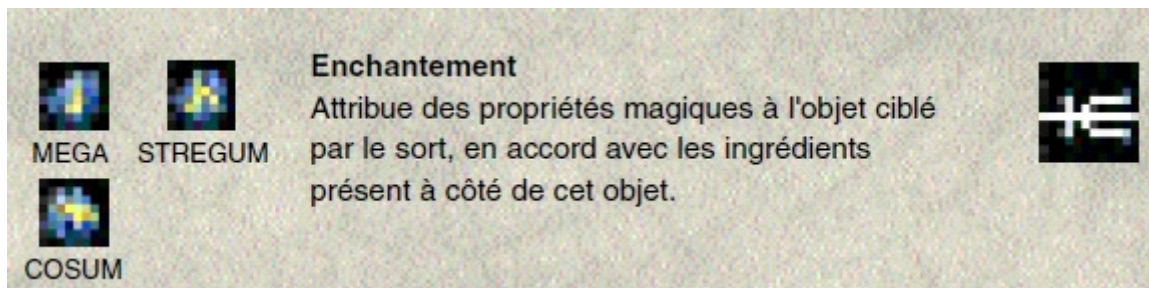
revenez à la Forge -> la "4ème "machine" -> placez 1 **pierre de pouvoir** dans **emplacement pour une source d'énergie** - positionnez 2 **pépites de mithril** et la **poudre de Koltk** dans le four -> actionnez le **levier** -> après avoir été fondu puis martelé, nous obtenons 1 **lingot de mithril mélangé à de la poudre de Koltk**



reste la "la 3ème machine" -> placez 1 **pierre de pouvoir** dans **emplacement pour une source d'énergie** -> montez le court escaliers et placez le **lingot de mithril mélangé à de la poudre de Koltk** dans le "trou" en haut -> redescendre et placez le **moule** de votre choix sous la presse côté Ouest -> **je choisis le moule pour une épée à deux mains** -> actionnez le **levier** -> votre **épée (à deux mains) du météore** apparaît sous la presse côté Est -> appliquez l'**oeuf de dragon** sur cette dernière -> ...

Une épée à deux mains de météore (DMG+30 CA+8 Furtivité-10%). (Prêt à être enchanté)

si on consulte le manuel, il existe le sort enchantement -> ...



problème -> il est de rang 8 -> il nécessite donc un haut score dans la compétence Magie

les ingrédients sont sans doute ceux indiqués dans le paragraphe : **les composants d'enchantement**

je ne dispose pas de **parchemin d'enchantement** et n'en trouve pas à acheter -> encore une fois, parlons à nos interlocuteurs privilégiés en leur présentant l'**épée (à deux mains) du météore** -> ... -> c'est la mère supérieure, *Zalnashh*, à l'**Avant Poste d'Edurneum** qui va nous sauver la mise mais à quel prix !

pour pratiquer l'enchantement, elle exige qu'on lui donne la localisation du **Camp des Rebelles** -> placez l'**épée (à deux mains) du météore** sur l'autel au centre de la Grande Salle -> parlez lui -> elle tiens parole et pratique l'enchantement -> cinématique : les *Soeurs d'Edurneum* filent toutes vers par la **porte d'Edurneum** - on peut supputer fortement que l'assaut contre le **Camp des Rebelles** est engagé ... **ne nous mêlons pas de ça, tout du moins dans l'immédiat !**



récupérez l'épée (à deux mains) du météore

Je possède l'arme ultime.
L'heure est venue pour moi de remplir
ma mission. Je dois me rendre dans le
repère des Ylsides et détruire
Isorbius. ou devrais-je dire Akbaa.

....

juste avant de jouer une dernière fois à la Taverne (2 perdues pour 1 gagnée), récupérons les 2 objets en face
de l'Avant Poste humains grâce au sort télékinésie -> 1 parchemin de boule de feu - 1 anneau de Darkaa
(protection contre la magie + 20 % / CA - 20 %)

avant d'aller au Repaire des Ylsides -> il nous reste, entre autres, un secteur que nous avons zappé dans ...

la Crypte inférieure

descendre jusqu'au niveau 6 -> des zombies, des momies et des lichs

Niveau 8

j'attends avant d'affecter les points gagnés / 21 512 Po

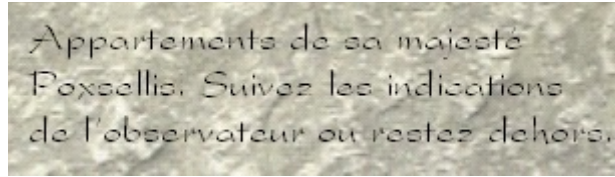
empruntez l'escalier descendant vers le ...

niveau 7 #2

des rats ... 1 levier dans la 1ère pièce au Nord lève la herse de la pièce en face -> 2 momies - 2 sarcophages
dont 1 piégé -> 1 plastron magique de grande protection

2nde pièce Nord -> 1 parchemin de boule de feu - 1 levier lève la herse en face -> 1 sarcophage -> 1 momie
- des jambières

3ème pièce Nord -> 1 herse baissée (ok - on arrivera par l'autre côté)

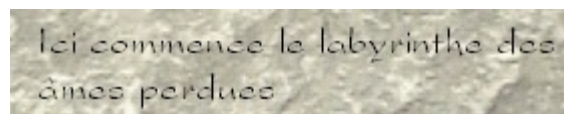


1 panneau

secteur avec 3 leviers -> 1 momie dans les parages - ne pas toucher au levier du milieu - manipulez les 2 autres -> ...

couloir Nord allant vers l'Ouest -> sautez par dessus la dalle -> 1 pieu

couloir central vers l'Ouest -> ...



...

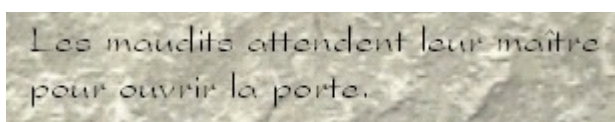
4 herse baissées (ok + tard) -> manipulez le levier vers le Sud Ouest et allez dans la pièce au Sud Ouest (la herse s'est levée) -> 1 bouton dissimulé ouvre un passage secret -> une lumière bleutée ? / 1 levier lève la herse au Nord Ouest -> allez y -> le passage est piégé par des piques -> envoyez un projectile (flèche ou sort de boule de feu par ex.) sur le bouton dissimulé en face -> un pont apparaît -> progressez -> 1 petite clé en métal dans la PT - 1 levier -> retournez dans la pièce Sud Ouest et remanipulez le levier -> allez au Nord -> 1 herse s'est levée -> couloir vers le Nord Est -> 1 levier ouvre un passage secret au Sud -> allez y (des rats) -> 1 levier lève la 1ère herse vue à notre arrivée dans ce secteur -> allez y -> ...



"ici" un dernier levier lèvera la herse du Nord Est (que l'on a déjà put observer au fond du couloir vers le Nord Est)

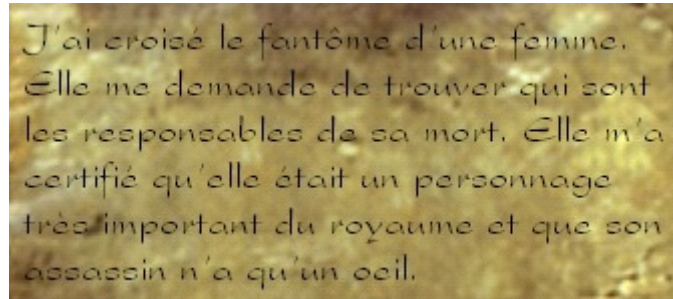
retournez au Nord et cheminer de nouveau dans le couloir vers le Nord Est -> 1 épée longue nous attaque puis un marteau de forgeron -> 6 leviers dans une grande salle autour d'une statue (qui doit être "l'observateur" mentionné sur un panneau) -> il faut manipuler les leviers qu'indique la main de la statue (les 2 leviers dans le dos de la statue ne sont pas concernés) -> la herse Est se lève -> progressez -> 1 hache à 2 mains nous attaque -> nous entendons une voix de femme en détresse -> ...

ouvrez la 1ère porte verrouillée avec la petite clé en métal -> 1 bouton dissimulé ouvre un passage secret -> récupérez les 4 pieux -> 1 levier lève la herse en face -> allez y -> la femme en détresse est un zombie -> 1 parchemin drain de mana et 1 parchemin invocation de mort vivant dans le coffre -> 2 bracelets - 2 jeux d'outils - 1 rubis - 1 corde sur le squelette -> progressez -> ...



un panneau à côté d'une porte verrouillée ...

1 levier lève la herse -> 2 zombies -> 1 petite clé en métal ouvre la porte verrouillée en face -> ...



...

1 levier permet de recouvrir, pour moitié, un piège de piques plus loin dans le couloir -> sortez -> ...

un piège bien visible -> progressez vers l'Est -> un "trou" avec des piques -> lévitez pour le franchir (sort ou parchemin) -> manipulez uniquement le 1er levier pour compléter "la couverture" du piège de piques -> escalier descendant vers -> ...

niveau 8 #3

Est -> 1 salle immense avec 2 herses baissées (1 de chaque côté)

un large couloir vers l'Ouest -> des tombeaux avec des herses baissées (extérieur - intérieur) -> ...

1er Nord -> 1 levier pour entrer -> 1 globe lumineux dans 1 sarcophage

1er Sud -> 1 levier pour entrer -> 1 globe lumineux dans 1 sarcophage -> 1 bouton dissimulé ouvre l'autel -> 1 épée longue de précision (force 10 corps à corps 40 CC + 20 %)

2nd Nord -> 1 levier pour entrer -> 1 globe lumineux au sol au Nord Est - 1 parchemin de lévitation au Nord Ouest

2nd Sud -> 1 levier pour entrer -> 1 globe lumineux dans 1 sarcophage

le large couloir -> posez 1 objet lourd sur chaque plaque de pression -> avancez et disposez 1 globe lumineux sur chaque plot (procédez comme avec une clé sur une porte verrouillée)



dans le sarcophage central -> le heaume de Poxellis (CA + 10 / dissipe les illusions)

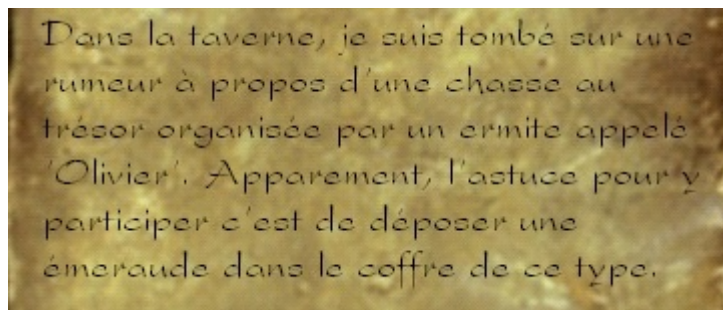
pour avoir violé le tombeau de l'ancien Roi humain, ses défunts capitaines nous attaquent -> 2 lichs + 1 zombie invoqué

récupérez vos objets lourds sur les plaques de pression

pour ressortir, portez le heaume de Poxellis et suivez les triangles au sol ... revenez à Arx

la Chasse au Trésor

allez à l'étage de la Taverne -> parlez à *Enoill*, l'homme borgne attablé a propos de l'assassinat de la femme importante du Royaume (le fantôme de la Crypte inférieure) -> il semble dérangé par la question et esquive la réponse (à cet instant, je ne peut rien faire de plus, il faudrait soit l'assassiner ? soit le voler ?) / lire les mots gravés sur la pierre à côté de lui -> ...



Dans la taverne, je suis tombé sur une rumeur à propos d'une chasse au trésor organisée par un ermite appelé 'Olivier'. Apparemment, l'astuce pour y participer c'est de déposer une émeraude dans le coffre de ce type.

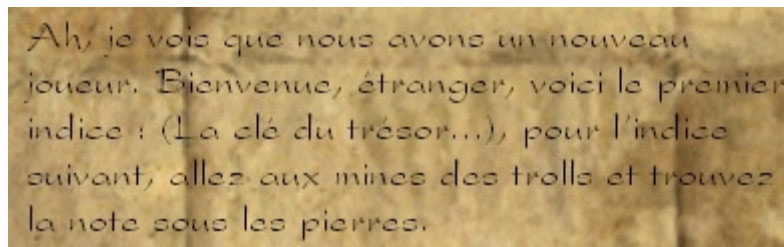
...

nous n'avons jamais rencontré d'ermite appelé *Olivier* -> il nous reste un "espace non visité" (en partie pour cause de porte verrouillée) au Sud Ouest du niveau 4

à **Arx** -> j'achète, 296 Po, 1 émeraude à *Tazok* le bijoutier

niveau 4 #5

allons à cette porte verrouillée située juste au Sud Ouest de la porte d'Edurneum -> fracassons là avec notre épée (à deux mains) du météore -> 3 araignées - 1 équipement d'alchimiste (ou distillateur) - le pouvoir des poulets - 1 coffre verrouillé (ok + tard) - 1 coffre verrouillé s'ouvrant avec 1 émeraude contient ...



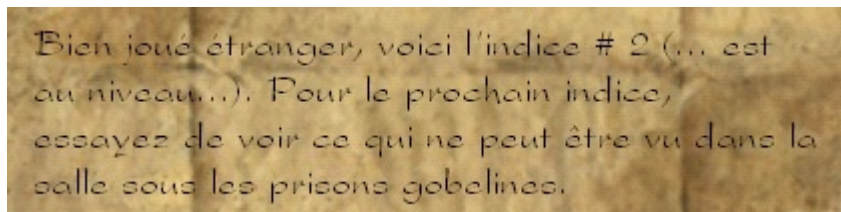
Ah, je vois que nous avons un nouveau joueur. Bienvenue, étranger, voici le premier indice : (La clé du trésor...), pour l'indice suivant, allez aux mines des trolls et trouvez la note sous les pierres.

une note

une 2nde porte verrouillée a fracasser -> 1 squelette contenant 1 note type blague et 1 jeu d'outils - 1 pépite d'or - des rats

le Camp des Trolls (les Cavernes Gobelines) - niveau 3

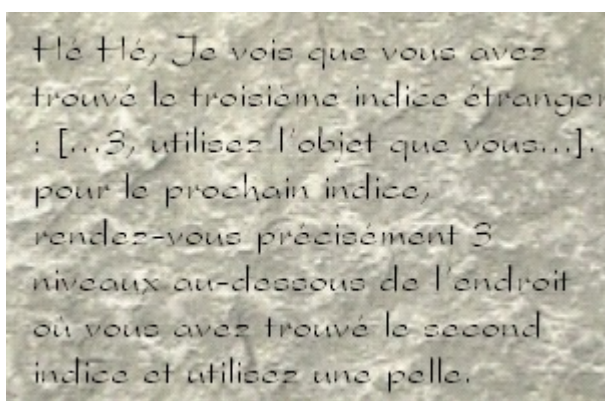
là, c'est simple, on trouve la **note** à l'Ouest (la cavité avec 2 **coffres verrouillés**) sous une des **pierres** au sol ...



Bien joué étranger, voici l'indice # 2 (... est au niveau...). Pour le prochain indice, essayez de voir ce qui ne peut être vu dans la salle sous les prisons gobelines.

Quartier de Détention gobelins - niveau 3

allez dans la cavité que nous avons trouvé **étonnamment** vide derrière le **mur instable** -> lancez le sort **révélation** (ou **utilisez un parchemin de révélation**) -> une **note publique** apparaît au sol -> ...



Hé Hé, Je vois que vous avez trouvé le troisième indice étranger : [...], utilisez l'objet que vous... pour le prochain indice, rendez-vous précisément 3 niveaux au-dessous de l'endroit où vous avez trouvé le second indice et utilisez une pelle.

...

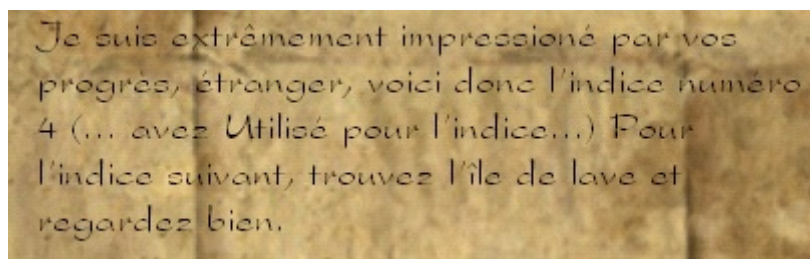
consultez maintenant les cartes des **niveau 3** et **6** pour visualiser la zone a fouiller -> emportez une **pelle**, elle servira ultérieurement -> ...

la Mine Abandonnée - niveau 6

arrivez par la **porte d'Edurneum** de l'**Avant Poste d'Edurneum** -> il n'y a plus que des rats -> allez jusqu'à la sortie vers la **Mine Abandonnée** -> **j'ai beaucoup tourné avant de trouver** -> déjà, j'avais **râté** une échelle, au Centre Est, qui permet de prendre 1 **sabre maudit** (force - 8 dextérité - 8 protection contre la magie - 100 %) et 1 **capuchon de discrétion en cuir** sur 1 **squelette** "posé" sur une poutre en hauteur



la **note** recherchée est ici

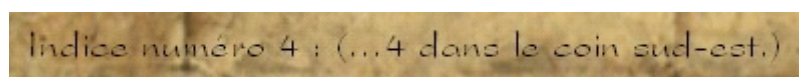


rien de compliqué pour localiser ce point - nous l'avions noté

tant que nous sommes ici, allons aux **Caves** -> "bingo !!!" -> nous tombons sur le **matos** que vendaient *Rinco* et *Mopak* et qui fut "déplacé" par leurs meurtriers gobelins - **rune tera** - **rune movis**

le Royaume des Nains - niveau 8

"l'île de lave" est bien entendu au Sud de **la porte d'Edurneum** (c'est l'îlot) -> lévitez (**sort ou parchemin**) jusqu'à lui (**si cela vous est impossible -> protection contre le feu -> courir en sautant**) - la **note** est dans le petit chariot -> revenez (**de suite**) vers le Nord -> ...



reprenons ce qui est indiqué dans les textes entre parenthèses -> "**la clé du trésor ...**" "**... est au niveau ...**" "**... 3, utilisez l'objet que vous ...**" "**... avez utilisé pour l'indice ...**" "**... 4 dans le coin sud-est**"

problème -> nous n'avons pas utilisé d'**objet** sur l'îlot du **Royaume des Nains** ! -> **il doit y avoir une erreur soit de texte soit de traduction ?**

remettons les textes en ordre -> la **clé du trésor** est au **niveau 3** (**textes entre parenthèses**) - plus précisément au Sud Est (**cf. dernière note**) - était mentionné "utilisez une pelle" dans la **note** de l'indice 3

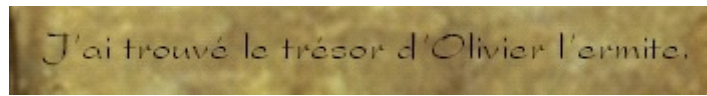
les Cavernes Gobelines - niveau 3



là aussi, j'ai mis du temps à trouver ...

tout au Sud Est -> en face de **la porte d'Edurneum**, soit en surplomb -> allez dans le coin où l'on voit le bas d'un échelle en hauteur -> utilisez la **pelle** (<F> **sur l'icône de la pelle depuis l'inventaire**) -> récupérez la **petite clé dorée** -> ...

retournez dans la planque de l'ermite *Olivier* -> **niveau 4 #5** -> utilisez la **petite clé dorée** sur le **coffre** verrouillé qui contient -> ...



...

Niveau 8

+ 1 mental + 7 compétence manuelle

l'**anneau des héros** (+ 1 force + 1 mental + 1 dextérité + 1 constitution) <- nécessite **63 en compétence manuelle** pour être **identifié**

Niveau 8

+ 7 corps à corps + 1 magie / 25 435 Po

reprenons la quête principale -> direction le **Repaire des Ylsides** ...

passage au **Camp des Rebelles - niveau 4** -> il est jonchés de morts - quelques rebelles agressifs - pas de trace d'*Alia* - 3 **petites clés en métal** sur les **cadavres** dont 1 qui ouvre le **coffre** verrouillé à l'Est qui contient 1 **lingot d'or**, les **mystère de la finance** et 1 **petite clé en métal** jaune -> j'ai **donné les mystères de la finance** à *Pog*, le roi des troll, pour **emmerder les gobelins** -> beaucoup d'**objets** disponibles notamment dans les **coffres** du *garde marchand* (la liste est trop longue)

la Repaire des Ylsides

à l'entrée (rappel -> Nord Ouest du **niveau 4**) -> 1 prêtre possède une **Pierre d'Akbaa**

niveau 5 #3

Nord Est -> 2 Ylsides

Nord Ouest

escalier descendant -> une Forge -> 2 prêtres détiennent 3 **petites clés en métal** -> 1 **enclume** - 1 **coffre** verrouillé s'ouvre avec 1 des 3 **petites clés en métal** -> un **plastron d'armure Ylside** (CA + 38 - force + 3 - protection contre la magie + 20 % - furtivité - 20 %) - des **jambières d'armure Ylside** (CA + 30 - force + 2 - protection contre la magie + 20 % - furtivité - 20 %)

chambrée -> mon bien aimé Akbaa - 1 anneau de protection totale (CA + 10% - résistance au poison + 10% - protection contre la magie + 10%) sous un coussin - 1 coffre contient des bougies (ok voir plus bas)

Centre

1 Ylside

Ouest -> 1 homme à la tête tranchée - 2 coffres verrouillés

Est -> porte Sud -> 1 rat - nourriture / magique / porte Nord -> chambrée -> 1 enclume - 1 pilon - 1 coffre verrouillé s'ouvre avec 1 des 3 petites clés en métal -> 1 heaume en mithril / porte Est verrouillée s'ouvre avec 1 des 3 petites clés en métal -> chambre d'Iserbius -> 1 coffre verrouillé (ok + tard) - le journal personnel d'Iserbius - 1 mini troll et 1 mini bête féroce dans une cage

Sud -> 1 porte double - 2 Ylsides - 5 réceptacles (ok + tard) - 1 porte double verrouillée / positionnez chaque Pierre d'Akbaa sur un des réceptacles (procéder à l'identique d'une clé sur une porte verrouillée) -> il nous en manque une -> pas de panique, ce serait consternant qu'il n'y en ait pas une dans le Repaire des Ylsides -> ...

retournez dans la chambre d'Iserbius (Centre Est - Est) -> il y a une chose bizarre sur l'autel, c'est le crâne de droite que l'on ne peut pas bouger -> histoire d'être symétrique visuellement -> posez lui, à l'instar du crâne de gauche, une bougie dessus -> un claquement se fait entendre -> une petite clé en métal était cachée dans un logement secret d'un des mats du lit -> elle ouvre le coffre verrouillé juste à côté -> 1 pierre d'Akbaa - 1 note d'Iserbius -> ...

conservez une sauvegarde -> c'est le fin de l'aventure

allez au Sud -> positionnez cette 5ème pierre d'Akbaa sur le dernier réceptacle libre -> la porte double s'ouvre -> avancez et frappez Iserbius -> ...

affrontez Akbaa incarné dans le corps d'Iserbius

personnellement, je me suis fait surprendre la 1ère fois -> je l'ai eut au second coup en m'éloignant de suite puis en le collant au corps à corps sans m'occuper du monstre qu'il invoque - j'avais 46 potions de soin et j'ai utilisé le sort foudre 3 fois

je ne vais pas vous raconter la fin, voici juste un extrait ->

Pourquoi avoir fait ça ? Akbaa était ce qu'il était, mais il était le seul qui pouvait ramener le soleil sur Arx...

...

***** BILAN *****



"Am Shagar " ou plutôt le Gardien du Noden, juste avant d'affronter le dieu de la destruction, *Akbaa*

Durée estimée de la partie comprenant la rédaction du document -> **84 h 00**

finalement, j'ai très peu utilisé (et distillé) de **potions** - hormis le dernier combat, les **potions de soin** ont été utilisées à la marge et pour les autres (**empoisonnement**, **antidote**, **mana** et **invisibilité**) cela doit se compter sur les doigts d'une main !

lorsque les combats tournaient mal, je prenais tout simplement mes jambes à mon cou -> lorsque l'on change de carte, les ennemis ne nous suivent pas / impasse totale sur les **armes à distance**

pratiquant les réparations moi même et n'ayant pas acheté beaucoup d'**objets**, je n'ai eut pas de soucis d'ordre financier

quelques points mystérieux comme **la Caverne de Cristal** mentionnée sur le **cadavre** d'une *Soeur d'Eburneum* ou bien la localisation des *Soeurs d'Eburneum* (ainsi qu'*Alia*) après leur assaut contre **le Camp des Rebelles** ?

reste aussi la finalisation de la quête du fantôme de **la Crypte inférieure** (cf. **Enoill à la Taverne** ?)



je n'ai pas trouvé la **rune tempus** et la **rune fridd**

***** CONCLUSION *****

en gardant en mémoire que le jeu a été développé en 2001 (sortie Sept 2002)

le monde d'**Arx**, l'aventure, les petites histoires, les graphismes, les cartes et les énigmes sont vraiment excellents -> **la nourriture produite par la magie, c'est un peu limite quand même <[:o))**

le journal est simpliste - le gameplay d'exploration et de combat est bon, celui de gestion est moyen -> enchaîner les actions correctement demande réflexion **(les différents menus - l'inventaire - dessiner un sort)**

les combats au corps à corps sont basiques et parfois confus **(l'inconvénient des jeux en vue à la 1ère personne)**

reste l'originalité du système de magie et le fait de devoir dessiner une séquence d'un trait continu avec le pointeur de la souris pour chaque élément **(rune)** d'un sort donné -> c'est sympathique au début ensuite, ça devient vite pénible

il aurait été souhaitable d'avoir la possibilité de mémoriser plus de 3 sorts -> lancer un sort **(non mémorisé)** en plein combat me semble difficilement réalisable **(voir même tout simplement irréaliste selon la situation) !**

Arx Fatalis a le mérite d'exister et d'apporter, en son temps, quelque chose d'unique -> c'est un bon jeu !