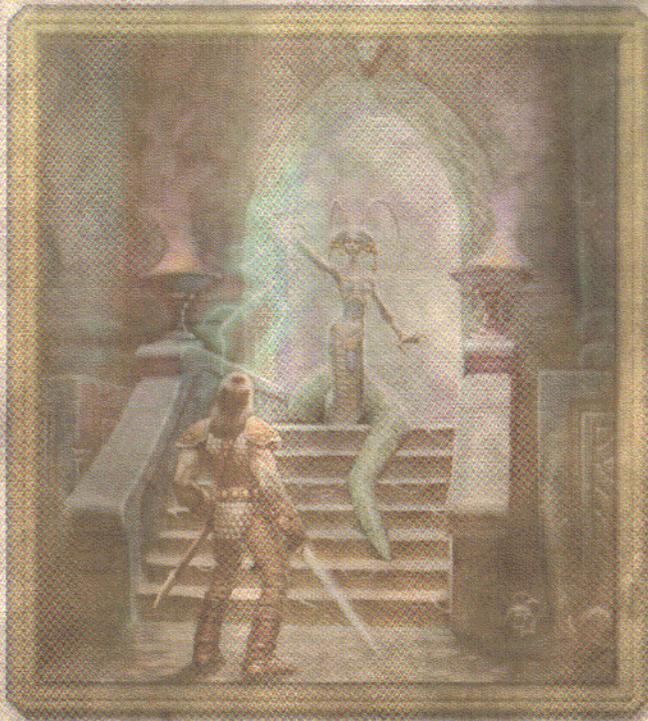
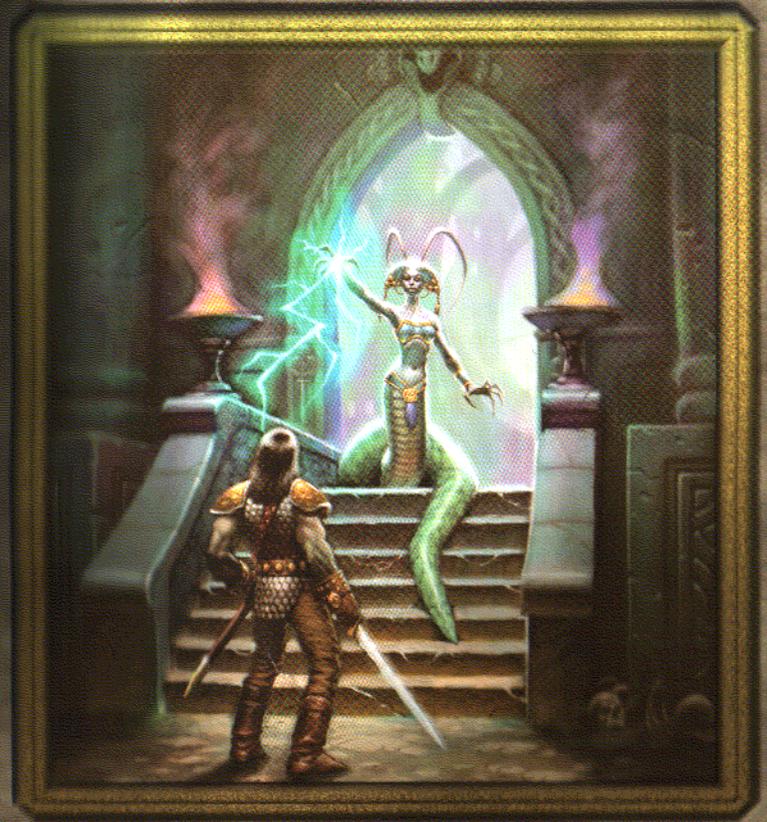


ARX FATALIS



ARX FATALIS



© 2002 par Arkane Studios, publié par by JoWoOD Productions Software AG,
Technologiepark 4a, A-8786 Rottenmann, Autriche
ROARXFATAL0001HAN



JoWood Productions Software AG
Technologiepark 4a
A-8786 Rottenmann



Site Web de JoWood : www.jowood.com
Site Web de « Arx Fatalis » : www.arxfatalis-online.com

© 2002 par Arkane Studios, publié par by JoWood Productions Software AG,
Technologiepark 4a, A-8786 Rottenmann, Autriche

Le logiciel, les graphismes, la musique, le texte, les noms et le manuel sont protégés par les lois sur les droits d'auteur. Il est interdit de copier, recopier, traduire ou réduire dans un format électronique ou exploitable par une machine tout ou partie du logiciel et du manuel sans l'autorisation préalable écrite de JoWood Productions Software AG. La plupart des noms de marques de matériel et de logiciels cités dans ce manuel sont des marques déposées et doivent être traitées en tant que telles.

Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

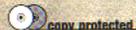
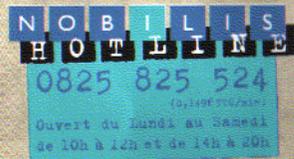
Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, troubles de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, troubles de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

Support technique

Vous avez rencontré des problèmes au cours de l'installation du logiciel ? Vous êtes en plein jeu et vous ne savez pas comment continuer ?

Les membres de la ligne d'assistance de JoWood Productions sont là pour vous aider.

e-mail: support@jowood.com



Sommaire

Introduction	6
Installation	7
L'histoire	8
Démarrage et création du personnage.....	10
Contrôles	11
Description de l'interface	12
Mode Exploration	13
Mode Combat	13
Mode Interactif	14
Résumé	17
Les races d'Arx, par Cebrafi Nin.	19
Attributs du personnage	27
Compétences du personnage	27
Identification des objets	28
Distillation de potions	28
Réparation des armes et des armures	29
Magie	29
Traçage des runes et lancement de sorts	30
Sorts mémorisés	31
Runes et leur signification	31
Armurerie	41
Armures et boucliers	44
Autres objets	46
Crédits	48



INTRODUCTION

Un mot des développeurs :

« ARX Fatalis est un jeu que nous portons en nous depuis de nombreuses années. C'est également le projet qui nous a conduit à créer Arkane Studios. Nous n'avons pas créé ARX pour le profit car nous sommes avant tout des joueurs, de vrais passionnés de jeu, et c'est cette passion qui nous pousse toujours plus loin dans notre rêve de mondes perdus. En termes de philosophie de jeu, Arx est un jeu de rôle et d'aventure. Alors, détendez-vous et installez-vous confortablement. Prenez le temps d'explorer l'univers d'Arx et de faire de nouvelles expériences. Arx est livré avec de petites choses à faire et à découvrir. Nous espérons que vous apprécierez cette nouvelle expérience que vous propose Arx, car après tout, nous avons déployé beaucoup d'énergie à son développement !

L'Équipe »



INSTALLATION

Sous Windows 9x/2000/Millennium Edition/XP, l'installation démarre automatiquement après l'insertion du CD-ROM dans le lecteur de CD. Si la fonction de démarrage automatique est désactivée, cliquez sur le menu Démarrer et choisissez Exécuter. Dans la fenêtre qui s'affiche, tapez E:/setup.exe, si E correspond à la lettre attribuée à votre lecteur de CD. Cliquez sur OK et suivez les instructions du programme d'installation.

Remarque : Arx Fatalis requiert DirectX version 8.0 minimum.

Configuration requise

Minimum :

Processeur Pentium © III 500 MHz ou compatible
Microsoft Windows 98/Millennium Edition/2000/XP
64 Mo de mémoire vive
DirectX 8 ou version supérieure
Carte son et carte graphique compatibles DirectX 8 avec 16 Mo
750 Mo d'espace disponible

Recommandée :

Processeur Pentium © III 900 MHz ou compatible
256 Mo de mémoire vive
DirectX 8 ou version supérieure
Carte son et carte graphique compatibles DirectX 8 avec 32 Mo
750 Mo d'espace disponible



Les histoires d'un vieil homme.

Une lueur dans les yeux, et bouillonnants d'impatience, les enfant s'approchèrent du fauteuil où était assis le vieil homme aux vêtements sales, et aux cheveux gris.

Certains des plus jeunes garçons murmuraient et ricanaient à la vue de ce vieillard tremblant, mais tous se turent lorsque, de sa voix rocailleuse, il commença l'histoire.

« Hé bien, les enfants... » le vieil homme fit une pause pour tousser « Notre monde n'a pas toujours été celui que vous connaissez aujourd'hui. Il y a fort longtemps, selon la légende, tous les peuples vivaient à l'extérieur de la Forteresse, à la surface de la Terre. Ils avaient au dessus de leur têtes ce qu'ils appelaient un ciel bleu, où flottaient des fumées, appelées nuages.

Les murmures incrédules des enfants obligèrent le vieillard à marquer une pause. « Vous feriez mieux de me croire ! Là-haut, nous avions un magnifique soleil, qui nous réchauffait de ses rayons magiques. Le blé poussait sans l'aide de la magie, mais avec de la terre et du soleil. Bien sûr, il y avait aussi des Gobelins, des Trolls, des Dragons et des Démons, mais nous habitions si loin les uns des autres qu'on ne se croisait que très rarement.

Ce qui a vraiment ébranlé notre Civilisation, c'est lorsque le soleil a soudain disparu. En quelques heures, il était mort. L'ombre de la nuit est tombé, pour ne jamais se lever. Depuis ce jour maudit, la main glacée de la mort règne sur la surface. Tout être vivant est, soit mort congelé à la surface, soit retranché au cœur même de la Mère Terre, ainsi que l'a fait notre Peuple dans le passé. Cette ancienne mine des nains devint le seul espoir pour tous ces réfugiés, l'Age sombre avait débuté. »

Des cris de surprises et d'incrédulité avait accompagné la fable du vieil homme. Il se tût, afin de laisser chacun s'imprégner de ce qu'il venait de dire, puis continua.



« Depuis ce jour maudit, seuls les membres de la Guilde des Voyageurs ont été assez audacieux pour remonter à la surface, à la recherche d'autres réfugiés. Ici bas, il a bien fallu s'installer. Chaque race s'est approprié une partie de la mine. Aujourd'hui, nous ne nous nourrissons que grâce à la Magie, et sans elle, nous n'aurions jamais survécu jusqu'alors. Plusieurs niveaux en dessous, les Gobelins et les Hommes-Rats n'ont survécu qu'en nous volant, ou en mangeant nos ordures. Chacun a maintenant trouvé sa place. Lunshire le Juste est un Roi bon et légitime, qui nous protège des démons embusqués aux portes de notre forteresse. Vous avez grandi ici, et êtes content de vos vies, car vous ne connaissez rien d'autre. Ecoutez-moi, et imaginez comme la vie est belle, dans un monde sans limite, sans tunnel, sans cavernes, où la lumière éblouissante provient d'un soleil radieux, et non de misérables torches frémissantes ou de sorts magiques ! »

Comme s'il s'agissait d'une réponse à ce cri, les torches se mirent à scintiller violemment, et leurs flammes s'élevèrent soudainement jusqu'au plafond. Effrayés, les enfants se serrèrent les uns aux autres, et levèrent les yeux en direction de cet étrange ciel.

« Il y a un moyen de mettre fin à toute cette souffrance », cria le vieil homme. « Un Dieu puissant, qui possède le pouvoir de mettre fin à nos existences misérables en ramenant le soleil. » Sa voix s'éteint dans un soupir. « Mais ceci est une toute autre histoire. Je suis fatigué maintenant, laissez-moi seul, petits vauriens... » et une longue toux s'empara alors du vieillard.

DÉMARRAGE ET CRÉATION DU PERSONNAGE



- Après la vidéo d'introduction, choisissez **NOUVELLE QUÊTE** dans l'écran du menu pour passer à l'écran de création du personnage



- **Changez le visage de votre personnage**
Cliquez sur ce bouton pour changer l'apparence de votre héros

- Choisissez Création rapide

Si vous voulez passer directement au jeu, ce bouton créera automatiquement un personnage pour vous, en distribuant des points d'habileté et en attribuant des points de manière aléatoire. Vous pouvez cliquer sur ce bouton autant de fois que vous le souhaitez jusqu'à ce que le personnage vous convienne.

- Distribution des points de niveau

Placez le curseur de la souris sur les icônes des compétences individuelles pour obtenir plus d'informations sur chacune d'elles.

Au début du jeu, vous disposez d'un total de 30 points d'adresse et de 20 points d'attribut que vous pouvez répartir comme vous le souhaitez afin de définir les domaines d'expérience et d'expertise de votre héros. Cliquez avec le bouton gauche sur une compétence pour en augmenter la valeur ; cliquez avec le bouton droit pour la réduire.

CONTRÔLES

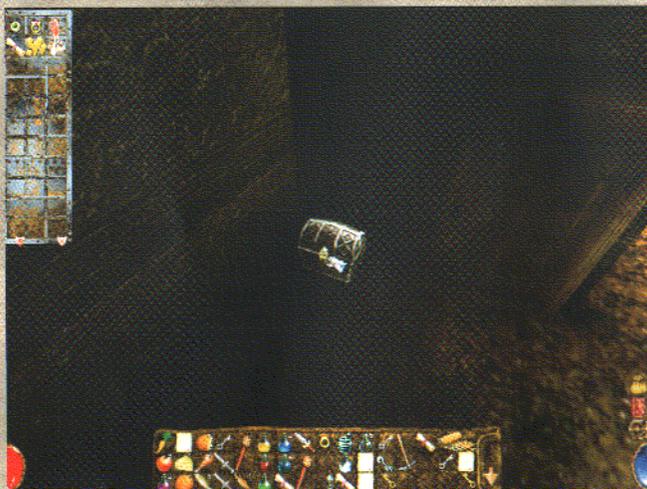
Appuyez sur Échap autant de fois que nécessaire pour accéder au menu système.



Dans le menu système, vous pouvez modifier votre quête (enregistrer/charger votre partie)



Description de l'interface



Indicateur de vie
Indicateur de mana
Texte d'interface
Sorts lancés
Sorts mémorisés
Effets des sorts
Icônes d'état
Icône d'inventaire
Sac d'or
Inventaire et scène de l'inventaire

Mode Exploration



- Cliquez avec le bouton droit et maintenez-le enfoncé pour passer en mode Vue souris. Si vous n'aimez pas maintenir la souris pour regarder autour de vous, vous pouvez utiliser l'option Vue souris dans l'écran d'option des commandes.

- Une fois en mode Exploration, vous pouvez préparer votre arme et combattre, d'un simple clic de souris. Si vous ne combattez pas pendant un certain temps, votre arme est automatiquement éloignée.

Mode Combat



La philosophie générale du combat dans Arx est assez intuitive et directe. Il suffit de vous incliner et de frapper au bon moment, la direction du coup est déterminée par la direction du regard du joueur au moment où il commence à manier l'arme pour frapper. Les dommages sont déterminés par un ensemble de paramètres, comme l'inertie et la

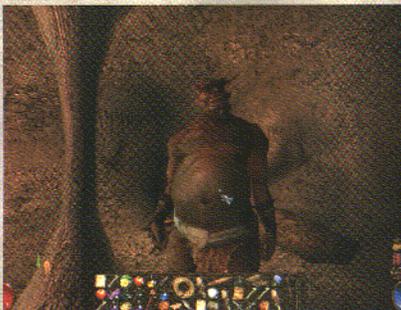
force de l'arme, ainsi que l'armure de la cible.

Plus vous maintenez enfoncé le bouton de la souris, plus le coup porté sera violent (l'indicateur précise la puissance).

Astuces :

- Vous pouvez lancer des objets sur vos ennemis pendant le combat ; servez-vous également de votre inertie en heurtant vos adversaires.
- Certains personnages inactifs ont des faiblesses spéciales ; essayez de viser certaines parties du corps, par exemple la tête.
- Si vous aimez jouer en mode Furtivité et si vous avez engagé suffisamment de points pour votre habileté à la discrétion, vous pouvez attaquer vos ennemis par derrière. Plus votre furtivité est élevée, plus vous avez de chance de doubler les dommages infligés à un personnage inactif.

Mode Interactif



- Vue

Cliquez une fois avec le bouton de la souris sur un objet pour afficher une brève description, le cas échéant.

- Prise

Cliquez sur un objet et faites-le glisser pour le prendre ; vous pouvez ensuite le déplacer, ou le faire glisser jusqu'à l'icône Inventaire, ou le lancer en faisant glisser l'objet sur la partie supérieure de votre écran et en relâchant le bouton de la souris.

- Utilisation d'un objet

Cliquez avec le bouton droit sur un objet à utiliser ; cliquez avec le bouton droit sur une pomme par exemple, pour la manger.

- Activer/Parler

Double-cliquez sur des personnages pour leur parler ou sur des objets, comme les portes pour les activer.

- Combiner/Donner un objet

Double-cliquez sur un objet pour activer l'icône Combiner; puis cliquez sur la cible à combiner ou à laquelle donner l'objet.

- Système de magasin

Votre livre de quête

Appuyez sur Tab ou cliquez sur l'icône Livre de quête pour ouvrir votre livre de quête.

Il se compose de 4 rubriques (écran Équipement/ Carte automatique/ Journal de bord/ Magie)

Écran Équipement/ Fiche personnage



Vos points de vie

Vos points de mana

Votre classe d'armure

Votre résistance à la magie

Votre résistance au poison

Points de dommage que vous pouvez infliger

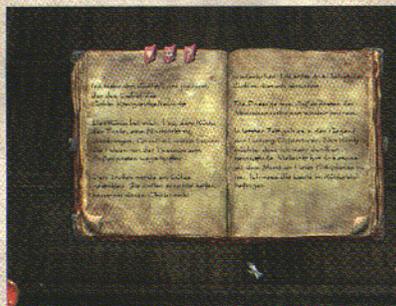
Cette rubrique du livre affiche le type d'armure et d'arme dont votre héros est actuellement équipé, mais il s'agit également de la rubrique dans laquelle vous distribuez les points de niveau parmi vos attributs et vos compétences lorsque vous atteignez un nouveau niveau.

Carte automatique



La page de gauche présente la zone déjà explorée. La page de droite présente une version agrandie de votre niveau actuel.

Journal de bord



Cette rubrique résume votre situation actuelle et affiche le prochain objectif à atteindre pour poursuivre votre quête.

Magie



La page de gauche présente les sorts que vous connaissez actuellement (en fonction des runes que vous avez collectées). La page de droite présente toutes les runes que vous avez trouvées et activées jusqu'à présent. Vous commencez la partie sans rune ni sort. Reportez-vous à la

rubrique Magie pour plus d'informations sur les runes et les sorts.

RÉSUMÉ

L'histoire d'Arx, par Greenonic Warmhill



Vos aventures se déroulent sur une planète qui porte le nom d'Exosta, dans une ville dénommée Arx. La chose inhabituelle à propos de la ville d'Arx est qu'elle a été déplacée en sous-sol suite à la mort inexplicable du soleil. Au fil du temps, l'histoire d'Arx a été modelée par ses rois :

Cinq tribus humaines vivaient sur le plus grand continent de notre monde. Ces tribus étaient constamment en guerre et le fait de se structurer davantage n'a



rien changé, bien au contraire. Après des années et des années de guerres et d'accumulation de haine, un homme du nom de Poxsellis vint et réussit à unifier tous ces groupes. Il devint le premier roi des humains. Après la dernière bataille des boucliers brisés, en l'an 170, Arx vécut sa plus longue période de paix et de prospérité. Car avant de défier les chefs tribaux, Poxsellis s'était aventuré dans un temple abandonné dans la montagne des mines hurlantes. De ce temple, il avait ramené un bouclier enchanté qui lui permit de vaincre tous les chefs. Dès qu'il fut le chef des cinq tribus, Poxsellis se proclama lui-même roi d'Arx. Après cela, il régna sur le nouveau royaume d'Arx avec sagesse, équité et magnificence. Il eut un règne long et prospère malgré des escarmouches avec les gobelins et les hommes-rats que son génie militaire parvint toujours à juguler. Il n'eut toutefois pas vraiment beaucoup de chance avec sa descendance puisque ses deux premiers fils, Elios et Nickus, qui furent de bons combattants moururent du vivant de Poxsellis. Heureusement à sa mort en 212, il lui restait un dernier fils, Lunshire, pour lui succéder, mais ce dernier était encore trop jeune. Le seigneur Poncet prit alors la régence du royaume mais intrigua pour écarter Lunshire du trône. Il ne fut pas très populaire et ses manigances échouèrent puisque Lunshire succéda enfin à Poxsellis en l'an 215 à l'âge de 16 ans. Le roi Lunshire eut tout de suite fort à faire puisque le soleil commençait à décliner sur notre monde. Il fut donc l'instigateur de la migration souterraine de la population. Il fit vraiment tout ce qui était en son pouvoir pour sauver autant de population que les mines naines pouvaient en recevoir. Son intelligence diplomatique fut aussi de signer un traité avec toutes les autres races de Arx, sans lesquelles le déménagement aurait pu prendre bien plus de temps et même être remis en question par la période glaciaire qui se rapprochait. Le roi Lunshire honora la mémoire de son père en transférant son cercueil dans la nouvelle crypte souterraine, bâtie sur les fondations de l'ancien tombeau des mineurs de la forteresse naine, pour que les gens gardent le respect de ce grand roi et ne l'oublient jamais.



Les races d'Arx, par Cebrafi Nin.

Gobelins

Les gobelins étaient la plus répandue de toutes les races, cela étant en partie dû à leur grand potentiel de fécondité. Mais comme ils n'arrivèrent jamais à s'organiser eux-mêmes en un royaume uni, ils perdirent petit à petit leur position prédominante. À la base, les gobelins ne sont pas très intelligents. Ils possèdent leur propre langage et baragouinent généralement le langage humain. Ils cherchent toujours querelle, irritant constamment leur interlocuteur. Ils sont aussi menteurs, lâches, arrogants et paresseux. Le seul moment où les gobelins furent les alliés des humains fut pendant la période du grand traité. Ils aidèrent à la construction du royaume souterrain, laissant leur agressivité naturelle et leurs mauvaises manières de côté. Mais après que le travail fut fait et une fois installés, ils revinrent à leur comportement passé. Il semble que le commerce des gemmes soit la seule activité pacifique qui persiste entre les humains et les gobelins.



Dommages : Bas
Défense : Bas
Endurance : Bas
Intelligence : Moyen

Trolls

Les trolls sont sensiblement différents. Même s'il semble que leur origine soit liée à celle des gobelins, ils sont totalement différents de ces derniers. Leur volonté est très faible et ce sont des créatures qui semblent vivre au ralenti. Ils ne sont pas agressifs et le plus souvent bienveillants. Mais leur force



monstrueuse et leur endurance légendaire en font autant des alliés de poids que des adversaires mortels. Leur vie est faite de choses simples comme trouver de quoi se nourrir ou encore un endroit pour dormir. A cause de leur faible mental, ils peuvent être facilement bernés, mais il vaut mieux en ce cas qu'ils ne s'en aperçoivent pas car leurs colères sont légendaires.



Dommages : Élevé
Défense : Bas
Endurance : Élevé
Intelligence : Bas

Hommes-rats

Les hommes-rats ont eux toujours eu très peu de contacts avec les autres races d'Arx. Ils ne communiquent pas à l'aide de mots mais plutôt par signes qu'ils agrémentent parfois de couinements. Les hommes-rats sont particulièrement agiles, ce sont de redoutables adversaires en combat. Certains d'entre eux sont les plus grands assassins d'Arx. Ils sont très discrets et rapides. Ils utilisent bien souvent des armes empoisonnées. Ils vivaient généralement sous terre et dans les égouts des cités quand les humains vivaient à l'extérieur. Le fait de se nourrir de déchets et d'excréments semble tout à fait leur convenir. Jusqu'à présent, les rares confrontations avec les hommes-rats se sont avérées courtes et violentes. Ils firent quelques incursions dans les cités humaines pour fouiller les poubelles en quête de nourriture et d'objets rudimentaires. Depuis qu'ils se sont terrés dans la forteresse d'Arx, ils ont lentement perdu le contact avec toutes les autres races et se montrent d'une discrétion exemplaire.



Dommages : Élevé
Défense : Élevé
Endurance : Moyen
Intelligence : Élevé
Spécial : Attaque au poison, attaque discrètes, téléportation.

Nains

Les nains ont une passion pour la mécanique et l'artisanat ainsi que tout ce qui touche à l'ingénierie ; ce sont également les meilleurs forgerons que l'on n'ait jamais vus. Ils vivaient dans la forteresse souterraine bien avant que chaque race ne vienne sous terre. Ils sont les seuls à savoir construire des mines et les exploiter correctement, et ils font souvent commerce des produits minés avec les humains. Ils ont toujours eu des rapports détestables avec les gobelins et ils firent de nombreuses guerres dans le but d'éliminer cette race, mais sans succès. Une de leur plus grande mine fut choisie comme refuge pour l'installation de la nouvelle Arx. Ils participèrent également à la construction des infrastructures de base sur place et conduisirent bon nombre de travaux (hormis dans la partie gobeline). Eux-mêmes habitués aux profondeurs, ils déménagèrent plus profondément sous la surface du sol pour continuer à exploiter leurs mines.

Pas de screenshot disponible; le dernier nain rencontré le fut il y a bien longtemps.

Dommages : Moyen
Défense : Moyen
Endurance : Moyen
Intelligence : Élevé

Soeurs d'Edurneum

L'origine des soeurs d'Edurneum est inconnue. Elles ressemblent à des hybrides de femme et de serpent. Leur peau est couverte d'écailles. On ne leur connaît pas de représentants masculins. On ne sait rien non plus sur leur mode de reproduction. Elles ont une considérable capacité à utiliser et à manipuler la magie, faisant d'elles les meilleures magiciennes d'Arx. Selon certaines légendes, elles seraient d'ailleurs à l'origine de la magie. Elles ont toujours été très proches de la race humaine, les aidant à chaque moment difficile de leur histoire. Durant la migration souterraine, les soeurs firent le serment d'aider le roi des humains et firent pousser des plantes sous terre pour nourrir toutes les populations et le bétail.



Dommmages : Bas
Défense : Bas
Endurance : Moyen
Intelligence : Extrêmement élevé
Spécial : Connaissance de la magie.

BESTIAIRE :

Vous trouverez ici la liste des créatures et des animaux les plus courants vivant à Arx.

Rat géant

Animaux errants, se trouvant généralement dans les égouts et les caves. Ils chassent pour trouver leur nourriture, et peuvent attaquer la population s'ils sont affamés.



Dommmages : Très bas
Défense : Très bas
Endurance : Très bas
Intelligence : Animal

Araignées

Animaux errants, se trouvant généralement dans les caves. Les araignées sont agressives ; il existe différentes espèces d'araignées, certaines étant particulièrement venimeuses.



Dommmages : Variable
Défense : Variable
Endurance : Variable
Intelligence : Animal
Spécial : Attaque venimeuse

Morts-vivants

Ils hantent les cryptes d'Arx. Une certaine énergie magique anime ces cadavres, mais personne ne sait exactement comment les morts-vivants retournent à la vie. Les morts-vivants sont lents et assez maladroits, il est donc relativement facile de les éviter. Toutefois, ils ne meurent vraiment que lorsque vous transpercez leur poitrine d'un pieu en bois.



Dommmages : Moyen
Défense : Bas
Endurance : Bas
Intelligence : Très bas
Spécial : Retour à la vie quelques secondes après avoir été tués



Momie

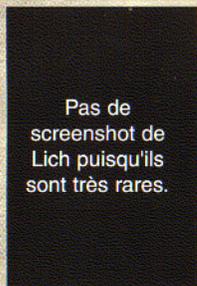
Les momies sont également des morts-vivants ; toutefois, elles ne retournent pas à la vie après leur mort. Elles semblent posséder des pouvoirs surnaturels.



Dommages : Moyen
Défense : Moyen
Endurance : Moyen
Intelligence : Bas
Spécial : Pouvoirs surnaturels

Liche

Les êtres les plus mortels et aussi les plus inhabituels de la famille des morts-vivants. Les liches sont très robustes et projettent de l'énergie magique. Elles sont généralement les gardiennes de lieux importants.



Dommages : Moyen
Défense : Bas
Endurance : Élevé
Intelligence : Très élevé
Spécial : Connaissance de la magie, immunisées contre le poison.

Chauve-souris

Les chauves-souris sont des animaux errants et qui vivent essentiellement dans les caves sombres. Certaines sont agressives, se jetant sur leurs ennemis et les blessant lors du choc.



Dommages : Bas
Défense : Élevé
Endurance : Très bas
Intelligence : Animal

Golem

Les golems sont créés par des magiciens ; ces créatures peuvent se composer de différents matériaux, comme la boue ou le fer. Les magiciens qui créent des golems utilisent un coeur de golem, qui ressemble à une sphère : ils insufflent la vie à une motte de boue en y plaçant ce coeur et en prononçant quelques formules secrètes. Les coeurs de golem sont réputés posséder nombres de propriétés magiques.



Dommages : Élevé
Défense : Élevé
Endurance : Très élevé
Intelligence : Très bas



Démon

Ces créatures surgies d'autres dimensions, peuvent être manipulées par des sorciers ; leurs formes, pouvoirs et tailles sont divers et variés. Bien que très puissants, ils ne peuvent généralement pas rester longtemps dans notre dimension ; les sorciers perdent énormément de leur énergie magique en les manipulant.

Pas de screenshot disponible car l'apparence des démons varie beaucoup.

Dommages : Variable
Défense : Variable
Endurance : Variable
Intelligence : Variable
Spécial : Variable

Dragon

On connaît très peu de choses à propos des dragons. Toutefois, les érudits ont pu remarquer que chaque spécimen étudié présentait toujours le même nombre d'écailles : 4815 très exactement.

Pas de screenshot disponible; le dernier dragon vu vivant le fut il y a bien longtemps.

Dommages : Élevé
Défense : Élevé
Endurance : Très élevé
Intelligence : Très élevé
Spécial : Immunités diverses, capacité à lancer quelques projections d'énergie magique



Attributs du personnage

Force : détermine vos bonus aux dommages pour les combats ainsi que votre habileté à manier des armes lourdes. La force a une influence sur la compétence manuelle.

Mental : détermine votre niveau de mana (énergie magique) ainsi que votre résistance à la magie. Le mental a une influence sur les compétences Lien psychique, Magie, Mécanique, Intuition et Compétence manuelle.

Dextérité : détermine votre habileté à frapper un adversaire avec précision, augmente vos chances d'obtenir un coup critique pendant les combats et détermine aussi votre rapidité de mouvement. La dextérité a une influence sur l'habileté mécanique, la furtivité, le combat et la compétence manuelle.

Constitution : détermine vos points de vie, votre résistance aux poisons et votre capacité à porter des armures lourdes.

Compétences du personnage

Furtivité : ceci vous permet d'atténuer le bruit de vos pas et vous offre la possibilité de mieux vous cacher. Furtivité vous permet d'attaquer vos ennemis dans le dos, mais aussi de les voler lorsque votre valeur est particulièrement élevée.

Mécanique : cette compétence vous permet de crocheter les serrures verrouillées et de désactiver les pièges.

Intuition : sorte de sixième sens qui vous aide à détecter les objets cachés comme les passages secrets ou encore les pièges. Intuition augmente aussi votre capacité à marchander, vous permettant de conclure de meilleures affaires.



Lien psychique : ce lien vous met en garde contre la présence de créatures hostiles et vous donne une indication sur l'état physique de votre adversaire durant un combat. Cette compétence détermine aussi votre vitesse de régénération en point de mana.

Compétence manuelle : ceci est utilisé pour réparer votre équipement, faire des potions, empoisonner des armes et identifier certains objets.

Identification des objets

Si vous voulez être en mesure d'utiliser correctement un objet et de profiter de toutes ses propriétés magiques (le cas échéant), la première chose à faire est d'identifier l'objet. C'est pourquoi les bons guerriers ont généralement de bonnes connaissances manuelles, car elles leur permettent de combattre avec les meilleures armes. Certains objets sont plus difficiles à identifier que d'autres, et nécessitent de ce fait un niveau de compétences supérieur. Les armes vendues dans les armureries sont généralement déjà identifiées.

Distillation de potions

Savoir concocter des potions capables de restaurer votre santé ou votre mana peut être d'un grand secours, tout du moins si vous n'êtes pas particulièrement versé en magie. Certaines potions sont plus difficiles à préparer que d'autres, et nécessitent de ce fait un niveau de compétences supérieur. Voici un extrait du livre « L'art de concocter des potions », de Cyro Besali :

« Concocter ses propres potions est à la fois simple et bénéfique. Cela nécessite simplement rigueur et patience. Vous devez tout d'abord vous munir d'une fiole. Ensuite il vous faut le réactif spécifique à chaque potion. Quand vous l'avez, réduisez-le en poudre dans un mortier, placez la poudre dans une fiole et ajoutez une petite quantité d'eau. Faites ensuite chauffer la mixture dans un appareil à distiller pour assurer l'homogénéité des réactifs et de l'eau. La potion est prête. Voici une liste de réactifs connus et reconnus : pour des potions de mana utilisez de la poudre de lys (poudre bleue) ; pour des antidotes efficaces contre les poisons utilisez des herbes médicinales (poudre

violette) ; pour une potion d'invisibilité, utilisez des edelweiss (poudre blanche) ; pour faire du poison employez des fougères (poudre verte) ; enfin pour des potions de soin, employez de la poudre de nénuphar (poudre orange). »

Réparation des armes et des armures

Armes et armures ont une durée de vie limitée. Si vous ne voulez pas (ou ne pouvez pas) payer pour faire réparer votre équipement, vous pouvez le réparer vous-même grâce à votre compétence manuelle.

Magie : cette compétence vous permet d'accéder à différents niveaux de sort. Il existe dix niveaux de magie (reportez-vous à la rubrique Magie pour en savoir plus sur les sorts). Cette compétence détermine également votre capacité à vous protéger de la magie que certains utiliseront contre vous.

Attaque à distance : vous donne des bonus pour toucher et infliger des dommages avec l'arc en combat.

Combat corps à corps : vous donne des bonus pour toucher et infliger des dommages lorsque vous utilisez des armes de corps à corps en combat.

Défense : cette compétence détermine votre habileté à utiliser des boucliers, augmente votre classe d'armure et réduit le nombre de points de dommage qui vous sont infligés en combat.

Magie

Origine de la magie

Il existe différents types de magie sur Exosta, mais celle que nous allons étudier ici est celle que vous pouvez utiliser lors de votre voyage vers Arx : il s'agit de la magie d'Eburneum.

En se servant de l'énergie magique ambiante, le magicien doit rassembler la force des éléments en prononçant les formules du pouvoir, tout en traçant les runes associées dans les airs. Déployées dans certaines séquences, ces



runes se combinent pour activer les sorts magiques. Ainsi, les magiciens expérimentés peuvent apprendre d'avantage sur la signification des runes et de leurs sorts.

Traçage des runes et lancement de sorts

Avant de pouvoir tracer une rune, elle doit figurer dans votre inventaire, et vous devez l'activer dans votre livre de quête.

Vous trouverez vos premières runes sur un cadavre après vous être évadé de votre cellule au début de votre aventure. Le premier sort que vous apprendrez est le soupir magique, qui se compose de 2 runes (Mega Vista).

Le traçage d'une rune demande un certain niveau d'expérience ; un lanceur expérimenté peut lancer des sorts complexes en une seconde, aussi si vous trouvez l'usage de la magie difficile au premier abord, soyez patient.

- 1/ Maintenez enfoncée la touche Ctrl pour activer le lancer des sorts.
- 2/ En maintenant la touche Ctrl enfoncée, déplacez le curseur de la souris sur l'écran, et cliquez pour dessiner une rune ; lorsque vous relâchez le bouton, le système essaie de reconnaître et de nommer la rune que vous avez dessinée. Dessinez la rune Mega. Il s'agit d'une rune très simple. Il vous suffit de tracer une ligne de bas en haut de l'écran.



- 3/ À présent, maintenez la touche Ctrl enfoncée et dessinez une deuxième rune : Vista, qui ressemble un peu à un V, comme le montre l'illustration :



Maintenant, relâchez la touche Ctrl pour lancer le sort.

Notez que vous pouvez redessiner une rune autant de fois que vous le souhaitez jusqu'à ce que le système la reconnaisse.

Sorts mémorisés



Vous pouvez mémoriser jusqu'à 3 sorts, ce qui vous permet de lancer rapidement un sort en cas d'urgence. Il suffit de lancer le sort en mode Furtivité (en appuyant sur la touche Maj) pour le mémoriser. Le sort sera affiché dans une petite icône au-dessus de votre inventaire, et vous pourrez le lancer plus tard en cliquant dessus.

Runes et leur signification

Le système magique d'Edurneum se compose d'une combinaison de 20 runes permettant de lancer un sort.

Chaque sort combine entre 2 et 4 runes. Chaque rune représente une commande magique ; la rune de feu, par exemple est Yok ; ainsi chaque sort lié au feu comprendra la rune Yok dans sa formule :



Aam (Créer)



Nhi (Nier)



Mega (Améliorer)



Yok (Feu)



Taar (Projectile)



Kaom (Protection)



Vitaé (Vie)



Vista (Vision)



Stregum (Magie)



Morte (Mort)



Cosum (Objet)



Comunicatum (Communication)



Movis (Mouvement)



Tempus (Temps)



Folgora (Tempête)



Spacium (Espace)



Tera (Terre)



Cetrius (Poison)



Rhaa (Faiblesse)

Fridd (Froid)

Sorts

Il existe 3 types de sorts :

- **Sorts instantanés** : lancés dès que la séquence du sort est reconnue, une fois pour toute (par ex. : boule de feu, détection des pièges, étincelle...).
- **Sorts durables** : ces sorts consomment constamment de la mana et leur effet dure jusqu'à épuisement de vos réserves de mana (par ex. : invisibilité, célérité, télékinésie).

- **Sorts ciblés** : une fois lancés, ces sorts appellent le pointeur de la souris qui attend que le joueur désigne la cible (par ex. : paralysie, confusion...).

Vois la liste des sorts les plus courants :

Notez que la plupart des sorts évoluent en puissance avec le niveau du lanceur.

Niveau 1



MEGA



VISTA

Vision nocturne

Améliore la vision du lanceur de sort.



AAM



TAAR

Projectile magique

Projection d'énergie magique.



AAM



YOK

Étincelle

Allume tout matériel inflammable, comme les torches, dans un périmètre.



NHI



YOK

Extinction

Éteint toute flamme sur un matériel inflammable. Permet de réduire l'intensité d'une attaque à base de feu.



Niveau 2



MEGA



VITAE

Sphère de soin

Soigne le lanceur de sort ainsi que les créatures présentes dans un périmètre. Attention, ce sort peut aussi soigner vos ennemis !





MORTÉ COSUM



VISTA



MEGA KAOM



RHAA KAOM

Niveau 3



MEGA MOVIS



NHI STREGUM



VISTA

Détection des pièges

Émet un avertissement lorsqu'un danger ou un piège, est proche du lanceur de sort.



Invulnérabilité

Augmente la classe de défense de la cible du sort.



Vulnérabilité

Diminue la classe d'armure de la cible du sort.



Plus grande célérité

Augmente la célérité.



Révélation

Dissipe les illusions et l'invisibilité.



AAM YOK



TAAR



AAM COSUM



VITAE

Niveau 4



MEGA STREGUM



VITAE



KAOM SPACIUM



NHI



YOK KAOM

Boule de feu

Lance un projectile de feu.



Sustentation

Crée un champ d'énergie qui apaise la faim des créatures se trouvant à l'intérieur.



Bénédictio

Augmente la force, la précision, la constitution et l'intelligence de la cible du sort.



Négation de champ

Dissipe un champ de force adverse.



Protection contre le feu

Réduit les dommages provoqués par des attaques de feu ainsi que de la chaleur.





SPACIUM
COMUNICATUM

Niveau 5



AAM MORTE



COSUM



MEGA SPACIUM



MOVIS



NHI CETRIUS



MORTE KAOM

Télékinésie

Permet au lanceur de sort d'utiliser ou de prendre des objets à distance.



Rune explosive

Une fois lancé, le piège n'est visible que par le lanceur du sort.



Lévitacion

Permet au lanceur de sort de se déplacer par lévitation.



Antidote

Soigne le lanceur de sort d'un empoisonnement ainsi que les créatures présentes dans un périmètre. Attention, ce sort peut aussi soigner vos ennemis !



Repousser les morts

Permet de faire fuir certains mort-vivants.



Niveau 6



AAM MORTE



VITAE



NHI MOVIS



AAM KAOM



SPACIUM



NHI MORTE



COSUM

Invocation de mort-vivant

Invoque un mort-vivant. Ce sort n'est valide qu'au-dessus d'un sol en terre.



Paralysie

Paralyse un ennemi.



Champ de force

Crée un champ de force.



Désactivation des pièges

Désarme tout piège à l'intérieur du périmètre autour du lanceur de sort.



Niveau 7



VISTA MOVIS

Troisième oeil

Le lanceur de sort peut explorer des zones sans être vu, grâce à un oeil volant.





AAM YOK



SPACIUM

Champ de flammes

Dresse un mur de flammes devant le lanceur de sort.



AAM FOLGORA



TAAR

Foudre

Lance un éclair devant le lanceur du sort.



RHAA VISTA

Confusion

Provoque une confusion chez l'adversaire.



Niveau 8



NHI VISTA

Invisibilité

Permet au lanceur de sort de se rendre invisible. Le sort cesse d'être efficace lorsque le lanceur de sort attaque une cible, tente d'utiliser, d'activer ou d'équiper un objet.



STREGUM MOVIS

Drain de mana

Draine le mana des cibles se trouvant à l'intérieur du périmètre du sort.



MEGA



AAM

Explosion

Provoque de lourds dégâts dus aux multiples impacts.



YOK



MEGA



STREGUM

Enchantement

Attribue des propriétés magiques à l'objet ciblé par le sort, en accord avec les ingrédients présent à côté de cet objet.



COSUM

Niveau 9



AAM



VITAE

Invocation démoniaque

Ce sort permet d'invoquer un démon. Remarque : une fois la créature invoquée, son comportement reste aléatoire !



TERA



NHI



STREGUM

Aura d'anti-magie

Provoque une interdiction de tout événement magique à l'intérieur d'un périmètre autour du lanceur de sort.



SPACIUM

Hache



Vitesse : Moyen
Dommages : Moyen
Durabilité : Moyen

Dague ornementée, extra dommages



Vitesse : Élevé
Dommages : Moyen
Durabilité : Élevé

Épée de mithril



Vitesse : Moyen
Dommages : Élevé
Durabilité : Très élevé

Épée courte



Vitesse : Moyen
Dommages : Bas
Durabilité : Moyen

Hache à deux mains



Vitesse : Très lent
Dommages : Élevé
Durabilité : Moyen

Épée de destruction



Vitesse : Moyen
Dommages : Élevé
Durabilité : Élevé

Sabre



Vitesse : Élevé
Dommages : Élevé
Durabilité : Moyen

Épée à deux mains



Vitesse : Bas
Dommages : Très élevé
Durabilité : Élevé

Arc



Vitesse : Moyen
Dommages : Moyen
Durabilité : Élevé

Épée longue



Vitesse : Moyen
Dommages : Moyen
Durabilité : Moyen

Sabre de mithril



Vitesse : Élevé
Dommages : Très élevé
Durabilité : Très élevé

Épée à deux mains de mithril



Vitesse : Bas
Dommages : Extrêmement élevé
Durabilité : Très élevé

Armures et boucliers

Plastron en cuir



Protection : Bas
Impact sur la magie : Aucun
Impact sur la furtivité : Aucun
Durabilité : Moyen

Plastron de discrétion en cuir



Protection : Bas
Impact sur la magie : Aucun
Impact sur la furtivité : Positif
Durabilité : Bien

Chemise de maille



Protection : Bien
Impact sur la magie : Fortement négatif
Impact sur la furtivité : Relativement négatif
Durabilité : Moyen

Plastron



Protection : Élevé
Impact sur la magie : Très négatif
Impact sur la furtivité : Très négatif
Durabilité : Élevé

Plastron magique de grande protection



Protection : Très élevé
Impact sur la magie : Très négatif
Impact sur la furtivité : Très négatif
Durabilité : Élevé

Chemise de maille en mithril



Protection : Très élevé
Impact sur la magie : Aucun
Impact sur la furtivité : Relativement négatif
Durabilité : Très élevé

Bouclier en bois



Protection : Bas
Durabilité : Bas

Bouclier en métal



Protection : Moyen
Durabilité : Moyen

Targe



Protection : Bien
Durabilité : Moyen

Autres objets

Nous n'allons pas répertorier tous les objets d'Arx car ils sont très nombreux, et nous ne voudrions pas gâcher votre plaisir de découvrir ces objets et leurs fonctionnalités !

Parchemins



Les parchemins sont des sorts mémorisés pour les joueurs dont les compétences leur permettent de lancer des sorts de haut niveau sans assistance. Si vous utilisez les parchemins, les sorts qu'ils contiennent apparaîtront sous forme d'icône au-dessus de votre inventaire. Les parchemins se trouvent principalement dans les magasins. Le niveau de sort est indiqué par une couleur différente sur le parchemin.

Potions



Potion de soin, buvez-la pour restaurer votre santé.



Potion de mana, buvez-la pour restaurer votre mana.



Poison, associez-le à des lames pour les empoisonner (uniquement si vos compétences manuelles vous le permettent).



Potion antidote, buvez-la pour soigner les effets du poison.



Position d'invisibilité, buvez-la pour devenir invisible quelques secondes.

Porte-clés



Le porte-clés est un objet spécial sur lequel vous pouvez accrocher toutes les clés que vous découvrez. L'avantage est évident : au lieu d'essayer toutes les clés les unes après les autres, vous pouvez essayer votre porte-clés qui choisira automatiquement la bonne clé... si vous l'avez. Il suffit de combiner une clé au porte-clé pour l'ajouter.

CRÉDITS

ÉQUIPE ARKANE STUDIOS

PREMIER CONCEPTEUR / DIRECTEUR DU JEU :

Raphael Colantonio

PREMIER PROGRAMMEUR :

Cyril Meynier

PREMIER ARTISTE :

Olivier Enselme-Trichard

CONCEPTION DES NIVEAUX/PROGRAMMATION DES NIVEAUX :

Marco Mele

Christophe Carrier

Raphael Colantonio

Julien Roby

Pascal Dubois

ADJOINT À LA CONCEPTION DU JEU :

Olivier Grassini

PROGRAMMEURS :

Nicolas Schaller

Sebastien Scieux

Didier Pedreno

ANIMATEUR 3D :

Alain Maindron

ADJOINT AUX ANIMATIONS 3D :

Christophe Carrier

ARTISTES 3D :

Daniel Ballage

Olivier Renaudat

Francois Beudin

Etranges Libellules SARL



Coordinateur graphique

Jean-Christophe Blanc

ARTISTES 3D

Benjamin Fleury

Catherine Fusier

Yannick Gombart

David Cros

David Digiacomo

Yoann Lori

Stephane Mehay

Nathalie Michaud

Olivier Roos

Jean-Christian Sauvaget

ARTISTES ADJOINTS

Frédérique Blanc

Thomas Girard

ILLUSTRATIONS CINÉMATIQUES 2D :

Daniel Ballage

SCÈNES DU BESTIAIRE ET AUTRES SCÈNES DU MONDE :

Humbert Chabuel
Pierre Alain Chartier

DIRECTEUR SON :

Christophe Carrier

MUSIQUE D'AMBIANCE/RÉPLIQUES MUSICALES :

Floodgate Entertainment :

Kemal Amarasingham

Simon Amarasingham

COMPLÉMENT RÉDACTIONNEL ANGLAIS :

Floodgate Entertainment :

Rick Ernst

ILLUSTRATION DU COFFRET :

Denis Loubet

VERSION FRANÇAISE :

Olivier Grassini

Marco Mele

VERSION ANGLAISE :

Fishtank

Rick Ernst

ENREGISTREMENT DES VOIX

Enregistré dans les studios Futura Production, Boston USA

Propriétaire/Ingénieur - John Weston

DIRECTEURS

Steven Russell – Directeur Casting

Kemal Amarasingham - Directeur

ACTEURS

Steven Russell

-Fallan Orbiplanax

-les morts-vivants

-Goblines

-Enoill calpale

-Dague sacrée

Ron Hayden

-Iguk, Adeptes d'Akbaa

-Carlo

-Goblin générique

-Anuk

Tom Clark

-Iserbius

-Kultar

-Tafiok

-Gary

-Domestique Noden