

# Actraiser

## Tous les secrets

### ----- Les options -----



augmente le score de 500 points



augmente le score de 1000 points



pomme - redonne toute l'énergie vitale



moitié de pomme - redonne une partie de l'énergie vitale



parchemin magique - donne une unité de magie supplémentaire



1UP - donne une vie supplémentaire



bombe - fait disparaître tous les ennemis à l'écran



épée de puissance - permet de tirer un rayon d'énergie

### ----- Les offrandes de sources de vie -----



Il y a 3 sources de vie à découvrir, sans compter celle que vous pouvez éventuellement récupérer grâce à la boussole.

N°1: À BLOODPOOL, faites tomber la pluie sur la grotte où Teddy s'est réfugié. Les eaux grossissantes du lac déposeront alors un bijou sur la berge.

N°2: À KASSANDORA, quand vous aurez désensablé la pyramide, utilisez le pouvoir du séisme. Un bijou tombera au pied de la pyramide.

N°3: À NORTHWALL, utilisez la foudre sur le temple. L'un des chefs du village conservait un bijou auquel il tenait beaucoup. Pris de remords, il se décide à vous l'offrir.

## ----- Les offrandes de magies -----



Feu magique

Le Feu magique se trouve à FILLMORE. Le chef du village vous dit qu'il voit quelque chose sous un rocher. Utiliser donc l'éclair pour détruire la roche.



Poussière magique

La Poussière magique se trouve à BLOODPOOL. Quand le lac ne sera plus empoisonné, les habitants reprendront l'activité de la pêche et ils trouveront la poussière magique.



Aura magique

L'Aura magique se trouve à MARAHNA. Pour commencer, vous devez construire à KASANDORA au Nord Ouest. Quand vous aurez guéri les habitants de la peste grâce à l'herbe, ils découvriront une statuette que vous donnerez aux deux chefs de MARAHNA. À MARAHNA, utilisez l'éclair sur l'île en forme d'oiseau pour faire disparaître un buisson et les habitants découvriront l'Aura magique.



Lumière magique

La Lumière magique se trouve à NORTHWALL. Les habitants la trouveront au fond du lac, quand vous l'aurez entièrement dégelé.

## ----- Les offrandes de sources magiques -----



Il y a 7 sources de magies à découvrir, sans compter celle que vous pouvez éventuellement récupérer grâce à la boussole.

N°1: À FILLMORE, construisez jusqu'au bout du cul de sac dans les bois, à l'Est du temple. Les habitants y découvriront une source de magie.

N°2: À FILLMORE, quand les habitants auront construit quelques ponts, le commerce de la pêche sur les rivières va se développer. Un pêcheur réparant son bateau le long de la côte découvrira un bijou.

N°3: À BLOODPOOL, après la clôture de tous les antres, les monstres se sont réfugiés à l'intérieur d'un château et exigent le sacrifice de trois habitants. Teddy est l'un d'entre eux. Le maître attaque les monstres du château pendant l'acte II. Ainsi, les trois habitants ne sont pas sacrifiés et Teddy revient avec un parchemin qu'il a découvert à l'intérieur du château.

N°4: À KASANDORA, guidez les habitants vers l'homme assoiffé du désert. Les habitants arrivent trop tard mais l'homme serre un parchemin dans ses mains.

N°5: À KASANDORA, après avoir guidé les habitants vers l'homme assoiffé, construisez au sud de la montagne, près des arbres les plus à l'Ouest. Les habitants trouveront un parchemin au pied de la montagne.

N°6: À AITOS, construisez en direction de la montagne située au Nord Est. Les habitants trouveront un parchemin lors d'une exploration dans la montagne.

N°7: À NORTHWALL, il y a un arbre géant que les habitants affectionnent particulièrement. Ils y découvrent un parchemin caché près du tronc.

### ----- Les offrandes diverses -----



Flèches de l'Ange

Chaque région vous proposera les flèches de l'Ange (excepté BLOODPOOL). Les flèches sont découvertes dans chaque région après la clôture d'un antre de monstres. Quand vous les utilisez, l'ange tirera momentanément des flèches beaucoup plus puissantes. Vous pouvez les conserver pour des régions plus délicates.



Bombe

Chaque région vous proposera la bombe. Comme pour les flèches de l'Ange, la bombe est découverte après la clôture d'un antre de monstres. Quand vous l'utilisez, tous les monstres présents à l'écran sont éliminés. La bombe a le même effet que le vent déclenché par le maître.



Technique de construction des ponts

Les habitants de FILLMORE vous l'offrent. Faites en profiter la région de BLOODPOOL.



Quiche de pain

Les chefs de BLOODPOOL vous la donnent. Déposez-la à l'entrée de la grotte où se trouve Teddy.



Crâne magique

Teddy trouve le crâne magique dans la grotte. Utilisez-le pour sceller l'antre de monstre inaccessible.



Blé

Les habitants de BLOODPOOL vous l'offrent. Vous devez l'accepter pour le transmettre aux villes de KASANDORA et MARAHNA. Si vous avez des champs de blé à FILLMORE ou à NORTHWALL, détruisez-les à l'éclair, car ils ne permettent pas l'accroissement maximal de la population. Pour que les chefs de BLOODPOOL aient toujours du blé à offrir, il faut qu'ils ne possèdent plus rien d'autre.



Boussole

Offerte par les habitants de BLOODPOOL, la boussole représente la technique de navigation et de pêche marine. Si vous la donnez à FILLMORE, les habitants découvriront une source de vie. Si vous la donnez à MARAHNA, les habitants découvriront une source de magie. La boussole ne peut être donnée qu'à une seule région. Prenez votre temps avant de choisir.



Morceau de musique

Ce morceau a été composé par un habitant de KASANDORA, ému par le décès d'un homme assoiffé dans le désert. Les habitants de BLOODPOOL ne connaissent pas la musique. Offrez-leur pour résoudre leurs problèmes.



Herbes

MARAHNA est une région tropicale, propice au développement de nombreuses plantes. Les chefs de MARAHNA vous proposeront des herbes pour guérir la maladie. Offrez-les vite à la région de KASANDORA !



Tablette

Cette tablette est trouvée dans la région de KASANDORA. Elle révèle l'emplacement d'un trésor sur une île à MARAHNA.



Peau de mouton

Les habitants de AITOS ont appris à confectionner des habits chauds. Faites en profiter les habitants de NORTHWALL.