

Traduction libre et bénévole d'Aggelon pour Mister Sinister, 2005-2008 v1.02.
Illustré par Aggelon.
NdT: par habitude de jeu, j'ai choisi de ne pas traduire le mot Orb qui signifie Orbe,
c'est-à-dire sphère planétaire.

GUIDE DE JEU NON-OFFICIEL MISTER SINISTER



(Dédié à Silicon Knights, SSI et Aggelon)

Ce Guide de Jeu est sous propriété intellectuelle de Mister Sinister (2004)
Cela ne me dérange pas qu'il soit recopié dans son intégralité, mais si vous
le faites, veuillez vous assurer de laisser le nom de l'auteur (moi) et de
NE PAS mettre le vôtre à la place. Merci !

Table des Matières

1. Introduction (Extraite du Manuel)
2. Aperçu du Jeu
3. Pour Commencer
4. Commandes de Base
5. L'Ecran des Options
6. Le Jour et La Nuit
7. Le Combat
8. Les Unités
9. Les Objets
10. Les Pièges
11. Choisir le Gardien de l'Orb
12. Trucs et Astuces

SECTION UN

INTRODUCTION (EXTRAITE DU MANUEL)

Tandis que le temps glisse lentement au-dessus des pics rocheux embrumés et usés de Tahr Carog, un autre cycle commence. Un cycle en mouvement depuis des temps éternels. Sur une durée telle que seul un immortel pourrait le percevoir, à supposer qu'il se fut assez ennuyé pour y porter attention.

Le cycle du temps ondule, presque rythmiquement. La Destinée se répète; les empires grandissent et chutent, le pouvoir se déplace d'un côté vers l'autre, mais il y a toujours un équilibre.

Maintenant, l'équilibre du pouvoir est rompu.

Le vieil homme se courbe douloureusement, respirant difficilement tandis qu'il ajuste sa position, soulageant son corps dans son trône qui s'effrite.
Il lève les yeux d'un air affligé, vers le visiteur qui se tient dans l'ombre.

Cet homme est tel que le vieillard le fut à une autre époque. Une puissance émane de lui - un redoutable guerrier, un chef impitoyable, un adversaire habile.

Le vieil homme inspira profondément, se préparant pour son histoire.

"Un parmi les Deux va bientôt s'écrouler et c'est moi."

"Mon destin restera inconnu des immortels. Ils n'ont que faire de ce qui m'arrive, seulement de ce que va devenir ce que je possède. Car je ne suis qu'à un pas de l'immortalité, à un pas de l'Ultime Pouvoir. Et ainsi est mon rival.
Hélas... cependant, j'ai tenté ma chance, et échoué..."

"Il y en a d'autres qui apprécieraient la chance d'expérimenter mon pouvoir – pour avoir une chance de saisir ce que je n'ai pu. Ils sont tout aussi baraqués que vous, tout aussi agiles et ingénieux... qu'est-ce qui vous fait penser que vous êtes différent ? Ah ! l'ambition..."

"Une chose réellement dangereuse, l'ambition. Ca vous donne la puissance et la détermination de vaincre les autres. De démontrer que vous seriez digne de quelque chose, quoique cela soit."

"L'Orb que je possède a un pouvoir au-delà de ce qu'aucun mortel ne peut appréhender, et le potentiel pour plus encore. Cet artefact a un jumeau et si les Deux sont possédés par Un, un pouvoir illimité est garanti !"

"Ah, je vois que j'ai piqué votre intérêt. Oui, vous êtes peut-être arrogant, mais vous avez du potentiel. Vous irez loin – si vous avez suffisamment de sagesse."

"Je connais le porteur de l'autre Orb et je vais maintenant vous dire qu'il détesterait y renoncer. Il convoite l'Orb que je possède, et que je dois vous transmettre. Vous devez la prendre et la protéger contre lui ! Il n'abandonnera pas facilement; après tout, l'omnipotence est une chose plutôt difficile à refuser..."

"Oui, c'est vrai. Très difficile.", dit la voix dans l'ombre.

Une silhouette se forme dans la pénombre, apportant avec elle l'âcre puanteur de la malveillance. Son immense masse domine le corps de l'homme qui se tapit de peur, tandis que deux paires de bras se déploient. Un souffle chaud se dégage d'un colossal orifice qui serait le mieux défini comme une gueule, encadrée de tessons d'acier dentelés. Les yeux s'ouvrent, brûlant de la fulgurante chaleur d'une haine bouillonnante.

"Ton heure est venue, vieillard", chuchote la multitude de voix piégées dans l'âme du démon. Elles grondent et chantent mélodieusement, crachantes et grinçantes, mais juxtaposées à une fragilité sous-jacente qui semble contredire leur puissance.

"Ta chair est mienne."

L'action est rapide, le son est étouffé dans le silence par des mains pinces-étaux. Un bruit étouffé d'os qui casse, suivi par le lent arrachage de la chair déchirée. Le corps du vieil homme s'écroule sur le sol, sans vie.

De dessous la toge de l'homme, une sphère roule sur le sol carrelé, attirant immédiatement l'attention du démon. Ses yeux flamboient brillamment, inondant les ténèbres de leur intense chaleur. Une immense main, aux griffes cruelles se tend, sa structure changeant ; les os se liquéfiant, la texture de la peau se lissant...

L'Orb est soulevée du sol de pierre, tenue par une main qui est désormais normale et grise. Le porteur de l'Orb est maintenant grand et frêle, contrastant totalement avec sa forme précédente. Sa tête penche légèrement d'un côté, inspectant d'un air interrogateur sa prise, presque comme un insecte.

Pouvoir. C'est ce qui est contenu dans la sphère. Le pouvoir de contrôler l'esprit des mortels. Nombre de guerres ont été menées pour cette précieuse babiole. A vrai dire, plus encore devront être menées. Cette Orb est passée entre beaucoup de mains à travers les centaines de millénaires.

Un moment de contemplation et la sphère transparente est absorbée par la main de la créature. En un clin d'œil, l'humanoïde gris se fond en une créature ressemblant à une chauve-souris, ses ailes s'étendant largement, tandis qu'elle bondit de la fenêtre ouverte vers l'air froid de l'extérieur.

Au moment où elle sort, quelque chose est emportée avec elle. Une ombre se dégage de l'étau extérieur de la fenêtre, et s'accroche, imperceptiblement, à la chose aux ailes tordues. L'ombre se tortille autour de la bestiole au corps ressemblant à un rat - une froide caresse sur les côtes envoie des frissons à travers sa chair tiède.

L'ombrageux enchantement forme une griffe rudimentaire, terminé par un dard d'argent crochu.

Le dard s'enfonce profondément dans la chair de la bestiole, rapidement suivi par un autre, et un autre La bestiole crie de douleur, les sons sortent de sa gueule nouvellement formée. Tandis que les dards plongent les uns après les autres dans sa chair, la bestiole ressent un venin acide poursuivre son chemin dans ses veines; rongant, dissolvant, putréfiant son corps...

En quelques secondes, la masse de chair tombe à la verticale, droit vers le sol, hurlant tandis son agonie se noie en torrents de douleur dévorante.

Sa précieuse cargaison est emportée par les vents, et l'obscurité.

L'équilibre du pouvoir est rompu, mais pas perdu...

=====

| **SECTION DEUX** |

=====

APERCU DU JEU

Dark Legions est un jeu de combat et de stratégie au tour par tour, qui pourrait être comparé dans son style de jeu à Battle Chess [ndt : le plus célèbre jeu d'échecs médiéval sur ordinateur], mais où l'issue d'un combat donné est déterminée par la compétence des JOUEURS, et non par le type ou la position des PIECES avant le combat.

En gros, vous concevez votre armée, et allez au front - soit contre l'ordinateur, soit contre un autre joueur humain (en personne ou *via* une liaison modem) - pour découvrir et tuer son "gardien de l'Orb" (le Roi, aux échecs), et récupérer son Orb, gagnant ainsi la partie.

Ceci est une vue TRES simplifiée du jeu... sa profondeur et sa rejouabilité sont beaucoup plus grandes, croyez-moi ;)

Le jeu se déroule en deux écrans principaux – l'écran de la carte du monde, où vous pouvez voir vos troupes et les déplacer, trouver le gardien de l'Orb et (essentiellement) les faire se confronter en combat à distance, et puis il y a l'écran de combat rapproché, qui apparaît lorsque vous avez décidé d'affronter en tête-à-tête une autre pièce et de la prendre (pour continuer la comparaison avec les échecs) avant de continuer à progresser. CE MODE se déroule en vue aérienne de l'espace de combat, dans lequel vous pouvez contrôler votre pièce et la faire se battre contre celle de votre adversaire, jusqu'à ce qu'il n'en reste plus qu'une seule.

SECTION TROIS

POUR COMMENCER

L'écran du titre principal dispose de QUATRE choix :



- 1) START [Commencer]
- 2) LOAD [Charger]
- 3) LINK [Réseau]
- 4) QUIT [Quitter]

On suppose que c'est la première fois que vous jouez, que vous n'avez pas de sauvegarde à reprendre, alors cliquez simplement sur le bouton START pour commencer.

Lorsque vous appuyez sur START, on vous propose deux choix :



- 1) QUICK START [Démarrage rapide]
- 2) SETUP [Paramétrage]

QUICK START vous permet de choisir parmi une liste de missions prédéfinies, fournies avec le jeu... sélectionnez ceci si vous êtes novice avec le jeu et/ou si vous désirez simplement vous lancer rapidement dans une partie contre l'ordinateur, sans considérations intellectuelles sur la conception de votre propre armée.

JE vais principalement parler des options d'une partie en mode SETUP, puisque c'est ce mode-là que vous utiliserez le plus SOUVENT, au fur et à mesure que vous deviendrez plus à l'aise...

Ainsi... si vous cliquez sur le choix SETUP, vous arrivez sur l'écran principal des paramètres d'armée, depuis lequel vous allez devoir choisir entre ce qui suit :



- 1) Le type de joueurs (i.e. êtes-vous tous les deux humains / est-ce que l'un d'entre vous va être l'ordinateur);
- 2) La quantité de crédits que vous allez disponible pour acheter votre armée (ça commence à 1 000, mais peut être augmenté jusqu'à 10 000);
- 3) Les mouvements par tour (par défaut c'est 'tout' – cela vous permettra de déplacer toutes vos unités jusqu'à leur nombre maximal de mouvements par tour).
- 4) Le niveau de l'ordinateur (i.e. la difficulté)
- 5) Le Champ de Bataille (i.e. la carte sur laquelle vous allez combattre).

Cliquez sur le bouton à côté de 'Battle Ground' pour aller dans l'écran de sélection de cartes où vous pourrez choisir le terrain sur lequel vous désirez combattre.

Une fois que vous êtes satisfait de vos paramètres, cliquez sur le bouton VALIDATION, situé dans le coin en haut.

Ceci vous emmènera sur l'écran de sélection de l'armée, mais, avant que nous n'allions plus loin, je vais vous détailler les commandes de base et les enchaînements de combats du jeu, juste pour le cas où vous auriez opté pour le démarrage rapide à la place.

SECTION QUATRE

COMMANDES DE BASE

La majorité des commandes sur la carte du monde sont basées sur la souris, et sont très simples à prendre en main.

Pour **DEPLACER** une unité :-

Clic-gauche sur l'unité désirée, et ensuite clic-gauche à nouveau où vous souhaitez qu'elle se déplace. Leurs carrés de mouvements disponibles seront indiqués en jaune.

Pour qu'une unité utilise sa capacité spéciale de carte du monde :

Clic-droit pour que l'icône en forme d'épée  (le pointeur classique) se change en éclair  (la commande de compétence spéciale) puis clic-gauche sur l'unité pour laquelle vous désirez utiliser la compétence spéciale.
Ensuite (ca dépend de quelle unité nous parlons) encore clic-gauche sur l'endroit où vous désirez utiliser cette compétence.

Lorsque l'on voit les unités sur la carte du monde, la couleur de la case de base de l'unité renseigne l'une des indications suivantes :

- MARRON** = Le personnage a des points de mouvements supplémentaires restants.
- BLEU RAYONNANT** = Ce personnage est votre Gardien de l'Orb.
- ROUGE** = Ceci est un personnage invoqué.
- POURPRE** = Ceci est une illusion.
- VERT** = Ce personnage a été empoisonné.
- ROUGE CLIGNOTANT** = Ce personnage est proche de la mort, et devrait être soigné ou retiré.

Remarquez que vous pouvez seulement voir les carrés de votre **PROPRE** armée – pas ceux de votre adversaire... Ceci est très utile, parce que cela empêche votre ennemi de voir votre Gardien de l'Orb dès le début, ce qui causerait d'évidents problèmes ;)

ATTENTION !! Sur les PC récents (c'est à dire à peu près tous les PC qui ont été construits APRES la sortie du jeu), la souris a effectivement tendance à défiler T-R-E-S très vite. Cette « fuite de la souris » est réellement à peu près la seule déception, et ça peut rendre le jeu très frustrant à la longue.

Pour remédier à cela, vous pouvez télécharger et exécuter un programme appelé DOSBox se trouvant à <http://dosbox.sourceforge.net>. DOSBox est un FANTASTIQUE petit programme qui permet à votre ordinateur d'émuler un vieux PC, pour vous permettre de lancer les vieux jeux MS-DOS plus lentement, et de la sorte mieux profiter d'eux. Je le recommande TOTALEMENT.

En plus de voir vos personnages sur la carte du monde standard en 3D ?

Vous pouvez également cliquer sur l'icône de carte dans l'écran des options pour basculer de la carte du monde en 3D vers une version 2D en vue plongeante de la même carte, qui est plus facile à utiliser pour déplacer les unités. Ceci offre un correctif temporaire au problème de la « fuite de la souris » que j'ai décrit plus haut, mais vous ne pouvez voir toutes les animations et autres choses sympas dans cette perspective en 2D.

Inversement, les combats rapprochés sont gérés au clavier (les touches peuvent toutes être personnalisées dans l'écran des options principales). Votre personnage peut se déplacer dans n'importe laquelle des huit directions normales (N/N-E/E/S-E/S/S-O/O/N-O), et chaque personnage dispose de DEUX boutons d'attaques, ce qui porte à TROIS le nombre des attaques :

Bouton 1	=	Attaque 1
Bouton 2	=	Attaque 2
Boutons 1+2	=	Attaque 3

SECTION CINQ

L'ECRAN DES OPTIONS

Cliquez sur l'une des gargouilles situées sur le côté gauche/droite de la carte, pour afficher l'écran des options, qui ressemble à ceci :



Je vais présenter les options selon trois lignes.

LIGNE DU HAUT :



TERMINER PARTIE

Cliquez sur ce bouton pour retourner au menu principal du jeu.



DEMARRER CHAT

Utilisez cette option pour discuter avec un adversaire en modem.



ANNULER ORDRE

Cliquez sur n'importe quelle unité qui suit actuellement des ordres, pour les annuler.



UTILISER POUVOIR SPECIAL

Ceci a le même effet qu'un clic-droit lorsque vous êtes à l'écran de la carte principale. Vous pouvez vous en servir pour demander à un personnage d'utiliser son pouvoir spécial sur l'écran de la carte.

LIGNE DU MILIEU :



VOIR ARMEE

Cliquez ici pour voir les personnages de votre armée.



APPELER ECRAN DES OPTIONS

Appel l'écran des principales options (pour redéfinir le clavier, etc.).



REJOINDRE GARDIEN DE L'ORB

Commande à une unité de rejoindre votre gardien de l'Orb.



REJOINDRE TEMPLIER

Commande à une unité de rejoindre le templier le plus proche.

LIGNE DU BAS :



CHANGER DE VUE

Changer la carte entre 3D et 2D



VOIR PERSONNAGE

Cliquez sur une unité pour voir ses statistiques.



DEFINIR UNE ESCORTE

Cliquez d'abord sur le personnage que vous voulez définir comme ESCORTE,

Et cliquez ensuite sur le personnage qui vous voulez escorter.

L'escorte se déplacera vers le personnage désigné après que vous ayez fini votre tour, mais AVANT que votre adversaire n'effectue ses déplacements.



ALLER A UN ENDROIT DE LA CARTE

Cliquez d'abord sur le ou les personnages que vous voulez déplacer, puis ensuite sur l'endroit de la carte où vous désirez qu'ils se déplacent. N'importe quel carré qui N'EST PAS occupé par une unité ennemie peut être désigné de cette manière.

SECTION SIX

JOUR ET NUIT

La partie se joue durant QUATRE périodes de la journée en un cycle répétitif :-

- 1) L'AUBE
- 2) LE JOUR
- 3) LE CREPUSCULE
- 4) LA NUIT

Durant les phases de l'AUBE et du CREPUSCULE, toutes les unités sont à leur niveau de force normal.

Durant la phase de JOUR, tous les personnages normaux reçoivent un bonus de +15% à leur force, et toutes les unités mortes-vivantes souffrent d'une pénalité de 15% sur leur force.

Durant la phase de NUIT, tous les personnages Morts-vivants (ex : zombies et wraiths) gagnent +15% à leur force, et tous les personnages normaux souffrent d'une pénalité de 15% sur leur force.

Les Elémentaux ignorent ces décalages lors du jour et de la nuit, et restent tout le temps constants.

SECTION SEPT

COMBAT

Les combats se déroulent de deux manières :-

- 1) Sur l'écran de la carte du monde
- 2) En vision rapprochée

COMBAT SUR L'ECRAN DE LA CARTE DU MONDE

Le combat ne peut se dérouler sur la carte du monde qu'à travers l'utilisation des "Pouvoirs Stratégiques Spéciaux" de vos personnages - cela signifie que seuls CERTAINS personnages ont la capacité d'attaquer sur la carte du monde – ex : les Elémentaux de Feu et les Sorciers.

Pour activer un pouvoir stratégique spécial (comme déjà conseillé), vous avez besoin de transformer l'icône de la souris en éclair  , puis ensuite cliquez-gauche sur l'unité dont vous voulez utiliser le pouvoir spécial, et ensuite (selon l'unité) sur l'endroit où vous désirez utiliser ce pouvoir.

COMBAT RAPPROCHE

Se déplacer dans le même case qu'une autre unité invoque l'écran de combat rapproché.

Le combat dans cet écran se déroule en TEMPS REEL. Vous vous déplacez en vous servant des touches que vous avez choisies, et attaquez grâce aux deux boutons (et aux combinaisons à trois boutons) que vous avez sélectionnés.

Le combat est à MORT.

Lorsque vous observez l'écran de combat rapproché, la partie supérieure figure les deux unités se déplaçant et combattant, ainsi que le terrain environnant (qui PEUT être utilisé à votre avantage – se cacher derrière les rochers ou dans les arbres est une technique parfaitement légitime), tandis que dans la partie INFÉRIEURE de l'écran vous verrez les informations suivantes (de gauche à droite) :-

LE PORTRAIT DE VOTRE PERSONNAGE

LA FORCE VITALE DE VOTRE PERSONNAGE (LA BARRE VERTE)

LA STAMINA/ENDURANCE DE VOTRE PERSONNAGE (LA BARRE ROUGE)

LE PORTRAIT DE VOTRE ENNEMI

LA FORCE VITALE DE VOTRE ENNEMI (LA BARRE VERTE)

LA STAMINA/ENDURANCE DE VOTRE ENNEMI (LA BARRE ROUGE)

Recourir aux attaques spéciales puise dans votre stamina/endurance, mais elle se rechargera.

Vous échouez ? Vous mourrez. Votre ennemi tombe ? Vous gaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaagnez ☺

SECTION HUIT

LES UNITES

Il y a seize (16) unités jouables différentes dans Dark Légions, et votre armée peut atteindre jusqu'à 100 unités PAR JOUEUR. Elle NE PEUT PAS excéder ce nombre, alors si vous achetez 100 invocatrices ? Vous êtes foutu, parce qu'elles ne seront capables d'invoquer aucun monstre, car cela porterait le total AU DELA de 100... certains d'entre eux devront mourir ou être remplacés pour permettre aux invocations de commencer.

NOTE: Puisque le manuel fourni avec le jeu effectue un très bon boulot de présentation des personnages, de leurs stats et tout, je vais directement citer le manuel, et ajouter mes propres commentaires sur chacune des unités à la fin de chaque description.

Voici les unités, dans l'ordre :-

001 - Berserker (Fou Furieux)	009 - Shape Shifter (Changeur de Forme)
002 - Conjurér (Invocatrice)	010 - Templar (Templier)
003 - Demon (Démon)	011 - Thief (Voleur)
004 - Fire Elemental (Elémental de Feu)	012 - Troll (Troll)
005 - Illusionist (Illusionniste)	013 - Vampire (Vampire)
006 - Orc (Orc)	014 - Water Elemental (Elémental d'Eau)
007 - Phantom (Fantôme)	015 - Wizard (Sorcier)
008 - Seer (Prophétesse)	016 - Wraith (Wraith/Spectre)

NUMERO : 001
NOM DU PERSONNAGE : BERSERKER (FOU FURIEUX)
COUT : 20
FORCE : 03
FORCE VITALE: 50
STAMINA : 30
REVITALISATION : 02
AGILITE : 05
TAUX DE DEPLACEMENT : 04
COUT DE SPECIALITE : Aucun



ATTAQUES

BOUTON A : Tournoyer par-dessus la tête
BOUTON B : Sabrer sur le côté
BOUTON A+B : Coup Mortel

POUVOIR STRATEGIQUE SPECIAL

Aucun.

ASTUCES DE JEU

Le Berserker (Fou Furieux) est une force terrestre, sans capacité spéciale propre. Son attaque de coup mortel peut occasionner beaucoup de dommage si son opposant reste immobile suffisamment longtemps pour lui laisser le temps de l'utiliser. Tout comme l'Orc, le Berserker est peu coûteux, et c'est peut-être son plus grand avantage - une douzaine de Berserkers devrait être capable d'abattre n'importe quel personnage. Le Berserker possède un peu plus de stamina/endurance et d'agilité que l'Orc, ce qui peut vous donner l'avantage dont vous avez besoin au combat. Les positions de "trouveur-de-pièges" et d'"appât" conviennent aussi bien au Berserker qu'à l'Orc (triste mais vrai).

NOTES SPECIALES

Pas de caractéristique spéciale.

L'AVIS DE MISTER SINISTER :-

Le Berserker est simplement comme le dit le manuel - un appât. Il est d'autant plus remplaçable qu'il ne coûte pas grand-chose, et ce n'est pas une grosse perte si vous l'envoyer se balader et que tout ce qu'il récolte à cette occasion, c'est de se faire engloutir par un piège - en fait, ceci est une technique parfaitement légitime pour une meilleure estimation de l'endroit où les pièges sont situés sur la carte. Il NE FAIT PAS un bon Gardien de l'Orb d'après mon expérience, et son manque de capacité spéciale le condamne à une basse position dans mon estime. J'utilise les Berserkers comme de la chair à canon et de simples bidasses, rien de plus.

NUMERO : 002
NOM DU PERSONNAGE : CONJURER (INVOCATRICE)
COUT : 100
FORCE : 02
FORCE VITALE: 30
STAMINA : 30
REVITALISATION : 01
AGILITE : 04
TAUX DE DEPLACEMENT : 03
COUT DE SPECIALITE : Variés



ATTAQUES

BOUTON A : Attaque Fantôme
BOUTON B : Attaque Troll
BOUTON A+B : Attaque Démon

POUVOIR STRATEGIQUE SPECIAL

Le pouvoir de la Conjurer (Invocatrice) est d'invoquer différentes versions des plus monstrueux types de personnages. Plus forte est la créature invoquée, plus élevé est le coût de l'invocation. Les créatures que la Conjurer peut invoquer sont : les Fantômes, Trolls, Elémentaux d'Eau, Elémentaux de Feu, Vampires, Wraiths et Démons. A cause de sa capacité d'invocation, son coût est extrêmement élevé.

ASTUCES DE JEU

Restez en dehors des combats au corps-à-corps si possible, utilisez vos invocations pour combattre à votre place.

Associez-vous avec un Templier et restez tout prêt de lui pour profiter d'un bonus sur votre revitalisation. Il peut aussi vous guérir à l'occasion. Les Invocatrices font du bon boulot avec les Illusionnistes - une horde d'illusions et de créatures invoquées mélangées peut maintenir votre ennemi en infériorité (cependant, le jeu vous limite à un maximum de cent personnages en même temps, cette horde ne peut donc être illimitée).

Les Invocatrices sont des bonnes candidates pour les Anneaux de Vie et de Guérison, ce qui les rend encore plus excitantes à utiliser. Conservez un garde du corps ou deux dans les parages, juste au cas où.

NOTES SPECIALES

Une créature invoquée perdra 10% de sa force vitale initiale par tour, jusqu'à sa mort. Les créatures invoquées conservent toutes leurs capacités spéciales et leurs pouvoirs.

L'AVIS DE MISTER SINISTER :-

TRES très pratique est l'Invocatrice. Sa capacité à fournir des renforts immédiats et fiables peut vous aider à sortir du pétrin, et je pense que les Invocatrices font réellement des soutiens très acceptables pour votre Gardien de l'Orb, car leurs capacités peuvent vous permettre d'apporter des troupes de natures très variées en renfort, les adaptant à celles qui sont *en route* vers votre Gardien de l'Orb.

Autant elles SONT chères à acheter, autant elles le VALENT BIEN - ce qui les perd le plus, c'est qu'elles se font tailler en pièces lorsqu'arrive le combat au corps-à-corps... vous passerez le plus clair de votre temps à tourner en rond comme une femmelette faisant "ne me BLESSEZ pas, vous, AFFREUX affreux bonhomme" et tout ça... elles devraient donc être mentalement comparées aux Fous du Plateau d'Echecs. Très pratique de les avoir sous la main, mais vous devez savoir comment les UTILISER sinon vous vous ferez avoir.

Pour finir, gardez à l'esprit que, puisque l'Invocatrice ne peut invoquer des créatures que dans les cases ADJACENTES, la placer au milieu d'un groupe de disons... Berserkers ? est STUPIDE, car elle ne sera pas DU TOUT en mesure d'utiliser sa spécialité ☹ ;)

NUMERO : 003
NOM DU PERSONNAGE : DEMON
COUT : 80
FORCE : 10
FORCE VITALE : 100
STAMINA : 30
REVITALISATION : 06
AGILITE : 07
TAUX DE DEPLACEMENT : 04
COUT DE SPECIALITE : 20



ATTAQUES

BOUTON A : Sabrer à Gauche ou à Droite
BOUTON B : Attaque de Souffle
BOUTON A+B : Aucune

POUVOIR STRATEGIQUE SPECIAL

Le Démon a le pouvoir d'émettre un Cri de la Terreur qui endommage la force vitale de tous les adversaires qui sont dans son champ de vision (six cases). Plus un ennemi se trouve près du Démon, plus les dégâts sont importants. Le Cri est une attaque magique qui ne suit pas les règles normales.

ASTUCES DE JEU

Les Démons sont d'impeccables machines à tuer. Le Combat est là où un Démon brille particulièrement, nonobstant leur Cri de la Terreur.

L'Attaque de Souffle du Démon est typiquement une attaque de base, à moins de combattre un adversaire qui ne soit rapide à l'esquive.

Ceci parce que l'Attaque de Souffle est un peu téléphonée.

Les Démons sont particulièrement bons en tant que chasseurs de vampires. Cependant, la némésis du Démon est l'Elémental de Feu, qui peut tirer et qui résiste au souffle de feu du Démon.

Un Démon peut utiliser n'importe quel anneau, excepté l'Anneau de Puissance, puisque son score de force est déjà au maximum autorisé. Les Anneaux de Vitesse sont particulièrement utiles, étendant la distance de frappe du Démon sur la carte stratégique.

NOTES SPECIALES

Pas de caractéristique spéciale.

L'AVIS DE MISTER SINISTER :-

OUAIS ! ALLONS-Y !! Oubliez ces fichus Berserkers et Orcs, CA c'est vraiment vraiment du bon, YEAH baby. Les Démons sont vraiment très cool comme gardes du corps et peuvent tenir leur place dans la plupart des batailles. CEPENDANT, ils font de GROSSES cibles, et la plupart des joueurs qui ont de la jugeote les abattront à distance, ainsi selon MON opinion, ils ne font pas de si bons Gardiens de l'Orb.

Le Cri de la Terreur du Démon est bien, mais pas fantastique... sa VERITABLE force repose dans sa puissance de botteur de fesses en combat rapproché ;)

NUMERO : 004
NOM DU PERSONNAGE : ELEMENTAL DE FEU
COUT : 65
FORCE : 05
FORCE VITALE: 60
STAMINA : 20
REVITALISATION : 08
AGILITE : 06
TAUX DE DEPLACEMENT : 05
COUT DE SPECIALITE : La Mort



ATTAQUES

BOUTON A : Boule de Feu
BOUTON B : Mini Nova
BOUTON A+B : Aucun

POUVOIR STRATEGIQUE SPECIAL

L'Elémental de Feu a le pouvoir d'exploser en une Supernova, se détruisant lui-même aussi bien qu'endommageant ou détruisant n'importe quel opposant à proximité.

ASTUCES DE JEU

Un des plus puissants personnages au combat, l'Elémental de Feu est rapide et dangereux. Esquiver les attaques d'adversaires plus lents tout en portant ses propres coups est sa force.

Les Elémentaux de Feu s'associent bien avec les Illusionnistes; les Illusions d'Elémentaux de Feu mélangées parmi les vrais peuvent abuser et intimider votre adversaire.

Rappelez-vous d'utiliser votre Supernova avec modération car elle provoque également la destruction de votre Elémental de Feu. Seulement, si vous "avez de l'argent à flamber", cela peut dévaster les forces de votre ennemi. Une bonne cible pour la Supernova spéciale est un joli groupe serré de Conjurés, Illusionnistes, Templiers et Sorciers de votre ennemi.

Les Elémentaux de Feu font de bons candidats pour n'importe quel anneau que vous avez de disponibles, même si un seul Anneau de Vitesse peut être ajouté, puisque qu'ils ne pourront pas bénéficier de plus que cela.

NOTES SPECIALES

Le Pouvoir Stratégique Spécial de l'Elémental de Feu est une attaque suicide. Les Elémentaux de Feu sont aussi immunisés aux pièges de feu, résistent au Souffle de Feu du Démon, et sont immunisés aux Supernovas des Elémentaux de Feu ennemis. Ils sont également capables de voler par-dessus l'eau et les gouffres.

L'AVIS DE MISTER SINISTER :-

Bon, vous êtes probablement en train de vous dire que les Elémentaux de Feu sont de la bombe (ahah-ah) et c'est à peu près ce qu'ils sont ! Ils sont rapides, puissants et occasionnent de SALES blessures lorsqu'ils se transforment en Supernova.

Ils peuvent être utilisés comme troupes de choc, détonant en combat rapproché sur la carte du monde et causant de LOURDS dommages aux troupes des environs, ou comme lieutenants pour vos armées en marche, nettoyant un passage pour de plus petites unités.

Ils ont plus de forces que de faiblesses, et je m'assure toujours d'en inclure quelques-uns dans toute armée que je bâtis... cependant, ils NE SONT PAS le *nec plus ultra*.

NUMERO : 005
NOM DU PERSONNAGE : ILLUSIONNISTE
COUT : 50
FORCE : 02
FORCE VITALE: 40
STAMINA : 30
REVITALISATION : 02
AGILITE : 04
TAUX DE DEPLACEMENT : 03
COUT DE SPECIALITE : Variés



ATTAQUES

BOUTON A : Rafale Psychique
BOUTON B : Téléportation
BOUTON A+B : Aucun

POUVOIR STRATEGIQUE SPECIAL

L'Illusionniste a le pouvoir de créer des personnages illusoires pour embrouiller et harceler l'ennemi. Plus le personnage copié est puissant, plus le coût sur la force vitale de l'Illusionniste sera élevé. Les Illusionnistes peuvent créer des illusions de n'importe quel personnage sauf les Zombies (voir 013 – Vampire). Chaque illusion a également un coût de maintenance qui doit être payé par l'Illusionniste à chaque tour. Les frais de maintenance sont de 10% du coût de la création.

ASTUCES DE JEU

Restez en dehors du corps-à-corps si possible. Eliminez les Prophétesses ennemies chaque fois que possible. Créer des Prophétesses illusoires pour protéger les vraies peut également être utile. Un garde du corps réel à proximité ne peut pas faire de mal non plus. Les Illusions de personnages qui ont des attaques par projectiles pour le combat sont bien puisqu'elles peuvent mettre une raclée à distance sans se faire toucher et pouf ! disparaître.

Associez-vous avec un Templier et une Invocatrice, le Templier idéalement situé juste à vos côtés, vous pouvez ainsi bénéficier d'un modeste bonus sur le score de revitalisation, et les créatures réelles de l'Invocatrice renforcent les illusions lorsqu'elles sont mélangées.

Les Illusionnistes sont de bonnes candidates pour les Anneaux de Vie et de Guérison.

NOTES SPECIALES

Les Illusions apparaissent comme des créatures normales, mais un seul coup suffit à les détruire. Les Prophétesses détruisent automatiquement les illusions ennemies à vue. Si l'Illusionniste est assassinée, toutes ses illusions disparaissent. Les personnages illusoires ne peuvent utiliser aucun des pouvoirs stratégiques spéciaux associés aux personnages réels ou invoqués du même type.

L'AVIS DE MISTER SINISTER :-

Bien qu'elles n'aient pas l'air terrible, les Illusionnistes PEUVENT être des éléments très très puissants de votre armée – PARTICULIEREMENT contre les adversaires humains. Une seule Illusionniste peut générer une petite armée de troupes illusoires à envoyer en avant à travers la carte et, comme le manuel l'a déjà indiqué, quand elles sont placées près d'un Templier, elles se revitalisent encore mieux, contribuant ainsi à leur longévité.

La prophétesse représente la plus grande menace pour une Illusionniste, car elle peut effectivement rendre l'Illusionniste TOTALEMENT impuissante si elle se trouve dans son champ de vision. Les Prophétesses devraient donc être la cible n°1 d'une armée possédant une Illusionniste. Générer des Illusions qui bénéficient d'une attaque à distance lors du combat EST, une fois encore, comme le manuel le dit, une capacité très pratique car cela permet à l'Illusion de rester EN DEHORS du combat au corps-à-corps, et avec bon espoir d'infliger de sérieux dégâts avant qu'elle ne se fasse massacrer ou que, idéalement, vous ne GAGNIEZ !! =)

Les Illusions sont ENORMEMENT meilleur marché à créer que les Invocations, comme je suis sûr que vous vous en êtes déjà rendu compte, et les Illusionnistes font de SUPER arrière-troupes pour obliger votre ennemi à rester sur ses gardes.

Finalement, en combat rapproché ? Je préfère les Illusionnistes aux Invocatrices, parce qu'elles disposent d'une ATTAQUE A DISTANCE ;)

NUMERO : 006
NOM DU PERSONNAGE : ORC
COUT : 30
FORCE : 03
FORCE VITALE: 50
STAMINA : 30
REVITALISATION : 02
AGILITE : 04
TAUX DE DEPLACEMENT : 04
COUT DE SPECIALITE : Aucun



ATTAQUES

BOUTON A : Coup de Tête
BOUTON B : Balance sur les côtés avec un Cestii Métallique
BOUTON A+B : Charge

POUVOIR STRATEGIQUE SPECIAL

Aucun.

ASTUCES DE JEU

L'Orc est l'infanterie lourde. Il n'est pas très malin, mais il est coriace et tenace. Comparé au Berserker, l'Orc demande plus d'agilité de la part du joueur, seulement il est un petit peu plus puissant. La meilleure compétence de l'Orc est son attaque de Charge. Elle inflige beaucoup de dégâts mais consomme beaucoup de stamina/endurance. Cette attaque est particulièrement efficace contre les ennemis humains qui peuvent être intimidés ou paniqués, ou mauvais à l'esquive. Les Orcs peuvent se révéler particulièrement utiles comme trouveurs de pièges ou comme appâts pour attirer de plus puissants adversaires, afin que les autres personnages puissent venger leur mort. Les Orcs font d'honnêtes gardes du corps et en prendre un grand nombre est super pour des vagues d'attaques (c.a.d. – ils font de la chair à canon bon marché).

NOTES SPECIALES

Pas de caractéristique spéciale.

L'AVIS DE MISTER SINISTER :-

Personnellement, je pense que les Orcs sont 1 000 000 de fois meilleurs que les Berserkers. D'ACCORD le Souffle de Mort du Berserker est un déplacement de combat qui BOTTE BIEN LE CUL, mais la Charge de l'Orc est un SUPER déplacement pour réduire rapidement et efficacement l'écart entre vous et votre adversaire.

Les Orcs sont coriaces comme des biscuits secs, et en tout cas dans MES armées, je n'ai pas tendance à les laisser mourir facilement. Les Berserkers font de la bien meilleure chair à canon que les Orcs ;)

NUMERO : 007
NOM DU PERSONNAGE : FANTOME
COUT : 50
FORCE : 03
FORCE VITALE : 70
STAMINA : 15
REVITALISATION : 02
AGILITE : 04
TAUX DE DEPLACEMENT : 03
COUT DE SPECIALITE : Aucun



ATTAQUES

BOUTON A : Direct
BOUTON B : Volées
BOUTON A+B : Double Volée

POUVOIR STRATEGIQUE SPECIAL

Le Fantôme est invisible pour les personnages de votre adversaire, à l'exception des Prophétesses (Seers). Cette capacité ne coûte rien et est toujours en action.

ASTUCES DE JEU

L'invisibilité du fantôme est son plus grand atout. Excepté les Prophétesses, personne ne sait qu'ils sont proches jusqu'à ce qu'ils ne frappent. Assurez-vous d'éliminer les Prophétesses ennemies lorsque vous le pouvez parce qu'elles peuvent localiser vos Fantômes.

Puisqu'avec vos tentacules vous réussissez à retirer la régénération de la stamina de votre adversaire, vous devriez être capable d'attaquer plus souvent que lui, une fois qu'il a été "contaminé".

Les Fantômes sont lents sur la carte Stratégique, ainsi les Anneaux de Vitesse devraient aider; un Fantôme avec une paire d'Anneaux de Puissance devient une idée effrayante.

Si vous voulez être malin, confiez votre Orb à votre Fantôme invisible qui aura préalablement été amélioré avec quelques anneaux bien choisis.

NOTES SPECIALES

Les hideuses tentacules des Fantômes sont contaminées, et lorsqu'au combat ils touchent un adversaire, ils stoppent définitivement sa capacité à régénérer sa stamina. Cet effet dure jusqu'à la fin du jeu ! Les Fantômes sont également immunisés à la fois contre les pièges de poison et de folie.

Le Fantôme est invisible au combat jusqu'à ce qu'il frappe.

L'AVIS DE MISTER SINISTER :-

Bon, le manuel a ENCORE UNE FOIS réalisé un excellent boulot pour vous décrire le Fantôme, hein !

Qu'est-ce que je peux dire... bon, OK... allons-y.

Je... N'AIME PAS... les Fantômes. Ils sont toujours invisibles OUI, et ils pourraient théoriquement faire de grands Gardiens de l'Orb OUI. Mais à moins que vous ne leur donniez une bonne paire d'Anneaux (de Puissance, Vitesse et tout ça) pour les transformer en mini-Dieux ? ILS SONT MERDIQUES !!! Ils sont LENTS, MOUS, leur constante invisibilité est GENIALE, mais c'est presque la SEULE chose qu'ils ont pour eux. Même au combat, un Fantôme qui N'A PAS été amélioré par des objets va droit à la mort, parce qu'il doit aller au combat rapproché pour se servir de ses attaques, dès qu'il va vous toucher ? Vous saurez où il est et serez capable de riposter avec des CHARGES de coups avant qu'il ne puisse s'enfuir.

En clair, si vous allez vous servir d'un Fantôme ? Et SPECIALEMENT si vous allez faire d'un Fantôme votre Gardien de l'Orb ? UTILISEZ AUTANT D'ANNEAUX QUE VOUS POUUUUUUUUVVVVVVVVVVVVEEEEEEEEEEEEEZZZZZZZZZZZZZZ ;)

J'incorpore toujours un ou deux Fantômes dans mon armée – principalement en tant qu'éclaireurs – mais je n'en fais JAMAIS mon Gardien de l'Orb.

NUMERO : 008
NOM DU PERSONNAGE : PROPHETESSE (SEER)
COUT : 65
FORCE : 01
FORCE VITALE : 20
STAMINA : 30
REVITALISATION : 02
AGILITE : 04
TAUX DE DEPLACEMENT : 04
COUT DE SPECIALITE : Aucun



ATTAQUES

BOUTON A : Fendre à Gauche ou à Droite
BOUTON B : Confusion
BOUTON A+B : Aucun

POUVOIR STRATEGIQUE SPECIAL

Les prophétesses peuvent percevoir les personnages ennemis invisibles et les pièges masqués. En complément, les Prophétesses détruisent les adversaires illusoires dès qu'ils arrivent dans leur champ de vision. Ce sens exacerbé et cette capacité opèrent continuellement et sans coût supplémentaire.

ASTUCES DE JEU

Bien que pitoyablement faible au combat, la Prophétesse est inestimable sur la carte stratégique. Sa capacité à découvrir les pièges de votre adversaire et les Fantômes peut faire la différence entre la vie et la mort pour tous les autres personnages, tandis que sa capacité à détruire les illusions peut vous aider à réserver vos efforts sur vos adversaires réels.

Prenez un garde du corps ou deux pour escorter la Prophétesse lorsque vous la déplacez. Si vous finissez par combattre, utilisez les tactiques de "frappe et court", embrouillez l'esprit de votre adversaire, puis frappez un ou deux coups et enfuyez-vous avant que votre ennemi ne retrouve ses sens. Faites cela encore et encore, et si vous êtes réellement bon, vous pourrez continuer à vivre pour raconter cette histoire.

Les Prophétesses ne tirent pas de bénéfices de la plupart des Anneaux, exceptés les Anneaux de Vitesse, qui sont fortement recommandés.

NOTES SPECIALES

L'attaque par Confusion de la Prophétesse lors des combats aveugle son opposant. Pour un court laps de temps, les contrôles de votre adversaire par le clavier ou le joystick sont embrouillés (ex : pousser le joystick vers le haut l'expédiera vers la droite au lieu d'en haut). Les Prophétesses se déplacent en flottant au dessus du sol, elles peuvent ainsi survoler, mais pas atterrir, par-dessus les gouffres ou les étendues d'eau.

L'AVIS DE MISTER SINISTER :-

OK... quelques petites choses au sujet des Prophétesses. Elles sont TRES très utiles si vous les conservez dans les arrières lignes. Leur "vue" vous permet de vous assurer que des personnages illusions ne s'approchent de vous, et n'importe quel Fantôme est détecté BIEN AVANT qu'il n'arrive jusqu'à vous. CEPENDANT, à l'inverse ? Si vous les placez sur la ligne de front ? Alors je peux pratiquement vous garantir que n'IMPORTE QUEL ennemi qui en apercevra une va tenter de la tuer... et presque autant qu'il va réussir, parce que, comme le précise le manuel, elle est "pitoyablement faible" au combat ? Je dirais qu'elle est un p*tain d'handicap !!!!!

Elle est lente, faible, maladroite, et son attaque de confusion ne fonctionne réellement que contre les adversaires HUMAINS... et MEME AINSI, n'importe quel joueur de Dark Légions SERIEUX aura appris comment ses contrôles sont alternés quand il est sous le coup de la confusion, cela ne gênera qu'une fraction de seconde. Votre Prophétesse ne devrait pas seulement être conservée loin des combats. Elle ne devrait JAMAIS être autorisée à aller au combat.

Ici s'achève mon petit sermon. Je garde toujours une Prophétesse ou deux dans mon armée, seulement je les considère comme plus utile à surveiller ce qui se passe qu'à montrer le chemin ;) Prendre une Prophétesse filant une unité pour s'assurer que l'unité n'ait pas à combattre des illusions – GENIAL... prendre une unité filant une Prophétesse pour s'assurer que la Prophétesse ne risque rien ? CONNERIE ;)

BOUTON A : la même que la forme prise.
 BOUTON B : la même que la forme prise.
 BOUTON A+B : la même que la forme prise.

Le pouvoir spécial du Changeur de Forme est de prendre l'apparence et les capacités de combat de n'importe quel autre personnage. Sur la carte stratégique, les statistiques sont affichées comme ci-dessus. Au combat, ses statistiques sont celles de la forme prise. Le coût d'utilisation de cette spécialité est de zéro. Le Changeur de Forme ne bénéficie d'aucun des pouvoirs stratégiques spéciaux de la créature dont il prend la forme, excepté pour le Fantôme.

Supercherie est le maître-mot pour le Changeur de Forme. Sa tactique favorite est d'attirer les adversaires dans une embuscade en apparaissant sous la forme d'un personnage plus faible, de les attirer au plus près, et alors de se transformer en un des personnages les plus puissants et d'attaquer.

Le Changeur de Forme fait un bon Gardien de l'Orb puisqu'il peut être n'importe quoi n'importe quand. Le Changeur de Forme vous procure une incroyable variété de talents dans le jeu, votre personnage peut être une douce Prophétesse une seconde et un effrayant Démon celle d'après. Les Anneaux de Vie, de Guérison et de Vitesse sont les plus fréquemment utilisés pour les Changeur de Forme.

Pas de caractéristiques spéciales.

Les Changeurs de Forme sont **INDUBITABLEMENT** mes personnages préférés dans Dark Légions. Ils sont simplement TROP cool !!!!!!!!!!!!!!! Plutôt idiotes les tactiques que vous donne le manuel, et si on regardait quelques-unes de CES bébés :

- 1) Vous faites de votre Gardien de l'Orb un Changeur de Forme, et ainsi lorsque ses ennemis foncent sur lui, vous le métamorphosez en Fantôme et devenez instantanément invisible – devenant ainsi plus difficile à pister.
- 2) Vous faites comme le manuel l'a suggéré – se glisser près de votre adversaire sous la forme d'une unité MERDIQUE – disons – un VOLEUR par exemple – et ensuite métamorphosez-vous en quelque chose de BEAUCOUP plus dangereux – comme un Élémental de Feu ou un Démon et foncez au combat.
- 3) Vous faites de votre Gardien de l'Orb un Changeur de Forme, et ensuite vous le métamorphosez en un Élémental d'Eau et allez au centre d'un grand lac sur la carte, demeurant à peu près intouchable par les autres unités (vous devriez alors vous concentrer à attaquer les Sorciers, Conjureurs, Illusionnistes et leurs semblables).

Vous pouvez vous métamorphoser en vampire pour profiter de son avantage de grand déplacement et vous envoler au loin jusqu'au prochain tour... ou même... disons... si vous subissez des dégâts d'un Sort de Gel par un Sorcier sur la carte du monde ? Métamorphosez-vous en Vampire ou Wraith et allez au combat pour drainer la santé d'un adversaire plus faible et ainsi vous réapprovisionner.

Comme le suggère le manuel, cependant, je recommanderais invariablement de leur fournir des Anneaux, simplement pour les rendre encore PLUS puissants qu'ils ne le sont ordinairement !! ☺

NUMERO : 010
NOM DU PERSONNAGE : TEMPLIER
COUT : 40
FORCE : 02
FORCE VITALE : 25
STAMINA : 30
REVITALISATION : 02
AGILITE : 05
TAUX DE DEPLACEMENT : 04
COUT DE SPECIALITE : 10



ATTAQUES

BOUTON A : Sabrer à Gauche ou à Droite
BOUTON B : Détruire la Force Vitale
BOUTON A+B : Aucun

POUVOIR STRATEGIQUE SPECIAL

Le Templier a le pouvoir d'ajouter à la force vitale d'un allié adjacent la valeur de la sienne. Il fournit également un petit bonus automatique aux niveaux de revitalisations des personnages amis adjacents, sans surcoût pour eux.

ASTUCES DE JEU

Tout personnage à faible force vitale trouvera que le Templier est son meilleur ami.

Les Templiers s'allient parfaitement avec les Conjureurs, Illusionnistes, et Sorciers puisque tous leurs pouvoirs stratégiques spéciaux consomment de la force vitale. En règle générale, les Templiers devraient être conservés en dehors des combats directs, et utiliser leurs pouvoirs stratégiques spéciaux pour influencer les issues des autres confrontations. Les groupes de Templiers peuvent être très efficace pour restaurer la santé des personnages blessés.

Les Templiers sont de bons candidats pour les Anneaux de Guérison et de Vie. Un Templier avec une lourde artillerie d'anneaux est peut-être une victime à laquelle le Wraith réfléchira à deux fois avant de l'attaquer par téléportation, spécialement durant le jour.

NOTES SPECIALES

Les Templiers de Tralsk sont les serviteurs des forces de la Justice et de la Vie. Ainsi, ils obtiennent un bonus à leurs dégâts lorsqu'ils frappent un adversaire mort-vivant tels que les Vampires, Fantômes, Wraiths et Zombies.

L'AVIS DE MISTER SINISTER :-

Les Templiers devraient être pensés en tant que batteries. Ils peuvent fournir soin et régénération à vos jeteurs de sorts de l'arrière front (seulement soyez attentif à ne pas placer trop de Templiers dans les cases adjacentes à vos jeteurs de sorts ou invariablement vous entraverez d'autant leur efficacité). Ils ne devraient même jamais être utilisés comme troupes pour le front tellement leurs capacités de combat au corps-à-corps sont à peine MARGINALEMENT meilleures que celles des Prophétesses.

Ceci étant dit, bien sûr, leurs pouvoirs de guérison sont TRES très puissants, mais une fois encore, je pense que le mieux est de les avoir comme troupes à l'arrière-front.

NUMERO : 011
NOM DU PERSONNAGE : VOLEUR
COUT : 35
FORCE : 02
FORCE VITALE : 25
STAMINA : 30
REVITALISATION : 02
AGILITE : 07
TAUX DE DEPLACEMENT : 04
COUT DE SPECIALITE : 10



ATTAQUES

BOUTON A : Lancé de Couteau
BOUTON B : Attaque par Saut Périlleux
BOUTON A+B : Salto Arrière

POUVOIR STRATEGIQUE SPECIAL

Le Voleur a la capacité de désarmer les pièges de votre adversaire en se déplaçant près de ceux-ci sur la carte stratégique et en utilisant son pouvoir spécial. A ce moment, un écran spécial de mini-jeu puzzle apparaît (voir les Notes Spéciales pour une description de comment utiliser cet écran de puzzle pour désarmer le piège). Vous pouvez soit résoudre le puzzle vous-même ou laisser faire la chance. Cependant prenez garde, si le Voleur échoue dans sa tentative pour désarmer le piège, les résultats pourraient être assez spectaculaires (et potentiellement fatals, en fonction du type de piège).

ASTUCES DE JEU

Les Voleurs devraient toujours travailler en tandem avec les Prophétesses. Les Prophétesses repèrent les pièges et les Voleurs les désarment s'ils sont sur le chemin. Ne désarmez pas un piège simplement pour faire quelque chose, puisque, si vous échouez, le Voleur en subira les conséquences. Contournez les pièges localisés qui n'entravent pas votre avance marche aussi bien que les désarmer, à moins que vous ne deviez repasser à nouveau par ce chemin et que vous n'oubliez la position du piège. Bien que les Voleurs puissent par eux-mêmes chercher les pièges cachés, opérer ainsi coûte une quantité de force vitale significative.

Les Voleurs sont de bons candidats pour les Anneaux de Vitesse (en éclaireur) et de Puissance (pour le combat). A moins que votre Voleur n'ait été amélioré d'une paire d'Anneaux de Puissance, gardez-le hors des combats. Cependant, s'ils * ONT * été dotés de cette manière, ils font de bons combattants tape-à-l'œil, d'autant plus que votre opposant pense que vous êtes une cible facile (surprise !). En parlant de manœuvres de combat tape-à-l'œil, en voici une : arrangez-vous pour vous faire pourchasser par votre adversaire, exécutez un Salto-Arrière par-dessus sa tête et retrouvez-vous derrière lui, et enchaînez avec une Attaque par Saut Périlleux.

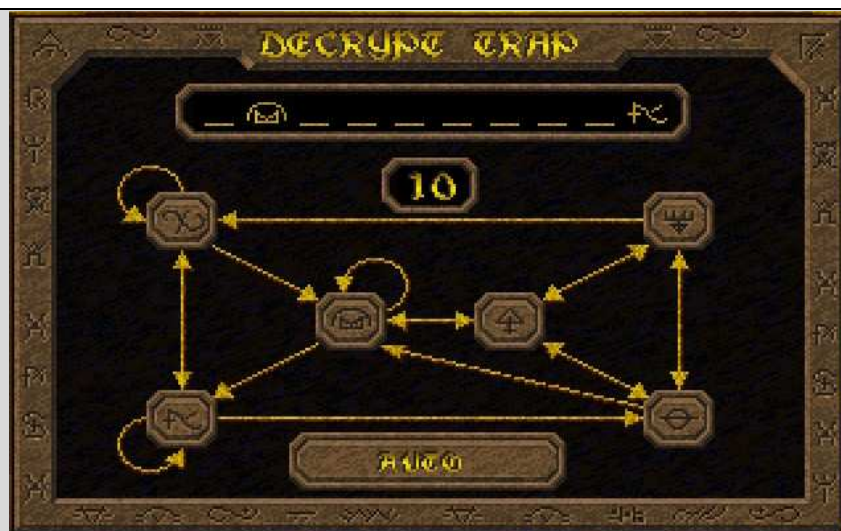
NOTES SPECIALES

Quand un Voleur essaye d'utiliser sa capacité spéciale sur la carte stratégique pour désarmer un piège, une grille apparaît autour du personnage, similaire à une grille de mouvement.

Le Voleur sélectionne alors un des carrés disponibles afin d'utiliser sa capacité dessus.

(NOTE: s'il n'y a pas de piège visible dans la parcelle sélectionnée, le voleur vérifiera la présence d'un piège et s'il en découvre un, tentera de le désarmer – de cette manière, un Voleur peut vérifier un emplacement suspicieux, "juste au cas où".)

Lorsque le Voleur découvre un piège à désarmer, l'Ecran de Désarmement de Piège apparaît.



Bon... retournons citer un peu le manuel.

Il y aura une “Carte” pour vous assister à déterminer les symboles possibles pour chaque position vide de ce puzzle. Le joueur essaye de désarmer le piège en devinant quel symbole va dans chaque emplacement successif, dans l’ordre de gauche à droite. Le joueur clique sur le symbole de la carte qu’il pense être le suivant.

Le joueur est autorisé à tenter dix combinaisons incorrectes, et chaque symbole peut être utilisé plus d’une fois. Si tous les emplacements vides sont correctement remplis, le piège sera désamorcé. S’il fait trop d’erreurs, le Voleur subira les effets du piège.

La difficulté du piège transparait par le nombre d’emplacements déjà remplis : plus le piège est difficile, moins d’emplacements sont remplis (s’il y en a) ! Les pièges dévastateurs, tels que les pièges de Néant et les piège de Feu, sont les plus difficiles à désarmer.

Si le joueur ne souhaite pas résoudre le puzzle, il peut simplement cliquer sur le bouton spécial de l’Ecran Désarmer Piège. Cela autorise l’ordinateur à décider au hasard si le Joueur réussit ou non, avec plus de chance de désamorcer les pièges faciles et moins de chance de désarmer les difficiles.

L’AVIS DE MISTER SINISTER :-

Les Voleurs sont des personnages TRES cool, et généralement sous-estimés selon mon humble opinion.

A ce sujet, je me souviens d’une des MEILLEURES parties que j’ai faites en me servant d’un Voleur comme mon Gardien de l’Orb, entouré par des pièges de TELEPORTATION - c.a.d. qu’il ne pouvait pas bouger. Aucune troupe ne pouvait l’atteindre, parce qu’ils étaient téléportés au hasard vers un autre endroit de la carte. Dès que mon ennemi (qui a finalement gagné dois-je le dire) a commencé à foncer sur mon Gardien de l’Orb avec ses unités ailées ou téléportables, j’ai demandé au Voleur "d’essayer" de désamorcer le piège de téléportation situé juste devant lui (parce que, bien que cela ne soit pas indiqué dans le manuel, vous POUVEZ tenter de désamorcer vos propres pièges), et de DELIBEREMENT échouer. Le résultat ?

Mon Gardien de l’Orb a été transporté en un éclair en un endroit quelconque de la carte, ainsi temporairement loin de tout danger ☺ ☺

Les Voleurs FONT de bons combattants si vous êtes capable de prendre leur état d’esprit. Ce sont des voleurs ! Ils frappent et courent... vous poignent par derrière puis retournent en sécurité. Ils sont bons dans l’esquive des attaques des unités mortes-vivantes comme la morsure du Vampire, qui est PLUTOT lente comparée à la dextérité du petit voleur, et ils disposent d’une attaque à distance (qui inflige malheureusement peu de dégâts).

FORMIDABLE !!! ☺

NUMERO : 012
NOM DU PERSONNAGE : TROLL
COUT : 40
FORCE : 06
FORCE VITALE : 90
STAMINA : 20
REVITALISATION : 10
AGILITE : 40
TAUX DE DEPLACEMENT : 02
COUT DE SPECIALITE : 10



ATTAQUES

BOUTON A : Coup de Poing
BOUTON B : Revers du Poing
BOUTON A+B : Défoncer le Crâne

POUVOIR STRATEGIQUE SPECIAL

Le Troll a le pouvoir de se transformer en pierre. Par essence, ils peuvent se transformer eux-mêmes en un autre rocher sur la carte stratégique.

ASTUCES DE JEU

Bien que très fort, la tactique favorite du Troll est l’embuscade. Utilisant leur habilité à se transformer en pierre, le Troll attend l’approche d’une imprudente victime, avant de retrouver sa forme humanoïde pour frapper. Les Trolls se déplacent lentement, mais s’ils peuvent attraper un ennemi et le frapper, ils assènent un bon paquet de dégâts. Le Défonçage de Crâne peut terrasser un adversaire s’il reste suffisamment longtemps à portée pour être atteint, ou si le timing est parfait.

Les Trolls font d’excellents gardes du corps pour un groupe de jeteurs de sorts, particulièrement sous leur forme de rocher. Les Anneaux de Vitesse sont extrêmement utiles pour un Troll – plus il en a, mieux c’est.

NOTES SPECIALES

Les Trolls ne subissent pas de dégâts des Pièges de Pierre.

L’AVIS DE MISTER SINISTER :-

Vous pourriez PENSER que ce serait une super idée de prendre un Troll comme Gardien de l’Orb, hein ? Après tout, tout ce qu’il aurait à faire, serait de se muter en forme de rocher, et personne ne serait capable de le tuer, *n’est-il pas* ?

ERREUR.

Les Trolls Gardien de l’Orb NE PEUVENT PAS se transformer en rochers – alors, NE JAMAIS JAMAIS J-A-M-A-I-S prendre un Troll comme votre Gardien de l’Orb. JAMAIS.

Ceci étant dit, ils FONT d’excellents gardes du corps, comme le manuel l’a déjà dit – ceci parce qu’ils peuvent (comme vous le savez déjà) encercler des groupes de vos unités par des rochers... ne se contentant pas seulement ainsi de les isoler des troupes à pied, mais réservant un GROSSE surprise si quelqu’un est assez stupide pour traîner un peu trop près d’eux...

Bien sûr... un ensemble de disons... six jeteurs de sorts juste à l’arrière de votre armée et entouré de rochers semble FRANCHEMENT suspect – je supposerais AUTOMATIQUEMENT que tous ces rochers sont des Trolls – ainsi un joueur AVISÉ prendrait cela en considération au moment de positionner ses troupes ;)

NUMERO : 013
NOM DU PERSONNAGE : VAMPIRE
COUT : 70
FORCE : 05
FORCE VITALE : 85 (150 Max.)
STAMINA : 30
REVITALISATION : -5
AGILITE : 05
TAUX DE DEPLACEMENT : 05
COUT DE SPECIALITE : Aucun



ATTAQUES

BOUTON A : Paralysie
BOUTON B : Extraction Force Vitale
BOUTON A+B : Aucune

POUVOIR STRATEGIQUE SPECIAL

Le Vampire a le pouvoir de changer la plupart des adversaires qu'il vainc au combat en Zombies sous son contrôle. Les personnages que le Vampire peut transformer en Zombies sont : Sorciers, Illusionnistes, Invocatrices, Orcs, Fous Furieux, Trolls, Prophétesses, Templiers, Démons et Voleurs. Les Morts-vivants et les Elémentaux sont immunisés. Si le Vampire est tué, tous ses Zombies cessent d'exister également. Le Vampire reçoit également un point de force vitale à chaque tour pour chaque Zombie qu'il dirige sur la carte de stratégie ; cela permet à leur taux de revitalisation de devenir positif, s'ils disposent de suffisamment de Zombies pour le remonter.

ASTUCES DE JEU

Les abominables Vampires sont coriaces au combat puisqu'ils drainent la force vitale de leurs adversaires et l'ajoutent à leur propre total. Utilisez les faisceaux de vos yeux paralysants pour "geler" les ennemis sur place avant d'utiliser l'attaque d'Extraction de Force Vitale pour siphonner leur force vitale.

La Némésis du Vampire est le Démon, à cause de son immense force vitale. Prenez garde aux Démons à tout prix, à moins que vous ne soyez un expert ou que le Vampire ne soit renforcé par des Anneaux.

Au combat, si vous baissez en stamina (endurance) ou êtes salement endommagé, le Vampire peut planer sur une case de terrain bloquée, "à l'abri du danger", jusqu'à ce que vous soyez à prêt à retourner à la bataille.

Sur la carte de stratégie, les Vampires ne devraient pas prendre de temps à intriguer : ils perdent de la force vitale à chaque tour. Au lieu de cela, les Vampires devraient attaquer en "sautant à la gorge" des ennemis les plus faibles. Cela ne fournit pas seulement au Vampire de la force vitale supplémentaire, mais également un larbin Zombie. Votre adversaire peut trouver très désagréable qu'on retourne ses propres personnages contre lui sous la forme de Zombies.

Tous les anneaux peuvent être d'un grand usage pour le Vampire, particulièrement de multiples Anneaux de Régénération pour compenser leur score de régénération négatif.

NOTES SPECIALES

Les victimes tuées par le Vampire deviennent des Zombies esclaves, et ces Zombies peuvent être assez efficaces au combat.

Les Vampires perdent de la force vitale à chaque tour à cause de leur niveau négatif de revitalisation. La seule manière dont ils peuvent regagner normalement de la vie est de drainer de la force vitale des personnages ennemis qu'ils défont au combat, bien que leurs servants Zombies aident dans une certaine mesure à relever cette faiblesse.

Les Vampires, en tant que créatures volantes, peuvent survoler les obstacles du terrain qui obligent les autres personnages à les contourner. Ce pouvoir fonctionne également au combat ! Cependant, ils ne peuvent pas voler au dessus de l'eau dans le jeu de stratégie.

Les Vampires sont immunisés à la fois contre les pièges de poison et de la folie.

L'AVIS DE MISTER SINISTER :-

WOOHAH WOOHAH le Vampire est vraiment très cool dans ce jeu dois-je dire. Il peut voler, et dispose d'un ENORME taux de déplacement comparé à la plupart des autres unités... en faisant ainsi un assassin très compétent, tout comme éclaireur, seulement comme le manuel l'a déjà commenté, à moins qu'il ne soit correctement équipé (avec des Anneaux de Régénération) il fait une cible privilégiée pour les attaques ennemies, DE PLUS il ne durera pas longtemps EN DEHORS des combats.

HEUREUSEMENT, si vous savez ce que vous faites, vous pouvez le précipiter dans les combats, sucer votre/vos adversaires jusqu'à SEC et commencer à créer votre propre petite horde de Zombies à expédier en avant.

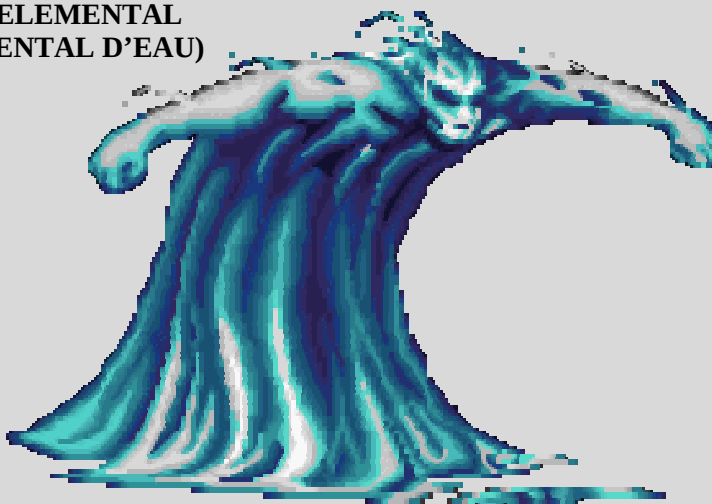
En résumé, dans les mains d'un joueur HABILE ? Le Vampire est comme un Tank de Combat Sherman. Quasiment rien ne PEUT l'arrêter.

Entre les mains d'un joueur FAIBLE, il peut être un satané handicap.

Une de mes techniques de combat préférées est d'utiliser la capacité du Vampire pour voler vers (comme le manuel vous l'a déjà dit) un coin inaccessible du terrain – comme des rochers/arbres, et alors utiliser mon Pouvoir d'Extraction de Force Vitale pour me ventouser sur mon ennemi (qui est habituellement scotché dans du feuillage essayant de s'en prendre à moi) afin de boire à ma soif.

Il est important de garder le sens du rythme quand vous faites combattre un Vampire, particulièrement aux premiers... essais et souvenez-vous que vous devriez TOUJOURS faire de votre mieux pour finir le combat en pleine santé, parce que (à moins que vous ne disposiez de méga-anneaux ou d'un paquet de Zombies à votre disposition) vous allez à nouveau commencer à perdre de la vie au prochain tour – aussi, si une grosse m€rde vous tombe dessus lors d'une session de combat donnée, vous pourriez très bien ne pas survivre au prochain tour sur la Carte de Stratégie ;)

NUMERO : 014
NOM DU PERSONNAGE : WATER ELEMENTAL
COUT : 60 (ELEMENTAL D'EAU)
FORCE : 06
FORCE VITALE: 65
STAMINA : 30
REVITALISATION : 06
AGILITE : 06
TAUX DE DEPLACEMENT : 04
COUT DE SPECIALITE : 20



ATTAQUES

BOUTON A : Boule d'Eau
BOUTON : Attaque Raz-de-Marée
BOUTON A+B : Aucun

POUVOIR STRATEGIQUE SPECIAL

L'Elémental d'Eau a le pouvoir de se déplacer sur la carte stratégique d'une mare d'eau vers une autre.

ASTUCES DE JEU

L'Elémental d'Eau est un bon personnage multi-usage, utile sur la carte stratégique et au combat. Grâce à leurs attaques missiles au combat, les Elémentaux d'Eau font d'excellents choix comme personnages illusoires.

Les Elémentaux d'Eau sont les seules créatures craintes par les puissants Elémentaux de Feu, puisqu'ils sont grossièrement équivalents au combat, bien que plus faibles stratégiquement.

Les Elémentaux d'Eau sont l'un des rares personnages qui peuvent se déplacer à travers les étendues d'eau, et sont les seuls qui peuvent s'y arrêter. S'il y a une grande étendue d'eau sur la carte stratégique, leur Pouvoir Spécial peut se révéler très utile pour l'exploration ou les conduire rapidement dans une zone d'action, mais cela leur coûte de la force vitale, alors utilisez-la avec parcimonie. Salement blessés, les Elémentaux d'Eau peuvent se retirer au milieu d'une mare d'eau pour se soigner et éviter la plupart des adversaires.

Les Elémentaux d'Eau font de bons candidats pour n'importe quel Anneau dont vous souhaitez les gratifier. Les Anneaux de Vie sont spécialement utiles si vous prévoyez de souvent vous servir de leur Pouvoir Stratégique Spécial pendant la durée de la partie.

NOTES SPECIALES

Pas de caractéristiques spéciales.

L'AVIS DE MISTER SINISTER :-

Les Elémentaux d'Eaux sont de TRES bonnes troupes à engager à vos côtés au combat. Leur attaque de Balle d'Eau coûte TRES peu de stamina (endurance), et leur Attaque Raz-de-Marée est tellement rapide qu'elle peut assez souvent prendre vos adversaires par surprise (EN PLUS elle occasionne un paquet de dégâts et repousse votre ennemi en arrière).

Les joueurs compétents peuvent DECIMER leurs adversaires en utilisant l'Elémental d'Eau – d'après mon humble opinion, il est DECIDEMENT le personnage qui met le mieux des baffes dans tout le jeu... ça vaut le coup de l'inclure dans vos armées ☺

Sa capacité à se téléporter d'une mare d'eau à une autre peut être très utile, ou PEUT le faire atterrir dans de beaux draps... il n'y a RIEN de pire que de servir de votre pouvoir stratégique spécial pour se téléporter et apparaître juste en face d'une nuée de Sorciers en colère. C'est bye-bye Monsieur l'Elémental si vous faites ça, pour SÛR ☺

NUMERO : 015
NOM DU PERSONNAGE : WIZARD (SORCIER)
COUT : 60
FORCE : 03
FORCE VITALE : 30
STAMINA : 30
REVITALISATION : 02
AGILITE : 04
TAUX DE DEPLACEMENT : 03
COUT DE SPECIALITE : 10



ATTAQUES

BOUTON A : Boule de Glace
BOUTON B : Boule de Gel
BOUTON A+B : Aucun

POUVOIR STRATEGIQUE SPECIAL

Sur la carte stratégique, le Sorcier est capable de jeter un sort qui fige les opposants, les enfermant dans un bloc de glace. Chaque jet de neige gèle un personnage pour un tour et inflige des dégâts; des jets cumulés de neige rendent le personnage indisponible pour de plus longues périodes. Il est possible de tuer un personnage grâce à ce pouvoir spécial si sa force vitale est basse, ou si vous vous servez d'un groupe de Sorciers.

ASTUCES DE JEU

Gardez vos Sorciers loin des combats. Leur intérêt se trouve sur la carte de stratégie, gelant les personnages ennemis – seulement cela affaiblit leur force vitale, ne le faites donc pas trop souvent dans un même tour.

Les Sorciers travaillent bien avec les Templiers situés près d'eux pour les aider à regagner de la force vitale. Ne laissez pas vos adversaires s'approcher trop près car votre Pouvoir Stratégique nécessite une distance minimale. Les Sorciers sont également meilleurs en groupe qu'isolés.

Les Sorciers sont d'excellents candidats pour les Anneaux de Vitesse, de Guérison, et de Vie. Avec cinq anneaux, ils deviennent dangereusement puissants pour de si faibles êtres.

NOTES SPECIALES

S'il dispose d'assez de force vitale, le Sorcier peut jeter son pouvoir stratégique de gel plus d'une fois dans un tour, sur une seule ou plusieurs cibles. Une fois qu'un ennemi a été gelé sur la carte stratégique, les attaques autres que Boule de Glace ou Boule de Gel n'ont aucun effet jusqu'à ce que le/les sorts ne fassent plus effet. La masse de glace créée empêche également quiconque d'entrer dans la case de la cible. Ce sort de Gel a une portée maximale (la cible doit être à vue) et requiert une portée * minimale * (si l'ennemi est trop proche, le Sorcier ne peut pas le cibler).

L'AVIS DE MISTER SINISTER :-

Il est crétin de ne jamais amener ces gars au combat – ils sont les plus puissants des jeteurs de sorts lorsqu'ils sont contraints d'aller au combat rapproché, parce qu'ils peuvent également geler leurs opposants au COMBAT...

Dans l'idéal, le manuel a raison – vous ne devriez en AUCUN cas vous servir de Sorciers comme troupes pour le front, seulement lorsque viendra le moment critique de l'attaque, je pense que vous serez plutôt agréablement surpris de voir comment ils opèrent bien au corps-à-corps (disposant de DEUX attaques à distance et tout).

NUMERO : 016
NOM DU PERSONNAGE : WRAITH
COUT : 50
FORCE : 05
FORCE VITALE: 25 (100 Max.)
STAMINA : 30
REVITALISATION : 00
AGILITE : 07
TAUX DE DEPLACEMENT : 04
COUT DE SPECIALITE : Variés



ATTAQUES

BOUTON A : Agripper A Gauche ou A Droite (VRAAAAAAAAAAIIIIIIIMENT !!!!!)
BOUTON B : Double Agrippe (heu ... salut ?? PAF !! ☹)
BOUTON A+B : Aucune

POUVOIR STRATEGIQUE SPECIAL

Sur la carte stratégique, au lieu d'un déplacement normal, le Wraith a le pouvoir de se téléporter sur des distances limitées. Plus le Wraith se téléporte loin, plus cela lui coûte en force vitale. Cela dépend de sa force vitale initiale, mais le Wraith est capable de faire tout le chemin jusqu'à l'autre côté d'une petite carte !

ASTUCES DE JEU

Si la capacité de téléportation d'un Wraith en fait un bon éclaireur et agent d'infiltration, elle en fait un assassin encore meilleur. Les Sorciers, Invocatrices, Illusionnistes, Templiers, et spécialement les Prophétesses ennemis font de belles cibles pour un assassinat. Une fois qu'une cible a été localisée, si elle se trouve dans votre rayon de téléportation, vous pouvez accomplir une surprise tactique en jetant les insaisissables jeteurs de sorts dans la bataille.

Les Wraiths sont de bons candidats pour les Anneaux de Vie et de Guérison. Même un Anneau de Puissance peut ne pas être malvenu si vous en avez un disponible.

NOTES SPECIALES

Quand un Wraith frappe au combat un adversaire avec succès, il draine la force vitale de l'ennemi et l'ajoute à la sienne propre.

Le Wraith est immunisé à la fois contre les pièges de poison et de la folie.

L'AVIS DE MISTER SINISTER :-

OK... s'il n'y avait pas le facteur pur COOL du Changeur de Forme ? Le WRAITH serait à coup sûr Sûr SUR mon personnage préféré de tout le jeu entier.

Pourquoi ? PARCE QU'ILS FONT DE FANTAAAAAAAAAAAAAAAAASTIQUES ASSASSINS ! Ils ont peut-être ZERO en revitalisation, mais étant capables au combat de drainer la santé de leurs adversaires, cela signifie que même si cela vous AMENE presque à la mort de vous téléporter dans la mêlée et de canarder vos ennemis, vous DEVRIEZ (si vous êtes suffisamment habile) être capable de gagner en drainant leur santé pendant la durée de la séance de combat.

Les Wraiths font les MEILLEURES troupes de frappe dans le jeu, sans aucun doute, et si vous êtes un fan du Seigneur des Anneaux ? Ne RESSEMBLENT-ils pas aux Nazgûl ? Ils provoquent le même type de réaction quand ils arrivent ;)

Ex:

"Bon sang... un autre Fantôme. D'où est-ce qu'ils peuvent encore venir comme ça ? Bon, envoyons deux Fous Furieux pour s'occuper de lui"

-contre-

"BORDEL DE MÉRDE !!! C'EST UN P*TAÎN D'ENC*LE DE WRAITH !!!!!!! FUUYYYYONS !!"

Vous voyez ????? ;)

Là s'achève ma présentation des 16 types d'unités que vous pouvez avoir dans le jeu.
(17 si vous comptez les Zombies, sur lesquels vous noterez que je n'ai fait aucun commentaire) ;)

SECTION NEUF

LES OBJETS

Ainsi vous avez choisi vos unités, et maintenant vous avez toujours du fric en poche !!!

J'adooooooooooooooooooooore faire les boutiques – et vous ?? ;)

Vous pouvez gonfler les pouvoirs respectifs de vos personnages en leur procurant des objets que vous pouvez acheter en avant-combat, et en les équipant.

Voici les objets qui sont disponibles à l'achat (tous des Anneaux, je pourrais ajouter) :

- 1) Anneau de Vitesse
- 2) Anneau de Puissance
- 3) Anneau de Stamina/Endurance
- 4) Anneau de Protection
- 5) Anneau de Guérison
- 6) Anneau de Vie

VEUILLEZ NOTER qu'aucun personnage ne peut transporter plus de CINQ Anneaux ;)

Anneau de Vitesse

Cet anneau augmente les points de mouvements du personnage, uniquement sur la carte stratégique. Il s'agit d'un anneau métallique bleu gravé d'un dessin de faucon.



Anneau de Puissance

Cet anneau augmente les dégâts occasionnés par le personnage lors des combats. Il s'agit d'une bague en or, formée par deux bras aux poings serrés.

Anneau de Stamina/Endurance

Cet anneau augmente l'endurance du personnage, améliorant ses performances au combat. Il est sans effet lors de la phase de jeu stratégique. Il s'agit d'un anneau en argent surmonté d'un cœur de rubis.



Anneau de Protection

Cet anneau diminue les dégâts subis par le personnage, à la fois au combat et sur l'écran stratégique. Il s'agit d'un anneau en argent autour duquel est entrelacée une large tête de dragon.

Anneau de Guérison

Cet anneau augmente le taux de guérison, ou "Revitalisation" du personnage. Il s'agit d'un anneau or et vert, orné d'un motif torsadé autour de la bague.



Anneau de Vie

Cet anneau augmente la force vitale du personnage, allouant une plus grande utilisation des pouvoirs spéciaux; ceci rend également le personnage plus difficile à tuer. Il s'agit d'un anneau de cuivre orné sur la tranche de visages d'âmes en peine.

SECTION DIX

LES PIEGES

Si vous avez du fric à claquer, vous pourriez tout aussi bien investir dans des pièges ! Chaque piège occupe une case de la carte et, avant toute autre chose, ils doivent être positionnés **AVANT LA BATAILLE**.

ATTENTION cependant, vos propres unités peuvent tout aussi facilement tomber dans les pièges ennemis.

Les pièges peuvent être repérés par les Prophétesses et/ou les Voleurs, et même désarmés par les Voleurs.

Voici les pièges disponibles à l'achat :

- 1) Void Trap (Piège du Néant)
- 2) Insanity Trap (Piège de Démence)
- 3) Teleport Trap (Piège de Téléportation)
- 4) Fire Trap (Piège de Feu)
- 5) Poison Trap (Piège de Poison)
- 6) Slow Trap (Piège de Lenteur)
- 7) Stone Trap (Piège de Pierre)

Void Trap (Piège du Néant)

Le plus cher des pièges, et le plus difficile à désarmer, le Piège du Néant aspire n'importe quel personnage dans une autre dimension.



Insanity Trap (Piège de Démence)

Rend la victime inaccessible aux ordres, cependant, la victime agira de sa propre volonté, attaquant potentiellement son propre camp. Ce piège n'affecte pas les Elémentaux ou les Morts-vivants.



Teleport Trap (Piège de Téléportation)

Téléporte aléatoirement la victime vers une parcelle de terrain libre.



Fire Trap (Piège de Feu)

Brûle la victime, potentiellement jusqu'au seuil de la mort. Les Elémentaux de Feu sont immunisés.



Poison Trap (Piège de Poison)

Empoisonne la victime. Ce poison ne peut pas être guéri, sauf par le Templier. Le poison occasionne de forts dégâts dès le départ. Si la victime survit, la Revitalisation est sans effet et la victime subit un point de dégât par tour jusqu'à la mort, à moins qu'elle ne se fasse soigner. Les Morts-vivants ou les Elémentaux ne sont pas affectés par les Pièges de Poison.



Slow Trap (Piège de Lenteur)

Diminue les points de mouvements de la victime.



Stone Trap (Piège de Pierre)

Transforme la victime en pierre, provoquant des dégâts. Si sa force vitale est basse, elle sera tuée. Les Trolls sont affectés par les Pièges de Pierre, mais à cause de leur nature, ne subissent pas de dégâts.



SECTION ONZE

CHOISISSEZ VOTRE GARDIEN DE L'ORB

Votre Gardien de l'Orb (ou Orb Keeper, si vous préférez) est votre ROI sur ce plateau de jeu d'échecs. Il (ou elle) DOIT survivre pour que la partie continue. Si vous perdez votre Gardien de l'Orb ? Vous perdez la partie, purement et simplement.

Votre ennemi ne pourra PAS voir qui est votre Gardien de l'Orb (bien qu'il/elle apparaisse avec un carré bleu brillant autour de ses pieds pour que VOUS le reconnaissiez), seulement vous pouvez supposer qu'il sera placé à l'ARRIERE de l'armée de votre ennemi.

Lorsque vous choisissez votre Gardien de l'Orb, tenez compte de votre style de jeu. Si vous êtes un battant agressif, alors vous désirerez certainement que votre Gardien de l'Orb soit une unité très robuste, comme un Elémental de Feu ou un Démon... si vous êtes un b@tard sournois (comme moi), vous préférerez probablement soit un Changeur de Forme, soit un Wraith.

NE PRENEZ PAS comme Gardien de l'Orb un Troll, NI un Vampire si vous prévoyez simplement de le laisser à l'arrière banc, parce qu'il mourra.

Une fois choisi, votre Gardien de l'Orb acquerra des bonus de SANTE à ses statistiques, MAIS... s'il/elle devient la seule unité restante dans votre armée ? Sa revitalisation tombera immédiatement à -5.

Gardez AUSSI à l'esprit que le Gardien de l'Orb NE PEUT PAS bénéficier d'Anneaux.

ANNONCE FLASH

En fin de compte, j'ai trouvé un autre fan de ce jeu !! Zach Leknar a pris contact avec moi pour me faire les suggestions suivantes :

Une chose que j'aime faire est de prendre un Démon comme Gardien de l'Orb, le mettre dans un coin, et l'entourer de Trolls. Les Trolls se transforment en pierre, et désormais seuls les volants (Prophétesses, Wraiths, Elémentaux et Vampires) peuvent l'attaquer. A l'exception des Elémentaux de Feu, le Démon devrait facilement être capable de tous les tabasser. Et si vous n'avez pas remarqué, l'Orb vous accorde 2 points de force et peut dépasser le maximum de 10. Ainsi votre Gardien de l'Orb a une force de 12. Très « botteur de cul ».

=====

|

SECTION DOUZE

|

=====

TRUCS ET ASTUCES

Zach m'a très gentiment offert deux autres astuces que je souhaite partager avec vous :

Premièrement :-

"J'aime donner 5 anneaux de régénération à mes Vampires, et au moins 1 à mes Wraiths... et alors j'attends, simplement. Je déplace mon armée jusqu'à mes propres pièges et je les laisse juste venir. D'habitude, mes adversaires mettent du temps à réaliser ce qui se passe, et leurs Morts-vivants meurent. Mais tous les miens ont au moins une régénération à zéro, (ah oui... mettez vos Vampires près d'un Templier, ils bénéficieront de +2 en régénération par tour), ainsi, quand la bataille finale arrive, tous mes Vampires disposent d'une pleine santé... hehehe"

Et deuxièmement :-

"Je n'ai plus mes tableaux, mais je me souviens que les dégâts de toutes les attaques de la partie pourraient être calculés par Force du Personnage x « multiplicateur » d'attaque – nombre d'anneaux de Défense dont le défenseur bénéficie. Je me souviens simplement que l'attaque par saut périlleux (des voleurs) possède un très fort multiplicateur, ainsi quand je leur donne 4 anneaux de pouvoir... ☺"

Merci Zach pour ces astuces qui DECHIRENT !! ☺

=====

... et je pense que cela fait votre affaire !! ☺ Si vous avez des questions ou des demandes, ou avez quelque chose d'UTILE à dire, vous pouvez me contacter à :

shadowpath@hotmail.com

Merci d'avoir pris le temps de lire ceci – c'est très apprécié ☺

Mes remerciements spéciaux vont à Zach Leknar pour ses contributions à mon guide ☺

Egalement beaucoup BEAUCOUP de mercis doivent aller à mon bon ami Aggelon, qui a patiemment et gentiment pris le temps de traduire entièrement mon guide en français pour sa diffusion sur d'autres sites. Mercis *mon ami* !! ☺

(((le site-web d'Aggelon c'est <http://aggelonware.free.fr/>

=====

Copyright David Booth, 2003-7

=====