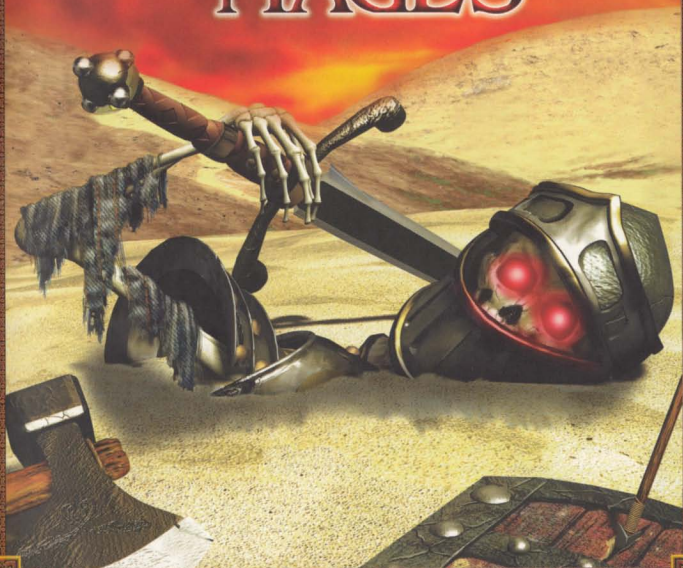


# RAGE of MAGES



**MONOLITH**  
PRODUCTIONS

[www.lith.com](http://www.lith.com)

  
MICROÏDS

[www.microïds.com](http://www.microïds.com)

## **AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE :**

**À LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDÉO PAR VOUS-MÊME OU VOTRE ENFANT.**

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 VOTRE ENVIRONNEMENT QUOTIDIEN. CES PERSONNES S'EXPOSENT À DES RISQUES 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 SIMULATIONS LUMINEUSES, VEUILLEZ CONSULTER VOTRE MÉDECIN AVANT TOUTE UTILISATION.

NOUS CONSEILLONS AUX PARENTS D'ÊTRE ATTENTIFS À LEURS ENFANTS LORSQU'ILS JOUENT AVEC DES JEUX VIDÉO. SI VOUS-MÊME OU VOTRE ENFANT PRÉSENTEZ UN DES SYMPTÔMES SUIVANTS : VERTIGE, TROUBLE DE LA VISION, CONTRACTION DES YEUX OU DES MUSCLES, PERTE DE CONSCIENCE, TROUBLE DE L'ORIENTATION, MOUVEMENT INVOLONTAIRE OU CONVULSION, VEUILLEZ IMMÉDIATEMENT CESSER DE JOUER ET CONSULTER UN MÉDECIN.

**PRÉCAUTIONS À PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDÉO :**

- NE VOUS TENEZ PAS TROP PRÈS DE L'ÉCRAN
- JOUEZ À BONNE DISTANCE DE L'ÉCRAN DE TÉLÉVISION ET AUSSI LOIN QUE LE PERMET LE CORDON DE RACCORDEMENT
- UTILISEZ DE PRÉFÉRENCE DES JEUX VIDÉO SUR UN ÉCRAN DE PETITE TAILLE
- ÉVITEZ DE JOUER SI VOUS ÊTES FATIGUÉS OU SI VOUS MANQUEZ DE SOMMEIL
- ASSUREZ-VOUS QUE VOUS JOUEZ DANS UNE PIÈCE BIEN ÉCLAIRÉE
- EN COURS D'UTILISATION, FAITES DES PAUSES DE 10 À 15 MINUTES TOUTES LES HEURES.

## 

|         |                                                      |
|---------|------------------------------------------------------|
| 4.....  | SYSTÈME REQUIS                                       |
| 4.....  | INSTALLATION                                         |
| 5.....  | COMMENCER UNE PARTIE                                 |
| 5.....  | INTRODUCTION                                         |
| 5.....  | MENU PRINCIPAL                                       |
| 5.....  | OPTIONS DU MENU PRINCIPAL                            |
| 6.....  | NOUVEAU JEU                                          |
| 6.....  | CHOISIR UN NIVEAU DE DIFFICULTÉ                      |
| 7.....  | CHOISIR UN PERSONNAGE                                |
| 7.....  | GENRE ET CLASSE DU PERSONNAGE                        |
| 7.....  | ALLER À L'ECRAN SUIVANT                              |
| 7.....  | RETOUR AU MENU PRINCIPAL                             |
| 7.....  | AIDES                                                |
| 8.....  | CRÉER UN PERSONNAGE                                  |
| 8.....  | CARACTÉRISTIQUES DE GUERRIER                         |
| 8.....  | CARACTÉRISTIQUES PRINCIPALES                         |
| 10..... | TABLEAU DE CONTRÔLE                                  |
| 10..... | STATUT/ PORTRAIT                                     |
| 10..... | TABLEAU DES CARACTÉRISTIQUES (GUERRIER)              |
| 11..... | CARACTÉRISTIQUES SECONDAIRES                         |
| 13..... | COMPÉTENCES DE COMBAT PRIMAIRE                       |
| 14..... | ECRAN DES CARACTÉRISTIQUES DE MAGICIEN               |
| 14..... | TABLEAU DES CARACTÉRISTIQUES (MAGE)                  |
| 15..... | COMPÉTENCES DE MANIPULATION DES SPHÈRES DE MAGIE     |
| 15..... | ECRAN SUIVANT                                        |
| 16..... | MISSIONS                                             |
| 16..... | MISSIONS PRINCIPALES                                 |
| 16..... | MISSIONS SECONDAIRES                                 |
| 16..... | STRUCTURE DES MISSIONS                               |
| 16..... | OÙ OBTENIR UNE MISSION                               |
| 16..... | COMMENT RÉUSSIR UNE MISSION                          |
| 17..... | ECRAN PRINCIPAL                                      |
| 17..... | ECRAN DE COMBAT                                      |
| 18..... | CURSEUR                                              |
| 19..... | SCROLLING                                            |
| 19..... | TERRAIN                                              |
| 19..... | LIEUX                                                |
| 20..... | PERSONNAGES                                          |
| 20..... | SÉLECTIONNER UN PERSONNAGE SUR LA CARTE              |
| 20..... | SÉLECTIONNER UN GROUPE DE PERSONNAGES SUR LA CARTE   |
| 20..... | ANNULER UN PERSONNAGE DU GROUPE CHOISI               |
| 20..... | INDICATEURS DE POINTS DE VIE ET DE MANA SUR LA CARTE |
| 21..... | BARRE D'OUTILS                                       |
| 22..... | MINI CARTE                                           |
| 22..... | FENÊTRE D'INFORMATIONS                               |
| 23..... | TABLEAUX SUPPLÉMENTAIRES                             |
| 23..... | LIVRE DE SORTS                                       |
| 23..... | PAQUETAGE                                            |
| 24..... | PORTER OU PRENDRE UN OBJET DU PAQUETAGE              |
| 24..... | UTILISER UN OBJET DU PAQUETAGE                       |
| 24..... | ABANDONNER UN OBJET DU PAQUETAGE                     |
| 25..... | MENU DE L'ECRAN DE COMBAT                            |
| 25..... | ENREGISTRER UN JEU                                   |
| 25..... | CHARGER UN JEU                                       |
| 26..... | OPTION DU JEU                                        |
| 27..... | MENU DE L'ECRAN DE COMBAT EN MODE MULTI-JOUEURS      |
| 27..... | AIDES ECRAN PRINCIPAL                                |
| 27..... | FIN DE MISSION                                       |
| 28..... | PERSONNAGES DU JEU                                   |
| 28..... | PERSONNAGES NON JOUEURS (PNJ)                        |
| 28..... | MERCENAIRES                                          |
| 28..... | HÉROS                                                |
| 28..... | CRÉATURES                                            |
| 28..... | NON-HUMAINS                                          |
| 30..... | MORTS VIVANTS                                        |
| 31..... | ANIMAUX                                              |
| 32..... | DRAGONS                                              |
| 32..... | LE DÉMON                                             |

|         |                                            |
|---------|--------------------------------------------|
| 33..... | CARTE DE L'ÎLE                             |
| 33..... | ORIGINE DE LA CARTE DE L'ÎLE               |
| 34..... | UTILISATION DE LA CARTE DE L'ÎLE           |
| 34..... | POSITION DU HÉROS SUR LA CARTE             |
| 34..... | AIDES                                      |
| 34..... | MISSIONS DISPONIBLES                       |
| 35..... | VILLE                                      |
| 36..... | CURSEUR                                    |
| 36..... | AUBERGE                                    |
| 37..... | ECRAN DE L'AUBERGE                         |
| 37..... | MERCENAIRES ET PERSONNAGES                 |
| 37..... | COMMANDANT DU GROUPE DE MERCENAIRES        |
| 37..... | CARACTÉRISTIQUES DES GROUPE DE MERCENAIRES |
| 38..... | TABLEAU DE CONTRÔLE                        |
| 38..... | ARMURERIE                                  |
| 38..... | ECRAN DE L'ARMURERIE                       |
| 39..... | ARMURERIE ET MARCHAND                      |
| 39..... | ARMES                                      |
| 39..... | ARMURES                                    |
| 40..... | OBJETS MAGIQUES                            |
| 40..... | PARCHEMINS, GRIMOIRES, POTIONS             |
| 40..... | ETAGÈRE                                    |
| 40..... | VOIR DES OBJETS                            |
| 41..... | PRIX ET QUANTITÉ DES OBJETS                |
| 41..... | AIDES                                      |
| 41..... | DÉPLACER DES OBJETS SUR LA TABLE           |
| 41..... | TABLE                                      |
| 41..... | ECHANGER DES OBJETS                        |
| 42..... | ACHETER ET VENDRE DES OBJETS               |
| 42..... | TABLEAU DE CONTRÔLE                        |
| 43..... | FENÊTRE D'INFORMATIONS                     |
| 43..... | LIVRE DE SORTS                             |
| 43..... | PAQUETAGE                                  |
| 43..... | OR                                         |
| 44..... | ECOLE DE MAGICIENS ET DE GUERRIERS         |
| 44..... | FENÊTRE D'INFORMATION                      |
| 45..... | TABLEAU DE CONTRÔLE                        |
| 45..... | COLONNE DE COMPÉTENCES                     |
| 45..... | PRIX DE L'ENTRAÎNEMENT                     |
| 46..... | COMMENT DÉBUTER UNE MISSION                |
| 46..... | PORTE                                      |
| 46..... | MENU DE LA VILLE                           |
| 46..... | OPTIONS DU MENU PRINCIPAL                  |
| 46..... | CHARGER LE JEU                             |
| 46..... | LE PANTHÉON                                |
| 47..... | MULTI-JOUEURS                              |
| 48..... | SERVEUR                                    |
| 48..... | VIDÉO                                      |
| 48..... | QUITTER                                    |
| 49..... | APPENDICES                                 |
| 49..... | MAGIE                                      |
| 49..... | MAGIE DE LA SPHÈRE DU FEU                  |
| 49..... | MAGIE DE LA SPHÈRE DE L'EAU                |
| 49..... | MAGIE DE LA SPHÈRE DE L'AIR                |
| 49..... | MAGIE DE LA SPHÈRE DE LA TERRE             |
| 49..... | MAGIE DE LA SPHÈRE DU CIEL                 |
| 50..... | SORTS                                      |
| 50..... | SPHÈRE DU FEU                              |
| 51..... | SPHÈRE DE L'EAU                            |
| 52..... | SPHÈRE DE L'AIR                            |
| 53..... | SPHÈRE DE LA TERRE                         |
| 54..... | SPHÈRE DU CIEL                             |
| 55..... | GUIDE                                      |
| 56..... | MISSION 1, AIDER LA SORCIÈRE               |
| 60..... | MISSION 2, LA CAVERNE DU MARCHAND SNOOT    |
| 61..... | MISSION 3, ALLER A LA VILLE DE PLAGAT      |
| 62..... | TRUCS ET ASTUCES                           |
| 63..... | RACCOURCIS CLAVIER                         |

## SYSTEME REQUIS

WINDOWS 95/NT 4.0, DIRECTX 5.0  
PENTIUM 100 (PENTIUM 166 RECOMMANDÉ)  
16 MB RAM (32 MB RECOMMANDÉS)  
PCI SVGA 1 MB Vidéo (640x480, 65536  
COULEURS)

CARTE SON COMPATIBLE WINDOWS (16 BITS  
STÉRÉO RECOMMANDÉE)  
SOURIS  
ESPACE DISQUE DUR 85 MB

## INSTALLATION

INSÉREZ LE CD DANS VOTRE LECTEUR DE CD. LE MENU AUTORUNSTART PRÉSENTANT LES OPTIONS SUIVANTES DEVRAIT APPARAÎTRE :



**ATTENTION !** L'AUTORUN DU CD EST PEUT-ÊTRE DÉBRANCHÉ. DANS CE CAS, LANCEZ WINDOWS EXPLORER ET DÉCLENCHÉZ AUTORUN.EXE À PARTIR DU RÉPERTOIRE DE VOTRE CD.

**INSTALLER :** CHOISISSEZ CETTE OPTION POUR INSTALLER LE JEU. DES INSTRUCTIONS SUPPLÉMENTAIRES APPARAÎTRONT SUR L'ÉCRAN.

**DÉSINSTALLER :** CETTE OPTION N'EST DISPONIBLE QUE SI LE JEU A DÉJÀ ÉTÉ INSTALLÉ. VOUS POUVEZ DÉSINSTALLER LE JEU DE VOTRE DISQUE DUR SI VOUS CHOISISSEZ CETTE OPTION.

**INSTALLATION DIRECTX :** INSTALLEZ LES PILOTES MICROSOFT DIRECTX 5.0 SI NÉCESSAIRE.

**ATTENTION !** INSTALLER LES PILOTES DIRECTX 5.0 N'EST PAS RECOMMANDÉ POUR WINDOWS NT.

**WWW :** VOUS POUVEZ VISITER LE SITE INTERNET DE MONOLITH PRODUCTIONS. VOUS Y TROUVEREZ DE NOUVELLES INFORMATIONS

**SUR LE JEU,** UNE LISTE DES SERVEURS INTERNET DISPONIBLES, ETC.

**ATTENTION !** POUR ACCÉDER AU SITE INTERNET, VOUS DEVEZ DISPOSER D'UNE CONNEXION TCP/IP AVEC UN FOURNISSEUR INTERNET.

**QUITTER :** QUITTER AUTORUN.

**MODES VIDÉO :** VOUS POUVEZ CHOISIR UN DES MODES VIDÉO SUIVANTS ACCEPTÉS PAR LE JEU: 640x480 - 800x600 - 1024x768

**ATTENTION !** LES MODES EN HAUTE RÉOLUTION EXIGENT DE HAUTES PERFORMANCES DE VOTRE PC. PAR EXEMPLE, POUR JOUER EN 800x600, VOUS DEVREZ DISPOSER D'UN PENTIUM 200, DE 32 MB RAM ET D'UNE CARTE VIDÉO RAPIDE.

**VITESSE DU CD-ROM :** CHOISISSEZ LA VALEUR CORRESPONDANT À VOTRE CD-ROM : x4, x8 OU PLUS RAPIDE.

**ATTENTION :** LA QUALITÉ DES ANIMATIONS DU JEU DÉPENDRA ESSENTIELLEMENT DE LA VITESSE DU CD-ROM.

## COMMENCER UNE PARTIE

APRÈS QUE LE JEU AIT ÉTÉ INSTALLÉ, IL PEUT ÊTRE DÉMARRÉ D'UNE DES FAÇONS SUIVANTES :

SÉLECTIONNEZ LA COMMANDE "JOUER" DU PROGRAMME D'EXÉCUTION AUTOMATIQUE. CETTE COMMANDE AURA REMPLACÉ LA COMMANDE "INSTALLER".

LANCER "RAGE OF MAGES" À PARTIR DU MENU DÉMARRER DE WINDOWS.

## INTRODUCTION

QUELLES AVENTURES LE MONDE DE RAGE OF MAGES VOUS RÉSERVE-T-IL ? APRÈS AVOIR COMMENCÉ UNE PARTIE, VOUS ASSISTEREZ À UNE SÉQUENCE D'INTRODUCTION, ET VOUS APPRENDREZ QU'UNE TERRIBLE TRAGÉDIE EST SURVENUE EN CE MONDE. MALGRÉ LES SIX SIÈCLES ÉCOULÉS, LE SOUVENIR DU DÉSASTRE EST TOUJOURS VIVACE DANS LE CŒUR DES GENS. MAIS AUJOURD'HUI, UN NOUVEAU MALHEUR EST SUR LE POINT DE FRAPPER LE MONDE. A MOINS QU'IL NE S'AGISSE D'UNE BÉNÉDICTION ? QUE SE CACHE-T-IL DERRIÈRE LE MYSTÈRE DE LA FABULEUSE ÎLE DE UIMOIR : LA FIN DES GUERRES DÉVASTATRICES OU LA DESTRUCTION COMPLÈTE DU MONDE QUE NOUS CONNAISSONS ?

APRÈS LA SÉQUENCE D'INTRODUCTION, LE MENU PRINCIPAL APPARAÎTRA À L'ÉCRAN.

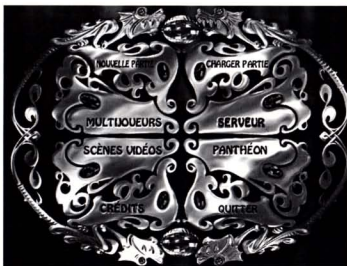
## MENU PRINCIPAL

DE NOMBREUSES ANNÉES DE GUERRE ONT ÉPUISÉ L'EMPIRE DE KANIA. LES RECHERCHES ORGANISÉES POUR TROUVER UNE NOUVELLE ARME MAGIQUE SE SONT AVÉRÉES VAINES, ET TOUTES LES EXPÉDITIONS ENVOYÉES SUR L'ÎLE MYSTÉRIEUSE DE UIMOIR ONT DISPARU SANS LAISSER DE TRACES. PERSONNE N'ATTEND GRAND-CHOSE DU PROCHAIN GROUPE D'AVENTURIERS, MAIS ON ESPÈRE POURTANT QUE LA CHANCE SERA AVEC EUX. C'EST À CE MOMENT QUE LE MAGICIEN DE LA COUR REMET AUX PERSONNAGES UNE AMULETTE INESTIMABLE. LES ESPOIRS QUE LE MAGICIEN PLACE EN L'AMULETTE NE SONT PAS VAINS, CAR LES POUVOIRS QU'ELLE CONTIENT SONT FORMIDABLES.

## OPTIONS DU MENU PRINCIPAL

DANS LE MENU PRINCIPAL VOUS POUVEZ :

- COMMENCER UNE NOUVELLE PARTIE (NOUVEAU JEU)
- COMMENCER UNE PARTIE EN MULTI-JOUEURS (MULTI-JOUEURS)
- VOIR LES ANIMATIONS (ANIMATIONS)
- VOIR LES CRÉDITS (CRÉDITS)
- CHARGER UNE PARTIE PRÉCÉDEMMENT SAUVEGARDÉE (CHARGER JEU)
- CRÉER UN SERVEUR DE JEU (SERVEUR)
- VOIR LES MEILLEURS RÉSULTATS (PANTHÉON)
- QUITTER LE JEU (QUITTER)



## NOUVEAU JEU

SI VOUS AVEZ SÉLECTIONNÉ L'OPTION NOUVEAU JEU, VOUS ASSISTEREZ À LA FIN DE L'ANIMATION D'INTRODUCTION ET UN CERTAIN NOMBRE D'OBJETS MAGIQUES APPARAÎTRONT À L'ÉCRAN.



LES OBJETS À L'ÉCRAN VOUS PERMETTRONT DE :

CHOISIR UN NIVEAU DE DIFFICULTÉ

CHOISIR LE PERSONNAGE QUE VOUS VOULEZ JOUER

ENTRER LE NOM DE VOTRE PERSONNAGE

CONFIRMER VOTRE CHOIX ET COMMENCER UNE NOUVELLE PARTIE

RETOURNER AU MENU PRINCIPAL

## NIVEAU DE DIFFICULTÉ

IL Y A TROIS NIVEAUX DE DIFFICULTÉ DANS LE JEU :



FACILE



NORMAL



DIFFICILE

LES NIVEAUX DE DIFFICULTÉ DIFFÈRENT ESSENTIELLEMENT PAR LES CARACTÉRISTIQUES DES PERSONNAGES ET LE COMPORTEMENT DES ADVERSAIRES. PLUS LE NIVEAU CHOISI EST DIFFICILE, PLUS LES MONSTRES ET LES PERSONNAGES ENNEMIS SONT FORTS, RAPIDES ET INTELLIGENTS. TROIS PIÈCES D'ÉCHEC SE TROUVENT SUR LE CÔTÉ GAUCHE DE L'ÉCRAN. ELLES CORRESPONDENT AUX 3 NIVEAUX DE DIFFICULTÉ DU JEU.

POUR SÉLECTIONNER UN NIVEAU DE DIFFICULTÉ, DÉPLACEZ LE CURSEUR VERS N'IMPORTE QUELLE PIÈCE ET CLIQUEZ SUR LE BOUTON GAUCHE DE LA SOURIS (DÉSORMAIS APPELÉ LE BGS). LA COULEUR DE LA PIÈCE CHANGERA EN CONSÉQUENCE.

## CHOISIR UN PERSONNAGE

IL Y A QUATRE AMULETTES ARBORANT LES PORTRAITS DE PERSONNAGES (DE LA GAUCHE VERS LA DROITE) : GUERRIER, GUERRIÈRE, MAGICIENNE, MAGICIEN. VOUS DEVEZ CHOISIR L'UN DE CES QUATRE TYPES DE PERSONNAGES, MAIS PENSEZ D'ABORD À ÉTUDIER LEURS CARACTÉRISTIQUES PROPRES.

## GENRE ET CLASSE DE PERSONNAGES



**GUERRIERS** : LES GUERRIERS PEUVENT UTILISER N'IMPORTE QUEL TYPE D'ARME ET PORTER N'IMPORTE QUEL TYPE D'ARMURE. ILS NE PEUVENT PAS LANCER DE SORTS, MAIS PEUVENT UTILISER LA PLUPART DES OBJETS MAGIQUES ET LIRE LES PARCHEMINS MAGIQUES.

**MAGICIENS** : LES MAGICIENS SONT INCAPABLES D'UTILISER LA PLUPART DES ARMES, ET ILS NE PORTENT PAS D'ARMURE. ILS COMBATTENT EN LANÇANT DES SORTS, EN FRAPPANT L'ENNEMI DE LOIN.

LES MAGICIENS ET LES GUERRIERS PASSENT DE NOMBREUSES ANNÉES À APPRENDRE ET À PRATIQUER LEUR ART. ILS LUI VOIENT LEURS VIES ENTIÈRES ET JAMAIS ILS NE SE DÉTOURNENT DE LA VOIE QU'ILS ONT CHOISIE. UN MAGICIEN NE DEVIENDRA JAMAIS UN GUERRIER, ET UN GUERRIER NE SERA JAMAIS UN MAGICIEN.

## NOM DU PERSONNAGE

TAPEZ LE NOM DE VOTRE HÉROS AU BAS DE L'ÉCRAN. C'EST VOTRE SIGNATURE, L'ENGAGEMENT QUE VOUS AVEZ PRIS DE VOUS LANCER DANS UN PÉRIPLÉ LONG, DANGEREUX ET REMPLI D'AVENTURES.

## ALLER À L'ÉCRAN SUIVANT

APRÈS AVOIR SÉLECTIONNÉ LE NIVEAU DE DIFFICULTÉ, LE GENRE, LA CLASSE ET LE NOM DE VOTRE PERSONNAGE, ALLEZ À L'ÉCRAN SUIVANT ("CARACTÉRISTIQUES DE PERSONNAGES"). DÉPLACEZ LE CURSEUR QUI SE TROUVE AU DOS DU LIVRE DE MAGIE (MAGIC BOOK), CHOISISSEZ "OK" (LES 2 DERNIÈRES LETTRES DE BOOK) ET CLIQUEZ SUR LE BGS.

## RETOUR AU MENU PRINCIPAL

IL Y A UNE AMULETTE SUR LE CÔTÉ DROIT DE L'ÉCRAN. CLIQUEZ SUR L'AMULETTE POUR RETOURNER AU MENU PRINCIPAL.

## AIDE

VOUS POUVEZ OBTENIR DE L'AIDE SUR L'ÉCRAN "NOUVEAU JEU". CETTE INFORMATION APPARAÎT SI LE CURSEUR RESTE IMMOBILE SUR L'OBJET CHOISI PENDANT QUELQUES SECONDES.

## CRÉER UN PERSONNAGE

VOUS ÊTES ARRIVÉ SUR L'ÉCRAN SUIVANT OÙ VOUS ALLEZ CHOISIR LES CARACTÉRISTIQUES DE VOTRE PERSONNAGE.



## ECRAN DE CARACTÉRISTIQUES DE GUERRIER

VOUS RECONNAÎTREZ VOTRE HÉROS DANS LE COIN INFÉRIEUR DROIT DE L'ÉCRAN. LE TABLEAU AU-DESSUS CONTIENT LES CONTRÔLES DE L'ÉCRAN PRINCIPAL. AU CENTRE DE L'ÉCRAN, VOUS POUVEZ VOIR LES SYMBOLES DES COMPÉTENCES DE COMBAT DE BASE. LA PARTIE GAUCHE DE L'ÉCRAN EST OCCUPÉE PAR LES CARACTÉRISTIQUES DU PERSONNAGE : EN HAUT, LES QUATRE CARACTÉRISTIQUES PRINCIPALES QUI PEUVENT ÊTRE CHANGÉES, ET EN BAS, LES CARACTÉRISTIQUES SECONDAIRES (REGROUPEES EN UN SEUL TABLEAU), QUI SONT AUTOMATIQUEMENT MODIFIÉES PAR VOS CARACTÉRISTIQUES PRINCIPALES. CE TABLEAU, AINSI

QUE LE PORTRAIT DE VOTRE HÉROS VOUS ACCOMPAGNERONT DURANT TOUT LE JEU. L'ÉCRAN DES CARACTÉRISTIQUES DU GUERRIER CONTIENT :

- LE TABLEAU DES CARACTÉRISTIQUES PRINCIPALES
- LE TABLEAU DES CARACTÉRISTIQUES SECONDAIRES
- LE TABLEAU DES COMPÉTENCES DE COMBAT DE BASE
- LE TABLEAU DE CONTRÔLE
- LE PORTRAIT DU PERSONNAGE

## CARACTÉRISTIQUES PRINCIPALES

LE COMPORTEMENT DE VOTRE HÉROS, ET DONC SON INTERACTION AVEC LA RÉALITÉ, DÉPEND DE SES CARACTÉRISTIQUES. SES CARACTÉRISTIQUES PRINCIPALES, C'EST-À-DIRE CELLES QUI LUI SONT INNÉES, SONT DE LA PLUS GRANDE IMPORTANCE. ELLES DÉTERMINENT LES QUALITÉS PHYSIQUES, MAGIQUES ET INTELLECTUELLES DU PERSONNAGE.

LES CARACTÉRISTIQUES PRINCIPALES NE CHANGENT PAS AU COURS DU JEU, SAUF SI DES OBJETS MAGIQUES SONT UTILISÉS. LES CARACTÉRISTIQUES PRINCIPALES SONT LE CORPS, L'AGILITÉ, L'INTELLIGENCE ET L'ESPRIT. ELLES SONT ÉGALEMENT UTILISÉES POUR CALCULER ET MODIFIER LE RESTE DES CARACTÉRISTIQUES.

**LE CORPS** : REPRÉSENTE LA MASSE ET LA PUISSANCE MUSCULAIRE. PLUS LA VALEUR DE CETTE CARACTÉRISTIQUE EST ÉLEVÉE, PLUS LE PERSONNAGE EST FORT, MEILLEURE EST SA CONDITION PHYSIQUE, PLUS IL PEUT ENCAISSER DE DÉGÂTS ET PLUS IL PEUT EN INFLIGER.

**AGILITÉ** : REPRÉSENTE LA DEXTÉRITÉ, LE NIVEAU D'AGILITÉ, LA COORDINATION PHYSIQUE. PLUS LES RÉFLEXES D'UN PERSONNAGE SONT BONS, PLUS IL SE DÉPLACERA RAPIDEMENT, ÉVITERA LES COUPS, PORTERA DES ATTAQUES PRÉCISES ET VERRA SON CHAMP DE VISION S'AMÉLIORER. L'INTERVALLE DE TEMPS ENTRE LES ATTAQUES DU PERSONNAGE DÉPEND DE L'AGILITÉ.

**INTELLIGENCE** : REPRÉSENTE LA CAPACITÉ À RAISONNER LOGIQUEMENT ET À PRENDRE DES DÉCISIONS. L'INTELLIGENCE AFFECTE LA CAPACITÉ D'APPRENTISSAGE DU PERSONNAGE, LE RYTHME AUQUEL IL ACQUIERT DE NOUVELLES COMPÉTENCES ET LA PUISSANCE DES SORTS MAGIQUES.



|              |    |  |  |
|--------------|----|--|--|
| Corps        | 41 |  |  |
| Agilité      | 35 |  |  |
| Intelligence | 20 |  |  |
| Esprit       | 15 |  |  |
|              | 0  |  |  |

**ESPRIT** : REPRÉSENTE LA CAPACITÉ MAGIQUE ET LA RÉSISTANCE À LA MAGIE. PLUS LA VALEUR D'ESPRIT D'UN PERSONNAGE EST ÉLEVÉE, PLUS GRANDE EST LA QUANTITÉ DE MANA QUE LE MAGICIEN PEUT ACCUMULER ET PLUS LES SORTS QU'IL PEUT ENVOYER SONT ÉLABORÉS. MAIS PUISQUE L'ESPRIT DÉTERMINE LA RÉSISTANCE À LA MAGIE, CETTE CARACTÉRISTIQUE EST ÉGALEMENT D'UNE GRANDE IMPORTANCE POUR LE GUERRIER.

SUR L'ÉCRAN DES CARACTÉRISTIQUES, VOUS POUVEZ VOIR CERTAINES VALEURS DÉJÀ ATTRIBUÉES. CE SONT LES CARACTÉRISTIQUES SUGGÉRÉES PAR LES CONCEPTEURS. VOUS POUVEZ LES CONSERVER OU LES MODIFIER. VOUS POUVEZ MODIFIER LES CARACTÉRISTIQUES PRINCIPALES EN PROCÉDANT À UNE DISTRIBUTION DES POINTS. LA RÉSERVE DE POINTS D'ORIGINE EST ÉGALE À 0 (CE CHIFFRE APPARAÎT SUR LE MÊME TABLEAU QUE LES CARACTÉRISTIQUES PRINCIPALES).

A CÔTÉ DES CHIFFRES DES CARACTÉRISTIQUES PRINCIPALES SE TROUVENT LES COMMANDES [+] ET [-]. POUR POUVOIR COMMENCER À DISTRIBUER LES POINTS, VOUS DEVEZ CRÉER UNE RÉSERVE DE POINTS. SÉLECTIONNEZ UNE CARACTÉRISTIQUE DONT VOUS VOULEZ DIMINUER LA VALEUR ET UTILISEZ POUR CELA LA COMMANDE [-]. LA RÉSERVE DE POINTS VA AUGMENTER ET VOUS POURREZ DISTRIBUER CES POINTS À D'AUTRES CARACTÉRISTIQUES. PLUS LA VALEUR D'UNE CARACTÉRISTIQUE EST ÉLEVÉE, PLUS IL VOUS FAUDRA DE POINTS POUR L'AUGMENTER D'1 POINT. PAR EXEMPLE, POUR AUGMENTER UNE CARACTÉRISTIQUE DE 26 À 27, IL VOUS FAUDRA 2 POINTS. POUR LA PASSER DE 42 À 43, IL VOUS FAUDRA 16 POINTS. POUR DÉTERMINER COMBIEN DE POINTS DE RÉSERVE VOUS POUVEZ DÉPENSER POUR AUGMENTER LA CARACTÉRISTIQUE CHOISIE DE 1 POINT, OU COMBIEN DE POINTS VOUS POUVEZ RÉCUPÉRER EN LA DIMINUANT, PLACEZ LA SOURIS SUR LES BOUTONS [+] OU [-] PENDANT QUELQUES SECONDES POUR FAIRE APPARAÎTRE UN ÉCRAN D'AIDE.



LA VALEUR MINIMUM D'UNE CARACTÉRISTIQUE PRINCIPALE EST DE 15, LE MAXIMUM EST DE 43. QUOI QUE VOUS AYEZ DÉCIDÉ DE FAIRE, DE CONSERVER LES CARACTÉRISTIQUES OU DE LES MODIFIER, VOUS CONTINUEREZ À UTILISER LE TABLEAU DE CONTRÔLE.

SI VOUS COMMENCEZ LA PARTIE ALORS QU'IL VOUS RESTE DES POINTS EN RÉSERVE, ILS SONT AUTOMATIQUEMENT TRANSFORMÉS EN POINTS D'EXPÉRIENCE POUR VOTRE PERSONNAGE.

## TABLEAU DE CONTRÔLE

IL N'Y A QUE 3 COMMANDES SUR LE TABLEAU DE CONTRÔLE POUR L'ÉCRAN DE CARACTÉRISTIQUES DE PERSONNAGE :

**ACCEPTER :** SI VOUS ESTIMEZ QUE LES VALEURS DES CARACTÉRISTIQUES VOUS CONVIENNENT ET QUE VOUS DÉSIREZ PASSER À L'ÉCRAN SUIVANT, CLIQUEZ SUR LA COMMANDE "ACCEPTER".

**REJETER :** SI VOUS CLIQUEZ SUR LA COMMANDE "REJETER", LES VALEURS DES CARACTÉRISTIQUES PRINCIPALES SERONT DE 25, ET LA RÉSERVE DE POINTS SERA DE 100.

**RETOUR :** SI LE PERSONNAGE CHOISI NE VOUS CONVIENT PAS ET QUE VOUS DÉSIREZ CHANGER SA CLASSE, SON GENRE OU SON NOM, CLIQUEZ SUR LA COMMANDE "RETOUR". VOUS RETOURNerez À L'ÉCRAN PRÉCÉDENT POUR CRÉER UN AUTRE PERSONNAGE.

## STATUT DU PERSONNAGE / PORTRAIT

VOUS POUVEZ VOIR DANS LE COIN INFÉRIEUR DROIT UNE ILLUSTRATION DE VOTRE PERSONNAGE. IL S'AGIT DE SON PORTRAIT. VOILÀ À QUOI VOUS RESSEMBLEREZ DURANT LE JEU. VOUS POUVEZ VÉRIFIER VOTRE APPARENCE À N'IMPORTE QUEL MOMENT DE LA MISSION. VOUS POUVEZ MODIFIER VOTRE APPARENCE (CE QUI MODIFIE VOTRE ÉQUIPEMENT) EN FONCTION DE VOS GOÛTS ET DE L'ARGENT DONT VOUS DISEPOSEZ.



TOUT OBJET PORTÉ PAR VOTRE HÉROS SERA ÉGALEMENT REPRÉSENTÉ DANS SON PORTRAIT. VOUS POURREZ DONC JUGER DE SON ASPECT.

NOTEZ (!) QUE DANS UNE PARTIE MULTI-JOUEURS, LORSQUE VOUS CRÉEZ UN PERSONNAGE, VOUS POURREZ CHOISIR UNE AUTRE APPARENCE POUR VOTRE HÉROS EN CLIQUANT SUR LA FLÈCHE SE TROUVANT SOUS LE PORTRAIT DE VOTRE PERSONNAGE.

## TABLEAU DES CARACTÉRISTIQUES (GUERRIER)

LES CARACTÉRISTIQUES PRINCIPALES (INNÉES) MISES À PART (CORPS, AGILITÉ, INTELLIGENCE ET ESPRIT), LE PERSONNAGE POSSÈDE UN CERTAIN NOMBRE DE CARACTÉRISTIQUES SECONDAIRES (ACQUISES). ELLES SONT CALCULÉES À PARTIR DES CARACTÉRISTIQUES PRINCIPALES ET DE L'EXPÉRIENCE. TOUTES LES CARACTÉRISTIQUES D'UN PERSONNAGE (PRINCIPALES ET SECONDAIRES) SONT REGROUPÉES EN UN TABLEAU SITUÉ EN BAS DE L'ÉCRAN. VOUS POUVEZ UTILISER CE TABLEAU POUR VISUALISER LA VALEUR DE VOS CARACTÉRISTIQUES DURANT LE JEU.

**GARDEZ À L'ESPRIT QUE LES CARACTÉRISTIQUES PRINCIPALES SONT :**

- LE CORPS
- L'AGILITÉ
- L'INTELLIGENCE
- L'ESPRIT

**ET QUE LES CARACTÉRISTIQUES SECONDAIRES SONT :**

- POINTS DE VIE
- MANA
- DÉGÂTS
- ATTAQUE
- DÉFENSE
- ENDURANCE
- COMPÉTENCES
- RÉSISTANCE
- POIDS
- VUE
- VITESSE
- EXPÉRIENCE (XP)

## CARACTÉRISTIQUES SECONDAIRES

LES CARACTÉRISTIQUES DE GUERRIER SONT PRÉSENTÉES PLUS BAS. IL Y A QUELQUES PARTICULARITÉS, OU DIFFÉRENCES, AVEC CELLES DU MAGICIEN QUI SONT DÉCRITES AU CHAPITRE "ECRAN DES CARACTÉRISTIQUES DE MAGICIEN".

**POINTS DE VIE :** LES POINTS DE VIE REPRÉSENTENT LE NIVEAU DE VITALITÉ D'UN PERSONNAGE. PLUS LE NIVEAU DE CETTE CARACTÉRISTIQUE EST ÉLEVÉ, PLUS LE PERSONNAGE PEUT ENCAISSER DE DÉGÂTS.

SI LES POINTS DE VIE TOMBENT À 0, LE PERSONNAGE DEVIENT INCONSCIENT. EN-DESSOUS DE 0, LE PERSONNAGE AGONISE, PERDANT PROGRESSIVEMENT TOUTE SA VITALITÉ. QUAND CETTE VALEUR EST INFÉRIEURE À -10, LE PERSONNAGE EST MORT.

AU DÉPART, LE NOMBRE DE POINTS DE VIE DÉPEND DE LA VALEUR DE LA CARACTÉRISTIQUE CORPS (ENVIRON 2 FOIS CETTE VALEUR). QUAND LA VALEUR DE LA CARACTÉRISTIQUE CORPS EST IMPORTANTE, CETTE PROPORTION CHANGE ET LE NOMBRE DE POINTS DE VIE DE DÉPART EST PLUS IMPORTANT. AU COURS DU JEU, LE NOMBRE DE POINTS DE VIE AUGMENTE EN FONCTION DU TOTAL DE POINTS D'EXPÉRIENCE REÇUS.

**MANA :** LA MANA EST LA QUANTITÉ D'ÉNERGIE MAGIQUE DONT PEUT DISPOSER LE PERSONNAGE. PLUS LE PERSONNAGE A ACCUMULÉ DE MANA, PLUS LES SORTS QU'IL PEUT ENVOYER SONT PUISSANTS. LA VALEUR DE LA CARACTÉRISTIQUE MANA D'UN GUERRIER EST TOUJOURS DE 0. LES QUANTITÉS DE MANA DE DÉPART ET ACTUELLES DES MAGICIENS SONT PRÉSENTÉES AU CHAPITRE "ECRAN DES CARACTÉRISTIQUES DE MAGICIEN".

**DÉGÂTS :** LES DÉGÂTS REPRÉSENTENT LA QUANTITÉ DE BLESSURES QU'UN PERSONNAGE PEUT INFLIGER À UN ENNEMI D'UN SEUL COUP. CETTE CARACTÉRISTIQUE DÉPEND DE LA VALEUR DE LA CARACTÉRISTIQUE CORPS DU PERSONNAGE ET DE SON ARME. LA VALEUR MINIMUM DE DÉGÂTS EST UNIQUEMENT FONCTION DE LA VALEUR DE LA CARACTÉRISTIQUE CORPS, ELLE NE DÉPEND PAS DU TYPE D'ARME CHOISI. AU COURS DU

JEU, ON TIEN COMPTE DES OBJETS MAGIQUES ET DE L'ARME POUR CALCULER LA VALEUR DE DÉGÂTS DU PERSONNAGE. LA VALEUR DE DÉGÂTS MINIMUM CORRESPOND À LA QUANTITÉ DE BLESSURES QU'UN PERSONNAGE NON ARMÉ PEUT INFLIGER.

**ATTAQUE :** L'ATTAQUE REPRÉSENTE LA PRÉCISION DU PERSONNAGE. PLUS LA VALEUR DE CETTE CARACTÉRISTIQUE EST ÉLEVÉE, PLUS L'ATTAQUE PORTÉE PAR LE PERSONNAGE A DE CHANCE DE RÉUSSIR. LA PROBABILITÉ DE TOUCHER DES ENDOITS NON PROTÉGÉS DU CORPS AUGMENTE AUSSI. LA VALEUR DE CETTE CARACTÉRISTIQUE DÉPEND DES VALEURS DES CARACTÉRISTIQUES CORPS ET AGILITÉ. AU COURS DU JEU, LA VALEUR D'ATTAQUE AUGMENTE EN FONCTION DES COMPÉTENCES, MAIS AUSSI EN FONCTION DES ARMES ET OBJETS MAGIQUES.

**DÉFENSE :** CE PARAMÈTRE MONTRE COMBIEN LE PERSONNAGE EST DIFFICILE À TOUCHER. LA DÉFENSE INCLUT L'EFFICACITÉ DE L'ARMURE (NATURELLE OU NON), LA CAPACITÉ DU PERSONNAGE À ÉVITER LES ATTAQUES ET LES EFFETS DES SORTS DE DÉFENSE. PLUS LA VALEUR DE CETTE CARACTÉRISTIQUE EST ÉLEVÉE, PLUS LE PERSONNAGE EST DIFFICILE À TOUCHER PAR TOUS TYPES D'ATTAQUES NON MAGIQUES. LA VALEUR D'ORIGINE DE CETTE CARACTÉRISTIQUE EST FONCTION DE LA VALEUR DE LA CARACTÉRISTIQUE AGILITÉ. LA VALEUR DE LA CARACTÉRISTIQUE DÉFENSE VARIE ÉNORMÉMENT AU COURS DU JEU, PAR LE BIAS D'ARMURES ET AUTRES OBJETS.

**ENDURANCE :** INDIQUE COMBIEN DE DÉGÂTS (NON MAGIQUES) L'ARMURE ET LES SORTS DÉFENSIFS D'UN PERSONNAGE PEUVENT ABSORBER. TOUS LES DÉGÂTS QUI SONT INFLIGÉS À UN PERSONNAGE SONT DIMINUÉS DE LA VALEUR DE LA CARACTÉRISTIQUE D'ENDURANCE. IL EST POSSIBLE QU'UNE ATTAQUE RÉUSSIE CONTRE UN CHEVALIER EN ARMURE NE LUI CAUSE PAS DE DÉGÂTS. LES HUMAINS N'ONT PAS D'ENDURANCE NATURELLE ET DOIVENT UTILISER DES SORTS ET DES ARMURES POUR EN ACQUÉRIR. LE CUIR ÉPAIS DE QUELQUES MONSTRES ÉQUIVAUT SOUVENT À UNE ARMURE ET PROCURE AINSI UNE CERTAINE ENDURANCE.



**POIDS :** REPRÉSENTE LA CHARGE TOTALE QUE PEUT PORTER UN PERSONNAGE. SI UN PERSONNAGE EST SURCHARGÉ, SA VITESSE BAISSE. DÈS QUE LA VALEUR DU POIDS ÉGALE CELLE DE LA CARACTÉRISTIQUE CORPS, LA VALEUR DE VITESSE BAISSE DE 1. SI LA VALEUR DE POIDS EST DEUX FOIS SUPÉRIEURE À CELLE DE LA CARACTÉRISTIQUE CORPS, LA VITESSE BAISSE DE 2, ETC. LORSQU'ILS SONT DANS UN PAQUETAGE, LES OBJETS PÈSENT MOINS QUE LORSQU'ILS SONT PORTÉS PAR LE PERSONNAGE. IL FAUT SAGEMENT DISTRIBUER LE POIDS ENTRE TOUTS LES ÉQUIPEMENTS NÉCESSAIRES : ARME, ARMURE ET AUTRES OBJETS.

**CHAMP DE VISION :** REPRÉSENTE LA DISTANCE JUSQU'À LAQUELLE LE PERSONNAGE VOIT LE TERRAIN, LES LIEUX ET, PLUS IMPORTANT, LES AUTRES PERSONNAGES (VOIR CHAPITRE "MISSION"). CETTE CARACTÉRISTIQUE EST FONCTION DE L'INTELLIGENCE, DE L'AGILITÉ ET DES OBJETS MAGIQUES PORTÉS PAR LE PERSONNAGE. LE CHAMP DE VISION DÉPEND DIRECTEMENT DU PROFIL DU TERRAIN. SI LE PERSONNAGE SE TIENT SUR UNE COLLINE, IL PEUT VOIR PLUS LOIN QUE LORSQU'IL EST AU FOND D'UNE VALLÉE.

**VITESSE :** REPRÉSENTE LA VITESSE DE DÉPLACEMENT D'UN PERSONNAGE. LA VITESSE DÉPEND DE L'AGILITÉ. IL EST BON DE NOTER QUE LA VITESSE DÉPEND AUSSI DU PROFIL DU TERRAIN. LE PERSONNAGE MONTERA PLUS LENTEMENT UNE COLLINE QU'IL NE LA DESCENDRA OU QU'IL NE PARCOURRA UN SENTIER BIEN TRACÉ.

**COMPÉTENCES :** À LA DIFFÉRENCE DES CARACTÉRISTIQUES, UN PERSONNAGE NE PEUT DÉVELOPPER SES COMPÉTENCES QU'EN LES UTILISANT. BIEN QUE TOUTS LES PERSONNAGES POSSÈDENT DES COMPÉTENCES, SEULS LES HÉROS PEUVENT LES AMÉLIORER.



LES GUERRIERS PEUVENT AMÉLIORER LEURS COMPÉTENCES EN UTILISANT DIVERS TYPES D'ARMES (VOIR CHAPITRE "COMPÉTENCES DE COMBAT DE BASE"). LORSQUE VOUS CRÉEZ UN PERSONNAGE, VOUS POUVEZ CHOISIR LE TYPE D'ARME DE PRÉDILECTION DE VOTRE HÉROS. À CÔTÉ DE LA COMPÉTENCE CHOISIE DANS LE TABLEAU, LE CHIFFRE 10 APPARAÎTRA ALORS QUE LES AUTRES CARACTÉRISTIQUES RESTERONT À 0. LES COMPÉTENCES AUGMENTENT EN PROPORTION DE LA FRÉQUENCE ET DE L'EFFICACITÉ DE LEUR UTILISATION. PLUS VOTRE NIVEAU DE COMPÉTENCE EST ÉLEVÉ, PLUS IL EST DIFFICILE DE L'AMÉLIORER.

**RÉSISTANCE :** LA RÉSISTANCE REFLÈTE LA SENSIBILITÉ D'UN PERSONNAGE À LA MAGIE DES DIFFÉRENTES SPHÈRES (VOIR CHAPITRE "MAGIE"). LA RÉSISTANCE À UNE SPHÈRE DE MAGIE INDIQUE LE POURCENTAGE DE RÉDUCTION DES EFFETS D'UNE SPHÈRE DE MAGIE. PAR EXEMPLE, SI VOTRE

RÉSISTANCE À LA SPHÈRE DE FEU EST DE 60% ET QUE VOUS SOYEZ TOUCHÉ PAR UNE BOULE DE FEU (25 POINTS DE DÉGÂTS), VOUS NE SUBIREZ QUE 10 POINTS DE DÉGÂTS (60% DE 25) ALORS QUE SI AVEZ 0 DE RÉSISTANCE AU FEU, VOUS SUBIREZ 25 POINTS DE DÉGÂTS. LA RÉSISTANCE DE BASE EST ÉGALE À LA MOITIÉ DE LA VALEUR D'ESPRIT ET EST IDENTIQUE POUR TOUTES LES SPHÈRES. AU COURS DU JEU, LA RÉSISTANCE PEUT ÊTRE MODIFIÉE AU MOYEN DE SORTS ET D'OBJETS MAGIQUES.

**EXPÉRIENCE :** L'EXPÉRIENCE EST LE TOTAL DE TOUTES LES CONNAISSANCES, CAPACITÉS ET COMPÉTENCES QUE LE PERSONNAGE A ACQUISES DURANT LE JEU. L'EXPÉRIENCE AUGMENTE PRINCIPALEMENT GRÂCE AUX VICTOIRES SUR LES ENNEMIS ET LES MONSTRES.

## COMPÉTENCES DE COMBAT PRIMAIRES

IL Y A CINQ SYMBOLES DE COMPÉTENCES DE COMBAT DE BASE DANS LE TABLEAU DU CENTRE DE L'ÉCRAN.

LE CHOIX DE L'UN DE CES SYMBOLES DÉTERMINERA LE TYPE D'ARMES DE PRÉDILECTION DE VOTRE PERSONNAGE. LES COMPÉTENCES DE MANIPULATION D'ARMES CHANGERONT AU COURS DU JEU. C'EST EN COMBATTANT QUE VOTRE PERSONNAGE PERFECTIONNERA SON ART.

LA PRÉFÉRENCE D'ARME INITIALE NE RESTERA PAS IDENTIQUE AU COURS DU JEU. SI VOUS AVEZ CHOISI LE TIR COMME COMPÉTENCE DE BASE, PUIS QUE VOTRE PERSONNAGE SE RETROUVE AVEC UNE HACHE, IL COMBATTRA AVEC EFFICACITÉ ET, AVEC LE TEMPS, FINIRA PEUT-ÊTRE PAR ÊTRE MEILLEUR À LA HACHE QU'AU TIR.

LE CHOIX DE L'ARME DÉTERMINERA LES TACTIQUES DE VOTRE PERSONNAGE, CAR UN TYPE D'ARME EST PLUS EFFICACE CONTRE CERTAINS MONSTRES ET ENNEMIS QUE CONTRE D'AUTRES. À CE NIVEAU, LE JOUEUR DEVRA DONC ÊTRE FLEXIBLE.

**ÉPÉE :** CETTE CLASSE COMPREND LES



DAGUES ET TOUTS LES TYPES D'ÉPÉES : ÉPÉES LONGUES, ÉPÉES COURTES, BÂTARDES, ÉPÉES À DEUX MAINS. COMPARÉ À D'AUTRES TYPES D'ARMES, LES ÉPÉES PRÉSENTENT L'AVANTAGE DE PORTER DES ATTAQUES PRÉCISES ET À INTERVALLES COURTS.

**HACHE :** VOUS RENCONTREREZ DANS LE JEU



DES HACHES À 1 OU 2 MAINS. L'INTERVALLE DE TEMPS ENTRE DEUX ATTAQUES À LA HACHE EST ASSEZ LONG, ET PLUS LA HACHE



ÉPÉE

HACHE

CONTONDANTES

PIQUE

TIR

EST LOURDE, PLUS L'INTERVALLE EST LONG. DE TOUTS LES TYPES D'ARMES, LA HACHE EST CELUI QUI INFLIGE LE PLUS DE DÉGÂTS.

**CONTONDANTES :** APPARTIENNENT À CETTE



CATÉGORIE LES GOURDINS, LES GOURDINS CLOUTÉS, LES MASSUES, LES MASSES D'ARMES, LES FLÉAUX. CE TYPE D'ARME EST PARTICULIÈREMENT BON MARCHÉ.

**PIQUE :** CETTE CLASSE REGROUPE LES LANCES ET LES HALLEBARDÉS. ELLES



POSSÈDENT DE BONNES CARACTÉRISTIQUES DE COMBAT ET DONNENT UN AVANTAGE EN DÉFENSE EN MAINTENANT L'ENNEMI À DISTANCE.

**TIR :** LES ARMES DE JET DU JEU SONT LES



ARCS ET LES ARBALÈTES. LES ARMES DE JET PERMETTENT LES ATTAQUES À DISTANCE.



## ECRAN DES CARACTÉRISTIQUES DE MAGICIEN

MÊME SI VOUS AVEZ CHOISI UN MAGICIEN, PRENEZ LE TEMPS DE LIRE LE CHAPITRE "CARACTÉRISTIQUES DE GUERRIER". LA STRUCTURE GÉNÉRALE DES ÉCRANS EST LA MÊME, MAIS QUELQUES ÉLÉMENTS SONT SPÉCIFIQUES AUX MAGIENS. CES PARTICULARITÉS (SANS PARLER DU PORTRAIT DU MAGICIEN) SE TROUVENT DANS LES ÉLÉMENTS SUIVANTS :

**TABLEAU DES CARACTÉRISTIQUES. COMPÉTENCES DE COMBAT PRIMAIRES (REMPLACÉES PAR COMPÉTENCES DE MANIPULATION DES SPHÈRES DE MAGIE) EXAMINEZ LES ÉCRANS SUIVANTS :**



## TABLEAU DES CARACTÉRISTIQUES (MAGICIEN)

LES CARACTÉRISTIQUES PRINCIPALES SONT LES MÊMES POUR LES GUERRIERS ET LES MAGIENS, MAIS CERTAINES DES CARACTÉRISTIQUES SECONDAIRES SONT CALCULÉES DIFFÉREMMENT. IL S'AGIT DE :

- POINTS DE VIE
- MANA
- COMPÉTENCES

**POINTS DE VIE :** LES POINTS DE VIE SONT IMPORTANTS POUR LES MAGIENS, IL S'AGIT DU NIVEAU DE VITALITÉ DU PERSONNAGE. PLUS LE NIVEAU DE VITALITÉ EST ÉLEVÉ, PLUS LE PERSONNAGE POURRA ENCAISSER DE DÉGÂTS.

SI LES POINTS DE VIE TOMBENT À 0, LE PERSONNAGE DEVIENT INCONSCIENT. EN-DESSOUS DE 0, LE PERSONNAGE AGONISSE, PERDANT PROGRESSIVEMENT TOUTE SA VITALITÉ. QUAND CETTE VALEUR EST INFÉRIEURE À -10, LE PERSONNAGE EST MORT.

AU DÉPART, LE NOMBRE DE POINTS DE VIE DÉPEND DE LA VALEUR DE LA CARACTÉRISTIQUE CORPS (ENVIRON 2 FOIS CETTE VALEUR). QUAND LA VALEUR DE LA CARACTÉRISTIQUE CORPS EST IMPORTANTE, CETTE PROPORTION CHANGE ET LE NOMBRE DE POINTS DE VIE DE DÉPART EST PLUS IMPORTANT. AU COURS DU JEU, LE NOMBRE DE POINTS DE VIE AUGMENTE EN FONCTION DU TOTAL DE POINTS D'EXPÉRIENCE REÇUS.

**MANA :** LA MANA EST LA QUANTITÉ D'ÉNERGIE MAGIQUE DU PERSONNAGE. PLUS LE PERSONNAGE A ACCUMULÉ DE MANA, PLUS LES SORTS QU'IL PEUT ENVOYER SONT PUISSANTS.

LA VALEUR DE MANA D'ORIGINE DÉPEND DE LA VALEUR DE LA CARACTÉRISTIQUE ESPRIT. QUAND LA VALEUR D'ESPRIT EST IMPORTANTE, CETTE PROPORTION CHANGE ET LA QUANTITÉ DE MANA DE DÉPART EST PLUS IMPORTANTE.

AU COURS DU JEU, LA VALEUR DE MANA AUGMENTE SUIVANT L'EXPÉRIENCE DU PERSONNAGE.

## COMPÉTENCES DE MANIPULATION DES SPHÈRES DE MAGIE.

UN MAGICIEN A LA CAPACITÉ DE MANIPULER UNE DES SPHÈRES DE MAGIE (VOIR "COMPÉTENCES DE MANIPULATION DES SPHÈRES DE MAGIE"). SI VOUS SÉLECTIONNEZ UNE SPHÈRE, VOTRE HÉROS RECEVRA UN AVANTAGE LORSQU'IL LANCERA LES SORTS DE CETTE SPHÈRE. LE CHIFFRE 10 APPARAÎTRA À CÔTÉ DE LA COMPÉTENCE CHOISIE DANS LE TABLEAU, ALORS QUE LES AUTRES COMPÉTENCES RESTERONT À 0.

LA VALEUR DE COMPÉTENCE DANS UNE CERTAINE SPHÈRE A UNE INFLUENCE CRUCIALE SUR L'EFFICACITÉ DES SORTS : LES SORTS DE CETTE SPHÈRE SONT EFFICACES À UNE PLUS LONGUE PORTÉE, DURENT PLUS LONGTEMPS, INFLIGENT PLUS DE DÉGÂTS, ETC.

### COMPÉTENCES DE MAGIE :

IL Y A 5 SYMBOLES DE SPHÈRES DE MAGIE AU CENTRE DE L'ÉCRAN (VOIR CHAPITRE "MAGIE") :



SPHÈRE DU FEU  
SPHÈRE DE L'AIR  
SPHÈRE DE L'EAU  
SPHÈRE DE LA TERRE  
SPHÈRE DU CIEL

EN CHOISSANT L'UNE DE CES SPHÈRES, LE MAGICIEN SE DONNE LA POSSIBILITÉ DE LANCER LES SORTS CONNUS DE CETTE SPHÈRE ET D'EN APPRENDRE DE NOUVEAUX. CELA NE SIGNIFIE PAS QU'IL NE POURRA PAS UTILISER LES SORTS DES AUTRES SPHÈRES. TOUT COMME UN GUERRIER PEUT ACQUÉRIR D'AUTRES COMPÉTENCES ET APPRENDRE À MANIPULER N'IMPORTE QUEL TYPE D'ARME MALGRÉ SA PRÉFÉRENCE INITIALE, UN MAGICIEN PEUT SE TOURNER VERS D'AUTRES SPHÈRES DE MAGIE ET FINIR PAR LES MAÎTRISER.



**FEU :** LA SPHÈRE DU FEU CONTIENT DES SORTS D'ATTAQUE OPÉRANT AVEC LE FEU ET LA CHALEUR : FLÈCHE FLAMBOYANTE, BOULE DE FEU, MUR INCANDESCENT, SACRIFICE ECARLATE ET LE SORT DE RÉSISTANCE CONTRE LE FEU.



**AIR :** LA MAGIE DE L'AIR EST UTILISÉE POUR TRANSFORMER L'ESSENCE MÊME DES SPHÈRES, CRÉANT DES EFFETS OPTIQUES (LUMIÈRE, INVISIBILITÉ) ET AUTRES : ECLAIR, FAISCEAU PRISMATIQUE ET RÉSISTANCE CONTRE L'AIR.



**EAU :** LES TRANSFORMATIONS CHIMIQUES SONT DE LA PLUS GRANDE IMPORTANCE DANS LA MAGIE DE L'EAU : GUÉRISON, BRUME GLACIALE, VAPEURS EMPOISONNÉES, JET D'ACIDE ET RÉSISTANCE CONTRE L'EAU.



**TERRE :** LA MAGIE DE LA TERRE UTILISE SES POUVOIRS NATURELS DE CRÉATION ET DE TAMORPHOSE. SES SORTS SONT : BOUCLIER, MUR DE PIERRE, MALÉDICTION DE LA ROCHE, TEMPÊTE DE MÉTÉORITES ET RÉSISTANCE CONTRE LA TERRE.



**CIEL :** LA MAGIE DU CIEL EST LA SPHÈRE LA PLUS COMPLIQUÉE ET LA MOINS ÉTUDIÉE À CE JOUR. ELLE CONTIENT DES SORTS QUI OPÈRENT AVEC L'ESPACE INTÉRIEUR (LE MÉTABOLISME) ET EXTÉRIEUR (L'EXTRAPLAN). IL N'Y A PAS DE PROTECTION CONTRE LA MAGIE DU CIEL. LES MANIFESTATIONS ASTRALES PEUVENT ÊTRE TRÈS DIVERSES. SES SORTS SONT : BÉNÉDICTION, HÂTE, RÉSURRECTION D'ESPRIT ET TÉLÉPORTATION.

## ÉCRAN SUIVANT

SI VOUS APPROUVEZ TOUTES LES CARACTÉRISTIQUES DE VOTRE PERSONNAGE ET QUE VOUS ÊTES PRÊT À COMMENCER LE JEU, IL EST TEMPS DE PASSER À L'ÉCRAN SUIVANT. POUR CELA, APPUYEZ SUR LA COMMANDE "ACCEPTER" DU TABLEAU DE CONTRÔLE.

## MISSIONS

LES MISSIONS SONT UNE DES NOTIONS DE BASE DU JEU. L'HISTOIRE DANS LAQUELLE VOTRE HÉROS VA ÊTRE IMPLIQUÉ EST DIVISÉE EN MISSIONS, ET CHACUNE DE CES MISSIONS A SA PROPRE SIGNIFICATION, SON PROPRE COMMENCEMENT ET SA PROPRE FIN. LES MISSIONS PEUVENT ÊTRE :

PRINCIPALES

SECONDAIRES

**MISSIONS PRINCIPALES :** LES MISSIONS PRINCIPALES SE SUCCÈDENT DANS UN ORDRE STRICT. POUR RÉSOUDRE LE MYSTÈRE DE L'ÎLE ENCHANTÉE, ET DONC ATTEINDRE LA FIN DU JEU, TOUTES LES MISSIONS PRINCIPALES DEVRONT ÊTRE ACHEVÉES.

LE HÉROS PARCOURT L'ÎLE, MÈNE CERTAINES TÂCHES À BIEN ET RECUEILLE DES INFORMATIONS ICI ET LÀ. LA CARTE ET LES CONDITIONS DE CHAQUE MISSION SONT FOURNIES À L'AVANCE ET LE NIVEAU DE DIFFICULTÉ AUGMENTE DE MISSION EN MISSION.

POUR ATTEINDRE LA MISSION SUIVANTE, LE HÉROS DOIT ACHEVER CELLE DANS LAQUELLE IL SE TROUVE. L'OBJECTIF LE PLUS IMPORTANT D'UNE MISSION EST DE RECUEILLIR DES INFORMATIONS. LE PERSONNAGE RASSEMBLE DES ÉLÉMENTS D'INFORMATION DANS L'ESPOIR D'ÊTRE FINALEMENT CAPABLE DE SE REPRÉSENTER CLAIREMENT L'ENSEMBLE DE LA SITUATION.

VOUS POUVEZ CHOISIR N'IMPORTE QUELLE MISSION DANS LA LISTE DONNÉE DES MISSIONS ACTUELLES, MAIS CE N'EST PAS PARCE QU'IL N'Y A QU'UNE MISSION PRINCIPALE QUE VOTRE HÉROS VA EN RECEVOIR UNE AUTRE. IL DOIT D'ABORD ACHEVER LA PREMIÈRE. PAR CONSÉQUENT, MÊME S'IL ÉPUISE LES MISSIONS SECONDAIRES, IL DOIT RÉUSSIR LA MISSION PRINCIPALE.

**MISSIONS SECONDAIRES :** EN PLUS DES MISSIONS PRINCIPALES, IL Y A AUSSI DES MISSIONS SECONDAIRES DANS LE JEU. EN LES ACHEVANT, VOUS POUVEZ RENCONTRER DES AMIS, TROUVER UN TRÉSOR, ETC. LES MISSIONS SECONDAIRES S'AVÉRERONT UTILES POUR VOTRE PERSONNAGE, SANS MÊME PARLER DES AVENTURES PASSIONNANTES QU'IL VIVRA ! EN BREF, NE NÉGLIGEZ JAMAIS LES MISSIONS SECONDAIRES.

## STRUCTURE DES MISSIONS

CHAQUE MISSION COMMENCE PAR UN BRIEFING ET SE TERMINE LORSQUE L'OBJECTIF EST ATTEINT. DÉTAILLONS CES ÉTAPES :

ACCEPTER LA MISSION ET ÊTRE INFORMÉ DE SON CONTENU

ATTEINDRE L'OBJECTIF

FIN DE LA MISSION ET RÉCOMPENSE

## OÙ OBTENIR UNE MISSION

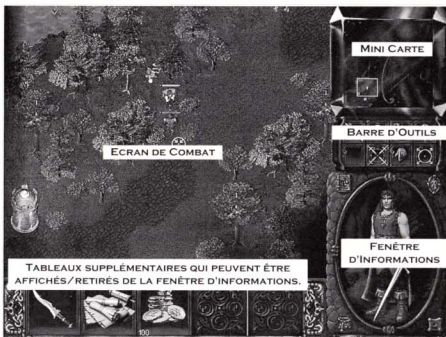
SI VOTRE HÉROS EST PARVENU À ACHEVER LES DEUX PREMIÈRES MISSIONS, IL ARRIVERA DANS PLAGAT, LA CAPITALE DE L'ÎLE DE UIMOIR (VOIR CHAPITRE "VILLE"). À PARTIR DE MAINTENANT, IL POURRA VISITER LA VILLE À CHAQUE FOIS QU'IL TERMINERA UNE MISSION. EN VILLE, ON TROUVE L'ARMURERIE, L'AUBERGE ET L'ÉCOLE D'ENTRAÎNEMENT. VOUS AUREZ AUSSI DE BONNES CHANCES DE RENCONTRER À PLAGAT DES PERSONNAGES QUI AURONT DES TÂCHES ET DES MISSIONS POUR VOUS. VOUS TROUVEREZ DES INFORMATIONS PLUS DÉTAILLÉES DANS LE CHAPITRE "VILLE".

## COMMENT RÉUSSIR UNE MISSION

TOUTS LES ÉVÉNEMENTS SE DÉROULENT SUR L'ÉCRAN PRINCIPAL. CELUI-CI APPARAÎTRA DÈS QUE VOUS CHOISIREZ UNE AUTRE MISSION SUR LA CARTE DE L'ÎLE (VOIR CHAPITRE "CARTE DE L'ÎLE").

## ECRAN PRINCIPAL

L'ECRAN PRINCIPAL CONTIENT LES ÉLÉMENTS IMPORTANTS SUIVANTS : L'ECRAN DE COMBAT ET L'EXTRÉMITÉ DU BÂTON MAGIQUE. VOUS POUVEZ VOIR LE BÂTON SUR LE CÔTÉ DROIT DE L'ÉCRAN (DE HAUT EN BAS) : LE CRISTAL VERT (MINI CARTE) LA BARRE D'OUTILS ET LA FENÊTRE D'INFORMATIONS.



## ECRAN DE COMBAT

C'EST SUR L'ECRAN DE COMBAT QUE L'ACTION EST VISUALISÉE. VOUS POUVEZ VOIR LE PAYSAGE, LA VÉGÉTATION, LES ROUTES ET LES PONTS, LES LIEUX ET LES PERSONNAGES QUI S'Y TROUVENT. C'EST ICI QU'ONT LIEU LES MOUVEMENTS ET LES COMBATS ET C'EST AUSSI LÀ QUE VOUS DONNEZ VOS ORDRES À CEUX QUE VOUS COMMANDEZ.

### VUE DE L'ECRAN DE COMBAT

IL Y A TROIS TYPES DE VISUALISATION DE TERRAIN :

- TERRAIN VISIBLE (ZONE DE VUE NORMALE)
- TERRAIN EXPLORÉ (SOUMISE AU BROUILLARD DE GUERRE)
- TERRAIN INEXPLORÉ (ZONE VIDE ET NOIRE)

**TERRAIN VISIBLE :** LE TERRAIN VISIBLE EST LA ZONE GÉOGRAPHIQUE VUE PAR VOS PERSONNAGES AU MOMENT PRÉSENT. LA ZONE DE TERRAIN VISIBLE DÉPEND DU TYPE DE PAYSAGE. SI LE PERSONNAGE EST SUR UNE COLLINE, LE TERRAIN VISIBLE EST PLUS VASTE. S'IL EST AU FOND D'UNE VALLÉE, LE TERRAIN VISIBLE EST PLUS RÉDUIT.

LORSQUE LE PERSONNAGE EST EN PLEIN AIR,

LE TERRAIN VISIBLE A UNE FORME CIRCULAIRE. LORSQUE DES MONTAGNES OU DES COLLINES BLOQUENT LA VUE ET L'HORIZON, LE TERRAIN VISIBLE PREND DES CONTOURS COMPLIQUÉS. LORSQUE VOS UNITÉS SONT EN GROUPE, LEUR VUE FORME LE TERRAIN VISIBLE COMMUN.

LES ARCHERS NE PEUVENT PAS TIRER ET LES MAGICIENS NE PEUVENT PAS LANCER DE SORTS AU-DELÀ DE LEUR TERRAIN VISIBLE, MÊME SI LEUR PORTÉE MAXIMUM EST CONSIDÉRABLEMENT PLUS IMPORTANTE. MAIS VOS PERSONNAGES PEUVENT ATTAQUER DANS LE TERRAIN VISIBLE COMMUN, DANS LA LIMITE DE LEUR PORTÉE.

**TERRAIN EXPLORÉ :** LE TERRAIN EXPLORÉ EST LA ZONE PRÉCÉDEMMENT EXPLORÉE PAR UN DE VOS PERSONNAGES, MAIS ACTUELLEMENT HORS DE VUE. NOTEZ (!) QUE LES UNITÉS ENNEMIES NE SONT PAS VUES SUR LE TERRAIN EXPLORÉ, MÊME SI ELLES S'Y TROUVENT.

**TERRAIN INEXPLORÉ :** LE TERRAIN INEXPLORÉ EST LA ZONE QUI N'A PAS ENCORE ÉTÉ VISITÉE PAR VOS PERSONNAGES.

## CURSEUR

LORSQUE LE CURSEUR EST DÉPLACÉ SUR L'ÉCRAN DE COMBAT, SA FORME SE MODIFIE EN FONCTION DE L'OBJET SUR LEQUEL IL EST POINTÉ. LORSQUE VOUS APPUYEZ SUR LE BGS, L'ACTION CORRESPONDANT À SON IMAGE EST EXÉCUTÉE. LES COMMANDES PRINCIPALES SONT :



**ALLER** (LE CURSEUR EST POINTÉ VERS UN TERRAIN VIDE).



**ATTAQUER** (LE CURSEUR EST POINTÉ VERS LA CIBLE).



**PRENDRE** (LE CURSEUR EST POINTÉ VERS UN OBJET).



**UTILISER** (LE CURSEUR EST POINTÉ VERS UN OBJET QUE L'ON VEUT PRENDRE OU UN BÂTIMENT OÙ L'ON VEUT ENTRER).

CES ORDRES SONT EXÉCUTÉS EN APPUYANT SUR LE BGS. LES ORDRES PLUS COMPLIQUÉS DEVONT ÊTRE CHOISIS DANS LA BARRE D'OUTILS (VOIR CHAPITRE "BARRE D'OUTILS").



### TYPE DE CURSEUR STANDARD

CE TYPE DE CURSEUR APPARAÎT SUR L'ÉCRAN DE COMBAT, LORSQUE AUCUN PERSONNAGE OU OBJET N'EST SÉLECTIONNÉ.

### SÉLECTIONNER UN PERSONNAGE OU UN OBJET

SI VOUS POINTEZ LE TYPE DE CURSEUR STANDARD VERS UN PERSONNAGE OU UN OBJET, SA FORME REMPLACERA CELLE QUE VOUS POUVEZ VOIR SUR L'ILLUSTRATION. SI VOUS CLIQUEZ AVEC LE BGS SUR LE PERSONNAGE OU L'OBJET, IL SERA "SÉLECTIONNÉ" : SON IMAGE RESSORTIRA PLUS NETTEMENT SUR L'ÉCRAN DE COMBAT, SON PORTRAIT ET SES CARACTÉRISTIQUES APPARAÎTRONT DANS LA FENÊTRE D'INFORMATIONS ET L'ÉCHELLE DE POINTS DE VIE (OU DE MANA POUR LES MAGICIENS) APPARAÎTRA OU S'ILLUMINERA AU DESSUS DU PERSONNAGE SÉLECTIONNÉ. VOIR LE CHAPITRE "INDICATEURS DE POINTS DE VIE ET DE MANA SUR LA CARTE".



**ATTAQUER** : SI VOUS SÉLECTIONNEZ UNE DES UNITÉS OU UN GROUPE ET QUE VOUS POINTEZ LE CURSEUR VERS UNE UNITÉ OU UN OBJET ENNEMI, LE CURSEUR PRENDRA AUSSITÔT LA FORME ATTAQUER. L'ATTAQUE COMMENCERA DÈS QUE VOUS AUREZ CLIQUÉ SUR L'ENNEMI AVEC LE BGS.



**ALLER** : LE PERSONNAGE COMMENCERA À SE DÉPLACER VERS LE POINT SÉLECTIONNÉ. S'IL EST IMPOSSIBLE D'ATTEINDRE CE POINT, IL S'EN RAPPROCHERA AUTANT QUE POSSIBLE, PUIS ATTENDRA D'AUTRES INSTRUCTIONS.



**PRENDRE** : LE PERSONNAGE SÉLECTIONNÉ S'APPROCHE DE L'OBJET ET LE RAMASSE. L'OBJET APPARAÎTRA DANS LE PAQUETAGE DU PERSONNAGE. LE CURSEUR SUR L'ÉCRAN DE COMBAT PEUT VARIER. LA FORME DU CURSEUR SUGGÈRE LES ORDRES QUI PEUVENT ÊTRE EXÉCUTÉS À CE MOMENT PRÉCIS SUR L'OBJET DONNÉ.

## SCROLLING

LE SCROLLING PEUT ÊTRE :

- NORMAL
- RAPIDE

POUR UTILISER LE SCROLLING NORMAL, DÉPLACEZ LE CURSEUR VERS LE BORD DE L'ÉCRAN ET CONTINUEZ À LE DÉPLACER DANS LA DIRECTION DÉSIRÉE.

POUR UTILISER LE SCROLLING RAPIDE, APPUYEZ SUR LE BGS ET DÉPLACEZ LE CURSEUR VERS LE BORD DE L'ÉCRAN, PUIS CONTINUEZ À LE DÉPLACER DANS LA DIRECTION DÉSIRÉE.

## TERRAIN

EN TERMES STRATÉGIQUES, IL Y A LES TERRAINS FRANCHISSABLES ET INFRANCHISSABLES. LES ÉTENDUES D'EAU ET LES MONTAGNES SONT INFRANCHISSABLES. SI UN PERSONNAGE OU UN BÂTIMENT OCCUPE UN TERRAIN, CELUI-CI EST INFRANCHISSABLE. LE TYPE DE TERRAIN AFFECTE LA VITESSE DU PERSONNAGE (VOIR SECTION "VITESSE" AU CHAPITRE "CARACTÉRISTIQUES SECONDAIRES"). PAR EXEMPLE UN PERSONNAGE GRIMPANT UNE COLLINE SE DÉPLACE PLUS LENTEMENT QUE S'IL LA DESCEND.

## LIEUX

CERTAINS LIEUX PEUVENT ÊTRE UTILISÉS PENDANT LES MISSIONS. IL EXISTE PAR EXEMPLE DES PUIITS QUI AUGMENTENT LES POINTS DE VIE ET LA MANA. POUR POUVOIR LES EXPLOITER, VOUS DEVEZ SÉLECTIONNER UN PERSONNAGE, POINTER LE CURSEUR SUR LE LIEU DÉSIRÉ (LE CURSEUR VA CHANGER DE FORME) ET CLIQUEZ SUR LE BGS. NOTEZ (!) QUE DANS UNE PARTIE MULTI-JOUeurs, VOS PERSONNAGES PEUVENT DÉCOUVRIR L'ARMURERIE SUR LA CARTE DE LA MISSION.

## PERSONNAGES

### SÉLECTIONNER DES PERSONNAGES SUR LA CARTE

POINTEZ LE CURSEUR SUR LE PERSONNAGE QUE VOUS DÉSIREZ SÉLECTIONNER. LE CURSEUR PRENDRA LA FORME [ ] ET LE PERSONNAGE RESSORTIRA DU RESTE DE LA CARTE. CLIQUEZ ENSUITE AVEC LE BGS POUR SÉLECTIONNER LE PERSONNAGE.

### SÉLECTIONNER UN GROUPE DE PERSONNAGES SUR LA CARTE

SÉLECTIONNER UN GROUPE DE PERSONNAGES EST POSSIBLE LORSQUE LE CURSEUR EST DU TYPE STANDARD. APPUYEZ UNE FOIS SUR LE BGS, NE RELÂCHEZ PAS LE BOUTON ET DÉPLACEZ-LE POUR FORMER UN RECTANGLE RECOUVRANT LES PERSONNAGES QUE VOUS VOULEZ SÉLECTIONNER. APRÈS AVOIR RELÂCHÉ LE BOUTON DE LA SOURIS, CHAQUE PERSONNAGE DANS LE RECTANGLE SERA SÉLECTIONNÉ. DE CETTE FAÇON, VOUS POUVEZ SÉLECTIONNER SOIT UN PERSONNAGE, SOIT UN GROUPE DE PERSONNAGES. SI DES PERSONNAGES ENNEMIS OU DES PERSONNAGES NON JOUEURS (PNJ) SE TROUVENT ÉGALEMENT DANS LE RECTANGLE, ILS NE SONT PAS SÉLECTIONNÉS.

SI VOUS AVEZ SÉLECTIONNÉ UN PERSONNAGE OU UN GROUPE, PUIS UN AUTRE, LA SÉLECTION PRÉCÉDENTE EST AUTOMATIQUEMENT ANNULÉE. POUR ÉVITER QUE CECI NE SE PRODUISE ET POUR PERMETTRE DE CHOISIR PLUSIEURS GROUPES SIMULTANÉMENT, IL FAUT D'ABORD ENREGISTRER CHAQUE GROUPE ET LUI ATTRIBUER UN NUMÉRO. LORSQUE VOUS AVEZ SÉLECTIONNÉ UN GROUPE, APPUYEZ EN MÊME TEMPS SUR LA TOUCHE "CTRL" ET SUR UN CHIFFRE DE 1 À 9. SI VOUS APPUYEZ SUR "CTRL" ET SUR "1", LE GROUPE SERA SAUVEGARDÉ SOUS "1" ET UN "1" APPARAÎTRA À CÔTÉ DE CHAQUE PERSONNAGE. DÉSORMAIS, À CHAQUE FOIS QUE VOUS APPUIEREZ SUR "1", CE GROUPE SERA SÉLECTIONNÉ.

IL EST PARFOIS PRATIQUE DE CENTRER LA VUE SUR LE GROUPE SÉLECTIONNÉ. POUR CELA, MAINTENEZ APPUYÉE LA TOUCHE "ALT", PUIS APPUYEZ SUR LE CHIFFRE DU GROUPE CHOISI. COMMANDER UN GROUPE SUIT LE MÊME PRINCIPE QUE COMMANDER UNE UNITÉ.

### ANNULER UN PERSONNAGE DU GROUPE CHOISI

IL Y A UN MOYEN D'ANNULER UN PERSONNAGE DU GROUPE CHOISI : ANNULEZ LA SÉLECTION DE GROUPE, DÉPLACEZ LE PERSONNAGE UN PEU À L'ÉCART DU GROUPE, PUIS SÉLECTIONNEZ À NOUVEAU LE GROUPE. MAIS IL EST PLUS PRATIQUE DE MAINTENIR APPUYÉE LA TOUCHE "MAJ", DE POINTER LE CURSEUR VERS LE PERSONNAGE DÉSIRÉ ET D'APPUYER SUR LE BGS. DE CETTE FAÇON, LE PERSONNAGE NE FERA PLUS PARTIE DU GROUPE.

### INDICATEURS DE POINTS DE VIE ET DE MANA SUR LA CARTE

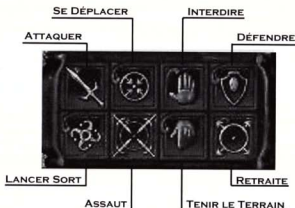


SI L'OPTION "MONTRER POINTS DE VIE" DES OPTIONS DE JEU DE L'ECRAN DE COMBAT EST DÉSACTIVÉE, LA BARRE VERTE AU DESSUS DES PERSONNAGES SÉLECTIONNÉS SERA EN SURBRILLANCE. ELLE MONTRE LES POINTS DE VIE DU PERSONNAGE. EN PLUS DE LA BARRE VERTE, UN MAGICIEN A ÉGALEMENT UNE BARRE BLEUE MONTRANT SON NIVEAU DE MANA. TOUS LES PERSONNAGES ONT CES BARRES : LES HÉROS TOUT AUTANT QUE LES MERCENAIRES.

SI L'OPTION "MONTRER POINTS DE VIE" DES OPTIONS DE JEU DE L'ECRAN DE COMBAT EST ACTIVÉE, LES BARRES SONT AUTOMATIQUEMENT PRÉSENTES AU-DESSUS DE TOUTES LES UNITÉS (Y COMPRIS LES MONSTRES ET LES LIEUX), MAIS ELLES SONT MOINS BRILLANTES ET TRANSPARENTES. LES BARRES DES PERSONNAGES SÉLECTIONNÉS SONT TRÈS BRILLANTES ET NON-TRANSPARENTES.

## BARRE D'OUTILS

LA BARRE D'OUTILS (QUI APPARAÎT QUAND VOUS SÉLECTIONNEZ UN PERSONNAGE OU UN GROUPE) A 8 BOUTONS :



IL S'AGIT DES ORDRES QUE VOS PERSONNAGES SONT CAPABLES D'EXÉCUTER DURANT UNE MISSION.



**INTERDIRE** : UN PERSONNAGE OU UN GROUPE DE PERSONNAGES AYANT REÇU CET ORDRE S'ARRÊTERA ET ATTAQUERA TOUT ENNEMI À PORTÉE DE VUE.



**DÉFENDRE** : LORSQU'IL DÉFEND UN PERSONNAGE, LE PERSONNAGE SÉLECTIONNÉ REPÈRE LES ENNEMIS QUI ATTAQUENT CE PERSONNAGE ET LES ATTAQUE. S'IL N'Y A PAS D'ENNEMI AUX ALENTOURS, LE PERSONNAGE SUIVRA LE PERSONNAGE À DÉFENDRE SUR UNE COURTE DISTANCE.



**LANCER SORT** : LE CURSEUR PRENDRA CETTE FORME SI VOUS AVEZ SÉLECTIONNÉ UN MAGICIEN ET LE SORT (VOIR CHAPITRE "LIVRE DE SORTS") QUE VOUS DÉSIREZ JETER SUR UN OBJET OU UNE ZONE DE VOTRE CHOIX.



**ASSAUT** : LE PERSONNAGE SÉLECTIONNÉ SE DÉPLACERA VERS UN CERTAIN POINT DE LA CARTE ET ATTAQUERA TOUTS LES ENNEMIS À PORTÉE DE VUE. S'IL N'Y A PAS D'ENNEMIS OU QUE TOUTS LES ENNEMIS SONT DÉJÀ TUÉS, LE PERSONNAGE S'ARRÊTERA ET ATTENDRA D'AUTRES ORDRES.

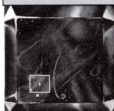


**TENIR TERRAIN** : LE PERSONNAGE SÉLECTIONNÉ S'ARRÊTERA ET TIENDRA LE TERRAIN, C'EST À DIRE QU'IL N'ATTAQUERA LES ENNEMIS QUE S'ILS SE RAPPROCHENT À PORTÉE (DE TIR OU DE COMBAT).



**RETRAITE** : LORS D'UNE RETRAITE, LE PERSONNAGE (OU LE GROUPE DE PERSONNAGES) SE DÉPLACE DANS LA DIRECTION OÙ LA CONCENTRATION ENNEMIE EST LA PLUS FAIBLE.

## MINI CARTE



LA MINI CARTE (EN HAUT À DROITE) EST LA CARTE QUI COUVRE TOUTE LA ZONE DE MISSION. IL S'AGIT D'UNE CARTE MOINS DÉTAILLÉE AVEC UNE ÉCHELLE PLUS GRANDE QUE L'ÉCRAN DE COMBAT. LA MINI CARTE EST LA CARTE COMPLÈTE DE LA MISSION.

LE TERRAIN QUI CORRESPOND À L'ÉCRAN DE COMBAT SE TROUVE À L'INTÉRIEUR DU CADRE BLANC. LES PERSONNAGES AMIS ET ENNEMIS, AINSI QUE LES LIEUX SONT REPRÉSENTÉS PAR DIFFÉRENTES COULEURS SUR LA MINI CARTE (DES CARRÉS COLORÉS DE TAILLES DIFFÉRENTES).

## FENÊTRE D'INFORMATIONS

CETTE FENÊTRE DONNE TOUTES LES INFORMATIONS D'UNE UNITÉ SÉLECTIONNÉE (VOIR CHAPITRE "CHOISIR UN PERSONNAGE : PORTRAIT DU PERSONNAGE, CARACTÉRISTIQUES DU PERSONNAGE"). POUR PASSER DU PORTRAIT DU PERSONNAGE À SES CARACTÉRISTIQUES, APPUYEZ SUR LA COMMANDE DANS LE COIN SUPÉRIEUR DROIT DE LA FENÊTRE D'INFORMATIONS OU SUR LA COMMANDE "TAB" DU CLAVIER.

SI LE PERSONNAGE A ÉTÉ SÉLECTIONNÉ, SES CARACTÉRISTIQUES RESTERONT DANS LA FENÊTRE D'INFORMATIONS JUSQU'À CE QUE LE CURSEUR AIT ÉTÉ DÉPLACÉ VERS UN AUTRE OBJET. SI LE PERSONNAGE N'A PAS ÉTÉ SÉLECTIONNÉ, SES CARACTÉRISTIQUES RESTERONT DANS LA FENÊTRE D'INFORMATIONS JUSQU'À CE QUE LE CURSEUR NE SOIT PLUS POINTÉ SUR LE PERSONNAGE.

SI UN GROUPE DE PERSONNAGES A ÉTÉ SÉLECTIONNÉ MAIS QUE LE CURSEUR N'EST POINTÉ SUR AUCUN D'ENTRE EUX, UN MESSAGE APPARAÎTRA DANS LA FENÊTRE D'INFORMATIONS INDIQUANT COMBIEN DE PERSONNAGES SE TROUVENT DANS LE GROUPE.

SI AUCUNE UNITÉ N'EST SÉLECTIONNÉE ET QUE LE CURSEUR NE POINTE VERS AUCUN OBJET OU PERSONNAGE, LA FENÊTRE D'INFORMATIONS AFFICHERA LE MESSAGE "AUCUNE UNITÉ SÉLECTIONNÉE".

LA FENÊTRE D'INFORMATIONS AFFICHE DES INFORMATIONS UTILES SUR LES AMIS COMME SUR LES ENNEMIS ET LES LIEUX. PAR EXEMPLE, LORSQUE VOUS ÊTES SUR LE POINT D'ATTAQUER DES ENNEMIS, IL VAUT MIEUX VOUS ASSURER DE VOTRE CAPACITÉ À EN TRIOMPHER. DE MÊME, SI VOUS DÉSIREZ AMÉLIORER LES CARACTÉRISTIQUES DES PERSONNAGES, VOUS POURREZ MODIFIER LEUR ÉQUIPEMENT DANS LA FENÊTRE D'INFORMATIONS.

NOTEZ (!) QUE SI VOUS AVEZ DÉFINI LA RÉOLUTION DE VOTRE ÉCRAN À 1 024 x 768 ET QUE LE PORTRAIT ET LES CARACTÉRISTIQUES DE VOTRE HÉROS SONT AFFICHÉS SIMULTANÉMENT À L'ÉCRAN, PASSER DE L'UN À L'AUTRE EST IMPOSSIBLE.

IL Y A 4 COMMANDES DE CONTRÔLE DANS LES 4 ANGLES DE LA FENÊTRE D'INFORMATIONS :

LA COMMANDE DU LIVRE DE SORTS DU MAGE SE TROUVE DANS L'ANGLE SUPÉRIEUR GAUCHE.

LA COMMANDE PERMETTANT L'INVENTAIRE DU PAQUETAGE SE TROUVE DANS L'ANGLE INFÉRIEUR GAUCHE.



LA COMMANDE PERMETTANT DE PASSER DU PORTRAIT AUX CARACTÉRISTIQUES DU PERSONNAGE SE TROUVE DANS L'ANGLE SUPÉRIEUR DROIT.

LA COMMANDE DU MENU DE L'ÉCRAN DE COMBAT SE TROUVE DANS L'ANGLE INFÉRIEUR DROIT.

## TABLEAUX SUPPLÉMENTAIRES

VOUS POUVEZ OUVRIR 2 TABLEAUX SUPPLÉMENTAIRES DANS LA FENÊTRE D'INFORMATIONS :

- LIVRE DE SORTS

- PAQUETAGE

VOUS POUVEZ LES OUVRIR ENSEMBLE OU SÉPARÉMENT.



### LIVRE DE SORTS

SI C'EST UN MAGICIEN QUI SE TROUVE DANS LA FENÊTRE D'INFORMATIONS, VOUS POUVEZ OUVRIR SON LIVRE DE SORTS EN APPUYANT SUR LA COMMANDE SUPÉRIEURE GAUCHE OU EN APPUYANT SUR LES TOUCHES "B" OU "Q" DE VOTRE CLAVIER. LE LIVRE DE SORTS CONTIENT TOUS LES SORTS QUE CONNAÎT VOTRE MAGICIEN.

SI UN GROUPE DE MAGIENS EST SÉLECTIONNÉ, N'APPARAÎTRONT DANS LE LIVRE DE SORTS QUE LES SORTS CONNUS DE TOUS LES MAGIENS DU GROUPE. LORSQUE LE LIVRE DE SORTS EST OUVERT, LANCER UN SORT EST TRÈS SIMPLE ET S'EXÉCUTE EN 2 ÉTAPES : D'ABORD SÉLECTIONNEZ UN SORT, ENSUITE CHOISISSEZ UNE CIBLE SUR LA CARTE. SI VOUS AVEZ DÉJÀ SÉLECTIONNÉ UN SORT DANS LE LIVRE DE SORTS, ET QUE VOUS VOULIEZ DÉPLACER VOTRE MAGICIEN ALORS QUE VOTRE SORT EST PRÊT, MAINTENEZ APPUYÉE LA TOUCHE "ALT". PENDANT CE TEMPS, CLIQUEZ AVEC LE BGS SUR LA CARTE POUR DÉPLACER VOTRE MAGICIEN. POUR SIMPLIFIER LE LANCER DE SORTS, VOUS POUVEZ UTILISER DES RACCOURCIS CLAVIER. POUR CELA, OUVEREZ LE LIVRE DE SORTS D'UN MAGICIEN ET SÉLECTIONNEZ UN SORT ; LE SORT CORRESPONDANT SE METTRA EN SURBRILLANCE. MAINTENEZ APPUYÉE LA TOUCHE "CTRL", APPUYEZ SUR N'IMPORTE QUELLE TOUCHE DE F5 À F8. SI VOUS APPUYEZ SUR "CTRL" ET "F5", F5 SERA DIRECTEMENT RELIÉ AVEC LE SORT SÉLECTIONNÉ ET UN SIGLE F5 APPARAÎTRA DANS LE COIN SUPÉRIEUR GAUCHE DE L'ALVÉOLE.

DE CETTE FAÇON, VOUS POUVEZ AVOIR 4 SORTS IMMÉDIATEMENT DISPONIBLES. POUR LES UTILISER, VOUS N'AUREZ PLUS À OUVRIR LE LIVRE DE SORTS. VOUS CHOISIREZ UN MAGICIEN ET APPUIEREZ SUR UNE TOUCHE POUR LANCER AUSSIÔT UN SORT. LE CURSEUR CHANGERA DE FORME POUR PERMETTRE DE LANCER LE SORT.

IL SUFFIT JUSTE DE CHOISIR UNE CIBLE ET DE L'ATTAQUER. CETTE FAÇON DE LANCER LES SORTS EST TRÈS PRATIQUE DURANT LES COMBATS, LORSQUE LE FACTEUR TEMPS EST CRUCIAL.



### PAQUETAGE

IL EST POSSIBLE D'OUVRIR LE TABLEAU SUPPLÉMENTAIRE "PAQUETAGE" EN APPUYANT SUR LA COMMANDE INFÉRIEURE GAUCHE DE LA FENÊTRE D'INFORMATIONS OU EN APPUYANT SUR LA TOUCHE "I" (INVENTAIRE).

SEULS VOS PERSONNAGES ONT DES PAQUETAGES. ILS PEUVENT CONTENIR PRATIQUEMENT N'IMPORTE QUOI : ARMES, ARMURES, PARCHEMINS, POTIONS, AMULETTES, ETC. L'ARGENT EST CONSERVÉ DANS LE PAQUETAGE DU HÉROS PRINCIPAL. LES OBJETS D'UN MÊME TYPE SONT CONSERVÉS DANS LA MÊME ALVÉOLE, LE NOMBRE D'OBJETS EST ALORS INDIQUÉ DANS LE COIN INFÉRIEUR GAUCHE DE L'ALVÉOLE. LE NOMBRE D'ALVÉOLES DANS UN PAQUETAGE EST PRATIQUEMENT ILLIMITÉ. VOUS POUVEZ CONSULTER LE CONTENU DES ALVÉOLES EN APPUYANT SUR LES FLÈCHES DE CHAQUE CÔTÉ DU PAQUETAGE.

VOILÀ CE QUE VOUS POUVEZ FAIRE DU MATÉRIEL QUI SE TROUVE DANS LE PAQUETAGE :

- PORTER OU PRENDRE
- UTILISER
- ABANDONNER

## PORTER OU PRENDRE UN OBJET DU PAQUETAGE

APRÈS AVOIR SÉLECTIONNÉ UN OBJET DANS LE PAQUETAGE, CLIQUEZ DESSUS AVEC LE BGS. NE RELÂCHEZ PAS LE BGS AVANT D'AVOIR AMENÉ L'OBJET DANS LA FENÊTRE D'INFORMATIONS. SI LE PERSONNAGE PEUT PORTER L'OBJET, CELUI-CI RESTERA AUTOMATIQUEMENT SUR LUI. SINON, IL RETOURNERA DANS LE PAQUETAGE.

## UTILISER UN OBJET DU PAQUETAGE

VOUS POUVEZ UTILISER DURANT LA MISSION DES POTIONS, DES PARCHEMINS, DES GRIMOIRES ET D'AUTRES OBJETS SE TROUVANT DANS LE PAQUETAGE. IMAGINONS QUE VOUS VOULIEZ UTILISER UN PARCHEMIN. UN DOUBLE CLIC SÉLECTIONNERA LE PARCHEMIN, ET SON SYMBOLE APPARAÎTRA SUR LA CARTE. VOUS N'AVEZ PLUS QU'À SÉLECTIONNER ET CLIQUER SUR LA CIBLE POUR LANCER LE SORT. LES OBJETS SONT ENCORE PLUS FACILES À UTILISER. POUR UTILISER UNE POTION, PAR EXEMPLE, VOUS N'AVEZ QU'À DOUBLE-CLIQUER DESSUS POUR LA BOIRE !

## ABANDONNER UN OBJET DU PAQUETAGE

VOUS POUVEZ ABANDONNER DES OBJETS SUR LA CARTE. POUR CELA, CHOISISSEZ UN OBJET, DOUBLE-CLIQUEZ DESSUS, AMENEZ-LE ET ABANDONNEZ-LE OÙ VOUS VOULEZ SUR LA CARTE. LORSQUE LE CURSEUR SERA SUR LA CARTE, SA FORME CORRESPONDRA À CELLE DE L'OBJET SÉLECTIONNÉ. LA DISTANCE À L'INTÉRIEUR DE LAQUELLE VOUS POUVEZ ABANDONNER UN OBJET EST LIMITÉE, ELLE EST DE TROIS CASES AUTOUR DU PERSONNAGE. SI VOUS ESSAYEZ D'ABANDONNER UN OBJET AU-DELÀ DE CETTE LIMITE, IL APPARAÎTRA AUX PIEDS DE VOTRE PERSONNAGE.

VOUS POUVEZ ABANDONNER PLUSIEURS OBJETS EN MÊME TEMPS EN MAINTENANT APPUYÉE LA TOUCHE "MAJ". VOTRE PERSONNAGE PEUT ABANDONNER DE L'ARGENT SUR LA CARTE. EN DOUBLE-CLIQUANT SUR L'ALVÉOLE DU PAQUETAGE CONTENANT L'ARGENT, VOUS OUVRIREZ UNE FENÊTRE DE DIALOGUE OÙ VOUS DEVREZ PRÉCISER LA SOMME QUE VOUS VOULEZ ABANDONNER. ENTREZ LE MONTANT ET CONFIRMEZ ("ACCEPTER"). L'ARGENT SERA ABANDONNÉ AUX PIEDS DU PERSONNAGE. AINSI, EN ABANDONNANT ET EN RAMASSANT DES OBJETS, LES HÉROS PEUVENT SE LES ÉCHANGER AU COURS D'UNE MISSION.



## MENU DE L'ECRAN DE COMBAT

LE MENU DE L'ECRAN DE COMBAT PEUT ÊTRE ACTIVÉ EN APPUYANT SUR LA COMMANDE DANS L'ANGLE INFÉRIEUR DROIT DE LA FENÊTRE D'INFORMATIONS OU SUR LA TOUCHE "ECHAP" DU CLAVIER. IL PRÉSENTE LES CHOIX SUIVANTS :

- ENREGISTRER JEU
- CHARGER JEU
- OPTIONS JEU
- OPTIONS SON
- OBJECTIF
- FIN DE MISSION
- RETOUR AU JEU

NOTEZ (!) QUE LE MENU DE L'ECRAN DE COMBAT D'UN PARTIE EN MULTI-JOUEURS EST LÉGÈREMENT DIFFÉRENT (VOIR CHAPITRE "MENU DE L'ECRAN DE COMBAT D'UNE PARTIE EN MULTI-JOUEURS").

### ENREGISTRER JEU

DURANT LA MISSION VOUS POUVEZ ENREGISTRER LA PARTIE EN SÉLECTIONNANT CE CHOIX. VOUS DEVREZ DONNER UN NOM À LA PARTIE OU UTILISER UN NOM DÉJÀ EXISTANT, SI VOUS VOULEZ ENREGISTRER UNE VERSION PLUS RÉCENTE. POUR CONFIRMER VOTRE DÉCISION, APPUYEZ SUR LA COMMANDE "ACCEPTER".

### CHARGER JEU

SI VOUS AVEZ SAUVEGARDÉ PLUSIEURS PARTIES, VOUS POUVEZ CHARGER N'IMPORTE LAQUELLE EN SÉLECTIONNANT UN NOM DE LA LISTE. NOTEZ (!) QUE CE CHOIX N'EXISTE PAS DANS LE MENU DE L'ECRAN DE COMBAT D'UNE PARTIE EN MULTI-JOUEURS.



## OPTIONS DU JEU

VOICI QUELQUES SOUS-CATÉGORIES QUI AFFECTENT DIFFÉRENTES OPTIONS :

**VITESSE DE JEU :** LA VITESSE DU JEU PEUT ÊTRE ACCÉLÉRÉE OU RALENTIE À VOLONTÉ. CELA PEUT VOUS AIDER DURANT LA PARTIE. PAR EXEMPLE, SI VOTRE PERSONNAGE DOIT PARCOURIR UN LONG CHEMIN, POURQUOI NE PAS ACCÉLÉRER LA VITESSE DU JEU ET ÉVITER AINSI DE PERDRE DU TEMPS ? SI PAR CONTRE UNE FÉROCE BATAILLE EST EN COURS, VOUS POUVEZ RALENTIR LE JEU POUR POUVOIR AVOIR PLUS DE TEMPS POUR DONNER DES ORDRES À VOS TROUPES.

**ALTERNANCE DE LA NUIT ET DU JOUR :** DURANT LA PARTIE, LA JOURNÉE SUIT SON COURS : C'EST D'ABORD LE MATIN, PUIS VIENT L'APRÈS-MIDI ET LA NUIT TOMBE ENFIN. LES COULEURS VARIENT EN CONCORDANCE DES LUMIÈRES VIVES JUSQU'À L'OBSCURITÉ. VOUS POUVEZ DURANT LE JEU ACTIVER OU DÉSACTIVER LES EFFETS VISUELS DU JOUR ET DE LA NUIT.

NOTEZ (!) QUE LE JOUR ET LA NUIT AFFECTENT LE COMPORTEMENT DES PERSONNAGES ET DES CRÉATURES. SI VOUS DÉSACTIVÉZ LES EFFETS VISUELS, LES PERSONNAGES ET LES CRÉATURES SERONT NÉANMOINS AFFECTÉS PAR L'ALTERNANCE DU JOUR ET DE LA NUIT.

**LISSAGE :** VOUS POUVEZ ACTIVER OU DÉSACTIVER "LE LISSAGE" DES ILLUSTRATIONS. SI VOTRE ORDINATEUR N'EST PAS TRÈS PUISSANT, VOUS POUVEZ RENDRE LE JEU PLUS RAPIDE EN DÉSACTIVANT L'OPTION "LISSAGE". LA QUALITÉ DES ILLUSTRATIONS S'EN RESENTIRA BIEN SÛR UN PEU.

**MONTRER POINTS DE VIE :** SI L'OPTION "MONTRER POINTS DE VIE" DES OPTIONS DU MENU DE L'ÉCRAN DE COMBAT EST ACTIVÉE, LES BARRES VERT CLAIR TRANSPARENTES SONT VISIBLES AU-DESSUS DE TOUTES LES UNITÉS (Y COMPRIS LES MONSTRES ET LES LIEUX). ELLES INDIQUENT LE NIVEAU DE VITALITÉ DES PERSONNAGES. LES MAGICIENS ONT ÉGALEMENT DES BARRES BLEUES QUI INDIQUENT LEUR NIVEAU DE MANA. LES BARRES DES PERSONNAGES QUI NE SONT PAS SÉLECTIONNÉS SONT TRÈS BRILLANTES ET NE SONT PAS TRANSPARENTES.

**POINTS DE VIE PERDUS :** LORSQU'UN PERSONNAGE EST TOUCHÉ, IL PERD DES POINTS DE VIE. SI CETTE OPTION EST ACTIVÉE, IL EST POSSIBLE DE VOIR SUR L'ÉCRAN DE COMBAT COMBIEN DE POINTS DE VIE ONT ÉTÉ PERDUS. LORSQU'UN PERSONNAGE EST BLESSÉ, UN PETIT CHIFFRE APPARAÎT À CÔTÉ DE LUI AVANT DE S'ÉLOIGNER. CE CHIFFRE INDIQUE LA QUANTITÉ DE DÉGÂTS SUBIS. LES

CHIFFRES SONT DE LA MÊME COULEUR QUE LE PERSONNAGE.

**FORMATION DE COMBAT :** SI VOUS VOLEZ QUE VOS UNITÉS MAINTIENNENT UNE CERTAINE FORMATION DE COMBAT, ACTIVEZ L'OPTION "FORMATION DE COMBAT". VOS UNITÉS CONSERVERONT LA FORMATION DE COMBAT AUTANT QUE POSSIBLE ET ARRIVERONT SUR LA CIBLE DANS L'ORDRE DÉSIRÉ. SI CETTE OPTION EST DÉSACTIVÉE, CELUI QUI SE DÉPLACE LE PLUS VITE ARRIVERA EN PREMIER SUR LA CIBLE. LA FORMATION DES UNITÉS SERA BOULEVERSEE.

**RETRAITE :** SI CETTE OPTION EST DÉSACTIVÉE, VOS PERSONNAGES COMBATTRONT JUSQU'À LA VICTOIRE OU LA DÉFAITE. SI VOUS DÉSIREZ QU'ILS SE REPLIENT EN CERTAINES CIRCONSTANCES, ACTIVEZ L'OPTION "RETRAITE". SI L'OPTION EST FIXÉE SUR "NORMAL", LE PERSONNAGE SE REPLIERA QUAND SON NIVEAU DE VITALITÉ AURA ATTEINT UN NIVEAU CRITIQUE. SI L'OPTION EST FIXÉE SUR "PANIQUE", LE PERSONNAGE SE REPLIERA DÈS QU'IL AURA PERDU LES DEUX TIERS DE SES POINTS DE VIE.

## OPTIONS SON

CE MENU VOUS PERMET DE CHOISIR LA MUSIQUE DE FOND ET SON VOLUME, LES EFFETS SONORES ET LES DIALOGUES :

VOLUME DES EFFETS  
VOLUME DE LA MUSIQUE  
VOLUME DES DIALOGUES

## OBJECTIFS

CE MENU CONTIENT LES TÂCHES ET LES CONDITIONS DE LA MISSION CHOISIE AINSI QUE DES AIDES UTILES.

## FIN DE MISSION

**VICTOIRE !** L'OPTION VICTOIRE ! N'EST DISPONIBLE QUE SI VOUS AVEZ RÉUSSI À MENER LA MISSION À SON TERME ET DÉSIREZ LA TERMINER.

**RETOUR AU MENU PRINCIPAL :** CLIQUEZ SUR CETTE COMMANDE POUR REVENIR AU MENU PRINCIPAL.

**QUITTER POUR WINDOWS :** CETTE OPTION PERMET DE RETOURNER À WINDOWS.

**RETOUR AU JEU :** VOUS POUVEZ TOUJOURS REVENIR À LA PARTIE EN COURS LORSQUE VOUS ÊTES DANS LE MENU DE L'ÉCRAN DE COMBAT.



## MENU DE L'ÉCRAN DE COMBAT EN MODE MULTI-JOUEURS

LE MENU DE L'ÉCRAN DE COMBAT EN MODE MULTI-JOUEURS DIFFÈRE DU MENU DE L'ÉCRAN DE COMBAT DU JEU EN SOLO SUR DEUX POINTS :

L'OPTION "DIPLOMATIE" EN MODE MULTI-JOUEURS REMPLACE L'OPTION "CHARGER JEU" DU JEU EN SOLO.

L'OPTION "VICTOIRE !" DU MODE SOLO EST REMPLACÉE PAR L'OPTION "CHANGER LA CARTE" EN MODE MULTI-JOUEURS.

**DIPLOMATIE :** L'OPTION "DIPLOMATIE" SERT À CONSTRUIRE DES RELATIONS DIPLOMATIQUES ENTRE LES JOUEURS. VOUS POUVEZ UTILISER LES STATUTS DIPLOMATIQUES SUIVANTS :

**ENNEMI :** DES ENNEMIS SAISISSENT LA MOINDRE OPPORTUNITÉ DE S'ATTAQUER.

**ALLIANCE :** UNE ALLIANCE SIGNIFIE ENTREtenir DES RELATIONS CORDIALES. VOUS POUVEZ PAR EXEMPLE GUÉRIR VOS ALLIÉS. DES ALLIÉS NE PEUVENT S'ATTAQUER QUE CONTRAINTS ET FORCÉS.

**IGNORER MESSAGES :** CECI SIGNIFIE QUE LES MESSAGES ENVOYÉS PAR UN AUTRE JOUEUR N'APPARAÎTRONT PAS SUR VOTRE ÉCRAN.

**CHANGER LA CARTE :** CETTE OPTION APPARAÎT EN MODE MULTI-JOUEURS À LA PLACE DE L'OPTION "VICTOIRE !".

**AIDES DE L'ÉCRAN PRINCIPAL :** LORSQUE VOUS CRÉEZ VOTRE PERSONNAGE ET AU COURS DE LA PARTIE, VOUS POUVEZ CHOISIR DE VISUALISER LES AIDES EN LIGNE. DÉPLACEZ LE CURSEUR SUR L'OBJET ET LAISSEZ-LE IMMOBILE PENDANT QUELQUES SECONDES. VOUS POUVEZ PAR EXEMPLE EXAMINER VOS CARACTÉRISTIQUES AU CAS OÙ VOUS LES AURIEZ OUBLIÉES. VOUS POUVEZ OBTENIR DES INFORMATIONS SUR LES CARACTÉRISTIQUES DE VOTRE ARME OU DE VOTRE ARMURE DANS LA FENÊTRE D'INFORMATIONS. VOUS POUVEZ OBTENIR DE L'AIDE À PROPOS DE N'IMPORTE QUEL SORT SE TROUVANT DANS LE LIVRE DE SORTS (OUVERT) ET DE N'IMPORTE QUEL OBJET DU PAQUETAGE (OUVERT).

**FIN DE MISSION :** LA MISSION SE TERMINE LORSQUE VOUS ATTEIGNEZ L'OBJECTIF, VISIBLE DANS L'OPTION "OBJECTIF" DU MENU DE L'ÉCRAN DE COMBAT. LA FIN DE LA MISSION EST ACCOMPAGNÉE D'UN BRUIT CARACTÉRISTIQUE ET LE MESSAGE "MISSION ACHEVÉE" APPARAÎT À L'ÉCRAN. L'OPTION "VICTOIRE !" EST ALORS DISPONIBLE DANS LE MENU "FIN DE MISSION". SI VOUS CHOISISSEZ CETTE OPTION, LA CARTE DE L'ÎLE S'AFFICHERA À L'ÉCRAN AINSI QUE LE CHEMIN QUE VOUS SUIVREZ POUR REJOINDRE PLAGAT.



## PERSONNAGES DU JEU

### PNJs (PERSONNAGES NON JOUEURS)

LES PERSONNAGES DU JEU NE SONT PAS TOUS DES ENNEMIS. ÉVITEZ DONC D'ATTAQUER TOUT LE MONDE. DE TEMPS EN TEMPS, VOUS CROISEREZ DES AUTOCHTONES ET DES VOYAGEURS QUI POURRONT VOUS TRANSMETTRE DES INFORMATIONS UTILES.

**MERCENAIRES :** SI VOUS AVEZ LE SENTIMENT QUE LES FORCES ENNEMIES SERONT SUPÉRIEURES AUX VÔTRES, VOUS POUVEZ RECRUTER DES MERCENAIRES DONT LES CARACTÉRISTIQUES SONT PRÉDÉFINIES. VOUS POUVEZ VOUS ATTACHER LEUR SERVICE DANS L'AUBERGE EN ÉCHANGE D'ARGENT.

LES MERCENAIRES VOUS ACCOMPAGNERONT LORS DE LA MISSION SUIVANTE. LORSQUE LA MISSION AURA ÉTÉ MENÉE À BIEN, IL VOUS FAUDRA PROLONGER LEUR CONTRAT OU ENGAGER UN AUTRE GROUPE DE MERCENAIRES.

À LA DIFFÉRENCE DES HÉROS, LES MERCENAIRES SONT DIVISÉS EN CLASSES (ARCHERS, SPADASSINS, PIQUIERS, ETC.). LEURS CARACTÉRISTIQUES NE CHANGENT PAS. POUR DISPOSER DE PUISSANTS MERCENAIRES, VOUS DEVREZ ENGAGER UN NOUVEAU GROUPE DE MERCENAIRES EN ÉCHANGE D'UN SALAIRE PLUS IMPORTANT.

VOUS NE POUVEZ PAS CHANGER LES ARMES ET LES ARMURES DES MERCENAIRES QUE VOUS ENGAGEZ. TOUT LE TEMPS QU'ILS SERONT SOUS VOS ORDRES, ILS COMBATTRONT AVEC L'ARME ET L'ARMURE QU'ILS POSSÉDAIENT LORS DE LEUR RECRUTEMENT. AU FUR ET À MESURE DU JEU, LES MERCENAIRES PROGRESSERONT, AMÉLIORANT LEURS COMPÉTENCES ET DISPOSANT D'UN MATÉRIEL PLUS EFFICACE.

IL EXISTE ÉGALEMENT DES UNITÉS COMPOSÉES UNIQUEMENT DE MERCENAIRES, PAR EXEMPLE DES CAVALIERS ET DES CATAPULTES.

LES MAGICIENS MERCENAIRES, COMME TOUS LES MAGICIENS, NE SE FONT AUCUNE CONFIANCE ET RIVALISENT ENTRE EUX. C'EST POURQUOI VOUS NE POURREZ JAMAIS LES GROUPEUR. ILS SONT TOUJOURS INDÉPENDANTS.

**HÉROS :** À LA DIFFÉRENCE DES MERCENAIRES, LES HÉROS POSSÈDENT DES COMPÉTENCES UNIQUES. CHAQUE PERSONNAGE EST ÉQUIPÉ DE SON ARME ET DE SON ARMURE, MAIS VOUS POUVEZ LEUR ACHETER DE NOUVEAUX ÉQUIPEMENTS ET VENDRE LEURS BIENS AVANT UNE MISSION.

DURANT LE JEU, LES HÉROS PEUVENT S'ENTRAÎNER ET VOIR LEURS COMPÉTENCES S'AMÉLIORER. LES HÉROS PEUVENT ÊTRE GUERRIERS OU MAGICIENS. LES GUERRIERS PEUVENT UTILISER N'IMPORTE QUELLE ARME ET PORTER N'IMPORTE QUELLE ARMURE. ILS NE

PEUVENT PAS LANCER DE SORTS MAIS PEUVENT UTILISER LA PLUPART DES OBJETS MAGIQUES ET LIRE LES PARCHEMINS. LES MAGICIENS N'UTILISENT PRATIQUEMENT PAS D'ARMES ET NE PORTENT PAS D'ARMURE ; ILS COMBATTENT EN LANCANT DES SORTS, EN ATTAQUANT L'ENNEMI À DISTANCE.

**CRÉATURES :** PERSONNE N'A JUSQU'À PRÉSENT VÉRITABLEMENT DÉCOUVERT CE QUI S'EST PASSÉ DANS LA TOUR DU GRAND MAGICIEN SKRAKAN, MAIS DES RUMEURS CIRCULENT DANS UIMOIR. ELLES PRÉTENDENT QU'UN HORRIBLE DÉMON S'EST INSTALLÉ À RAKH-UIMOIR. LA MENACE N'EST PAS TANT DANS SA FORCE ET SA CRUAUTÉ QUE DANS SA TENTATIVE D'IMPOSER UN NOUVEL ORDRE POUR SATISFAIRE SES TERRIBLES BESOINS. DANS LES TEMPS REÇULÉS OÙ LA VIE S'ÉPANOUISSAIT, LES VOYAGEURS POUVAIENT CIRCULER SANS DANGER, SANS CRAINTE DES ANIMAUX SAUVAGES OU DES BANDITS. AUJOURD'HUI LE DÉMON A CHOISI CES CRÉATURES POUR ACCOMPLIR SES PROPRES DESSEINS MALÉFIQUES.

**NON-HUMAINS :** DEPUIS TOUJOURS, DES CRÉATURES NON-HUMAINES VIVENT DANS LES SECTEURS LES PLUS SOMBRES ET LES PLUS DANGEREUX DE UIMOIR, AU CŒUR DE FORÊTS DENSES ET INFRANCHISSABLES.

QUELQUES RENCONTRES ENTRE HUMAINS ET NON-HUMAINS (LES OGRES MANGEURS D'HOMMES, LES GOBELINS, LES ORQUES ET LES TROLLS) SE PRODUISAIENT PARFOIS SUR L'ÎLE, MAIS ELLES ÉTAIENT RARES. LA LÉGENDE DIT QUE LE ROYAUME DE CES ÊTRES ÉTAIT AUTREFOIS PUISSANT, MAIS QUAND BIEN MÊME CELA SERAIT VRAI, CET ÂGE D'OR REMONTE À BIEN LOIN ET IL N'EN RESTE PLUS AUCUNE TRACE AUJOURD'HUI.

CES CRÉATURES ÉTAIENT BIEN PEU NOMBREUSES. ELLES S'INSTALLÈRENT DANS DES ENDOITS ISOLÉS ET MÈNÈRENT UNE EXISTENCE MISÉRABLE. TOUTEFOIS, APRÈS L'ISOLEMENT DE UIMOIR, LEUR NOMBRE S'ACCROÛT ET ELLES COMMENCÈRENT À AFFRONTER OUVERTEMENT LES HUMAINS. AUJOURD'HUI, CES ÊTRES AUDACIEUX ET RÉPUGNANTS ERRENT LIBREMENT EN ATTENDANT LEUR HEURE. CERTAINS D'ENTRE EUX SERAIENT MÊME À LA SOLDE DU DÉMON !

LES OGRES, LES GOBELINS ET LES ORQUES SONT DES ÊTRES RELATIVEMENT INTELLIGENTS. C'EST POURQUOI ILS NE SONT PAS SYSTÉMATIQUEMENT AGRESSIFS. IL EST PARFOIS POSSIBLE DE S'ENTENDRE AVEC EUX AU LIEU DE LES COMBATTRE. ILS UTILISENT DES MASSUES, DES ARCS ET DES PIQUES POUR SE BATTRE.

**GOBELIN**  
 ATTAQUE: FAIBLE  
 ARME: PIQUES, FRONDES  
 ENDURANCE: FAIBLE  
 VITESSE: ÉLEVÉE  
 MAGIE: NON  
 RÉSISTANCE MAGIE: NON  
 PARTICULARITÉS: AUCUNE



**ORQUE**  
 ATTAQUE: MOYENNE  
 ARME: EPÉES, ARCS  
 ENDURANCE: MOYENNE  
 VITESSE: MOYENNE  
 MAGIE: NON  
 RÉSISTANCE MAGIE: NON  
 PARTICULARITÉS: AUCUNE

OGRE  
ATTAQUE: ELEVÉE  
ARME: MASSUE  
ENDURANCE: MOYENNE  
VITESSE: MOYENNE  
MAGIE: NON  
RÉSISTANCE MAGIE: FAIBLE  
PARTICULARITÉS: RÉSISTANCE AUX ARMES



TROLL  
ATTAQUE: ELEVÉE  
ARME: AUCUNE  
ENDURANCE: ELEVÉE  
VITESSE: FAIBLE  
MAGIE: NON  
RÉSISTANCE MAGIE: MOYENNE  
PARTICULARITÉS: RÉSISTANCE AUX ARMES

#### MORTS VIVANTS

LES ÂMES ET LES CORPS DES GENS SOUMIS À UN SORT MALÉFIQUE PEUVENT SERVIR DE MAUVAIS MAÎTRES. ILS SONT INVOQUÉS PAR LA MAGIE ET SERVENT CELUI QUI LES INVOQUE.

ESPRIT  
ATTAQUE: ELEVÉE  
ARME: INCONNUE  
ENDURANCE: ELEVÉE  
VITESSE: FAIBLE  
MAGIE: NON  
RÉSISTANCE MAGIE: MOYENNE  
PARTICULARITÉS: LÉVITATION



## ANIMAUX :

C'EST LE TROISIÈME GROUPE DE CRÉATURES OBTENUES À PARTIR D'ANIMAUX ORDINAIRES. D'INNOCENTS ÉCUREUILS, TORTUES, CHAUVESOURIS, GUÊPES OU SERPENTS ONT ÉTÉ TRANSFORMÉS EN MONSTRES GÉANTS. LES ANIMAUX COMBATTENT EN UTILISANT LEURS ARMES NATURELLES : GRIFFES, CROCS, SERRES ET DARDS. ILS NE SONT PAS TRÈS BIEN ORGANISÉS, MAIS SONT TRÈS AGRESSIFS.



### GUÊPE

ATTAQUE: ÉLEVÉE  
ARME: AUCUNE  
ENDURANCE: FAIBLE  
VITESSE: ÉLEVÉE  
MAGIE: NON  
RÉSISTANCE MAGIE: NON  
PARTICULARITÉS: VOL, DARD EMPOISONNÉ

SERPENT  
ATTAQUE: FAIBLE  
ARME: AUCUNE  
ENDURANCE: FAIBLE  
VITESSE: MOYENNE  
MAGIE: NON  
RÉSISTANCE MAGIE: ÉLEVÉE  
PARTICULARITÉS: AUCUNE



ÉCUREUIL  
ATTAQUE: FAIBLE  
ARME: AUCUNE  
ENDURANCE: FAIBLE  
VITESSE: ÉLEVÉE  
MAGIE: NON  
RÉSISTANCE MAGIE: NON  
PARTICULARITÉS: AUCUNE

CHAUVESOURIS  
ATTAQUE: MOYENNE  
ARME: ONDES SONORES  
ENDURANCE: FAIBLE  
VITESSE: TRÈS ÉLEVÉE  
MAGIE: NON  
RÉSISTANCE MAGIE: NON  
PARTICULARITÉS: VOL, ATTAQUE À DISTANCE



TORTUE  
ATTAQUE: MOYENNE  
ARME: AUCUNE  
ENDURANCE: MOYENNE  
VITESSE: FAIBLE  
MAGIE: NON  
RÉSISTANCE MAGIE: NON  
PARTICULARITÉS: MORSURE EMPOISONNÉE

DANS LES TEMPS ANCIENS, LES DRAGONS VIVAIENT DANS LES MONTAGNES MAIS LE DERNIER A ÉTÉ VU IL Y A PLUSIEURS SIÈCLES DE CELA. LES ŒUFS DE DRAGONS QUI LEUR SURVÉCURENT DURCIRENT DANS LA PIERRE ET DEMEURÈRENT EN CET ÉTAT PENDANT TOUS CES SIÈCLES. PUIS VINT UN JOUR OÙ DES SORTS DÉMONIAQUES ATTEIGNIRENT LES CAVERNES ET LES BÉBÉS DRAGONS NAQUIRENT. MAIS ILS NE RESSEMBLENT À LEURS NOBLES PARENTS QUE PAR L'ASPECT. ILS SONT REMPLIS D'UNE VOLONTÉ MALÉFIQUE ET PERSONNIFIENT LE MAL. IL EST TRÈS IMPORTANT DE SE SOUVENIR QUE LES DRAGONS UTILISENT LA MAGIE.

#### DRAGON

ATTAQUE: MOYENNE

ARME: SOUFFLE DE FEU

ENDURANCE: ÉLEVÉE

VITESSE: ÉLEVÉE

MAGIE: ÉLEVÉE

RÉSISTANCE MAGIE: ÉLEVÉE

PARTICULARITÉS: VOL



#### DÉMON

PERSONNE NE SAIT RIEN DU DÉMON. SON EXISTENCE MÊME N'A PAS ÉTÉ PROUVÉE, ET L'ON NE PEUT SE FIER QU'À DES PREUVES INCERTAINES. DANS UN TEL CAS, IL VAUT MIEUX SURESTIMER L'ENNEMI PLUTÔT QUE DE LE SOUS-ESTIMER.

#### DÉMON

ATTAQUE: INCONNUE

ARME: INCONNUE

ENDURANCE: INCONNUE

VITESSE: INCONNUE

MAGIE: INCONNUE

RÉSISTANCE MAGIE: INCONNUE

PARTICULARITÉS: INCONNUE



NOTEZ (!) QU'UN MÊME TYPE DE MONSTRE PEUT PRÉSENTER DES DIFFÉRENCES CONSIDÉRABLES EN CORPS, AGILITÉ ET INTELLIGENCE. CERTAINS D'ENTRE EUX PEUVENT MÊME LANCER DES SORTS. UN MÊME MONSTRE D'UN TYPE PLUS DANGEREUX SE DISTINGUE D'UN TYPE PLUS FAIBLE PAR SA COULEUR.

# CARTE DE L'ÎLE

## ORIGINE DE LA CARTE DE L'ÎLE



AVANT D'ENTAMER UN PÉRIPE DANS L'ÎLE MYSTÉRIEUSE DE UMOIR, LE HÉROS REÇOIT DE SES COMMANDITAIRES DIVERS DOCUMENTS ET LA CARTE DE L'ÎLE. IL NE FAUT PAS OUBLIER QUE LA CARTE EST TRÈS VIEILLE. L'ÎLE A ÉTÉ MAUDITE IL Y A 70 ANS ET AUCUNE NOUVELLE CARTE N'A ÉTÉ TRACÉE DEPUIS. TOUTES LES CARTES DE UMOIR QUE L'ON PEUT TROUVER SUR D'AUTRES ÎLES ONT ÉTÉ DESSINÉES AVANT SON ISOLEMENT. C'EST POUR CETTE RAISON QUE LES EMBLEMES DE CERTAINS ÉLÉMENTS COMME LES MONTAGNES, LES RIVIÈRES, LA TOUR DU GRAND MAGICIEN SKRAKAN, PLAGAT, LA CAPITALE DE L'ÎLE, SONT CORRECTS. D'AUTRES ÉLÉMENTS, COMME DES ROUTES, DES MAISONS OU DES CASERNES, ONT ÉTÉ BÂTIS PLUS TARD ET NE SONT AJOUTÉS À LA CARTE QU'AU FUR ET À MESURE QUE LES PERSONNAGES EXPLORENT L'ÎLE.

L'ÎLE A ÉTÉ PRÉSERVÉE PAR LE POUVOIR QUI ÉMANE DE LA TOUR DU GRAND MAGICIEN .

ELLE SE TROUVE APPROXIMATIVEMENT AU CENTRE DE L'ÎLE. CELLE-CI N'EST PAS PARFAITEMENT RONDE CAR CERTAINS TYPES DE TERRAINS SE SONT DÉTÉRIORÉS PLUS VITE QUE D'AUTRES.

## UTILISATION DE LA CARTE DE L'ÎLE

L'INTÉGRALITÉ DE L'ÎLE DE UIMOIR EST DESSINÉE SUR LA CARTE DE L'ÎLE, MAIS DE FAÇON PLUTÔT SCHEMATIQUE.

UN ANCIEN CARTOGRAPHE A TRACÉ TOUTES LES GRANDES AGGLOMÉRATIONS, LES RIVIÈRES, LES FORÊTS ET LES MONTAGNES. MAIS LA CARTE DE L'ÎLE CONTIENT D'AUTRES INFORMATIONS QUE VOUS POUVEZ LIRE AVEC L'AIDE DU CURSEUR.

EN UTILISANT LA CARTE DE L'ÎLE, VOUS POUVEZ :

DÉCOUVRIR VOTRE POSITION DANS L'ÎLE.

OBTENIR DES AIDES, PAR EXEMPLE CONNAÎTRE LE NOM D'UN VILLAGE.

OBTENIR LA LOCALISATION ET UN BREF RAPPEL DE LA MISSION ACTUELLE.

VOUS RENDRE VERS N'IMPORTE QUEL LIEU DE L'ÎLE ACCESSIBLE.

## SITUATION GÉOGRAPHIQUE DU HÉROS

LA POSITION DE VOTRE HÉROS EST INDIQUÉE SUR LA CARTE DE L'ÎLE PAR UNE BANNIÈRE. CECI SIGNIFIE QUE VOTRE HÉROS ET/OU SON GROUPE SE TROUVE EN CET ENDROIT DE L'ÎLE.

## AIDES

SI VOUS DÉPLACEZ LE CURSEUR SUR UN OBJET DE LA CARTE PUIS LE LAISSEZ IMMOBILE QUELQUES SECONDES, UNE AIDE APPARAÎTRA PRÈS DE L'OBJET, PAR EXEMPLE LE NOM D'UN VILLAGE.

## MISSIONS DISPONIBLES

VOUS POUVEZ CHOISIR N'IMPORTE LAQUELLE DES MISSIONS DISPONIBLES. ELLES RESSEMBLENT À DES PARCHEMINS ET CONTIENNENT UNE BRÈVE DESCRIPTION. SI VOUS DÉPLACEZ LE CURSEUR SUR UN PARCHEMIN, VOUS POUVEZ LIRE LA DESCRIPTION DE LA MISSION, VOIR LE LIEU SUR LA CARTE ET LA SOMME D'ARGENT QUE VOUS GAGNEREZ. POUR CHOISIR UNE MISSION, CLIQUEZ UNE FOIS SUR LE BGS ET LAISSEZ VOTRE HÉROS S'EMBARQUER POUR UN AUTRE PÉRIPLÉ. UN CHEMIN INDIQUERA LE VOYAGE À PARCOURIR ET LA DESTINATION FINALE SERA MARQUÉE D'UN X.

LA CARTE DE L'ÎLE SE FERMERA AUTOMATIQUEMENT, ET VOTRE PERSONNAGE SERA LANCÉ DANS UNE NOUVELLE MISSION.



## VILLE

LA VILLE EST UN LIEU TRÈS IMPORTANT SUR LA CARTE. TOUTES LES NOUVELLES ARRIVENT LÀ. LES VOYAGEURS VIENNENT À LA VILLE ET LE COMMERCE Y EST FLORISSANT. VOUS POURREZ VOUS REPOSER À L'ABRI DES SOLIDES REMPARTS ET VOUS PRÉPARER POUR LES AVENTURES À VENIR.

LA VILLE DE PLAGAT ÉTAIT AUTREFOIS LA CAPITALE DU ROYAUME DE UIMOIR. MAIS VOILÀ 70 ANNÉES DE CELA, UNE SÉRIE DE PHÉNOMÈNES EXTRAORDINAIRES TERRIFIA TOUTE LA POPULATION DE ÎLE : DES ÉCLAIRS ZÉBRAIENT LE CIEL, LES NUAGES TOURNOYAIENT FOLLEMENT, DES BRUITS SURNATURELS ÉTAIENT ENTENDUS DANS LES CAMPAGNES, DES TEMPÊTES RAVAGEAIENT L'ÎLE. DES TROUBLES COMMENCÈRENT ALORS. LES GENS ABANDONNÈRENT LEURS DEMEURS, PLUSIEURS VOULURENT TOUT SIMPLEMENT QUITTER L'ÎLE, MAIS NE PURENT Y PARVENIR. LA MAJORITÉ ALLA CHERCHER PROTECTION DERRIÈRE LES REMPARTS DE PLAGAT.

CETTE SURPOPULATION ENTRAÎNA PROMISCUITÉ ET MANQUE DE NOURRITURE, ET LE RESSENTIMENT GRANDIT PARMIS LE PEUPLE. LES GENS ACCUSÈRENT OUVERTEMENT LE GRAND MAGICIEN SKRAKAN, REJETÈRENT LES DÉSASTRES SUR LE COMPTE DE SA MAGIE ET SUR LE DOS DU ROI QUI "COMPLOTAIT" AVEC LE MAGICIEN.

LE ROI DUT FUIR LA VILLE ET SUCCOMBA PEU APRÈS SOUS LES COUPS DE BANDITS. CE FUT LA CHUTE DU ROYAUME DE UIMOIR. AVEC LE TEMPS, L'AGITATION SE CALMA ET L'ÎLE RETROUVA SON ÉQUILIBRE. DES SEIGNEURS FÉODaux RÉGNENT SUR CERTAINES RÉGIONS, DES BANDITS EN CONTRÔLENT D'AUTRES. PARTOUT AILLEURS, LES MONSTRES DOMINENT, SAUF À PLAGAT ET SES ALENTOURS, GOUVERNÉS PAR UN BOURGMESTRE.



DANS LEUR MAJORITÉ, LES VILLES NE SE REMIRENT JAMAIS DE CES ÉVÈNEMENTS DRAMATIQUES. LEURS HABITANTS AVAIENT FUI, LE COMMERCE DISPARUT, LES VILLAGES PROCHES SE VIDÈRENT. PLAGAT RESTA LE SEUL ENDROIT OÙ LA VIE ÉTAIT ENCORE FLORISSANTE. PETIT À PETIT, ELLE DEVINT LA DERNIÈRE VILLE, ET PEUT-ÊTRE LE SEUL ENDROIT SÛR DE UIMOIR.

TROIS DES ENDROITS MAJEURS DE LA VILLE SERONT PRÉSENTÉS À TOUT VOYAGEUR NOUVELLEMENT ARRIVÉ : LA PLUS FAMEUSE AUBERGE DE UIMOIR, LA MEILLEURE ARMURERIE ET L'ÉCOLE DES MAGIENS ET DES GUERRIERS.

CES ENDROITS SONT TOUTS SITUÉS AUTOUR DE LA PLACE CENTRALE DE PLAGAT, DONT LA VÉRITABLE ATTRACTION EST LA STATUE DORÉE DU GRAND MAGICIEN, LE SAUVEUR DU MONDE.

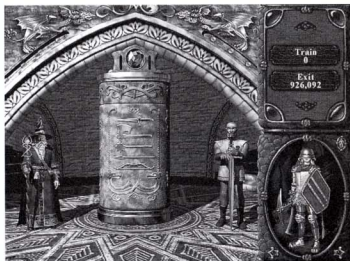
IL EST FACILE D'ENTRER DANS LA VILLE. IL SUFFIT DE LA SÉLECTIONNER SUR LA CARTE DE L'ÎLE, MAIS POUR S'Y ORIENTER, IL VOUS FAUT CONNAÎTRE CERTAINES CHOSES.

## CURSEUR

LORSQUE VOUS DÉPLACEZ LE CURSEUR DANS LA VILLE, NOTEZ QU'EN CERTAINS ENDROITS L'ILLUSTRATION CHANGE.

CELA SIGNIFIE QUE VOUS POUVEZ ENTRER DANS CET ENDROIT. CES ENDROITS SONT AU NOMBRE DE 5 :

- AUBERGE
- ARMURERIE
- ECOLE DES MAGICIENS ET DES GUERRIERS
- STATUE DU MAGICIEN
- PORTE DE LA VILLE



## AUBERGE

LES HOMMES AVISÉS S'ARRÊTENT EN CE LIEU NON SEULEMENT POUR Y BOIRE UN VERRE ET SE DÉTENDRE, MAIS AUSSI POUR Y DISCUTER. ILS APPRENNENT LES DERNIÈRES RUMEURS ET RENCONTRENT D'INTRÉPIDES AVENTURIERS PRÊTS À S'ENGAGER DANS LES PLUS INCROYABLES ENTREPRISES EN ÉCHANGE D'UN BON SALAIRE.

TOUT LE MONDE SAIT QUE L'AUBERGE DE PLAGAT EST L'ENDROIT OÙ SE RETROUVE TOUT LE MONDE ET QUE L'AUBERGISTE EN EST L'ÂME. IL CONNAÎT TOUTES LES DERNIÈRES NOUVELLES ET SAIT ÉCOUTER. LES GENS PARTAGENT LEURS SECRETS AVEC LUI, ET IL REND BIEN DES SERVICES SUPPLÉMENTAIRES. IL N'A JAMAIS QUITTÉ LA VILLE. CELA EST INUTILE CAR LE MONDE TOURNE AUTOUR DE LUI ET DE SON AUBERGE. IL EST INTÉRESSANT D'ALLER LUI PARLER ; IL SERT SOUVENT D'INTERMÉDIAIRE ENTRE EMPLOYEUR ET EMPLOYÉ. IL PEUT ÉGALEMENT AVOIR QUELQUES MISSIONS POUR VOUS !

## ECRAN DE L'AUBERGE

LES ÉLÉMENTS IMPORTANTS DE L'ÉCRAN DE L'AUBERGE SONT :

L'INTÉRIEUR DE L'AUBERGE ; L'AUBERGISTE EST AU CENTRE DE L'ÉCRAN.

LES PERSONNAGES ET LES MERCENAIRES SONT AU MILIEU EN BAS.

LE COMMANDANT DU GROUPE DE MERCENAIRES SÉLECTIONNÉ À CE MOMENT EST DANS L'ANGLE INFÉRIEUR GAUCHE.

LES CARACTÉRISTIQUES DU GROUPE DE MERCENAIRES SONT DANS L'ANGLE SUPÉRIEUR GAUCHE.

LE PORTRAIT DE L'UN DE VOS HÉROS EST DANS L'ANGLE INFÉRIEUR DROIT.

LE TABLEAU DE CONTRÔLE EST DANS L'ANGLE SUPÉRIEUR DROIT.



## PERSONNAGES ET MERCENAIRES



TOUS LES MERCENAIRES QUE VOUS POUVEZ ENGAGER ET TOUS VOS PERSONNAGES SE TROUVENT EN BAS DE L'ÉCRAN, SOUS LE PORTRAIT DE L'AUBERGISTE. LEUR CADRE EST DE COULEUR DIFFÉRENTE. UN PERSONNAGE A UN CADRE VIOLET, UN MERCENAIRE UN CADRE BLEU.

## MERCENAIRES

CHACQUE PORTRAIT EST ACCOMPAGNÉ DE 3 CHIFFRES. LE PRIX DU TYPE DE MERCENAIRE EST AU SOMMET DU PORTRAIT, LE NOMBRE DE PERSONNES DISPONIBLES EST DANS L'ANGLE INFÉRIEUR GAUCHE ET LE NOMBRE TOTAL DE MERCENAIRES DE CE TYPE DANS L'ANGLE INFÉRIEUR DROIT. LE PRIX CORRESPOND À LA QUANTITÉ DE MERCENAIRES PRÉSENTS.

LORSQU'UN TYPE DE MERCENAIRES EST SÉLECTIONNÉ, LE PORTRAIT SE DÉPLACE ET LE CÔTÉ GAUCHE DE L'ÉCRAN AFFICHE LEURS CARACTÉRISTIQUES.

### LE COMMANDANT DU GROUPE DE MERCENAIRES

VOUS POUVEZ VOIR LE COMMANDANT DU GROUPE DE MERCENAIRES QUE VOUS AVEZ CHOISI DANS L'ANGLE INFÉRIEUR GAUCHE DE L'ÉCRAN. IL EST POSSIBLE QU'IL VOUS PARLE DE LUI OU DE SON GROUPE. IL Y A DEUX FLÈCHES SOUS SON PORTRAIT. EN APPUYANT SUR CELLE DE GAUCHE VOUS RETOURNEZ AU GROUPE PRÉCÉDENT ; EN APPUYANT SUR CELLE DE DROITE VOUS PASSEZ AU GROUPE SUIVANT. VOUS POUVEZ AINSI INSPECTER TOUS LES MERCENAIRES QUI VOUS PROPOSENT LEURS SERVICES.

### CARACTÉRISTIQUES DU GROUPE DE MERCENAIRES

AU-DESSUS DU COMMANDANT DU GROUPE, IL Y A LE TABLEAU DE SON GROUPE. LE TABLEAU DES CARACTÉRISTIQUES DÉCRIT UN DES MERCENAIRES, MAIS TOUS LES AUTRES LUI SONT IDENTIQUES ET LES CARACTÉRISTIQUES SONT VALABLES POUR TOUTE UNITÉ. LE TABLEAU DES CARACTÉRISTIQUES EST ORGANISÉ DE LA MÊME FAÇON QUE CELUI DES HÉROS.

LES MERCENAIRES PEUVENT ÊTRE MAGICIENS OU GUERRIERS ET LEURS CARACTÉRISTIQUES PEUVENT ÊTRE DIFFÉRENTES (VOIR CHAPITRE "CARACTÉRISTIQUES DES PERSONNAGES").

## TABLEAU DE CONTRÔLE

VOUS POUVEZ DISCUTER AVEC LES MERCENAIRES ET LES PERSONNAGES EN UTILISANT LE TABLEAU SITUÉ DANS L'ANGLE SUPÉRIEUR DROIT. LE TABLEAU CONTIENT 3 COMMANDES :

- ENGAGER
- PARLER
- QUITTER

**ENGAGER :** LORSQUE VOUS EXAMINEZ UN TYPE DE MERCENAIRES, LA COMMANDE "ENGAGER" INDIQUE LA SOMME QUE VOUS DEVREZ PAYER POUR LES ENGAGER. APPUYEZ SUR CETTE COMMANDE ET LES MERCENAIRES VOUS REJOINDRONT ET LA SOMME SERA DÉDUITE DE VOTRE TRÉSOR.

**PARLER :** EN APPUYANT SUR CETTE COMMANDE, VOUS ÉCOUTEREZ CE QUE CE PERSONNAGE A À VOUS DIRE.

**QUITTER :** EN APPUYANT SUR "QUITTER", VOUS RETOURNEZ SUR LA PLACE CENTRALE DE LA VILLE.

## ARMURERIE

L'ARMURERIE EST LE SEUL VÉRITABLE MAGASIN D'ARMES DE UIMOIR. DES QUANTITÉS D'ARMES ET D'ARMURES DIFFÉRENTES SONT RASSEMBLÉES ICI, DU TYPE LE PLUS SIMPLE ET LE MOINS CHER À DES EXEMPLAIRES UNIQUES ET LÉGENDAIRES.

LES AVENTURIERS DE TOUTES LES ÎLES SE SONT RENDUS ICI POUR OBTENIR LES MEILLEURES ARMES, LES ARMURES LES PLUS RÉSISTANTES ET LES AMULETTES LES PLUS PUISSANTES, TOUT CE QUI ÉTAIT TROUVABLE DANS LE MONDE EXTÉRIEUR. MAIS PERSONNE N'EST JAMAIS REVENU ET CES TRÉSORS SE SONT ACCUMULÉS DANS UIMOIR. ILS ONT CHANGÉ DE PROPRIÉTAIRE BIEN SOUVENT ET ONT SERVI DES CAUSES JUSTES OU MAUVAISES. QUOI QUE VOUS CHERCHIEZ, VOUS POUVEZ LE TROUVER DANS L'ARMURERIE DE PLAGAT !

L'ARMURERIE EST REMPLIE D'OBJETS ÉTRANGES, QUI SONT TOUS À VENDRE. DE PLUS, VOUS POUVEZ TOUJOURS VENDRE LES OBJETS QUE POSSÈDE OU QUE PORTE VOTRE HÉROS.

## ECRAN DE L'ARMURERIE

L'ÉCRAN DE L'ARMURERIE EST DIVISÉ EN 6 PARTIES :

L'ENTRÉE DU MAGASIN ET LE MARCHAND SONT AU CENTRE.

LA TABLEAU DE CONTRÔLE, QUI PERMET D'ACHETER OU DE VENDRE DES OBJETS, EST DANS L'ANGLE SUPÉRIEUR DROIT.

LA FENÊTRE D'INFORMATIONS, QUI DONNE DES INFORMATIONS SUR VOS HÉROS, EST DANS L'ANGLE INFÉRIEUR DROIT.

LE PRÉSENTOIR MONTRANT CE QUE CONTIENT LE MAGASIN SE TROUVE DANS L'ANGLE SUPÉRIEUR GAUCHE.

LA TABLE OÙ VOUS POSEZ LES OBJETS À VENDRE OU À ACHETER SE TROUVE SOUS LE PRÉSENTOIR DANS LA PARTIE CENTRALE DE L'ÉCRAN.

LE PAQUETAGE DU HÉROS SE TROUVE DANS L'ANGLE INFÉRIEUR GAUCHE.





## ARMURERIE ET MARCHAND

LE MARCHAND VOUS ACCUEILLE À L'ENTRÉE DE SON MAGASIN. L'ARMURERIE EST DIVISÉE EN 4 DÉPARTEMENTS OÙ LES CHOSSES SUIVANTES SONT À VENDRE :

- ARMES
- ARMURES
- OBJETS MAGIQUES
- PARCHEMINS, POTIONS, GRIMOIRES

CHACQUE DÉPARTEMENT EST CLAIREMENT REPRÉSENTÉ DANS L'ILLUSTRATION, MAIS VOUS POUVEZ OBTENIR DE L'AIDE EN DÉPLAÇANT LE CURSEUR SUR UN DÉPARTEMENT ET EN LE LAISSANT IMMOBILE QUELQUES SECONDES. VOUS POURREZ AINSI LIRE CE QUE VOUS POUVEZ ACHETER DANS CETTE ÉTAGÈRE.

### DÉPARTEMENT DES ARMES

VOUS POUVEZ ICI TROUVER LES ARMES ORDINAIRES UTILISÉES SUR L'ÎLE : LES DAGUES ET LES ÉPÉES (COURTES, LONGUES, À DEUX MAINS), LES HACHES (À UNE ET DEUX MAINS), LES MASSUES (SIMPLES GOURDINS, GOURDINS CLOUTÉS, MASSUES, MASSES D'ARMES, FLÉAUX), LES PIQUES ET HALLEBARDES, LES ARCS ET ARBALÈTES (VOIR CHAPITRE CARACTÉRISTIQUES DE COMBAT DE BASE) ET LES BÂTONS DES MAGICIENS.

LA CATÉGORIE D'ARME N'EST PAS LE SEUL ÉLÉMENT IMPORTANT. LE MATÉRIAU DANS LEQUEL ELLE EST FAITE L'EST AUSSI. DES OBJETS PEUVENT ÊTRE RIGOREUSEMENT IDENTIQUES, MAIS FAITS D'UN MATÉRIAU DIFFÉRENT, CE QUI EXPLIQUERA LA DIFFÉRENCE DE QUALITÉ ET DE PRIX. EN PLUS DES DÉGÂTS QU'ELLE PEUT INFLIGER, UNE ARME A D'AUTRES QUALITÉS INTÉRESSANTES. PAR EXEMPLE, LES ÉPÉES SONT TRÈS PRÉCISES, LES PIQUES AMÉLIORENT LA VALEUR D'ENDURANCE DU PORTEUR, ETC.

### DÉPARTEMENT DES ARMURES

VOUS POURREZ TROUVER DANS LE SECOND DÉPARTEMENT DE L'ARMURERIE DES ARMURES ORDINAIRES NON MAGIQUES : CASQUES, ARMURES, ÉPAULIÈRES, GANTELETS ET BOTTES.

LES CASQUES PEUVENT ÊTRE DE CUIR, DE PLATE D'ARMURE OU EN FER. LES ARMURES SONT POUR TOUS LES GOÛTS ET TOUTES LES BOURSES : CUIR SOUPLE, COTTES DE MAILLES, PLATES D'ARMURES, PLASTRON DE FER OU CUIRASSES. LES ÉPAULIÈRES PEUVENT ÊTRE EN CUIR OU EN FER, ET PROTÈGENT DEPUIS LE COUDE JUSQU'À L'ÉPAULE. LES GANTELETS ET LES BOTTES SONT FAITS DES MÊMES MATÉRIEAUX QUE LE RESTE : CUIR, COTTES DE MAILLES, DE PLATES, ETC.

## DÉPARTEMENT DES OBJETS MAGIQUES

TOUT OBJET, QU'IL S'AGISSE D'UNE ARME, D'UNE ARMURE, D'UNE AMULETTE OU D'AUTRE CHOSE, PEUT POSSÉDER DES QUALITÉS MAGIQUES. PAR EXEMPLE, UNE ÉPÉE MAGIQUE PEUT AJOUTER QUELQUES POINTS AU MANIEMENT DE L'ÉPÉE. ON POURRAIT PRESQUE DIRE QU'UNE ÉPÉE MAGIQUE COMBAT D'ELLE-MÊME. CE GENRE D'OBJET EST PLACÉ SUR LE TROISIÈME PRÉSENTOIR. NOTEZ (!) QUE TOUT ÉQUIPEMENT DE GUERRIER N'EST DISPONIBLE QU'AUX SEULS GUERRIERS, ET QUE TOUT ÉQUIPEMENT DE MAGICIEN N'EST DISPONIBLE QU'AUX SEULS MAGICIENS. LES MAGICIENS NE PEUVENT PAS UTILISER LES ÉQUIPEMENTS DES GUERRIERS, ET VICE-VERSA.

## PARCHEMINS, GRIMOIRES ET POTIONS

VOUS POUVEZ, DANS LA QUATRIÈME ET DERNIÈRE ÉTAGÈRE DE L'ARMURERIE, ACHETER DES OBJETS MAGIQUES SPÉCIAUX : DES PARCHEMINS, DES GRIMOIRES ET DES POTIONS.

CHACQUE PARCHEMIN CONTIENT UN SORT, QUI PEUT ÊTRE LU PAR UN MAGICIEN OU UN GUERRIER. LE SORT PEUT APPARTENIR À N'IMPORTE QUELLE SPHÈRE ET NE PEUT ÊTRE UTILISÉ QU'UNE SEULE FOIS.

UN GRIMOIRE CONTIENT UN SORT DE CHAQUE SPHÈRE DE MAGIE ET NE PEUT ÊTRE LU QUE PAR UN MAGICIEN. LE MAGICIEN APPREND LES SORTS EN LISANT LE GRIMOIRE, APRÈS QUOI CE DERNIER SE DÉSINTÈGRE.

UNE FOIS ACHETÉ, LE GRIMOIRE VA DANS LE PAQUETAGE DU MAGICIEN. PUISQU'IL S'AGIT D'UN OBJET ORDINAIRE, IL PEUT ÊTRE DONNÉ À UN AUTRE MAGICIEN SI VOUS LE DÉSIREZ. MAIS DÈS QU'IL EST LU, LE GRIMOIRE N'EXISTE PLUS EN TANT QU'OBJET ORDINAIRE, ET LE MAGICIEN A INSCRIT DE NOUVEAUX SORTS DANS SON LIVRE DE SORTS.

LES POTIONS CONTIENNENT DES BREUVAGES QUI RESTITUEMENT DES POINTS DE VIE OU DE MANA. CERTAINES POTIONS REDONNENT À LA FOIS DES POINTS DE VIE ET DE MANA.

TOUTS LES OBJETS PRÉSENTÉS PRÉCÉDEMMENT PEUVENT ÊTRE UTILISÉS N'IMPORTE QUAND, DÈS LORS QUE LE PAQUETAGE EST ACCESSIBLE.

SI VOUS SÉLECTIONNEZ UN DÉPARTEMENT (CLIQUEZ SUR LE BOUTON DROIT DE LA SOURIS), UNE TORCHE S'ALLUME ET LES OBJETS DE CE DÉPARTEMENT SONT PLACÉS SUR LE PRÉSENTOIR.

## ÉTAGÈRE

VOUS POUVEZ VOIR DANS L'ANGLE SUPÉRIEUR GAUCHE 6 FENÊTRES NOMMÉES "ÉTAGÈRE". VOUS POUVEZ :

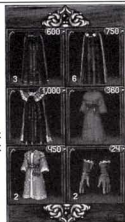
- VOIR LES OBJETS QU'ELLE CONTIENT
- EXAMINER LE PRIX DE CHAQUE OBJET
- DÉTERMINER LA QUANTITÉ D'OBJETS IDENTIQUES
- OBTENIR DE L'AIDE
- DÉPLACER UN OBJET SUR LA TABLE

## VOIR LES OBJETS

LE CONTENU DE L'ÉTAGÈRE SÉLECTIONNÉE EST AUTOMATIQUEMENT PLACÉ SUR LE PRÉSENTOIR. UTILISEZ LES DEUX FLÈCHES (EN HAUT ET EN BAS DU PRÉSENTOIR) POUR EXAMINER LES OBJETS DU PRÉSENTOIR.

SI VOUS DÉPLACEZ LE CURSEUR VERS LES FLÈCHES, LEURS ORNEMENTS DE CRISTAL SE METTRONT À BRILLER. EN CLIQUANT SUR LE BGS, VOUS POURREZ VOIR LES OBJETS DÉFILER : LA FLÈCHE DROITE PERMET D'AVANCER, LA FLÈCHE GAUCHE DE RECULER. EN MAINTENANT LE BGS APPUYÉ, VOUS FEREZ DÉFILER RAPIDEMENT TOUTS LES OBJETS DU PRÉSENTOIR.

## PRIX ET QUANTITÉ DES OBJETS



CHACQUE OBJET EST ACCOMPAGNÉ DE DEUX CHIFFRES : LE PRIX DE L'OBJET SE TROUVE EN HAUT, SUR LE TABLEAU DE BOIS ROUGE, ET LE NOMBRE D'OBJETS IDENTIQUES DISPONIBLES SE TROUVE EN BAS.

## AIDES

VOUS POUVEZ OBTENIR DE L'AIDE DE LA FAÇON HABITUELLE (EN LAISSANT LE CURSEUR IMMOBILE SUR UN OBJET). ELLE VOUS DONNERA LE NOM DE L'OBJET, LE MATÉRIAU DANS LEQUEL IL EST FAIT, ET PLUSIEURS DE SES CARACTÉRISTIQUES. LES CARACTÉRISTIQUES D'UNE ARME SONT DÉGÂTS ET ATTAQUES. LES CARACTÉRISTIQUES D'UNE ARMURE (QUAND IL Y EN A) SONT ENDURANCE ET DÉFENSE. L'AIDE D'UN OBJET MAGIQUE PORTE SUR LA MAGIE QUE CONTIENT L'OBJET. LES AIDES DES GRIMOIRES ET DES PARCHEMINS NOMMENT LES SORTS QU'ILS CONTIENNENT. LES AIDES DES POTIONS DONNENT LE CONTENU ET LES AIDES DES AMULETTES INDIQUENT LEURS NOMS ET LEURS PROPRIÉTÉS.

## DÉPLACER DES OBJETS SUR LA TABLE

SI L'OBJET VOUS INTÉRESSE ET QUE VOUS DÉSIREZ L'ACHETER, CLIQUEZ DESSUS AVEC LE BGS, AMENEZ-LE SUR LA TABLE ET LÂCHEZ-LE. S'IL Y A PLUSIEURS OBJETS IDENTIQUES ET QUE VOUS VOULIEZ TOUS LES AMENER SUR LA TABLE, MAINTENEZ APPUYÉE LA COMMANDE "MAJ" EN MÊME TEMPS QUE VOUS EFFECTUEZ LES ACTIONS DÉCRITES PRÉCÉDEMMENT.

## TABLE

LE TABLEAU SITUÉ SOUS LE PRÉSENTOIR EST APPELÉ LA "TABLE".

A LA DIFFÉRENCE DU PRÉSENTOIR QUI CONSISTE EN UN NOMBRE INFINI D'ALVÉOLES, LA TABLE NE CONTIENT QUE 5 ALVÉOLES. POSEZ LES OBJETS SUR LA TABLE SI VOUS VOULEZ : QUE VOS HÉROS ÉCHANGENT LEURS OBJETS  
SÉLECTIONNER DES OBJETS À ACHETER OU À VENDRE.

## ECHANGER DES OBJETS

L'ARMURERIE EST LE MEILLEUR ENDROIT POUR ÉCHANGER ET ESSAYER DES OBJETS. IL NE PEUT Y AVOIR QU'UN SEUL HÉROS À LA FOIS DANS L'ARMURERIE. VOUS POUVEZ DÉPLACER DES OBJETS DE SON PAQUETAGE JUSQUE SUR LA TABLE ET FAIRE ENTRER UN AUTRE HÉROS. CELUI-CI POURRA ALORS REVÊTIR LES OBJETS SITUÉS SUR LA TABLE OU LES METTRE DANS SON PAQUETAGE.

LES ÉCHANGES D'OBJETS NE PEUVENT SE DÉROULER QU'ENTRE 2 GUERRIERS OU ENTRE 2 MAGICIENS. CELA PARCE QU'UN OBJET NE PEUT ÊTRE UTILISÉ QUE PAR UNE SEULE CLASSE DE PERSONNAGES.

## ACHETER ET VENDRE DES OBJETS

VOUS POUVEZ AUSSI BIEN DÉPLACER DES OBJETS DU PRÉSENTOIR QUE DE LA TABLE. POUR LES DIFFÉRENCIER, FAITES ATTENTION À L'ÉTIQUETTE COLORÉE D'UN OBJET. SI ELLE EST ROUGE, L'OBJET A ÉTÉ DÉPLACÉ DU PRÉSENTOIR, SI ELLE EST VERTE, IL A ÉTÉ DÉPLACÉ DU PAQUETAGE.

VOUS NE POUVEZ PAS ESSAYER LES OBJETS AVANT DE LES AVOIR ACHETÉS. SI VOUS CHANGEZ D'AVIS ET DÉSIREZ RENDRE L'OBJET APRÈS L'AVOIR ACHETÉ ET ÊTRE REMBOURSÉ, C'EST POSSIBLE, MAIS VOUS NE SEREZ REMBOURSÉ QUE DE LA MOITIÉ DU PRIX PAYÉ.

VOUS POUVEZ UTILISER LE TABLEAU DE CONTRÔLE POUR ACHETER OU VENDRE DES OBJETS SUR LA TABLE.

### TABLEAU DE CONTRÔLE

LE TABLEAU DE CONTRÔLE SE TROUVE DANS L'ANGLE SUPÉRIEUR DROIT DE L'ÉCRAN DE L'ARMURERIE ET CONTIENT 4 BOUTONS :

- ANNULER
- ACHETER
- VENDRE
- QUITTER

**ANNULER :** LA COMMANDE "ANNULER" FAIT DISPARAÎTRE TOUS LES OBJETS DE LA TABLE. SI LES OBJETS VENAIENT DU PRÉSENTOIR, ILS Y RETOURNENT. S'ILS VENAIENT DU PAQUETAGE, ILS Y REPRENNENT LEUR PLACE. SI UNE ARMURE OU UNE ARME VENAIENT D'UN HÉROS, ILS SE RETROUVENT DANS SON PAQUETAGE.

LE CHIFFRE DU BOUTON "ANNULER" INDIQUE LA SOMME DONT VOUS DISEZ À CE MOMENT PRÉCIS. SI VOUS APPUYEZ SUR CETTE COMMANDE, VOUS N'ACHÈTEREZ NI NE VENDREZ RIEN, ET VOUS AUREZ TOUJOURS AUTANT DANS VOTRE BOURSE.

**ACHETER :** SI DES OBJETS DE L'ARMURERIE SONT PLACÉS SUR LA TABLE ET QUE VOUS APPUYEZ SUR LA COMMANDE "ACHETER", CES OBJETS VOUS APPARTIENDRONT. ILS SONT PLACÉS DANS LE PAQUETAGE DE VOTRE HÉROS, ET LEUR PRIX SERA DÉDUIT DE VOTRE COMPTE.

LE CHIFFRE DE LA COMMANDE "ACHETER" DONNE LE PRIX DES OBJETS DE L'ARMURERIE MIS EN VENTE. LE CHIFFRE EST PRÉCÉDÉ D'UN "+" CAR CETTE SOMME SERA DÉDUITE DE VOTRE COMPTE.

**VENDRE :** SI VOS OBJETS SE TROUVENT SUR LA TABLE ET QUE VOUS APPUYEZ SUR LA COMMANDE "VENDRE", VOUS VENDREZ CES OBJETS. ILS SE RETROUVERONT DANS LES

DÉPARTEMENTS DE L'ARMURERIE.

LE CHIFFRE DU BOUTON "ACHETER" DONNE LE PRIX DES OBJETS DE L'ARMURERIE QUE VOUS ÊTES PRÊT À VENDRE. LE CHIFFRE EST PRÉCÉDÉ D'UN "+" CAR CETTE SOMME SERA AJOUTÉE À VOTRE COMPTE.

**QUITTER :** LA COMMANDE "QUITTER" VOUS PERMET DE QUITTER L'ARMURERIE ET DE RETOURNER SUR LA PLACE CENTRALE. FAITES



BIEN ATTENTION, LORSQUE VOUS APPUYEZ SUR "QUITTER" QU'IL N'Y AIT PLUS RIEN SUR LA TABLE. SINON, EN QUITTANT LE MAGASIN, VOUS ACHÈTEREZ AUTOMATIQUEMENT LES OBJETS DU MAGASIN ET VENDREZ AUTOMATIQUEMENT LES VÔTRES !

LE CHIFFRE DU BOUTON "QUITTER" CHANGE À CHAQUE FOIS QU'UN OBJET VA ET VIENT. IL S'AGIT DE LA SOMME QU'IL VOUS RESTERA APRÈS AVOIR CONCLU LA TRANSACTION.

## FENÊTRE D'INFORMATIONS

VOUS CONNAISSEZ DÉJÀ LA FENÊTRE D'INFORMATIONS (VOIR ECRAN DE MISSION PRINCIPALE). VOUS POUVEZ VOIR UN DE VOS HÉROS. EUX SEULS PEUVENT ENTRER DANS L'ARMURERIE. LE HÉROS EST ARMÉ ET ÉQUIPÉ COMME DANS SA MISSION PRÉCÉDENTE.

IL Y A 4 COMMANDES DANS LES ANGLES DE LA FENÊTRE D'INFORMATIONS.

EN APPUYANT SUR LES DEUX FLÈCHES DU BAS, VOUS POUVEZ EXAMINER TOUS VOS HÉROS EN ORDRE CONSÉCUTIF. EN APPUYANT SUR LA COMMANDE DANS L'ANGLE



SUPÉRIEUR DROIT, VOUS FAITES APPARAÎTRE LE TABLEAU DE CARACTÉRISTIQUES DU HÉROS. EN OBSERVANT LE TABLEAU, VOUS REPÉREREZ AUSSITÔT SES FORCES ET SES FAIBLESSES, VOUS POUVEZ FACILEMENT SUIVRE LES MODIFICATIONS DE CARACTÉRISTIQUES, LORSQUE VOTRE HÉROS ESSAYE DIVERSES ARMES ET ARMURES. CHAQUE OBJET QUE PORTE VOTRE HÉROS EST VISIBLE DANS LA FENÊTRE D'INFORMATIONS ET PEUT FAIRE L'OBJET D'UNE AIDE (VOIR CHAPITRE AIDE DE PRÉSENTOIR).

## LIVRE DE SORTS

UN MAGICIEN A LE SYMBOLE DE MAGIE DANS L'ANGLE SUPÉRIEUR GAUCHE. EN APPUYANT DESSUS, VOUS OUVRIREZ LE LIVRE DE SORTS DU MAGICIEN. IL EST TRÈS UTILE D'EXAMINER SES SORTS POUR DÉTERMINER CEUX DONT IL A BESOIN. ÉVIDEMMENT, VOUS NE POUVEZ PAS LANCER DE SORTS EN VILLE. LE TABLEAU DU LIVRE DE SORTS S'OUVRE AU-DESSUS DU PAQUETAGE ET RECOUVRE LA TABLE.

## PAQUETAGE

LE TABLEAU DU BAS REPRÉSENTE LE PAQUETAGE DU HÉROS DONT ON PEUT VOIR LE PORTRAIT DANS LA FENÊTRE D'INFORMATIONS (VOIR CHAPITRE "MISSION").

SI VOUS OUVREZ LE PAQUETAGE DU HÉROS DANS L'ARMURERIE, CHAQUE OBJET SE VERRA ATTRIBUER UN PRIX.

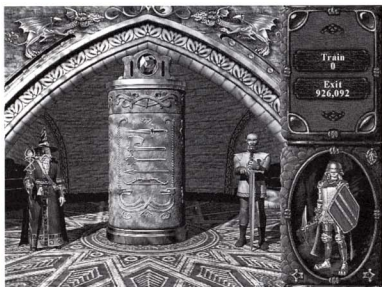
## OR



SEUL LE HÉROS POSSÈDE DE L'OR, AUCUN AUTRE PERSONNAGE N'EN POSSÈDE. IL SE TROUVE TOUJOURS DANS LA DERNIÈRE ALVÉOLE DU PAQUETAGE, VOUS NE POUVEZ LE PLACER DANS AUCUNE AUTRE ALVÉOLE.

LORS D'UN ACHAT, LA SOMME NÉCESSAIRE EST DÉDUITE DE VOTRE COMPTE, QUE LE PAQUETAGE DU HÉROS SOIT OUVERT OU NON.

## ECOLE DES MAGICIENS ET DES GUERRIERS



L'ECOLE DES MAGICIENS ET DES GUERRIERS EST UN CENTRE D'ENTRAÎNEMENT OÙ LES PERSONNAGES AMÉLIORENT LEURS CONNAISSANCES ET LEURS COMPÉTENCES. LES COMPÉTENCES ACQUISES LORS DE COMBATS LONGS ET ÉPUISSANTS PEUVENT ÊTRE APPRISSES ICI TRÈS RAPIDEMENT MAIS À UN COÛT TRÈS ÉLEVÉ.

L'ÉCOLE EMPLOIE DEUX INSTRUCTEURS : UN MAGICIEN ET UN GUERRIER. ILS VOUS ACCUEILLENT À L'ENTRÉE, SE TENANT À CÔTÉ D'UNE COLONNE DE COMPÉTENCES. SI VOUS DÉPLACEZ LE CURSEUR SUR L'UN D'ENTRE EUX, IL VOUS PARLERA EN DÉSIGNANT LA COLONNE. LE GESTE DU MAGICIEN - INSTRUCTEUR FAIT APPARAÎTRE SUR LA COLONNE 5 SYMBOLES DE SPHÈRES DE MAGIE : EAU, FEU, AIR, TERRE ET CIEL. LE GUERRIER INSTRUCTEUR FAIT APPARAÎTRE 5 COMPÉTENCES DE COMBAT DE BASE : EPÉE, CONTONDANTE, HACHE, PIQUE, ET ARME DE TIR (VOIR CHAPITRE "CRÉER UN PERSONNAGE : COMPÉTENCES DE COMBAT DE BASE, COMPÉTENCES DE MANIPULATION DES SPHÈRES DE MAGIE").

L'ÉCRAN DE L'ÉCOLE EST DIVISÉ EN 3 PARTIES :

- FENÊTRE D'INFORMATIONS
- TABLEAU DE CONTRÔLE
- COLONNE DE COMPÉTENCES

### FENÊTRE D'INFORMATIONS

LA FENÊTRE D'INFORMATIONS CONTIENT COMME D'HABITUDE LE PORTRAIT DU HÉROS. EN CLIQUANT SUR LE SYMBOLE DANS L'ANGLE SUPÉRIEUR DROIT DE LA FENÊTRE D'INFO, VOUS POURREZ EXAMINER LE TABLEAU DES CARACTÉRISTIQUES. VOUS POUVEZ ÉVALUER LES CARACTÉRISTIQUES DE VOTRE HÉROS ET CHOISIR CELLE QUE VOUS VOULEZ AMÉLIORER. LES DEUX FLÈCHES DU BAS VOUS PERMETTENT D'INSPECTER TOUS LES PERSONNAGES.

## TABLEAU DE CONTRÔLE

IL Y A 3 COMMANDES SUR LE TABLEAU DE CONTRÔLE :

- ENTRAÎNEMENT
- PARLER
- QUITTER

**ENTRAÎNEMENT :** APPUYEZ AVEC LE BGS SUR LA COMMANDE "ENTRAÎNEMENT" SI VOUS ÊTES D'ACCORD SUR LE MONTANT DE L'ENTRAÎNEMENT. LE CRISTAL VIOLET S'ILLUMINERA, LA COMPÉTENCE DE VOTRE HÉROS S'AMÉLIORERA ET L'INSTRUCTEUR RECEVRA LA SOMME CONVENUE.

**PARLER :** SI VOUS VOULEZ PARLER AUX INSTRUCTEURS, CLIQUEZ AVEC LE BGS SUR LA COMMANDE "PARLER". IL SE PEUT QU'ILS AIENT DES NOUVELLES POUR VOUS.

**QUITTER :** LA COMMANDE "QUITTER" VOUS PERMET DE RETOURNER À LA PLACE CENTRALE. LE CHIFFRE SUR CE BOUTON INDIQUE LA SOMME QU'IL VOUS RESTE, AU CAS OÙ VOUS AVEZ PAYÉ UN ENTRAÎNEMENT.

## COLONNE DE COMPÉTENCES

À L'ÉCOLE, DEUX INSTRUCTEURS ATTENDENT VOTRE ARRIVÉE. ILS SE TIENNENT DE CHAQUE CÔTÉ DE LA COLONNE DE COMPÉTENCES. VOUS CONNAISSEZ DÉJÀ CETTE COLONNE DE COMPÉTENCES DEPUIS LE CHAPITRE "CARACTÉRISTIQUES DE PERSONNAGES". SI LE PERSONNAGE EST UN GUERRIER, LA COLONNE PRÉSENTERA 5 COMPÉTENCES DE COMBAT DE BASE. S'IL S'AGIT D'UN MAGICIEN, 5 SYMBOLE DE SPHÈRES DE MAGIE APPARAÎTRONT (VOIR CHAPITRE "CARACTÉRISTIQUES DE PERSONNAGE : COMPÉTENCES DE COMBAT DE BASE, COMPÉTENCES DE MANIPULATION DE SPHÈRES DE MAGIE").

LORSQUE VOUS INSPECTEZ VOS PERSONNAGES, LA COLONNE PRÉSENTERA SON CÔTÉ GUERRIER OU MAGICIEN, EN FONCTION DU PERSONNAGE S'APPROCHANT DE LA COLONNE.

LE CHOIX DE LA COMPÉTENCE À AMÉLIORER SE FAIT SUR LA COLONNE, EN CLIQUANT AVEC LE BGS SUR LE SYMBOLE CORRESPONDANT. LE NIVEAU D'ENTRAÎNEMENT EST DÉTERMINÉ AUTOMATIQUEMENT POUR CHAQUE PERSONNAGE.

## PRIX DE L'ENTRAÎNEMENT

PARTI DES SYMBOLES DE LA COLONNE, VOUS POUVEZ CHOISIR LA COMPÉTENCE QUE VOUS VOULEZ AMÉLIORER (UNE COMPÉTENCE DE COMBAT OU UNE SPHÈRE DE MAGIE). EN FONCTION DE LA CARACTÉRISTIQUE DU PERSONNAGE, L'ENTRAÎNEMENT SERA PLUS OU MOINS ÉLABORÉ. SI LA COMPÉTENCE N'EST PAS ENCORE DÉVELOPPÉE, L'ENTRAÎNEMENT SERA SIMPLE ET BON MARCHÉ. CHAQUE ENTRAÎNEMENT AMÉLIORE LA COMPÉTENCE DE 1. SI LA COMPÉTENCE ÉTAIT DE 0, LE PRIX DU PREMIER COURS SERA DE 1000 PIÈCES. CHAQUE ENTRAÎNEMENT SUIVANT (C'EST-À-DIRE CHAQUE AMÉLIORATION) COÛTERA PLUS CHER. LE PRIX DE L'ENTRAÎNEMENT QUE VOUS AVEZ CHOISI POUR VOTRE HÉROS EST INDICUÉ SUR LA COMMANDE "ENTRAÎNEMENT".



## COMMENT DÉBUTER UNE MISSION

VOUS POUVEZ OBTENIR VOTRE PROCHAINE MISSION DANS N'IMPORTE LEQUEL DES LIEUX DE LA VILLE. DIVERSES PERSONNES SE RENDENT À L'AUBERGE. CERTAINES PROPOSENT LEURS SERVICES, D'AUTRES RECHERCHENT DES GENS QUI POURRAIENT LES AIDER. ET L'AUBERGISTE CONNAÎT TOUJOURS LES DERNIÈRES NOUVELLES. L'ARMURIER CONNAÎT TOUTS LES DÉTAILS, NON SEULEMENT DES OBJETS QU'IL PROPOSE, MAIS AUSSI DES DERNIERS DÉVELOPPEMENTS DES AFFAIRES DE L'ÎLE. LES INSTRUCTEURS DE L'ÉCOLE ONT RENCONTRÉ BEAUCOUP DE HÉROS, OÙ DE GENS QUI VOLAIENT DEVENIR DES HÉROS. ILS CONNAISSENT QUELQUES SECRETS. PARCOUREZ LA VILLE ET PARLEZ AUX GENS, ILS POURRAIENT BIEN AVOIR UNE MISSION POUR VOUS.

## PORTE

POUR QUITTER LA VILLE, VOUS DEVEZ EN FRANCHIR LA PORTE. CLIQUEZ AVEC LE BGS SUR LA PORTE ET VOUS RETROUVerez SUR LA CARTE DE L'ÎLE, MAIS SEULEMENT SI VOUS AVEZ CHOISI VOTRE PROCHAINE MISSION, SANS QUOI LES GARDES NE VOUS LAISSERONT PAS SORTIR.

## MENU DE LA VILLE

AU CENTRE DE LA PLACE CENTRALE SE TROUVE LA STATUE DU GRAND MAGICIEN, LE SAUVEUR DU MONDE. CETTE STATUE A ÉTÉ DRESSÉE EN SOUVENIR DES TERRIBLES CATACLYSMES ET DES ACTIONS HÉROÏQUES DES GRANDS MAGIENS, ET PLUSIEURS AUTRES L'ONT ÉTÉ DANS TOUTES LES ÎLES. CETTE STATUE N'EST PAS SIMPLEMENT UNE ATTRACTION TOURISTIQUE. VOUS POUVEZ ACTIVER LE MENU DE LA VILLE EN CLIQUANT AVEC LE BGS SUR LA STATUE.

LE MENU DE LA VILLE OFFRE LES OPTIONS SUIVANTES :

- CHARGER
- ENREGISTRER
- OPTIONS SON
- QUITTER JEU
- RETOUR AU JEU
- (VOIR MENU DE L'ÉCRAN DE COMBAT).

## OPTIONS DU MENU PRINCIPAL

### CHARGER JEU

SI VOUS AVEZ SAUVEGARDÉ DES PARTIES, VOUS POUVEZ CHARGER N'IMPORTE LAQUELLE EN SÉLECTIONNANT SON NOM DANS LA LISTE.

### PANTHÉON

PRÉSENTE LA LISTE DES JOUEURS QUI ONT TERMINÉ LE JEU, MARQUÉ LE PLUS DE POINTS ET OBTENU LES MEILLEURS RÉSULTATS.

## MULTI-JOUEURS

TOUTE PARTIE DE RAGE OF MAGES EST CRÉÉE SUR LA TECHNOLOGIE CLIENT-SERVEUR. LE SERVEUR FAIT PARTIE DU PROGRAMME QUI S'OCCUPE DU JEU MULTI-JOUEURS DANS SON ENSEMBLE, C'EST-À-DIRE QUE LES ÉVÉNEMENTS SE DÉROULANT DANS LA PARTIE SONT ENREGISTRÉS ET ANALYSÉS PAR LE SERVEUR. EST CLIENT TOUT PARTICIPANT AU JEU.

SERVEUR ET CLIENT PEUVENT ÊTRE UN SEUL ORDINATEUR. AINSI, IL Y A 3 TYPES DE PARTIES EN MULTI-JOUEURS :

- SERVEUR DÉDIÉ MULTI-JOUEURS
- SERVEUR LOCAL MULTI-JOUEURS
- SERVEUR INTERNET MULTI-JOUEURS

LE SERVEUR EST OBLIGATOIRE POUR LES PARTIES EN MULTI-JOUEURS. UN SERVEUR CONTRÔLE UNE PARTIE EN MULTI-JOUEURS.

### SERVEUR DÉDIÉ MULTI-JOUEURS : CE

SERVEUR MULTI-JOUEURS EST PRÉFÉRABLE LORSQU'IL Y A BEAUCOUP DE JOUEURS. IL EST RECOMMANDÉ D'UTILISER COMME SERVEUR L'ORDINATEUR AYANT LE PROCESSEUR LE PLUS PUISSANT. L'OPTION "SERVEUR" DU MENU PRINCIPAL EST RESPONSABLE DU SCHEMA SERVEUR DÉDIÉ EN PARTIE MULTI-JOUEURS.



### SERVEUR LOCAL MULTI-

JOUEURS : L'ORDINATEUR SERVEUR EST AUSSI UN ORDINATEUR CLIENT. DANS CETTE CONFIGURATION, L'ORDINATEUR GÈRE LA PARTIE DANS SON ENSEMBLE MAIS REPRÉSENTE AUSSI UN JOUEUR. CELA DEMANDE BEAUCOUP DE RESSOURCES, ET LA VITESSE DU JEU DÉPEND DU NOMBRE DE JOUEURS.

### SERVEUR INTERNET MULTI-JOUEURS :

L'ORDINATEUR EST CLIENT ET S'ENGAGE DANS UNE PARTIE CRÉÉE PAR UN ORDINATEUR FONCTIONNANT COMME SERVEUR.

LORSQUE VOUS SÉLECTIONNEZ UN JEU EN MULTI-JOUEURS DANS LE MENU PRINCIPAL, L'ÉCRAN SERA SIMILAIRE À UN ÉCRAN DE PARTIE EN SOLITAIRE.

SI VOUS AVEZ DÉJÀ JOUÉ, ET QUE VOUS AIMEZ VOTRE PERSONNAGE, VOUS POUVEZ LE SÉLECTIONNER. VOUS POUVEZ AUSSI CRÉER UN NOUVEAU PERSONNAGE. DANS CE DERNIER CAS, SÉLECTIONNEZ L'OPTION "NOUVEAU PERSONNAGE" ET CLIQUEZ AVEC LE BGS SUR LA COMMANDE "ACCEPTER". VOUS POURREZ ENSUITE CRÉER UN NOUVEAU PERSONNAGE DE LA FAÇON HABITUELLE (VOIR CHAPITRE "CRÉER

UN PERSONNAGE").

LA SEULE DIFFÉRENCE AVEC LE JEU EN SOLO EST QUE VOUS POUVEZ CHOISIR L'APPARENCE DE VOTRE HÉROS À PARTIR D'UN CHOIX DE NOMBREUX PORTRAITS (CLIQUEZ SUR LES COMMANDES SE TROUVANT SOUS LES PORTRAITS POUR EN CHOISIR UN).

APRÈS AVOIR CRÉÉ VOTRE PERSONNAGE, CLIQUEZ AVEC LE BGS SUR LA COMMANDE "ACCEPTER". UNE BOÎTE DE DIALOGUE APPARAÎTRA, ET VOUS DEVREZ CHOISIR LE PROTOCOLE DE RÉSEAU (VOIR CHAPITRE "SERVEUR") QUE VOUS ALLEZ UTILISER. LE MENU SUIVANT S'AFFICHERA :

IL S'AGIT D'UNE LISTE DE SERVEURS DISPONIBLES, ET D'UNE LISTE DE NOMS DE JOUEURS. VOUS POUVEZ LES REJOINDRE OU

CRÉER VOTRE PROPRE PARTIE. SI VOUS VOLEZ REJOINDRE UNE PARTIE DÉJÀ EXISTANTE, SÉLECTIONNEZ "REJOINDRE". CELA FERA DE VOTRE ORDINATEUR UN CLIENT ET VOUS CONNECTERA AU SERVEUR SÉLECTIONNÉ.

L'OPTION "OUVRIR" FERA DE VOTRE ORDINATEUR À LA FOIS UN SERVEUR ET

UN CLIENT. VOUS CRÉEREZ VOTRE JEU, ET LE RESTE DES JOUEURS POURRA VOUS REJOINDRE. VOUS DEVREZ CHOISIR UNE CARTE DANS LA LISTE DES CARTES DISPONIBLES ET CLIQUER AVEC LE BGS SUR LA COMMANDE "ACCEPTER".

À LA DIFFÉRENCE D'UN JEU SOLO, UNE PARTIE EN MULTI-JOUEURS N'A PAS D'OBJECTIF PRÉCIS. LA SEULE MISSION EST DE LIQUIDER TOUT LE MONDE ! MAIS ELLE A SES PROPRES ATTRAITES. VOUS POURREZ DURANT LA PARTIE AMÉLIORER LES COMPÉTENCES DE VOTRE PERSONNAGE, TROUVER DES OBJETS INTÉRESSANTS, COMBATTRE DIVERS ENNEMIS ET MONSTRES ET, CE QUI EST ENCORE PLUS IMPORTANT, CONVERSER AVEC LES AUTRES JOUEURS. DANS UNE PARTIE MULTI-JOUEURS, LES BÂTIMENTS SONT TRÈS SOUVENT UTILISÉS. PAR EXEMPLE, L'ARMURERIE PEUT ÊTRE TROUVÉE SUR LA CARTE ELLE-MÊME. ELLE SE TROUVE EN PLEIN MILIEU DE LA CARTE, ET L'ON PEUT Y ENTRER COMME DANS UNE PARTIE SOLO. L'AUBERGE, L'ENDROIT OÙ VOUS POUVEZ ENGAGER LE PLUS DE MERCENAIRES, EST ÉGALEMENT SUR LA CARTE.

## SERVEUR



CETTE COMMANDE VOUS PERMET DE LANCER LE SERVEUR DÉDIÉ. DANS CE CAS, VOUS DEVREZ D'ABORD CHOISIR LE TYPE DE PROTOCOLE ET LE TYPE DE CONNEXION QUE VOUS ALLEZ UTILISER. RAGE OF MAGIENS SUPPORTE 4 PROTOCOLES: IPX, OPTIMAL POUR LES RÉSEAUX LOCAUX.

TCP/IP, QUI PERMET LE JEU PAR INTERNET. SI VOUS UTILISEZ TCP/IP DANS LE RÉSEAU LOCAL, LE JEU RALENTIRA. C'EST POURQUOI SON USAGE N'EST PAS RECOMMANDÉ EN RÉSEAU LOCAL.

MODEM

SÉRIE

LE MENU PROPOSERA LES PROTOCOLES QUI SONT INSTALLÉS SUR VOTRE ORDINATEUR.

QUAND VOUS AVEZ CHOISI UN PROTOCOLE, CLIQUEZ AVEC LE BGS SUR LA COMMANDE "ACCEPTER". VOUS PASSEREZ ENSUITE AU MENU SUIVANT : CHOISIR UNE CARTE.

LE MENU CARTE AFFICHE LA LISTE DES JOUEURS QUI ONT REJOINT LE SERVEUR DONNÉ ET VOUS PERMET DE DISCUTER AVEC EUX.

IL Y A 3 OPTIONS POSSIBLES DANS LE MENU CARTE :

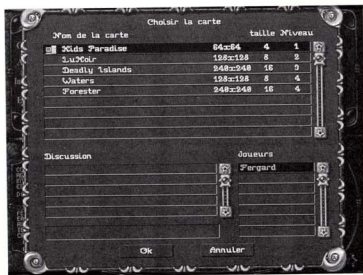
"ACCEPTER" LANCE LE SERVEUR

"CHANGER CARTE" VOUS RAMÈNE AU DÉBUT DU MENU, À LA SÉLECTION DE LA CARTE

"STOP" ARRÊTE LE SERVEUR

## VIDÉO

CETTE OPTION DU MENU PRINCIPAL VOUS PERMET DE VISIONNER LES VIDÉOS DU JEU QUE VOUS AVEZ COMPLÉTÉ. LES VIDÉOS PEUVENT ÊTRE SÉLECTIONNÉES DANS LA LISTE SUGGÉRÉE.



## QUITTER

PERMET DE RETOURNER À WINDOWS.

## APPENDICES

### MAGIE

LA MAGIE DANS RAGE OF MAGES TIRE SA PUISSANCE DE 5 SPHÈRES D'ÉNERGIE. COMME IL REPRÉSENTE UNE LIGNE OU UN FLUX D'ÉNERGIE, LE MOT "SPHÈRE" A UNE VALEUR PLUS SYMBOLIQUE QUE PHYSIQUE.



LORSQU'IL INVOQUE UN SORT, UN MAGICIEN UTILISE L'ÉNERGIE D'UNE CERTAINE SPHÈRE ET LE SUCCÈS DE SON UTILISATION DÉPEND DIRECTEMENT DE CE PHÉNOMÈNE. POUR BIEN METTRE EN ÉVIDENCE LES CIRCONSTANCES, LES SPHÈRES ONT REÇU LES NOMS DE 5 ÉLÉMENTS DE BASE : FEU, AIR, EAU, TERRE ET CIEL.



**SPHÈRE DE FEU** LA MAGIE DE LA SPHÈRE DE FEU CONTIENT LES SORTS LES PLUS DESTRUCTEURS, CRÉANT TOUS TYPES DE CHALEURS ET DE FLAMMES : JETS DE FEU ET OBSTACLES DE FEU.



**SPHÈRE DE L'EAU** LA SPHÈRE DE L'EAU CONTIENT SURTOUT DES SORTS DE COMBAT, QUI NE CAUSENT PAS DE DÉGÂTS IMMÉDIATS, MAIS METTENT DU TEMPS À ÊTRE ACTIVÉS. PAR EXEMPLE, EN UTILISANT LA SPHÈRE DE L'EAU, VOUS POUVEZ CRÉER UNE BRUME EMPOISONNÉE QUI NE CAUSE DE DÉGÂTS QUE SI UNE UNITÉ SE TROUVE DEDANS. L'EAU, DANS TOUS SES ÉTATS, EST CONTRÔLÉE PAR LA MAGIE DE L'EAU.



**SPHÈRE DE L'AIR** LES SORTS DE L'AIR AFFECTENT LES FLUX ÉTHÉRÉS ET LUMINEUX. LORSQU'IL LES UTILISE, NON SEULEMENT LE MAGICIEN EXERCE SES POUVOIRS, MAIS IL A EN PLUS RECOURS AUX RUSES ET AUX TACTIQUES INDIRECTES. LA LUMIÈRE ET LES ÉCLAIRS LUMINEUX, LES EFFETS VISUELS ET L'ILLUSION SONT À LA DISPOSITION DU MAGICIEN QUI UTILISE LA MAGIE DE L'AIR.



**SPHÈRE DE LA TERRE** LA MAGIE DE LA TERRE PEUT TRANSFORMER UNE UNITÉ ENNEMIE EN STATUES DE PIERRE, OU LUI ENVOYER UNE TEMPÊTE DE MÉTÉORES. ELLE PEUT AUSSI RÉDUIRE LES DÉGÂTS INFLIGÉS PAR DES ATTAQUES NON MAGIQUES.



**SPHÈRE DU CIEL** DEPUIS LE DÉBUT DE L'ÈRE DES ALLODES, LES MAGIENS CONNAISSAIENT L'EXISTENCE DE LA SPHÈRE DU CIEL, MAIS ILS NE PARVENAIENT PAS À L'UTILISER. À TOUTE CHOSE MALHEUR EST BON, ET EN DÉPÎT DES CONSÉQUENCES TRAGIQUES DU CATACLYSME QUI A FRACTIONNÉ LE MONDE EN ÎLES, IL A ENTRAÎNÉ LA MAGIE DU CIEL DANS SON SILLAGE ET A PERMIS LE DÉVELOPPEMENT DE CETTE SPHÈRE DE MAGIE.

JUSQU'À PRÉSENT, ET BIEN QU'IL S'AGISSE DE LA MAGIE LA PLUS PUISSANTE DES ÎLES, LA SPHÈRE ASTRALE EST RESTÉE INEXPLORÉE. SES SORTS N'AFFECTENT PAS SEULEMENT LES CHOSSES DE FAÇON EXTERNE, ILS EN MODIFIENT AUSSI L'ESSENCE. ILS PERMETTENT AUX MAGIENS DE TÉLÉPORTER INSTANTANÉMENT LEURS CORPS PHYSIQUES, DE MODIFIER LEURS CARACTÉRISTIQUES, ET DE FAIRE D'AUTRES CHOSSES INCROYABLES.

IL EST TRÈS DIFFICILE DE SE PROTÉGER DE CES SORTS. IL EST ENCORE PLUS DIFFICILE D'APPRENDRE LES SORTS DE CETTE SPHÈRE. L'APPRENTISSAGE EST UN PROCESSUS DANGEREUX QUI PEUT PARFOIS CAUSER LA MORT. C'EST POURQUOI TRÈS PEU DE MAGIENS MAÎTRISENT CETTE SPHÈRE.

## SORTS

LE NOMBRE DE SORTS EST PRATIQUEMENT INFINI. TOUT DÉPEND DES CAPACITÉS ET DE L'IMAGINATION DU MAGICIEN. MALHEUREUSEMENT, LE JEU NE PROPOSE QU'UN NOMBRE LIMITÉ DE SORTS : UNIQUEMENT LES SORTS LES PLUS COURAMMENT UTILISÉS DANS LE MONDE DE RAGE OF MAGES.

### SPHÈRE DE FEU



**FLÈCHE FLAMBOYANTE** UN JET DE FEU AYANT LA FORME D'UNE FLÈCHE. ELLE ATTEINT TRÈS RAPIDEMENT SA CIBLE ET INFLIGE PEU DE DOMMAGES.



**BOULE DE FEU** UNE CHARGE DE FEU DE FORME ARRONDIE. TOUT COMME LA FLÈCHE FLAMBOYANTE, LA BOULE DE FEU VOLE VERS SA CIBLE ET EXPLOSE LORSQU'ELLE LA TOUCHE. LA BOULE DE FEU INFLIGE DES DÉGÂTS NON SEULEMENT À LA CIBLE QU'ELLE TOUCHE, MAIS AUSSI À TOUT CE QUI SE TROUVE DANS UN CERTAIN DIAMÈTRE.



**MUR INCANDESCENT** UN MUR INCANDESCENT IMMOBILE EST INSTANTANÉMENT CRÉÉ LE LONG DE LA LIGNE PERPENDICULAIRE À LA LIGNE ENTRE LE MAGICIEN ET LE POINT D'IMPACT DU SORT. LES PERSONNAGES NE PEUVENT LE TRAVERSER QU'EN SUBISSANT DES DOMMAGES.

UN MUR INCANDESCENT EST PLUS INTÉRESSANT EN DÉFENSE. LORSQUE VOUS VOUS REPLIEZ, UTILISEZ LE MUR INCANDESCENT COMME OBSTACLE POUR VOS ADVERSAIRES.

LE MUR INCANDESCENT FINIT PAR S'ÉTEINDRE DE LUI-MÊME.



**SACRIFICE ÉCARLATE** UN SACRIFICE ÉCARLATE PEUT INFLIGER BEAUCOUP DE DÉGÂTS À TOUS LES PERSONNAGES ET OBJETS SE TROUVANT DANS UNE CERTAINE PORTÉE, MAIS LE MAGICIEN PAYE LE PRIX FORT : IL REÇOIT LUI AUSSI DES DÉGÂTS CRITIQUES.



**RÉSISTANCE CONTRE LE FEU** AUGMENTE LA RÉSISTANCE DE LA CIBLE AUX SORTS APPARTENANT À LA SPHÈRE DE FEU. UN TEL SORT PEUT ÊTRE LANCÉ PAR LE MAGICIEN OU ÊTRE TROUVÉ DANS UN OBJET.



## SPHÈRE DE L'EAU



**GUÉRISON** CE SORT AUGMENTE LE NIVEAU DE POINTS DE VIE UTILISANT LA SPHÈRE DE L'EAU. GRÂCE À LUI, LES POINTS DE VIE PERDUS SONT FACILEMENT RÉCUPÉRÉS.



**BRUME GLACIALE** IL S'AGIT D'UN NUAGE MAGIQUE FORMANT UNE ZONE DE BASSE TEMPÉRATURE. LORSQU'UN PERSONNAGE SE TROUVE DANS LE NUAGE GLACIAL, SA VITESSE DIMINUE. PLUS LE SORT EST PUISSANT, PLUS LES EFFETS SONT IMPORTANTS. APRÈS QUE LE PERSONNAGE AIT À NOUVEAU ACCÉLÉRÉ, IL COMMENCE À GELER ET SUBIT DES DOMMAGES. SI UN PERSONNAGE QUITTE LA ZONE OÙ A ÉTÉ LANCÉ LE SORT, CELA NE SIGNIFIE PAS QU'IL A ÉCHAPPÉ AUX EFFETS DU SORT. IL CONTINUERA À SUBIR LES EFFETS DU SORT. LORSQUE LA DURÉE D'EFFET EST TERMINÉE, LE PERSONNAGE RÉCUPÈRE SES POINTS DE VIE, À MOINS DE SE RETROUVER À NOUVEAU DANS LE NUAGE GLACIAL. IL RECEVRA DES DÉGÂTS SUPPLÉMENTAIRES JUSQU'À CE QUE LE SORT PRENNE FIN.



**VAPEUR EMPOISONNÉE** IL S'AGIT D'UN NUAGE MAGIQUE DE BRUME EMPOISONNÉE. LORSQU'UN PERSONNAGE SE TROUVE DANS CETTE BRUME, IL S'EMPOISONNE. COMME POUR LE NUAGE DE GEL, SI UN PERSONNAGE QUITTE LA ZONE OÙ A ÉTÉ LANCÉ LE SORT, CELA NE SIGNIFIE PAS QU'IL A ÉCHAPPÉ AUX EFFETS DU SORT. IL CONTINUERA À SUBIR LES EFFETS DU SORT. LORSQUE LA DURÉE D'EFFET EST TERMINÉE, LE PERSONNAGE RÉCUPÈRE SES POINTS DE VIE, À MOINS DE SE RETROUVER À NOUVEAU DANS LES VAPEURS EMPOISONNÉES. IL RECEVRA DES DÉGÂTS SUPPLÉMENTAIRES JUSQU'À CE QUE LE SORT PRENNE FIN.



**JET ACIDE** LA ZONE D'EFFET D'UN JET D'ACIDE EST EN FORME DE CÔNE ET CHAQUE PERSONNAGE À L'INTÉRIEUR DE CETTE ZONE CONIQUE SUBIT DE GROS DÉGÂTS DUS À L'ACIDE.



**RÉSISTANCE CONTRE L'EAU** AUGMENTE LA RÉSISTANCE DE LA CIBLE AUX SORTS APPARTENANT À LA SPHÈRE DE L'EAU. UN TEL SORT PEUT ÊTRE LANCÉ PAR LE MAGICIEN OU ÊTRE TROUVÉ DANS UN OBJET.



## SPHÈRE DE L'AIR



**LUMIÈRE** LE SORT LUMIÈRE AUGMENTE LE NIVEAU DE LUMINOSITÉ À L'INTÉRIEUR D'UNE CERTAINE PORTÉE. PLUS LE SORT EST PUISSANT, PLUS LA DURÉE ET LE NIVEAU DE LUMINOSITÉ SONT IMPORTANTS.

TOUTES LES CRÉATURES DES TÉNÉBRES SE TROUVANT DANS LA PORTÉE DU SORT RALENTISSENT. LEUR PORTÉE VISUELLE EST ÉGALEMENT DIMINUÉE.



**ÉCLAIR** UN ÉCLAIR TOUCHE LA CIBLE SUR L'ORDRE DU MAGICIEN. EN TOUCHANT SA CIBLE, L'ÉCLAIR INFLIGE DES DÉGÂTS PAR SA CHARGE ÉLECTRIQUE À FORT VOLTAGE.



**FAISCEAU PRISMATIQUE** EN UTILISANT LE FAISCEAU PRISMATIQUE, LE MAGICIEN PROJETTE NON PAS UN SEUL ÉCLAIR MAIS PLUSIEURS, EN UNE GERBE PRISMATIQUE. IL PEUT TOUCHER PLUSIEURS PERSONNAGES À PORTÉE DE VUE.



**INVISIBILITÉ** CE SORT NE PEUT ÊTRE LANCÉ QUE SUR UN SEUL PERSONNAGE. UN EFFET OPTIQUE EST ALORS CRÉÉ, QUI REND LE PERSONNAGE INVISIBLE. LE PERSONNAGE CESSE D'ÊTRE INVISIBLE DÈS QU'IL FAIT UNE ACTION AUTRE QUE BOUGER.



**RÉSISTANCE CONTRE L'AIR** AUGMENTE LA RÉSISTANCE DE LA CIBLE AUX SORTS APPARTENANT À LA SPHÈRE DE L'AIR. UN TEL SORT PEUT ÊTRE LANCÉ PAR LE MAGICIEN OU ÊTRE TROUVÉ DANS UN OBJET.



## SPHÈRE DE LA TERRE



**BOUCLIER** CE SORT CRÉE UNE COQUILLE EN FORME D'ŒUF QUI RÉDUIT LA PUISSANCE DE COUPS PHYSIQUES, À LA FAÇON DES ARMURES. LORSQUE DES DÉGÂTS SONT SUBIS, LE BOUCLIER EN ABSORBE UNE PARTIE. LE BOUCLIER DISPARAIT PROGRESSIVEMENT. UN MAGICIEN NE PEUT LANCER CE SORT QUE SUR LUI-MÊME.



**MUR DE PIERRE** UN MUR DE PIERRE IMMOBILE EST INSTANTANÉMENT CRÉÉ LE LONG DE LA LIGNE PERPENDICULAIRE À LA LIGNE ENTRE LE MAGICIEN ET LE POINT D'IMPACT DU SORT. UN MUR DE PIERRE EST ABSOLUMENT INFRANCHISSABLE. IL PEUT BLOQUER UN PASSAGE, CRÉER UN OBSTACLE OU FOURNIR UNE PROTECTION. LE MUR DE PIERRE FINIT PAR DISPARAITRE DE LUI-MÊME.



**MALÉDICTION DE LA ROCHE** LA VICTIME D'UNE MALÉDICTION DE LA ROCHE SE TRANSFORME TEMPORAIREMENT EN PIERRE. SA COMPÉTENCE DE DÉFENSE DIMINUE ALORS QUE SA COMPÉTENCE D'ENDURANCE AUGMENTE CONSIDÉRABLEMENT.



**TEMPÊTE DE MÉTÉORES** CE SORT PROVOQUE UNE TEMPÊTE DE MÉTÉORES DANS UNE ZONE IMPORTANTE. LES MÉTÉORES TOMBENT ALÉATOIREMENT SUR LE SOL ET INFLIGENT DES DÉGÂTS SÉRIEUX.



**RÉSISTANCE CONTRE LA TERRE** AUGMENTE LA RÉSISTANCE DE LA CIBLE AUX SORTS APPARTENANT À LA SPHÈRE DE LA TERRE. UN TEL SORT PEUT ÊTRE LANCÉ PAR LE MAGICIEN OU ÊTRE TROUVÉ DANS UN OBJET.



## SPHÈRE DU CIEL



**BÉNÉDICTION** LE SORT BÉNÉDICTION PEUT LANCÉ DURANT LE COMBAT. IL AUGMENTE LES CHANCES D'INFLIGER DES DÉGÂTS MAXIMUM À L'ENNEMI.



**HÂTE** CE SORT AUGMENTE LA VITESSE DE MOUVEMENT DU PERSONNAGE.



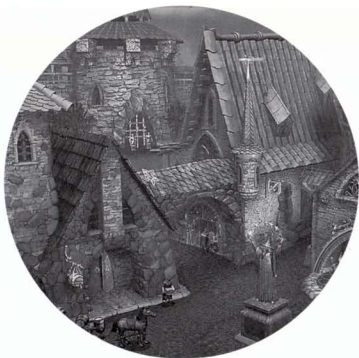
**RÉSURRECTION D'ESPRIT** CE SORT INVOQUE LES ESPRITS DE CADAVRES HUMAINS ET NON HUMAINS (ORQUES, GOBELINS, ETC.). IL DOIT ÊTRE LANCÉ SUR UN CORPS EN DÉCOMPOSITION. IL EST IMPOSSIBLE D'INVOQUER L'ESPRIT D'UN CADAVRE RÉCENT OU D'UN TAS D'OS. L'ESPRIT SE PLACE SOUS LES ORDRES DU MAGICIEN QUI L'A INVOQUÉ.



**TÉLÉPORTATION** PERMET LE TRANSFERT INSTANTANÉ DU LANCEUR DU SORT D'UN POINT DE L'ESPACE À UN AUTRE. LA PORTÉE MAXIMUM DE TRANSFERT DÉPEND DES COMPÉTENCES DU LANCEUR.



# GUIDE



BIENVENUE DANS LE MONDE DE RAGE OF MAGES ! VOUS ALLEZ PÉNÉTRER DANS UN UNIVERS D'INTRIGUES ET DE MYSTÈRES, OÙ CHAQUE PAS PEUT VOUS RÉVÉLER LES PLUS EXTRAORDINAIRES TRÉSORS OU LES MONSTRES LES PLUS TERRIFIANTS ! TOUTE AIDE SERA LA BIENVENUE POUR RÉSOUDRE LES ÉNIGMES DES ALLODES, LES ÎLES QUI COMPOSENT LE MONDE DE RAGE OF MAGES. HEUREUSEMENT POUR VOUS, UN ANTIQUE PARCHEMIN A ÉTÉ DÉCOUVERT. IL A ÉTÉ ÉCRIT EN SON TEMPS PAR LE GRAND MAGE BENNY ET VOUS RÉVÈLE L'AVENIR IMMÉDIAT. UTILISEZ-LE DANS VOTRE QUÊTE POUR TRIOMPHER DU MALÉFIQUE DÉMON, ET SAUVEZ LES ALLODES DE LA DESTRUCTION !

CE PARCHEMIN EST DIVISÉ EN QUATRE CHAPITRES PRINCIPAUX, SOIT TROIS MISSIONS ET UNE AIDE DE JEU :

MISSION 1 : AIDER LA SORCIÈRE À RETOURNER DANS SON VILLAGE

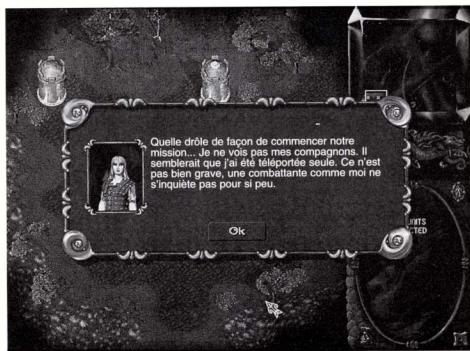
MISSION 2 : PROTÉGER LA CARAVANE DU MARCHAND SARINDAR

MISSION 3 : ALLER À LA VILLE DE PLAGAT

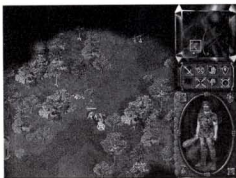
AIDES POUR UNE AVENTURE RÉUSSIE

## MISSION 1, AIDER LA SORCIÈRE

APRÈS AVOIR ÉTÉ TÉLÉPORTÉ DANS LES ALLODES PAR LE MAGE DU ROI, VOUS VOUS RETROUVEZ SEUL AU MILIEU DE SOMBRES BOIS. VOS COMPAGNONS ET AMIS ONT APPAREMMENT DISPARU PENDANT LE VOYAGE, ET C'EST MAINTENANT À VOUS SEUL QU'INCOMBE LA TÂCHE D'ARRÊTER LE DÉMON. VOUS DEVEZ RÉUSSIR, SANS QUOI LES ALLODES SERONT DÉTRUITES !



COMMENCEZ PAR VOUS DIRIGER VERS LE NORD-EST, EN SUIVANT LE PETIT CHEMIN DE PIERRES. APRÈS QUELQUES PAS, DEUX ENNEMIS VONT SORTIR DES BOIS ET FONDRE SUR VOUS.



ELIMINEZ CES AGRESSEURS, PUIS CONTINUEZ À REMONTER LE CHEMIN JUSQU'À CE QUE VOUS VOYIEZ UNE MAISON ET UNE FEMME. EN PARLANT AVEC CETTE FEMME, VOUS DÉCOUVRIREZ QU'IL S'AGIT D'UNE SORCIÈRE QUI A ÉTÉ CONTRAINTE À SERVIR LES DEUX INDIVIDUS DONT VOUS VENEZ DE VOUS DÉBARRASSER.

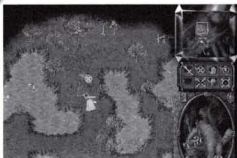
MAINTENANT QU'ELLE EST LIBÉRÉE DE SES RAVISSEURS, ELLE A BESOIN DE VOTRE AIDE POUR RETROUVER SON VILLAGE.



Malheureusement, je n'en connais pas le chemin moi non plus. Lorsqu'ils m'ont amenée ici, ces bandits m'avaient recouvert la tête d'une capuche pour m'empêcher de voir. Tout ce que je sais, c'est que le chemin mène à travers les marais et qu'il est dangereux.

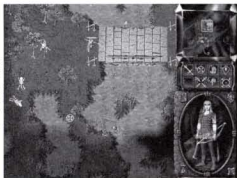


DÈS QUE VOUS AVEZ ACCEPTÉ D'AIDER LA SORCIÈRE, POURSUIVEZ VOTRE CHEMIN VERS LE NORD-EST (PAR RAPPORT À LA MAISON) POUR DÉCOUVRIR UN CHEMIN TRAVERSANT LES BOIS.



SUIVEZ CE CHEMIN VERS LE  
NORD ET VOUS RENCONTREREZ  
UN PETIT GROUPE DE  
DANGEREUX ÉCUREUILS !

APRÈS VOUS ÊTRE  
DÉBARRASSÉ DE CES  
IMPORTUNS, CONTINUEZ  
VERS LE NORD OÙ VOUS  
TROUVEREZ UN PETIT PONT  
MENANT VERS L'EST.



TRAVERSEZ LE PONT ET DIRIGEZ-  
VOUS VERS LE NORD-EST POUR  
TROUVER LE VILLAGE DE LA  
SORCIÈRE. SI LA SORCIÈRE N'EST  
PAS AVEC VOUS, POURSUIVEZ  
VOTRE CHEMIN JUSQU'AU  
VILLAGE. ALLEZ ENSUITE LA  
RECHERCHER POUR L'AMENER  
JUSQU'AU VILLAGE, EN LUI  
FAISANT SUIVRE LE CHEMIN QUE  
VOUS VENEZ DE PRENDRE.

UNE FOIS QUE LA  
SORCIÈRE AURA REJOINT  
SON VILLAGE, ELLE VOUS  
PARLERA D'UN MARCHAND  
QUI ENGAGE DES GARDES  
POUR PROTÉGER SA  
CARAVANE.

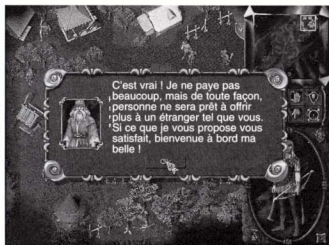


Et si vous souhaitez entrer dans  
la ville, allez voir Snoot le  
marchand. Il engage des  
hommes pour l'escorter. Il ne  
paye pas beaucoup, mais ainsi  
vous serez rapidement à Plagat  
et vous aurez fait un petit  
bénéfice au passage.

POURSUIVEZ ALORS VERS L'EST POUR TROUVER LE  
MARCHAND SNOOT ET SA CARAVANE.



DISCUTEZ AVEC SNOOT. IL  
ACCEPTE RA DE VOUS ENGAGER  
POUR LE VOYAGE QUI DOIT LE  
CONDUIRE À PLAGAT. VOUS VENEZ  
ACHEVER LA PREMIÈRE MISSION !



VOUS POUVEZ TERMINER LA MISSION ICI OU  
CONTINUER DE JOUER POUR ESPÉRER  
TROUVER QUELQUES TRÉSORS HORS DES  
SENTIERS BATTUS. SI VOUS VOYEZ UN  
TRÉSOR, CLIQUEZ DESSUS POUR LE  
PRENDRE. VOUS EN TROUVEREZ AUX  
ENDROITS SUIVANTS :



PARTIE CENTRE-OUEST DE LA CARTE



ANGLE NORD-OUEST DE LA CARTE



SUD-EST DE LA MAISON DE LA SORCIÈRE



## MISSION 2, LA CARAVANE DU MARCHAND SNOOT

COMMENCEZ LA MISSION EN PRENANT LE SAC QUI SE TROUVE AU SOL ET QUI CONTIENT UN ARC. L'ARC EST LA SEULE ARME QUI PERMETTE D'ÉLIMINER LES MONSTRES QUI VOLENT. GARDEZ-LE TOUJOURS À PORTÉE DE MAIN !

ENSUITE, SUIVEZ LA ROUTE VERS LE SUD-EST. ASSUREZ-VOUS DE BIEN LAISSER SNOOT À L'ÉCART DES COMBATS, IL EST TRÈS FAIBLE ET VOS ENNEMIS EN VIENDRONT FACILEMENT À BOUT. EQUIPEZ-VOUS DE VOTRE ARC (SI VOUS NE L'AVEZ PAS ENCORE FAIT) ET CONTINUEZ À SUIVRE LA ROUTE VERS LE SUD-EST. À LA PREMIÈRE INTERSECTION, VOUS TOMBEREZ SUR DEUX CHAUVES-SOURIS. UTILISEZ VOTRE ARC POUR LES ÉLIMINER PUIS CONTINUEZ SUR LA ROUTE PRINCIPALE VERS LE SUD-EST.

VIENNENT ENSUITE QUELQUES ÉCUREUILS AFFAMÉS. VOTRE GROUPE NE DEVRAIT EN FAIRE QU'UNE BOUCHÉE.

CONTINUEZ À SUIVRE LA ROUTE VERS LE SUD-EST, PUIS VERS LE SUD-OUEST. CONTINUEZ À SUIVRE LA ROUTE JUSQU'À CE QU'ELLE REPRENNE LA DIRECTION DU SUD-EST. VOUS CROISEREZ ALORS QUELQUES GOBELINS ESSAYANT DE VOUS TENDRE UNE EMBUSCADE ! ÉLIMINEZ-LES ET REPRENEZ VOTRE ROUTE VERS LE SUD-EST.

UN PEU PLUS LOIN, VOUS TROUVEREZ UN PIQUIER ET QUELQUES ARCHERS. UN RUDE COMBAT VOUS ATTEND. SI VOUS ÊTES D'HUMEUR À VOUS BATTRE, ESSAYEZ D'ÉLIMINER D'ABORD LE PIQUIER EN

FONDANT SUR LUI AVEC TOUS VOS HOMMES. UNE FOIS QU'IL EST VAINCU, ATTAQUEZ LES ARCHERS LETS UNS APRÈS LES AUTRES, JUSQU'À CE QUE TOUTE LA BANDE SOIT ÉLIMINÉE.

SI VOUS TROUVEZ LA BATAILLE TROP DIFFICILE, FAITES DEMI-TOUR JUSQU'AU POINT OÙ LA ROUTE S'ORIENTAIT VERS LE SUD-OUEST. DE LÀ, MARCHEZ VERS L'EST EN ENTRANT DANS LES BOIS.

CONTINUEZ VERS L'EST, EN RESTANT BIEN AU NORD DU COURS D'EAU, JUSQU'À CE QUE VOUS RENCONTRIEZ QUELQUES TORTUES MAL INTENTIONNÉES.

ÉLIMINEZ LES TORTUES, PUIS DESCENDEZ VERS LE SUD JUSQU'À CE QUE VOUS TROUVIEZ TROIS SERPENTS (ET LEURS TANIÈRES).

APRÈS LES AVOIR VAINCUS, ALLEZ VERS LE SUD-OUEST OÙ VOUS TROUVEREZ QUELQUES Gobelins DES FORÊTS.

ÉLIMINEZ LES Gobelins, ALLEZ VERS LE SUD-OUEST ET RETROUVEZ LA ROUTE PRINCIPALE. DE CETTE FAÇON, VOUS POUVEZ CONTOURNER LE PIQUIER ET SES COMPARGES, ET AINSI VOUS ÉPARGNER UN TRÈS DUR COMBAT.

MAINTENANT, REPRENEZ LA ROUTE PRINCIPALE VERS LE SUD-EST, ET ÉLIMINEZ LES TROIS CHAUVESOURIS QUI APPARAISSENT.

ENFIN, DIRIGEZ-VOUS VERS LE SUD POUR ACHÉVER VOTRE MISSION. VOUS AVEZ PROTÉGÉ SNOOT ET SA CARAVANE !

VOUS POUVEZ TERMINER LA MISSION ICI OU CONTINUER LA PARTIE POUR ESPÉRER TROUVER QUELQUES TRÉSORS HORS DES SENTIERS BATTUS. RENDEZ-VOUS AUX ENDROITS SUIVANTS POUR TROUVER DES TRÉSORS :



JUSTE À L'EST DE L'ENDROIT OÙ VOUS AVEZ TROUVÉ L'ARC.



ENVIRON UN ÉCRAN EN DESSOUS DE L'ENDROIT OÙ VOUS AVEZ COMMENCÉ LA MISSION



UN CAMPEMENT D'ORQUES, UN PEU PLUS LOIN AU CENTRE ET À L'EST DE LA CARTE



UN VILLAGE DE Gobelins AU CENTRE INFÉRIEUR DE LA CARTE



À L'OUEST DU VILLAGE DE Gobelins, LE LONG DES MONTAGNES

## MISSION 3, ALLER À LA VILLE DE PLAGAT

MAINTENANT QUE VOUS ATTEINT PLAGAT, ALLEZ À L'ARMURERIE ET VENDEZ TOUT L'ÉQUIPEMENT QUE VOUS AVEZ TROUVÉ DURANT VOTRE PÉRIPLÉ. SI VOUS AVEZ PLUS D'UN OBJET IDENTIQUE À VENDRE, MAINTENEZ APPUYÉE LA TOUCHE MAJ ET POSEZ EN MÊME TEMPS TOUS LES OBJETS IDENTIQUES SUR LA TABLE. LE MOMENT EST VENU POUR VOUS D'ACHETER UNE MEILLEURE ARME POUR VOTRE PERSONNAGE, ET DE LUI PROCURER UNE ARMURE PLUS EFFICACE. INSPECTEZ TOUS LES OBJETS, ARMES, ARMURES ET OBJETS MAGIQUES ET ÉQUIPEZ VOTRE PERSONNAGE COMME VOUS L'ESTIMEZ NÉCESSAIRE ET SELON VOS MOYENS.

UNE FOIS ÉQUIPÉ, ALLEZ À L'AUBERGE ET DISCUTEZ AVEC LES PERSONNAGES EN VERT POUR QU'ILS VOUS CONFIENT UNE MISSION. SI VOUS LE DÉSIREZ, VOUS POUVEZ ÉGALEMENT ENGAGER DES MERCENAIRES (EN GRIS) QUI VOUS AIDERONT DANS VOS MISSIONS FUTURES. CLIQUEZ SIMPLEMENT SUR LE MERCENAIRE POUR EN SAVOIR PLUS SUR LUI. SI VOTRE IMPRESSION EST FAVORABLE, ET QUE VOUS DISPOSEZ DE SUFFISAMMENT DE FONDS, CLIQUEZ SUR ENGAGER POUR INTÉGRER CE GROUPE DE MERCENAIRES DANS VOTRE PROCHAINE MISSION.

SI VOUS ESTIMEZ QUE VOUS N'ÊTES PAS ASSEZ FORT, ENTREZ DANS LE CENTRE D'ENTRAÎNEMENT POUR AMÉLIORER LES COMPÉTENCES QUE VOUS JUGEZ TROP FAIBLES.

VOUS RETOURNEREZ TOUJOURS À LA VILLE APRÈS UNE MISSION RÉUSSIE. À CHAQUE FOIS, VOUS TROUVEREZ DE NOUVELLES ARMES, DE NOUVELLES ARMURES ET DE NOUVEAUX OBJETS DANS L'ARMURERIE, AINSI QUE DE NOUVEAUX MERCENAIRES ET DE NOUVELLES MISSIONS DANS L'AUBERGE. DÈS QU'UNE MISSION VOUS A ÉTÉ CONFÉE ET QUE VOUS VOUS SENTEZ PRÊT, VOUS POUVEZ QUITTER L'AUBERGE, PUIS SORTIR DE LA VILLE PAR LA PORTE AU NORD ET AINSI COMMENCER VOTRE PROCHAINE MISSION.

## TRUCS ET ASTUCES

N'OUBLIEZ PAS D'EXPLORER CHAQUE CARTE DANS SON INTÉGRALITÉ. C'EST LA SEULE FAÇON D'OBTENIR DES OBJETS RÉELLEMENT INTÉRESSANTS.

SI VOUS POUVEZ VOUS LE PERMETTRE, ENGAGEZ DES MERCENAIRES. ILS VOUS SOUTIENDRONT LORS DES COMBATS ET RENDRONT VOS MISSIONS BEAUCOUP PLUS FACILES !

PARLEZ À TOUT LE MONDE DANS L'AUBERGE. DE CETTE FAÇON, VOUS SEREZ SÛR D'OBTENIR TOUTES LES INFORMATIONS DONT VOUS AUREZ BESOIN POUR VOTRE QUÊTE. DE PLUS, EN PARLANT À TOUT LE MONDE, VOUS AUREZ ACCÈS AUX NOMBREUSES MISSIONS SECONDAIRES DU JEU. CES MISSIONS SONT IDÉALES POUR AMÉLIORER VOS PERSONNAGES ET ENGRANGER UN LARGE BUTIN !

REGROUPEZ VOS PERSONNAGES. AU COURS DES MISSIONS, SÉLECTIONNEZ LES PERSONNAGES QUE VOUS DÉSIREZ REGROUPER ET APPUYEZ SUR CTRL + <9>. PAR EXEMPLE, VOS MAGICIENS SONT ASSEZ FAIBLES ET NE PEUVENT ENCAISSER QUE PEU DE POINTS DE BLESSURES AVANT D'ÊTRE TUÉS. SI VOUS REGROUPEZ TOUS VOS GUERRIERS SOUS LE NUMÉRO 1 (CTRL + 1) ET TOUS VOS MAGICIENS SOUS LE NUMÉRO 2 (CTRL + 2), VOUS POURREZ FACILEMENT DÉPLACER VOS TROUPES SANS CRAINDRE QUE VOS MAGICIENS NE SE RETROUVENT ACCIDENTELLEMENT AU MILIEU D'UNE BATAILLE ET NE SOIENT TUÉS. SI VOUS LES VOYEZ S'AVENTURER TROP LOIN, APPUYEZ SIMPLEMENT SUR 2 ET DÉPLACEZ-LES SANS QUE CELA N'AFPECTE VOS GUERRIERS !

ENREGISTREZ, ENREGISTREZ, ENREGISTREZ ! ENREGISTREZ PARTOUT ! ENREGISTREZ TOUT LE TEMPS ! LES SAUVEGARDES DOIVENT FAIRE PARTIE DE VOTRE VIE QUOTIDIENNE ! APPELÉZ VOTRE CHIEN SAUVEGARDE, COMME ÇA VOUS N'OUBLIEREZ PAS ! IL N'Y A RIEN DE PIRE QUE D'ARRIVER AU TERME DE DEUX HEURES D'AVENTURE, DE MOURIR BÊTEMENT ET D'AVOIR TOUT À RECOMMENCER. AU FAIT, VOUS AI-JE DIT D'ENREGISTRER RÉGULIÈREMENT VOTRE PARTIE ?

PS : N'OUBLIEZ PAS D'ENREGISTRER VOTRE PARTIE !

ATTRIBUEZ UN RACCOURCI CLAVIER À VOS SORTS FAVORIS. SÉLECTIONNEZ LES SORTS QUE VOUS DÉSIREZ ET APPUYEZ SUR CTRL + <F5 F8>, DE LA MÊME FAÇON QUE VOUS COMPOSEZ VOS GROUPES. EN APPUYANT SUR UNE DE CES TOUCHES, VOTRE SORT EST PRÊT À ÊTRE LANCÉ. PLUS BESOIN DE VOUS EMPÊTRER À OUVRIR LE LIVRE DE SORT, À TROUVER LE SORT VOULU, À CLIQUER SUR LE SORT, PUIS À CLIQUER SUR L'ENDROIT OÙ VOUS VOULEZ LE LANCER. LE TEMPS DE TOUT FAIRE, VOUS SEREZ DÉJÀ MORT. APPUYEZ JUSTE SUR UNE TOUCHE POUR PRÉPARER LE SORT, PUIS CLIQUEZ POUR LE LANCER ! ENFANTIN, NON ?

## RACCOURCIS CLAVIER

|                   |                                                   |
|-------------------|---------------------------------------------------|
| ESC               | MENU DE L'ÉCRAN DE COMBAT                         |
| F1                | CONTRÔLE AIDE                                     |
| F11               | LISSAGE (OUI-NON)                                 |
| <I>               | OUVRIR/FERMER INVENTAIRE                          |
| <Q> OU <B>        | OUVRIR/FERMER LIVRE DE SORTS                      |
| <ESPACE>          | OUVRIR/FERMER PAQUETAGE ET LIVRE DE SORTS         |
| TAB               | STATUT/ PORTRAIT DU TABLEAU D'INFORMATIONS        |
| <H>               | MONTRER LES POINTS DE VIE (OUI-NON)               |
| <L>               | DOMMAGES VISIBLES (OUI-NON)                       |
| <M>               | ALLER                                             |
| <A>               | ATTAQUER                                          |
| <D>               | DÉFENDRE                                          |
| <G>               | GARDER                                            |
| <C>               | LANCER SORT                                       |
| <S>               | ASSAUT                                            |
| <T>               | TENIR LE TERRAIN                                  |
| <R>               | RETRAITE                                          |
| ALT               | MOUVEMENT FORCÉ                                   |
| CTRL              | ATTAQUE/ ASSAUT FORCÉ                             |
| SHIFT             | AJOUTER OU RETIRER UNE UNITÉ D'UNE SÉLECTION      |
| CTRL + <1...9>    | SAUVEGARDER SÉLECTION DE GROUPE                   |
| <1...9>           | RESTAURER SÉLECTION DE GROUPE                     |
| ALT + <1...9>     | RESTAURER SÉLECTION DE GROUPE CENTRÉ ÉCRAN        |
| SHIFT + <1...9>   | AJOUTER GROUPE À LA SÉLECTION                     |
| <W>               | CHANGER MODE MAUVIETTE                            |
| <F>               | CHANGER MODE DE FORMATION                         |
| <+>, <=>          | CHANGER VITESSE DU JEU                            |
| CTRL + <F5...F8>  | PERMET DE FIXER LES RACCOURCIS DE LANCER DE SORTS |
| F5 F8             | RACCOURCIS DE LANCER DE SORTS                     |
| ALT GR + <+>, <=> | DÉBUT ET FIN ENREGISTREMENT DÉMO                  |
| ENTER             | ENVOYER UN MESSAGE EN JEU MULTI-JOUEURS           |
| ALT + F4          | QUITTER JEU                                       |

NOTES:



# RAGE of MAGES



© 1998 Microïds . © 1998 Monolith Productions Inc. & Buka Entertainment Co. All rights reserved