GORASUL

L'HÉRITAGE DU DRAGON

MANUEL



JoWooD Productions Software AG
Technologiepark 4a
A-8786 Rottenmann

Site Web de JoWooD: www.jowood.com
Site Web de BigBen: www.bigben.fr
Site Web de SilverStyle: www.silverstyle.de
Homepage „GORASUL - The Legacy of the Dragon“:
www.gorasul.com

Copyright © 2001 by JoWooD Productions Software AG

Logiciel, graphique, musique, texte, noms et manuel sont soumis aux lois sur la propriété intellectuelle. Toute reproduction du logiciel ou du manuel, représentation publique ou traduction dans une langue étrangère, que ce soit entièrement ou partiellement, sont interdites sans autorisation écrite de la JoWooD Productions Software AG.
Les désignations de matériel ou de logiciels citées dans ce manuel sont presque toutes des marques déposées et à traiter en tant que telles.

Risques d'épilepsie
Des crises d'épilepsies peuvent survenir chez un très faible pourcentage d'utilisateurs en cas d'exposition à certaines sources lumineuses. Certaines fréquences lumineuses à l'arrière-plan des écrans de télévision ou des jeux informatiques peuvent entraîner des crises d'épilepsie chez ces personnes. Certaines conditions peuvent provoquer des symptômes épileptiques jusqu'alors ignorés chez des personnes n'ayant jamais été sujettes à des crises d'épilepsie. Consultez votre médecin avant de jouer à ce jeu si vous, ou un membre de votre famille souffrez d'épilepsie. Arrêtez immédiatement de jouer et consultez un médecin avant de recommencer, si vous ressentez l'un des symptômes suivants lorsque vous jouez : vertiges, troubles de la vision, contractures musculaires ou oculaires, troubles de la conscience, perte d'orientation, mouvements involontaires ou crampes.

HOTLINE
hotline@bigben.fr

SOMMAIRE

Introduction.....5
Installation.....7
Menu principal.....8
-Lois.....8
-Animations.....8
-Livre des créatures.....9
-Fin.....9
-Renaissance.....9
-Naissance.....9
Jeu.....10
-Contrôles.....10
-Création d'un personnage.....13
-Classes de personnages.....13
-Attributs.....14
-Pouvoirs de dragon.....14
-Armes.....16
-Armure.....19
-Habillement.....19
-Bijoux.....20
Configuration de l'écran.....21
Informations générales.....24
Carte du monde.....26
Journal des quêtes.....27
Livre de magie.....27
Menu Options.....29
Magie.....35
Sortilèges.....35
Créatures/Monstres.....51
Tableaux.....53
Conception.....56
Remarque.....59
Copyright.....59
Site Web SilverStyle.....59

QUE S'EST-IL PASSÉ JUSQU'À PRÉSENT...

Dix étés ont passé depuis que le dernier espoir du Bien s'est éteint. Une éternité dans la vie d'un humain, mais un battement de paupière pour un demi-dieu comme moi. Dix étés depuis que Roszondas est parti rejoindre le Royaume des morts. Un destin commun à toutes les âmes une fois libérées de leur enveloppe charnelle. Cette loi des dieux est encore vraie à ce jour, en ces temps où personne ne sait avec certitude si le nombre de vivants est supérieur à celui des morts-vivants. La mort de Roszondas marqua la fin d'une ère et d'une guerre. Une ère d'éveil, et une guerre dans laquelle le Diable devait lever l'étendard de la victoire. Roszondas était le plus fier des Défenseurs du Bien, même si en y réfléchissant, il était prédestiné à mourir d'une mort violente, et ce depuis son berceau.

Alors qu'il n'était qu'un bébé, il fut atteint d'une maladie mortelle, qui poussa sa mère à le déposer devant la porte de Crakan, un dragon qui vivait alors parmi les humains. Le souffle magique de la vie, que reçoit tout jeune dragon de la part de ses parents dès son arrivée en ce monde, fut à la fois son salut et sa malédiction. Roszondas survécut à sa grave maladie grâce au don de Crakan. Mais les résultats furent désastreux. La magie du dragon, parfaitement contre-nature pour les humains circula dans ses veines, et prit possession de son âme. Elle demandait un tribut, même lorsqu'il n'était qu'un jeune homme. Il développa des pouvoirs que les dieux n'accordent jamais aux humains, et qui dépassaient son contrôle. Même si les années lui apprirent à contenir la magie du dragon qui coulait en lui, il ne parvint jamais réellement à la maîtriser.

Ce fut pendant les mois où les journées sont courtes que le Diable ultime arriva dans le monde de Gorasul. La porte vers une autre dimension s'ouvrit. De ses Abymes, sortirent des créatures démoniaques d'une telle puissance qu'aucun humain, elfe, nain, dirigeant de l'enfer ni même dieu ne possédait une puissance suffisamment forte pour les affronter. Presque tous périrent lors de l'assaut sanglant donné par ces créatures démoniaques. Roszondas était déjà un homme à cette époque ; un puissant guerrier et magicien. Son contrôle partiel de la magie du dragon lui permit d'infliger des pertes considérables à l'ennemi le plus puissant. Armé de sa magie et de son épée, il affronta lors de combats légendaires des créatures dont l'apparence était si terrible que les scribes de l'époque ne trouvèrent pas les mots pour les décrire. Il combattit en vain. Sa tour magique sur l'Île aux sortilèges tomba entre les puissantes griffes des hordes démoniaques, et Roszondas mourut seul, sans personne pour le pleurer.

Dans leur monde inaperçu des humains, les dieux sont encore aujourd'hui déterminés à combattre les démons les plus puissants, dont les pouvoirs sont si forts qu'ils égalent ceux des dieux. Qui a le plus de pouvoir, et comment s'achèvera cette lutte, nul ne le sait. Il est certain toutefois, que les dieux doivent placer tous leurs pouvoirs dans la bataille afin d'empêcher la défaite de leur propre monde. Les êtres vivant sur Gorasul doivent donc se débrouiller. Heureusement, les démons furent jusqu'à présent obligés de porter tous leurs pouvoirs dans cette bataille, rendant ainsi possible à quelques structures du Bien de s'établir à nouveau sur Gorasul au cours des dix étés passés. Il va sans dire que les démons poursuivent les personnes survivantes d'une cruauté sans merci en l'absence de leurs puissants représentants. Du plus petit village à la plus grosse forteresse, personne n'est en sécurité dans cette guerre sans prisonnier. Le combat livré sur Gorasul et dans le monde des dieux fait rage, et personne ne sait comment il se terminera.

Ce fut mon maître, Hedral, dieu de la connaissance de l'infinité, qui libéra finalement Roszondas du royaume des morts Dans l'espoir qu'il récupère ses anciens pouvoirs, Hedral donna une nouvelle vie à Roszondas afin qu'il soutienne les peuples du monde dans leur lutte. La réussite d'une telle opération est incertaine. Il ne fait aucun doute que Roszondas, du fait de sa mort, a perdu nombre de ses capacités. La route qui le mènera à la reconquête de ses anciens pouvoirs sera longue et ardue. Chacun est en droit de se demander si sa seconde vie est un cadeau ou une malédiction. Quoi qu'il en soit, il représente l'ultime espoir pour le monde que Gorasul a quitté…

INSTALLATION

Avant d'installer **GORASUL – L'héritage du dragon**, vérifiez que DirectX 8 ou supérieur est installé sur votre ordinateur. S'il n'est pas installé, activez la case à cocher « Installer DirectX » dans la procédure d'installation de **GORASUL – L'héritage du dragon**.

Placez le CD Gorasul dans votre lecteur de CD-ROM. Le programme d'installation démarre automatiquement. Vous pouvez à présent installer **GORASUL – L'héritage du dragon** dans le répertoire indiqué, ou sélectionner l'option Personnaliser pour choisir un autre répertoire. Si la fonction Démarrage automatique n'est pas activée, ouvrez l'espace de travail puis choisissez le lecteur de CD-ROM. Ouvrez le fichier Start.exe pour commencer l'installation, et suivez les instructions.

Remarque
Le fichier LisezMoi contient les dernières informations relatives au jeu, qui n'étaient pas disponibles lors de l'impression du manuel. Si vous avez des difficultés à démarrer le jeu, lisez ce fichier.

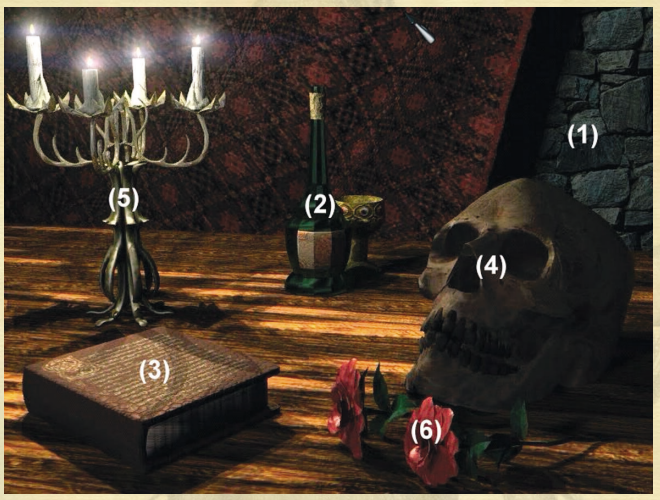
Fermer
Sélectionnez cette option si vous ne voulez pas démarrer le jeu maintenant.

Démarrer le jeu
Vous pouvez démarrer le jeu immédiatement après avoir défini les paramètres de configuration selon vos caractéristiques. Après la séquence d'introduction, choisissez « Naissance » pour vous lancer dans l'aventure. Vous pouvez également ouvrir le jeu à tout moment après l'avoir quitté, en sélectionnant « **Gorasul** » dans le dossier « **SilverStyle** » du menu Démarrer.

Désinstallation
Cette option supprime le jeu du disque dur, à l'exception des parties enregistrées.

Menu principal

Lorsque vous démarrez **GORASUL – L'héritage du Dragon**, le menu principal vous accueille avec les options suivantes :



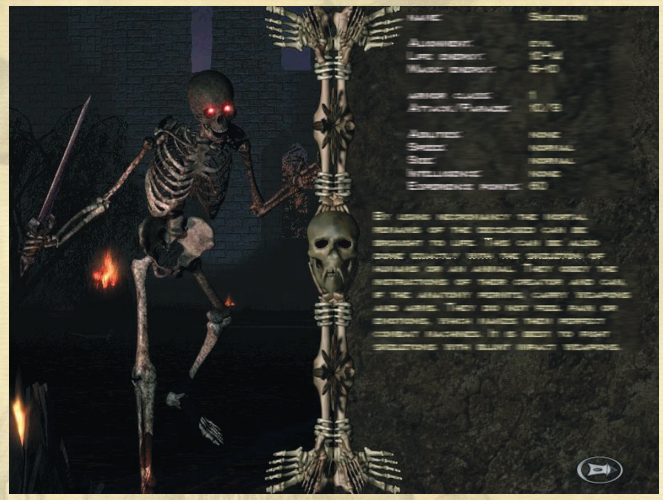
1) Lois :	Ceci vous conduit au menu Options
2) Animations :	Vous pouvez afficher ici des animations déjà visualisées
3) Livre des créatures :	Vous pouvez afficher ici les créatures précédemment rencontrées
4) Fin :	Vous pouvez retourner dans Windows
5) Renaissance :	Vous pouvez charger des parties enregistrées
6) Naissance :	Vous pouvez démarrer une nouvelle partie

Lois
Ceci vous conduit au menu Options (voir **menu Options**).

Animations
Vous pouvez prendre votre temps pour visualiser toutes les animations précédemment visualisées. Sélectionnez l'animation désirée, et cliquez sur le bouton **Afficher** pour commencer. Lorsque vous êtes prêt à quitter le menu **Animation**, cliquez sur Annuler.

Livre des créatures

Vous pouvez voir tous les adversaires rencontrés au fil de vos aventures. Il propose une brève description de toutes les créatures avec une liste des attributs, etc. Pour passer à l'adversaire suivant, cliquez avec le bouton gauche sur son portrait. Inversement, cliquez sur le bouton droit pour retourner à l'adversaire précédent. Lorsque vous êtes prêt à quitter le **Livre des créatures**, cliquez avec le bouton gauche sur la flèche dans le coin inférieur droit. Si vous voulez consulter le **Livre des créatures** au cours d'une partie, vous pouvez le sélectionner dans le **menu Options**.



Fin
Vous pouvez quitter le jeu. Lorsque vous y êtes invité, confirmez votre intention de quitter.

Renaissance
Vous pouvez redémarrer les parties enregistrées.

Naissance
Vous pouvez démarrer une nouvelle partie. Vous devez tout d'abord créer un personnage pour commencer une nouvelle partie.

Contrôles
Les contrôles de **Gorasul** sont volontairement simples. Vous en trouverez une explication ci-dessous.

Déplacement (pointeur de la souris « **flèche** »)



Pour déplacer le personnage, cliquez avec le bouton gauche sur un point visible de la carte (double cliquez ou maintenez la touche Majuscules pour accélérer le déplacement du personnage). Le personnage ou le groupe actif se dirige automatiquement vers l'objectif, en évitant les obstacles. L'image suit le pointeur de la souris ou le personnage actif. Pour alterner entre ces options, appuyez sur la **touche B**.

Saisir des objets (pointeur de la souris « **main** »)



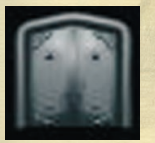
Cliquez avec le bouton gauche sur un objet pour le saisir. Cliquez avec le bouton droit sur des livres, des parchemins, etc. dans **l'inventaire** (voir **inventaire**) afin de visualiser leur contenu. Celui-ci apparaîtra dans la **fenêtre de texte** (voir **fenêtre de texte**). Lorsque le pointeur de la souris reste un bref instant sur un bouton ou un objet, une fenêtre contenant les informations relatives à ce bouton ou à cet objet apparaît automatiquement. Si vous le souhaitez, cette fonction peut être désactivée dans le **menu Options**. Avant d'utiliser des objets avec le bouton droit de la souris, assurez-vous qu'aucune magie pouvant affecter les objets n'est active.

Attaquer (pointeur de la souris « **épée** »)



Pour attaquer un adversaire, placez le pointeur de la souris sur l'adversaire, et cliquez avec le bouton gauche (double-cliquez si vous voulez que le personnage passe en mode Attaque plus rapidement).

Entrer dans un édifice ou en sortir (pointeur de la souris « **porte** »)



Cliquez avec le bouton gauche sur l'entrée d'un édifice dans lequel vous pouvez pénétrer, ou sur la sortie lorsque vous vous trouvez déjà à l'intérieur de l'édifice.

Quitter des emplacements (pointeur de la souris « **roue** »)



Lorsque le personnage du jeu a atteint le bord de la carte, cliquez avec le bouton gauche pour quitter la carte et retourner à la **carte du monde** (voir **carte du monde**).

Dialogue (pointeur de la souris « **tête** »)



Si vous voulez que les êtres de **Gorasul** vous donnent des informations, guidez le pointeur de la souris sur l'un d'eux, puis cliquez dessus avec le bouton gauche. Le pointeur de la souris prend alors la forme d'un « sablier » pendant les dialogues. Vous n'avez plus aucun pouvoir sur les contrôles. Selon la **vitesse** que vous avez définie pour le **texte** (voir **menu Options**), vous devrez cliquer avec le bouton gauche dans la **fenêtre du texte** pour le faire défiler, à moins qu'il ne défile automatiquement, excepté si vous devez fournir une réponse. Cliquez avec le bouton gauche sur la réponse souhaitée. Le dialogue se poursuit.

Réaliser la magie
Pour réaliser une magie, cliquez avec le bouton gauche sur la magie désirée dans le menu **Sortilèges magiques** (voir menu **Sortilèges magiques**), ou activez-la à l'aide des touches abrégées 6 à 0. La magie est alors activée (elle brille). Pour utiliser la magie, cliquez avec le bouton droit sur ce sur quoi elle sera dirigée.



Vous pouvez réaliser une magie pour renforcer ou soigner un membre de votre parti. Pour cela, sélectionnez la magie désirée et cliquez avec le bouton droit sur le portrait du personnage qui en bénéficiera. Si aucune magie n'est activée, cliquez avec le bouton droit pour activer le menu contextuel du personnage. Pour atteindre ce menu lorsque la magie est activée, vous devez double-cliquer sur le portrait du personnage avec le bouton droit de la souris.

Utilisation / déplacement d'objets
Des objets peuvent être sélectionnés, extraits des champs d'inventaire ou placés dans un autre champ d'inventaire à l'aide du bouton gauche de la souris. La coloration d'un objet indique s'il se trouve dans un champ d'inventaire approprié. Par exemple, seules les armes peuvent être placées dans les trois champs Arme. L'arme située la plus en haut est utilisée au combat. Elle disparaît de l'inventaire dès qu'elle se brise ; elle est alors remplacée par l'arme suivante placée la plus en haut. Seules diverses parties de l'armure, destinées aux champs Armure peuvent y être placées.
Des objets peuvent être placés dans **l'inventaire des objets disponibles** à l'aide du **menu Personnage principal** (raccourci : '**x**').Chacun peut être activé au cours du jeu en cliquant avec le bouton droit ou en utilisant les touches 1 à 5 (voir **CONSEIL**).
Le bouton de la souris peut être relâché pendant le transfert d'un objet.

CONSEIL :
Pour donner à boire ou administrer du baume au personnage actif, il vous suffit de cliquer avec le bouton droit sur ces objets dans **l'inventaire des objets disponibles**. Si les sortilèges magiques « **Identifier** », « **Ouvrir** » ou « **Fermer** » ont été sélectionnés dans le **menu Magie**, ils peuvent être utilisés sur les objets contenus dans l'inventaire en cliquant avec le bouton droit.

Solutions
Dans certains cas (dans le mode **Quête intensive**), les réponses doivent être entrées à l'aide du clavier. Utilisez le clavier pour taper la solution, et confirmez en appuyant sur « Entrée ».
Dans le mode **Combat intensif** les réponses peuvent être fournies en cliquant sur la sélection appropriée dans la **fenêtre de texte**.

CONSEIL :
Dans tous les menus de l'installation : **cliquer avec le bouton gauche** = poursuivre ou ajouter, **cliquer avec le bouton droit** = retourner ou supprimer.

Création d'un personnage

Lorsque vous sélectionnez l'élément **Naissance** dans le menu principal, vous vous trouvez automatiquement dans le **menu Personnage principal**, étant donné que vous devez créer votre personnage avant de pouvoir commencer à jouer. Toutes les données relatives au personnage de la partie se trouvent dans le **menu Personnage**.



1. Choisissez l'une des six classes de personnage pour créer votre personnage.

Vous pouvez choisir parmi les classes de personnages suivantes :

Guerrier
Ce sont des héros qui ont pris les armes. Ils savent manier toute sorte d'arme ou d'armure. Les guerriers sont la base de chaque troupe de héros, car ils sont à même de protéger les personnages les « moins expérimentés » lors d'un combat. Ils sont souvent engagés comme mercenaires ou pour protéger les caravanes, ce qui leur permet de gagner quelques pièces d'or supplémentaires.

Prêtres
Les prêtres appartiennent toujours à un ordre qui honore et voue un culte à l'un des dieux. Les prêtres ont une ferme croyance dans leur déité et essaient de la répandre parmi le peuple. Ils ont appris à défendre leur foi, mais le combat n'est pas leur principal objectif, ce qui explique pourquoi ils n'utilisent que des armes de frappe. En outre, leur solide foi les soutient dans le combat contre les hordes des morts-vivants. Elle les aide également face à la magie offensive et dans leur défense, car l'aura de foi qui les entoure les protège.

Magiciens
En raison des longues études que cela requiert, rares sont les personnages qui choisissent cette occupation. Des magiciens jeunes et inexpérimentés éprouvent des difficultés à se défendre seuls, c'est pourquoi ils ont généralement besoin de l'aide d'un combattant expérimenté. Pour réaliser une magie, les magiciens doivent gesticuler avec leurs bras et répéter le sortilège magique sous la forme d'une incantation.

Ouvriers des sortilèges
Les ouvriers des sortilèges sont également des magiciens spécialisés dans le domaine de la magie de protection. Ils utilisent les forces terrestres pour rendre active leur magie, car ils sont étroitement liés à la nature. En raison de leur vie dans la forêt, ils ont une bonne compréhension de la faune et de la flore, et savent comment vivre en harmonie avec la nature.

Porteurs d'épée
Leur taille et leur stature fait des porteurs d'épée de dangereux combattants. Ils préfèrent combattre avec leur épée qu'ils tiennent à deux mains. Formés au maniement de leur arme depuis leur enfance, ils n'ont que peu appris à utiliser les sortilèges. À l'image des chevaliers, ils possèdent une hiérarchie et un code de l'honneur. Ce code précise qu'un porteur d'épée combat pour la justice et l'ordre, et aide les faibles et les opprimés dans le monde de Gorasul. Ceci est naturellement bien perçu par la population.

Homme des bois
Ce sont des combattants rapides et adroits, connaissant parfaitement la vie en plein air. Eux aussi vivent en harmonie avec la nature et évitent les villes. Ils sont très adroits dans le maniement des arcs et des flèches. Leur vie dans la forêt en a fait de bons chasseurs ; ils sont particulièrement adroits dans l'usage des armes à longue portée, comme les arcs et arbalètes.

2. Vous pouvez le paramétrer comme vous le souhaitez, en répartissant les points d'attribut ainsi que les points d'attaque et de défense disponibles.

Les attributs suivants peuvent être modifiés :

Force
La valeur de force indique la puissance corporelle que peut avoir un personnage. Elle constitue l'un des principaux attributs des guerriers et des porteurs d'épée.

Dextérité
La dextérité indique la qualité des réflexes et de la coordination d'un personnage. Elle constitue le principal attribut des hommes des bois et des guerriers.

Intelligence
L'intelligence détermine le savoir et la capacité d'un personnage à apprendre et à penser. La quantité de mana disponible pour un personnage dépend de son intelligence. Elle constitue le principal attribut des magiciens, des prêtres et des ouvriers des sortilèges.

Constitution
La constitution indique le niveau de résistance à la maladie et à l'épuisement d'un personnage. La constitution d'un personnage détermine le nombre de points de vie. Elle constitue l'un des principaux attributs des guerriers et des porteurs d'épée.

Charisme
Le charisme détermine l'aura personnelle d'un personnage, et donc ses qualités de meneur. Chez les prêtres, il constitue également une indication de l'aura de foi qui les supporte dans les combats contre les morts-vivants.

POUVOIRS DE DRAGON

Le personnage de Roszondas est une exception inhabituelle dans **Gorasul**. Suite au souffle du dragon qu'il reçut alors qu'il était bébé, il possède des pouvoirs de dragon qui améliorent considérablement ses propres capacités. Roszondas n'est pas encore parvenu à contrôler ses pouvoirs de dragon. S'il se sent menacé et en grand danger, par exemple si son énergie vitale chute sous un certain niveau, le côté dragon de sa personnalité se réveille et prend le contrôle. Nombre de ses ennemis auraient souhaité ne jamais rencontrer cette partie de lui.

3. Répartissez les points d'attribut parmi les pouvoirs de dragon de Roszondas pour le rendre encore plus puissant.

Les attributs suivants peuvent être modifiés :

Peur du dragon
Plus la peur du dragon est élevée, plus les ennemis fuient rapidement face à Roszondas, étant donné que tous les habitants de Gorasul éprouvent une peur naturelle du dragon.

Force du dragon
La force du dragon donne à Roszondas une puissance surhumaine supplémentaire pour combattre.

Souffle du dragon
Le souffle du dragon constitue pour Roszondas le dernier recours pour attaquer. Si son énergie vitale chute sous un certain niveau, Roszondas crache automatiquement vers son adversaire un souffle de feu dévastateur.

Œil du dragon
Plus le niveau de l'œil du dragon est élevé, plus Roszondas peut voir loin sur la carte d'aperçu.

Attaque / Défense
Roszondas doit également prendre part à un certain nombre de batailles dans un monde comme Gorasul. Il est aidé par ses attributs et ses capacités à combattre.

Les attributs suivants peuvent être modifiés :

Attaque
Plus cette valeur est élevée, plus la probabilité est forte qu'une attaque physique initiée par Roszondas atteigne sa cible.

Défense
Plus cette valeur est élevée, plus la probabilité est forte que Roszondas soit en mesure de se défendre face à une attaque de son adversaire.

CONSEIL :
Afin de répartir les points de l'attribut nouvellement acquis après qu'un personnage a acquis une expérience, appuyez sur le **bouton X** au cours du jeu ou cliquez sur le bouton représentant une tête dans la sélection de menus pour atteindre le grand écran du personnage.

ARMES

Le meilleur et le plus fidèle partenaire de Roszondas dans ses aventures est son arme personnelle, que lui seul peut utiliser. Cette arme possède des pouvoirs uniques et vous sera utile plus d'une fois. Vous pouvez choisir entre sept armes différentes. Choisissez-la soigneusement car vous ne pourrez plus modifier votre choix par la suite !



Vous pouvez choisir parmi les armes suivantes :

Dague
Une dague est une version allongée du couteau, dont les deux bords sont aiguisés. Elle est utilisée comme poignard.

Arc
Il existe différentes formes d'arcs. Les plus courantes sont l'arbalète et l'arc long, qui sont différents par leur taille et leur portée.

Massue de combat
La massue de combat est une massue évoluée possédant une tête massive.

Épée longue
L'épée longue type mesure environ 1,50 mètres de long. Ses deux bords sont également aiguisés. L'épée est tranchante, mais elle est exclusivement utilisée comme arme de découpe.

Marteau de combat
Un marteau de combat se compose d'une solide poignée dotée d'une tête encore plus puissante faite de bois, de pierre ou de métal et qui pulvérise tout ce qu'il frappe.

Hache d'armes
Les haches d'armes possèdent également un manche. Celui-ci n'est pas équipé d'une tête, mais d'une lame diaboliquement aiguisée qui n'est pas utilisée ici pour couper les arbres.

Bâton de combat
Les bâtons de combat peuvent mesurer jusqu'à 2,5 mètres et sont équipés d'embouts métalliques, et parfois de lames aiguisées aux extrémités.

ADVERSAIRES CRAINTS ET DÉTESTÉS

Chacune de ces armes possède un adversaire craint et un adversaire détesté auquel elle réagit différemment.
Si vous rencontrez l'adversaire craint de votre arme au cours de la partie, elle disparaîtra dans votre sac à dos avant même que vous ayez aperçu votre adversaire.
En revanche, si vous rencontrez son adversaire détesté, vous devrez batailler dur pour l'empêcher d'attaquer son adversaire dans un style des plus kamikazes.

Adversaires craints / détestés des armes

Dague
C : Géant
D : Gargouille

Arc
C : Gorog
D : Esprit de la forêt

Massue de combat
C : Troll
D : Ghul

Épée longue
C : Sorcière de la mort
D : Orc

Marteau de combat
C : Élément d'air
D : Titan

Hache d'armes
C : Élément de terre
D : Avon

Bâton de combat
C : Élément de feu
D : Cyclopes

Chaque personnage peut disposer d'un maximum de trois armes prêtes.

4. Choisissez une arme, donnez-lui un nom et répartissez les points d'attribut parmi les pouvoirs des armes.

Les attributs suivants peuvent être modifiés :

Précision
La précision indique la fréquence et la précision de votre arme lorsqu'elle frappe son adversaire au cours d'un combat. La précision affecte également la dextérité de Roszondas, ce qui devient évident dans les niveaux d'expérience supérieurs.

Courage
Le courage de l'arme est le facteur qui détermine si elle s'enfuit face à des adversaires craints, ou si elle s'engouffre dans le tumulte de la bataille lorsqu'elle rencontre un adversaire détesté.

Intelligence
Plus votre arme est intelligente, plus elle vous donnera de conseils utiles (et se permettra des commentaires acérés).

Durabilité
Plus le niveau de durabilité de votre arme est élevé, moins vous devez vous inquiéter si elle est gravement endommagée ou vous soucier de la réparer.

Il existe également une valeur indiquant l'ego de l'arme, mais cette valeur ne peut pas être modifiée. Celle-ci augmente automatiquement avec l'expérience de l'arme.

CONSEIL :
Afin de répartir les points de l'attribut nouvellement acquis après avoir acquis une nouvelle expérience, cliquez avec le bouton droit sur votre arme dans l'inventaire, ou cliquez avec le bouton gauche sur le bouton « Épée » dans la sélection de menus.

ARMURE (PIÈCES SÉLECTIONNÉES)

Armure en cuir
L'armure en cuir apporte uniquement un faible niveau de protection, à peine plus qu'une chemise renforcée.

Cotte de mailles
La cotte de mailles se compose de centaines d'anneaux métalliques liés entre eux. Elle offre à celui qui la revêt une bonne protection face à de nombreuses armes.

Blindage
Le blindage offre le niveau de protection le plus élevé. Il s'agit d'une cotte de maille renforcée par des plaques de métal. Elle est pratiquement impossible à perforer.

HABILLEMENT (PIÈCES SÉLECTIONNÉES)

Ceinture
Une ceinture sert à maintenir un pantalon, mais également à ranger de petits objets. Si vous transportez une épée, elle est suspendue à votre ceinture.

Gants
Il existe une grande variété de gants composés de différentes matières, dont certaines possèdent des qualités magiques.

Bijoux (pièces sélectionnées)

Bagues
Pour la plupart, les bagues servent de bijoux et ont des formes diverses. Certaines ont également des pouvoirs magiques.

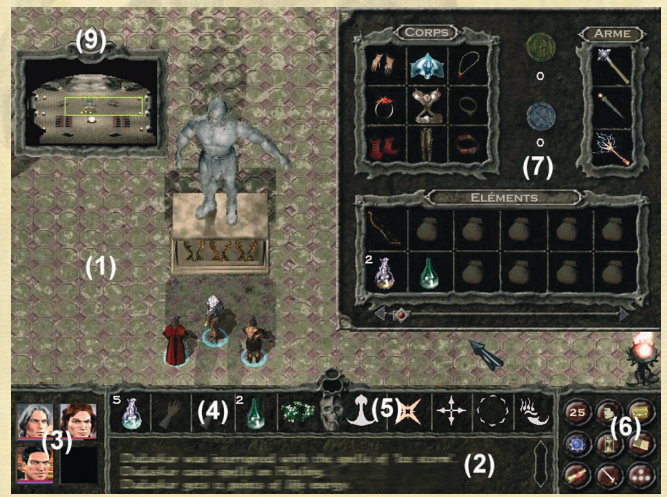
Amulettes / chaînes
Presque toutes les amulettes sont magiques, ce qui n'empêche pas de les porter comme bijoux. Elles sont généralement montées sur des chaînes qui n'ont que rarement des pouvoirs magiques.

Si tout a été fait correctement, une ère de magie, de combat, d'espoir et de salut va à présent s'ouvrir à vous. Vous pénétrez dans le monde de GORASUL. Amusez-vous.

Configuration de l'écran

Éléments à l'écran :





1. Écran d'action
Il s'agit de l'écran dans lequel toute l'action du jeu se déroule. Appuyez sur la touche Entrée pour centrer l'écran d'action sur le personnage qui vous intéresse.

2. Fenêtre de texte
La fenêtre de texte présente non seulement les textes les plus récents, mais archive également tous les textes des parties pendant un certain temps. Vous pouvez vous déplacer à tout endroit du texte à l'aide de la barre de défilement ayant la forme d'un crâne ou à l'aide de la touche « Image précédente » / « Image suivante ». La fenêtre de texte peut être agrandie ou réduite à l'aide de la combinaison de touches « Majuscules + curseur = haut » ou « Majuscules + curseur = bas ».
La fenêtre de texte bascule automatiquement en grand format pour les textes plus longs. Vous pouvez la réduire en cliquant sur la fenêtre de texte.
Lorsqu'un symbole clignotant apparaît dans le coin inférieur droit de la fenêtre de texte, cela signifie que le jeu est en pause, ce qui vous permet de lire les textes plus longs.

3. Menu Groupe
Il affiche un mini portrait de tous les membres du parti d'un groupe donné. Cependant, seuls les membres du parti que vous pouvez activement contrôler sont affichés. Les créatures illusoires qui ont rejoint votre groupe pour une courte période ne sont pas présentées ici.
Les diagrammes à barre situés sous les portraits indiquent le nombre de points de vie (barre rouge), et le mana (barre bleue) restants pour un personnage particulier. Pour rendre actif ce personnage, il vous suffit de cliquer avec le bouton gauche sur son portrait.
Ce personnage peut devenir le meneur du groupe en double-cliquant avec le bouton gauche ou en cliquant avec le bouton droit.
Si vous voulez vous déplacer avec seulement quelques personnages, vous pouvez utiliser le bouton gauche de la souris pour dessiner un lasso sur la fenêtre d'action et « saisir » les personnages qui vous intéressent.
La position des personnages dans le groupe peut également être établie à l'aide du menu Groupe. Dès que vous appuyez avec le bouton gauche de la souris sur l'un des portraits, l'image apparaît sur le pointeur de la souris et peut être glissée vers un autre champ.

4. Inventaire des objets disponibles
L'inventaire des objets disponibles se trouve sur le côté gauche au-dessus de la fenêtre de texte. Les objets que vous avez sélectionnés dans votre inventaire apparaissent ici. Le nombre d'objets dépend de la quantité d'objets multiples (voir **Objets multiples**). Vous pouvez utiliser les objets disponibles en appuyant sur les touches 1 à 5.

5. Menu Sortilèges magiques
Le menu des Sortilèges magiques se trouve sur le côté droit, au-dessus de la fenêtre de texte. Les sortilèges magiques que vous avez sélectionnés dans le **Livre de magie** (voir **Livre de magie**) sont affichés ici. Un maximum de 5 sortilèges magiques peut être stocké ici. Vous pouvez sélectionner directement parmi ces sortilèges magiques à l'aide des touches 6 à 0.

6. Sélection de menus
La sélection de menus vous permet d'accéder directement à la **mini fiche signalétique d'un personnage** (numéro : 25), au **menu Personnage principal** (tête), à **l'inventaire** (poitrine), au **Livre de magie** (symbole mana), au **mode Pause** (sablier), au **journal des quêtes** (livre / voir journal des quêtes), à **la fiche des caractéristiques de l'épée** (épée), au **menu Formation** (points de formation) et vous permet d'activer ou de désactiver la mini carte (carte roulée).

7. Inventaire
L'inventaire (**touche I**) affiche tous les objets que transporte un membre de votre groupe. Vous pouvez ajouter des objets dans l'**inventaire des objets disponibles** ou en changer le contenu ici (par glisser-lâcher de (7) à (4)).

8. Mini fiche signalétique d'un personnage
La **mini fiche signalétique d'un personnage (touche C)** contient toutes les informations relatives au personnage actif. Santé, réserves de mana, niveau d'armure, vue globale de ses capacités et toutes les données sur le niveau d'expérience.

9. Carte d'aperçu
Roszondas peut activer à tout moment la **carte d'aperçu (touche M)**. Pour les membres du groupe, la **carte d'aperçu** est déguisée en magie, et peut être consultée dans le chapitre intitulé « Enchantement » dans le Livre de magie. Elle y porte le nom d'« **Œil magique** ».
Dès que vous avez répété ce sortilège magique, l'image d'une petite carte apparaît à l'écran. Vous pouvez ensuite cliquer dans le coin supérieur de cette carte et la faire glisser sur l'écran, comme une fenêtre.
La fenêtre de l'écran actif peut être sélectionnée dans la carte d'aperçu. Le personnage peut également être contrôlé directement dans cette carte d'aperçu.
Si la carte d'aperçu est activée, la fenêtre de l'écran ne suit PAS le personnage actif du jeu. Au lieu de cela, vous devez choisir cette fenêtre à l'aide de la carte d'aperçu ou en déplaçant le pointeur de la souris sur le bord de l'image. La fenêtre de l'écran se déplace dans la direction correspondante.
Vous pouvez également basculer d'un mode à l'autre grâce à la **touche B**.
Il est également possible de « parcourir librement », même si vous n'avez pas réalisé le sortilège « **Œil magique** ». Dans cette situation, vous pouvez uniquement faire défiler à l'aide du pointeur de la souris placé sur le bord de l'image. Lorsque vous basculez d'un mode à l'autre avec la **touche B**, la fenêtre de texte vous indique dans quel mode vous vous trouvez actuellement.

Le jeu bascule automatiquement en mode Pause lorsqu'un menu qui occupe la totalité de l'écran est ouvert (aperçu complet, écran Compagnon, Livre de magie, etc.).
Seuls quelques éléments sont visibles en fonction de vos paramètres. La **mini fiche signalétique d'un personnage** et **l'inventaire** se pousseront respectivement hors de l'écran afin de fournir un aperçu optimal.
La totalité de la barre de fonctionnement inférieure peut être supprimée en appuyant sur la **touche V**. Elle réapparaît automatiquement lorsqu'il y a un message de texte.

Informations générales

Objets dans le paysage
Vous pouvez uniquement saisir des objets qui se trouvent par terre à proximité de votre personnage. Lorsque vous cliquez sur un objet, votre personnage se déplace automatiquement vers eux et les ramasse.
Lorsque vous prenez un objet de l'inventaire et que vous le faites glisser sur la carte, il est automatiquement placé au pied du personnage actif.
Il est cependant plus simple d'appuyer sur la **touche G**. En appuyant sur cette touche, vous ordonnez à votre personnage de ramasser **l'objet le plus proche**.

Objets multiples
Si vous voulez ramasser uniquement une partie des objets multiples, double-cliquez avec le bouton gauche de la souris sur ces objets. Une fenêtre s'ouvre dans laquelle vous indiquez le nombre d'objets que vous voulez prendre.
Si vous avez un groupe de plusieurs objets sur le pointeur de votre souris, et si vous cliquez sur un autre groupe d'objets du même type, tous les objets seront automatiquement combinés.
Si vous appuyez sur le bouton gauche de la souris tandis que le pointeur se trouve sur un groupe de plusieurs objets pendant un long moment, votre personnage prendra automatiquement la moitié de ces objets.

Échange d'objets entre personnages
Pour transférer un objet d'un personnage à un autre, il vous suffit de ramasser cet objet, de le faire glisser sur l'image du personnage auquel vous voulez l'attribuer, puis d'appuyer sur le bouton gauche de la souris.

Objets magiques
Il existe de nombreux objets magiques qui doivent d'abord être identifiés avant de pouvoir être utilisés. Pour cela, vous devez réaliser la magie appropriée.

Objets maudits
Après un combat, de nombreux adversaires perdent des objets que vous pouvez ramasser. Certains de ces objets sont maudits. Si vous les avez ramassés sans identification préalable, seule une potion qui inverse la malédiction vous en libérera. Une malédiction peut avoir différents aspects, mais cause assurément de considérables désagréments aux personnages qui en sont victimes. Une fois que vous avez identifié un objet maudit, tous les autres objets maudits du même type sont automatiquement identifiés. La réciproque s'applique lorsque vous levez la malédiction d'un objet maudit.

CONSEIL :
Plus un personnage est intelligent, plus ses chances d'identifier correctement un objet maudit sont grandes.

Argent
Si vous trouvez de l'argent sur la carte, il vous suffit de cliquer dessus pour que le personnage se dirige dessus et le ramasse.
Si vous voulez transférer de l'argent entre deux personnages, il vous suffit de cliquer sur le symbole Or ou Argent et de saisir la quantité que vous voulez transférer. Cliquez ensuite sur le portrait du personnage dans le menu du groupe qui le reçoit. L'argent est automatiquement transféré.

Achat, vente et réparation



Le menu Commerce apparaît lorsque vous cliquez sur un marchand. Le côté gauche affiche les objets que porte le marchand. Quant au côté droit, il affiche l'inventaire du personnage actif.
Pour trouver le prix de vente ou d'achat d'un objet, il vous suffit de déplacer le pointeur de la souris sur l'objet. Après un instant, une fenêtre de texte apparaît et affiche la somme que Roszondas recevra du marchand.
Pour acheter des objets, il vous suffit de les faire glisser dans un champ libre de votre inventaire. L'achat s'effectue automatiquement tant qu'il vous reste de l'argent.
Pour vendre des objets, il vous suffit de les faire glisser de votre inventaire vers un emplacement du menu Ventes et de les y lâcher. Vous serez automatiquement crédité de la valeur de l'objet.
Les marchands n'achètent pas tout ce que vous trouvez dans la forêt. Le marchand dispose d'un « budget » défini pour acquérir des biens. Lorsque son crédit est épuisé, il ne peut plus rien acheter. Toutefois, au fil du temps, le marchand percevra des gains, même sans votre aide, et pourra alors acheter davantage.
Pour réparer une arme, retirez-la de l'inventaire en cliquant sur le bouton gauche,

puis faites-la glisser sur le symbole « Réparer » (marteau). Après un instant, l'état actif de votre arme et le prix de la réparation s'affichent. Pour réparer l'arme, il vous suffit de cliquer avec le bouton gauche, puis de la replacer dans votre inventaire. Votre arme est réparée, tant que vous avez assez d'argent pour payer.
Vous pouvez ensuite quitter le menu en appuyant sur la touche Échap, ou en cliquant avec le bouton gauche sur le bouton « Flèche ».

Combats longue portée
Pour tirer une flèche avec un arc sans déplacer Roszondas de l'endroit où il se trouve, il vous suffit de maintenir la touche Alt enfoncée et de sélectionner la direction de la cible avec le bouton gauche de la souris. Ceci s'applique également à la magie, qui peut être libérée avec le bouton droit de la souris.

Carte du monde



La **carte du monde** est utilisée pour voyager d'un endroit à un autre. Seuls les emplacements figurant sur la **carte du monde** pour lesquels Roszondas possède des informations ou dans lesquels il doit résoudre des quêtes sont accessibles. Pour atteindre un emplacement sur une carte du monde, il vous suffit de cliquer dessus avec le bouton gauche (vous n'atteindrez pas l'emplacement plus rapidement si vous double-cliquez dessus).
Vous pouvez retourner dans un emplacement figurant sur la **carte du monde** (à l'exception de la tour de Roszondas). Il n'est donc pas nécessaire (ni possible) de résoudre immédiatement toutes les tâches.

Journal des quêtes

Le journal des quêtes (l'encrier situé dans la sélection de menus ou la **touche T**) constitue la « mémoire » de Roszondas. Il contient toutes les tâches actives que Roszondas doit encore résoudre. Lorsque vous recevez des informations relatives à une nouvelle tâche dans une boîte de dialogue, vous pouvez appeler une version abrégée de ces informations dans votre journal. Le journal disparaît dès que vous avez achevé la tâche.

Livre de magie



Le Livre de magie apparaît lorsque vous cliquez sur le symbole Livre de magie dans la sélection de menus, ou lorsque vous appuyez sur la **touche Z**.

1. Menu Sortilèges magiques
Il affiche tous les sortilèges magiques actuellement sélectionnés. Un maximum de 5 sortilèges magiques peut être stocké ici.

2. Affichage de la magie disponible dans le Livre de magie
Ceci affiche tous les types de magie qu'un personnage peut réaliser à partir du Livre de magie sélectionné. Si la quantité totale de mana disponible pour un personnage est insuffisante pour un sortilège magique, cette magie ne s'affiche pas ici.
Le symbole Magie peut être sélectionné en cliquant dessus avec le bouton gauche, mais vous pouvez également le faire glisser et le lâcher sur le **Menu Magie** en cliquant sur le bouton gauche.

3. Présentation des 6 Livres de magie
Vous pouvez sélectionner parmi 6 Livres de magie celui que vous voulez faire apparaître dans le champ d'affichage en cliquant dessus avec le bouton gauche.

4. Champ de description de la magie
Une description de la magie apparaît dès que vous déplacez le pointeur de la souris sur l'un des champs de magie.

5. Quitter un Livre de magie
Vous pouvez quitter un Livre de magie en cliquant avec le bouton gauche sur le bouton situé dans le coin inférieur droit, ou sur Échap.

Pour transférer la magie du **Livre de magie** vers le **menu Sortilèges magiques**, cliquez avec le bouton gauche sur la magie désirée, puis lâchez-la sur le **menu Sortilèges magiques** en cliquant de nouveau sur le bouton gauche.

CONSEIL :
Certains types de magie deviennent plus forts avec une intelligence et une expérience de niveau supérieur.

Menu Options

Au cours de la partie, vous pouvez accéder au menu Options en appuyant sur la touche Échap. Ce menu permet de charger et d'enregistrer des parties, de quitter le jeu, et de régler tous les paramètres afin d'adapter la partie en fonction de vos souhaits.



Vous pouvez choisir parmi les éléments d'options suivant :

Retour à la partie
Si vous choisissez cet élément, vous retournez dans la partie. Vous pouvez également appuyer sur la touche **Échap** pour retourner dans la partie.

Charger une partie enregistrée
Si vous mourez au cours d'une partie, vous n'avez naturellement pas besoin de redémarrer du début. Vous pouvez charger une partie enregistrée à l'aide de cet élément d'option. Il vous suffit de choisir la partie enregistrée (reconnaissable par un cadre illuminé), puis de cliquer sur **Charger**.
Vous pouvez également supprimer des parties enregistrées. Choisissez la partie enregistrée que vous voulez supprimer, et cliquez sur l'icône « Supprimer ».

Enregistrer la partie
Vous pouvez enregistrer ici la partie active. Choisissez un emplacement de stockage vide, puis cliquez avec le bouton gauche ou double-cliquez sur le bouton « Enregistrer ». Un petit graphique apparaît à présent sur votre emplacement. Entrez un nom pour le champ et enregistrez la partie. Les parties enregistrées peuvent être écrasées. Il suffit pour cela de répondre Oui à la question « Voulez-vous remplacer la partie enregistrée existante ? »



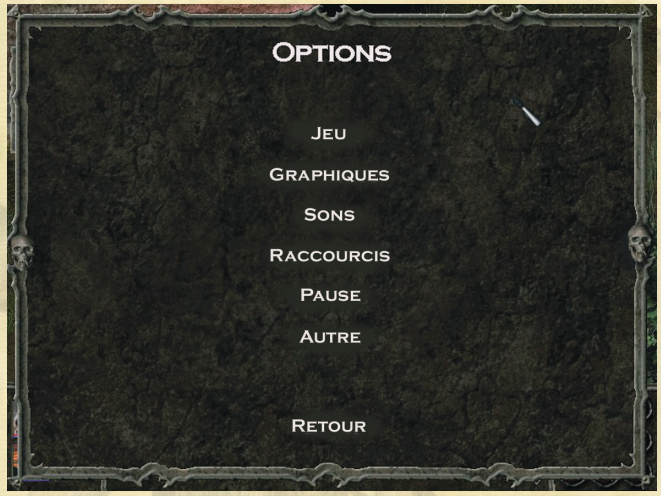
Vous pouvez également supprimer des parties enregistrées.

Livre des créatures
(voir **Livre des créatures**)

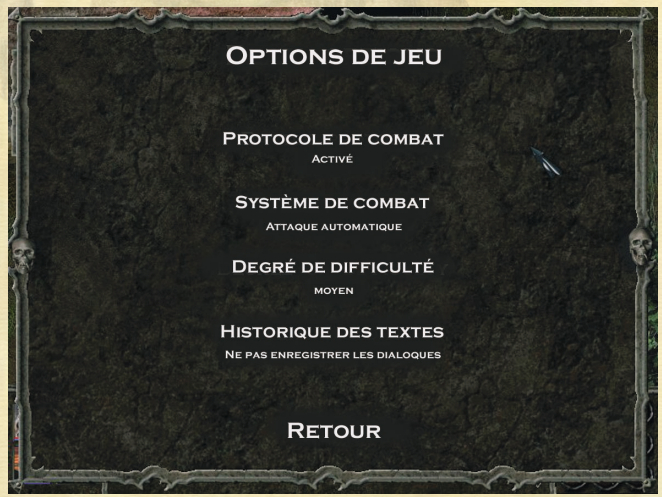
Affichage des animations
(voir **Affichage des animations**)

Options

Les **options** vous permettent de régler tous les paramètres en fonction de vos exigences et de vos souhaits.



Options de la partie



Protocole de combat
Le **protocole de combat** dans la **fenêtre de texte** présente toutes les actions des personnages du jeu au cours d'un combat. Vous pouvez l'activer ou le désactiver ici.

Système de combat
Vous disposez de deux options de combat. Si Attaque automatique est activée, la riposte aux attaques ennemies est automatique, et le combat face aux adversaires dure jusqu'à leur défaite. Il est toutefois considérablement plus difficile pour les joueurs eux-mêmes de terminer le combat.

Si vous choisissez Attaque manuelle, vous devez soulever vous-même votre épée, à chaque action. Il n'existe aucune limite au mouvement de vos combattants.

Priorités du jeu
(voir **Priorités du jeu**)

Historique des textes
L'**historique des textes** administre les dialogues dans la **fenêtre de texte**. Vous pouvez définir ici si les dialogues doivent ou non être enregistrés. Tous les dialogues ne sont pas enregistrés. La mémoire a été limitée afin d'éviter les temps de chargement très longs.

Options graphiques



Marqueur de personnage
Il existe différents moyens pour distinguer le personnage actif des autres. Vous pouvez régler ici les paramètres pour marquer le personnage actif, rendre les personnages inactifs transparents, sombres ou ne pas les marquer du tout.

Marqueur de cible
Cette option marque le point vers lequel vous avez envoyé votre personnage. Vous pouvez choisir entre un marqueur de cible, une ombre de cible, les deux ou aucun marqueur.

Diagramme à barre de l'énergie vitale d'un personnage / monstre
Les diagrammes à barre dans le portrait du personnage indiquent la quantité d'énergie vitale et de mana restants pour ce personnage. Si vous souhaitez que ces informations apparaissent directement au-dessus des personnages du jeu afin qu'elles soient toujours visibles, vous devez régler ici les paramètres. Ceci s'applique également aux diagrammes à barre de vos ennemis.

Météo
Cette option vous permet de jouer au dieu de la pluie et du beau temps, et de décider s'il pleuvra ou non sur Gorasul.

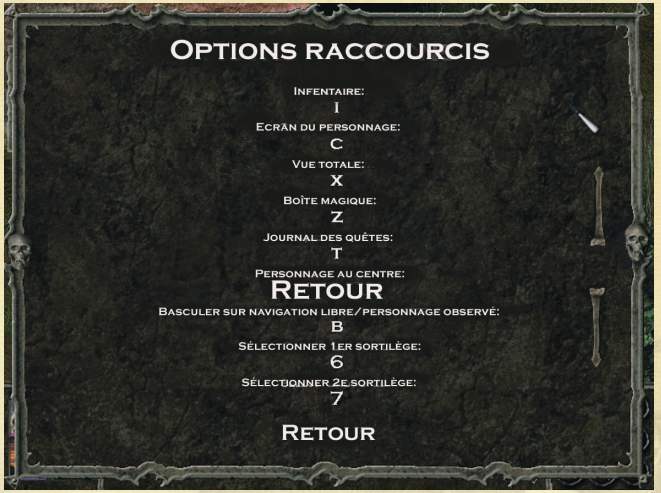
Densité de particule
La densité de particule fait référence aux effets graphiques des différentes magies, et peut être réglée afin l'affichage graphique soit toujours bon même sur des ordinateurs moins puissants.

Options sonores



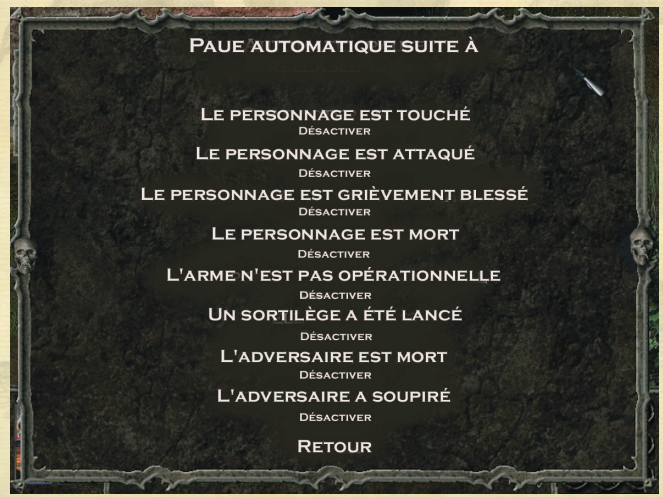
Vous pouvez ajuster le volume des effets spéciaux, de la musique, de la voix et de la vidéo.

Options de raccourci



Les touches abrégées facilitent l'exploitation du jeu, et simplifient les manœuvres pour jouer. Vous pouvez modifier l'utilisation des touches à tout moment si les paramètres prédéfinis ne vous conviennent pas. Pour cela, cliquez une fois sur la lettre que vous voulez changer. Cette lettre est illuminée. Pour attribuer une nouvelle touche, il vous suffit d'appuyer sur la lettre voulue sur le clavier. C'est fait !

Options de pause



Vous pouvez définir des arrêts automatiques afin que le jeu bascule en mode Pause après un événement donné. Vous pouvez profiter de ces pauses pour lancer des actions.

Autres options

Mode Aide
Si vous laissez le pointeur de la souris sur un objet, une fenêtre d'aide contenant des informations sur l'objet apparaît après un court instant. Vous pouvez définir quelles informations doivent apparaître dans cette fenêtre. Vous pouvez appeler l'aide à tout moment dans le jeu en appuyant sur la **touche H**.

Vitesse de la souris, du défilement et du texte
Vous pouvez ajuster ici les différentes vitesses.

Menus
Vous pouvez déterminer ici si les différents menus doivent apparaître sous forme de menu surgissant ou au contraire s'ils doivent défiler sur le côté de l'image.

Zone de texte
La fenêtre de texte peut être définie pour être dynamique ou statique.

Charger l'apparence du personnage
Vous pouvez régler la vitesse à laquelle l'apparence d'un personnage est mise à jour après l'échange des objets ou des armes.

Magie

La page suivante contient une description de tous les sortilèges magiques du jeu. Ils sont répartis en six écoles de magie. Il s'agit des écoles du combat, de l'illusion, de l'enchantement, de nécromancie, de protection et des trucs.
L'école du combat rassemble tous les sortilèges pour l'attaque. L'école de l'illusion rassemble toutes sortes de magie pouvant être utilisée pour conjurer ou charmer des créatures. L'école de nécromancie propose tous les sortilèges pouvant être utilisés pour contrôler les morts-vivants. L'école de protection, en revanche contient des sortilèges de guérison et des écrans protecteurs, tandis que les sortilèges de l'école des trucs ouvrent des armoires fermées à clé, définit des pièges magiques ou identifie des objets magiques.

Sortilèges magiques

L'étendue des dommages mentionnée sous le terme d'« effet » pour la magie de l'école du combat, et la quantité générale indiquée sous « mana » sont des valeurs de base susceptibles de changer en fonction du niveau et de la classe de personnage réalisant la magie.

GRIFFE DE FEU

Mana : 10
Portée : toucher
Effet : dommages de 1 à 10 / un adversaire

La magie Griffe de feu est une magie d'attaque faible, qui permet au personnage la réalisant d'affliger des brûlures à un ennemi. Pour cela, l'adversaire doit être touché avec la main ou l'arme sur laquelle le sortilège a été utilisé. La magie ne dure pas très longtemps. Il est donc recommandé d'attaquer immédiatement après avoir réalisé la magie.

La griffe de feu est généralement la première magie d'attaque enseignée aux apprentis magiciens par leurs maîtres, car elle est relativement facile à réaliser. Il n'est toutefois pas rare que les apprentis se brûlent les mains ou le visage en apprenant.

TEMPÊTE DE CHOCS

Mana : 12
Portée : courte
Effet : dommages de 2 à 12 / adversaires dans le champ d'action

La magie Tempête de chocs crée un tourbillon magique. L'ennemi est blessé par l'énorme puissance concentrée dans l'œil de ce tourbillon. Cette magie, qui fonctionne également à distance, ne peut être réalisée que sur un seul ennemi en raison de sa portée limitée.

Cette magie de combat n'est pas particulièrement forte, et permet aux apprentis magiciens d'apprendre à contrôler le mana pour blesser un ennemi. Il s'agit de la première magie d'attaque à distance enseignée par les maîtres.

BOULE DE FEU

Mana : 30
Portée : moyenne
Effet : dommages de 5 à 10 / adversaires dans le champ d'action

Cette magie d'attaque efficace provoque une explosion de feu dans une zone déterminée par le magicien. La portée de l'explosion est suffisamment importante pour inclure plusieurs ennemis. Ceux qui en sont affectés souffrent d'une importante onde de pression ainsi que de brûlures sévères. Le personnage réalisant la magie ne doit pas oublier que l'habillement et les autres objets pris dans l'explosion peuvent également être endommagés.

La Boule de feu est magique pour les joueurs ayant une plus grande expérience de la magie. Elle est souvent utilisée pour combattre plusieurs adversaires car l'effet qu'elle crée, et le mana utilisé sont bien proportionnés l'un par rapport à l'autre.

TEMPÊTE DE GLACE

Mana : 40
Portée : moyenne
Effet : dommages de 10 à 20 / adversaires dans le champ d'action

La Tempête de glace est une forte magie permettant d'attaquer plusieurs ennemis. Une explosion de froid suit une éruption infinie de cristaux de glace aussi coupants qu'un rasoir, capables de blesser ou de tuer toute créature se trouvant dans le périmètre. À cela s'ajoutent un choc thermique et des gelures particulièrement graves. Il n'est pas rare en effet que les membres gelés ne puissent plus être utilisés.

Ce sortilège mortel demande une très bonne expérience du maniement de la magie. Même lorsque la victime ne meurt pas dans la tempête de glace, les dommages à long terme sont généralement très graves et ne peuvent pas être soignés.

TORTURE PAR MANA

Mana : 50
Portée : longue
Effet : dommages de 20 à 40 / tous les adversaires dans le champ d'action

La Torture par mana est la magie de combat la plus puissante pouvant être utilisée directement sur un groupe. L'énergie de mana pur est libérée dans une gigantesque explosion, qui blesse gravement ou tue tout ce qui se trouve dans son périmètre. De plus, le mana libéré circule dans le corps des victimes, ce qui a pour effet de provoquer des lésions internes.

Seuls les maîtres en magie peuvent utiliser ce puissant sortilège, et contrôler le mana libéré. Les tentatives d'utilisation de la Torture par mana ayant échoué ont toujours entraîné la mort de la personne qui a réalisé la magie.

ÉCLAIR DE LUMIÈRE

Mana : 100
Portée : longue
Effet : dommages de 60 à 80 / un adversaire

Cette magie d'attaque est efficace sur un seul adversaire mais a des effets dévastateurs. Un éclair magique traverse la victime et lui inflige des blessures aussi graves que celles d'un éclair naturel.

L'Éclair de lumière est la magie de combat la plus puissante pouvant être utilisée directement sur un adversaire individuel. Seuls les maîtres en magie peuvent l'utiliser.

TREMBLEMENT DE TERRE

Mana : 150
Portée : champ visuel
Effet : dommages de 30 à 50 / tous les adversaires dans le champ visuel

Le tremblement de terre magique peut faire sortir de terre le mana qui pénètre le corps des ennemis, et leur inflige de sérieuses lésions internes. L'importante quantité de mana libérée fait trembler le sol, et affecte tous les adversaires se trouvant dans le champ visuel de la personne réalisant la magie.

Il s'agit de l'une des magies de combat les plus difficiles à apprendre. Elle peut être utilisée face à de très grands groupes ou comme attaque finale dans des situations désespérées.

ÉCOLE DE L'ILLUSION

PIÈGE DE TENTACULES

Mana : 30
Portée : courte
Effet : saisie et dommage 1 / adversaire se trouvant à la portée des tentacules

Ce sortilège donne l'illusion de tentacules qui empêchent l'ennemi de bouger pendant quelques instants, et qui peuvent le blesser. La magie n'est efficace que pour une durée très limitée. La victime peut également être attaquée pendant qu'elle est retenue par les tentacules.

Le piège de tentacules est utile pour maintenir un ennemi à distance lors d'un combat. Même si la victime ne souffre pas de blessures graves, cette magie vous donne un peu de temps pour réagir.

APPARITION D'UNE CRÉATURE, 1ER DEGRÉ

Mana : 75
Portée : courte
Effet : la créature apparaît pour vous soutenir pendant le combat

Cette magie fait apparaître un être inférieur, qui soutient alors la personne réalisant la magie. La victime de cette magie est même prête à donner sa vie au combat pour cette personne. La créature leurrée sort d'un lieu inconnu, même de la personne qui réalise la magie. Il est impossible de connaître avec précision le type d'être qui apparaîtra, jusqu'à réalisation de la magie.

Le premier degré de magie de l'illusion permet à la personne réalisant la magie de ne faire apparaître que des êtres relativement faibles et peu intelligents, faciles à contrôler.

APPARITION D'UNE CRÉATURE, 2ÈME DEGRÉ

Mana : 120
Portée : moyenne
Effet : la créature apparaît pour vous soutenir pendant le combat
Cette magie fait apparaître un être de force moyenne, qui soutient la personne réalisant la magie, et qui pourra même lui donner sa vie au combat. La créature leurrée sort d'un lieu inconnu, même de la personne qui réalise la magie. Il est impossible de connaître avec précision le type d'être qui apparaîtra, jusqu'à réalisation de la magie.

La magie de l'illusion de deuxième degré permet à la personne de réaliser la magie pour faire apparaître des êtres plus grands et plus intelligents, qu'il peut s'avérer difficile à contrôler pour ceux moins aguerris dans l'utilisation de la magie.

APPARITION D'UNE CRÉATURE, 3ème DEGRÉ

Mana : 180
Portée : longue
Effet : la créature apparaît pour vous soutenir au combat

Cette magie fait apparaître un être puissant qui soutient la personne réalisant la magie, et qui pourra même donner sa vie au combat. La personne leurrée apparaît d'un lieu inconnu, même de la personne qui réalise la magie. Il est impossible de connaître avec précision le type d'être qui apparaîtra, jusqu'à réalisation de l'apparition.

La magie de l'illusion de troisième degré permet à la personne de réaliser la magie pour faire apparaître des êtres puissants ou très intelligents qu'il peut s'avérer difficile à contrôler pour ceux moins aguerris dans l'utilisation de la magie.

APPARITION D'ÊTRES DES ÉLÉMENTS

Mana : 120
Portée : longue
Effet : l'être des éléments apparaît pour vous soutenir au combat

Cette magie permet au magicien de faire apparaître un être appartenant à l'un des éléments suivants : la terre, le feu, l'air et l'eau. L'être se trouve sous son entier contrôle après son apparition. Les êtres des éléments sont très puissants et sont de solides alliés au combat.

Même si ces êtres peuvent exister en dehors de leur élément, il est possible qu'ils tentent de se rebeller s'ils en sont trop éloignés.

FANTÔME DE LA MORT

Mana : 90
Portée : courte
Effet : le fantôme apparaît pour vous soutenir au combat

Cette magie de l'illusion fait apparaître un fantôme. Les fantômes sont des êtres très puissants provenant de dimensions parallèles, capables de tuer des créatures vivantes simplement en les touchant. Ceci leur confère une valeur inestimable au combat. Malheureusement, les fantômes sont très difficiles à contrôler et si un sortilège magique échoue, le fantôme se retourne toujours contre celui qui l'a fait apparaître.

La magie Fantôme de la mort est très puissante, et ne peut être utilisée que par les maîtres en magie. Eux seuls sont capables de détruire les fantômes incontrôlables.

CONTRÔLE DES ÉLÉMENTS

Mana : 100
Portée : insignifiante
Effet : changements météorologiques

La magie Contrôle des éléments permet à son utilisateur de faire apparaître des tempêtes de pluie ou de neige. Malheureusement, il n'a pas encore été possible d'affiner cette magie afin de permettre à la personne la réalisant de décider exactement l'effet qui se produira. Il est toutefois certain que la magie intensifie les conditions météorologiques actives.

La magie n'est efficace que pour une période limitée, mais sur une importante zone territoriale. Des régions entières peuvent être frappées par des tempêtes ou recouvertes de neige.

FORCE DE TITAN

Mana : 10
Portée : courte
Effet : améliore la force au combat

La Force de titan est un sortilège qui améliore la force physique de son utilisateur ou d'une personne de son choix. La personne enchantée est ensuite capable de soulever un objet lourd ou de détruire des objets indestructibles. Bien entendu, cette force développée représente également un avantage au combat.

La Force de titan est un sortilège facile à apprendre, puisqu'en cas d'échec il ne présente aucune conséquence négative pour la personne réalisant la magie. C'est la première magie enseignée à de nombreux apprentis.

ÂMES LIÉES

Mana : 30
Portée : toucher
Effet : transforme des ennemis en amis

La magie Âmes liées fait croire à des ennemis humanoïdes que la personne réalisant la magie est leur meilleur ami. L'humanoïde la soutiendra alors en parole et en action, même au combat. L'effet n'a toutefois qu'une durée limitée. L'humanoïde enchanté deviendra particulièrement hostile s'il est mal traité par son « ami ».

Le toucher est nécessaire afin de rendre le sortilège actif. L'être enchanté redeviendra hostile sans avertissement après dissipation de la magie.

CHAIRE FAIBLE

Mana : 30
Portée : toucher
Effet : réduit la capacité d'un ennemi à combattre

Chaire faible dérobe la force physique d'une créature. Pas complètement, mais suffisamment pour limiter sa capacité à combattre. Bien entendu, les êtres enchantés n'ont qu'une capacité limitée à soulever des objets.

Ceux qui utilisent cette magie doivent garder à l'esprit que le sortilège Chaire faible n'est pas actif sur les êtres les plus forts. Il peut leur rester tellement de force que la diminution passe presque inaperçu.

ACCÉLÉRATION

Mana : 40
Portée : moyenne
Effet : accélération

Cette magie permet à l'être sur lequel elle est utilisée de réagir plus vite. Elle accélère non seulement la vitesse normale de la marche ou de la course, mais également toutes les activités motrices.

Le sortilège n'est efficace que pour une durée limitée. Il est particulièrement utile lorsque la fuite devient nécessaire, ou pour accélérer la vitesse à laquelle vous frappez un ennemi, et donc gagner un combat difficile.

DÉCÉLÉRATION

Mana : 40
Portée : moyenne
Effet : décélération

Le sortilège Décélération entraîne des réactions plus lentes de la part d'une créature. Il affecte tout le corps et donc le comportement au combat. Les ennemis enchantés peuvent frapper moins souvent qu'ils le feraient habituellement sur une même durée.

Bien que l'on puisse facilement imaginer que la force des coups diminue en réponse à une baisse de vitesse, il n'en est rien. L'énergie d'un coup n'est libérée qu'au moment où il atteint l'adversaire, à pleine puissance.

ŒIL MAGIQUE

Mana : 20
Portée : soi-même
Effet : radar

L'Œil magique augmente la perception de la personne réalisant la magie. Elle voit, entend et sent les choses qu'elle ne percevrait pas ou plus tard en temps normal. De plus, son « sixième sens » est aiguisé. L'être enchanté est donc capable de prévoir des situations ou des événements.

Il s'agit d'une magie très efficace lorsque vous vous trouvez en territoire étranger. Les caractéristiques des êtres environnants et approchants sont perçues plus rapidement.

INVISIBILITÉ

Mana : 80
Portée : soi-même
Effet : invisibilité

Cette magie permet de rendre une créature invisible. Le corps et l'habillement, les objets et les armes sur le corps sont invisibles aux yeux des autres pour une durée limitée. Si l'être enchanté revêt d'autres vêtements ou ramasse des objets, ceux-ci seront également invisibles.

Utilisée dans un groupe, cette magie crée une grande confusion, car même les amis ne parviennent à voir la ou les personnes enchantées. Ceci peut être très dangereux, en particulier au combat.

ÉCOLE DE NÉCROMANCIE

PEUR

Mana : 20
Portée : moyenne
Effet : provoque la peur

Cette magie fait apparaître l'image d'un être décédé reposant au royaume des morts. N'importe quelle créature en est effrayée et prend la fuite. L'image reflète les peurs internes de la créature sur laquelle la magie a été réalisée, et peut donc prendre des formes différentes. Cette magie est également efficace sur les êtres dépourvus d'intelligence.

L'illusion est moins efficace sur des êtres plus puissants. S'ils sont peu ou pas effrayés, il ne leur faut que quelques instants pour réaliser que l'image n'est qu'illusion. Ils fuient rarement.

ÂME FROIDE

Mana : 40
Portée : toucher
Effet : extrait l'énergie vitale / dommages de 3 à 5
Durée : 2 secondes

Ce sortilège magique inflige des dommages irréparables sur un adversaire. Le magicien doit toucher l'ennemi pour pouvoir lui extraire son énergie vitale. Les dommages sont limités mais aucune potion ne peut les guérir. Aucune blessure n'est visible.

En raison des dommages permanents qu'il inflige, le sortilège Âme froide est considéré comme une magie diabolique et n'est que rarement utilisé par les bons magiciens. Il n'est pas adapté aux combats mortels en raison des faibles dommages qu'il provoque.

APPARITION DE MORTS-VIVANTS

Mana : 60
Portée : moyenne
Effet : contrôle des créatures du monde des morts-vivants

Ce sortilège donne à son utilisateur le contrôle sur les morts-vivants. Il peut les contrôler par la puissance de ses pensées, et leur transmettre des ordres. Les maîtres en magie peuvent également créer des morts-vivants avec ce sortilège, bien que pour cela un cadavre bien conservé soit nécessaire.

Plus un mort-vivant est puissant, plus il est difficile à contrôler. Les bons magiciens n'utilisent cette magie que pour contrôler des morts-vivants. Ils les détruisent lorsqu'ils n'en ont plus besoin.

ÉTREINTE DU VAMPIRE

Mana : 70
Portée : toucher
Effet : extrait l'énergie vitale / dommages de 8 à 12
Durée : 2 secondes

L'Étreinte du vampire est semblable au sortilège Âme froide, car le toucher est nécessaire à l'extraction de l'énergie vitale qui ne peut pas être remplacée. La différence est que l'énergie vitale est transférée à la personne réalisant la magie, ce qui signifie que toute blessure existante sera guérie.

Cette magie est utilisée en particulier dans certaines situations où le magicien a été sévèrement blessé et doit néanmoins prendre part à un combat. Les magiciens démoniaques l'utiliseront sur une victime sans défense pour se soigner.

APPARITION DE LA SORCIÈRE DE LA MORT

Mana : 135
Portée : moyenne
Effet : fait apparaître la sorcière de la mort

Cette magie fait apparaître une sorcière de la mort, et la met sous le contrôle du magicien. La sorcière de la mort est une forme de fantôme capable de tuer par le simple toucher. La seule présence de cette créature sortie du royaume des morts fait glacer le sang. Même si l'attaque n'est pas fatale, les blessures infligées par le toucher de la sorcière sont généralement impossibles à guérir.

Les sorcières de la mort sont difficiles à contrôler, et seuls ceux ayant une bonne expérience de l'utilisation de la magie se risqueront à réaliser cette magie.

SOUFFLE DE L'EXÉCUTEUR

Mana : 150
Portée : courte
Effet : dommages de 1 à 40 ou mort de l'adversaire

Le Souffle de l'exécuteur pénètre la victime, et transporte immédiatement son âme au royaume des morts. Même si elle n'est pas toujours couronnée de succès, cette magie provoque les dommages physiques et psychologiques les plus graves. Seuls les maîtres en magie s'essaient à ce sortilège.

Les êtres les plus puissants ont de meilleures chances de résister à l'exil de leur âme. Le Souffle de l'exécuteur infligera également de graves dommages à son utilisateur.

MORT NOIRE

Mana : 200
Portée : courte
Effet : ramener à la vie ou tuer un adversaire

La Mort noire est une magie très puissante qui rend possible pour la personne réalisant la magie de tuer une créature par le simple fait de la toucher. Cette magie ne tue pas immédiatement les créatures puissantes, mais leur inflige de sérieuses blessures.

Les bons magiciens sont capables d'inverser cette magie nécromancienne et de ramener à la vie un être mort. Les chances de réussite de la magie dans ce sens sont toutefois très faibles.

GUÉRISON

Mana : 30
Portée : moyenne
Effet : guérit un humanoïde

Les blessures mineures des créatures peuvent être guéries avec cette magie. Quant aux blessures internes ou externes plus graves, une ébauche de guérison est amorcée. La magie Guérison ne fonctionne que sur des créatures individuelles.

Plus la personne réalisant la magie est puissante, plus elle sera efficace. Ceux qui possèdent une expérience de la magie peuvent même soigner des blessures graves.

BOUCLIER DE MANA

Mana : 30
Portée : soi-même
Effet : écran protecteur

Cette magie crée un écran d'énergie de mana autour de son utilisateur ou d'un allié. L'intensité des attaques courte et longue portée est réduite ou totalement bloquée. La magie n'est efficace que pour une durée limitée.

Cette magie ne fonctionne que sur une créature individuelle, et si possible doit être réalisée avant de débuter un combat.

GRAND BOUCLIER DE MANA

Mana : 50
Portée : courte
Effet : écran de protection dans le champ d'action de l'utilisateur

La magie Grand bouclier de mana crée un écran d'énergie de mana autour de son utilisateur. Tous les alliés se trouvant dans le champ d'action reçoivent une protection limitée en cas d'attaque courte ou longue portée. La magie n'est efficace que pour une durée limitée.

Assurez-vous que tous vos alliés se trouvent dans votre champ d'action avant de réaliser le sortilège Grand bouclier de mana. Lorsque les alliés quittent cette zone, ils ne sont plus protégés par la magie.

CERCLE DE PROTECTION

Mana : 50
Portée : moyenne
Effet : maintient les êtres à distance

Le Cercle de protection crée un cercle protecteur d'énergie de mana autour de la personne réalisant la magie. Ce cercle est infranchissable tant pour les amis que pour les ennemis. Ceci élimine tout risque d'attaques directes à condition que l'ennemi se trouve à l'extérieur du cercle lorsque la magie a été réalisée.

Les armes à longue portée et la magie peuvent toutefois pénétrer sans difficulté le mur de magie. Cette magie n'est efficace que pour une durée limitée ; il est donc possible dans certaines circonstances que des ennemis maintenus à distance assaillent la personne réalisant la magie lorsque les effets s'estompent.

MIROIR

Mana : 70
Portée : insignifiante
Effet : multiplie les images de la personne réalisant la magie.

Cette magie crée de une à quatre images identiques du magicien dans son entourage direct. Ces images imitent parfaitement ses mouvements. Seules les créatures magiques les plus puissantes peuvent différencier l'image originale des copies. Les adversaires, quant à eux sont bien incapables de savoir quelle image ils doivent attaquer.

Si une image est touchée lors d'une attaque, elle disparaît. Il faut donc que l'adversaire attende que toutes les copies aient disparu pour savoir quelle image il aurait dû attaquer.

EXIL

Mana : 80
Portée : longue
Effet : bannit les créatures des autres mondes

Cette magie peut être utilisée pour bannir des créatures comme des démons, des satyres ou des demi-dieux provenant d'autres dimensions. Elle ne tue pas les créatures, mais les renvoie dans leur dimension. Plus une créature est puissante, plus les risques sont élevés que la magie ne fonctionne pas.

Les créatures bannies réagissent généralement très violemment, et feront tout leur possible pour pourchasser leur bourreau. Ceux qui utilisent cette magie doivent donc être très prudents quant aux personnes contre lesquelles ils l'utilisent.

GUÉRISON DE MASSE

Mana : 80
Portée : longue
Effet : guérit tous les alliés qui se trouvent à votre portée

Cette magie peut guérit plusieurs créatures souffrant de blessures sérieuses. Quant aux blessures mortelles ou externes, une ébauche de guérison est amorcée La magie Guérison de masse est efficace dans un cercle autour de son utilisateur. Tous les alliés se trouvant dans le cercle sont guéris.

Plus la personne utilisant la magie est puissante, plus elle sera efficace. Ceux particulièrement aguerris dans le maniement de la magie peuvent même l'utiliser pour guérir complètement les blessures mortelles.

ÉCOLE DES TRUCS

IDENTIFIER

Mana : 30
Portée : objet à identifier
Effet : révèle les propriétés magiques d'un objet

Le sortilège magique Identifier peut être utilisé sur des objets magiques afin de révéler leur fonction et leur composition. La personne réalisant la magie apprend l'effet précis d'un objet magique et peut ensuite l'utiliser.

Il est toujours possible que cette magie ne fonctionne pas correctement sur des objets magiques. Dans ce cas, une autre personne connaissant la magie doit utiliser le sortilège magique Identifier sur l'objet.

OUVERTURE DE VERROUS

Mana : 25
Portée : courte
Effet : ouvre les objets verrouillés

Cette magie vous permet d'ouvrir des portes, des armoires ou autres objets comportant un verrou. Elle peut même ouvrir des verrous magiques.

La réussite ou l'échec de cette magie dépend essentiellement de l'expérience de la personne qui la réalise. La taille d'un verrou ou ce qui le compose n'a pas d'importance.

FERMETURE DE VERROUS

Mana : 25
Portée : courte
Effet : ferme et verrouille les objets ouverts

Ce sortilège ferme magiquement tous les verrous de sorte que même les meilleurs voleurs sont incapables de les ouvrir. Seul le sortilège magique Ouverture de verrous peut annuler ce sortilège.

Lorsque vous utilisez cette magie, gardez présent à l'esprit que même la personne réalisant la magie doit utiliser le contre-sortilège pour pouvoir rouvrir l'objet.

TÉLÉPORTATION

Mana : 60
Portée : courte
Effet : téléporte la personne utilisant la magie

La téléportation permet à la personne utilisant la magie de se transporter partout où elle souhaite aller. Les vêtements et les objets portés ou transportés à ce moment sont également téléportés. Il se peut que la magie ne fonctionne pas, selon le niveau d'expérience de la personne qui la réalise.

Plus l'utilisateur est expérimenté, plus la portée de la magie est large. Les magiciens puissants peuvent facilement se transporter à des distances demandant plusieurs jours de marche.

Il n'est toutefois pas possible de déterminer précisément où le voyage par télétransporation s'achèvera, ce qui rend cette magie particulièrement utile pour prendre la fuite.

FILET DE MANA

Mana : 40
Portée : moyenne
Effet : retenir un adversaire

Cette magie crée un filet d'énergie de mana autour d'une créature, l'empêchant ainsi de bouger tant que la magie est active. Plus la créature est grande est forte, moins la magie durera longtemps. Les êtres particulièrement grands ne peuvent pas être capturés dans le filet.

Il est facile d'attaquer une créature piégée, ce qui rend cette magie très utile pour le combat.

MIRAGE

Mana : 40
Portée : moyenne
Effet : distraire l'attention des adversaires

Avec la magie Mirage, vos adversaires sont victimes d'hallucinations. Ce mirage possède une telle puissance d'attraction que les ennemis laissent tout tomber, se ruent vers l'origine du mirage et y restent.

Cette magie peut contrôler un nombre variable d'ennemis, en fonction de l'expérience de la personne qui l'utilise. La durée d'efficacité de cette magie dépend également de l'utilisateur.

PIÈGE NEUTRALISANT

Mana : 50
Portée : longue
Effet : les adversaires se trouvant à portée de la magie sont blessés et incapables de s'enfuir

Cette magie crée un piège dans une zone déterminée par la personne réalisant la magie. Les créatures qui lui sont hostiles et qui pénètrent à l'intérieur de cette zone sont retenues prisonnières par des fils collants sortant de nulle part. Plus une créature se débat dans le piège, plus les fils s'enchevêtrent.

Les créatures piégées se blessent elles-mêmes dans leur tentative de fuite. Elles se cassent un membre à force de se contorsionner pour se libérer, ou se blessent avec leurs propres armes.

CRÉATURES/MONSTRES (SÉLECTION)

Ci-dessous figure une sélection des monstres que vous rencontrerez dans Gorasul.

Squelette
Les os des créatures décédées sont ramenés à la vie à l'aide de la magie nécromancienne. Cette magie peut être utilisée sur les squelettes de personnes ou d'animaux. Les squelettes obéissent aux ordres de leur créateur, et sont capables de transporter des armes et des armures si leur anatomie le leur permet. Ils ne connaissent ni la douleur ni l'émotion, ce qui en fait de parfaites machines de combat. Les squelettes peuvent être combattus avec des armes de frappe émoussées.

Zombie
Les zombies sont des cadavres qui se meuvent, sans âme ni esprit. Ils sont le produit de la magie nécromancienne qui ramène à la vie des personnes ou des animaux morts. Les zombies suivent implicitement les ordres de leur créateur. S'ils ne reçoivent aucune instruction, ils errent et attaquent tous les êtres vivants qu'ils rencontrent. En raison de leur faible vitesse de déplacement, un zombie isolé est relativement inoffensif. En revanche, lorsqu'ils sont en groupe, ils peuvent encercler leurs victimes, et les réduire en pièce.

Chien de l'enfer
Ces créatures du diable proviennent des niveaux supérieurs de l'enfer, et ressemblent à de grands loups sans fourrure. Elles sont toutefois bien plus dangereuses. Les blessures engendrées par les morsures d'un Chien de l'enfer peuvent souvent prendre des années pour guérir, tandis que leur haleine de feu inflige de graves blessures par brûlure. Ils sont insensibles au feu. À l'époque des guerres démoniaques, tandis que les créatures de l'enfer avaient rejoint les bons dans leur combat face aux démons, les Chiens de l'enfer se déplaçaient par milliers et provoquaient de sérieux dommages dans les rangs des démons.

Démon Menema
Comme la plupart des démons, le Menema est apparu lors des guerres démoniaques. Ils furent initialement découverts dans les terres des Cavaliers de Rechard, qui leur donnèrent le nom de Menema (petit). Comparée aux autres démons, leur race est plus petite, mais ils représentent un danger bien plus grand pour les humains lors de confrontations directes, même si les humains sont armés. En raison de leur grand nombre, ils constituaient une part importante de la masse des forces de combat des seigneurs lors des guerres démoniaques.

Satyre
En fonction de leur taille, les Satyres proviennent des niveaux supérieurs ou intermédiaires de l'enfer. Les grandes armées diaboliques représentèrent une puissante force lors des guerres démoniaques, car ses combattants étaient extrêmement tenaces et adroits. Ils infligèrent des pertes importantes aux démons. Bien qu'étant des combattants intelligents et dénués de tout scrupule, leur sadisme inné les ralentit souvent car ils torturent leurs victimes aussi longtemps que possible avant de les tuer, même dans des combats de masse.

Nain
Les nains vivent dans des galeries gigantesques creusées dans les montagnes de Gorasul. En dépit de leur petite taille par rapport à la population, ils sont très robustes. Ils sont considérés comme étant les meilleurs mineurs et tailleurs de pierre. Ils se glorifient également de compter des forgerons de légende. Il n'existe que deux raisons qui poussent les nains à visiter la surface de la terre : la première est le commerce avec les ores, la seconde est le combat. Les guerriers nains ont le cœur de véritables combattants, et entrent au combat sans peur.

Elfe
Les elfes sont reconnaissables par leurs oreilles pointures, leurs pommettes saillantes et leur teint pale. En moyenne, ils sont légèrement plus grands que les humains. Ils vivent généralement en clan. Chaque clan possède sa propre culture, qui est bien sûr largement influencée par les conditions de vie extérieures. Ils habitent de grands territoires dans Gorasul, à l'exception des montagnes où il est rare de les trouver.

Barbares
Les barbares sont divisés en douzaines de tribus, et vivent sur de grandes étendues sur Gorasul. Les barbares les plus connus sont ceux qui proviennent des régions du nord. Leurs conditions de vie sont très dures, et ils sont généralement vêtus de peaux de bêtes. Si vous devenez ami avec un barbare, ce qui est un honneur particulièrement rare pour les étrangers, tout le clan devient votre ami. Évitez dans la mesure du possible de vous faire un ennemi parmi les barbares, car la tribu pourrait alors vous pourchasser en représailles.

Chevalier
Il existe différents ordres de chevalier sur Gorasul. Même s'ils possèdent tous plus ou moins le même codex, les points de vues et procédures des ordres peuvent considérablement varier car ils interprètent différemment les textes anciens. Vous naissez chevalier. Personne, quel que soit son rang de noblesse, ne peut devenir chevalier. Tous les chevaliers sont des maîtres dans le maniement d'un grand nombre d'armes, et leurs talents de cavaliers égalent presque ceux des Cavaliers de Rechard.

Cavaliers de Rechard
L'armée de Rechard est une cavalerie parfaite. Les soldats montent à cheval depuis leur plus tendre enfance, et s'entraînent avec une épée et un bouclier depuis leur adolescence. Cavalier et animal sont en parfaites harmonie, ce qui permet au soldat de guider son animal sans les rennes, simplement à l'aide de ses jambes. Des caravanes de grandes corporations de commerçants aiment à engager les Cavaliers de Rechard pour assurer leur protection, et explorer la route.

Tireur d'élite de Horon
Les Tireurs d'élite de Horon sont les maîtres dans le maniement de l'arc et de l'arbalète. Ils peuvent atteindre n'importe quel objet en mouvement à plusieurs centaines de mètres. Le pays de Horon possède une infanterie et une cavalerie bien entraînées, et leurs tireurs d'élite représentent leur meilleure arme. Les arcs ou les arbalètes spéciaux leur permettent de recharger à une vitesse incroyable. La spécialité des magiciens du pays de Horon consiste à jeter une magie particulière sur des armes à longue portée, afin de tuer des ennemis d'une seule flèche.

TABLEAUX

Tableau de départ de Roszondas pour le Niveau 5 (plus les points d'attribut individuels pouvant être librement distribués)

Classe	Force	Dextérité	Intelligence	Constitution	Charisme
Guerrier	16	10	10	11	9
Magicien	8	10	13	9	11
Prêtre	9	10	11	8	16
Guerrier de la forêt	10	15	9	12	8
Ouvrier des sortilèges	9	10	12	16	8
Porteur d'épée	16	9	10	11	8

Bonus d'attribut pour un personnage lors du passage au niveau supérieur

Guerrier	+1 force
Magicien	+1 intelligence
Prêtre	+1 charisme
Guerrier de la forêt	+1 dextérité
Ouvrier des sortilèges	+1 constitution
Porteur d'épée	+1 force

Bonus d'arme lors du passage au niveau supérieur

Dague	+1 intelligence
Épée longue	+1 précision
Bâton	+1 intelligence
Hache d'armes	+1 courage
Massue de combat	+1 durabilité
Arc	+1 précision
Marteau de combat	+1 courage

Consommation de mana par personnage selon la classe

Classe	Combat	Illusion	Enchantement	Nécromancie	Protection	Trucs
Guerrier	+80%	+100%	+100%	+100%	+100%	+100%
Magicien	-	-	-	-	-	-
Prêtre	+10%	+30%	+20%	+100%	- 40%	+10%
Guerrier de la forêt	+ 90%	+100%	+100%	+100%	+80%	+100%
Ouvrier des sortilèges	+10%	-20%	-	-30%	+20%	+30%
Porteur d'épée	+100%	+100%	+100%	+100%	+100%	+100%

Suppléments d'arme

+1 dommage
+2 dommages
+3 dommages
Magie Flamme (30 % de dommages supplémentaires sur la frappe active)
Magie Glace (50 % de dommages supplémentaires sur la frappe active)
Magie Paralysie (10 % de chance pour que l'adversaire soit figé pour 5 secondes s'il est frappé)
Magie Effroi (5 % de chance pour que l'adversaire s'enfuie s'il est frappé).
Magie La Faucheuse (5 % de chance pour que l'adversaire soit immédiatement tué s'il est frappé)

Limites maximums d'attribut par personnage selon la classe

Classe	Force	Dextérité	Intelligence	Constitution	Charisme
Guerrier	-	-	60	-	70
Magicien	40	80	-	50	-
Prêtre	70	60	-	50	-
Guerrier de la forêt	-	-	70	-	50
Ouvrier des sortilèges	40	80	-	-	40
Porteur d'épée	-	80	-	-	50

RACCOURCIS

Inventaire	I
Petit écran du personnage	C
Grand écran du personnage	X
Livre de magie	Z
Journal des quêtes	T
Personnage au centre	Retour
Navigation libre / personnage observé	B
Sélection d'un sortilège 1 à 5	6 – 0
Panneau activé / désactivé	V
Appel du menu d'aide	H
Pause activée / désactivée	Espace
Menu ouvert / fermé	Échap
Sélection d'un élément 1 à 5	1 – 5
Sélection d'un personnage seul 1 à 4	Q, W, E, R
Sélection d'un personnage 1 à 4 comme meneur	A, S, D, F
Sélection d'éléments dans l'environnement	G
Mini carte activée / désactivée	M
Affichage du Compagnon	?
Menu Formation	#
Paramètres du combat	K
Changement d'arme active	TAB
Course ininterrompue	I
Enregistrement rapide	CTRL – s
Chargement rapide	CTRL – l
Figer le personnage actif dans la position du moment (voir Combat général/longue portée)	ALT

CONCEPTION

SILVER STYLE ENTERTAINMENT

Responsable de la conception
Carsten Strehse

Responsable de la programmation
Stefan Hoffmann

Responsable artistique
Bartol Ruzic

Programmeurs
Alexander Miseler
Ronny Knauth
Enrico Falk
Sebastian Tusk
Christian Krämer
Tomasz Szestowicki

Artistes
Malte Fritzler
Adrian Kästorf
Olaf Sacher
Daniel Töpfer
Steffen Kleinke
Roland Böhm

Musique et bruitages
Giovanni Vindigni
Andreas Meyer

Adjoints à la conception
Adrian Kästorf
Angela Hoffmann

Tests des versions bêta
Dominik Deichsel
Bilal Ordu
Silko Frohberg
Thorsten Frohberg
Angela Zimmermann-Rüther
Frank Hortmann
Jagoda Kästorf
Pia Weber
Assistance technique
Sasha 'Sale' Stojanovic

JOWOOD PRODUCTIONS SOFTWARE AG

Producteur :
Ralf Adam

Superviseur :
Boris Kunkel

Publication :
Reiner Machauer

Production :
Fritz Neuhofer

Responsable du développement :
Erik Simon

Responsable Assurance qualité :
Gregor Wilkenloh

Tests :
Timm Hartmann
Guru Gertz
Gerrit Hansen
Carsten Emge
Stefan Stang
Stefan Schildknecht
Alexander Drossel
Christoph Koop
Tanja Kuhlmann

Marketing international :
Georg Klotzberg

Gestion du produit :
Robert Al-Yazdi

Localisation:
Nikolaus Gregorcic

Remerciement spécial à :
Teut Weidemann

BBI FRANCE

Directeur Marketing
Fabrice Poisblaud

Directrice de Production
Valérie Rospabé

Attachée de Presse France
Dorothée Jankowiak

Chef de produit
Benoît Clerc

REMARQUE

JoWooD se réserve le droit de modifier ou d'améliorer le produit décrit dans le présent manuel à tout moment et sans avis préalable.

REPRODUCTION INTERDITE

Ce produit logiciel est protégé par les droits d'auteur conférés à Silver Style Entertainment. Ce produit est protégé par les législations sur les droits d'auteur généralement applicables aux logiciels informatiques. Vous n'êtes nullement autorisé à copier le présent logiciel. Vous ne pouvez prêter, vendre, louer, louer avec option d'achat, donner, attribuer une sous-licence ou transférer de quelque manière le logiciel (ou une copie). Toute modification, adaptation, traduction, création d'œuvres dérivées, décompilation, désassemblage ou autre manipulation ou retrait du code initial ou du logiciel, en partie ou dans son intégralité, ou de l'un de ses composants, ou l'incitation à de telles actions est interdite.

SITE WEB SILVER STYLE

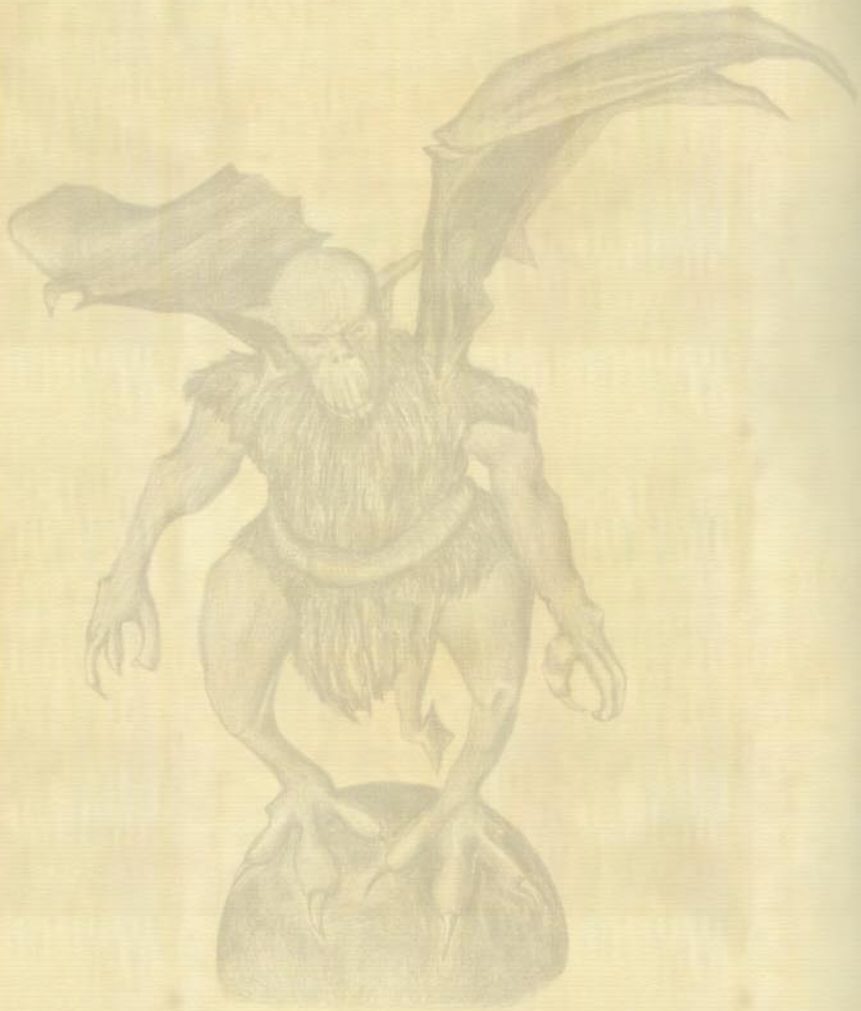
Bienvenue sur le site Web Silver Style ! Notre société étant dédiée aux logiciels de jeux novateurs, interactifs et d'excellente qualité, notre objectif est de rester au fait des derniers développements technologiques. Ce site Web est le dernier produit de nos efforts visant à vous offrir un accès à une source extensible d'informations et à de nombreuses opportunités. Nous sommes nous-mêmes des fanatiques de jeux, et nous sommes particulièrement enthousiastes à l'idée que des joueurs du monde entier puissent utiliser Internet pour découvrir et essayer nos nouveaux jeux. C'est pour cette raison que nous voulons mettre à jour continuellement notre site Web et vous donner la possibilité de NOUS informer de ce que vous aimez dans nos jeux... et de ce que vous n'aimez pas. Appréciez notre site Web ! Découvrez les différentes rubriques que nous proposons, et venez rapidement nous rejoindre. Il y a toujours de nouvelles rubriques passionnantes à découvrir.

POUR NOUS CONTACTER

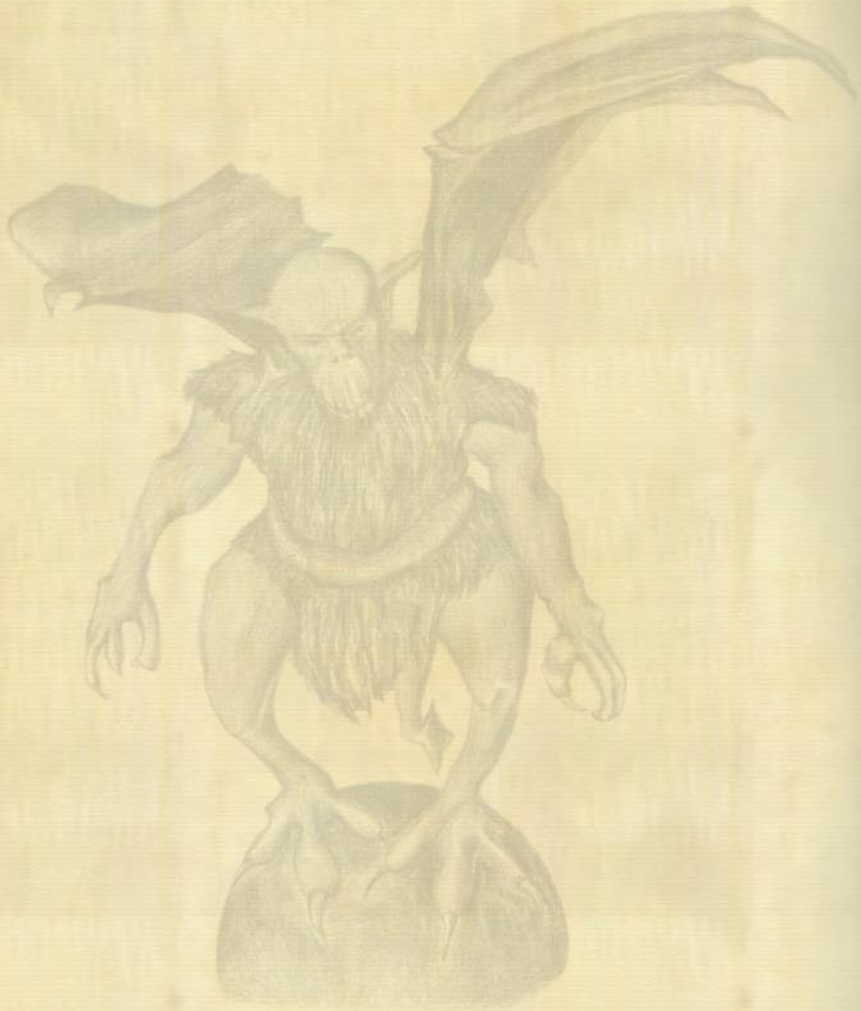
Démarrez votre navigateur Internet, et entrez l'adresse suivante :

www.silverstyle.de
www.jowood.com
www.bigben.fr















© 2001 by JoWooD Productions Software AG,
Technologiepark 4a, A-8786 Rottenmann, Austria.
Developed by Silver Style Entertainment.
All rights reserved.

ROGORASUL00008HALA