

Might and Magic VII

POUR LE SANG ET L'HONNEUR



Manuel du Joueur

Might and Magic® VII

For Blood and Honor™

Manuel du Joueur

NEW WORLD COMPUTING®
3DO™



Table des Matieres

Introduction à Might and Magic VII-----	3
Ecran de Démarrage-----	10
Création de l'Equipe-----	11
Caractéristiques des Personnages-----	12
Classes de Personnage -----	13
Ecrans du Jeu -----	18
Partir à l'Aventure -----	26
Manipuler les Objets -----	27
Dialoguer avec les Autres -----	29
Villes et Cités-----	30
Apprendre à combattre -----	33
Evolution des Personnages -----	36
Compétences -----	37
Principes de Magie-----	42
Les Sorts -----	44
Annexes -----	59

©1999 The 3DO Company. Tous droits réservés. Might and Magic, Blood and Honor, New World Computing, 3DO, et les logos correspondants sont des marques déposées par The 3DO Company pour les USA et tout autre pays. Les autres marques citées appartiennent à leurs propriétaires respectifs. New World Computing est une division de The 3DO Company. Le logiciel et le manuel associé de ce produit 3DO sont protégés par les lois du copyright. Vous pouvez utiliser la présente copie du logiciel sur un seul ordinateur. La copie, l'adaptation ou la distribution de tout ou partie de ce logiciel sont interdites, à l'exception d'une copie unique, effectuée à des fins de sauvegarde. La vente, le transfert, la location ou la cession en location bail de ce logiciel à des tiers sont interdits sans l'autorisation écrite préalable de The 3DO Company. Il est interdit de mettre ce logiciel en réseau ou de l'utiliser simultanément sur plusieurs ordinateurs. La décompilation de ce logiciel est interdite.

Bink Video Technology. © 1997-1999 par RAD Game Tools, Inc.

Smacker Video Technology. © 1997-1999 par RAD Game Tools, Inc.

Miles Sound System. © 1997-1999 par RAD Game Tools, Inc.

Windows, le logo Windows et DirectX sont des marques déposées par Microsoft Corporation.

Manuel par
Tom Ono



Might and Magic VII manual designed by Mars Publishing Company.

Edwin E. Steussy, Publisher.

Layout, Kevin Hill, Coordinator, Amy Yancey

Illustration de :
Casey Dodd





Introduction a Might and Magic® VII

Might and Magic VII se déroule sur les terres d'Erathia, un pays fantastique où magie et aventure sont monnaie courante. Vous y dirigez un groupe de quatre héros (des guerriers en armures, des voleurs intrépides, des archers surdoués et certainement quelques puissants manipulateurs des arcanes de la sorcellerie) dans son exploration des terres, des mers et des nombreux souterrains d'Erathia, à la recherche de richesse et de gloire. Vos personnages commencent leur voyage avec juste ce qu'il faut d'équipement et de savoir-faire pour mériter péniblement le titre "d'aventurier". Toutefois, leurs pas les mèneront vers l'amélioration de leurs capacités personnelles et l'acquisition d'objets enchantés, d'armes sans égales et de savoirs synonymes de puissance... Tout ce dont ils auront besoin pour affronter des dangers toujours plus grands et devenir, qui sait, de véritables héros.

Les Manuels

Ce livret est le *Manuel du Joueur de Might and Magic VII*. Vous y trouverez tout ce qu'il faut savoir pour faire fonctionner le jeu, ainsi que toutes les informations qui concernent son univers. Ainsi, si vous voulez savoir de quelles compétences dispose un moine ou ce que vous devez faire pour que votre archer décoche une flèche, vous pouvez vous y référer.

Le *Traité du Jeu de Rôles à l'Usage des Aventuriers* contient des informations générales concernant le jeu de rôles sur ordinateur dans le monde de Might and Magic; vous y trouverez une explication des concepts de base. Si vous êtes déconcertés par des termes comme "classe de personnage" ou "bonus d'armure", il est recommandé de parcourir le traité avant de commencer à jouer.

A tout moment de la partie, la zone de texte située sous la fenêtre de jeu indique le nom des objets et des éléments de l'interface que vous pointez avec la souris. Un clic avec le bouton droit de la souris vous permet d'obtenir une description plus détaillée, qu'il s'agisse de l'interface (une caractéristique, un bouton...) ou d'un objet du jeu (une arme, un parchemin...).

Nota 1

11 Juin 1165

Enfin libre ! Plus jamais je ne sous-estimerai le plaisir de faire travailler mon corps et de m'enivrer d'air. Mais d'ailleurs, quel air suis-je en train de respirer ? Quelle est cette terre que foulent mes pieds ? Je ne reconnais pas mon Enroth. Tout semble avoir changé au cours des dix années durant lesquelles j'ai servi de portemanteau à mon frère, pétrifié par Tanir, son magicien apprivoisé. Je sais gré à ces pauvres fous d'aventuriers de m'avoir libéré... Tanir ! Un jour, tu paieras cet affront ! Et au centuple !

J'écris ce journal afin d'y consigner le chaos des événements et de lui trouver un sens. Je suis un homme traqué. Je n'ai eu d'autre choix que de me réfugier chez Nimbus, un confrère des arts nécromants. Ses apprentis m'ont appris qu'il avait embarqué pour Erathia sans leur donner d'autres détails. Je regrette qu'il ait été aussi avisé. Je ne suis parvenu qu'à leur soutirer cette information : la Guilde des Nécromanciens aurait un plan audacieux concernant Erathia. Peut-être pourrions-nous joindre nos efforts.

Mon frère, Roland Ironfist, et son insupportable reine Catherine sont tous deux absents. Aux dires de chacun, Roland est retenu prisonnier par quelques démons étranges. Catherine

est partie pour Erathia depuis cinq mois pour assister aux funérailles de son père et n'a plus donné de nouvelles depuis. Leur rejeton, Nicolai, est assis sur le trône sous la régence de ce lourdaud de Wilbur Humphrey. J'enrage de ne pouvoir profiter de l'occasion pour reprendre Enroth ! Elle est comme un fruit trop mûr qui n'attend plus que d'être cueilli.

Mais je dois d'abord rebâtir une nation. Je ne suis encore qu'à l'aube du renouveau. Où sont mes confrères de la Guilde ? Il m'est impossible de les contacter, physiquement ou... autrement. Si, au moins, je pouvais les rallier à ma cause ! Ne parlons pas des apprentis ! Ils ne sont qu'un ramassis de bravaches fiers de leurs "expériences" grossières, des amateurs qui se rengorgent de quelques insignifiants zombies de rats et de souris ! Des petits riens qui tombent en poussière après quelques heures. Pitoiable !

Il faut vraiment que je parle à Nimbus leur maître. Il doit bien négliger son rôle de professeur pour que ses étudiants recherchent mon assentiment avec des performances aussi ridicules. Il y a quelques jours, j'en ai vu un se casser les dents sur un sort mineur ! Un de ses prétendus initiés ! Misérable... J'en suis arrivé à la triste conclusion que l'élève, ou le maître, est un parfait incompetent. Nimbus... J'espère que tu ne dois tout ceci qu'à une sévère pénurie d'apprentis talentueux.

Nota 37

23 Octobre 1166

Me voici à bord d'un navire à destination d'Erathia. Les circonstances qui me poussent à quitter ma terre natale sont bien étranges.

Nimbus est revenu dans son domaine avec quelques nécromanciens, apparemment nos dernières "forces vives" sur Enroth. Il comptait embarquer pour Erathia et se mettre au service du Roi-Liche, Nicolas Gryphonheart. Oui, Gryphonheart ! Le père de Catherine.

La Guilde d'Erathia a engagé une partie courageuse, voire téméraire, en vue de s'emparer du pouvoir. Le maître de la Guilde et roi de Deyja, Deathknell, a essayé de monter sur le trône d'Erathia. Il a assassiné Gryphonheart afin d'en faire une liche dévouée à sa cause. Manifestement, il a réussi la réanimation, mais Gryphonheart s'est retourné contre lui. Désormais, Erathia et Deyja ont un nouveau roi... et la Guilde un nouveau chef.

Gryphonheart a besoin d'aide pour combattre sa fille, Catherine. Je réponds volontiers à son appel, suivi par la Guilde d'Enroth. Voilà bien une cause à laquelle je me rallie avec une sombre joie !

Soit dit en passant, j'ai fait mienne cette mission. Il m'a suffi de

défier Nimbis pour le contrôle de la Guilde. Dois-je préciser que j'ai pris le dessus ? Je n'ai pas été surpris par cette victoire, mais par la facilité avec laquelle je l'ai acquise. Je crains que la puissance de Nimbis ne soit représentative de celle de la nécromancie aujourd'hui. La Guilde a perdu beaucoup de ses moyens depuis mon époque. Ce qu'il nous faut, c'est un programme de recherche systématique. Quelque chose qui nous redonnera une partie de la vigueur passée... Il m'est difficile de croire que cette Guilde est la même qui abrita Henden'lal ou Neberneith ! Aucun d'eux n'aurait laissé la situation se dégrader à ce point. Ô Destin, fait de moi l'instrument de la restauration de notre grandeur !



Nota 143

5 Août 1167

Revers sur revers sur revers... Ainsi vont les choses pour les rois ou prétendus tels. Du moins, me semble-t-il.

Dans son discours de victoire, tel qu'il m'a été rapporté (je n'y aurais assisté pour rien au monde), Catherine a mis l'emphase sur la stabilité. Il est vrai, pour l'instant, que "les forces obscures et malsaines qui avaient trompé son père" ont été défaites, ET que son père "repose désormais dans la paix qu'il mérite", ET que "le peuple d'Erathia peut déposer les armes, confiant dans la paix plutôt que dans la terreur".

Fort bien, qu'elle y croit si elle le souhaite. Laissons également les paysans à ce doux rêve. Il ne me sera que plus facile de réaliser mes desseins. Gryphonheart a supplanté Deathknell, je remplace Gryphonheart. Catherine trouvera en moi un adversaire bien plus redoutable. Là où mes prédécesseurs ne savaient user que de la force brute, j'ajouterai la finesse qui causera sa perte. Sous mon égide, la Guilde des Nécromanciens va entrer dans un âge d'or et de progrès. J'ai déjà mis sur pied des groupes de recherche et mes subordonnés mettent au point de nouvelles découvertes. Nantie de ce savoir, notre puissance, ou plutôt MA puissance augmente !

Il faut bien choisir un endroit où commencer une conspiration, au risque qu'elle demeure à l'état d'ébauche. Mes graines de mécontentement s'enracineront-elles dans ces fertiles "terres disputées" ? Le temps le dira et sa réponse ME sera favorable. Par mon pouvoir, je le jure !



*Archibald Ironfist
Maître de la Guilde des Nécromanciens
Roi Légitime d'Enroth*



Ecran de Démarrage



Bouton New (Nouveau)

Cliquez sur le bouton New (Nouveau) pour commencer une nouvelle partie. Vous arriverez alors sur l'écran Create Party (Création d'Equipe) où un groupe de quatre personnages vous est proposé. Pour commencer avec ces personnages, cliquez sur le bouton OK. Si vous le désirez, vous pouvez personnaliser l'équipe comme il vous sied, et cliquer ensuite sur OK pour commencer la partie.

Bouton Credits (Crédits)

Cliquez sur ce bouton pour afficher la liste des personnes ayant contribué au développement de Might and Magic VII.



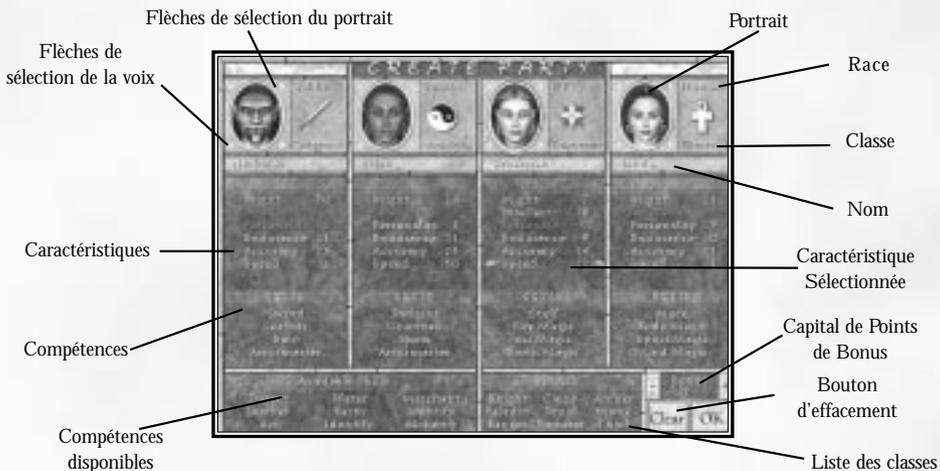
Bouton Load (Charger)

Si vous avez déjà enregistré votre situation lors d'une partie, vous pouvez reprendre depuis cette position en cliquant sur le bouton Load (Charger). Le menu de chargement s'affiche alors. En cliquant sur le nom d'une de vos parties, vous faites apparaître une mini-capture de la fenêtre de jeu au moment de l'enregistrement. Sous celle-ci s'affiche la date et l'heure de la sauvegarde. Cliquez sur le bouton Load (Charger) pour reprendre la partie sélectionnée ou sur Cancel (Annuler) pour retourner à l'Ecran de Démarrage.

Bouton Exit (Quitter)

Cliquez sur ce bouton pour quitter le jeu et retourner sous Windows..

Création de l'Equipe



Aperçu

Pendant la partie, vous contrôlez un groupe de quatre personnages. Chacun d'eux est un individu ayant une vocation, doté de forces, de faiblesses et d'un certain nombre de compétences. Bien qu'un groupe par défaut vous soit proposé, vous pouvez le modifier pour qu'il corresponde plus à votre idée depuis l'écran de Création d'Equipe. Si vous vous y trouvez par erreur, vous pouvez retourner à l'Ecran de Démarrage en appuyant sur la touche Echap.

Pour personnaliser votre équipe, modifiez vos personnages un par un. Pour modifier un personnage, cliquez dans sa colonne. La bordure de son portrait s'affiche en surbrillance. Vous pouvez changer sa race, sa classe, son apparence et son nom. Vous devez également lui choisir des compétences et ajuster ses caractéristiques en répartissant un capital de points de bonus.



Opérations de Base

Changer le Portrait d'un Personnage. Cliquez sur les flèches de sélection du portrait pour faire défiler les portraits disponibles. Votre choix détermine la race (humain, elfe, goblin ou nain) et le sexe du personnage.

Changer la Voix d'un Personnage. Cliquez sur les flèches de sélection de la voix pour entendre les voix disponibles.

Choisir la Classe d'un Personnage. Vous pouvez changer la classe du héros sélectionné en cliquant sur la classe de votre choix.

Changer le Nom d'un Personnage. Cliquez sur un nom pour l'effacer. Un curseur apparaît à la place. Entrez le nouveau nom au clavier, puis appuyez sur la touche Entrée pour le valider.

Choisir les Compétences d'un Personnage. Au début, un personnage dispose de quatre compétences. Deux d'entre elles sont imposées par sa classe et vous devez choisir les deux autres. Cliquez sur une des compétences qui vous sont proposées pour que le personnage l'apprenne. La liste des choix est différente pour chaque classe de personnage. Vous pouvez retirer une compétence déjà apprise en cliquant sur elle.

Ajuster les Caractéristiques des Personnages. Vous disposez d'un capital de cinquante points à répartir parmi toutes les caractéristiques des quatre personnages. Cliquez sur une caractéristique pour la sélectionner. Cliquez sur les boutons + et - (qui flanquent le capital des points non encore répartis) pour la modifier.

Jouer. Lorsque vous êtes satisfait, cliquez sur OK pour commencer la partie. Tous les points de bonus doivent être distribués et tous les personnages doivent avoir quatre compétences.

Caractéristiques des Personnages

Might : (Force)	La Force reflète la puissance physique d'un personnage. Plus cette caractéristique est élevée, plus les dégâts infligés en combat sont importants.
Intellect : des (Intelligence)	Il s'agit de la capacité d'un personnage à assimiler des concepts abstraits et à résoudre problèmes complexes. Les personnages qui utilisent les sorts des écoles élémentaires (à savoir les sorciers, les archers, les rôdeurs et les druides) gagnent plus de points de sort lorsque cette caractéristique est élevée.
Personality : (Personnalité)	La Personnalité est autant la force de volonté que le charisme d'un personnage. Les clercs, les paladins, les rôdeurs, les moines et les druides (qui utilisent les collèges de l'esprit du spiritisme et du corps) avec une haute Personnalité gagnent plus de points de sort.
Endurance : (Endurance)	L'Endurance définit la résistance physique d'un personnage. Ceux dont l'Endurance est élevée gagnent un bonus de points de vie.



Accuracy : (Précision)	La Précision reflète la coordination d'un personnage. Plus cette caractéristique est élevée, plus le personnage a de chances de toucher sa cible.
Speed : (Vitesse)	Plus la Vitesse d'un personnage est importante, plus il peut agir souvent puisque son temps de récupération entre deux actions est moins long.
Luck : (Chance)	La Chance influe subtilement sur toutes les actions effectuées par les personnages. Ses "effets" sont particulièrement sensibles lorsqu'un personnage subit des dégâts en déclenchant un piège ou qu'il subit une attaque d'origine magique.

Classes de Personnage

La classe d'un personnage détermine les compétences qu'il peut apprendre et leur niveau d'expertise maximal. Lorsqu'un personnage est promu au rang supérieur (voir Promotion), il devient à même d'affiner encore son niveau d'expertise. La légende ci-dessous vous servira à comprendre les tableaux de compétences des pages suivantes.

Légende des Tableaux de Compétences

- N Les personnages de cette classe et de ce rang peuvent apprendre cette compétence jusqu'au niveau d'expertise Normal (Novice).
- E La compétence peut être apprise jusqu'au niveau Expert.
- M La compétence peut être apprise jusqu'au niveau Master (Maître).
- GM La compétence peut être apprise jusqu'au niveau le plus élevé, Grand Master (Grand Maître)

Compétences en Magie

CLASSE	Feu	Eau	Air	Terre	Spiritisme	Esprit	Corps	Ombre	Lumière
Chevalier	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Cavalier	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Champion	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Chevalier Noir	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Voleur	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Brigand	N	N	N	N	-	-	-	-	-
Espion	N	N	N	N	-	-	-	-	-
Assassin	N	N	N	N	-	-	-	-	-
Moine	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Initié	-	-	-	-	N	N	N	-	-
Adepté	-	-	-	-	E	E	E	-	-
Ninja	-	-	-	-	M	M	M	-	-
Paladin	-	-	-	-	N	N	N	-	-
Croisé	-	-	-	-	E	E	E	-	-
Héros	-	-	-	-	M	M	M	-	N
Anti-Paladin	-	-	-	-	M	M	M	N	-
Archer	N	N	N	N	-	-	-	-	-
Mage Guerrier	E	E	E	E	-	-	-	-	-
Magister	M	M	M	M	-	-	-	-	N
Thaumaturge	M	M	M	M	-	-	-	N	-
Rôdeur	N	N	N	N	N	N	N	-	-
Chasseur	N	N	N	N	N	N	N	-	-
Pisteur	E	E	E	E	E	E	E	-	-
Chasseur de Prime	E	E	E	E	E	E	E	-	-
Clerc	-	-	-	-	E	E	E	-	-
Prêtre	-	-	-	-	M	M	M	-	-
Prêtre de la Lumière	-	-	-	-	GM	GM	GM	-	GM
Prêtre de l'Ombre	-	-	-	-	GM	GM	GM	GM	-
Druide	E	E	E	E	E	E	E	-	-
Grand Druide	M	M	M	M	M	M	M	-	-
Archidruide	M	M	M	M	M	M	M	-	-
Géomancien	M	M	M	M	M	M	M	-	-
Sorcier	E	E	E	E	-	-	-	-	-
Magicien	M	M	M	M	-	-	-	-	-
Archimage	GM	GM	GM	GM	-	-	-	-	GM
Liche	GM	GM	GM	GM	-	-	-	GM	-

Compétences de Combat

CLASSE	Epée	Hache	Bâton	Lance	Dague	Arc	Masse	Mains Nues	Cuir	Mailles	Plaques	Bouclier	Esquive
Chevalier	M	M	E	M	E	E	M	E	M	M	M	M	E
Cavalier	M	M	E	M	E	E	M	E	M	M	M	M	E
Champion	GM	M	E	GM	E	E	M	E	M	M	GM	GM	E
Chevalier Noir	GM	M	E	GM	E	E	M	E	M	M	GM	GM	E
Voleur	M	-	-	-	M	E	E	E	M	E	-	N	M
Brigand	M	-	-	-	M	E	E	E	M	E	-	N	M
Espion	M	-	-	-	GM	E	E	E	GM	E	-	N	M
Assassin	M	-	-	-	GM	E	E	E	GM	E	-	N	M
Moine	E	-	M	E	E	N	-	M	M	-	-	-	M
Initié	E	-	M	E	E	N	-	M	M	-	-	-	M
Adeptes	E	-	GM	E	E	N	-	GM	M	-	-	-	GM
Ninja	E	-	GM	E	E	N	-	GM	M	-	-	-	GM
Paladin	M	E	N	E	E	E	M	N	E	E	M	M	N
Croisé	M	E	N	E	E	E	M	N	E	E	M	M	N
Héros	M	E	N	E	E	E	GM	N	E	E	M	GM	N
Anti-Paladin	M	E	N	E	E	E	GM	N	E	E	M	GM	N
Archer	E	E	N	M	E	M	-	N	M	M	-	-	E
Mage Guerrier	E	E	N	M	E	M	-	N	M	M	-	-	E
Magister	E	E	N	M	E	GM	-	N	M	GM	-	-	E
Thaumaturge	E	E	N	M	E	GM	-	N	M	GM	-	-	E
Rôdeur	E	M	N	E	E	M	-	N	M	M	-	E	E
Chasseur	E	M	N	E	E	M	-	N	M	M	-	E	E
Pisteur	E	GM	N	E	E	M	-	N	M	M	-	E	E
Chasseur de Prime	E	GM	N	E	E	M	-	N	M	M	-	E	E
Clerc	-	-	N	-	-	E	M	-	E	E	-	M	-
Prêtre	-	-	N	-	-	E	M	-	E	E	-	M	-
Prêtre de la Lumière	-	-	N	-	-	E	M	-	E	E	-	M	-
Prêtre de l'Ombre	-	-	N	-	-	E	M	-	E	E	-	M	-
Druide	-	-	N	-	M	N	E	-	E	-	-	E	-
Grand Druides	-	-	N	-	M	N	E	-	E	-	-	E	-
Archidruide	-	-	N	-	M	N	E	-	E	-	-	E	-
Géomancien	-	-	N	-	M	N	E	-	E	-	-	E	-
Sorcier	-	-	M	-	E	N	-	-	E	-	-	-	-
Magicien	-	-	M	-	E	N	-	-	E	-	-	-	-
Archimage	-	-	M	-	E	N	-	-	E	-	-	-	-
Liche	-	-	M	-	E	N	-	-	E	-	-	-	-

Compétences Diverses

CLASSE	Désamorcer	Reception	Marchandage	Apprentissage	Méditation	Musculation	Identifier Objet	Réparation Objet	Identifier Monstre	Maître d'Armes	Vol à la Tir	Alchimie
Chevalier	N	E	E	N	-	M	-	M	-	M	-	-
Cavalier	N	E	E	N	-	M	-	M	-	M	-	-
Champion	N	E	E	N	-	GM	-	GM	-	GM	-	-
Chevalier Noir	N	E	E	N	-	GM	-	GM	-	GM	-	-
Voleur	M	M	M	E	-	E	M	N	-	M	M	E
Brigand	M	M	M	E	-	E	M	N	-	M	M	E
Espion	GM	M	M	E	-	E	M	N	-	M	GM	E
Assassin	GM	M	M	E	-	E	M	N	-	M	GM	E
Moine	N	E	-	M	-	M	-	-	E	M	N	-
Initié	E	E	-	M	-	M	-	-	E	M	N	-
Adepte	E	E	-	GM	-	GM	-	-	E	M	N	-
Ninja	M	E	-	GM	-	GM	-	-	E	M	N	-
Paladin	-	N	E	N	E	M	-	M	-	E	-	-
Croisé	-	N	E	N	E	M	-	M	-	E	-	-
Héros	-	N	E	N	E	M	-	GM	-	E	-	-
Anti-Paladin	-	N	E	N	E	M	-	GM	-	E	-	-
Archer	E	M	E	M	E	E	-	E	-	E	-	-
Mage Guerrier	E	M	E	M	E	E	-	E	-	E	-	-
Magister	E	GM	E	M	E	E	-	E	-	E	-	-
Thaumaturge	E	GM	E	M	E	E	-	E	-	E	-	-
Rôdeur	E	M	N	E	N	E	N	N	M	E	E	N
Chasseur	E	M	N	E	N	E	N	N	M	E	E	N
Pisteur	E	M	N	E	N	E	N	N	GM	E	E	N
Chasseur de Prime	E	M	N	E	N	E	N	N	GM	E	E	N
Clerc	-	E	M	M	M	N	-	M	E	-	-	E
Prêtre	-	E	M	M	M	N	-	M	E	-	-	E
Prêtre de la Lumière	-	E	GM	M	M	N	-	M	E	-	-	E
Prêtre de l'Ombre	-	E	GM	M	M	N	-	M	E	-	-	E
Druide	-	E	E	M	M	-	E	-	E	N	-	M
Grand Druid	-	E	E	M	M	-	E	-	E	N	-	M
Archidruide	-	E	E	M	GM	-	E	-	E	N	-	GM
Géomancien	-	E	E	M	GM	-	E	-	E	N	-	GM
Sorcier	-	E	E	M	M	-	M	E	M	-	-	M
Magicien	-	E	E	M	M	-	M	E	M	-	-	M
Archimage	-	E	E	M	M	-	GM	E	GM	-	-	M
Liche	-	E	E	M	M	-	GM	E	GM	-	-	M

Points de Vie et de Sort par Classe

La classe d'un personnage influe sur le nombre de points de vie et de sort dont il dispose au début de la partie, ainsi que sur la quantité de points qu'il gagne lorsqu'il monte de niveau. Le rang d'un personnage a également un impact sur ces valeurs, comme l'indique le tableau suivant. Les valeurs de départ sont modifiées par les caractéristiques d'Endurance, d'Intelligence et de Personnalité du personnage à sa création.

Classe	Valeurs de Départ		Points de Vie par Niveau			Points de Sort par Niveau		
	Points de Vie	Points de Sort	Base	Première Promotion	Seconde Promotion	Base	Première Promotion	Seconde Promotion
<i>Chevalier</i>	40	0	5	7	9	0	0	0
<i>Voleur</i>	35	0	4	6	8	0	1	1
<i>Moine</i>	35	0	5	6	8	0	1	1
<i>Paladin</i>	30	5	4	5	6	1	2	3
<i>Archer</i>	30	5	3	4	6	1	2	3
<i>Rôdeur</i>	30	0	4	5	6	0	2	3
<i>Clerc</i>	25	10	2	3	4	3	4	5
<i>Druide</i>	20	10	2	3	4	3	4	5
<i>Sorcier</i>	20	15	2	3	3	3	4	6

Caractéristiques de départ de chaque race

La race détermine les caractéristiques de base d'un personnage et les limites dans lesquelles elles doivent rester lors de la création de l'équipe. En fonction de la race, certaines caractéristiques sont augmentées d'un point quand vous dépensez deux points du capital et d'autres en gagnent deux pour un seul point investi. Le tableau suivant vous précise les forces et les faiblesses de chaque race.

Caractéristique	Humains			Elfe			Gobelin			Nain		
	Min	Base	Max	Min	Base	Max	Min	Base	Max	Min	Base	Max
<i>Force</i>	9	11	25	5	7	15	12	14	30	12	14	30
<i>Intelligence</i>	9	11	25	12	14	30	5	7	15	9	11	25
<i>Personnalité</i>	9	11	25	9	11	25	5	7	15	9	11	25
<i>Endurance</i>	7	9	25	5	7	15	9	11	25	12	14	30
<i>Précision</i>	9	11	25	12	14	30	9	11	25	5	7	15
<i>Vitesse</i>	9	11	25	9	11	25	12	14	30	5	7	15
<i>Chance</i>	7	9	25	7	9	20	7	9	20	7	9	20

La caractéristique requiert 2 points du capital pour être augmentée de 1.

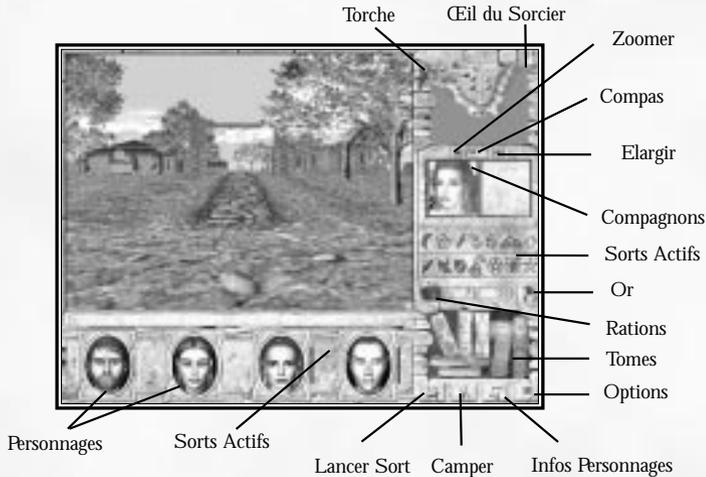
La caractéristique requiert 1 point du capital pour être augmentée de 2.

Résistances des Races

Lorsqu'un personnage subit une attaque d'origine magique, ses effets peuvent être diminués ou annulés par la résistance du personnage à la magie correspondante. Plus la résistance est élevée, moins les effets seront importants. Les humains commencent la partie avec 5 points de résistance aux sorts des collèges du Spiritisme et du Corps, les elfes avec 10 points de résistance aux sorts du collège de l'Esprit, les gobelins avec 5 points de résistance aux sorts des écoles du Feu et de l'Air, quant aux nains ils ont 5 points de résistance aux sorts des écoles de la Terre et de l'Eau.

Ecrans du Jeu

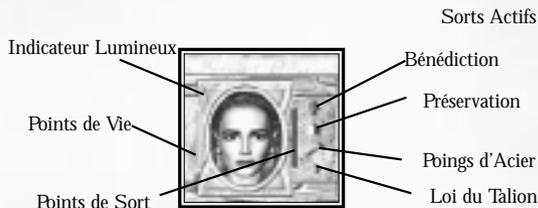
Ecran d'Aventure



Fenêtre de Jeu

Une fois vos personnages créés, vous pouvez commencer à jouer. La majorité des actions s'effectue dans l'Ecran d'Aventure. Vous voyez dans la Fenêtre de Jeu exactement la même chose que vos personnages (les badauds passent, les nuages défilent, les monstres chargent...). Utilisez le clavier pour déplacer votre groupe. Pendant que vous voyagez, une carte des lieux visités se dessinera et sera reproduite sur la Carte des Alentours. La flèche qui s'y trouve représente votre groupe et la direction dans laquelle il regarde. Pour de plus amples informations, voyez "Partir à l'Aventure" et "Apprendre à Combattre".

Portrait des Personnages



Les Portraits indiquent l'état de vos personnages. Bien qu'ils voyagent en groupe, un seul personnage peut agir à un instant donné (par exemple : donner un coup, parler à un passant, ouvrir une porte...). A tout moment, vous pouvez savoir quel personnage est actif en regardant quel portrait est en surbrillance. Ce sont les statistiques du personnage actif qui sont prises en compte lorsque vous effectuez une action. Prenez donc garde à toujours sélectionner le personnage le plus approprié à ce que vous désirez accomplir. Pour ce faire, cliquez sur son portrait.

Certaines actions nécessitent un temps de récupération, au cours duquel le personnage ne peut rien faire. Son indicateur lumineux est alors grisé. Les indicateurs lumineux servent également à repérer les créatures hostiles. Lorsqu'ils sont verts, il n'y en a aucune à proximité. Lorsque les indicateurs lumineux deviennent jaunes, des créatures sont aux alentours et s'ils passent au rouge, vos personnages sont attaqués.

La jauge bleue, à droite du portrait, vous donne une indication des points de sort restants au personnage et la jauge verte, à gauche, fait de même avec les points de vie. Cliquez avec le bouton droit de la souris sur un portrait pour afficher un résumé de l'état du personnage ; double-cliquez sur le portrait pour afficher sa Feuille de Personnage (décrite ultérieurement).

Compagnons

Vous voyez ici les portraits des compagnons qui accompagnent votre groupe (sans vraiment en faire partie). Vous ne pouvez engager que deux compagnons mais un nombre illimité de compagnons liés à l'histoire pourront voyager avec vous. Cliquez sur le portrait d'un compagnon pour lui parler. Si vous voyagez avec plus de deux personnes, vous pouvez faire défiler les portraits à l'aide des flèches placées de part et d'autre de ceux qui sont visibles.

Sorts Actifs

Feather Fall, Fire Resistance... Poids Plume, Protection Contre le Feu, l'Air, l'Eau, l'Esprit, la Terre et le Corps.



Heroism, Haste... Héroïsme, Hâte, Bouclier, Peau Dure, Protection Contre la Magie, Anneau de Feu et Jour des Dieux.

Sous les compagnons se trouve un groupe d'icônes qui s'affichent lorsque le sort qu'elles représentent est actif. Les icônes des sorts de Torche et d'Œil du Sorcier sont placées dans les coins supérieurs de la Carte des Alentours. Les sorts qui n'affectent qu'un seul personnage sont représentés à côté de son portrait.

Tomes, Rations et Or

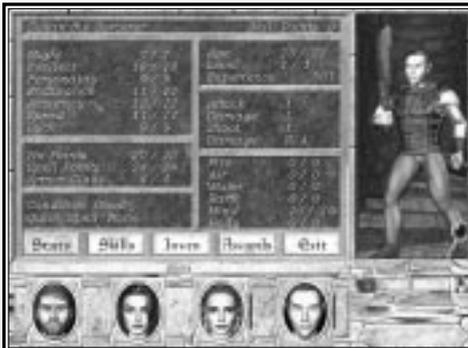
Le groupe transporte des Tomes contenant des notes de tous types. Cliquez sur l'un d'eux pour l'ouvrir (voir Les Tomes). Juste au-dessus, deux compteurs vous indiquent la quantité d'Or et de Rations que possède votre groupe.

Lancer Sort, Camper, Infos Personnages et Options

Ces boutons sont situés dans l'angle inférieur droit de l'écran. Cliquez sur l'icône Cast Spell (Lancer Sort) pour accéder au livre de sorts du personnage actif (voir Principes de Magie). Le bouton Rest (Camper) vous donne accès au Campement. En cliquant sur Quick Reference (Infos Personnages), vous accédez à un résumé de l'état de votre groupe et de vos personnages. Le bouton Game Options (Options) vous ouvre le menu des options.

Feuille de Personnage

Toutes les informations concernant vos personnages sont contenues dans leur Feuille de Personnage. Chacune est divisée en quatre volets : Stats (Statistiques), Skills (Compétences), Inventory (Inventaire) et Awards (Historique). Double-cliquez sur le portrait d'un personnage pour accéder à ces informations. Les boutons au-dessus des portraits servent à afficher le volet désiré. Vous pouvez changer de personnage en cliquant sur un portrait. Lorsque vous en avez fini, appuyez sur Echap ou cliquez sur Exit (Quitter) pour retourner à l'Ecran d'Aventure.



L'Ecran de Statistiques

Vous y trouverez les statistiques générales de votre personnage. Lorsque deux nombres sont placés de part et d'autre d'un « / », le premier indique la valeur actuelle (après les modifications liées aux dégâts, aux sorts ou à tout autre effet) et le second la valeur normale. Par exemple, « Points de Vie 20/30 » signifie qu'il reste 20 points de vie au personnage sur un maximum de 30.

Les dégâts infligés par votre personnage sont indiqués par une fourchette. « Damage (Dégâts) 11-18 » signifie « ce personnage inflige un nombre de points de dégâts compris entre 11 et 18 lorsqu'il attaque avec son arme de corps à corps ». Les bonus Attack (Attaque) et Shoot (Tir) représentent la capacité d'un personnage à toucher sa cible lorsqu'il attaque respectivement au corps à corps ou à distance. Plus cette valeur est élevée, plus les chances de toucher la cible sont importantes (une valeur négative est donc très désavantageuse).

Vous pouvez obtenir de plus amples informations sur chaque champ de cette page en cliquant sur celui-ci avec le bouton droit de la souris.

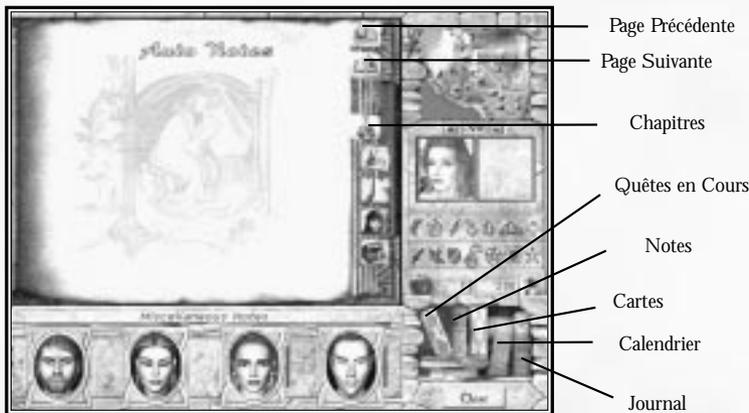
L'Ecran des Compétences

Cet écran affiche une liste des compétences acquises par votre personnage suivies du niveau de compétence et du niveau d'expertise de chacune d'elles. Les points de compétence gagnés lors des passages de niveau servent à améliorer les compétences de votre personnage. Pour ce faire, cliquez sur une compétence. Plus le niveau de compétence est élevé, plus vous devez dépenser de points de compétence pour l'améliorer. Vous pouvez obtenir de plus amples informations sur chaque compétence en cliquant sur celle-ci avec le bouton droit de la souris.



Les Tomes

Lors de son exploration d'Erathia, votre groupe accumule bon nombre d'informations utiles qui s'inscrivent dans les Tomes. Pour tourner les pages, cliquez sur les boutons Page Suivante et Page Précédente.



Quêtes en Cours : Lorsque quelqu'un vous confie une quête, elle est notée ici. Les quêtes restent dans le Tome jusqu'à ce qu'elles soient accomplies.

Notes : Dans ce Tome, votre groupe note toutes les découvertes concernant les recettes de potion, les effets des fontaines et les indices fournis par les obélisques qu'ils découvrent au cours de l'aventure. Il dispose également d'un chapitre où sont notés tous les événements importants qui ne correspondent à aucune autre catégorie.

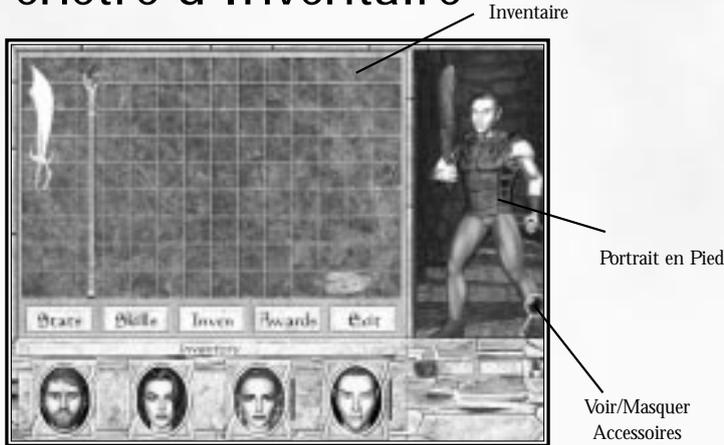
Cartes : Ce Tome affiche la carte de la région dans laquelle votre groupe se trouve. Les boutons de Chapitre servent ici à faire défiler la carte et à en modifier le niveau de zoom.

Calendrier : Ce Tome vous indique la date et l'heure.

Journal : Vous pouvez y lire un descriptif chronologique des hauts faits de votre groupe.



Fenêtre d'Inventaire



Lorsqu'un de vos personnages achète ou ramasse un objet, il prend place dans son inventaire. C'est là que se trouvent les objets que votre personnage transporte mais qu'il n'utilise pas. Pour regarder un objet, cliquez dessus avec le bouton droit de la souris. Si l'objet est identifié, vous en obtiendrez une description détaillée. Cliquez sur un objet pour le prendre, il suivra alors votre curseur. Cliquez ensuite à l'endroit où vous désirez le poser.

A droite de l'Inventaire se trouve un portrait en pied du personnage tel qu'il est équipé. Pour équiper un personnage, posez un objet sur son portrait en pied. Un personnage ne peut être équipé avec un objet que s'il dispose de la compétence adéquate (sauf en ce qui concerne les accessoires) et ne peut utiliser qu'un seul objet de chaque type (à l'exception des anneaux). Cliquez sur Voir/Masquer Accessoires pour voir les gantelets, les anneaux et l'amulette que porte votre personnage.

Pour donner un objet, prenez-le et cliquez sur le portrait du personnage qui doit le recevoir. Pour poser un objet au sol, prenez-le, appuyez sur Echap pour retourner à l'Ecran d'Aventure, puis cliquez dans la Fenêtre de Jeu. Pour utiliser un parchemin, un grimoire ou une potion, prenez-le puis cliquez sur le portrait en pied du personnage ou cliquez avec le bouton droit de la souris sur l'un des portraits.

Campement

Vos personnages auront parfois besoin de repos. Bien qu'ils puissent rester éveillés longtemps, ils seront affaiblis par le manque de sommeil s'ils veillent plus d'une journée. Pour éviter cela, il est bon de les faire dormir 8 heures par jour environ. Le sommeil leur permet également de récupérer les points de vie perdus et les points de sort utilisés. Pour ce faire, cliquez sur Rest (Camper), puis sur Rest & Heal 8 Hours (Camper 8 Heures) dans le menu de campement. En plaine, pour camper et se reposer, le groupe consomme une Ration. Camper en terrain difficile requiert une consommation plus importante de Rations.

Assurez-vous que vos personnages dorment dans un lieu aussi calme que possible. Bien peu de monstres rechigneront à attaquer des héros endormis. Vos personnages le savent et refuseront de camper à proximité de créatures hostiles.

Parfois, vos personnages n'ont rien d'autre à faire que d'attendre. Pour faire passer le temps rapidement, cliquez sur le bouton Wait Without Healing (Attendre).

Ecrans d'Options

Pour accéder aux options, cliquez sur le bouton Game Options (Options) de l'Ecran d'Aventure. Lorsque l'Ecran d'Options est ouvert, le jeu est mis en pause.



Return (Reprendre)

Ce bouton vous permet de retourner à l'Ecran d'Aventure.

Options

Ouvre le Menu des Options Systèmes qui vous permet de définir les paramètres d'affichage et de son.

Graphic Detail (Détails) : Les choix possibles pour ce paramètre sont : Low (Peu), Medium (Normaux) ou High (Beaucoup). Plus le nombre de détails affichés est important, meilleure est la qualité des graphismes dans la Fenêtre de Jeu. Sur les ordinateurs les moins puissants, réduisez le niveau des Détails pour améliorer les performances du jeu.

Turn Rate (Rotation) : Détermine la vitesse de rotation de votre groupe lorsque vous appuyez sur les flèches droite et gauche. 16x est la vitesse la plus rapide et Smooth (Fluide) la plus lente.

Walksound (Bruits de Pas) : Cette option active ou désactive les bruits de pas de votre groupe lorsqu'elle est respectivement positionnée sur On (Oui) ou Off (Non).

Always Run (Courir) : Le groupe court en toutes circonstances et ne marche jamais.

Flip on Exit (180° en Sortie) : Votre groupe effectue un demi-tour lorsqu'il sort d'un bâtiment.

Show Damage (Afficher Dégâts) : Habituellement, lors des combats, la barre de texte de l'Ecran d'Aventure affiche le nombre de points de dégâts infligé à chaque coup porté. Cette option active ou désactive cet affichage.

Sound, Music and Character Voice Volume (Volume Son, Musique et Voix) : Ces trois options contrôlent le volume des effets sonores, de la musique et des voix. Cliquez dans les barres ou sur les flèches qui les flanquent pour modifier ces volumes.

New Game (Nouveau)

Cliquez sur ce bouton pour commencer une nouvelle partie avec un autre groupe de personnages.

Save Game (Enregistrer)

Cliquez sur ce bouton pour afficher l'Ecran d'Enregistrement. Pour enregistrer votre partie, cliquez sur l'emplacement de votre choix, entrez le nom de votre partie puis cliquez sur Save (Enregistrer). Si vous cliquez sur une partie préalablement enregistrée, une image de la fenêtre de jeu au moment de l'enregistrement s'affiche. Rien ne vous empêche de remplacer une ancienne sauvegarde.



Load Game (Charger)

L'Ecran de Chargement ressemble beaucoup à l'Ecran d'enregistrement. Pour charger une partie, choisissez-la dans la liste, puis cliquez sur le bouton Load (Charger).

Quit (Quitter)

Arrête la partie et vous ramène à l'Ecran de Démarrage.



Partir à l'Aventure

Déplacements

Les déplacements se font au clavier. Vous pouvez avancer ou tourner avec les touches flèches. Maintenez enfoncée la touche Maj pour courir et la touche Ctrl (en combinaison avec droite et gauche) pour marcher latéralement.

Prenez garde aux à-pic et aux fosses. Vos personnages peuvent subir des dégâts importants suite à de longues chutes. Un saut en pleine course peut vous aider à franchir les petites fosses et les obstacles peu élevés.

Flèche Haut	Marcher Vers l'Avant
Maj Flèche Haut	Courir Vers l'Avant
Flèche Gauche/Droite	Tourner
Maj Flèche Gauche/Droite	Tourner Rapidement
Ctrl Flèche Gauche/Droite	Marcher Latéralement
Flèche Bas	Reculer
X	Sauter
Page Basse	Regarder Vers le Haut
Suppr	Regarder Vers le Bas
Fin	Centrer la Vue

Voler

Vol, sort appartenant à l'école de Magie de l'Air, permet à votre groupe de se déplacer dans les airs. Les mouvements sont identiques mais vous pouvez également vous déplacer verticalement. Il s'agit d'un excellent moyen de survoler les ennuis, mais prenez garde : votre groupe retombe au sol dès que le sort se dissipe.

Page Haute	Monter
Inser.	Descendre
Origine	Atterrir Rapidement

Voyager sur de Longues Distances

En extérieur, chaque carte représente une région d'Erathia. Lorsque vos personnages parviennent au bord d'une carte, vous pouvez voyager vers la carte adjacente. Ce voyage prend quelques jours. Votre groupe consomme une Ration par jour de voyage. S'il ne dispose pas de suffisamment de Rations, tous vos personnages seront en état de faiblesse en arrivant sur la nouvelle carte. Pour passer de carte en carte, il est également possible d'emprunter des moyens de transport, tels les bateaux et les diligences (Voir Villes et Cités).





Manipuler les Objets

Objets Abandonnés

Lors de vos explorations, vous trouverez souvent des objets utiles négligemment posés au sol. Il ne tient qu'à vous de les ramasser. Pour ce faire, cliquez simplement dessus. Ils sont alors placés dans l'inventaire du personnage actif. Si vous désirez simplement les inspecter, cliquez dessus avec le bouton de droite. Si le personnage actif dispose de la compétence Identifier Objets, il l'utilisera automatiquement.

Coffres et Autres

Cliquez sur un coffre (un tiroir, une boîte, etc.) pour que le personnage actif tente de l'ouvrir. Quelques-uns d'entre eux sont piégés, veillez donc à ce que le personnage actif dispose de la compétence Désamorcer. Si le piège se déclenche, les personnages dotés de la compétence Perception subiront moins de dégâts. Une fois ouverts, les coffres vous révéleront leur contenu. Libre à vous de vous en emparer.

Cadavres

Les combats et autres événements à caractère violent produisent un certain nombre de cadavres. Cliquez sur ceux-ci pour les fouiller. Avec un peu de chance, vous trouverez de l'or et parfois quelques objets utiles. Les cadavres disparaissent après avoir été fouillés.

Boutons et Leviers

Vous trouverez de par le monde nombre de boutons et de leviers. Vous pouvez les actionner d'un simple clic.

Fontaines

Pour que le personnage actif boive à une fontaine, cliquez à la surface du liquide qu'elle contient.





Portes

Entrées de Donjons : Afin d'entrer dans les cavernes, les forteresses, les donjons et autres tanières, cliquez sur leur voie d'accès. Une demande de confirmation est alors affichée. Sur votre réponse affirmative, le groupe entrera; dans le cas contraire, il restera à l'extérieur.

Portes intérieures : Dans les donjons, vous croiserez beaucoup de portes fermées. Cliquez sur celles-ci pour tenter de les ouvrir. Certaines portes ne s'ouvriront que si votre groupe possède un objet particulier, tel une clé. D'autres nécessiteront que vous trouviez le levier dont elles dépendent.

Portes Secrètes : Certaines portes sont dissimulées par leur intégration dans le décor. Elles s'ouvrent comme des portes normales, si vous réussissez à les découvrir. Les personnages qui possèdent la compétence Perception peuvent les détecter. Elles vous apparaissent alors en rouge.

Portes de Bâtiments : Les portes d'échoppes, de maisons, de tavernes et autres bâtiments de moindre importance s'ouvrent d'un clic. Les commerces ne sont ouverts qu'à certaines heures. En dehors de ces horaires, les portes resteront closes. Ouvrir la porte d'un bâtiment engage une transaction avec les occupants.

Autres Objets

La terre d'Erathia est piquée d'objets aux effets des plus divers qu'il vous faudra découvrir. En règle générale, ces objets sont manipulés, activés, ramassés ou fouillés en cliquant dessus.

Voler des Objets

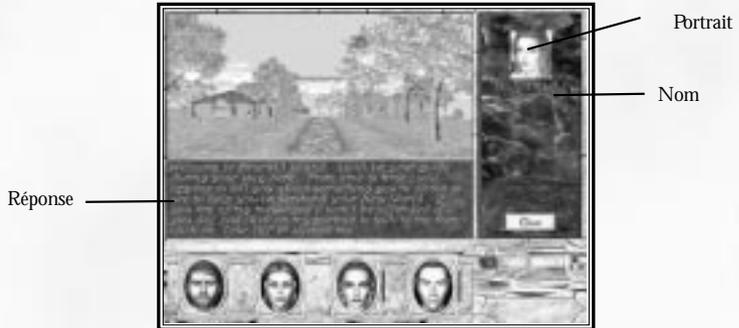
Les Personnages compétents en Vol à la Tire peuvent tenter de soutirer des objets et/ou de l'or aux individus et aux créatures rencontrées. Lorsqu'un tel personnage est actif, cliquez sur la victime potentielle tout en maintenant la touche Ctrl enfoncée. Un échec peut déclencher une cascade d'événements catastrophiques; choisissez donc vos cibles avec discernement.



Dialoguer avec les Autres

Vos tribulations vous amèneront à faire toutes sortes de rencontres. Certaines seront hostiles, d'autres plus pondérées. La différence est évidente : les créatures hostiles attaqueront à vue. Pour y faire face, référez-vous au chapitre Apprendre à Combattre.

Parler



Pour discuter avec un individu, approchez-vous et cliquez sur lui. La conversation s'engage alors avec le personnage actif. La caractéristique de Personnalité de ce dernier est prise en compte pour déterminer la réaction de son interlocuteur. Lorsque vous cliquez sur un sujet de conversation, la réponse obtenue est affichée à l'écran.

Commencer une Quête

De temps à autre, quelqu'un vous confie une quête. En général, il s'agit d'accomplir quelque action épique pour un commanditaire contre récompense. Il est souhaitable que vous lisiez attentivement les détails qui concernent votre mission. Les quêtes que vous avez entreprises mais qui ne sont pas encore achevées sont enregistrées dans le Tome de Quêtes en Cours.

Engager un compagnon

Certaines personnes que vous rencontrez proposent de rejoindre votre équipe. Si vous acceptez, vous devez en général leur payer une prime et leur verser un pourcentage sur tout l'or que vous trouvez. Vous pouvez engager jusqu'à deux compagnons simultanément. Le portrait des compagnons apparaît sur le côté droit de l'Ecran d'Aventures. Pour discuter avec un compagnon, cliquez sur son portrait. Si vous n'avez plus besoin de lui, choisissez l'option de conversation Renvoyer < nom du compagnon > .

Villes et Cités

Les villes sont des labyrinthes de maisons et de boutiques. Là, vous pouvez glaner de nouvelles compétences, acheter ou vendre de l'équipement, vous voir confier des quêtes, changer de niveau et vous reposer. Aucun endroit d'Erathia n'est absolument sûr, mais les villes sont généralement des lieux paisibles. Pour parler avec les habitants ou les commerçants, vous devez entrer dans les maisons ou les échoppes. Pour pénétrer dans un bâtiment, avancez jusqu'à sa porte et cliquez dessus.



Echoppes

Lorsque vous entrez dans une échoppe, vous conversez avec le marchand. Grâce aux options de conversation, choisissez de vendre ou d'acheter des objets, de faire réparer votre équipement ou d'acquérir des compétences auprès du commerçant.

Acheter des objets Standards ou Spéciaux

Chaque échoppe présente des objets standards ou spéciaux. Pour voir chacune de ces catégories de biens, cliquez sur les options de conversation Buy Standard (Acheter Standard) ou Buy Special (Acheter Spécial). Lorsque vous déplacez le curseur de la souris sur les objets présentés, le marchand vous renseigne sur leur prix. Si le personnage actif possède la compétence Marchandage, vous obtiendrez des prix plus avantageux. Cliquez sur un objet pour l'acheter. Le prix est déduit de votre réserve d'or et le bien apparaît dans l'inventaire du personnage actif.

Fenêtre d'Inventaire

Si vous souhaitez accéder à l'inventaire des personnages, cliquez sur l'option de conversation Display Inventory (Fenêtre d'Inventaire). Vous pouvez passer d'un inventaire à l'autre en cliquant sur le portrait des personnages. Quand les inventaires sont affichés, les options de conversation deviennent Sell (Vendre), Identify (Identifier) et Repair (Réparation). Cliquez sur l'une de ces options pour accomplir l'action choisie. Lorsque vous avez terminé, cliquez sur le bouton Exit (Quitter).

Sell :
(Vendre) Il permet à votre équipe de vendre ses possessions à un commerçant. Au fur et à mesure que vous déplacez votre souris sur les objets inventoriés, le marchand vous dit s'il souhaite les acquérir ou pas, et à quel prix. Cliquez sur un objet pour le vendre.

Identify :
(Identifier) Les commerçants peuvent expertiser les objets inconnus, que vous reconnaissez au halo vert qui les entoure. Placez le curseur de la souris sur l'un d'entre eux, afin d'apprendre combien coûte l'expertise. Si vous voulez l'opinion du marchand, cliquez sur l'objet pour payer l'expertise.

Repair (Réparation) : Cliquez sur les objets brisés (surlignés en rouge) pour les faire réparer par le marchand.

Apprendre des Compétences

Pour savoir quelles compétences le marchand peut enseigner et à quels coûts, cliquez sur l'option de conversation Learn Skills (Apprendre des Compétences). Les marchands enseignent les compétences au niveau d'expertise Novice. La classe du personnage conditionne les compétences qui lui sont offertes: aucune compétence n'est proposée à ceux qui ne peuvent pas l'acquérir.

Voler dans les échoppes

Si le personnage actif a la compétence Vol à la Tire, il peut essayer de dérober les objets du magasin. Cliquez sur le bien que vous voulez chaparder tout en maintenant enfoncée la touche Ctrl. Une tentative manquée peut être sévèrement punie.

Types d'échoppes

Les boutiques sont réparties en fonction des objets qu'elles vendent, expertisent ou réparent, et selon les compétences qu'elles enseignent. Généralement, les magasins proposent des services supplémentaires liés à leur spécialité. Par exemple, une forge peut vendre un large éventail de haches, mais peu de dagues ou d'épées.

Blacksmith :
(Forges) Elles vendent essentiellement des armes.

Armories:
(Armureries) Vous pouvez y trouver des armures, des boucliers, des heaumes, des gantelets.

Magic Shops :
(Echoppes de Magie) Elles vendent des potions, des ingrédients, des anneaux, des grimoires d'apprentissage et d'autres objets magiques.

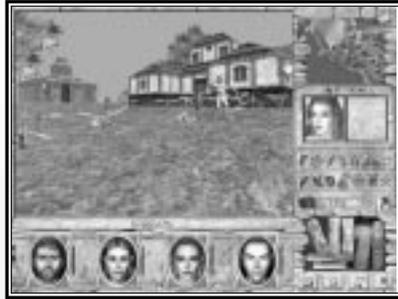
Alchemists :
(Alchimistes) Ces échoppes de magie offrent un éventail très large de potions et d'ingrédients.



Autres services urbains

- Magic Guilds :** (Guildes de Magie) Les guildes de magie sont réservées aux experts en arts mystiques. Vous pouvez apprendre les fondements des arts mystiques et acheter des grimoires en vous y rendant. Pour pouvoir entrer, votre équipe doit acheter la carte de membre d'une Guilde.
- Taverns (Tavernes) :** On trouve partout des tavernes et des auberges qui proposent leurs services aux voyageurs fatigués. Vous avez la possibilité d'y acheter de la nourriture et d'y louer une chambre pour une nuit de paisible repos.
- Temples :** Ces bâtiments dédiés à l'adoration subsistent grâce aux donations et aux soins payants qu'ils prodiguent.
- Stables (Ecuries) :** Un service de diligences couvre le territoire d'Erathia. Grâce à lui, les lieux lointains ne sont qu'à quelques jours de route. Voyez avec le Palefrenier si un départ est prévu.
- Docks (Quais) :** Les navires à quai sont susceptibles d'être loués. Vous pouvez demander au capitaine s'il accepte de vous prendre à son bord jusqu'au prochain port.
- Banks (Banques) :** Il vous est possible de laisser de l'argent en dépôt à une banque si vous souhaitez économiser en vue d'une dépense impromptue.
- Government :** (Autorités) Toute ville possède généralement des autorités en charge des activités de la commune. Une aide peut leur être utile. Si vous cherchez du travail, vous en trouverez souvent au château ou à l'hôtel de ville local.
- Houses (Maisons) :** La population d'Erathia est très variée. En frappant aux portes, vous pouvez rencontrer des gens qui n'ont rien à vous apprendre. Mais il est également possible que vous fassiez connaissance avec des membres des guildes locales, avec des professeurs ou des personnes qui vous confieront des quêtes.

Apprendre à Combattre



Les combats se déroulent dans la fenêtre de jeu. Les personnages armés de baguettes et d'arcs peuvent engager leurs cibles à distance. Les autres armes et les poings nus sont réservés aux combats au corps à corps. Attaquez une cible avec le personnage actif en cliquant sur une créature dans la fenêtre de jeu ou placez sur elle le curseur de la souris en appuyant sur la touche A. Si vous n'avez précisé la cible à attaquer, c'est l'adversaire le plus proche qui devient automatiquement l'objet de votre attaque. Remarquez que vous ne pouvez pas décocher une flèche à travers un adversaire pour en atteindre un autre ni utiliser votre arc dans un combat au corps à corps.

Les personnages dotés d'aptitudes magiques peuvent évidemment lancer des sorts lors d'un combat. Pour lancer un Sort Rapide (voir Principes de Magie), appuyez sur la touche S. Vous pouvez cibler une créature en particulier avec le curseur de la souris. Si vous ne le faites pas, la créature la plus proche est automatiquement prise pour cible. Vous pouvez accéder au Livre de Sorts du personnage actif grâce au bouton Cast Spell (Lancer Sort) ou en appuyant sur la touche C.

- A .Le personnage actif attaque la cible la plus proche
- SLe personnage actif va essayer, dans l'ordre
 1. Lancer son Sort Rapide
 2. Attaquer avec un arc ou une baguette
 3. Faire une attaque au corps à corps
- B Le personnage actif passe son tour
- COuvre le Livre de Sorts du personnage actif
- Entrée Passe du Temps Réel au Tour par Tour et inversement

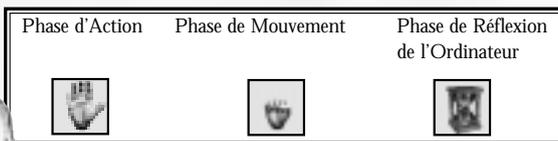
Tour par Tour ou Temps Réel

Le jeu se déroule sans pause, en temps réel. Chaque acte accompli par vos personnages, par exemple lancer un sort ou dégainer une épée, nécessite un certain temps. L'indicateur lumineux, qui s'assombrit pendant que les personnages récupèrent, en est le témoin (voir Ecran d'Aventure). Il est impossible à un personnage d'accomplir de nouvelles actions durant ce temps de récupération. En général, cet effet est peu perceptible, mais il peut prendre une ampleur plus considérable pendant les combats. Vos adversaires sont susceptibles d'attaquer plus vite que vous dès lors que vous avez besoin de temps pour penser ou sélectionner vos personnages et vos cibles.

Vous avez la possibilité de passer en combat en tour par tour en appuyant sur la touche Entrée. Elle vous permet de passer d'un mode de combat à l'autre. En combat en tour par tour, les combattants agissent l'un après l'autre, dans un ordre qui dépend de leur temps de récupération. Le combat est divisé en tours de quelques secondes chacun. Les personnages et les créatures particulièrement rapides peuvent accomplir de nombreuses actions en un seul tour. Le jeu se met en pause avant le tour de chaque personnage de façon que vous puissiez calmement prendre vos décisions. Vous mettez fin au tour d'un personnage en appuyant sur la touche B.

A la fin de chaque tour, l'action est suspendue pour vous permettre de déplacer légèrement votre équipe en utilisant les flèches directionnelles. Ce sont ensuite les créatures qui se déplacent. Puis le tour suivant commence. Vous mettez fin à votre phase de déplacement en appuyant sur n'importe quelle touche.

Lorsque vous êtes en mode tour par tour, un icône apparaît dans l'angle inférieur droit de la Fenêtre de Jeu : elle change au fur et à mesure que se succèdent les différentes phases du tour.



Dégâts et autres effets physiques

Vos personnages peuvent perdre des points de vie de différentes manières : au combat, par les sorts, les pièges, les chutes ou les explosions de potions incompatibles, pour n'en nommer que quelques-unes. Ils peuvent aussi être sujets à différents états tels que inconscience, faiblesse, maladie, folie, paralysie... Vos personnages peuvent être soignés dans les Temples, moyennant des honoraires appropriés.

Physical Wounds (blessures physiques): Vos personnages peuvent être blessés au cours des combats, lors d'explosions ou de chutes ou encore par des attaques d'origine magique. Il est possible de récupérer les points de vie par le biais de différents sorts ou par le repos.

Unconsciousness/Death (Inconscience/Mort): Un personnage dont les points de vie tombent sous zéro est inconscient voire mort. Les personnages inconscients sont soustraits à l'action et ne peuvent plus rien faire jusqu'à ce que leurs Points de Vie soient de nouveau positifs. Le repos et les soins remettent sur pieds les personnages inconscients. Si les points de vie sont trop bas, le personnage meurt. Il ne peut être ressuscité que par le sort de Rappel à la Vie ou dans un Temple.

Weakness (Faiblesse): La faim ou la fatigue affaiblissent les personnages. Certaines attaques mènent aussi à cet état. La Faiblesse a pour effet de diminuer le total de points de vie dont dispose normalement un personnage. De plus, un personnage en état de faiblesse a des aptitudes globalement moindres. Le repos ou le sort Soigner Faiblesse permettent de remédier à cet état.

Poison et Disease (Empoisonnement et Maladie): Ces états, en fait très proches, résultent des pièges, de certains sorts ou des attaques de certaines créatures. L'efficacité au combat des personnages, leurs points de sort et leurs caractéristiques diminuent progressivement. La guérison n'est possible que dans les Temples ou grâce aux sorts Soigner Poison et Soigner Maladie.

Insanity/Afraid (Folie/Peur): Certaines attaques effraient les personnages ou les rendent fous. Dans les deux cas, les caractéristiques des personnages sont affectées. Ces états ne peuvent être contrés que par les sorts Soigner Folie et Annuler Peur.

Cursed (Malédiction): Certaines attaques magiques soumettent les personnages à une malédiction. Les actions des personnages maudits échouent une fois sur deux, mais le sort Exorcisme peut les délivrer de cette malédiction.

Asleep (Sommeil): Certaines attaques des créatures peuvent endormir les personnages. Ils ne se réveillent qu'après un temps de repos ou lorsqu'ils sont attaqués. Vous pouvez également faire usage du sort Réveil.

Stoned/Paralyzed (Pétrification/Paralysie): Les personnages peuvent être immobilisés par pétrification ou paralysie. Dans ce cas, ils deviennent incapables d'agir en aucune façon. Ils peuvent être soignés par les sorts Pierre en Chair ou Soigner Paralysie.

Zombie: Si vous lancez le sort Réanimation sur un personnage en état de Mort, il devient un zombie. Les personnages réduits à l'état de zombie ne dorment pas, de sorte que le repos ne leur permet pas de regagner les points de vie perdus ou les points de sort utilisés. Cet état ne peut être soigné que dans les Temples.

Eradicated (Eradication): Certains monstres peuvent éradiquer les personnages, c'est à dire les tuer et détruire leur corps. Les personnages éradiqués peuvent être ressuscités dans les Temples ou à l'aide du sort Résurrection.



Evolution des Personnages

Points et Niveaux d'Expérience

Au fur et à mesure que le jeu progresse, vos personnages gagnent des points d'expérience qui leur permettent d'accéder au niveau d'expérience supérieur. Lorsqu'un personnage gagne un niveau d'expérience, il acquiert des points de vie et de sort supplémentaires et peut améliorer ses compétences. Les épreuves surmontées (par exemple une quête accomplie ou un monstre tué) permettent aux personnages de gagner des points d'expérience. Lorsqu'un personnage a accumulé suffisamment de points d'expérience, il peut se rendre dans un centre d'apprentissage et s'y entraîner pour gagner un niveau d'expérience. Pour connaître le niveau d'expérience actuel et les points d'expérience accumulés par un personnage, affichez son écran de statistiques. En cliquant avec le bouton droit de la souris sur les points d'expérience d'un personnage, vous saurez s'il est susceptible de monter de niveau ou combien de points d'expérience il doit encore accumuler pour y prétendre. Un personnage doit accumuler (niveau d'expérience actuel x 1000) points d'expérience pour passer au niveau suivant. Par exemple, un personnage a besoin de 3000 points d'expérience pour passer du niveau 3 au niveau 4.

Un personnage qui a accumulé assez de points d'expérience pour monter d'un niveau doit se rendre dans un centre d'apprentissage afin de s'y entraîner moyennant finances. Vous trouverez des centres d'apprentissage dans les villes d'Erathia. La plupart ne permettent pas à un personnage de s'entraîner au-delà d'un certain niveau.

Lorsqu'un personnage monte d'un niveau, il dispose de points de vie et de points de sort supplémentaires. La classe d'un personnage, son rang et ses caractéristiques déterminent les points de vie et les points de sort qu'il gagne en montant de niveau. Les personnages des niveaux 1 à 9 reçoivent cinq points de compétence qu'ils peuvent dépenser pour améliorer le niveau des compétences déjà possédées. Tous les dix niveaux, le personnage gagne un point de compétence supplémentaire à répartir (six points entre les niveaux 10 à 19, sept points entre les niveaux 20 à 29, etc.) Voir Compétences pour plus d'informations.

Rang

L'équipe peut entreprendre des quêtes spéciales nommées quêtes de promotion. Votre équipe rencontre au fil du jeu des interlocuteurs qui ont le pouvoir de promouvoir dans les rangs certaines classes de personnages. Mais avant de les promouvoir, ils demandent à l'équipe de prouver sa valeur en lançant dans une quête de promotion. Lorsqu'un personnage est promu, il peut apprendre de nouvelles compétences, développer son expertise dans les compétences qu'il possède déjà et il gagne aussi des points de vie et des points de sort supplémentaires à chaque nouveau niveau d'expérience.

Compétences

Un personnage doit posséder les compétences appropriées pour utiliser les armures, les armes, les sorts ou pour accomplir certaines actions spécifiques. Chaque personnage commence le jeu avec quatre compétences et peut en apprendre d'autres auprès des marchands et des guildes disséminées dans Erathia. A chaque compétence correspondent un niveau de compétence et un niveau d'expertise. Lorsqu'un personnage apprend une nouvelle compétence, son niveau de compétence est de "1" et son niveau d'expertise est Novice. Vous pouvez améliorer le niveau de compétence de vos personnages en utilisant les points de compétence qu'ils gagnent en montant de niveau. Le coût d'amélioration d'un niveau de compétence correspond au niveau que vous souhaitez atteindre. Par exemple, un personnage dont la compétence en Arc est de 3 a besoin de quatre points de compétence pour atteindre le niveau de compétence 4.

Au fil de l'aventure, vous rencontrez des professeurs qui permettront à vos personnages d'atteindre les niveaux d'expertise supérieurs. Un personnage est d'abord Novice dans une compétence. Grâce aux professeurs, il peut devenir Expert, Maître puis Grand Maître. Le niveau d'expertise influe directement sur les avantages offerts.





Compétences en Arme

Avant de pouvoir s'équiper d'une arme, un personnage doit posséder la compétence qui lui est associée.

- Axe (Hache) :** Les haches sont des armes lentes, mais qui infligent d'importants dégâts. Le niveau de compétence est ajouté au bonus d'Attaque de Novices. Les Experts bénéficient d'un temps de récupération réduit. Les Maîtres infligent plus de dégâts. Enfin, les Grands Maîtres ont une chance de ne prendre en compte que la moitié de la classe d'armure de leur cible.
- Bow (Arc) :** Cette compétence sert pour les arcs et pour les arbalètes. Les Novices ajoutent leur niveau de compétence au bonus de Tir ; les Experts bénéficient d'un temps de récupération réduit ; les Maîtres décochent deux flèches par attaque, et les Grands Maîtres ajoutent leur niveau de compétence aux dégâts.
- Dagger (Dague) :** Les dagues gagnent en rapidité ce qu'elles perdent en puissance. Le niveau de compétence est ajouté au bonus d'Attaque des Novices. Les Experts peuvent manier leur dague de la main gauche et porter une autre arme dans la droite. Les Maîtres ont un pourcentage de chances égal à leur niveau de compétence d'infliger des dégâts triplés, et les Grands Maîtres ajoutent leur niveau de compétence aux dégâts.
- Mace (Masse) :** La compétence Masse permet d'utiliser toutes sortes d'armes contondantes. Les Novices ajoutent leur compétence au bonus d'Attaque et les Experts l'ajoutent aux dégâts. Les Maîtres et les Grands Maîtres ont un pourcentage de chances, respectivement d'étourdir ou de paralyser leur adversaire.
- Spear (Lance) :** Les lances sont des armes à longue hampe emmanchées d'une lame ou d'une pointe métallique. Elles s'utilisent à deux mains. Les Novices ajoutent leur niveau de compétence au bonus d'Attaque et les Experts l'ajoutent aux dégâts. Les Maîtres peuvent utiliser les lances avec une seule main et les Grands Maîtres voient leur niveau de compétence ajouté à leur classe d'armure.
- Staff (Bâton) :** Les bâtons s'utilisent à deux mains. Les Novices ajoutent leur niveau de compétence à leur bonus d'Attaque. Les Experts l'ajoutent à leur classe d'armure. Les Maîtres ont un pourcentage de chances de sonner momentanément leur adversaire. Les Grands Maîtres peuvent utiliser leur bâton en même temps que leur compétence Mains Nues.
- Sword (Epée) :** Cette compétence englobe l'utilisation de toutes les lames longues. Les Novices ajoutent leur niveau de compétence à leur bonus d'Attaque. Les Experts récupèrent plus rapidement après chaque coup. Les Maîtres peuvent utiliser une épée dans la main gauche et une deuxième arme dans la droite. Les Grands Maîtres gagnent leur niveau de compétence en classe d'armure.
- Unarmed : (Mains Nues)** Pour profiter de cette compétence, le personnage ne doit être équipé d'aucune arme. Les Novices ajoutent leur compétence au bonus d'Attaque et les Experts l'ajoutent aux dégâts. Les Maîtres doublent l'amélioration du bonus d'Attaque. Les Grands Maîtres ont une chance égale à leur niveau de compétence (en pourcentage) d'esquiver les attaques.



Compétences en Armure

Avant de pouvoir s'équiper d'une armure, un personnage doit posséder la compétence qui lui est associée. Un personnage qui porte une armure est ralenti par son poids. Plus l'armure est lourde, plus le temps de récupération entre deux actions est important. Les ceintures, les bottes, les capes, les heaumes et les gantelets ne requièrent aucune compétence particulière.

- Leather (Cuir) :** Les armures de cuir sont les plus légères, mais offrent une protection moindre. Les Novices ajoutent leur niveau de compétence à leur classe d'armure. Les Experts ne sont pas ralentis par le poids de leur armure. Les Maîtres ajoutent deux fois leur niveau de compétence à leur classe d'armure et les Grands Maîtres l'ajoutent également à leurs résistances aux sorts des écoles du Feu, de l'Eau, de l'Air et de la Terre.
- Chain (Mailles) :** Les cottes de mailles sont plus lourdes que les armures de cuir et plus légères que celles de plaques. Les Novices ajoutent leur niveau de compétence à leur classe d'armure. Les Experts réduisent de moitié les effets sur leur temps de récupération et les Maîtres ne les subissent plus. Les Grands Maîtres ne subissent que les 2/3 des dégâts dus aux attaques physiques.
- Plate (Plaques) :** Les armures de plaques sont les armures les plus lourdes. Les Novices ajoutent leur niveau de compétence à leur classe d'armure. Les Experts réduisent de moitié les effets sur leur temps de récupération. Les Maîtres ne subissent que la moitié des dégâts dus aux attaques physiques. Les Grands Maîtres ne sont pas ralentis par leur armure.
- Shield (Bouclier) :** Les boucliers sont portés dans la main gauche et ne peuvent évidemment pas être utilisés conjointement à des armes à deux mains. Les Novices ajoutent leur niveau de compétence à leur classe d'armure. Les Experts ne sont pas ralentis par le poids de leur bouclier. Les Maîtres ajoutent une deuxième fois leur niveau de compétence à leur classe d'armure. Les Grands Maîtres bénéficient en permanence de l'effet d'un sort Bouclier.
- Dodge (Esquive) :** Cette compétence est utilisée si le personnage ne porte pas d'armure. Les Novices ajoutent leur niveau de compétence à leur classe d'armure. Les Experts doublent et les Maîtres triplent ce bonus. Les Grands Maîtres peuvent utiliser leur compétence Esquive lorsqu'ils portent une armure de cuir.

Compétences en Magie

Avant de pouvoir lancer un sort, un personnage doit posséder la compétence en magie dont dépend ce sort. Chaque type de magie est une compétence à part entière. Les effets du niveau d'expertise dépendent des sorts qui sont lancés. Pour de plus amples informations, consultez le chapitre Principes de Magie.





Compétences Diverses

- Alchemy (Alchimie) :** Les personnages qui ne disposent pas de cette compétence peuvent uniquement créer des potions élémentaires. Lorsqu'un personnage possède la compétence Alchimie, il peut mélanger des potions entre elles. Lorsqu'il améliore son niveau d'expertise, il peut mélanger des potions de plus en plus complexes. Voir le paragraphe Potions dans le chapitre Principes de Magie.
- Armsmaster :**
(Maître d'Armes) Cette compétence améliore sensiblement les compétences en arme du personnage. Les Novices en Maître d'Armes ont un temps de récupération réduit entre deux attaques. Le niveau de compétence Maître d'Armes des Experts et des Maîtres est ajouté respectivement aux bonus d'attaque et de dégâts. Tous les bonus précédents sont doublés pour les Grands Maîtres.
- Body Building :**
(Muscultation) Le niveau de compétence des Novices est ajouté à leur total de points de vie. Ce bonus est doublé pour les experts, triplé pour les Maîtres et quintuplé pour les Grands Maîtres.
- Disarm Trap :**
(Désamorcer) Les personnages dotés de cette compétence ont une chance de désamorcer les pièges sans les déclencher. Les Experts ont deux fois plus de chance que les Novices, et les Maîtres trois fois plus. Les Grands Maîtres réussissent toujours à désamorcer les pièges.
- Identify Item :**
(Identifier Objet) Lorsqu'un personnage dispose de cette compétence, il a un certain nombre de chances, en fonction de son niveau de compétence, de parvenir à identifier un objet. Pour tenter d'identifier un objet, cliquez sur lui avec le bouton droit de la souris. Les Experts ont deux fois plus de chances d'identifier l'objet que les Novices, et les Maîtres trois fois plus. Les Grands Maîtres réussissent toujours à identifier un objet.
- Identify Monster :**
(Identifier Monstre) Lorsqu'un personnage de l'équipe possède cette compétence, vous pouvez obtenir des informations sur les créatures que vous combattez, simplement en cliquant sur elles avec le bouton droit de la souris. Plus le niveau de compétence de votre personnage est élevé, plus vous avez de chances d'obtenir des informations. Un Novice peut déterminer le nombre exact de points de vie restants à la créature. Un Expert peut également savoir quel type d'attaque utilise la créature et les dégâts qu'elle peut infliger. Un Maître a la possibilité de découvrir les sorts connus de la créature et un Grand Maître peut également connaître ses différentes résistances.
- Learning :**
(Apprentissage) Les personnages possédant la compétence Apprentissage se voient accorder un bonus lorsqu'ils gagnent des points d'expérience. Pour les Novices, ce bonus est équivalent à (9% plus 1% par niveau de compétence) des points d'expérience gagnés. Le bonus est doublé pour les Experts, triplé pour les Maîtres et quintuplé pour les Grands Maîtres.

- Meditation : (Méditation) Le niveau de compétence des Novices est ajouté à leur total de points de sort. Ce bonus est doublé pour les experts, triplé pour les Maîtres et quintuplé pour les Grands Maîtres.
- Merchant : (Marchandage) Un personnage disposant de la compétence Marchandage obtient de meilleur prix d'achat et de vente dans les magasins. Plus le niveau de compétence est élevé, plus le rabais (ou la rallonge) obtenu est important. Le bonus est doublé pour les experts et triplé pour les Maîtres. Les Grands Maîtres achètent et vendent les objets à leur valeur réelle (le marchand ne prend pas de commission).
- Perception : (Perception) Les personnages disposant de la compétence Perception ont des chances de remarquer les pièges, les portes secrètes et les trésors cachés. Lorsqu'un piège se déclenche, ils subissent moins de dégâts. Plus le niveau de compétence est élevé, plus les effets sont sensibles. Les Experts doublent leurs chances et les Maîtres les triplent. Les Grands Maîtres découvrent tous les pièges, tous les trésors cachés et toutes les portes cachées. Lorsqu'un piège se déclenche, les Grands Maîtres ne sont jamais blessés.
- Repair Item : (Réparation) Lorsqu'un personnage dispose de cette compétence, il a un certain nombre de chances, en fonction de son niveau de compétence, de parvenir à réparer un objet. Pour tenter de réparer un objet, cliquez sur lui avec le bouton droit de la souris. Les Experts ont deux fois plus de chances de réparer l'objet que les Novices, et les Maîtres trois fois plus. Les Grands Maîtres réussissent toujours à réparer un objet.
- Stealing : (Vol à la Tire) Les personnages ayant la compétence de Vol à la Tire ont un certain pourcentage de chances de parvenir à voler des objets dans les magasins ou à soutirer de l'or ou des objets aux passants. Pour utiliser cette compétence, cliquez sur l'objet ou le passant concerné tout en maintenant la touche Ctrl enfoncée. Si votre personnage échoue ou se fait remarquer, cela peut avoir des effets regrettables. Les chances de réussite sont directement liées au niveau de compétence du personnage. Les Experts ont deux fois plus de chances que les Novices de parvenir à leurs fins, les Maîtres trois fois plus et les Grands Maîtres cinq fois plus.



Principes de Magie

Les Livres de Sort

Vos personnages disposent chacun d'un livre de sorts dans lequel ils inscrivent les sorts qu'ils ont appris à lancer. Chaque sort appartient à l'une des écoles de magie : Terre, Air, Feu, Eau, Corps, Spiritisme, Esprit, Lumière ou Ombre. A chaque école, collèe ou chemin correspond une compétence spécifique dont doit disposer le personnage avant de pouvoir lancer un sort qui en dépend. Certains sorts ne sont accessibles qu'à partir d'un certain degré d'expertise dans la compétence en magie. Ainsi, un Expert sera limité aux sorts accessibles aux Novices et aux Experts, tandis qu'un Grand Maître dans une école pourra lancer tous les sorts qui en découlent.

Les personnages peuvent apprendre de nouveaux sorts dans les grimoires qui sont vendus dans les guildes ou les échoppes de magie. Pour utiliser un grimoire, il suffit de le sélectionner dans l'inventaire d'un personnage et de le déplacer sur le portrait du personnage qui doit le lire. Le sort est alors automatiquement inscrit dans le livre de sorts du personnage. Les grimoires ne peuvent être lus qu'une seule et unique fois chacun.

Icone du Sort



Feu

Air

Eau

Terre

Spiritisme

Esprit

Corps

Lumière

Ombre



Lorsque vous souhaitez lancer un sort, commencez par sélectionner le lanceur du sort (en cliquant sur son portrait ou en appuyant sur une touche de 1 à 4). Cliquez ensuite sur Cast Spell (Lancer un Sort) ou appuyez sur la touche C pour ouvrir le livre de sorts du personnage. Cliquez sur l'onglet correspondant à l'école de magie dont dépend le sort que vous désirez lancer puis double-cliquez sur l'icône du sort. Si le sort doit être lancé sur un des personnages de l'équipe, cliquez sur le portrait de ce dernier.

Chacun des membres de l'équipe peut préparer un sort à l'avance, le Sort Rapide. Pour préparer un sort, ouvrez le livre de sorts d'un personnage, cliquez sur l'icône du sort à préparer et cliquez sur le bouton SetSpell (Sélection). Pour lancer le sort, il suffit alors d'appuyer sur la touche S.

Pour obtenir des informations détaillées sur un sort, cliquez sur son icône avec le bouton droit de la souris.

Parchemins et Baguettes

Vos personnages peuvent également se servir de parchemins ou de baguettes pour lancer des sorts. Sur chaque parchemin est inscrit un sort qui ne peut être utilisé qu'une seule fois. Pour lancer le sort inscrit sur un parchemin, sélectionnez ce dernier dans l'inventaire du personnage et déplacez-le sur le portrait du personnage. Les baguettes sont des objets magiques capables de lancer le même sort à plusieurs reprises. Pour utiliser une baguette, le personnage doit s'en équiper en remplacement de son arme principale. Lorsque ce personnage attaque, une "charge" de la baguette est utilisée. Attention car une baguette disparaît une fois vidée de ses charges. Il n'est pas nécessaire de posséder une compétence particulière pour utiliser parchemin ou baguette.

Potions

Tous vos personnages peuvent s'abreuver de potions et bénéficier de leurs effets. Les potions peuvent être trouvées, achetées ou créées à l'aide de la compétence d'Alchimie. Pour faire boire une potion à un personnage, sélectionnez la potion dans son inventaire et amenez-la sur son portrait. Si la potion a été identifiée, vous pouvez cliquer sur elle avec le bouton droit de la souris afin d'obtenir plus d'informations à son sujet.

Les potions peuvent être créées par des personnages possédant la compétence Alchimie. Ils se servent pour cela d'un flacon vide et d'herbes ou de substances magiques, les "reagents" (ingrédients). Il suffit pour créer une potion de sélectionner un ingrédient puis de cliquer sur un flacon vide avec le bouton droit de la souris. Il est également possible de mélanger plusieurs potions entre elles pour en concocter de plus puissantes encore. Là encore, sélectionnez une potion et cliquez sur une autre potion avec le bouton droit de la souris pour les mélanger. Attention, car certaines potions deviennent extrêmement instables lorsque vous les mélangez et risquent d'exploser !

Les personnages novices en Alchimie ne peuvent créer que des potions élémentaires et les mélanger entre elles pour obtenir des potions mixtes. Les experts peuvent mélanger des potions mixtes pour obtenir des potions complexes. Les maîtres mélangent des potions complexes et obtiennent des potions blanches. Enfin, les grands maîtres sont les seuls à pouvoir créer des potions noires à partir de potions blanches.





Les Sorts

Voici la liste des sorts du jeu. Les sorts sont accessibles aux personnages qui possèdent la compétence de Magie au niveau d'expertise nécessaire. Les sorts sont plus efficaces lorsqu'ils sont lancés par un personnage disposant d'un niveau d'expertise plus élevé.

Magie Élémentaire du Feu

Sorts Accessibles aux Novices

Torch Light (Torche) : Coût en Points de Sort : 1. Novice : L'équipe est entourée d'un halo lumineux qui permet aux personnages de voir dans le noir à faible distance. Expert : Le halo lumineux est plus intense et permet de voir plus loin. Maître : Le halo lumineux est très intense et permet de voir très loin dans le noir. Grand Maître : Temps de récupération réduit.

Fire Bolt (Flèche de Feu) : Coût en Points de Sort : 2. Novice : Une flèche de feu frappe une cible unique et cause de 1 à 3 points de dégâts par niveau de compétence en magie du Feu du lanceur. Expert : Temps de récupération réduit. Maître : Temps de récupération réduit. Grand Maître : Temps de récupération minimum.

Fire Resistance (Protection contre le Feu) : Coût en Points de Sort : 3. Novice : Augmente la résistance de tous vos personnages aux sorts de la magie du Feu de 1 point par niveau de compétence en magie du Feu du lanceur. Le sort dure 1 heure par niveau de compétence en magie du Feu du lanceur. Expert : Augmente la résistance de tous vos personnages aux sorts de la magie du Feu de 2 points par niveau de compétence en magie du Feu du lanceur. Maître : Augmente la résistance de tous vos personnages aux sorts de la magie du Feu de 3 points par niveau de compétence en magie du Feu du lanceur. Grand Maître : Augmente la résistance de tous vos personnages aux sorts de la magie du Feu de 4 points par niveau de compétence en magie du Feu du lanceur.

Fire Aura (Aura de Feu) : Coût en Points de Sort : 4. Novice : Une arme classique est entourée d'une aura de feu qui lui donne la capacité "de Feu" (par exemple "Trident de Feu"). Le sort dure 1 heure par niveau de compétence en magie du Feu du lanceur. Expert : L'arme se voit dotée de la capacité "de Flammes". Maître : L'arme est dotée de la capacité "des Enfers". Grand Maître : L'arme est dotée d'une capacité "des Enfers" permanente.

Sorts Accessibles aux Experts

Haste (Hâte) : Coût en Points de Sort : 5. Expert : Réduit le temps de récupération nécessaire entre deux actions pour tous les membres de l'équipe. Le sort dure 1 heure plus 1 minute par niveau de compétence en magie du Feu du lanceur. Les personnages de l'équipe seront en revanche affectés par la Faiblesse pendant 6 heures lorsque le sort se dissipera. Maître : Le sort dure 1 heure plus 3 minutes par niveau de compétence en magie du Feu du lanceur. Grand Maître : Le sort dure 1 heure plus 4 minutes par niveau de compétence en magie du Feu du lanceur.





Fireball (Boule de Feu) : Coût en Points de Sort : 8. Expert : Une boule de feu est lancée contre un ennemi. Lorsque la boule de feu explose, elle blesse toute créature proche de la cible, y compris les membres de votre équipe. La boule de feu cause de 1 à 6 points de dégâts par niveau de compétence en magie du Feu du lanceur. Maître : Temps de récupération réduit. Grand Maître : Temps de récupération minimum.

Fire Spike (Piège) : Coût en Points de Sort : 10. Expert : Un piège est placé sur le sol et explose lorsqu'une créature passe à proximité. Les pièges posés à terre restent sur place jusqu'à ce qu'ils soient déclenchés ou que vos personnages quittent la carte. 5 pièges peuvent être placés au maximum. Chaque piège cause de 1 à 6 points de dégâts par niveau de compétence en magie du Feu du lanceur. Maître : Un maître peut déposer jusqu'à 7 pièges. Chaque piège cause de 1 à 8 points de dégâts par niveau de compétence en magie du Feu du lanceur. Grand Maître : Un grand maître peut placer jusqu'à 9 pièges. Chaque piège cause de 1 à 10 points de dégâts par niveau de compétence en magie du Feu du lanceur.

Sorts Accessibles aux Maîtres

Immolation (Anneau de Feu) : Coût en Points de Sort : 15. Maître : Un anneau de flammes entoure votre groupe de personnages et blesse les créatures qui le pénètrent. L'anneau de feu dure 1 minute par niveau de compétence en magie du Feu du lanceur. Il cause de 1 à 6 points de dégâts par niveau de compétence en magie du Feu du lanceur. Grand Maître : L'anneau de feu dure 10 minutes par niveau de compétence en magie du Feu du lanceur.

Meteor Shower (Pluie de Météores) : Coût en Points de Sort : 20. Maître : Seize météores en flammes s'abattent tout autour de la cible. Chaque météore cause de 1 à 8 points de dégâts par niveau de compétence en magie du Feu du lanceur. Ce sort n'est utilisable qu'à l'air libre. Grand Maître : Temps de récupération réduit. Vingt météores s'abattent sur terre au lieu de seize.

Inferno : Coût en Points de Sort : 25. Maître : Tous les monstres ou personnages dans le champ de vision du lanceur subissent d'importants dégâts : 12 points de dégâts auxquels sont rajoutés 1 point de dégâts par niveau de compétence en magie du Feu du lanceur. Ce sort ne fonctionne pas à l'air libre. Grand Maître : Temps de récupération réduit.

Sort réservé aux Grands Maîtres

Incinerate (Incinération) : Coût en Points de Sort : 30. Grand Maître : Une unique cible subit d'incroyables dégâts: 15 points de dégâts auxquels sont rajoutés de 1 à 15 points de dégâts par niveau de compétence en magie du Feu du lanceur.

Magie Élémentaire de l'Air

Sorts Accessibles aux Novices

Wizard Eye (Œil du Sorcier) : Coût en Points de Sort : 1. Novice : Révèle l'emplacement de toutes les créatures sur la carte des alentours. Le sort dure 1 heure par niveau de compétence en magie de l'Air du lanceur. Expert : Révèle également l'emplacement des trésors. Maître : D'autres lieux intéressants sont indiqués. Grand Maître : Le sort ne coûte rien à lancer.





Feather Fall (Poids Plume) : Coût en Points de Sort : 2. Novice : Ce sort ralentit la vitesse de chute des personnages de l'équipe, ce qui leur évite de subir des dégâts en tombant. Le sort dure 5 minutes par niveau de compétence en magie de l'Air du lanceur. Expert : Le sort dure 10 minutes par niveau de compétence en magie de l'Air du lanceur. Grand Maître : Temps de récupération réduit.

Air Resistance (Protection contre l'Air) : Coût en Points de Sort : 3. Novice : Augmente la résistance de tous vos personnages aux sorts de la magie de l'Air de 1 point par niveau de compétence en magie de l'Air du lanceur. Le sort dure 1 heure par niveau de compétence en magie de l'Air du lanceur. Expert : Augmente la résistance de tous vos personnages aux sorts de la magie de l'Air de 2 points par niveau de compétence en magie de l'Air du lanceur. Maître : Augmente la résistance de tous vos personnages aux sorts de la magie de l'Air de 3 points par niveau de compétence en magie de l'Air du lanceur. Grand Maître : Augmente la résistance de tous vos personnages aux sorts de la magie de l'Air de 4 points par niveau de compétence en magie de l'Air du lanceur.

Sparks (Étincelles) : Coût en Points de Sort : 4. Novice : Trois boules d'énergie électrique sont projetées des mains du lanceur. Elles rebondissent sur les murs jusqu'à ce qu'elles touchent une cible ou se dissipent. Chaque boule d'étincelles cause 2 points de dégâts auxquels se rajoutent 1 point de dégât par niveau de compétence en magie de l'Air du lanceur. Expert : Temps de récupération réduit. Cinq boules d'étincelles sont projetées. Maître : Temps de récupération réduit. Sept boules d'étincelles sont projetées. Grand Maître : Temps de récupération minimum. Neuf boules d'étincelles sont projetées.

Sorts Accessibles aux Experts

Jump (Bond) : Coût en Points de Sort : 5. Expert : Les personnages de l'équipe font un bond en avant de 60 pieds sans se blesser. Si vous n'appuyez pas sur la flèche haut, vos personnages font un bond de 60 pieds de haut sur place. Maître : Temps de récupération réduit. Grand Maître : Temps de récupération minimum.

Shield (Bouclier) : Coût en Points de Sort : 8. Expert : Ralentit considérablement les projectiles qui sont dirigés vers vous, réduisant de moitié les dégâts qu'ils infligent. Le sort dure 1 heure plus 5 minutes par niveau de compétence en magie de l'Air du lanceur. Ce sort ne peut s'utiliser qu'à l'air libre. Maître : Le sort dure 1 heure plus 15 minutes par niveau de compétence en magie de l'Air du lanceur. Grand Maître : Le sort dure 1 heure plus 1 heure par niveau de compétence en magie de l'Air du lanceur.

Lightning Bolt (Éclair) : Coût en Points de Sort : 10. Expert : Un éclair part de la main du lanceur et va frapper sa cible. Il cause de 1 à 8 points de dégâts par niveau de compétence en magie de l'Air du lanceur. Maître : Temps de récupération réduit. Grand Maître : Temps de récupération minimum.

Sorts Accessibles aux Maîtres

Invisibility (Invisibilité) : Coût en Points de Sort : 15. Maître : Les personnages de l'équipe deviennent invisibles à toutes les créatures. Le sort dure 10 minutes par niveau de compétence en magie de l'Air du lanceur. Si l'un des membres de l'équipe parle ou attaque, le sort est dissipé. Il n'est pas possible de lancer ce sort lorsque des créatures hostiles sont proches. Grand Maître : Le sort dure 1 heure par niveau de compétence en magie de l'Air du lanceur.





Implosion : Coût en Points de Sort : 20. Maître : Ce sort crée autour de la créature prise pour cible un vide instantané. Il cause 10 points de dégâts auxquels s'ajoutent de 1 à 10 points de dégâts par niveau de compétence en magie de l'Air du lanceur. Grand Maître : Temps de récupération réduit.

Fly (Vol) : Coût en Points de Sort : 25. Maître : Tant que ce sort est actif, vos personnages peuvent voler. Le sort dure 1 heure par niveau de compétence en magie de l'Air du lanceur. Toutes les cinq minutes de vol, un point de sort supplémentaire est déduit de la réserve de points de sort du lanceur. Grand Maître : Aucun point de sort n'est soustrait lorsque l'équipe vole.

Sort Réservé aux Grands Maîtres

Starburst (Explosion Stellaire) : Coût en Points de Sort : 30. Grand Maître : Ce ne sont pas moins de 20 astres qui tombent des cieux et s'écrasent tout autour de la cible. Chaque étoile inflige 20 points de dégâts auxquels se rajoutent 1 point de dégâts par niveau de compétence en magie de l'Air du lanceur. Ce sort ne peut être lancé qu'à l'air libre.

Magie Élémentaire de l'Eau

Sorts Accessibles aux Novices

Awaken (Réveil) : Coût en Points de Sort : 1. Novice : Ce sort permet de réveiller les personnages endormis (lorsqu'ils campent). Il permet également de réveiller les personnages qui sont soumis à un sommeil magique à condition qu'ils n'aient pas sombré dans le sommeil depuis plus de 3 minutes par niveau de compétence en magie de l'Eau du lanceur. Expert : Permet de réveiller les personnages qui sont soumis à un sommeil magique à condition qu'ils n'aient pas sombré dans le sommeil depuis plus de 1 heure par niveau de compétence en magie de l'Eau du lanceur. Maître : Permet de réveiller les personnages qui sont soumis à un sommeil magique à condition qu'ils n'aient pas sombré dans le sommeil depuis plus de 1 jour par niveau de compétence en magie de l'Eau du lanceur. Grand Maître : Identique à Maître .

Poison Spray (Giclée de Poison) : Coût en Points de Sort : 2. Novice : Les créatures qui font face à l'équipe sont aspergées de poison. Il cause à chacune de ces créatures 2 points de dégâts auxquels se rajoutent de 1 à 2 points de dégâts par niveau de compétence en magie de l'Eau du lanceur. Expert : Temps de récupération réduit. Trois giclées de poison. Maître : Temps de récupération réduit. Cinq giclées de poison. Grand Maître : Temps de récupération minimum. Sept giclées de poison.

Water Resistance (Protection contre l'Eau) : Coût en Points de Sort : 3. Novice : Augmente la résistance de tous vos personnages aux sorts de la magie de l'Eau de 1 point par niveau de compétence en magie de l'Eau du lanceur. Le sort dure 1 heure par niveau de compétence en magie de l'Eau du lanceur. Expert : Augmente la résistance de tous vos personnages aux sorts de la magie de l'Eau de 2 points par niveau de compétence en magie de l'Eau du lanceur. Maître : Augmente la résistance de tous vos personnages aux sorts de la magie de l'Eau de 3 points par niveau de compétence en magie de l'Eau du lanceur. Grand Maître : Augmente la résistance de tous vos personnages aux sorts de la magie de l'Eau de 4 points par niveau de compétence en magie de l'Eau du lanceur.

Ice Bolt (Flèche de Glace) : Coût en Points de Sort : 4. Novice : Projette une flèche de glace contre une créature. Ce sort ne rate jamais sa cible. La flèche cause de 1 à 4 points de dégâts par niveau de compétence en magie de l'Eau du lanceur. Expert : Temps de récupération réduit. Maître : Temps de récupération réduit. Grand Maître : Temps de récupération minimum.





Sorts Accessibles aux Experts

Water Walk (Marcher sur l'Eau) : Coût en Points de Sort : 5. Expert : Permet aux personnages de l'équipe de marcher sur l'eau. Le sort dure 10 minutes par niveau de compétence en magie de l'Eau du lanceur. Un point de sort supplémentaire est soustrait à la réserve de points de sort du lanceur toutes les 20 minutes lorsque l'équipe marche sur l'eau. Maître : Le sort dure 1 heure par niveau de compétence en magie de l'Eau du lanceur. Grand Maître : Aucun point de sort supplémentaire n'est soustrait lorsque l'équipe marche sur l'eau.

Recharge Item (Recharger Objet) : Coût en Points de Sort : 8. Expert : Permet de recharger en énergie magique tout objet qui utilise des charges. A chaque fois que ce sort est utilisé pour recharger un objet, le nombre maximal de charges de l'objet est réduit de 50% moins 1% par niveau de compétence en magie de l'Eau du lanceur. Maître : Le nombre maximal de charges est réduit de 30% moins 1% par niveau de compétence en magie de l'Eau du lanceur. Grand Maître : Le nombre maximal de charges est réduit de 20% moins 1% par niveau de compétence en magie de l'Eau du lanceur.

Acid Burst (Giclée d'Acide) : Coût en Points de Sort : 10. Expert : Projette une giclée d'acide sur une créature. La giclée d'acide cause 9 points de dégâts auxquels sont rajoutés de 1 à 9 points de dégâts par niveau de compétence en magie de l'Eau du lanceur. Maître : Temps de récupération réduit. Grand Maître : Temps de récupération minimum.

Sorts Accessibles aux Maîtres

Enchant Item (Enchanter Objet) : Coût en Points de Sort : 15. Maître : Permet de transformer un objet normal en objet magique. Votre personnage a 10% de chances par niveau de compétence en magie de l'Eau de réussir à enchanter l'objet. Les enchantements sont de puissance modérée. Il n'est pas possible d'utiliser ce sort sur les objets liés à une quête. Grand Maître : Les enchantements sont plus puissants.

Town Portal (Portail de Rappel) : Coût en Points de Sort : 20. Maître : Ce sort a pour effet de téléporter l'équipe à la fontaine principale d'une ville dans laquelle ils se sont déjà rendus. Le sort n'a que 10% de chances par niveau de compétence en magie de l'Eau du lanceur de réussir. Il ne peut pas être lancé lorsque des ennemis sont proches de vous. Grand Maître : Le sort peut être utilisé même lorsque vous êtes attaqué par des ennemis.

Ice Blast (Boule de Glace) : Coût en Points de Sort : 25. Maître : Une boule de glace est projetée droit devant le lanceur. Elle explose dès qu'elle touche quelque chose, et sept éclats volent dans toutes les directions sauf vers le lanceur du sort. Les éclats ricochent jusqu'à ce qu'ils touchent une cible ou fondent. Chaque éclat cause 12 points de dégâts auxquels se rajoutent de 1 à 3 points de dégâts par niveau de compétence en magie de l'Eau du lanceur. Grand Maître : Temps de récupération réduit. La boule de glace explose en neuf éclats.

Sort Réservé aux Grands Maîtres

Lloyd's Beacon (Balise de Lloyd) : Coût en Points de Sort : 30. Grand Maître : Ce sort permet de placer une balise au sol à un endroit où vous souhaitez vous téléporter ultérieurement. Lancez ce sort pour placer une balise ou vous téléporter à une balise préalablement placée. Jusqu'à cinq balises peuvent être placées et actives. Les balises restent actives 1 semaine par niveau de compétence en magie de l'Eau du lanceur.





Magie Élémentaire de la Terre

Sorts Accessibles aux Novices

Stun (Etourdir) : Coût en Points de Sort : 1. Novice : La cible ne subit aucun dégât mais est obligée de récupérer avant d'agir. Expert : Effet plus puissant. Maître : Effet plus puissant. Grand Maître : Effet le plus puissant.

Slow (Lenteur) : Coût en Points de Sort : 2. Novice : Diminue de moitié la vitesse de la cible et double son temps de récupération. Le sort dure 3 minutes par niveau de compétence en magie de la Terre du lanceur. Expert : Le sort dure 5 minutes par niveau de compétence en magie de la Terre du lanceur. Maître : La vitesse de la créature est divisée par quatre. Grand Maître : La vitesse de la créature est divisée par huit.

Earth Resistance (Protection contre la Terre) : Coût en Points de Sort : 3. Novice : Augmente la résistance de tous vos personnages aux sorts de la magie de la Terre de 1 point par niveau de compétence en magie de la Terre du lanceur. Le sort dure 1 heure par niveau de compétence en magie de la Terre du lanceur. Expert : Augmente la résistance de tous vos personnages aux sorts de la magie de la Terre de 2 points par niveau de compétence en magie de la Terre du lanceur. Maître : Augmente la résistance de tous vos personnages aux sorts de la magie de la Terre de 3 points par niveau de compétence en magie de la Terre du lanceur. Grand Maître : Augmente la résistance de tous vos personnages aux sorts de la magie de la Terre de 4 points par niveau de compétence en magie de la Terre du lanceur.

Deadly Swarm (Nuée Mortelle) : Coût en Points de Sort : 4. Novice : Invoque une nuée d'insectes qui s'attaque à la cible. La nuée mortelle cause 5 points de dégâts auxquels se rajoutent de 1 à 3 points de dégâts par niveau de compétence en magie de la Terre du lanceur. Expert : Temps de récupération réduit. Maître : Temps de récupération réduit. Grand Maître : Temps de récupération minimum.

Sorts Accessibles aux Experts

Stone Skin (Peau Dure) : Coût en Points de Sort : 5. Expert : Augmente la classe d'armure du personnage visé de 5 points plus 1 point par niveau de compétence en magie de la Terre du lanceur. Le sort dure 1 heure plus 5 minutes par niveau de compétence en magie de la Terre du lanceur. Maître : Le sort dure 1 heure plus 15 minutes par niveau de compétence en magie de la Terre du lanceur. Grand Maître : Le sort dure 1 heure plus 1 heure par niveau de compétence en magie de la Terre du lanceur.

Blades (Lame) : Coût en Points de Sort : 8. Expert : Une lame de métal est projetée contre la cible. Elle cause de 1 à 9 points de dégâts par niveau de compétence en magie de la Terre du lanceur. Maître : Temps de récupération réduit. Grand Maître : Temps de récupération minimum.

Stone to Flesh (Pierre en Chair) : Coût en Points de Sort : 10. Expert : Si un personnage a été pétrifié, ce sort permet de le délivrer s'il est lancé à temps. Le sort est efficace si le personnage a été pétrifié moins de 1 heure par niveau de compétence en magie de la Terre du lanceur. Maître : Le sort est efficace si le personnage a été pétrifié moins de 1 jour par niveau de compétence en magie de la Terre du lanceur. Grand Maître : Le sort fonctionne toujours.





Sorts Accessibles aux Maîtres

Rock Blast (Rocher Explosif) : Coût en Points de Sort : 15. Maître : Invoque un rocher magique qui roule et rebondit. Il explose lorsqu'il touche une créature ou qu'il s'arrête de rouler. Le rocher cause alors de 1 à 8 points de dégâts par niveau de compétence en magie de la Terre du lanceur. Attention car vos personnages peuvent être blessés lors de l'explosion. Grand Maître : Temps de récupération réduit.

Telekinesis (Télékinésie) : Coût en Points de Sort : 20. Maître : Ce sort permet de manipuler les objets à distance. Cela permet ainsi d'ouvrir des portes ou des coffres à distance, ou de vous emparer d'objets sans être à côté d'eux. Grand Maître : Temps de récupération réduit.

Death Blossom (Eclosion Mortelle) : Coût en Points de Sort : 25. Maître : Invoque un rocher magique en plein ciel qui explose en de nombreux morceaux. Il cause alors 20 points de dégâts auxquels se rajoutent 1 point de dégât par niveau de compétence en magie de la Terre du lanceur. Ce sort ne peut être lancé qu'en extérieur. Grand Maître : Temps de récupération réduit. L'explosion cause 20 points de dégâts plus 2 points de dégâts par niveau de compétence en magie de la Terre du lanceur.

Sort Réservé aux Grands Maîtres

Mass Distortion (Distorsion de Masse) : Coût en Points de Sort : 30. Grand Maître : Augmente la masse de la cible de telle sorte qu'elle subit d'immenses dégâts. Ce sort fait perdre à la créature 25% de ses points de vie, plus 2% de points de vie supplémentaire par niveau de compétence en magie de la Terre du lanceur.

Collège du Spiritisme

Sorts Accessibles aux Novices

Detect Life (Détection de la Vie) : Coût en Points de Sort : 1. Novice : Lorsque ce sort est actif, vous pouvez déterminer le nombre exact de points de vie restants à vos adversaires simplement en cliquant sur eux avec le bouton droit de la souris. Le sort dure 10 minutes par niveau de compétence en Spiritisme du lanceur. Expert : Le sort dure 30 minutes par niveau de compétence en Spiritisme du lanceur. Maître : Le sort dure 1 heure par niveau de compétence en Spiritisme du lanceur. Grand Maître : Les sorts lancés sur les créatures ennemies sont également indiqués.

Bless (Bénédiction) : Coût en Points de Sort : 2. Novice : Les personnages bénis ont plus de chances de toucher leurs adversaires lorsqu'ils les attaquent. Le bonus pour toucher est de 5 points plus 1 point par niveau de compétence en Spiritisme du lanceur. Le sort dure 1 heure plus 5 minutes par niveau de compétence en Spiritisme du lanceur. Expert : Tous les personnages de l'équipe sont bénis. Maître : Le sort dure 1 heure plus 15 minutes par niveau de compétence en Spiritisme du lanceur. Grand Maître : Le sort dure 1 heure plus 1 heure par niveau de compétence en Spiritisme du lanceur.





Fate (Destin) : Coût en Points de Sort : 3. Novice : Lorsque ce sort est lancé sur un personnage de l'équipe, il a plus de chances de toucher sa cible. Si le sort est lancé sur une créature ennemie, elle a moins de chances de toucher. Le bonus ou la pénalité est de 20 points plus 1 point par niveau de compétence en Spiritisme du lanceur. Le sort dure 5 minutes ou jusqu'à ce que la cible du sort effectue une attaque. Expert : Le bonus ou la pénalité est de 20 points plus 2 points par niveau de compétence en Spiritisme du lanceur. Maître : Le bonus ou la pénalité est de 20 points plus 4 points par niveau de compétence en Spiritisme du lanceur. Grand Maître : Le bonus ou la pénalité est de 20 points plus 6 points par niveau de compétence en Spiritisme du lanceur.

Turn Undead (Repousser Mort-Vivants) : Coût en Points de Sort : 4. Novice : Tous les mort-vivants qui sont dans le champ de vision du lanceur de sort fuient tant que le sort est actif. Le sort dure 3 minutes plus 1 minute par niveau de compétence en Spiritisme du lanceur. Expert : Le sort dure 3 minutes plus 3 minutes par niveau de compétence en Spiritisme du lanceur. Maître : Le sort dure 3 minutes plus 5 minutes par niveau de compétence en Spiritisme du lanceur. Grand Maître : Temps de récupération réduit.

Sorts Accessibles aux Experts

Remove Curse (Exorcisme) : Coût en Points de Sort : 5. Expert : Lorsque ce sort est lancé suffisamment rapidement, il permet d'exorciser toute malédiction qui pèse sur un personnage. Le sort fonctionne si le personnage visé est maudit depuis moins de 1 heure par niveau de compétence en Spiritisme du lanceur. Maître : Le sort fonctionne si la malédiction dure depuis moins de 1 jour par niveau de compétence en Spiritisme du lanceur. Grand Maître : Le sort fonctionne toujours.

Preservation (Préservation) : Coût en Points de Sort : 8. Expert : En resserrant les liens qui unissent l'âme d'un personnage à son corps, ce sort fournit une protection efficace contre les sorts de mort instantanée ou d'éradication. Il permet également de retarder le point de non-retour d'un personnage grièvement blessé. Au lieu de mourir, le personnage sera seulement inconscient. Si les points de vie du personnage ne sont pas suffisants lorsque les effets du sort se dissipent, le personnage décède. Le sort dure 1 heure plus 5 minutes par niveau de compétence en Spiritisme du lanceur. Maître : Tous les personnages de l'équipe sont protégés. Grand Maître : Le sort dure 1 heure plus 15 minutes par niveau de compétence en Spiritisme du lanceur.

Heroism (Héroïsme) : Coût en Points de Sort : 10. Expert : Augmente les dégâts infligés par les personnages. Le bonus est de 5 points de dégâts supplémentaires plus 1 point de dégât par niveau de compétence en Spiritisme du lanceur. Le sort dure 1 heure plus 5 minutes par niveau de compétence en Spiritisme du lanceur. Maître : Le sort dure 1 heure plus 15 minutes par niveau de compétence en Spiritisme du lanceur. Grand Maître : Le sort dure 1 heure plus 1 heure par niveau de compétence en Spiritisme du lanceur.

Sorts Accessibles aux Maîtres

Spirit Lash (Souffle Spirituel) : Coût en Points de Sort : 15. Maître : En forçant le lien entre l'âme et le corps de la créature visée à se rompre, ce sort inflige d'importants dégâts : 10 points de dégâts auxquels se rajoutent de 2 à 8 points de dégâts par niveau de compétence en Spiritisme du lanceur. La créature doit être suffisamment proche pour que le sort ait une chance d'avoir des effets. Grand Maître : Temps de récupération réduit.





Raise Dead (Rappel à la Vie) : Coût en Points de Sort : 20. Maître : Lorsqu'il est lancé suffisamment rapidement, ce sort permet de faire revenir un personnage d'entre les morts. Le sort fonctionne si le personnage est décédé depuis moins de 1 jour par niveau de compétence en Spiritisme du lanceur. Les personnages rappelés à la vie sont très faibles. Grand Maître : Le sort fonctionne toujours.

Shared Life (Partage de Vie) : Coût en Points de Sort : 25. Maître : Les points de vie de tous les personnages sont ajoutés puis répartis équitablement entre les personnages. En plus du total de points de vie de vos personnages, un bonus de 3 points de vie par niveau de compétence en Spiritisme du lanceur est ajouté avant répartition. Grand Maître : Le bonus ajouté est de 4 points de vie par niveau de compétence en Spiritisme du lanceur.

Sort Réservé aux Grands Maîtres

Resurrection (Résurrection) : Coût en Points de Sort : 30. Grand Maître : Ce sort permet de ramener à la vie un personnage même lorsque son corps a été éradiqué. Les personnages ressuscités sont faibles. Le lanceur du sort devra attendre un certain temps avant de pouvoir relancer ce sort. Le temps de récupération nécessaire dépend de la compétence du personnage en Spiritisme.

Collège de l'Esprit

Sorts Accessibles aux Novices

Remove Fear (Annuler Peur) : Coût en Points de Sort : 1. Novice : Lorsque ce sort est lancé à temps, il permet d'annuler les effets de peur sur un personnage. Le sort fonctionne si le personnage est paralysé par la peur depuis moins de 3 minutes par niveau de compétence en Esprit du lanceur. Expert : Le sort fonctionne si le personnage est paralysé par la peur depuis moins de 1 heure par niveau de compétence en Esprit du lanceur. Maître : Le sort fonctionne si le personnage est paralysé par la peur depuis moins de 1 jour par niveau de compétence en Esprit du lanceur. Grand Maître : Le sort fonctionne toujours.

Mind Blast (Attaque Mentale) : Coût en Points de Sort : 2. Novice : Un éclair mental frappe la cible et cause 3 points de dégâts auxquels se rajoutent de 1 à 3 points de dégâts par niveau de compétence en Esprit du lanceur. Expert : Temps de récupération réduit. Maître : Temps de récupération réduit. Grand Maître : Temps de récupération minimum.

Mind Resistance (Protection contre l'Esprit) : Coût en Points de Sort : 3. Novice : Augmente la résistance de tous vos personnages aux sorts du collège de l'Esprit de 1 point par niveau de compétence en Esprit du lanceur. Le sort dure 1 heure par niveau de compétence en Esprit du lanceur. Expert : Augmente la résistance de tous vos personnages aux sorts du collège de l'Esprit de 2 points par niveau de compétence en Esprit du lanceur. Maître : Augmente la résistance de tous vos personnages aux sorts du collège de l'Esprit de 3 points par niveau de compétence en Esprit du lanceur. Grand Maître : Augmente la résistance de tous vos personnages aux sorts du collège de l'Esprit de 4 points par niveau de compétence en Esprit du lanceur.

Telepathy (Télépathie) : Coût en Points de Sort : 4. Novice : Le lanceur du sort lit l'esprit de la cible et apprend ainsi de quels objets et de combien d'or cette dernière dispose. Expert : Temps de récupération réduit. Maître : Temps de récupération réduit. Grand Maître : Temps de récupération minimum et le sort ne coûte rien.





Sorts Accessibles aux Experts

Charm (Charme) : Coût en Points de Sort : 5. Expert : Fait oublier à la créature visée tout sentiment hostile qu'elle pourrait avoir à l'égard de votre équipe. Le sort est dissipé si la cible subit des dégâts. Le sort dure 5 minutes par niveau de compétence en Esprit du lanceur. Maître : Le sort dure 10 minutes par niveau de compétence en Esprit du lanceur. Grand Maître : Le sort dure jusqu'à ce que l'équipe quitte la carte.

Cure Paralysis (Soigner Paralyisie) : Coût en Points de Sort : 8. Expert : Lorsque ce sort est lancé à temps, il permet d'annuler les effets de paralysie sur le personnage visé. Le sort fonctionne si le personnage est paralysé depuis moins de 1 heure par niveau de compétence en Esprit du lanceur. Maître : Le sort fonctionne si le personnage est paralysé depuis moins de 1 jour par niveau de compétence en Esprit du lanceur. Grand Maître : Le sort fonctionne toujours.

Berserk : Coût en Points de Sort : 10. Expert : La créature visée devient folle et assoiffée de sang, à tel point qu'elle attaque la créature la plus proche d'elle. Le sort dure 5 minutes par niveau de compétence en Esprit du lanceur. Maître : Le sort dure 10 minutes par niveau de compétence en Esprit du lanceur. Grand Maître : Le sort dure jusqu'à ce que l'équipe quitte la carte.

Sorts Accessibles aux Maîtres.

Mass Fear (Peur Massive) : Coût en Points de Sort : 15. Maître : Toutes les créatures dans le champ de vision du lanceur sont saisies de panique et fuient. Le sort dure 3 minutes plus 5 minutes par niveau de compétence en Esprit du lanceur. Ce sort ne fonctionne pas contre des créatures mort-vivantes. Grand Maître : Le sort dure 5 minutes plus 5 minutes par niveau de compétence en Esprit du lanceur.

Cure Insanity (Soigner Folie) : Coût en Points de Sort : 20. Maître : Lorsqu'il est lancé à temps, ce sort permet d'annuler les effets de la folie. Le sort fonctionne si le personnage est atteint par la folie depuis moins de 1 jour par niveau de compétence en Esprit du lanceur. Grand Maître : Le sort fonctionne toujours.

Psychic Shock (Choc Psychique) : Coût en Points de Sort : 25. Maître : Une unique créature est soumise à une puissante attaque mentale qui cause 12 points de dégâts auxquels se rajoutent de 1 à 12 points de dégâts par niveau de compétence en Esprit du lanceur. Grand Maître : Temps de récupération réduit.

Sort Réservé aux Grands Maîtres

Enslave (Esclavage) : Coût en Points de Sort : 30. Grand Maître : Le lanceur du sort prend le contrôle total de la créature visée pour une durée de 10 minutes par niveau de compétence en Esprit du lanceur. La créature contrôlée combat tous les ennemis de l'équipe. Même si un personnage de l'équipe attaque la créature contrôlée, cela ne brise pas le charme. Ce sort ne fonctionne pas contre les créatures mort-vivantes.





Collège du Corps

Sorts Accessibles aux Novices

Cure Weakness (Soigner Faiblesse) : Coût en Points de Sort : 1. Novice : Lorsque ce sort est lancé à temps, il permet de soigner les effets de faiblesse dont est atteint le personnage visé. Le sort fonctionne si le personnage est affecté depuis moins de 3 minutes par niveau de compétence en Corps du lanceur. Expert : Le sort fonctionne si le personnage est affecté depuis moins de 1 heure par niveau de compétence en Corps du lanceur. Maître : Le sort fonctionne si le personnage est affecté depuis moins de 1 jour par niveau de compétence en Corps du lanceur. Grand Maître : Le sort fonctionne toujours.

Heal (Premiers Soins) : Coût en Points de Sort : 2. Novice : Ce sort permet de faire regagner au personnage visé une partie des points de vie perdus. Le personnage regagne 5 points de vie plus 2 points de vie par niveau de compétence en Corps du lanceur. Expert : Le personnage regagne 5 points de vie plus 3 points de vie par niveau de compétence en Corps du lanceur. Maître : Le personnage regagne 5 points de vie plus 4 points de vie par niveau de compétence en Corps du lanceur. Grand Maître : Le personnage regagne 5 points de vie plus 5 points de vie par niveau de compétence en Corps du lanceur.

Body Resistance (Protection contre le Corps) : Coût en Points de Sort : 3. Novice : Augmente la résistance de tous vos personnages aux sorts du collège du Corps de 1 point par niveau de compétence en Corps du lanceur. Le sort dure 1 heure par niveau de compétence en Corps du lanceur. Expert : Augmente la résistance de tous vos personnages aux sorts du collège du Corps de 2 points par niveau de compétence en Corps du lanceur. Maître : Augmente la résistance de tous vos personnages aux sorts du collège du Corps de 3 points par niveau de compétence en Corps du lanceur. Grand Maître : Augmente la résistance de tous vos personnages aux sorts du collège du Corps de 4 points par niveau de compétence en Corps du lanceur.

Harm (Blessure) : Coût en Points de Sort : 4. Novice : Inflige à la cible 8 points de dégâts plus de 1 à 2 points de dégâts par niveau de compétence en Corps du lanceur. Expert : Temps de récupération réduit. Maître : Temps de récupération réduit. Grand Maître : Temps de récupération minimum.

Sorts Accessibles aux Experts

Regeneration (Régénération) : Coût en Points de Sort : 5. Expert : Le personnage visé regagne peu à peu les points de vie perdus tant que le sort est actif. Le sort dure 1 heure par niveau de compétence en Corps du lanceur. Maître : Le personnage regagne plus rapidement ses points de vie. Grand Maître : Le personnage regagne très rapidement ses points de vie.

Cure Poison (Soigner Poison) : Coût en Points de Sort : 8. Expert : Lorsque le sort est lancé à temps, il agit comme un antidote contre le poison qui court dans les veines du personnage visé. Le sort fonctionne si le personnage a été empoisonné depuis moins de 1 heure par niveau de compétence en Corps du lanceur. Maître : Le sort fonctionne si le personnage est empoisonné depuis moins de 1 jour par niveau de compétence en Corps du lanceur. Grand Maître : Le sort fonctionne toujours.

Hammerhands (Poings d'Acier) : Coût en Points de Sort : 10. Expert : Améliore la précision des attaques d'un personnage combattant à mains nues. Les attaques ne causent que les dégâts normalement infligés par une attaque à mains nues. Maître : Temps de récupération réduit. Grand Maître : Tous les personnages bénéficient de ce sort.





Sorts Accessibles aux Maîtres

Cure Disease (Soigner Maladie) : Coût en Points de Sort : 15. Maître : Lorsque ce sort est lancé à temps, il permet de soigner toute maladie affectant le personnage visé. Le sort fonctionne si le personnage est malade depuis moins de 1 jour par niveau de compétence en Corps du lanceur. Grand Maître : Le sort fonctionne toujours.

Protection from Magic (Protection contre la Magie) : Coût en Points de Sort : 20. Maître : L'équipe entière est insensible aux effets néfastes tels que l'empoisonnement, la maladie, la pétrification, la paralysie ou la faiblesse. Le sort dissipe 1 attaque de ce type par niveau de compétence en Corps du lanceur. Grand Maître : L'équipe entière est également insensible aux attaques susceptibles de tuer net un personnage.

Flying Fist (Poing Volant) : Coût en Points de Sort : 25. Maître : Le poing du lanceur de sort semble quitter son bras et part frapper avec une puissance incroyable la cible choisie. Le poing cause 30 points de dégâts auxquels se rajoutent de 1 à 5 points de dégâts par niveau de compétence en Corps du lanceur. Grand Maître : Temps de récupération réduit

Sort Réservé aux Grands Maîtres

Power Cure (Soin Puissant) : Coût en Points de Sort : 30. Grand Maître : Tous les personnages de l'équipe regagnent instantanément plusieurs points de vie perdus. Chaque personnage regagne 10 points de vie plus 5 points de vie par niveau de compétence en Corps du lanceur.

Chemin de la Lumière

Sorts Accessibles aux Novices

Light Bolt (Flèche de Lumière) : Coût en Points de Sort : 5. Novice : Une flèche de lumière vient frapper la cible visée, causant de 1 à 4 points de dégâts par niveau de compétence en Lumière du lanceur. Les créatures mort-vivantes subissent le double des dégâts. Expert : Temps de récupération réduit. Maître : Temps de récupération réduit. Grand Maître : Temps de récupération minimum.

Destroy Undead (Détruire Mort-Vivants) : Coût en Points de Sort : 10. Novice : Le lanceur du sort invoque les puissances célestes pour qu'elles lui viennent en aide et détruisent la créature mort-vivante visée. Elle subit de 1 à 16 points de dégâts par niveau de compétence en Lumière du lanceur. Ce sort ne fonctionne que contre les créatures mort-vivantes. Expert : Temps de récupération réduit. Maître : Temps de récupération réduit. Grand Maître : Temps de récupération minimum.

Dispel Magic (Dissipation) : Coût en Points de Sort : 15. Novice : Annule tous les sorts actifs lancés sur toutes les créatures dans le champ de vision de l'équipe. Le temps de récupération dépend de la compétence en Lumière du lanceur. Expert : Temps de récupération réduit. Maître : Temps de récupération réduit. Grand Maître : Temps de récupération minimum.





Paralyse (Paralysie) : Coût en Points de Sort : 20. Novice : La créature ciblée est temporairement paralysée et ne peut ni attaquer ni se déplacer. La paralysie dure 3 minutes par niveau de compétence en Lumière du lanceur. Les créatures paralysées peuvent être attaquées sans que le sort soit dissipé. Expert : Temps de récupération réduit. Maître : Temps de récupération réduit. Grand Maître : Temps de récupération minimum.

Sorts Accessibles aux Experts

Summon Elemental (Invocation d'un Élémentaire) : Coût en Points de Sort : 25. Expert : Un élémentaire de la Lumière mineur est invoqué et combat aux côtés de l'équipe jusqu'à ce qu'il soit tué ou que le sort se dissipe. Le sort dure 5 minutes par niveau de compétence en Lumière du lanceur. Un seul élémentaire peut être invoqué. Maître : Le sort dure 15 minutes par niveau de compétence en Lumière du lanceur. Jusqu'à trois élémentaires peuvent combattre aux côtés de l'équipe. Grand Maître : Invoque un élémentaire de la lumière majeur. Jusqu'à cinq élémentaires peuvent combattre aux côtés de l'équipe.

Day of the Gods (Jour des Dieux) : Coût en Points de Sort : 30. Expert : Augmente les caractéristiques de tous les personnages de 10 points auxquels est ajouté un bonus de 3 points par niveau de compétence en Lumière du lanceur. De plus, les sorts lancés sont aussi puissants que s'ils étaient lancés avec 3 fois le niveau de compétence en Lumière du lanceur. Maître : Les sorts sont lancés avec 4 fois le niveau de compétence en Lumière du lanceur. Grand Maître : Les sorts sont lancés avec 5 fois le niveau de compétence en Lumière du lanceur.

Sorts Accessibles aux Maîtres

Prismatic Light (Lumière Prismatique) : Coût en Points de Sort : 35. Maître : Toutes les créatures dans le champ de vision du lanceur subissent 25 points de dégâts plus 1 point de dégâts par niveau de compétence en Lumière du lanceur. Ce sort ne peut être utilisé à l'extérieur. Grand Maître : Temps de récupération réduit.

Day of Protection (Jour de Protection) : Coût en Points de Sort : 40. Maître : Lorsqu'un personnage lance ce sort, cela revient à lancer simultanément les sorts de Protection contre la Magie, l'Air, la Terre, le Feu, l'Eau, le Corps et l'Esprit ainsi que les sorts Poids Plume et Œil de Sorcier sur tous les personnages. Tous ces sorts sont lancés à 4 fois la compétence en Lumière du lanceur. Grand Maître : Les sorts indiqués sont lancés à 5 fois la compétence en Lumière du lanceur.

Hour of Power (Heure de Pouvoir) : Coût en Points de Sort : 45. Maître : Lorsqu'un personnage lance ce sort, cela revient à lancer simultanément les sorts Hâte, Héroïsme, Bouclier, Peau Dure et Bénédiction sur tous les personnages à 4 fois la compétence en Lumière du lanceur. Grand Maître : Les sorts indiqués sont lancés à 5 fois la compétence en Lumière du lanceur.

Sunray (Rayon de Soleil) : Coût en Points de Sort : 50. Maître : Les rayons du soleil sont concentrés sur une unique cible qui subit d'énormes dégâts. Le rayon de soleil cause 20 points de dégâts plus de 1 à 20 points de dégâts par niveau de compétence en Lumière du lanceur. Ce sort ne peut être utilisé qu'en extérieur. Le temps de récupération est très long. Grand Maître : Le temps de récupération est modéré.





Sort Réserve aux Grands Maîtres

Divine Intervention (Intervention Divine) : Coût en Points de Sort : 55. Grand Maître : Les personnages regagnent l'intégralité des points de vie perdus et des points de sort utilisés. Tous les effets négatifs qui affectent les personnages sont annulés. Ce sort ne peut être lancé que trois fois dans la même journée, et à chaque fois qu'une intervention divine est réclamée, le lanceur du sort vieillit de 10 ans. Plus le lanceur est compétent dans le chemin de la Lumière, moins le temps de récupération est long.

Chemin de l'Ombre

Sorts Accessibles aux Novices

Reanimate (Réanimation) : Coût en Points de Sort : 10. Novice : Un cadavre est transformé en zombie. Le zombie dispose de 20 points de vie par niveau de compétence en Ombre du lanceur (dans la limite des points de vie dont cette créature dispose normalement). Le zombie combattrait toutes les créatures hostiles jusqu'à ce qu'il soit tué une nouvelle fois ou que l'équipe quitte la carte. Expert : Le zombie dispose de 30 points de vie par niveau de compétence en Ombre du lanceur. Maître : Le zombie dispose de 40 points de vie par niveau de compétence en Ombre du lanceur. Grand Maître : Le zombie dispose de 50 points de vie par niveau de compétence en Ombre du lanceur.

Toxic Cloud (Nuage Toxique) : Coût en Points de Sort : 15. Novice : Un nuage empoisonné se forme devant le lanceur et avance lentement jusqu'à ce qu'il touche quelque chose. Le nuage cause 25 points de dégâts plus de 1 à 10 points de dégâts par niveau de compétence en Ombre du lanceur. Expert : Temps de récupération réduit. Maître : Temps de récupération réduit. Grand Maître : Temps de récupération minimum.

Vampiric Weapon (Arme Vampirique) : Coût en Points de Sort : 20. Novice : Une arme se voit dotée de pouvoirs vampiriques. Les dégâts qu'elle inflige sont alors ajoutés aux points de vie du personnage qui l'utilise. L'enchantement dure 1 heure par niveau de compétence en Ombre du lanceur. Expert : Temps de récupération réduit. Maître : Temps de récupération réduit. Grand Maître : Temps de récupération minimum.

Shrinking Ray (Rayon Réducteur) : Coût en Points de Sort : 25. Novice : Réduit considérablement la taille de la créature visée qui n'inflige alors que la moitié des dégâts normaux. Le sort dure 5 minutes par niveau de compétence en Ombre du lanceur. Expert : La créature n'inflige plus que le tiers des dégâts normaux. Maître : La créature n'inflige plus que le quart des dégâts normaux. Grand Maître : Plusieurs créatures peuvent être simultanément prises pour cible.

Sorts Accessibles aux Experts

Shrapmetal (Shrapnels) : Coût en Points de Sort : 30. Expert : Cinq éclats de métal brûlant sont projetés devant le lanceur du sort et infligent de sérieux dégâts à toute créature qu'ils touchent. Chacun des éclats cause 6 points de dégâts plus de 1 à 6 points de dégâts par niveau de compétence en Ombre du lanceur. Maître : Temps de récupération réduit. Sept éclats sont projetés. Grand Maître : Temps de récupération minimum. Neuf éclats sont projetés.





Control Undead (Contrôler Mort-Vivant) : Coût en Points de Sort : 35. Expert : A l'aide de ce sort, le lanceur prend le contrôle d'une créature mort-vivante. Tant que dure ce sort, la créature contrôlée combat aux côtés de l'équipe. Le sort dure 3 minutes par niveau de compétence en Ombre du lanceur. Même si la créature contrôlée est attaquée par des personnages, elle reste sous le contrôle du lanceur. Maître : Temps de récupération réduit. Le sort dure 5 minutes par niveau de compétence en Ombre du lanceur. Grand Maître : Temps de récupération minimum. Le sort dure jusqu'à ce que l'équipe quitte la carte.

Pain Reflection (Loi du Talion) : Coût en Points de Sort : 40. Expert : Ce sort est lancé sur un personnage de l'équipe. Si une créature attaque ce personnage et lui inflige des dégâts, elle subira autant de dégâts que le personnage. Le sort dure 1 heure plus 5 minutes par niveau de compétence en Ombre du lanceur. Maître : Tous les personnages de l'équipe bénéficient du sort. Grand Maître : Le sort dure 1 heure plus 15 minutes par niveau de compétence en Ombre du lanceur.

Sorts Accessibles aux Maîtres

Sacrifice : Coût en Points de Sort : 45. Maître : Lun des compagnons de l'équipe est sacrifié. Le lanceur du sort regagne tous les points de vie perdus et tous les points de sort utilisés. Tous les effets négatifs auxquels il était soumis et les années de vieillissement magique sont annulés. Notez tout de même que lancer ce sort aura pour effet de réduire de façon drastique la réputation de l'équipe. Temps de récupération important. Grand Maître : Temps de récupération modéré.

Dragon Breath (Souffle de Dragon) : Coût en Points de Sort : 50. Maître : Le lanceur exhale un nuage de vapeurs toxiques qui entourent la créature visée. Toutes les créatures proches de la créature visée en subissent également les effets. Le nuage toxique cause de 1 à 25 points de dégâts par niveau de compétence en Ombre du lanceur. Temps de récupération important. Grand Maître : Temps de récupération modéré.

Armageddon : Coût en Points de Sort : 55. Maître : Ce sort inflige de très importants dégâts à toutes les créatures sur la carte, y compris les personnages de l'équipe. Il cause à chaque créature sur la carte 50 points de dégâts plus 1 point de dégâts par niveau de compétence en Ombre du lanceur. Il ne peut être lancé que trois fois par jour et uniquement en extérieur. Grand Maître : Le sort peut être lancé quatre fois par jour.

Sort Réservé aux Grands Maîtres

Soulrinker (Buveur d'Ames) : Coût en Points de Sort : 60. Grand Maître : Ce sort a pour effet d'aspirer l'essence vitale de toutes les créatures dans le champ de vision du lanceur et de la transférer aux personnages de l'équipe sous la forme de points de vie. Ces points de vie sont répartis équitablement entre tous les membres de l'équipe. Le sort cause à chaque créature ennemie 25 points de dégâts plus de 1 à 8 points de dégâts par niveau de compétence en Ombre du lanceur.





Annexes

Raccourcis-Clavier

Déplacement

Flèche Haut	Avancer
Maj + Flèche Haut	Courir
Flèche Gauche,	Pivoter sur la gauche,
Flèche Droite	la droite
Maj + Flèche Gauche,	Pivoter rapidement à gauche
Maj + Flèche Droite	à droite
Ctrl + Flèche Gauche,	Esquiver sur la gauche,
Ctrl + Flèche Droite	la droite
Flèche Bas	Reculer
X	Sauter
Page Basse	Regarder vers le haut
Suppr	Regarder vers le bas
Fin	Centrer Vue
: et !	Esquive Gauche, Esquive Droite
Barre d'Espace	Fouiller/Utiliser l'objet le plus proche

Voler

Page Haute	S'élever
Inser	Redescendre
Origine	Atterrissage

Combat

A	Attaquer
S	Le personnage sélectionné va, s'il le peut (dans l'ordre)
1	lancer le sort rapide préparé
2	attaquer avec un arc ou utiliser une baguette magique
3	attaquer au corps à corps
B	Le personnage passe son tour
C	Lancer un sort - Afficher le livre de sorts
Entrée	Changer de mode de combat

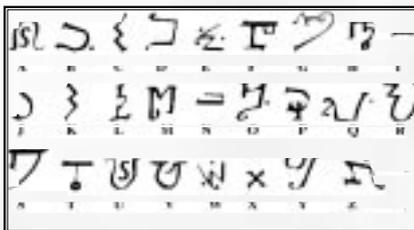
Tomes

Q	Quêtes
N	Notes Auto
M	Cartes
T	Calendrier
H	Journal

Autres

R	Camper
+ et	Zoomer/Dézoomer sur la carte des alentours
1 - 4	Sélectionner un personnage
5 - 6	Parler à un compagnon
Echap (Ecran d'Aventure)	Options
Echap (Ailleurs)	Fermer la fenêtre ouverte
F4	Mode plein écran on/off

L'Alphabet d'Erathia



En Cas de Problèmes

Ce chapitre vous permettra de résoudre par vous-même certains problèmes auxquels vous pouvez être confronté.

Installation

Problème : Le CD est dans mon lecteur, mais l'ordinateur ne parvient pas à le lire.

Réponse : Votre CD est inséré dans le mauvais sens, il est sale ou endommagé.

Solution : Assurez-vous que le CD est inséré face imprimée sur le dessus. Vérifiez qu'il n'est pas sale ou endommagé. Si votre CD est sale, nettoyez-le avec un morceau de tissu en coton (par exemple un T-shirt, mais toujours de l'intérieur vers l'extérieur). Si votre CD est endommagé, rendez-vous chez votre revendeur pour demander un échange. Si votre revendeur refuse de procéder à l'échange, veuillez contacter l'Assistance Technique pour savoir comment remplacer votre CD.

Problème : L'installation s'arrête et je reçois un message d'erreur *_ins ou "An Error has occurred during the move data process" (Erreur de copie des fichiers).

Réponses : Les pilotes du lecteur de CD-ROM installés sur votre ordinateur sont codés en 16-bit ; vous ne disposez pas de suffisamment d'espace libre sur le disque dur pour décompresser les fichiers temporaires nécessaires à l'installation du jeu ; la mémoire tampon de votre lecteur de CD-Rom est incorrectement utilisée. Il est également possible que la fonction d'Exécution Automatique du lecteur de CD-Rom ou que sa configuration DMA interfèrent avec le programme d'installation du jeu.

Pour vérifier si les pilotes de CD-ROM installés sont codés en 16-bit :

1. Ouvrez le Poste de Travail, allez dans le Panneau de Configuration et sélectionnez Système.
2. Cliquez sur l'onglet Performances.
3. Si vous pouvez lire sur la ligne Système de fichiers : "Certains lecteurs utilisent le mode de compatibilité MS-DOS", vos pilotes de CD-Rom ne sont pas suffisamment récents.

Solution :

1. Si vous utilisez des pilotes 16 bit en mode de compatibilité MS-DOS : Contactez le fabricant de votre lecteur CD-Rom pour obtenir les pilotes les plus récents. Vous trouverez une liste des fabricants de lecteurs de CD-Rom sur notre site Web : <http://www.3do.com/support>.
2. Si vous utilisez des pilotes 32 bits :
 - a) Fermez toutes les applications tournant en tâche de fond. Appuyez simultanément sur les touches CTRL + ALT + Suppr, sélectionnez une application et cliquez sur le bouton Fin de Tâche. Ne fermez pas Explorer ou Systray.
 - b) Vérifiez que vous disposez de suffisamment d'espace libre sur votre disque C:\ pour la création de fichiers temporaires et videz la corbeille de Windows. Effacez les fichiers contenus dans le répertoire C:\Windows\Temp.
 - c) Désactivez l'Optimisation en lecture du CD-Rom :
 - * Cliquez avec le bouton droit de la souris sur l'icône Poste de Travail et sélectionnez Propriétés.
 - * Cliquez sur l'onglet Performances.
 - * Cliquez sur l'onglet CD-ROM.
 - * Pour "Optimisation des accès pour :", choisissez "Pas de cache en lecture".
 - * Cliquez sur le bouton Appliquer puis sur OK et enfin sur Fermer. Vous devez redémarrer votre ordinateur pour que les changements soient pris en compte.

- d) Désactivez les fonctions Exécution Automatique et DMA de votre lecteur de CD-Rom :
- * Cliquez avec le bouton droit de la souris sur l'icône Poste de Travail et sélectionnez Propriétés.
 - * Cliquez sur l'onglet Gestionnaire de Périphériques.
 - * Cliquez sur le symbole '+' qui précède la ligne CD-ROM. Un symbole '-' doit remplacer le '+'.
 - * Cliquez sur la ligne qui s'est affichée sous la ligne CD-ROM pour qu'elle soit surlignée. Cliquez ensuite sur le bouton Propriétés.
 - * Cliquez sur l'onglet Paramètres.
 - * Cherchez les lignes Notification d'Insertion Automatique et DMA. Si les cases qui les précèdent sont marquées d'une coche, cliquez sur la case pour effacer la coche.
 - * Cliquez sur le bouton Appliquer puis sur OK.
 - * Il vous sera demandé de redémarrer votre ordinateur.
- Réactivez ces fonctions une fois le jeu installé sur votre ordinateur.

Au lancement du Jeu (I)

Problème : Je lance le jeu depuis le menu Démarrer et le raccourci affiché sur mon bureau, mais rien ne se passe, mon écran s'éteint ou j'ai des graphismes étranges à l'écran.

Réponse : Votre carte son ou votre carte graphique n'est probablement pas compatible avec cette version de DirectX.

Solution :

Pour Windows 95 et 98 :

1. Cliquez sur le bouton Démarrer de la barre des tâches et sélectionnez 'Exécuter..'
2. Tapez dans le champ de texte : "C:\Program Files\directx\setup\dxdiag.exe". Cliquez ensuite sur le bouton OK. Vous venez de lancer le diagnostic DirectX.
3. Assurez-vous que vos fichiers sont compatibles DirectX 6. Sélectionnez l'onglet 'DirectX Files' et regardez si vous voyez des panneaux triangulaires avec un point d'exclamation s'afficher. Si c'est le cas, vous devez réinstaller DirectX. Pour cela, cliquez sur le bouton Démarrer de la barre des tâches, cliquez sur Exécuter.. et entrez dans le champ de texte : "D:\Directx\dxsetup.exe" (où D: correspond à votre lecteur de CD-Rom).
4. Assurez-vous ensuite que tous vos pilotes sont compatibles DirectX6. Pour cela, sélectionnez l'onglet 'DirectX Drivers' et regardez si vous voyez des panneaux triangulaires avec un point d'exclamation s'afficher. Si c'est le cas, vous devez mettre vos pilotes à jour en vous procurant les derniers pilotes disponibles pour votre périphérique auprès du fabricant concerné. Vous trouverez une liste des sites Internet de la plupart des fabricants de périphériques à l'adresse suivante : <http://www.3do.com/support>.
5. Testez votre matériel avec l'outil de diagnostic de DirectX. Effectuez tous les tests possibles. Si l'un des tests échoue, c'est probablement que le pilote concerné est incompatible avec DirectX6. Installez les pilotes les plus récents possibles pour votre carte graphique et votre carte sonore.

Pour Windows 98 :

1. Cliquez sur le bouton Démarrer de la barre des tâches et cliquez sur Aide.
2. Sélectionnez l'onglet Rechercher et tapez dans le champ de texte : 'Résolution des problèmes de DirectX' puis cliquez sur Rubriques. Sélectionnez Résolution des problèmes de DirectX dans la fenêtre Rubriques et cliquez sur Afficher. Suivez les instructions qui s'affichent à l'écran.



Au lancement du Jeu (II)

Problème : Je lance le jeu, mon écran s'éteint brièvement et je retourne sur le bureau de Windows sans même un message d'erreur.

Réponse : Certains programmes qui fonctionnent en tâche de fond empêchent le lancement du jeu.

Solution :

Pour Windows 95 :

1. Appuyez simultanément sur les touches CTRL+ALT+SUPPR pour afficher la fenêtre Fermer le programme.
2. Cliquez sur l'un des programmes affichés puis sur le bouton Fin de Tâche.
3. Recommencez l'opération jusqu'à ce qu'il ne reste plus dans la fenêtre Fermer le programme que les lignes Explorer et Systray. Fermez la fenêtre et essayez de nouveau de lancer le jeu.

Pour Windows 98 :

1. Cliquez sur le bouton Démarrer de la barre des tâches puis cliquez sur Exécuter.
2. Dans le champ de texte, tapez "msconfig" puis appuyez sur la touche Entrée.
3. Cliquez sur l'onglet Démarrage et supprimez les coches en cliquant dessus. Seule la case Systray doit rester cochée.
4. Cliquez sur OK et redémarrez votre ordinateur.
5. Lorsque votre ordinateur aura redémarré, essayez de relancer le jeu.

Lancez le diagnostic DirectX :

Trouvez le répertoire DirectX sur votre disque dur, allez dans le répertoire ...\\DirectX\\Setup et lancez dxdiag.exe.

Vérifiez que tous vos pilotes de périphériques sont compatibles DirectX 6 :

Cliquez sur l'onglet DirectX Files et assurez-vous qu'aucun point d'exclamation ne s'affiche. Si vous apercevez un point d'exclamation, c'est que le pilote de votre périphérique n'est pas compatible. Vous devez alors vous procurer le pilote le plus récent possible pour ce périphérique.

Testez votre matériel avec le diagnostic DirectX :

Cliquez sur les onglets Display, Sound et Input et effectuez les tests de compatibilité. Si l'un des tests devait échouer, vous devez vous procurer le pilote le plus récent pour ce périphérique.

Microsoft met régulièrement à jour les composants DirectX et propose de les télécharger à l'adresse suivante : <http://www.microsoft.com/DirectX>.

Au lancement du Jeu (III)

Problème : Je lance le jeu depuis le menu Démarrer et le raccourci affiché sur mon bureau, mais je reçois un message d'erreur .

Réponse : Votre CD-ROM n'est pas inséré dans le lecteur .

Solution : Insérez le CD-ROM " DISQUE 2 " dans votre lecteur et relancez le jeu.

La plupart des fabricants de matériel mettent régulièrement leurs pilotes à jour. Vous trouverez à l'adresse <http://www.3do.com/support> une liste des fabricants de matériels et des liens vers leurs sites web.

Il est également possible de vous procurer des pilotes certifiés Microsoft à l'adresse suivante:

<http://www.microsoft.com/hwtest/hcl/>.



Assistance technique



Si vous rencontrez des problèmes pour installer ou lancer Might and Magic VII, contactez notre service technique en France, EUROMAINTENANCE. Vous pouvez aussi contacter le service consommateur Ubi Soft (24h/24, 7j/7) sur le 3615 Ubi Soft (1,29F/mn TTC), sur le site Ubi Soft (<http://www.ubisoft.fr>), et sur le Forum Ubi Soft Compuserve (UBIFORUM) si votre fournisseur d'accès Internet est Compuserve.

EUROMAINTENANCE : du lundi au vendredi de 10h30 à 12h30 et de 13h30 à 19h30.

Tél : 02 99 08 90 77. Fax : 02 99 08 96 45.

Hot Line Ubi Soft : du lundi au vendredi de 9h30 à 12h30 et de 14h30 à 19h00.

Tél : 08 36 68 46 32.

Avant d'appeler, munissez-vous d'une feuille et notez la configuration précise de votre ordinateur (les informations suivantes sont nécessaires : type de carte son, type de carte graphique, RAM disponible, version de DirectX installée...). Afin de nous permettre d'identifier plus rapidement les problèmes qui peuvent être liés à vos pilotes, veuillez aussi noter les versions des pilotes installés.

Garantie

The 3DO Company (« 3DO ») garantit que le support sur lequel le Produit Logiciel est enregistré, est exempt de défauts tant matériels que de fabrication pour une période de quatre-vingt dix (90) jours à compter de la date d'achat par le Client. Le Produit Logiciel et toute amélioration qui pourrait lui être apportée sont fournis « en l'état » sans garantie d'aucune sorte ou nature. Dans la limite des dispositions légales applicables, 3DO n'est pas responsable envers le Client ou tout tiers pour tout dommage mineur, important, spécial ou autre résultant de ou causé par l'utilisation du ou l'incapacité à utiliser le Produit Logiciel et/ou toute amélioration de celui-ci, même si 3DO a eu connaissance de la possibilité de tels dommages. EN AUCUN CAS LA RESPONSABILITE DE 3DO NE PEUT EXCEDER LE PRIX PAYE PAR LE CLIENT POUR L'ARTICLE OU LES ARTICLES OBJET(S) DE LA RECLAMATION.

La seule responsabilité et obligation de 3DO en cas de non conformité à cette garantie limitée sont, à la discrétion de 3DO, de (a) réparer ou remplacer tout support défectueux, ou de (b) rembourser le prix d'achat (si le Produit Logiciel a été payé) payé par le Client pour le Produit Logiciel, à condition que le Client renvoie le support défectueux à 3DO (The 3DO Company, Customer Support Dept., 600 Galveston Drive, Redwood City, CA 94063), accompagné d'une copie du reçu daté du Client, obtenu par lui-même lors de l'achat, avant l'expiration de la période de garantie applicable, et à condition que 3DO puisse confirmer l'existence du défaut affirmé par le Client. Les frais d'envoi et d'assurance du renvoi du support défectueux à 3DO sont à la charge du Client, et 3DO prend à sa charge les frais d'envoi du support réparé ou remplacé au Client.

Cette Garantie Limitée ne s'applique pas si le support a été modifié ou a souffert d'un accident, d'un mauvais usage ou d'une tension physique ou électrique inhabituelle, ou si le problème du support n'est pas lié à un défaut matériel ou de fabrication.

A L'EXCEPTION DE CELLES DECRITES CI-DESSUS, 3DO ET SES FOURNISSEURS NE DONNENT ET LE CLIENT NE BENEFICIE D'AUCUNE GARANTIE OU CONDITION EXPRESSES, IMPLICITES OU LEGALES, NOTAMMENT MAIS PAS EXCLUSIVEMENT, UNE GARANTIE QUELCONQUE DE POTENTIEL COMMERCIAL, D'APTITUDE POUR UN USAGE PARTICULIER, OU LA GARANTIE QUE LE PRODUIT LOGICIEL ET/OU TOUTE AMELIORATION DE CELUI-CI NE PORTENT PAS ATTEINTE AUX DROITS DES TIERS.

3DO n'assume pas et n'autorise personne ni aucune entité à assumer pour 3DO (ou pour une filiale de 3DO) toute autre responsabilité concernant ce Produit Logiciel. LE CLIENT RECONNAIT ASSUMER TOUS LES RISQUES CONCERNANT LA QUALITE ET LA PERFORMANCE DU PRODUIT LOGICIEL ET DE TOUTE AMELIORATION DE CELUI-CI.

Certains Etats n'autorisent pas l'exclusion ou la limitation de la garantie pour des dommages mineurs ou importants. C'est pourquoi les dispositions précédentes peuvent ne pas être applicables. Cette garantie vous donne certains droits spécifiques qui peuvent être complétés par l'application d'autres dispositions légales, en fonction de la juridiction dont vous dépendez. Toutes les informations fournies ici étaient correctes au moment de la publication. La responsabilité de 3DO ne pourra être engagée en cas de dommage lié à l'utilisation de ce document. 3DO se réserve le droit de mettre à jour et d'améliorer tous documents et programmes exécutables.



© 1999 The 3DO Company. Tous droits réservés. Might & Magic, Blood and Honor, New World Computing, 3DO et leurs logos respectifs sont des marques commerciales ou des marques déposées de The 3DO Company aux Etats Unis et dans les autres pays. Toutes les autres marques sont la propriété de leurs détenteurs respectifs. New World Computing est une division de The 3DO Company. Publié sous licence The 3DO Company par Ubi Soft Entertainment.