

MIGHT AND MAGIC™ IX

3DO Europe Ltd
21-23 Mossop Street
London SW3 2LY

Might and Magic™ IX

Le jeu vidéo Might and Magic™ IX est une œuvre de fiction. Toute similarité ou ressemblance d'un personnage du jeu avec une personne réelle, vivante ou décédée, est due au hasard.

© 2002 The 3DO Company. Tous droits réservés. 3DO, Might and Magic, New World Computing et leurs logos respectifs sont des marques déposées de The 3DO Company aux États-Unis et dans les autres pays. Toutes les autres marques déposées appartiennent à leurs propriétaires respectifs. New World Computing est une division de The 3DO Company.

Le logiciel et le manuel correspondant de ce produit 3DO sont protégés par les lois de droit d'auteur. Aucune partie de ce produit ne peut être photocopiée, numérisée, traduite, reproduite, copiée ou réduite en une forme électronique ou lisible par une machine, ni exécutée ou exposée en public, sans autorisation écrite préalable de The 3DO Company. Le propriétaire de ce produit est autorisé à utiliser ce produit pour son usage personnel, mais pas à le reproduire ni à distribuer des copies de ce logiciel ou de ce manuel auprès d'une autre personne ou entité, ni à louer ce produit ou une copie à une tierce personne.

Ce produit contient le Système de Développement LITHTECH™, sous licence de LithTech, Inc. Système de Développement LITHTECH © 1997-2002 LithTech, Inc.. Tous droits réservés. LITHTECH et le logo LithTech sont des marques déposées de LithTech, Inc.

Utilise Bink Video. ©1997-2002 par RAD Game Tools, Inc.

Utilise Miles Sound System de RAD Game Tools, Inc. © 1991 – 2002

Windows 95, Windows 98, XP, DirectPlay et DirectX sont des marques déposées de Microsoft.

NEW WORLD COMPUTING™

3DO™

TABLE DES MATIÈRES

MESSAGE DE BIENVENUE DE JVC	10
NOUVEAUTÉS DE MIGHT AND MAGIC™ IX	11
INTRODUCTION	12
Histoire de Chedian	12
<i>Remarque sur la chronologie</i>	12
<i>Période du clan Dia (~500–1 av. G.C.)</i>	12
<i>Le Grand Cataclysme (an zéro av. G.C.)</i>	12
<i>Les nouveaux colons (depuis l'an zéro av. G.C.)</i>	13
<i>Le Chedian moderne (depuis 521 apr. G.C.)</i>	13
Les guerres thjoradriques	14
<i>Le Thjorad élémentaire</i>	14
<i>Premières guerres (112–200 apr. G.C.)</i>	14
<i>Guerres intermédiaires (240–210 apr. G.C.)</i>	14
<i>Guerres tardives (350–400 apr. G.C.)</i>	15
<i>Dernière Guerre (404–418 apr. G.C.)</i>	16
Histoire elfique	17
<i>Noms elfiques</i>	17
<i>Clans elfiques</i>	17
DÉBUT DU JEU	19
Conventions du manuel	19
Installation	19
DÉMARRAGE RAPIDE	20
Création des personnages	20
Commandes du clavier	23
Expérience et niveaux	25
Objectifs et quêtes	25

Combat.....	25	La voie de la Magie (initié)	37
<i>Combat en temps réel</i>	26	<i>Érudit</i>	37
<i>Combat au tour par tour</i>	26	<i>Guérisseur</i>	37
<i>Attaquer et lancer des sorts</i>	26	Statistiques.....	38
MENUS DU JEU	27	<i>Statistiques de départ</i>	39
Menu principal.....	27	<i>Statistiques dérivées</i>	40
<i>Options du jeu</i>	27	<i>Autres statistiques de combat</i>	41
<i>Options vidéo</i>	28	Compétences	41
<i>Options audio</i>	28	<i>Compétences en armes</i>	41
<i>Clavier</i>	28	<i>Compétences en armure</i>	42
CRÉATION DES PERSONNAGES	29	<i>Compétences en magie</i>	43
Écran de création des personnages	29	<i>Compétences spécialisées</i>	43
<i>Nom des personnages</i>	30	Sorts.....	45
<i>Race/sex</i> e	30	<i>Bras de la terre</i>	45
<i>Classe</i>	30	<i>Bénédiction</i>	45
<i>Voix</i>	30	<i>Enchaînement d'éclairs</i>	45
<i>Statistiques</i>	30	<i>Colonne de feu</i>	45
<i>Points disponibles</i>	30	<i>Malédiction</i>	45
<i>Compétences de départ</i>	30	<i>Étreinte noire</i>	45
<i>Comparer</i>	30	<i>Toucher mortel</i>	45
<i>Accepter le groupe</i>	30	<i>Épidémie</i>	45
Attributs	31	<i>Intervention divine</i>	45
Races	34	<i>Aura élémentaire</i>	46
<i>Humains</i>	34	<i>Explosion élémentaire</i>	46
<i>Elfes</i>	34	<i>Éclair élémentaire</i>	46
<i>Nains</i>	34	<i>Protection élémentaire</i>	46
<i>Demi-orques</i>	35	<i>Enchantement d'objet</i>	46
Classes (les voies de la Force et de la Magie)	35	<i>Enrager</i>	46
La voie de la Force (guerrier)	36	<i>Ceil de Leggib</i>	46
<i>Mercenaire</i>	36	<i>Ceil du cyclone</i>	46
<i>Croisé</i>	36	<i>Foi</i>	46
		<i>Peur</i>	46
		<i>Feuille morte</i>	46
		<i>Pied agile</i>	46

<i>Célérité</i>	46	Écrans d'information des personnages.....	52
<i>Guérison</i>	47	<i>Écran des statistiques (premier onglet)</i>	53
<i>Fanal de Lloyd</i>	47	<i>Écran des compétences (deuxième onglet)</i>	54
<i>Mine magique</i>	47	<i>Écran d'inventaire (troisième onglet)</i>	55
<i>Pluie de météores</i>	47	<i>Sorts (quatrième onglet)</i>	56
<i>Armure naturelle</i>	47	<i>Écran de la carte</i>	57
<i>Renvoi de la douleur</i>	47	<i>Écran des notes</i>	58
<i>Paralyisie</i>	47	<i>Écran de commerce</i>	59
<i>Guerrier fantôme</i>	47	<i>Écran de repos</i>	61
<i>Poison</i>	47	<i>Écran de sauvegarde/reprise</i>	62
<i>Nuage empoisonné</i>	47	EXPLORATION	63
<i>Absorption de pouvoir</i>	47	Déplacement et interaction	63
<i>Purification</i>	47	<i>Déplacement sur la terre ferme</i>	63
<i>Régénération</i>	47	<i>Natation</i>	63
<i>Résistance à la mort</i>	48	<i>Navires</i>	64
<i>Résurrection</i>	48	<i>Repos</i>	64
<i>Vie partagée</i>	48	Utiliser les objets	64
<i>Buveur d'âme</i>	48	<i>Perdre un objet</i>	64
<i>Étincelles</i>	48	<i>Coffres, caisses et commodes</i>	64
<i>Déchirure magique</i>	48	<i>Boutons et interrupteurs</i>	65
<i>Lumen</i>	48	Portes.....	65
<i>Portail en ville</i>	48	<i>Entrées des donjons</i>	65
<i>Transfusion</i>	48	<i>Portes intérieures</i>	65
<i>Intimidation des morts-vivants</i>	48	<i>Portes des villes</i>	65
<i>Œil du sorcier</i>	48	Interaction avec les PNJ (personnages non joueurs)	66
<i>Blessure</i>	49	<i>Parler</i>	66
<i>Colère des insectes !</i>	49	<i>Recevoir une quête</i>	66
MENUS ET ÉCRANS DU JEU	50	<i>Quêtes à promotion</i>	66
Écran d'aventure	50	<i>Quêtes secondaires</i>	66
<i>Compas</i>	51	<i>Engager et congédier des PNJ</i>	67
<i>Portraits des personnages</i>	51	Villes	67
<i>Santé, magie, états et effets des sorts</i>	51		
<i>Lumière de disponibilité</i>	51		
<i>Texte des actions</i>	52		

Boutiques	67
<i>Acheter des objets normaux ou spéciaux</i>	67
<i>Afficher l'inventaire</i>	68
<i>Vendre</i>	68
<i>Réparer</i>	68
<i>Identifier</i>	68
<i>Apprendre des compétences</i>	68
<i>Types de boutiques</i>	68
COMBAT	70
Temps réel contre tour par tour	71
Dégâts	71
EXPÉRIENCE ET PROGRESSION	73
Points d'expérience et niveaux	73
Hiérarchie des classes	74
SYSTÈME DE MAGIE	75
Rouleaux et baguettes	75
Potions	75
SUPPORT TECHNIQUE	76
RÉSOLUTION DES PROBLÈMES	76
NOTES	77
THE 3DO EUROPE LTD, GARANTIE 3DO LIMITÉE À 90 JOURS	80

MESSAGE DE BIENVENUE DE JVC

Cher fan de *Might and Magic*,

Vous êtes un fan de la première heure de *Might and Magic* ? Eh bien, vous allez vous régaler ! Nous avons suivi vos conseils judicieux pour créer le meilleur jeu de *Might and Magic*. Vous découvrez *Might and Magic* ? Ouvrez grand les yeux ! Vous allez pénétrer dans un monde fabuleux regorgeant de monstres fantastiques, de donjons inquiétants et de héros légendaires !

Nous avons apporté beaucoup de changements pour vous offrir une expérience inoubliable. Nous avons affiné le système des compétences, amélioré les donjons et rendu les monstres plus intelligents. Grâce à vos suggestions, les PNJ que vous engagez peuvent également se battre à vos côtés pendant les quêtes.

Nous avons passé des moments inoubliables sur ce projet. Nous espérons que vous vous régalez autant que nous.

Nous vous souhaitons d'excellentes parties !

Cordialement,

Jon Van Caneghem
Créateur et concepteur
Might and Magic I-IX

NOUVEAUTÉS DE MIGHT AND MAGIC™ IX

Les vétérans de Might and Magic vont immédiatement remarquer les incroyables améliorations et innovations du dernier volet de cette série souvent récompensée.

- Pour la première fois, les joueurs vont découvrir un univers véritablement en 3D. Le jeu utilise un tout nouveau moteur 3D, qui vous plonge dans le monde ultra-réaliste de Might and Magic !
- Le nouveau système de conversation de *Might and Magic IX* permet aux conversations de s'adapter aux événements. Les PNJ réagissent en conséquence et l'histoire évolue à mesure que votre groupe progresse.
- En raison du nouveau moteur 3D, les joueurs feraient mieux de ne pas traverser le jeu comme s'il s'agissait d'un FPS. Pourquoi ? Parce que, s'il y a moins de créatures errantes et d'adversaires qu'auparavant, ils sont bien plus intelligents. Et ils vous sentent venir ! Ils ne vous laisseront pas passer comme ça ! Le secret pour faire la différence ? Le combat au tour par tour... Et si nous l'avons inclus dans *Might and Magic IX*, ce n'est pas pour rien !
- Les joueurs vont apprécier le tout nouveau système de lancement de sorts, qui considère les sorts comme n'importe quelle compétence, en quelque sorte. Dans les versions précédentes, les sorts appartenaient à une école de magie spécifique. À présent, lancer un sort de guérison nécessite de maîtriser élémentaire et lumière. Tous les utilisateurs de magie peuvent apprendre les bases de la guérison, mais seuls les meilleurs, les Maîtres et Grands maîtres de la lumière, les utilisent avec succès.

INTRODUCTION

Extrait de l'Encyclopedia Historica d'Isaac Norton

HISTOIRE DE CHEDIAN

L'histoire de Chedian, particulièrement celle de la période antérieure au Grand Cataclysme, reste un mystère. Les premiers colons étaient les demi-orques qui tenaient peu d'archives en raison de leur tradition orale. Malheureusement, après le Grand Cataclysme, la plupart de leurs traditions furent oubliées. Mais les choses changèrent avec la venue d'autres races.

Remarque sur la chronologie

Le temps s'exprime en années avant le Grand Cataclysme (av. G.C.) ou après le Grand Cataclysme (apr. G.C.). Le Grand Cataclysme, provoqué par un sort lancé par Verhoffin, détruisit l'ancien Empire ursanien.

Période du clan Dia (~500-1 av. G.C.)

Un détachement avancé de l'Empire ursanien découvrit Cheh'dian vers 500 av. G.C.. Quelques archives de l'époque rapportent des accrochages avec un groupe de demi-orques, dans la région septentrionale de Chadianne. Il s'agit sans doute de l'orthographe incorrecte du mot demi-orque "Cheh'dian", signifiant "terre du clan Dia". Cette forme fut toutefois adoptée et évolua pour devenir "Chedian", utilisé aujourd'hui. Malheureusement, les traditions et le passé des colons demi-orques de Chedian tombèrent dans l'oubli après la disparition des conteurs, lors du Grand Cataclysme.

Le Grand Cataclysme (an zéro)

Avant le Grand Cataclysme, Rysh, le continent sur lequel repose Chedian, était très différent. L'emprise de l'Empire ursanien était presque totale. Sa zone d'influence était vaste et ses ambitions plus étendues encore. À l'époque, les empereurs étaient rongés par la méfiance et la suspicion. Un beau jour, vers 200 av. G.C., dans une province proche du cœur de l'Empire ursanien, un sorcier inconnu se faisant appeler Verhoffin construisit une grande tour. Il affirma que sa tour était une province souveraine, indépendante de l'Empire ursanien. L'empereur Ralfor et ses successeurs lancèrent plusieurs campagnes contre Verhoffin, sans succès.

Vers 10 av. G.C., l'empereur Trandis engagea un assassin, Nazrim, pour éliminer Verhoffin. Après dix longues années, riche de plusieurs artefacts magiques, Nazrim tenta d'assassiner Verhoffin. Il échoua. Pour punir cette tentative, le sorcier monta en haut de sa tour et lança un sort qui détruisit la moitié de l'Empire ursanien. Sur des milliers de kilomètres, il sema un véritable chaos. Des tremblements de terre ravagèrent les villes. Autour de la tour de Verhoffin, le sol fut emporté, formant ce que l'on appelle aujourd'hui la mer de Verhoffin. De nombreux habitants de l'Empire ursanien périrent corps et âme. Si l'Empire ursanien allait perdurer treize années encore, tant bien que mal, on associe souvent le Grand Cataclysme à sa chute.

Les nouveaux colons (depuis l'an zéro)

De toutes les régions qui furent touchées par le Grand Cataclysme, parfois appelé "Cataclysme de Verhoffin", c'est Chedian qui fut la moins affectée. Elle subit simplement un changement de climat et la transformation de ses paysages. Dans d'autres régions, la survie relevait de la lutte quotidienne. Ceux qui le purent suivirent les rares sources de nourriture, qui finirent par les mener aux terres fertiles de Chedian. Depuis le Grand Cataclysme, la population de Chedian avait connu une croissance fulgurante. Au début, les demi-orques, race majoritaire, hésitaient à accepter les nouveaux colons, mais les temps étant durs, tous les bras étaient bienvenus.

Le Chedian moderne (depuis 521 apr. G.C.)

Le Chedian moderne se compose de six grands clans indépendants, chacun mené par son propre chef, le Jarl. L'économie du Chedian moderne (surtout au Thjorgard) est principalement axée sur le commerce, le raffinage et l'utilisation d'un nouveau métal appelé "Thjorad élémentaire". Il est facile à travailler et très réceptif aux enchantements puissants. Quelques-uns des objets magiques les plus puissants de ces 500 dernières années ont été fabriqués à partir de Thjorad élémentaire.

Au regard des propriétés fabuleuses du Thjorad élémentaire, on peut s'étonner qu'il ait attiré si peu de convoitises. Une douzaine de guerres à peine ont eu lieu au cours des 500 dernières années (appelées "guerres thjoradriques"), la dernière remontant à près d'un siècle. À l'exception des clans de Sturmford et de Drangheim, les Jarls communiquent régulièrement et règlent leurs différends lors d'un festival annuel appelé "La Chose".

La vie quotidienne de Chedian se déroule aujourd'hui au rythme des saisons et des raids. Les côtes de la mer de Verhoffin sont émaillées de villes riches. Il n'est pas rare que des navires chargés de soldats se dirigent dans leur direction...

LES GUERRES THJORADRIQUES

Depuis la découverte du Thjorad élémentaire (vers 100 apr. G.C.), plusieurs guerres visèrent le contrôle de cette ressource inestimable. La dernière remonte à 418 apr. G.C., entre Thjorgard et Thronheim.

Le Thjorad élémentaire

Le Thjorad élémentaire est une substance métallique très réceptive aux enchantements. Elle est également très lourde. On ne la trouve que dans la région du Ravin des mineurs, à Thjorgard. Il existe certainement des gisements dans les montagnes de Fenn (la chaîne de montagnes bordant la mer de Verhoffin), mais les dépenses occasionnées seraient trop importantes.

Premières guerres (112–200 apr. G.C.)

Les quatre premières guerres thjoradriques opposèrent les chefs de villages rivaux de la région de Thjorgard. Un chef, qui resta dans l'histoire sous le nom de Bjarnus le Puissant, parvint à imposer sa loi. Après avoir uni les clans de Thjorgard, il fonda la ville de Thjorgard, ainsi baptisée en raison du minerai éponyme. Ses armées conquirent les derniers clans thjorgardiens pour former le clan de Thjorgard. La paix que connut la région perdura au-delà du décès de Bjarnus... jusqu'en 238 apr. G.C..

Guerres intermédiaires (240–210 apr. G.C.)

En 238 apr. G.C., Hridmir Mains de Paille, le Jarl de Thjorgard, se rendit à Thronheim pour y rencontrer sa future épouse. Au cours d'une partie de jeu de pierres entre Hridmir et Hafgrim, le frère aîné de la promise, les deux hommes se disputèrent. Hridmir étrangla Hafgrim sur le plateau avant de regagner ses pénates en hâte. Outré, le père d'Hafgrim, Dain Fasoltssen, demanda à Hridmir de verser un tribut d'une tonne de Thjorad élémentaire. Hridmir refusa. C'est ainsi que Dain envahit Thjorgard.

Thjorgard fut assiégée pendant trente jours avant que Dain ne pénètre dans la ville en enfonçant les murs. Hridmir prit alors la fuite. Les armées de Dain mirent la ville à sac, on brûla les maisons et on pilla les boutiques. Les habitants vécurent un véritable enfer. Dain tint Thjorgard pendant deux jours, jusqu'à ce qu'Oda, la sœur de Hridmir, le chasse enfin. Elle le repoussa jusqu'à Thronheim, qu'elle assiégea. Dain finit par payer une rançon à Oda pour qu'elle lève le siège, ce qu'elle fit.

Thjorgard et Thronheim s'opposèrent à trois autres reprises – Thronheim fut rasée au moins deux fois. Le petit-fils de Dain, Leip, finit par forcer Thjorgard à signer un traité de paix, qui dura jusqu'en 404 apr. G.C..

Guerres tardives (350–400 apr. G.C.)

Thronheim ne fut pas le seul clan à s'intéresser au minerai précieux, connu sous le nom de Thjorad élémentaire. En 350 apr. G.C., Frosgard, sous la direction du Jarl Olaf le Gros, envahit le Thjorgard. Olaf était décidé à gouverner Chedian d'une poigne de fer. Il commanda une épée magique appelée "Jorhgamesh", qui lui conférerait l'invincibilité, pensait-il. Tandis que son armée se battait contre les thjorgardiens, Olaf le Gros s'aventura seul. Il fut assailli par des bandits de grand chemin qui le tuèrent et s'emparèrent de son épée. Orphelins de leur Jarl, les Frosgardiens furent décimés en quelques heures. Les survivants furent faits prisonniers. Leurs descendants vivent toujours à Thjorgard aujourd'hui.

Plusieurs années après la mort d'Olaf le Gros, un guerrier de Sturmford leva une armée dans l'intention de prendre Thjorgard par la force. Il prétendait être le petit-fils de Sven Hachesang, le légendaire guerrier qui ne perdit jamais un combat. Après plusieurs tentatives pour prendre Thjorgard par la mer, il fut pris dans une tempête et se noya avec son navire.

Toutes les guerres ne furent pas menées sur le champ de bataille. En effet, un riche marchand thjorgardien tenta un jour d'acheter le titre de Jarl de Thjorgard. De l'opinion de tous, le Jarl de l'époque, Roderik le Râblé, était un incurable paresseux. Loin de se préoccuper du bien-être de son peuple, il profitait du luxe de sa position pour passer du bon temps. Ragnar le Marchand chercha à gagner les faveurs des proches de Roderik avec de l'argent issu du commerce du Thjorad élémentaire. Malheureusement pour Ragnar, l'un des confidents de Roderik dévoila le complot. Ragnar fut pendu sur-le-champ.

Dernière Guerre (404–418 apr. G.C.)

Quand Thjorgard fut forcé de signer le traité de paix avec Thronheim, Leip de Thronheim exigea un tribut annuel de 500 kg de Thjorad élémentaire. En 400 apr. G.C., l'industrie thjoradrique se trouvait dans une telle déliquescence que les mineurs extrayaient à peine assez pour payer le tribut à Thronheim. En 404 apr. G.C., le peuple en eut assez.

Le peuple de Thjorgard, mené par un homme du nom de Geitlif Fortpic, déposa le Jarl. Exhorté par le peuple, Geitlif prit les rênes du pouvoir. Le nouveau Jarl fit immédiatement savoir à Thronheim que la province ne paierait plus. Thronheim répondit en envoyant une armée assiéger Thjorgard. Geitlif s'y attendait. Il emprunta des tunnels traversant les montagnes pour tendre une embuscade à l'armée thronienne. Après une année passée à subir les attaques éclair de Geitlif, l'armée thronienne finit par quitter Thjorgard.

Mais la guerre entre Thjorgard et Thronheim ne s'arrêta pas pour autant. Elle continua pendant quatorze ans pour prendre mystérieusement fin en 418 apr. G.C. Il semblerait, et c'est la thèse que soutient l'auteur, que ce soit la fermeture du col de la montagne entre Thronheim et Thjorgard qui ait empêché tout nouveau combat. Depuis la fin de la dernière guerre thjoradrique, il y a près d'un siècle, Thronheim et Thjorgard sont devenus alliés. Plusieurs Jarls throniens ont épousé des membres de la famille des Jarls thjorgardiens. Ils ont forgé une paix qui semble faite pour durer à jamais.

HISTOIRE ELFIQUE

Noms elfiques

Avant le Grand Cataclysme, la société elfique de Chedian était composée de treize clans. Tous comptaient des sous-clans appelés "sils". Pour baptiser leurs enfants, les elfes de cette époque suivaient la règle que voici :

Prénom de "Nom de la mère" A' "Nom du clan" a' "Nom du sil"

Ainsi, une elfe appelée Ete, fille de Forbhlaith, du clan Dorad et du sil Griffenoire, aura pour nom entier :

Ete de Forbhlaith A'Dorad a'Griffenoire

Notez le "a" minuscule du sil : étant un sous-clan, il ne prend pas de majuscule. Dans la société elfique, on appelle cela le "nom royal", ou "nom cérémoniel". On ne l'utilise que dans les cérémonies officielles et dans les présentations formelles à des elfes d'autres clans. Pour la plupart des présentations courantes, les elfes utilisent un nom composé du prénom et du nom du clan. Au quotidien, l'elfe de notre exemple s'appelle :

Prénom A'Clan, soit : Ete A'Dorad

Malgré la dissolution des clans et de leurs sils, la plupart des elfes s'efforcent de suivre cette règle. Quelques elfes "modernes" ont toutefois adopté les conventions des humains. Ils vivent généralement dans les grandes villes et sont en contact avec des humains et des nains, qui comprennent rarement le concept de clans et de sils.

Clans elfiques

Avant le Grand Cataclysme, les elfes étaient séparés des autres races et conservaient leur souveraineté tant qu'ils payaient un tribut à l'Empire ursanien. Les elfes sont l'un des rares groupes à ne pas avoir résisté à l'Empire. En fait, il semblerait même que les elfes aient demandé à faire partie de l'Empire ursanien.

La plupart des archives furent écrites sur un papier spécial appelé "cuni", fabriqué à partir de cundis, des arbres aujourd'hui disparus. Une grande partie des archives était conservée au cœur des terres elfiques, en un lieu appelé At'rann ou "utopie" (littéralement "lieu de félicité" ou "lieu de lumière", ces deux mots étant synonymes en elfique). D'après les cartes anciennes, la ville d'At'rann se trouvait à quatre cent lieues au sud de la tour de Verhoffin, actuellement en pleine mer de Verhoffin.

At'rann ayant été engloutie, on suppose que tous les cunis historiques ont été détruits. Mais un doute plane. Certains prétendent que, At'rann étant l'utopie elfique, elle fut épargnée lors du Grand Cataclysme. Elle serait aujourd'hui intacte, au fond de la mer de Verhoffin.

Certains croient que l'histoire complète des elfes a été consignée, dans les fameuses archives cuniques. Elle évoquerait le destin de tous les clans, y compris du mystérieux quatorzième clan perdu, A'Rikkun. De nombreux historiens sont partis en expédition dans la contrée qui aurait, à son heure, abrité At'rann, en quête de preuves de son existence. À ce jour, ces expéditions sont toutes rentrées bredouilles.

Sans ces archives, on ne sait presque rien de l'histoire elfique, sauf quand elle rencontre celle d'autres cultures. On sait donc que le grand monarque elfique Thrata A'Dorad invita la garde impériale ursanienne à monter une garnison dans sa ville d'Etendar. Nul ne sait qui il était, ni pourquoi il fit cette proposition. On ne sait que ce que disent les elfes eux-mêmes. Il s'agit surtout de mythes liés aux héros elfiques. Peut-être un jour, l'une des expéditions fouillant le site probable d'At'rann reviendra-t-elle avec une partie des archives cuniques.

DÉBUT DU JEU

CONVENTIONS DU MANUEL

Ce manuel suppose que vous utilisez un clavier standard et une souris à deux boutons, et que vous les maîtrisez. Si vous ne comprenez pas l'un des termes suivants, vous devriez consulter l'aide de Windows de Microsoft.

clic *clic droit* *double clic* *faire glisser* *curseur(-cible)*

Might and Magic IX ayant été conçu dans un esprit de simplicité, vous pourrez presque tout apprendre du jeu en faisant un clic droit sur un objet ou un bouton.

INSTALLATION

Pour installer *Might and Magic IX* sur votre disque dur, consultez la carte d'installation et lisez attentivement le fichier Lisez-moi du CD.

Une fois l'installation effectuée, double-cliquez sur l'icône *Might and Magic IX* du Bureau ou sélectionnez la commande *Might and Magic IX* du dossier 3DO/*Might and Magic*, accessible dans le Menu Démarrer de Windows. Après l'affichage de l'écran des logos, vous accédez au menu principal de *Might and Magic IX*.

DÉMARRAGE RAPIDE

Voici un rapide résumé des connaissances essentielles pour jouer à *Might and Magic IX*. Le reste du manuel expose plus en détail la création des personnages, les menus, les sorts et autres renseignements utiles.

CRÉATION DES PERSONNAGES



Il faut commencer par créer les quatre personnages de votre groupe. Pour jouer immédiatement, cliquez sur le bouton d'acceptation du groupe (la coche verte) : les statistiques et les compétences de votre groupe sont choisies automatiquement.

Autrement, vous pouvez suivre les étapes que voici :

1. **Choisissez un personnage** – Il faut commencer par choisir la race et le sexe de votre premier personnage. Avec les flèches droite et gauche situées sous le portrait du personnage, sélectionnez le sexe (féminin ou masculin) et la race (humain, demi-orque, elfe ou nain). Gardez à l'esprit que certaines races sont biologiquement adaptées à certaines classes. Par exemple, un demi-orque est fait pour être guerrier en raison de sa force et de sa puissance innées, tandis qu'un elfe ferait un meilleur initié en raison de sa stature plus frêle et de son aptitude naturelle à la magie.
2. **Nom** – Chaque personnage possède un nom, mais vous pouvez le changer en cliquant dessus et en saisissant le nom qui vous convient mieux.
3. **Classe** – Allez à la case Choisir une classe et sélectionnez soit Guerrier soit Initié. Un guerrier utilise sa force brute et son arme. Un initié se sert de sorts pour attaquer ses ennemis ou aider les membres du groupe. À mesure que vos personnages gagnent en expérience, ils peuvent se spécialiser. Un guerrier peut choisir de devenir un croisé, puis potentiellement un rôdeur ou un paladin. Un initié peut passer érudit, puis mage ou liche (pour en savoir plus, consultez la section Classes du chapitre Création des personnages). Il est conseillé, pour votre première partie, de créer un groupe avec deux guerriers et deux initiés.
4. **Voix** – Cliquez sur les flèches situées sous Voix pour donner un certain cachet à la voix du personnage.
5. **Statistiques** – Chaque personnage possède des statistiques que vous pouvez affiner. Changer ces statistiques modifie le comportement au combat de votre personnage (pour en savoir plus sur les statistiques, consultez la section Statistiques du chapitre Création des personnages). Chaque race a ses points forts et ses points faibles. Ainsi, la force d'un demi-orque est importante parce c'est une créature imposante. En revanche, sa vitesse est très faible. Chaque personnage recevant dix points supplémentaires à répartir dans ses statistiques, vous pouvez, dans notre exemple, compenser la lenteur du demi-orque. Toutefois, n'oubliez pas que certaines races ont des bonus et des malus pour certaines statistiques. Le coût en points pour les augmenter ou les diminuer sera doublé en fonction. Par exemple, les nains sont de piètres sorciers. Pour augmenter d'un point la statistique Magie d'un nain, il vous en coûtera deux points. En revanche, les elfes sont très précis et dépenser un point dans leur statistique Précision l'augmentera de deux points. Si vous acceptez le groupe tel quel sans dépenser ces points bonus, ils seront répartis automatiquement.
6. **Compétences de départ** – Choisissez deux compétences dans la liste des compétences de départ. Pour en savoir plus sur une compétence, faites un clic droit sur son nom.
7. **Comparer** – Quand vous avez choisi les quatre membres du groupe, cliquez sur le bouton Comparer (une image représentant quatre personnages) dans le coin inférieur droit. Cet écran vous permet de juger de la complémentarité des quatre personnages. Puis retournez à l'écran de chaque personnage pour faire les ajustements nécessaires.

8. **Accepter le groupe** – Une fois votre groupe créé, vous pouvez commencer ! Cliquez sur le bouton Accepter le groupe (coche verte) dans le coin inférieur droit.
9. **Équiper** – Quand le jeu commence, appuyez sur la touche I pour afficher l'écran d'inventaire. Sélectionnez le portrait d'un personnage, cliquez sur l'onglet de navigation de l'inventaire (deuxième en partant du bas) et faites glisser les armes ou les armures pour l'équiper. Vous pouvez aussi double-cliquer sur chaque élément pour l'attribuer directement à votre personnage.
10. **Sorts rapides** – Une fois que vos initiés ont appris leurs sorts de base, double-cliquez sur le grimoire (le grimoire), dans l'inventaire. Sélectionnez le sort devant être disponible en cliquant dessus. Il s'affiche alors en surbrillance. Cliquez sur Rapide pour le charger. Chaque fois que vous voulez lancer ce sort, sélectionnez votre lanceur de sorts et faites un clic droit.

COMMANDES DU CLAVIER

Voici les commandes du clavier paramétrées par défaut. Si vous souhaitez les changer, vous pouvez le faire dans le menu d'options, sous Clavier ou en appuyant sur la touche F quand vous vous trouvez dans l'écran d'aventure.

Vue subjective souris avec le clavier

W	avancer
Flèche Haut	avancer
S	reculer
Flèche Bas	reculer
A	faire un pas vers la gauche
D	faire un pas vers la droite
Flèche Droite	tourner vers la droite
Flèche Gauche	tourner vers la gauche
Maj Gauche	marcher/courir (temporaire)
F1	configuration du clavier
F5	sauvegarde rapide
F8	capture d'écran
F9	chargement rapide
1-4	sélectionner le personnage
5-7	parler à un PNJ
X	sauter
I	inventaire
J	journal de bord
M	livre de cartes
B	livre de sorts (grimoire)
Q	livre de quêtes
N	notes
R	repos
G	identifier le monstre (temporaire)

F	écran d'information sur le groupe
C	accroupi
Y	crier
Z	référence rapide (temporaire)
Tab	faire défiler les personnages
Échap	menu principal/retour à la partie
Entrée	passer en mode Tour par tour
Maj D/Suppr	supprimer un objet de l'inventaire
Maj 1-4	déplacer un objet vers l'inventaire de ce PJ
Espace	activer/utiliser/ouvrir
Double clic	(inventaire) mettre un objet sur le personnage
Double clic	(grimoire) lancer le sort immédiatement
Clic droit (sur un menu)	info rapide (temporaire)
Clic gauche	attaque à distance/au corps à corps
Clic droit (sur l'écran d'aventure)	attaque de sorts/à distance/au corps à corps
Maj S	vente rapide de l'inventaire dans les boutiques
Maj D	supprimer un objet de l'écran d'inventaire
\	activer l'affichage
Page préc.	regarder en haut
Page suiv.	regarder en bas

*D L-Click = double left-click

EXPÉRIENCE ET NIVEAUX

À mesure que les membres de votre groupe vainquent des créatures, chaque personnage gagne des points d'expérience. Quand le personnage est prêt à passer au niveau suivant (consultez à cet effet les points d'expérience du personnage dans l'écran d'aventure du personnage), conduisez-le dans l'une des six grandes villes et trouvez-lui un maître. Cela coûte de l'argent, de l'or plus exactement, mais augmente le niveau de votre personnage et vous rapporte de précieux points de compétence !

Les points d'expérience d'un personnage sont représentés sur l'écran d'aventure, à droite du portrait du personnage. Une jauge jaune représente l'expérience acquise depuis le dernier niveau. Quand la jauge est pleine, le personnage peut passer au niveau supérieur.

OBJECTIFS ET QUÊTES

Si l'objectif premier de votre groupe est d'empêcher les hordes beldoniennes de conquérir Chedian, vous pouvez aussi entreprendre des quêtes à promotion et des quêtes secondaires.

Quête à promotion - Ce sont les quêtes que vous devez accomplir afin de promouvoir vos personnages dans la classe supérieure. Par exemple, pour qu'un guerrier de votre groupe devienne mercenaire, vous devrez entreprendre une quête simple : escorter la fille d'un fonctionnaire d'une cité à une autre ou débarrasser une forêt de ses brigands pour protéger la population, par exemple.

Quêtes secondaires - Ce sont de petites quêtes que vous pouvez entreprendre pour acquérir de l'expérience et de l'argent. Elles ne sont pas nécessaires pour terminer le jeu.

COMBAT

Touche/Souris	Effet
Clic gauche	Le personnage actif attaque un ennemi proche avec une arme à distance ou au corps à corps.
Clic droit	Lancer le sort rapide ou utiliser une arme à distance, puis une arme au corps à corps.
B	Ouvrir le grimoire (livre de sorts)
Entrée	Active les modes Temps réel et Tour par tour

Le combat est une aubaine pour votre groupe : c'est là qu'il acquiert le plus d'expérience. Might and Magic propose deux façons d'affronter ses ennemis.

Combat en temps réel

Vos personnages gèrent le combat en temps réel : la partie se déroule comme dans une aventure à la première personne. Quand vous rencontrez un adversaire, il se déplace et attaque votre groupe en même temps que votre groupe bouge et riposte. Les gestes de vos personnages s'inscrivent dans le temps. Chaque portrait de personnage, sur la gauche de l'écran d'aventure, affiche une lumière de disponibilité (en bas à droite du portrait), qui diminue en intensité à mesure que le personnage récupère et se prépare à agir. Pendant ce temps de récupération, tout ennemi situé à proximité peut tenter de se mêler au combat. Vos ennemis peuvent attaquer plus rapidement et en faisant plus de dégâts. Si vous préférez jouer plus lentement dans un style proche du jeu de rôle, essayez le combat au tour par tour.

Combat au tour par tour

Pour activer le combat au tour par tour, approchez-vous le plus possible de l'ennemi et appuyez sur Entrée. L'icône du combat au tour par tour (une main) apparaît en bas à droite de l'écran. Dès lors, votre groupe et ses adversaires agissent chacun leur tour dans le round, en fonction de leurs statistiques de vitesse et de récupération. Les membres de votre groupe et les adversaires particulièrement rapides peuvent agir plusieurs fois par round. Appuyez sur la touche Tab pour passer le tour d'un personnage.

Attaquer et lancer des sorts

Il y a deux façons d'attaquer un ennemi, par la force ou par la magie.

Force

Pour attaquer un ennemi, placer le curseur-cible sur lui et cliquez avec le bouton gauche de la souris. Chaque fois que vous cliquez et attaquez, le personnage sélectionné attaque une fois.

Magie

Si vous avez utilisé l'option Rapide pour charger un sort dans l'inventaire du lanceur de sorts, faites un clic droit pour lancer le sort.

MENUS DU JEU

MENU PRINCIPAL

Lancer la partie : pour créer un nouveau groupe et commencer à jouer à *Might and Magic IX*.

Charger partie : pour charger une partie sauvegardée.

Options : pour changer vos options de jeu, vidéo, audio ou clavier.

Voir l'intro : pour visionner la vidéo d'introduction de *Might and Magic IX*.

Crédits : pour découvrir le nom de ceux qui ont travaillé si dur pour vous offrir ce jeu merveilleux !

Options de jeu

Durée des tours : déplacez la glissière pour ajuster la vitesse de rotation du point de vue du groupe quand vous utilisez le clavier.

Sensibilité de la souris : cette glissière règle la vitesse de la souris. Plus vous la glissez vers la droite, plus votre pointeur et votre point de vue se déplacent rapidement.

Toujours courir : pour activer ou désactiver le mode Toujours courir pour votre groupe. Quand il est activé, votre groupe se déplace toujours en courant. Appuyez sur la touche Maj pour qu'il marche. À l'inverse, en mode Marche, appuyez sur la touche Maj pour que le groupe courre.

Effets sanglants : pour activer ou désactiver les gerbes de sang dans le jeu.

Inverser souris : active/désactive la fonction Souris inversée. Cette option vous permet d'inverser l'axe des Y de la souris.

Mouvements de tête : pour activer ou désactiver le mouvement de la tête des joueurs qui se déplacent. Si cette option est activée, la vue de votre personnage oscille et se balance légèrement pendant ses déplacements.

Choix du curseur-cible : pour sélectionner l'une des sept formes de curseur-cible.

Options vidéo

Utilisez cet écran pour modifier vos paramètres d'affichage ou changer le niveau de détails graphiques.

Afficher détails vidéo : la carte graphique principale est toujours sélectionnée par défaut.

Forcer en une passe : ceci permet un lightmapping en une passe, par opposition au dual-pass (lightmapping en deux passes). Le lightmapping en une passe est plus rapide, mais de moins bonne qualité.

Textures fines : améliore la qualité des textures de surfaces, aux dépens de la performance.

Éclairages carte : désactive l'éclairage de la carte si vous voulez améliorer les performances du jeu. Notez qu'il s'ensuit nécessairement une perte de qualité de l'image.

Ombres : active ou désactive les ombres. Comme pour l'éclairage, si vous désactivez cette fonction, il s'ensuit une amélioration des performances mais une perte de la qualité de l'image.

Filtrage trilineaire : améliore l'apparence des objets en gros plan.

Impacts armes : désactive les effets d'impacts pour améliorer la performance vidéo.

Surfaces optimisées : pour activer les surfaces d'objets très détaillées, aux dépens de la performance de l'ordinateur.

Détails carte (environnement mapping) : pour activer les reflets sur les objets, ce qui diminue le nombre d'images par seconde. Cette option est déconseillée aux systèmes peu puissants.

Options sonores

Pour ajuster un par un le volume des effets sonores, de la musique et des voix. Vous pouvez aussi activer ou désactiver l'option Environnement audio EAX.

Clavier

Utilisez ce menu pour reconfigurer les contrôles de la souris ou du clavier ou pour rétablir les paramètres par défaut. Pour une liste complète des commandes par défaut, veuillez consulter la section Commandes du clavier dans le chapitre Démarrage rapide.

CRÉATION DES PERSONNAGES

Sélectionnez Lancer la partie dans le menu principal pour afficher l'écran de création des personnages. C'est là que vous allez créer les quatre membres de votre groupe. Chaque personnage est unique, avec ses forces et ses faiblesses, sa vocation et ses compétences. Vous pouvez cliquer sur la coche verte en bas à droite pour accepter le groupe par défaut ou créer vos propres personnages.

ÉCRAN DE CRÉATION DES PERSONNAGES



Nom des personnages

Chaque personnage a un nom par défaut, mais vous pouvez le changer en cliquant dessus et en tapant celui que vous préférez.

Race/sexe

Sélectionnez un portrait de personnage, c'est-à-dire son apparence, son sexe et sa race. Cliquez sur les flèches situées sous le portrait pour faire défiler les options : humain, demi-orque, elfe et nain, masculin ou féminin.

Classe

Choisissez une classe. Sélectionner Guerrier (combattant) ou Initié (lanceur de sorts). Un guerrier utilise sa force brute et son arme tandis qu'un initié se sert des sorts pour attaquer ses adversaires ou aider les membres du groupe.

Voix

Utilisez les flèches situées sous Voix pour donner du cachet à la voix de votre personnage.

Statistiques

Chaque personnage possède des statistiques que vous pouvez ajuster. Toute modification des statistiques affecte les performances du personnage au combat. Pour des informations plus précises sur les statistiques, veuillez consulter la section Statistiques dans ce chapitre.

Points disponibles

La réserve de points disponibles donne à chaque personnage dix points supplémentaires pour ajuster ses statistiques. Si vous enlevez des points à une statistique, ils sont ajoutés aux points disponibles pour être utilisés sur d'autres statistiques.

Compétences de départ

Choisissez deux compétences dans la liste des compétences de départ. Pour en savoir plus sur une compétence, faites un clic droit sur son nom.

Comparer

Comparez chaque personnage avec les trois autres pour vous assurer que vous avez créé le meilleur groupe possible. Retournez à l'écran de chaque personnage et faites les ajustements nécessaires à une meilleure complémentarité.

Accepter le groupe

Une fois votre groupe créé, vous êtes prêt à commencer !

ATTRIBUTS

Force

La force est la statistique représentant la force physique du personnage et sa capacité à l'utiliser quand il faut. Les personnages au score de force élevé font plus de dégâts au combat.

Magie

La magie représente la capacité d'un personnage à penser et à comprendre des concepts complexes et abstraits. D'elle dépend la quantité de points de sort dont peut disposer un lanceur de sorts.

Endurance

L'endurance est la résistance physique d'un personnage. Une endurance élevée offre davantage de points de vie.

Précision

La précision représente l'exactitude d'un personnage et sa coordination œil-main. Une précision élevée permet à un personnage de toucher les monstres plus souvent au combat.

Vitesse

La vitesse représente la rapidité du personnage et son rythme de récupération après une attaque.

Chance

La chance a une influence subtile sur le jeu. Elle est avant tout visible dans la capacité des personnages à résister aux attaques magiques et à prendre moins de dégâts dans les pièges.

Points de vie

Les points de vie indiquent les dégâts que votre personnage peut encaisser avant de s'évanouir ou de mourir. Un personnage s'évanouit à 0 points de vie et meurt quand il lui manque autant de points de vie qu'il a d'endurance. Tous les points de vie sont récupérés après huit heures de repos ininterrompu.

Classe d'armure

La classe d'armure mesure la difficulté à toucher un personnage. Plus sa classe d'armure est élevée, plus le personnage a de chances d'éviter une attaque.

Points de sort

Les points de sort sont nécessaires pour lancer des sorts. Chaque sort a un coût exprimé en points de sort. Lorsqu'un sort est lancé, le montant total des points de sort est allégé en conséquence. Les points de sort sont tous récupérés après huit heures de repos ininterrompu. On peut aussi les récupérer en buvant une potion de mana.

État

L'état indique ce que craint le plus votre personnage, comme l'empoisonnement, la maladie ou la mort. Beaucoup d'états ont un fort impact sur la capacité de votre personnage à se battre ou à exécuter certaines actions. Il est conseillé de soigner votre personnage sans attendre, lorsqu'il est en mauvais état.

Sort rapide

Le sort rapide est le sort lancé sur simple clic droit au cours du combat. Vous pouvez configurer le sort rapide en ouvrant votre grimoire, en cliquant sur un sort puis en cliquant sur le bouton de définition du sort rapide.

Niveau

Le niveau est une mesure de l'entraînement subi par votre personnage. Un niveau élevé contribue à augmenter les points de vie et de sort.

Expérience

L'expérience est un simple indicateur de la compréhension du monde que possède votre personnage. Avec assez de points d'expérience (et un peu d'or), vous pouvez former vos personnages dans des centres d'entraînement disséminés dans tout le pays, pour augmenter leur niveau et gagner des points à dépenser sur leurs compétences.

Bonus de corps à corps

Le bonus de corps à corps est la somme de tous les facteurs (compétences, sorts, précision, etc.) donnant des chances à votre personnage de toucher des monstres avec une arme de corps à corps.

Dégâts au corps à corps

Les dégâts au corps à corps représentent la somme de tous les facteurs (force, sorts, certaines compétences en armes au niveau Expert ou Maître, etc.) jouant en faveur des dégâts infligés par votre personnage avec son arme.

Bonus à distance

Le bonus à distance est la somme de tous les facteurs (compétences, sorts, précision, etc.) donnant des chances à votre personnage de toucher des monstres avec une arme à distance.

Dégâts à distance

Les dégâts à distance sont la somme de tous les facteurs (sorts, bonus d'arme, etc.) jouant en faveur des dégâts infligés par votre personnage avec son arme.

Élémentaire

La résistance élémentaire représente la capacité de votre personnage à réduire les dégâts encaissés suite à une attaque utilisant les éléments. Une résistance importante peut notablement réduire ces dégâts, mais elle n'immunise pas votre personnage.

Lumière

La résistance à la lumière représente la capacité de votre personnage à réduire les dégâts encaissés suite à une attaque utilisant la lumière. Une résistance importante peut notablement réduire ces dégâts, mais elle n'immunise pas votre personnage.

Ténèbres

La résistance aux ténèbres représente la capacité de votre personnage à réduire les dégâts encaissés suite à une attaque utilisant les ténèbres. Une bonne résistance peut notablement réduire ces dégâts, mais elle n'immunise pas votre personnage.

Esprit

La résistance spirituelle représente la capacité de votre personnage à réduire les dégâts encaissés suite à une attaque utilisant les esprits. Une bonne résistance peut notablement réduire ces dégâts, mais elle n'immunise pas votre personnage.

Physique

La résistance physique représente la capacité de votre personnage à réduire les dégâts encaissés suite à une attaque physique d'origine magique. Une bonne résistance peut notablement réduire ces dégâts, mais elle n'immunise pas votre personnage.

Points de compétence

Les points de compétence sont attribués chaque fois que votre personnage s'entraîne pour un nouveau niveau. Vous pouvez dépenser ces points à n'importe quel moment.

RACESHumains

Les humains furent la première des quatre races à nourrir des aspirations expansionnistes. Auparavant, les différentes races se côtoyaient peu. Ce furent aussi les premiers à s'investir dans la création d'armes et l'élaboration d'une technologie de destruction. Leur imagination et les moyens qu'ils développèrent après le Grand Cataclysme leur permirent de devenir la race la plus nombreuse de Chedian.

Aussi bons en guerriers qu'en initiés, les humains ont un niveau intermédiaire dans toutes les statistiques.

Elfes

Avant le Grand Cataclysme, les elfes de Chedian étaient répartis en treize clans qui se côtoyaient très peu. Chacun comptait des sous-clans appelés "sils". Un peu avant le Grand Cataclysme, les treize clans se dispersèrent. Après le Cataclysme, ils commencèrent à se mélanger entre eux, comme avec d'autres races. Aujourd'hui, la loyauté des clans les uns envers les autres s'étiola. Il n'est pas rare de voir des elfes abandonner leur nom de clan ou de sil. Il semblerait qu'il existe un autre groupe d'elfes qui vivrait dans le Sud et qui appartiendrait au quatorzième clan perdu, appelé A'Rikdun.

Plus petits que les humains et les demi-orques, les elfes ont peu d'endurance (le coût pour ajouter un point d'endurance est de deux points disponibles). Toutefois, les elfes sont très doués en précision (le coût pour ajouter deux points de précision est d'un point disponible).

Nains

Les nains sont la race la plus courante à Chedian après les humains. Après le Grand Cataclysme, la majeure partie de la culture indigène des nains fut détruite. Elle a depuis été assimilée par la culture humaine. La plupart de leurs traditions et compétences sont encore transmises oralement. Ils conservent une disposition pour la vie et le travail sous terre.

Résistants et forts, les nains sont très endurants (le coût pour ajouter deux points d'endurance est d'un point disponible). Toutefois, ce sont de piètres magiciens (le coût pour ajouter un point de magie est de deux points disponibles).

Demi-orques

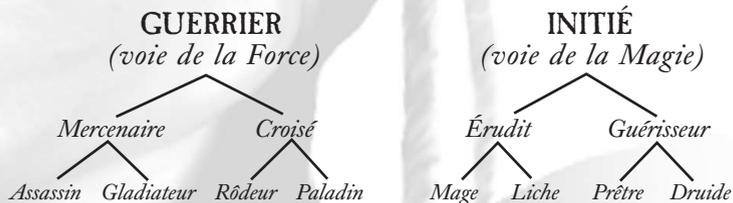
Après le Grand Cataclysme, tout ce qui existait de la culture demi-orque fut perdu ou détruit. Ils furent pris en main, après le Cataclysme, par Ekan'dia, du clan Dia. La plupart des demi-orques n'ont plus aucun souvenir d'Ekan'dia, ni d'aucun clan demi-orque.

Les demi-orques sont bien dotés en force et font d'excellents guerriers (le coût pour ajouter deux points de force est d'un point disponible). Malheureusement, leur taille les pénalise quant à la vitesse (le coût pour ajouter un point de vitesse est de deux points disponibles).

CLASSES (LES VOIES DE LA FORCE ET DE LA MAGIE)

Chaque personnage commence la partie en étant soit un guerrier (un combattant) soit un initié (un lanceur de sorts). Pour passer à la classe supérieure, parlez à différents PNJ (personnages non joueurs, joués par l'ordinateur) que vous rencontrerez en ville. Certains vous parleront de quêtes à promotion. En acceptant l'une de ces quêtes, vous vous engagez dans l'une des deux classes. Par exemple, un guerrier peut devenir croisé, puis rôdeur ou paladin. Un initié peut devenir érudit, puis mage ou liche.

N'oubliez pas qu'une fois que vous aurez choisi une classe, vous ne pourrez plus faire machine arrière !



...Lors de vos aventures, vous rencontrerez beaucoup d'obstacles, de défis et parfois la mort. Grand observateur du monde, vous devrez définir vos objectifs. Soyez prudent ! Et ne perdez pas de vue votre voie, car ceux qui l'oublient sont condamnés...

– Général Halfdan Hachesang

LA VOIE DE LA FORCE (GUERRIER)

Si vous choisissez la voie de la Force, vous commencerez votre vie en tant que guerrier. Les guerriers sont la ligne de front du combat. Ils emploient diverses armes pour éradiquer leurs ennemis. L'expérience venant, il doivent faire un choix : combattront-ils pour eux-mêmes, en tant que mercenaires ou choisiront-ils la sainte carrière du paladin ?

Mercenaire

Les mercenaires sont des combattants professionnels. Ils ne font rien ou presque sans être payés. Ne les sous-estimez pas, car ils se consacrent pleinement à l'étude du combat au corps à corps. Ils ont abandonné l'usage de la magie pour améliorer leur utilisation des armes et des armures. Arrivés à un certain degré d'expérience, les mercenaires se trouvent face à un autre choix : devenir un assassin, un tueur à gages, ou un gladiateur, pour qui le combat est un art.

Gladiateur : les gladiateurs, comme les mercenaires, sont payés pour se battre. Ils sont l'évolution ultime du véritable guerrier. Leur maîtrise des armes est sans égale. Ils sont capables de vaincre leur adversaire d'un seul coup. De véritables sagas ont été écrites sur les gladiateurs.

Assassin : les assassins sont des hommes de l'ombre, toujours prêts à ôter la vie. Ce sont des guerriers fantômes, qui peuvent passer inaperçus et s'éclipser sans laisser de traces. Leur maîtrise des armes n'est surpassée que par celle des gladiateurs. Doublée de leurs compétences spécifiques, elle en fait de redoutables adversaires.

Croisé

Les croisés sont de nobles guerriers consacrant leur vie au combat pour la justice. Ils possèdent un talent limité en magie, bien inférieur à celui des guérisseurs et des érudits. Leur magie leur apporte toutefois un soutien non négligeable. Quand les croisés parviennent à un certain niveau d'expérience, ils doivent choisir s'ils veulent œuvrer pour le bien de l'humanité, en tant que paladins, ou celui de la nature, en tant que rôdeurs.

Paladin : les paladins se battent pour la vérité et la justice. Leur courage et leur dévotion au bien les séparent des "impurs". Ce sont des experts en magie de la lumière et en magie spirituelle. Les paladins sont toujours prêts à se battre jusqu'à la mort pour la cause qu'ils défendent.

Rôdeur : les rôdeurs sont très proches des paladins de par leurs idéaux et leurs actes. Toutefois, ils estiment que l'humanité peut se débrouiller seule. Seule la nature a besoin de défenseurs. Les rôdeurs luttent jusqu'à la mort pour défendre ceux qui nuisent à la nature. Ce sont des experts en magie élémentaire et en magie spirituelle.

LA VOIE DE LA MAGIE (INITIÉ)

Si vous choisissez la voie de la Magie, vous commencez votre carrière en tant qu'initié. Les initiés sont de piètres combattants, mais ils peuvent apprendre toutes les écoles de la magie. Incapables d'utiliser les armes du guerrier, ils utilisent la magie pour vaincre leurs adversaires. Quand ils ont acquis assez d'expérience, les initiés doivent choisir entre le sérieux de l'érudit et l'altruisme du guérisseur.

Érudit

Les érudits ont consacré beaucoup de leur temps à l'étude du passé, ce qui leur donne une grande compréhension de l'avenir. Ce sont des experts en magie élémentaire, en magie de la lumière et des ténèbres. Arrivés à un certain niveau d'études, ils doivent faire un dernier choix : poursuivre leurs études et devenir mages ou suivre les ténèbres et devenir liche.

Mage : le mage est le lanceur de sorts ultime. Il est au sommet de ses capacités et sa magie est sans égale. Verhoffin, qui a causé le Grand Cataclysme, serait l'un de ces mages. Ils maîtrisent toutes les écoles de magie, mais leurs préférées sont la magie de la lumière et la magie élémentaire.

Liche : vous avez choisi la voie des ténèbres. Votre objectif est la transformation ultime que peut espérer un être magique – la liche. Entourées de mystère, les liches ont sacrifié leur mortalité en l'échange de formidables compétences magiques. Ce sont des utilisatrices exceptionnelles de l'école élémentaire et de l'école des ténèbres.

Guérisseur

Les guérisseurs se consacrent au soin des malades. On les trouve souvent dans des hôpitaux ou dans des temples où ils prodiguent des soins aux fidèles. Ce sont des experts en magie de la lumière, en magie des ténèbres et en magie spirituelle. Parvenus à un certain niveau de développement de leurs dons, ils devront choisir entre la carrière de druide, au service de la nature, ou de prêtre, au service de l'humanité.

Prêtre : les prêtres guérissent en toutes circonstances ceux qui partagent leur foi. Ils voyagent souvent aux côtés de croisés et de paladins, guérissant les blessures infligées à leurs fidèles. Ils excellent dans la magie de la lumière et la magie spirituelle.

Druide : les druides sont principalement préoccupés par la protection de la nature. Ils sont souvent en compagnie des rôdeurs ou de toute autre personne partageant leurs idées. Étant étroitement liés à leur environnement, les druides sont particulièrement à l'aise dans les écoles élémentaire et spirituelle.

STATISTIQUES

Les statistiques donnent des indications sur les capacités des personnages, qui sont déterminantes pour le déroulement de la partie. Les statistiques de base vous permettent de créer chacun des quatre membres de votre groupe, en début de partie. Le total peut être ajusté pour s'adapter à la personnalité, la stature et la classe de chaque personnage. Les statistiques dérivées sont les caractéristiques créées à partir des statistiques de base.

Avant toute intervention de votre part, les statistiques de base sont prédéterminées, avec un score par défaut en fonction de la race du personnage. En plus de ces statistiques, vous disposez d'une réserve de points disponibles permettant de donner à chaque personnage dix points supplémentaires, pour ajuster les statistiques. Quand vous diminuez des statistiques, les points enlevés sont ajoutés à la réserve de points disponibles.

Certaines races ont des bonus et des malus dans des domaines particuliers. Le coût pour augmenter ou diminuer la statistique correspondante est alors doublé ou divisé par deux. Par exemple : les nains étant de piètres sorciers, augmenter d'un point leur statistique de magie vous coûtera deux points. En revanche, les elfes étant très précis, dépenser un point pour leur statistique de précision l'augmente de deux points.

Illustrons notre propos avec l'exemple d'un guerrier demi-orque. Les statistiques de base d'un demi-orque sont les suivantes :

Force	15
Magie	10
Endurance	14
Précision	10
Vitesse	9
Chance	10
Points disponibles :	10

Les faits à prendre en compte en réglant les statistiques du demi-orque :

- Le demi-orque a intérêt à avoir des scores élevés en force, en endurance et en précision.
- Les demi-orques sont naturellement forts et ont un avantage dans la statistique de force. Chaque point supplémentaire augmente la force de deux points.
- La vitesse du demi-orque est naturellement lente, en raison de sa grande taille. Il serait donc judicieux de l'augmenter pour qu'il puisse suivre les membres plus petits et plus rapides du groupe. Malheureusement, il vous en coûtera deux points disponibles pour augmenter la vitesse d'un point.

Astuce : le demi-orque est un très mauvais magicien et ne lancera sans doute pas de sorts. Vous pouvez donc prendre sa statistique de magie (qui commence à 10) et la ramener à son minimum, en l'occurrence 7. Cela ajoute trois points à votre réserve de points disponibles.

En gardant tout cela à l'esprit, voici un exemple de demi-orque dont on a fait passer la caractéristique de magie à 7, ajoutant donc trois points aux points disponibles, pour un total de treize points supplémentaires.

Force	17	1 point ajouté ; le demi-orque a un bonus en force de +2
Magie	7	3 points soustraits
Endurance	15	1 point supplémentaire ajouté
Précision	12	2 points supplémentaires ajoutés
Vitesse	13	8 points supplémentaires ajoutés ; le demi-orque a un malus de vitesse de -2
Chance	11	1 point supplémentaire ajouté

Statistiques de base

Force : la force représente la puissance physique du personnage et sa capacité à l'utiliser. Les personnages dotés d'un score de force élevé font plus de dégâts au corps à corps.

Magie : la magie est la capacité du personnage à lancer des sorts. Les statistiques affectent le nombre de sorts qu'un personnage peut lancer dans une même journée.

Endurance : l'endurance détermine le nombre de points de vie du personnage et sa résistance physique. Plus l'endurance est importante, plus le personnage compte de points de vie.

Précision : la précision représente la coordination œil-main du personnage et son exactitude au tir. Une précision élevée permet au personnage de toucher ses adversaires plus souvent au combat.

Vitesse : plus la vitesse du personnage est élevée, plus il récupère rapidement des attaques.

Chance : la chance a une influence subtile dans le jeu, mais la plus visible est la capacité du personnage à résister aux attaques magiques et aux dégâts des pièges.

Statistiques dérivées

Points de vie (PV) : les points de vie indiquent les dégâts que votre personnage peut encaisser avant de s'évanouir ou de mourir. Un personnage est inconscient quand il a 0 points de vie ou moins. Il meurt quand la somme de ses points de vie (négatifs) et de sa statistique d'endurance (positive) égale zéro. Tous les points de vie sont restaurés après huit heures de repos ininterrompu. Les points de vie se régénèrent très lentement, mais plus rapidement si le personnage se repose. Dérivé de l'endurance.

Points de sort : les points de sort sont nécessaires pour lancer des sorts. Chaque sort possède un coût en points de sort. Lorsque vous lancez un sort, vous perdez le nombre de points de sort correspondant. Les points de sort sont restaurés après huit heures de repos ininterrompu. Dérivé de la magie.

Classe d'armure (CA) : la CA mesure la difficulté qu'aura l'adversaire à toucher un personnage au combat. Plus la classe d'armure est élevée, plus le personnage a de chances d'éviter l'attaque. Dérivée de la vitesse.

Résistance : la résistance représente la capacité de votre personnage à minimiser les dégâts dus aux attaques magiques. Une résistance élevée peut notablement réduire les dégâts élémentaires, mais elle n'immunise pas votre personnage. Dérivée des récompenses et objets récupérés dans la partie.

Expérience : l'expérience est un simple indicateur de la compréhension du monde de votre personnage. Avec assez de points d'expérience (et un peu d'or), vous pouvez faire passer votre personnage au niveau supérieur et de gagner des points de compétence. Dérivée des combats ou quêtes réussies.

Niveau : le niveau est une mesure de l'entraînement de votre personnage. Un niveau élevé augmente les points de vie et les points de sort. Dérivé de l'expérience.

Points de compétence : votre personnage reçoit des points d'expérience chaque fois qu'il s'entraîne pour un nouveau niveau. Vous pouvez dépenser ces points à n'importe quel moment. Dérivé du passage au niveau supérieur.

Autres statistiques de combat

Bonus d'attaque : le bonus d'attaque d'un personnage est la somme de tous les facteurs (compétences, sorts, précision, etc.) qui influent sur ses chances de toucher des monstres avec son arme.

Dégâts d'attaque : les dégâts d'attaque sont la somme de tous les facteurs (force, sorts, certaines compétences en armes au niveau Expert ou Maître, etc.) qui influencent les dégâts que votre personnage inflige avec son arme.

Bonus à distance : le bonus à distance est la somme de toutes les facteurs (compétences, sorts, précision, etc.) qui influencent les chances qu'a votre personnage de toucher des monstres avec un arc.

Dégâts à distance : les dégâts à distance sont la somme de tous les facteurs (sorts, bonus d'arme, etc.) qui influent sur les dégâts que votre personnage inflige avec un arc.

COMPÉTENCES

Compétences en armes

Maniement des épées : cette compétence couvre toutes les lames de moins de 1,20 mètres de long. Au niveau Normal, on ajoute le niveau de la compétence au bonus d'attaque du personnage. Au niveau Expert, la pénalité de récupération pour cette arme est divisée par deux. Au niveau Maître, la compétence permet de porter une épée dans la main du bouclier pour se battre avec deux armes. Au niveau Grand maître pour la classe Paladin, la compétence apporte un bonus supplémentaire de +1 au total de combat du personnage par niveau de compétence. Elle offre également un bonus de +1 par niveau de compétence aux dégâts infligés à la cible (seulement pour les armes avec une lame). Au niveau Grand maître pour un gladiateur, la compétence donne un bonus de classe d'armure et d'attaque de +1 par niveau de compétence (ce bonus ne s'applique que pour les armes avec une lame). Au niveau Grand maître pour l'assassin, cette compétence donne un bonus à la compétence d'attaque du personnage de +1 pour 3 points de compétence avec une dague.

Archerie : elle couvre l'utilisation des arcs et des arbalètes. Au niveau Normal, on ajoute le niveau de la compétence au bonus d'attaque. Au niveau Expert, on ajoute le niveau de la compétence au bonus de dégâts. Au niveau Maître, l'arc du personnage tire deux flèches à chaque attaque. Le niveau Grand maître permet au personnage de décocher trois traits par attaque.

Maniement du gourdin : cette compétence couvre toutes sortes d'armes contondantes, des grands gourdins aux fléaux. Au niveau Normal, on ajoute le niveau de compétence au bonus d'attaque. Au niveau Expert, on ajoute le niveau de compétence au bonus de dégâts. Au niveau Maître, la compétence étourdit la cible. Le niveau Grand maître double les bonus d'attaque et de dégâts du personnage.

Maniement des lances : cette compétence permet d'utiliser des armes d'hast. Au niveau Normal, on ajoute le niveau de compétence au bonus d'attaque. Au niveau Expert, on ajoute le niveau de compétence au bonus de dégâts. Au niveau Maître, la compétence permet l'utilisation d'une lance dans la main gauche pour se battre avec deux armes. Au niveau Grand maître, la compétence donne une attaque supplémentaire avec une lance.

Maniement des armes de jet : cette compétence couvre l'utilisation des dagues et des haches équilibrées pour servir de projectiles. Au niveau Normal, on ajoute le niveau de compétence au bonus d'attaque. Au niveau Expert, on ajoute le niveau de compétence au bonus de dégâts. Au niveau Maître, le temps de récupération du personnage est divisé par deux. Au niveau Grand maître, le personnage peut attaquer deux fois dans le même round avec son arme de jet.

Combat à mains nues : cette compétence permet de se battre avec ses mains et ses pieds, sans arme. Elle ne fonctionne que si vous avez les mains vides. Au niveau Normal, on ajoute le niveau de la compétence aux bonus d'attaque et de dégâts. Au niveau Expert, le double du niveau de la compétence est ajouté à ces mêmes bonus. Au niveau Maître, on ajoute trois fois le niveau de la compétence aux bonus et une fois à la classe d'armure du personnage. Au niveau Grand maître, le personnage gagne une attaque supplémentaire, plus une autre pour chaque tranche de trois points au-delà de 10 en combat à mains nues.

Compétences en armure

Armure : cette compétence couvre l'utilisation de tous types de protection. Toutes les classes de personnages ont droit à certaines armures. Au niveau Normal, on ajoute le niveau de compétence à la classe d'armure du personnage. Au niveau Expert, la pénalité de récupération de l'armure est divisée par deux et certaines classes peuvent porter des armures de cuir ou de mailles. Au niveau Maître, on ajoute deux fois le niveau de compétence à la classe d'armure et certaines classes peuvent porter des armures à plaques. Au niveau Grand maître, on ajoute trois fois le niveau de compétence à la classe d'armure du personnage et on annule la pénalité de récupération de l'armure.

Esquive : cette compétence ne sert qu'en l'absence d'armure et de bouclier. Au niveau Normal, on ajoute le niveau de compétence à la classe d'armure du personnage. Au niveau Expert, l'effet est doublé. Au niveau Maître, l'effet est triplé. Au niveau Grand maître, l'effet est quadruplé.

Bouclier : cette compétence augmente la classe d'armure d'un personnage utilisant un bouclier. Au niveau Normal, on ajoute le niveau à la classe d'armure. Au niveau Expert, la pénalité de récupération de classe du bouclier est éliminée. Au niveau Maître, on ajoute le double de la compétence à la classe d'armure. Le niveau Grand maître permet une attaque avec le bouclier, qui inflige des dégâts égalant le triple du niveau de compétence.

Compétences magiques

Ténèbres : la magie des ténèbres inflige les dégâts les plus spectaculaires et compte le plus de sorts pour contrôler des créatures. Les effets des niveaux de maîtrise varient d'une classe à l'autre.

Lumière : la magie de la lumière comprend quelques-uns des meilleurs sorts défensifs, dont la guérison. Les effets des niveaux de maîtrise diffèrent d'une classe à l'autre.

Élémentaire : grâce aux pouvoirs des quatre éléments (air, terre, feu et eau) l'école de magie élémentaire enseigne quelques-uns des sorts les plus destructeurs.

Spirituelle : la magie spirituelle s'intéresse à l'âme, à l'esprit et à la pensée de toutes les choses. On y trouve quantité de sorts curatifs et défensifs.

Méditation : la compétence en méditation ajoute des points de sort. Au niveau Normal, la compétence ajoute un certain nombre de points de sort. Au niveau Expert, l'effet est doublé, puis triplé au niveau Maître. L'effet du niveau Grand maître dépend de la classe.

Compétences spécialisées

Fine lame : cette compétence représente la maîtrise des armes, quelles qu'elles soient. Au niveau Normal, on ajoute le niveau de la compétence au bonus d'attaque du personnage. Au niveau Expert, on ajoute le niveau de la compétence au bonus de dégâts du personnage. Au niveau Maître, la compétence réduit le temps de récupération du personnage avec une arme. Au niveau Grand maître, la compétence permet une deuxième attaque avec une arme.

Désamorçage des pièges : cette compétence est utilisée automatiquement quand vous ouvrez un coffre ou une boîte piégée. Au niveau Normal, la compétence augmente vos chances de désamorcer un coffre piégé. Au niveau Expert, l'effet est doublé. Au niveau Maître, l'effet est triplé. Au niveau Grand maître vous avez 100 % de chances de réussir.

Identification d'objet : cette compétence s'applique automatiquement après un clic droit sur un objet non identifié de votre inventaire. Si la compétence de votre personnage est assez élevée, l'objet est identifié. Au niveau Normal, il y a une chance que vous puissiez identifier l'objet. Au niveau Expert, l'effet est doublé. Au niveau Maître, l'effet est triplé. Au niveau Grand maître, vous avez 100 % de chances de succès.

Identification de monstre : cette compétence s'applique après un clic droit sur un monstre. Au niveau Normal vous connaissez les points de vie et la classe d'armure du monstre. Au niveau Expert, vous connaissez son type d'attaque et sa capacité à faire des dégâts. Au niveau Maître, vous savez quels sorts il peut lancer. Au niveau Grand maître, vous connaissez ses résistances.

Réparation : cette compétence permet à un personnage de réparer un objet brisé. Cette compétence s'applique automatiquement après un clic droit sur un objet brisé de votre inventaire. Au niveau Normal, cette compétence augmente vos chances d'éviter les pièges et de remarquer les trésors. Au niveau Expert, l'effet est doublé et triplé au niveau Maître. Au niveau Grand maître, vous avez 100 % de chances de succès.

Apprentissage : cette compétence augmente directement le nombre de points d'expérience (XP) qu'un personnage acquiert. Le taux est le suivant :

Niveau Normal _ XP totale = (XP x Niveau x 10 %) + XP

Niveau Expert _ XP totale = (XP x Niveau x 20 %) + XP

Niveau Maître _ XP totale = (XP x Niveau x 30 %) + XP

Niveau Grand maître _ XP totale = (XP x Niveau x 50 %) + XP

Marchandage : cette compétence permet d'ajuster les prix en votre faveur, autant à l'achat qu'à la vente. Au niveau Normal, la compétence ajuste les prix. L'effet est doublé au niveau Expert, triplé au niveau Maître. Au niveau Grand maître, le personnage vend et achète au meilleur prix.

Perception : cette compétence donne au personnage une chance de remarquer les pièges et les passages secrets et d'éviter les dégâts dus aux pièges. Au niveau Normal, elle augmente vos chances de voir les pièges et les trésors. Au niveau Expert, l'effet est doublé, puis triplé au niveau Maître. Au niveau Grand maître, vous avez 100 % de chances de succès.

SORTS

L'une des nombreuses innovations de *Might and Magic IX* est son système de sorts. Dans les versions antérieures, les sorts de chaque école de magie étaient conservés dans un grimoire. À présent, le nouveau système dynamique utilise les sorts comme des compétences. Les lanceurs de sorts gagnent leurs sorts en apprenant des compétences. Par exemple, pour lancer un sort de guérison, le lanceur de sorts doit connaître la compétence en magie de la lumière. Tous les lanceurs de sorts peuvent apprendre les bases de la guérison, mais seuls les maîtres et grands maîtres de la lumière peuvent l'utiliser à la perfection. Dans ce nouveau système, tous les lanceurs de sorts ont accès à toutes les écoles de magie et à leurs sorts (sauf les croisés et les rôdeurs, qui ne peuvent pas apprendre l'école des ténèbres). À présent, une liche peut donc lancer une bénédiction, mais sans la puissance qu'y mettra un prêtre.

Bras de la terre (élémentaire, spirituelle) : des bras sortent de terre pour enserrer l'adversaire. Plus le niveau du sort est élevé, plus la zone affectée est grande. Attention ! Un lanceur de sorts imprudent pourrait se prendre à son propre piège !

Bénédictio (lumière, spirituelle) : le sort Bénédiction peut être utilisé pour augmenter les chances de toucher un personnage. Il annule un sort Malédiction de même niveau.

Enchaînement d'éclairs (élémentaire, lumière) : le premier éclair s'échappe de la main du lanceur pour se diriger sur la cible. Il frappe toujours et inflige un à huit points de dégâts par point de compétence en magie élémentaire. S'il reste des monstres dans un certain rayon autour de la cible, ils sont frappés par la même quantité d'électricité.

Colonne de feu (élémentaire, lumière) : une colonne de feu très destructrice s'abat en infligeant de très lourds dégâts. La colonne ne touche qu'une seule cible à la fois, en général.

Malédiction (ténèbres, lumière) : les ténèbres permettent de réduire les chances de l'adversaire de toucher sa cible, vous en l'occurrence.

Étreinte noire (ténèbres, spirituelle) : ce sort enveloppe sa cible dans le pouvoir des ténèbres pures, l'empêchant de lancer des projectiles ou des sorts. De plus, le mouvement de la cible est ralenti, sa classe d'armure est réduite et elle inflige moins de dégâts en combat au corps à corps.

Toucher mortel (ténèbres, spirituelle) : le joueur utilise ses propres points de sort pour drainer les points de vie de la cible.

Épidémie (ténèbres, élémentaire) : inflige à la victime une affection provoquant des dégâts continus jusqu'à ce qu'elle soit guérie par une potion ou un sort.

Intervention divine (lumière, spirituelle) : une fois par jour, vous pouvez invoquer les dieux et demander la guérison de tous vos personnages, la restauration de leurs points de sort et la suppression de tous les mauvais états. Les points de sort du lanceur sont presque épuisés par ce sort.

Aura élémentaire (élémentaire, spirituelle) : un champ de protection entoure le personnage et riposte contre les attaques. Les coups reçus continuent d'infliger des dégâts, mais en renvoient aussi à l'attaquant grâce à une force élémentaire.

Explosion élémentaire (élémentaire, lumière) : lance une attaque magique sur la créature cible.

Éclair élémentaire (élémentaire, spirituelle) : lance un éclair magique constitué de l'un des quatre éléments sur la cible, qu'il touche toujours.

Protection élémentaire (spirituelle, lumière) : augmente la résistance de tous vos personnages aux dégâts infligés par la magie élémentaire dans une proportion égale à votre degré de compétence en magie spirituelle. Dure une heure par point de compétence en magie de la lumière.

Enchantement d'objet (élémentaire, spirituelle) : une fois lancé, ce sort peut donner des pouvoirs magiques à un objet ordinaire. La chance de réussite est de 10 % par point de magie spirituelle.

Enrager (spirituelle, élémentaire) : rend une créature ivre de sang. Elle attaque l'être vivant le plus proche jusqu'à ce que le sort se dissipe ou que l'être attaqué meure.

Œil de Leggib (ténèbres, spirituelle) : similaire au sort Œil du sorcier, à ceci près que le lanceur envoie un avatar de lui-même dans le monde pour surveiller la zone qui l'entoure.

Œil du cyclone (élémentaire, spirituelle, lumière) : ce sort a un effet de souffle similaire à une bombe atomique, qui peut assommer ou tuer tout ce qui se trouve dans son voisinage immédiat. Les dégâts sont de vingt points plus un point par point de magie élémentaire par ennemi ! L'Œil du cyclone ne peut être lancé qu'une fois par jour.

Foi (lumière, spirituelle) : maximise les compétences de dégâts du personnage choisi par le lanceur du sort.

Peur (ténèbres, spirituelle) : la créature ciblée est prise d'une peur panique et doit s'enfuir. Si une créature est blessée sous l'influence de ce sort, celui-ci se dissipe. Le sort Peur ne fonctionne pas contre les créatures mortes-vivantes.

Feuille morte (élémentaire, lumière) : facilite les chutes en réduisant notablement le poids du groupe.

Pied agile (élémentaire, spirituelle) : augmente la vitesse de voyage du groupe, en fonction du niveau du sort.

Célérité (spirituelle, lumière) : une fois lancé, ce sort diminue le temps de récupération de la cible, lui permettant de lancer des sorts et d'attaquer plus vite. La cible sera affaiblie une fois que le sort se sera dissipé.

Guérison (spirituelle, lumière) : guérit les points de blessure encaissés par une seule cible.

Fanal de Lloyd (élémentaire, lumière, spirituelle) : ce sort de téléportation ultime nécessite une certaine préparation. Vous devez placer un fanal avant d'utiliser le sort pour vous téléporter.

Mine magique (élémentaire, ténèbres) : permet au lanceur du sort de poser une mine magique sur le sol. Dès que le groupe aura quitté la zone d'influence de la mine, la première créature qui passera à moins d'une quarantaine de centimètres de la mine sera prise dans son explosion.

Pluie de météores (élémentaire, lumière) : invoque des pierres de feu tombant du ciel sur un important rayon autour de la cible choisie. Restez loin de la cible ! Un météore seul inflige huit points de dégâts plus un par point de magie élémentaire. Ce sort ne fonctionne qu'en plein air.

Armure naturelle (spirituelle, élémentaire) : surtout utilisé par les druides, ce sort utilise les forces de la nature pour fournir une armure supplémentaire au personnage ciblé. Le lanceur de sorts ne peut pas porter d'armure métallique.

Renvoi de la douleur (ténèbres, spirituelle) : quand un monstre frappe un personnage sur qui ce sort est actif, il encaisse aussi des dégâts.

Paralysie (ténèbres, élémentaire) : empêche un monstre de se déplacer ou d'attaquer tant que le sort est actif (trois minutes par point de magie des ténèbres). Vous êtes libre d'attaquer la cible impuissante – les monstres paralysés ne peuvent pas riposter.

Guerrier fantôme (spirituelle, élémentaire) : appelle un expert en maniement des épées sous forme fantomatique. Quand le sort s'achève, le fantôme prend votre arme en paiement de ses services. Ce sort ne peut être lancé que sur des armes tranchantes à une main et non enchantées.

Poison (élémentaire, ténèbres) : la cible est éclaboussée d'un poison infligeant des dégâts immédiats et continus jusqu'à ce qu'il perde effet.

Nuage empoisonné (élémentaire, ténèbres) : un nuage toxique se forme devant le lanceur et s'éloigne lentement de votre groupe.

Absorption de pouvoir (spirituelle, lumière) : le lanceur de sorts utilise l'absorption de pouvoir pour ajouter des points de sort au décompte des points de dégâts d'un personnage. Le nombre de points de sort ainsi ajoutés influe sur les dégâts.

Purification (lumière, élémentaire) : purifie la force vitale de la cible, la libérant d'états liés au poison, aux épidémies, à la folie, à la peur, à la paralysie.

Régénération (lumière, élémentaire) : permet à la cible de guérir naturellement à un rythme plus rapide que la normale.

Résistance à la mort (lumière, élémentaire) : donne à la cible une résistance supplémentaire à la magie des ténèbres.

Résurrection (lumière, élémentaire) : ressuscite un personnage dont le corps a été détruit. Le rythme de récupération est très lent.

Vie partagée (spirituelle, lumière) : combine la force de vie de vos personnages et la redistribue aussi équitablement que possible. Les points sont distribués aux personnages sans qu'il soit jamais possible d'en avoir plus que son maximum personnel.

Buveur d'âme (ténèbres, spirituelle, élémentaire) : ce sort horrible aspire la vie de toutes les créatures en vue, amies ou ennemies. Le sort Buveur d'âme transfère ensuite cette vie aux membres de votre groupe comme Vie partagée.

Étincelles (élémentaire, lumière) : envoie de petites boules de feu qui rebondissent jusqu'à frapper quelqu'un ou se dissiper. Il est difficile de prévoir où elles vont atterrir, aussi vaut-il mieux utiliser ce sort dans une pièce pleine de petits monstres. Chaque étincelle inflige deux points de dégâts, plus un par point de magie élémentaire.

Déchirure magique (lumière, spirituelle) : ce sort dissipe la magie lancée sur les êtres vivants autour du groupe, dans un rayon dépendant de la maîtrise du magicien. Malheureusement, il ne supprime pas les pièges magiques des portes et des coffres non gardés.

Lumen (élémentaire, lumière) : dote le groupe d'une aura lumineuse qui lui est très utile dans l'obscurité.

Portail en ville (élémentaire, lumière) : en se liant aux propriétés magiques des anciens autels des grandes villes, un lanceur de sorts peut entrer en communication avec un autel. Il peut alors lui demander la faveur de le rapprocher, lui et son groupe. Un mage inexpérimenté ne peut s'adresser qu'à l'autel le plus proche. Les plus expérimentés, en revanche, peuvent choisir leur autel de prédilection. Il n'y a qu'une obligation : les autels ont été négligés et doivent être entretenus ou réparés pour être en état d'usage.

Transfusion (ténèbres, spirituelle) : les lanceurs de sorts transfèrent les états positifs ou négatifs à la cible. Ce sort peut être utilisé contre un membre du groupe ou un ennemi. Le lanceur doit être proche de sa cible.

Intimidation des morts-vivants (spirituelle, lumière) : utilise le pouvoir des dieux pour annuler la magie impie qui prolonge la vie des morts-vivants. Commence par provoquer la fuite des morts-vivants, mais à de hauts niveaux le sort peut infliger des dégâts. Ce sort ne fonctionne que sur les morts-vivants.

Œil du sorcier (lumière, spirituelle) : crée une sphère de vision qui permet au groupe de voir les monstres ou les trésors dans un large rayon. Ce qu'ils voient dépend du niveau de maîtrise du sort.

Blessure (ténèbres, spirituelle) : inflige des dégâts à une cible au combat au corps à corps.

Colère des insectes ! (élémentaire, spirituelle) : des nuées d'insectes attaquent la cible. La vitesse de récupération de la victime ralentit. À un niveau de maîtrise supérieur, la cible ne peut pas attaquer efficacement tant que le sort est actif.

MENUS ET ÉCRANS DU JEU

ÉCRAN AVENTURE

C'est la vue où tout se déroule ! Vous y affrontez des ennemis, explorez et voyez tout ce qui se produit dans la partie. C'est ça, le temps réel. Le temps s'écoule dans votre monde, que vous agissiez ou non. Pour vous déplacer, utilisez les touches directionnelles du clavier ou les touches W, S, A et D. Pour tourner la tête, déplacez votre souris.



Compas

Le compas vous aide à vous orienter ainsi qu'à indiquer un sort actif du groupe. La pierre précieuse associée au compas devient jaune quand des monstres se trouvent à proximité et rouge quand ils ont conscience de votre présence. Par ailleurs, vous pouvez y lire l'heure.

Portraits des personnages

Il ne peut pas y avoir plus de sept personnages dans le groupe en même temps. Les quatre premiers personnages sont les PJ et leur portrait se trouve sur le côté gauche de l'écran. Vous pouvez également avoir jusqu'à trois PNJ, qui peuvent rejoindre ou quitter le groupe. Leur portrait apparaît toujours sur la droite de l'écran Aventure.

Sur les quatre membres du groupe, un seul personnage est actif à la fois. Le portrait du personnage actif est en surbrillance. Vous pouvez passer d'un personnage à l'autre en appuyant sur la touche Tab ou sur la touche portant le numéro du personnage (la touche 1 mettra en relief le personnage en haut à gauche, etc.). Le personnage actif est important car ses compétences et ses capacités influent sur l'action. Il est donc capital de sélectionner le bon personnage avant d'effectuer une action. Si votre naine est experte en marchandage et que vous oubliez de la sélectionner avant de faire vos emplettes, cela pourrait vous coûter cher !

Note : vous pouvez aussi appuyer sur la touche E pour afficher un rappel de tous vos personnages sur un même écran (l'écran d'information rapide).

Santé, magie, états et effets des sorts

Autour de chaque portrait, une barre indique les points de vie du personnage (rouge) et ses points de sort (bleu). Si le personnage est affecté par un sort actif ou un piège, c'est indiqué sur son portrait ou dans l'écran obtenu en appuyant sur Z. À la droite du portrait, on trouve une jauge jaune indiquant la progression du personnage en points d'expérience.

Lumière de disponibilité

Une fois qu'un personnage a lancé un sort ou une attaque, il lui faut un petit instant de latence avant d'entreprendre une autre action. Ceci est indiqué par la lumière de disponibilité du personnage, qui se trouve dans le coin inférieur droit de son portrait. Elle passe au rouge pendant que le personnage récupère et au vert quand il est capable d'entreprendre une nouvelle action.

Texte des actions

Chaque fois que quelque chose arrive à un membre de votre groupe, ou qu'un personnage du groupe agit, une ligne de texte descriptif apparaît en bas de l'écran.

ÉCRANS D'INFORMATION DES PERSONNAGES

Vous pouvez appuyer sur la touche I ou cliquer sur n'importe quel portrait de votre groupe pour afficher les renseignements spécifiques au personnage. Appuyez sur Page préc. ou Page suiv. pour passer d'un onglet à l'autre. Vous pouvez également sélectionner l'un des quatre onglets situés à gauche des portraits pour passer d'une catégorie à l'autre. Sélectionnez un autre portrait ou appuyez sur Tab pour changer de personnage.

Niveau, classe, points d'expérience : juste au-dessus du nom du personnage, vous trouverez son niveau, sa classe et son total de points d'expérience. Chaque fois que le personnage est prêt à passer au niveau supérieur, le texte "X/X" passe de noir à vert.

Points de vie, points de sort : à droite du nom du personnage, vous trouverez ses points de vie (la croix rouge) et ses points de sort (la flasque). Quand un personnage tombe à 0 points de vie, il s'évanouit. Si ses points de vie atteignent un nombre négatif égal à son endurance, il meurt. Si les points de sort atteignent 0, le personnage doit se reposer ou utiliser un objet de son inventaire avant de pouvoir lancer de nouveaux sorts.

Classe d'armure (CA) : la CA du personnage est indiquée sur le bouclier, dans le coin supérieur gauche du corps du personnage. La CA est la statistique indiquant le degré de protection du personnage. Plus elle est élevée, plus il sera difficile de blesser le personnage.

Corps du personnage : chaque fois que vous voulez équiper votre personnage d'une armure, d'une arme ou d'objets, placez-les sur le corps du personnage.

Or : aux pieds du corps se trouve la quantité de pièces d'or que votre groupe possède actuellement sur lui.

Carte : sélectionnez cette icône située dans le coin inférieur droit pour ouvrir l'écran Carte.

Retour à la partie : quand vous êtes prêt à reprendre la partie, sélectionnez cette icône (une coche verte) dans le coin inférieur droit de l'écran, ou appuyez sur Échap.

Écran des statistiques (premier onglet)

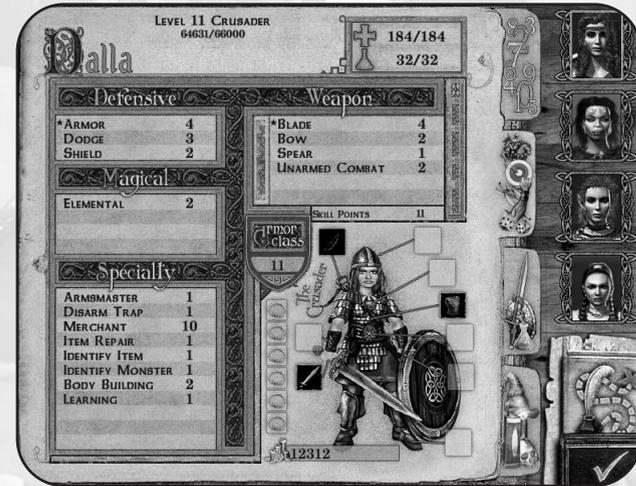


Statistiques : ce sont les statistiques de base du personnage. Elles peuvent être affectées par des sorts, des potions, des armes, des armures, etc. Les statistiques affectées par un objet porté apparaissent d'une autre couleur pour indiquer que cette statistique n'est pas permanente.

Statistiques d'attaque : les statistiques d'attaque et de dégâts au corps à corps représentent le score d'attaque et les dégâts que l'arme actuelle du personnage (épée, gourdin, lance ou mains nues) infligera à un ennemi. Les statistiques d'attaque et de dégâts à distance indiquent le score d'attaque et les dégâts infligés par l'arme de tir du personnage.

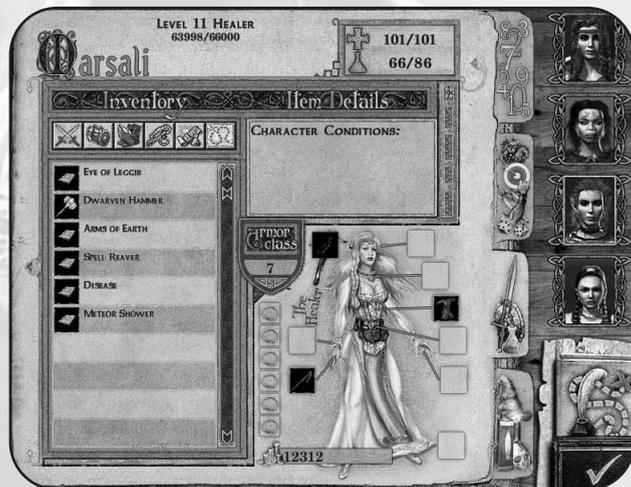
Résistance à la magie : c'est la liste des écoles de magie et la quantité de résistance du personnage contre chacune d'entre elles. Si une résistance à la magie est particulièrement élevée, le personnage a moins de chances d'être affecté par un sort de l'école correspondante.

Écran des compétences (deuxième onglet)



Cet écran présente les compétences du personnage et son niveau dans chacune d'entre elles. Les compétences sont réparties en quatre catégories : Défensif, Arme, Magique et Spécialité. Utilisez les points supplémentaires de la case Points de compétence pour améliorer certaines compétences. Pour utiliser les points de compétence, il suffit de cliquer sur la compétence à améliorer. N'oubliez pas que vous gagnez des points chaque fois qu'un personnage change de niveau.

Écran d'inventaire (troisième onglet)



Inventaire : il s'agit de la liste de tous les objets que le personnage porte sans les utiliser. Cliquez sur chacune des icônes situées au-dessus pour organiser l'inventaire en catégories (arme, armure, trésor, etc.). Pour équiper votre personnage d'un objet, double-cliquez dessus ou placez-le sur le corps du personnage.

Détails des objets : sélectionnez un objet de votre inventaire pour afficher les renseignements le concernant. Si l'objet n'est pas encore identifié, son nom sera brouillé et d'une couleur différente.

Sorts (quatrième onglet)

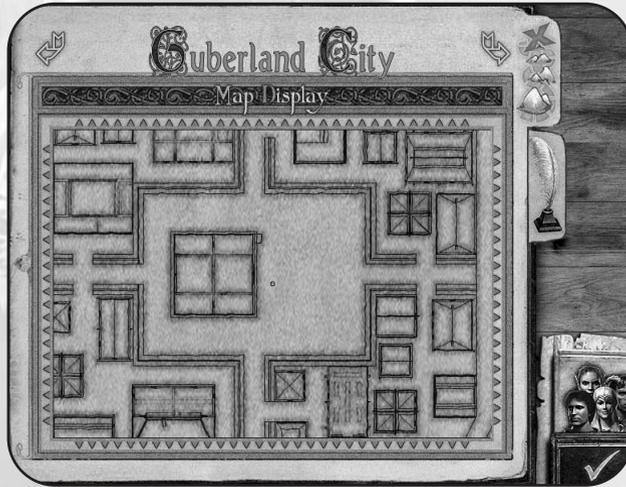


Cet écran n'est accessible que si le personnage est un lanceur de sorts.

Sorts du personnage : le livre de sorts du personnage, son grimoire. Tous les sorts qu'il a appris y apparaissent automatiquement. Comme pour l'écran d'inventaire, vous pouvez choisir d'afficher simplement les sorts d'une catégorie (sorts offensifs, défensifs et de soin). Utilisez les flèches gauche et droite situées au centre de l'écran pour feuilleter le livre.

Rapide, Sort rapide : le lanceur de sorts peut charger un sort en lancement rapide (clic droit de la souris) au combat. Pour déterminer le sort rapide, sélectionnez le sort dans le livre et cliquez sur le bouton Rapide. Le sort sélectionné est chargé quand son nom apparaît dans la fenêtre Sort rapide.

Écran de la carte



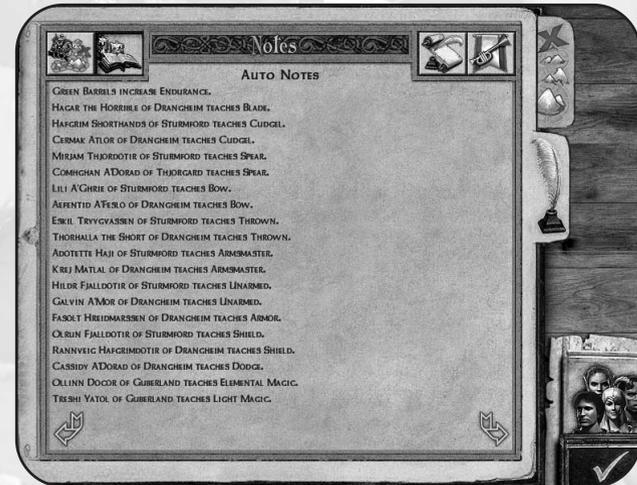
L'écran Carte apparaît quand vous appuyez sur la touche M ou sélectionnez le bouton Carte de l'écran Inventaire. Votre position est indiquée par un point rouge. Les cartes en extérieur sont orientées Nord-Sud, le Nord étant en bas.

Écran d'information du personnage : sélectionnez l'image de votre groupe dans le coin inférieur droit pour passer à l'écran d'information des personnages.

Retour à la partie : quand vous avez terminé, retournez à l'écran Aventure en cliquant ici ou en appuyant sur la touche Échap.

Onglet de l'écran Notes : sélectionnez cet onglet, situé en haut à droite de l'écran Carte pour passer à l'écran des notes.

Écran des notes



Cet écran s'affiche quand vous appuyez sur la touche N ou cliquez sur l'onglet de notes de l'écran Carte. Vous pourrez faire défiler de grandes quantités de texte grâce aux flèches ou aux touches Page préc. et Page suiv..

Quêtes : également disponible via la touche Q. C'est la liste des quêtes inachevées.

Auto-notes : chaque fois que vous recueillez des informations utiles sur un PNJ, ces notes sont saisies automatiquement. Il peut s'agir de renseignements intéressants pour le groupe, d'indices pour trouver des gens ou des objets, de conseils pour finir une quête, pour trouver une promotion, etc.

Journal : contient le résumé de l'histoire.

Récompenses : chaque fois qu'un personnage a été promu ou a effectué une action particulière, on le note ici.

Écran d'information du personnage : sélectionnez l'image de votre groupe dans le coin inférieur droit pour passer à l'écran d'information du personnage.

Retour à la partie : quand vous avez fini avec cet écran, retournez à l'écran Aventure en cliquant ici ou en appuyant sur la touche Échap.

Écran carte : sélectionnez cet onglet situé dans le coin supérieur droit des notes pour passer à l'écran Carte.

Écran de commerce



Cet écran s'affiche quand vous souhaitez acheter quelque chose et que vous avez sélectionné l'option correspondante, en parlant au marchand.

Nom du marchand : le nom du boutiquier apparaît au-dessus de la colonne de gauche.

Boutique : la colonne du marchand, aussi appelée "boutique", dresse l'inventaire de ce qu'il a à vendre. Vous pouvez également afficher les objets par catégorie en sélectionnant l'une des icônes de catégorie, en haut de la colonne (armes, armures, sorts, etc.). Pour plus de renseignements sur un objet, faites un clic droit dessus.

Portraits des personnages : au centre de l'écran, vous trouvez les membres de votre groupe. Sélectionnez chaque personnage séparément pour acheter ou vendre des objets pour lui. Astuce : si un personnage possède la compétence Marchandage, donnez-lui les objets que vous voulez vendre avant de commencer toute transaction.

Inventaire du personnage : la colonne de droite représente l'inventaire du personnage actif. Cela comprend tout ce qu'il ne porte pas sur lui.

Or du groupe : sous la barre de titre de l'inventaire, vous trouvez le total de pièces d'or du groupe.

Acheter, vendre : l'icône de poignée de mains située aux pieds de chaque colonne symbolise l'accord au sujet de la vente ou de l'achat de l'objet mis en surbrillance. Vous pouvez aussi double-cliquer sur un objet pour le vendre ou l'acheter automatiquement. N'oubliez pas que si vous appuyez sur Maj et S en même temps, vous vendez tout votre inventaire d'un coup.

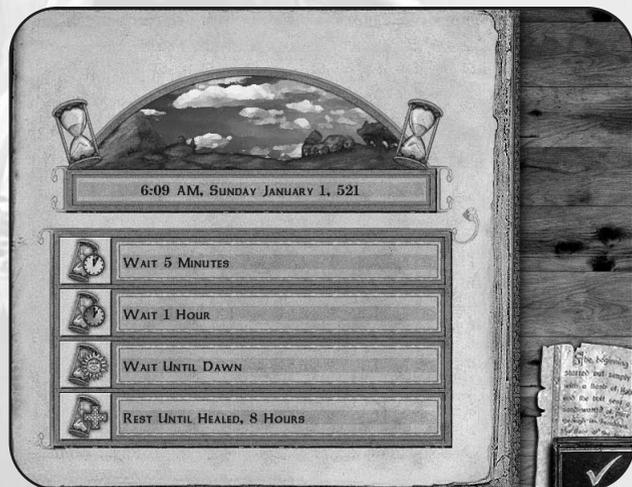
Prix d'achat, prix de vente : aux pieds des colonnes situées à côté de l'icône de la poignée de mains, il y a un total de pièces d'or. Dans la colonne Boutique, cela représente le prix que le marchand vous donnera pour un objet surligné dans l'inventaire du personnage. Sous l'inventaire du personnage, cela représente le prix à payer pour l'objet sélectionné dans la colonne Boutique.

Réparation : si vous le payez, vous pouvez demander au marchand de réparer un objet cassé. Cliquez ici pour passer à la négociation des réparations puis sur l'icône Voir les objets de l'inventaire pour connaître le prix du service.

Identification d'objets : vous pouvez aussi payer le marchand pour identifier un objet non identifié. Cliquez ici pour passer à la négociation de l'identification puis sur l'objet à identifier pour connaître le prix du service.

OK : quand vous avez fini, cliquez sur la coche verte pour quitter l'écran Boutique.

Écran de repos



Cet écran apparaît quand vous appuyez sur la touche R.

Le repos est primordial pour l'aventurier fatigué. Sans repos, les points de vie et les points de sort se régénèrent très lentement. Sélectionnez simplement l'une des durées de repos pour faire dormir votre groupe en conséquence. N'oubliez pas qu'en présence de créatures hostiles aux alentours, vous pourriez être attaqués.

Écran de sauvegarde/reprise

Cet écran est accessible par le menu principal.

Enregistrement auto : une sauvegarde automatique est effectuée quand votre groupe passe d'une région à l'autre (pendant le chargement).

Enregistrement rapide : vous pouvez réaliser une sauvegarde rapide du jeu à tout moment en appuyant sur F5. Vous pouvez aussi charger cette sauvegarde rapide en appuyant sur F9. Chaque fois que vous faites une sauvegarde rapide, vous écrasez la précédente.

Emplacement vide : ce sont les emplacements de sauvegarde où vous pouvez enregistrer votre partie. Saisissez simplement le nom de la sauvegarde dans l'emplacement vide et sélectionnez Enregistrer. À chaque sauvegarde, la date, l'heure et le lieu de la partie sont notés pour vous permettre de vous y retrouver.

Enregistrer, Charger, Effacer fichier : utilisez ces boutons pour sauvegarder ou charger une partie. Vous pouvez à tout moment sauvegarder une partie, que l'emplacement soit libre ou non. Si vous écrasez un emplacement, le programme vous demande de confirmer l'effacement. Vous pouvez changer le nom de la partie et appuyer à nouveau sur Enregistrer. Si vous choisissez une partie sauvegardée et sélectionnez Charger, vous retournez à l'endroit de la partie où vous vous étiez arrêté. Le bouton Effacer fichier supprime la sauvegarde sélectionnée de la liste (sauf pour les sauvegardes rapides et auto).

EXPLORATION

DÉPLACEMENT ET INTERACTION

Déplacement sur la terre ferme

La plupart du temps, votre groupe se déplace sur la terre ferme. Attention où vous mettez les pieds ! Les longues chutes, d'une falaise ou dans un puits, sont souvent très dommageables. Sauter avec de l'élan vous permet de passer des failles de faible envergure. Un déplacement prudent vous permet de gravir ou descendre des pentes raides.

Natation

Au début de votre aventure, vous devez vous mouiller un peu pour aller du point A au point B. Allez ! Sautez dans l'eau ! Ben oui, ça mouille ! Nagez comme vous vous déplacez sur la terre ferme : la souris pour naviguer, les flèches pour avancer, reculer ou aller sur le côté. Pour remonter à la surface afin de respirer, tournez la souris jusqu'à voir le ciel et gardez la touche Flèche Haut enfoncée. Vous pouvez rester sous l'eau pendant environ 15 secondes. Au-delà, vous étouffez et le groupe commence à perdre des points de vie. Pensez aussi que l'eau peut abriter autant de créatures hostiles que la terre et que vous serez handicapé par ce besoin d'air. Si vous devez nager, ne traînez pas !

Navires

Parfois, le bateau est le seul moyen de transport vous permettant de parvenir à destination. Les destinations changent chaque jour et à chaque port.

Repos

Le repos est très important pour l'aventurier fatigué. Sans lui les points de vie et les points de sort se régénèrent très lentement. Vous pouvez vous reposer le temps que vous voulez, de cinq minutes à toute une nuit (huit heures restent le minimum pour soigner votre groupe). Évidemment, plus vous vous reposez, plus votre groupe se sent bien. Attention ! Si vous restez trop longtemps sans vous reposer, les personnages vont s'épuiser et même risquer de devenir fous.

Prenez soin de laisser votre groupe se reposer au moins huit heures par jour, dans un endroit aussi sûr que possible. Les créatures errantes n'hésiteront pas à dévorer le groupe pendant son sommeil. D'ailleurs, les personnages le savent et refuseront de dresser le camp à proximité de créatures hostiles.

UTILISER LES OBJETS

Perdre un objet

Gardez les yeux ouverts pendant vos voyages ! Les aventuriers et voyageurs qui vous ont précédé ont parfois perdu des objets comme des bouts d'armure, des armes, de l'équipement ou des rouleaux ! Les ennemis vaincus abandonnent aussi tout ce qu'ils transportent, comme des potions, des rouleaux ou de l'or. Pour les ramasser, placez le curseur-cible sur l'objet et appuyez sur la barre Espace. Ils seront immédiatement ajoutés à l'inventaire du personnage actif.

Coffres, caisses et commodes

Vous rencontrerez aussi de plus gros objets comme des coffres au trésor, des caisses et des commodes qui peuvent être ouverts. Ils sont souvent piégés : mieux vaut laisser faire un personnage maîtrisant le désamorçage des pièges. Si le piège est amorcé, un personnage doué de perception pourra éviter une partie des dégâts, ainsi que ceux qui ont une chance élevée. Une fois l'objet ouvert, tout ce qu'il contient est à vous.

Boutons et interrupteurs

Où que vous alliez à Chedian, vous trouverez toujours des boutons, leviers, interrupteurs et autres mécanismes déclencheurs. Pour les activer, placez le curseur-cible dessus et appuyez sur la barre Espace.

PORTES

Entrées des donjons

Pour entrer dans une caverne, une forteresse, un donjon ou tout autre antre lugubre et macabre, passez par la porte. On vous demande de confirmer votre décision. Une réponse affirmative vous permet d'entrer, une réponse négative vous laisse à l'abri, dehors.

Portes intérieures

Un donjon ne serait pas un donjon sans porte grinçante placée stratégiquement pour gêner le passage, boucher la vue et cacher de dangereux ennemis. Si vous placez le curseur-cible sur la porte et appuyez sur la barre Espace, le personnage actif tente de l'ouvrir. Certaines portes étant verrouillées, vous devez trouver la clé ou le levier. D'autres nécessiteront peut-être de comprendre les mécanismes de la serrure.

Portes des villes

Les portes situées dans les villes ne présentent généralement aucun risque. Ce sont les entrées des boutiques, tavernes, maisons et autres édifices dans lesquels votre groupe peut pénétrer. Ouvrez la porte en plaçant le curseur-cible dessus et en appuyant sur la barre Espace. Si une porte est verrouillée, c'est sans doute parce que l'occupant veut être seul ou que la boutique est fermée. La compétence Perception aide à reconnaître les portes praticables en les surlignant de vert.

INTERACTION AVEC LES PNJ (PERSONNAGES NON JOUEURS)

Votre mission d'unification des peuples de Chedian vous amène à rencontrer bien des gens. Les temps étant durs, beaucoup sont méfiants, voire hostiles. D'autres sont toutefois cordiaux et prêts à vous aider. Certains se proposent même de défendre votre cause ! Les plus faciles à reconnaître sont les hostiles : ils vous attaquent dès qu'ils vous aperçoivent ! Nous y reviendrons dans la section sur le combat.

Parler

Des créatures ne semblent pas disposées à vous attaquer sur-le-champ ? Saisissez l'occasion pour leur parler ! Pour cela, approchez-vous, placez le curseur-cible sur elles et appuyez sur la barre Espace. Si elles sont disposées à parler, elles s'adressent au personnage actif. Cliquez sur une phrase pour afficher la réponse de la créature.

Être investi d'une quête

Certains PNJ ont des renseignements pour vous, d'autres vous proposent même une quête. Il s'agit d'actes héroïques, dont l'accomplissement vous rapporte souvent de l'or et/ou des points d'expérience. Normalement, une fois la quête achevée, vous retournez auprès de votre donneur d'ouvrage pour qu'il vous récompense. Cela n'étant pas toujours le cas, mieux vaut lire attentivement les instructions données pour chaque quête et discuter un peu.

Quêtes à promotion

Quête à promotion - Ce sont les quêtes que vous devez accomplir afin de promouvoir vos personnages vers leur classe suivante. Par exemple, pour qu'un guerrier de votre groupe devienne mercenaire, vous devrez entreprendre une quête simple : escorter la fille d'un fonctionnaire d'une cité à une autre ou débarrasser une forêt de ses brigands pour protéger la population, par exemple.

Quêtes secondaires

Ce sont de petites quêtes que vous entreprenez pour récolter de l'expérience et de l'argent.

Engager et congédier des PNJ

Dans vos voyages, vous rencontrerez des PNJ disposés à se battre à vos côtés. Vous pouvez les accepter, en fonction de leurs forces, de leurs faiblesses et de leur prix. Vous pouvez recruter jusqu'à trois PNJ.

Vous pouvez renvoyer un PNJ. Il suffit d'appuyer sur son numéro pour engager le dialogue, le 5 appelant logiquement le premier PNJ du groupe. Cliquez ensuite sur la phrase expliquant que vous n'avez plus besoin de lui.

VILLES

Les villes de Chedian sont un lieu regroupant des maisons, des boutiques, des services et des habitants. Elles permettent à vos personnages d'apprendre de nouvelles compétences, d'obtenir des quêtes, de s'entraîner et de se reposer. Le danger est partout à Chedian, mais les villes sont généralement tranquilles et l'on peut y dormir. De plus, ce sont de bonnes sources d'informations, de services et de marchandises. Pour parler aux occupants des maisons ou des boutiques, vous devez pénétrer dans l'édifice. Pour cela, approchez-vous et cliquez sur la porte.

BOUTIQUES

Quand vous entrez dans une boutique, engagez la conversation avec le boutiquier en appuyant sur la barre Espace. C'est généralement la personne se tenant derrière le comptoir. Priez-le de vous montrer ses marchandises. L'écran de la boutique apparaît. De là, vous pouvez acheter et vendre des objets et faire réparer ou identifier des objets.

Acheter des objets normaux ou spéciaux

Chaque boutique se spécialise dans une marchandise tout en proposant quelques objets standard. Les objets que vous pouvez acheter sont affichés à gauche de l'écran. Vous pouvez les afficher par catégorie grâce aux boutons qui se trouvent au-dessus de l'inventaire. Quand vous cliquez sur un objet situé à gauche, le marchand vous indique son prix. Si votre personnage actif possède la compétence Marchandage, votre groupe obtient un meilleur prix. Pour acheter, cliquez sur le bouton OK. La somme à déboursier est déduite de l'or de votre groupe. L'objet apparaît ensuite dans l'inventaire de votre personnage actif.

Afficher l'inventaire

Vous pouvez passer d'un personnage à l'autre en cliquant sur le portrait correspondant (au centre de l'écran de boutique) ou en appuyant sur une touche entre 1 et 4, en haut du clavier. L'inventaire du personnage actif est affiché à droite de l'écran.

Vendre

Pour vendre un objet, cliquez dessus. Le marchand vous propose un prix. Cliquez sur l'icône de poignée de mains et l'objet disparaît de votre inventaire. Son prix est automatiquement ajouté à l'or de votre groupe.

Réparer

Les objets brisés de votre inventaire sont signalés par un texte rouge. Pour connaître le prix de la réparation, cliquez sur le bouton Réparer (juste sous les portraits des personnages) puis sur l'objet. Si vous acceptez le prix, cliquez sur la poignée de mains et le marchand répare l'objet.

Identifier

Un objet non identifié est signalé par un texte vert brouillé. Pour connaître le prix de l'identification, cliquez sur le bouton Identification objets (sous le bouton de réparation) puis sur l'objet. Si vous acceptez le prix, cliquez sur la poignée de mains et le marchand identifie l'objet.

Apprendre des compétences

Vous pouvez apprendre des compétences en achetant des livres de connaissance dans une bibliothèque ou en les trouvant dans vos aventures.

Types de boutiques

Voici les types de boutiques que vous rencontrez :

Armurerie

C'est là que vous achetez épées, haches et autres armes (sauf les baguettes magiques).

Boutique d'armures

C'est là que vous achetez casques, armures, bottes et objets améliorant votre CA.

Boutique de magie

Répandue dans les petites villes et les villages, cette boutique vend quelques sorts mineurs de chaque école.

Banque

C'est là que vous pourrez entreposer l'or et les objets que vous ne voulez pas transporter. Ces objets seront disponibles dans toutes les banques une fois qu'une certaine quête aura été achevée. Quand votre groupe meurt, de l'or disparaît de sa bourse, mais pas de son compte.

Taverne

Vous pouvez aller y boire un coup, écouter les ragots, trouver une quête ou engager un PNJ. Ce sont souvent des lieux agités pendant la nuit.

Apothicaire

C'est là que vous pourrez acheter des potions, baguettes et autres objets magiques. Ce sont généralement des objets de bas niveau.

Temple

On y amène les personnages morts ou blessés pour les guérir (contre menue monnaie). Vous pouvez aussi donner de l'or au temple pour y être béni.

Épicerie

Installée dans les villages et les petites villes, cette boutique a un peu de tout. On y trouve des objets de niveau faible et parfois des livres de compétences.

Quais

C'est là que vous trouvez un navire pour vous conduire aux villes portuaires de Chedian.

Mairie

Vous pouvez aller y demander votre chemin si vous êtes perdu.

Bibliothèque

C'est là que vous achetez des livres de connaissance.

COMBAT

Le combat se déroule dans l'écran Aventure. Les personnages équipés d'arcs, d'armes de jet ou de baguettes magiques peuvent lancer des attaques à distance (au-delà de la portée du corps à corps). Les autres armes et les mains nues servent au combat rapproché. Pour que le personnage actif attaque une créature, placez le curseur-cible sur elle et cliquez. Les personnages ne peuvent pas lancer d'attaque à distance avec un arc si une créature se trouve juste devant le groupe.

Les lanceurs de sorts peuvent bien sûr utiliser leurs pouvoirs pendant le combat. Pour lancer le Sort rapide d'un personnage, visez et faites un clic droit. Si vous ne prenez pas pour cible une créature hostile, une créature proche sera automatiquement touchée. Vous pouvez aussi ouvrir le grimoire du personnage actif en appuyant sur B.

Clavier/Souris	Effet
Clic	Le personnage actif attaque des ennemis proches au corps à corps ou à distance.
Clic droit	Lancer le sort rapide ou utiliser une arme à distance, puis de corps à corps.
B	Ouvrir un grimoire
Entrée	Active le mode Tour par tour ou Temps réel.

TEMPS RÉEL CONTRE TOUR PAR TOUR

Le temps de jeu défile en continu, c'est-à-dire en temps réel. Chaque action des personnages, comme lancer un sort ou donner un coup d'épée, s'inscrit dans le temps. D'où l'utilité des lumières de disponibilité (voir écran Aventure), qui s'éteignent progressivement à mesure que les personnages récupèrent. Pendant qu'un personnage récupère, il ne peut rien faire. Ce n'est pas très long, mais au combat, cela peut avoir un effet très ennuyeux. Vos assaillants pourraient attaquer plus efficacement que le groupe parce qu'il vous faut du temps pour réfléchir, sélectionner un personnage et attaquer.

La touche Entrée permet de mettre le jeu en mode Tour par tour et, ultérieurement, de repasser en Temps réel. En mode Tour par tour, les combattants agissent l'un après l'autre et dans l'ordre, en fonction de leur vitesse et de leur récupération. Le combat est divisé en rounds de quelques secondes. Les personnages et créatures particulièrement rapides peuvent effectuer plusieurs actions dans le même round. Le jeu passe en pause avant le tour de chaque personnage pour que vous puissiez calmement exécuter ses actions. Appuyez sur la touche Tab pour sauter le tour d'un personnage.

À la fin de chaque round, l'action s'arrête et vous pouvez déplacer votre groupe sur une courte distance avec les flèches. Après cela, les créatures se déplacent et le round suivant commence. Attaquez ou appuyez sur Tab pour sauter le tour de ce personnage.

Quand vous êtes en mode Tour par tour, une main apparaît dans le coin inférieur droit de l'écran. L'icône change pour traduire les différentes phases du round.

DÉGÂTS

Vos personnages encaissent plusieurs types de dégâts tels que le combat, les effets des sorts, les pièges et les chutes. Ils peuvent également être affectés par d'autres états comme la fatigue ou la faiblesse. Ces effets peuvent être annulés par des sorts de guérison ou dans un temple, contre de l'argent.

Blessures physiques : les coups, les explosions, les chutes et les sorts les plus offensifs blessent les personnages en leur ôtant des points de vie. Les dégâts physiques peuvent être guéris par des sorts curatifs, des potions ou le repos, tout simplement.

Inconscience/mort : si les points de vie d'un personnage tombent à 0 ou en-deçà, il s'évanouit ou meurt. Les personnages inconscients sont incapables d'agir tant que leur niveau de vie n'est pas revenu dans le positif. Le repos et la guérison raniment les personnages inconscients. Quant à la mort, elle survient quand le niveau de vie d'un personnage est trop faible. Les personnages morts ne peuvent être ressuscités qu'avec le sort Résurrection par l'intervention, rémunérée, du guérisseur d'un temple.

Faiblesse : les personnages s'affaiblissent quand ils sont fatigués ou affamés. Cet effet peut également être causé par des attaques ou des sorts. Les personnages faibles ont manquant de points de vie et sont peu capables d'agir. La faiblesse peut être guérie par le repos ou par le sort Purification.

Poison/épidémie : causés par des pièges, des sorts ou des attaques, ils sont très proches. Ils réduisent progressivement les attributs du personnage, son efficacité au combat et ses points de vie. Seuls le sort Purification ou une potion administrée dans un temple peuvent en venir à bout.

Folie/peur : certaines attaques peuvent effrayer terriblement un personnage, jusqu'à le rendre fou. Ces deux états affectent les attributs et peuvent être soignés dans des temples ou à l'aide du sort Purification.

Maudit : certains sorts peuvent maudire le personnage. Leurs actions échouent dans 50 % des cas. Le sort Purification annule cet état.

Paralysie : les personnages sont figés. Si cela se produit, ils ne peuvent plus agir. Cet état peut être annulé par le sort Purification.

EXPÉRIENCE ET PROGRESSION

POINTS D'EXPÉRIENCE ET NIVEAUX

À mesure que le jeu progresse, vos personnages gagnent des points de sort et des points de vie. Ils maîtrisent mieux leurs compétences grâce à leur progression. Les personnages gagnent des points d'expérience pour avoir surmonté les épreuves, notamment pour avoir tué des ennemis ou accompli des quêtes. Quand vos personnages accumulent assez de points d'expérience, ils peuvent s'entraîner dans un centre d'entraînement pour passer au niveau supérieur. Le niveau et les points d'expérience des personnages sont affichés sur son écran de statistiques. Si le personnage est prêt à changer de niveau, son XP est d'une couleur différente et la jauge d'expérience, située à droite de son portrait, est pleine. Un personnage doit avoir $(XP \text{ du niveau actuel}) + (\text{niveau actuel} \times 1000)$ points d'expérience pour passer au niveau suivant. Par exemple, un personnage doit avoir les 3000 points d'expérience du niveau 3 et 3000 autres points pour passer au niveau 4.

Un personnage qui peut changer de niveau doit s'entraîner dans un centre d'entraînement. On en trouve dans toutes les villes de Chedian. Le service est payant. Les centres ont en outre une limite à l'entraînement qu'ils peuvent fournir à un personnage.

Quand un personnage passe au niveau supérieur, il augmente parallèlement ses points de vie et ses points de sort. L'augmentation exacte dépend de la classe du personnage, de son rang et de ses attributs. Aux premiers niveaux (1 à 9), les personnages reçoivent cinq points de compétence à dépenser pour augmenter leurs compétences. Ce nombre augmente d'un point par tranche de cinq niveaux supérieurs (six points aux niveaux 10 à 19, sept aux niveaux 20 à 29).

HIÉRARCHIE DES CLASSES

Le groupe peut se voir confier des quêtes spéciales appelées "quêtes à promotion". Certaines personnes ont le pouvoir de donner un rang de classe à des personnages d'une classe particulière. Avant cela, ils demandent au groupe de prouver sa valeur en accomplissant une quête à promotion. Ce nouveau rang augmente le nombre de points de sort et de points de vie que le personnage reçoit à chaque niveau. Il lui permet aussi d'apprendre de nouvelles compétences et de faire passer les anciens à des niveaux supérieurs.

SYSTÈME DE MAGIE

ROULEAUX ET BAGUETTES

Les sorts peuvent être lancés avec des rouleaux et des baguettes. Chaque rouleau porte un seul sort et ne peut être utilisé qu'une seule fois. Pour lancer le sort d'un rouleau, double-cliquez dessus ou prenez-le dans un inventaire et placez-le sur le corps du personnage. Les baguettes portent plusieurs charges du sort. Un personnage doit prendre une baguette en main pour l'utiliser. Chaque fois qu'il attaque avec une baguette, le personnage utilise une charge. Quand une baguette est épuisée, elle disparaît. L'utilisation des rouleaux et baguettes ne nécessite aucune compétence.

POTIONS

Les personnages peuvent boire des potions afin d'en tirer divers avantages. Les potions peuvent être achetées, trouvées ou créées. Pour qu'un personnage absorbe une potion, prenez-la dans son inventaire et placez-la sur le corps du personnage ou sur son portrait. Si elle est identifiée, un clic droit sur la potion affiche des informations sur ses effets.

SUPPORT TECHNIQUE

RÉSOLUTION DES PROBLÈMES

Pour les conseils de résolution de problèmes généraux, veuillez consulter le fichier Readme.txt sur le CD-ROM ou dans le menu Démarrer quand vous aurez installé le jeu.



Pour en savoir plus sur ce jeu et sur les autres titres de 3DO, allez à www.3doeurope.com!

NOTES

THE 3DO EUROPE LTD GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

3DO Europe Ltd. ("3DO") garantit à l'acheteur d'origine de ce logiciel 3DO que le support physique sur lequel le programme informatique a été enregistré ne contiendra aucun vice matériel ou de fabrication pendant quatre-vingt-dix (90) jours à partir de la date d'achat, dans le cadre de l'utilisation normale recommandée. Le logiciel 3DO enregistré sur ce support est fourni "en l'état", sans garantie expresse ou implicite d'aucune sorte, et 3DO ne pourra pas être tenu responsable en cas de pertes ou de dommages éventuels résultant de l'utilisation ou de l'inaptitude à utiliser ce logiciel 3DO. L'entière responsabilité de 3DO et le seul recours de l'acheteur d'origine en cas de manquement à toute garantie expresse ou implicite seront limités, au choix de 3DO, soit à remplacer, soit à réparer gratuitement tout support défectueux à condition que le logiciel 3DO concerné soit restitué dans son état d'origine à l'endroit où il a été acheté pendant la période de garantie de 90 jours, avec une copie d'un reçu daté ou une autre preuve d'achat. La garantie mentionnée ci-dessus n'est pas applicable et sera considérée comme nulle si tout défaut de ce logiciel 3DO survient suite à un accident, une négligence, une utilisation déraisonnable ou abusive, ou à toute autre cause sans rapport avec des vices matériels ou de fabrication.

LA GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS VIENT REMPLACER EXPRESSEMENT TOUTE AUTRE GARANTIE, ET 3DO NE SERA PAS TENU DE RESPECTER TOUTE AUTRE DECLARATION OU RECLAMATION DE QUELQUE NATURE QU'ELLE SOIT. TOUTES LES GARANTIES IMPLICITES QUI NE PEUVENT PAS ETRE EFFECTIVEMENT EXCLUES, Y COMPRIS, MAIS DE FACON NON EXCLUSIVE, TOUTE GARANTIE IMPLICITE DE QUALITE, D'ADEQUATION A UN USAGE PARTICULIER ET/OU D'ABSENCE DE CONTREFACON, SONT LIMITEES A LA PERIODE DE 90 JOURS MENTIONNEE CI-DESSUS. 3DO NE POURRA EN AUCUN CAS ETRE TENU RESPONSABLE EN CAS DE DOMMAGES ACCIDENTELS, CONSECUTIFS, PARTICULIERS ET/OU AUTRES DOMMAGES DE QUELQUE SORTE OU DE QUELQUE NATURE QUE CE SOIT RESULTANT DE L'ACHAT, DE LA POSSESSION, DE L'UTILISATION OU DE L'INAPTITUDE A UTILISER CE LOGICIEL 3DO. LA GARANTIE MENTIONNEE CI-DESSUS VOUS ACCORDE DES DROITS JURIDIQUES SPECIFIQUES ET VOUS POUVEZ BENEFICIER D'AUTRES DROITS QUI VARIENT D'UNE JURISDICTION A L'AUTRE.

Ce logiciel 3DO, la documentation qui l'accompagne et tout autre document associé sont protégés par les lois et les conventions internationales relatives aux droits d'auteur en vigueur au Royaume-Uni et dans d'autres pays, ainsi que par d'autres lois et conventions internationales sur la propriété intellectuelle. Toute reproduction, traduction, modification, stockage sur un système d'archivage, location, leasing, prêt, diffusion, transmission et/ou utilisation publique constitue une violation des lois en vigueur et est strictement interdite sans avoir obtenu au préalable la permission écrite de 3DO Europe Ltd. ou de sa maison mère, The 3DO Company. Tous droits réservés.

3DO a fait tout son possible pour que le manuel destiné à l'utilisateur final et les documents promotionnels relatifs à ce logiciel 3DO correspondent précisément au logiciel. Cependant, en raison des améliorations et des mises à jour constantes apportées aux produits 3DO, 3DO ne peut pas garantir l'exactitude des documents imprimés après leur date de publication. 3DO exclut toute responsabilité, qu'elle soit délictuelle, contractuelle ou autre, en cas de pertes et/ou dommages résultant d'inexactitudes ou d'informations contenues dans le manuel et/ou les documents promotionnels, y compris, mais de façon non exclusive, toute perte ou dommage résultant de modifications, erreurs ou omissions concernant ces éléments.