

# Might & Magic V

New World Computing Inc, 1993.

Première édition.

Ce manuel et le logiciel ci-joint sont protégés par les lois sur les droits d'auteurs. Tous droits réservés. Ce manuel ne peut être copié, reproduit, traduit ou transféré, même en partie et sous quelque forme que ce soit, sans l'autorisation écrite préalable de New World Computing Inc. Toutefois, des parties du programme accompagnant ce livret peuvent être copiées par l'acheteur uniquement, pour en faciliter l'utilisation.

Conception et Direction

Jon Van Caneghem

Programmation

Mark Caldwell

Dave Hathaway

Programmeur du son

Mike Heilemann

Techniciens graphiques

Jonathan P. Gwyn

Bonnie Long-Hemsath

Julia Ulano

Ricardo Barrera

Musique

TimTully

Technical / Creative Writing

Paul Rattner

Debbie Van Caneghem

Jon Van Caneghem

Production

Richard Espy

Scott McDaniel

Illustrations du manuel

Jonathan P. Gwyn

Mike Winterbauer

Garantie

New World Computing Inc. ne couvre aucune autre garantie, directe ou implicite, concernant ce manuel et le logiciel décrit dans ce manuel, sa qualité, sa performance, sa commercialisation ou son adaptation pour quelque but que ce soit. New World Computing Inc. ne pourra en aucun cas être tenu responsable en cas de perte ou de dommage, que ce soit direct ou indirect ( y compris mais sans être limités à une interruption de service, une perte de clientèle et à des profits anticipés ou des dommages consécutifs) résultant de l'utilisation ou du fonctionnement de ce produit. (Certains pays n'autorisent pas ces réserves, elles peuvent donc ne pas vous concerner).

Support technique : (16) 99.08.90.77

## Table des matières

<b>INTRODUCTION : JOURNAL DU PHARAON DRAGON.....</b>	<b>3</b>
<b>GUIDE D'APPRENTISSAGE DES JEUX DE RÔLE SUR ORDINATEUR.....</b>	<b>4</b>
CRÉER VOS PERSONNAGES.....	5
CLASSES ET RACES DES PERSONNAGES.....	7
<b>PASSER EN REVUE ET ASSEMBLER VOTRE GROUPE.....</b>	<b>9</b>
<b>AVENTURE.....</b>	<b>10</b>
PANNEAU DE CONTRÔLE.....	11
ÉCRAN DU PERSONNAGE.....	12
QUÊTES, OBJETS ET NOTES.....	13
ÉCRAN D'INVENTAIRE.....	13
COMPÉTENCES SECONDAIRES.....	13
<b>COMBAT.....</b>	<b>14</b>
<b>SORTS.....</b>	<b>15</b>
SORTS DE CLERC.....	16
SORTS DE SORCIER.....	20
<b>LA LÉGENDE DE L'UNIFICATION.....</b>	<b>25</b>
<b>LE MONDE DE XEEN.....</b>	<b>25</b>
<b>LIEUX IMPORTANTS.....</b>	<b>26</b>

## Introduction : Journal du Pharaon Dragon

Journal de bord : 3/3/850

La nuit dernière, deux météores atterrirent sur Darkside en l'espace de quelques secondes. A en juger par leur trajectoire, ils devaient avoir atterri près du volcan. J'envoyai Wolrow sur le site de l'impact pour en savoir plus. L'heure de la Prophétie approchait, et je sentais que ces météores étaient de bonne augure.

Journal de bord : 4/3/850

Tout semble aller pour le mieux. Les préparations initiales pour la Prophétie ont été parfaites, et j'attends anxieusement la réponse de la Reine Kalindra à ma requête pour son aide dans la Cérémonie de la Prophétie finale.

Journal de bord : 5/3/850

J'ai lancé un appel afin de recruter des volontaires pour faciliter les dernières étapes de la Prophétie. Les réponses ne devraient pas tarder à arriver. La réussite de la Prophétie est si proche que je peux presque la toucher.

Journal de bord : 6/3/850

Le retour de Wolrow était attendu pour aujourd'hui, mais nous n'avons toujours aucune nouvelle de lui. Il s'est probablement accordé quelques heures supplémentaires afin d'étudier le phénomène des météores. Je n'ai toujours pas reçu non plus de réponse de la part de la Reine Kalindra ou de volontaires.

Journal de bord : 7/3/850

Quatre jours se sont écoulés depuis la dernière fois où j'ai vu Wolrow. Il devrait déjà être de retour, et je crains donc pour sa vie. J'enverrai une équipe à sa recherche s'il n'est pas de retour d'ici deux jours. J'ai eu des réponses positives de plusieurs volontaires à propos de la Prophétie, et ils ont tous indiqué qu'ils atteindraient la pyramide royale dans quelques jours.

Journal de bord : 8/3/850

Des lettres de volontaires continuent à affluer. Ces réponses sont plus que gratifiantes. Tous les présages continuent à confirmer la future réussite de la Prophétie.

Journal de bord : 9/3/850

Wolrow n'est toujours pas là. J'ai donc envoyé aujourd'hui une équipe à sa recherche. Les volontaires ont commencé à arriver, et je les ai envoyés à leur poste. La Reine Kalindra a consenti à participer à la Cérémonie, et a indiqué qu'elle emmènerait un mystérieux mais charmant invité du nom d'Alamar. Elle a ajouté que l'émissaire de l'autre partie du monde n'était pas encore arrivé.

Journal de bord : 10/3/850

Aujourd'hui, mon étude des présages a montré une baisse de confiance dans la réalisation de la Prophétie. Quelque chose ne tourne pas rond mais je ne parviens pas à lire suffisamment clairement les signes pour savoir de quoi il s'agit. Je suis vraiment inquiet à propos de Wolrow, et j'espère que l'équipe partie à sa recherche va le trouver rapidement.

Journal de bord : 1/4/850

La confiance a perdu 3% de plus ce matin, mais a retrouvé dans l'après-midi son niveau précédent. Il y a comme un facteur déstabilisant désormais dans l'équation, et même une légère baisse dans la confiance me rend extrêmement nerveux. Les volontaires ont cessé d'arriver and j'ai envoyé le dernier aujourd'hui à son poste. Il ne reste plus à la Reine qu'à accomplir sa tâche, et à l'émissaire qu'à arriver au bon moment.

Journal de bord : 2/4/850

L'équipe de recherche est revenue avec de mauvaises nouvelles. Ils ont déclaré qu'il leur fut impossible d'approcher la zone d'impact du météore car une armée rebelle avait installé son camp juste devant. Une armée rebelle!? Dirigée par qui? Qui oserait défier mon autorité ou retenir prisonnier mes serviteurs? Et

comme si ces mauvaises nouvelles ne suffisaient pas, la confiance est tombée à 74%, et la Reine n'a pas confirmé qu'elle était prête pour la Cérémonie. Or, le premier jour pour le début de la Cérémonie est demain.

Journal de bord : 3/4/850

Aujourd'hui est le premier jour pour accomplir la Prophétie. Je n'ai pas de nouvelle de la Reine. Des éclaireurs rapportent que l'armée rebelle est non seulement en train de grossir en nombre mais qu'en plus, elle se dirige actuellement vers la pyramide royale. La confiance est retombée à 40% et continue à chuter d'heure en heure. J'ai envoyé un message à mes alliés leur faisant part de la situation et leur demandant de rassembler leurs armées afin de me venir en aide. Ma queue fouette l'air tant je suis nerveux.

Journal de bord : 4/4/850

Tout est perdu ! J'ai tenté à plusieurs reprises de contacter la Reine à l'aide de ma magie mais elle ne m'a pas répondu. Les Orcs m'envoyèrent un message stipulant qu'ils étaient engagés dans des cérémonies religieuses et qu'il leur était, malheureusement, impossible de me venir en aide au moment présent. Les Ogres refusèrent tout simplement. Je n'avais pas de nouvelle concernant mes autres alliés. Les éclaireurs prévoyaient l'arrivée de l'armée rebelle pour le lendemain. Et puisque la confiance est tombée à 20% aujourd'hui, j'ai décidé de lancer un nouvel appel à des volontaires. Les rapports indiquaient par ailleurs la construction soudaine d'un donjon sur The Isle of Lost Souls, et d'un château aux alentours de la zone d'impact des météores.

Journal de bord : 5/4/850

L'armée rebelle a assiégé la pyramide aujourd'hui. Je peux d'ailleurs voir de ma fenêtre que certains membres de l'armée sont mes anciens alliés. De nouveaux refus d'aide sont arrivés de la part des Sprites et des Gremlins. Un émissaire appartenant à l'armée rebelle est venu me demander de me rendre à son maître Alamar. J'ai bien sûr refusé. Il ne peut pas avoir la clé de la pyramide. La confiance est tombée à 6%.

Journal de bord : 6/7/850

Alamar détient la clé. Il a dû la prendre à la Reine Kalindra. Son armée est entrée dans la pyramide et a combattu mes forces toute la journée. Le premier niveau est désormais en leur possession et mes forces semblent incapables de défendre le reste de la pyramide. Ellinger, le conseiller de la Reine, raconte que le château de Kalindra a été déplacé hors de phase et qu'il est impossible d'y pénétrer. Il a même ajouté que les Humains, les Elfes, les nains (dwarves) ainsi que les Gnomes ont été enfermés dans une petite partie de Castlevia Town.

Journal de bord : 7/4/850

J'ai donné l'ordre à mes forces de se rendre pour préserver leur vie. J'ai scellé le dernier niveau de la pyramide afin d'empêcher toute entrée, et je suis sûr que cela va marcher. Malheureusement, je suis désormais sans pouvoir virtuel, et tant que l'armée ne pourra pénétrer ici, je ne pourrai sortir. Ellinger m'informe qu'il a de son côté pris les mêmes précautions afin d'assurer sa sécurité dans la tour de Castlevia. La confiance est tombée à 1%.

Journal de bord : 7/5/850

Rien n'a changé depuis un mois. L'armée d'Alamar est incapable de franchir le dernier scellé. Chaque jour, son émissaire exige que je me rende et je me demande combien de temps cela va durer. Pour rajouter à mon angoisse, Alamar m'a avoué qu'il avait capturé l'émissaire appartenant à l'autre partie du monde (le Prince Roland), et qu'il avait envoyé son propre ambassadeur ici. Alamar semble désormais avoir pris fermement le pouvoir de Darkside, mais j'ai l'impression qu'il ne va pas gouverner correctement. Il doit bien exister une solution pour changer les événements. J'essaierai de contacter la Reine demain.

## **Guide d'apprentissage des jeux de rôle sur ordinateur**

Félicitations pour avoir acheté Darkside of Xeen ! Reportez-vous à la notice explicative afin de pouvoir installer votre jeu correctement. Lorsque vous commencerez, il vous sera proposé deux options : un mode Warrior et un mode Adventure. Si vous choisissez cette dernière option, le jeu comportera moins de combats intenses. Une fois que votre choix sera arrêté, il vous sera alors impossible de changer d'option jusqu'à ce que vous débutiez une nouvelle partie.

Si vous êtes débutant dans les jeux de rôle sur ordinateur, nous vous conseillons de lire le reste de ce chapitre avant d'entamer le jeu. Mais si vous ne pouvez vraiment pas attendre plus longtemps, plongez alors aussitôt dans le jeu en vous aidant tout le long des indications.

Dans « Might & Magic : Darkside of Xeen », vous (le joueur) serez représenté par six personnages différents. Vous débuterez le jeu avec un groupe de personnages déjà créé juste à l'extérieur de la Taverne. La Taverne est le lieu où vous vous rendez lorsque vous voudrez organiser à nouveau votre partie, créer de nouveaux personnages, obtenir des conseils et acheter de la nourriture. Si vous désirez créer vos propres personnages, rendez-vous donc à la Taverne. Vous y trouverez à l'intérieur un escalier qui mène au bureau d'enregistrement ( Tavern check-in). Celui-ci vous dira quels sont vos différents choix possibles une fois votre enregistrement fait. Si vous souhaitez plus de renseignements concernant l'utilisation de la Taverne ou la création des personnages, reportez-vous au chapitre Création des personnages.

Chaque personnage se verra attribuer un nom, une profession et des points représentant ses capacités, telles que sa force et son intelligence. Les points les plus importants pour tous les personnages sont sans doute les points de vie (Hit points). Ceux-ci représentent la quantité de dommages qu'un personnage peut supporter avant de perdre connaissance. Si le personnage est touché alors même qu'il est inconscient, il meurt. Or, un personnage peut débuter le jeu avec des points de vie allant de 5 à 100 environ. Sachant qu'un coup d'épée reçu fera perdre en moyenne 6 points, un personnage faible peut mourir après un ou deux coups seulement.

Le chiffre suivant le plus important est celui qui indique le niveau d'expérience de votre personnage. En effet, lorsque vous jouez, vos personnages acquièrent des points d'expérience en tuant des monstres ou en effectuant des quêtes. Quand vous posséderez suffisamment de points, vous aurez le droit de passer au niveau supérieur. Et lorsque votre niveau augmente, vos points de vie et votre aptitude au combat augmentent également.

Entre deux aventures dans des lieux sauvages, vous aurez aussi la liberté d'explorer les zones civilisées de Darkside. Il existe de nombreux endroits différents à visiter, mais les lieux que vous fréquenterez le plus sont les villes.

Dans les villes, vous trouverez des magasins dans lesquels vous pourrez acheter du meilleur matériel, apprendre des formules magiques et même vous soigner en cas de blessure.

Pour un joueur débutant, les jeux de rôle sur ordinateur peuvent paraître un peu confus de prime abord. Nous avons fait de notre mieux afin d'être sûr que Darkside of Xeen puisse se jouer et se comprendre facilement. Une fois que vous vous serez familiarisé avec le jeu, nous sommes certains que vous vous amuserez beaucoup !

## ***Créer vos personnages***

Darkside of Xeen vous propose au début du jeu un groupe de six personnages déjà créé. Ces personnages possèdent tout l'équipement et toutes les compétences nécessaires pour commencer le jeu, et sont tous « prêts à l'emploi » si vous ne désirez pas créer vos propres personnages. Créer un personnage est très facile. A chaque fois que vous souhaitez en créer un, il vous suffira de vous rendre à la Taverne et de l'enregistrer. Une fois enregistré, sélectionnez (C)réer un personnage pour aller dans la fenêtre de création de personnages. Cette fenêtre représente l'endroit où vous allez créer vos personnages. Il y a sept chiffres différents dans une colonne située à côté de lettres

mystérieuses. Ces lettres sont en fait les caractéristiques de votre personnage, et voici ce à quoi elles correspondent :

**Mgt : Might (Puissance)** est une des caractéristiques principales des Knights ( Chevaliers) et des Paladins. Might influe sur les dommages que votre personnage cause lorsque vous frappez un monstre. Might est également utilisé pour enfoncer des portes et soulever ou détruire certains objets.

**Int : Intellect ( Intelligence)** est une des caractéristiques principales des Archers, des Sorciers, des Druides et des Rangers. Cette caractéristique aide à déterminer combien de points de sorts votre personnage aura s'il appartient à l'une de ces classes.

**Per : Personality ( Charisme)** est une caractéristique importante chez les Clercs, les Druides, les Rangers et les Paladins. Cette caractéristique détermine combien de points de sort votre personnage possède s'il fait partie d'une de ces classes.

**End : L'Endurance** est très élevée chez les Paladins, les Barbares ainsi que chez les Rangers. Elle détermine combien de points de vie votre personnage possède.

**Spd : Speed ( Rapidité)** est une des caractéristiques principales des Ninjas et des Rangers. Tout le monde, y compris les monstres, a son taux de rapidité. Celui qui a le plus élevé débutera le combat.

**Acy : Accuracy (Précision)** est très élevée chez les Archers et les Ninjas. Elle détermine si votre attaque réussit ou pas lorsque vous touchez un monstre ou lorsque vous lancez un sort.

**Lck : Luck (Chance)** est une des caractéristiques essentielles des Robbers (Voleurs). Elle améliore vos chances de survie face à un mauvais sort ou augmente vos chances d'éviter un piège.

Vous verrez dans le coin gauche en bas de l'écran un portrait de votre personnage. Si vous désirez un portrait différent, utilisez les flèches HAUT / BAS pour le changer. Le portrait que vous choisirez déterminera la race et le sexe de votre personnage.

A droite des nombres se situe une liste des dix classes de personnages. Si la ou les caractéristiques essentielles pour une des classes sont suffisamment élevées, cette classe sera éclairée. Ceci signifiera que vous pourrez choisir cette classe si vous le désirez.

Si la classe que vous voulez n'est pas éclairée, vous pouvez soit recréer le personnage, soit déplacer les valeurs des différentes caractéristiques jusqu'à ce que vous ayez la classe que vous voulez.. Pour recréer, tapez R ou cliquez sur l'icône Reroll. Pour échanger les valeurs des caractéristiques, taper les premières lettres des caractéristiques que vous souhaitez échanger ou cliquez sur leur icône.

Une fois satisfait de ces valeurs et des classes éclairées, utilisez les flèches GAUCHE / DROIT et appuyez sur la touche ENTRER ou cliquez sur la classe que vous avez choisi. Cliquez maintenant sur l'icône Create ou pressez la touche C de votre clavier. L'ordinateur vous demandera maintenant le nom de votre personnage. Appuyez sur la barre d'espace si vous ne voulez pas créer ce personnage, autrement il est créé et tapez son nom. C'est tout ce qu'il y a à faire pour créer un personnage.

**Character Portrait (Portrait du Personnage):** Montre le portrait du personnage, sa race, son sexe et sa classe. Les deux touches fléchées font défiler la liste des portraits disponibles.

**Character Statistics ( Caractéristiques du Personnage):** Expose les caractéristiques. Pour les changer, pressez R ou cliquez sur l'icône Roll. Pour échanger les valeurs des caractéristiques, sélectionnez les icônes des valeurs que vous voulez inverser.

**Character Classes (Classe du Personnage):** Expose les dix classes de personnages. Si vos valeurs dans certaines caractéristiques permettent à votre personnage d'appartenir à une certaine classe, celle-ci s'illuminera.

Skills List ( Liste des Compétences): Expose la liste des compétences dont ce personnage disposera si vous le créez.

## **Classes et Races des personnages**

Tous les personnages ont une classe et une race. Voici une explication des dix classes:

**Knight (Chevalier):** Caractéristique principale (15 ou plus): Puissance

Le Chevalier est le meilleur guerrier du jeu. Capable d'utiliser tous les types d'armes et d'armures, le Chevalier causera plus de dommages qu'aucun autre personnage. Les Chevaliers débutent avec la compétence Arms Master ( Maître d'Armes) et bénéficient de plus de points de vie que les autres classes en dehors des Barbares. Le Chevalier ne peut lancer de sort.

**Paladin (Paladin):** Caractéristiques principales (13 ou plus): Puissance, Personnalité, Endurance

Le Paladin est un bon guerrier, mais pas aussi bon que le Chevalier. Le Paladin peut utiliser tous les types d'armes et d'armures, mais ses points de vie tendent à être plus faibles que ceux du Chevalier. Le Paladin commence avec la compétence Crusader (Champion) et la capacité à lancer des sorts de Clerc.

**Archer (Archer):** Caractéristiques principales (13 ou plus): Intelligence, Précision

L'Archer est un aussi bon guerrier que le Paladin. L'Archer commence avec la capacité de lancer des sorts de Sorcier, mais ne peut pas porter d'armure plus lourde que les cottes de mailles ou de bouclier. L'Archer commence sans capacité secondaire.

**Cleric (Clerc):** Caractéristique principale (13 ou plus): Charisme

Le Clerc est un assez bon guerrier, mais n'a pas l'autorisation d'utiliser les armes tranchantes et les projectiles. Par contre, le Clerc peut porter une armure d'écailles ou plus légère et possède deux fois plus de points de sort que le Paladin pour lancer des sorts de Clerc. Le Clerc commence sans capacité secondaire.

**Sorcerer (Sorcier):** Caractéristique principale (13 ou plus): Intelligence

Le Sorcier est un faible guerrier. Les sorciers ne peuvent porter que des robes et utiliser des bâtons et des dagues. Les sorts de Sorcier sont les plus destructeurs du jeu. Les Sorciers possèdent deux fois plus de points de sort que les Archers. Les Sorciers commencent avec la compétence secondaire Cartography (Cartographie).

**Robber (Voleur):** Caractéristique principale (13 ou plus): Chance

Le Voleur est un assez bon guerrier, mais il ne peut utiliser une armure plus lourde que la cote de mailles. Les Voleurs utilisent uniquement des armes à une main et un bouclier, mais ne lancent pas de sort. Le Voleur commence le jeu avec la compétence secondaire Thievery (Crochetage).

**Ninja (Ninja):** Caractéristiques principales (13 ou plus): Rapidité, Précision

Le Ninja est un bon guerrier, mais est limité à des armures d'anneaux ou plus légères et ne peut porter de bouclier. Les Ninjas peuvent utiliser la majeure partie des armes. Leur usage des armes à deux mains est limité aux bâtons et aux naginata. Le Ninja commence avec la compétence secondaire Thievery (Crochetage) et ne peut lancer de sort.

**Barbarian (Barbare):** Caractéristique principale (15 ou plus): Endurance

Le Barbare est à peu près un aussi bon guerrier que le Chevalier, mais ne peut pas porter d'armure plus lourde que celle en écailles. Les Barbares peuvent utiliser la plupart des boucliers et toutes les armes. Le Barbare ne peut lancer de sort et commence sans capacité secondaire.

**Druid (Druide):** Caractéristiques principales (15 ou plus): Intelligence, Charisme

Le Druide est un faible guerrier. Les Druides ne peuvent porter qu'une armure légère et utiliser des armes, mais ils peuvent lancer à la fois des sorts de Clercs et de Sorciers, jusqu'à un degré limité. Le

Druide commence le jeu avec la compétence secondaire Direction Sense (Sens de l'Orientation) et deux fois plus de points de sort que le Ranger.

Ranger (Ranger): Caractéristiques principales (12 ou plus): Intelligence, Charisme, Endurance, Rapidité  
Le Ranger est un bon guerrier. Ils sont capables d'utiliser la majorité des armes et des armures et peuvent lancer des sorts de Clerc et de Sorcier jusqu'à un degré limité. Le Ranger commence le jeu avec comme compétence secondaire Pathfinder (Eclaireur).

Le tableau ci-dessous montre les avantages et les inconvénients spécifiques aux dix races:

Class	HP*	Attaques	Compétences	Sorts
Chevalier	10	5	Maître d'Armes	NON
Paladin	8	6	Champion	OUI
Archer	7	6	Aucune	OUI
Clerc	5	7	Aucune	OUI
Sorcier	4	8	Cartographie	OUI
Voleur	8	6	Crochetage	NON
Ninja	7	5	Crochetage	NON
Barbare	12	4	Aucune	NON
Druide	6	7	Sens de l'Orientation	OUI
Ranger	9	6	Eclaireur	OUI

\* HP: Points de vie gagnés par niveau.

\*\*Nombre de niveaux pour avoir une attaque supplémentaire.

Et voici une explication des races:

Humans (Humains): Ce que sont les humains est évident. Tous les humains commencent avec la compétence Swimming (Nager). Les Humains ont une petite résistance aux sorts.

Elves (Elfes): Les Elfes sont un peuple grand et mince particulièrement bien adapté à l'usage de la magie. Les Elfes sont légèrement résistants à quelques sorts et font de très bons Voleurs et Sorciers. Ils ne sont cependant pas aussi résistants que les autres races et tendent à avoir moins de points de vie.

Dwarves (Nains): Les Nains sont petits, trapus et résistants. Ils sont faiblement résistants à la majorité des sorts, mais ils sont spécialement résistants aux poisons. Ils font d'assez bons Voleurs et de bons Chevaliers. Les Nains commencent le jeu avec la compétence Spot Secret Doors (Détecter les Portes Secrètes).

Gnomes (Gnomes): Les Gnomes sont plus petits que les Nains et loin d'avoir la même résistance. Les Gnomes font de bons lanceurs de sort, mais ils tendent à avoir moins de points de vie que les autres races à l'exception des Elfes. Les Gnomes commencent le jeu avec la compétence Direction Sense (Sens de l'Orientation).

Half-Orcs (Demi-Orcs): Les Demi-Orcs sont un croisement entre les Humains et les Orcs. Ils sont la plus résistante des races, mais aussi la plus stupide. Les Demi-Orcs font d'excellents Chevalier et Barbares, mais ils sont les pires lanceurs de sorts et Voleurs.

Le tableau ci-dessous explique les avantages et les inconvénients des cinq races:

Race	HP Mod	Crochetage	SP/Niv Mod	Compétences
Humain	0	0	Aucune	Nager
Elfe	-2	10	Src +2	Aucune
Nain	1	5	Src/Clerc -1	Détecter les Portes Secrètes
Gnome	-1	10	Src/Clerc +1	Sens de l'Orientation

Demi-Orc            2                            -10                            Src/Clrc -2            Aucune

Ces informations ci-dessus seront très utiles pour la création des personnages et pour déterminer les races et les classes qui feront les aventuriers les plus efficaces. Les Voleurs ont initialement une base de 30 en Crochetage auxquels il faut ajouter 2 points par niveau. Les Ninjas ont au début une base de 15 en Crochetage et gagnent 2 points par niveau.

## Passer En Revue Et Assembler Votre Groupe

Une fois vos personnages créés, vous devez les mettre dans votre groupe. Si vous commencez simplement la partie et si vous avez créé une nouvelle équipe de personnages, vous devrez enlever les anciens personnages. Appuyez simplement sur la touche R et tapez la touche de fonction du personnage que vous voulez enlever (le premier personnage à gauche a le numéro un) ou cliquez sur l'icône Remove et cliquez sur le portrait du personnage que vous souhaitez enlever.

Vous ne pouvez avoir que six personnages dans votre groupe à chaque fois. Vous pouvez avoir aucun, quelques uns ou tous les personnages donnés initialement dans votre groupe : cela dépend de vous. Pour ajouter un personnage à votre groupe, cliquez sur le visage de votre personnage ou appuyez sur une touche des chiffres (1-4). Le personnage prendra alors la prochaine place libre dans votre groupe. Si vous ne voyez pas le portrait du personnage que vous voulez ajouter, utilisez les touches fléchées HAUT / BAS pour le trouver. Ne vous en faites pas si vous en sélectionnez un autre, car vous pouvez l'enlever comme décrit ci-dessus.

Si vous voulez inspecter un personnage de votre groupe avant de quitter la Taverne, sélectionnez tout simplement le chiffre fonction du personnage que vous voulez voir. Le portrait le plus à gauche est F1, le second F2 et ainsi de suite. Faire cela vous apportera la liste complète des capacités et de l'équipement de votre personnage.

Finalement, si vous faites une erreur et si vous créez un personnage dont vous ne voulez pas, vous pouvez l'effacer. Pressez la touche D et le chiffre (1-4) du personnage que vous voulez détruire, ou cliquez sur l'icône Delete et le portrait du personnage disparaîtra. Souvenez vous qu'un personnage effacé comme cela est définitivement parti, y compris tout l'équipement qu'il avait sur lui ou dans son sac-à-dos.

Une fois satisfait de votre groupe, appuyez sur la touche ESC pour commencer vos aventures!

**Display Window (Fenêtre d'Exposition):** C'est l'endroit où l'action du jeu se déroule. Tous les monstres, les objets et les décors apparaissent ici.

**View Window (Fenêtre de Vue):** Expose la vue du dessus de l'endroit où vous vous trouvez si vous avez le sort Oeil du Magicien ou la compétence Cartographie. Cliquez sur la Fenêtre de Vue ou appuyez sur la touche = pour passer de la Fenêtre de Vue à la carte automatique.

**Option Icons (Icônes d'Options):** Cliquer sur ces icônes ou appuyer sur leur touche équivalente sur le clavier les activeront. Pour une description complète, reportez- vous au chapitre Aventure.

**Character Portraits (Portraits des Personnage):** Expose les portraits de vos personnages. Cliquer sur un personnage ou appuyer sur sa touche fonction fera apparaître l'écran du personnage

**Direction Icons (Icônes de Direction):** Cliquez sur ces icônes pour vous déplacer. Vous pouvez aussi utiliser les touches fléchées de votre clavier pour vous déplacer.

## Aventure

L'écran de jeu est composé de cinq parties. Il y a la Fenêtre d'Exposition, la Fenêtre de Vue, les Icônes d'Options, les Portraits des Personnages et les Icônes de Direction. Voici une explication pour chacune de ces parties:

**Fenêtre d'Exposition:** Vous y verrez toute l'action qui anime le jeu. Aux bords de l'écran se trouvent de petites aides. Chacune de ces gargouilles bougera d'une certaine manière quand elle sera activée pour vous prévenir qu'il se passe quelque chose. La gargouille avec les ailes sur le côté gauche de l'écran battra des ailes quand le sort *Lévitacion* fonctionnera. La gargouille sur le côté droit de l'écran agite son bras quand vous serez face à un mur étroit si vous avez la compétence *Détecter les Portes Secrètes*. La chauve-souris en haut de l'écran bougera sa bouche quand des monstres vous apercevront si un de vos personnages possède la compétence *Sens du Danger*.

Les deux têtes de gargouilles sur la gauche et la droite de la Fenêtre d'Exposition s'agiteront et inclineront parfois leur tête quand vous serez confrontés à des questions *Oui / Non* ou *Qui* si le sort *Clairvoyance* est actif. Si la réponse à la question *Oui/Non* vous mène à un trésor et s'il n'y a pas de piège, les deux têtes s'inclineront. Si il y a un trésor et un piège, une des têtes s'inclinera et l'autre agitera sa tête. Enfin s'il y a un piège sans trésor, les deux agiteront leur tête.

Il y a également quatre pierres précieuses dans les coins de la Fenêtre d'Exposition et une grosse pierre précieuse en bas. Les pierres précieuses des coins deviendront vertes si vous avez des sorts de protection actifs. Celle située le plus en haut à gauche est pour le feu, celle le plus en haut à droite pour l'électricité, celle la plus en bas à gauche pour le froid et celle la plus en bas à droite pour le poison. La pierre précieuse centrale fera apparaître l'Ecran de Contrôle si vous cliquez dessus. Reportez vous à la description de l'Ecran de Contrôle pour plus d'informations à son sujet.

**Fenêtre de Vue:** Si vous n'avez pas la compétence *Cartographie* ou le sort *Oeil du Magicien*, le logo de *Might&Magic* sera affiché ici. Si vous avez la compétence *Cartographie* et si vous cliquez sur le logo, vous verrez alors une version réduite de la carte automatique.

**Options Icons:** Il y a neuf icônes sous le *View Window*. Ces icônes seront disponibles pendant que vous serez dans une aventure. Vous pouvez aussi utiliser leur équivalent clavier. Voici la liste de ce qu'elles font:

**Shoot (S) (Tirer):** Tous les membres du groupe équipés d'une arme de jet tirent droit devant eux.

**Cast (C) (Lancer un Sort):** Ouvre la Fenêtre *Lancer Un Sort (Cast Spell Window)*. Cliquez de nouveau sur cette icône ou appuyez sur la touche *C* pour lancer le sort choisi du lanceur de sort sélectionné. Vous pouvez changer de lanceur en cliquant sur le portrait de celui que vous souhaitez ou en appuyant sur sa touche fonction. Vous pouvez changer de sort en cliquant sur le nouveau bouton ou en appuyant sur la touche *N*. Ceci ouvrira la liste des sorts disponibles du personnage sélectionné. Cliquez sur le sort que vous voulez lancer ou utilisez les touches fléchées pour le sélectionner puis appuyez sur *ENTREE*. Le sort est maintenant prêt à être lancé.

**Rest (C) (Se Reposer):** Le repos du groupe rend des points de vie et des points de sort aux aventuriers à condition que chacun des personnages possède une unité de nourriture. *Se Reposer* arrêtera la majorité des sorts et fera avancer le temps de huit heures. *Se Reposer* dans des endroits où des monstres peuvent vous voir est dangereux pour votre santé.

**Bash (B) (Enfoncer):** Cette commande est à utiliser lorsque vous voulez enfoncer une porte fermée ou détruire un mur peu épais. La Puissance de vos deux premiers personnages conscients est associée et comparée à la force de la porte ou du mur. Si la votre est plus importante, l'obstacle est enfoncé. Vos personnages recevront alors quelques petits points de dommage pour cet exercice.

Dismiss (D) (Renvoyer): Renvoie un membre de votre groupe à la Taverne de Castlevue. Au moins un de vos personnages doit rester dans le groupe.

View Quests (V) (Liste des Quêtes): Expose la fenêtre des quêtes (Quest). Reportez-vous au chapitre sur Quêtes, Objets et Notes pour plus d'informations.

Auomap (M) (Carte Automatique): Expose la carte de l'endroit où vous vous trouvez actuellement. La Carte Automatique enregistre tous les lieux que vous avez visités depuis que vous possédez la compétence Cartographie.

Information (I) (Information): Expose la fenêtre Information de Jeu (Game Information). Cette fenêtre comprend l'heure, la date, l'année et le jour de la semaine. Elle montre aussi les sorts que le groupe a rendu actifs, comme par exemple Eclairer ou Protection Contre Le Feu.

Quick Reference (Q) (Rapport Réduit): Expose le tableau Rapport Réduit. Ce tableau contient les caractéristiques vitales de vos personnages, l'or, les pierres précieuses et la nourriture.

Important: Appuyez sur la barre d'espace ou cliquez sur Display Window pour interagir avec un objet. Vous devez être dans le même carré que cet objet.

Character Portraits: Les portraits des personnages montrent les images de tous les aventuriers de votre groupe. Vous pouvez ainsi voir d'un coup d'oeil l'état de vos personnages. S'ils semblent être endormis, c'est qu'ils sont probablement endormis ou inconscients. S'ils semblent malades, ils sont probablement malades ou empoisonnés. Chaque personnage a une pierre précieuse sous son portrait. Cette pierre précieuse sera verte si le personnage a tous ses points de vie. Elle sera jaune s'il lui en manque, rouge si le personnage a moins de 25% de ses points de vie et enfin bleue si le personnage en a zéro ou moins. Si les points de vie du personnage ont dépassé leur maximum par l'utilisation de magie, la pierre précieuse prendra la couleur argent.

Si vous cliquez sur le portrait d'un personnage ou si vous appuyez sur sa touche fonction (le premier personnage à gauche utilise la touche F1), vous verrez une liste détaillée des caractéristiques du personnage. Vous pouvez trouver plus d'information sur cet écran dans le chapitre Ecran du Personnage.

Direction Icons: Les icônes de direction sont dans le coin en bas à droite de l'écran. Si vous vous servez de la souris, cliquez dessus pour déplacer votre groupe. Les flèches incurvées feront rester votre groupe où il est, mais lui feront décrire une rotation de 90 degrés dans les directions indiquées par la pointe des flèches. Les flèches de côtés vous feront glisser vers la droite ou vers la gauche sans changer votre orientation. Les flèches de direction sur le clavier remplissent le même rôle. Pour glisser vers la droite ou vers la gauche, vous devez laisser la touche CONTROLE enfoncée pendant que vous appuyez sur les flèches Droite ou Gauche.

## ***Panneau de Contrôle***

Si vous appuyez sur la touche TAB ou si vous cliquez sur la grosse pierre précieuse au centre de Display Window, vous ouvrirez la Fenêtre Panneau de Contrôle (Control Panel). Voici la liste des fonctions disponibles dans Control Panel:

Effects (E) (Effets Sonores): Active ou désactive les effets sonores.

Music (M) (Musique): Active ou désactive la musique.

Load (L) (Charger): Permet de charger une partie précédemment sauvegardée.

Save (S) (Sauvegarder): Permet de sauvegarder la partie en cours dans son état actuel. Votre partie est aussi automatiquement sauvegardée à chaque fois que vous pénétrez dans une Taverne.

Save As (A) (Sauver Sous): Permet de sauvegarder la partie en cours dans son état actuel sous un nom différent.

Quit (Q) (Quitter): Permet de quitter le jeu et renvoie au DOS.

Help (W) (Aide): Ceci vous permet de supplier Mister Wizard de vous téléporter vers un endroit sûr. Il prendra toutes les pierres précieuses que le groupe possède sur lui avant de l'envoyer à Vertigo. Réfléchissez bien avant d'utiliser cette possibilité.

## **Ecran Du Personnage**

Si vous cliquez sur le portrait d'un personnage ou si vous cliquez sur une touche fonction d'un personnage, vous accéderez alors à l'Ecran du Personnage (Character Screen). Vous pourrez y voir une icône pour chacune des caractéristiques de votre personnage. Les caractéristiques (Puissance, Endurance, Rapidité, Précision, Charisme, Intelligence, Chance) ont déjà été expliquées. En cliquant sur ces icônes, vous aurez les valeurs actuelle et maximale de vos caractéristiques. Ces valeurs remplacent ici l'évaluation par des pourcentages de vos caractéristiques. Les autres caractéristiques sont regroupées ci-dessous:

Age: Chaque personnage commence le jeu âgé de 18 ans.

Cliquer sur cette icône vous donnera la date de naissance, l'âge réel et l'âge actuel de votre personnage. En effet, il est possible pour un personnage d'être plus vieux que son âge réel sous le coup d'attaques magiques. Lorsque votre personnage vieillira, certaines de ces statistiques diminueront.

Level (Niveau): Donne le niveau actuel et maximum de votre personnage ainsi que le nombre d'attaques par tour que peut effectuer votre personnage.

AC: Donne les classes d'armure actuelle et maximale de votre personnage. Plus ce nombre est élevé, plus il est difficile de toucher votre personnage.

HP: Donne les nombres de points de vie actuel et maximum de vos personnages.

SP: Donne les points de sorts actuel et maximum de vos personnages.

Resist (Résistance): Donne les résistances de votre personnage aux sorts et aux attaques des éléments. Plus ce nombre est élevé, meilleure est la protection. Avoir une valeur de 100 ne veut pas dire être immunisé contre ces attaques, mais cela réduira considérablement les dommages subis par votre personnage et causés par cette attaque.

Skills (Compétences): Donne la liste des compétences que votre personnage a accumulées.

Awards (Récompenses): Donne la liste des récompenses reçues par votre personnage.

Expérience: Donne le nombre actuel des points d'expérience de votre personnage ainsi que ceux dont il aura besoin pour passer au niveau supérieur.

Party Gold (Or du Groupe): Donne la quantité d'or possédée par le groupe sur lui et à la banque.

Party Gems (Pierres Précieuses du Groupe): Donne le nombre de pierres précieuses possédées par le Groupe sur lui et à la banque.

Party Food (Nourriture du Groupe): Donne le nombre d'unités de nourriture que possèdent vos personnages et combien de jours ils pourront tenir avec.

Condition (Etat): Donne la liste des ennuis (maladie, empoisonnement,...) de votre personnage ainsi que tous les sorts actifs de protection.

Items (I) (Objets): Sélectionner cette option active l'Ecran d'Inventaire.

Quick Reference (Q) (Rapport Réduit): Ouvre le tableau du Rapport Rapide. Ce tableau rassemble les caractéristiques vitales du Groupe qui sont: l'or, les pierres précieuses et la nourriture.

Exchange (E) (Echange): Choisir cette option vous permettra d'inverser la position du personnage que vous regardez avec celle du personnage souhaité, que vous sélectionnez au moyen des touches F1 à F6.

Exit (ESC) (Sortie): Vous fait revenir à l'Ecran d'Aventure.

### **Quêtes, Objets et Notes**

Si vous choisissez de voir la fenêtre des quêtes à partir de l'Ecran d'Aventure, il vous sera proposé 3 choix: quêtes, Notes et Objets. Sélectionner Quêtes vous exposera toutes les Quêtes auxquelles le groupe participe. Choisir Notes vous exposera tous les messages importants que le groupe a rencontré. Sélectionner Objets vous exposera tous les objets nécessaires à la réussite du jeu possédés par le groupe.

### **Ecran d'Inventaire**

Si vous choisissez l'Ecran d'Inventaire, la liste des armes possédées par votre personnage dans son sac-à-dos apparaîtra. Il existe aussi une liste de vos options dans cet Ecran d'Inventaire:

Equip (E) (Equiper): Prépare une arme, un objet ou une armure pour votre personnage. Vous devez équiper votre personnage d'un objet avant de pouvoir vous en servir. Vous ne pourrez pas équiper un aventurier d'un objet que les personnages de sa classe ne peuvent utiliser. Vous ne pouvez pas non plus équiper un de vos personnages de trois épées ou onze anneaux, ...

Remove (R) (Enlever): Arrête l'utilisation d'un objet par l'un de vos personnages.

Discard (D) (Abandonner): Elimine un objet de votre inventaire. Si vous utilisez cette commande, vous perdrez définitivement cet objet.

Weapon (W) (Armes): Présente l'inventaire des armes.

Armor (A) (Armures): Présente l'inventaire des armures.

Accessories (C) (Accessoires): Présente l'inventaire des accessoires.

Miscellaneous (M) (Divers): Présente l'inventaire des objets divers.

Quests (Q) (Quêtes): Présente l'inventaire des objets de quête.

Use (U) (Utiliser): Vous utiliserez cette fonction si vous possédez un objet qui s'utilise d'une manière particulière ou un objet qui lance des sorts.

### **Compétences Secondaires**

Les compétences secondaires (Secondary Skills) sont des capacités supplémentaires que vos personnages pourront apprendre pendant le jeu. Les compétences secondaires sont nombreuses et variées, allant de l'amélioration de votre aptitude à toucher jusqu'à la possibilité de détecter les portes secrètes. Tous vos personnages ne commenceront pas avec des compétences secondaires, mais au cours de la partie, chacun pourra en apprendre autant qu'il en trouvera (En dehors de Crochetage: Crochetage est réservé aux Voleurs et aux Ninjas). Voici une liste d'un petit nombre des compétences secondaires que vous pourrez trouver:

**Thievery (Crocheteur):** Cette compétence vous permet de crocheter les serrures des coffres et des portes. C'est la seule compétence secondaire qui ait un pourcentage. Plus votre compétence est élevée, plus vos chances de succès sont fortes.

**Swimmer (Nageur):** Cette compétence permet à votre personnage de nager dans l'eau tant que vous n'êtes pas trop éloigné du rivage. Tous vos personnages doivent posséder cette compétence pour qu'elle fonctionne avec votre groupe.

**Pathfinder (Eclaireur):** Cette compétence vous permet de vous déplacer à travers une forêt dense. Deux personnages au moins de votre groupe doivent posséder cette compétence pour qu'elle marche.

**Mountaineer (Alpiniste):** Cette compétence vous permet de vous déplacer dans les montagnes. Au moins deux personnages doivent posséder cette compétence pour qu'elle fonctionne.

**Cartographer (Cartographe):** Enclenche la caractéristique de cartographie automatique. Seul un personnage du groupe doit la posséder pour que votre groupe puisse l'utiliser.

**Direction Sense (Sens de l'Orientation):** Cette compétence fait que la grosse pierre précieuse au centre de l'Ecran d'Aventure expose ce qui vous fait face. Cela fera également apparaître une flèche pointée dans la direction que regarde le groupe sur la carte automatique.

**Spot Secrets Doors (Repérer les Portes Secrètes):** Provoque l'agitation du bras d'une des gargouilles sur l'Ecran d'Aventure lorsque le groupe approche d'un mur étroit.

**Danger Sense (Sens du Danger):** Cette compétence occasionne la mise en mouvement de la chauve-souris se trouvant au sommet de l'Ecran d'Aventure lorsque des monstres peuvent voir votre groupe.

**Arms Master (Maître d'Armes):** Cette compétence augmente vos chances de toucher vos adversaires pendant un combat. L'augmentation est directement liée au niveau du personnage.

**Crusader (Champion):** Permet d'entrer dans certains endroits du jeu. Tous les membres du groupe qui souhaiteront pénétrer dans ces lieux devront posséder cette compétence.

## Combat

Durant votre aventure, vous rencontrerez de nombreux monstres que vous devrez exterminer. Si vous commencez à vous battre avec quelques monstres, les icônes de combat remplaceront les icônes normales d'aventure. Voici la liste de ces nouvelles icônes:

**Quick Fight (F) (Assaut Rapide):** Lance le tour de combat avec les sélections actuelles de Option de d'Assaut Rapide. Cliquez sur le bouton de la souris lorsque le pointeur est sur l'icône Assaut Rapide pour passer rapidement les attaques du groupe.

**Cast (C) (Lancer un sort):** Même fonction que dans le mode aventure.

Attack (A) (Attaquer): Attaque l'adversaire choisi quelle que soit l'arme dont est équipé votre personnage.

Use (U) (Utiliser): Fait apparaître la fenêtre de l'inventaire du personnage dans laquelle il pourra s'équiper, enlever un objet ou utiliser un objet.

Run (R) (Courir): Si c'est réussi, le personnage courra jusqu'à un endroit tout proche dans lequel il sera en sûreté pendant le combat et il rejoindra le groupe après la bataille.

Block (B) (Bloquer): Prépare votre personnage à essayer de bloquer la prochaine attaque contre lui.

Quick Fight Option (O) (Option de Combat Rapide): Installe vos options Assaut Rapide. Vous pourrez quand même diriger directement un membre du groupe afin qu'il attaque, qu'il lance un sort écrit, qu'il bloque l'attaque adverse ou qu'il court lorsque l'option Assaut Rapide sera activée.

Information (I): Même fonction que dans le mode aventure.

Quick Reference (Q) (Rapport Réduit): Même fonction que dans le mode aventure.

Quand le combat commencera, votre personnage le plus rapide sera éclairé. Vous aurez alors la possibilité de sélectionner n'importe laquelle des options ci-dessus en cliquant sur leur icône ou en appuyant sur la touche correspondante du clavier. Une fois terminé le choix de l'option suivie par votre personnage éclairé, un autre personnage sera éclairé.

A tous les endroits où vous toucherez un monstre, vous verrez apparaître brièvement à l'écran une éclaboussure rouge. Plus l'éclaboussure est grosse, plus vous avez fait de dégât au monstre. Si vous avez utilisé un sort ou un objet qui fait un genre différent de dommage, l'éclaboussure peut apparaître sous la forme d'un jet de feu, d'une décharge électrique ou encore d'autres formes.

S'il y a plus d'un monstre, vous pouvez choisir celui que doit attaquer votre personnage en pressant sur la touche 1,2 ou 3. Ceci éclairera le nom du monstre, vous indiquant ainsi quel monstre est sélectionné.

Notez qu'il est possible de changer d'arme ou d'armure pendant un combat. Le besoin d'échanger des armes entre personnages surgira quand vous affronterez des adversaires qui ne subiront aucun dommage des armes équipant vos aventuriers. Pour le faire pendant un combat, appuyez simplement sur la touche fonction de votre personnage ou cliquez sur son icône pour appeler l'Ecran du Personnage. Sélectionnez alors l'option Objet (Item) pour arriver à l'Ecran d'Inventaire. Sinon, il est possible d'être équipé d'une arme de jet et d'une arme de mêlée en même temps.

## Sorts

Les Clercs, les Druides, les Sorciers, les Paladins, les Rangers et les Archers sont capables de lancer des sorts. Les lanceurs de sorts les plus puissants sont les Sorciers et les Clercs. Les Druides arrivent ensuite, puis les Paladins, les Archers et enfin les Rangers.

Tous les sorts nécessitent des points de sort pour être lancés, et certains demandent même des pierres précieuses. Les points de sort d'un personnage sont en partie déterminés par une de leurs caractéristiques: l'Intelligence pour les Sorciers et les Archers, Charisme pour les Clercs et les Paladins. Les Druides et les Rangers utilisent l'Intelligence et le Charisme pour déterminer leurs points de sort. L'autre facteur qui détermine les points de sort est le niveau du personnage.

Il y a deux catégories de sorts: les sorts de Clerc et ceux de Sorcier. La plupart des sorts de Clerc servent à la guérison et à la protection. Par contre, la majorité des sorts de Sorcier sont des sorts offensifs ou utilitaires. Les Sorciers et les Archers peuvent uniquement lancer des sorts de sorcier. Les Clercs et les

Paladins peuvent, quant à eux uniquement lancer des sorts de Clerc. Enfin, les Druides et les Rangers peuvent lancer des sorts des deux catégories, mais jusqu'à un degré limité.

Beaucoup de sorts qui augmentent les caractéristiques de vos personnages ou qui changent votre environnement, comme Bénir ou Eclairer, ont une durée limitée. De tels sorts s'achèvent lorsque votre groupe se repose ou avec l'arrivée de l'aube. Vous tirerez le meilleur parti de ces sorts en les lançants juste après le levé du jour, maximisant ainsi leur durée.

## **Sorts de Clerc**

### Acid Spray

(Vaporiser de l'acide)

Coût: 8 points de sort

Cible: Tous les monstres visibles

Le lanceur du sort vaporise une fine buée d'acide sur tous les monstres se trouvant en face de lui infligeant 15 points de dommage de poison à chacun des monstres.

### Awaken

(Réveiller)

Coût: 1 point de sort

Cible: Le groupe

Tire tous les membres du groupe de leur sommeil, annule l'état de sommeil.

### Beast Master

(Maîtriser les bêtes)

Coût: 5 points de sort et 2 pierres précieuses

Cible: 1 groupe d'animaux

Hypnotise un groupe d'animaux en les rendant immobiles jusqu'à ce qu'ils viennent à bout du sort en réussissant leur jet de sauvegarde.

### Bless

(Bénir)

Coût: 2 points de sort par niveau et 1 pierre précieuse

Cible: 1 membre du groupe

Améliore la classe d'armure d'un personnage d'un point par niveau du lanceur.

### Cold Ray

(Rayon froid)

Coût: 2 points de sort par niveau et 4 pierres précieuses

Cible: Tous les monstres visibles

Un cône de froid à la température du zéro absolu jaillit des mains du lanceur de sorts infligeant entre 2 et 4 points par niveau du lanceur de dommage de froid à tous les monstres visibles.

### Create Food

(Créer de la nourriture)

Coût: 20 points de sort et 5 pierres précieuses

Cible: le groupe

Crée une unité de nourriture pour chacun des membres en vie du groupe.

### Cure Disease

(Guérir une maladie)

Coût: 10 points de sort

Cible: 1 membre du groupe

Enlève l'état MALADE à un personnage.

### Cure Paralysis

(Guérir la paralysie)  
Coût: 12 points de sort  
Cible: 1 membre du groupe  
Enlève l'état PARALYSE à un personnage.

Cure Poison  
(Guérir un empoisonnement)  
Coût: 8 points de sort  
Cible: 1 membre du groupe  
Enlève l'état EMPOISONNE à un personnage.

Cure Wounds  
(Guérir des blessures)  
Coût: 3 points de sort  
Cible: 1 membre du groupe  
Guérit magiquement un personnage de 15 points de dommage

Day of Protection  
(Jour de Protection)  
Coût: 75 points de sort et 10 pierres précieuses  
Cible: le groupe  
Lance en même temps tous les sorts suivant: Eclairer, Protection contre tous les Eléments, Héroïsme, Bonus Sacré et Bénir pour le coût ridicule de 75 points de sort.

Deadly Swarm  
(Essaim Mortel)  
Coût: 12 points de sort  
Cible: 1 groupe de monstres  
Entoure un groupe de monstres d'insectes mordants, piquants, mastiquants et inflige 40 points de dommage physique à chacun des monstres.

Divine Intervention  
(Intervention Divine)  
Coût: 200 points de sort et 20 pierres précieuses  
Cible: le groupe  
Guérit le groupe entier de tous les dommages proches de l'ERADICATION.

Fiery Flail  
(Fléau Ardent)  
Coût: 25 points de sort et 5 pierres précieuses  
Cible: 1 monstre  
Le jeteur de sort tire un jet enflammé sur un monstre lui infligeant 100 points de dommage de feu.

First Aid  
(Premiers Soins)  
Coût: 1 point de sort  
Cible: 1 membre du groupe  
Guérit magiquement de légères blessures et les écorchures reçues au combat redonnant ainsi 6 points de vie à un membre blessé du groupe.

Flying Fist  
(Poing Volant)  
Coût: 2 points de sort  
Cible: 1 monstre  
Porte un faible coup à un monstre lui infligeant 6 points de dommage physique.

Frostbite  
(Gelure)

Coût: 7 points de sort

Cible: 1 monstre

Retire la chaleur du corps d'un monstre lui infligeant 35 points de dommage de froid.

Heroism

(Héroïsme)

Coût: 2 points de sort et 1 pierre précieuse

Cible: 1 membre du groupe

Augmente temporairement d'1 le niveau d'un personnage par niveau du lanceur de sort.

Holy Bonus

(Bonus Sacré)

Coût: 2 points de sort et 3 pierres précieuses

Cible: 1 membre du groupe

Augmente les dommages infligés par un personnage pendant un combat d'un point par niveau du lanceur.

Holy Word

(Mot Sacré)

Coût: 100 points de sort par niveau et 20 pierres précieuses

Cible: 1 groupe de Morts-Vivants

Supprime complètement la magie donnant vie aux Morts-Vivants et les réexpédie à la poussière d'où ils sont venus.

Hypnotize

(Hypnotiser)

Coût: 15 points de sort et 4 pierres précieuses

Cible: 1 groupe

Ce sort hypnotise un groupe de monstres en les rendant immobiles jusqu'à ce qu'ils réussissent à s'en délivrer.

Ce sort est le sort Maîtriser les Bêtes mais adapté aux monstres.

Light

(Eclairer)

Coût: 1 point de sort

Cible: le groupe

Crée une légère lumière tant que le groupe ne se repose pas.

Mass Distorsion

(Déformation des Masses)

Coût: 75 points de sort et 10 pierres précieuses

Cible: 1 groupe

Augmente le poids de vos adversaires et diminue par deux leurs points de vie.

Moon Ray

(Rayon lunaire)

Coût: 60 points de sort et 10 pierres précieuses

Cible: Tous les monstres visibles (Dommages), mais aussi le groupe (Guérison)

Inflige 30 points de dommage d'énergie à tous les monstres en vue et guérit chacun des membres du groupe de 30 points de vie.

Nature Cure

(Guérison Naturelle)

Coût: 6 points de sort

Cible: 1 membre du groupe

Guérit un membre du groupe de 25 points de dommage.

Pain

(Faire souffrir)

Coût: 4 points de sort

Cible: 1 groupe

Crée une douleur dans le cerveau de vos adversaires infligeant 8 points de dommage physique.

Power Cure

(Guérison du Pouvoir)

Coût: 2 points de sort par niveau et 3 pierres précieuses

Cible: 1 membre du groupe

Guérit un membre du groupe de 2 à 12 points de dommage par niveau du lanceur.

Protection From Elements

(Protection contre les Eléments)

Coût: 1 point de sort par niveau et une pierre précieuse

Cible: le groupe

Réduit les dommages subis par le groupe provenant des éléments. Le lanceur peut choisir à quel élément s'applique le sort lorsqu'il le lance.

Raise Undead

(Réveiller les Morts)

Coût: 50 points de sort et 10 pierres précieuses

Cible: 1 membre du groupe

Enlève l'état MORT à un personnage.

Resurrection

(Résurrection)

Coût: 125 points de sort et 20 pierres précieuses

Cible: 1 membre du groupe

Enlève l'état ERADIQUE à un personnage

Revitalize

(Ranimer)

Coût: 2 points de sort

Cible: 1 membre du groupe

Enlève l'état FAIBLE à un personnage

Sparks

(Étincelles)

Coût: 1 point de sort par niveau et 1 pierre précieuse

Cible: 1 groupe

Enveloppe les monstres dans un nuage de gaz chargé électriquement infligeant 2 points de dommage d'électricité par niveau du lanceur.

Stone to Flesh

(De Pierre en Chair)

Coût: 35 points de sort et 5 pierres précieuses

Cible: 1 membre du groupe

Enlève l'état PIERRE à un personnage.

Sun Ray

(Rayon Solaire)

Coût: 150 points de sort et 20 pierres précieuses

Cible: tous les monstres visibles

Eclaire de la forte lumière du Soleil tous les monstres face au lanceur infligeant 200 points de dommage d'énergie.

Suppress Disease

(Atténuer la progression d'une Maladie)

Coût: 5 points de sort  
Cible: 1 membre du groupe  
Ralentit les effets de la maladie sur le personnage, mais n'enlève pas l'état MALADE.

Suppress Poison  
(Atténuer la progression du Poison)  
Coût: 4 points de sort  
Cible: 1 membre du groupe  
Ralentit les effets du poison sur un personnage, mais n'enlève pas l'état EMPOISONNE.

Town Portal  
(Téléporter vers une Ville)  
Coût: 30 points de sort et 5 pierres précieuses  
Cible: le groupe  
Téléporte le groupe dans la ville de votre choix.

Turn Undead  
(Anti Morts-Vivants)  
Coût: 5 points de sort et 2 pierres précieuses  
Cible: 1 groupe de Morts-Vivants  
Affaiblit la magie diabolique qui anime les Morts-Vivants infligeant 25 points de dommage.

Walk on Water  
(Marcher sur l'Eau)  
Coût: 7 points de sort  
Cible: le groupe  
Permet au groupe de traverser toutes les eaux: profondes ou peu profondes.

## **Sorts de Sorcier**

Awaken  
(Réveiller)  
Coût: 1 point de sort  
Cible: le groupe  
Tire de leur sommeil tous les membres du groupe endormis, annule l'état ENDORMI.

Clairvoyance  
(Double Vue)  
Coût: 5 points de sort et 2 de pierres précieuses  
Cible: le groupe  
Crée l'animation des deux têtes de gargouilles à l'écran et donne ainsi des conseils pour certaines décisions auxquelles il faut répondre par oui ou non, habituellement pour des coffres.

Dancing Sword  
(Epée Dansante)  
Coût: 3 points de sort par niveau et 10 pierres précieuses  
Cible: 1 groupe  
Similaire à Métal Tranchant, le sort Epée Dansante crée des centaines de lames tranchantes comme des rasoirs qui zèbrent la chair de vos adversaires. Epée Dansante inflige de 6 à 14 points de dommage physique pour chaque niveau du lanceur.

Day of Sorcery  
(Jour de Sorcellerie)  
Coût: 40 points de sort et 10 pierres précieuses  
Cible: le groupe

Ce sort est un excellent plan de sauvetage qui lance simultanément Eclairer, Lévitacion, Oeil du Magicien, Seconde Vue, Bouclier de Pouvoir sur chacun des membres du groupe.

#### Detect Monster

(Détecter les Monstres)

Coût: 6 points de sort

Cible: le groupe

Montre la position de tous les monstres proches du groupe.

#### Dragon Sleep

(Sommeil du Dragon)

Coût: 10 points de sort et 4 pierres précieuses

Cible: 1 dragon

Permet d'endormir un dragon, de la même manière qu'un sort de sommeil permet de faire dormir des humains.

#### Elemental Storm

(Orage d'un Élément)

Coût: 100 points de sort et 10 pierres précieuses

Cible: tous les monstres visibles

Frappe tous les monstres faisant face au groupe avec un orage d'énergie magique infligeant 150 points de dommage d'un type aléatoire à chacun des monstres.

#### Enchant Item

(Ensorceler un Objet)

Coût: 30 points de sort et 20 pierres précieuses

Cible: 1 objet

Donne un pouvoir magique à un objet qui n'en possédait pas. Plus le lanceur est puissant, plus l'objet aura de chance de l'être aussi.

#### Energy Blast

(Souffle d'Énergie)

Coût: 1 point de sort par niveau et 1 pierre précieuse

Cible: 1 monstre

Un coup de foudre d'énergie pure est tiré par le poing serré du lanceur infligeant de 2 à 6 points de dommage d'énergie par niveau du lanceur.

#### Etherealize

(Impalpable)

Coût: 30 points de sort et 10 pierres précieuses

Cible: le groupe

Déplace le groupe d'un carré vers l'avant sans se soucier de barrières éventuelles. Ce sort peut réussir dans des lieux où le sort de téléportation échoue.

#### Fantastic Freeze

(Gel Fantastique)

Coût: 15 points de sort et 5 pierres précieuses

Cible: 1 groupe

Diminue la température de l'air autour d'un groupe de monstres jusqu'au zéro absolu pendant une certaine période infligeant 40 points de dommage de froid à chacun des monstres.

#### Finger of Death

(Doigt de la Mort)

Coût: 10 points de sort et 4 pierres précieuses

Cible: 1 groupe

Sans effusion de sang le lanceur assassine ses adversaires.

#### Fire Ball

(Boule de Feu)

Coût: 2 points de sort par niveau et 2 pierres précieuses

Cible: 1 groupe

Ce sort crée une explosion ardente au milieu d'un groupe de monstres infligeant de 3 à 7 points de dommage de feu par niveau du lanceur.

Golem Stopper

(Arrêter un Golem)

Coût: 20 points de sort et 10 pierres précieuses

Cible: 1 golem

Arrêter un Golem enlève au golem la magie qui l'animait en lui infligeant 100 points de dommage.

Identify Monster

(Identifier des monstres)

Coût: 5 points de sort

Cible: 1 groupe

Révèle l'état des monstres combattus par le groupe.

Implosion

(Implosion)

Coût: 100 points de sort et 20 pierres précieuses

Cible: 1 monstre

L'ultime tueur, Implosion concentre la gravité de l'endroit à l'intérieur du monstre ciblé, détruisant tout excepté les adversaires les plus puissants. Implosion inflige 1000 points de dommage d'énergie.

Incinerate

(Incinérer)

Coût: 35 points de sort et 10 pierres précieuses

Cible: 1 monstre

Tire une coulée de feu sur un monstre lui infligeant 250 points de dommage de feu.

Inferno

(Enfer)

Coût: 75 points de sort et 10 pierres précieuses

Cible: 1 groupe

Engloutit un groupe de monstres dans un feu magique et lui inflige 250 points de dommage de feu.

Insect Spray

(Vaporisateur d'insectes)

Coût: 5 points de sort et 1 pierre précieuse

Cible: 1 groupe

Enduit un groupe de monstres avec un poison destiné à tuer les insectes.

Item to Gold

(Convertir un Objet en son pesant d'Or)

Coût: 20 points de sort et 10 pierres précieuses

Cible: 1 objet

Convertit un objet en sa valeur en pièces d'or (Compétence Négociateur non comprise).

Jump

(Sauter)

Coût: 4 points de sort

Cible: le groupe

Place suffisamment de force dans les jambes des aventuriers du groupe pour qu'ils puissent sauter un carré, à condition qu'il n'y ait pas de mur même magique placé juste devant eux. Ce sort ne peut être utilisé pendant un combat.

Levitate

(Lévitiation)

Coût: 5 points de sort

Cible: le groupe

Donne un poids négligeable aux membres du groupe les empêchant de tomber dans des fosses, des trappes, des fondrières, à travers les nuages, etc.

Light

(Eclairer)

Coût: 1 point de sort

Cible: le groupe

Eclaire légèrement jusqu'à ce que le groupe se repose.

Lightning Bolt

(Carreau de Foudre)

Coût: 2 points de sort par niveau et 2 pierres précieuses

Cible: 1 groupe

La foudre est projetée par les mains du lanceur électrocutant les monstres et leur infligeant de 4 à 6 points de dommage par niveau du lanceur de sort.

Lloyd Beacon

(Balise Lloyd)

Coût: 6 points de sort et 2 pierres précieuses

Cible: le groupe

Ce sort permet par magie de retourner à un endroit où vous êtes déjà allés. Lancer ce sort une première fois pour installer la balise à l'endroit voulu et une seconde fois lorsque vous souhaitez retourner à cette balise. Attention, chaque membre du groupe doit avoir sa propre balise.

Magic Arrow

(Flèche Magique)

Coût: 2 points de sort

Cible: 1 monstre

Tire un carreau de feu sur un adversaire infligeant 8 points de dommage de magie.

Mega Volts

(Mégavolts)

Coût: 40 points de sort et 10 pierres précieuses

Cible: 1 groupe

Mégavolts est une version améliorée de Carreau de Feu (Lightning Bolt) infligeant 150 points de dommage d'électricité à un groupe de monstres.

Poison Volley

(Salve de Poison)

Coût: 25 points de sort et 10 pierres précieuses

Cible: tous les monstres visibles

Tire 6 flèches empoisonnées dans chaque carré face au groupe. Ces flèches font 10 points de dommage de poison chacune.

Power Shield

(Bouclier de Pouvoir)

Coût: 2 points de sort par niveau et 2 pierres précieuses

Cible: un membre du groupe

Réduit les dommages infligés à un membre du groupe d'un nombre égal au niveau du lanceur de sort.

Prismatic Light

(Lumière Prismatique)

Coût: 60 points de sort et 10 pierres précieuses

Cible: tous les monstres visibles

Une lumière mystérieuse jaillit des paumes du lanceur infligeant 80 points de dommage d'un type aléatoire.

Recharge Item

(Recharger un Objet)

Coût: 15 points de sort et 10 pierres précieuses

Cible: 1 objet

Recharge de 1 à 6 unités un objet possédant encore au moins une charge. Il y a un faible risque que le sort détruise l'objet.

Sharpmetal

(Métal Tranchant)

Coût: 1 point de sort par niveau et 1 pierre précieuse

Cible: 1 groupe

Atomise un groupe de monstre avec des fragments de métal tranchant infligeant 2 points de dommage physique par niveau du lanceur.

Sleep

(Dormir)

Coût: 3 points de sort et 1 pierre précieuse

Cible: 1 groupe

Endort un groupe de monstres jusqu'à ce qu'ils réussissent leurs jets de sauvegarde.

Star Burst

(Explosion d'une Etoile)

Coût: 200 points de sort et 20 pierres précieuses

Cible: tous les monstres visibles

Une énorme explosion touche tous les monstres devant le groupe en infligeant à chacun 500 points de dommage physique.

Super Shelter

(Super Abri)

Coût: 15 points de sort et 5 pierres précieuses

Cible: le groupe

Cache le groupe aux yeux des monstres dans les lieux dangereux permettant ainsi au groupe de se reposer sans incident.

Teleport

(Téléporter)

Coût: 10 points de sort

Cible: le groupe

Déplace le groupe, sans faire attention aux obstacles éventuels, de 9 carrés dans la direction lui faisant face.

Time Distortion

(Dilatation du Temps)

Coût: 8 points de sort

Cible: le groupe

Dilata le temps donnant ainsi au groupe juste assez de temps pour s'enfuir d'un combat.

Toxic Cloud

(Nuage Toxique)

Coût: 4 points de sort et 1 pierre précieuse

Cible: 1 groupe

Entoure un groupe de monstres de gaz nocifs infligeant 10 points de dommage de poison.

Wizard Eye

(Oeil du Magicien)

Coût: 5 points de sort et 2 pierres précieuses

Cible: le groupe

L'Oeil du Magicien donne au groupe une vision panoramique de leur environnement. Cette vue apparaîtra dans le coin en haut à droite de l'écran de jeu.

## La Légende de l'Unification

Il y a de nombreux siècles, les Anciens créèrent Xeen et un millier de mondes comme lui. Les Anciens dispersèrent ces mondes comme des graines parmi les étoiles, répandant leur peuple à travers tout l'univers. Malgré la profonde diversité régnant entre tous ces mondes, chacun avait un but commun: atteindre et se mettre en orbite de l'étoile choisie et achever pleinement sa destinée. Ce processus est appelé Unification.

Chacun de ces mondes a son propre Gardien pour le surveiller et pour garantir l'accomplissement de sa destinée. Les voyages d'un monde à travers la jungle des étoiles est à la fois difficile et dangereuse, et un monde sans Gardien est un monde sans défense.

Quand le moment sera venu et quand les lunes seront alignées, le Gardien de Xeen enverra des messagers à travers les deux terres pour annoncer l'arrivée prochaine de l'Unification. Le Gardien ouvrira les pyramides aux voyageurs qui souhaiteront passer d'une partie du monde à l'autre. Les peuples de Xeen, longtemps séparés l'un de l'autre par les infranchissables barrières du monde naturel, pourront enfin se rencontrer et commercer. Les préparations pour l'Unification approchante seront faites et les gens festoieront et danseront avec joie. Le Gardien honorera certains avec la chance de réveiller les Quatre Servants Endormis pour la cérémonie. Il y a un servent du Feu, un de l'Air, un de la Terre et un de l'Eau.

Les souverains des deux cotés de Xeen enverront des ambassadeurs à l'autre cour pour la toute première fois. Quand le temps sera venu, Darkstone Tower sera ouverte et les barrières se briseront jusqu'aux Nuages. Là-bas, lors d'une magnifique cérémonie à l'observatoire au sommet des Nuages, les souverains déposeront leur Sceptre et leur Cube sur l'Autel de la Réunion. Une grande magie soutiendra alors Xeen et avec beaucoup de bruit et de lumière, les deux côtés se rejoindront en un seul et ils ne se sépareront plus.

## Le Monde de Xeen

La structure du Monde de Xeen est un carré plat. Un côté du monde est représenté par les Clouds de Xeen (nuages), l'autre par le Darkside de Xeen (le côté noir). Chaque partie a ses propres aventures, descriptions, monstres et dénouements. Quoique les deux parties puissent être jouées et finies séparément, les deux peuvent être combinées en une campagne difficile pour faire le Monde de Xeen. Les personnages créés dans une des parties du monde sont utilisables dans les deux.

Quand les deux parties sont réunies pour faire la campagne, il devient possible de voyager à travers les deux terres. Les petites pyramides dispersées dans les Clouds de Xeen peuvent être utilisées pour voyager jusqu'à la pyramide de Castlevue, et la pyramide de Castlevue vous enverra dans la pyramide en dehors de Vertigo dans les Nuages de Xeen. Une rumeur dit qu'il y aurait un autre moyen pour passer d'un monde à l'autre.

Une fois que vous serez devenu un explorateur des deux faces, vous pourrez achever les quêtes qui nécessitent des visites dans les deux mondes. La quête principale de chacune des deux parties peut être terminée sans être allé dans l'autre. Mais il en existe une troisième, la plus importante, qui nécessitera de nombreuses excursions entre les deux mondes pour être accomplie. New World Computing invite quiconque aura terminé une des quêtes suivantes: les Clouds of Xeen, Darkside of Xeen ou le World of Xeen; à nous envoyer son score.

Tous ceux qui finiront le jeu recevront un certificat de félicitations pour cette réussite.

## Lieux Importants

Pendant tout le jeu, vous passerez à travers certains lieux dont vous devez connaître les propriétés:

**Tavernes:** Ici, vous pouvez créer, détruire, ajouter ou enlever des personnages de votre groupe. Vous pouvez aussi apprendre des rumeurs et acheter de la nourriture.

**Temples:** Vos personnages pourront ici être soignés de n'importe quelle maladie contre bien entendu une certaine somme d'or. Vous pouvez aussi recevoir des bénédictions des clercs si vous faites un don suffisant au temple.

**Banques:** Vous pouvez y laisser en sûreté votre or et vos pierres précieuses. Vous aurez de plus des intérêts sur l'or mais aussi sur les pierres précieuses que vous déposerez.

**Blacksmith:** Vous achèterez et vous y revendrez votre équipement. Vous pourrez également avoir un équipement embarrassant ou maudit.

**Terrains d'Entraînement (Training Grounds):** C'est ici que vous paierez pour passer au niveau supérieur lorsque vous aurez acquis suffisamment d'expérience.

**Corporations (Guilds):** Si vous êtes un membre de la corporation, vous pouvez y acheter des sorts ainsi que revoir des informations dessus.

**Travel Pyramid (Pyramide de voyage):** Ces pyramides sont éparpillées dans tout le World of Xeen permettant ainsi le passage d'un côté du monde à l'autre.