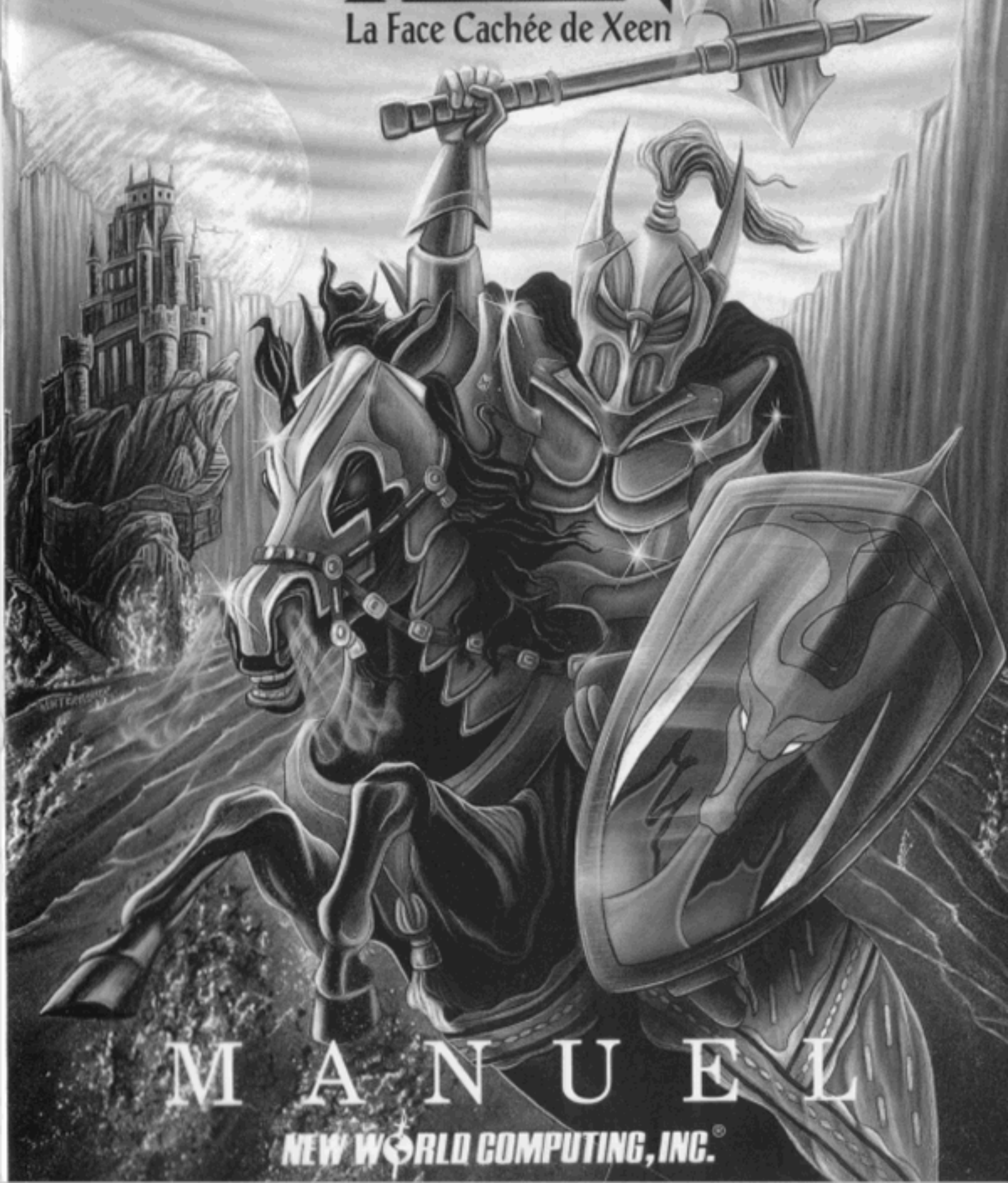


Might and Magic

DarkSideTM of XEEN

La Face Cachée de Xeen



MANUEL

NEW WORLD COMPUTING, INC.[®]

DarkSide of XEEENTM



NEW WORLD COMPUTING, INC.[®]
ENTERTAINMENT SOFTWARE

1993 New World Computing Inc.

Première édition

Le logiciel ci-joint et ce manuel sont sous copyright. Tous les droits sont réservés. Ce manuel ne peut être copié, photographié, reproduit, traduit ou réduit par aucun moyen électrique ou sous quelque forme lisible par une machine que ce soit, en tout ou partie, sans le consentement préalable de New World Computing Inc. Certaines parties du programme qui accompagne ce livret peuvent être copiées, mais seulement par l'acquéreur originel, comme l'exige son utilisation sur l'ordinateur pour lequel il a été acquis.

Conçu et dirigé par

Jon Van Caneghem

Programmé par

Mark Caldwell

Dave Hathaway

Programmation sonore

Mike Heilemann

Graphismes d'ordinateur

Jonathan P. Gwyn

Bonnie Long-Hemsath

Julia Ulano

Ricardo Barrera

Musique

Tim Tully

Ecriture technique/créative

Paul Rattner

Debbie Van Caneghem

Jon Van Caneghem

Production

Richard Espy

Scott McDaniel

Illustrations du manuel

Jonathan P. Gwyn

Mike Winterbauer

Support technique ((1) 43 59 47 47) de 10 h 00 à 13 h 00 et de 14 h 30 à 17h00
(heure locale)

New World Computing Inc. P.O. Box 4302 Hollywood, CA 90078 USA

TABLE DES MATIERES

Créer vos personnages.....	5
Inspecter et rassembler le groupe	15
Aventure	17
Panneau de Contrôle	21
Ecran de personnage	23
Quêtes, objets et notes	25
Ecran d'inventaire	27
Talents secondaires	29
Combat.....	31
Sorts	35
Sorts de clerc.....	37
Sorts de sorcier	45
La légende de l'unification.....	52
Monde de Xeen	53
Lieux importants	54
Plan de Castelvue	55



CRÉER VOS PERSONNAGES

Darkside of Xeen vous fait commencer avec un groupe de six personnages pré-générés. Ces personnages ont tout l'équipement et les aptitudes nécessaires pour commencer le jeu. Ils sont exactement ce qu'il vous faut si vous ne voulez pas créer vos propres personnages.

Créer un personnage est facile. Chaque fois que vous voulez le faire, allez simplement dans n'importe quelle Taverne et inscrivez-vous. Une fois que c'est fait, sélectionnez (C)réer un personnage pour aller à l'écran de création de personnage. Ce dernier est l'endroit où vous fabriquerez vos personnages. Il y a sept nombres dans une colonne, à côté de lettres mystérieuses. Ces lettres sont les statistiques de votre personnage, et voici ce qu'elles signifient :

Pui : La Puissance est une statistique essentielle pour les Chevaliers et les Paladins. Elle modifie les dégâts qu'inflige votre personnage quand il frappe un monstre. La Puissance sert également à défoncer les portes, à soulever ou à détruire certains objets.

Int : L'Intellect est une statistique essentielle pour les Archers, les Sorciers, les Druides et les Rangers. Elle contribue à déterminer combien de points de sort votre personnage obtiendra s'il appartient à l'une de ces classes.

Per : La Personnalité est une statistique essentielle pour les Clercs, les Druides, les Rangers et les Paladins. Elle contribue à déterminer combien de points de sort votre personnage obtiendra s'il appartient à l'une de ces classes.

End : L'Endurance est une statistique essentielle pour les Paladins, les Barbares et les Rangers. Elle permet de déterminer combien de points de vie votre personnage possède.

- Rap :** La Rapidité est une statistique essentielle pour les Ninjas et les Rangers. Tout le monde, même les monstres, a un taux de Rapidité. De votre personnage ou du monstre, celui qui possède la Rapidité la plus élevée agira le premier dans un combat.
- Pré :** La Précision est une statistique essentielle pour les Archers et les Ninjas. Elle contribue à déterminer si oui ou non vous atteignez un monstre avec une arme ou un sort lorsque vous attaquez.
- Cha :** La Chance est une statistique essentielle pour les Voleurs. Elle améliore vos chances de survivre à un sort hostile ou d'éviter un piège.

Dans le coin inférieur gauche de l'écran, vous verrez un portrait de votre personnage. Si vous désirez un portrait différent, utilisez les touches de direction **HAUT/BAS** pour en changer. Le portrait que vous choisirez détermine la race et le sexe de votre personnage.

A droite des nombres se trouve une liste des dix classes de personnages. Si la ou les caractéristiques essentielles pour l'une de ces classes sont assez élevées, cette classe est mise en surbrillance ; cela signifie que vous pouvez la choisir si vous le désirez.

Si la classe que vous désirez n'est pas en surbrillance, vous pouvez soit retirer votre personnage soit déplacer les statistiques jusqu'à obtenir la classe en question. Pour retirer, tapez **R** ou cliquez sur l'icône de tirage. Pour échanger des statistiques, tapez d'abord les premières lettres de celles que vous voulez intervertir ou cliquez sur leurs icônes.

Une fois que vous êtes satisfait de vos statistiques et que la classe que vous désirez est en surbrillance, utilisez les touches de direction **GAUCHE/DROITE** et tapez **ENTER** ; ou bien cliquez sur votre choix pour sélectionner la classe. Ensuite, cliquez sur l'icône de création ou tapez **C** sur votre clavier. L'ordinateur vous demande alors de baptiser votre personnage. Tapez **ESCAPE** si vous ne voulez pas fabriquer ce personnage ; sinon, soyez créatif et tapez un nom. C'est tout ce qu'il faut pour créer un personnage.



Ecran de création de personnage

- 1** **Portrait du personnage :** Montre le portrait du personnage, sa race, son sexe et sa classe. Les deux flèches permettent de faire défiler la gamme des portraits.
 - 2** **Statistiques du personnage :** Fait apparaître les statistiques. Pour les modifier, tapez R ou cliquez sur l'icône de Tirage. Pour les échanger, sélectionnez les icônes des statistiques que vous voulez intervertir.
 - 3** **Classes de personnage :** Fait apparaître les dix classes possibles. Si vos statistiques permettent à votre personnage d'être d'une classe particulière, celle-ci sera en surbrillance.
 - 4** **Liste des talents :** Fait apparaître une liste des talents avec lesquels ce personnage débutera si vous le créez.
- Classes et races de personnages



INSPECTER ET RASSEMBLER LE GROUPE

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

Chevalier : Statistique essentielle (15 ou plus) : Puissance

Le Chevalier est le meilleur combattant du jeu. Capable d'employer n'importe quel type d'arme ou d'armure, il peut asséner plus de dégâts que n'importe quel autre personnage. Le Chevalier commence avec le talent de Maître d'Armes ; il possède également plus de points de vie que n'importe quelle autre classe à l'exception du Barbare. Il ne peut pas jeter de sorts.

Paladin : Statistique essentielle (13 ou plus) : Puissance, Personnalité, Endurance

Le Paladin est un bon combattant, mais pas aussi bon que le Chevalier. Il peut utiliser n'importe quel type d'arme ou d'armure mais ses points de vie ont tendance à être plus bas que ceux du Chevalier. Le Paladin commence avec le talent de Croisé et la capacité de jeter des sorts de Clerc.

Archer : Statistique essentielle (13 ou plus) : Intellect, Précision

L'Archer est un aussi bon combattant que le Paladin. Il commence avec la capacité de jeter des sorts de Sorcier ; mais il est incapable de porter une armure plus lourde qu'une cotte de maille, non plus que d'employer un bouclier. L'Archer ne commence avec aucun talent secondaire.

Clerc : Statistique essentielle (13 ou plus) : Personnalité

Le Clerc est un combattant acceptable ; mais il n'a pas le droit d'utiliser des armes tranchantes ou à projectiles. D'un autre côté, il peut porter une armure d'éclisses (ou plus légère) et dispose de deux fois plus de points de sort que le Paladin pour jeter des sorts de Clerc. Il ne commence avec aucun talent secondaire.

Sorcier : Statistique essentielle (13 ou plus) : Intellect

Le Sorcier est un combattant médiocre. Il n'est autorisé à porter que des robes et à utiliser que des bâtons ou des dagues. Les sorts de Sorcier sont les plus destructeurs du jeu ; un Sorcier dispose de deux fois plus de points de sort qu'un Archer. Il commence avec le talent de Cartographie.

Voleur : Statistique essentielle (13 ou plus) : Chance

Le Voleur est un combattant acceptable ; mais il est incapable d'utiliser n'importe quelle armure plus lourde qu'une cotte de maille. Il peut employer n'importe quelle arme à une main, n'importe quel bouclier, mais ne peut jeter de sorts. Le Voleur commence le jeu avec le talent de Larcin.

Ninja : Statistique essentielle (13 ou plus) : Rapidité, Précision

Le Ninja est un bon combattant ; mais il est limité à la cotte d'anneau (ou plus léger) et ne peut pas utiliser de bouclier. Il peut utiliser la plupart des armes _ mais pas toutes. Pour les armes à deux mains, il est restreint au bâton et à la naginata. Le Ninja commence avec le talent de Larcin et est incapable de jeter des sorts.

Barbare : Statistique essentielle (15 ou plus) : Endurance

Le Barbare est presque aussi bon combattant que le Chevalier; mais il est incapable de porter une armure plus lourde qu'une cotte d'écailles. Il peut utiliser la plupart des boucliers et toutes les armes. Le Barbare ne peut pas jeter de sorts et commence sans aucun talent secondaire.

Druide : Statistique essentielle (15 ou plus) : Intellect, Personnalité

Le Druide est un combattant médiocre. Il ne peut porter qu'une armure et des armes légères ; mais il peut jeter des sorts de Clerc aussi bien que des sorts de Sorcier. Les Druides commencent le jeu avec le talent d'Orientation et deux fois plus de points de sort que les Rangers.

Ranger : Statistique essentielle (12 ou plus) : Intellect, Personnalité, Endurance, Rapidité

Le Ranger est un bon combattant. Il peut utiliser la plupart des armes et armures ; il peut aussi, dans une certaine mesure, jeter des sorts de Clerc aussi bien que des sorts de Sorcier. Il commence le jeu avec le talent d'Eclaireur.

Vous trouverez ci-dessous un tableau qui montre les avantages et inconvénients propres à chacune des dix classes.

Classe	PV*	Attaques**	Talent	Sorts
Chevalier	10	5	Maître d'Armes	Non
Paladin	8	6	Croisé	Oui
Archer	7	6	Aucun	Oui
Clerc	5	7	Aucun	Oui
Sorcier	4	8	Cartographie	Oui
Voleur	8	6	Larcin	Non
Ninja	7	5	Larcin	Non
Barbare	12	4	Aucun	Non
Druide	6	7	Orientation	Oui
Ranger	9	6	Eclaireur	Oui

* PV gagnés par Niveau.

** Nombre de Niveaux pour obtenir une attaque.

Et voici des précisions sur les races :

Humains : Ce que sont les Humains est assez évident. Tous commencent avec le talent de Natation. Ils ont une faible résistance aux sorts.

Elfes : Les Elfes sont grands, élancés et se sont souvent bien adaptés à l'utilisation de la magie. Ils ont une légère résistance à certains sorts et font d'excellents Voleurs et Sorciers. Ils ne sont pas aussi endurant que les autres races, cependant, et ont tendance à avoir moins de points de vie.



Nains : Les Nains sont courtauds, trapus et coriaces. Ils ont une légère résistance à la plupart des sorts mais supportent plus particulièrement les poisons. Ils font des Voleurs acceptables et de bons Chevaliers. Les Nains commencent le jeu avec le talent pour Repérer les Portes Secrètes.

Gnomes : Les Gnomes sont plus petits que les Nains et loin d'être aussi robustes. Ils font de bons jeteurs de sort mais ont tendance à avoir moins de points de vie que les autres races, à l'exception des Elfes. Les Gnomes commencent le jeu avec le talent d'Orientation.

Semi-Orques : Les Semi-Orques sont un croisement entre les Humains et les Orques. Ils sont la plus robuste des races disponibles aux joueurs _ mais ils sont également la plus stupide. Les Semi-Orques font d'excellents Chevaliers et Barbares mais ils sont les pires des jeteurs de sort et Voleurs.

Vous trouverez ci-dessous un tableau qui montre les avantages et inconvénients propres à chacune des cinq races.

Race	Mod. de PV	Larcin	Mod. PS/Niv.	Talent
Humain	0	0	Aucun	Natation
Elfe	-2	10	Sorc +2	Aucun
Nain	1	5	Sorc/Clerc -1	Repérer les Portes Secrètes
Gnome	-1	10	Sorc/Clerc +1	Orientation
Semi-Orque	2	-10	Sorc/Clerc -2	Aucun

Les informations ci-dessus seront très utiles pour créer des personnages et déterminer quelles races et classes rendront les aventures plus efficaces. A l'origine, les Voleurs ont une base de Larcin de 30 plus 2 points par niveau. Les Ninjas ont à l'origine une base de Larcin de 15 et obtiennent 2 points supplémentaires par niveau.



INSPECTER ET RASSEMBLER LE GROUPE

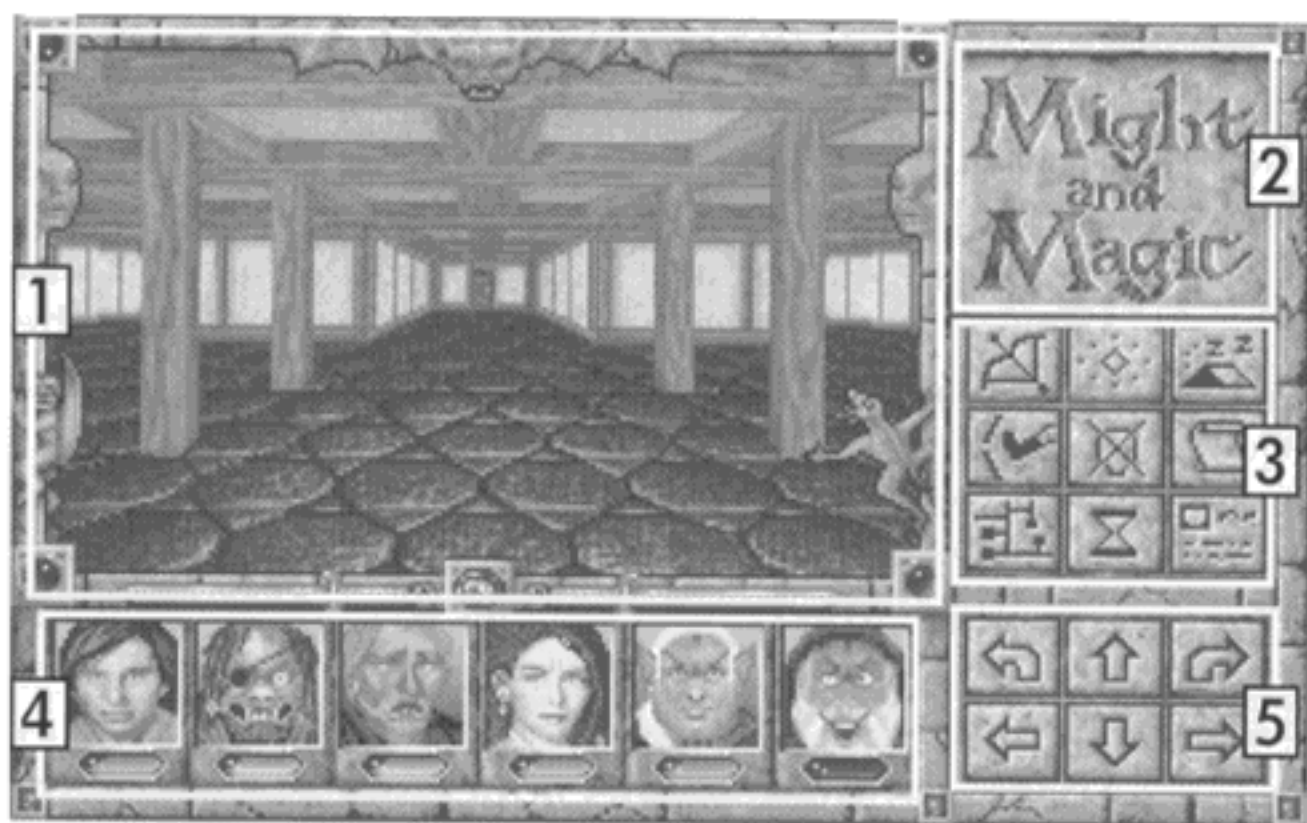
Une fois que vous avez créé vos personnages, vous devez les placer dans votre groupe. Si vous venez juste de commencer la partie et avez créé un groupe personnalisé, il vous faudra retirer les anciens personnages. Tapez simplement la touche **R** puis la touche de fonction du personnage que vous voulez enlever (le premier à gauche est le numéro un) ; ou bien cliquez sur l'icône de retrait puis sur le portrait de celui que vous voulez retirer.

Votre groupe comporte six personnages au maximum. Vous pouvez avoir dans votre groupe tous, certains, ou aucun des personnages par défaut. C'est à vous de décider. Pour ajouter un personnage à votre groupe, cliquez sur son visage ou tapez une touche de chiffre (1-4). Le personnage prendra le créneau disponible suivant dans votre groupe. Si vous ne voyez pas le portrait de celui que vous souhaitez ajouter, utilisez les touches de direction **HAUT/BAS** pour le trouver. Ne vous inquiétez pas si vous sélectionnez le mauvais personnage : vous n'aurez qu'à l'enlever en suivant les instructions ci-dessus.

Si vous voulez observer un personnage de votre groupe avant de quitter la Taverne, sélectionnez simplement son numéro de fonction. Le portrait le plus à gauche est **F1**, le second **F2** et ainsi de suite. Ainsi, vous verrez apparaître une liste complète de ses aptitudes et de son équipement.

Enfin, si vous faites une erreur et créez un personnage que vous ne voulez pas, vous pouvez l'effacer. Tapez sur la touche **E** et le numéro (1-4) du personnage que vous voulez effacer ; ou bien cliquez sur l'icône d'effacement puis sur le portrait de celui dont vous voulez vous débarrasser. Souvenez-vous que tout personnage ainsi effacé est perdu pour toujours, y compris tout l'équipement qu'il pouvait avoir dans son sac.

Une fois que vous êtes satisfait de votre groupe, tapez la touche **ESC** pour commencer vos aventures!



Ecran d'aventure

- 1 Fenêtre d’Affichage** : C’est là que l’action du jeu se déroule. Tous les monstres, objets et décors apparaissent ici.
- 2 Fenêtre de Vue** : Affiche la vue aérienne de la zone où vous êtes si vous avez le sort d’oeil de Mage ou le talent de Cartographie. Cliquez sur la Fenêtre de Vue ou tapez la touche = pour passer de la Fenêtre de Vue à l’autocarte.
- 3 Icônes d’Options** : Pour activer ces icônes, cliquez dessus ou tapez leur équivalent-clavier. Pour une description complète, référez-vous à «Aventure».
- 4 Portraits des Personnages** : Affiche les portraits de vos personnages. Cliquez sur un portrait ou tapez une touche de fonction pour amener l’écran de personnage.
- 5 Icônes de Direction** : Cliquez sur ces icônes pour vous déplacer. Vous pouvez également utiliser les touches de direction de votre clavier.

AVENTURE

L'écran de jeu possède cinq parties. Il s'agit de la Fenêtre d'Affichage, la Fenêtre de Vue, les Icônes d'Option, les Portraits de Personnages et les Icônes de Direction. Voici des précisions sur chacune de ces parties :

Fenêtre d'Affichage : C'est là que vous voyez se dérouler toute l'action du jeu. Sur les bords de l'écran se trouvent plusieurs «petites aides pour le groupe». Quand elles seront activées, chacune de ces gargouilles bougera d'une certaine façon pour vous faire savoir que quelque chose se passe. La gargouille ailée sur le côté gauche de l'écran bat des ailes quand le sort de Lévitation fonctionne. La gargouille sur le côté droit de l'écran agite le bras quand vous êtes en face d'un mur mince et que vous avez le talent pour Repérer les Portes Secrètes. La chauve-souris au sommet de l'écran bouge sa gueule quand des monstres peuvent vous voir et que l'un de vos personnages a le Sens du Danger.

Les deux têtes de gargouille à droite et à gauche de la Fenêtre d'Affichage secoueront ou hocheront parfois la tête quand vous serez confronté à une question oui/non ou «qui va faire quoi», et que le sort de Clairvoyance est actif. S'il y a un trésor et qu'il n'y a pas de piège, les deux têtes feront oui. S'il y a un trésor et qu'il y a un piège, une tête dira oui, l'autre non. S'il y a un piège et pas de trésor, les deux têtes diront non.

Il y a également quatre gemmes dans les angles de la Fenêtre d'Affichage et une grosse gemme en bas. Les gemmes des angles seront vertes si vous avez certains sorts de protection en activité. Celle du haut à gauche est pour le feu, celle du haut à droite pour l'électricité, celle du bas à gauche pour le froid et celle du bas à droite pour le poison. La gemme du centre peut être cliquée pour amener le Panneau de Contrôle. Référez-vous à la section sur le Panneau de Contrôle pour avoir plus d'informations.

Fenêtre de Vue : Si vous n'avez pas le talent de Cartographie ou le sort d'oeil de Mage, le logo Might and Magic apparaîtra ici. Si vous avez le talent de Cartographie et que vous cliquez sur le logo, vous verrez apparaître une version miniature de l'autocarte complète. Si le sort d'oeil de Mage est actif, vous verrez une carte de la zone qui vous entoure, y compris les endroits où vous n'êtes pas encore allé. Vous pourrez passer de votre autocarte au sort d'oeil de Mage en cliquant sur l'autocarte ou en tapant la touche =.

Icônes d'Options : Il y a neuf icônes juste en dessous de la fenêtre de vue. Vous pourrez cliquer sur ces icônes durant l'aventure normale, ou vous pourrez utiliser leurs équivalents-clavier. Voici une liste de ce qu'elles font :



Tirer (S) : Tous les membres du groupe équipés d'armes à projectiles tirent dans la direction à laquelle le groupe fait face.



Jeter (C) : Amène la Fenêtre d'Incantation de Sorts. Cliquez sur cette icône à nouveau ou tapez J pour jeter le sort préparé par le jeteur de sort sélectionné. Vous pouvez changer le personnage sélectionné en cliquant sur le portrait de celui que vous voulez choisir ou en tapant sa touche de fonction. Vous pouvez changer le sort préparé en cliquant sur le bouton «nouveau» ou en tapant la touche N. Cela fera apparaître une liste des sorts accessibles au personnage sélectionné. Cliquez sur le sort que vous voulez jeter ou utilisez les touches de direction pour le sélectionner et tapez ENTER. Le sort est maintenant prêt à être jeté.



Repos (R) : Permet de récupérer les points de vie et de sort, pourvu qu'il y ait au moins une unité de nourriture pour chaque membre du groupe. Le repos interrompt la plupart des sorts en activité et avance le temps de huit heures. Se reposer là où les monstres peuvent vous voir est mauvais pour la santé.



Forcer (B) : Cette commande est employée lorsque vous voulez essayer de défoncer une porte verrouillée ou d'enfoncer un mur mince. Les Puissances de vos deux premiers personnages conscients sont combinées puis comparées à la résistance de la porte ou du mur. Si votre résultat est supérieur, l'obstacle sera forcé. Vos personnages subiront une petite quantité de dégâts pour cette action.



Renvoyer (D) : Renvoi un membre du groupe à la Taverne de Castelvuc. Au moins un personnage doit rester dans le groupe.



Voir les Quêtes (V) : Fait apparaître la Fenêtre de Quête. Référez-vous à la section sur les «Quêtes, objets et notes» pour avoir plus d'informations.



Autocarte (M) : Affiche la carte de la zone où vous vous trouvez actuellement. L'autocarte enregistre tous les endroits où vous êtes allé depuis que vous avez le talent de Cartographie.



Information (I) : Affiche la Fenêtre d'Information de Jeu. Cette fenêtre indique l'heure, le mois, l'année et le jour de la semaine. Elle montre également quels sont les sorts en activité dans le groupe, comme la Lumière ou la Protection contre le feu.



Référence Rapide (Q) : Affiche le tableau de Référence Rapide. Ce tableau fait la liste des statistiques vitales du groupe, de l'or, des gemmes et de la nourriture.

Important

Tapez sur la **barre d'espace** ou cliquez sur la fenêtre d'affichage pour agir sur un objet. Vous devez être dans le même carré que l'objet.

Portraits des Personnages : Les portraits des personnages montrent des images de tous les membres du groupe. Vous pouvez déterminer d'un coup d'oeil quel est l'état actuel de vos personnages. S'ils semblent endormis, ils sont probablement inconscients ou endormis. S'ils semblent malades, ils sont probablement empoisonnés ou malades. Chaque personnage a une gemme sous son portrait. Cette gemme sera verte si le personnage est à son maximum de points de vie. Elle sera jaune s'il est en dessous de ce maximum, rouge s'il est à moins d'un quart de ses points de vie, et bleue s'il est à zéro ou moins. Si les points de vie du personnage ont été augmentés par la magie au-dessus de son maximum, la gemme sera argentée.

Si vous cliquez sur le portrait d'un personnage, ou sélectionnez sa touche de fonction (le premier à gauche utilise la touche F1), vous verrez une liste détaillée de ses statistiques. Vous trouverez plus d'informations sur cet écran dans la section «Ecran de personnage».

Icônes de Direction : Celles-ci se trouvent dans le coin inférieur droit de l'écran. Si vous utilisez la souris, cliquez dessus pour vous déplacer. Les flèches incurvées laisseront votre groupe sur place mais le feront pivoter de 90° dans la direction indiquée. Les flèches de côté vous feront glisser à droite ou à gauche sans changer de direction. Les touches de direction du clavier fonctionnent de la même façon. Pour glisser à gauche ou à droite avec le clavier vous devez maintenir la touche **CONTROLE** enfoncée tout en appuyant sur les flèches **GAUCHE** ou **DROITE**.

PANNEAU DE CONTRÔLE



Panneau de Contrôle

Si vous appuyez sur la touche **TAB** ou cliquez sur la grosse gemme au milieu de la Fenêtre d’Affichage, vous ferez apparaître la fenêtre du Panneau de Contrôle. Voici une liste des fonctions disponibles sur le Panneau de Contrôle :

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

Musique (M) : Active ou désactive la musique.

Charger (L) : Vous permet de charger une partie sauvegardée antérieurement.

Sauver (S) : Vous permet de sauvegarder la partie en cours à son emplacement présent. Votre partie est automatiquement sauvegardée chaque fois que vous entrez dans une Taverne.


























Sauver sous (a) : Vous permet de sauvegarder la partie en cours à son emplacement présent, sous un nom différent.

Quitter (Q) : Quitte le jeu et va au DOS.

Mr Wizard (W) : Cela vous permet de demander à M. Mage de téléporter votre groupe en sécurité. Il prendra toutes les gemmes que le groupe possède et renverra ses membres à Castelvive. Réfléchissez avec soin avant d’utiliser cette option.



ECRAN DE PERSONNAGE

Sir Canegn : Male Human Paladin								
	Mgt 17		Acc 14		H.P. 10		Experience 4589	
	Int 13		Lck 21		S.P. 2		Party Gold 9974	
	Per 15		Age 18		Resis 42		Party Gens 1030	
	End 24		Lvl 1		Skills 3		Party Food 10 days	
	Spd 16		AC 14		Aurds 0		Condition Good	Exit

Ecran de personnage

Si vous cliquez sur le portrait d'un personnage ou sélectionnez sa touche de fonction, vous vous retrouverez devant l'écran de personnage. Là, vous verrez une icône pour chaque statistique du personnage. Puissance, Endurance, Rapidité, Précision, Personnalité, Intellect et Chance ont déjà eu leur explication. Si vous cliquez sur ces icônes, vous saurez quels sont vos scores actuels et maximum et vous verrez les taux de vos statistiques. Une liste des autres statistiques apparaît ci-dessous :



Age : Chaque personnage commence le jeu à 18 ans. En cliquant sur cette icône vous verrez apparaître l'anniversaire de votre personnage, son âge naturel et son âge actuel. Il est possible qu'un personnage soit plus vieux que son âge naturel, ce en raison d'attaques magiques. Comme votre personnage vieillit, certaines de ses statistiques déclinent.



Niveau : Montre le niveau actuel de votre personnage, son niveau maximum et le nombre d'attaques par round dont il dispose.



CA : Montre la classe d'armure actuelle et maximum de votre personnage. Plus le nombre est élevé, plus il est difficile de toucher votre personnage.



PV : Montre les points de vie actuels et maximum de votre personnage.



PS : Montre les points de sorts actuels et maximum de votre personnage.



Résistances : Montre les résistances actuelles de votre personnage aux sorts et aux attaques élémentaires. Plus le nombre est élevé, meilleure est la protection. Un 100 ne signifie pas que vous êtes immunisé à une attaque mais il réduira considérablement les dégâts que subit votre personnage de cette attaque.



Talents : Donne une liste des talents que votre personnage a accumulés.



Récompenses : Donne une liste des récompenses que votre personnage a accumulées.



Expérience : Montre les points d'expérience actuels de votre personnage et le nombre de points dont il aura besoin pour atteindre le niveau suivant.



Or du groupe : Montre quelle quantité d'or votre groupe possède avec lui, et combien il a en banque.



Gemmes du groupe : Montre combien de gemmes votre groupe possède avec lui, et combien il en a en banque.



Nourriture du groupe : Montre combien de rations de nourriture vos personnages ont, et combien de jours elles dureront.



Condition : Donne une liste de toutes les conditions défavorables que supporte votre personnage, et des sorts de protection actifs.



Objets (O) : Sélectionnez cette option pour faire apparaître l'écran d'inventaire.



Référence rapide (Q) : Fait apparaître le tableau de Référence Rapide. Ce tableau donne une liste des statistiques vitales du groupe, de son or, ses gemmes et sa nourriture.



Echange (E) : Sélectionnez cette option pour échanger la position du personnage que vous observez avec celle de celui que vous choisissez (F1-F6).



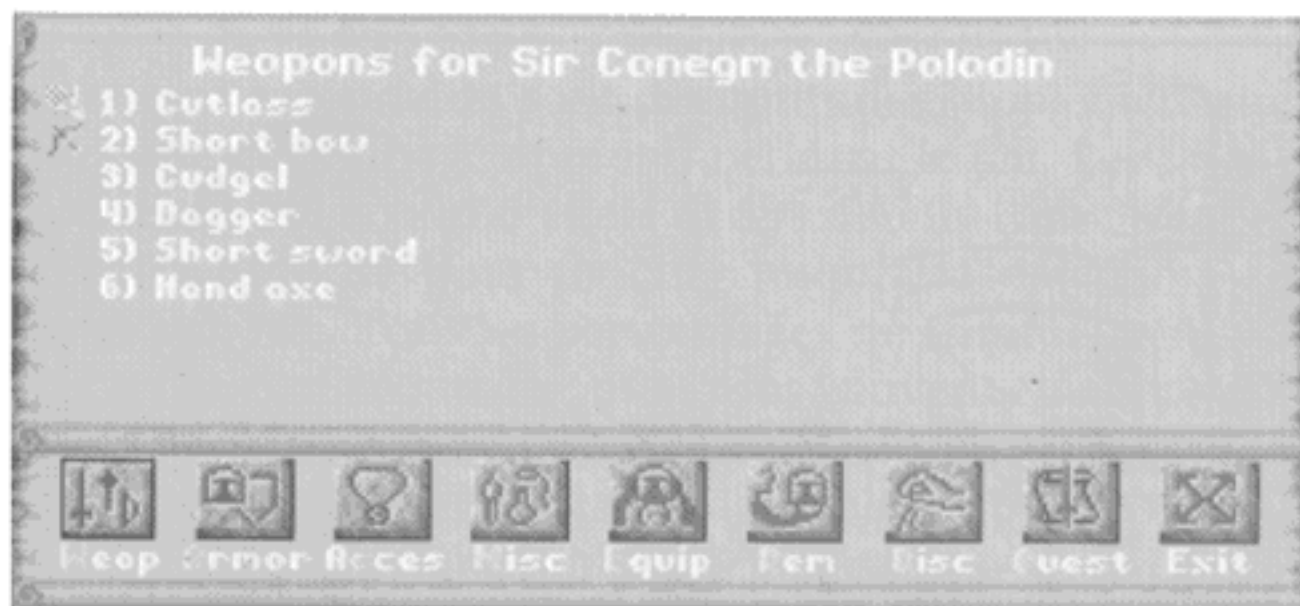
Sortir (ESC) : Vous ramène à l'écran d'aventure.

QUÊTES, OBJETS ET NOTES

Si vous sélectionnez la fenêtre pour voir les quêtes sur l'écran d'aventure, vous vous trouverez devant trois choix : Quêtes, Notes et Objets. En sélectionnant Quêtes vous verrez la liste des quêtes que poursuit actuellement le groupe. En sélectionnant Notes vous verrez tous les messages significatifs que le groupe a rencontrés. En sélectionnant Objets vous verrez une liste de tous les objets que le groupe possède et qui sont nécessaires pour compléter le jeu.



ECRAN D'INVENTAIRE



Ecran d'inventaire

Si vous sélectionnez l'écran d'inventaire, une liste de toutes les armes que le personnage a dans son sac à dos apparaîtra. Voici les options de l'écran d'inventaire :

Equiper : Prépare à l'usage une arme, un objet ou une armure. Vous devez vous équiper d'un objet avant qu'il ne fonctionne. Vous ne pourrez pas vous équiper d'un objet que votre classe de personnage ne peut employer. Vous ne pouvez pas non plus vous équiper de trois épées ou de onze anneaux, etc.

Retirer : Permet de ne plus être équipé d'un objet donné.

Laisser : Elimine un objet de votre inventaire. Si vous utilisez cette commande, vous perdrez cet objet définitivement.

Arme : Présente l'inventaire des armes.

Accessoires : Présente l'inventaire des accessoires.

Divers : Présente l'inventaire des objets divers.

Quêtes : Présente l'inventaire des objets de quête.

Utiliser : Si un objet a un usage spécial ou peut jeter un sort, vous pouvez l'utiliser avec cette commande.



TALENTS SECONDAIRES

Les talents secondaires sont des aptitudes supplémentaires que votre personnage apprend pendant le jeu. Les talents produisent beaucoup d'effets divers depuis l'amélioration de votre capacité pour toucher jusqu'à la détection des portes secrètes. Tous les personnages ne commencent pas avec un talent secondaire, mais tous peuvent en apprendre autant qu'ils peuvent en trouver durant le jeu (à l'exception de Larcin _ seuls les Ninjas et les Voleurs peuvent avoir Larcin). Voici quelques uns des talents que vous pouvez trouver :

Larcin : Ce talent vous permet de crocheter les serrures sur les coffres et les portes. C'est le seul talent qui ait un taux. Plus celui-ci est élevé, meilleures sont les chances de succès.

Natation : Ce talent permet au personnage de nager dans l'eau aussi longtemps qu'il est près de la berge. Tous les personnages du groupe doivent avoir ce talent pour qu'il opère.

Eclaireur : Ce talent permet de se déplacer à travers une forêt dense. Au moins deux personnages doivent posséder ce talent pour qu'il opère.

Montagnard : Permet de passer les montagnes. Au moins deux personnages doivent posséder ce talent pour qu'il opère.

Cartographie : Active l'option d'autocarte. Seulement un personnage doit posséder ce talent avant qu'il opère.

Orientation : Ce talent fait afficher la direction dans laquelle vous regardez par la grosse gemme au centre de l'écran d'aventure. De même, une flèche sera imprimée sur l'autocarte pour indiquer la direction.

Repérer les Portes Secrètes : Une gargouille de l'écran d'aventure agite son bras quand le groupe approche d'un mur mince.

Sens du Danger : Ce talent fait bouger la chauve-souris au sommet de l'écran d'aventure quand des monstres peuvent voir votre groupe.

Maître d'Armes : Ce talent augmente votre chance de toucher durant un combat. L'importance de l'augmentation dépend directement du niveau du personnage.

Croisé : Permet d'entrer dans certaines régions du jeu. Tous les membres du groupe qui veulent entrer dans ces zones doivent posséder ce talent.



COMBAT

Au cours de l'aventure, vous rencontrerez beaucoup de monstres qu'il vous faudra vaincre. Si vous entamez un combat, les icônes de combat remplaceront les icônes d'aventure normales. Voici une liste de ces icônes :



Combat rapide (F) : Combat l'adversaire en utilisant l'option de combat rapide actuelle. En maintenant appuyé le bouton de la souris sur l'icône de combat rapide vous ferez rapidement défiler les attaques du groupe.



Jeter (C) : Même chose qu'en mode d'aventure.



Attaquer (A) : Attaque l'adversaire visé avec l'arme dont est équipé le personnage.



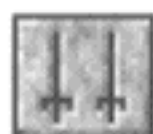
Utiliser (U) : Fait apparaître la fenêtre d'inventaire du personnage où il peut s'équiper d'un objet, le retirer ou l'utiliser.



Fuir (R) : S'il y réussit, le personnage courra vers un lieu sûr à proximité pour rejoindre le groupe après la bataille.



Bloquer (B) : Votre personnage essaiera de bloquer la prochaine attaque qui lui sera destiné.



Option de combat rapide (O) : Etablit votre option de combat rapide. Quand l'option de combat rapide est sélectionnée, vous pouvez ordonner à un membre du groupe d'attaquer, de jeter un sort préparé, de bloquer ou de fuir.



Information (I) : Même chose qu'en mode aventure.



Référence rapide (Q) : Même chose qu'en mode d'aventure.

Quand le combat commence, votre personnage le plus rapide sera en surbrillance. Vous aurez l'opportunité de sélectionner n'importe laquelle des options ci-dessus en cliquant sur son icône ou en tapant son équivalent-clavier. Ceci fait, un autre personnage sera en surbrillance.

Chaque fois que vous touchez un monstre, une éclaboussure rouge apparaît brièvement sur l'écran. Plus l'éclaboussure est grande, plus importants sont les dégâts infligés au monstre. Si vous avez utilisé un sort ou un objet qui occasionne des dégâts différents, l'éclaboussure peut être remplacée par une déflagration ou une décharge électrique ou quelque chose d'autre.

S'il y a plus d'un monstre, vous pouvez choisir lequel votre personnage combat en tapant 1, 2 ou 3. Ainsi, le nom du monstre visé sera mis en surbrillance.

Remarquez qu'il est possible d'échanger des armures ou des armes durant un combat. De même, on peut s'équiper.

A l'occasion, il sera utile d'échanger des objets entre des personnages qui font face à des monstres qui ne peuvent être touchés par les armes avec lesquelles ils sont équipés. Pour ce faire, tapez la touche de fonction ou cliquez sur le portrait du personnage pour faire apparaître son écran personnel. Puis sélectionnez l'option Objets pour faire apparaître l'écran d'inventaire. Il est possible d'être équipé à la fois d'une arme de mêlée et d'une arme à projectiles.





SORTS

Les Clercs, Druides, Sorciers; Paladins, Rangers et Archers sont capables de jeter des sorts. Les jeteurs de sorts les plus puissants sont les Clercs et les Sorciers. Les Druides viennent ensuite, puis les Paladins, les Archers et les Rangers.

Tous les sorts nécessitent des points de sort pour être jetés, et certains requièrent également des gemmes. Les points de sort d'un personnage sont en partie déterminés par l'une de ses statistiques : l'Intellect pour les Sorciers et les Archers, la Personnalité pour les Clercs et les Paladins. Les Druides et les Rangers utilisent aussi bien l'Intellect que la Personnalité. L'autre facteur qui détermine les points de sort est le niveau du personnage.

Il y a deux sortes de sorts : de Clerc et de Sorcier. La plupart des sorts de Clerc impliquent la guérison et la protection. La plupart des sorts de Sorciers sont offensifs ou utilitaires. Les Sorciers et les Archers ne peuvent jeter que des sorts de Sorciers. Les Clercs et les Paladins ne peuvent jeter que des sorts de Clerc. Les Druides et les Rangers peuvent lancer des deux dans une certaine mesure.

Beaucoup des sorts qui augmentent les statistiques ou modifient l'environnement, comme Bénédiction ou Lumière, ont une durée limitée. De tels sorts expirent quand votre groupe se repose ou bien à l'aube. Vous pouvez en tirer le meilleur parti en les jetant juste après l'aube, ce qui augmente leur durée.



SORTS DE CLERC

Bénédictio

Coût : 2 points de sort par niveau & 1 gemme

Objet : 1 membre du groupe

Améliore la classe d'armure d'un personnage de 1 par niveau du jeteur.

Bonus Sacré

Coût : 2 points de sort par niveau & 1 gemme

Objet : 1 membre du groupe

Accroît, de 1 point par niveau du jeteur, les dégâts qu'inflige un personnage en combattant.

Création de nourriture

Coût : 20 points de sort & 5 gemmes

Objet : Groupe de personnages

Crée une ration de nourriture pour chaque membre du groupe encore en vie.

Distorsion de Masse

Coût : 75 points de sort & 10 gemmes

Objet : Groupe de monstres

Accroît le poids de vos adversaires, ce qui leur enlève la moitié de leurs points de vie.

Douleur

Coût : 4 points de sort

Objet : Groupe de monstres

Stimule les centres de douleur des cerveaux de vos adversaires, ce qui leur inflige 8 points de dégâts Physiques.

Engelure

Coût : 7 points de sort

Objet : 1 monstre

Absorbe la chaleur corporelle d'un monstre, ce qui lui inflige 35 points de dégâts du Froid.

Etincelles

Coût : 1 point de sort par niveau & 1 gemme

Objet : Groupe de monstres

Enveloppe les monstres dans un nuage de gaz électrifié, ce qui leur inflige 2 points de dégâts Electriques par niveau du jeteur.

Fléau Féroce

Coût : 25 points de sort & 5 gemmes

Objet : 1 monstre

Le jeteur lance un jet de flammes à un monstre, infligeant 100 points de dégâts du Feu.

Guéri Maladie

Coût : 10 points de sort

Objet : 1 membre du groupe

Retire la condition de MALADIE au personnage.

Guéri Paralysie

Coût : 12 points de sort

Objet : 1 membre du groupe

Retire la condition de PARALYSIE au personnage.

Guéri Poison

Coût : 8 points de sort

Objet : 1 membre du groupe

Retire la condition d'EMPOISONNEMENT au personnage.

Héroïsme

Coût : 2 points de sort par niveau & 3 gemmes

Objet : 1 membre du groupe

Accroît temporairement le niveau d'un personnage de 1 par niveau du jeteur.

Hypnotise

Coût : 15 points de sort & 4 gemmes

Objet : Groupe de monstres

Comme Maître des Bêtes, ce sort hypnotise un groupe de monstres _ plutôt que des animaux _ afin qu'ils restent calmes jusqu'à ce qu'ils surmontent les effets

Intervention Divine

Coût : 200 points de sort & 20 gemmes

Objet : Groupe de personnages

Guérit le groupe entier de toutes les formes de dégâts sauf l'ERADICATION.

Jet d'Acide

Coût : 8 points de sort

Objet : Tous les monstres visibles

Le jeteur diffuse une fine bruine d'acide sur tous les monstres qui se trouvent devant lui, ce qui inflige 15 points de dégâts du Poison à chaque monstre.

Jour de Protection

Coût : 75 points de sort & 10 gemmes

Objet : Groupe de personnages

Jette simultanément Lumière, Protection contre tous les éléments, Héroïsme, Bonus Sacré et Bénédiction pour un prix d'ami de seulement 75 points de sort.

Lumière

Coût : 1 point de sort

Objet : Groupe de personnages

Empli un souterrain d'une lumière douce et stable jusqu'à ce que le groupe se repose.

Maître des Bêtes

Coût : 5 points de sort & 2 gemmes

Objet : 1 groupe d'animaux

Hypnotise un groupe d'animaux afin qu'ils restent calmes jusqu'à ce qu'ils surmontent le sort.

Marcher sur l'Eau

Coût : 7 points de sort

Objet : Groupe de personnages

Permet au groupe de marcher sur de l'eau, profonde ou non.

Mot Sacré

Coût : 100 points de sort & 20 gemmes

Objet : 1 groupe de morts-vivants

Annule totalement la magie qui anime les morts-vivants, ce qui les fait retourner à la poussière d'où ils viennent.

Nuée Mortelle

Coût : 12 points de sort

Objet : Groupe de monstre

Entoure un groupe de monstres d'insectes mordants, piquants, fouissants, creusants et mâchants qui infligent 40 points de dégâts physiques à chaque monstre.

Pierre en Chair

Coût : 35 points de sort & 5 gemmes

Objet : 1 membre du groupe

Retire la condition de PETRIFICATION au personnage.

Poing Volant

Coût : 2 points de sort

Objet : 1 monstre

Donne un coup léger à un monstre, infligeant 6 points de dégâts Physiques.

Premiers Soins

Coût : 1 point de sort

Objet : 1 membre du groupe

Soigne par la magie les blessures et éraflures légères récoltées pendant la bataille, ce qui restaure 6 points de vie au membre du groupe blessé.

Protection contre les Eléments

Coût : 1 point de sort par niveau & 1 gemme

Objet : Groupe de personnages

Réduit les dégâts que subit le groupe face aux éléments. Le jeteur peut choisir à quel élément cela s'applique au moment où le sort est jeté.

Rayon de Lune

Coût : 60 points de sort & 10 gemmes

Objet : Tous les monstres visibles et le groupe de personnages

Inflige 30 points de dégâts d'Energie à chacun des monstres en vue et guérit chaque personnage de 30 points de dégâts.

Rayon de Soleil

Coût : 150 points de sort & 20 gemmes

Objet : Tous les monstres visibles

Fait rayonner la lumière concentrée du soleil à travers tous les monstres qui sont en face du jeteur, ce qui leur inflige 200 points de dégâts d'Energie à chacun.

Rayon Froid

Coût : 2 points de sort par niveau & 4 gemmes

Objet : Tous les monstres visibles

Un cône de froid au zéro absolu jaillit momentanément de la main du jeteur, infligeant 2-4 points de dégâts du Froid par niveau du jeteur, et ce à tous les monstres visibles.

Releve les Morts

Coût : 50 points de sort & 10 gemmes

Objet : 1 membre du groupe

Retire la condition de MORT au personnage.

Repousse les Morts-Vivants

Coût : 5 points de sort et 2 gemmes

Objet : 1 groupe de morts-vivants

Affaiblit la magie maléfique qui anime les morts-vivants, ce qui leur inflige 25 points de dégâts.

Réprime Maladie

Coût : 5 points de sort

Objet : 1 membre du groupe

Ralentit les effets de la maladie sur un personnage ; mais ce sort ne retire pas la condition de MALADIE.

Réprime Poison

Coût : 4 points de sort

Objet : 1 membre du groupe

Ralentit les effets du poison sur un personnage ; mais ce sort ne retire pas la condition d'EMPOISONNEMENT.

Résurrection

Coût : 125 points de sort & 20 gemmes

Objet : 1 membre du groupe

Retire la condition d'ERADICATION au personnage.

Réveil

Coût : 1 point de sort

Objet : Groupe de personnages

Tire tous les membres endormis du groupe de leur léthargie, ce qui annule la condition de SOMMEIL.

Revitaliser

Coût : 2 points de sort

Objet : 1 membre du groupe

Retire la condition de FAIBLESSE au personnage.

Seuil de Ville

Coût : 30 points de sort & 5 gemmes

Objet : Groupe de personnages

Téléporte le groupe vers la ville de votre choix.

Soin Nature

Coût : 6 points de sort

Objet : 1 membre du groupe

Soigne un personnage de 25 points de dégâts.

Soin Blessures

Coût : 3 points de sort

Objet : 1 membre du groupe

Soigne par la magie 15 points de dégâts à un personnage.

Soin Puissant

Coût : 2 points de sort par niveau & 3 gemmes

Objet : 1 membre du groupe

Soigne un personnage de 2-12 points de dégâts par niveau du jeteur.



SORTS DE SORCIER

Abri Suprême

Coût : 15 points de sort & 5 gemmes

Objet : Groupe de personnages

Cache le groupe à la vue des monstres dans les endroits peu sûrs, ce qui permet aux personnages de se reposer sans incidents.

Balise de Lloyd

Coût : 6 points de sort & 2 gemmes

Objet : Groupe de personnage

Ce sort vous permet de revenir par magie à un endroit où vous êtes déjà allé. Jetez ce sort une fois pour placer la balise, puis une nouvelle fois quand vous voulez y revenir. Chaque membre du groupe peut avoir sa propre balise.

Bouclier de Puissance

Coût : 2 points de sort par niveau & 2 gemmes

Objet : 1 membre du groupe

Réduit les dégâts infligés à un membre du groupe par un nombre égal au niveau du jeteur.

Boule de feu

Coût : 2 points de sort par niveau & 2 gemmes

Objet : Groupe de monstres

Déclenche une explosion dévastatrice dans un groupe de monstres, ce qui leur inflige 3 à 7 points de dégâts du Feu par niveau du jeteur.

Clairvoyance

Coût : 5 points de sort & 2 gemmes

Objet : Groupe de personnages

Anime les deux têtes de gargouille sur l'écran pour qu'elles donnent des conseils dans le cas de certaines décisions oui/non devant des coffres généralement.

Déflagration Stellaire

Coût : 200 points de sort & 20 gemmes

Objet : Tous les monstres visibles

Englobe tous les monstres en face du groupe dans une explosion massive, ce qui inflige 500 points de dégâts Physiques à chaque monstre.

Détection de Monstre

Coût : 6 points de sort

Objet : Groupe de personnages

Localise tous les monstres à proximité du groupe.

Distorsion Temporelle

Coût : 8 points de sort

Objet : Groupe de personnages

Déforme le temps, ce qui donne au groupe un délai juste suffisant pour fuir un combat.

Doigt de Mort

Coût : 10 points de sort & 4 gemmes

Objet : Groupe de monstres

Tue sans effusion de sang les adversaires que le jeteur désigne.

Eclair

Coût : 2 points de sort par niveau & 2 gemmes

Objet : Groupe de monstres

De la foudre jaillit de la main du jeteur, électrocutant les monstres pour 4 à 6 points de dégâts par niveau du jeteur.

Eclats de Métal

Coût : 1 point de sort par niveau & 1 gemme

Objet : Groupe de monstres

Asperge un groupe de monstres avec des fragments de métal acérés, infligeant 2 points de dégâts Physiques par niveau du jeteur.

Enchanter un Objet

Coût : 30 points de sort & 20 gemmes

Objet : 1 objet

Donne des pouvoirs magiques à un objet qui n'en a aucun. Plus le jeteur est puissant, meilleures sont ses chances d'obtenir un objet puissant.

Enfer

Coût : 75 points de sort & 10 gemmes

Objet : Groupe de monstres

Enveloppe un groupe de monstres dans un feu magique, infligeant 250 points de dégâts du Feu au groupe.

Epée Dansante

Coût : 3 points de sort par niveau & 10 gemmes

Objet : Groupe de monstre

Similaire à Eclats de Métal, le sort d'Epée Dansante crée des centaines de lames affûtées qui lacèrent la chair de vos ennemis. Ce sort inflige 6 à 14 points de dégâts Physiques par niveau du jeteur.

Ethérealiser

(SUBLIMATION)

Coût : 30 points de sort & 10 gemmes

Objet : Groupe de personnages

Avance le groupe d'un carré, quels que soient les obstacles. Cela peut réussir là où le sort de Téléportation échoue.

Flèche Magique

Coût : 2 points de sort

Objet : 1 monstre

Lance un projectile magique sur un adversaire, infligeant 8 points de dégâts Magiques.

Gel Fantastique

Coût : 15 points de sort & 5 gemmes

Objet : Groupe de monstres

Réduit provisoirement au zéro absolu la température de l'air autour d'un groupe de monstres, ce qui inflige 40 points de dégâts du Froid à chaque monstre.

Identifier les Monstres

Coût : 5 points de sort

Objet : Groupe de monstres

Révèle la condition des monstres que le groupe combat.

Implosion

Coût : 100 points de sort & 20 gemmes

Objet : 1 monstre

Le sort ultime en matière de massacre de monstres, Implosion concentre la gravité locale à l'intérieur du monstre visé, ce qui annihile tous les adversaires _ à l'exception des plus puissants. Implosion inflige 1.000 points de dégâts d'Energie.

Incinérer

Coût : 35 points de sort & 10 gemmes

Objet : 1 monstre

Envoie un jet de feu sur un monstre, ce qui lui inflige 250 points de dégâts du Feu.

Insecticide

Coût : 5 points de sort & 1 gemme

Objet : Groupe de monstres

Couvre un groupe de monstres avec un poison spécialement conçu pour tuer les insectes.

Jour de Sorcellerie

Coût : 40 points de sort & 10 gemmes

Objet : Groupe de personnages

Ce sort est un plan d'épargne suprême qui permet de jeter simultanément Lumière, Lévitacion, oeil de Mage, Clairvoyance et Bouclier de Puissance sur tous les membres du groupe.

Lévitacion

Coût : 5 points de sort

Objet : Groupe de personnages

Procure une totale absence de poids aux membres du groupe, ce qui les empêche de tomber dans des pièges, dans des sables mouvants, à travers les nuages, etc.

Lumière

Coût : 1 point de sort

Objet : Groupe de personnages

Emplit un souterrain d'une lumière douce et stable jusqu'à ce que le groupe se repose.

Lumière Prismatique

Coût : 60 points de sort & 10 gemmes

Objet : Tous les monstres visibles

Une lumière mystérieuse jaillit de la paume du jeteur, infligeant 80 points de dégâts d'un type aléatoire.

Méga Volts

Coût : 40 points de sort & 10 gemmes

Objet : Groupe de monstres

Méga Volts est une version améliorée d'Eclair qui inflige 150 points de dégâts Electriques à un groupe de monstres.

Nuage Toxique

Coût : 4 points de sort & 1 gemme

Objet : Groupe de monstres

Entoure un groupe de monstres de gaz nocifs, infligeant 10 points de dégâts du Poison.

Objet en Or

Coût : 20 points de sort & 10 gemmes

Objet : 1 objet

Convertit un objet en une quantité de pièces d'or correspondant à sa valeur (sans tenir compte du talent de Marchand).

oeil de Mage

Coût : 5 points de sort & 2 gemmes

Objet : Groupe de personnages

Ce sort donne au groupe une vue aérienne de leur environnement. La vue apparaît dans le coin supérieur droit de l'écran de jeu.

Rafale d'Énergie

Coût : 1 point de sort par niveau & 1 gemme

Objet : 1 monstre

Un éclair d'énergie pure est projeté du poing fermé du jeteur, ce qui inflige 2 à 6 points de dégâts d'Énergie par niveau du jeteur.

Recharger un Objet

Coût : 15 points de sort & 10 gemmes

Objet : 1 objet

Restaure 1 à 6 charges à un objet auquel il reste au moins une charge. Il y a un léger risque que le sort détruise l'objet.

Réveil

Coût : 1 point de sort

Objet : Groupe de personnages

Tire tous les membres endormis du groupe de leur léthargie, ce qui annule la condition de SOMMEIL.

Saut

Coût : 4 points de sort

Objet : Groupe de personnages

Donne assez de force aux jambes du groupe pour sauter par-dessus un carré, pourvu qu'il n'y ait pas de murs de matière ou de magie. Ce sort ne peut pas être employé en cours de combat.

Sommeil

Coût : 3 points de sort par niveau & 1 gemme

Objet : Groupe de monstres

Endort un groupe de monstres jusqu'à ce qu'ils surmontent le sort ou subissent des dégâts.

Sommeil de Dragon

Coût : 10 points de sort & 4 gemmes

Objet : 1 dragon

Endort un dragon tout comme un sort de Sommeil endort un humain.

Stoppe-Golem

Coût : 20 points de sort & 10 gemmes

Objet : 1 golem

Ce sort prive un golem de la magie qui l'anime, infligeant 100 points de dégâts.

Téléportation

Coût : 10 points de sort

Objet : Groupe de personnages

Déplace le groupe jusqu'à 9 carrés dans la direction à laquelle il fait face, quels que soient les obstacles.

Tempête Élémentaire

Coût : 100 points de sort & 10 gemmes

Objet : Tous les monstres visibles

Martèle tous les monstres en face du groupe avec une tempête d'énergie magique, infligeant 150 points d'un type de dégâts aléatoire à chaque monstre.

Volée de Poison

Coût : 25 points de sort & 10 gemmes

Objet : Tous les monstres visibles

Lance 6 flèches empoisonnées dans chaque carré en face du groupe. Les flèches font 10 points de dégâts du Poison chacune.

LA LÉGENDE DE L'UNIFICATION

Il y a de cela de nombreux siècles, les Anciens créèrent Xeen et un millier de mondes comme elle. Les Anciens disséminèrent ces mondes parmi les astres comme des graines, répandant ainsi leur peuple dans les étoiles. Bien que la profondeur de la variété de ces mondes fussent étonnantes, tous avaient un but commun : atteindre son étoile de prédilection, se mettre en orbite autour d'elle et accomplir sa destinée. Ce processus est appelé l'Unification. Chacun de ces mondes a son propre Gardien qui veille sur lui et s'assure de l'accomplissement de sa destinée. Le voyage d'un monde à travers la jungle des étoiles est à la fois complexe et dangereux ; et un monde sans Gardien est un monde sans défense.

Quand le moment sera venu et que les lunes seront alignées, le Gardien de Xeen enverra des messagers à travers les deux Pays pour annoncer l'Unification à venir. Le Gardien ouvrira les pyramides aux voyageurs qui souhaitent aller d'une face du monde à l'autre. Les peuples de Xeen, depuis longtemps séparés par l'impénétrable barrière du monde naturel, commenceront enfin à se rencontrer et à commercer. On fera des préparatifs pour l'Unification à venir et les gens feront la fête et danseront de joie. Le Gardien en honorera certains avec la possibilité d'éveiller les Quatre Serviteurs Assoupis à l'occasion de la cérémonie. Il y a un serviteur du Feu, un de l'Air, un de l'Eau et un de la Terre.

Les gouvernants des deux faces de Xeen s'enverront mutuellement des ambassadeurs pour la toute première fois. Quand le moment sera venu, la Tour de Pierre-Noire

sera ouverte et le sceau de son Nuage sera brisé. Puis, dans une magnifique cérémonie tenue dans l'observatoire au-dessus du Nuage, les gouvernants déposeront le Sceptre et le Cube sur l'Autel de la Jonction. Alors, une grande magie devrait s'emparer de Xeen. Et c'est avec beaucoup de bruits et de lumières que les deux faces se rejoindront en une seule. Et elles resteront jointes à jamais.

MONDE DE XEEN

Le monde de Xeen est un carré plat. Une face du monde est présentée dans les Nuages de Xeen, l'autre dans Darkside of Xeen. Chaque jeu a sa propre histoire, ses propres graphismes, ses propres monstres et sa propre conclusion. Bien que chaque jeu puisse être joué et achevé de son côté, les deux peuvent être combinés sur un disque dur pour donner le Monde de Xeen. Les personnages de l'un des jeux seront compatibles avec l'autre.

Quand les deux jeux sont ensembles sur un disque dur, il devient possible de passer d'un pays à l'autre. Les petites pyramides qui sont éparpillées dans les Nuages de Xeen peuvent être utilisées pour aller à la pyramide de Castelvive ; et la pyramide de Castelvive vous emmènera à la pyramide qui se trouve en dehors de Vertigo dans les Nuages de Xeen. La rumeur dit qu'il existe un autre moyen de voyager entre les deux mondes.

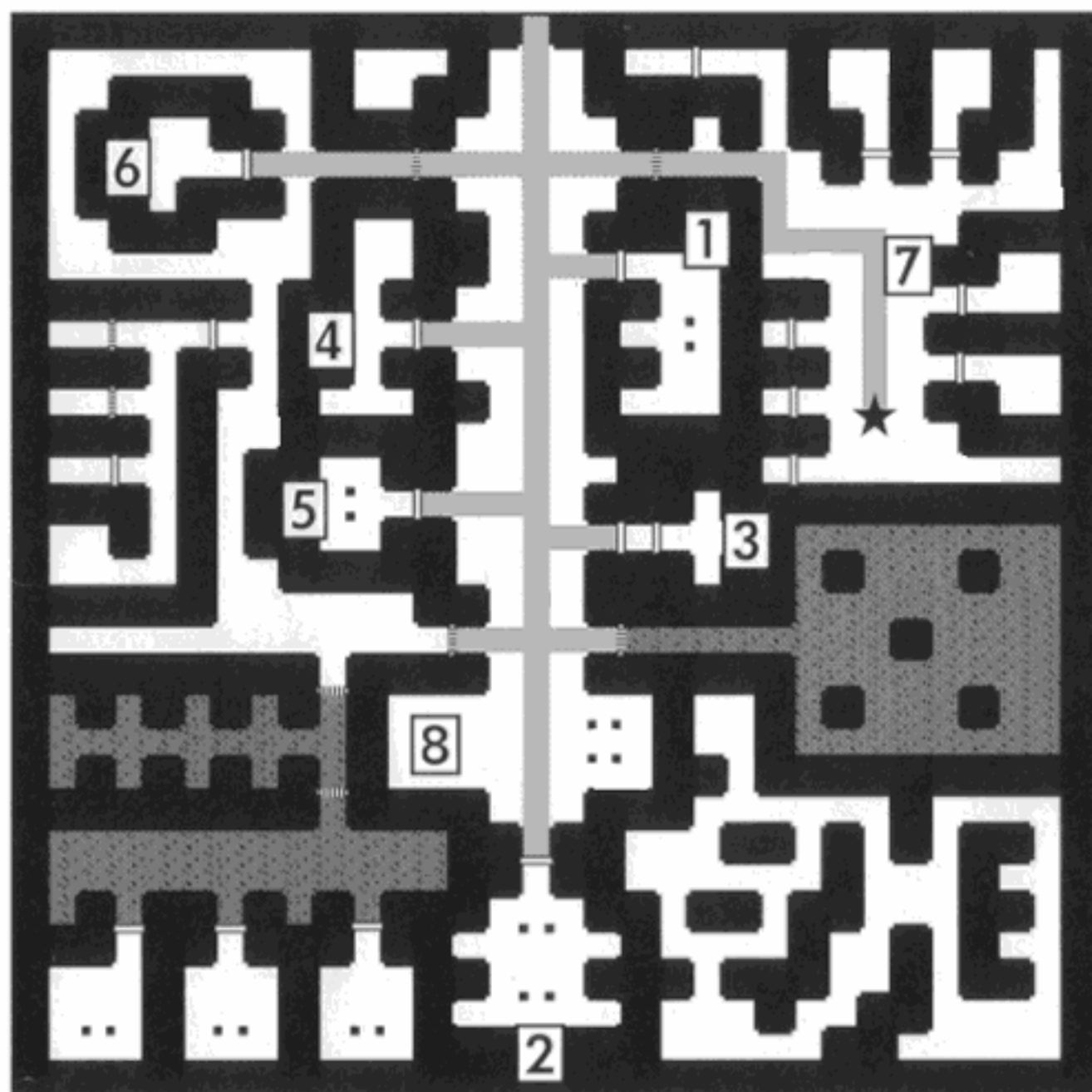
Lorsque vous serez devenu un explorateur double-face, vous pourrez accomplir les quêtes qui nécessitent une visite aux deux mondes. La quête principale de chacun des deux jeux peut s'accomplir sans visiter l'autre ; mais il y a une troisième quête majeure, avec sa propre fin, qui requiert des voyages multiples entre les deux mondes pour être accomplie.

LIEUX IMPORTANTS

Tout au long du jeu vous croiserez des lieux dont il vous faut connaître la nature :

- 1** **Tavernes** : Ici, vous pouvez créer, effacer, ajouter et enlever des personnages de votre groupe. Vous pouvez aussi y entendre des rumeurs et acheter de la nourriture.
- 2** **Temples** : Ici, vos personnages peuvent être soignés de tout ce qui les affecte _ pour de l'argent. Vous pouvez aussi y recevoir la bénédiction des Clercs si vous faites don d'assez d'argent pour le temple.
- 3** **Banques** : Vous pouvez sans risque entreposer ici votre argent et vos gemmes. Vous gagnerez des intérêts sur l'argent et les gemmes que vous déposez.
- 4** **Forgeron** : Ici, vous pouvez acheter et vendre de l'équipement. Vous pouvez aussi faire réparer votre équipement ou faire lever une malédiction qui y a été placée.
- 5** **Terrain d'entraînement** : C'est là que vous pourrez payer vos augmentations de niveau, pourvu que vous ayez assez d'expérience.
- 6** **Guildes** : Si vous êtes membre de la guilde, vous pouvez y acheter des sorts et consulter des informations à leur sujet.
- 7** **Pyramide de voyage** : Ces pyramides sont éparpillées à travers tout le monde Xeen ; elles permettent de passer d'une face du monde à l'autre.
- 8** **Tour d'Ellinger** : La Tour d'Ellinger, Conseiller de la Reine, s'élève gracieusement au-dessus de Castelvue. La Tour requiert une clef pour y entrer et la rumeur dit qu'elle est pleine de pièges et de traquenards pour attraper les intrus imprudents.

VILLE DE CASTELVUE



Départ du jeu ★

Piliers ■ ■

Pelouses ■ ■ ■

Routes ■

Portes

Portes ouvertes

Herses

Murs



NEW
WORLD
COMPUTING™

Distribué par PPS - 150 boulevard Haussmann - 75008 Paris

© Copyright 1993 Might & Magic and New World Computing are
registered trademarks of New World Computing, Inc.

Téléchargé sur
Le Vieux Manuel

WWW.MANUELS.ABANDONWARE-FRANCE.ORG