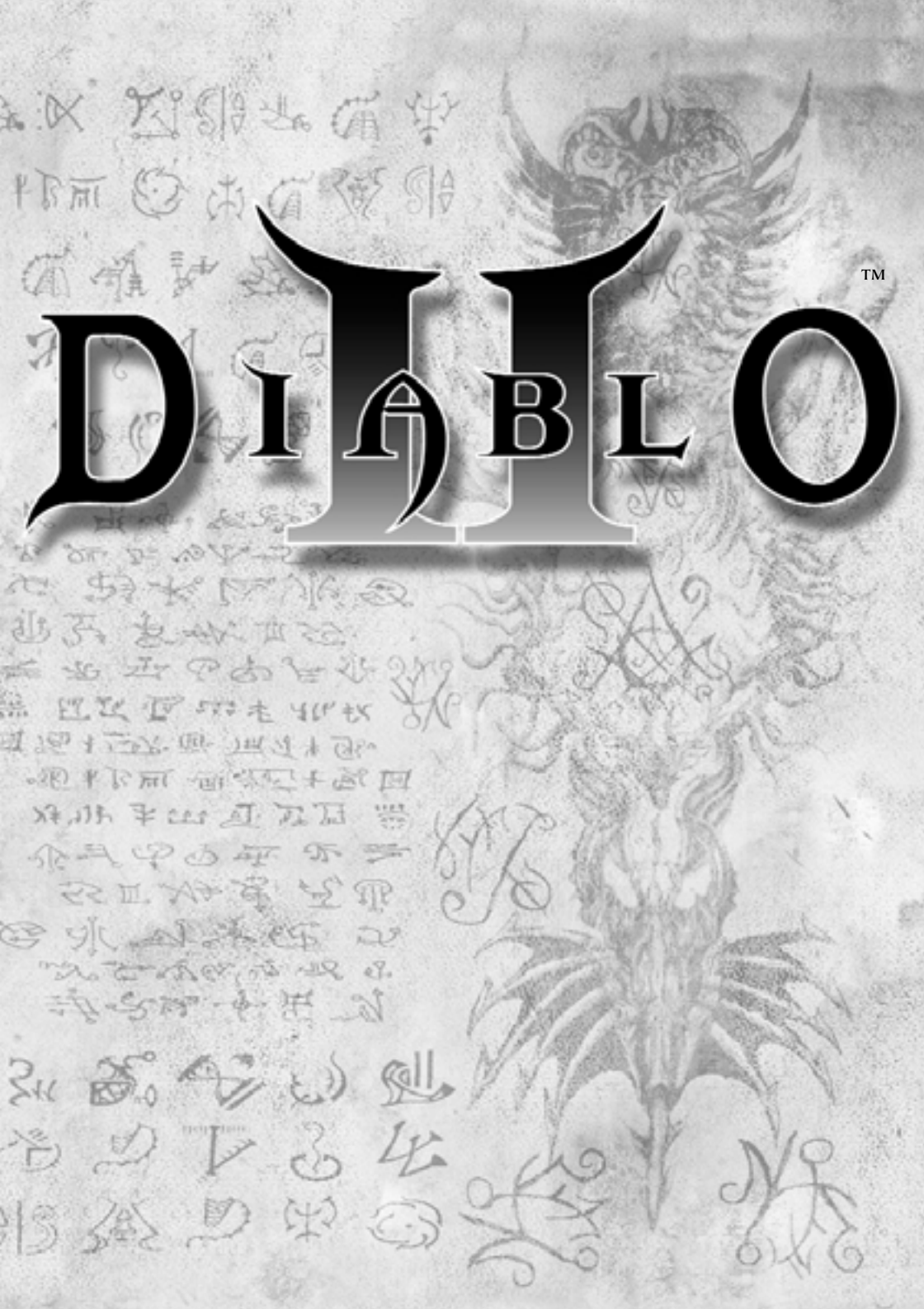
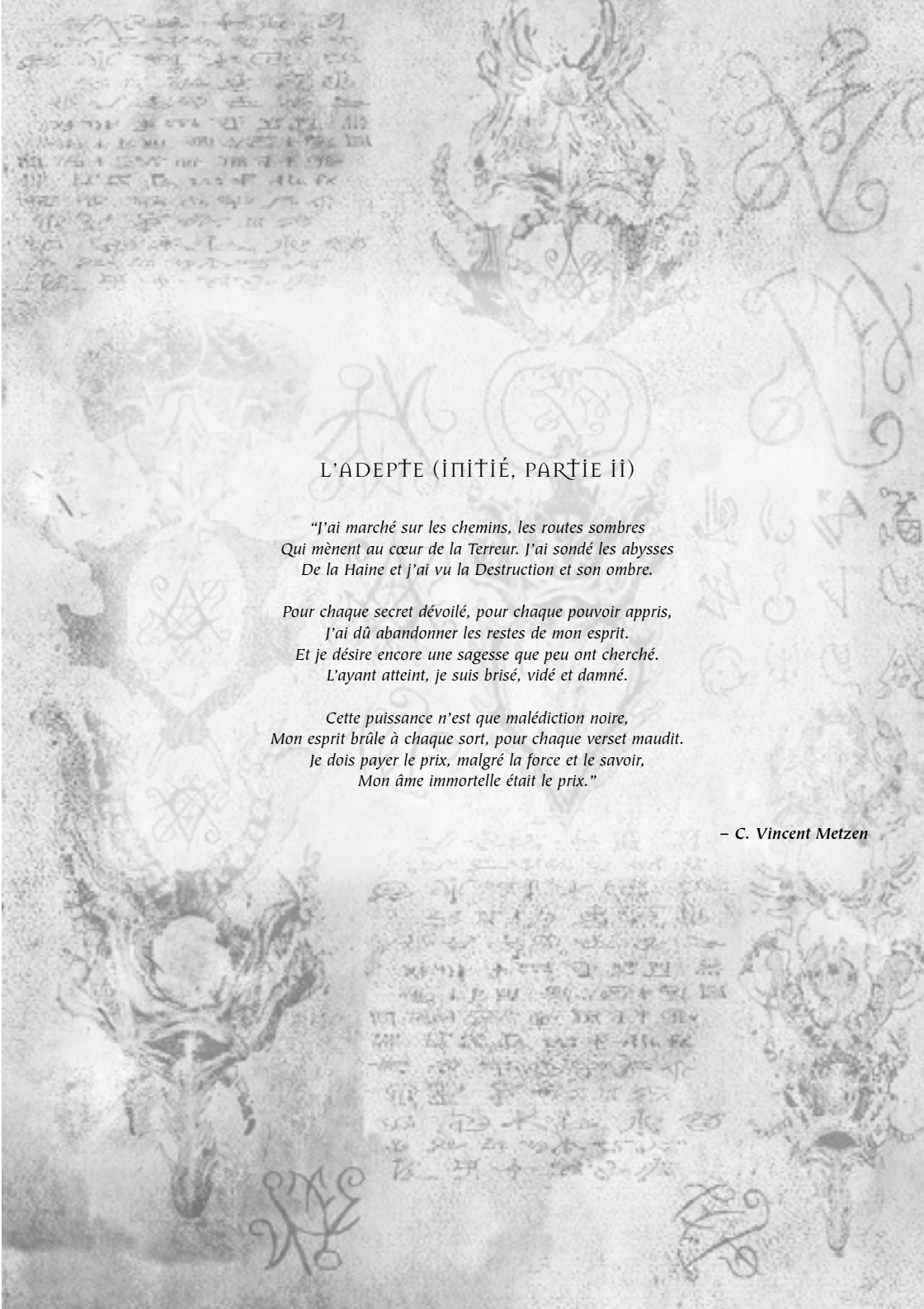




TM

DIABLO



The background of the page is a complex, layered collage of occult and esoteric imagery. It includes various symbols such as pentagrams, circles with internal designs, and what appear to be fragments of ancient or occultic text in different scripts. The overall tone is dark and mysterious, with a textured, almost parchment-like appearance. The text is centered on this background.

L'ADEPTE (INITIÉ, PARTIE II)

*"J'ai marché sur les chemins, les routes sombres
Qui mènent au cœur de la Terreur. J'ai sondé les abysses
De la Haine et j'ai vu la Destruction et son ombre.*

*Pour chaque secret dévoilé, pour chaque pouvoir appris,
J'ai dû abandonner les restes de mon esprit.
Et je désire encore une sagesse que peu ont cherché.
L'ayant atteint, je suis brisé, vidé et damné.*

*Cette puissance n'est que malédiction noire,
Mon esprit brûle à chaque sort, pour chaque verset maudit.
Je dois payer le prix, malgré la force et le savoir,
Mon âme immortelle était le prix."*

– C. Vincent Metzen



Samuel
2000

+ Sommaire +

Mise en route.....	6
En cas de problème.....	7
Mise en route.....	8
En cas de problème.....	9
Initiation	11
Menus du jeu	15
Contrôler votre personnage	19
En ville	25
Développer votre personnage.....	28
Multijoueur	31
Classes de personnages.....	38
Amazones	38
Barbares	39
Nécromanciens	40
Paladins.....	41
Ensorceleuses	42
Aptitudes et compétences.....	43
Amazone	44
Barbare	49
Nécromancien	54
Paladin	59
Ensorceleuse	63
Objets.....	67
Ex Libris Horadrim	74
Carte de Sanctuary.....	80
Encyclopaedia Sanctuar ia.....	81
Les Royaumes de l'Ouest	82
Les Grands Déserts d'Aranoch	84
Kehjistan et Kurast	87
Les Morts-Vivants	89
Crédits.....	90

Mise en Route - CONFIGURATION REQUISE

Ordinateur : Diablo II nécessite un ordinateur IBM PC ou 100% compatible, doté d'un processeur Pentium 233 MHz ou supérieur. 32 Mo de RAM sont nécessaires pour jouer en mode solo et 64 Mo pour jouer en mode multijoueur ou pour bénéficier des effets graphiques 3D évolués.

Système d'exploitation : Diablo II est compatible avec les systèmes d'exploitation suivants : Windows 95, Windows 98, Windows NT 4.0 (avec le service Pack 5 installé), ou Windows 2000 (avec les privilèges d'administrateur local).

Contrôle : Un clavier et une souris compatible Microsoft(sont requis. Diablo II n'est pas compatible avec les gamepads et les manettes de jeu.

Lecteurs : Un lecteur de CD-ROM quadruple-vitesse (ou supérieur) est requis. Vous devez disposer de 650 Mo d'espace disque pour jouer en solo et de 950 Mo pour le mode multijoueur.

Vidéo : Diablo II nécessite un écran SVGA et une carte graphique compatible DirectDraw(r). DirectX 6.1 (ou ultérieur) doit être installé sur votre ordinateur (DirectX 7.0a est fourni sur le CD d'installation de Diablo II). Diablo II est également optimisé pour les bibliothèques graphiques Direct3D ou "Glide". Pour en bénéficier, vous devez disposer d'une carte accélératrice 3D compatible et dotée d'au moins 8 Mo de RAM vidéo.

Son : Diablo II reconnaît les cartes son compatibles DirectX 6.1 (ou ultérieur). Pour bénéficier de la musique du jeu, votre carte son doit être configurée pour lire des pistes audio. Quelques cartes son compatibles avec les extensions son EAX et EAX2 sont aussi reconnues (voir le fichier readme.htm qui contient la liste de ces dernières sur le CD d'installation de Diablo II).

Connexion en mode multijoueur : L'accès à Battle.net (le service de jeu en ligne de Blizzard) nécessite une connexion Internet de bonne qualité (avec un faible temps de latence) compatible avec les applications 32-bit et dotée d'un taux de transfert d'au moins 28,8 Ko/s. Le jeu en multijoueur sur un réseau local requiert l'installation du protocole TCP/IP.

INSTALLATION DE DIABLO II

Placez le CD d'installation de Diablo II dans votre lecteur de CD-ROM. Si la fonction d'exécution automatique est activée, le menu d'installation de Diablo II apparaît automatiquement. Sélectionnez "Installer Diablo II" dans la liste pour lancer la procédure d'installation puis suivez les instructions qui s'affichent à l'écran. Après l'installation, un raccourci vers Diablo II est ajouté dans le menu Démarrer.

Si la fonction d'exécution automatique n'est pas activée, double-cliquez sur l'icône "Poste de Travail" puis sur l'icône de lecteur représentant votre lecteur CD-ROM et enfin sur l'icône "Setup" avant de procéder comme décrit ci-dessus.

INSTALLATION DE DIRECTX

Vérifiez que le disque d'installation de Diablo II est dans votre lecteur de CD-ROM. Lorsque vous lancez la procédure d'installation, le programme vérifie automatiquement si DirectX doit être installé ou mis à jour. Si c'est le cas, cette option vous sera proposée. Si vous rencontrez des problèmes avec Diablo II, référez-vous à notre section En cas de problème avant d'appeler le support technique.

En Cas de Probleme

Diablo II nécessite que DirectX 6.1 de Microsoft (ou ultérieur) soit installé et que votre carte son et votre carte graphique soient compatibles avec DirectX 6.1. DirectX 7.0a est fourni sur le disque d'installation de Diablo II et peut être installé en sélectionnant "Installer DirectX 7" dans la liste des options d'installation. La plupart des problèmes rencontrés avec des jeux DirectX sont liés à des versions obsolètes des pilotes de vos cartes son et/ou graphique. Si vous rencontrez des problèmes avec Diablo II, contactez d'abord les constructeurs de vos cartes graphique et son (sur leurs sites Internet, ou par téléphone) pour obtenir la dernière version des pilotes. Des fichiers HTML d'aide inclus sur le disque d'installation vous renseignent sur les problèmes rencontrés. Pour y accéder, cliquez sur le lien "Support" dans le menu d'installation.

J'utilise Windows NT 4.0, mais le test vidéo échoue.

Assurez-vous d'avoir installé le Service Pack 5 (ou ultérieur). Vous pouvez télécharger les derniers Service Packs sur le site Internet de Microsoft : <http://support.microsoft.com/>

J'utilise Windows NT 4.0 et je possède une carte accélératrice 3D, mais le test vidéo me désactive l'option Direct3D.

Vous devez posséder une carte compatible Glide pour jouer en mode 3D sous Windows NT 4.0. Les cartes Direct3D ne sont pas compatibles avec ce système d'exploitation.

Je n'ai aucune vidéo lorsque je lance Diablo II.

Ce problème est généralement lié à des pilotes DirectX ou Glide trop anciens ou incompatibles. Diablo II utilise le mode 640x480 durant le jeu et le mode 800x600 pour les écrans de menus et de Battle.net. Quelques cartes graphiques ont un problème lors du passage automatique sous cette résolution. Vérifiez que vous avez installé les derniers pilotes de votre carte graphique, et que votre moniteur est correctement configuré.

Diablo II se charge bien, mais après avoir joué un moment, j'obtiens un message d'erreur DirectSound, DirectDraw ou de faute de page.

Ces problèmes sont liés aux pilotes DirectSound et DirectDraw installés sur votre système. Pour y remédier, installez les derniers pilotes compatibles DirectX disponibles auprès du fabricant de votre carte graphique. Si le problème persiste, contactez notre département de Support Technique ou essayez notre Support en ligne sur notre site Internet à l'adresse <http://www.blizzard.fr/support/>

Je n'entends ni musique ni effets sonores.

Vérifiez que votre carte son est compatible avec DirectX 6.1 (ou ultérieur). Les cartes son qui ne sont pas compatibles avec le standard DirectX de Microsoft ne fonctionneront pas avec Diablo II. Installez DirectX 7.0a à partir du disque d'installation de Diablo II. Vous pouvez aussi contacter le fabricant de votre carte son pour obtenir les derniers pilotes et des informations concernant leur installation.

J'entends des bruits de fonds ou de l'écho pendant le jeu.

C'est généralement lié à des pilotes de carte son obsolètes. Contactez le constructeur de votre carte son pour obtenir les derniers pilotes. Vous pouvez aussi essayer d'ajuster les niveaux de volume dans la table de mixage en cliquant sur "Démarrer" puis "Programmes" puis "Accessoires" puis "Divertissement" en enfin "Contrôle de volume"

J'obtiens un écran noir lorsque je lance Diablo II.

Soit votre carte graphique n'est pas compatible DirectX, soit vous utilisez une version trop ancienne de DirectX. Vous devez alors installer DirectX 7.0a depuis le disque d'installation de Diablo II et/ou vous procurer les derniers pilotes auprès du fabricant de votre carte graphique.

Diablo II est-il compatible avec les Cyrix M2, AMD K6-2, Athlon, ou autres ?

Oui, mais les processeurs Cyrix doivent être cadencés à au moins 250 Mhz

Puis-je jouer à Diablo II sur une machine moins rapide qu'un Pentium 233 Mhz ?

La configuration requise pour Diablo II est un Pentium 233 Mhz. Vous pourrez jouer sur des machines plus lentes mais vous risquez d'être confronté à des ralentissements voire à des instabilités.

Est-il possible de jouer à la version complète de Diablo II sans le CD ?

Non. Le CD de Diablo II doit être dans votre lecteur de CD-ROM pour pouvoir jouer.

Les accès au CD-ROM ralentissent ma machine.

Les lecteurs de CD-ROM qui s'arrêtent souvent de tourner peuvent engendrer des pauses intempestives au moment où ils redémarrent pour accéder aux données. Cela peut se produire lorsque vous désactivez la musique dans le menu Sons. En gardant la musique active (même à un faible niveau de volume), vous pouvez remédier à ce problème.

Puis-je installer Diablo II sur un disque compressé ?

Oui. Toutefois nous vous le déconseillons car les performances générales pourraient en souffrir.

Initiation

AVANT DE JOUER

Un peu de terminologie : ce manuel contient des termes qui peuvent ne pas vous être familiers. Étant donné que la majorité des interactions dans le jeu s'accomplissent à l'aide de la souris, vous devez maîtriser les termes propres au maniement de la souris. Le mot "cliquez" signifie que vous devez appuyer et relâcher promptement le bouton gauche de votre souris. La phrase "cliquez avec le bouton droit de la souris" signifie que vous devez appuyer et relâcher le bouton droit de la souris. Le mot "double-cliquez" indique que vous devez appuyer rapidement deux fois sur le bouton gauche de la souris. Quelques souris modernes ont trois boutons (ou davantage). Des actions spécifiques peuvent être assignées à ces boutons, ce que nous aborderons plus tard dans ce manuel.

Lorsque appuyer sur une touche du clavier a le même effet qu'un clic de la souris sur un élément de l'écran, cette touche est appelée "touche de raccourci". Dans ce manuel, lorsqu'il y a une référence à une touche de raccourci, cette touche est imprimée en caractère gras. Par exemple, la touche de raccourci pour faire passer votre personnage du mode "marcher" au mode "courir" est la touche "W"

COMMENCER LE JEU

Après l'installation de Diablo II sur votre ordinateur (voir dans le manuel la section "Mise en Route"), insérez le disque de jeu de Diablo II dans votre lecteur de CD-ROM. Si la fonction d'exécution automatique est activée, un menu de Diablo II avec une liste d'options s'affiche. Si la fonction d'exécution automatique n'est pas activée, vous pouvez atteindre ce menu en double-cliquant sur l'icône "Poste de Travail", puis votre icône de lecteur de CD-ROM et enfin sur l'icône "Setup". Lorsque le menu de Diablo II est affiché, sélectionnez l'option "Jouer" dans la liste des choix proposés.

CHOISIR UN PERSONNAGE

Lorsque Diablo II est chargé, sélectionnez l'option "Simple Joueur". L'écran de sélection du personnage s'affiche. Vous devez alors sélectionner un personnage dans la liste de ceux que vous aviez créés précédemment. Cependant, si c'est la première fois que vous jouez, vous n'avez pas encore créé de personnage. Sélectionnez l'option "Autre Personnage" et cliquez sur "OK" ou appuyez sur la touche "Entrée" lorsque "Autre Personnage" est en surbrillance. L'écran de création du personnage s'affiche. Choisissez la classe de votre personnage. A l'image, cinq héros se tiennent autour d'un feu, chacun d'eux représente une classe de personnage différente. Chaque classe a ses propres forces et faiblesses, et



possède différentes aptitudes qui lui sont propres. Des informations sur chaque classe sont disponibles à la section “Types de Personnages”. Pour choisir l’Amazone, cliquez sur la guerrière blonde en armure de cuir à l’extrême gauche. Elle s’avance et il vous est demandé de donner un nom à votre personnage. Lorsque vous avez tapé le nom, appuyez sur la touche “Entrée” ou cliquez sur le bouton “OK”. La partie va commencer.

Note : Lorsque vous créez des personnages, le “Nom du Personnage” doit être compris entre 2 et 15 caractères. Les noms de personnage ne peuvent contenir que des lettres majuscules et minuscules. Cependant vous pouvez tout de même entrer un tiret (-) ou un tiret bas (_) tant qu’il n’est pas placé au début ou à la fin du nom. Les espaces et chiffres ne sont donc pas acceptés pour les noms de personnages dans Diablo II, ainsi que les caractères accentués non plus ne sont pas reconnus.

ENTRER DANS LE MONDE DE DIABLO II

Après le chargement du jeu vous trouverez votre personnage debout au milieu du camp de base des Sœurs de l’Œil Aveugle (les Rogues dans le premier Diablo). Les lieux de départ de chacun des quatre actes de Diablo II se rapportent à des “villes.” Dans leurs murs, rien ne peut vous blesser et vous ne pouvez attaquer personne.

Cliquez sur le bouton “Aide” pour afficher l’écran d’aide. L’écran d’aide vous présente les fonctions de la barre d’interface ainsi que plusieurs raccourcis clavier. Lorsque vous serez familiarisé avec les commandes du jeu, cliquez sur le bouton qui se trouve dans l’angle supérieur droit de l’écran pour revenir au jeu. (Pour revoir l’écran d’aide, il vous suffit d’appuyer sur la touche “A” du clavier).

Une fois l’écran d’aide fermé, un homme en robe bleue s’approche de vous, une bulle jaune contenant un point d’exclamation au-dessus de sa tête. Son nom est Warriv et le point d’exclamation indique qu’il à quelque chose d’important à vous dire. Les personnages du jeu avec qui vous pouvez parler et interagir (autrement qu’en les combattant) sont appelés personnages secondaires. Ils vous fournissent d’importants renseignements et des services essentiels.

Cliquez sur Warriv. Votre Amazone s’en approche et il vous relate quelques événements survenus récemment dans la région. Ecoutez ce qu’il a à dire (toutefois, si vous avez déjà joué, vous pouvez appuyer sur la touche Échap ou sur la barre d’espace pour passer les monologues des personnages secondaires).

Quand Warriv a terminé, cliquez à nouveau sur lui. Un petit menu apparaît près de lui. C’est un menu interactif, dans lequel vous recevez des renseignements et des offres de services de la part des personnages secondaires tout au long du jeu. Prenez un moment pour naviguer dans le menu interactif pour vous familiariser avec ses options. Puis suivez la suggestion de Warriv d’aller trouver Akara et de lui parler.

OBTENIR UNE QUÊTE ET UTILISER LA “CARTE-AUTO”

Comme Akara ne se trouve pas à proximité, utilisez votre “Carte-auto” pour la localiser. Ouvrez la Carte-auto en cliquant sur le bouton “Carte-auto” du Tableau de bord ou en appuyant sur la touche Tab. Le Tableau de bord est un ensemble de petits boutons dorés au-dessus de la barre d’interface dans la partie basse de l’écran. (L’utilisation du Tableau de bord et du reste de l’interface est décrite plus précisément ultérieurement dans le manuel). Vous pouvez fermer la Carte-auto en cliquant sur le même bouton une seconde fois, ainsi qu’en appuyant sur une des touches Tab, Échap ou barre d’espace.

Tant que la Carte-auto est activée, une carte translucide se superpose sur l’écran de jeu et affiche les villes et toutes les zones déjà explorées par votre personnage. Le “X” bleu au milieu de la Carte-auto

représente votre personnage. Les “X” blancs représentent les personnages secondaires importants et portent leurs noms.

Localisez le “X” nommé Akara, et déplacez votre Amazone vers Akara en cliquant sur le “X”. Vous pouvez aussi cliquer, en maintenant le bouton de la souris appuyé, sur la destination choisie et l'Amazone marchera dans cette direction jusqu'à ce que vous relâchiez le bouton de la souris. Quand vous rejoignez Akara, cliquez dessus et écoutez ce qu'elle a à vous dire.

A la fin de son monologue, une icône de Quête apparaît en bas à gauche de l'écran de jeu, vous indiquant qu'Akara vous a assigné une Quête. L'icône de Quête apparaît chaque fois qu'une nouvelle quête vous est assignée ou dès que vous avez atteint un objectif important d'une quête en cours. Les Quêtes sont des missions qui permettent le déroulement de l'histoire de Diablo II, en les accomplissant le joueur parvient peu à peu à éclaircir les mystères qui règnent dans le jeu. Les Quêtes vous sont données par les personnages secondaires ou sont déclenchées par des événements qui surviennent durant le jeu.

Cliquer sur l'icône de Quête rouge permet de consulter le Journal de Quête, qui garde les traces des quêtes qui vous ont été assignées, la progression des quêtes en cours, celles que vous avez accomplies et le nombre de quêtes restant pour l'acte en cours. Vous pouvez accéder au Journal des Quêtes en cliquant sur le bouton Journal des Quêtes dans le Tableau de bord ou en appuyant sur la touche Q. Vous pouvez fermer le Journal des Quêtes en appuyant sur une des touches Q, Échap ou barre d'espace.

LES CONTRÉES SAUVAGES

Maintenant que votre première quête vous a été donnée, il est grand temps de se lancer. Ouvrez à nouveau votre Carte-auto et cherchez le passage dans les murs du camp. Quand vous l'avez trouvé, dirigez-vous vers lui jusqu'à ce que vous arriviez à la porte du camp. Lorsque votre personnage passe la porte, il adopte une posture plus agressive et les icônes d'Action de la barre d'interface perdent leur teinte rouge, indiquant quelles sont à présent actives. Cela vous indique également que vous avez quitté la zone de sûreté de la ville. Prenez garde ! Vous êtes à présent la cible des monstres qui errent dans la zone.

Pour qu'ils ne puissent pas vous surprendre non équipé, revêtez votre équipement de combat. Votre Amazone possède quelques javalots qui peuvent être utilisés soit en combat rapproché, soit comme armes de jet.

LE COMBAT RAPPROCHÉ

Errez autour de la ville jusqu'à ce que vous rencontriez un monstre (cela ne devrait pas prendre trop de temps). Placez alors le curseur de la souris sur la créature que vous désirez attaquer. Le monstre apparaît en surbrillance et des informations le concernant s'affichent en haut de l'écran. Ainsi vous pouvez toujours savoir quelle créature vous avez prise pour cible. Lorsque vous avez ciblé la créature, cliquez dessus en maintenant le bouton de la souris appuyé. Votre Amazone s'approche du monstre et l'attaque jusqu'à ce qu'il soit mort ou que vous relâchiez le bouton.

LE COMBAT À DISTANCE

Quand la créature est morte, relâchez le bouton de la souris. Vous pouvez modifier la configuration des boutons gauche et droit de la souris par le biais des icônes d'Action situées à chaque extrémité de la Barre d'Interface. Activez l'aptitude Lancer en cliquant avec le bouton droit de la souris sur l'icône d'Action de gauche puis en cliquant (avec le bouton gauche) sur l'aptitude Lancer. A présent trouvez et

ciblez un autre monstre. Cette fois maintenez la touche Maj enfoncée lorsque vous cliquez pour attaquer. Votre personnage tient ses distances et lance un javelot sur le monstre. Gardez à l'esprit que cela ne stoppe en rien l'approche des monstres. Placez donc votre Amazone à une distance de sécurité avant de les attaquer. D'autre part, comme les armes de jet ne sont pas réutilisables, surveillez votre stock de javelots.

Lorsque que vous blessez un monstre, la barre rouge sous son nom diminue. C'est un bon moyen de voir les dégâts que vous infligez à une créature. En progressant dans le jeu, chaque classe de personnage développe différentes aptitudes. Comme nombre de ces nouvelles aptitudes apportent de nouvelles façons d'attaquer un ennemi (ce qui est expliqué plus loin dans le manuel), celles décrites ci-dessus ne représentent que le fondement du système de combat dans Diablo II.

Quand un monstre meurt, il laisse souvent tomber un objet. Cliquez simplement dessus pour le ramasser. Votre personnage va se placer sur l'objet et le met dans son inventaire. Quelques objets, comme les armes et armures, se placent automatiquement dans votre équipement si votre personnage n'en possède pas déjà de semblables. Des objets peuvent également être trouvés dans des coffres, des tonneaux, des jarres ou autres endroits cachés, fouillez-les donc tous en cliquant dessus. Mais attention ! Certains peuvent être piégés ! Dans ce cas, un son distinctif vous préviendra. Quelques coffres sont aussi verrouillés et une clé sera alors requise. Les clés peuvent être trouvées au fil de l'aventure ou achetées chez un marchand (personnage secondaire) en ville.

LA MORT

Comme dans la vie réelle, la mort dans Diablo II est une éventualité qu'il faut tenter d'éviter. Si votre niveau de vie atteint le niveau zéro pendant le jeu, vous mourez. Quand cela se produit, votre personnage s'écroule, vous perdez une partie de votre or. Un message s'affiche, vous indiquant que vous venez de mourir et vous proposant d'appuyer sur la touche Échap.

Lorsque vous appuyez sur la touche Échap, vous réapparaissiez au milieu de la ville. Toutefois, votre cadavre demeure à l'endroit où vous avez été tué. Il vous faudra alors y retourner pour récupérer votre équipement. Quand vous retrouvez votre corps (aide : lorsque vous vous rapprochez de votre cadavre, il est symbolisé par un "x" violet sur votre Carte-auto.), cliquez dessus pour récupérer votre équipement et ce qu'il reste de votre or. De nouveau paré pour le combat, il est temps pour vous de vous venger des monstres qui vous ont vaincu. Seulement cette fois, soyez plus prudent.

Si votre cadavre se trouve dans une zone trop dangereuse, ou si simplement vous ne le retrouvez pas, vous pouvez simplifier les choses en quittant puis en rechargeant le jeu. Quand vous procédez ainsi, votre cadavre et tout son équipement apparaissent près de votre point de départ en ville. Cependant, en agissant ainsi, vous perdez la totalité de l'or qu'a perdu votre personnage lorsqu'il est mort.

Maintenant, vous devriez maîtriser les principes élémentaires du jeu. Amusez-vous et bonne chance !

Menus de Jeu

MENU PRINCIPAL

Au premier chargement de Diablo II, les logos de Blizzard Entertainment et de Blizzard s'affichent à l'écran, puis la cinématique de l'Acte I démarre. Ensuite, après que l'écran titre de Diablo II s'est affiché, apparaît le Menu Principal.

LE MENU PRINCIPAL CONTIENT LES OPTIONS SUIVANTES :

Simple joueur. - Sélectionnez cette option pour jouer en mode solo.

Battle.net - Sélectionnez cette option pour jouer à Diablo II sur un Royaume de Battle.net.

Autres multijoueur - Sélectionnez cette option pour jouer en mode multijoueur sur un réseau. Vous pouvez jouer en mode multijoueur sur Internet par Battle.net ou via une connexion TCP/IP directe. Reportez-vous à la Section Mode Multijoueur pour de plus amples détails.

Crédits - Sélectionnez cette option pour afficher la liste des crédits.

Cinématiques - Sélectionnez cette option pour voir les Cinématiques des Actes que vous avez déjà terminés.

Quitter Diablo II - Vous quittez le jeu et retournez sur le Bureau de Windows.



OPTIONS DU JEU

Pendant que vous jouez, vous avez accès à plusieurs options depuis le Menu du Jeu. Pour afficher le Menu du Jeu, cliquez sur le bouton "Menu du Jeu" sur le Tableau de bord ou appuyez sur la touche Échap. En Solo, l'activation du Menu du Jeu permet également de mettre le jeu en pause. Le Menu du Jeu vous permet d'ajuster les divers réglages des graphismes, des sons, de la carte audio et des contrôles. Le Menu du Jeu vous permet en outre de quitter la partie en cours et de retourner au Menu Principal.

LE MENU DU JEU PROPOSE LES CHOIX SUIVANTS :

Options - Cliquer sur 'Options' vous permet d'accéder aux sous-menus de configuration du Son, du Graphisme, de la Carte-auto et des Commandes. Pour plus de détails, reportez vous aux options à la fin de la section.

Sauver et Quitter

En mode Simple Joueur cette option vous permet de sauvegarder puis de quitter la partie en cours et vous renvoie au Menu Principal. Pour les parties sur Battle.net, cette option vous renvoie au forum de discussion de



Battle.net. Dans Diablo II, il n'est pas indispensable d'enregistrer votre partie, car une sauvegarde automatique est effectuée périodiquement et lorsque vous quittez la partie.

En Simple Joueur, les caractéristiques de votre personnage ainsi que l'environnement, la carte-auto, les quêtes et les portails sont sauvegardés. Votre emplacement, les monstres et tous les objets hors de votre inventaire ou de votre réserve ne sont pas sauvegardés. Lorsque vous rechargez votre partie, vous redémarrez en ville. Toutefois, votre carte-auto et l'environnement sont conservés, tout comme vos inventaire, réserve, quêtes et portails.

En mode Multijoueur, les caractéristiques de votre personnage, vos inventaire, réserve, quêtes et portails sont sauvegardés. Cependant, l'environnement et la carte-auto ne le sont pas. En effet, un nouvel environnement aléatoire est créé chaque fois que vous commencez une partie en mode multijoueur.

Si vous mourez puis quittez le jeu avant de retrouver votre cadavre, ce dernier sera placé à vos côtés à la prochaine partie.

Quand vous jouez sur un Royaume de Battle.net, votre personnage est sauvegardé sur le serveur de Blizzard, et pas sur votre ordinateur. Dans tous les autres cas, votre personnage est enregistré dans un fichier sur votre ordinateur.

Revenir à la Partie - Cette option ferme le Menu du Jeu.

Options

L'écran d'Options vous permet de modifier les options suivantes de Diablo II. Cependant, une option grisée ne pourra pas être modifiée car votre ordinateur n'est pas compatible avec cette fonction.



OPTIONS AUDIO

Son - Vous pouvez ajuster le volume des effets sonores en jouant sur la barre. Vous augmentez le volume en déplaçant l'onglet vers la droite. Placez l'onglet à l'extrémité gauche pour désactiver les effets sonores et la musique.

Musique - Vous pouvez ajuster le volume de la musique de façon indépendante en jouant sur la barre. Vous augmentez le volume en déplaçant l'onglet vers la droite. Placez l'onglet à l'extrémité gauche pour désactiver la musique.

Distorsion 3D - Si vous possédez une carte son 3D, cette barre vous permet d'ajuster la balance entre les sons 2D et 3D. Vous augmentez le volume des sons 3D (effets sonores des combats, voix du personnage...) en déplaçant l'onglet vers la droite. Vous augmentez les sons 2D (musique, vent, tonnerre...) en déplaçant l'onglet vers la gauche.

Son 3D - Si vous possédez une carte son 3D, cette option vous permet d'activer ou de désactiver le son 3D.

Effets environnement - Si votre carte son est compatible EAX ou EAX 2, cette option permet d'activer ou de désactiver les effets sonores 3D (échos, engorgement...). L'option est grisée si votre carte son n'est pas compatible avec cette option.

Dialogues NPC - Vous avez trois possibilités : Voix, Sous-titres ou Voix et Sous-titres. Faites votre choix en cliquant sur l'option (ou en appuyant sur la touche Entrée), lorsqu'elle est sélectionnée. "Voix et Sous-

titres” active les voix des Personnages Secondaires et affiche les sous-titres. “Voix” n’active que les voix. “Sous-titres” n’active que les sous-titres.

Menu Précédent - Vous renvoie au Menu du Jeu.

OPTIONS VIDÉO

Options Eclairages - Trois options sont possibles : normale, moyenne et haute. L’option haute lisse davantage la lumière.

Ombres Fondues - Activer cette option donne des ombres translucides.

Perspective - Cette option, disponible uniquement en mode Direct3D ou Glide, ajoute un effet de défilement parallaxe qui améliore l’effet de profondeur des graphismes.

Gamma - Vous pouvez ajuster la luminosité et le contraste des graphismes du jeu en jouant sur la barre de “Gamma”. Le réglage par défaut conviendra à la plupart des cartes graphiques. Si le jeu vous paraît trop sombre, déplacez l’onglet vers la droite.

Menu Précédent - Vous renvoie au Menu du Jeu.

NOTE : POUR DE MEILLEURES PERFORMANCES GRAPHIQUES, RÉGLEZ LES OPTIONS VIDEO COMME SUIT :

OPTIONS ÉCLAIRAGES : NORMALE

OMBRES PORTEES : DESACTIVÉES

PERSPECTIVE : DESACTIVÉE.



CONFIGURATION DE LA CARTE-AUTO

Fondu - CENTRER pour rendre la carte-auto plus transparente autour de votre personnage. Sélectionnez TOUT pour rendre toute la carte auto transparente. Vous pouvez à tout moment appuyer sur la touche F10 pour modifier cette option.

Centrer Quand Effacé - OUI pour recentrer la carte-auto la prochaine fois que vous l’afficherez. Vous pouvez à tout moment appuyer sur la touche F9 pour recentrer la carte-auto.

Afficher Partie - DESACTIVÉE pour cacher les emplacements des membres d’une coterie (incluant les membres d’une coterie, les serviteurs et les créatures invoquées) sur la carte-auto. Vous pouvez à tout moment appuyer sur la touche F11 pour modifier cette option.

Afficher les Noms - Cette option active ou désactive l’affichage des noms des personnages (joueur et personnages secondaires) sur la carte-auto (de même que l’affichage des noms des



membres d'une coterie). Vous pouvez à tout moment appuyer sur la touche F12 pour modifier cette option.

Menu Précédent - Vous renvoie au Menu du Jeu.



CONFIGURER LES COMMANDES

Cet écran vous permet de modifier la plupart des touches de raccourcis et des contrôles de Diablo II. C'est aussi un moyen pratique de voir quelles touches et fonctions sont actuellement affectées aux nombreux contrôles.

Pour modifier une touche affectée à un contrôle, mettez en surbrillance la touche anciennement affectée puis cliquez dessus (celle-ci se met à clignoter) et appuyez sur la nouvelle touche à utiliser. Vous pouvez procéder ainsi pour n'importe quelle contrôle clavier du jeu. Lorsque vous avez terminé votre configuration

des contrôles, choisissez l'option Accepter en bas à droite du menu.

Note: Si vous avez une souris dotée de plus de deux boutons, vous pouvez affecter les boutons supplémentaires en utilisant cette option. Pour affecter un bouton de la souris à n'importe quelle action, mettez en surbrillance la touche associée à une commande dans le menu de configuration puis appuyez sur le bouton de la souris désiré.



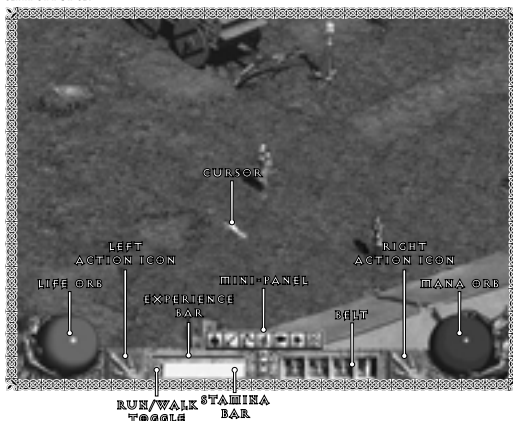
Contrôler Votre Personnage

L'INTERFACE DU JEU

La partie supérieure de l'écran de jeu est appelée Fenêtre de Jeu. Dans la Fenêtre de Jeu vous voyez votre personnage, ses environs et toutes les créatures ou objets visibles par votre héros.

La partie inférieure de l'écran est la Barre d'Interface. La Barre d'Interface vous donne des informations sur l'état de votre personnage. Vous y trouverez également des commandes pour accéder à différentes fenêtres d'informations.

Vous pouvez accéder aux commandes de la Barre d'Interface en cliquant sur l'icône adéquate. Pour obtenir de plus amples informations sur une commande (ou un bouton), placez le curseur de la souris sur une icône et une fenêtre descriptive s'affichera.



La Barre d'Interface est composée de plusieurs éléments :

L'Orbe de Vie - L'orbe rouge en bas à gauche de l'écran représente l'état de santé de votre personnage, appelé "vie". La vie correspond à l'ensemble des dégâts que votre personnage peut endurer avant de mourir. Votre état de santé ne s'améliore pas de lui-même. Vous devez améliorer l'état de santé de votre personnage soit en buvant des potions de santé, soit en utilisant des aptitudes spécifiques, ou encore en rencontrant des personnages secondaires dotés du pouvoir de soigner. Vous pouvez aussi trouver dans le jeu des objets qui ont le pouvoir de régénérer votre état de santé.

L'Orbe de Mana - L'orbe bleue en bas à droite de l'écran indique le niveau de Mana (ou énergie magique) de votre personnage. Lorsque vous êtes à cours de Mana, votre personnage ne peut plus lancer de sorts ni utiliser certaines aptitudes. Votre Mana se régénère avec le temps.

Les Icônes d'Action Gauche et Droite - Votre personnage peut combattre, lancer des sorts, utiliser des aptitudes et exécuter de nombreuses autres actions. Ces actions s'exécutent en cliquant sur les boutons gauche et droit de la souris. Vous pouvez affecter différentes actions à la souris en utilisant les icônes d'Action. L'icône d'Action située à gauche représente l'action actuellement affectée au bouton gauche de la souris et l'icône de droite l'action affectée au bouton droit. Cliquer sur une icône affiche une fenêtre d'icônes. Cliquez sur une de ces icônes pour l'affecter au bouton de la souris correspondant.

Le Tableau de Bord - Le Tableau de Bord se trouve près du centre de la Barre d'Interface. Le Tableau de Bord

est constitué d'une rangée de boutons qui donnent accès à des informations supplémentaires sur votre personnage et à d'autres caractéristiques du jeu. Vous pouvez ouvrir ou fermer le tableau de bord en cliquant sur le bouton Tableau de Bord au centre de la Barre d'Interface. Les boutons du Tableau de Bord sont :

Personnage - Affiche l'écran des caractéristiques de votre personnage.

Inventaire - Affiche la fenêtre d'inventaire.

Arbo. des Aptitudes - Affiche l'arborescence de vos aptitudes.

Menu Coterie - Affiche la liste des joueurs participant à la partie.

Carte-auto - Affiche une carte de votre environnement en surimpression.

Fenêtre de discussion - Affiche l'historique des messages envoyés durant le jeu.

Journal des Quêtes - Affiche l'état de vos Quêtes.

Configuration - Affiche le "Menu du Jeu" (les options d'un partie).

POUR UNE DESCRIPTION DÉTAILLÉE DE CES BOUTONS, REPORTEZ-VOUS AUX SECTIONS APPROPRIÉES DE CE MANUEL.

La Ceinture - Cette rangée de quatre emplacements représente la ceinture de votre personnage. Vous pouvez y placer des potions buvables et des parchemins de Portail de Ville ou d'Identification, pour un accès simplifié. Plus tard dans le jeu, vous trouverez des ceintures plus importantes qui peuvent contenir plus de quatre objets. Dès que vous en ramassez une, placez le curseur au-dessus de votre ceinture pour afficher les nouveaux emplacements disponibles, ou appuyez sur la touche "=" pour afficher ces emplacements supplémentaires.

La Barre d'Expérience - Cette barre se remplit quand votre personnage gagne de l'expérience en tuant des monstres. Lorsque la barre est pleine, votre personnage gagne un niveau et la barre est vidée. En plaçant le curseur de la souris au-dessus de la Barre d'Expérience, une fenêtre affiche votre capital de points d'expérience et celui à atteindre pour passer au niveau suivant.

La Barre d'Endurance et le Bouton Marche/Course - Cliquer sur le Bouton Marche/Course pour choisir le mode de déplacement de votre personnage : marcher ou courir. Quand vous courez, votre endurance diminue. La Barre d'Endurance indique le potentiel d'endurance que vous avez consommé. En faisant marcher votre personnage, vous regagnez de l'endurance. Toutefois, si la barre se vide totalement, vous devez vous arrêter et attendre un moment avant de regagner de l'endurance.

DEPLACEMENT

Pour déplacer votre personnage dans la Fenêtre de Jeu, placez le curseur de la souris sur une destination puis cliquez sur le bouton. Si le chemin menant à la destination est dégagé, votre personnage s'y rendra. La fenêtre de jeu défile de manière à rester centrée sur votre personnage et révèle les zones inexplorées.

Pour un déplacement continu, maintenez le bouton de la souris appuyé. Votre personnage se déplace en direction du curseur jusqu'à ce que vous relâchiez le bouton de la souris. Les obstacles tels les murs, les monstres ou les portes fermées empêchent votre personnage de rejoindre la destination désirée.

Courir

Par défaut, votre personnage se déplace en marchant. Courir le rend plus rapide, ce qui est recommandé pour couvrir de longues distance. Pour courir, maintenez la touche Ctrl appuyée lorsque vous dirigez votre personnage dans la Fenêtre de Jeu. Vous pouvez aussi cliquer sur le bouton Marche/Course de la Barre d'Interface ou appuyer sur la touche W. Cliquez à nouveau sur ce bouton ou appuyer une nouvelle fois sur

la touche W pour revenir au mode marche.

Vous pouvez courir tant que votre personnage a de l'endurance. La Barre d'Endurance représente votre potentiel d'endurance et la vitesse à laquelle vous l'utilisez. En faisant marcher votre personnage, vous regagnez de l'endurance. Si vous courez jusqu'à épuisement de votre endurance, vous devrez vous arrêter le temps de récupérer.

La Carte-auto

Les territoires que vous avez explorés sont affichés sur la carte-auto. La carte affiche les éléments importants du décor, par exemple les escaliers ou les fontaines, vous permettant ainsi de mieux vous repérer.

Pour ouvrir la Carte-auto, sélectionnez l'icône Carte-auto dans le Tableau de Bord, ou appuyez sur la touche Tab de votre clavier. La Carte-auto apparaît en surimpression dans la Fenêtre de Jeu. Lorsque la Carte-auto est activée, le jeu continue et vous pouvez toujours vous déplacer, attaquer et être attaqué par des créatures.

Le "X" bleu - Il indique l'emplacement de votre personnage sur la Carte-auto. Les autres icônes représentent des objets divers et apparaissent sur la carte-auto lorsque vous les approchez :

Les "X" blancs - Ils représentent les Personnages Secondaires, des villageois et des personnages coopératifs avec qui vous pouvez interagir.

Les "X" rouges - En mode multijoueur, ils indiquent les autres joueurs qui n'appartiennent pas à votre coterie et qui pourraient vous être hostiles.



Les "X" vert clair - La carte-auto utilise cette couleur pour représenter les joueurs qui appartiennent à votre coterie lors d'une partie en mode multijoueur.

Les "X" vert foncé - Ils représentent vos serviteurs, les créatures qui se sont alliées à vous ou à votre coterie.

Le "X" rose - Si vous avez été tué, il indique l'emplacement de votre cadavre.

Les "X" jaunes - Ils indiquent les emplacements des Portails qui vous téléportent vers d'autres emplacements, à l'instar des Portails de Ville.

Vous pouvez faire défiler votre Carte-auto en utilisant les flèches directionnelles de votre clavier. Appuyez sur la touche F9 pour recentrer la Carte-auto.

Pour fermer la Carte-auto, cliquez sur le bouton Carte-auto du Tableau de Bord ou appuyez sur la touche Tab de votre clavier. Vous pouvez aussi à tout moment appuyer sur la barre d'espace pour fermer toutes les fenêtres ouvertes.

Combat Rapproché

Pour attaquer un monstre dans la Fenêtre de Jeu, déplacez votre curseur au-dessus du monstre et cliquez sur lui. Si vous avez configuré votre icône d'Action Gauche en mode d'attaque rapprochée, votre personnage s'approchera de la créature et l'attaquera. Notez que lorsque vous placez votre curseur sur le monstre ciblé, son nom et son niveau de vie (une barre rouge) s'affichent en haut de la Fenêtre de Jeu. Toute propriété particulière d'un monstre s'affiche sous son nom.

Vous pouvez attaquer un monstre jusqu'à ce que mort s'ensuive en plaçant dessus le curseur tout en maintenant le bouton gauche de la souris enfoncé (ou le bouton droit si vous utilisez une aptitude affectée à l'icône d'Action Droite). Votre personnage poursuivra et attaquera le monstre ciblé jusqu'à ce qu'il soit tué, même si votre curseur ne se trouve plus sur le monstre.

Combat à Distance

Quand vous utilisez des arcs, des couteaux de lancer ou autres armes de jet, vous pouvez attaquer sans vous déplacer. En maintenant la touche Maj enfoncée, votre personnage gardera sa position tout en attaquant ses cibles. Ceci est valable pour toutes les autres actions, ce qui vous permet donc de vous battre et de lancer des sorts en restant immobile.

UTILISER LES OBJETS

Pour ramasser ou interagir avec les objets ou éléments du jeu, mettez-les en surbrillance avec le curseur de la souris et cliquez dessus. De cette façon, vous pouvez ouvrir les portes, déverrouiller les coffres, parler avec les citadins ou ramasser des objets au sol.

Lorsque vous ramassez un objet, il est placé dans l'Inventaire de votre personnage. Vous pouvez ouvrir votre Inventaire à tout moment en cliquant sur le bouton Inventaire du Tableau de Bord ou en appuyant sur la touche I. La fenêtre d'Inventaire prend la moitié de la Fenêtre de Jeu. Notez que la partie continue.

La partie haute de la fenêtre d'Inventaire contient plusieurs emplacements qui représentent les différentes parties du corps de votre personnage qui peuvent être équipées. La grille rectangulaire en bas de la fenêtre d'Inventaire représente votre paquetage.

Si vous ramassez un objet qui peut s'ajouter à votre équipement et que l'emplacement approprié (sur votre personnage dans la fenêtre d'Inventaire) est libre, vous en serez équipé automatiquement. Par exemple, si vous ramassez un casque et que votre personnage n'en porte pas, il en sera automatiquement équipé.

LES EMPLACEMENTS DE L'ÉQUIPEMENT DE VOTRE PERSONNAGE INCLUENT :

Tête - Vous pouvez y placer les heaumes, capuchons de mailles, couronnes et autres objets de cette classe.

Corps - Vous pouvez y placer les armures pour mieux protéger votre personnage.

Bras Droit - Vous pouvez y placer une arme comme une épée ou un arc.

Bras Gauche - Vous pouvez y placer un bouclier. Toutefois si vous êtes équipé d'une arme à deux mains ou d'un arc dans la main droite, l'emplacement affiche alors l'arme en grisée, indiquant que les deux emplacements sont utilisés.

Le Barbare peut être équipé d'une deuxième arme dans l'emplacement Bras gauche.

Mains - Utilisez des gants pour accroître la capacité défensive de votre personnage.

Taille - Vous pouvez y placer des ceintures pour améliorer votre défense et accroître le nombre de potions ou de parchemins que vous pouvez transporter.

Pieds - Les pieds peuvent être équipés de bottes pour accroître la capacité défensive de votre personnage.

Cou - Vous pouvez trouver de nombreuses amulettes et colliers qui dotent leurs possesseurs de pouvoirs spéciaux. Toutefois vous ne pouvez en porter qu'un seul à la fois.

Doigts - Les anneaux sont souvent dotés de puissantes propriétés magiques. Deux anneaux peuvent être portés en même temps (un à chaque main).

Paquetage - La large partie en bas de la fenêtre représente le paquetage de votre personnage. Suivant la taille des objets que vous ramassez, ceux-ci prennent plus ou moins de place. En optimisant l'agencement de votre paquetage, vous pouvez transporter davantage d'objets. Cependant vous devrez parfois faire des choix entre ce que vous souhaitez conserver, vendre ou simplement laisser sur le sol.

Placez le curseur de la souris sur un objet de votre Inventaire pour obtenir des plus amples informations à son sujet. Une fenêtre contenant une description de l'objet et ses propriétés s'affichera.



Cliquez sur un objet de votre Inventaire pour le prendre. Le curseur de la souris prend alors l'apparence de l'objet. Pour le lâcher, cliquez à nouveau sur le bouton de la souris. Si vous le lâchez au-dessus de la Fenêtre de Jeu, il tombe sur le sol. Si vous le posez sur l'emplacement d'un autre objet de l'inventaire, il prend sa place et le curseur prend l'apparence de l'objet remplacé. Vous pouvez déplacer un objet en le posant dans un emplacement vide de votre paquetage.

Pour vous équiper d'une arme, d'une armure ou de tout autre objet que vous pouvez revêtir, cliquez sur l'objet et placez-le dans l'emplacement approprié sur votre personnage.

Si vous ramassez un objet dans la Fenêtre de Jeu alors que la fenêtre d'Inventaire est ouverte, il ne se place pas automatiquement dans votre Inventaire, vous devez l'y mettre vous-même.

Vous pouvez boire les potions ou utiliser les parchemins ou livres de sorts situés dans votre paquetage en cliquant sur ces derniers avec le bouton droit de la souris.

Une autre partie de votre inventaire affiche la quantité d'or transportée par votre personnage. Les Personnages Secondaires commerçants négocient des équipements, des services et des ressources contre de l'or. Le bouton Or vous permet de sélectionner la quantité d'or que vous souhaitez poser sur le sol, dans votre Ceinturon ou échanger avec un autre joueur. La quantité totale d'or que vous pouvez transporter est déterminée par le niveau de votre personnage.

Pour fermer votre Inventaire, cliquez sur l'icône Fermer de la fenêtre d'Inventaire. Vous pouvez aussi appuyer à tout moment sur la barre d'espace pour fermer toute fenêtre ouverte, votre Inventaire y compris.

LA CEINTURE

La ceinture permet d'accéder rapidement et facilement aux potions que votre personnage trouve ou achète. La ceinture est représentée sur la Barre d'Interface par une rangée de quatre emplacements. Chaque emplacement ne peut contenir qu'un seul parchemin ou potion. Les ceintures plus grandes ont plus d'emplacements. Pour afficher les emplacements supplémentaires, placez le curseur de la souris sur la ceinture. Une petite fenêtre apparaît, montrant les emplacements supplémentaires disponibles. Vous pouvez aussi appuyer sur la touche '=' pour ouvrir ou fermer les emplacements supplémentaires de votre ceinture.

Votre personnage commence la partie avec deux potions de santé placées dans sa ceinture. Vous pouvez boire une potion placée dans votre ceinture en cliquant avec le bouton droit de la souris sur la potion. Un chiffre (de 1 à 4) apparaît aussi dans chaque emplacement occupé de la ceinture. Appuyez sur la touche de raccourci correspondant à une potion afin de la boire sans avoir à cliquer dessus.

Les ceintures plus grandes ont d'autres avantages. Quand vous buvez une potion ou lisez un parchemin, l'objet situé immédiatement au-dessus, dans la rangée d'emplacements supplémentaires, prend la place de l'objet consommé. Si vous possédez une potion ou un parchemin dans un emplacement affecté à une

Touche de Raccourci et que vous ramassez un objet du même type, l'objet est placé automatiquement dans l'emplacement situé au-dessus du premier. Ce procédé se poursuit jusqu'à ce que la rangée soit remplie. Quand il n'y a plus de place dans la ceinture, la potion est placée dans le paquetage.

Les potions de Santé et de Mana sont placées automatiquement dans la ceinture lorsqu'elles sont ramassées. De même que les potions buvables, les parchemins d'Identification et de Portails de Ville peuvent être placés dans la ceinture. Toutefois ils ne s'y placent pas automatiquement à moins que : a) vous n'ayez déjà un objet du même type dans un de vos quatre emplacements principaux, et b) vous n'ayez un emplacement disponible au-dessus de l'emplacement principal où est placé l'objet de même type.



UTILISER LES APTITUDES ET LES SORTS

Votre personnage dispose de divers sorts et aptitudes que vous activez en utilisant les boutons gauche et droit de la souris. Vous pouvez changer les aptitudes ou sorts associés aux boutons de la souris en cliquant sur les icônes d'Action (Gauche ou Droite).

Cliquer sur ces icônes affiche une fenêtre listant les aptitudes ou sorts possibles pour chaque bouton. Comme toutes les aptitudes actives sont disponibles pour le bouton droit de la souris, seules les aptitudes d'attaque directe sont disponibles pour la gauche. Les aptitudes disponibles pour les icônes d'Action (Gauche et Droite) dépendent de la classe de votre personnage. Quand votre personnage apprend de nouvelles aptitudes, elles apparaissent dans ces menus.

Un bon exemple pour les icônes d'Action est d'utiliser votre aptitude Lancer pour jeter une potion de Putréfaction. Quelques potions peuvent être utilisées comme des armes, en explosant à l'impact ou en libérant un nuage de poison. Pour préparer votre personnage, changez l'icône d'Action Droite en cliquant dessus, puis cliquez sur l'icône Lancer parmi celles qui s'affichent. Enfin, placez la potion dans un des emplacements Bras droit ou Bras gauche de l'Inventaire de votre personnage. Maintenant, quand vous cliquez avec le bouton droit de la souris, votre personnage lance la potion sur la cible désignée. Vous pouvez alors lancer de semblables potions tant qu'il vous en reste. Un moyen rapide de passer d'une aptitude



à une autre est d'affecter des Touches de Raccourci aux aptitudes que vous utilisez le plus souvent. La Touche de Raccourci vous permet alors de sélectionner l'aptitude voulue en appuyant simplement sur une touche du clavier. Pour affecter une Touche de Raccourci à une aptitude, cliquez sur une icône d'Action pour afficher la liste des aptitudes, puis placez le curseur sur l'aptitude désirée et appuyez sur une touche de fonction de "F1" à "F8". Lorsque c'est fait, appuyez sur la barre d'espace. Maintenant, si vous souhaitez choisir une autre aptitude, appuyez sur la Touche de Raccourci correspondante et l'aptitude désirée sera affectée à l'icône d'Action et au bouton de la souris adéquat.

Notez que toutes les aptitudes n'apparaissent pas dans les listes d'icônes actives. Les aptitudes passives, comme l'aptitude Récupération de l'Ensorceleuse, sont continuellement utilisées dès que vous les apprenez et n'apparaissent pas dans les listes.

En ville

INTERAGIR AVEC LES HABITANTS DU VILLAGE (PERSONNAGES SECONDAIRES)

Entrer en contact avec les personnages secondaires est important dans Diablo II. Ceux-ci vous donnent des informations au sujet des événements et des habitants du monde de Sanctuary, et vous proposent des biens et services pour vous aider dans vos aventures.

Nouvelles urgentes - Un personnage secondaire avec un point d'exclamation (!) au-dessus de la tête a des nouvelles urgentes à vous communiquer. Habituellement, les nouvelles sont des informations importantes qui sont nécessaires pour terminer vos quêtes et progresser dans le jeu. Vous devez vous rapprocher et parler à tous les personnages secondaires qui ont un point d'exclamation "!" au-dessus de la tête.

Pour parler à un villageois, mettez en surbrillance le personnage secondaire grâce au curseur de votre souris et cliquez. Votre personnage se dirigera automatiquement vers ce personnage secondaire et engagera la conversation. Notez que tous les personnages secondaires ne sont pas enclins à la discussion. Assurez-vous que les villageois silencieux n'ont pas des informations importantes pour vous.



Menu d'interaction - Après les présentations préalables, converser une deuxième fois avec un villageois fait apparaître le menu d'interaction. Ce menu affiche les options spécifiques à ce villageois, telles que commercer ou rumeur. Ces options diffèrent selon les personnages secondaires. Vous pouvez rapidement fermer le menu d'interaction en cliquant sur une zone loin du personnage, en appuyant sur la touche Échap ou sur la barre d'espace.



Journal de Quête - Occasionnellement, un personnage secondaire vous demandera d'accomplir une quête pour lui ou vous tomberez sur l'une d'elle durant vos aventures. Lorsque vous recevez un quête un bouton intitulé "Journal de quête" apparaît dans le coin inférieur gauche de la fenêtre de jeu.

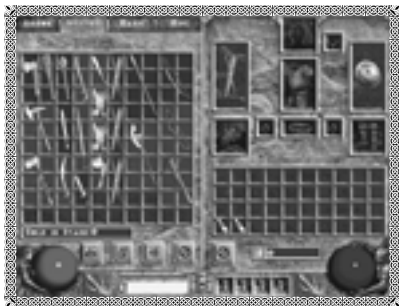
Le Journal de quête s'ouvre en cliquant sur ce bouton. Le journal vous informe de l'état des quêtes et vous indique ce que vous devez faire ensuite. Les quêtes que vous n'avez pas encore reçues apparaissent grisées et ne peuvent être sélectionnées. Les quêtes qui vous ont été données apparaissent en couleur et se sélectionnent en cliquant dessus. Cliquez sur le bouton Narration en bas du Journal de quête pour lancer la narration sur la quête sélectionnée. A chaque fois qu'un événement modifie l'état de la fenêtre de quête, le bouton Journal de quête apparaît dans le coin inférieur gauche de la fenêtre de jeu. Cliquez simplement sur le bouton Journal de quête pour afficher les nouvelles informations.



ACHETER ET VENDRE

Durant vos aventures vous rencontrerez des villageois qui achètent et vendent des objets ou proposent d'autres services. Pour accéder à ces options, vous devez d'abord afficher le menu d'interaction en cliquant sur le personnage secondaire. Choisissez "Commercer" ou "Commercer/Réparer" dans le menu d'interaction pour ouvrir l'écran du commerçant.

L'écran du Commerçant - L'écran du commerçant est divisé en deux parties : l'inventaire du commerçant à gauche et le vôtre à droite. En haut de l'inventaire du commerçant se trouvent plusieurs onglets. Cliquez sur ces onglets pour passer d'un type d'objet à un autre. Ces onglets peuvent inclure les armures, les armes, les objets magiques et les objets divers.



Placer votre curseur sur les marchandises du commerçant affiche le nom des objets, leur prix et leur propriétés. Mettre en surbrillance vos propres objets affiche le prix que le commerçant paiera pour cet objet, ainsi que le nom de l'objet et ses propriétés.

Pour acquérir un objet, cliquez simplement sur l'objet que vous souhaitez acheter. Un texte de confirmation apparaît, vous demandant si vous êtes certain de vouloir acquérir l'objet. Sélectionnez "oui" et, si vous avez assez d'or, l'objet est transféré dans votre inventaire. Le montant de l'achat est automatiquement déduit de vos fonds, y compris ceux qui se trouve dans votre coffre.

Cliquez avec le bouton droit de la souris sur un objet pour l'acquérir sans que l'on vous demande de confirmation d'achat.

Pour vendre un objet, prenez-le dans votre inventaire en cliquant dessus. Déplacez l'objet sur l'inventaire du commerçant et cliquez à nouveau pour conclure la vente.

Une autre manière d'acheter et de vendre des objets est d'utiliser les boutons Acheter et Vendre en bas de l'écran du commerçant.



Bouton Acheter - Cliquer sur le bouton Acheter transforme votre curseur en une flèche pleine. Cliquez sur un objet pour l'acheter. A condition que vous ayez assez d'or, une fenêtre s'affiche pour confirmer la vente.



Bouton Vendre - Cliquer sur le bouton Vendre transforme votre curseur en une flèche évidée. Cliquez sur un objet de votre inventaire pour le vendre au commerçant. Une fenêtre s'affiche pour confirmer la vente.



Bouton Réparer - Certains commerçants peuvent réparer les armures ou armes cassées ou endommagées. Les armes et les armures ont une résistance limitée. Au fur et à mesure que vous les utilisez, elles se détériorent et éventuellement se brisent. Une fois qu'un objet est cassé, il doit être réparé avant de pouvoir être utilisé de nouveau.

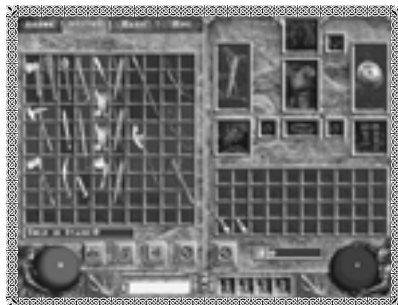
Lorsqu'un objet va bientôt se casser, une silhouette montrant l'objet endommagé en jaune ou rouge apparaît en haut à droite de l'écran. Lorsque cet avertissement apparaît, il est temps de faire réparer cet objet. Vérifiez la résistance de vos objets en plaçant votre curseur sur ceux-ci dans votre inventaire.

Si un commerçant peut réparer un objet pour vous, un bouton Réparer apparaît près du bas de l'inventaire du commerçant. Cliquez simplement sur le bouton Réparer pour transformer le curseur en marteau et cliquez sur l'objet que vous voulez réparer. Une fenêtre de confirmation s'affiche avec le prix de la réparation.

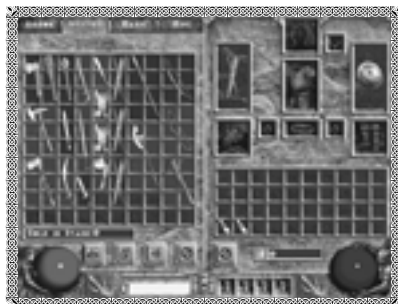
VOTRE COFFRE

Près de votre lieu de départ dans chacun des quatre actes vous trouverez un grand coffre, votre Coffre personnel. C'est un lieu sûr et permanent où vous pouvez ranger les objets précieux et l'argent que vous trouvez durant votre voyage.

Pour activer votre coffre cliquez simplement sur lui. Un écran similaire à l'écran du commerçant apparaît. Du côté gauche se trouve votre coffre, une petite version de votre ceinturon. Prenez les objets dans votre inventaire et mettez les dans votre coffre.



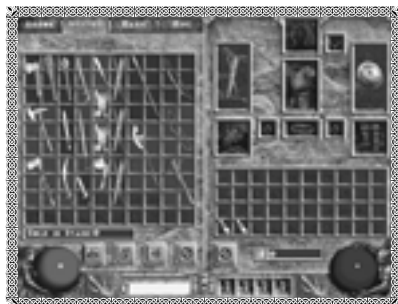
Cliquer sur le bouton Déposer (Or) de votre écran d'inventaire fait apparaître une fenêtre de dialogue vous demandant combien d'or vous voulez déposer dans votre coffre. Cliquer sur le bouton Retirer (Or) de votre coffre vous permet de ramener l'or dans votre inventaire. Par commodité l'or dans votre coffre est utilisé avec celui de votre inventaire lorsque vous faites des achats chez les commerçants. A mesure que votre personnage avance dans les chapitres du jeu, le montant d'or que vous pouvez mettre dans votre coffre augmente.



Utilisez votre coffre pour les objets que vous souhaitez conserver, mais que vous ne voulez pas avoir dans votre inventaire pour y garder de la place. Les objets laissés par terre ou en ville disparaîtront après quelques minutes.

LES PORTAILS

Le monde de Sanctuary est immense et souvent il y a de grandes distances entre les villes et leurs régions périphériques. Durant la Guerre du Péché, les Horadrim imaginèrent un système de portails magiques pour permettre des voyages instantanés d'un lieu à un autre. La magie utilisée a été oubliée depuis longtemps comme les mages horadics ont été effacés du monde. Cependant, ces portails restent comme un héritage de l'un des grands pouvoirs des Horadrim, dont la valeur est indéniable.



A l'intérieur de chaque ville et à différents endroits à travers chaque Acte, il est possible de trouver des portails. Cliquez sur l'un d'entre eux pour obtenir le menu portail, affichant une liste de destinations.

Menu Portail - Ce menu indique toutes les destinations possibles. Assurez-vous de bien cliquer sur les portails lorsque vous les trouvez afin d'ajouter ces destinations à votre menu Portail. Les destinations des portails qui apparaissent grisées sont celles que vous n'avez pas encore découvertes et activées. Vous pouvez sauter vers tous les portails indiqués en bleu en cliquant sur leurs boutons dans le menu portail. Vous pouvez également accéder à des portails d'autres Actes en utilisant l'onglet Acte dans ce menu. Puisque les portails sont sauvegardés avec votre personnage durant le jeu, ils sont un chemin rapide pour franchir des zones déjà explorées.

AMÉLIORER VOTRE PERSONNAGE

GAGNER DES POINTS D'EXPÉRIENCES ET AUGMENTER DE NIVEAU



Un de vos premiers objectifs dans Diablo II est le développement et l'amélioration de votre personnage. Pendant que vous jouez vous gagnez des expériences en détruisant les créatures maléfiques habitant le monde. Lorsque vous arrivez à certains niveaux d'expérience prédéterminés, votre personnage "augmente de niveau". Vous pouvez surveiller les progrès qu'il vous reste à faire jusqu'au prochain niveau en regardant la barre d'expérience horizontale juste au-dessus de votre barre d'endurance. Lorsque la barre se remplit entièrement, vous gagnez un niveau. Placer le curseur sur la barre affiche vos points d'expérience actuels et les points requis pour atteindre le niveau suivant.

Lorsque vous augmentez de niveau, vos orbes de santé et de Mana sont remplies et vous gagnez des points que vous pouvez utiliser pour améliorer les caractéristiques de votre personnage. Deux boutons apparaissent à l'écran : le bouton Nouvelles Caractéristiques en bas à gauche et le bouton Nouvelles Aptitudes en bas à droite. En cliquant dessus vous ouvrez des écrans vous permettant d'affecter vos nouveaux points à vos Caractéristiques et vos Aptitudes.

CARACTÉRISTIQUES DU PERSONNAGE :



Chaque fois que vous augmentez de niveau, vous recevez 5 points que vous pouvez distribuer entre vos quatre Caractéristiques: Force, Dextérité, Vitalité et Energie. Cliquer sur l'icône Nouvelles Caractéristiques affiche l'écran du personnage. Vous pouvez aussi afficher cet écran à tout moment en appuyant sur les touches "P" ou "V" ou en cliquant sur le bouton Personnage dans le Tableau de bord.

Sur l'écran de personnage, affectez les nouveaux points en cliquant sur le bouton "+" juste à côté de la caractéristique que vous souhaitez améliorer. Chaque click modifie la caractéristique de un point. Une fois tous les points de stat. affectés, l'icône Nouvelles

Caractéristiques disparaît de la fenêtre de jeu.

NOTE: Chaque affectation de point est permanente, aussi choisissez avec sagesse !

Pour vous aider à affecter vos points, examinez les informations affichées sur l'écran de personnage :

NIVEAU - C'est le niveau actuel de votre personnage. Les nouveaux personnages commencent au niveau 1.

EXPERIENCE- C'est la somme d'expérience que votre personnage a déjà emmagasinée. Vous gagnez de l'expérience lorsque vous ou les membres de votre équipe tuez un monstre

NIVEAU SUIVANT - C'est la somme d'expérience nécessaire pour atteindre le niveau suivant.

FORCE - La force augmente le total des points de dégât que vos attaques infligent. C'est aussi un facteur jouant sur le type d'armures et d'armes que vous pouvez utiliser. A côté de votre force se trouve affiché le niveau de vos dégâts en fonction des aptitudes que vous avez sélectionnées avec les icônes action droite et gauche.

Dommages - La case supérieur de dégât représente les dégâts pour l'aptitude qui est actuellement sélectionnée dans votre icône action de gauche, tandis que la case inférieur de dégât représente ceux pour l'aptitude sélectionnée dans l'icône action droite. Si l'action est une attaque, une aptitude ou un sort, le dégât affiché dans la case représente l'action en cours. Plus le nombre est important, plus les dégâts que peut infliger votre personnage à chaque coup sont importants. Si une case est vierge, alors l'action sélectionnée dans cet emplacement ne fait aucun dégât directement.

Lorsque vous jouez un barbare et que vous portez deux armes, deux chiffres s'afficheront dans ces cases. Ces chiffres représentent les dégâts effectués par chacune des armes utilisées.

DEXTÉRITÉ - La dextérité est un facteur pris en considération lorsque vous souhaitez vous équiper de certains objets. Elle détermine également la fréquence de réussite de vos attaques en corps à corps et à distance, quelles armes vous pouvez actuellement porter et modifie l'aptitude de votre personnage à se défendre contre les attaques. Ces dernières caractéristiques s'appellent votre puissance d'attaque et votre puissance défensive :

Niveau d'Attaque - La case supérieur de puissance d'attaque est l'action sélectionnée dans votre icône action gauche, tandis que celle de dessous représente l'icône action droite. Plus le nombre est grand, plus les attaques de votre personnage pèseront durant les batailles. Les attaques magiques et les aptitudes non liées au combat n'ont pas de puissance d'attaque et si une telle aptitude est sélectionnée dans une icône action, la case associée est vierge.

Lorsque vous jouez un barbare qui tient deux armes, vous verrez deux séries de chiffres. Ces derniers représentent la puissance d'attaque de chacune des armes tenues en main.

Mettre en surbrillance la case supérieur de puissance d'attaque avec votre curseur affiche la probabilité que vos attaques touchent les créatures dont le niveau est le même que le vôtre.

Défense - La puissance défensive indique la faculté de votre personnage à éviter d'être frappé en combat. Plus le nombre est grand, moins souvent votre personnage est touché. Mettre en surbrillance la puissance défensive avec votre curseur affiche la probabilité qu'une créatures de votre niveau vous touche.

VITALITÉ - La vitalité détermine le nombre de points de vie que possède votre personnage et combien de temps vous pouvez courir sans vous reposer.

Endurance - L'endurance influe sur la distance que vous pouvez courir. Avoir plus d'endurance vous permet de courir plus loin avant d'être fatigué et de devoir marcher.

Vie - La vie est le nombre de dégâts que votre personnage peut supporter avant qu'il ou qu'elle ne meure. La vie ne se régénère pas automatiquement. Elle doit être remontée en buvant des potions de santé ou en allant voir un personnage secondaire ayant le pouvoir de soigner. Il y a certains objets et aptitudes, toutefois, qui vous permettent de récupérer des points de vie au fil du temps.

ÉNERGIE - L'énergie détermine le Mana que votre personnage possède.

Mana - Le Mana est l'essence spirituelle de votre personnage. Chaque fois que certaines aptitudes sont utilisées, telles que le trait de feu de l'Ensorceleuse ou le combat à deux mains du Barbare, une partie du Mana est utilisée. Lorsque vous n'avez plus de Mana votre personnage est temporairement incapable de lancer un sort ou d'utiliser certaines aptitudes. Avec le temps votre Mana se régénère.

POINTS DE STAT. RESTANTS - Cela indique le nombre de points de stat. à votre disposition pour les distribuer entre vos caractéristiques. Lorsque vous gagnez un niveau, vous avez cinq points à distribuer entre vos différentes caractéristiques.

RESISTANCE AU FEU - La probabilité que vous résisterez à une attaque par le feu. Plus vous avez de résistance au feu, moins vous subirez de dégâts par ce type d'attaques.

RESISTANCE AU FROID - La probabilité que vous résisterez à une attaque par le froid. Plus vous avez de résistance au froid, moins vous subirez de dégâts par ce type d'attaques.

RESISTANCE A LA FOUDRE - La probabilité que vous résisterez à une attaque par la foudre. Plus vous avez de résistance à la foudre, moins vous subirez de dégâts par ce type d'attaques.

RESISTANCE AU POISON - La probabilité que vous résisterez à une attaque par le poison. Plus vous avez de résistance au poison, moins vous subirez de dégâts par ce type d'attaques.

Normalement les chiffres qui représentent les statistiques actuelles de votre personnage apparaissent en blanc. Toutefois, lorsqu'un objet magique ou un effet magique a augmenté une statistique ou une caractéristique, le chiffre apparaît en bleu.

L'ARBORESCENCE DES APTITUDES

Chaque fois que vous montez d'un niveau, vous gagnez un nouveau point d'aptitude. Les aptitudes sont des capacités spéciales qui forment la nature particulière de votre personnage. En choisissant des catégories d'aptitudes différentes, vous avez de nombreuses possibilités de personnaliser vos personnages et ainsi de jouer de diverses façons.

Cliquer sur l'icône Nouvelle Aptitude affiche l'écran d'arborescence des aptitudes. Vous pouvez afficher cet écran à tout moment en appuyant sur la touche "T" ou en cliquant sur le bouton Arborescence des aptitudes dans le Tableau de bord.

Les aptitudes affichées à l'écran sont déployées en branches. Les aptitudes accessibles à votre personnage sont divisées en trois zones principales représentées par les onglets disposés sur le côté droit de l'arborescence des aptitudes. Cliquez sur chaque onglet pour passer d'une zone d'aptitude principale à une autre.

Points d'Aptitude Restants - Cette case indique le nombre de points d'aptitude que vous pouvez distribuer dans l'arborescence d'aptitude.



Aptitudes - Afin de voir une aptitude particulière, mettez-la en surbrillance pour afficher sa description comprenant des informations importantes. Ces descriptions expliquent ce qu'amènent ces aptitudes, par exemple, combien de dégâts elles causent, leurs portées et combien elles coûtent en Mana. Si vous avez mis au moins un point dans une aptitude, la description détaillera également de combien cette aptitude augmentera au niveau suivant.

Cliquer sur une aptitude lorsque des points d'aptitude sont disponibles affecte un point à cette aptitude. Cliquer sur une aptitude lorsque aucun point d'aptitude n'est disponible affecte l'aptitude à l'icône action droite.

Pour affecter des points d'aptitude cliquez simplement sur l'aptitude souhaitée. Gardez à l'esprit qu'améliorer l'efficacité d'une ancienne aptitude peut être plus efficace que d'en apprendre une nouvelle.

NOTE: Chaque affectation de point est permanente, aussi choisissez avec sagesse !

Seules quelques aptitudes sont accessibles à un nouveau personnage. D'autres aptitudes le seront au fur et à mesure que vous avancerez dans le jeu et obtiendrez des aptitudes prérequis. Suivez les branches de l'arborescence d'aptitude et lisez les descriptions des aptitudes pour déterminer celles qui seront requises pour obtenir des aptitudes plus avancées.

GAGNER LA PARTIE ET NIVEAUX DE DIFFICULTÉ

Que vous ayez vaincu les légions de l'Enfer ne signifie pas que l'aventure doit se terminer. Il y a trois niveaux de difficulté dans Diablo II, Normal, Cauchemar et Enfer. Après que vous avez gagné la partie la première fois en mode Normal, un nouveau niveau de difficulté, Cauchemar, devient accessible pour ce personnage en le sélectionnant dans l'écran Sélection du Personnage.

Lorsque vous sélectionnez un nouveau niveau de difficulté, le monde est régénéré aléatoirement et repeuplé avec des créatures toujours plus puissantes et des trésors plus importants. Cela vous permet de continuer à développer votre personnage aussi loin que vous voulez.

Multijoueur

Pour profiter pleinement de Diablo II, nous vous conseillons d'y jouer avec d'autres personnes. Il y a deux options de jeu multijoueur dans le menu principal : Battle.net et Autres. Sur Battle.net, vous pouvez rencontrer des centaines de joueurs avec qui coopérer (ou entrer en compétition) dans votre quête en vue de détruire Diablo. Si vous choisissez l'option Battle.net, vous jouerez avec un personnage enregistré exclusivement sur un serveur Royaume de Battle.net. En choisissant l'option Autres, vous pourrez jouer avec l'un des personnages enregistrés sur votre propre ordinateur, par exemple le personnage que vous utilisez en mode solo. L'option Autres propose les modes Battle.net ouvert et TCP/IP. Les chapitres ci-dessous, subséquents à la description des Royaumes Battle.net, contiennent plus de détails concernant ces deux options.

JOUER À DIABLO II SUR BATTLE.NET

Battle.net est le réseau gratuit de jeu en ligne de Blizzard Entertainment. Battle.net est un lieu virtuel où les joueurs peuvent se rencontrer, discuter et partager leurs expériences. Si vous n'avez jamais essayé le mode multijoueur, Battle.net est le moyen le plus rapide et le plus simple de jouer en réseau aux jeux Blizzard. Notez que vous devez disposer d'un Fournisseur d'Accès Internet (ISP) pour utiliser ce service. Bien que Blizzard vous permette de jouer gratuitement sur Battle.net, vous devez tout de même payer votre abonnement Internet et vos communications téléphoniques.

CONNEXION SUR BATTLE.NET

Pour vous connecter sur Battle.net depuis l'écran d'option principal, cliquez sur le bouton Battle.net. Vous devez alors entrer sur Battle.net en donnant le nom et le mot de passe de votre compte Battle.net. Si vous n'avez pas encore de compte, vous pouvez en créer un en cliquant sur le bouton "Créer un nouveau compte". Après la création de votre compte, vous entrez automatiquement sur Battle.net.



SÉLECTIONNER OU CRÉER UN PERSONNAGE MULTIJOUEUR POUR JOUER SUR LES ROYAUMES DE BATTLE.NET

Les personnages créés sur les Royaumes ne peuvent être utilisés que sur Battle.net et pas en mode mono-joueur, en Open ou en TCP/IP. Un Royaume de Diablo II est un serveur administré par Blizzard. Lorsque vous jouez sur un Royaume, votre personnage est protégé contre d'éventuels tricheries, piratages et autres abus qui pourraient survenir en mode Battle.net Ouvert ou TCP/IP. Lors des parties sur un Royaume, les personnages

sont enregistrés sur le serveur et vous pouvez les utiliser depuis n'importe quel ordinateur lorsque vous vous connectez à Battle.net. Il y a un nombre de Royaumes sur Battle.net, installés dans diverses zones géographiques. Lorsque vous créez un personnage, prenez soin de choisir le Royaume le plus proche du lieu où vous jouez, afin d'améliorer la qualité des connexions et le plaisir de jeu.

Note : Vous ne pouvez en aucun cas transférer un personnage d'un Royaume à un autre, renseignez-vous donc à l'avance si vous désirez jouer sur le même royaume que vos amis.

Si vous accédez pour la première fois sur Battle.net pour jouer à Diablo II, vous devez créer un personnage. Choisissez sa classe et son nom. Vous accédez alors à la liste des Royaumes. Cliquez sur chaque Royaume pour en obtenir une description. Cliquez sur "OK" lorsque votre choix est fait. Vous pouvez également double-cliquer sur le Royaume pour obtenir le même résultat.

Vous pouvez créer jusqu'à huit personnages par compte Battle.net. Si vous disposez de plusieurs personnages, vous pouvez choisir celui que vous allez incarner depuis l'écran de Sélection de Personnage. Le nom et le niveau de chaque personnage sont affichés, avec le nom du Royaume auquel il est rattaché. Si vous voulez créer un nouveau personnage, choisissez l'option "Créer un nouveau Personnage" en tête de la liste.

Après avoir choisi ou créé un personnage, vous accédez à un canal de Chat Battle.net où vous pouvez rencontrer les autres joueurs et discuter avec eux avant de créer ou de rejoindre une partie multijoueur.



CHAT BATTLE.NET



Une fois que vous êtes connecté à Battle.net et après avoir choisi un personnage, vous accédez à un canal de Chat du Royaume de Diablo II choisi sur Battle.net. Dans les canaux de Chat des Royaumes, vous pouvez voir en bas de l'écran les portraits des personnages présents sur le même canal. S'ils ne peuvent être tous affichés en même temps, vous pouvez faire défiler la liste des portraits en cliquant sur l'une des flèches de défilement. Laissez le curseur sur un portrait pour afficher le nom du compte, la classe et le niveau du personnage. Cliquez avec le bouton droit de la souris sur un portrait pour afficher son profil utilisateur. Depuis le canal de Chat, vous pouvez discuter avec les autres joueurs, créer ou

rejoindre une partie et consulter le classement de l'échelle des meilleurs joueurs de Diablo II. La fenêtre de Chat est affichée sur le côté gauche de l'écran. Un ascenseur de défilement y est accolé sur son côté droit. Sous la fenêtre de Chat se trouvent la ligne de texte et les six boutons des commandes les plus utilisées : Envoyer, Chuchoter, Emote, Muet, Bavarder et Aide.

Envoyer : Permet de discuter "à haute voix" sur le canal. Cliquez dans la ligne de texte et entrez votre message. Cliquez sur le bouton Envoyer ou appuyez sur la touche "Entrée" pour envoyer votre message sur le canal.

Chuchoter : Permet de discuter en privé avec un autre joueur. Cliquez dans la ligne de texte et entrez votre message. Cliquez sur le personnage à qui vous souhaitez murmurer un message, il est alors entouré d'un halo. Cliquez sur le bouton Murmurer pour envoyer votre message au destinataire.

Emote : Vous permet de décrire une action que les gens vont "voir", décrite sous la forme d'un texte. Par exemple, si Doomhammer veut saluer tous les joueurs dans la salle, il peut entrer "salue la foule." et cliquer sur le

bouton Emote. Tout le monde recevra alors le message suivant : “Doomhammer salue la foule.”

Muet : coupe l'arrivée de tous les messages provenant d'un joueur. Cliquez sur le personnage que vous souhaitez ignorer, il est alors entouré d'un halo. Cliquez sur le bouton Ignorer. Vous ne recevrez plus aucun message provenant de ce joueur.

Bavarder : permet de recommencer à recevoir les messages d'un joueur ignoré. Cliquez sur le personnage, il est alors entouré d'un halo. Appuyez sur le bouton Rétablir.

Aide : Affiche l'aide du Chat de Diablo II.

Sous la fenêtre de Chat, une ligne est prévue pour taper vos messages. Un ascenseur à droite du Chat vous permet de faire défiler la fenêtre pour revoir les anciens messages.

Les messages sont affichés selon un code couleur :

Du texte gris indique l'arrivée ou le départ de quelqu'un. Utilisez la commande pour supprimer ces messages.

Du texte blanc indique les messages que vous envoyez à haute voix sur le canal.

Du texte doré indique les messages à haute voix de tout un chacun.

Du texte vert indique que vous avez “murmuré” à quelqu'un ou que vous avez reçu un message murmuré.

Du texte bleu est utilisé pour les actions faites par les personnes présentes, ou pour les messages spéciaux envoyés directement par Battle.net.

Du texte rouge représente les messages d'erreur provenant directement de Battle.net.

La partie droite de l'écran est utilisée pour afficher des informations concernant le classement du Tournoi, les autres canaux ou les éventuels contrôles pour les parties. Sous cet affichage, vous pouvez cliquer sur les boutons suivants :

Créer : Permet de créer une partie de Diablo II. Vous devez donner un nom à votre partie ; vous pouvez ajouter un mot de passe si vous désirez qu'elle soit privée, y inclure une description et préciser le nombre maximum de joueurs de la partie. Vous pouvez également définir le niveau de difficulté si vous avez déjà terminé le jeu avec le personnage choisi. Pour plus d'informations sur le niveau de difficulté, voyez le chapitre le concernant dans ce manuel.

Rejoindre : Affiche une liste des parties que vous pouvez rejoindre. À côté de chacune d'elles est affiché le nombre de joueurs qui sont dans la partie. Sélectionnez une des parties pour voir les informations la concernant, dont les noms et les niveaux des personnages présents. Pour rejoindre une partie, sélectionnez-la et cliquez sur le bouton “Rejoindre partie”. Les parties privées ne sont pas affichées dans la liste, vous devez donc entrer manuellement un nom et un mot de passe pour y accéder.

Canal : Affiche une liste des canaux que vous pouvez rejoindre. Vous pouvez choisir un canal dans la liste et cliquer sur “OK,” ou taper le nom du canal directement. Si vous choisissez le nom d'un canal qui n'existe pas, vous en créez un nouveau. Ces canaux créés par les utilisateurs ne sont pas affichés dans la liste et ne peuvent être rejoints que par les personnes qui en connaissent le nom.

Échelle : Diablo II dispose de plusieurs Tournois, dont le Tournoi standard et le Tournoi Hardcore. Choisissez le Tournoi en cliquant sur le bouton associé. Le Tournoi standard classe les meilleurs joueurs de votre Royaume en fonction de leur expérience, tandis que le Tournoi Hardcore donne le classement des meilleurs joueurs Hardcore.

Quitter : Cliquez sur ce bouton pour quitter le Chat de Battle.net et retourner à l'écran de sélection de personnage.

Autres options multijoueur

BATTLE.NET OUVERT

Vous pouvez jouer sur Battle.net avec tous les personnages créés sur votre propre machine, qu'ils aient été créés en mode simple joueur ou en mode Multijoueur.

Les personnages des parties Ouvert sont enregistrés sur votre propre ordinateur et ne peuvent pas être utilisés sur un royaume Blizzard du Battle.net. Lors d'une partie ouverte, l'ordinateur de l'un des joueurs sert de serveur de jeu et les autres joueurs s'y connectent. Blizzard ne saurait être tenu responsable des personnages qui sont enregistrés sur des ordinateurs personnels, ni de la qualité des serveurs utilisés pour des parties ouvertes. Cela signifie que les parties Ouvert sont plus susceptibles d'être "manipulées" (que certains joueurs trichent pour faire plus simple) que les parties auxquelles vous jouez sur les royaumes. Le principal avantage, en revanche, c'est que vous pouvez utiliser un personnage créé pour une partie en solo lors d'une partie sur Battle.net en multijoueur. Vous pouvez ainsi jouer avec des amis sur Battle.net, puis continuer d'utiliser votre personnage pour accomplir votre quête en solo.

Pour jouer à une partie sur Battle.net Ouvert, sélectionnez "Autres" dans le menu principal, puis "Battle.net Ouvert". Connectez-vous normalement sur Battle.net, créez un personnage ou choisissez un des personnage déjà créés et vous accéderez à la fenêtre de chat. Vous pouvez discuter avec d'autres joueurs, créer ou rejoindre des parties Ouvert.

TCP/IP

Il n'est pas obligatoire de passer par Battle.net pour jouer à Diablo II en multijoueur. Vous pouvez en effet utiliser l'option TCP/IP pour jouer sur un réseau local (LAN) ou via Internet en passant par votre FAI (Fournisseur d'Accès Internet). Pour cela, un des ordinateurs sera le serveur auquel se connecteront les autres joueurs. Il est donc nécessaire qu'ils connaissent l'adresse IP (Internet Protocol) de l'ordinateur serveur. L'adresse IP du serveur est affichée à l'écran de l'ordinateur qui sert de serveur, afin que le créateur de la partie la communique aux autres joueurs. Lorsque vous avez choisi l'ordinateur qui sert de serveur, les joueurs doivent taper l'adresse IP du serveur pour rejoindre la partie. Remarquez que le joueur dont l'ordinateur sert de serveur peut également jouer. Il n'est pas nécessaire d'utiliser un ordinateur uniquement pour être serveur.

Pour héberger une partie TCP/IP, sélectionnez "Autre Multijoueur" dans le menu principal puis "Partie TCP/IP". Lorsque vous accédez à l'écran TCP/IP, vous pouvez choisir de rejoindre ou de créer une partie. L'ordinateur du joueur qui crée la partie (cliquez sur "Créer Partie") sera le serveur (l'adresse IP de votre ordinateur est affichée à l'écran). Vous pouvez alors choisir l'un des personnages que vous avez déjà créés ou en créer un nouveau. Lorsque la partie a été créée, les autres joueurs sélectionnent l'option "Rejoindre Partie", tapent l'adresse IP de votre ordinateur et rejoignent ainsi votre partie.

Jeu Multijoueur

Dans Diablo II, votre personnage vivra les mêmes aventures au travers des mêmes quêtes, objets, monstres et progressions en mode Multijoueur qu'en mode Solo. Dans les parties Multijoueur, toutefois, vous avez d'autres particularités pour vous aider à diriger les parties, vous confronter à d'autres joueurs et communiquer avec ceux-ci dans votre partie.

IN-GAME CHAT (MESSAGE EN COURS DE PARTIE)

Pour discuter avec d'autres joueurs dans votre partie, affichez la fenêtre de message en appuyant sur la touche

Entrer. Une fenêtre transparente dans laquelle vous pouvez taper votre message apparaît. Appuyez de nouveau sur Entrer pour envoyer votre message, qui apparaîtra sur votre fenêtre de jeu. Lorsque d'autres joueurs envoient des messages, ceux-ci s'impriment sur votre fenêtre de jeu et éventuellement y défilent. Pour voir un historique complet des messages dans le jeu, sélectionnez la fenêtre de discussion dans le Tableau de bord ou appuyez sur la touche "M".

Vous pouvez également envoyer des messages qui apparaissent comme des bannières de discussion au-dessus de votre personnage. Pour ce faire, tapez un point d'exclamation comme premier caractère de votre message. Par exemple, taper "! Bonjour, Doomhammer" affiche "Bonjour, Doomhammer" au-dessus de la tête de votre personnage.

Quelques commandes de style Battle.net peuvent être utilisées pour les messages en cours de partie. Consultez l'aide de Battle.net pour compléter la liste de ces commandes. Pour envoyer un message à quelqu'un hors de votre partie, vous devez utiliser le nom de compte que cette personne utilise sur Battle.net msg < nom de compte > .

Diablo II offre également un certain nombre de messages préenregistrés afin de vous aider à communiquer avec vitesse et efficacité avec les autres. Vous envoyez ces messages en utilisant le pavé numérique (avec Verrum enfoncé) :

0 - "Au secours !"

1 - "Suivez-moi."

2 - "C'est pour vous."

3 - "Merci."

4 - "Désolé !"

5 - "Au revoir."

6 - "Meurs."

FORMER UNE COTERIE

Lorsque vous jouez en mode coopératif, il est efficace de former des coterie de joueurs pour partir ensemble à l'aventure. À l'intérieur d'une coterie, les joueurs partagent les points d'expérience gagnés et l'or trouvé. Les membres de la coterie utilisent leurs forces respectives pour s'attaquer à des zones et des monstres difficiles. Pour former une coterie, affichez le menu Coterie en le sélectionnant dans le Tableau de bord ou en appuyant sur la touche "C".

Le menu Coterie affiche une liste de tous les joueurs actuellement dans votre partie. À côté de chaque personnage il y a un jeu de boutons pour contrôler différentes options pour interagir avec ce joueur :

 **Inviter** : Invite ce joueur à rejoindre votre coterie. Une fois qu'une invitation a été lancée, ce bouton se change en "Annuler" pour permettre de retirer l'invitation. D'un autre côté, si quelqu'un vous invite à rejoindre sa coterie, ce bouton affichera "Accepter". Cliquer dessus vous fera rejoindre cette coterie.

 **Hostilité** : Lorsqu'il est en ville, un joueur peut sélectionner cette option pour "être hostile" avec un autre joueur. Lorsque cette option est sélectionnée, chacun des joueurs peut attaquer l'autre hors de la ville. On peut activer cette option uniquement lorsque l'on est en ville et uniquement pour les personnages de niveau 9 et supérieur.



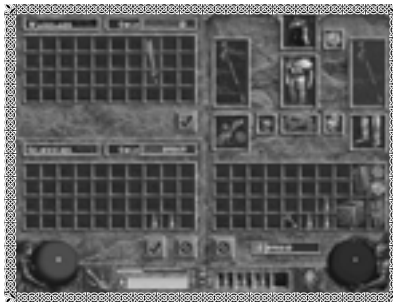
Consentement : Permet à ce personnage de détrousser votre corps. Cette option est utile lorsque vous êtes mort et que vous avez besoin de l'aide d'un autre joueur pour rapporter vos objets.

Murmurer : Appuyez sur ce bouton pour empêcher ce personnage d'entendre vos messages.

Faire taire : Appuyez sur ce bouton pour arrêter tous messages venant de ce personnage.

Lorsque vous jouez au sein d'une coterie, tous les membres du groupe se partagent l'expérience acquise en fonction de leurs niveaux respectifs. Un personnage de niveau faible ne profitera pas des combats fait par un compagnon de haut niveau et inversement. L'or est partagé à égalité dans les coteries, le reliquat allant à celui qui l'a ramassé.

FAIRE DU COMMERCE AVEC D'AUTRES PERSONNAGES



Diablo II fournit une méthode sécurisée de commerce avec les autres joueurs en ville. Pour commercer avec un autre personnage, cliquez dessus afin de faire apparaître l'écran de commerce.

L'écran de commerce est composé de votre inventaire sur la droite et de deux zones sur la gauche contenant les offres que les joueurs se font. Pour offrir un objet à vendre, cliquez sur celui-ci dans votre inventaire, faites-le glisser dans la zone d'offre et cliquez de nouveau pour l'y déposer. L'offre de l'autre joueur apparaît dans sa zone d'offre. Vous pouvez également offrir de l'or en ajoutant ou retirant de l'or dans votre zone d'offre.

Une fois que vous avez accepté un échange, cliquez sur le bouton "Accepter". La vente est effectuée lorsque les deux parties ont accepté. Chacune des parties peut annuler la vente à tout moment en cliquant sur le bouton "Annuler" avant l'achèvement de celle-ci.

DEVENIR HOSTILE

Normalement, les joueurs dans les parties Multijoueur ne peuvent pas s'attaquer et les sorts ne causent jamais de dégâts aux autres joueurs. Toutefois, les joueurs qui veulent se défier en duel, peuvent le faire en sélectionnant l'option "Hostile" dans le menu Coterie pendant qu'ils sont en ville. Lorsqu'un joueur devient hostile à un autre, chacun des joueurs peut attaquer l'autre et lui causer des dommages. Lorsqu'un joueur se déclare hostile vis à vis de vous, vous recevez un message d'avertissement. Comme avertissement supplémentaire, les joueurs hostiles sont indiqués par une croix rouge sur votre Carte-auto et l'icône hostile est affichée en haut à droite de votre écran.

Lorsqu'un joueur tue un autre, le tueur laisse tomber par terre tout l'or qu'il avait sur lui, ainsi qu'en trophée une oreille avec son nom et son niveau.

Note: Vous ne pouvez actionner l'option "Hostile" qu'en ville. Un personnage inférieur au niveau 9 ne peut se déclarer hostile ou être agressé. En vous déclarant hostile, chaque Portail que vous avez invoqué disparaît. De plus, les joueurs hostiles ne peuvent pas utiliser les Portes de ville invoquées par un autre joueur.

QUÊTES EN MODE MULTI-JOUEUR

Toutes les quêtes en mode Solo de Diablo II sont également accessibles en mode Multijoueur. Il y a toutefois quelques règles dont vous devez être informé lorsque vous faites des quêtes en mode Multijoueur.

* Lorsque vous rejoignez une partie, seules les quêtes que le créateur de la partie n'a pas encore résolues

sont accessibles. Si vous souhaitez accomplir des quêtes plus anciennes, vous devez rejoindre une autre partie ou créer la votre.

* Dans une coterie, les membres peuvent accomplir des quêtes, même si vous n'êtes pas à proximité. Lorsque l'un des membres d'une coterie accomplit une quête, celle-ci est accomplie pour l'ensemble des membres de la coterie, pour tous ceux qui partageront la récompense. Vous devez être dans le même acte que les membres de votre coterie pour partager la réussite d'une quête.

* Même si vous n'êtes pas dans une coterie, vous êtes informé lorsque d'autres joueurs ont accompli une quête. Lorsque d'autres joueurs accomplissent des quêtes dans votre partie, celles-ci vous deviennent inaccessibles jusqu'à ce que vous commenciez une nouvelle partie.

* Le niveau de difficulté augmente avec chaque nouvelle personne qui rejoint la partie. Une partie avec deux aventuriers est beaucoup plus facile qu'une partie à cinq où les joueurs devront coopérer pour remplir une quête. Toutefois, la récompense en expérience et en or est également plus importante

PERSONNAGE HARDCORE™

Après avoir tout accompli dans le jeu en mode Multijoueur, vous avez la possibilité de créer un nouveau type de personnage. Pour créer un personnage Hardcore, sélectionnez "Hardcore" lorsque vous créez et nommez un nouveau personnage. La vraie différence en mode hardcore, c'est qu'un personnage Hardcore n'a qu'une vie. Si votre personnage Hardcore est tué, il sera définitivement effacé du jeu. Les personnages Hardcore ne peuvent se joindre qu'à des parties avec d'autres personnages Hardcore.

Hardcore est pour le joueur qui vit pour marcher sur le fil du rasoir et côtoyer le danger. Les personnages Hardcore ont une place à part sur Battle.net et reçoivent l'honneur spécial d'avoir leur noms couleur rouge sang.

Note: Blizzard Entertainment n'est en aucune façon responsable de votre personnage Hardcore. Si vous choisissez de créer et de jouer un personnage Hardcore, c'est à vos risques et périls. Blizzard n'est pas responsable pour la mort ou la perte de votre personnage Hardcore quelle qu'en soit la raison, et notamment : les lags Internet, les bugs, la divine Providence, votre petite sœur ou toute autre raison. Consultez la licence utilisateur finale. Blizzard n'a pas la possibilité de ressusciter les personnages Hardcore. Il est inutile de le demander. La-la-la-la, nous n'entendons rien.



Amazones

Les Amazones sont des guerrières originaires d'un groupe d'îles des Mers Jumelles, non loin de la frontière du Grand Océan. Seul le pic enneigé du Mont Karcheus émerge de la forêt luxuriante.

La culture amazone est une civilisation relativement isolée. S'étant adaptées au fil des siècles à la vie en milieu tropical, les Amazones ont construit de magnifiques cités sous la voûte sylvestre. Ces cités sont bâties selon une architecture extraordinaire qui fait la fierté du peuple amazone. Elles ne suivent pas les enseignements de Zakarum, ayant adopté une religion polythéiste qui adhère aux stricts principes de l'Ordre. Leurs pythies leur avaient prédit il y a déjà fort longtemps l'avènement de l'Exil Noir, et elles se sont préparées au combat depuis lors. Les Amazones considèrent qu'il leur incombe de détruire les Trois Princes Démon, après quoi une nouvelle ère commencerait qui donnerait aux mortels, hommes et femmes, leur place légitime dans l'univers et qu'ils ne seraient plus simplement les jouets d'êtres provenant des Mondes Extérieurs.

Les Amazones sont un peuple de marins, l'un des premiers à avoir établi des relations commerciales avec les Empires de l'Ouest et avec le Kehjistan en Orient. Leur prédominance économique a donné aux Amazones les moyens de créer un ordre de guerriers qui ont la réputation d'être à la fois de grands stratèges et d'excellents combattants. Les Amazones sont des mercenaires très prisées, car elles font non seulement des soldats de grand talent, mais également d'une loyauté sans faille... du moins tant que leur mission n'entre pas en contradiction avec leur sens moral très prononcé.

Le panthéon des dieux amazones répond à une organisation hiérarchique très équilibrée, chacun de ses membres faisant observer un des enseignements de l'Ordre. C'est ce sens de l'Ordre qui pousse le peuple amazone à rechercher la grandeur même dans la plus simple des tâches. Leur divinité principale est Athulua qui, avec son époux Kethryes, règne sur les saisons et le climat. Sous ses divinités on retrouve un grand nombre de divinités secondaires, chacune ayant sa propre sphère d'influence dans la vie quotidienne du peuple amazone. Les Amazones croient que ce panthéon est ce qui reste des Néphalims qui colonisèrent leurs îles. D'après les anciens registres, ils partagent en effet les noms de ces dieux, bien que certains aspects de leurs personnalités aient évolué au fil des siècles.

Dans la civilisation amazone, seules les femmes peuvent devenir des guerrières en raison de leur dextérité et de leur souplesse, nécessaires pour combattre dans la jungle qui s'est développée sur les îles.

La société amazone n'est en revanche pas misanthrope, car les hommes occupent très souvent des postes importants dans le clergé et le gouvernement par exemple, en plus d'être des marchands ou des agriculteurs.

Compétences et talents :

Les Amazones sont particulièrement douées en combat au corps à corps, mais leur entraînement dans les jungles de leurs îles originelles leur a permis de développer des compétences aux armes de jet et à l'arc qui sont sans équivalent. En ce qui concerne l'arc, seules les Sœurs de l'Œil

Aveugle peuvent rivaliser avec elles. Mais à la différence de leurs sœurs d'arme, les Amazones sont également très efficaces avec des

javelots ou d'autres armes de jet. Elles disposent de sorts liés à la magie élémentaire ou à la magie divine, mais également d'armes modifiées avec beaucoup d'ingéniosité.

Barbares

Il est dit que lorsque le monde était encore très jeune, les tribus des Steppes du Nord se virent attribuer une charge sacrée. Profondément enterrée sous la grande montagne Arreat, se trouve la source d'un grand pouvoir, indispensable au bien-être de l'humanité entière. Les tribus sont les gardiennes de cet objet et elles ont embrassé un mode de vie en accord avec ce pouvoir.

Imprégnés de mystère et de tradition, ces peuples se sont eux-mêmes nommés les "Enfants de Bul-Kathos", le grand et ancien roi. Pour mieux protéger leurs terres des forces extérieures, elles ont adopté un mode de vie nomade, voyageant sans cesse dans les Steppes et n'établissant que de rares colonies permanentes. Isolées du reste du monde, elles ont renoncé à l'utilisation de la magie ou de machines complexes, estimant que cela ne ferait qu'affaiblir la résolution qu'elles se sont forgée au fil du temps.

Les Enfants de Bul-Kathos ont développé des relations étroites avec la terre et ont appris à dompter les énergies élémentaires de la nature pour améliorer leurs propres capacités physiques. C'est pour cette raison, ainsi que pour leur habitude à ne pas adopter les appareils des autres cultures, que les Empires de l'Ouest font historiquement référence aux tribus sous le terme de "Barbares", épithète qui dément la riche culture et la profondeur spirituelle des tribus. Bien que certains commercent avec ce peuple étrange, leurs relations de négoce ne se sont établies qu'aux frontières les plus extrêmes de leurs terres. Toute intrusion dans la région du Mont Arreat est interdite et les guerriers des tribus nordiques sont prompts à repousser toute incursion. Toutes les tentatives d'invasion ont fait face à une résistance opiniâtre et farouche.

Un récit inspiré d'une escarmouche contre les Barbares relate que des hordes de guerriers seraient soudainement apparus, sorties de nulle part. Leurs corps étaient peints d'étranges motifs et de leurs gorges sortaient des hurlements tandis qu'ils chargeaient les envahisseurs tels les vents de la montagne. Une bonne moitié de l'armée attaquée aurait immédiatement lâché ses armes pour fuir, tandis que les autres étaient attaqués par les hommes du Nord avec une ferveur qu'aucun de ces vétérans n'avaient jamais rencontré. Aucun quartier ne fut demandé et aucun ne fût accordé, cependant, lorsque les envahisseurs sonnèrent la retraite, personne ne leur donna la chasse... du moins aucune qui ait été remarquée.

Il est intéressant de noter que récemment, depuis que des informations sur le nouveau réveil de Diablo se soient répandues, on ait pu remarquer que quelques guerriers barbares se sont aventurés loin de leurs Steppes, armés pour le combat et à l'affût de toute rumeur récente sur les Grands Démon.

Compétences et talents

Réputés pour leurs prouesses au combat tout autant que pour leur attitude arrogante, les Barbares semblent en permanence chercher l'affrontement. De par leurs conditions de vie difficile, les Barbares excellent au combat et font montre d'une force extraordinaire. Ils tirent leur puissance de leur rigoureux entraînement physique, mais font également appel aux énergies primaires de leur environnement. Ces énergies influent sur la volonté de leurs amis comme de leurs ennemis, ou améliorent encore leur force surhumaine.



Necromanciens

Comme on pourrait le supposer, les adeptes de la magie sont souvent mis au banc de la société. Ils sont aussi ironiques envers les étudiants des disciplines rivales qu'un béotien envers un utilisateur des arcanes. Cependant, nul n'est aussi diffamé et incompris que peut l'être un Prêtre de Rathma.

Comme c'est le cas de la plupart des adeptes de la magie, les prêtres du culte de Rathma sont originaires des jungles d'Extrême-Orient. Ils habitent dans une vaste cité souterraine profondément enfouie sous la jungle. Mais l'emplacement géographique particulier de leur habitat est si retiré qu'ils n'ont jamais été assimilés dans un clan de mages officiel. C'est également cette isolation du reste du monde qui leur a permis de développer leur science bien particulière des arcanes. C'est en effet à travers les enseignements de Rathma, ainsi que grâce aux nombreuses années de recherches et d'expériences, que ces hommes sont parvenus à comprendre et à considérer comme sacré le délicat équilibre qui sépare la vie de la mort. Ils ont ainsi appris à manipuler l'Ultime limite. Si les légions des Enfers possèdent depuis longtemps ce pouvoir, les seuls mortels qui aient le pouvoir de ranimer les morts et de les contrôler sont les prêtres de Rathma. C'est la pratique de cet art qui leur vaut d'être aujourd'hui appelés Nécromanciens. Ils appréhendent parfaitement l'équilibre de toute chose, comprennent et acceptent leur place dans ce qu'ils appellent le Grand Cycle de l'Être. Leur culture a subsisté dans l'ombre des premiers clans de mages, et à plusieurs égards, leurs pratiques remontent à une époque qui précède même la séparation de l'Art en plusieurs disciplines.

Bien que leur art soit considéré comme "sombre" et que les peuples des royaumes étrangers évitent les prêtres qui pratiquent un tel art, ces étranges adeptes n'ont jamais souffert de l'épidémie de corruption qui signa l'arrêt de mort des anciens clans de mages. Pragmatiques à l'extrême, ils sont au-dessus de la tentation. Ils considèrent la mort comme un élément naturel de la vie et ne cherchent pas à l'éviter. Leur connaissance singulière de l'inconnu leur permet de faire face à la mort sans peur. Ces idéaux, ainsi que leur compréhension de l'équilibre naturel entre Ordre et Chaos, expliquent pourquoi ils n'ont pas été la proie de l'influence du mal.

C'est leur désir de conserver cet équilibre qui a poussé les Nécromanciens à quitter l'isolement de leur patrie éloignée, afin de détruire Diablo et ses légions. En effet, la simple présence des Grands Démon dans le plan des mortels met en danger non seulement la symétrie naturelle du plan des mortels, mais le Grand Cercle de l'Être lui-même. Les disciples de Rathma cherchent à rétablir l'équilibre en débarrassant les plans des mortels de toute intervention des immortels. Ils s'indignent de toute force qui traiterait les humains comme des pions participant à un jeu cosmique, mais semblent vouloir s'allier aux forces de l'Ordre jusqu'à ce que l'équilibre ait été restauré.

Compétences et talents :

Les Nécromanciens ont la capacité de ranimer les corps de presque toutes les entités et de contrôler les morts. Les morts libèrent en effet des énergies spirituelles qui hantent les plans des mortels. Les Nécromanciens peuvent concentrer ces énergies et leur donner une forme dans le monde corporel. Les adeptes de la nécromancie peuvent

maudire le destin de leur victime en manipulant les énergies élémentaires qui se trouvent en tout et en chacun.

Paladins

Au cours de la seconde moitié du douzième siècle, après que l'Église de Zakarum eut pris de l'importance en Orient, l'Église décréta que les visions d'Akarat devaient être répandues dans le monde connu afin de racheter les masses. C'est ainsi que l'Église sélectionna ses prêtres les plus pieux et les plus charismatiques pour les envoyer vers l'Ouest avec pour mission de convertir les peuples.

Malheureusement, l'Église n'avait pas préparé ces hommes aux rigueurs du voyage et aux dangers du monde. Les prêtres qui survécurent revinrent avec de terrifiantes histoires parlant de mauvais temps, de fournitures inadéquates, d'attaques de bandits et même de rencontres avec de terribles monstres. Pour assurer le succès des missions futures, l'Église commença à entraîner des guerriers sacrés, les Paladins, pour accompagner et protéger les missionnaires. Ces "Protecteurs de la Parole" se montrèrent plus efficaces pour convertir les tribus indigènes que les prêtres qu'ils avaient mission de défendre. Impressionnant les indigènes par leurs actes courageux, leurs armes puissantes et leurs prouesses au combat, ils s'avéraient bien plus convaincants que les condamnations d'un moine doucereux. Cependant, une fois la Parole répandue dans toutes les grandes villes de l'Ouest, les "Protecteurs de la Parole" disparurent de la rue.

Quelques décennies plus tard, le besoin des Paladins se fit de nouveau sentir. Au plus fort de l'Époque des Troubles, l'Église entama une seconde campagne de conversion. Cette fois, en revanche, les sceptiques irréductibles furent sujets à la damnation. L'Inquisition Zakarum se répandit sur les terres comme une tempête, détruisant tous ceux qui étaient suspecté de corruption ou de possession démoniaques. Le fer de lance de cette croisade était constitué par une nouvelle génération de Paladins, connue sous le nom de la "Main de Zakarum". Ces cavaliers de justice traversaient les terres, effaçant les traces de contamination démoniaque partout où ils en trouvaient.

Au milieu de cette croisade sanglante, une rébellion éclata dans les rangs des Paladins de Zakarum. Les mutins condamnaient les méthodes de l'Inquisition, proclamant que le nouvel Ordre des Paladins devait protéger les innocents, et que la corruption démoniaque qu'il devait combattre était une simple preuve de l'échec de leurs prédécesseurs. Ils résolurent de combattre la véritable source de la corruption, les trois Grands Démon : Diablo, Baal et Méphisto. C'est ainsi que les Paladins rebelles quittèrent leurs frères de Zakarum et s'installèrent à l'ouest.

Compétences et talents :

Les Paladins se servent de magie sacrée qui leur est accordée par le Paradis. Ils doivent vivre une vie sainte et vertueuse dévouée à l'Ordre, défendant sans cesse la cause de la Vertu et de la Lumière. Ils ne doivent jamais succomber aux tentations terrestres, faute de quoi ils risquent d'être trompés et de suivre de "fausses lumières" : des démons qui se font passer pour des anges du Paradis.

Les Paladins peuvent utiliser leurs aptitudes pour améliorer leurs prouesses à l'épée et au bouclier, ainsi que pour bénir de leur "Aura" les membres de leur coterie. Ils sont particulièrement efficaces pour combattre les morts-vivants, car ils connaissent de nombreuses incantations sacrées conçues spécialement pour contrer ce type de créatures.



Ensorceleuses

Le clan des femmes mages de Zann Esu est l'un des plus anciens des clans ancestraux, bien que peu d'informations aient filtré à leur sujet. Il y a plusieurs siècles, les quatorze puissantes bandes de sorcières d'Esu se réunirent pour la première fois depuis de nombreuses générations. Nul ne sait de quoi elles débattirent, mais elles abandonnèrent leurs anciennes vies et disparurent toutes dans les jungles d'Orient.

L'endroit exact où elles s'implantèrent reste un mystère. Jusqu'à récemment, leur seul lien avec le monde extérieur étaient les missions de recrutement qu'elles entamaient. Une fois tous les sept ans, les Zann Esu se rendent dans certaines familles de Sanctuary. Ces familles ont une chose en commun : elles ont toutes une fille âgée de sept ans. Toujours polies et agréables, les Zann Esu rencontrent les jeunes filles, leur posent quelques questions et puis s'en vont. Quelques rares jeunes filles reçoivent ensuite une seconde visite, au cours de laquelle elles se voient proposer d'entrer en apprentissage. Les familles des élues sont bénies par la fortune pendant des années.

Les Zann Esu, ou les Ensorceleuses comme on les appelle plus couramment, sont à la recherche de pureté, en quête de la magie "parfaite". Elles se consacrent uniquement à l'étude de la magie élémentaire, car elles considèrent que les autres disciplines magiques ne sont que des leurres. Elles modèlent les éléments selon la forme dont elles ont besoin, menaçant ainsi de rendre les autres disciplines magiques obsolètes. Afin de parvenir à la perfection lors des transmutation des éléments, elles n'intègrent dans leurs rangs que les filles de Sanctuary dont l'harmonie avec les éléments magiques est le plus élevé.

Les Ensorceleuses pensent que c'est à travers leur quête de la perfection qu'elles atteindront la pureté ultime et pourront ainsi accomplir leur destin : devenir les magiciens les plus puissants de Sanctuary. Pendant des siècles, elles ont étudié en secret, perfectionnant leur art et sacrifiant leur temps jusqu'à l'Émergence du Mal. Alors elles feraient face à leur plus grand défi, prouvant la pureté de leur magie ou disparaissant entièrement.

Les pythies des Zann Esu ont déclaré que l'Émergence n'allait plus tarder. La destruction des Grands Démons est le défi le plus important que le clan ait jamais affronté. Récemment, des Ensorceleuses sont mystérieusement arrivées à Sanctuary pour combattre les légions damnées partout où elles se trouvent.

Compétences et talents :

Athlétiques, courtoises et sûres d'elles, les Ensorceleuses ne ressemblent en rien à des rats de bibliothèque vivant loin de toute civilisation. Les Ensorceleuses possèdent les mêmes aptitudes que tous les autres magiciens des clans d'Orient, mais elles excellent dans l'art d'utiliser la magie des éléments. Tout comme la plupart des magiciens, elles évitent le combat au corps à corps, considéré trop vulgaire, et ne combattent leurs ennemis pratiquement que grâce à la magie.



Aptitudes et Compétences

Chaque classe de personnage possède un éventail d'aptitudes leur donnant accès à des compétences allant bien au-delà du seul combat. Lorsque vous faites évoluer votre personnage, vous avez différentes options sur les types et la nature des aptitudes à développer. Vos choix aident à personnaliser votre personnage, lui donnant une combinaison unique de compétences qui vous est spécifique.

Puisque chaque classe se spécialise dans différentes aptitudes, il est utile pour toutes les classes de personnage d'avoir une compréhension des grandes écoles de magie qu'on peut rencontrer dans le monde :

Aptitudes Actives : Pour utiliser une aptitude active, vous devez affecter l'aptitude à l'une des icônes action de votre personnage. En général, les aptitudes actives sont partagées entre les icônes action de droite et de gauche. Vous devrez examiner les icônes action de vos personnages pour savoir comment vos aptitudes actives ont été affectées.

Aptitudes Passives : Les aptitudes passives sont utilisées en permanence et ne sont jamais affectées à une icône action. Les aptitudes passives sont inscrites dans l'arborescence des aptitudes en rouge avec un symbole or, pour vous aider à les identifier. Les aptitudes passives ne consomment pas de Mana et sont utilisées en permanence dès que vous avez appris l'aptitude.

Aura : Spécifique au Paladin et à certaines créatures, l'aura projette un champ d'influence autour de l'invocateur. Tous personnages alliés, familiers ou serviteurs bénéficieront de cette aura aussi longtemps qu'ils resteront dans son champ. Ceux qui sont sous l'influence d'une aura sont montrés dans la fenêtre de jeu avec un halo autour de leurs pieds.

Malédiction : Les Nécromanciens et certains monstres possèdent la capacité d'influencer le destin de ceux qui les entourent. Une malédiction affecte ceux qui se trouvent à l'intérieur de la sphère d'influence de l'invocateur et les victimes sont marquées de leur malchance par une brume flottant au-dessus de leurs têtes.



APTITUDES DE L'AMAZONE

Leur entraînement intense et leur sévère discipline font des Amazones des adversaires formidables. Leur agilité et la combinaison de leurs compétences martiales magiques et physiques les rendent flexibles et capables de s'adapter à leurs ennemis lors d'un combat.

APTITUDES À L'ARC ET L'ARBALÈTE



Trait magique : il y a longtemps dans le passé, les Amazones ont vu Tran Athulua, leur glorieuse cité arboricole, subir le siège des pirates des Mers jumelles. Ces coupe-gorge étaient déterminés à faire des îles des Amazones leur base d'opération. Le conflit dura des mois, les pirates étant prêts à un long siège. Durant la guerre, les ressources s'amenuisèrent, et les archers amazones se trouvèrent sans munitions. Constatant que leurs défenses reposaient uniquement sur leur habilité d'archer, les prêtresses de la cité prièrent Athulua de les aider. En réponse, Athulua conféra à l'esprit des Amazones, le pouvoir de matérialiser leur énergie spirituelle naturelle. Une à une, les archers mêlèrent leur esprit et leur volonté qu'elles transformèrent en flèches de forces matérialisées et qu'elles décochèrent par milliers, repoussant fermement les pirates à la mer.

Effet : crée une flèche de Mana pur. Les dégâts infligés commencent au niveau de ceux d'une flèche normale et augmentent avec les niveaux d'entraînement.



Flèche Enflammée : Hefatrus est le dieu du feu et de la renaissance des Amazones, qui vit au plus profond d'un fantastique volcan, le Mont Arnazeus, sur l'île de Philios. Bien qu'initialement le protecteur des fermiers, il accorde de temps en temps ses faveurs aux guerrières de l'île afin qu'elles préservent la tranquillité de ses protégées. Grâce aux prières appropriées et au sacrifice de nombreux ennemis redoutables, une Amazone particulièrement brave peut obtenir la force d'insuffler à ses flèches la puissance destructrice du feu, lui permettant de décocher des projectiles de feu.

Effet : enchante une flèche qui causera un dégât de feu supplémentaire.



Flèche de Froid : bien que l'hiver ne semble jamais réussir à se frayer un chemin vers l'île des Amazones, toujours tempérée, les climats froids n'y sont pas inconnus. Le sommet du Mont Karcheus sur l'île de Philios est recouvert de neige toute l'année. Au plus profond d'une grotte glacée et retirée, au milieu de grands sommets, se trouve le Grand Panthéon des Miroirs, où le puissant Karcheus, l'observateur, veille sur le peuple des Amazones. Les guerrières qui se sont entraînées à l'intérieur de son temple sont capables d'insuffler à leurs tirs la puissance d'un vent glacial.

Effet : enchante une flèche, ajoutant des dégâts et ralentissant votre ennemi.



Tirs multiples : la légende dit que l'Amazone mythique, Palashia, se vantait dans sa jeunesse de combiner les meilleures aptitudes des ses rivales. En prenant ombrage, ses rivales se rassemblèrent pour la défier, arrangeant une épreuve pour trancher la question. Pour sauvegarder son honneur après une si outrageante vantardise, Palashia devait atteindre chacune des cibles placées devant ses rivales avant que celles-ci n'aient pu en toucher une seule. À l'aube de la confrontation, Palashia se tenait prête avec son arc. Au signal, ses rivales encochèrent leurs flèches et lâchèrent une volée en direction des cibles. Palashia rassembla son énergie et décocha son unique flèche. À la stupéfaction des spectateurs, sa flèche se sépara en plusieurs traits qui fendirent les flèches rivales et se plantèrent directement au beau milieu des cibles. Cette mystérieuse technique devint rapidement un secret martial que seul les meilleurs archers sont capables de maîtriser.

Effet : divise une flèche en plusieurs.

Trait explosif : un autre présent de Hefaetrus. Une guerrière amazone expérimentée dans cette technique peut insuffler aux flèches qu'elle tire la capacité d'exploser à l'impact. La déflagration qui en résulte ne fait pas que des dégâts à la cible touchée, mais également à tous ce qui se trouve dans le champ du souffle. La vue d'un bataillon complet d'archers amazones décochant une volée de ces flèches est d'une beauté effrayante. De nombreux guerriers ont vu de bons amis consumés par les flammes de telles flèches et jurèrent de ne plus jamais combattre à nouveau contre les Amazones.

Effet : ajoute des dégâts de feu aux flèches normales et explosent à l'impact.



Flèche de glace : le second présent de Karcheus donné à une vraie guerrière est l'aptitude à insuffler la force d'un féroce blizzard aux flèches. Les ennemis qui en sont frappés ne ressentent pas uniquement la morsure du dard glacé de la flèche, mais aussi la force d'un vent arctique glacial, que mystérieusement, ils sont les seuls à ressentir.

Effet : les flèches font des dégâts de glace supplémentaires et gèlent momentanément la cible.



Trait intelligent : chasser et combattre durant la nuit et dans les ténèbres les plus profondes est une aptitude nécessaire à toute sœur de l'île des Amazones. Les dévouées disciples d'Athulua peuvent, avec une discipline rigoureuse, s'entraîner à tirer des flèches sur des cibles invisibles, comme si la main d'Athulua elle-même guidait leurs flèches. Comme on peut l'imaginer, c'est un art que les Sœurs de l'œil aveugle ont longtemps envié et n'ont toujours pas réussi à reproduire.

Effet : confère à une flèche la capacité de chercher et trouver la cible la plus proche.



Bombarder : une fois qu'une guerrière a maîtrisé cette aptitude, elle peut tirer une volée de flèches avec une étonnante vitesse et une grande précision, frappant une cible après une autre. Les mercenaires vétérans racontent souvent le récit d'un nouveau presque cloué au sol par le spectacle d'une amazone utilisant cette aptitude. Ne doutez pas de la véracité de ce conte, on raconte généralement sa propre histoire. Contentez-vous de sourire et payez-lui une autre bière.

Effet : envoie une volée de flèches à de multiples cibles proches.



Trait d'immolation : Hefaetrus accorde parfois cette compétence à ses plus grands champions. Ces flèches chargées de feu brûlent avec une telle intensité que la terre autour de leur point d'impact prend feu. Bien que le feu ne dure que quelques instants, on dit que les effets en sont comparables à ceux que feraient les piliers du royaume d'Hefaetrus s'ils transperçaient le sol pour frapper des ennemis proches.

Effet : enchante une flèche qui fait des dégâts de feu et explose en une nappe brûlante sur le sol. Les créatures passant à travers ces flammes subissent des dégâts supplémentaires.



Flèche paralysante : le plus grand des pouvoirs atteint par ceux qui suivent Karcheus est l'aptitude à insuffler à leurs flèches le pouvoir glaçant d'une avalanche dévastatrice. Les ennemis subissant l'impact d'une flèche paralysante sont gelés sur place et se sentent broyés, comme si une masse de glace magique leur était tombée dessus.

Effet : enchante une flèche qui inflige des dégâts de glace et gèle tout monstre proche du point d'impact.



Aptitudes Passives et Magie



Vision Intérieure : la voûte de feuillage luxuriante recouvrant la patrie des Amazones ne laisse passer que peu de lumière jusqu'au sol. Pour mieux s'adapter à leur environnement, les Amazones ont développé une technique pour capter les forces de vie dans la zone environnante et transférer ces énergies dans une source luminescence. Cela permet aux Amazones et à leurs compagnons de voir leurs ennemis dans l'ombre et les ténèbres.

Effet : illumine les monstres et réduit leur capacité à se défendre.



Coup critique (passif) : parmi l'arsenal des techniques employées par les guerrières amazones, il y a leur aptitude à étudier leurs adversaires et à détecter leurs faiblesses. Elles peuvent alors utiliser ces déficiences pour frapper leurs adversaires dans les zones qui causeront les plus grands dégâts.

Effet : confère une chance de doubler les dégâts physiques pour les attaques à longue et moyenne distance.



Esquive (passif) : pour quelqu'un de familiarisé avec leur agilité naturelle, ce ne sera pas une surprise de constater que les régiments d'Amazones incluent dans leurs entraînements des exercices spécifiquement dédiés à l'esquive des coups potentiellement dévastateurs.

Effet : confère une chance d'éviter une attaque en corps à corps en restant immobile.



Ralentir missiles : par une stricte discipline martiale et de la concentration, une guerrière amazone peut s'harmoniser avec son environnement et les dangers qui l'entourent. Elle peut ainsi réagir à ces impondérables avec une agilité surhumaine. Un aspect de cette compétence est son talent pour éviter les missiles. De la même façon qu'elle doit maîtriser l'arc et le javelot, l'Amazone doit aussi apprendre à se défendre contre ces mêmes armes. Lorsqu'une Amazone utilise cette compétence, les missiles semblent arriver plus lentement qu'à la normale, lui permettant de les éviter.

Effet : ralentit les missiles des ennemis à proximité.



Eviter (passif) : cette aptitude aiguisé la compétence défensive naturelle d'une Amazone. Si elle est à l'arrêt, elle peut prédire l'arrivée des missiles et les éviter avant qu'ils ne la touchent. La plupart des Amazones peuvent le faire si elles se focalisent entièrement sur ces tâches, mais seules les guerrières entraînées à cette aptitude peuvent le faire même si elles sont prises par surprise.

Effet : confère une chance d'éviter une attaque en corps à corps en restant immobile.



Pénétrer : les guerrières de l'île des Amazones sont légendaires pour leur habileté à atteindre leur cible à distance. Les guerriers dotés de cette aptitude frappent leurs cibles plutôt à distance.

Effet : chance supplémentaire de toucher avec des attaques à distance.



Leurre : les Amazones obtiennent un autre avantage de leur entraînement dans les forêts humides de leur patrie. Elles apprennent à tromper l'ennemi et à lui faire croire qu'il y a une autre Amazone dans les environs. Ce subterfuge fait perdre à l'ennemi du temps et de l'énergie, puisqu'il chasse une fausse proie, tandis que la vraie se déplace pour tuer.

Effet : crée une image pour distraire les ennemis.

S'évader (passif) : une guerrière ayant les aptitudes Eviter et Esquiver peut éventuellement apprendre cette compétence supplémentaire. Une fois qu'une Amazone a affiné sa concentration défensive jusqu'à ce niveau, elle est en mesure d'esquiver les coups et les autres attaques en mouvement. Cette aptitude peut également aider l'Amazone à rester en sécurité lorsqu'elle s'éloigne du centre d'une explosion ou à éviter le courroux d'une Ensorceleuse enragée !

Effet : confère une chance d'éviter toutes les attaques alors que l'Amazone est en mouvement.



Walkyrie : lorsqu'une guerrière a prouvé sa dévotion à Athulua par ses actes de bravoure et ses aptitudes exceptionnelles au combat, la déesse lui montre ses faveurs en lui accordant un émissaire spirituel pour l'aider. Ces émissaires de Athulua sont appelés Walkyries et ils sont les esprits des grandes héroïnes du peuple Amazone. Etre honorée par une Walkyrie est le plus grand privilège que puisse recevoir une guerrière amazone. On pense de ce présent qu'il signifie votre place au côté de la déesse assurée lorsque vous passerez dans l'autre monde, peut-être même en tant que Walkyrie.

Effet : conjure une puissante guerrière Walkyrie pour combattre à vos côtés.



Percer (passif) : après de longues heures d'entraînement, une guerrière amazone utilisant l'arc peut développer une incroyable puissance. Grâce à cette force et avec un entraînement complémentaire spécifique, l'amazone est capable de maximiser la puissance de son arc. Elle peut ainsi transpercer plusieurs cibles avec une seule flèche.

Effet : une probabilité que votre missile transperce sa victime et continue sa course.



APTITUDES JAVELINE ET LANCE

Coup : chasser dans la forêt tropicale qui recouvre l'île des Amazones est dangereux. La multitude de grandes bêtes féroces tend à rendre le combat très difficile, si ce n'est impossible. Tout dans leur entraînement, les lanciers doivent apprendre à surmonter ces conditions difficiles. En affûtant leurs techniques de chasse jusqu'à devenir capables de donner rapidement de multiples coups d'estoc puissants, elles apprennent à finir un adversaire avant de se consacrer à un autre. La série est l'aptitude la plus basique utilisée pour appliquer cette tactique.

Effet : multiples attaques délivrées dans le temps d'une attaque normale, chaque pique est un peu moins puissante que la précédente.



Coup foudroyant : Zerae est l'épouse de Hefatrus et son autorité s'exerce sur la vengeance et les tempêtes. Si une guerrière amazone est en mission pour régler un grand tort et s'est montrée digne, la déesse lui donne l'aptitude d'ajouter la puissance électrique des puissants ouragans des mers du sud à ses coups de lance.

Effet : ajoute un dégât par la foudre et augmente les dégâts normaux des attaques d'estocs.



Javelot empoisonné : les guérisseuses amazones ont depuis longtemps constaté la toxicité de leur flore. Chaque guerrière amazone attachée à ce champ de recherche est capable de reconnaître les variétés de plantes mortelles, même en voyageant dans des contrées étrangères. Cette connaissance leur permet de créer des armes à partir de bois particulièrement venimeux.

Effet : les javelots lancés causent des dégâts par poison et laissent une traînée de poison.





Empaler : bien que la dextérité et une coordination oeil-main supérieure soient la particularité des guerrières amazones, elles sont également bien connues pour la férocité de leurs attaques. Les guerrières expérimentées sont capables de concentrer leur fureur et de donner des coups si puissants qu'elles sont connues pour briser leurs armes dans la manœuvre.

Effet : une attaque plus puissante avec une probabilité accrue que l'arme perde de la durabilité.



Feu foudroyant : si une Amazone s'en est montrée digne, la déesse Zerae lui donne le pouvoir d'abattre ses ennemis en les frappant d'un javelot que l'on dirait chargé de foudre divine.

Effet : laisse une traînée de foudre et fait des dégâts de foudre.



Boule de foudre : une amazone engagée dans la voie de Zerae est capable de dompter les forces de la vengeance et des tempêtes. Durant les rites de la vengeance, Zerae ajoute aux attaques déchaînées des Amazones une explosion d'énergie électrique, projetant au sol tous les ennemis à proximité. Un vétéran grisonnant de l'Époque des Troubles a dit un jour : "Il vaut mieux passer au large des lanciers suivant la "voie de Zerae" parce qu'elles frappent aussi violemment et sans discernement que les tempêtes des Sœurs jumelles".

Effet : une attaque de foudre qui produit des étincelles



Javelot du Fléau : les guerrières entraînées et rusées sont capables d'incorporer des plantes empoisonnées dans les organes des animaux sauvages. Elles créent ainsi des vessies particulièrement infectantes et mortelles qu'elles fixent à leurs javelots. Ces javelots frappent une cible et explosent en une nuée nocive et putride. Des armées entières de créatures et d'hommes ont été détruites par l'utilisation ingénieuse de ces agents biologiques. La nuée suffocante créée par un javelot pestilentiel mettra hors d'état même les adversaires les plus forts.

Effet : similaire au Javelot empoisonné, mais avec en plus une nuée de poison se répandant à partir du point d'impact.



S'assumer : une fois qu'une guerrière amazone a atteint la maîtrise de la lance, elle peut attaquer et vaincre plusieurs ennemis dans un petit périmètre. Beaucoup de ces ennemis pourront s'estimer heureux s'ils sont encore en vie après la fin de ces assauts. La grande maîtresse Celestia était capable de démontrer son habileté aux initiés d'Athulua en terrassant une douzaine de guerrières expérimentées en l'espace d'un tir de flèche.

Effet : frappe rapidement plusieurs cibles proches.



Boule d'éclair : par la concentration et une intense dévotion à Zerae, une guerrière expérimentée peut dompter le présent de Zerae, la foudre, pour obtenir un terrible résultat. Une telle guerrière est capable d'appeler la puissance de la déesse pour détruire ses ennemis, lançant la foudre qui rebondira d'adversaire en adversaire.

Effet : fait des dégâts de foudre et libère de éclair en série à partir de la cible.



Éclairs en furie : la Furie d'éclairs est probablement la plus dévastatrice et la plus spectaculaire des techniques ouvertes aux guerrières amazones. La grande prêtresse de Zerae apprend à des Amazones sélectionnées le secret de la concentration du pouvoir de la déesse, faisant d'un javelot l'arme suprême de la vengeance. L'énergie contenue à l'intérieur du javelot est si puissante que son énergie électrique explose à partir de sa cible. Les foudres relâchées abattent les adversaires proches. Prompte et puissante est la justice rendue par une Amazone éminente.

Effet : crée une puissante Foudre qui se divise en de multiples autres Foudres à partir de la cible initiale.

APTITUDES DU BARBARE

Posséder des aptitudes aiguisées est une condition de survie pour les Barbares, confrontés à un environnement très dur. Grâce à la tradition orale, à un enseignement patient et à des exercices de terrain périodiques, les Barbares acquièrent rapidement des compétences de combat et de survie que nul ne peut égaler dans tout Sanctuary.

APTITUDES DE COMBAT

Assommer : l'impressionnante force physique des Barbares est réputée, il n'est dès lors pas étonnant que ce soit là l'une des premières aptitudes qu'ils développent comme combattant. Par l'usage de sa force brute, un Barbare peut asséner un coup aussi puissant que douloureux qui fait vaciller un ennemi et le repousse.

Effet : un coup puissant qui repousse la cible.



Bond : grâce à sa puissance, un guerrier barbare entraîné peut bondir loin. Cette capacité de saut mérite d'être notée, car elle permet aux Barbares de se libérer des dangereux essaims ennemis ou de les étourdir par le choc de l'impact lorsqu'ils retombent au sol.

Effet : le Barbare saute et repousse les ennemis là où il atterrit.



A Deux Mains : un guerrier barbare apprend à combattre avec une arme dans chaque main : après tout, deux lames valent mieux qu'une. Les jeunes Barbares apprennent à se servir de leurs deux mains en ambidextres, ce qui leur permet d'asséner des coups à deux cibles séparées. Au fur et à mesure que cette aptitude s'affine, ils attaquent avec plus de force et plus de précision.

Effet : une double attaque rapide qui peut blesser deux ennemis proches.



Assommer : un Barbare expérimenté peut apprendre à frapper un adversaire dans des zones qui produisent le plus de dégâts. En conférant le maximum de puissance à un coup bien dirigé, il peut étourdir un adversaire qui ne peut plus réagir ni s'enfuir.

Effet : une attaque réussie étourdit l'adversaire pendant un court moment.



Double Lancer : les Barbares ne trouvent pas exceptionnel qu'on sache se battre avec deux armes simultanément. Mais il n'est pas aussi simple d'apprendre à lancer deux armes en même temps avec précision. Beaucoup de jeunes Barbares souhaitent ardemment acquérir cette aptitude, car c'est la preuve qu'ils sont parvenus à un haut degré d'excellence dans l'art du combat. En vérité, ils utiliseront cette aptitude dans les jeux de taverne aussi souvent que dans les batailles, remportant ainsi des paris sur des ivrognes trop peu méfiants.

Effet : lance deux armes.



Saut d'attaque : un jeune chercheur d'or partit un jour en raid sur le Mont Arreat, en quête des trésors barbares. Ayant entendu vanter la maestria des barbares dans l'art du combat rapproché, il engagea une phalange mercenaire de lanciers pour l'escorter, pensant que leur longues piques contraindraient les Barbares à combattre à distance. Il comprit rapidement son erreur : un guerrier barbare isolé suffit à exterminer sa phalange. Embusqué dans un buisson rabougri, le Barbare surgit soudain dans un saut formidable, tua un lancier avant d'avoir atterri, et en embrocha deux autres en touchant terre. Avant que le voleur amateur n'ait eu le temps de respirer, tous les lanciers qu'il avaient engagés avaient été achevés. Il n'eut plus qu'à rentrer chez lui.

Effet : saute sur la cible et attaque en atterrissant.





Concentration : parfois, une succession de coups est moins efficace qu'un seul coup concentré. Un Barbare possédant cette aptitude apprend à focaliser son énergie sur un seul coup qui déjoue la vigilance de l'ennemi et coupe dans son armure comme dans du beurre. Cette technique place également le guerrier dans une position de défense supérieure.

Effet : une attaque imparable qui augmente aussi momentanément votre défense.



Frénésie : encore que les Barbares soient capables de coups calculés et de tactiques de combat élaborées, ils se distinguent surtout par leur passion ardente au combat. En utilisant cette aptitude, les Barbares insufflent davantage d'énergie dans chaque nouveau coup, au fur et à mesure que croissent sa colère et son appétit de sang.

Effet : chaque coup couronné de succès accroît votre agilité et votre vitesse d'attaque.



Trombe : parmi les peuples barbares, la Tribu du Tonnerre fut la première à s'en prendre aux forces primitives du temps et des précipitations. Les tornades ravageaient leurs terres lorsque la saison des pluies remplaçait l'été. Le chaman de la tribu interprétait les tornades comme un présage maléfique en temps de paix et comme un auspice de grande victoire en tant de guerre. En observant la force des trombes, ces Barbares apprirent à reproduire des effets de cyclone dans leurs attaques. Lorsque le temps vint où les tribus fusionnèrent, l'aptitude à attaquer à la manière des tempêtes fut dispensée à tous les peuples barbares.

Effet : une puissante attaque tournoyante.



Berserk : il existe une frontière ténue entre la passion et la rage que le guerrier barbare connaît fort bien. Un Barbare doit apprendre à franchir cette frontière pour puiser de la puissance de part et d'autre. L'une des aptitudes les plus efficaces qu'un Barbare puisse posséder consiste à savoir passer la lisière de la rage, pour dépenser la somme maximale de son énergie à asséner des coups autour de lui sans se préoccuper des conséquences. Lorsque vous avez massacré tous vos ennemis, que reste-t-il à craindre ?

Effet : une attaque puissante qui laisse le Barbare plus vulnérable.

MAÎTRISE DE COMBAT



Maîtrise de l'épée (passive) : les dons du Grand Ancien, du Roi Bul-Kathos, sont innombrables, mais le plus grand de tous reste le secret de l'acier. Le fer brut est durci et rendu résistant, puis il sert à la fabrication d'armes puissantes et respectables. La plupart des épées mortelles ont été dessinées d'après le modèle initial de Bul-Kathos lui-même. Équilibrant les attributs de défense et d'attaque, c'est l'arme parfaite pour la protection du Mont Arreat dans l'apocalypse qui approche. Tous les guerriers barbares apprennent jeunes les secrets de l'acier, mais peu maîtrisent l'élégance mortelle de l'épée. Ces quelques privilégiés dédaignent généralement les autres armes.

Effet : accroît les dégâts et la puissance d'attaque lorsqu'une épée est utilisée.



Maîtrise de la hache (passive) : les guerriers barbares de la tribu des Loups de l'Ombre sont les maîtres de la hache. Par la hache, ils cherchent à imiter les crocs coupants et les morsures des loups auprès desquels ils vivent et combattent. Les premières haches n'étaient que de simples pierres montées sur des manches de bois. Mais après la découverte par Bul-Kathos du secret de l'acier et des épées, la hache tomba rapidement en désuétude. Récemment, pourtant, les guerriers et les artisans des Steppes ont su faire de la hache une arme égale voire supérieure à l'épée. La Tribu des Loups de l'Ombre enseignent à nouveau le pouvoir vif et terrible de la hache à ceux qui veulent apprendre à séparer le bon grain de l'ivraie et à protéger leur meute des légions de l'Enfer.

Effet : accroît la puissance d'attaque et de dégâts lors de l'utilisation d'une hache.

Maîtrise de la Masse (passive) : les barbares qui ont connu la Tribu de l'Ours sont les maîtres de la masse. Des simples bâtons aux masses actuelles, dont les pointes lacèrent les armures, les maîtres guerriers ont su rendre cette arme dévastatrice. Comme le chaman de l'Ours, Koth, avait coutume de le dire à ceux qui préfèrent l'épée et la hache : "lorsque vous serez attaqués par des hordes de morts-vivants, ne venez pas pleurer pour avoir négligé la sagesse de l'Ours !"

Effet : accroît la puissance d'attaque et de dégâts lors de l'utilisation d'une masse.



Maîtrise des Haches d'Armes (passive) : les membres de la Tribu de la Grue préfèrent un coup distant, élégant et écrasant au corps à corps préconisé par la Tribu de l'Ours. Encore que les deux clans se soient surveillés durant nombre de générations, ces peuples nomades se sont fondus et partagent maintenant leurs puissantes techniques avec ceux qui veulent les apprendre. Les guerriers de la Grue ont amélioré leurs techniques à la hache d'armes face aux rôdeurs montés, en combattant dans les hauts-fonds des tourterelles qui irriguent la steppe. Un maître à la hache d'armes évite les contacts physiques avec l'adversaire jusqu'à ce qu'il parvienne à asséner un coup mortel.

Effet : accroît la puissance d'attaque et de dégâts lors de l'utilisation d'une hache d'armes.



Maîtrise du lancer (passive) : bien qu'ils ne soient pas aussi connus pour leur utilisation des arcs et autres armes de jet, les chasseurs des Steppes pratiquent les armes de lancer depuis la nuit des temps. Les immenses prairies de leur sol natal conviennent bien au jeu consistant à lancer à distance des traits rapides et précis. Il était naturel qu'ils finissent par adapter ces aptitudes au combat.

Effet : accroît la puissance d'attaque et de dégâts lors du lancer d'une arme.



Maîtrise de la lance (passive) : les guerriers de la Tribu des Serpents ont une préférence pour la lance et sont connus pour la froideur de leur regard et leurs péans aux sifflantes prononcées. Seuls les meilleurs guerriers peuvent appliquer à la lance les techniques du serpent, un professeur patient qui nous rappelle que toute proie peut être attrapée en temps voulu. Ce sont là des leçons que l'on glane à observer les nombreux nids de vipère qui parsèment les steppes autour du Mont Arreat.

Effet : accroît la puissance d'attaque et de dégâts lors de l'utilisation d'une lance.



Bonus d'endurance (passif) : les tribus barbares du nord sont des peuplades nomades qui errent dans les vastes toundras glacées. Cet environnement difficile les a endurcies. Rien qu'à regarder les clans du nord, on comprend que ses membres sont plus vigoureux et plus résistants que la moyenne des hommes. Leur vigueur est impressionnante ! Grâce à un entraînement rigoureux, les guerriers barbares peuvent amener leur corps à endurer des efforts physiques extraordinaires sans rien perdre de leur aptitude au combat.

Effet : augmente l'endurance et la vitesse de récupération.



Peau de fer (passive) : les prairies arides de leurs terres natales ne permettent guère aux Barbares de se protéger contre les éléments déchaînés. En restant exposés de façon prolongée à la canicule, au vent, à la pluie et à d'autres éléments, les Barbares ont durci leur peau jusqu'à la consistance du cuir.

Effet : accroît la résistance générale.





Vitesse accrue (passive) : on considère d'ordinaire, à tort, que les guerriers barbares sont lents et massifs. Leur solide charpente camoufle en fait une grande agilité. Une vie passée à errer dans les steppes, où l'on doit parcourir de grandes distances en peu de temps, a enseigné aux barbares à marcher et à courir à une vitesse surprenante.

Effet : accroît la vitesse de marche et de course.



Résistance naturelle (passive) : pour survivre dans les toundras sans pitié du nord, les peuplades barbares ont développé une grande résistance aux éléments naturels. Ils endurent souvent de grandes chaleurs et de grands froids. Comme la nourriture est rare pendant les déplacements, les Barbares se sont accoutumés à absorber des végétaux qui s'avèreraient mortels pour les autres hommes. Avec un peu plus d'entraînement, un guerrier peut se fortifier davantage encore contre ces dangers, ce qui lui permet de mieux survivre lorsqu'il voyage dans des terres étrangères ou qu'il combat des ennemis inconnus.

Effet : accroît la résistance aux dégâts causés par les éléments.

CRIS DE GUERRE



Hurlement : un guerrier barbare effraie déjà l'ennemi par son seul aspect physique. Au combat, les Barbares se couvrent le corps de tatouages étranges et on peut apercevoir de loin l'éclat féroce qui brille dans leurs prunelles. Tôt dans le cours de son entraînement, un guerrier doit apprendre à canaliser les énergies primitives qui l'environnent et à les relâcher en un formidable hurlement de combat : même les bataillons de l'Enfer Brûlant battent en retraite terrorisés.

Effet : effraie les monstres au point de les refouler.



Trouver une potion : quand un guerrier est blessé en campagne, il doit trouver un moyen de soigner efficacement ses blessures. En fouillant dans les entrailles et les viscères des cadavres frais, un guerrier barbare peut parfois trouver suffisamment d'ingrédients pour élaborer de puissants élixirs de soin. Certains Barbares sont assez doués et chanceux pour constituer des potions qui permettent de soigner le corps, mais également de rafraîchir l'esprit.

Effet : offre une chance de constituer une potion avec les éléments dérivés d'un cadavre.



Persiflage : mettre le doigt sur les faiblesses physiques des adversaires n'est pas le seul talent des guerriers des Steppes. Ils devinent également sur quelle corde émotionnelle ils peuvent jouer pour pousser au combat un ennemi qui devrait s'en garder. Un Barbare qui persifle au point de faire sortir un adversaire de ses gonds espère bénéficier des erreurs que l'ennemi commettra dans sa rage. C'est cette aptitude qui nourrit la mauvaise réputation des Barbares comme compagnons de beuverie.

Effet : incite un monstre à vous attaquer.



Cri : les guerriers barbares sont nés pour commander au combat. Quand un guerrier apprend cette compétence, il peut couvrir la rumeur du combat pour lancer des avertissements à ses camarades et les prévenir de coups qui viennent. Il peut ainsi les aviser assez tôt pour les mettre en garde contre les attaques.

Effet : accroît les caractéristiques de défense de vos alliés.

Trouver objets : pour la plupart des gens, fouiller le cadavre d'un homme fraîchement tué est un labeur quelque peu répugnant. Trop heureux de se contenter des objets visibles à l'œil nu et de repartir, la plupart d'entre eux manquent des objets précieux. Les Barbares n'ont jamais bénéficié d'aucune abondance, et leur expérience de la vie leur a appris à ne rien négliger de ce qu'un cadavre peut offrir pour les aider à survivre. Quel usage un mort peut-il bien faire de pièces d'or ?

Effet : augmente les chances de trouver un objet sur un cadavre.

Cri de bataille: les guerriers barbares doués peuvent bénéficier de leur communion avec leur animal totem pour exploiter les peurs ancestrales de leurs adversaires. Lorsqu'un Barbare lance son cri de guerre, même les légions des morts perdent la concentration nécessaire à la victoire. Il ne reste plus au Barbare qu'à achever tranquillement l'adversaire.

Effet : effraie les ennemis proches, baissant leurs caractéristiques de défense.

Ordres de bataille : les Barbares ne limitent pas leur talent au combat singulier, ils ont aussi un don pour les tactiques de groupe. C'est grâce à cela qu'ils peuvent se poser en bons chefs de guerre. Un guerrier expérimenté peut utiliser cette aptitude pour mieux déployer ses forces dans la bataille, augmentant leurs chances de défaire l'ennemi.

Effet : accroît le Mana, la Vie et l'Endurance de vos personnages.

Gardien effrayant : cette aptitude permet aux Barbares de constituer un totem avec la carcasse de leurs ennemis morts. Le talisman ainsi obtenu sert d'avertissement mortel aux serviteurs des forces du mal. La seule vue du totem chasse les monstres terrifiés. Avec un peu d'entraînement supplémentaire, les guerriers peuvent augmenter le potentiel du gardien.

Effet : transforme un cadavre en un fétiche qui chasse les monstres par la peur.

Cri de guerre : en invoquant les anciennes puissances connues de son peuple, un guerrier barbare peut appeler son animal totem et le lancer sur ses ennemis avec un hurlement qui les figent sur place, qui consume les profondeurs même de leur être. C'est cette aptitude qui a donné naissance à la légende des Barbares capables de vider un être de sa vie par un simple cri.

Effet : blesse et étourdit vos ennemis.

Commande de bataille : grâce à cette aptitude, le Barbare peut jauger les capacités de ses compagnons d'arme et, pendant le combat, déterminer la meilleure façon pour la coterie d'utiliser ses diverses compétences. Ces compétences naturelles détruisent peu à peu la vieille croyance selon laquelle les Barbares ne sont que des sauvages ignorants.

Effet : accroît temporairement les aptitudes de vos personnages.



APTITUDES DU NECROMANCIEN

L'art de la Nécromancie est mystérieux et souvent mal compris. Bien que les Nécromanciens ne cèdent ni à l'ombre ni à la lumière, on continue à évoquer leurs activités sous le nom d'Art Obscur. Au-delà des rumeurs, les aptitudes des Nécromanciens comptent effectivement au nombre des pouvoirs les plus terrifiants dans la contrée.

MALÉDICTIONS



Augmente les blessures : cette malédiction plus puissante qu'il n'y paraît accélère le pourrissement et la dégénérescence des blessures. Les coups ordinaires taillent dans la chair et occasionnent des plaies particulièrement sales qui suppurent et ne se cautérisent pas.

Effet : accroît le taux de dégâts subis.



Vision Diminuée : maudire un être au nom des ténèbres qui gisent dans son âme permet de plonger la victime dans une sphère totale de silence et de pénombre. Cela permet à un Nécromancien et à ses compagnons de se faufiler secrètement et de s'approcher pour attaquer dans les meilleures conditions.

Effet : affaiblit l'acuité.



Affaiblir : cette malédiction permet au Nécromancien de pomper la force de son ennemi. Ces derniers sont épuisés au point de ne plus pouvoir frapper de façon efficace.

Effet : amoindrit les dégâts que l'adversaire peut occasionner.



Dame de Fer : ce sort maudit une créature, la condamnant à endurer toutes les souffrances qu'elle inflige aux autres. Plus le Nécromancien est habile, plus s'élève le degré de souffrances que la créature subit en expiation de ses fautes.

Effet : les dégâts occasionnés sont également subis.



Terreur : cette malédiction fait subir à la victime des hallucinations, matérialisant ses plus grandes frayeurs devant ses yeux. L'ennemi est convaincu que ces apparitions sont réelles et il fuit aussi longtemps que le sort l'affecte.

Effet : les monstres ciblés s'enfuient de terreur.



Embrouiller : les Nécromanciens peuvent s'introduire dans le royaume des esprits pour mener des esprits malins aigris jusque dans le cerveau des ennemis proches. Les victimes sont assaillies par le chaos mental des morts qu'elles ne parviennent plus à distinguer de leurs propres pensées et qui les conduit à frapper indistinctement les ennemis et les alliés. Les lamentations discordantes de ces esprits suivent un crescendo jusqu'à faire sombrer l'adversaire dans la folie

Effet : les monstres ciblés attaquent de façon aléatoire.



Balance de Vie : cette aptitude permet aux Nécromanciens de sucer littéralement la vie de leurs victimes. Le Nécromancien s'introduit jusque dans le puits vital et en siphonne la substance même, la consommant pour remplacer la sienne.

Effet : en attaquant l'âme de la cible, vous récupérez des points de vie.

Attraction : ce sortilège cause des hallucinations à l'ennemi qui arrête l'ennemi, quelle que soit l'activité dans laquelle il était engagé, et le contraint à aider le Nécromancien dans ses attaques. Combattant ses anciens alliés avec une férocité inégalée, la victime cause des dégâts psychologiques immenses à l'ennemi.

Effet : pousse un monstre à s'en prendre à l'ennemi.



Décrépité : cette malédiction donne à la victime un aperçu de sa propre mortalité en la vieillissant momentanément. En s'imaginant infirme et perclus de rhumatismes, elle ne se sent plus capable d'actions vigoureuses.

Effet : ralentit la vitesse de la cible.



Résistance Moindre : pour simplifier, cette aptitude accroît la sensibilité de l'ennemi aux effets rigoureux des éléments fondamentaux. La peau brûle comme du papier, le froid glace jusqu'à l'os, et la foudre frappe l'adversaire aussi sûrement que s'il portait un paratonnerre.

Effet : les attaques des éléments provoquent davantage de dégâts sur les monstres ciblés.



POISONS ET SORTS MORTUAIRES

Dents : c'est l'un des premiers dons de Rathma, grâce auquel un Nécromancien peut invoquer les Den'Trag, ou "Dents", du Dragon Trag'Oul. Les Nécromanciens pensent que Trag'Oul est la bête sur le dos de laquelle le monde repose. Dans la balance des choses, Trag'Oul est supposé le point d'équilibre. C'est ce qui ressemble le plus à une divinité dans le culte de Rathma et c'est par ce sort qu'il protège ses élus.

Effet : invoque différents projectiles qui provoquent des dégâts chez l'ennemi.



Armure d'Os : ce sort crée une barrière à partir des ossements des guerriers morts. L'armure entoure le Nécromancien, le protégeant de toutes les attaques. Bien qu'enchantée, l'armure peut subir des dégâts et finit par s'effriter.

Effet : crée un bouclier de protection qui absorbe les dégâts.



Dague Empoisonnée : les aptitudes d'apothicaires des Nécromanciens proviennent essentiellement de leur étude des venins, des toxines et autres substances empoisonnées. Non seulement un Nécromancien habile peut identifier les divers poisons qu'il aperçoit mais aussi conserver des échantillons prêts à l'emploi. Il craint rarement de les utiliser. La manière la plus courante de les utiliser consiste pour les Nécromanciens à enduire la lame de leur dague avec un fine pellicule de violent poison. Plus l'aptitude du Nécromancien est élevée, plus le poison est efficace.

Effet : ajoute les dégâts d'empoisonnement à une dague.



Explosion morbide : tout cadavre résultant d'une mort violente conserve l'angoisse des derniers moments vécus. Avec ce sort, le Nécromancien est capable d'invoquer ces énergies et de les concentrer en une seule force violente. Cette force est expulsée alors du cadavre avec tant de force qu'elle cause une explosion virulente.

Effet : le cadavre ciblé explose, causant des dégâts à tous les ennemis proches.





Mur d'os : ce sort permet au Nécromancien d'appeler les restes spirituels de toutes les créatures mortes dans la zone à quelque époque que ce soit. Leurs restes fossilisés s'agglutinent et forment depuis le sol une barrière épaisse d'os fossilisés. Ce sort est une méthode efficace pour empêcher les ennemis d'atteindre un Nécromancien, tout en lui permettant d'attaquer à distance ou de s'échapper.

Effet : crée une barrière d'os.



Explosion empoisonnée : ce sort permet au Nécromancien d'accélérer la décomposition des corps à un degré alarmant. Les corps se putréfient si rapidement que les gaz toxiques, qui restent d'ordinaire agglomérés au cadavre pendant longtemps, explosent en un nuage de vapeurs empoisonnées.

Effet : dégage d'un cadavre un nuage de gaz empoisonnés.



Lance d'os : également connu sous le nom de Talon de Trag'Oul, ce sort invoque une longue hampe d'os qui jaillit du jeteur de sort et transperce quiconque se trouve sur son passage. La force de ce missile étant mystique autant que physique, il peut passer à travers plusieurs adversaires, déchiquétant tout ce qui occupe sa trajectoire.

Effet : invoque un missile d'os magique.



Prison d'os : semblable au Mur d'os, cette aptitude du Nécromancien lui permet d'invoquer spirituellement un mur d'os qui prend la forme d'un anneau d'encerclement. Cette prison piège tous les ennemis situés dans sa circonférence. Emprisonnés dans une cage d'os, les captifs sont démunis jusqu'à ce qu'ils parviennent à trouver la force de rompre cet isolement macabre ou jusqu'à ce que le Nécromancien perde le contrôle des esprits.

Effet : invoque un cercle d'os pour emprisonner une cible.



Choc Empoisonné : ce sort agit sur l'air qui environne le jeteur de sort. Grâce à un chant d'arcane, le Nécromancien corrompt l'air respirable et provoque une explosion qui jaillit dans toutes les directions. C'est après des années de recherches et de préparation que les Nécromanciens peuvent choisir un gaz empoisonné qui s'avère toxique pour les serviteurs du mal, mais pas pour lui ni pour ses compagnons.

Effet : un anneau empoisonné explose à partir du Nécromancien.



Esprit d'Os : ce sort puissant invoque pendant un court moment l'esprit d'un revenant ivre de vengeance. Ce spectre d'ossuaire se met immédiatement en recherche de sa cible, déchire une partie de son âme et l'emporte dans le royaume des morts. Il ne s'agit pas à proprement parler d'un sort d'invocation, cependant, car les Nécromanciens n'ont pas encore appris à contrôler ces apparitions. Il est déjà impressionnant qu'ils parviennent à se protéger, ainsi que leurs compagnons, de leur colère !

Effet : l'esprit piste une cible ou en choisit une de son propre chef.

SORTS D'INVOCATION



Ressusciter un Squelette : de bonne heure, les Nécromanciens ont appris à contrôler les restes squelettiques des créatures décédées. Invoquer cette aptitude crée un amas cauchemardesque d'os animés qui s'élèvent de cadavres encore frais. Les Nécromanciens gardent souvent sous leur commandement un petit nombre de ces soldats réanimés, partiellement conduits par leur propre volonté et partiellement par l'esprit invoqué d'anciens guerriers.

Effet : anime un squelette par niveau d'aptitude, qui combattra pour vous.

Maîtrise des Squelettes : au fur et à mesure que la connaissance des morts-vivants augmente chez le Nécromancien, il devient capable de s'assujettir des esprits plus puissants pour les servir dans les cadavres de morts récents. Un Nécromancien qui possède cette aptitude peut animer des Squelettes et des Mages squelettes d'une espèce bien plus puissante.

Effet : améliore la qualité des squelettes et des mages que vous réanimez.



Golem d'Argile : il est assez simple pour un Nécromancien d'animer des tissus morts, mais c'est bien autre chose d'insuffler le souffle de la vie dans des objets inanimés. Le Golem d'argile est la forme la plus élémentaire de cet art difficile, serviteur créé de la glaise elle-même pour se dévouer au Nécromancien. L'intense effort que cet exploit demande au psychisme du Nécromancien lui interdit d'animer plus d'un Golem à la fois.

Effet : anime un Golem fait de terre qui combattra pour vous.



Maîtrise du Golem : en développant cette aptitude, le Nécromancien peut investir davantage d'énergie et de volonté dans ses créations artificielles. Cela lui permet de façonner des Golems plus solides et de les contrôler avec plus de finesse.

Effet : augmente la vie et la vitesse des Golems.



Ressusciter un Mage squelette : les guerriers morts ne sont pas les seuls héros qu'un Nécromancien peut invoquer pour habiter ses créations. Bien des Nécromanciens prennent plaisir à ressusciter les corps de magiciens décédés de longue date et à les soumettre à leur volonté. Les prêtres de Rathma pensent que c'est là une preuve de leur supériorité dans la branche spécifique des arts mystiques.

Effet : anime un Mage squelette qui combat pour vous avec une attaque d'élément.



Golem Sanglant : en utilisant une petite quantité de son propre sang, le Nécromancien peut donner la vie à une créature ni vivante ni morte, pourtant formée de tissus humain. Cet homoncule se nourrit du sang frais de ses ennemis assassinés et reprend ainsi ses forces. Lié au Nécromancien par le sang même qui lui a donné la vie, le Golem sanglant est capable de partager cette force de vie usurpée avec son maître. Malheureusement, le lien est vrai dans les deux sens, et toute blessure reçue par la créature est subie également par le créateur.

Effet : invoque un Golem qui est lié à la santé du Nécromancien.



Résistance aux Sorts : une extrême chaleur, un froid glacial ou d'énergiques attaques d'énergie peuvent sérieusement amoindrir les capacités des serviteurs animés des Nécromanciens. En développant cette aptitude, un Nécromancien peut protéger sa suite avec une énergie qui augmente leurs défenses aux éléments naturels et mystiques.

Effet : augmente la résistance aux éléments de vos serviteurs.



Golem de fer : alors que de nombreux Mages consacrent leur vie à étudier la transmutation des métaux bruts en or, les Nécromanciens ont toujours eu une approche quelque peu différente de la métallurgie. A travers des rituels d'arcane complexes et une grande concentration psychique, un Nécromancien peut invoquer un Golem à partir de métaux communs. La construction s'approprie les qualités du matériau d'origine, y compris les effets magiques et les autres propriétés que le métal pouvait posséder.

Effet : invoque un Golem à partir d'un objet de métal. Le Golem prend les propriétés de l'objet.





Golem de feu : on pense que toutes les formes de vie ont été forgées lorsque le feu, la terre, le fer et la chair se combinèrent. Un Nécromancien qui a appris cet art peut invoquer un Golem construit intégralement sur une flamme vive. Le Nécromancien invoque le Golem grâce aux particules d'air qu'il accélère à une vitesse sans cesse croissante. Ces particules finissent par s'allumer et le Golem vient à la vie, apparemment jailli de l'air impalpable.

Effet : invoque un Golem de feu qui se soigne en utilisant les dégâts de feu.



Ressusciter : le but ultime d'un prêtre de Rathma est de réanimer parfaitement et de contrôler une créature morte, de maintenir la pureté et les propriétés de son corps en relâchant son âme pour autoriser au Nécromancien un contrôle intégral. Quand un Nécromancien finit par maîtriser cette aptitude, il peut réellement prétendre maîtriser le Grand Cycle de la Vie.

Effet : ressuscite un monstre qui combattrait pour vous.



Sanctus
2000

APTITUDES DU PALADIN

Stimulés par leur ferveur, les Paladins possèdent des aptitudes puissantes que ne rendent possibles que des années de dévotion ascétique et de sacrifice. Des longues campagnes pendant les Croisades ont aiguisé leurs aptitudes, les menant à des manifestations extrêmes du chemin de la Lumière.

APTITUDES DE COMBAT

Sacrifice : la gloire, oui, mais à quel prix ? En sanctifiant son arme avec un peu de son propre sang, un Paladin de Zakarum est capable d'accroître son efficacité au combat en le payant d'une partie de son essence physique. Ce sacrifice est un symbole de foi que même le moindre des Paladins doit accomplir devant la Lumière, pour se prouver digne de la victoire.



Effet : accroît les dégâts et la vitesse au détriment de l'état de santé.

Frapper : l'épée d'un Paladin représente la puissance du bon droit et son bouclier symbolise la force de sa foi. Ce sont là deux outils qui lui servent à défendre la justice. De même que le bon droit peut conférer à son esprit la force de parer les attaques de l'impie, la foi peut être une arme de rétorsion contre ceux qui veulent abattre le Paladin. A cette fin, le Paladin a développé plusieurs techniques de combat qui n'utilisent pas seulement le bouclier pour la défense mais aussi pour l'offensive.



Effet : le bouclier frappe et provoque des dégâts en riposte.

Choc Sacré : le Paladin peut apprendre à invoquer des traits formées d'énergie pure et juste. Ces projectiles sont des véhicules de vie, fatals aux morts-vivants et soutien des justes. A la bataille de Taelohn Bridge, les villageois craignaient d'avoir perdu la lutte quand une armée de morts-vivants firent leur siège. Alors que la milice était sur le point de succomber sous le nombre, un petit groupe de paladins fit son apparition. Pataugeant au milieu des carcasses en putréfaction des morts-vivants, ils lancèrent des sphères de Lumière pure, repoussant le mal qui contrôlait les cadavres tout en revigorant la force des villageois survivants.



Effet : lance un trait d'énergie qui occasionne des dégâts aux morts-vivants et soignent les unités alliées.

Ferveur : un noble Paladin, sincèrement dédié au bon droit, peut jouer de cet esprit fervent pour accomplir des tâches apparemment impossibles. S'il est encerclé par l'ennemi, il peut s'il maîtrise cette aptitude combattre ses adversaires avec la force exaltée de plusieurs hommes.



Effet : attaque rapide de plusieurs ennemis proches.

Charge : en montrant de la peur, un Paladin trahit son manque de foi, et un paladin dénué de foi est moins qu'un homme, à plus forte raison moins qu'un chevalier. Cet élément est vital, car lorsque tout a échoué, seule la foi peut conduire le paladin à la victoire. Le guerrier de la foi ne se soustrait jamais au combat mais force droit devant, tête basse et bouclier haut, laissant sa gloire le conduire au cœur de la bataille pour y donner le premier coup.



Effet : réduit la distance avec l'ennemi et frappe du bouclier en arrivant au contact.

Vengeance : quand un Paladin initie une croisade pour bannir le mal, il est autorisé à appeler les âmes justes des croisades passées. Ainsi invoqués, les esprits des chevaliers vaincus dans l'honneur se manifestent et prêtent leur énergie aux armes du Paladin et de sa coterie.



Effet : ajoute des dégâts de feu, de foudre, de glace pour tous les adversaires à portée.



Marteau béni : les visions d'Akarat racontent une bataille sans espoir. Des légions de morts-vivants avaient investi un petit couvent de religieuses qui conservaient une relique sacrée, le Marteau de Bes Tah. Suspendu au-dessus d'un gouffre enflammé, le Marteau était connu des religieuses pour être un vecteur puissant de Lumière. Elles avaient juré de ne pas le laisser tomber dans l'escarcelle du mal. Désarmées, et sans personne pour les défendre, les religieuses se sacrifièrent pour détruire la relique. Plutôt que de laisser les morts-vivants spolier l'Église et voler la relique, elles s'emparèrent du marteau et se jetèrent dans le gouffre enflammé. A cet instant, une éManation puissante de Lumière foudroya les morts-vivants sur place. Depuis lors, un paladin bien entraîné est capable de capter les restes de cette énergie, faisant tournoyer un marteau magique pour frapper ses adversaires, notamment les légions des morts-vivants.

Effet : un Marteau magique tournoyant blesse les ennemis. Les morts-vivants subissent des dégâts supplémentaires.



Conversion : grâce à la force de sa volonté et à la puissance de l'acier, un noble Paladin doté de cette aptitude peut aveugler ses ennemis avec la gloire de la Lumière. Après avoir échangé des coups avec le Paladin et avoir saisi le feu de la droiture illuminant ses yeux, un ennemi est parfois frappé par une catharsis divine et se repent momentanément de ses fautes passées. La transformation est si complète que le converti retourne sa colère contre ses anciens compagnons.

Effet : une attaque réussie a une chance de convertir la cible et de la pousser à combattre l'ennemi.



Bouclier sacré : pour un Paladin, le bouclier est un symbole de foi. Les Paladins les plus dévots peuvent irriguer leurs boucliers de leur foi, augmentant leurs caractéristiques de défense de la valeur de leur énergie sainte. Plus pure est sa foi, plus grande est la protection.

Effet : améliore magiquement le bouclier pour accroître ses caractéristiques de défense.



Poing du Paradis : ce sort permet au Paladin d'invoquer la puissance de la pieuse colère. Se manifestant sous la forme d'un éclair céleste, cette pluie de foudre tombe du ciel pour exploser en milliers d'étincelles de lumière qui irradiant et chassent le mal du champ de bataille.

Effet : attaque céleste par des éclairs qui lancent des étincelles de feu.

AURAS OFFENSIVES



Puissance : dans la ferveur de la bataille, le Paladin en appelle à la puissance du bon droit et à la force de la justice pour augmenter la force d'attaque de sa coterie. Ce qui aurait dû n'être que des étincelles devient mortel et des coups d'ordinaire faciles à parer tranchent les armures jusqu'à la chair.

Effet : accroît des dégâts causés par les membres de la coterie.



Feu sacré : laissant une traînée de soufre derrière lui, le noble Paladin se lance au combat dans sa sainte aura. Tous ceux qui se trouvent à portée sont consumés par le feu de la vertu divine. Attention, Bêtes de l'enfer ! Le feu de la purification est sur vous !

Effet : occasionne des dégâts de feu périodiques aux ennemis proches.



Épines : parfois, œil pour œil ne suffit pas. Ceux qui voudraient frapper les émissaires de la Lumière devraient se méfier, car c'est à eux qu'appartiennent la vengeance et la rétribution. La puissance de vos coups sera éprouvée au centuple !

Effet : les ennemis subissent des dégâts lorsqu'ils blessent vos compagnons en mêlée.

Dessein sacré : les Esprits de la Lumière sont toujours vigilants et, aux époques de grand besoin, ils ont toujours aidé leurs disciples fidèles par des voies impénétrables. Quand cette aura vibre, les Esprits travaillent à guider la main du Paladin et de ses compagnons, frappant en vérité là où des coups ordinaires auraient normalement échoué.

Effet : accroît la puissance d'Attaque.



Concentration : ceux qui bénéficient de cette aptitude ont le don de clarté. Une sérénité lucide apaise l'esprit de ceux qui se situent dans sa sphère d'influence, leur permettant de se concentrer sur des tâches individuelles malgré le chaos et le tumulte du combat. Cette aptitude à la tranquillité d'esprit permet au Paladin et à ses compagnons de donner des coups d'autant plus dévastateurs que calculés.

Effet : réduit les risques que vos attaques soient interrompues.



Immobilisation sacrée : en utilisant cette aura, le Paladin fait chuter dramatiquement la température autour de lui, congelant ainsi la chair de ses ennemis. Ceux qui sont affectés sont extrêmement ralentis dans leurs mouvements et sont aisément renvoyés aux enfers dont ils sont issus.

Effet : occasionne des dégâts de froid aux ennemis proches.



Choc saint : un Paladin béni par le pouvoir de cette aura en appelle au pouvoir de la Lumière pour frapper les ennemis qui l'entourent. Des traits sacrés sortent de terre pour irradier les ennemis du Paladin.

Effet : occasionne des dégâts de foudre épisodiques aux ennemis situés dans un certain rayon.



Sanctuaire : cette aura illumine le Paladin d'une sainte lumière intérieure. Cette lumière lance l'anathème aux morts-vivants, que les manœuvres du mal ont invoqués. L'aura transporte l'essence de la vie ainsi que les convictions pures et fortes du Paladin.

Effet : occasionne des dégâts aux morts-vivants et riposte à leurs coups.



Fanatisme : la vraie foi peut permettre aux croyants d'accomplir des tâches fantastiques. Avec cette aura, le Paladin et ceux qui lui sont alliés sont transportés d'une ardeur sainte qui leur permet de frapper leurs adversaires avec la rapidité de l'éclair.

Effet : accroît la puissance d'Attaque de tous les membres de la coterie.



Conviction : il est déjà effrayant de posséder la puissance d'un Paladin, que dire d'un Paladin doté de l'aura de Conviction ! Ce halo de droiture montre avec éclat la détermination de ceux qui sont illuminés par sa lumière. Ceux qui s'opposent au Paladin et à ses compagnons comprendront vite leur folie !

Effet : réduit la Défense et la Résistances de tous les ennemis.



AURAS DÉFENSIVES

Prière : avec cette aura, le Paladin se réchauffe avec tous ceux qu'ils croient justes dans une lumière douce et régénérante. Ses prières pour le salut lui permettent d'affronter les situations les plus dures en lui offrant la possibilité de soigner à temps même les blessures les plus profondes.

Effet : soigne tous les membres de la coterie.





Résistance au feu : en s'immergeant dans la contemplation intérieure, le serviteur fidèle de la lumière peut marcher sur un lac de feu et ne ressentir que la chaleur réconfortante de sa foi. Un Paladin peut supporter la puissance d'une explosion intense si sa foi est assez élevée.

Effet : accroît la résistance au feu de tous les membres de la coterie.



Défiance : en se protégeant avec ses compagnons dans une illumination de lumière sainte, le Paladin s'arme pour faire face à l'impie dans le combat. En restant fier et résolu face à l'adversité, sa foi est son bouclier contre le mal.

Effet : accroît la Défense de tous les membres de la coterie.



Résistance au froid : la splendeur de la dévotion suprême est tout le réconfort et toute la chaleur qu'un Paladin réclame. Profondément plongé dans cette aura, le fidèle ne craint aucun froid.

Effet : accroît la résistance au froid de tous les membres de la coterie.



Purification : la vertu du Paladin reste inébranlable devant toutes les tentations. Pur de corps et de cœur, il a confiance en la Lumière pour être protégé des corruptions. Un Chevalier de la Foi ne connaît pas la dépravation ni la souillure.

Effet : réduit la durée d'effet des poisons pour tous les membres de la coterie.



Résistance à la foudre : même les éléments naturels doivent s'incliner devant la puissance de la Lumière. Quand un chevalier de Zakarum manifeste cette aura, lui et ses alliés amoindrissent la conductivité naturelle de leurs corps, ce qui les protège des attaques générées par énergie.

Effet : accroît la résistance à la foudre de tous les membres de la coterie.



Vigueur : un noble chevalier de Zakarum est obsédé à chaque instant par le salut de son âme. En cas de besoin, le poids du monde glisse de ses épaules pour lui permettre de se mettre en route sans être arrêté par les lamentations de son corps.

Effet : accroît la Vitesse, la Résistance et la Récupération de tous les membres de la coterie.



Méditation : avec l'aide de cette aura, le Paladin se soumet à la Lumière dans des prières silencieuses. C'est en ces temps d'adoration silencieuse que le paladin régénère son esprit.

Effet : accroît la régénération du Mana pour tous les membres de la coterie.



Rédemption : un Paladin doit être fidèle à son devoir et à la croyance que toutes les âmes sont dignes de la Rédemption. Avec cette aura, le Paladin partage la gloire de la Lumière avec ses ennemis vaincus. A chaque fois qu'il accomplit ses rites mortuaires, le Paladin et ses compagnons retrouvent la paix de l'esprit et du corps.

Effet : tente périodiquement de racheter les cadavres pour obtenir des points de vie et de Mana.



Salut : il faut croire en la gloire de la Lumière, car son autorité est supérieure à tous les pouvoirs du monde moral. Avec cette aura, le Paladin peut en appeler à la lumière pour protéger ses alliés des attaques d'élément.

Effet : accroît toutes les résistances aux éléments des membres de la coterie.

APTITUDES DE L'ENCHANTERESSE

L'Enchanteresse est maîtresse des éléments fondamentaux. Elle s'est assujettie le Feu, le Froid et l'Énergie et recherche la pureté essentielle de la nature. Ses puissantes aptitudes sont considérées avec frayeur par les mages les plus puissants.

SORTS DE FEU

Trait de feu : le trait de feu est l'un des premiers éléments qu'une jeune Enchanteresse doit apprendre avant de voyager dans le vaste monde. En rassemblant un peu d'énergie élémentaire, l'Enchanteresse conjure des projectiles de feu contre ceux qui lui cherchent querelle.

Effet : crée un trait de feu.



Chaleur (passive) : si une Enchanteresse souhaite véritablement devenir experte dans le jet de sorts, c'est ce talent qu'elle doit acquérir. En apprivoisant l'essence de la chaleur dans l'air environnant, elle peut la convertir en force mystique qui alimentera ses sorts. De cette façon, elle récupère plus rapidement de ses grands efforts magiques.

Effet : accroît votre vitesse de récupération de Mana.



Inferno : en utilisant ce sort, l'Enchanteresse peut plonger dans les profondeurs de son être et y puiser une goulée de feu par laquelle elle incinérera les adversaires placés à portée sur son chemin.

Effet : un jet de flammes brûle vos ennemis.



Flamboiemment : en utilisant ce sort, l'Enchanteresse enflamme le sol sur lequel elle marche, laissant derrière elle un mur de flammes flamboyant.

Effet : laisse sur vos traces un mur de flammes.



Boule de feu : une fois qu'elle a appris l'incantation primitive de ce sort, l'Enchanteresse peut invoquer une grande dose de feu élémentaire et la condenser en un globe d'énergie. Propulsée vers les ennemis, l'énergie explose à l'impact en une déflagration dévastatrice. Ce sort de destruction massive est idéal pour incendier le campement de l'ennemi.

Effet : crée une boule de feu qui explose à l'impact.



Mur de feu : cette aptitude permet à l'Enchanteresse d'ériger une barrière de flammes pour protéger ses flancs d'une attaque, ce qui lui procure, ainsi qu'à ses alliés, un avantage tactique certain. Toute créature assez idiote pour tenter de franchir le mur prendra de plein fouet la puissance de ces flammes et n'avancera que vers sa perte.

Effet : crée un mur de feu.



Enchanter : en apprenant à maîtriser cette aptitude, une Enchanteresse expérimentée a la possibilité d'envoûter une arme avec la magie du feu. La fameuse Enchanteresse Habacalva parvint une fois à attaquer les plans d'élémentaires eux-mêmes avec une masse enchantée de cette sorte. Ses ennemis apprennent rapidement à craindre la mention de son arme autant que son nom.

Effet : ajoute temporairement des dégâts de feu à une arme.





Météore : en atteignant les cieux, les Enchanteresses invoquent une étoile filante capable de frapper leurs ennemis. C'est l'un de leurs sorts les plus violents, apte à réduire de grandes surfaces en cendres. Pendant le soulèvement de Vactayan, une Enchanteresse du nom de Hepsheeba fut prise de pitié devant le sort des rebelles et rejoignit leur cause. Pendant la bataille finale du conflit, elle lança ce sort extrêmement efficace et détruisit à elle seule toutes les troupes du seigneur Bareen, délivrant de la tyrannie les Vactayens.

Effet : attire au sol un météore destiné à écraser vos ennemis.



Maîtrise du feu (passive) : même pour l'Enchanteresse, les pouvoirs destructeurs des flammes peuvent se montrer parfois indociles. Le caractère imprévisible des éléments de feu constitue un danger pour ceux qui n'en maîtrisent pas l'usage. Les Sœurs de la flamme doivent passer par cette ultime étape pour achever leur entraînement dans l'art du feu et pour apprendre à en tirer le meilleur.

Effet : accroît les dégâts causés par vos sorts de feu.



Hydre : cette aptitude permet à l'Enchanteresse d'invoquer une bête de pur feu depuis le noyau du monde. les Hydres sont alliées des femmes Zann Esu depuis des générations car elles ont dû leur liberté, il y a longtemps de ça, aux actes de la célèbre Enchanteresse Habacalva. Ils n'ont jamais manqué de répondre à l'appel d'une Enchanteresse patentée et sont prêtes à cracher des traits de magma en fusion à leurs ennemis.

Effet : crée une bête à plusieurs têtes qui attaque vos ennemis avec des traits de feu.

SORTS FOUDRE



Traits de foudre : en changeant les ions qui l'entourent dans l'air, l'Enchanteresse propulse des décharges explosives d'énergie. Ces projectiles foncent aléatoirement en chassant les ennemis et en les heurtant jusqu'aux tréfonds de l'âme.

Effet : tire de multiples traits d'énergie qui cherchent leur cible.



Champ statique : c'est un sort terrible de portée limitée qui ampute immédiatement les ennemis proches d'une partie de leurs points de vie. Ainsi blessés, les adversaires deviennent des proies faciles pour les attaques subséquentes de l'Enchanteresse ou de ses alliés. Relancer ce sort ne provoque pas des dégâts aussi importants que la première fois, mais en l'associant avec d'autres sorts ou des attaques au corps à corps décisives, une Enchanteresse peut rapidement venir à bout des ennemis les plus puissants.

Effet : tous les ennemis dans un rayon autour de vous perdent un tiers de leurs points de vie.



Télékinésie : avec cette aptitude, une Enchanteresse peut saisir et manier avec son esprit des objets éloignés. En manipulant l'Ether qui imprègne le monde, elle est même en mesure de recouvrer des objets hors d'atteinte ou d'envoyer ses attaques à des ennemis distants. Utile à une Enchanteresse rusée, ce sort récompense généreusement les esprits vifs qui savent saisir une opportunité.

Effet : vous permet de saisir des objets, de les faire fonctionner et d'attaquer à distance.



Nova : avec cette attaque, l'Enchanteresse crée une onde d'énergie irradiant de ses doigts pour frapper les ennemis proches avec sa puissance de destruction. C'est le sort idéal pour défaire une mêlée d'adversaires compacte qui attaque au corps à corps.

Effet : crée un anneau d'énergie en expansion qui provoque des dégâts importants.

Foudre : ce sort permet à une Enchanteresse d'invoquer le pouvoir du ciel lui-même et de créer une gigantesque houle d'énergie. En créant un canal d'énergie dirigé vers sa cible, elle perce une trouée à travers ses adversaires avec une précision spectaculaire.

Effet : propulse un trait de foudre.



Éclairs en série : c'est une version améliorée et plus complexe du sort Foudre. Ce sort crée des arcs de foudre d'un individu à l'autre, continuant de se communiquer jusqu'à ce que son énergie soit épuisée. Généralement, un mélange pestilentiel d'ozone et de chair brûlée est tout ce qui reste après l'utilisation de ce sort.

Effet : lance un trait de foudre qui se transmet à plusieurs cibles.



Téléport : une Enchanteresse entraînée dans cette aptitude peut traverser l'Ether et se rematérialiser instantanément dans un autre lieu. Sans l'aide de points de repère ou de portails, elle peut se téléporter n'importe où dans les zones qui l'environnent immédiatement. Bien qu'il convienne moins aux grandes distances, ce sort peut être utile à une Enchanteresse désireuse de s'évader ou d'atteindre des points inaccessibles autrement.

Effet : vous transporte immédiatement d'un point à un autre.



Orage : la manipulation du temps est l'une des formes les plus impressionnantes de la magie des élémentaires qu'une Enchanteresse puisse atteindre. Une Enchanteresse experte en la matière peut créer une tempête de nuages orageux qui la suivra partout où elle voyagera. Quiconque approche la zone de sa tempête est soumis à la puissance réelle des grands vents et des éclairs.

Effet : invoque un orage qui foudroie périodiquement l'ennemi.



Bouclier d'énergie : protégée par l'énergie pure, l'Enchanteresse s'avance sans peur au combat. Aussi longtemps qu'elle peut maintenir par concentration cette protection magique, elle détourne les magies néfastes et absorbe dans sa réserve de Mana les dégâts physiques.

Effet : absorbe les dégâts magiques et certains dégâts physiques dans le Mana et non dans les points de vie.



Maîtrise de la foudre (passive) : étape finale dans la maîtrise des puissances destructrices du firmament, cette aptitude confère à l'Enchanteresse un meilleur contrôle sur ses pouvoirs. Une fois qu'elle a atteint ce point de sa formation, elle commence à pouvoir rivaliser avec les pouvoirs célestes eux-mêmes.

Effet : réduit le coût en Mana des sorts de foudre.



SORTS FROID

Traits de glace : l'un des premiers sorts qu'un novice dans l'art du froid apprend est le pouvoir d'invoquer les cristaux d'énergie glacée. Une fois projetées aux ennemis, ces traits leur infligent des blessures par gel et altèrent leurs mouvements.

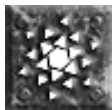
Effet : tire un trait de glace qui ralentit votre victime.



Armure de glace : ce sort défensif est un outil précieux pour protéger un novice contre les dangers du combat. Ce bouclier de gel protège l'Enchanteresse et ralentit la progression de tous ceux qui cherchent à l'attaquer avec une arme blanche ou un objet contondant.

Effet : donne un bonus de défense et immobilise les attaquants qui vous frappent.





Choc Thermique : comme la Nova, ce sort affecte efficacement un large groupe d'ennemis amassés. Moins dévastateurs que leur équivalent foudroyant, les effets pétrifiants du gel présentent cependant d'autres avantages.

Effet : crée un anneau de glace et de gel en expansion qui ralentit vos ennemis.



Souffle de glace : les dégâts de ce sort glacial peuvent faire exploser un ennemi en petits glaçons, laissant à l'Enchanteresse le matériau nécessaire à ressusciter ses serviteurs. De cette façon, l'Enchanteresse peut rapidement répondre à ceux qui voudraient utiliser les morts contre elle.

Effet : crée un trait de glace qui gèle totalement une cible.



Armure de la crainte : amélioration significative de l'armure de glace, ce bouclier défensif propulse un projectile de glace à tout attaquant, l'engourdissant dans un froid douloureux et coupant.

Effet : donne un bonus de défense et tout attaquant de mêlée qui vous frappe subit des dégâts et ralentit.



Épieu de glace : plus puissant qu'un souffle de glace, c'est le sort offensif de rigueur pour toute Enchanteresse de haut niveau désireuse de provoquer une mort rapide. L'Enchanteresse qui lance ce sort risque de ne jamais retrouver autre chose que les restes éparpillés et glacés de ses adversaires.

Effet : une pointe gelée inflige des dégâts de glace massifs et explose pour geler les ennemis proches.



Blizzard : c'est le sort offensif le plus efficace que cette discipline peut offrir. En prononçant ce sort, on tue ou gèle des hordes entières d'ennemis sous une grêle de glace. Les survivants déchiquetés de cette tempête hivernale ne peuvent plus guère que ramper et se lamenter avant de succomber au froid à leur tour.

Effet : provoque une tempête glacée qui pétrifie de froid vos ennemis.



Armure de gel : cette formidable armure constitue le sort défensif le plus efficace que l'Enchanteresse puisse posséder. Le sort défend contre les attaques rangées ou les assauts au corps à corps, en déviant les flèches et les armes blanches. Ceux qui tentent d'attaquer l'Enchanteresse en mêlée tombent rapidement sous la morsure glaciale.

Effet : donne un bonus de défense et lance un trait de glace contre les attaquants.



Orbe de glace : vue terrifiante qui pétrifie de peur les ennemis, l'Orbe de glace est un spectacle insoutenable. L'Orbe est formé d'air condensé, propulsant des traits glacés à tous ceux qui se trouvent aux alentours et provoquant des dégâts apparemment aléatoires avant d'exploser dans une brillante déflagration de destruction glacée.

Effet : une orbe palpitante qui sature une zone de boules de glace.



Maîtrise de la glace (passive) : lorsqu'elle atteint ce degré de maîtrise sur ce puissant élément, une Enchanteresse contrôle parfaitement cette école de magie. Ses sorts de glace sont à présent d'une telle efficacité que les adversaires jusque là indifférents à leur utilisation se retrouvent démunis contre ses assauts inopinés.

Effet : déjoue la résistance à la glace de vos ennemis.

LES OBJETS

Au fil de votre épopée dans les terres de Sanctuary, vous découvrirez de nombreux objets qui peuvent vous aider à accomplir vos quêtes. Il vous suffit de sélectionner l'objet en cliquant dessus avec le curseur dans votre inventaire ou dans celui d'un marchand pour afficher ses caractéristiques. Lorsqu'un objet est sélectionné dans votre inventaire, dans celui d'un marchand ou dans votre équipement, une description des propriétés connues de l'objet s'affiche également.

Lorsque vous trouvez des objets au sol, maintenez la touche Alt enfoncée et vous verrez s'afficher leur nom au-dessus des objets qui se trouvent à proximité. Vous pouvez ramasser les objets en cliquant sur leur nom ou directement sur eux. Prenez garde cependant, car lorsque vous maintenez la touche Alt enfoncée, vous ne pouvez ni utiliser d'autres objets, ni combattre !

Les différents objets magiques que vous trouvez doivent être identifiés avant que vous puissiez vous en équiper. Pour des raisons de sécurité, il est indispensable de connaître leurs propriétés avant de les utiliser, en utilisant pour cela un parchemin d'identification.

OBJETS MAGIQUES (dont les noms sont affichés en bleu)

Alors que le Mal s'est étendu sur le monde afin de le corrompre, des mages et des forgerons fabriquèrent de nombreux objets magiques pour se protéger et protéger les autres. Des bijoux, des armures et des armes furent enchantés par magie afin d'aider ceux qui combattaient le Mal. Au fil de vos aventures, vous trouverez sans doute de nombreux objets magiques, dont les noms s'affichent en bleu lorsqu'ils sont sélectionnés.

OBJETS RARES (dont les noms sont affichés en jaune)

Certains des objets magiques irradient d'une énergie qui dépasse celle des simples objets enchantés. Bien qu'autrement plus rares, ces objets sont beaucoup plus puissants que les objets enchantés. Les objets rares sont reconnaissables à la couleur jaune de leur nom. Les objets rares ont toujours plus de deux propriétés magiques et sont des possessions d'une extrême valeur.

OBJETS UNIQUES (dont les noms sont affichés de couleur or)

Très exceptionnellement, un aventurier téméraire et tenace peut découvrir un objet légendaire et unique à tous points de vue.

OBJETS DEFINIS (dont les noms sont affichés en vert)

Les rumeurs abondent qui parlent d'objets uniques et particulièrement puissants qui appartenaient jadis aux grands champions et héros. On dit qu'une fois toutes les pièces de ces objets réunies, ils confèrent des pouvoirs magiques sans comparaison à leur utilisateur. Les pièces des objets définis se reconnaissent à la couleur de leur nom, le vert. Il vous faudra identifier les différents éléments des objets définis et les réunir tous pour révéler leurs pouvoirs.

OBJETS ORNES (dont les noms sont affichés en gris)

Les anciens forgerons maîtrisaient leur art à tel point qu'ils parvenaient à conférer des propriétés magiques aux armes et armures qu'ils forgeaient en les ornant de pierres précieuses. Les rares objets de ce type qui subsistent ont depuis longtemps été dépouillés de leurs pier-



res précieuses par des voleurs ignorants. Leur véritable pouvoir reste donc dormant dans l'attente que quelqu'un remplace de nouvelles pierres dans les emplacements désormais vides. La nature exacte de l'enchantement dépend du type et de la qualité de la pierre précieuse qui sera enchâssée dans l'objet, ainsi que du type de l'objet lui-même, il va de soi. Les objets en socket sont distingués par leur nom, qui s'affiche en gris lorsqu'ils sont sélectionnés. Lorsqu'ils sont dans votre sac, vous pouvez y enchâsser une pierre précieuse en cliquant sur elle, puis sur l'objet pour combiner les deux. Une fois la pierre et l'objet combinés, vous ne pourrez plus retirer la pierre précieuse.

OBJETS EMPILABLES

Certains objets peuvent être empilés les uns sur les autres dans le même emplacement de votre inventaire, par exemple des clés ou tout objet qui peut être lancé ou projeté : flèches, carreaux, couteaux de lancer, javelots, potions explosives ou de poison, etc. Lorsque vous sélectionnez une pile d'objets, en plus des caractéristiques, vous pouvez voir le nombre d'objets empilés (même s'il n'y en a qu'un seul). Le nombre d'objets empilés diminue lorsque vous en utilisez jusqu'à ce que vous épuisez votre stock.

Vous pouvez réunir des piles d'objets du même type, par exemple des carquois de flèches, en les plaçant l'une sur l'autre. Les deux piles sont réunies en une seule et forment une nouvelle pile. Si la pile ainsi constituée représente un nombre d'objets supérieur au total autorisé dans un unique emplacement, les objets en excédent sont placés dans un autre emplacement et forment une pile séparée. Vous ne pouvez séparer des objets qui ont été réunis en une pile. Remarquez que seuls des objets exactement identiques peuvent être regroupés ensemble. Lorsque vous utilisez des armes à distance, une icône en forme de flèches croisées s'affiche dans la fenêtre de jeu lorsque votre carquois commence à s'épuiser.

RÉSISTANCE

Les rigueurs des combats font subir d'importants dégâts à l'équipement d'un aventurier, pouvant à terme le rendre inutilisable. Les propriétés des objets susceptibles de s'user indiquent une caractéristique de résistance sous la forme de nombres. Le premier indique l'état actuel de l'objet et le second le niveau maximal de résistance de l'objet (lorsqu'il est neuf).

Lorsqu'un objet commence à donner des signes de faiblesse, une icône le représentant s'affiche dans l'angle supérieur droit de la fenêtre de jeu. L'icône apparaît en jaune lorsqu'il est en mauvais état et devient rouge lorsque l'objet est brisé. Il ne peut alors plus servir tant qu'il n'a pas été réparé. Un forgeron peut rendre à un objet sa résistance initiale. Les objets magiques peuvent coûter très cher à réparer, mais cela en vaut très souvent la peine. Dépensez votre or avec sagesse.

ARMES

Depuis l'avènement des Trois, le monde est devenu un endroit dangereux. Les légions des Enfers s'aventurent librement à la surface et il serait suicidaire de voyager sans protection. De nombreuses armes sont disponibles pour ceux qui souhaitent se protéger, certaines plus puissantes que d'autres. De nombreuses armes ne peuvent être utilisées que par ceux qui ont suffisamment de force et de compétence. La description d'une arme précise la force ou la dextérité qui sont requises pour s'en servir. Si votre personnage ne répond pas à ces critères, il ne peut s'équiper de l'arme. Si tel est le cas, l'arme est affichée sur un fond rouge dans votre inventaire. La description des armes comporte également de nombreuses autres informations importantes : le nombre de mains pour la tenir, les dégâts qu'elle inflige, sa résistance, sa catégorie, sa vitesse d'attaque et éventuellement le nombre d'armes empilées. Si une arme possède des pouvoirs magiques, ils sont également précisés dans sa description.

Dagues & Couteaux de lancer - Bien qu'on les considère généralement comme des armes d'appoint, certains estiment que leur vitesse suffit à compenser le peu de dégâts que ces armes infligent. De nombreux prêtres nécromanciens de Rathma se satisfont pleinement de la taille réduite des dagues, qu'ils utilisent également pour graver des runes. Aucun aventurier soucieux de sa survie ne niera pour sa part le sentiment de sécurité qu'il y a à toujours porter sur soi quelques couteaux de lancer bien équilibrés. Un barrage d'acier volant peut rapidement infliger des dégâts considérables, ce qui en fait des armes de jet inégalées.

Épées - Les épées constituent l'essentiel de l'arsenal du guerrier. On trouve des épées de toutes les formes et de toutes les tailles, représentatives des civilisations qui les ont forgées. Les épées à une main, à l'instar des épées courtes d'Occident ou des ciméterres des déserts d'Orient sont des armes fantastiques lorsqu'elles sont utilisées conjointement à un bouclier. En revanche, l'efficacité terrifiante des énormes épées à deux mains des régions du Nord est indéniable. Les barbares les plus puissants peuvent se servir d'une seule main de certaines épées qui en nécessitent normalement deux. Pour cela, équipez votre barbare de l'épée puis placez un bouclier ou une autre arme dans sa seconde main.

Haches - Bien que beaucoup les considèrent lentes et encombrantes, la puissance effrayante des grandes haches est sans pareille. On trouve des haches de toutes les tailles et de toutes les formes. Il peut s'agir de haches à une main, conçues pour frapper rapidement, comme de lourdes haches à deux lames capables de couper un corps en deux d'un seul coup. De nombreuses histoires narrent les aventures de barbares qui utiliseraient des haches de lancer à deux lames dans chaque main, expédiant efficacement ad patres leurs ennemis tant à distance qu'au corps à corps.

Gourdins, Masses et Sceptres - Ces armes contondantes sont particulièrement efficaces contre les morts-vivants qui refusent de se laisser emporter par le repos éternel. C'est pour cette raison que les chevaliers sacrés de Zakarum brandissent souvent de telles armes dans leur combat contre les morts qui vivent. Des rumeurs prétendent que l'Église de Zakarum aurait fabriqué des sceptres d'une puissance incroyable qui seraient portés par ceux qui suivent pieusement la voie de la Lumière et de la Vertu.

Baguettes - Bien que l'on sous-estime souvent leur utilité en combat, des baguettes magiques tenues par des mains expertes peuvent infliger des dégâts similaires aux gourdins et aux masses. Dans la plupart des cas, les baguettes sont utilisées pour les enchantements dont elles font bénéficier leur porteur plutôt que pour combattre. Il n'est pas rare d'observer des nécromanciens équipés de baguettes ornées de runes. La rumeur veut que les grands prêtres des morts utilisent de puissantes runes magiques pour emmagasiner de l'énergie magique dans des baguettes.

Bâtons - Bien qu'il ne s'agisse pas de l'arme attitrée des guerriers, les bâtons sont des armes efficaces en corps à corps. Les adeptes des arts magiques ont depuis longtemps appris à se servir des bâtons pour canaliser l'énergie magique. Dans les faits, les bâtons sont une sorte de signe distinctif des ensorceleuses, qui sont expertes dans l'art d'user de la magie des éléments.

Arcs & Arbalètes - Les arcs et les arbalètes sont d'excellentes armes, notamment pour ceux qui ne souhaitent pas se risquer au combat en corps à corps. Les archers les plus talentueux peuvent souvent abattre leurs ennemis sans même s'exposer au danger. Les Amazones sont probablement les archers les plus talentueux que l'on puisse trouver. Des histoires circulent parlant d'Amazones, qui, à force d'entraînement et de talent, peuvent tirer des projectiles empoisonnés, ou même de feu ou de glace.

Les arcs requièrent de la dextérité pour jauger rapidement de la situation et viser avec précision et rapidité. Les arbalètes, à la cadence de tir moins élevée, ne requièrent pour autant pas moins de dextérité. Leur carreaux; plus véloce que des flèches, infligent également plus de dégâts.

Flèches & Carreaux - Ceux qui utilisent un arc ou une arbalète doivent toujours garder à l'esprit que leur munitions ne sont pas illimitées, et qu'il est toujours préférable d'avoir de la réserve en combat. Les carquois de flèche utilisés pour les

arcs peuvent contenir jusqu'à 250 flèches. Les carreaux d'arbalète étant plus petits, un carquois peut contenir jusqu'à 150 carreaux. Les flèches comme les carreaux peuvent être empilés, des carquois de type identique peuvent donc être réunis.

Haches d'armes - Plus grandes, plus lourdes et plus encombrantes que les haches, les haches d'armes infligent des dégâts impressionnants à chaque coup. Les haches d'armes ne peuvent être tenues qu'avec les deux mains et requièrent de leur utilisateur une force peu commune.

Lances & Javelots - Les lances, les tridents et toutes les autres armes d'estoc longues et qui se tiennent à deux mains ont été conçues pour frapper l'ennemi en le tenant hors de portée. Les javelots, qui sont des lances de taille moindre, sont conçues à l'origine pour être des armes de jet. Pour lancer un javelot, votre personnage doit le tenir dans l'une de ses mains. Configurez ensuite l'un des boutons d'action de votre personnage pour le lancer. Les javelots infligent des dégâts considérables lorsqu'ils sont lancés, mais ce sont également d'excellentes armes de combat rapproché si l'ennemi fait l'erreur de venir trop près. Les amazones, originaires de l'archipel des Mers Jumelles, sont réputées pour leur compétence dans l'art d'utiliser javelots et lances.

Potions - Déjà à l'époque de la Guerre du Pêché, les mages alchimistes avaient étudié les propriétés des éléments et les combinaient de diverses façons. Au fil du temps, les mages développèrent des liquides d'une grande toxicité ou encore très explosifs. Plusieurs de ses substances se sont révélées des armes très efficaces lorsqu'elles étaient contenues dans des flacons de verre jetés au milieu d'un groupe d'ennemis. Certaines de ces grenades explosent en traits de feu en frappant le sol. D'autres libèrent des fumées toxiques qui empoisonnent et affaiblissent tous ceux qui les respirent. Pour vous préparer à lancer une potion, équipez-vous en comme d'une arme. L'icône d'action de gauche est remplacée par une icône de lancer. Cliquez sur la cible pour lancer une potion sur elle. Lorsque vous utilisez des potions, une icône en forme de potion s'affichera dans la fenêtre de jeu lorsque vous commencerez à épuiser votre stock. Lorsque vous êtes à cours de potions, votre personnage s'équipera automatiquement de l'objet que vous teniez précédemment en main. Les potions du même type peuvent être empilées ensemble, dans la limite de 10 potions par emplacement de votre inventaire.

ARMURES

Tout guerrier qui a un jour vu la mort en face au cours d'un combat sait qu'une simple pièce de cuir peut faire la différence entre vivre et mourir. Porter une armure diminue la chance qu'a votre adversaire de porter un coup à votre personnage. La description d'une armure indique la force nécessaire pour s'en équiper. Si votre personnage ne répond pas au critère minimum, il ne peut pas l'utiliser. Lorsqu'une armure ne peut pas être portée par votre personnage, son icône est affichée sur un fond rouge dans votre inventaire. La description d'une armure indique également d'autres caractéristiques importantes, notamment la classe d'armure, le pourcentage de chances qu'elle procure de bloquer une attaque (le cas échéant), son état actuel et sa résistance maximale ainsi que ses éventuelles propriétés magiques.

Les armures peuvent également influencer sur votre capacité à courir. Les armures les plus lourdes, par exemple, vous fatigueront plus rapidement. Vous pouvez contrer quelque peu cet effet en augmentant la vitalité de votre personnage.

Armure légère - Dans la plupart des cas, les armures légères ne sont pas faites en métal. Qu'il s'agisse de simples vêtements matelassés ou d'armures de cuir renforcées, ce type d'armure est généralement un bon compromis entre protection et liberté de mouvement. Ces armures sont bien moins lourdes que les autres et sont

généralement portées par les personnages les moins forts.

Dans l'ordre croissant de protection offerte, les types d'armures légères sont les suivants : matelassée, cuir, cuir bouilli et cuir clouté.

Armure moyenne - Les armures faites principalement de métal, mais pas de longues plaques contiguës sont considérées moyennes. Ces armures sont généralement fabriquées de petites pièces ou morceaux de métal liés entre eux, ce qui confère une bonne protection contre les armes tranchantes. Les armures moyennes sont considérablement plus lourdes que les armures légères et requièrent en conséquence plus de force pour être portées.

Dans l'ordre croissant de protection offerte, les types d'armures moyennes que vous êtes susceptible de trouver lors de vos aventures sont les suivants : cotte de mailles, en écaille, tunique de mailles, brigandine.

Armure lourde - Les armures lourdes sont constituées de plaques de métal forgé disposées sur un gilet de mailles lui-même porté par-dessus une veste matelassée. Bien que ce type d'armure assure une protection sans équivalent, la porter peut épuiser rapidement le plus solide des guerriers. Différents éléments d'armure lourde protègent diverses parties du corps. Ainsi, un plastron, bien que très résistant et presque impénétrable, ne protège que le torse, laissant la nuque, les bras et les jambes sans défense. Les armures complète, pour leur part, couvrent l'intégralité du corps et offrent une protection sans pareille.

Dans l'ordre croissant de protection offerte, les types d'armures lourdes sont les suivants : cuirasse, plastron léger, demi-armure, armure de tournoi, armure gothique et armure complète.

Des rumeurs persistantes insinuent qu'il pourrait exister des armures plus imposantes encore, mais de nombreux forgerons affirment que rien ne peut surpasser une armure complète.

Casques - Les experts considèrent que la tête est la partie la plus importante du corps. Sans protection appropriée, il ne serait pas surprenant que cette extrémité indispensable soit séparée du corps qu'elle dirige. Les casques sont conçus pour éviter qu'un tel événement se produise trop aisément. Les choix sont variés, allant des simples capuchons à des couronnes royales, qui tous vous protégeront des dures réalités des combats.

Boucliers - Les boucliers excellent à une chose : améliorer la protection d'un combattant. Selon certaines rumeurs, les paladins de Zakarum sauraient également s'en servir comme des armes. Porter un bouclier améliore considérablement la capacité défensive d'un personnage. De plus, certains boucliers permettent de bloquer les attaques ennemies. Seuls les barbares peuvent utiliser conjointement un bouclier et une arme à deux mains.

Bottes - Les chaussures n'offrent de protection qu'à la plante des pieds. Lorsqu'un personnage porte des bottes de cuir, la protection complémentaire qu'elles apportent à vos pieds et au bas des jambes améliore votre capacité défensive. Porter des bottes faites dans un matériau plus solide améliore encore votre protection. Certaines bottes parmi les plus lourdes requièrent une force importante pour pouvoir être portées.

Gants - Tout comme les bottes, les gants améliore votre protection, mais au niveau des mains. Les gants améliorent votre capacité défensive.

Ceintures - Les ceintures jouent un rôle important dans la survie de votre personnage. Les ceintures sont conçues pour vous permettre d'accéder facilement et rapidement aux objets que vous pouvez y placer, par exemple des potions ou des par-



chemins d'identification ou de porte de ville. Plus la ceinture est grande, plus vous pouvez y accrocher d'objets. Porter un ceinturon ou une ceinture plus grande vous permet d'accrocher plus d'objets que la ceinture originale à 4 emplacements en ajoutant une, deux ou trois rangées d'emplacements supplémentaires.

OR

L'or sert depuis longtemps comme monnaie d'échange dans le monde de Sanctuary. Ce métal précieux est fondu en petites pièces marquées du sceau du royaume qui les a frappées. Quelle que soit la taille des pièces et leur forme, leur valeur reste similaire dans tous les royaumes.

Pour accéder à l'or dont vous disposez, affichez l'écran d'inventaire. En bas de l'écran, vous pouvez voir le bouton Or, à côté duquel vous pouvez voir la somme d'or que vous portez sur vous. Cliquez sur ce bouton pour choisir un montant à prendre en main, soit pour le poser à terre, soit pour le donner à quelqu'un. Le niveau d'un personnage détermine la somme d'or maximale qu'il peut porter sur lui.

OBJETS PRÉCIEUX

Avant que les pièces d'or soit reconnues comme la monnaie universelle, les notables et les bourgeois se faisaient créer des bijoux en métaux précieux et joyaux afin de faire étalage de leur richesse. Les magiciens royaux s'aperçurent par la suite que ces objets précieux pouvaient être enchantés. Ces enchantements sont très délicats et ont tendance à s'annuler si trop d'objets précieux sont portés les uns à côté des autres. Dans les faits, seuls trois objets précieux enchantés peuvent être portés simultanément. Pour être précis, vous pouvez porter deux anneaux, un à chaque main, et une amulette autour du cou. Les anneaux et les amulettes ne peuvent pas s'altérer ou s'user, à la différence des armes et armures, et ne doivent donc jamais être réparés

GEMMES

Les gemmes disposent naturellement de propriétés magiques. Lorsqu'elles sont insérées dans un objet en socket, ces gemmes leur transmettent ces propriétés. Les gemmes les plus précieuses sont celles qui ont les caractéristiques magiques les plus puissantes. Il existe cinq types de gemmes : taillée, fissurée, normale, sans défaut et pure. Toucher un sanctuaire de gemme produit une gemme ou améliore une gemme de votre inventaire (choisie aléatoirement). Les crânes de certaines créatures démoniaques, marquées de symboles runiques, auraient des propriétés similaires aux gemmes.

POTIONS

Au fil de vos aventures, vous trouverez de nombreux élixirs magiques. La plus fréquente des potions est la potion de santé. De couleur rouge, elle est capable de souder les os brisés, de réparer les chairs calcinées ou tuméfiées. Les potions de Mana sont des concentrés liquides d'énergie magique, qui vous permettent de régénérer le Mana dépensé pour utiliser vos aptitudes. Les potions de santé et de Mana peuvent être de cinq niveaux de puissance. Les potions de régénération vous permettent de récupérer points de vie et points de Mana. Un autre élixir assez commun a pour effet de vous permettre de récupérer votre endurance. Ces petites potions blanches vous rendent instantanément la capacité de courir lorsque vous êtes fatigué. Il existe également des antidotes pour contrer les affections qui menacent tout aventurier, ainsi que des potions de dégel pour combattre le froid ou les sorts liés à l'élément de la glace. Ne confondez pas les potions aux effets bénéfiques avec les potions de poison ou les potions explosives. Les potions qui se jettent sur les ennemis ne doivent en aucun cas être bues. Les

alchimistes signalent généralement sur les flacons qu'elles sont dangereuses, afin d'éviter les accidents. Pour plus de renseignements sur ces dernières potions, référez-vous au chapitre concernant les armes.

Placez le curseur sur une potion pour afficher ses propriétés et sa puissance. Pour boire une potion, cliquez dessus avec le bouton droit de la souris dans votre inventaire ou à votre ceinture. Vous pouvez également utiliser l'un des quatre raccourcis-clavier de votre ceinture (1 à 4) pour boire les potions qui sont accrochées à votre ceinture. Référez-vous au chapitre traitant de la ceinture pour plus de renseignements.

PARCHEMINS

Il n'y a que deux types de parchemin : les parchemins de porte de ville et les parchemins d'identification. Les deux types de parchemin peuvent s'avérer fort utiles lors de vos aventures. Si vous ne pouvez pas en trouver suffisamment, vous pouvez en acheter à un marchand.

Un parchemin de porte de ville fait apparaître à proximité de votre personnage un portail ovale qui vous permet de rejoindre instantanément un camp, un village ou une ville. Ce portail reste actif jusqu'à ce que votre personnage l'emprunte depuis le village et retourne à l'endroit d'où il a lancé le sort. Remarquez que créer un nouveau portail a pour effet de fermer tout portail préalablement créé par votre personnage.

Les parchemins d'identification sont utilisés pour reconnaître les objets magiques qui vous sont inconnus, afin de vous permettre de savoir si vous devez vous en équiper ou les vendre. Cliquez sur un parchemin d'identification avec le bouton droit de la souris pour l'utiliser. Le curseur se transforme alors en point d'interrogation. Placez le curseur sur l'objet à identifier et cliquez. Les propriétés magiques de l'objet vous sont alors révélées.

LIVRES

Les livres sont conçus pour ranger plusieurs parchemins identiques. Chaque livre peut ainsi accueillir jusqu'à 20 parchemins du même type. Les marchands qui vendent des parchemins ont généralement également des livres à vendre. Cliquez avec le bouton droit de la souris sur un livre pour utiliser un des parchemins qui s'y trouve. Lorsqu'un livre est vide, il reste dans votre inventaire en attendant que vous y replaciez des parchemins, que vous le vendiez, le déposiez ou l'échangiez. Pour ajouter un parchemin dans un livre qui se trouve dans votre inventaire, sélectionnez le parchemin et cliquez sur le livre. Si vous avez deux livres contenant des parchemins identiques, vous pouvez les regrouper en les plaçant l'un sur l'autre.

SANCTUAIRES ET PUITS

Les nombreux royaumes de Sanctuary sont riches de merveilles. Certaines de ces merveilles les plus mystérieuses sont les sanctuaires et les puits éparpillés de par le monde. Leurs effets sont toujours bénéfiques, mais vous devriez toujours essayer de choisir le meilleur moment de les utiliser. Sélectionnez un sanctuaire pour afficher son nom. Cliquez sur un sanctuaire ou sur un puits pour invoquer sa magie. Les effets des sanctuaires disparaissent au fil du temps. Votre personnage ne peut bénéficier des effets que d'un seul sanctuaire à la fois, le dernier effet prodigué remplaçant le précédent. La plupart des puits et certains sanctuaires se rechargent peu à peu et peuvent ainsi de nouveau être utilisés.

LA FIN D'UNE LONGUE ROUTE

*“Quel est le feu qui consume mon cœur et me contraint à affronter
Les périls qui bornent mon tragique voyage ?*

*J'ai suivi les voies menant à l'Enfer, j'ai tout défié sauf les Parques.
J'ai combattu et saigné et persévéré dans le but seul d'atteindre ce portail.
Et à présent m'appelle le labeur qui m'incombe, ce forfait à accomplir ;
Je ferai face aux Trois jusqu'à la victoire finale.*

*Quelle épouvante ou quelle blessure pourraient étouffer ce dernier cri de défi,
Alors que je me tiens face à l'Ombre sous le ciel embrasé ?”*

– C. Vincent Metzen

-EX LIBRIS HORADRI M -

LA CHASSE DES TROIS

*“Ces passages contiennent les comptes-rendus de première main
de la chasse des Trois Seigneurs Démon*

*Mephisto Seigneur de la Haine, Baal Seigneur de la Destruction
et Diablo Seigneur de la Terreur.*

Soyez prudents :

*Bien que ces lignes aient été écrites il y a des centaines d'années et trouvées
à des endroits très éloignés les uns des autres, elles contiennent des allusions a
ux sombres royaumes du dessous des Seigneurs Démon. Ces passages ne sont pas
destinés aux non initiés...”*

GARDIENS DE LA HAÏNE

Une lettre à l'attention de l'archevêque Lazarus écrite par Kalim, le Que-Hegan
patriarche suprême de l'église de Zakarum

Loyal Lazarus,

Je vous écris pour vous faire part de mes soucis croissants au sujet de votre récente irritabilité et de celle de votre archevêque. Depuis quelques mois, j'ai été le témoin d'un certain assombrissement de vos esprits que j'ai du mal à comprendre. Vous et votre frère êtes les Premiers parmi les Choisis de la Lumière. Si nos serviteurs et nos suivants suspectaient une dissension entre nous, alors, je le crains, nous perdriions le contrôle que nous avions sur cette terre ancienne et troublée.

Notre lignée a été chargée, il y a bien longtemps, de protéger Kurast et ses gens. Et ainsi que vous le savez, il est de notre devoir de répandre la gloire de la Lumière à tout le monde connu, que celle-ci soit bienvenue ou non. Mais plus important, les Horadrim font confiance à notre Église pour entretenir les protections qui maintiennent notre sombre invité enchaîné sous la Cité du Temple. Depuis, il est de votre seule responsabilité de garder la pierre d'âme de Mephisto, je me demande si votre tâche effrayante n'a pas affecté votre noble esprit.

Quelle que soit la cause de votre récente rébellion contre ma volonté, je désire vous voir au conseil immédiatement ainsi que votre archevêque. Si vous n'avez pas la grandeur d'âme de remplir votre mission tel un vrai Serviteur de la Lumière, alors je trouverai quelqu'un pour vous remplacer. L'enchaînement du Seigneur de la Haine passe avant la sécurité et le futur de l'Église de Zakarum. Je ne veux pas voir l'Église menacée par la mesquinerie et la jalousie de ses servants. Je vous attends.

Sankekur,
Que-Hegan

Lut Gholein : L'Asservissement Destruction

Extrait du journal du Mage Vizjerei, Nor Tiraj ;
Acolyte du Horadrim

Le cinquante-huitième jour de notre campagne, nous avons rattrapé Baal près de l'ancien port de Lut Gholein. Pendant plusieurs mois nous avions traqué le grand seigneur de la destruction depuis les terres de Kejhistan. Notre chef, Tal Rasha, pensait que Baal se dirigeait vers le nord en direction des steppes hivernales de Scosglen mais, pour des raisons inconnues, le démon choisit de changer de route et se réfugia dans la cité balayée par les vents des sables.

Voulant éviter une confrontation où des innocents auraient pu périr, Tal Rasha nous ordonna de retenir nos attaques tant que le démon se trouverait dans la cité. Nous attendîmes trois jours avant que cette créature déloyale n'émerge de Lut Gholein. Se dirigeant vers le nord comme Tal Rasha l'avait prédit, Baal repartit. Avant qu'il n'ait fait plus de quelques lieues dans le désert, nous fûmes sur lui. Utilisant les sorts les plus puissants que nous pouvions invoquer, nous bombardâmes le Seigneur de la Destruction et nous le forçâmes à mettre le genou à terre devant nous.

Le démon enragé libéra la pleine puissance de ses pouvoirs. La terre elle-même explosa sous nos pieds, engloutissant un grand nombre de nos frères. Le feu jaillit de la crevasse et en brûla de nombreux autres. La destruction se présenta autour de nous sous toutes ses formes mais nous avions voyagé trop loin pour échouer ici. Affaibli par ses efforts, Baal libéra une dernière attaque contre Tal Rasha qui ne fut que légèrement blessé. Malheureusement, la pierre d'âme sacrée qui lui avait été donnée par l'archange Tyrael fut brisée. Pressés par la panique, nous poussâmes notre attaque et réussîmes à soumettre temporairement le démon enragé.

Sachant que les morceaux de la pierre d'âme brisée ne seraient pas suffisants pour contenir la puissante essence de Baal, Tal Rasha trouva rapidement un plan téméraire pour emprisonner le démon à jamais. Avec des yeux fiévreux, il marcha froidement vers la forme agonisante de Baal et lui coupa la gorge. Comme l'esprit de Baal fuyait celui-ci, Tal Rasha prit le plus gros éclat de la pierre d'âme et le plaça dans la blessure ouverte. Comme pour Méphisto, l'esprit de Baal fut aspiré dans l'éclat doré et y fut emprisonné. L'éclat rayonnait et grondait mais sut retenir son terrifiant contenu. Bien que nous fûmes peu confiants en son jugement, Tal Rasha semblait sûr de la capacité de l'éclat à retenir Baal jusqu'à ce que notre tâche s'achève.

A ce moment apparut l'archange Tyrael et il regarda un long moment Tal Rasha de ses yeux pénétrants. Le visage scintillant de l'archange était divin, au-delà de toute compréhension et je me souviens distinctement l'avoir entendu dire à Tal Rasha : 'Ton sacrifice restera longtemps dans les mémoires, noble mage'. Prenant l'éclat dans sa main, Tyrael nous guida dans une série de caves secrètes enfouies profondément sous les sables brûlants du désert. Là, nous trouvâmes sept tombeaux anciens édifiés par un peuple depuis longtemps oublié. Notre procession sinistre stoppa devant le dernier et Tyrael nous demanda de construire une pierre de lien au milieu de la chambre funéraire. A ce moment je réalisai ce que lui et Tal Rasha avaient eu à l'esprit....

Nous gravâmes de puissantes runes d'enfermement sur la pierre et utilisâmes notre magie pour créer des chaînes indestructibles reliées aux murs. Une fois que les préparatifs furent achevés, Tal Rasha nous ordonna de l'enchaîner et de le lier à la pierre. Nous fûmes horrifiés lorsque nous vîmes Tyrael brandissant l'éclat doré. Avant que nous puissions réagir, il planta l'éclat dans la poitrine nue de Tal Rasha. Un feu doré jaillit des yeux de Tal Rasha lorsque le Seigneur de la Destruction envahit son corps agonisant. Pétrifié par tant d'horreur, nous réalisâmes ce qui se passait devant nous. Tal Rasha avait fait le sacrifice ultime : il resterait enchaîné à jamais, condamné à lutter avec l'esprit vicieux de Baal jusqu'à la fin des temps.

Tristement, nous fîmes le chemin de retour vers la lumière du soleil et vîmes Tyrael condamner les portes géantes de la tombe à jamais. Le dernier son qui s'en échappa fut un hurlement tourmenté qui ne venait pas de ce monde. Je prie afin que le sacrifice de Tal Rasha ne soit pas vain. Je prie afin que le démon enterré sous les sables du désert reste enchaîné jusqu'à ce que les hommes aient oublié qu'il existait même des démons.



L'Evei l Vagabond

Un extrait du manuscrit de Deckard Cain : Dernier des Horadrim

Malheureusement, j'étais le seul homme dans Tristram à connaître la pierre d'âme enfouie sous le vieux monastère. En tant que dernier descendant des Horadrim, moi seul connaissais la vérité sur la pierre sanglante qui y était enfermée. Peut être que si j'avais dit toute la vérité, notre petite communauté tranquille aurait été épargnée. Peut être cette affreuse chaîne d'événements ne se serait-elle jamais déroulée.

En vérité, je suspecte que l'archevêque Lazarus fut la première victime du pouvoir brûlant de la pierre d'âme. Il a été envoyé de Kurast en tant qu'ambassadeur de l'Eglise de Zakarum. Enveloppé de lumière comme il l'était, nul ne suspecta les trahisons dont il était capable. Apparemment, c'est lui qui découvrit la pierre sanglante à l'intérieur du labyrinthe sous le monastère ... et qui la brisa.

Que ce soit la folie ou quelque terrible plan qui l'ait poussé, Lazarus a libéré sur nous une horreur innommable. Diablo, le Seigneur de la terreur, qui était emprisonné à l'intérieur de la pierre d'âme par mes ancêtres, est une fois de plus libre sur cette terre. D'une manière ou d'une autre, Diablo a utilisé ses pouvoirs infernaux afin de transformer ce labyrinthe humide en un portail conduisant directement dans la gueule des enfers. Ces servants sans remords ont pris possession du labyrinthe et attendent qu'un inconscient explore ses sombres recoins. Notre propre suzerain, le noble roi Leoric, est tombé sous l'influence de Diablo et a été entraîné dans les profondeurs de la folie et de la peur. Alors que notre suzerain devenu fou maintenait le pays d'une poigne de fer, son seul fils, le prince Albrecht, a été enlevé par Lazarus et s'est évanoui dans le monastère en ruine. Nous en fûmes témoins : des choses sombres sont apparues des profondeurs de la terre et sont venues dans notre village, terrorisant ceux qui étaient restés. Ce sont des jours obscurs pour tous....

Le jour, nous travaillions la terre comme nous l'avions toujours fait, essayant en vain d'ignorer le sentiment de terreur qui émanait des ruines du monastère. La nuit, nous nous réfugiions avec nos familles et priions afin que le jour apparaisse. Après ce qui sembla une éternité, la délivrance arriva enfin.

Un flot régulier de héros et d'aventuriers du monde connu vient enquêter sur les rumeurs entendues, rumeurs faisant mention de la montée du Mal à Tristram. Certains venaient chercher fortune et gloire, d'autres voulaient se mesurer aux bêtes mystérieuses qui dormaient au fond de la terre. Des sorciers de l'ancien Clan Vizjerei vinrent étudier le mal qui s'était réveillé ici. Bien que ces aventuriers saignaient le village à blanc, tous nos espoirs de salut reposaient sur leurs épaules.

Il y avait un guerrier parmi eux ; un homme calme qui sortait du lot. Aucun d'entre nous ne sut jamais son nom ou n'échangea plus de quelques mots avec lui. Il irradiait de lui un tel calme que cela faisait perdre leur sang-froid même aux autres soit-disants héros. C'est cet homme mystérieux qui tailla son chemin jusque dans les recoins les plus reculés du labyrinthe. C'est lui qui défit finalement le Seigneur de la Terreur en combat singulier.

Lorsque je ferme mes yeux, je peux entendre le hurlement que poussa Diablo en mourant résonner dans mes oreilles. Il gronda des profondeurs de la terre et pulvérisa les fenêtres du monastère décrépi. Cela n'est peut être que le fruit de mon imagination, mais je me souviens distinctement du son d'un enfant criant au milieu du rugissement torturé. Les échos de ces pleurs torturent les quelques heures de sommeil que j'arrive à prendre.

Je me souviens encore de la vue du guerrier lorsqu'il franchit le seuil du monastère et avança dans la lumière du soleil. Il semblait avoir traversé l'Enfer. Qui peut le dire ?

Peut-être l'avait-il fait. Il était couvert de son propre sang et de celui de ses ennemis. Encore plus étrange, mes yeux furent attirés par une blessure qu'il avait sur son front. Il semblait s'être frappé lui-même au dessus des yeux et pourtant la blessure paraissait déjà guérie. Je n'ai jamais eu ne serait-ce qu'une chance de l'interroger à ce sujet.

Contentons-nous de dire que nous croyons notre village sauvé et notre héros sans nom eu droit à toutes les récompenses possibles et imaginables. En dépit des louanges et des accolades reçues, il s'enfonça de plus en plus profondément dans une méditation sans fin. Je ne peux qu'imaginer les horreurs qu'il a vues au plus profond des terres sombres. Je ne peux que spéculer sur l'effet qu'elles eurent sur son esprit et son cœur.

Il resta un moment parmi nous. Il n'avait pas de famille et nulle part où aller alors il semblait logique qu'il soit bien accueilli à Tristram. Bien que cordial avec ceux qui l'approchaient, il était réservé et sortait rarement de la maison que nous lui avions donnée. Ogden suggéra que nous fassions une fête afin que les boissons fortes et la bonne compagnie le sortent de sa sombre humeur. Nous nous trompions. A un moment durant la fête, il s'éclipsa et nous laissa seuls. Plus tard dans la soirée, je lui rendis visite. Rien n'aurait pu me préparer à ce que je vis.

L'homme sans nom était assis seul à l'entrée, murmurant pour lui-même dans différents langages dont certains n'ont plus été utilisés depuis des siècles. Il avait revêtu une longue cape de voyage sombre et son capuchon voilait presque son visage. Lorsqu'il se tourna vers moi, la lueur du feu se refléta sur ses traits, révélant le visage torturé d'un homme qui n'est plus lui-même. Ses yeux étincelaient d'une lueur sanglante et une lumière rouge mystérieuse provenait des profondeurs du capuchon. La blessure de son front s'était rouverte... Et je crois que je vis... Non, ce n'était qu'un effet de la lumière qui joue des tours à l'imagination d'un vieil homme.

Je lui demandai s'il allait bien, il continua de murmurer. J'étais impressionné par la scène et me préparai à aller chercher de l'aide lorsque soudain il sembla sortir de sa torpeur et parla d'une voix glacée qui remplit mon cœur d'une peur paralysante : "Le temps est venu de quitter cet endroit. Mes frères m'attendent dans l'est. Leurs chaînes ne doivent pas les lier plus longtemps." Je n'avais aucune idée de ce qu'il disait. Nous avons tous eu l'impression qu'il n'avait aucune famille. Alors, voyant qu'il avait repris ses esprits, je me décidai à prendre congé et le laisser se reposer. En fait à ce moment, il me terrifiait et je souhaitais échapper à son regard brûlant. Ce fut la dernière fois que je le vis.

Notre héros sans nom quitta Tristram tôt le matin suivant. Il pris discrètement la passe de l'est avec juste des provisions et sa robuste épée. Je ne peux que m'interroger sur ce qu'il est parti chercher. Peu après son départ, nos pires cauchemars devinrent réalité. Les serveurs des Enfers revinrent à Tristram.

Alors que j'écris ceci, je suis le dernier survivant. J'ai pu échapper aux bêtes répugnantes pendant de nombreuses nuits, mais je sais que mon temps se termine. Pourquoi sont-elles revenues et pourquoi ont-elles tué autant de personnes innocentes, je ne sais. Tout ce dont je suis certain est que leur retour est lié au départ de l'inconnu... J'ai écrit ceci dans l'espoir que quelqu'un trouvera ces lignes et en comprendra le contenu. Je m'attends à mourir bientôt mais peut-être ces écrits pourront-ils éviter que cette tragédie n'arrive à d'autres villages, d'autres pays. Je resterai ici jusqu'à ce que les secours arrivent ou que les créatures me trouvent. Que le ciel me vienne en aide ! Après tout ce qui est arrivé, je ne peux me résoudre à abandonner cet endroit lugubre.

Cherchez le Vagabond. Trouvez ce qu'il recherche. Je crains que Tristram ne soit que le premier de nombreux villages à être consumé par le mal qu'il cherche à combattre.



Frozen Sea

Barbarian Tribes

Mt. Airera

Emsteig

Gulf of Westmarch

Westmarch

Sisters of the
Sightless Eye

Khanduras

Tristram

Rogue Pass

Aranech

Lut Cholein

Seas

Kehjistan

Scosglen

River Argenta

Kurast

Ureh

Viz-jun

Ruins of
Inarus' Cathedral

Ruins of
Mephiso's Temple

Twin

Amazon Islands

Skovos

Lycander

Sea of Light



The Great Ocean

SANCTUARY

LE MONDE DE SANCTUARY

L'arrivée des Trois a marqué le début d'un temps maudit dans l'histoire de Sanctuary comme il n'y en avait jamais eu. Le cataclysme qui a suivi leur arrivée a entraîné d'immenses changements pour le monde lorsque les Trois ont lâché leurs serviteurs démoniaques sur le monde. Ces suivants furent la cause de grandes destructions dans les terres de Sanctuary. Ce qui n'avait pas été consumé par l'arrivée des forces maléfiques fut corrompu par les effets des forces du chaos. Beaucoup des créatures habitant le monde devinrent des caricatures viles et dépravées de leur nature originelle. Ce monde qui permettait le développement sans entrave de l'humanité devint un endroit où seul le plus fort pouvait survivre. Les régions les plus influencées par l'arrivée des Trois dans les royaumes humains furent les Royaumes Occidentaux, les régions désertiques d'Aranoch et les jungles de Kejhistan.

Les forces maléfiques et anormales influencent la plupart des bêtes à des degrés divers. Peut-être toutes les bêtes, même. Beaucoup ont vu des créatures vivre en dehors de leur milieu naturel, servant la colère des Enfers. Ces signes se font plus nombreux au fur et à mesure que l'on s'approche des repaires de la noblesse démoniaque. Les plus grands démons rassemblent ces créatures près d'eux afin de se protéger. Ces monstres impressionnants possèdent de puissantes facultés et apparaissent occasionnellement dans les endroits les plus inattendus. Que les aventuriers prennent garde !

LES ROYAUMES OCCIDENTAUX

Entre les territoires barbares au nord et les vastes déserts de l'est, se situent les territoires verdoyants et montagneux des Royaumes Occidentaux. Les Royaumes de l'Ouest comprennent trois régions : Entsteig, Khanduras et Westmarch. Ces royaumes internes ont développé leurs propres protocoles et étiquettes, amenant beaucoup à considérer les Royaumes Occidentaux comme les plus civilisés de par le monde. Une telle opinion est étonnante lorsque l'on sait la date récente de la création du royaume. Longtemps une destination de marchands et de voyageurs paisibles, les Royaumes Occidentaux désormais en guerre sont devenus un objectif courant pour les mercenaires et d'autres visiteurs plus sordides.

Les royaumes occidentaux sont réputés pour leurs régions boisées, résultat des sols riches, des pluies abondantes et du climat doux. Ces forêts composées de nombreuses essences végétales sont inégalées dans Sanctuary. Ces bois abondants sont exploités pour la construction et à des fins agricoles et guerrières. Les Sœurs de l'Œil Aveugle, qui habitent les provinces du Entsteig, sont réputées pour leurs arcs qu'elles fabriquent à partir des arbres de ces bois.

Mais comme les ténèbres tombent sur tout Sanctuary, les Royaumes de l'Ouest changent également. Les créatures autrefois familières qui habitaient ces forêts sont devenues des déformations agressives et hideuses de leurs formes naturelles. Les bûcherons ont vu plusieurs de ces créatures et l'ont fait savoir afin que les voyageurs et les héros puissent mieux se préparer s'ils les rencontrent.

Faucons de sang



Eclats de nids qui ont infecté les contrées sauvages, ces monstres ailés assaillent les passants par des attaques en piqué. Ils battent rapidement en retraite après une attaque et une nuée peut être dure à éliminer si l'on ne s'en prend pas rapidement au nid. Des corbeaux fétides et des vautours noirs ont été vus dans les régions du Entsteig.



Démons piqueurs

Ces créatures sont dotées de piquants sur leur dos. Toutes les espèces de démons piqueurs sont capables de projeter leurs piquants à distance, et les espèces les plus développées sont capables de tirs plus rapides, en salves. Deux sous-espèces au moins, le Rat Piqueur et la Bête d'épines, sont connues pour attaquer sans avoir été provoquées. Les caravanes traversant par la passe des voleurs ont subi plusieurs attaques de ces monstres agressifs.

Wendigo

Grandes et agiles, ces créatures se trouvent le plus souvent dans les contrées sauvages, mais on dit qu'elles habiteraient également les grottes et les donjons des Royaumes de L'Ouest. Il est triste de savoir que les Colossards, Butors et autres Yétis précédemment connus pour coexister pacifiquement avec l'homme, bien qu'évitant son contact, ont muté sous l'influence du Chaos et sont maintenant prompts à s'énervier et à attaquer. Ils utilisent les frappes dévastatrices de leurs griffes. Une fois provoqués, ils ne cessent le combat qu'une fois leur adversaire terrassé ou s'ils succombent à ses attaques. Peu peuvent se vanter d'avoir survécu à l'attaque d'un Wendigo enragé, mais ceux-ci racontent que rien n'est plus terrifiant que le bruit d'une de ces créatures se préparant à charger.



Perdus

Ces lutins diaboliques sont très communs dans les bois et forêts des Royaumes de L'Ouest. Petits et vicieux, ils inquiètent de nombreuses personnes. On craint que ces créatures se regroupent en larges bandes et soient capables de submerger certaines des plus petites cités de la région. Heureusement, la couardise semble être l'une des caractéristiques principales de cette espèce : ils s'enfuient souvent en voyant l'un des leurs tomber au combat. Bien que les Perdus semblent vouloir se regrouper, jusqu'ici, seuls de petits campements inorganisés ont été trouvés. Bien qu'il y ait des rumeurs concernant des Prêtres Chamans Perdus conduisant des bandes et possédant des pouvoirs de résurrection, rien n'a jamais été prouvé. Les Couteaux et les Etres Sombres, cousins plus puissants des Perdus, ont été également aperçu à la lisière des terres civilisées, indiquant que l'influence des Frères est peut être plus forte que nous ne le pensons.



Rogues corrompues

La corruption de la confrérie est peut être l'une des pires atrocités que les rogues survivantes aient à endurer. La vue de leurs propres sœurs, au service de leur propre ennemi, conduit la confrérie au désespoir. Les Sœurs marquées sont rarement vues seules, préférant attaquer en groupe. De nombreuses corrompues ont oublié leurs techniques aux armes de jet ou sont sous l'influence d'une rage maléfique telle qu'elles chargeront en utilisant n'importe quelle arme blanche.



Hommes Boucs

Ces atrocités démoniaques ont été vues dans de nombreuses régions de Sanctuary et à l'intérieur des Royaumes de L'Ouest. Ces mutants de l'enfer sont mi-homme mi-bouc et sont certainement une des formes les plus répugnantes de l'influence infernale. D'abord confinés dans les labyrinthes les plus sombres, ils s'aventurent maintenant à la surface, s'approchant de plus en plus des campements humains. Se tenant debouts comme des hommes, possédant une tête de bouc cornu, ils marchent à l'aide de sabots fendus et sont habiles à utiliser des armes de guerre. Ils sont malins, sont organisés en clan qui accomplissent les volontés de leurs maîtres démoniaques. Leur force est immense et certains des clans les plus puissants seraient chargés de garder les antres infernaux des démons les plus connus.



LE GRAND DÉSERT D'ARANOCH

La chaîne de montagnes des Tamoe, qui borde la frontière est des Royaumes Occidentaux, crée une barrière naturelle pour ses provinces. Presque infranchissable sauf en quelques endroits, ces montagnes abritent de vastes et riches forêts. Celles-ci forment un contraste frappant avec les terres dévastées qui se trouvent au-delà : les plates et implacables étendues de sable des déserts d'Aranoch.

Pouvant se vanter de posséder l'un des climats les plus durs du monde, les déserts d'Aranoch font de nombreuses victimes chaque année. Seuls les nomades les plus robustes et les mieux entraînés peuvent espérer survivre plus de quelques heures dans cet environnement étouffant. Cette terre désertique est principalement composée de vastes étendues vides, parsemées de quelques rares plantes et arbres ayant pu s'adapter. L'eau est une rareté dans les dunes de sable d'Aranoch, les périodes sèches pouvant durer plusieurs années. Le climat va de la chaleur suffocante des jours d'été aux vents glacés des nuits d'hiver.

Située sur le bord ouest des mers Jumelles, la merveilleuse cité de Lut Gholein a prospéré dans l'environnement sans merci d'Aranoch. Ceci est dû à l'emplacement maritime de la cité et à ses forts liens commerciaux avec les royaumes de l'ouest et de l'est. Bien que quelques peuples nomades aient trouvé des moyens de survivre dans ce désert hostile, le plus grand nombre reste à l'écart de ces vastes étendues sablonneuses.

La nature dangereuse de l'environnement mortel d'Aranoch est sans égale. Peu de créatures peuvent survivre dans ces climats aussi impitoyables mais les plus endurcies y parviennent. Maintenant corrompus par le chaos survenu lors de l'arrivée des Trois Frères, ces créatures sont devenues redoutablement puissantes :



Ver des sables

Les vers des sables, nommés d'après leurs capacités d'enfouissement, sont en fait des arthropodes et non des vers. Ces insectes étaient auparavant une

nourriture de base des résidents de ces régions. Les œufs étaient récoltés et préparés sous forme d'une pâte riche en protéine. Servie comme complément à la nourriture déshydratée qui se trouvait facilement, cette pâte améliorait les qualités nutritives et gustatives des repas. De nos jours, les œufs, les larves et la chair des adultes a acquis des propriétés toxiques. Les adultes de l'e-

spèce peuvent même cracher une substance qui est non seulement toxique mais qui est corrosive et ronge toute partie du corps non protégée. Arrivé à maturité, l'exosquelette chitineux d'un ver adulte est difficile à percer, mais une fois ce squelette percé, la créature devient extrêmement vulnérable.

Les vers des sables peuvent s'enfouir et souvent attendre sous le sol les proies potentielles. Cette capacité souterraine est également utilisée pour la fuite, permettant de se régénérer avant de surgir ailleurs pour attaquer l'imprudent.

Bondisseurs

Ces créatures empoisonnantes sont largement répandues dans les régions désertiques. Bien que d'autres espèces existent, les sauteurs du désert sont les plus communs. Les bondisseurs tiennent leur nom de leurs prodigieuses capacités à bondir. Ce qui fait de ces créatures des cibles difficiles. Les bondisseurs sont des créatures très adaptables et le métabolisme de la sous-espèce désertique a modifié son taux de repos afin de réduire les pertes en eau et en nourriture. L'environnement hostile d'Aranoch laisse néanmoins peu de place aux erreurs et ces créatures ne laisseront jamais passer une occasion de boire ou de manger. Les groupes repérant un repas potentiel sortent de leurs aires de repos et travaillent ensemble avec une grande ténacité pour abattre le gibier.



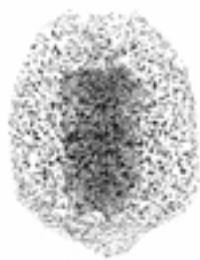
Démons Vautours

Il est généralement admis que ce sont les descendants des larges vautours originaux qui habitaient ces déserts. Ces vautours démons cherchent seulement à tuer et dévorer les êtres vivants qui croisent leur route. Les vautours originaux étaient principalement des charognards qui se nourrissaient des morts et des mourants. Ayant muté, ces créatures font des cercles au-dessus du désert à la recherche de proies vivantes. Leurs becs acérés et leurs serres causent des blessures profondes, et un groupe de ces démons peut rapidement tuer sa proie. Presque impossibles à viser en vol, ces vautours doivent se poser pour attaquer et sont vulnérables au sol.



Essaims

Les températures extrêmes d'Aranoch conduisent certaines créatures à divers degrés de folie. C'est également vrai pour les insectes. La température alliée à l'influence démoniaque conduit les insectes généralement éparés à se regrouper en essaims serrés. Ces essaims d'insectes piqueurs, mordants et suceurs dévorent toute créature vivante se trouvant sur leur chemin. Les essaims sont difficiles à viser et sont résistants à la plupart des attaques. Passant facilement à l'attaque, ils sont difficiles à repousser. Ils drainent l'endurance de leur victime, rendant la retraite encore plus périlleuse.



Scarabées démons

C'est un scarabée mutant de la région tellement vile que seul l'Enfer a pu l'engendrer. Les scarabées démons sont grands et mobiles, ils poursuivent et encerclent leur proie. Lorsqu'ils sont frappés, ces démons libèrent une décharge électrique qui s'avère fatale à la plupart des assaillants. Il est périlleux de s'attaquer à ces monstruosité sans armes de jet ou sans une résistance aux éclairs suffisante.



Chats Sabre

Les chats sabre sont une race de créatures bipèdes et intelligentes possédant de nombreuses caractéristiques félines. Ces créatures chat ne se trouvaient d'abord que dans la jungle de Kejhistan où ils commerçaient librement avec les cités environnantes. Bien que souvent considérés comme asociaux et peu dignes de confiance, les Chats sabre n'avaient jamais eu un comportement menaçant envers la société humaine. Maintenant, des bandes de ces créatures rôdent dans les déserts d'Aranoch. Beaucoup considèrent qu'ils sont responsables de la disparition de caravanes entières.

Certains sages éclairés croient que ces créatures ont été invoquées ou ont émis en masse à Aranoch grâce à des moyens démoniaques. Les Chats sabre attaquent à l'aide d'épées, de javelines, de fouets et en lançant des potions. Ils sont de bons chasseurs et apprécient la traque. Ils fuient rarement et attaquent généralement en groupes puissants et bien organisés.



KEJHISTAN ET KURAST

Sur les rives est des mers jumelles se trouvent les jungles d'émeraude de Kejhistan. Il y a plusieurs milliers d'années, des chasseurs cueilleurs se trouvèrent entraînés dans ses fertiles forêts équatoriales. Mais celles-ci contenaient également quelque chose d'autre, la géographie de Kejhistan contient de nombreux nœuds d'énergie magique. Par la suite ceux qui possédaient de manière innée des capacités mystiques commencèrent à ressentir et reconnaître ces forces et se regroupèrent dans ces lieux privilégiés. C'est ici que les clans de mages, les Vizerei, les Ennead et les Ammut furent fondés. Malheureusement, l'histoire de Kejhistan n'est pas une histoire paisible et la Guerre des Clans détruisit pratiquement les clans fondateurs de Kejhistan.

Géographiquement, le Kejhistan comprend un tiers des terres de l'hémisphère est de Sanctuary. Avec quatre cents pouces de pluie par an, le Kejhistan a les précipitations les plus fortes de tout le monde connu. Cette jungle immense alimente la rivière Argentek, qui est la plus longue, la plus large de tout Sanctuary. Des centaines d'affluents et de petites rivières se fauillent au travers de la luxuriante forêt tropicale avant de s'unir pour former la puissante Argentek. Les herboristes et les alchimistes vénèrent l'environnement de la forêt primaire pour sa diversité écologique. Jusqu'à récemment, les sages venaient de loin et de tous les horizons afin d'étudier et de collecter les plantes rares et les animaux qui vivent ici. Maintenant la jungle est devenue bien trop dangereuse à visiter et nul ne peut plus y habiter. Des villages entiers et même de petites cités ont été balayés. Des nouvelles ont filtré selon lesquelles Kurast, la capitale actuelle du Kejhistan, est en ce moment assiégé par les forces de l'Enfer et ne tient que grâce à ces puissantes barrières magiques qui commencent maintenant à faiblir.

Ceux qui ont pu s'échapper de cette terre ont fait mention de terribles créatures :

Araignées géantes

Plusieurs espèces d'araignées géantes habitent les régions tropicales du Kejhistan. L'une des plus dangereuses de ces araignées, le tisseur de mort, se trouve non loin de la cité de Kurast. Même sous leurs formes les plus grandes, les araignées géantes n'avaient jamais été un problème pour les habitants des forêts. Les forces diaboliques les ont changées, un grand nombre de ces araignées cherchent désormais des repas composés d'humains. Ces créatures sont venimeuses et ont généralement une morsure fatale. Malgré leurs défenses, elles s'enfuient généralement lorsqu'elles sont frappées, tissant des toiles pour gêner et ralentir leurs poursuivants.



Moustiques géants



L'atmosphère humide et moite du Kejhistan est un environnement parfait pour les moustiques et leurs larves. Des mares d'eau stagnantes se forment après les pluies et fournissent d'excellents lieux de ponte pour les adultes de ces espèces. Certaines des espèces de moustiques sont gigantesques, leur envergure atteint jusqu'à quatre pieds. Heureusement les espèces les plus grosses sont plus rares que leurs cousins de taille modeste.

Les moustiques géants, connus localement sous le nom de suceurs sont réputés pour transporter des infections. Leur grande taille en fait des cibles aisées. Ces insectes peuvent rapidement absorber le sang de leur victime, causant une perte rapide d'endurance et rendant une fuite extrêmement difficile. En eux-mêmes les moustiques géants ne sont généralement pas mortels. Néanmoins, si d'autres menaces rôdent, les moustiques saperont l'endurance de la victime, tandis que d'autres créatures donneront le coup de grâce.

Bête tentaculaire



Les bêtes tentaculaires sont une espèce de reptile aquatique qui habite les cours d'eau de la jungle Kejhistanaise. Les voyageurs doivent être extrêmement prudents surtout près des mares, des torrents et des rivières. Des bulles crevant la surface d'un plan d'eau peuvent être le signe qu'une bête tentaculaire attend sous la surface. D'une apparence effrayante, ces reptiles sont

extrêmement dangereux. Leur secret est une salive empoisonnée qu'ils peuvent cracher avec une force incroyable, faisant souvent chuter leur cible. Il arrive parfois que des groupes de bêtes tentaculaires travaillent ensemble, l'un utilisant son jet de salive empoisonnée pour faire tomber la proie dans les mâchoires de l'autre.

Fétiches



Ce sont des créatures de croyance chamaniques qui attaquent à l'aide de couteaux adaptés à leur taille, ou à distance à l'aide de flèches. Les fétiches sont les habitants originels de la jungle. Connues pour leurs habitudes anthropophages, ce sont des petites créatures intelligentes alliées aux forces infernales. Individuellement, les fétiches sont faibles et faciles à tuer. Ils sont bien plus formidables lorsqu'ils attaquent en masse. Lorsqu'ils sont accompagnés par un chaman, ils n'en sont que plus redoutables, car le chaman possède le pouvoir de résurrection lui permettant de

faire revivre ses frères morts. Les chamans sont généralement portés par un autre fétiche. Ils croient que cette apparence de taille exceptionnelle leur donne un aspect encore plus féroce.



Hommes arbres

Composés essentiellement de bois, les hommes arbres sont les protecteurs ancestraux de la jungle. En dépit de leur force, de leurs ronces et de leurs bras couverts d'épines, ils ont été corrompus par le Mal. Leurs yeux dorénavant vitreux et sans vie dévoilent une douleur profonde derrière une haine inspirée par l'Enfer.

LES MORTS-VIVANTS

Dispersés à travers toutes les terres du Sanctuaire, ils sont le signe de l'influence de l'Enfer sur les royaumes des vivants. Ces temps-ci, les hommes et les créatures qui ont trépassé se sont de nouveau levés afin de terroriser et d'attaquer les vivants. Ces corps et ces esprits de défunts, tordus et corrompus, sont consumés par une haine des vivants qui est au-delà de notre compréhension. Les morts-vivants exècrent les vivants et n'ont qu'un seul but, dévorer leur chair et leur sang. Cela atteint un tel point que tous ceux qui tiennent à leur vie détruisent et brûlent les corps et les restes de leurs proches ainsi que de leurs animaux morts. Une assurance de plus en ces temps troublés.

CI-DESSOUS SE TROUVENT LES DESCRIPTIONS DE QUELQUES TYPES DE MORTS-VIVANTS CONNUS :

Zombies

Les morts-vivants les plus simples, les zombies infestent la plus grande partie des Royaumes de l'Ouest ainsi que les tombes et les cryptes de tout Sanctuaire. Les zombies servent les ténèbres aveuglement et sans pensées, attaquant avec leurs mains nues. Ils bougent lentement, mais avec une détermination implacable, cherchant à dévorer la chair des vivants. Ils sont simples d'esprit et faciles à tromper mais de larges groupes peuvent submerger l'imprudent.



Squelettes

Fiers guerriers morts-vivants, les squelettes ne cherchent pas à consommer la chair des vivants mais seulement à prendre la vie de ceux-ci. Les squelettes, inexorables, se déplacent plus vite que les zombies et possèdent une lueur d'intelligence comme le prouve l'utilisation qu'ils font d'armes. Ces êtres osseux ont été vus portant des épées, des masques, des arcs et mêmes des armures et des boucliers. Ils possèdent souvent l'équipement qu'ils portaient lors de leur mort. Mais les plus terrifiants sont les squelettes animés de magiciens, qui prouvent que même les morts peuvent utiliser les forces magiques.



Spectres

Les spectres sont des manifestations immatérielles d'âmes torturées provenant des plans de l'Enfer. Souvent appelés 'fantômes' ou 'esprits frappeurs' par les vivants, ces ombres sont guidées par une haine incommensurable pour tout ce qui est vivant. Les spectres occupent souvent les donjons les plus sombres, attirés en ces lieux par l'empreinte de douleur et de souffrance qui y règne ou invoqués et liés par de puissants mages : ils deviennent alors d'involontaires gardiens. Ces créatures éthérées peuvent passer au travers d'objets solides et leur contact peut vider celui qui est touché de ses forces vitales en quelques instants. Les lanceurs de sorts et autres mortels liés à la magie voient non seulement leur vie partir mais sont également rapidement drainés de leur Mana, restant ainsi sans défense face à ces âmes damnées.



Momies

Les habitants d'Aranoch ont depuis toujours pratiqué l'art de préserver le corps des morts. Considérant l'opération comme une coutume de respect envers le défunt, les prêtres remplissent les corps avec des liquides préservateurs, puis les enroulent dans des bandages spécialement traités avant de les enfouir dans des tombes loin de la surface du désert. Ils veulent les préserver ainsi des atteintes du temps. La momification doit être bénéfique au défunt dans l'après-vie. Physiquement, un corps momifié conserve sa chair et ses muscles pendant des centaines voire des milliers d'années. Sous l'effet des manipulations de Méphisto, ces nobles défunts ont été invoqués et liés avec les esprits de démons pour remplir les rangs de son armée de morts-vivants. Haïssant les vivants, les momies sont plus puissantes et plus aptes au combat que les zombies qui, à cause de leur état de décomposition avancée, sont faibles et infirmes. Les momies se déplacent lentement mais portent des coups puissants. Sous l'effet des baumes de momification, ceux-ci peuvent même être empoisonnés. Les momies détruites et séparées de leurs bandelettes brûlent, laissant un nuage de vapeurs toxiques que les vivants feraient mieux d'éviter.



Diablo II

Conception du jeu

Blizzard North

Chefs de projet et de conception

Dave Brevik, Erich Schaefer, Max Schaefer

Producteur exécutif

Mike Morhaime

Producteur Senior

Matt Householder

Producteur

Kenneth Williams

Producteur Technique

Michael Huang

Conception

Stieg Hedlund

Chef programmeur

Rick Seis

Programmeurs

Pete Brevik, Jon Morin, Tyler Thompson, Steven Woo, Ted Bisson, Mike Scandizzo, Doug McCreary, Peter Kemmer, Jonathan Stone, Peter Hu, Jason Regier, Divo Palinkas, Jesse McReynolds, Doron Gartner

Premier concepteur graphique des personnages

Phil Shenk

Concepteurs graphiques des personnages

Michio Okamura, Kelly Johnson, Chris Root, Michael Dashow, Bob Steele, Cheeming Boey, Evan Carroll, Eric Sexton, Anthony Rivero, John "The Kid" Kubasco, Kris Renkewitz, Patrick Tougas, Ben Haas

Artistes paysagistes

Ben Boos, David Glenn, Alex Munn, Alan Ackerman, Fredrick Vaught, Marc Tattersall, Mark Sutherland

Musique

Matt Uelmen

Conception sonore

Scott Petersen, Jonathan Stone, Matt Uelmen

Effets sonores additionnels

Joseph Lawrence

Conception des niveaux

Grant Wilson, Stefan Scandizzo, Derek McAuley

Conception additionnelle du jeu

Eric Sexton

Histoire et dialogues

Stieg Hedlund, Matt Householder, Phil Shenk, Kurt Beaver, Bob Vieira

Conception du scénario et édition

Chris Metzen

Chef de production

Karin Colenzo

Administration réseau et services techniques

Joe Morrissey

Assistante de production

Charlotte Grant

Blizzard Entertainment

Producteur senior

Bill Roper

Producteur

Mark Kern

Programmation de Battle.net & Royaume

Carl Chimes, Mike Scandizzo, Peter Hu, Pat Wyatt, Mike O'Brien

Programmeur

Brian Fitzgerald

Programmeur Macintosh

Brian Fitzgerald, Dave Lawrence, John Stiles, Tony Tribelli, Brett Wood

Conception graphique Macintosh

Ted Park, Peter Underwood

Équipe de choc

Mike Morhaime, Mark Kern, Bill Roper, Eric Dodds, Chris Sigaty, Ian Welke, Rob Pardo, Geoff Fraizer, Ted Park, Allen Adham

Équipe de choc technique

Mike Morhaime, Mark Kern, Mike O'Brien, Pat Wyatt, Isaac Matarasso, Adrian Luff, Rob Bridenbecker, Carl Chimes

Équipe de choc présidentielle

Bill Roper, Frank Gilson, Brian Fitzgerald, Carl Chimes

Équipe responsable de l'équilibrage du jeu

Kevin Beardslee, Eric Dodds, Geoff Fraizer, Dave Hale, Mike Heiberg, Scott Mercer, Chris Millar, Ted Park, Dean Shipley, Jeremy Smith

Ingénieur réseau Battle.net et royaume

Adrian Luff

Conception et mise en page du manuel

Peter Underwood, Mark Kern, Chris Sigaty, Chris Metzen

Conception artistique du manuel

Ben Boos, Evan Carroll, Samwise Didier, Chris Metzen, Alex Munn, Phil Shenk

Réalisateur des cinématiques

Matt Samia

Producteur des cinématiques

Scott Abeyta

Editeur des cinématiques

Joeyray Hall

Superviseur animation des cinématiques

Harley Huggins

Scénaristes des cinématiques

Matt Samia, Chris Metzen, Harley Huggins, Joeyray Hall, Paul Limon

Chef concepteur des cinématiques

Nick Carpenter

Animateurs/artistes des cinématiques

Scott Abeyta, John Burnett, Nick Carpenter, John Chalfant, Jeff Chamberlain, Jay Hathaway, Paul Hormis, Harley Huggins, Paul Limon, Matthew Mead, Matt Samia, Mark Skelton, Patrick Thomas, Tharyn Valavanis

Artistes techniques des cinématiques

John Burnett, Paul Hormis, Tharyn Valavanis

Musique des cinématiques

Jason Hayes, Glenn Stafford
Orchestrations Additionnelles

Andrea Pessino

Conception sonore des cinématiques

Glenn Stafford, Jason Hayes, Tracy Bush, Tami Donner, Victor Crews

Acteurs des cinématiques

Frank Gorshin (Marius), Milton James (Baal), James Harper (le Vagabond & Tal Rasha), Ed Trotta (Tyreal), Paul Eiding (Mephisto)

Cinematic Strike Team

Stieg Hedlund, Phil Shenk, Matt Householder, Scott Petersen

Agents de casting des voix

Donald Paul Pemrick, Dean E. Fronk, Rick Briar

Direction des voix

Jason Hayes, Chris Metzen

Distribution des voix

Jason Hayes, Matt Householder, Chris Metzen, Bill Roper, Stieg Hedlund, Tom Keegan

Edition des voix

Tami Donner, Jason Hayes, Scott Petersen

Ingénieur son pour les voix

Rich Seitz

Acteurs

Larry B. Scott (Paladin), Liana Young (Enchanteresse), Michael McConnohie (Nécromancien & Warriv), Jessica Straus (Amazonne), David Jean Thomas (Barbare), Eve Brent (Akara), Glynnis Talken (Kashya), Tiffany Hayes (Charsi), Brian George (Gheed, Drogan, & Alkor), Michael Gough (Caïn), Lani Minella (Andariel & Blood Raven), Nina Minton (Flavie), Martitia Palmer (Fara), Roz Witt (Atma), Tony Pope (Elzix & Garde), James Harper (Griez), Frank Gorshin (Lysander), Deam Bristow (Meshif), Jim Killeen (Jerhyn), Castulo Guerra (Geglash), Ed Trotta (Tyrael & Izual), Jennifer Smithe (Asheara), Fredrick Bloggs (Ormus), Bernie Wilkens (Hratli), Carrie Gordon (Natalya), Paul Eiding (Narrateur & Mephisto), Bill Roper (Diablo & Hadriel), et les joueurs de Blizzard North : Cheeming Boey, Evan Carroll, Michael Dashow, Derek McAuley, Doug McCreary, Scott Petersen, Michael Scandizzo, Stefan Scandizzo, Max Schaefer, Eric Sexton, Sheriff Jon Stone, Matt Uelmen

Administrateur Assurance Qualité

John Lagrave

Chef testeur AQ

Ian Welke

Assistant Chef testeur AQ

Joe Frayne

Ingénieur technique AQ

Frank Gilson

Chefs d'équipe AQ

Christian 'Skullder' Arretche, Roger Eberhart, David K Fried, Carlos 'Eschuta' Guerrero, Jason 'Pagan' Hutchins, Brian 'Doc' Love, Matthew Morris, Mike Murphy, Justin Parker, Derek Simmons

Testeurs

Bo Bell, Connor James Franklin Brandt, James Chadwick, Ryan Creasey, Les Douglas, Michelle Elbert, Ron Frybarger, Gary Gibson, Katt Jean, Ed Kang, Damon Kilcoin, Josh Kurtz, Jeff Ockerman, Matt Sanders, Michael Smith, Omari Valentine

Testeurs Additionnels

Zach Allen, Todd Allison, Magid Ahmadi Kashani, Dave Fleischmann, Shawn Ingram, Joe Kim, Yong Kim, Joe Lee, Kelly Stover

Testeurs compatibilité

Victor Larson, Mark Moser, Brandon Riseling

Consultants sécurité réseau

Redline Games, Inc.

James E. Anhalt III, Carl Chimes

Chef de projet test Macintosh

Dave K. Fried

Assistant chef test Macintosh

Edward Kang, Brian 'Doc' Love

Aide Macintosh

Collin Smith

Direction des services de support

Robert Bridenbecker

Assistant chef de support technique

John Schwartz

Support Online

Pat Nagle, Kevin Jordan, Mick Yanko, Alen Lapidis, Mark Downie, David Nguyen, Collin Smith

Support Technique

Michael Barken, Thor Biafore, John Hsieh, Jason Schmit, Daniel Choe

Producteurs Localisation

Flavie Gufflet, Louis Mutter, Matt Householder, Chris Sigaty, Paul Cooke, Ken Williams

Responsable Mondialisation

Louis Mutter

Chef de projet localisation

Mike Loftain

Ingénieurs localisation

Jason Chiu, Chris Yoshimura, Damien Monaghan, Steve Woo, Anthony Fitzgerald, David Doheny, Kevin Boyle

AQ localisation

Fiachra Synnott, David Hickey, Andy Clark, Charles Shepherd, Steve Thompson, Jan Wagner, Thorsten Kiefer, Markus Rafflenbeul, Aurélien Mehdi, David Picco, Fabrice Lochon, Jose R. Pascual, Jesus Baquedanno, Ivan McCloskey

Support localisation

Nabil Debira, Veronica Pajuyo

Conception et graphismes localisation

Bill Sweeney, Caroline Peelo

Technologies d'information

Jeremy Smith, Hung Nguyen, Kirk Mahony, Mike Hale

Bureau administratif

Christina Cade, Karin Colenzo, Jamie Neveaux, Linda Bailey

Relations publiques

Susan Wooley-Sams, Lisa Pearce, Tony Gervase

Equipe Web

Geoff Fraizer, Mike Huang, Ted Park, John Schwartz

Opérations financières

Paul Sams, Isaac Matarasso, Kenneth Williams, Melissa Edwards

Conseiller juridique

Eric Roeder, Kevin Crook, Rod Rigole, Will Glenn

Marketing & services créatifs

Neal Hubbard, Stewart Weiss, Kathy Carter, Jessica Monson, Steve Parker, Mike Bannon, Neal Johnson

Ventes U.S.

Randy Brown, Mark Iverson

Ventes internationales

Christophe Romboz, Jean-Daniel Pages, Hubert Larenandie

Ventes directes

Rob Beatie, Kim Chaudhry

Fabrication

Bob Wharton, Tom Bryan, Jaime Chavez

Ressources humaines

Bernie Wilkens, Fred Wallace

Partenaires serveurs de Battle.net

AT&T, DACOM, Exodus, Telia

Directeurs de Dunsel Development

Frank Pearce, Alan Dabiri

Remerciements

Wendy Brevik, Jennie Brevik, Katie Brevik, Johanna Carroll (Schaefer), Richard & Sandra Schaefer, Megan Williams, Candi Strecker, Nicola Householder, Karin Colenzo, Anna-Marcelle Okamura, Amber Okamura, Megan Okamura, Rick Seis, les parents Colenzo, Andrea Thelen, Shelley Cooper, Paige Nittler, Karen Weiss, Bernadete Sexton, Stephen Hu, Alan Hu, Johnathon Root, Caralee Schaefer, la belle Kris Brevik, Denise Hernandez, Talia Ehrlich, Kyle Matthews, Christina Shenk, Liz Scandizzo, Kelly Regier, John Tavish & Natalie Fay, l'équipe d'Idaho, Grace et

Christina Huang, Erica Juhn, Residential Computing à Berkeley, le Professeur Allan Cruse, Frère John Keck, Myra Rivero, Shannon Kelly, Mike McBrine, Lynn & Ernest Brown, Zeno Dickson, Rosemary Morrissey, Rebecca Owen, Tim Hunter, Flying Hands Massage, Hyla Lacefield, Diane Kodama, Brad Mason, Betty Morin, Tom Rickett, Yun-Fong Loh, Nezumi, la famille Boey & Nok, Chan Kuan Chean, Cheeming's Homies, les amis de Bill W., Miles Inada, Kira England-Carroll, Fil DeAngelis, Big Idea Girl, Everquest, The Office Park Gym, Naps, Jerry Garcia, Philip K. Dick, Isaac Asimov, Scott Kurtz, Tom à EBX, Mad Mixers, Napster, Chris Rock, Noam Chomsky, The Sunday Night Game, Chevrolet, LMCTF & Loki's Minions, Sluggy Freelance, The Poxy Boggards, Mind Control Software, Mego Micronauts toys, McFarlane Toys, TO GO, Pancho Villa, Piazza's, the Sex-Ball, Arthur Guinness, Gottlieb Daimler, Karl Benz, Bongo & Clyde, Scarlet & Apollo, Littles & Baby, Leroy & Tyson, Ring of a Thousand, The Discreet guys -Shawn Stiener, Kevin Blaker, Scott Ryan, Dave Campbell, & Eric Pinkle, Edwin Braun à Cebas, Beau Perschall à Digimation, Ivan Kolev... Shag Hair, Stephanie Samia, Melissa Huggins, Jo Anne Carpenter, Greg Dale, Laura Clifton, Elizabeth Skelton, Tara Thomas, John et Gai Burnett, Sheryl "Swak" Narahara, Shelly "Saucy" Tasher, Lori Limon, Fred et Josephine Hormis, David Fincher, Mike and Anne Chamberlain, Jeremy Appelbaum, remerciements cinématiques spéciaux à The Ramones, Suzanne Di Piazza, George Clinton et Parliament Funkadelic, Nuclear Rabbit, Ray l'homme aux sodas, Jean-Marie Messier, Eric Licoys, Agnes Touraine, Luc Vanhal, Andy Bond, Cameron Buschardt, James Anhalt, Jeff Strain, Paula Duffy, Todd Coyle, Danny Kearns, Ralph Becker, Marie-Cécile Pineau, Fabrice Gibelan, Frederic Tibout, Michael Fuller, Karine Augoyat, Treff Laplante et les autres...

Remerciements spéciaux à

Hubert Joly

Bob et Jan Davidson

Blizzard souhaite adresser ses remerciements aux familles pour leur patience angélique et leur soutien pendant les longues années qu'a réclamées ce projet. Merci.

"Chéri, je suis de retour à la maison !"

VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT CE CONTRAT DE LICENCE DESTINE A L'UTILISATEUR FINAL AVANT D'INSTALLER CE PROGRAMME INFORMATIQUE.

Ce programme informatique, tout document imprimé, toute documentation en-ligne ou électronique et toute copie et tout produit dérivé de ce programme et de ces documents (le " Programme ") sont la propriété de Blizzard Entertainment, de ses filiales, de ses concédants et/ou de ses fournisseurs.

Toute utilisation de ce Programme est régie par les termes du Contrat de licence de l'utilisateur final présenté ci-dessous (la " Licence ").

Toute utilisation, reproduction, représentation ; redistribution du Programme non conforme aux termes de la Licence est strictement interdite.

CONTRAT DE LICENCE DE L'UTILISATEUR FINAL

1. Licence d'utilisation limitée

Blizzard Entertainment, (" le Concédant ") vous accorde par le présent contrat une licence et un droit limités et non exclusifs pour utiliser une (1) copie du Programme sur un ordinateur domestique ou portable, licence et droit que vous acceptez en installant ce Programme. Vous ne devez pas mettre le Programme en réseau ni l'installer ou l'utiliser sur plus d'un ordinateur à la fois, sauf indication contraire expresse dans la documentation applicable à laquelle vous devez vous référer si :

(a) le Programme contient un Editeur de niveaux (" Editeur ") vous permettant de créer des niveaux personnalisés ou autres éléments destinés à votre usage personnel en relation avec le Programme (" Nouveaux éléments ").

(b) le Programme dispose d'une fonction multijoueur.

Ce Programme est fourni sous licence, il n'est pas vendu. Votre licence ne vous confère aucun titre ni droit de propriété sur ce Programme.

2. Droits de propriété

Tous les titres, droits de propriété et droits de propriété intellectuelle de ce Programme et des éléments contenus dans ce Programme et toute copie de ce Programme (y compris, mais pas seulement, tout titre, code informatique, thème, objet, personnage, nom de personnage, histoire, dialogue, expression, lieu, concept, ouvrage artistique, animation, son, composition musicale, effet sonore ou visuel, mode opérationnel, droit moral, toute documentation relative et tout " module indépendant " inclus dans le Programme) sont la propriété du Concédant ou de ses concédants.

Ce Programme est protégé par les lois relatives aux droits d'auteur applicables en France, les conventions et les traités internationaux relatifs aux droits d'auteur et toute autre loi applicable. Tous les droits sont réservés. Le Programme peut contenir des éléments sous licence et les concédants du Concédant peuvent prendre des mesures pour protéger leurs droits dans le cas où le présent Contrat serait enfreint.

3. Responsabilités de l'utilisateur final

A. En vertu du présent contrat de licence, vous n'êtes pas autorisé à, en tout ou partie, copier, photocopier, reproduire, traduire, procéder à des opérations de rétro-ingénierie, extraire le code source, modifier, désassembler, décompiler, créer des produits dérivés inspirés du Programme ni supprimer aucune identification du nom du propriétaire sur le Programme sans l'autorisation écrite préalable du Concédant.

B. Le Programme vous est concédé sous licence en tant que produit unique. Il est interdit de séparer ses divers composants pour une utilisation sur plusieurs ordinateurs.

C. Vous êtes autorisé à utiliser le Programme pour votre usage personnel mais vous n'avez pas le droit :

(i) de vendre, octroyer une part d'intérêt ou transférer des reproductions du Programme à des tiers de quelque manière que ce soit, ni de donner le Programme en location en crédit-bail ou en sous-licence à des tiers sans l'autorisation écrite préalable du Concédant ;

(ii) de publier et/ou distribuer les images informatiques, sons, fichiers, polices, graphismes, cliparts, animations, photographies, bases de données ou tout autre élément contenu du Programme (y compris, mais pas seulement, pour la revente de documents imprimés pour votre usage personnel ou professionnel [prospectus et brochures, par exemple] et sur vos sites web professionnels et personnels) ; d'utiliser toute image informatique ayant un lien avec des personnes ou des entités identifiables d'une manière laissant suggérer leur association ou leur adhésion avec un produit ou un service, quel qu'il soit ;

(iii) d'exploiter le Programme ou n'importe lequel de ses composants, images informatiques, fichiers sons, polices, graphismes, cliparts, animations, photographies, bases de données ou tout autre élément contenu dans le Programme, à des fins commerciales, notamment l'utiliser dans un cybercafé, un centre de jeux vidéo, ou tout autre lieu public ;

(iv) d'héberger ou fournir des services de mise en relation pour le Programme ou émuler ou rediriger les protocoles de communication utilisés par le Concédant pour la fonction réseau du Programme, à travers l'émulation de protocole, la suppression, la modification ou l'ajout de composants au Programme, l'usage d'un programme utilitaire ou tout autre technique connue actuellement ou qui sera développée plus tard, pour tout usage, y compris, mais pas seulement, le jeu en réseau via Internet, le jeu en réseau sur des réseaux de jeux commerciaux ou non commerciaux ou faisant partie de réseaux collectifs sans l'autorisation écrite préalable du Concédant.

4. Transfert du Programme

Vous êtes autorisé à transférer définitivement tous les droits que vous confère cette Licence, à condition que le bénéficiaire accepte les termes de cette Licence et que vous supprimiez le Programme de votre ordinateur domestique ou portable.

5. Résiliation

Cette Licence est valable jusqu'à sa résiliation. Vous pouvez résilier la Licence à tout moment en détruisant le Programme et tout Nouvel élément. Le Concédant peut, à sa discrétion, résilier la Licence en cas de non respect, de votre part, des termes et conditions contenus dans ce contrat. Dans ce cas, vous devez immédiatement détruire le Programme et tout Nouvel Élément.

6. Contrôles à l'exportation

Il est interdit de ré-exporter, de télécharger ou d'exporter le

programme, de quelque manière que ce soit, à destination d'un pays (ni d'un ressortissant ou d'un résident d'un tel pays) sur lequel les Etats-Unis ont imposé un embargo commercial, ou de toute personne figurant sur la liste des Specially Designated National ou de la Table of Denial Orders du ministère des finances américain (U.S. Treasury Department). En installant ce Programme, vous acceptez la disposition qui précède et vous signalez et certifiez que vous ne résidez pas ou que vous ne dépendez pas d'un tel pays et que vous n'êtes pas un ressortissant ni un résident d'un tel pays ou figurant sur une telle liste.

7. Garantie limitée

LE CONCEDANT REFUTE EXPRESSEMENT TOUTE GARANTIE POUR LE PROGRAMME, L'EDITEUR ET LE(S) MANUEL(S). LE PROGRAMME, L'EDITEUR ET LE(S) MANUEL(S) SONT FOURNIS " EN L'ETAT " SANS AUCUNE GARANTIE, EXPLICITE OU IMPLICITE, Y COMPRIS LES GARANTIES IMPLICITES DE QUALITE MARCHANDE, D'ADEQUATION A UN BESOIN OU UN USAGE PARTICULIER, OU D'ABSENCE DE CONTREFAÇON. LE CONCEDANT REFUTE EGALEMENT TOUTES LES GARANTIES LIEES A LA CONFORMITE DES LOGICIELS AVEC L'AN 2000. EN PARTICULIER, LE CONCEDANT NE GARANTIT EN AUCUNE MANIERE QUE LES PERFORMANCES ET LES FONCTIONNALITES DU PROGRAMME NE SERONT PAS AFFECTEES PAR DES DATES AVANT, PENDANT ET APRES L'AN 2000, NI QUE LE PROGRAMME SERA EN MESURE DE TRAITER, FOURNIR ET/OU RECEVOIR DES INFORMATIONS DE DATE CORRECTEMENT A L'INTERIEUR DE CHAQUE SIECLE ET ENTRE LES SIECLES, Y COMPRIS L'ECHANGE D'INFORMATIONS DE DATE ENTRE LES PRODUITS OU LES APPLICATIONS, TOUTE GARANTIE D'ABSENCE DE CONTREFAÇON FIGURANT DANS LA SECTION 2-31253° DU CODE COMMERCIAL UNIFORME DES ETATS-UNIS ET/OU DANS TOUTE AUTRE CODE ETANT REFUTEE.

Tous les risques liés à l'utilisation ou aux performances du Programme, de l'Editeur et des Manuels relèvent de votre responsabilité.

Toutefois, le Concédant garantit que le support qui contient le Programme est exempt de défauts de matériel et d'assemblage pendant une durée de quatre-vingt dix jours (90) à dater de l'achat du Programme.

Dans le cas où le support se révélerait défectueux pendant cette période et sur présentation d'une preuve d'achat du Programme défectueux, le Concédant pourra choisir 1) de corriger tout défaut, 2) de vous fournir un produit de valeur équivalente, ou 3) de vous rembourser.

Certains états/juridictions n'autorisent pas la limitation de durée d'une garantie implicite. La limitation ci-dessus peut donc ne pas s'appliquer à votre situation.

La présente limitation de garantie ne fait pas obstacle aux éventuelles garanties légalement prévues et notamment à la garantie des vices cachés prévue aux articles 1641 et suivants du code civil français.

Dans le cas où vous souhaitez effectuer un échange du produit ou vous faire rembourser, notamment si le produit est

défectueux, merci de bien vouloir vous référer à la " Procédure Support Technique " jointe à la présente licence.

8. Limitation de responsabilité

LE CONCEDANT, SES PARENTS, SES FILIALES, SES AFFILIEES, NI SES CONCEDANTS NE SAURAIENT EN AUCUN CAS ETRE TENUS RESPONSABLES POUR LES PERTES ET LES DOMMAGES, DE QUELQUE NATURE QU'ILS SOIENT, RESULTANT DE L'UTILISATION DU PROGRAMME OU DE L'EDITEUR, NOTAMMENT LES PERTES DE PROFIT, LES INTERRUPTIONS DE TRAVAIL, LES ECHECS ET DYSFONCTIONNEMENTS INFORMATIQUES ET TOUT AUTRE DOMMAGES OU PERTES DE NATURE COMMERCIALE.

Certains pays n'autorisent pas l'exclusion ou la limitation des dommages accessoires ou consécutifs ou autorisent des limitations sur la durée d'une garantie implicite. Les limitations ou exclusions ci-dessus peuvent donc ne pas s'appliquer à votre situation.

9. Mesures équitables

Par la présente, vous acceptez que le non respect des termes de la Licence entraînerait un préjudice irréversible pour le Concédant et en conséquence, vous acceptez que le Concédant soit habilité, sans obligation, garantie ou preuve de dommages, à mettre en oeuvre les mesures équitables autorisées aux termes des clauses de rupture de la Licence, en plus des autres lois auxquelles le Concédant peut avoir recours.

10. Divers

La Licence sera réputée avoir été faite et exécutée en France et tout conflit en relevant devra être résolu conformément au droit français. Cette Licence ne peut être amendée, altérée ou modifiée que par un document écrit spécifiant l'amendement, l'altération ou la modification, exécuté par les deux parties.

Dans le cas où l'une des dispositions de la Licence serait jugée non exécutoire par une cour ou un autre tribunal d'une juridiction compétente, cette disposition sera appliquée dans la mesure autorisée par la loi et les autres dispositions de la Licence resteront entièrement applicables.

Les termes et conditions d'une licence imprimée sur papier fournie avec le Programme prévalent sur les termes et conditions d'une licence incluse dans le Programme et pouvant être affichée sur l'écran d'un ordinateur.

Par la présente, vous reconnaissez avoir lu et compris la présente Licence et vous acceptez que le fait d'installer le Programme implique que vous acceptiez d'être lié par les termes et conditions de la présente Licence. Vous reconnaissez et acceptez également que la présente Licence constitue l'accord entier et exclusif passé entre le Concédant et vous et qu'elle remplace tout accord antérieur ou contemporain, qu'il soit oral ou écrit, et toute autre communication entre le Concédant et vous, y compris tout contrat de licence écrit ou aide en ligne contradictoire accompagnant le Programme.

Diablo II CARTE DE REFERENCE

Controles de base du jeu

Échap - Activer/désactiver le menu Échap et ferme les autres menus.

Bouton gauche souris - Accomplit différentes actions selon la situation :

- + Cliquez sur un endroit pour vous y rendre.
- + Cliquez sur un monstre pour l'attaquer en utilisant l'aptitude actuellement assignée au bouton gauche de la souris.
- + Cliquez sans relâcher sur un monstre pour l'attaquer sans discontinuer jusqu'à ce que vous relâchiez le bouton ou que le monstre soit mort.
- + Prendre/lâcher des objets sur le sol, dans l'inventaire ou la ceinture.
- + Manipuler les portes, les coffres, les tombeaux.
- + Interagir avec les personnages secondaires - Parler, Marchander, Jouer, Engager et Influencer.

Bouton droit souris - Accomplit différentes actions selon la situation :

- + Utiliser l'aptitude actuellement assignée au bouton droit de la souris sur une cible sélectionnée
- + Boire une potion sélectionnée
- + Activer un rouleau ou un tome.

Touches fléchées - Dérouler la carte-auto.

Controles de jeu configurables

A - Activer l'écran d'aide.

P (ou V) - Activer/désactiver l'écran d'aptitude des personnages.

B (ou I) - Activer/désactiver l'écran d'inventaire.

C - Activer/désactiver l'écran de coterie.

M - Activer/désactiver le journal.

Q - Activer/désactiver le journal de quête.

Entrée - Ouvrir/fermer le Chat.

Tab - Activer/désactiver la carte-auto.

Origine - Centrer la carte-auto (si le Verr. num. est OFF).

T - Activer/désactiver l'écran d'arborescence des aptitudes.

S - Activer/désactiver l'affichage des boutons de la souris sur les boutons de compétence.

F1 à F8 - Préparer (ou régler) l'aptitude associée au bouton droit ou gauche de la souris. Réglez en ouvrant le menu d'aptitude puis en plaçant votre curseur sur l'aptitude que vous voulez assigner à un raccourci clavier. Appuyez sur la touche voulue pendant que le curseur est toujours placé sur l'icône d'aptitude.

= - Ouvrir/fermer une ceinture plus large que 1x4.

1, 2, 3 et 4 - Utiliser l'objet mis dans cet emplacement.

Ctrl - Maintenir appuyé pour courir.

W - Activer/désactiver mode course automatique.

Maj - Maintenir appuyée en cliquant avec un bouton de la souris pour utiliser cette aptitude en restant sur place.

Alt - Mettre en surbrillance les objets gisant au sol.

Barre d'espace - Fermer tous les écrans précédents pour retourner au jeu.

Touches du pavé numérique - Communications (Activer le Verr. num pour les options suivantes)

0 - Le personnage joueur dit "Au secours !"

1 - Le personnage joueur dit "Suivez-moi."

2 - Le personnage joueur dit "Pour vous."

3 - Le personnage joueur dit "Merci."

4 - Le personnage joueur dit "Désolé !"

5 - Le personnage joueur dit "Adieu."

6 - Le personnage joueur dit "Meurs."

Molette de la souris vers le haut - Faire défiler vers le haut les raccourcis clavier des aptitudes (F1-F8) dans l'emplacement du bouton droit de la souris.

Molette de la souris vers le bas - Faire défiler vers le bas les raccourcis clavier des aptitudes (F1-F8) dans l'emplacement du bouton droit de la souris.

N - Effacer les messages.

Impr écran - Enregistrer votre écran dans votre répertoire D2 sous le nom "screenshotX.jpg".

Z - Activer/désactiver les portraits des membres de la coterie.

A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDÉO PAR VOUS-MÊME OU PAR VOTRE ENFANT

I. Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

- Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran.
- Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance
de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

II. Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation.

Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

"Décret n° 96-360 du 23 avril 1996 relatif aux mises en garde concernant les jeux vidéo."