



# SACRED plus

**Manuel d'utilisation**

## Bienvenue dans Le monde de Sacred

*Tout a l'air si réel. Je suis entouré de toutes parts par des choses qui semblent vivantes. Chaque jour je me retrouve dans des endroits étranges, confronté à des créatures bizarres et merveilleuses. Tant de choses me sidèrent, mais je ne sais pas ce que je dois faire. Est-ce toujours un jeu, ou me suis-je depuis longtemps égaré dans un autre monde ?*



Des aventures trépidantes et des mystères fascinants vous attendent dans le monde vaste et varié de Sacred. Rempli de personnages intrigants, d'ennemis menaçants et de trésors cachés, ce monde ludique passionnant vous tiendra bien vite sous son charme. L'immense éventail des possibilités de jeu comblera largement les fans de jeux de rôle orientés vers l'action et les amateurs de jeux de rôle plus traditionnels, qui apprécient la richesse des détails, les personnages uniques et individualisés et les univers à l'atmosphère élaborée.

*L'équipe de Sacred espère que vous prendrez plaisir à découvrir le monde d'Ancaria.*

### Avertissement sur l'épilepsie

Quelques personnes peuvent subir des crises d'épilepsie lorsqu'elles sont exposées à certains schémas lumineux ou à certaines lumières clignotantes. Dans ces cas, qui sont rares, des crises d'épilepsie peuvent être déclenchées par les émissions de télévision ou les jeux vidéo. Cela peut également survenir si la personne en question n'a jamais présenté auparavant de symptômes épileptiques. Si vous ou un membre de votre famille souffrez d'épilepsie, nous vous conseillons de consulter un médecin avant de commencer à jouer à ce jeu. Si, en cours de partie, vous ressentez une sensation de vertige, de désorientation, si vous avez des hallucinations, des spasmes des yeux ou des muscles, des mouvements involontaires ou des convulsions, cessez immédiatement de jouer et consultez un médecin.

## Table des matières

### **Bienvenue dans le monde de Sacred**

|                     |   |
|---------------------|---|
| <i>Introduction</i> | 4 |
| <i>Installation</i> | 5 |

### **Pour commencer**

|                                          |    |
|------------------------------------------|----|
| <i>Lancer le jeu</i>                     | 6  |
| <i>Les contrôles de base</i>             | 7  |
| <i>Contrôles</i>                         | 8  |
| <i>Combat</i>                            | 12 |
| <i>Prendre un niveau</i>                 | 14 |
| <i>Le monde et la carte</i>              | 15 |
| <i>Équipement : Marchands et joueurs</i> | 17 |

### **Menus**

|                                            |    |
|--------------------------------------------|----|
| <i>Menu principal</i>                      | 19 |
| <i>Nouvelle campagne</i>                   | 19 |
| <i>Parties sauvegardées</i>                | 20 |
| <i>Multijoueur</i>                         | 20 |
| <i>Multijoueur en réseau local</i>         | 21 |
| <i>Parties en multijoueur sur Internet</i> | 22 |
| <i>Nouveau compte</i>                      | 22 |

### **Options**

|                           |    |
|---------------------------|----|
| <i>Options graphiques</i> | 25 |
| <i>Objets récupérés</i>   | 25 |
| <i>Options Internet</i>   | 26 |
| <i>Jeu</i>                | 26 |
| <i>Audio</i>              | 26 |
| <i>Réglages du son</i>    | 26 |

### **Contrôles**

|                           |    |
|---------------------------|----|
| <i>Contrôles souris</i>   | 27 |
| <i>Raccourcis clavier</i> | 28 |

|                                          |    |
|------------------------------------------|----|
| <b>Menu</b>                              | 29 |
| <i>Importer/exporter des personnages</i> | 31 |
| <i>Inventaire &amp; personnage</i>       | 32 |
| <i>Feuille du personnage</i>             | 33 |
| <br><b>Armes et armures</b>              |    |
| <i>Caractéristiques des armes</i>        | 34 |
| <i>Caractéristiques des armures</i>      | 35 |
| <i>Types de dégâts</i>                   | 35 |
| <i>Choisir une armure</i>                | 35 |
| <i>Types d'armes</i>                     | 36 |
| <br><b>Compétences</b>                   |    |
| <i>Compétences disponibles</i>           | 38 |
| <br><b>Personnages</b>                   |    |
| <i>Gladiateur</i>                        | 40 |
| <i>Séraphin</i>                          | 41 |
| <i>Elfe sylvaïne</i>                     | 42 |
| <i>Elfe noir</i>                         | 43 |
| <i>Mage de bataille</i>                  | 44 |
| <i>Vampire</i>                           | 45 |
| <br><b>Techniques de combat</b>          |    |
| <i>Gladiateur</i>                        | 46 |
| <i>Séraphin</i>                          | 47 |
| <i>Elfe sylvaïne</i>                     | 48 |
| <i>Elfe noir</i>                         | 49 |
| <i>Mage de bataille</i>                  | 60 |
| <i>Vampire</i>                           | 51 |
| <br><b>Adversaires</b>                   | 53 |
| <br><b>Assistance</b>                    | 50 |
| <i>Foire aux questions techniques</i>    | 60 |
| <i>Crédits</i>                           | 61 |

# Introduction

Avec une poigne de fer et une amère dureté, le puissant Prince Shaddar régna depuis le trône de son ancêtre de sinistre mémoire, Morgast 1er, qui noya jadis le pays sous des cataractes de sang innocent. Son nom chez les Elfes noirs, Ilim'Shaddar, "Celui qui erre dans le Royaume des Ombres", était à la fois un héritage et une prophétie, car depuis longtemps le Prince avait vendu son âme aux puissances des ténèbres. La propre fille de Shaddar, selon les rumeurs, avait été violée et sacrifiée au cours de sombres rituels.

Au cours des siècles qui suivirent, nul n'entendit plus parler du sinistre magicien, mais même aujourd'hui, les Orcs, les Gobelins et les Elfes noirs n'osent pas parler à voix haute de Celui qui erre dans le Royaume des Ombres. On dit qu'au bord des plaines rocheuses, il est possible, au loin, d'apercevoir Shaddar-Nur, la tour des ténèbres. Et toutes les races d'Ancaria se chuchotent, autour du feu de camp, des histoires sur le Prince de cauchemar qui ensanglanta ces jours maudits. Bien des enfants turbulents ont été ramenés à l'obéissance par des parents qui leur racontent que le monstrueux Shaddar vient prendre la nuit ceux qui se conduisent mal.

En fait, le magicien noir des légendes est toujours en vie. Bien plus, Shaddar a invoqué un démon Sakkara. Ces démons-là sont les maîtres des âmes damnées de l'enfer, les Morts-vivants. Ils sont aussi les enfants de cette race diabolique qui fut chassée d'Ancaria par les Séraphins aux temps anciens, durant la Guerre des Dieux. Mais l'invocation s'est mal passée et le puissant démon s'est retourné contre celui qui l'avait appelé. Pour la première fois depuis que les Séraphins ont banni la race maudite, un démon arpente le monde d'Ancaria. L'horrible culte Sakkara, qui est banni de toutes les régions civilisées d'Ancaria, semble renaître...

Les bandits et les mercenaires sont déjà en route vers Ancaria, accompagnés par les trafiquants d'esclaves du culte Sakkara. Les terres du roi Aarnum subissent une menace croissante et semblent proches de l'effondrement : les Gobelins, esclaves des terribles Orcs de Khorad-Nur, attaquent depuis leurs retranchements des régions désertiques. Le Prince Courage, fils héroïque du vieux et sage dirigeant, a demandé de l'aide au Baron de Mordrey, maréchal du roi. Mais Mordrey, stratège brillant au cœur froid et à l'ambition sans frein, a depuis longtemps préparé ses propres plans.

En tant que héros de Sacred, vous êtes au centre-même de cette épopée de pouvoir, de meurtre, d'intrigues politiques et de magie démoniaque. Seules votre habileté au maniement de l'épée et vos diverses compétences spéciales pourront sauver la florissante civilisation d'Ancaria de la chute. Six personnages fascinants attendent de vivre cette grande aventure sous votre bannière.

## Configuration

### Minimale

Pentium III 800 MHz

256 Mo de mémoire RAM

Lecteur de CD-ROM 4X

Carte graphique compatible DirectX-8 avec 16 Mo de mémoire RAM

Carte son compatible DirectX

DirectX9 (inclus dans le CD de Sacred)

Windows® 98 SE/ME/2000/XP

Disque dur avec au moins 2 Go de disponibles\*

### Recommandée

Pentium IV 1.4 GHz ou supérieur

Au moins 512 Mo de mémoire RAM

Lecteur de CD-ROM 8X ou supérieur

Carte graphique compatible DirectX-9 avec 64 Mo de mémoire RAM ou plus

Carte son compatible DirectX-9 avec fonction 3D

Carte réseau

Windows® 2000/XP

DirectX9 (inclus dans le CD de Sacred)

Disque dur avec au moins 2.5 Go de disponibles\*

\*La taille d'installation est au minimum 1.6 Go.

Il faut au moins 400 Mo pour le fichier d'échange.

### Remarque

Nous ne pouvons garantir que Sacred fonctionnera sur tous les ordinateurs portables. Il y a trop de modèles sur le marché pour que nous puissions tous les tester. De plus, les chipsets et les cartes graphiques peuvent varier de façon significative par rapport aux ordinateurs de bureau. Si votre ordinateur portable dispose de la configuration requise, Sacred fonctionnera probablement. Mais compte tenu des différences d'architecture système, nous ne pouvons le garantir.

## Installation

Placez le CD 1 de Sacred dans le lecteur de CD.

Si la fonction d'exécution automatique est activée, le programme d'installation se lance automatiquement.

Si ce n'est pas le cas, lancez le programme "setup.exe" situé sur le CD1 de Sacred.

Suivez les instructions qui s'affichent à l'écran.

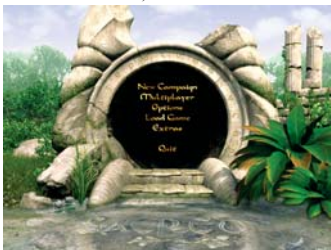
Le fichier "readme.txt" dans le répertoire d'installation contient d'importantes informations techniques.

Vous trouverez également les dernières nouvelles concernant Sacred sur le site Internet [www.sacred-game.com](http://www.sacred-game.com).

# Pour commencer

Les quelques pages qui suivent vous permettent d'entrer rapidement dans la partie. En utilisant l'exemple du Gladiateur, elles décrivent les aventures vécues par ce personnage depuis le début de la partie jusqu'à la fin de la première mission principale.

## Lancer le jeu



Lancez Sacred et cliquez sur "Nouvelle campagne" dans le menu principal pour commencer une nouvelle partie. Les pages suivantes décrivent le début de la partie du point de vue du Gladiateur. Les autres personnages commencent leurs aventures à des endroits différents.



Dans le menu Personnage, choisissez le Gladiateur comme silhouette active et, si vous le désirez, donnez-lui un nom. Puis cliquez sur "Jouer".



Au début de la partie, le Gladiateur est dans l'arène. Il se prépare pour son dernier grand combat d'exhibition. S'il survit et quitte vainqueur l'arène, il gagnera enfin sa liberté. Avant de commencer ce combat, apprenez à utiliser les contrôles et récupérez les objets disséminés dans la zone de départ.

## CONSEIL

Les textes d'aide qui apparaissent à l'écran au début de chaque nouvelle campagne contiennent des informations utiles sur le scénario et des astuces de jeu. Si vous le désirez, vous pouvez désactiver ces bulles d'aide en cliquant sur "Plus d'astuces".

## Curseur de la souris



Cliquez sur un emplacement de la carte pour que le héros se mette à courir dans cette direction.



Si vous pointez le curseur sur un adversaire, le symbole Combat apparaît. Cliquez pour lancer une attaque en utilisant l'arme active.



Dans le cas d'objets utilisables (portes, boîtes, etc.) ou d'objets que vous pouvez emporter, un symbole en forme de main apparaît à la place du curseur.



Si vous cliquez sur des personnages neutres, un symbole Dialogue apparaît.

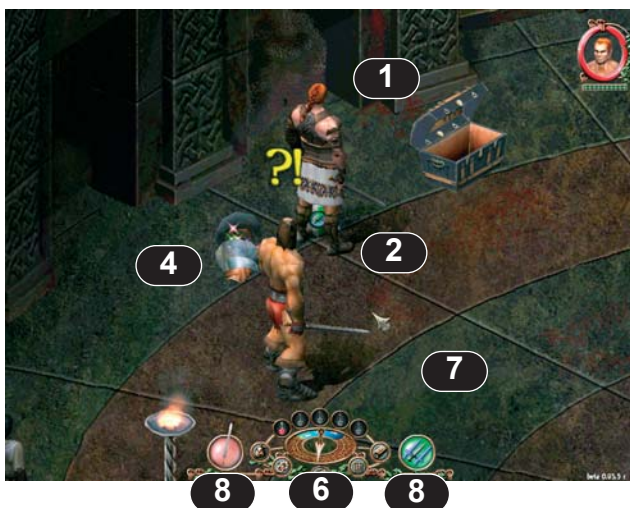


Les Maîtres de combos, les Forgerons et les Marchands sont également indiqués par des symboles spécifiques.

## Les contrôles de base

|                                            |                                                      |
|--------------------------------------------|------------------------------------------------------|
| Déplacement                                | Clic du bouton gauche sur le sol                     |
| Attaque                                    | Clic du bouton gauche sur un adversaire              |
| Ouvrir un récipient                        | Clic du bouton gauche sur un récipient               |
| Mouvement spécial/magie/exécuter une combo | Clic du bouton droit sur la cible                    |
| Prendre un objet                           | Clic du bouton gauche sur un objet                   |
| Prendre tous les objets                    | A                                                    |
| Configurer / équiper un objet              | Clic du bouton droit sur les objet dans l'inventaire |
| Inventaire et modification du personnage   | I                                                    |
| Journal (quêtes, statistiques, etc.)       | L                                                    |
| Carte                                      | Tab ou bouton central de la souris (molette)         |
| Carte du monde                             | M                                                    |
| Menu                                       | Echap                                                |

## CONTROLES



*Vous trouverez d'autres informations sur les contrôles aux pages 23 à 25.*

- 1** Cliquez avec le bouton gauche sur une zone libre pour déplacer le Gladiateur.
- 2** Cliquez avec le bouton gauche sur une personne (sauf personnes hostiles) pour commencer une conversation. Le symbole "?" indique que le Maître Gladiateur a une quête à proposer.
- 3** Cliquez avec le bouton gauche pour ouvrir les boîtes, les caisses, les placards et autres objets susceptibles de contenir quelque chose. Appuyez sur la touche Alt pour afficher le nom des objets.
- 4** Des éclairs de couleur indiquent qu'un objet peut être récupéré. Maintenez enfoncée la touche Alt pour afficher les noms de tous les objets visibles.
- 5** Le cercle rouge autour du portrait du héros montre ses points de vie. La barre verte en-dessous rappelle combien d'expérience est encore nécessaire pour atteindre le niveau suivant.
- 6** L'aiguille du compas pointe toujours dans la direction de l'objectif principal suivant. Si une quête subsidiaire est active, un second compas de plus petite taille pointe également dans cette direction. Si vous avez placé un marqueur de cible sur la carte du monde (appuyez pour cela sur la touche "M"), une troisième pointe de compas indique cette cible. Autour du compas, des icônes correspondent aux différentes potions (au-dessus) et aux boutons pour les écrans d'information (en-dessous).

7

Le curseur se modifiant en fonction du contexte, il permet de jouer de façon fluide sans devoir maîtriser des contrôles complexes. Un clic du bouton gauche de la souris déclenche toujours "l'action standard". Celle-ci est automatiquement sélectionnée, en fonction de l'endroit où le curseur est actuellement placé. Cela signifie qu'un clic du bouton gauche peut déclencher une vaste gamme d'actions : déplacement du héros, attaque d'un ennemi, ouverture d'une boîte ou d'une porte, dialogue avec des personnages, etc. Le bouton droit de la souris concerne les techniques de combat, la magie et les combos.

8

Ces boutons permettent de changer rapidement d'équipement, de mouvements spéciaux et de sorts magiques. Avec les boutons à gauche, il est possible de passer d'une arme ou d'un bouclier à un autre. Les boutons situés à droite peuvent être affectés aux techniques de combat, aux sorts magiques et aux pièges de l'Elfe noir.

## Signification des couleurs des potions

|               |            |                  |                                                   |
|---------------|------------|------------------|---------------------------------------------------|
| Soins         | Rouge      | [Barre d'espace] | Rend les points de vie                            |
| Enfer         | Bleu foncé | [Q]              | Les Morts-vivants ne se relèvent plus             |
| Mentor        | Bleu clair | [W]              | Expérience supplémentaire durant la durée d'effet |
| Anti-venin    | Vert       | [E]              | Soigne les empoisonnements                        |
| Concentration | Jaune      | [R]              | Chargement des combos                             |

## CONSEIL

L'aide dans le menu

Pour ouvrir des bulles d'aide relatives à l'Inventaire et au personnage, ouvrez l'Inventaire (le sac à dos) puis appuyez sur la touche "H".



Ouvrez les boîtes dans cette pièce et parlez à l'entraîneur. Vous recevrez la quête consistant à sortir victorieux de l'arène. Avant de vous lancer dans le combat, consultez l'équipement de votre héros. Cliquez sur "Techniques de combat" pour obtenir un aperçu des mouvements spéciaux et des sorts magiques du héros. Sous l'en-tête "Combos" se trouvent quatre champs. Une Combo est une séquence comprenant jusqu'à quatre mouvements spéciaux ou sorts magiques l'un après l'autre. Il est possible aux maîtres de Combos de constituer des Combos.

### CONSEIL

Dans les cas des Maîtres de combos, vous pouvez échanger les Runes de combat que vous avez trouvées dans le monde d'Ancaria. Récupérez les techniques de combat que vous possédez déjà ainsi que ceux des autres personnages. Ce que vous recevez en échange lorsque vous effectuez la transaction dépend du nombre de techniques de combat que vous échangez avec le Maître de combos.

| Taux de change | Résultats                                                                       |
|----------------|---------------------------------------------------------------------------------|
| 2:1            | Runes aléatoires de toutes les classes                                          |
| 3:1            | Runes aléatoires appartenant à sa propre classe                                 |
| 4:1            | Runes de sa propre classe au choix<br>(à sélectionner avec les touches flèches) |

Dans la boîte proche du point de départ, il y a une armure de cuir. Si vous l'avez déjà prise, le Gladiateur l'aura immédiatement ajoutée à son équipement, car cet emplacement était libre. Dans l'Inventaire, vous verrez l'armure dans le champ d'équipement approprié. Les autres objets récupérés sont stockés dans le sac à dos du héros.

Un nouveau mouvement spécial vous a été conféré, appelé "Taille". Pour pouvoir utiliser une technique de combat, il doit apparaître dans la liste des Techniques de combat. Si vous trouvez une nouvelle Rune de combat, le héros doit l'ajouter à son sac à dos d'un clic du

bouton droit de la souris. Pour utiliser les techniques de combat déjà détenues, faites-les glisser dans les emplacements de sélection rapide en bas à droite de l'écran. Activez le bouton adéquat et cliquez sur le bouton droit de la souris pour utiliser la technique de combat.

#### CONSEIL :

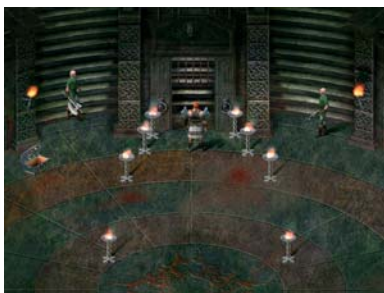
"Techniques de combat" est un terme générique désignant les mouvements spéciaux (icônes verts) et les sorts magiques.

#### CONSEIL :

"Attaque" permet de donner à l'adversaire plusieurs coups puissants et rapides.

"Taille" affecte tous les adversaires à portée mais occasionne moins de dégâts.

Comme le Gladiateur doit accomplir deux duels contre des adversaires séparés, Attaque est ici plus utile.



Les escaliers sont bloqués par une grille de métal. Lorsque vous avez reçu votre quête, la grille s'ouvre automatiquement lorsque vous approchez.

#### CONSEIL :

Il vaut le coup d'explorer en détails l'environnement de Sacred. De nombreux détails humoristiques et diverses allusions sont plus ou moins cachés dans le monde qui vous entoure. Après le combat dans l'arène, par exemple, vous pourrez parler au prisonnier Spy avant de dialoguer avec le Maître Gladiateur Julius. Vous découvrirez alors un hommage caché aux classiques du genre.

## Combat



Deux adversaires attaquent l'un après l'autre. C'est une bonne opportunité d'utiliser Attaque.

### Contrôles pendant le combat

|                                                 |                                        |
|-------------------------------------------------|----------------------------------------|
| Attaque                                         | Clic du bouton gauche sur l'adversaire |
| Mouvement spécial / Magie / Déclencher la Combo | Clic du bouton droit sur l'adversaire  |

Pour attaquer l'adversaire, cliquez sur lui avec le bouton gauche de la souris. Vous pouvez si vous le voulez maintenir le bouton enfoncé. Cliquez sur l'adversaire avec le bouton droit pour déclencher la technique de combat. Si vous placez un coup, des chiffres jaunes montrent l'étendue des dégâts occasionnés. Si votre héros est touché, des chiffres rouges décomptent les points de vie perdus. Au cours du combat, un cercle aux pieds du Gladiateur montre les points de vie restants.



Après votre victoire, parlez au Maître Gladiateur une fois de plus. Au lieu de vous donner votre récompense, ce répugnant trafiquant d'esclaves vous attaque en personne ! Il est temps de montrer à cette crapule et à ses hommes de main de quoi un Gladiateur est capable.



A présent, les Marchands d'esclaves tentent d'assassiner Spy, l'espion royal, pour couvrir la trace de leurs méfaits. Aidez Spy à les combattre. Une fois que les adversaires sont morts, parlez-lui. Vous recevrez la mission de l'accompagner jusqu'au commandant local. Spy peut ouvrir les portes verrouillées et il se montre ainsi capable de libérer le Gladiateur.

En haut à droite, vous pouvez voir désormais un autre portrait de personnage. Spy s'est lié au Gladiateur et combat à ses côtés jusqu'à la fin de la mission. Le compas de quête (en bas au centre) vous montre la direction vers l'objectif principal.

### CONSEIL :

Pour voir les statistiques concernant un compagnon, ouvrez l'Inventaire (touche "I") et placez le curseur de la souris sur son portrait.

### CONSEIL :

Pour changer l'équipement du compagnon, ouvrez l'Inventaire (touche "I"). Cliquez sur l'arme ou le bouclier requis pour mettre cet objet à la pointe du curseur de la souris.

Cliquez ensuite sur le portrait de votre compagnon.

S'il est capable d'utiliser cet objet, il s'en équipera.

Chaque compagnon ne peut utiliser qu'une arme et un bouclier.

Lorsque vous équipez un compagnon, vous récupérez son équipement précédent.

Les compagnons laissent également derrière eux l'équipement emprunté lorsqu'ils quittent le groupe.



## Prendre un niveau



Jusqu'à présent, dans les combats, votre héros a récupéré des points d'expérience et a probablement déjà atteint un nouveau niveau (indiqué par un symbole "+" sous son portrait). Si tel n'est pas le cas, vous passerez probablement très prochainement ce niveau. En cliquant sur "+" ou en appuyant sur la touche "I", vous ouvrez l'Inventaire. Si vous avez monté de niveau, vous pouvez y distribuer des points parmi les compétences et les caractéristiques. Le nombre de nouveaux points et les conséquences de la montée en niveau dépendent du niveau que le héros vient d'atteindre.

| Niveau  | Nombre de Compétences | Nombre de points de compétence/niveau | Nombre de points de caractéristique/niveau |
|---------|-----------------------|---------------------------------------|--------------------------------------------|
| 1-2     | 2                     | 1                                     | 1                                          |
| 3-5     | 3                     | 2                                     | 1                                          |
| 6-11    | 4                     | 2                                     | 1                                          |
| 12-19   | 5                     | 3                                     | 1                                          |
| 20-29   | 6                     | 3                                     | 1                                          |
| 20-49   | 7                     | 4                                     | 1                                          |
| from 50 | 8                     | 4                                     | 1                                          |

### CONSEIL :

A chaque montée de niveau, vous pouvez distribuer quelques points. De plus, toutes les caractéristiques sont automatiquement montées de 10% par rapport à la valeur de départ.

### CONSEIL :

Dans l'Inventaire, il est possible de passer des compétences aux caractéristiques et vice-versa en cliquant sur le petit bouton situé à gauche de "Compétences" ou "Caractéristiques".



## Le monde et la carte



Quittez l'arène avec le Gladiateur. Vous avez maintenant une grande liberté d'action ; environ 70% du monde de Sacred vous est ouvert ! De manière à ne pas exposer votre Gladiateur encore bien faible à de trop gros dangers, nous vous recommandons de suivre d'abord le compas de quête en bas au centre de l'écran. L'aiguille pointe en droite ligne vers la quête principale actuelle. Une plus petite aiguille désigne le chemin de la quête subsidiaire si vous en avez activée une. La route part vers le nord-est par-dessus un petit pont, non sans croiser le chemin d'adversaires divers (Gobelins et trafiquants d'esclaves).



Si vous maintenez enfoncée la touche Tab ou le bouton central de la souris (ou la molette), la carte s'affiche. Vous y voyez les points de départ et d'arrivée des quêtes, ainsi que l'entrée des grottes souterraines, la position des Marchands, des Forgerons, des Maîtres de Combos, des bâtiments, des divers personnages et, bien sûr, des adversaires. En utilisant la touche "M", vous pouvez afficher la carte du monde. Pour agrandir une portion, cliquez sur la portion du monde avec le bouton gauche de la souris et maintenez la touche enfoncée. La région sélectionnée apparaît désormais dans la "Carte stratégique".

### CONSEIL :

Les points bleus sur la carte représentent les personnes neutres. Les points rouges sont les adversaires. Des personnages importants auxquels il vous est recommandé de parler apparaissent sous la forme de points blancs.

### CONSEIL :

Le jeu commence à la frontière sud d'Ancaria. En dehors des deux vieilles villes de Bellevue et la Crique d'argent, vous trouverez également ici la ville de pionniers de Porto Vallum. La Crique d'argent est connue depuis les temps anciens pour ses riches filons de minerai d'argent et mène un commerce intensif avec les centres industriels de la baronnie de Mascarell.

Bellevue est une ville tranquille, entourée par le paysage idyllique de montagnes et de rivières. Des Marchands installés et d'autres paisibles citoyens s'y côtoient.

Porto Vallum, au contraire, se trouve à courte distance des terres désolées des Orcs. La vie est difficile et grevée de privations, et les attaques de plus en plus fréquentes des Orcs n'améliorent pas la situation. Pendant la partie, vous voyagerez dans de nombreuses autres régions, traverserez d'autres villes, chacune avec son histoire et son atmosphère.

Deux sentinelles gardent le pont et empêchent les Gobelins d'entrer dans la ville de Bellevue. Une fois dans la ville, suivez la route vers l'est qui mène, après la place du marché, vers le nord, en direction du poste de commandement militaire.

### CONSEIL :

Les réactions des nombreux habitants d'Ancaria envers vos héros dépendent de votre façon de jouer. Vos décisions influencent également la réputation du héros. Au début, les habitants manquent de confiance, mais si, par exemple, le Gladiateur fait de bonnes actions, le bouche-à-oreille le fait rapidement savoir. Le héros devient plus populaire et les citoyens plus amicaux.

### CONSEIL :

Pendant l'action principale, votre comportement a des effets étendus sur le monde d'Ancaria. Même dans des régions très familières, vous continuerez à découvrir des choses nouvelles.



## Équipement : Marchands & joueurs

Sur la place centrale, vous trouverez un de ces coffres bleus spéciaux dans lesquels vous pouvez déposer des objets. Dans chaque camp de taille suffisante, vous découvrirez un objet de ce type et vous y retrouverez toujours les objets que vous y avez laissés. Par exemple, vous pouvez l'utiliser pour stocker l'équipement dont vous ne vous servez pas actuellement mais que vous ne voulez pas vendre.



Les Marchands sont indiqués sur la carte par un symbole en forme de sac d'or. Si vous avez suivi directement la route, le Gladiateur est probablement sans un sou. Cependant, si vous avez saisi des objets sur des ennemis vaincus, vous pouvez les vendre.

## CONSEIL :

Vous trouvez de l'or dans les boîtes et les caches magiques ainsi que sur les monstres vaincus. Vous pouvez également récupérer de l'or et de l'expérience si vous accomplissez les nombreuses quêtes subsidiaires proposées dans Sacred. Un fermier à l'est de la ville vous demande par exemple de tuer le loup enragé qui mène sa meute dans la forêt à l'est du



village.

Juste avant le pont vers la forteresse intérieure, trois bandits attaquent : rien qui puisse effrayer un homme d'action bien entraîné.



## Quête principale accomplie

Dans la forteresse, parlez au Commandant Romata pour conclure la première quête principale. Ce courageux officier vous recrute pour la prochaine quête principale qui vous conduira hors de la région de départ. Romata vous fait ensuite savoir que l'aide d'un combattant tel que vous est toujours la bienvenue à Ancaria...



L'espion Spy vous quitte alors en vous laissant un cadeau et en vous rendant tout équipement que vous lui avez éventuellement prêté.

Non loin de Spy, un paysan attend. Au-dessus de sa tête, vous verrez le symbole "?!": il a une mission à vous proposer. Si vous lui parlez, vous apprendrez que le seul forgeron de cette région a disparu dans la forêt plusieurs jours plus tôt. Acceptez cette quête, sans quoi la région demeurera sans forge.

## CONSEIL :

Certains objets (comme des épées) disposent d'emplacements libres. Le forgeron peut incorporer dans la lame ce qu'il a forgé (ou des bijoux) pour améliorer les qualités de l'objet.

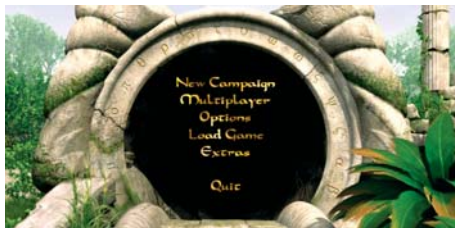


A quelques pas au nord-est de la position de Romata, vous trouverez un maquignon qui vous vendra une monture bon marché. A dos de cheval, le héros est plus rapide, mais, selon le personnage, il ne peut plus utiliser certaines techniques de combat.

L'équipe de Sacred espère que vous prendrez plaisir à explorer le vaste monde d'Ancaria. Jusque là, vous n'avez guère vu qu'une infime partie de ce royaume monumental, varié et détaillé !

# Menus

## Menu principal



|                   |                                                                                                          |
|-------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Nouvelle campagne | Vous commencez une nouvelle partie avec un nouveau héros. Vous accédez au menu Nouvelle campagne.        |
| Options           | Ouvre le menu des options.                                                                               |
| Multijoueur       | Lance une partie en multijoueur.                                                                         |
| Charger           | Vous permet d'accéder au menu des parties sauvegardées.                                                  |
| Bonus             | Lance la séquence d'intro détaillée de Sacred ou montre les crédits de l'équipe de développement du jeu. |



### Nouvelle campagne

D'un clic, vous pouvez sélectionner le personnage avec lequel vous voulez vous lancer dans le monde de Sacred. Dans le champ de texte, vous pouvez donner un nouveau nom à votre héros. Si vous avez déjà exporté un héros, vous pouvez alors l'importer. Les statistiques et l'équipement du personnage demeurent. Lorsque vous commencez une nouvelle partie, tous les adversaires sont à un niveau substantiellement plus élevé.

### Parties sauvegardées

Cliquez sur une partie préalablement sauvegardée. Vous activez alors les boutons "Charger" et "Effacer" grâce auxquels vous pouvez charger une partie sauvegardée ou l'effacer définitivement du disque dur.

# Multijoueur

Tout d'abord, vous devez décider si vous voulez commencer une partie en utilisant un LAN (réseau local) ou par Internet.

## Multijoueur en réseau local (LAN)

Pour jouer en utilisant un réseau local, cliquez sur "Multijoueur" dans le menu principal puis sur "LAN". Ensuite, choisissez votre héros (personnage). Vous pouvez sélectionner un personnage que vous avez préalablement exporté ou commencer avec un nouveau héros.



## Sélectionner une partie LAN

|                               |                                                                                                                                              |
|-------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Nouveau personnage</b>     | Cliquez sur le bouton "Nouveau personnage" pour commencer la partie avec un nouveau héros.                                                   |
| <b>Importer un personnage</b> | Cliquez sur un personnage préalablement exporté pour lancer une partie multijoueur avec ce héros.                                            |
| <b>Déconnexion</b>            | Ce bouton vous permet de revenir au menu principal.                                                                                          |
| <b>Continuer</b>              | Si vous avez sélectionné un personnage ou créé un nouveau personnage, un clic sur le bouton inférieur droit vous permet de retourner au jeu. |

Les noms et propriétés des parties en multijoueur de Sacred que vous trouvez sur le réseau local apparaissent dans cette rubrique. Vous pouvez également configurer votre propre partie LAN.

Cliquez sur "Rejoindre" pour rejoindre une partie en réseau local qui a déjà été lancée.

## Propriétés de la partie

Les parties en multijoueur présentent des propriétés différentes. En plus de son nom, les paramètres de la partie sont affichés selon les symboles suivants :

|                                                                                                                |                                                                                                                                                                                                                                                                           |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Campagne</b><br>         | Jusqu'à quatre joueurs peuvent participer à la campagne en mode coopératif. Le monde peut être sauvegardé et la partie reprendre ultérieurement. Le scénario commence au poste de commandement de Bellevue.                                                               |
| <b>Liberté</b><br>          | Dans ce mode, jusqu'à 16 joueurs peuvent explorer le monde de Sacred. Le scénario principal est laissé de côté : le jeu commence sur une île particulière. Dans une tour de cette île, il y a une entrée vers un donjon, qui contient des téléporteurs vers tout Ancaria. |
| <b>A couteaux tirés</b><br> | C'est semblable à une partie Liberté, mais de vigoureuses batailles sont possibles entre des joueurs ou des équipes de joueurs.                                                                                                                                           |

## Sécurité

|              |                                                                                   |                                                       |
|--------------|-----------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------|
| Verrouillé   |  | La partie est cadénassée. L'accès est interdit.       |
| Ouvert       |  | La partie est ouverte et l'accès est permis.          |
| Mot de passe |  | L'accès n'est permis qu'avec le mot de passe adéquat. |

## Erreur

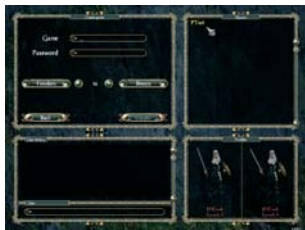
|        |                                                                                   |                                                                                                                                               |
|--------|-----------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Erreur |  | Ce symbole indique que la version de votre jeu n'est pas la même que celle installée sur le serveur. Dans ce cas, l'accès n'est pas possible. |
|--------|-----------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

Les informations concernant les éventuelles mises à jour possible se trouvent sur les sites Internet [www.sacred-game.com](http://www.sacred-game.com) ou [www.ascaron.com](http://www.ascaron.com)

## CONSEIL :

Liberté & A couteaux tirés

Quand "A couteaux tirés" est activé, les joueurs peuvent s'attaquer mutuellement. Dans les zones sûres, les attaques contre les autres joueurs ne sont pas possibles. Les membres d'un même groupe ne peuvent non plus s'en prendre les uns aux autres.



## Configurer une partie LAN

|                   |                                                                                                                                                                         |
|-------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Mot de passe      | Si vous le voulez, vous pouvez entrer un mot de passe ici. Les autres joueurs ne pourront entrer que munis du bon mot de passe.                                         |
| Type de partie    | Choisissez le type de partie qui vous intéresse.                                                                                                                        |
| Nombre de joueurs | Fixez le nombre maximum de joueurs pour cette partie. En mode campagne, jusqu'à 16 joueurs peuvent participer en utilisant un LAN.                                      |
| Difficulté        | Choisissez le niveau désiré de difficulté. Si vous n'avez pas encore exploré le monde de Sacred, seuls les niveaux de difficulté "Bronze" et "Argent" sont disponibles. |

|            |                                                                                                                                                                       |
|------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Charger    | Si vous avez sélectionné le mode "Campagne" pour une partie en réseau, vous pouvez charger un monde préalablement enregistré et continuer une campagne dans ce monde. |
| Retour     | Vous permet de revenir au menu précédent.                                                                                                                             |
| Configurer | Configurer et lancer une partie en Multijoueur avec ces paramètres.                                                                                                   |

## Parties enmultijoueur sur Internet

Pour jouer sur Internet, vous devez vous enregistrer sur le serveur.

## Enregistrement

### Important :

Le nom de votre compte ne peut plus être changé une fois qu'il a été choisi !

Actuellement, vous ne pouvez pas changer non plus votre adresse email. Vous trouverez de plus amples informations sur le site Internet [www.sacred-game.com](http://www.sacred-game.com).

N'oubliez pas de conserver une trace de vos données de compte.

|        |                                                                                                                                         |
|--------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Clé CD | Tapez votre Clé CD. Pour chaque CD, un seul joueur peut jouer sur Internet à un instant donné. La Clé CD se trouve au dos de ce manuel. |
|--------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

|                |                                                                                                                   |
|----------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Nouveau compte | Utilisez ce bouton pour créer un nouveau compte.                                                                  |
| Connexion      | Quand vous avez rempli les champs requis, vous pouvez lancer une partie sur Internet en cliquant sur "Connexion". |
| Retour         | Vous permet de revenir au menu précédent.                                                                         |

### Nouveau compte

Pour configurer un nouveau compte Internet, cliquez sur "Nouveau compte" dans le menu Internet.

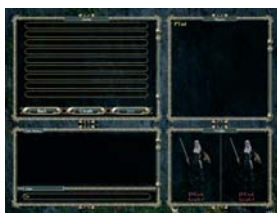
|                         |                                                                                                                                         |
|-------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Nom du nouveau compte   | Tapez le nom d'utilisateur ici. Il ne peut plus être changé après ça.                                                                   |
| Mot de passe            | Tapez le mot de passe que vous voulez utiliser.                                                                                         |
| Retaper le mot de passe | Tapez de nouveau le mot de passe. C'est nécessaire car, pour des raisons de sécurité, le mot de passe n'apparaît pas en toutes lettres. |

|               |                                                           |
|---------------|-----------------------------------------------------------|
| Clé CD        | Tapez ici la Clé CD, que vous trouverez dans ce manuel.   |
| Adresse email | Tapez ici votre adresse email.                            |
| Envoyer       | Transmet les données d'enregistrement au serveur Ascaron. |

### Choisir un personnage

Après l'enregistrement, choisissez votre héros (personnage). Vous pouvez importer un personnage que vous avez préalablement exporté ou choisir un nouveau héros.

Cliquez sur le bouton "Salon" pour accéder au salon.



### Salon

En utilisant les salles de discussion du salon, vous pouvez parler à d'autres joueurs et rejoindre des parties online. Pour rejoindre une partie, choisissez une salle de discussion et entrez-y. Pour configurer une nouvelle partie, sélectionnez une salle de discussion et créez une nouvelle partie avec les propriétés voulues (voir ci-dessus "Propriétés de la partie"). Puis, dans le salon, choisissez une des salles de discussion en cliquant dessus puis cliquez sur le bouton "Rejoindre".

|                       |                                                                    |
|-----------------------|--------------------------------------------------------------------|
| Joueurs actifs        | Cette liste montre les joueurs actifs dans la salle de discussion. |
| Fenêtre de discussion | En bas à gauche, vous pouvez voir les messages de la discussion.   |

Vous obtenez de l'aide sur la manière d'utiliser les salles de discussion de Sacred en tapant la commande "/" (sans les guillemets) dans la ligne d'entrée en bas à gauche.

### CONSEIL :

Certaines salles de discussion ne sont pas accessibles pour tout le monde. Il y a des salles réservées en fonction du niveau (minimum ou maximum) ou spécialisées dans la seule discussion, sans qu'on puisse y configurer de partie.

### CONSEIL :

La liste des salles de discussion peut être assez importante. Vous trouverez la barre de défilement à droite de la liste.

### CONSEIL :

Les chiffres à côté du nom de la salle de discussion vous indiquent le nombre de joueurs en attente et de parties dans la salle. Par exemple, "3/4" signifie qu'il y a trois joueurs libres dans cette salle, qui n'ont pas encore rejoint de partie, et que quatre parties multijoueur de Sacred sont déjà en cours dans cette salle de discussion.

## Notes sur les parties en multijoueur

|      |                                                |
|------|------------------------------------------------|
| Menu | La touche "N" permet d'accéder au menu de jeu. |
|------|------------------------------------------------|

Vous trouverez de plus amples informations sur les commandes en multijoueur dans le fichier README (LISEZMOI) situé dans le répertoire d'installation de Sacred.

### Groupes

Jusqu'à quatre joueurs peuvent s'assembler dans un groupe. Chaque personnage ne peut appartenir qu'à un seul groupe. Pour chaque membre du groupe, un portrait apparaît en haut à gauche, qui montre son état de santé actuel. Un chiffre, sur chaque portrait, montre également le niveau actuel du personnage.

Il est impossible d'attaquer des membres de votre propre groupe, ni de les blesser involontairement. Les points d'expérience gagnés dans les combats sont également distribués entre les membres du groupe. Cependant, il est important que les membres du groupe ne soient pas trop éloignés les uns des autres.

Les membres du groupe sont indiqués sur la carte. Dès qu'un membre du groupe s'éloigne, son nom apparaît sur l'écran. La couleur dans laquelle le nom est affiché indique la distance qui le sépare de votre propre personnage. Plus la couleur est rouge, plus il est éloigné. Les membres trop éloignés du groupe ne reçoivent pas leur part entière des points d'expérience, voire pas du tout. Le nom indique dans quelle direction le membre du groupe se déplace. Si vous cliquez sur l'un de ces noms tout en maintenant enfoncée la touche Ctrl, vous vous téléportez directement à l'endroit où se trouve ce personnage.

### Symboles dans les parties en multijoueur

Vous pouvez accéder à une vue générale de la partie en multijoueur actuelle en appuyant sur la touche "N".

|                                                                                     |                                                                                                      |
|-------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  | Envoyer une invitation.                                                                              |
|  | Inviter ce joueur à rejoindre votre groupe.                                                          |
|  | Vous êtes invité à rejoindre ce groupe.                                                              |
|  | Quitter un groupe.                                                                                   |
|  | Message privé (pour ce joueur uniquement)                                                            |
|  | Ignorer ce joueur (si l'oeil est barré, vous ne verrez plus de messages en provenance de ce joueur). |

### Sauvegarder un personnage

Si vous désirez sauvegarder votre personnage, utilisez la fonction "Exporter" dans le menu de jeu (touche Echap). Vous pouvez également importer des personnages exportés si vous voulez commencer une nouvelle partie avec un héros expérimenté.

### Sauvegarder une campagne

Si vous jouez une campagne en multijoueur, vous pourrez sauvegarder le monde de la partie sur votre disque dur. De cette manière, vous pourrez reprendre votre aventure commune ultérieurement.

### Récupération automatique

En mode multijoueur, l'option "Récupération automatique" n'est pas disponible, pour faciliter une distribution équitable entre les membres du groupe.

### Le serveur de Sacred

De plus amples informations concernant le serveur Sacred sont disponibles dans le fichier Readme (LisezMoi) situé dans le répertoire d'installation de Sacred.

## Options

### Options graphiques

|                          |                                                                                                                                                                                           |
|--------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Résolution               | Permet de choisir la meilleure résolution, compte tenu de votre ordinateur et de sa puissance.                                                                                            |
| Basse                    | Pour les ordinateurs les plus anciens (PIII/800 ou assimilé)                                                                                                                              |
| Moyenne                  | Pour les ordinateurs récents qui ne disposent pas d'une carte graphique suffisamment performante pour afficher tous les détails du jeu Sacred.                                            |
| Haute                    | Ce réglage est réservé aux configurations récentes qui disposent de processeurs rapides, de mémoire de stockage importante et d'une carte graphique performante.                          |
| Transparence de la carte | Si la règlette est déplacée vers la gauche, la carte stratégique (Tab) masque le terrain. Si vous déplacez la règlette sur la droite, l'arrière-plan apparaît sous la carte transparente. |

### Objets récupérés

|                       |                                                                                                                                                                                                                                                                   |
|-----------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Animations d'ambiance | Votre héros réalise souvent des mouvements animés, lorsque vous effectuez des déplacements et autres actions (ramasser des pièces d'or). Cette option vous permet de réduire l'utilisation des animations et ainsi d'améliorer les performances de votre système. |
|-----------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

|                     |                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
|---------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Ramasser            | Vous pouvez configurer la liste des objets que vous souhaitez ramasser. La touche "A" ordonne au héros de ramasser tous les objets qui se trouvent à proximité. Cette option vous permet de spécifier à votre héros quels sont les objets qu'il doit ramasser et ceux qu'il doit laisser au sol. |
| Tous                | Le héros ramasse tous les objets qui se trouvent autour de lui.                                                                                                                                                                                                                                  |
| Or / objets uniques | Le héros ne ramasse que les pièces d'or et les objets inhabituels. Les objets de quête, les runes de combat et les armes et armures particulières. Les séries d'armure sont des objets uniques.                                                                                                  |
| Or                  | Le héros ne récupère que des pièces d'or et des runes de combat.                                                                                                                                                                                                                                 |

**CONSEIL :**

Il y a de nombreux sets d'armure dans Sacred, qui se composent de plusieurs parties, disséminées un peu partout à travers le monde. Le nom du set apparaît dans l'inventaire sous le nom de l'objet. Un héros qui porte plusieurs morceaux d'un même set reçoit des bonus.

**Options Internet**

|                   |                                                                                                                                                                     |
|-------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Taux de transfert | Vous pouvez consulter ici les informations relatives à la vitesse de votre connexion Internet. Cette option n'est importante que pour le mode Multijoueur en ligne. |
|-------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

**Jeu**

|                        |                                                                                                                    |
|------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Sauvegarde automatique | Aux moments cruciaux de votre progression, la partie est sauvegardée automatiquement.                              |
| Explorer la carte      | La carte stratégique n'affiche que le terrain déjà révélé. Utile quand la transparence de la carte est désactivée. |
| Violence               | Vous pouvez activer ou désactiver l'affichage du sang et autres éléments violents ici.                             |

**Audio**

|           |                                           |
|-----------|-------------------------------------------|
| Sons      | Permet de régler le volume des sons.      |
| Dialogues | Permet de régler le volume des dialogues. |
| Musique   | Permet de régler le volume de la musique. |

## Règlage du son

|               |                                                                                                                                                                                       |
|---------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Son           | Désactivez cette option pour couper les sons.                                                                                                                                         |
| Qualité audio | Les réglages "Basse", "Moyenne" et "Haute" affectent la qualité audio durant la partie. Certains ordinateurs anciens verront leurs performances altérées en fonction de ces réglages. |

## Contrôles

## Contrôles souris

Bouton gauche de la souris :

|                                                    |                                                     |
|----------------------------------------------------|-----------------------------------------------------|
| Sur le sol                                         | Se déplacer                                         |
| Sur un adversaire                                  | Attaquer                                            |
| Sur un récipient ou une porte                      | Ouvrir                                              |
| Sur un objet                                       | Ramasser (objets de quête placés dans le sac à dos) |
| Sur un habitant                                    | Dialoguer                                           |
| Sur des escaliers ou un objet                      | Utiliser                                            |
| Avec Maj sur un objet de l'inventaire              | Lancer                                              |
| Ctrl + clic gauche                                 | S'arrêter et attaquer                               |
| Touche Maj + clic gauche (sur le sol)              | Marcher (plutôt que courir)                         |
| Touche Maj + clic gauche (à cheval)                | Descendre de cheval                                 |
| Touche Maj + clic gauche (sur l'objet sélectionné) | Déposer l'objet                                     |

Bouton gauche de la souris enfoncé :

|                                                |                                                 |
|------------------------------------------------|-------------------------------------------------|
| Cliquer sur le sol et maintenir enfoncé        | Déplacement simple vers le curseur de la souris |
| Cliquer sur un adversaire et maintenir enfoncé | Changer de cible (si elle est à portée)         |

Bouton droit de la souris :

|                            |                                                                             |
|----------------------------|-----------------------------------------------------------------------------|
| Au sol / sur un adversaire | Exécuter un déplacement spécial / une attaque magique / une combo           |
| Dans l'inventaire          | L'objet est équipé ou utilisé                                               |
| + Ctrl                     | Exécuter une attaque en restant sur place / une attaque magique / une combo |

## Avec un Marchand :

|                                                 |                           |
|-------------------------------------------------|---------------------------|
| Clic gauche sur un objet                        | Ramasser                  |
| Placer un objet dans l'inventaire du Marchand   | Vendre                    |
| Maj + clic gauche sur un objet                  | Vendre sans confirmation  |
| Clic droit sur un objet possédé par un Marchand | Acheter sans confirmation |

## Multijoueur : -----

|                                         |                                                                                                                                                                                      |
|-----------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Ctrl + clic gauche sur un nom de joueur | Se téléporter jusqu'au joueur compagnon.<br>Les membres du groupe apparaissent sur le bord de l'écran. La couleur du texte indique la distance : de vert (proche) à rouge (éloigné). |
|-----------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

## Raccourcis clavier :

|                                               |                                                                         |
|-----------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------|
| Tab, bouton du milieu de la souris            | Afficher la carte stratégique                                           |
| +/- (du pavé numérique), molette de la souris | Zoomer/Dézoomer                                                         |
| Echap                                         | Ouvrir/Fermer la fenêtre du menu de la partie                           |
| A                                             | Ramasser tous les objets visibles (dans le mode Joueur seul uniquement) |

|          |                                                                        |
|----------|------------------------------------------------------------------------|
| I        | Ouvrir l'inventaire                                                    |
| F        | Ouvrir l'écran des compétences / des mouvements spéciaux / de la magie |
| C        | Ouvrir le menu des combos                                              |
| L        | Ouvrir le journal                                                      |
| M        | Afficher la carte du monde                                             |
| O        | Options                                                                |
| S        | Menu de sauvegarde                                                     |
| F8       | Chargement rapide                                                      |
| F9       | Sauvegarde rapide                                                      |
|          |                                                                        |
| P        | Mettre en pause (dans le mode Joueur seul uniquement)                  |
| H        | Ecrans d'aide                                                          |
| Ctrl + B | Captures d'écran (enregistrées dans le dossier CAPTURE)                |

|                |                                                                                |
|----------------|--------------------------------------------------------------------------------|
| Barre d'espace | Boire une potion de soins (régénère les points de vie)                         |
| Q              | Boire une potion enfer (les morts-vivants ne se relèveront pas)                |
| W              | Boire une potion du Mentor (augmente l'expérience gagnée)                      |
| E              | Boire un anti-venin (contre les effets du poison)                              |
| R              | Boire une potion de concentration (recharge les attaques combos)               |
|                |                                                                                |
| 1              | Arme 1                                                                         |
| 2              | Arme 2 (à partir du niveau 2)                                                  |
| 3              | Arme 3 (à partir du niveau 8)                                                  |
| 4              | Arme 4 (à partir du niveau 16)                                                 |
| 5              | Arme 5 (à partir du niveau 30)                                                 |
|                |                                                                                |
| 6              | Sort / mouvement spécial / Combo 1                                             |
| 7              | Sort / mouvement spécial / Combo 2 (à partir du niveau 2)                      |
| 8              | Sort / mouvement spécial / Combo 3 (à partir du niveau 8)                      |
| 9              | Sort / mouvement spécial / Combo 4 (à partir du niveau 16)                     |
| 0              | Sort / mouvement spécial / Combo 5 (à partir du niveau 30)                     |
|                |                                                                                |
| N              | Information réseau / informations relatives au groupe (multijoueur uniquement) |
| Entrée         | Ouvrir la fenêtre de discussion (Entrée = envoyer un message)                  |
| Ctrl+entrée    | Envoyer un message au groupe                                                   |
| Page haut/bas  | Faire défiler le texte dans la fenêtre de discussion                           |

## Menu

Pendant la partie vous pouvez afficher le menu en appuyant sur la touche Echap.

Pour sauvegarder une partie, cliquez sur "Parties sauvegardées" pour ouvrir le menu qui correspond. Au centre apparaissent les emplacements de sauvegarde, ainsi que les noms de fichiers qui y sont associés. Cliquez sur l'un des emplacements pour parties sauvegardées.

Maintenant, les boutons "Sauvegarder", "Charger" et "Effacer" sont activés et vous pouvez les utiliser pour sauvegarder, charger à nouveau ou effacer une partie sur votre disque dur.





## Importer / exporter des personnages

Vous pouvez "Exporter" votre héros à tout moment. Il vous suffit d'accéder au menu en cours de partie, en appuyant sur la touche Echap, puis de sélectionner l'option "Exporter". Choisissez l'un des emplacements disponibles pour personnage et cliquez sur "Exporter". Votre personnage est sauvegardé sur le disque dur, avec toutes ses caractéristiques, ses compétences, ses objets et ses techniques de combat.

Lorsque vous commencez une nouvelle partie, vous pouvez "Importer" votre personnage précédemment exporté. Il vous suffit de sélectionner "Nouvelle campagne" dans le menu principal et de cliquer sur "Importer". La liste des personnages sauvegardés est

- 1** affichée pour vous permettre de faire votre sélection. Choisissez le personnage et le niveau de difficulté, et recommencez l'aventure au début.



- 1** Portrait de héros et santé. L'anneau rouge représente l'état de santé de votre personnage (points de vie).

Le symbole "+" indique que votre personnage a atteint un nouveau niveau d'expérience. Cliquez sur ce symbole pour accéder à l'écran qui permet de modifier les caractéristiques et les compétences de votre héros.

Le symbole fer à cheval n'apparaît que si votre héros possède un

cheval. Cliquez sur ce symbole pour monter ou descendre de cheval. Si le cheval n'est pas à proximité, utilisez ce bouton pour le siffler.

- 2** Expérience. Lorsque la barre verte est remplie, votre héros gagne un niveau.
- 3** Compagnon. Ce personnage accompagne le héros.
- 4** Héros. Si des ennemis se trouvent à proximité, un halo coloré apparaît autour du héros et indique son niveau de santé.
- 5** Adversaire. L'anneau qui indique sa santé est de la couleur qui correspond à son niveau (voir tableau).

**6** Compas. La flèche indique la direction du prochain objectif du scénario de Sacred. Si une quête alternative est activée, une petite flèche supplémentaire apparaît sur le compas et en indique la direction. Vous pouvez aussi placer des marqueurs où vous le souhaitez sur la carte (en appuyant sur la touche "M") - une flèche supplémentaire apparaît, elle indique la direction de chacun de vos marqueurs.

| Gris         | Très facile !  |
|--------------|----------------|
| Vert         | Facile         |
| Jaune        | Intermédiaire  |
| Orange       | Difficile      |
| Rouge        | Très difficile |
| Eclair rouge | Champion       |
| Flèche rouge | Héros          |

**7** Potions. Lorsque vous cliquez sur un de ces symboles, vous donnez l'ordre à votre héros de boire une potion qui se trouve dans son inventaire. Le personnage présenté ici ne possède que des potions de soins (rouge). Les autres potions sont représentées par leurs couleurs respectives (voir p. 11).

**8** Arme (épée et bouclier). Ce héros combat avec une épée et un bouclier. Utilisez ces emplacements pour changer d'armes rapidement.

**9** Arme (vide). Si vous cliquez sur ce bouton, votre héros opte pour le combat à mains nues. Dans l'inventaire, vous pouvez placer des pièces d'équipement dans les deux emplacements réservés aux armes et préparer des configurations d'armes alternatives qui vous permettront de vous adapter à toutes les situations de combat. Les emplacements d'armes peuvent accueillir une arme à une main, une arme à une main et un bouclier, ou si vous disposez de la compétence "Ambidextrie", deux armes à une main.

**10** Mouvements spéciaux (inactif). En utilisant ces boutons, vous pouvez changer rapidement de technique de combat, de sort ou d'attaque combo. Pour utiliser ces boutons, cliquez sur "Techniques de combat" ou "Attaques combo" dans la fenêtre d'inventaire (en utilisant la touche "I") et déplacez le symbole correspondant à la technique ou à l'attaque sélectionnée dans l'emplacement. Chacun de ces boutons peut recevoir une technique de combat, un sort ou une attaque combo.

**11** Mouvements spéciaux (actif). Ce mouvement spécial est prêt à être utilisé et peut être déclenché avec le bouton droit de la souris. Une fois utilisé, Il devient grisé et est inutilisable pendant un certain laps de temps. Le temps nécessaire pour qu'un mouvement spécial soit utilisable à nouveau dépend des caractéristiques et des compétences du héros.

**12** Boutons. Les boutons situés en bas à gauche peuvent être utilisés pour ouvrir l'inventaire et pour accéder à différents menus. Le bouton placé en bas à droite ordonne à votre héros de ramasser tous les objets (touche de raccourci "A"). Les boutons en-dessous à droite permettent d'afficher la carte du monde et le journal.

|                    |                       |
|--------------------|-----------------------|
| Début de la partie | 1 emplacement chacun  |
| Niveau 2           | 2 emplacements chacun |
| Niveau 8           | 3 emplacements chacun |
| Niveau 16          | 4 emplacements chacun |
| Niveau 30          | 5 emplacements chacun |



### Inventaire et personnage

Vous pouvez ouvrir l'écran d'inventaire du personnage en cliquant sur le bouton Inventaire ou en appuyant sur la touche "I".

|                            |              |
|----------------------------|--------------|
| Bouton gauche de la souris | Sélectionner |
| Bouton droit de la souris  | Utiliser     |

|                      |                                                                                                                                                                         |
|----------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Sac à dos            | Affiche tous les objets que le héros transporte.                                                                                                                        |
| Techniques de combat | Affiche tous les mouvements spéciaux, les sorts ou pièges que le héros maîtrise.                                                                                        |
| Attaques combo       | Affiche les symboles des attaques combo. Ces attaques combinent jusqu'à quatre mouvements spéciaux, sorts ou pièges, exécutés rapidement les uns à la suite des autres. |

### CONSEIL :

Vous pouvez prêter une arme à chaque compagnon de votre groupe. Ouvrez le sac à dos de votre personnage (appuyez sur la touche "I"). Sélectionnez un objet dans votre inventaire et déplacez-le sur le portrait de l'un de vos compagnons, situé en haut à droite de l'écran. Tout dépend de vos préférences tactiques, mais vous pouvez, par exemple, équipez vos compagnons avec des armes de mêlée ou de distance. Si un compagnon quitte votre groupe, il laisse l'arme que vous lui avez prêtée derrière lui.

# Feuille du personnage

Cette section présente les informations détaillées des héros.

- **La force** augmente l'efficacité et les dégâts infligés par une attaque au corps à corps.
- **L'endurance** influe sur la protection du héros et réduit les effets du poison.
- **La dextérité** améliore la défense et augmente les dégâts infligés par les attaques à distance.
- **La régénération physique** augmente la vitesse de récupération des points de vie et des mouvements spéciaux.
- **La régénération magique** augmente la vitesse de récupération de points de magie et augmente les dégâts infligés par les attaques magiques.
- **Le charisme** influe sur les prix que vous négocierez auprès des Marchands et joue sur les faveurs de l'Esprit d'Ancaria, ce qui augmente les dégâts empoisonnés.

| Expérience                                   | Points d'expérience gagnés par le héros.                                                                                                                                                                                               |
|----------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Expérience nécessaire pour le niveau suivant | Points d'expérience nécessaires pour atteindre le prochain niveau.                                                                                                                                                                     |
| Vie                                          | Le premier nombre représente vos points de vie actuels et le second indique votre maximum de points de vie. Si les deux nombres sont égaux, le héros est en pleine santé. Si les points de vie actuels tombent à zéro, le héros meurt. |
| Caractéristiques et compétences              | Le héros peut augmenter ses compétences ou ses caractéristiques lorsqu'il passe de niveau. Il peut aussi acquérir de nouvelles compétences.                                                                                            |

**Force**

## CONSEIL :

Certains objets améliorent vos techniques de combat ou vos compétences. Cependant, ces améliorations ne prennent effet que si le personnage a déjà maîtrisé les techniques ou les compétences correspondantes.

# Armes et armures

## Caractéristiques des armes

| Nom                    | Nom de l'arme                                                                                                         |
|------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Dénomination de l'arme | Si l'arme fait partie d'un set, le nom du set est affiché.                                                            |
| Dégâts                 | La valeur moyenne pour tous les types d'attaque.                                                                      |
| Bonus de l'arme        | Beaucoup d'armes ont des caractéristiques particulières, comme des bonus d'attaque ou de défense.                     |
| Physique               | Les dégâts physiques ("normaux") infligés par une arme.                                                               |
| Feu                    | Certaines armes infligent des dégâts de feu.                                                                          |
| Magique                | Certaines armes infligent des dégâts magiques.                                                                        |
| Poison                 | Certaines armes empoisonnent l'adversaire.                                                                            |
| Conditions requises    | Pour la plupart des armes, le héros doit d'abord remplir certaines conditions, par exemple "Force 40" ou "Niveau 18". |
| Bonus                  | Certaines armes font bénéficier de bonus supplémentaires, par exemple une attaque ou un déplacement rapide.           |
| Niveau                 | Le niveau de l'arme. Les armes de haut niveau sont puissantes mais difficiles à équiper et à utiliser.                |

|                        |                                    |
|------------------------|------------------------------------|
| Attaque                | Compétence offensive               |
| Défense                | Compétence défensive               |
| Vitesse de déplacement | Mouvement vers l'avant plus rapide |
| Vitesse d'attaque      | Accélère les attaques              |

### CONSEIL :

Si vous utilisez une arme de niveau supérieur, votre héros attaquera lentement. Une armure de trop haut niveau réduit la capacité de mouvement de votre personnage. Si vous avez prévu de développer les compétences de votre héros pour le spécialiser dans ce type d'arme, vous pourrez bientôt l'utiliser sans en subir tous les inconvénients.

Si vous avez appris une compétence relative à un type d'arme, la vitesse d'attaque de votre personnage avec cette arme augmente. Si vous aimez utiliser la hache, vous pouvez augmenter votre vitesse d'attaque à la hache en utilisant la compétence "Maîtrise de la hache". Les personnages de Sacred disposent de compétences différentes (voir Compétences, p. 37). L'agilité réduit les malus occasionnés par l'utilisation de certains types d'armures de haut niveau.

## Caractéristiques des armures

| Nom                      | Nom de l'arme                                                                                               |
|--------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Dénomination de l'armure | Si l'objet appartient à une série.                                                                          |
| Protection               | Le niveau de protection moyen pour tous les types de dégâts.                                                |
| Physique                 | Niveau de protection contre les attaques physiques ("normales").                                            |
| Feu                      | Niveau de protection contre les dégâts de feu.                                                              |
| Magique                  | Niveau de protection contre les dégâts magiques.                                                            |
| Poison                   | Niveau de protection contre le poison.                                                                      |
| Conditions requises      | Le héros doit d'abord remplir certaines conditions.                                                         |
| Bonus                    | Certaines armures confèrent des bonus supplémentaires.                                                      |
| Niveau                   | Le niveau de l'armure. Les armures de haut niveau protègent mieux mais réduisent la vitesse de déplacement. |

## Types de dégâts

|          |                                                                                                                                                                                                                                       |
|----------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Physique | Dégâts infligés par les armes normales comme les bâtons, les haches ou les épées. Les armures qui ont une grosse valeur de protection sont solides et offrent une bonne protection contre les attaques infligées par ce type d'armes. |
| Feu      | Les dégâts de feu sont causés par certaines attaques, par les torches et les armes magiques ou qui bénéficient d'un bonus de feu.                                                                                                     |
| Magique  | Les lames magiques infligent des dégâts magiques. Les armures qui confèrent une grande protection contre la magie réduisent les dégâts infligés par les armes magiques ou les sorts.                                                  |
| Poison   | Les lames empoisonnées affaiblissent momentanément l'adversaire et lui infligent des dégâts de poison.                                                                                                                                |

## Choisir une armure

Au début, vous rencontrerez des adversaires qui infligent des dégâts physiques. Il est donc conseillé d'utiliser, dans un premier temps, une armure qui confère une bonne protection contre les attaques physiques.

Plus tard, vous devrez tenir compte des niveaux de protection contre les différents types d'attaque, puisque vous rencontrerez des adversaires qui les utiliseront.

**CONSEIL :**

Les sets d'armure se composent de plusieurs éléments, faits pour interagir entre eux. Si plusieurs bouts d'armures, faisant partie d'un même set, sont équipés, le niveau de protection de chacun d'eux augmente.

**CONSEIL :**

Beaucoup d'armes spéciales et d'armures ne peuvent être utilisées que par certains personnages. La couleur du nom de l'objet indique quel personnage peut l'utiliser.

**CONSEIL :**

Dans le cas d'un set d'objets, le nom du set auquel appartient l'objet apparaît sous son nom. Un personnage qui équipe plusieurs objets d'un même set reçoit un bonus, qui dépend du nombre de pièces du même set qu'il a équipé.

**CONSEIL :**

Avant de terminer la quête du forgeron, vous trouverez votre première arme qui dispose d'un ou plusieurs emplacements d'amélioration. Un objet peut avoir jusqu'à quatre emplacements. Un forgeron peut améliorer de tels objets pour en améliorer les caractéristiques ou y enchâsser des bijoux.

## Types d'armes

### Combat à mains nues

Les poings représentent la première des armes d'un combattant entraîné, notamment lorsqu'ils sont équipés de lames tranchantes et lestées. Les Elfes noirs apprécient particulièrement le combat rapproché. Certains des Gladiateurs les plus reconnus sont entrés dans l'arène avec des gantelets de combat et ont vaincu des adversaires lourdement équipés.

### Lames de poignet

Ces armes sont souvent utilisées par les assassins, Elfes noirs ou autres, qui apprécient tout particulièrement ces armes précises lorsqu'ils font usage de la violence. Elles sont généralement de conception artisanale, comme les gantelets avec des lames empoisonnées, ou autres ustensiles de même genre.

### Dagues

Les dagues sont rapides et meurtrières contre les adversaires les plus faibles. Elles sont peu efficaces contre les adversaires lourdement protégés.

### Épées

Les épées courtes sont légères et bien équilibrées. Un combattant inexpérimenté peut s'en servir avec efficacité et porter des séries d'attaques rapides, même si les dégâts infligés sont légers. L'épée longue est l'arme de prédilection des armées d'Ancaria et représente l'arme de référence à laquelle sont comparées toutes les autres.

### Épées à deux mains

Les épées utilisées à deux mains sont des armes lourdes et lentes. Elles infligent de gros dégâts, même contre les adversaires bien protégés.

### Sabres

Les sabres ne sont pas aussi efficaces que les épées longues, particulièrement contre les adversaires lourdement protégés. Les héros qui possèdent une grande dextérité affectionnent le sabre car il est rapide et précis.

### Haches

Les lourdes haches infligent des dégâts plus impressionnants que les épées. Cependant, elles sont plus difficiles à utiliser et plus lentes.

### Armes à distance

Les arcs sont très répandus dans le monde d'Ancaria et nombreux sont les citoyens qui possèdent des arcs courts pour la chasse aux lapins. Les arcs courts infligent des dégâts légers, mais ils sont plus simples à utiliser que les arcs longs de l'armée et que les arcs des guerriers Elfes sylvains. Les arbalètes sont utilisées contre des adversaires lourdement protégés et elles infligent de gros dégâts. L'utilisation de ces dernières demande une force importante et surtout de la patience pour les recharger.

### Armes contondantes et Longues

Les lances et les hallebardes confèrent des bonus lorsqu'elles sont utilisées contre des adversaires montés. Les armes contondantes, comme les bâtons à deux mains ou les marteaux de guerre, infligent des dégâts supplémentaires contre les morts-vivants et les empêchent de revenir à la vie. Les bâtons de combat de certains magiciens sont les catalyseurs de leur magie et de leurs pouvoirs. Ils possèdent des effets et des propriétés variés.

# Compétences

Les compétences améliorent les caractéristiques d'un héros de plusieurs manières. De nombreuses compétences sont disponibles pour chacune des classes de personnages. Chaque héros débute l'aventure avec deux compétences prédéterminées. Lorsque votre héros progresse en niveau, vous pouvez distribuer des points supplémentaires pour améliorer les compétences que vous connaissez déjà. Le nombre de points dépend du niveau du héros.

Pendant sa carrière, un héros peut apprendre jusqu'à 6 compétences supplémentaires, notamment lorsqu'il atteint les niveaux 3, 6, 12, 20, 30 et 50. Ces compétences sont très puissantes et doivent faire l'objet d'un choix réfléchi qui prendra en compte votre héros et vos tactiques préférées.

| Compétences disponibles | Gladiateur           | Séraphin             | Elfe sylvaïne        | Elfe noir           | Magie de bataille    | Vampire              |
|-------------------------|----------------------|----------------------|----------------------|---------------------|----------------------|----------------------|
| Début de partie         | Maîtrise des armes   | Maîtrise de la magie | Agilité              | Combat rapproché    | Maîtrise de la magie | Vampirisme           |
|                         | Concentration        | Maîtrise des armes   | Maîtrise des armes   | Concentration       | Méditation           | Maîtrise des armes   |
| Niveau 3                | Maîtrise de la hache | Méditation           | Maîtrise de la magie | Maîtrise des pièges | Magie du feu         | Constitution         |
|                         | Ambidextrie          | Concentration        | Méditation           | Balistique          | Magie de la terre    | Maîtrise de la magie |
|                         | Combat à mains nues  | Magie divine         | Magie de la lune     | Maîtrise des armes  | Magie de l'eau       | Concentration        |
|                         | Combat à distance    | Armes longues        | Combat à distance    | Ambidextrie         | Magie de l'air       | Maîtrise de l'épée   |
|                         | Maîtrise de l'épée   | Maîtrise de l'épée   | Concentration        | Constitution        | Maîtrise des armes   | Maîtrise de la hache |
|                         | Maîtrise de l'épée   | Constitution         | Constitution         | Agilité             | Maîtrise de l'épée   | Armure               |
|                         | Armure               | Parade               | Constitution         | Désarmer            | Armes longues        | Parade               |
|                         | Agilité              | Equitation           | Armes longues        | Equitation          | Equitation           | Désarmer             |
| Niveau 6                | Equitation           | Ambidextrie          | Marchandage          | Combat à mains nues | Agilité              | Equitation           |
| Niveau 12               | Désarmer             | Armure               | Maîtrise de l'épée   | Armure              | Marchandage          | Agilité              |
| Niveau 20               | Armes longues        | Combat à distance    | Armure               | Maîtrise de l'épée  | Constitution         | Armes longues        |
| Niveau 30               | Parade               | Agilité              | Désarmer             | Parade              | Désarmer             | Marchandage          |
| Niveau 50               | Marchandage          | Marchandage          | Parade               | Marchandage         | Parade               | Combat à distance    |

**Maîtrise de la hache :** Augmente la précision et la vitesse d'attaque à la hache.

**Ballistique :** Augmente la vitesse d'attaque et les dégâts infligés par les pièges.

**Désarmer :** Augmente les chances de désarmer votre adversaire lorsque vous lui assénez un coup.

**Magie de la terre :** Réduit le temps d'incantation et augmente la vitesse de régénération des sorts de magie de la terre.

**Maîtrise des pièges :** Réduit le temps de récupération pour poser un piège.

**Combat à mains nues :** Augmente la précision et la vitesse d'attaque lors d'un combat rapproché (sans armes ou avec des gantelets de combat).

**Magie du feu :** Réduit le temps d'incantation et augmente la vitesse de régénération des sorts de magie du feu.

**Marchandage :** Réduit le prix des articles chez les Marchands et augmente les chances d'obtenir un bon prix.

**Magie divine :** Réduit le temps d'incantation et augmente la vitesse de régénération des sorts de magie divine.

**Combat rapproché :** Augmente la précision et la vitesse d'attaque des lames de poignet de l'Elfe noir.

**Constitution :** Augmente les points de vie et la vitesse de récupération de ces derniers.

**Concentration :** Augmente la vitesse de récupération des mouvements spéciaux.

**Magie de l'air :** Réduit le temps d'incantation et augmente la vitesse de régénération des sorts de magie de l'air.

**Maîtrise de la magie :** Augmente les dégâts infligés par toutes les méditations magiques.

**Magie de la lune :** Réduit le temps d'incantation et augmente la vitesse de régénération des sorts de l'Elfe sylvaïne.

**Parade :** Permet de parer les attaques à l'aide d'une arme et d'un bouclier.

**Equitation :** Permet de monter les chevaux de grande valeur.

**Armure :** Augmente la protection de votre armure et réduit les pénalités de déplacement.

**Maîtrise de l'épée :** Augmente la précision et la vitesse d'attaque à l'épée.

**Armes longues :** Augmente la précision et la vitesse d'attaque des armes longues.

**Vampirisme :** Augmente la vitesse de récupération des compétences de vampire. Le vampire subit moins de dégâts pendant la journée.

**Maîtrise des armes :** L'adversaire subit plus de dégâts des attaques de mêlée et à distance.

**Magie de l'eau :** Réduit le temps d'incantation et augmente la vitesse de régénération des sorts de magie de l'eau.

**Agilité :** Augmente les valeurs offensives et défensives pendant le combat.

**Ambidextrie :** Permet de combattre avec deux armes ; augmente la valeur offensive et la vitesse d'attaque.

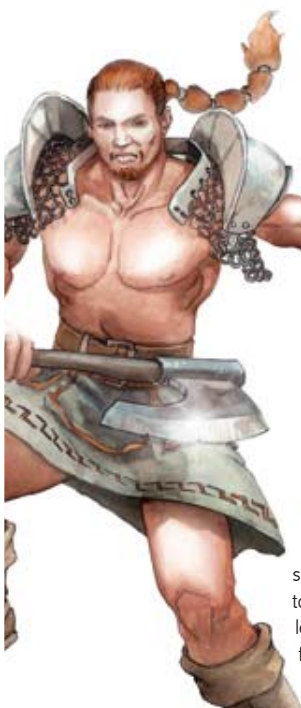
# Personnages

## Gladiateur

Esclave depuis sa plus tendre enfance, le Gladiateur a été entraîné pour devenir une véritable machine à tuer. Spécialiste de l'arène, il maîtrise les techniques de combat les plus spectaculaires et les plus efficaces.

Le Gladiateur est le combattant par excellence. C'est un expert en combat au corps à corps et il est entraîné au maniement de toutes les armes. Lorsqu'il utilise contre ses adversaires son effrayante aura de combat ou une attaque multiple, qu'il réalise des mouvements de lutte spectaculaires ou de violents coups de poings, le sang commence à couler dans les

rangs de ses adversaires. En guise de protection, le Gladiateur porte des objets comme les gantelets, les ceintures ou les protections d'épaules, qui limitent sa vitesse de déplacement. Certains Gladiateurs utilisent des armures à pointes qui leur permettent d'infliger des dégâts.



### CONSEIL :

Combattez plutôt que de fuir : les Gladiateurs sont entraînés pour engager le combat au corps à corps sans réfléchir et asséner un maximum de coups à tout ce qui se trouve à proximité, jusqu'à ce que tous les adversaires soient au sol. Étonnamment, cela fonctionne plutôt bien, même si les attaques à distance ou les sorts peuvent lui poser des soucis.

## Séraphim

Les Séraphins sont les descendants de la mystique armée des anges qui prit part à la Guerre des Dieux dans les temps anciens. Depuis des millénaires, ces êtres tutélaires ont conservé leur noble caractère et respecté les lois anciennes.

Depuis des temps très anciens, les Séraphins maîtrisent un art de combat unique et traditionnel. Les étudiants apprennent à utiliser toutes les armes conventionnelles ainsi que les secrets de la magie divine des Séraphins. Ils utilisent des armes puissantes et légères adaptées spécifiquement aux styles de combat des Séraphins. Les anges se jettent au milieu de la bataille contre les forces du mal en utilisant leurs nombreuses et puissantes techniques de combat.

### CONSEIL :

Son efficacité en combat n'est pas comparable à celle d'un Gladiateur. Plutôt que de se jeter aveuglement au corps à corps, un Séraphin utilisera sa magie divine pour affaiblir ses adversaires, puis il s'occupera des survivants au corps à corps.



## Elfe sylvain

Les Elfes sont liés à la forêt et excellent particulièrement dans le maniement de l'arc. Ils font bon usage de leurs arcs elfiques contre les envahisseurs, en faisant pleuvoir des nuées de flèches sur les attaquants. Ils essaient, la plupart du temps, d'éviter le combat au corps à corps, mais si leurs adversaires s'approchent trop près, ils utilisent pour se défendre leur magie et appellent des créatures sylvestres à leur secours.

Les Elfes sont capables d'enchanter leurs arcs. Leurs mouvements spéciaux leur permettent de porter des attaques très précises et multiples, plutôt que de tirer de simples flèches. De plus, ils peuvent utiliser la magie de la lune qui leur permet de renforcer leurs défenses, d'augmenter leur efficacité au combat et de se transformer en véritable machine de guerre qui attaque à distance. Par exemple, ils peuvent tirer des cocons d'araignées venimeuses sur leurs ennemis et les vaincre avec des potions.

Une embuscade peut être dévastatrice. Les mouvements spéciaux et la magie naturelle des Elfes sylvains leur permettent de paralyser leurs adversaires ou de les ralentir, le temps de les affaiblir à l'aide de nuées de flèches avant qu'ils n'atteignent le corps à corps. Si les choses se corsent en mêlée, ils utilisent leur magie pour fuir le combat et attaquer de nouveau avec leurs arcs.



## Elfe noir

Les cruels Elfes noirs sont les adeptes d'un culte avide de pouvoir. Frères de sang des Elfes, même si leurs convictions ont divergé, les Elfes noirs sont violents, apprécient le bruit des os brisés et l'odeur du sang frais. Leur société matriarcale s'efforce d'étendre leur vaste empire ténébreux. La connaissance de la magie est réservée aux représentantes du culte, les prêtresses. Les mâles n'ont pas le droit d'utiliser la magie et apprennent en contrepartie à utiliser et maîtriser les techniques de combat rapproché et les armes empoisonnées.

Nombreux sont les combattants qui n'arrivent pas à approcher les Elfes noirs pendant un combat. Ils sont experts en utilisation de pièges. Une fois leur adversaire confus et affaibli, les Elfes noirs déclenchent un déluge de coups de poing et d'attaques tranchantes pour l'achever..

Les Elfes noirs sont de bons tacticiens. Ils utilisent des pièges qu'ils peuvent lancer et qui infligent de gros dégâts à leurs adversaires. Ils ne connaissent pas la pitié et n'hésiteront pas à utiliser tous leurs talents pour affaiblir leurs ennemis et les achever.



## Mage de bataille

Le Mage de bataille est entraîné depuis sa plus tendre enfance à maîtriser et modeler les magies élémentaires. Aucune autre classe de personnage n'utilise la magie avec autant de talent que les mages. Du point de vue physique, les mages reçoivent une formation et excellent au maniement du bâton et de l'épée, lorsqu'ils se retrouvent au coeur d'une bataille.

Malgré tous les préjugés habituels, les magiciens sont tout sauf des rats de bibliothèques. Un Mage de bataille est capable d'apprendre plusieurs compétences. Lorsqu'un adversaire s'approche suffisamment, ils utilisent la terrifiante magie du feu, pour transformer tous les adversaires aux alentours en torches ou pour dresser un mur de feu entre eux et leurs adversaires. Au cours d'une bataille, il est primordial pour les magiciens de conserver une vue d'ensemble des combats. Ils peuvent aussi utiliser leur magie destructrice pour venir à bout des adversaires. Par exemple, ils peuvent utiliser des sorts comme "Cercle de peur", un mur qui inspire la terreur et bloque les déplacements des créatures. Ce sort peut être utilisé de plusieurs manières. Le magicien peut maintenir les adversaires à distance ou les enfermer à l'intérieur du cercle magique et les attaquer avec d'autres sorts. D'autres magiciens préféreront utiliser leur magie à distance. Ils se jeteront dans le combat une fois leurs points de magie épuisés. Lorsqu'ils récupèrent des points de magie, ils retournent se placer à distance et recommencent à jeter leurs sorts destructeurs.



## Vampire

Jeune femme dotée d'un esprit chevaleresque, cette aristocrate a succombé à la morsure d'un vampire. Depuis des siècles, elle n'a suivi que son instinct et sa soif de sang, assassinant au hasard, jusqu'à ce qu'un jour ses crocs mordent le cou d'un Séraphin. Le sang de la créature divine lui donna à nouveau une âme. Depuis, notre vampire est capable d'assumer sa forme de chevalier et de se déplacer à la lumière du jour sans en subir les inconvénients. Sortie de sa transe sanglante, elle cherche la rédemption.

Le jour, chevalier de talent, elle sait se faire respecter par ses adversaires en combat. Elle est capable d'apprendre plusieurs mouvements spéciaux pour infliger de sérieux dégâts à un ou plusieurs adversaires à la fois. D'autres mouvements spéciaux lui permettent de parer les attaques de l'ennemi, de le désarmer ou simplement de se déplacer autour de son adversaire avec une vitesse époustouflante.

La nuit, sa vraie nature de vampire refait surface et la transforme en créature puissante qui lacère ses adversaires avec ses griffes. Ses baisers sanglants lui confèrent le pouvoir de se créer une armée de serviteurs sans cervelle.

Le jour, la lumière du soleil blesse le vampire et même les maisons n'offrent pas une protection suffisante. Le Vampire est dans son élément la nuit ou au fond des cavernes les plus sombres.

Plutôt brûler au combat que de perdre la bataille. Même durant le jour, la forme de vampire s'avère très efficace en combat. Dans les combats difficiles, il peut être utile de se transformer en vampire. La vampire excelle au combat sous sa forme de chevalier, mais la nuit, son élément de prédilection, elle préfère se transformer en vampire pour affronter ses ennemis.



# Mouvements spéciaux et magie

Le personnage doit découvrir les techniques de combat et les apprendre - seulement s'il le peut. Dans le monde d'Ancaria, vous trouverez des techniques et des sorts magiques que votre héros ne pourra pas utiliser. Ils peuvent être échangés auprès d'un Maître de combos.

|     |                                                                                              |
|-----|----------------------------------------------------------------------------------------------|
| 2:1 | Runes aléatoires parmi toutes les classes                                                    |
| 3:1 | Runes aléatoires d'une classe particulière                                                   |
| 4:1 | Une rune au choix d'une classe particulière (effectuer votre choix avec les touches flèches) |

## CONSEIL :

Plus le niveau d'une technique de combat est élevé, plus ses effets sont importants, bien qu'elle demande plus de temps pour se recharger. Avec les capacités adéquates, cet inconvénient peut être contrebalancé.

| Gladiateur                                                                          |                                                                                                                                                                     | Gladiateur                                                                          |                                                                                                                                                                                              |
|-------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Mouvements spéciaux                                                                 |                                                                                                                                                                     |                                                                                     |                                                                                                                                                                                              |
|    | <b>Frappe</b><br>Attaque très puissante sur un adversaire.                                                                                                          |    | <b>Coup de pied</b><br>Ce coup de pied puissant inflige beaucoup de dégâts et repousse l'adversaire en arrière.                                                                              |
|    | <b>Attaque</b><br>Succession rapide d'attaques variées.                                                                                                             |    | <b>Broyeur</b><br>l'adversaire subit des dégâts et est inconscient pendant un court moment.                                                                                                  |
|   | <b>Taille</b><br>Une attaque qui affecte tous les adversaires dans une zone autour du personnage.                                                                   |   | <b>Lames de jet</b><br>Le Gladiateur jette ses lames sur son adversaire, qui finissent par tomber au sol.                                                                                    |
|  | <b>Fracasseur</b><br>Un saut puissant. A l'impact, le sol tremble et les adversaires qui se trouvent à proximité encaissent des dégâts et sont légèrement étourdis. |  | <b>Panique</b><br>Une compétence qui insuffle la peur à vos adversaires et les repousse à une certaine distance de vous.                                                                     |
|  | <b>Poing divin</b><br>Un coup de poing puissant qui inflige beaucoup de dégâts à votre adversaire.                                                                  |  | <b>Héroïsme</b><br>Aura brillante d'ardeur au combat, elle augmente l'attaque et la défense du Gladiateur.                                                                                   |
|                                                                                     |                                                                                                                                                                     |  | <b>Chardons</b><br>Un regard peut presque tuer. Cette compétence protège le Gladiateur avec une armure de pointes acérées. Les adversaires qui se trouvent à proximité subissent des dégâts. |

| Seraphin                                                                            |                                                                                                                                                       |
|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Coups spéciaux                                                                      |                                                                                                                                                       |
|    | <b>Saut d'attaque</b><br>Le Séraphin saute dans la direction d'un adversaire éloigné et l'attaque en arrivant.                                        |
|    | <b>BeeEffGee</b><br>Une arme magique apparaît dans les mains du Séraphin, qui projette des boules d'énergie.                                          |
|    | <b>Chasseur</b><br>Le Séraphin lance son arme vers ses ennemis et la récupère en plein vol. Les ennemis touchés sont gravement blessés.               |
|    | <b>Tourbillon</b><br>Le Séraphin tourne rapidement sur lui-même, infligeant des dégâts à tous les adversaires qui l'entourent à chaque rotation.      |
|    | <b>Taille</b><br>Une attaque circulaire qui blesse tous les adversaires proches.                                                                      |
|   | <b>Frappe</b><br>Une attaque très puissante, qui inflige d'importants dégâts.                                                                         |
|  | <b>Attaque</b><br>Une séquence rapide de coups de taille et d'estoc. Lorsque la cible est terrassée, l'adversaire le plus proche est pris pour cible. |
|  | <b>Coup de pied</b><br>Ce puissant coup de pied inflige d'importants dégâts et repousse l'adversaire.                                                 |

| Seraphin                                                                            |                                                                                                                                                             |
|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Sorts                                                                               |                                                                                                                                                             |
|    | <b>Irritation</b><br>Une lumière éblouissante étourdit l'adversaire pendant un court instant.                                                               |
|    | <b>Conversion</b><br>L'adversaire est pendant quelques instants sous le charme du Séraphin et attaque ses ennemis.                                          |
|    | <b>Lames de lumière</b><br>Un mur d'épées se dresse pour protéger le Séraphin des attaques ennemies.                                                        |
|    | <b>Foudre</b><br>Une boule de foudre frappe l'adversaire et le blesse.                                                                                      |
|    | <b>Boudier de lumière</b><br>Il protège contre les flèches, les carreaux et les traits empoisonnés. Il n'intercepte toutefois pas les projectiles magiques. |
|    | <b>Lumière</b><br>Illumine les alentours et blesse les morts-vivants.                                                                                       |
|   | <b>Lumière céleste</b><br>Le Séraphin invoque une colonne de lumière et tous les ennemis qui se trouvent dans cette lumière sont blessés.                   |
|  | <b>Force du fidèle</b><br>Améliore les caractéristiques d'attaque du Séraphin ou d'un de ses compagnons.                                                    |
|  | <b>Traits d'énergie</b><br>Le Séraphin projette des traits d'énergie pendant quelques instants.                                                             |

| Elfe sylvaïne                                                                       |                                                                                                                                                                                                                                |
|-------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Coups spéciaux                                                                      |                                                                                                                                                                                                                                |
|    | <b>Repoussoir</b><br>Repousse l'adversaire et l'étourdit brièvement.                                                                                                                                                           |
|    | <b>Flèche araignée</b><br>À l'impact, cette flèche libère des araignées qui attaquent tous les adversaires à portée en les empoisonnant un court moment.                                                                       |
|    | <b>Flèche pénétrante</b><br>Cette flèche transperce tous les adversaires sur son chemin.                                                                                                                                       |
|    | <b>Flèche explosive</b><br>Les adversaires subissent des dégâts à l'impact et s'ils succombent, ils explosent.                                                                                                                 |
|    | <b>Taille</b><br>Permet d'attaquer tous les adversaires proches en combat rapproché. Lors d'un combat à distance, plusieurs flèches frappent la cible et les adversaires proches.                                              |
|    | <b>Frappe</b><br>Une attaque très puissante, utilisable en combat rapproché et en combat à distance.                                                                                                                           |
|   | <b>Œil pour œil</b><br>Une séquence d'attaques, utilisable en combat rapproché et en combat à distance.                                                                                                                        |
|  | <b>Tir multiple</b><br>Pendant un court moment, plusieurs flèches sont tirées et touchent la cible et les adversaires proches. Idéalement utilisé simultanément avec une autre attaque spéciale, par exemple Flèche explosive. |

| Elfe sylvaïne                                                                       |                                                                                                                                                                                                      |
|-------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Sorts                                                                               |                                                                                                                                                                                                      |
|    | <b>Rapidité</b><br>Augmente considérablement la vitesse de mouvement et d'attaque pendant une courte période.                                                                                        |
|    | <b>Buisson ardent</b><br>Le buisson ardent blesse tous les adversaires qui le touche. S'il est frappé par une flèche, il explose et inflige des dégâts sur une large zone.                           |
|    | <b>Compagnon sylvestre</b><br>Invoque une licorne comme compagnon.                                                                                                                                   |
|    | <b>Racines empoisonnées</b><br>Des racines s'extraient du sol et blessent les ennemis.                                                                                                               |
|    | <b>Prison sylvestre</b><br>Des racines sortent du sol et encerclent l'adversaire.                                                                                                                    |
|    | <b>Transformation</b><br>Transforme tous les adversaires à portée en animaux inoffensifs. La durée de l'effet est liée au niveau de l'adversaire. Parfait pour échapper aux combats à courte portée. |
|   | <b>Appel des ancêtres</b><br>Les âmes des ancêtres sont invoquées comme compagnons. Ces esprits attaquent les ennemis proches.                                                                       |
|  | <b>Récupération</b><br>L'Elfe sylvaïne transforme l'énergie naturelle pour se soigner et soigner ses compagnons. Ce sort peut également servir d'antidote au poison.                                 |

| Elfe noir                                                                           |                                                                                                                                                             |
|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Coups spéciaux                                                                      |                                                                                                                                                             |
|    | <b>Cobra</b><br>Hypnotise tous les adversaires à portée pendant un certain temps.                                                                           |
|    | <b>Mangouste</b><br>Permet de fuir rapidement le combat et de passer vite devant des adversaires sans qu'ils aient le temps de réagir.                      |
|    | <b>Voleur d'âme</b><br>Les âmes des adversaires terrassés sont absorbés et convertis en énergie de vie. Mais attention, les morts-vivants n'ont plus d'âme. |
|    | <b>Pak-Nakor (Miroir magique)</b><br>Ce champ de force absorbe les attaques magiques et renvoie les dégâts sur les adversaires qui sont à proximité.        |
|    | <b>Pak-Dain (Miroir de projectiles)</b><br>Ce champ de force renvoie les projectiles sur les ennemis à portée.                                              |
|    | <b>Taille (Fueur)</b><br>Un puissant coup qui frappe tous les adversaires autour du personnage.                                                             |
|  | <b>Frappe (Revanche)</b><br>Un très puissant coup qui inflige d'importants dégâts.                                                                          |
|  | <b>Attaque (Rage)</b><br>Une rapide séquence d'attaques.                                                                                                    |
|  | <b>Coup de pied</b><br>L'adversaire est repoussé et légèrement empoisonné.                                                                                  |

| Elfe noir                                                                           |                                                                                                                           |
|-------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Pièges                                                                              |                                                                                                                           |
|    | <b>Brume empoisonnée</b><br>Ce piège libère un nuage de vapeurs qui empoisonne les adversaires.                           |
|    | <b>Confusion</b><br>Quand le piège est déclenché, l'adversaire est étourdi un court instant.                              |
|    | <b>Brouillard</b><br>Le piège libère un épais brouillard qui rend pratiquement aveugles les adversaires qui s'y trouvent. |
|    | <b>Piège explosif</b><br>Quand il est déclenché, le piège explose et blesse tous les adversaires à portée.                |
|    | <b>Puits sans fond</b><br>Quand le piège se déclenche, la victime est brûlée vive par les flammes du septième cercle.     |
|    | <b>Testostérone</b><br>Les attaques sont plus puissantes pendant un court moment.                                         |
|  | <b>Adrénaline</b><br>La défense est améliorée temporairement.                                                             |

## Mage de bataille

## Feu

**Boule de feu**

Une boule de feu qui inflige des dégâts de feu aux adversaires.

**Peau de flammes**

Le mage est encerclé de flammes qui blessent les adversaires qui s'approchent. Les flèches s'enflamment à l'impact.

**Purgatoire**

Les flammes du purgatoire poursuivent les ennemis et blessent tous ceux qu'elles touchent.

**Spirale de flammes**

Un cercle de flammes entoure le mage.

## Terre

**Peau de pierre**

La résistance et la classe d'armure du mage ou d'un compagnon sont temporairement améliorées.

**Pétrification**

Les adversaires sont temporairement transformés en statues de pierre. Si les statues sont frappées, les adversaires tombent en noussièr.

**Cercle de peur**

Un mur de runes terrifiantes se dresse, qui ne peut que difficilement être traversé par des adversaires. Ce sort permet de garder les adversaires à distance, d'emprisonner des groupes entiers d'adversaires et de protéger le mage des adversaires qui combattent au corps à corps.

**Tempête de météores**

Une pluie de météores s'abat sur la cible. Les adversaires touchés par les météores sont gravement blessés.

## Mage de bataille

## Air

**Tornade**

Les combattants au corps à corps peuvent perdre leurs armes et les flèches sont détournées de leur cible.

**Bourrasque**

Une puissante bourrasque repousse l'adversaire et lui inflige des dégâts. Les tirs ne sont pas déviés.

**Téléportation**

Téléporte le mage à l'endroit choisi.

**Edairs**

Les éclairs s'abattent sur la cible, puis frappent les adversaires à portée.

## Eau

**Cataracte d'agilité**

Augmente l'agilité, la vitesse d'attaque et de déplacement du mage ou d'un compagnon.

**Grêle**

Plusieurs morceaux de glace acérés sont projetés vers l'adversaire et peuvent aussi frapper d'autres adversaires proches de la cible. Le cône de dispersion est fonction de la distance de la cible.

**Anneau de glace**

Un anneau de cristaux de glace ralentit et blesse les adversaires à portée.

**Forme aquatique**

Le mage prend temporairement une apparence aquatique, ce qui lui permet de s'échapper.

## Battle Mage

## Vie

**Soins spirituels**

Rend les points de vie du mage ou d'un compagnon. Sert d'antidote contre le poison.

**Boudier spirituel**

Confère une protection contre les attaques magiques et les attaques à distance, mais pas contre les attaques en corps à corps.

**Concentration**

Augmente la puissance de concentration et permet de récupérer plus rapidement l'énergie magique.

**Reiki**

Permet temporairement au mage ou à un compagnon de récupérer plus rapidement son énergie vitale.



## Vampire

## Coups spéciaux

**Vampirisme**

Transformation en vampire.

Transformation en chevalier.

**Contrôle mental**

Les adversaires sont étourdis temporairement.



Les adversaires sont étourdis temporairement.

**Appel du loup**

Un loup vampire est invoqué en compagnon.



Un loup vampire est invoqué en compagnon.

**Contrôle temporel**

Déplacement très rapide en ligne droite.



Déplacement très rapide en ligne droite.

**Griffes tourbillon (Taille)**

Frappe tous les adversaires proches.



Attaque en corps à corps avec des griffes, blessant tous les adversaires à portée.

| Vampire                                                                             |                                                                                                                                                          |
|-------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Special Moves                                                                       |                                                                                                                                                          |
|    | <b>Griffes mortelles (Frappe)</b><br>Coup très puissant avec une arme.                                                                                   |
|    | Coup porté avec une grande précision en utilisant les griffes, infligeant de très importants dégâts.                                                     |
|    | <b>Eviscération (Attaque)</b><br>Une rapide séquence d'attaques.                                                                                         |
|    | Une séquence très rapide d'attaques avec les griffes..                                                                                                   |
|    | <b>Coup de pied</b><br>Un puissant coup de pied repousse l'adversaire et le blesse.                                                                      |
|    | Augmente considérablement les dégâts infligés en corps à corps. L'adversaire est repoussé.                                                               |
| Pouvoirs                                                                            |                                                                                                                                                          |
|   | <b>Morsure</b><br>(en forme de vampire uniquement)<br>Aspire la vie de l'adversaire et la donne à la vampire.                                            |
|  | <b>Master Bite</b><br>(en forme de vampire uniquement)<br>Transforme temporairement l'adversaire en un serviteur de la vampire.                          |
|  | <b>Saut d'attaque</b><br>(en forme de vampire uniquement)<br>Un saut de prédateur qui inflige des dégâts à la cible en plus de l'étourdir momentanément. |

| Vampire                                                                            |                                                                                                                                                                                                                                      |
|------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Pouvoirs                                                                           |                                                                                                                                                                                                                                      |
|   | <b>Baiser sanglant</b><br>(en forme de vampire uniquement)<br>Des rappels du dieu du sang, dont les baisers poursuivent les adversaires à portée et les blessent gravement.                                                          |
|   | <b>Réanimation</b><br>(en forme de vampire uniquement)<br>Transforme un cadavre en un compagnon vampire.                                                                                                                             |
|   | <b>Chauve-souris : Essaim sanglant</b><br>(en forme de vampire uniquement)<br>Des chauve-souris entourent la vampire et attaquent tous les adversaires à portée.                                                                     |
|   | <b>Chauve-souris : Confusion</b><br>(en forme de vampire uniquement)<br>De résistantes chauve-souris entourent la vampire et attaquent les ennemis à portée. Elles n'infligent que peu de dégâts, mais servent à distraire l'ennemi. |
|  | <b>Chauve-souris : Gardiennes</b><br>(en forme de vampire uniquement)<br>Des chauve-souris spécialement entraînées interceptent les projectiles pour protéger la vampire.                                                            |

# Adversaires

## Démons



Le démon commun ne vient d'habitude jamais dans ce plan d'existence. Il y a des démons sur chacun des quatre plans élémentaires classiques, mais les plus connus sont ceux des flammes éternelles des Enfers. On sait peu de choses sur ces créatures, si ce n'est qu'elles disposent d'auras qui mêlent des régions d'existence. On dit même qu'elles emportent partout avec elles une partie du plan démoniaque.

De nos jours, on émet l'hypothèse que la racine étymologique du monde démoniaque n'est pas "Daemonicus", mais est associée au changement de dimensions, découlant ainsi de l'ancien Ancarien "Dimen-Zion".

Très peu de tentatives d'invocation de démons ont abouti. La plupart du temps, les démons réagissent violemment au fait d'avoir été arrachés à leur dimension d'origine. Il est donc recommandé que les pentagrammes, les hexagrammes et les heptagrammes soient créés de telle façon à lier le démon à un endroit précis.

On trouve d'autres œuvres littéraires sur le sujet, notamment dans le tome de Shaddar, M. B., "Où les dieux ont fait erreur ! Une introduction à l'invocation des démons mineurs" et, par le même auteur, "Sakkara-Dimen-Zion - les plus grands démons des Enfers : une analyse des possibilités expérimentales" et "Autres erreurs des premières divinités".

## Dracoides

Contrairement à la croyance populaire, les wyvernes, les dragons et les lézards de feu n'ont pas les mêmes origines. Si les wyvernes (*Wyvernus ordinarius*) et les lézards de feu et de glace sont bien issus des mêmes ancêtres reptiles à sang froid, les vrais dragons possèdent des éléments sanguins identiques aux Séraphins.

Des analyses d'œufs de dragon et de sang de Séraphin confirment que ces deux races ont probablement été créées par les dieux créateurs de la préhistoire et sont donc plus anciennes que les Elfes.



Il existe trois dragons connus en Ancaria. Loromir de l'Antre du dragon, qui instruit les chevaliers du prince Courage, non loin de l'enclave des magiciens. Dans l'éloignée région d'Alkazaba noc Draco, on dit que les gens servent un dragon qui protège un trésor fabuleux. D'après de récents rapports, il semble également qu'un dracoïde particulièrement maléfique et d'une grande puissance sévit dans les forêts à l'est de Mascarell.

## Elfes noirs de Zhurag-Nar

Les Elfes noirs de Zhurag-Nar sont tristement célèbres pour leur efficacité terrifiante à poursuivre et à éradiquer leurs ennemis. Dans cette société matriarcale stricte, seules les femmes ont le droit d'utiliser la magie. Les jeunes hommes, pour leur part, sont formés à conquérir Ancaria. N'ayant pas le droit d'user de magie, les hommes Elfes noirs ont développé des talents puissants, qui leur permettent par exemple de se protéger totalement de la magie ou même de la renvoyer sur le lanceur du sort.

Ne pouvant recourir à la magie, les guerriers utilisent souvent lors des combats de puissants poisons qu'ils se procurent auprès des araignées géantes de Zhurag-Nar. De terrifiants loups aux griffes souvent baignées dans du venin ou domptés par les prêtresses combattent à leurs côtés.

## Gobelins



Les Orcs, les Gobelins et les Ogres sont tous issus des tribus gobelines originales, alors que la race des Géants a rapidement divergé. Leurs origines sont entourées de mystère et on ne peut qu'émettre des hypothèses à leur sujet. On pense qu'ils sont issus du croisement des tribus primitives d'Humains et de Nains.

Les Ogres sont une variation issue d'une race d'Orcs spécialement croisés pour devenir des guerriers lorsqu'ils étaient les esclaves des Elfes noirs de Zhurag-Nar. On peut d'ailleurs noter la similitude entre le mot Elfe "Nar" et le mot Orcs "Nur", les deux signifiant forteresse, qui semble provenir de cette période d'esclavage.

L'histoire des gobelins semble remonter à bien plus loin encore. Ces créatures ne doivent pas être considérées trop rapidement comme maléfiques, mais plutôt comme chaotiques. On suggère que l'apparition plus

tardive des Orcs est une évolution plus agressive des Gobelins qui vivaient dans des régions difficiles et arides, développant de fait une société plus violente.

Un autre groupe issu des tribus gobelines des origines est celui des Kobolds, aujourd'hui très rares, que l'on dit créateurs du chaos. Ces créatures tendent à s'allier au plus fort, dans l'espoir qu'il les protège.

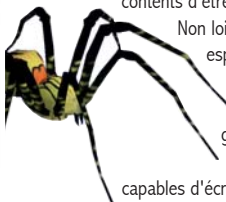
## Géants

Les Géants sont issus des premiers Gobelins et ne sont que des lointains cousins des Ogres. Dans une curieuse forme de symbiose, les Géants sont généralement entourés de hordes de Gobelins, qui cherchent leur protection et, en échange, les servent du mieux qu'ils le peuvent. Les Géants, d'une puissance formidable, sont généralement rencontrés dans des régions éloignées, car ils évitent les attroupements d'Humains. Ils ne rechignent toutefois pas à se repaître de la chair de leurs victimes, Humains ou Elfes.

On trouve différents types de Géants en Ancaria. Dans les forêts du nord et dans les plaines de l'est, ce sont les Géants des collines qui sont prédominants. La Vallée de la Crique glacée abrite pour sa part leurs cousins les Géants de glace, réputés pour leurs rites barbares et leurs raids particulièrement violents. Ces raids n'ont toutefois jamais réussi à faire tomber le symbole d'Ancaria dans cette région, le Monastère de la Vallée de la Crique glacée.

## Monstres géants

De nombreuses créatures d'Ancaria peuvent atteindre une taille phénoménale si elles ont été contaminées par magie. Plus particulièrement, les araignées et les scorpions géants, non contents d'être gigantesques, sont également très rapides et agiles.



Non loin des montagnes de cristal de Gnarlstat, on rapporte que deux espèces cavernicoles ont également atteint des tailles gigantesques.

Tatabak, le Nain gardien d'Obergnarlingen durant le règne de Morgast Ier, a signalé que les poissons et des araignées de grande taille étaient devenus les nouveaux locataires des mines et tunnels de forteresses désertées. Les poissons cavernicoles sont

capables d'écraser pratiquement n'importe quoi dans leurs mâchoires. On dit qu'ils sont issus du croisement d'un poisson et d'une crevette. D'autres

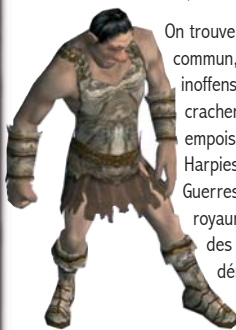
rapports signalent des araignées dont la taille s'apparenterait à celle d'une maison.

## Animaux de la forêt

La faune d'Ancaria est principalement constituée d'animaux forestiers. En plus des nombreux cerfs que seuls l'aristocratie et ses gardes forestiers ont le droit de chasser, on trouve différents types d'ours et de sangliers. Comme c'est le cas des loups, ces animaux sauvages sont généralement moins agressifs que le veut la légende populaire. Beaucoup plus violents en revanche sont les grands loups dressés par les Elfes noirs de Mhurag-Nar.



## Trolls, Harpies et Gargouilles



On trouve des Trolls un peu partout en Ancaria, de différents types. Le Troll commun, qui ne bénéficie que d'une très grande force, est relativement inoffensif. En revanche, il existe également des Trolls de feu, capable de cracher le feu contre leurs victimes ou de les affaiblir par des vapeurs empoisonnées, avant de les dévorer.

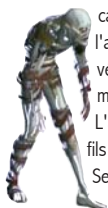
Harpies et les Gargouilles sont des créatures issues des temps des Guerres des Dieux, durant lesquelles les démons tombèrent dans le royaume des mortels. Les Harpies ont des origines démoniaques, issues des femmes elfes capturées et réduites en esclavages par des démons.

Les Gargouilles, pour leur part, sont les gardiennes des palais des Elfes noirs. Les puissants magiciens des Elfes noirs ont donné vie à des gargouilles de pierre en leur associant les âmes affaiblies de démons.

À la fin des Guerres des Dieux, lors du sacrifice de Sophja, ces deux races cherchèrent des endroits où survivre en Ancaria. Elles sont depuis devenues rares et on les trouve principalement à proximité de donjons et de ruines.

## Morts-vivants : Goules et Zombies

Il s'agissait par le passé de gens normaux, mais de nature fondamentalement maléfique. Même la mort n'est pas parvenue à empêcher leurs âmes perverses de servir le mal. Ainsi, la corruption de ces êtres perdure même après leur mort. Lorsqu'ils se relèvent de leurs tombes, ils ne sont plus vraiment reconnaissables ni humains. Leurs corps sont marqués par la putréfaction et la vermine infeste leurs chairs puantes. Les Zombies sont toujours à la recherche de viande fraîche et vivante à dévorer, tandis que les Goules se nourrissent des



cadavres et des charognes. Les voyageurs ne doivent pas se laisser abuser par l'apparente lenteur de ces créatures. Certains des Morts-vivants sont de véritables cauchemars à détruire, car ils sont souvent beaucoup plus puissants maintenant qu'ils sont morts que lorsqu'ils étaient vivants.

L'auteur Sebastianus d'Orcenburgh avait rédigé un livre sur Morgast, le second fils d'Aarnum Ier, assassiné par des traîtres et dont l'âme ne trouvait pas le repos. Sept jours après son meurtre, il était revenu d'entre les morts pour terroriser la forteresse sous la forme d'un puissant Zombie. Le monstre fut détruit par le célèbre Michaelius de Mascarell, qui le coupa en pièces et versa dessus du plomb en ébullition pour les garder séparés à jamais.

## Morts-vivants : Fantômes



Les Fantômes sont des esprits qui ne trouvent pas le repos dans la mort. On suspecte le plus souvent que leur propre machiavélisme en est la cause, mais parfois, une mort injuste ou liée à des circonstances infortunées pourrait expliquer leur retour d'entre les morts. Ce que l'on pense certain, c'est que ce sont des émotions particulières qui lient les Fantômes à ce plan d'existence : haine, colère, amour ou tristesse. Les Fantômes ne peuvent ainsi trouver le repos éternel qu'une fois ce lien émotionnel coupé par un mortel. On croit qu'il est également possible de détruire la forme spirituelle du Fantôme temporairement, afin que plusieurs décennies ou plusieurs siècles passent avant que le Fantôme puisse reprendre une forme tangible.

## Morts-vivants : Momies



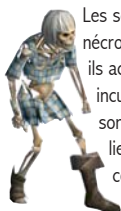
Les Momies sont une véritable peste dans les cimetières depuis le règne d'Aarnum Ier. Les techniques de momification n'étant plus en usage depuis des siècles, ces êtres impies commencent à être plus rares. Pendant leur vie, les momies étaient des êtres sans moralité mais particulièrement riches, échappant à tout châtimement. Mais une fois morts, leur châtimement les rattrapait et cette malédiction les poussait à revenir hanter les vivants.

On sait peu de choses sur ces créatures, mais on se souvient bien du discours tenu par Shaddar, le puissant nécromancien du château de Mystdale. Il avait déclaré que les titubantes et fragiles Momies, fruits des expériences de la nécromancie moderne, n'étaient que des spécimens ridicules. Selon lui, un véritable maître de la nécromancie devait être capable de transformer des Momies en véritables guerriers et en magiciens d'une rare puissance.

## Morts-vivants : Shaddar Rims

Cette variété de morts-vivants est une des premières créations de Shaddar, l'une des nombreuses expériences ratées dans sa quête d'immortalité. Même maintenant que Shaddar a été tué par le démon Sakkara, ces esprits impies sont fidèles à leur maître et rôdent dans tout Ancaria à la recherche du sang de l'élu, dont leur maître a besoin pour accomplir son rituel. Ces cavaliers de la mort sont particulièrement craints car ils chevauchent des montures infernales, à l'origine de leur nom, les Shaddar'Rims.

## Morts-vivants : Squelettes



Les squelettes sont des créatures sans la moindre intelligence. Réanimés par la nécromancie, ils servent leur maître comme des machines. Sans volonté ni raison, ils accomplissent toujours les mêmes gestes, tels que leur maître les leur a inculqués, taillant ici, coupant là et lançant toujours le même sort. Ces créatures sont souvent créées par des nécromanciens qui s'en servent pour garder des lieux particuliers, car ils obéissent aveuglément aux ordres et se lanceront contre tout adversaire, sans l'ombre d'une hésitation.

On ne sait toujours pas comment ils peuvent se mouvoir sans muscles. Le nécromancien Stevus Manekellus du château Mystdale, un élève de Shaddar avant son bannissement, a récemment déclaré que les membres sont retenus ensemble par des courants magiques. Il serait donc théoriquement possible pour un maître nécromancien de permettre à ces créatures de se déplacer bien plus rapidement qu'on ne le constate habituellement.

## Morts-vivants : Vampire

Le Vampyrus commun, connu de nos jours sous le nom de Vampire, est un être terriblement malicieux. Maléfique, traître et bien plus agile et rapide qu'avant sa mort et sa 'renaissance', le Vampire se nourrit du sang des vivants et peut grâce à ses sanglants baisers transformer ses victimes en serviteurs dociles.

Les Vampires ne sont pas des monstres hideux et difformes. Au contraire, ils ont un air de volupté, sont élégants, mystérieux, charmants... La nuit, ou lorsqu'ils sont en forme de vampire, ils peuvent changer d'apparence à volonté. La lumière du soleil est une arme puissante contre les Vampires.

Fort heureusement, on ne trouve que peu de ces créatures en Ancaria. Le plus récent rapport d'attaque de Vampire date du règne de Valorian, à Bellevue. Le monstre fut éliminé par l'intervention courageuse d'un Séraphin, mandaté par Valorian pour se rendre à Bellevue et traquer la bête. Nul ne sait, toutefois, comment le Séraphin parvint à triompher du monstre.

## Assistance

Si vous rencontrez des problèmes techniques lors de l'installation ou de l'utilisation du jeu, plusieurs sources d'informations peuvent vous aider.

## Conseils et ajouts au manuel

Des informations techniques sont données dans le fichier Lisez-moi qui se trouve dans le répertoire d'installation du jeu. (Par défaut - C:\Program Files\Ascaron Entertainment\Sacred).

## Forum

Vous pouvez utiliser le forum pour y discuter et échanger vos idées et expériences avec d'autres joueurs de Sacred. Les développeurs du jeu participent souvent activement aux forums et pourront parfois répondre à vos questions.

Forum en allemand : [www.ascaron-forum.de](http://www.ascaron-forum.de) o Forum en anglais : [www.ascaron-forum.com](http://www.ascaron-forum.com)

## Mise à jour / Site Internet

Un 'patch' est un programme de mise à jour qui permet d'améliorer les performances du programme ou d'y apporter des modifications.

Si vous disposez d'une connexion Internet, vous pouvez télécharger automatiquement les mises à jour disponibles via le menu de démarrage de Sacred.

Vous pouvez également vous rendre sur le site Internet de Sacred ([www.ascaron.com](http://www.ascaron.com) o [www.sacred-game.com](http://www.sacred-game.com)) pour y trouver des mises à jour ou des informations.

En raison du grand nombre de matériels, de pilotes et de configurations disponibles sur le marché, il nous est impossible de nous assurer que vous ne rencontrerez aucun problème pour installer ou utiliser le jeu.

Bien que nous ayons fait tout notre possible pour éviter de tels problèmes en réalisant des tests poussés, il est possible que vous rencontriez des problèmes ponctuels (que nous résoudrons le plus rapidement possible).

Si vous rencontrez un problème en utilisant le jeu, notre département d'assistance tentera de le résoudre au mieux. Vous pouvez le contacter au numéro de téléphone suivant :

Support technique : 0825 15 00 58 (lundi-vendredi 17h-19h - 0.15€/mn)

Infos, trucs et astuces : 0892 68 05 17 (0.34€/mn)

Il est préférable que vous ayez votre ordinateur sous les yeux lorsque vous appelez et que vous puissiez nous fournir toutes les informations nécessaires concernant votre configuration.

Vous pouvez également nous contacter par email à l'adresse suivante : [savsg@loisir.net](mailto:savsg@loisir.net)

Si vous nous contactez par ce moyen, pensez à nous donner toutes les informations utiles concernant votre matériel. Il est facile de le faire en nous faisant parvenir le fichier "DXDiag.txt".

Pour créer un fichier diagnostic :

- 1.) Lancez Windows, cliquez sur "Démarrer".
- 2.) Cliquez sur "Exécuter".
- 3.) Tapez "dxdiag" et cliquez sur "OK".
- 4.) Le programme de diagnostic de DirectX se lance. Patientez quelques instants.
- 5.) Cliquez sur "Sauvegarder toutes les informations..." et un fichier "DXDiag.txt" sera créé.

Il est bien entendu possible de nous contacter par la poste ou par fax. L'adresse est la suivante :

SG Diffusion  
2, rue Troyon  
92310 Sèvres  
France  
Fax: 01 41 14 41 58

Nous remplacerons bien entendu tout CD défectueux. Si votre exemplaire est défectueux, merci de nous renvoyer les disques originaux à l'adresse ci-dessus. En fonction de nos disponibilités, nous vous renverrons aussi rapidement que possible un nouvel exemplaire.

Cette garantie ne s'étend pas aux dommages infligés aux disques en cas de mauvaise manipulation. Si vos disques originaux deviennent illisibles en raison de griffures ou autres mauvais traitements, nous vous les remplacerons en échange d'une somme forfaitaire de 10 Euro. Nous vous remercions de penser à ajouter un mandat postal ou un chèque de ce montant avec vos anciens disques si vous souhaitez que nous les échangions.

*Ce service d'échange n'est proposé que pendant deux ans à compter de la première commercialisation d'un titre. Elle ne s'étend pas aux autres titres. Ce service d'échange est proposé en fonction de nos possibilités par Ascaron Entertainment. Aucun droit statutaire d'échange ne saurait être applicable.*

## Foire aux questions technique

### Le CD n'est pas reconnu

Solutions possibles : désactivez vos logiciels antivirus et tout autre programme fonctionnant en tâche de fond avant de lancer Sacred. Les lecteurs CD-Rom virtuels doivent être désactivés ou, idéalement, désinstallés.

### Après le lancement du jeu, l'écran reste noir

Le problème est sans doute lié à vos pilotes de carte graphique ou de carte son, qui sont certainement trop anciens. Téléchargez les pilotes les plus récents sur les sites Internet des fabricants et installez-les.

### Enregistrement online ou mode multijoueur : pas de connexion

Vérifiez votre réseau. Les routeurs ou les firewalls (pare-feu) peuvent vous empêcher de vous connecter au serveur, en fonction de leur configuration, pour diverses raisons. Si les problèmes persistent, contactez votre administrateur réseau.

### Pour plus de renseignements

Vous trouverez plus d'informations techniques sur le site Internet de Sacred : [www.sacred-game.com](http://www.sacred-game.com)

Les informations techniques non disponibles au moment de l'impression du manuel se trouveront dans le fichier ReadMe (LisezMoi), situé dans le répertoire d'installation de Sacred.

Merci tout particulièrement à Aarne, Cosmin, Steve, Michael, Markus, Ralph et Roger, qui nous ont largement aidés et ont fait beaucoup de sacrifices pour que ce projet aboutisse.

## EQUIPE D'ENCADREMENT

**Holger Flöttmann**  
Producteur

**Hans-Arno Wegner**  
Producteur exécutif

**Franz Stradal**  
Chef de projet

## CONCEPTION

**Aarne Jungerberg**  
Concepteur principal  
Conception des niveaux  
Conception  
Direction des acteurs

**Dr. Michael Bhatt**  
Concepteur principal  
Conception des cinématiques et du scénario  
Supervision de l'ambiance  
Mise en scène des combats  
Esquisses de développement  
Conception du monde  
Conception des niveaux  
Conception sonore

**Peter Luber**  
Responsable AQ  
Responsable équilibre  
Conception du jeu  
Conception des objets

**Mario Endlich**  
Responsable AQ  
Scénarisation  
complémentaire

**Marc Oberhäuser**  
Conception des niveaux  
Conception du jeu  
Effets sonores  
Scénarisation  
complémentaire  
Assistance AQ

**Markus Häublein**  
Conception des niveaux  
Scénarisation  
complémentaire  
Scénarisation d'ambiance

**Mark Kieschke**  
Equilibre des objets

## PROGRAMMATION ET SCRIPTS

**Roger Boerdijk,**  
**Dipl.-Ing.**  
Programmeur principal  
Ingénieur logiciel  
Programmation du moteur  
Programmation des outils  
Programmation de l'interface

**Steve Manekeller,**  
**Dipl.-Phys.**  
Programmeur  
Programmation du moteur  
Développement des effets spéciaux  
Conception de l'éditeur  
Programmation audio  
Développement tactique  
Conversion

**Lars Hammer**  
Programmeur

Programmation multijoueur  
Ingénieur serveur de jeu  
Programmation unicode  
Conception multijoueur

**Ingo Biermann**  
Programmeur  
Script des quêtes  
Coordination des versions

**Michel Dumont**  
Scripts des quêtes  
Scénarisation  
complémentaire

**Raphael Dumont**  
Scripts des quêtes

**Andreas Müller**  
Programmeur  
Programmation des outils  
Programmation  
complémentaire  
Police Unicode & rendu

## GRAPHISMES

**Celal Kandemiroglu**  
Directeur artistique  
Graphismes 2D et textures  
Esquisses de conception  
Vues d'artiste

**Cosmin Bulau**  
Conception des personnages  
Modélisation et animation  
des personnages  
Conception des effets spéciaux

**Ralph Roder**  
Infographie 2D  
Mise en scène des combats  
Scénarisation  
supplémentaire

**Dirk Schumacher**

Infographie 3D  
Modélisation des armes et armures  
Animations

**Markus Boltersdorf**

Conversion  
Modélisation et animations  
Supervision de la base de données

**Tobias Franz**

Infographie  
Conception du monde  
Style du monde

**Frederike Stradal**

Textures des personnages  
Conception des personnages secondaires

**Stefan Hoffman**

Infographie  
Modélisation des armes et armures  
Vues d'artiste  
Conception d'objets

**Frank Lunnebach**

Infographie 2D  
Effets

**Ralf Angerbauer**

Animation des personnages

**MUSIQUE et SONS**

**Dag Winderlich**

Production musicale  
Compositeur

**Henrik Hobein**

Conception audio  
Logique audio  
Programmation audio

**Matthias Steinwachs**

Effets sonores supplémentaires

**Markus Mohr**

Effets sonores supplémentaires

**ASSISTANCE**

**Responsable AQ**

Torsten Allard

**Responsable-adjoint AQ**

Matthias Süß

**Alpha Test**

Frank 'Ching' Lültsdorf

**Testeurs AQ**

Lars Berenbrinker  
Christian "Mr. Burrito"  
Altrogge  
Dirk "Gehülms"  
Niestadtötter  
Jens Blome  
Jan "Smokealot" Walczak  
Ramses "Python-Man"  
Schiller  
Stephan "Pacy" Drews  
Sebastian "Flynn" Henke  
Sebastian "The-Base"  
Walter  
Ronald Rehm  
Filip Jelev  
Mark Kieschke  
Mirko Worsley  
Carsten Stolpmann  
Christian Bohnbeck  
Florian Bergmann  
James Shipley  
Peter Wild

**Conception des cinématiques**

Dr. Michael Bhatti

**Norbert Beckers**

Holger Breitbach  
Mark Küller

**Directeur des voix**

Phil Morris at AllintheGame Ltd.

**Autres animations et graphismes**

Anca Finta  
Helmut Dunkel  
Ogan Kandemiroglu

**Conception de niveaux supplémentaire**

Gabriel Hacker  
Andreas Jurksch

**Programmation supplémentaire**

Lutz Eisenmenger  
Marco Laser

**PARTENAIRES**

**intulo**

Rebecca Ludolphy  
Thomas Kronenberg

**Lightstorm 3D**

Marco Windrich  
Kay Poprawe  
Dirk Bialluch

**Freelancer Games**

Marc Oberhäuser

**Lightworks**

Tobias Richter

**MBA Studios**

GmbH & Co KG  
Markus Baader  
Andras Kavalecz

**Spellcraft Studio e.K.**

Vadim Pietrzynski  
Matthias Knappe  
Markus Baader

**Metricminds GmbH&Co KG**

Philip Weiss  
Christian Dreher  
Jörg Beigang  
Vera Vogel

**MS Music****Offenbach/Main**

Stefan Lupp  
Corinna Viel  
Benjamin Hessler

**TinCAT**

Bernhard Ewers (Project Lead)  
Jörg Rüppel  
Michel Stoyke

**SG Diffusion**

Eric Boccara  
Anne-Karine Denoble  
Emmanuel Melero  
Benjamin Goacolou

**Evocati**

Jean Bury  
Jean-guillaume Crooson  
Geoffroy Marty

**Acteurs ayant prêté leur voix**

Patricia Rodriguez  
Laurel Lefkow  
Lynda Hayes  
Noah Margetts  
Randall Lee Rose  
Corey Johnson  
John Moraitis  
Tom Clarke-Hill  
Brad Lavelle  
Kerry Shale  
Dan Russell  
Eric Meyers

**Autres voix**

Roger Swindells  
Mirko Worsley  
Pete Worsley  
Liane Worsley  
Alan Wild  
Anca Finta  
**Acteurs motion-capture**  
Patricia Weil  
Marc Jourdan

**STRUCTURE  
ADMINISTRATIVE**

**Directeur exécutif senior**  
Holger Flöttmann

**Directeur exécutif,**  
**ASCARON Entertainment**  
**Ltd., UK**  
Roger Swindells

**Directeur exécutif, Studio II**  
Franz Stradal

**Directeur créatif**  
Hans-Arno Wegner

**Directeur technique**  
Kay Struve

**Directeur marketing**  
Christian Franke

**Responsable AQ**  
Torsten Allard

**Responsable-adjoint AQ**  
Mario Endlich

**Administration**  
Brigitte Retke  
Christel Pankoke

**Marketing**  
Christian Franke

Jürgen Venjakob

**Marketing international et distribution**

Roger Swindells  
Alan Wild

**Responsable localisation**

Tim Plöger

**Localisation**

Mirko Worsley  
Alan Wild  
Ingo Bertram

**Optimisation et compatibilité**  
Hendrik Grüne

**Gestion de projet AQ**  
Daniel Balster

**Programmation des outils**  
Ulf Winkelmann

**Services techniques**  
Jan Grocholl  
Benjamin Vogt  
Mirko Worsley

**MANUEL**

**Conception, rédaction, mise en page, traitement des images**  
doppelgangerdesign  
Oliver Haidutschek  
Sascha Selke  
Alan Wild

**Texte**  
David Skreiner

**Corrections**  
Uta Hengst  
Torsten Allard  
Alan Wild

# REMERCIEMENTS

## Un grand merci

Nous souhaitons remercier une fois encore nos femmes, familles, enfants, fans, et tous ceux qui nous ont aidés et inspirés durant les joies et les peines au cours de ce projet. Bettina, Svenja, Bianka, Freddy, Angela, Sylvia, Marta, Anca, Jennifer, Marie, Faye... et Jan Grocholl pour l'administration matérielle et logicielle.

## Autres remerciements

Phil Morris, Tobias Franz, Susanne Ruhling, Pascale Kühnel, Roland Kempen, Irina Hoffmann, Michael Hagen, Ralf Angerbauer, David Swinton, Fabian del Priore, VANGELIS, Sabine D., Holger B., Pbaz, fUME, Astrala, Peter G., Michael K., Ralf B., Daniel E., Ralf N., Tobias F., Mathilda, Sisaya, Armin "Pry" Schmidt, Bradock, Sallust, Quinn Dexter, Berghutzen, Laurelin, Queen of Bläck, Bläck, Death Guardian, the Order of NoxQ, Blackstaff, Pest (P'Trol) Control ... et tous les testeurs.

**SACRED**

Studio II

a division of

ASCARON Entertainment GmbH  
ASCARON Entertainment UK Ltd



(C) Copyright 2004. All rights reserved.



Internet Lobby by TriNode Systems, Bochum, Germany



Uses Granny Animation. Copyright (C) 1999-2004 by RAD Game Tools, Inc.

ASCARON ([www.ascaron.com](http://www.ascaron.com))

Sacred ([www.sacred-lejeu.net](http://www.sacred-lejeu.net))



PC CD

[www.sacred-lejeu.net](http://www.sacred-lejeu.net)  
[www.sacred-game.com](http://www.sacred-game.com)

