HEROES II
of Might and Magic

THE SUCCESSION WARS

MANUEL

NEW WORLD COMPUTING™

HEROES of Might and Magic II



NEW WORLD COMPUTING®

PMN 490-001

(c) 1996 New World Computing Tous droits réservés Première Edition

Installer sous Windows® 95

Configuration requise

- IBM 486/66 MHz ou 100% compatible (Pentium recommandé)
- Windows ® 95
- 8 Mo de RAM (16 Mo recommandés)
- 55 Mo d'espace disponible sur le disque dur
- Lecteur de CD-ROM double vitesse (quadruple vitesse recommandé)
- Carte graphique SVGA et souris

Procédure d'installation

1. Insérez le CD de Heroes II dans votre lecteur de CD-Rom. L'écran d'exécution automatique apparaît après quelques instants. Cliquez sur le bouton INSTALL (installer) pour lancer le programme d'installation du jeu. Si cet écran n'apparaît pas, choisissez EXÉCUTER du menu DÉMARRER de la barre des tâches, puis tapez D:\SETUP.EXE (remplacez D: par la lettre correspondant à votre lecteur de CD-Rom).

2. Cliquez sur NEXT (suivant) pour accéder au programme d'installation. Vous pouvez quitter ce programme à tout moment en cliquant sur le bouton CANCEL (annuler). Cliquez sur le bouton BACK (précédent) pour revenir à l'écran précédent.

3. Choisissez ensuite le répertoire dans lequel le programme Setup pourra copier les fichiers de Heroes II. Pour accepter le répertoire par défaut (C:\Program Files\Heroes2) cliquez sur NEXT (suivant). Cliquez sur le bouton BROWSE (parcourir) pour sélectionner un nouveau répertoire ou un répertoire existant. Cliquez sur OK, puis sur NEXT (suivant) pour lancer la copie des fichiers.

4. Une fois la procédure d'installation terminée, vous pouvez lancer Heroes II. Pour cela, déroulez le menu Démarrer dans la barre des tâches, choisissez Programmes, Heroes of Might and Magic II, Heroes of Might and Magic II.

Installer sous DOS

Configuration requise

- IBM 486/66 MHz ou 100% compatible (Pentium recommandé)
- DOS version 5.0 ou ultérieure
- 480 Ko de mémoire conventionnelle, 6400 Ko de mémoire XMS
- 55 Mo d'espace disponible sur le disque dur
- Lecteur de CD-ROM double vitesse (quadruple vitesse recommandé)
- Carte graphique SVGA et souris

Procédure d'installation

1. Insérez le CD de Heroes of Might and Magic II dans votre lecteur de CD-Rom. Activez ce lecteur et tapez INSTALL.EXE pour charger le programme d'installation.

2. Pour modifier le répertoire d'installation par défaut, sélectionnez l'option 1, puis saisissez le nouveau chemin. Pour accepter le répertoire proposé par défaut, choisissez l'option 2. Pour quitter ce programme sans installer le jeu, appuyez sur la touche Echap.

3. Une fois la copie des fichiers terminée, vous devez configurer votre carte sonore. Pour sélectionner la source des musiques (MIDI ou CD audio), choisissez l'option 1. Pour configurer les paramètres de la carte sonore choisissez l'option 2. Pour sauvegarder les modifications, choisissez l'option 3.

4. Pour lancer Heroes of Might and Magic II, tapez HEROES2.EXE depuis le répertoire dans lequel les fichiers de Heroes2 ont été copiés.

Hotline technique : Euromaintenance :
02 99 08 90 77 du lundi au vendredi : 10h00 - 19h00

Hotline jeu : astuces et conseils :
08 36 68 46 32 (2,23F/mn) du lundi au vendredi : 9h30 - 13h et 14h30 - 19h

Table des Matières

Introduction	iii
Les nouveautés	iv
Principes du jeu	5
Démarrage rapide	5
Le menu principal	10
Scénario	10
Campagne	11
Modes mullijoueur	11
L'aventure	12
La Carte d'aventure	12
Boutons de la Carte d'aventure	13
Options	14
Contrôle des héros	16
La fenêtre Village	18
La fenêtre Château	19
Les héros	21
Déplacement	23
Attributs secondaires	24
Evolution des statistiques	25
La fenêtre Négocier	26
La Fenêtre Royaume	26
Les combats	27
Options générales	27
Options de combat	27
Sièges	29
Les sorts	30
Les créatures	37
Les édifices	47
L'éditeur de cartes	58
Raccourcis clavier	60
Support technique	61

Heroes of Might and Magic II
©1996 New World Computing
Tous Droits Réservés
First Edition

Ce logiciel et le manuel qui l'accompagne sont protégés par les droits d'auteur. Tous droits réservés. Ce manuel ne peut être copié, photographié, reproduit ni stocké sur un support électronique ni sous aucune forme directement reconnaissable par la machine, même partiellement, sans le consentement préalable et écrit de New World Computing. Les portions de code du programme qui accompagne cette documentation ne peuvent être copiées que par l'acheteur original et dans le seul but de créer une copie de sauvegarde.

AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant. Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation. Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez l'un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédialement cesser de jouer et consulter un médecin.

PRECAUTIONS A PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDEO

Ne vous tenez pas trop près de l'écran et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

Credits

Conception et direction: Jon Van Caneghem

Conception et programmation: Phil Steinmeyer

Producteur exécutif: Mark Caldwell

Producteur: Walt Hochbrueckner

Assistants à la conception: Paul Raltner
Debbie Van Caneghem

Assistants à la programmation: George Ruof
Todd Hendrix
Mark Caldwell

Textes: Paul Raltner

Direction artistique: Julia Ulano

Assistant à la direction artistique: Bonita Long-Hemsath

Graphistes:

Julie Baleman	Steve Jasper
Rebecca Christel	April Lee
Shelly Garcia	Lieu Pham
Sam Hasson	Phelan Sykes
Louis Henderson	Steve Wasaff
Tracy Iwata	Scott White

Production musicale:
Rob King

Music and Sound Design:
Rob King
Steve Baca

Thèmes des villes composées et dirigees par:
Paul Romero

Chants:
Grant Youngblood
Kareen Meshagan

Manuel et fichier d'aide:
Bryan Farina
Rozita Tolouey
Bruce Shlickbernd

Scénarios:

Jon Van Caneghem	Bryan Farina
Debbie Van Caneghem	Eric Heffron
Clayton Retzer	Mark Palczynski
Christian Vanover	Walt Hochbrueckner
Paul Raltner	Bruce Shlickbernd
Benjamin Bent	Craig Konas

Responsables assurance-qualité:
Peter Ryu

Assurance-qualité:

David Bolan	Kate McClelland
David Fernandez	Timothy Lang
Bill Nesemeier	Bryan Farina
Walter Johnson	

Boîte:

Scott McDaniel	Erik Biondo
Rozita Tolouey	AKA Studios
Eric Schumacher	

Remerciements particuliers à:

Scott McDaniel	Ted Chapman
Dean Frost	Deane Rellig

Adaption française réalisée par Ubi Soft
Marketing: Dominique Baes
Stéphane Roger
Traduction: Bruno Porret
Tests et programmation: Arnaud Guyon
Frédérick Gaveau

Introduction

Heroes of Might and Magic II: The Succession Wars est un jeu de stratégie fantastique qui vous propose de vous engager dans une lutte sans merci pour la conquête de nouvelles terres et la possession des ressources. Il vous faudra affronter jusqu'à cinq Seigneurs de guerre, vous emparer d'artefacts puissants, investir les châteaux de vos ennemis, fortifier vos propres domaines et mettre sur pied plusieurs armées aussi efficaces que redoutables. La victoire est promise à celui qui fera preuve de courage et saura s'affirmer comme un valeureux stratège.

Si vous aviez déjà joué à Heroes of Might and Magic: A strategic Quest, reportez-vous à la section intitulée "Nouveautés" dans le présent manuel afin de découvrir les éléments qui ont été apportés à cette suite. Dans le cas contraire, nous vous conseillons vivement de consulter la section "Démarrage rapide", qui vous permettra de vous familiariser très rapidement avec les principes de base du jeu.



Nouveautés

Heroes of Might and Magic II, en digne successeur de Heroes of Might and Magic, comporte de nouvelles caractéristiques et améliorations. Vous trouverez dans cette section une liste complète de toutes les modifications apportées pour ce second volet. Pour obtenir de plus amples informations sur une caractéristique particulière, reportez-vous à la section correspondante dans le présent manuel.

Sorts : la magie repose désormais sur un système de points, lequel remplace la notion de mémorisation. Vous apprenez progressivement à maîtriser des sorts grâce à la Guilde des magiciens, mais le nombre de points de magie dont vous disposez est limité. Des sorts inédits ont été ajoutés. Par ailleurs, les sorts sont échelonnés sur cinq niveaux au lieu de quatre.

Combats : le champ de bataille est plus vaste, de nouvelles créatures se mêlent aux combats. Ces créatures peuvent désormais être affectées par plusieurs sorts simultanément (à condition que leurs effets ne s'opposent pas). Il s'agit des sorts de Malédiction (Curse), de Lourdeur (Slow) et de Protection, lesquels peuvent être jetés simultanément sur une même créature.

Héros : deux nouveaux types de héros sont maintenant disponibles. Il s'agit du Magicien et du Nécromancien. Le Magicien peut jeter des sorts très puissants et dispose d'une armée constituée de créatures magiques. Le Nécromancien est quant à lui un jeteur de sorts capable de rallier les créatures de l'Au-delà.

Les héros peuvent désormais apprendre à maîtriser de nouvelles compétences appelées "attributs secondaires", par exemple le Tir à l'arc et le Charisme. Certains de ces attributs correspondent à des dons inhérents à la nature même d'un héros (Orientation pour le Barbare, Navigation pour la Sorcière). Un héros peut avoir jusqu'à huit attributs secondaires parmi quatorze existants. Ces attributs peuvent être acquis au fur et à mesure qu'un héros gagne de l'expérience, et accède aux niveaux supérieurs.

Villages : le système défensif des villages a été renforcé. Ainsi, de nouveaux édifices sont maintenant disponibles, par exemple la Statue et le Marché. Certaines demeures peuvent être consolidées pour permettre à des créatures plus puissantes d'y voir le jour.

Créatures : les caractéristiques de certaines créatures peuvent maintenant être modifiées, celles-ci devenant par exemple plus rapides ou plus résistantes aux combats. Par ailleurs, deux nouveaux groupes de créatures ont été ajoutés : un groupe pour les Magiciens, un autre pour les Nécromanciens.

Aventure : la superficie des cartes est plus variée qu'auparavant. Vous trouverez des cartes plus petites que celles disponibles dans Heroes of Might and Magic: A Strategic Quest, et d'autres beaucoup plus étendues (pour un rapport du quart au quadruple). De nombreux scénarios proposent des conditions de victoire et de défaite qui ne vous obligent plus à être le seul survivant sur la carte. Ces conditions très particulières sont expliquées dans le détail dans vos objectifs. Par ailleurs, des types de terrains inédits ont été prévus : sol crevassé et sable. Enfin, de nouveaux éléments trouvent leur place sur la carte.

Campagne : la campagne de Heroes II vous permet de choisir lequel des fils de Lord Ironfist vous souhaitez aider à s'emparer du trône : Roland ou Archibald. Votre choix influe directement sur les scénarios que vous devrez terminer pour venir à bout de la campagne. Alors n'oubliez de participer à ces deux aventures!

Si vous avez le moindre doute quant à la fonction d'un élément qui apparaît à l'écran, cliquez dessus avec le bouton droit de la souris pour voir apparaître instantanément un message d'informations. Ceci est valable pour les boutons, les attributs secondaires, les artefacts, les sorts, les édifices, les héros, les objets de la carte, etc.

Votre quête commence. Bonne chance... et prenez garde aux terribles Dragons noirs!



Principes de Jeu

L'interface de Heroes of Might and Magic a été conçue pour vous aider à vous familiariser rapidement avec les différents éléments du jeu qui apparaissent à l'écran. Ainsi, vous pouvez obtenir des informations en ligne à tout moment : il suffit pour cela de déplacer le pointeur de la souris sur l'objet de votre choix (un menu, un héros, un détail de la carte, etc.) et de cliquer avec le bouton droit. Ces informations restent affichées aussi longtemps que vous maintenez le bouton de la souris enfoncé. Si vous relâchez ce bouton, ces informations disparaissent.

Vous remarquerez très vite que le pointeur de la souris peut adopter plusieurs formes pendant le jeu : il vous donne des informations ou vous indique le type d'action que vous pouvez effectuer sur l'objet désigné. Vous trouverez une liste détaillée des différents pointeurs dans la section de ce manuel intitulée "Déplacements".

Le Sélecteur de fichiers

Chaque fois que vous chargez ou sauvegardez une partie, vous accédez au Sélecteur de fichiers. Cliquez sur le nom d'un fichier pour le mettre en surbrillance. Il doit normalement apparaître dans une barre mauve située en dessous de la liste. Cliquez sur OK pour valider votre sélection. Cliquez sur le bouton ANNULER ou appuyez sur la touche Echap du clavier pour quitter ce menu sans faire de sélection.

Si la liste est trop longue pour tenir dans la fenêtre, deux possibilités s'offrent à vous pour la dérouler. A droite de la liste se trouvent un ascenseur et deux boutons en forme de flèche. Cliquez sur les flèches pour dérouler la liste dans le sens indiqué. Si la liste est vraiment très longue, déplacez directement l'ascenseur : elle défilera ainsi bien plus rapidement.

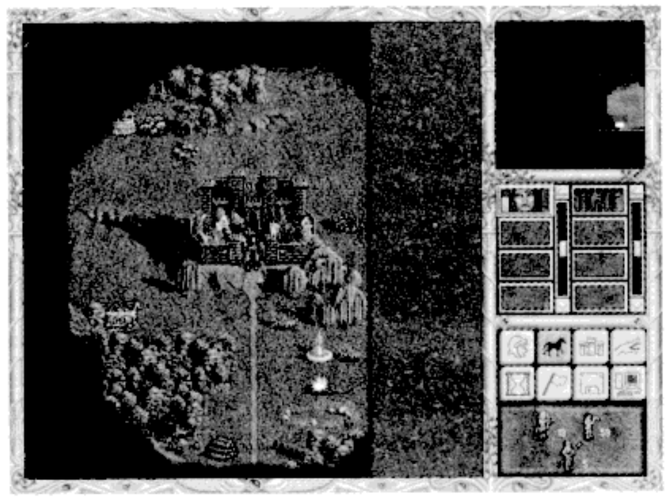
Démarrage Rapide

Vous n'aimez pas les longs manuels? Vous préférez vous familiariser avec les principes du jeu aussi rapidement que possible pour vous mettre immédiatement en route? Alors lisez au moins ce chapitre jusqu'au bout. Ces quelques pages vont vous aider à débuter dans le scénario intitulé Tutorial.

Dans le menu principal, cliquez sur charger. Dans le nouveau menu qui apparaît à l'écran, sélectionnez Scénario. Dans le Sélecteur de fichiers, cliquez sur le fichier Tutorial pour le mettre en surbrillance. Le nom de ce fichier doit également apparaître en dessous de la liste, dans une barre de couleur mauve, juste au-dessous des deux boutons situés dans la partie inférieure du Sélecteur de fichiers. Cliquez sur OK.

A présent, observons l'écran de jeu. La grande fenêtre qui occupe la partie gauche de l'écran est la Carte d'aventure. Votre château se trouve au centre de cette carte. Votre premier héros se tient à cheval, à l'entrée du château. A droite se trouvent plusieurs indicateurs.

Tout à fait en haut à droite de l'écran se trouve la Carte du monde. La partie visible de la Carte d'aventure est représentée sur la Carte du monde par un carré de couleur rose. Au début du jeu, vous ne voyez que les proches alentours de votre château. En déplaçant votre héros, une plus grande partie de la carte se dévoile.



Vous pouvez faire défiler la Carte d'aventure de plusieurs façons :

Tout d'abord, vous pouvez déplacer le pointeur de la souris vers les bords de l'écran; la Carte d'aventure déroule dans la même direction. Faites l'essai. Si vous ne savez plus à quel endroit se trouve votre héros, repérez-vous à partir de la Carte du monde. Placez le pointeur de la souris sur la partie de la carte que vous avez explorée (symbolisée par le carré rose) et cliquez. Votre château et ses environs apparaissent de nouveau dans la Carte d'aventure.

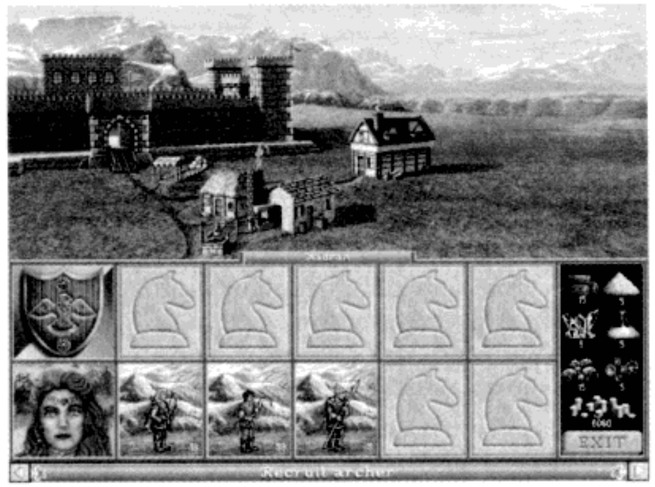
Les héros que vous dirigez et les châteaux et villages en votre possession apparaissent juste en dessous de la Carte du monde. Ces icônes vous permettent de changer le héros "actif" à tout moment pendant le jeu, ou de vous rendre dans l'un de vos domaines au moyen d'un simple clic. Le personnage qui apparaît dans une icône bleue représente le héros avec lequel vous avez commencé votre aventure (dans le cas qui nous intéresse, il s'agit d'une femme). Le cadre bleu qui entoure ce dernier vous indique que c'est ce héros qui est "actif" pour le moment. Déplacez le pointeur de la souris sur ce personnage et cliquez avec le bouton droit sans le relâcher. Une fenêtre apparaît. Vous y apercevez un certain nombre d'informations relatives au personnage sélectionné : son nom, ses statistiques, le type et l'effectif des troupes qui l'accompagnent. Relâchez le bouton de la souris lorsque vous avez terminé de lire ces informations (remarque : vous pouvez cliquer avec le bouton droit sur n'importe quel élément de la Carte d'aventure pour obtenir rapidement toutes sortes d'informations). Les cases vierges en dessous de Gwenneth (c'est le nom de votre personnage!) et de votre château sont réservées à vos futurs héros et domaines.

A présent, regardez un peu plus bas. Vous apercevez huit boutons. Par souci de simplicité, nous aborderons leur rôle plus tard.

Vous trouverez la fenêtre Statut tout à fait en bas à droite de l'écran. Pour le moment, elle présente brièvement la composition de l'armée du héros actif. Placez le pointeur de la souris sur cette partie de l'écran et cliquez. Vous obtenez des informations sur les ressources dont vous disposez et sur les villages et châteaux que vous contrôlez. Attendez quelques secondes : l'armée du héros actif est à nouveau affichée dans cette fenêtre. Cliquez deux fois pour accéder à l'éphéméride. Elle vous indique le mois, la semaine et le jour courants. Il faut attendre une semaine pour que de nouvelles recrues soient disponibles dans les demeures. Ainsi, vous ne devez jamais négliger de surveiller le temps qui s'écoule tout au long du jeu. Dans la partie Tutorial que vous venez de charger, votre aventure commence alors que quelques jours se sont déjà écoulés. Cela vous permet d'ériger plusieurs édifices dans l'enceinte de votre château, histoire de vous plonger un peu plus rapidement dans l'aventure.

Cliquez avec la souris sur l'icône Château, adjacente au portrait de votre héros (ne la confondez pas avec le bouton monochrome situé dans le groupe des huit boutons). Cette icône apparaît en surbrillance grâce à un cadre bleu, vous indiquant que c'est le château qui est pour le moment "actif". Les informations qui apparaissent dans la fenêtre Statut ont changé : ce sont à présent vos ressources qui y figurent, puisque votre héros n'est plus actif. Cliquez sur la même icône une seconde fois pour accéder à la fenêtre Château.

Dans la partie supérieure de l'écran apparaissent les demeures des créatures que vous pourrez éventuellement recruter par la suite, ainsi que la façade de votre château. Placez le pointeur sur l'un des édifices et cliquez avec le bouton droit (sans le relâcher) pour afficher sa description. Trois de ces édifices sont des demeures dans lesquelles vous pouvez recruter. Le type de créature, le coût par unité et le nombre disponible apparaissent à l'écran. Vous constatez qu'il n'y a pas grand monde pour le moment : nous avons déjà recruté des créatures pour constituer votre armée.



Le portrait de votre héros apparaît dans la partie inférieure de l'écran, ce qui signifie qu'il se trouve dans le château. Les troupes qui l'accompagnent sont affichées dans la rangée de cases adjacentes. L'armée de votre héros peut au maximum être composée de cinq types de troupes. Remarquez qu'il reste des places à pourvoir dans l'armée de Gwenneth : une case vide, symbolisée par un cavalier gravé dans le bois, attend d'accueillir de nouvelles troupes. Vous allez donc recruter d'autres créatures.

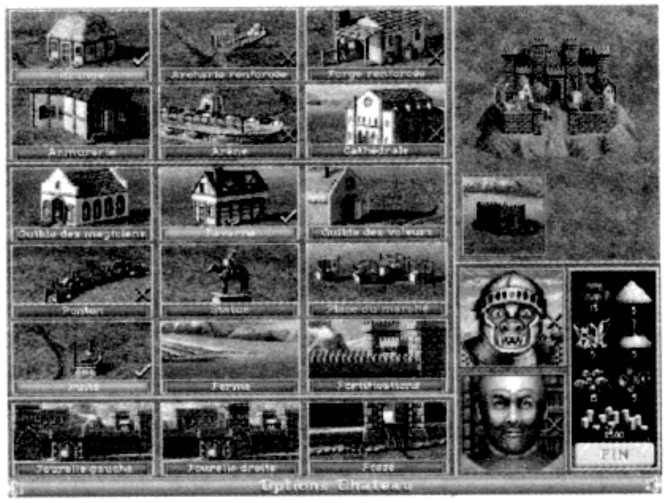
Cliquez sur la façade de votre château. Vous voyez maintenant les différents édifices que vous pouvez bâtir. Vous avez déjà construit la Grange, l'Archerie, la Forge, la Taverne et le Puits (pour vous en rendre compte, remarquez que toutes ces demeures sont cochées d'une marque jaune). L'Archerie et la Forge sont quant à elles cochées d'une croix rouge. En effet, vous possédez déjà ces édifices, mais les conditions requises pour les consolider ne sont pas remplies. Une telle consolidation vous permettrait de rendre vos troupes plus résistantes que celles qui voient normalement le jour dans la demeure en question. Le Ponton, l'Arène et la Cathédrale requièrent la présence d'autres édifices qui n'ont pas encore été érigés et sont par conséquent marqués d'une croix rouge.

Les deux portraits situés à droite à l'écran sont ceux des deux héros que vous pouvez recruter cette semaine. Un château ne peut accueillir qu'un seul héros. C'est pourquoi ces portraits sont eux aussi cochés en rouge.

Pour obtenir des informations sur les édifices, cliquez avec le bouton droit de la souris. Pour le moment, placez le pointeur sur l'Armurerie et cliquez.

Une fenêtre apparaît à l'écran. Vous découvrez que l'aménagement d'une Armurerie provoque l'arrivée de Spadassins. Vous apprenez également que pour construire une Armurerie, il faut au préalable qu'une Taverne et qu'une Grange aient été aménagées (ce que nous avons fait pour vous dans ce scénario Tutorial). Il vous en coûtera 10 minerais de fer, 10 bûches et 2000 pièces d'or. Jetez un œil sur les

ressources à votre disposition; elles sont énumérées en bas à droite de l'écran. Elle sont suffisantes. Cliquez sur OK.



Vous revoilà à l'extérieur du château; l'Armurerie vient se fondre dans le paysage, au milieu de l'écran (il s'agit de l'édifice avec un toit rouge). Vous pouvez désormais recruter quelques Spadassins qui viendront grossir les rangs de votre armée. Pour cela, il suffit de cliquer sur l'Armurerie que vous venez d'ériger. Une fenêtre Recruter des Spadassins apparaît. Quatre Spadassins sont disponibles, chacun réclamant une rétribution de 250 pièces d'or. Utilisez les flèches pointant vers le haut et vers le bas pour sélectionner le nombre de troupes que vous désirez engager. Dans le cas présent, il est plus simple de cliquer sur le bouton MAX. En cliquant sur ce bouton, en effet, le nombre maximum autorisé par vos ressources est directement affiché. Cliquez sur le bouton OK pour valider.

Quatre Spadassins ont été ajoutés à la garnison de votre château. Cette garnison occupe les cinq cases situées au-dessus de l'armée de votre héros. Ses membres sont chargés de défendre votre château lorsque le héros et son armée ne s'y trouvent pas, mais n'interviennent pas dans le cas contraire. Pour transférer les Spadassins de la garnison vers l'armée de votre héros, cliquez sur l'icône des Spadassins. Celle-ci est entourée d'un cadre de couleur rouge. Positionnez à présent le pointeur de la souris sur une case vierge de l'armée de votre héros en bas à droite et cliquez. Les Spadassins font désormais partie de l'armée de Gwenneth. Vous pouvez faire passer n'importe quelle troupe d'une case à une autre en cliquant successivement sur leurs icônes, lesquelles inversent alors leur position. Vous pouvez également opérer des transferts partiels si, par exemple, vous souhaitez ne transférer qu'une partie de la troupe dans l'armée de votre héros. Il suffit pour cela de maintenir la touche MAJ enfoncée lorsque vous effectuez le transfert.

Vous ne trouverez plus personne à recruter pour le moment. Qui plus est, il n'est possible d'aménager votre château qu'une fois par tour de jeu. Il est grand temps pour Gwenneth de se mettre en route. Cliquez sur le bouton FIN en bas à droite de l'écran.

Vous vous retrouvez dans la Carte d'aventure. Vous constatez que le portrait de votre héros est entouré d'un cadre bleu, indiquant que ce dernier est "actif". Déplacez le pointeur de la souris dans la Carte d'aventure. La forme du pointeur varie selon l'élément désigné. Pointez sur le trésor qui scintille en bas de l'écran, légèrement à gauche de l'entrée du château. Vous voyez que le pointeur prend la forme d'un cheval qui se cabre. Ce symbole vous signale la possibilité d'une interaction. A présent, cliquez. Un chemin constitué de flèches vertes se dessine : c'est ce chemin qu'empruntera votre héros pour se rendre sur les lieux du trésor, lequel est marqué d'une croix verte. Notre voyageur évitera tous les autres événements, rencontres et obstacles qui pourraient constituer des escales. Il peut alors avancer en suivant le parcours tracé, mais vous pouvez modifier cet itinéraire en cliquant autre part dans la Carte d'aventure. Lorsque les flèches qui symbolisent son voyage sont rouges, cela signifie que votre héros ne peut se rendre à l'endroit sélectionné dans ce tour : la destination ne sera atteinte qu'après un ou plusieurs tours.

Cliquez une seconde fois sur la destination (dans le cas présent, cliquez sur le trésor); votre héros se met immédiatement en route.

Vous avez trouvé de l'or! Qu'allez-vous faire de cette petite fortune? Vous avez le choix entre conserver le butin ou le distribuer aux paysans, ce qui vous rapportera des points d'expérience. Au début de chaque tour, vous accumulez 1000 pièces d'or par château en votre possession, 250 par village et 1000 par mine d'or. La construction d'un château et la mise sur pied d'une armée sont des opérations qui coûtent cher, aussi cet argent pourrait vous être très utile pour la suite des événements. En revanche, si vous choisissez de convertir cet argent en points d'expérience, les statistiques de votre héros sont mises à jour en conséquence, faisant de lui un guerrier ou un jeteur de sorts plus redoutable encore, et lui permettant d'acquérir progressivement des attributs secondaires. Dans le cadre de ce scénario peu complexe, cliquez sur OUI. Gardez néanmoins à l'esprit que le bon choix dépend des circonstances et de l'expérience que vous aurez acquise tout au long de votre aventure.

Maintenant que votre héros s'est mis en route, vous devriez apercevoir une barre jaune à côté de son portrait. Elle vous indique la plus longue distance qu'il peut encore effectuer dans ce tour. Cette barre diminue au fur et à mesure que votre héros voyage. Notez par ailleurs qu'il existe des objets qui peuvent permettre à un héros d'atteindre des destinations plus lointaines que celles qui seraient normalement autorisées.

Dans le cas présent, Gwenneth peut encore se déplacer : décidons d'une nouvelle destination. Cliquez par exemple sur la fontaine située un peu plus bas, légèrement à droite de votre château. Le pointeur de la souris prend la forme d'un cheval qui se cabre au moment où il désigne cette fontaine. Par ailleurs, vous remarquez que le chiffre "2" apparaît à droite du pointeur, vous indiquant que Gwenneth ne pourra plus se déplacer dans ce tour et que ses possibilités de déplacement seront entamées au prochain tour,

si toutefois vous maintenez la destination courante. Cliquez et observez l'itinéraire qui apparaît. Cette fois, la destination est marquée d'une croix rouge : vous ne l'atteindrez pas dans ce tour. Cliquez sur l'icône représentant un cheval, à droite de l'écran. Il s'agit du bouton Voyager, qui vous permet de faire avancer votre personnage selon le parcours dessiné, exactement comme si vous cliquiez une seconde fois sur la destination.

Vous ne pourrez plus rien faire dans ce tour : Gwenneth ne peut plus avancer. Cliquez sur le sablier à droite de l'écran. La fenêtre Statut vous indique que l'ordinateur est en train de "réfléchir"; il calcule les déplacements de vos adversaires. Le pointeur prend la forme d'un cadran solaire. Lorsqu'il retrouve sa forme initiale et que la fenêtre Statut affiche à nouveau l'armée de Gwenneth, vous avez la main et vous pouvez poursuivre votre exploration.

La destination choisie au tour précédent, qui était marquée d'une croix rouge, peut désormais être atteinte, c'est pourquoi elle apparaît en vert. Cliquez sur le bouton Voyager. Gwenneth suit son chemin. Du texte apparaît dans une fenêtre. Vous apprenez que parce que vous avez bu l'eau de la fontaine, la chance protégera l'armée de votre héros lors du prochain combat. La chance permet à vos troupes d'infliger deux fois plus de dommages à l'ennemi. Vous voyez alors apparaître un arc-en-ciel au-dessus de vos guerriers lorsque cela se produit.

Cliquez deux fois sur le petit tas de bois situé à gauche de la route qui mène vers le bas de l'écran pour y amener votre héros. De tous les types de terrains, les routes sont les chemins les plus faciles à pratiquer. Ne vous occupez pas de savoir si votre héros va emprunter cette route : il le fera automatiquement si c'est à votre avantage. Un bref message est affiché dans la fenêtre Statut, vous indiquant que vous venez de trouver une petite quantité de bois. La quantité exacte en bûches apparaît également.

En avançant vers le tas de bois, vous découvrez une partie jusqu'ici inconnue de la Carte d'aventure, laquelle se dévoile au fur et à mesure que vous l'explorez. Légèrement à gauche se trouve un petit chalet et un wagon. Cliquez avec le bouton droit; vous apprenez qu'il s'agit d'une scierie, qui produit deux bûches de bois à chaque tour. Cette quantité de bois vous revient de droit tant que la scierie vous appartient. Placez le pointeur de la souris sur la façade avant de la scierie (le pointeur prend alors la forme d'un cheval qui se cabre) et cliquez pour vous approprier les lieux. Lisez le texte et cliquez sur OK. Vous constatez que la scierie bat pavillon bleu : elle appartient dorénavant à Gwenneth. Cet édifice vous permettra d'ajouter deux bûches de bois à votre inventaire au début de chaque tour, tant qu'aucun de vos adversaires ne vient vous en déposséder.

En dessous de la scierie et légèrement à droite se trouve un poteau indicateur. Déplacez votre héros vers ce poteau. Vous ne pourrez pas atteindre cette destination dans le tour courant. Vous devez donc cliquer sur le sablier et poursuivre votre chemin au tour suivant. Lisez le message et cliquez sur OK.

Les messages qui apparaissent vous donnent parfois des indices importants, aussi il est vivement recommandé de les lire.

Des Zombies verts putrides situés à droite sur la carte protègent un trésor. Ils défient Gwenneth de s'en emparer. Un héros digne de ce nom ne peut que relever un tel défi. Alors placez le pointeur de la souris sur les Zombies. Remarquez au passage que le pointeur prend la forme d'une épée. Cela signifie que si le héros se déplace à cet endroit, il engage les hostilités. Cliquez pour attaquer les Zombies.

Le terrain du champ de bataille est un terrain identique à celui du lieu où les hostilités ont été engagées dans la Carte d'aventure. Tout à fait à gauche de l'écran se trouvent les troupes de votre héros (l'Agresseur), et à droite les troupes ennemies (le Défenseur). Vos créatures sont toujours disposées en rang sur la gauche, sauf dans le cas où vous êtes assailli. Vos troupes se présentent dans l'ordre prévu par la fiche de votre personnage.

Les joueurs s'affrontent à tour de rôle, chaque unité se déplaçant et attaquant chaque fois qu'elle en a l'occasion. Plus l'unité est rapide, plus elle a de chances de se déplacer la première. L'ordinateur détermine quelle unité engage les hostilités. Les Fantassins constituent l'unité la plus rapide de votre armée. Lorsque le Fantassin apparaît en surbrillance, cela signifie qu'il est prêt. Cliquez sur une unité avec le bouton droit pour afficher ses statistiques à l'écran. A présent, déplacez le pointeur de la souris sur le champ de bataille. Vous pouvez envoyer les Fantassins de votre armée n'importe où sur le champ de bataille, tant que le pointeur de la souris représente un personnage en pleine course. Tout ce que vous avez à faire, c'est cliquer sur l'endroit où vous souhaitez déplacer votre unité. Une croix rouge dans un cercle indique que le déplacement est impossible. Certaines parties du champ de bataille comportent des obstacles (généralement symbolisés par un arbre, un trou, un buisson, une coulée de lave, etc.).

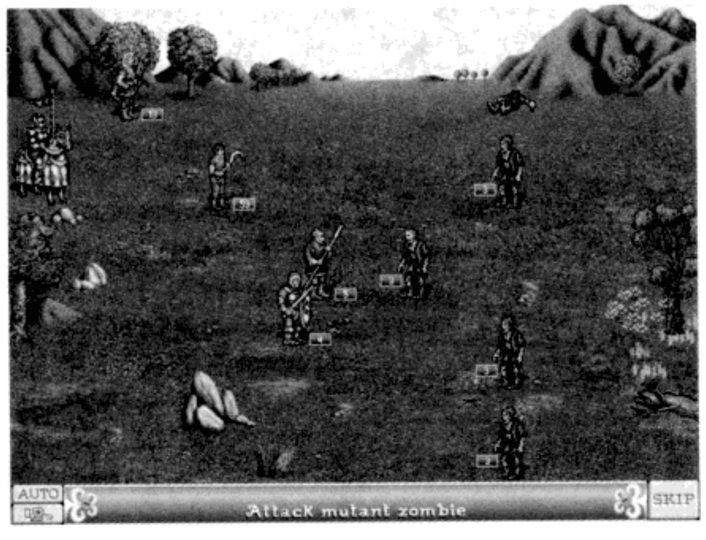
Tout à fait à gauche de l'écran se trouve votre héros, sur son cheval. Il brandit votre bannière. Placez le pointeur de la souris sur votre héros. Celui-ci prend la forme d'un casque doré. Cliquez. Une boîte de dialogue apparaît. Vous y retrouvez le portrait de Gwenneth, ses statistiques, et un ensemble de quatre boutons, lesquels représentent les options de combat de votre héros. La première icône en partant de la gauche, qui représente une main, vous permet de jeter un sort. Les pages du Livre de sorts de Gwenneth sont pour le moment vierges. C'est la raison pour laquelle cette icône apparaît en grisé. L'icône suivante, qui représente un chevalier en fuite, vous permet de déclarer forfait. En vous retirant du combat, vous faites une croix sur toutes les troupes qui accompagnaient jusqu'ici votre héros. Celui-ci, par contre, retrouvera son chemin vers l'un des châteaux du royaume de Might and Magic, conservant son expérience et ses artefacts. Vous pourrez le recruter plus tard si vous le désirez.

Le bouton suivant, le drapeau blanc, vous permet de vous rendre, vous et votre armée. Cette option est en bien des points similaires à la précédente, mais cette fois vous devez vous acquitter d'une certaine

somme d'argent au profit de votre adversaire. Votre héros conserve néanmoins ses troupes. Plus vos troupes sont nombreuses, plus la somme à payer est conséquente. Pour vous rendre, les créatures affrontées doivent nécessairement avoir été recrutées par un autre héros (votre adversaire). Dans le cas qui nous intéresse, les Zombies n'obéissent qu'à eux-mêmes, aussi la reddition n'est pas envisageable. Pendant le combat, les héros jouent le rôle de chef d'armée sur le champ de bataille. Ils déplacent (par votre biais) leurs créatures, ajoutent leurs points d'attaque et de défense à ceux des créatures, et peuvent jeter des sorts. Toutefois, ils ne se déplacent jamais et restent toujours en retrait.

Cliquez sur le dernier bouton (celui qui représente quatre flèches) pour quitter le menu des options de combat.

Les Fantassins attendent patiemment vos ordres. Amenez le pointeur de la souris vers la droite aussi loin que possible, juste avant que le pointeur ne prenne la forme d'une croix rouge. Pour déplacer une créature, en effet, le pointeur doit avoir la forme d'un homme qui court. Cliquez pour avancer. L'un des groupes de Zombies va avancer, mais il ne sera pas en mesure de vous atteindre. C'est au tour de vos Spadassins de jouer. Faites-les avancer en procédant exactement comme pour les Fantassins (il vous faudra peut-être déplacer le pointeur vers le haut ou vers le bas pour éviter un rocher sur le champ de bataille). Il est grand temps de leur montrer à qui ils ont affaire! Laissez les quelques Zombies approcher. Vos Archers devraient maintenant apparaître en surbrillance. Ils sont armés de flèches et peuvent donc atteindre l'ennemi à distance. Placez le pointeur de la souris sur le groupe de Zombies le plus proche. Le pointeur prend alors la forme d'une flèche, indiquant que vous pouvez attaquer sans vous déplacer. Cliquez. La flèche est tirée (cliquez sur l'Archer avec le bouton droit de la souris pour connaître le nombre de flèches dont il dispose). Le groupe de Zombies va progressivement être affaibli, puis hors d'état de nuire. Notez que les unités capables d'attaquer à distance infligent deux fois moins de dommages lorsque l'ennemi se trouve près d'elles. Il est donc plus prudent de ne pas déplacer vos Archers. Votre groupe de Paysans constitue l'unité la plus lente de votre armée. Ils ne pourront pas attaquer car ils sont trop loin de l'ennemi. Faites-les avancer progressivement jusqu'à ce qu'ils soient en mesure de se battre.



Lorsque le moral de vos troupes est au beau fixe, celles-ci peuvent parfois attaquer une seconde fois (un grand oiseau doré apparaît alors au-dessus de la créature particulièrement motivée). Pour le moment, cliquez sur le bouton SKIP (suiv.).

Toutes les unités ont été déplacées, c'est le début du tour suivant. Vos Fantassins peuvent maintenant lancer une offensive : un ou plusieurs groupes de Zombies devraient être à leur portée. Placez le pointeur de la souris sur l'un des groupes de Zombies : il prend la forme d'un épée. La position de l'épée vous indique à quel endroit se trouvera le Fantassin au moment où il attaquera. Les considérations tactiques sont multiples, mais dans le cadre de cette démonstration, ce détail importe peu. Cliquez. Vos Fantassins vont prêter le flanc et attaquer. Les Zombies les plus résistants vont ensuite riposter.

N'oubliez jamais qu'une unité ne peut riposter que lorsque la troupe qui l'attaque se trouve à proximité. Qui plus est, elle ne riposte que contre la première unité qui l'a attaquée dans le tour courant. Unissez les forces de plusieurs créatures contre un seul groupe de créatures ennemi pour épargner de terribles représailles à votre armée.

Maintenant que vous en savez un peu plus sur les combats, nous vous abandonnons à votre sort (ne vous inquiétez pas, vous devriez être en mesure de mettre ces Zombies hors d'état de nuire; l'armée que Gwenneth a mise sur pied est suffisamment forte!). N'hésitez pas à vous aventurer plus loin dans ce scénario et à consulter le manuel lorsqu'une question vous traverse l'esprit. Au tour suivant, de nouvelles recrues seront disponibles au château. Il serait sage de songer à recruter un autre héros, de l'aider à mettre sur pied une armée (pour garder le château), tandis que Gwenneth s'en ira à la conquête de terres lointaines. N'oubliez pas d'aménager de nouveaux types de structures dans l'enceinte de votre château, pour pouvoir enrôler des créatures différentes. Bonne chance!

Le Menu Principal

Cinq options sont disponibles à partir de ce menu.

Nouveau jeu

Cette option vous permet de commencer une nouvelle partie de Heroes II. Lorsque vous cliquez sur cette option, une fenêtre apparaît, et vous propose de faire votre choix parmi trois types de jeu ::

Scénario : un seul scénario, un seul joueur.
Campagne : plusieurs scénarios, un seul joueur.

Modes multijoueur : un seul scénario, plusieurs joueurs.

Scénario : si vous choisissez cette option, vous devez ensuite sélectionner l'un des scénarios disponibles. Cliquez sur la barre rouge portant l'intitulé Scenario (scénario) pour afficher à l'écran la fenêtre de sélection correspondante. Les boutons qui apparaissent tout à fait en haut de cette fenêtre n'affichent que les scénarios de la taille que vous avez sélectionnée. Si, par exemple, vous cliquez sur le bouton S, seules les cartes de faibles superficie (en anglais "Small") sont affichées.

Un scénario se distingue des autres par les caractéristiques suivantes :

Superficie : il s'agit de la superficie de la carte : Small (faible), Medium (normale), Large (grande) et Extra-Large (très grande).

Nombre de joueurs : de deux à six.

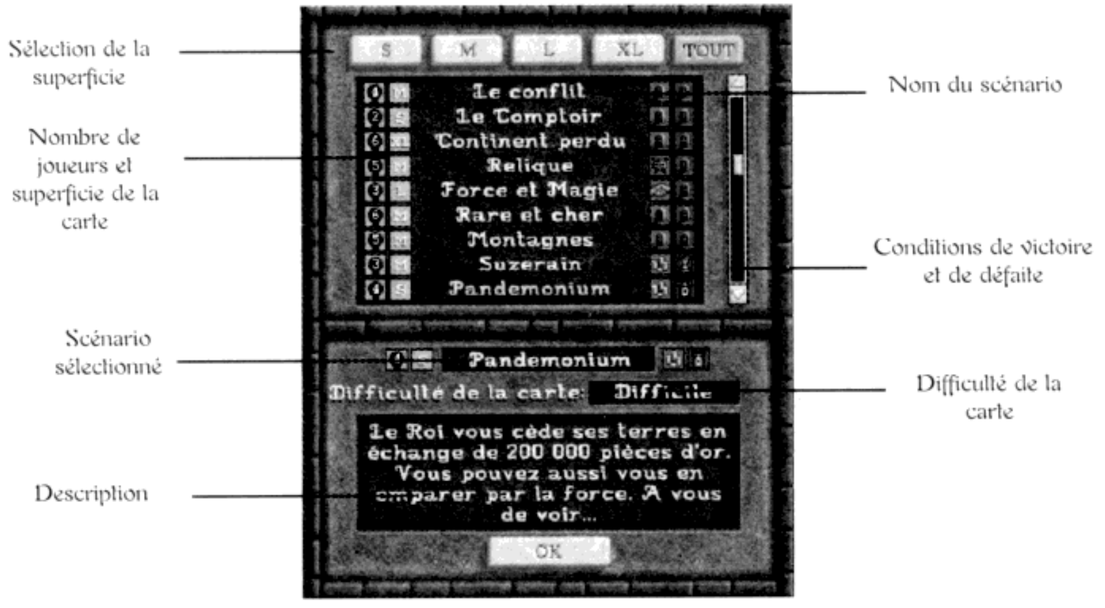
Objectifs : les conditions à remplir dans le scénario pour en sortir vainqueur.

- Standard : s'emparer de tous les châteaux de vos adversaires et vaincre tous leurs héros.
- Investir un château : vous devez vous emparer d'un château spécifique.
- Vaincre un héros : il s'agit ici de vaincre un héros recruté par l'adversaire.
- Trouver un artefact : vous devez trouver un artefact particulier.
- Richesses : vous devez accumuler une certaine quantité de pièces d'or dans vos coffres.
- Equipe : votre équipe doit mettre l'équipe adverse hors d'état de nuire (un à cinq joueurs).

Causes de défaite : conditions qui font que vous perdez le scénario.

- Standard : vous avez perdu tous vos châteaux et héros.
- Château perdu : vous perdez un château particulier.
- Héros vaincu : vous perdez un héros particulier.
- Temps limité : vous n'avez pas atteint vos objectifs dans le temps qui vous était imparti.

Pour chaque scénario, une description apparaît en bas de la fenêtre de sélection. La difficulté générale de la carte est également mentionnée. Lorsque cette difficulté est élevée, cela signifie que le joueur humain part avec un handicap qui peut varier : faibles ressources au début de la partie, créatures très puissantes qui entourent le château de ce joueur, ou alors les adversaires gérés par l'ordinateur commencent la partie avec un avantage évident.





Nom du scénario

Difficulté du jeu

Joueurs

Héros de départ

Handicap (modes multijoueur)

Fenêtre de dialogue (modes mullijoueur)

Difficulté générale

Une fois le scénario sélectionné, vous devez choisir le niveau de difficulté. Cinq possibilités s'offrent à vous : Facile, Normal, Difficile, Expert et Impossible. Pour faire votre choix, cliquez sur l'icône correspondante en haut de l'écran. Le niveau de difficulté sélectionné affecte directement les ressources dont vous disposez au départ, celles de l'ordinateur, et l'intelligence des adversaires gérés par l'ordinateur.

Vous devez ensuite sélectionner la couleur qui servira d'emblème à votre royaume. Cette couleur détermine à quel endroit sur la carte se trouve votre château lorsque vous commencez la partie. Ainsi, si vous lancez plusieurs fois le même scénario et que vous choisissez la même couleur, vous vous retrouverez toujours au même endroit sur la carte. Cliquez sur la couleur de votre choix. Lorsqu'une couleur apparaît en grisé, cela signifie qu'elle ne peut être affectée à un joueur humain.

Si le portrait du héros apparaît sur un fond bleu, vous pouvez sélectionner le type de héros avec lequel vous voulez commencer le scénario. Cliquez sur le portrait pour faire défiler tous les héros qu'il est possible de recruter à ce stade. Lorsque l'arrière-plan est gris, vous ne pouvez pas changer. Lorsque la silhouette de plusieurs personnes apparaît, cela signifie que le scénario commence avec différents types de héros et de villages.

Campagne : choisissez cette option pour commencer une nouvelle campagne. Une fois l'introduction terminée, vous devez sélectionner le Seigneur que vous désirez soutenir : le noble Roland ou l'infâme Archibald. Il n'existe pas d'options en mode campagne.

Modes multijoueur : cette option vous permet de jouer à Heroes II contre d'autres joueurs humains. Si vous cliquez sur ce bouton, une nouvelle fenêtre apparaît; elle vous permet de déterminer le matériel à utiliser pour jouer à plusieurs. Quelle que soit la méthode choisie, chaque participant doit entrer son nom pour qu'il puisse être identifié tout au long de la partie.

Jouer à plusieurs : dans la fenêtre **Holseat**, vous devez sélectionner le nombre de joueurs. Le programme vous demande ensuite si vous souhaitez saisir le nom des différents joueurs.

Réseau : dans la fenêtre Network, vous devez sélectionner le type de réseau que vous souhaitez utiliser. Les protocoles IPX et NetBios sont tous deux pris en charge; il est également possible de jouer via Internet à l'aide du protocole TCP/IP. IPX et TCP/IP ne peuvent être utilisés qu'avec la version Windows 95 de Heroes of Might and Magic II. Une fois le type de réseau sélectionné, vous devez déterminer si votre ordinateur servira de poste hôte (Host) ou de poste client (guest). Pour chaque partie, il ne peut y avoir qu'un seul joueur Hôte. C'est à lui, par ailleurs, qu'incombe la configuration des diverses options du jeu. Si le protocole TCP/IP est utilisé, alors chaque Client doit entrer l'adresse IP de l'Hôte pour être en mesure de se connecter.

Remarque : pour être en mesure d'utiliser le protocole TCP/IP, vous devez disposer d'un accès Internet, grâce à un fournisseur d'accès. Tous les Clients d'une partie doivent nécessairement connaître l'adresse IP de l'Hôte. Avec certains fournisseurs d'accès, l'adresse IP reste toujours la même. Parfois, elle change à chaque nouvelle connexion Internet. Pour déterminer votre adresse IP, tapez la commande WINIPCFG à l'invite du DOS.

Modem : vous devez déterminer dans cette fenêtre si vous êtes le joueur hôte (celui qui appelle) ou le joueur Client (celui qui reçoit l'appel). Choisissez le port COM à partir duquel vous vous connectez, ainsi que la vitesse de connexion désirée.

Sélection du scénario en mode multijoueur : à partir de cette fenêtre, le joueur Hôte peut choisir le scénario auquel tous les autres joueurs pourront participer. Chaque joueur sélectionne une couleur et le type de héros qu'il souhaite incarner (lorsque cette option est disponible). La difficulté pour tous les joueurs est déterminée par le joueur Hôte, mais chaque participant peut s'imposer des handicaps plus ou moins sévères. Le handicap le plus lourd, représenté par deux mains enchaînées, vous fait commencer la partie avec 30% de ressources en moins; par ailleurs, vous accumulez 30% d'or en moins et de ressources à chaque tour qui passe. Un handicap moyen, représenté par des mains ficelées, vous donne 15% de ressources en moins.

La zone située tout à fait en bas de cette fenêtre est la zone de dialogue, dans laquelle vous pouvez saisir un message que vous validerez en appuyant sur la touche Entrée.

Charger

Cette option vous permet de charger une partie préalablement sauvegardée. Il peut s'agir d'un scénario, d'une campagne, ou encore d'une partie multijoueur. Choisissez le type de sauvegarde désiré. Quel que soit le type sélectionné, vous accédez à la fenêtre du Sélecteur de fichiers. Cliquez sur le nom de la partie à charger en mémoire, puis sur le bouton OK.

Crédits

Cliquez sur ce bouton pour afficher à l'écran la liste de toutes les personnes impliquées dans la réalisation de Heroes of Might and Magic II: The Succession Wars.

Meilleurs scores

Cette option affiche à l'écran la liste des meilleurs scores enregistrés dans les scénarios de Heroes II. Cliquez sur le bouton Campagne pour consulter les meilleurs scores réalisés dans une campagne.

Quitter

Cliquez sur ce bouton pour quitter le jeu. Vous retournez alors au système d'exploitation de votre ordinateur.

La Carte d'aventure



La Carte d'aventure

C'est dans cette fenêtre que se déroule l'action du jeu. Vous y découvrez la région dans laquelle évolue votre personnage. Les zones qui apparaissent en noir représentent les parties de la Carte d'aventure que vous n'avez pas encore explorées. Chaque héros sous votre contrôle va progressivement "éclairer" les parties sombres de cette carte. Pour faire défiler la Carte d'aventure, amenez le pointeur de la souris vers un bord de l'écran; le pointeur prend la forme d'une flèche, vous indiquant dans quelle direction la carte défile.

La Carte du monde

La Carte du monde se situe dans le coin supérieur droit de l'écran. Seules les régions déjà explorées sont visibles; les autres sont recouvertes d'une sorte de voile noir. Le rectangle rose dans cette carte délimite la partie du monde que vous pouvez voir dans la Carte d'aventure. Si vous cliquez dans la Carte du monde et en dehors de ce rectangle, la partie du monde qui apparaît dans la Carte d'aventure est instantanément remplacée et correspond à celle qui est sélectionnée dans la Carte du monde.

Les icônes Héros et Châteaux/Villages

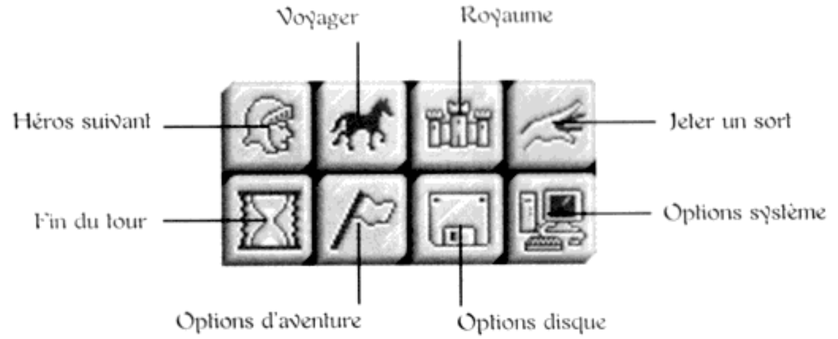
Ces boutons représentent les héros que vous contrôlez (à gauche) et les châteaux/villages placés sous votre bannière (à droite). Il n'est pas possible de voir simultanément plus de quatre héros/châteaux. Vous devez pour cela utiliser les barres de défilement prévues à cet effet.

Les icônes Héros: La colonne de gauche affiche le portrait de chacun de vos héros. Le long de chacune de ces icônes et sur la gauche se trouve une barre de couleur jaune. Elle indique dans quelle mesure le héros correspondant peut se déplacer dans le tour en cours. La barre de couleur verte à droite correspond aux points de magie qu'il reste au héros. Un symbole "+" apparaît lorsque le nombre de points de déplacement/de magie est supérieur à la normale.

Cliquez sur le portrait d'un héros pour en faire le héros actif et le placer au centre de la Carte d'aventure. Le héros actif apparaît en surbrillance grâce à un cadre de couleur bleue. Cliquez avec le bouton droit de la souris sur le portrait d'un héros pour lire des informations à son sujet. Double-cliquez sur son portrait ou appuyez sur la touche Entrée pour obtenir des informations plus détaillées (voir également la section Fiche de personnage). Pour activer le héros suivant dans la liste des icônes Héros, appuyez sur la touche H.

Les icônes Châteaux et Villages: La colonne de droite contient les icônes des châteaux et des villages placés sous votre bannière. Le château ou le village activé est entouré d'un cadre de couleur bleue. Cliquez sur l'un de ces boutons pour vous rendre immédiatement dans le château ou le village préalablement sélectionné. Cliquez avec le bouton droit de la souris pour lire des informations. Double-cliquez sur l'icône qui apparaît en surbrillance ou appuyez sur la touche Entrée pour entrer dans le château ou le village correspondant. Lorsque vous avez aménagé un édifice dans l'enceinte du château ou du village, un symbole apparaît dans le coin supérieur droit du bouton. Pour passer au château ou au village suivant, appuyez sur la touche T de votre clavier.

Les Boutons Aventure/Action



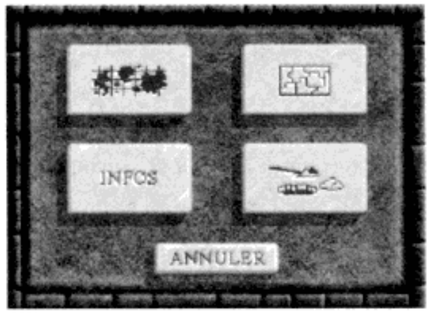
Héros suivant : cliquez sur ce bouton pour activer le héros suivant d'après l'ordre indiqué (avec les points de déplacement restants). La Carte d'aventure affiche alors sa position.

Voyager : un héros dont l'itinéraire (représenté par des flèches de couleur verte) est tracé sur la carte peut se déplacer selon cette trajectoire par une simple pression sur ce bouton.

Royaume : cliquez sur cette icône pour afficher la fenêtre Royaume. Cette fenêtre énumère vos biens et vous donne les principales informations concernant vos héros, châteaux, villages, mines, trésors, ainsi que le nombre de pièces d'or que vous amassez chaque jour (voir également la section intitulée La Fenêtre Royaume).

Jeter un sort : cliquez sur ce bouton pour ouvrir votre livre de sorts, si toutefois celui-ci existe. Les pages de ce livre ne contiennent que les sorts que le héros actif peut invoquer. Le chiffre qui apparaît en dessous de chaque sort correspond au nombre de points de magie nécessaire pour lancer ce sort. Pour parcourir les pages du grimoire, cliquez sur les coins supérieurs gauche et droit. Pour sélectionner un sort, cliquez sur son icône. Pour connaître le nombre de points de magie requis pour jeter un sort, cliquez avec le bouton droit de la souris sur son icône. Le signet en bas à droite vous indique le nombre de points de magie dont dispose le héros actif. Pour refermer le livre sans jeter de sort, cliquez sur le signet portant la mention FIN.

Fin du tour : cliquez sur ce bouton pour rendre la main aux autres joueurs.



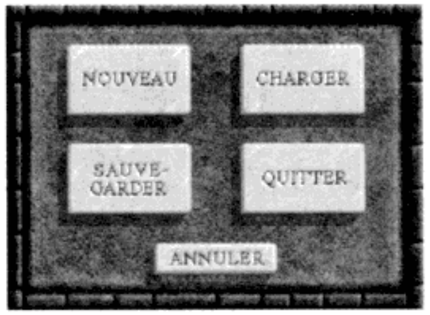
Options d'aventure : affiche un menu d'actions qu'il est possible d'effectuer dans la Carte d'aventure.

Voir le monde : cette option affiche une vue plus détaillée de la zone de la Carte du monde que votre héros est en train d'explorer. Seules les zones déjà explorées sont visibles. Il s'agit d'une représentation miniature de la position des villages, châteaux, des mines et des héros (représentés par des couleurs différentes selon le joueur auquel ces éléments appartiennent). Vous apercevez également les ressources et les artefacts visibles qui ne sont sous le contrôle d'aucun joueur.

Afficher le puzzle : cette option vous permet d'afficher le puzzle qui mènera votre héros à l'Ultime artefact. Les pièces du puzzle sont progressivement remplacées par de vraies portions de carte. La position exacte de l'ultime artefact est symbolisée par une croix. Pour mettre la main sur les pièces manquantes, vous devez partir à la recherche des différents obélisques qui se situent dans la région actuellement explorée par votre héros. Pour sortir de cet écran et revenir à la Carte d'aventure, cliquez sur le bouton FIN.

Fouiller le sol : cette commande peut être utilisée pour demander au héros actif de chercher l'Ultime artefact. Un héros ne peut fouiller le sol qu'au début d'un tour et à la condition que son potentiel de déplacement soit intact. Le seul fait d'entamer les recherches nécessite un tour complet de jeu.

Info : affiche la fenêtre d'informations du scénario. Dans les scénarios et les parties multijoueur, vous pouvez lire le nom du scénario, sa description, sa difficulté, ainsi que les conditions de victoire et de défaite.



Options disque : cliquez sur cet icône pour accéder aux options vous permettant de sauvegarder et de charger une partie.

Nouveau jeu : si vous cliquez sur ce bouton, vous quittez la partie courante et accédez au menu Nouveau jeu.

Charger : permet de charger une partie préalablement sauvegardée. Cliquez sur le nom du jeu que vous souhaitez charger en mémoire, puis sur le bouton OK.

Sauvegarder : cette option vous permet d'enregistrer la partie en cours. Cliquez sur la barre de couleur, entrez le nom du fichier pour la sauvegarde et cliquez sur OK pour valider. Vous pouvez également cliquer sur le nom d'une sauvegarde existante pour l'écraser.

Quitter : cliquez ici pour quitter la partie en cours et revenir au système d'exploitation. Toutes les actions effectuées depuis votre dernière sauvegarde seront perdues.



Options système : affiche à l'écran le menu des options système.



Musique : choisissez cette option pour modifier le volume sonore de la musique.

Effets sonores : permet de modifier le volume des effets sonores.

Source : permet de sélectionner la source musicale (MIDI ou CD audio).

Vitesse : permet de modifier la vitesse de déplacement de votre héros sur la Carte d'aventure : Marche, Trot, Petit galop, Galop ou Saut.

Vitesse ennemi : permet de déterminer la vitesse de déplacement de vos adversaires.

Itinéraire : permet d'activer ou de désactiver l'affichage de l'itinéraire de votre héros. Si cette option est désactivée, ce chemin n'apparaît pas sur la carte. Un seul clic dans la Carte d'aventure fait se déplacer le héros actif, sans confirmation. Si la destination ne peut être atteinte dans le tour courant, le héros se déplace aussi loin que possible, le reste de son chemin est indiqué par des pointillés rouges pour les tours suivants. Lorsque l'itinéraire est désactivé, vous pouvez néanmoins forcer l'affichage des flèches en maintenant la touche CTRL enfoncée avant de cliquer sur la destination. Si le chemin tracé vous convient, relâchez la touche CTRL et cliquez à nouveau sur la destination, ou cliquez sur le bouton Voyager.

Interface : modifie l'encadrement des fenêtres du jeu. Trois possibilités s'offrent à vous; les deux premières reflètent le type de héros avec lequel vous commencez votre aventure :

Bien, Mal et Dynamique.

Affichage : faites votre choix en tenant compte du processeur de votre ordinateur :

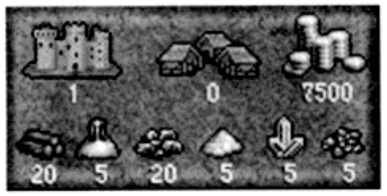
Normal, Entrelacé Pentium et Entrelacé 486.

Pointeurs : Sur certains systèmes, les pointeurs en noir et blanc peuvent permettre d'obtenir une meilleure fluidité.

La fenêtre Statut

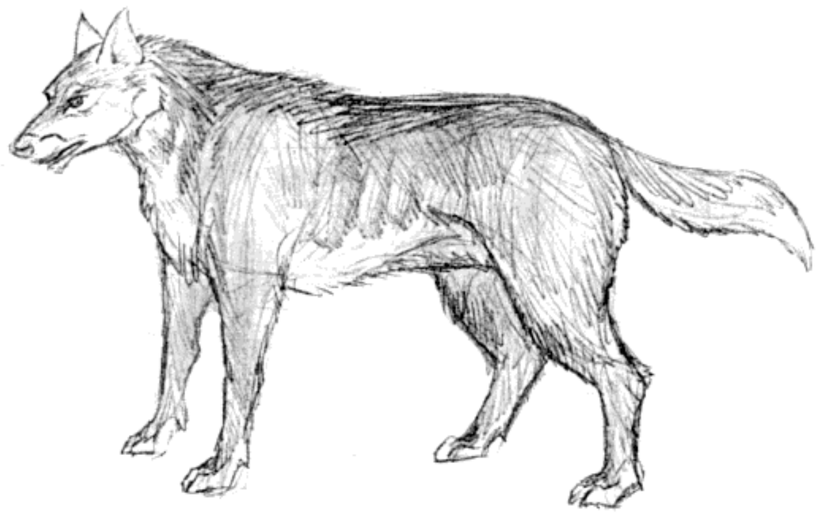
Cliquez dans cette fenêtre, située tout à fait en bas à droite de l'écran, pour afficher successivement







l'armée du héros actif, les ressources à votre disposition et le calendrier.



Le Jeu

Déplacement des héros

Cliquez à un endroit précis sur la carte pour afficher le chemin du héros actif. Les flèches de couleur verte représentent l'itinéraire emprunté par votre héros. Les flèches plus longues correspondent à des terrains plus difficiles d'accès, lesquels requièrent plus de points de mouvement pour une distance similaire (neige, désert, marécage, etc.). Une croix rouge désigne une destination qui ne peut être atteinte dans le tour courant. Cette croix rouge indique la destination finale, mais cela ne signifie pas forcément que votre héros aura épuisé tous ses points de déplacement lorsqu'il aura atteint son but.

Une fois qu'un chemin est tracé, cliquez une seconde fois sur la destination pour faire avancer votre héros le long de ce chemin. Vous pouvez également cliquer sur le bouton Voyager. Si la destination ne peut être atteinte dans ce tour, alors le reste du chemin à parcourir est affiché au tour suivant. Pour effacer l'itinéraire qui apparaît dans la Carte d'aventure, cliquez sur votre héros. Celui-ci empruntera automatiquement le chemin le plus direct, évitant tous les éventuels obstacles et rencontres pendant son voyage. Pour vous emparer d'une mine, explorer un lieu, combattre un ennemi, etc., placez le pointeur de la souris sur l'élément de votre choix pour en faire la destination de votre voyage.

Au cours du voyage de votre héros, le pointeur de la souris peut emprunter l'une des dix formes suivantes dans la Carte d'aventure. Le chiffre qui apparaît parfois à proximité du pointeur vous indique le nombre de tours nécessaires pour atteindre la destination sélectionnée.



Cheval : cette icône apparaît lorsque le pointeur désigne un lieu de la Carte d'aventure vers lequel le héros actif peut se déplacer. Lorsque vous cliquez, l'itinéraire se dessine.



Cheval cabré : il remplace le cheval lorsque le pointeur désigne un objet susceptible de déclencher un événement ou lorsqu'il s'agit d'un lieu à l'intérieur duquel votre héros peut pénétrer.



Epée : cette icône apparaît lorsque vous pointez sur un camp ennemi ou un héros adverse. Cliquez une première fois pour voir se dessiner l'itinéraire. Cliquez une seconde fois pour faire avancer votre héros vers la destination courante et engager les hostilités.



Flèches : lorsque le pointeur de la souris se trouve sur un héros appartenant au même camp que le héros actif, il est remplacé par deux flèches et indique la possibilité pour les deux héros d'échanger leurs biens. Cliquez pour voir s'afficher l'itinéraire. Le héros actif se déplace et négocie avec le héros désigné (voir également la section intitulée La Fenêtre Négocier dans le présent manuel).



Château : si le pointeur de la souris se trouve sur un château vous appartenant, il prend cette forme. Cliquez pour activer le château ou afficher l'écran Village si aucun château n'a été construit à cet endroit. Cliquez avec le bouton droit pour obtenir de brèves informations sur le lieu en question.



Casque : si le pointeur se trouve sur l'un de vos héros alors que c'est un château qui est actuellement activé, le pointeur est remplacé par une icône en forme de casque. Cliquez pour activer le héros ou afficher à l'écran la fiche du personnage si ce héros est déjà actif.



Bateau : cette icône apparaît lorsque le pointeur de la souris désigne un vaisseau libre dans une position adjacente au littoral vers lequel le héros actif peut se diriger. Cliquez pour voir se dessiner sur la Carte d'aventure l'itinéraire que devra emprunter ce héros. Cliquez une seconde fois sur la destination pour déplacer votre héros vers le bateau et le faire grimper à bord. Le seul fait d'embarquer fait perdre à votre héros tous ses points de mouvement pour le tour courant. L'icône le représentant à cheval disparaît et est remplacée par un bateau. Cette icône apparaît également lorsque la destination sélectionnée nécessite que le héros utilise un navire pour l'atteindre.



Ancre : cette icône apparaît lorsque le pointeur de la souris se trouve sur une partie terrestre de la Carte d'aventure adjacente au rivage alors que le héros a embarqué. Cliquez une première fois pour déplacer le héros vers la destination sélectionnée, pour lui permettre d'accoster. L'icône du cheval apparaît à nouveau et remplace celle du bateau. Le seul fait d'accoster coûte à votre héros tous ses points de déplacement dans ce tour.



Flèche unique : cette icône apparaît lorsque le pointeur de la souris se trouve sur l'un des bords de l'écran. La direction de la flèche indique dans quel sens défile la carte d'aventure.



Pointeur traditionnel : il apparaît sur la Carte d'aventure pour indiquer les lieux sur lesquels votre héros ne peut pas se rendre. Si vous cliquez alors que le pointeur a cette forme, rien ne se produit.

Vous pouvez obtenir des informations sur tous les éléments de la Carte d'aventure; il suffit pour cela de cliquer avec le bouton droit sur cet élément. Chaque fois qu'un héros appréhende un objet sur la Carte d'aventure, quelque chose se produit. Il peut s'agir d'un combat, d'une récompense, d'une information, ou d'un événement néfaste. Les mines et villages peuvent être investis. La bannière du joueur y flotte alors, une bannière de la couleur sélectionnée par le joueur au début de la partie.

Les camps ennemis sont représentés sur la Carte d'aventure par une créature. Tous les camps ennemis occupent une case sur cette carte, ce qui signifie qu'une interaction se produit nécessairement lorsqu'un héros s'en approche. Votre progression sera fréquemment ralentie par ces camps.

Les héros se déplacent à une vitesse équivalente à celle de la créature la plus lente de l'armée qui l'accompagne. Certains types de terrains, par exemple le désert et la neige, ralentissent votre héros lorsqu'il se déplace, même si l'attribut Orientation compense partiellement ce handicap.

Objets et lieux

Au cours de votre exploration, il vous faudra ramasser quelques objets dans la Carte d'aventure. Ces objets disparaissent de la carte au moment où un héros s'en empare. Les objets les plus fréquents sont les suivants :



Ressources : des ressources variées sont disséminées sur toute la carte : or, fer, bois, cristal, soufre, pierres précieuses et mercure. Leur quantité est totalement aléatoire.



Coffres : ils contiennent des pièces d'or ou un artefact mineur. A vous de voir si vous souhaitez ajouter l'or à votre fortune personnelle ou si vous préférez les convertir en points d'expérience dont pourra bénéficier votre héros, lui permettant de grimper d'un niveau plus facilement.



Artefacts : votre héros trouvera de temps à autre des objets magiques, pour lesquels il lui faudra parfois se battre ou s'acquitter d'une certaine somme d'argent. D'autres, encore, requièrent une compétence particulière.

Les héros qui explorent la Carte d'aventure visiteront de nombreux lieux. Ces lieux ne disparaissent jamais de la carte. En outre, celui qui les place sous sa bannière bénéficie d'avantages non négligeables..



Objets terrain : ces éléments qui se trouvent dans la Carte d'aventure ne déclenchent aucune interaction; ce ne sont que des obstacles qui ralentissent votre progression (montagnes, arbres, etc.).



Sites de type 1 : il s'agit de lieux qui ne peuvent être visités qu'une seule fois. Selon le site, cela peut signifier une seule fois par héros (par exemple le belvédère), une seule fois par joueur (l'obélisque), ou une seule fois dans une même partie.



Sites de type 2 : ces lieux peuvent être explorés plusieurs fois, et ne disparaissent jamais de la Carte d'aventure. Certains de ces sites ne peuvent être visités qu'une fois par semaine (par exemple le Moulin), d'autres abritent des créatures qui se régénèrent chaque premier jour de la semaine (Chalets), d'autres encore peuvent être redécouverts sans aucune restriction.



Sites de type 3 : il s'agit des lieux sur lesquels flotte votre bannière lorsque vous en prenez le contrôle, et dont vous tirez profit régulièrement. Les Scieries, les Mines et les Phares appartiennent, entre autres, à cette catégorie.

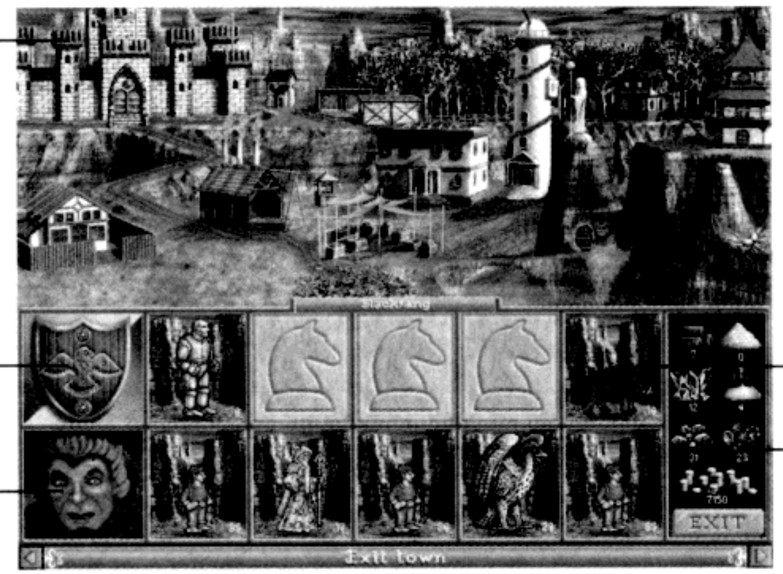
Interaction avec les créatures et Diplomatie

Vos héros tomberont parfois sur des camps qui se trouvent sur la Carte d'aventure. Les créatures errantes du royaume de Might and Magic peuvent vous attaquer ou souhaiter se joindre à vous. Pour qu'une telle troupe puisse vous rallier, au moins l'une des deux conditions suivantes doit être remplie : il reste une case vide dans la fiche de personnage de votre héros, ou bien il existe déjà une troupe du même type dans l'armée de votre héros, avec laquelle la nouvelle troupe pourra fusionner.

Si le héros a acquis l'attribut secondaire Diplomatie, toutefois, et si son armée est assez puissante, alors les créatures rencontrées vous proposeront de rallier l'armée de votre héros pour une somme d'argent proportionnelle à la puissance des troupes du camp. Le degré de Diplomatie du héros détermine le nombre de créatures du camp ennemi qui ralliera l'armée du héros : 25%, 50% ou 100%. Néanmoins, le coût est toujours basé sur le nombre total des créatures qui constituent le camp ennemi. Si le héros est incroyablement puissant, ces créatures tenteront parfois de s'échapper. Vous avez alors l'option de les affronter avant qu'elles ne prennent la fuite.

La fenêtre Village

Les villages et les châteaux du royaume de Might and Magic permettent à vos héros de se constituer une armée, de maîtriser des sorts et d'accumuler les pièces d'or. Les villages et les châteaux constituent les principaux enjeux dans la grande majorité des scénarios : si vous perdez vos châteaux et héros, vous ne disposerez que de sept jours pour vous emparer d'un autre château/village, ou vous aurez perdu la partie. Il existe six catégories de village/château. Chaque catégorie est associée à l'un des types de héros: Barbare, Chevalier, Nécromancien, Sorcière, Mage et Magicien. Les villages vous permettent d'amasser chaque jour 250 pièces d'or, les châteaux vous en procurent 1000.



Description de la fenêtre : la fenêtre Village présente votre château, les édifices et les degrés de sophistication de ces mêmes édifices. Cliquez sur n'importe quel édifice pour afficher la fenêtre correspondante. Cliquez avec le bouton droit de la souris sur un édifice pour lire des informations le concernant. Lorsque vous vous trouvez dans un village, le château est remplacé par une tente. Si vous cliquez sur cette tente, le programme vous propose de construire un château. Si vous acceptez, il vous en coûtera 5000 pièces d'or, 20 bûches de bois et 20 minerais de fer.

Armoiries : cliquez sur les armoiries pour afficher la fenêtre Royaume.

Flèches : ces boutons vous permettent d'afficher la fenêtre Village/Château d'un autre village ou château en votre possession. Vous pouvez faire défiler ces différentes fenêtres d'après l'ordre des icônes châteaux/villages. Il vous est ainsi possible de vous rendre dans tous vos châteaux sans passer au préalable par la Carte d'aventure.

Portrait du héros : ce portrait n'apparaît que si un héros se trouve dans l'enceinte du château. Cliquez sur ce portrait pour afficher la fenêtre Héros.

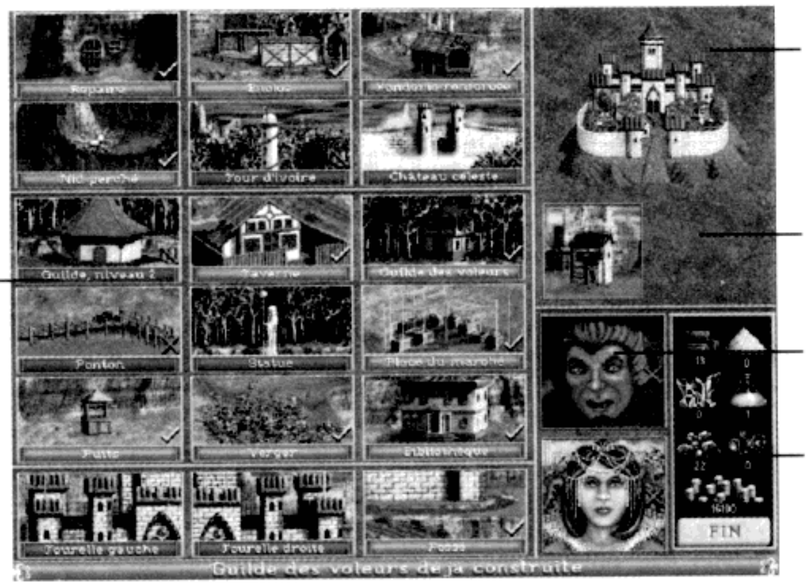
Garnison : la rangée de cases supérieure dans la continuité des armoiries comporte cinq cases, réservées aux troupes constituant la garnison de votre château (c'est-à-dire les troupes chargées de défendre votre château en cas d'invasion ennemie). La garnison d'un village ou d'un château peut être constituée au maximum de cinq types de créatures différents. Lorsqu'un héros se trouve dans le village/château, il est possible de procéder à un échange des troupes qui constituent son armée avec celle de la garnison.

Déplacer les créatures : pour déplacer une créature, cliquez sur cette créature, puis sur la case de destination. Pour inverser deux troupes, cliquez successivement sur leurs icônes. Pour répartir les membres d'une même troupe entre la garnison du château et l'armée du héros, cliquez sur la troupe que vous voulez scinder en deux groupes pour la mettre en surbrillance. Tout en maintenant la touche Maj enfoncée, cliquez sur la case de destination. Une fenêtre apparaît à l'écran. Vous devez maintenant sélectionner le nombre de créatures à détacher de leur groupe initial.

Bilan des ressources : il apparaît tout à fait en bas à droite de l'écran. Il indique la quantité de ressources et d'or à la disposition de votre héros. Toutes ces ressources lui permettent notamment de payer son armée et de se procurer toutes sortes d'objets.

Nom du village : il est affiché au-dessus de la garnison.





La fenêtre Château

Une fois dans le château, vous avez la possibilité d'étendre votre domaine en y érigeant de nouveaux édifices. Vous ne pouvez aménager une structure ou la renforcer qu'une seule fois par tour. Pour construire un édifice, cliquez sur le château pour afficher à l'écran la fenêtre Château. Il se présente de la façon suivante :

Edifices : la partie gauche de cet écran est réservé aux édifices qu'il est possible de construire dans l'enceinte du village. La couleur de fond derrière le nom de chacun des édifices peut varier. Le vert vous indique que l'édifice peut être aménagé dans ce tour, le rouge est utilisé pour un édifice qu'il n'est pas encore possible de construire, et le marron pour un édifice déjà présent. Lorsqu'un édifice est marqué d'une croix rouge (cette croix apparaît dans le coin inférieur droit de son icône), cela signifie qu'il ne peut être sélectionné pour le moment, car il requiert qu'un autre édifice soit construit au préalable, ou plus simplement que vous avez déjà aménagé un édifice dans le tour courant. Une barre oblique de couleur rouge vous indique que vos ressources sont insuffisantes. Une marque de couleur jaune signifie que cet édifice est déjà présent. Dans tous les villages, il est possible d'aménager les structures suivantes :

Six demeures : il s'agit des demeures dans lesquelles séjournent les créatures du château, que votre héros peut recruter pour se constituer une armée. Pour recruter une créature, vous devez vous rendre dans sa demeure. Les créatures se régénèrent au début de chaque semaine (Jour 1). Le nombre de créatures disponibles varie selon le type même de créature (le nombre de Galopins est plus important que le nombre de Titans).

Demeures améliorées : certaines demeurent peuvent être consolidées, vous permettant de louer les services de créatures plus résistantes. Pour consolider une demeure, il vous faudra peut-être disposer de ressources différentes de celles qui sont requise pour l'édifice de base. Lorsque vous renforcez une demeure, toutes les créatures qui s'y trouvent et que vous n'avez pas encore recrutées deviennent automatiquement des créatures plus résistantes. En revanche, celles que vous aviez déjà enrôlées ne changent pas. Si des créatures de base se trouvent dans votre village et que la demeure consolidée existe, vous pouvez rendre ces créatures plus résistantes. Il suffit pour cela d'accéder à la fenêtre de la créature et de cliquer sur le boulon Transformer. Il vous en coûtera le double de la différence entre le prix d'une créature transformée et celui d'une créature non transformée, par créature à transformer.

La Guilde des magiciens : si votre héros ne possède pas encore de grimoire, cliquez sur la Guilde des magiciens une fois celle-ci érigée. Il lui en coûtera 500 pièces d'or. Notez qu'il s'agit du seul moyen pour les héros des catégories Barbare et Chevalier de disposer d'un livre de sorts. La Guilde des magiciens peut comporter jusqu'à cinq étages. En achetant cette guilde, vous maîtrisez d'ores et déjà trois sorts. Lorsque vous construisez le second étage, vous gagnez trois sorts de second niveau, le troisième étage vous procure deux sorts de niveau 3, le quatrième deux sorts de niveau 4. Le cinquième et dernier étage, enfin, vous procure un sort de niveau 5. Tout héros pénétrant à l'intérieur d'un château dans lequel une Guilde des magiciens a été érigée apprend automatiquement tous les sorts disponibles dans la Guilde (à condition que ledit héros ait atteint un niveau de Sagesse suffisant). Cliquez sur la guilde pour afficher les sorts disponibles. Un héros qui commence un tour dans un village où une Guilde des magiciens est construite récupère instantanément tous ses points de magie.

La Taverne : elle augmente le moral des membres de la garnison lorsque ceux-ci doivent défendre le village. La Taverne est également un lieu où les gens bavardent et font circuler toutes sortes de rumeurs. Chaque semaine, si vous pénétrez à l'intérieur de la Taverne, vous pourrez tendre l'oreille et écouter une rumeur nouvelle. Ces rumeurs sont parfois sources d'informations de première importance.

Remarque : il n'est pas possible de construire une Taverne dans le château d'un Nécromancien. La raison en est fort simple : les défunts n'ont jamais soif!

La Guilde des voleurs : La Guilde des voleurs vous permet d'obtenir des informations détaillées sur la situation de vos adversaires, ainsi que la nature et l'effectif des troupes qui gardent villages et châteaux. Plus vous possédez de Guildes des voleurs, plus les informations que vous obtenez sont nombreuses. Cliquez sur l'édifice symbolisant la Guilde des voleurs pour afficher le classement des joueurs, présenté d'après dix statistiques. Chaque joueur est représenté par sa bannière. En bas de cet écran apparaissent quatre statistiques et le portrait des héros les plus puissants de chacun des joueurs, les statistiques de ces héros, la personnalité de l'adversaire, et la créature la plus redoutable dont l'adversaire dispose dans les rangs de son armée. Rappelez-vous : plus vous possédez de Guildes des voleurs, plus les informations obtenues sont détaillées. Pour des informations totalement complètes et fiables, vous devez posséder cinq Guildes des voleurs.

Le Ponton : si un village se situe au bord de l'eau, vous pouvez aménager des quais pour plus tard construire un navire. La construction d'un navire requiert 10 bûches de bois et 1000 pièces d'or. Assurez-vous qu'aucun navire n'est à quai avant d'en construire un autre. En effet, lorsqu'un bateau est à quai, celui-ci apparaît dans la fenêtre village, et cette option n'est alors pas disponible.

La Statue : la Statue augmente les revenus d'un château de 250 pièces d'or.

La Place du marché : elle vous permet de convertir vos ressources. Plus vous possédez de marchés, plus le taux de change vous est favorable. Tous les types de ressources peuvent être convertis : bois, fer, cristal, mercure, soufre, rubis, et même or. L'échange ne s'effectue jamais sur une base de un contre un; il faut tenir compte du taux de change, lequel devient définitivement stable lorsque vous possédez neuf marchés.

Le Puits : il vous permet de doubler le taux de croissance de toutes les créatures du village où il se trouve. Lorsque vous cliquez sur le Puits, une fenêtre apparaît à l'écran. Vous pouvez lire le taux de croissance hebdomadaire de chaque créature du village, ainsi que le nombre de créatures qu'il est d'ores et déjà possible de recruter.

Edifice de la Horde : chaque château est associé à un édifice de ce type. L'édifice de la Horde permet d'augmenter le taux de croissance de la créature la plus faible de huit individus par semaine (Gobelins, Paysans, Squelettes, Fées, Centaures et Galopins).

Edifice spécial : dans chaque château, il est possible d'aménager un édifice spécial. Par exemple, le Chevalier va fortifier son château (rendant les remparts plus résistants aux catapultes en cas d'invasion ennemie); le Barbare peut aménager une Arène (pour augmenter le moral de la garnison); la Sorcière peut invoquer un Arc-en-ciel au-dessus du village (pour que la chance protège son armée), le Mage peut construire un Donjon (pour générer 500 pièces d'or supplémentaires par château); le Nécromancien va invoquer un violent Orage au-dessus de son château (donnant deux points de magie supplémentaires aux jeteurs de sorts); le Magicien, enfin, peut construire une Bibliothèque pour faciliter ses recherches (lui permettant d'obtenir un sort supplémentaire dans la Guilde des Magiciens).

Tourelles gauche et droite : elles augmentent la puissance de feu de la baliste primaire (octroyant un tir supplémentaire par tourelle).

Fossé : le fossé limite le déplacement des créatures terrestres, rendant celles-ci plus vulnérables au moment où elles tentent de le franchir.

Image du château : elle se trouve dans le coin supérieur droit de la fenêtre Château, et vous indique quels systèmes de défense ont été aménagés (tourelles gauche et droite et/ou fossé).

Capitaine de la Garde : sous l'image du château se trouve le portrait du Capitaine de la Garde. Vous pouvez louer les services d'un capitaine qui vous aidera à défendre le château. Celui-ci dispose d'un Grimoire dans lequel se trouve tous les sorts disponibles dans la Guilde des magiciens. A droite de son portrait, vous pouvez lire ses statistiques. Vous pouvez choisir si les troupes de la garnison seront dispersées (un espace vide entre chaque troupe) ou groupées (aucun espace entre les créatures). Remarque : cette option n'est disponible que dans les villages où se trouvent un tel capitaine. Le Capitaine de la Garde fait serment d'allégeance au village dans lequel il se trouve, mais en aucune façon à un Seigneur. Si le village est investi, il cherchera toujours à le défendre, cette fois pour un Seigneur adverse.

Recruter un héros : sous le Capitaine de la Garde, vous apercevez deux portraits, correspondant aux deux héros que vous pouvez recruter. Le recrutement d'un héros vous coûte 2500 pièces d'or. Lorsque vous cliquez sur l'un des deux portraits, une fenêtre est affichée; elle contient un message qui vous demande si vous désirez recruter ce héros. Cliquez avec le bouton droit de la souris sur un portrait pour lire des informations le concernant. Si l'un de vos héros se trouve dans l'enceinte du village, l'option Recruter n'est pas disponible. En effet, un seul héros peut se trouver dans un même village.

Bilan des ressources : il apparaît tout à fait en bas à droite de l'écran. Il indique la quantité de ressources et d'or à la disposition de votre héros.

Les Héros

La Fiche de personnage

Vous pouvez accéder à la fenêtre Héros de plusieurs façons : en cliquant sur le héros dans la Carte d'aventure, en cliquant sur le portrait du héros, ou en cliquant sur le portrait du héros dans la fenêtre Village ou Royaume.



Nom : il apparaît tout en haut de la fenêtre Héros.

Portrait : vous le verrez dans le coin supérieur gauche de la fenêtre.

Statistiques : elles sont affichées à droite du portrait du héros. Les statistiques d'un héros peuvent être modifiées par certains événements et les artefacts. Par ailleurs, elles augmentent au fur et à mesure que le héros acquiert de l'expérience.

Attaque : cette statistique détermine les dommages que peuvent infliger vos créatures à l'ennemi lors d'un combat. Les compétences du héros dans ce domaine améliorent les statistiques d'attaque des créatures qui constituent son armée. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section intitulée Combats dans le présent manuel.

Défense : cette statistique détermine les dommages que peuvent subir vos créatures lors d'un combat. Les compétences du héros dans ce domaine améliorent les statistiques de défense des créatures de son armée. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section intitulée Combats dans le présent manuel.

Magie : cette statistique représente la force ou la durée d'un sort que peut jeter votre héros.

Connaissance : cette valeur représente le nombre maximum de points de magie. Chaque point de Connaissance donne dix points de magie au héros.

Moral : affiche les bonus et pénalités qui s'appliquent au moral de l'armée du héros. Cliquez ici pour afficher les modificateurs de Moral.

Chance : affiche les bonus et pénalités qui s'appliquent à la chance qui protège ou abandonne l'armée du héros. Cliquez ici pour afficher les modificateurs de Chance.

Expérience : vous renseigne sur l'expérience acquise par un héros. Cliquez ici pour connaître son expérience et le nombre de points requis pour passer au niveau d'expérience suivant. Chaque fois qu'un héros remporte une bataille, il gagne des points d'expérience, dont le nombre est calculé à partir de la force des créatures qu'il a vaincues.

Points de magie : affiche le nombre maximum de points de magie et le nombre de points restants.

Formation groupée ou dispersée : ces boutons déterminent le type de formation de votre armée. Vous avez le choix entre une formation groupée (pas d'espace vide entre deux créatures) et dispersée (un espace entre chaque créature).

Armoiries : elles se trouvent juste au-dessous du portrait de votre héros.

Armée : elle apparaît à droite des Armoiries. Un héros ne peut disposer que de cinq types différents d'unités au sein de son armée (un type par case). L'ordre dans lequel vous placez les créatures, de gauche à droite, est repris tel quel sur le champ de bataille, de haut en bas.

Déplacement des créatures : pour déplacer une créature, cliquez sur son image, puis sur la case de destination.

Pour inverser la position de deux types de créatures, cliquez successivement sur les créatures dont vous souhaitez inverser la position. Pour scinder en deux une unité, cliquez sur la créature, maintenez la touche Maj enfoncée, puis cliquez sur une case vide. Vous devez maintenant entrer le nombre de créatures à détacher du groupe initial.

Si vous double-cliquez sur une créature, une fenêtre d'informations est affichée. Elle contient les statistiques de cette créature. Lorsqu'une créature n'a plus lieu de se trouver dans votre armée, vous pouvez la renvoyer en cliquant sur le bouton Renvoyer.

Les statistiques suivantes sont disponibles pour chaque créature :



Attaque : plus cette valeur est importante, plus les dommages infligés par cette créature sont élevés. Comme indiqué précédemment, les points d'attaque du héros améliorent les statistiques d'attaque d'une créature. Ce chiffre apparaît entre parenthèses. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section intitulée Combats dans le présent manuel.

Défense : plus cette valeur est importante, plus la résistance de cette créature est élevée. Comme indiqué précédemment, les points de défense du héros améliorent les statistiques de défense d'une créature. Ce chiffre apparaît entre parenthèses. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section intitulée Combats dans le présent manuel.

Tirs : indique le nombre de tirs possible pour une unité dans un combat.

Dommages infligés : dommages infligés à l'ennemi par une créature lors d'un combat.

Résistance : dommages que peut subir une créature avant d'être totalement anéantie.

Vitesse : correspond à l'ordre dans lequel se déplacent les créatures - les créatures les plus rapides se déplacent avant les plus lentes - et la distance qu'une créature peut parcourir en un tour de combat.

Moral : un bon Moral pendant un combat peut permettre à votre unité de renouveler son attaque. A l'inverse, un manque de confiance peut la faire paniquer au point de ne pas pouvoir porter un coup à l'adversaire.

Chance : une Chance favorable peut permettre à une unité d'infliger deux fois plus de dommages dans un combat. A l'inverse, une Chance défavorable peut diminuer de moitié les dommages infligés.

Attributs secondaires : sous l'armée apparaissent les attributs secondaires. Chaque héros peut acquérir jusqu'à huit attributs, avec un maximum de trois niveaux de compétence. Cliquez sur l'un des attributs pour de plus amples détails.

Artefacts : quatorze cases sont disponibles pour recueillir les objets magiques que votre héros pourra trouver au cours de son périple. Tous les artefacts que votre héros possède sont représentés graphiquement dans cette fenêtre. Pour lire la description de l'un de ces objets, cliquez dessus.

Renvoyer : si les services d'un héros ne vous satisfont plus, cliquez sur ce bouton pour le renvoyer. Vous ne pouvez pas louer les services de plus de huit héros simultanément; par conséquent, vous voudrez peut-être congédier un héros faible ou trop éloigné sur la Carte d'aventure pour le remplacer par un héros plus puissant ou mieux placé.

Les héros qui sont renvoyés ou vaincus partent rejoindre les autres héros qui attendent de servir un Seigneur. Ainsi, vous pouvez les recruter à nouveau, récupérer les objets magiques en leur possession (sauf s'ils ont été vaincus par un autre héros, lequel s'en est donc emparé!) et leur expérience. Les héros ne meurent jamais. Un héros qui sort vaincu d'un combat part rejoindre les autres héros du royaume de Might and Magic dans l'arène. Cela signifie que d'autres seigneurs peuvent les recruter et donc s'emparer de leurs artefacts!

Flèches : ces boutons vous permettent d'accéder à la fiche de personnage d'un autre de vos, sans avoir à passer au préalable par la Carte d'aventure.

Types de héros

Chaque héros dispose de qualités et d'attributs qui lui sont propres. Tous les héros commencent avec un nombre de points d'expérience faible, un petit groupe de créatures, et les statistiques suivantes :



Barbarian (barbare) : 2 points d'Attaque; 1 point de Défense
1 point de Magie; 1 point de Connaissance
Orientation, niveau avancé



Knight (chevalier) : 1 point d'Attaque; 2 points de Défense
1 point de Magie; 1 point de Connaissance
Principes de Balistique, Principes du Charisme



Necromancer (nécromancien) : 1 point d'Attaque; 0 point de Défense
2 points de Magie; 2 points de Connaissance
Principes de la Sagesse et de la Nécromancie
Livre de sorts comprenant le sort de Célérité



Sorceress (sorcière) : 0 point d'Attaque; 0 point de Défense
2 points de Magie; 3 point de Connaissance
Principes de la Sagesse, Navigation avancée
Livre de sorts comprenant le sort de Bénédiction



Warlock (mage) : 0 point d'Attaque; 0 point de Défense
3 points de Magie; 2 points de Connaissance
Principes de la Sagesse et Reconnaissance avancée
Livre de sorts comprenant le sort de Guérison



Wizard (magicien) : 2 points d'Attaque; 1 point de Défense
2 points de Magie; 2 points de Connaissance
Sagesse avancée
Livre de sorts comprenant le sort Chair de pierre.

Déplacements

Les héros peuvent se déplacer à un rythme équivalent au rythme de l'unité la plus lente qui l'accompagne, sauf si ce héros se trouve à bord d'un navire. L'attribut secondaire Logistique augmente le potentiel de déplacement terrestre d'un héros, tandis que la caractéristique Navigation augmente ce même potentiel lorsque le héros navigue sur les mers. Les héros se déplacent plus lentement lorsqu'ils abordent des terrains plus difficiles, handicap qui peut être partiellement ou totalement compensé par la caractéristique d'Orientation. Vous trouverez ci-après les détails de cette compensation, exprimée en pourcentage selon le degré de maîtrise de l'attribut d'Orientation, par rapport à un déplacement normal (200% signifie que vous vous déplacez à une vitesse divisée par deux)..

Terrain Orientation	Non Disponible	Principes de l'Orientation	Orientation avancée	Orientation expert
Désert	200%	175%	150%	100%
Marécage	175%	150%	125%	100%
Neige	175%	150%	100%	100%
Crevasses	125%	100%	100%	100%
Sable	125%	100%	100%	100%
Lave	100%	100%	100%	100%
Eau	100%	100%	100%	100%
Boue	100%	100%	100%	100%
Prairie	100%	100%	100%	100%
Chemin	75%	75%	75%	75%

Remarque : vous bénéficiez d'un bonus de 25% lorsque vous voyagez sur un chemin. En effet, il est plus aisé d'avancer sur une route que dans une prairie ou dans la boue. L'attribut Orientation est l'une des caractéristiques les plus utiles lorsque vous choisissez de jouer sur des cartes dont la superficie est importante.

Attributs secondaires des héros

En plus des quatre statistiques d'un héros, il existe quatre attributs que celui-ci peut acquérir s'il sait se montrer persévérant. Ces caractéristiques lui donnent l'occasion, par exemple, de se déplacer sur des trajets plus longs sur terre comme sur mer, de jeter des sorts extrêmement puissants, ou d'utiliser la catapulte plus efficacement lors d'un siège. Un héros peut acquérir jusqu'à huit attributs secondaires, avec trois degrés de maîtrise : Principes ou niveau 1, Avancé ou niveau 2, et Expert du niveau 3.



Tir à l'arc
Augmente les dommages infligés par les unités d'un héros qui attaquent de dommages à distance.

Principes :	+10% de dommages
Avancé :	+25%
Expert :	+50% de dommages



Balistique
Lors d'un siège, augmente le nombre de tirs, les dommages et la précision de la catapulte.

Principes :	1 tir, dommages suppl.
Avancé :	2 tirs, dommages suppl.
Expert :	2 tirs, dommages max.

Diplomatie
Permet à un héros de soudoyer les camps ennemis. Plus un héros est diplomate, plus il a de chances de rallier les troupes.

Principes :	25% de ralliement
Avancé :	50% de ralliement
Expert :	100% de ralliement



Oeil d'aigle
Donne au héros une chance d'apprendre un sort invoqué par un jeteur de sort ennemi.

Principes :	20%, 2e niveau max.
Avancé :	30%, 3e niveau max.
Expert :	40%, 4e niveau max.



Finance
Le héros commence à générer de l'argent exactement comme un petit village.

Principes :	100 pièces d'or/jour
Avancé :	250 pièces d'or/jour
Expert :	500 pièces d'or/jour



Charisme
Renforce le moral. Les Nécromanciens ne peuvent pas acquérir de Charisme.

Principes :	Moral +1
Avancé :	Moral +2
Expert :	Moral +3



Logistique
Permet à un héros de se déplacer sur de longues distances terrestres.

Principes :	+10% de déplacement
plus Avancé :	+20% de déplacement
Expert :	+30% de déplacement



Chance
Donne un bonus de Chance au héros lors d'un combat.

Principes :	Chance +1
Avancé :	Chance +2
Expert :	Chance +3



Mysticisme :
Augmente la rapidité avec laquelle un héros récupère ses points de magie par tour.

Principes :	Magie +2/tour
Avancé :	Magie +3/tour
Expert :	Magie +4/tour



Navigation
Permet à un héros de se déplacer sur de longues distances sur les mers.

Principes :	+50% de déplacement
plus Avancé :	+100% de déplacement
Expert :	+150% de déplacement

Nécromancie
Le squelette des créatures que vous avez anéanties lors d'un combat vous rallient.

Principes :	10% des unités anéanties
Avancé :	20% des unités anéanties
Expert :	30% des unités anéanties



Orientation
Réduit la pénalité de déplacement que subit un héros sur un terrain difficile.

Principes :	Pénalité - 25
Avancé :	Pénalité -50
Expert :	Pénalité -100



Reconnaissance
Augmente le rayon de visibilité d'un héros sur la Carte d'aventure.

Principes :	+1 case
Avancé :	+2 cases
Expert :	+3 cases



Sagesse
Permet à un héros d'apprendre des sorts au-delà du niveau 2.

Principes :	Sorts de niveau 3
Avancé :	Sorts de niveau 4
Expert :	Sorts de niveau 5

Evolution des statistiques d'un héros

Les caractéristiques d'un héros peuvent progresser lorsque celui-ci passe à un niveau supérieur. Lorsqu'un héros monte d'un niveau, un message est affiché, vous indiquant que le héros bénéficie d'un bonus dans une caractéristique primaire (Attaque, Défense, Magie ou Connaissance), et lui propose d'acquérir un attribut secondaire parmi deux possibles. L'un ou les deux attributs qui lui sont proposés seront parfois déjà partiellement acquis. Il peut alors choisir de poursuivre son apprentissage. Si l'une ou les deux caractéristiques proposées lui sont inédites, il a alors la possibilité d'en apprendre les principes. Les attributs qui lui sont chaque fois proposés sont choisis de façon aléatoire par le programme, mais dépendent tout de même de la catégorie du héros.

Evolution des statistiques primaires : le tableau ci-dessous présente l'évolution des statistiques primaires d'un héros en fonction de son niveau d'expérience.

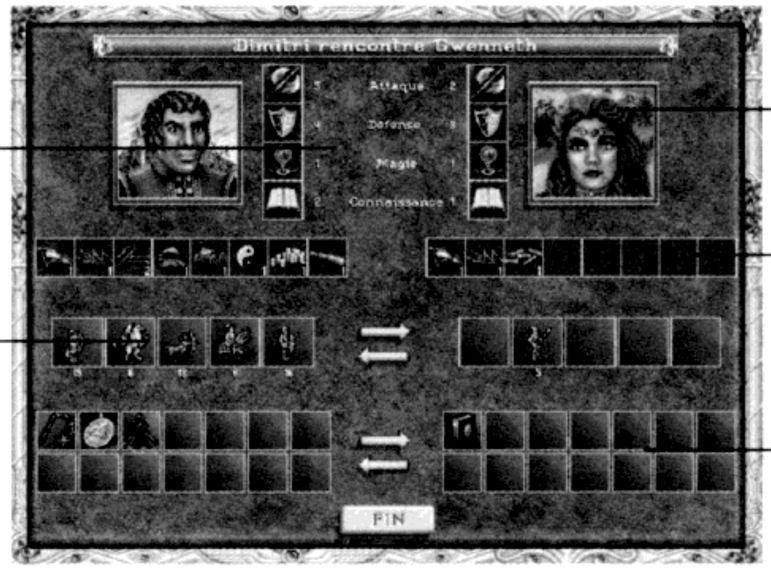
Héros	Attaque	Défense	Magie	Connaissance
Barbare 2-9	55%	35%	5%	5%
Barbare 10+	30%	30%	20%	20%
Chevalier 2-9	35%	45%	10%	10%
Chevalier 10+	25%	25%	25%	25%
Nécromancien 2-9	15%	15%	35%	35%
Nécromancien 10+	25%	25%	25%	25%
Sorcière 2-9	10%	10%	30%	50%
Sorcière 10+	20%	20%	30%	30%
Mage 2-9	10%	10%	50%	30%
Mage 10+	20%	20%	30%	30%
Magicien 2-9	10%	10%	40%	40%
Magicien 10+	20%	20%	30%	30%

Perfectionnement des attributs secondaires: Les attributs secondaires qu'un héros peut acquérir dépendent du type de héros. Le tableau ci-dessous présente les chances pour chaque héros d'acquérir un attribut. Un chiffre élevé signifie que le héros correspondant se verra proposer ce choix très souvent. Une valeur nulle, au contraire, vous indique que le héros ne pourra en aucune façon acquérir cet attribut.

Skill	Barbare	Chevalier	Nécromancien	Sorcière	Mage	Magicien
Tir à l'arc	**3**	2	1	**3**	1	1
Balistique	3	**4**	3	3	3	3
Diplomatie	2	**3**	2	2	2	2
œil d'aigle	1	1	**3**	2	**3**	**3**
Finance	2	**3**	2	2	2	2
Charisme	3	**5**	0	1	1	2
Logistique	**3**	**3**	2	2	2	2
Chance	2	1	1	**3**	1	2
Mysticisme	1	1	3	3	3	**4**
Navigation	3	2	2	**4**	2	2
Nécromancie	0	0	**5**	0	1	0
Orientation	**4**	3	3	2	2	2
Reconnaissance	**4**	2	1	1	**4**	2
Sagesse	1	2	4	4	**5**	**5**

La fenêtre Négocier

Lorsqu'un héros rencontre un autre héros du même camp, il a la possibilité d'échanger troupes et artefacts. La fenêtre Négocier comprend trois zones distinctes.

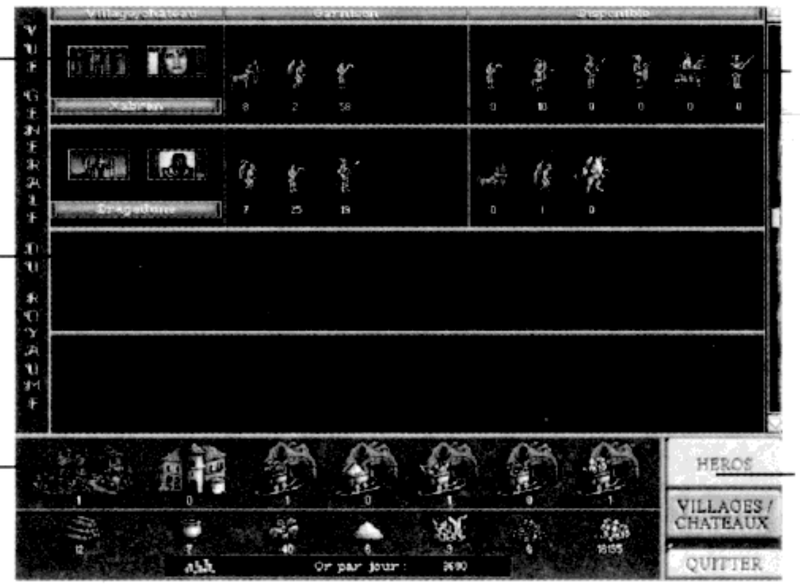


Zone d'informations sur le héros : elle affiche le portrait des héros, leur nom, leurs statistiques et leurs attributs secondaires. Ces informations sont indiquées pour référence; il n'est pas possible de procéder à un quelconque échange.

Troupes : pour transférer une unité de l'armée d'un héros vers celle d'un autre, cliquez sur l'icône de la créature qui représente cette unité, puis sur une case de l'armée de l'autre héros. Si la case de destination sélectionnée est occupée par une créature, les deux unités inversent leur position. Cliquez tout en maintenant la touche Maj enfoncée pour ne transférer qu'une partie de l'unité. Rappelez-vous que l'armée d'un héros doit au minimum être constituée d'une créature.

Artefacts : Pour transférer un objet magique, cliquez sur l'objet en question, puis sur une case vide ou sur un autre objet magique dans la partie de l'écran qui représente l'autre héros (les objets sont alors échangés). Remarque : il n'est pas possible d'échanger le Livre de sorts, ni les artefacts maudits.

La Fenêtre Royaume



Pour afficher la fenêtre Royaume, cliquez sur le bouton d'aventure Royaume, ou cliquez sur les Armoiries lorsque vous vous trouvez dans un village ou un château vous appartenant. En bas de cette fenêtre, vous trouverez une liste des types et quantités de mines que vous possédez. Juste au-dessous se trouve un bilan de vos ressources, leur type et leur quantité. Tout à fait en bas apparaît votre revenu quotidien en pièces d'or. Les sites spéciaux placés sous votre bannière, comme le Phare, apparaissent également en bas de l'écran.

A droite des mines se trouvent deux boutons intitulés Héros et Village. Cliquez sur ces boutons pour afficher respectivement la liste de vos héros et des villages/châteaux en votre possession. La zone Héros contient chaque héros, leur portrait miniature, les armoiries, les caractéristiques primaires, les artefacts et les créatures. La zone Village présente succinctement tous les villages, les systèmes défensifs (tourelles/fossés), une image miniature, les unités de la garnison et les créatures disponibles. Si vous possédez plus de quatre héros et/ou villages, utilisez les barres de défilement pour faire dérouler la liste. Cliquez sur le portrait d'un héros ou sur l'image d'un village pour accéder respectivement à la fenêtre Héros ou à la fenêtre Village.

Les Combats

Lorsque votre héros rencontre un héros adverse, tente de pénétrer à l'intérieur d'un village ou d'un château ennemi, ou encore tombe sur un camp ennemi, un combat a lieu. Si votre héros tente de s'emparer d'un château par la force, il s'agit d'un siège. Dans les autres cas, la lutte se déroule sur un champ de bataille. La fenêtre de combat est alors affichée. Vous y apercevez votre héros et le héros adverse (s'il existe) à cheval, vos unités dans l'ordre où vous les avez placées dans la fiche de votre personnage, ainsi que l'ennemi. L'agresseur se trouve toujours à gauche, le défenseur à droite.



Les héros sont toujours représentés à cheval. Aucune créature ne peut s'en prendre directement à un héros; à l'inverse, un héros ne peut pas s'attaquer à une créature. Cliquez sur un héros pour obtenir des informations et accéder aux options de combat.



Options de combat :

Sorts : cliquez sur cette option pour ouvrir le Livre de sorts de votre héros et afficher les sorts disponibles. Le chiffre qui apparaît sous l'icône de chacun des sorts dont dispose votre héros correspond au nombre de points de magie nécessaires pour jeter ce sort. Pour jeter un sort, cliquez sur son icône. Pour lire des informations concernant un sort, cliquez sur son icône avec le bouton droit de la souris. Pour feuilleter le Livre de sorts, cliquez sur les coins supérieurs gauche et droit. Le signet que vous apercevez en bas à droite vous indique le nombre de points de magie dont dispose votre héros; le signet portant l'intitulé FIN vous permet de refermer le grimoire. Vous pouvez également appuyer sur la touche C du clavier.

Retraite : cliquez sur cette icône pour forcer votre héros à battre en retraite. Le héros perd son armée mais ses statistiques ne sont pas affectées; il conserve en outre son expérience et ses artefacts. Il est toujours plus raisonnable de garder dans ses rangs un héros dans lequel vous avez investi temps et argent, plutôt que de le perdre. Bien que votre héros disparaisse de la Carte d'aventure, il se retrouve dans l'arène des héros et vous pourrez donc le recruter plus tard dans l'un de vos châteaux.

Reddition : cette option ressemble quelque peu à la précédente, mais elle n'est disponible que lorsque votre armée affronte l'armée d'un héros. La reddition vous permet d'arrêter les

hostilités, de conserver votre armée, mais vous devrez vous acquitter d'une certaine somme d'argent au profit du héros adverse. Cette somme d'argent est proportionnelle à la force de votre propre armée. Le héros disparaît alors de la Carte d'aventure et se retrouve dans l'arène avec son armée. Il peut être recruté à nouveau ultérieurement dans un château. Le montant à payer au héros adverse est réduit de 20% à chaque niveau de Diplomatie.

Annuler : cliquez sur cette icône pour revenir à l'écran de combat.

Les héros ne meurent jamais. Si vous sortez vainqueur d'un combat, vous vous emparez de tous les artefacts que possédait votre adversaire (à l'exception du livre de sorts) et celui-ci retourne dans l'arène des héros. Vous et vos adversaires peuvent alors le recruter.

Créatures

Lors d'un combat, c'est la créature la plus véloce qui agit la première. En cas d'égalité, le programme compare les unités des deux camps (agresseur et défenseur) en partant des unités du haut, puis en descendant vers celles qui sont en bas sur le champ de bataille. La seconde créature la plus rapide est donc celle qui détermine qui engage les hostilités.

Les pointeurs suivants peuvent apparaître pendant un combat :



Homme qui court : indique que l'unité peut se déplacer jusqu'à la position désignée par le pointeur.



Homme qui vole : ce symbole indique la même chose que l'icône précédente, mais il ne concerne que les créatures qui volent pour se déplacer.



Epée : ce symbole vous indique que l'unité peut se déplacer et porter l'attaque sur l'ennemi désigné.



Flèche : ce symbole permet à une unité de tirer à distance sur l'ennemi désigné par le pointeur. Ce pointeur n'apparaît qu'avec les unités capables d'envoyer des projectiles (pierres, flèches, etc.).



Flèche brisée : indique qu'une créature capable de lancer des projectiles pour attaquer infligera deux fois moins de dommages à la créature désignée par le pointeur - cette pénalité peut être annulée grâce à l'attribut secondaire Tir à l'arc.



X rouge : ce symbole signifie que l'unité ne peut se déplacer vers la zone sélectionnée du champ de bataille ou qu'elle ne peut attaquer l'unité adverse actuellement désignée par le pointeur.



Point d'interrogation : ce symbole apparaît lorsque le pointeur désigne une unité de votre camp. Cliquez pour afficher les statistiques de cette unité ou d'une unité adverse.



Casque : cliquez pour ouvrir la fenêtre des options de combat. Si vous cliquez sur un héros ennemi, vous obtenez les statistiques de ce héros.

Dans un combat, la créature qui apparaît en surbrillance est la première de votre armée à pouvoir agir dans le tour courant. Chaque créature peut au choix se déplacer et/ou attaquer, ou encore passer son tour. Pour passer le tour d'une créature, appuyez sur la barre d'espace ou cliquez sur le bouton SKIP (suiv.). Pour déplacer une créature, amenez le pointeur de la souris (l'homme qui court ou l'homme qui vole) à l'endroit désiré et cliquez. Pour attaquer une créature adverse, placez le pointeur sur cette créature (le pointeur de la souris prend alors la forme d'une épée ou d'une flèche si vous êtes en mesure de porter l'attaque dans ce tour) et cliquez. La direction de l'épée détermine la position de votre créature au moment où celle-ci portera l'attaque. Une fois cette attaque portée, la créature adverse riposte contre l'agresseur (à condition bien sûr que le défenseur soit toujours en vie). Une créature ne peut riposter qu'une seule fois par tour.

Les dommages infligés par une troupe sont équivalents aux points de dommages de la créature qui compose cette troupe, multipliés par le nombre de créatures qui portent l'attaque. A cela vient s'ajouter la différence entre les points d'attaque de la créature agresseur et les points de défense de la troupe qui subit l'attaque. Lorsque cette différence est positive, chaque point procure 10% de dommages supplémentaires (une différence d'un point inflige 110% de dommages, une différence de cinq points inflige 150% de dommages, etc.), avec un maximum de trois fois les dommages infligés normalement. Lorsque cette différence est négative, chaque point de défense supplémentaire réduit les dommages infligés de 5% (une différence d'un point porte les dommages à 95%, une différence de 5 points porte les dommages à 75%, etc.), avec un maximum de 30%. Le total des dommages est soustrait aux points de résistance du défenseur, lequel donne le nombre de créatures anéanties. Les dommages sont reportés au tour suivant.

Prenons un exemple. Trois Rocks (Attaque 7 / Défense 7 / Dommages infligés 4-8 / Résistance 40) attaquent 5 Fantassins (Attaque 5 / Défense 9 / Dommages infligés 3-4 / Résistance 15). Les Rocks infligent six points de dommages chacun (en moyenne), que l'on multiplie par trois (correspondant au nombre de Rocks qui portent l'attaque) pour obtenir 18 points. Les Fantassins, néanmoins, ont deux points de défense supplémentaire par rapport aux Rocks (9 contre 7), aussi les dommages infligés par les Rocks sont diminués de 10% (deux points de différence en faveur du Défenseur). Nous obtenons donc un total de 16, ce qui tue un Fantassin (les Fantassins peuvent subir jusqu'à 15 points de dommages avant d'être anéantis), et inflige un point de dommages à un second Fantassin.

Les Fantassins ripostent en infligeant 3,5 points de dommages chacun (en moyenne), que nous multiplions par 4 (nombre de Fantassins en mesure de riposter), nous obtenons un total de 14 points. Etant donné que l'Attaque des Fantassins (5) est de deux points inférieure à la Défense des Rocks (7), les Fantassins infligent 14 points de dommages aux Rocks, auxquels il faut retirer 10%. Nous obtenons donc 12, ce qui n'est pas suffisant pour tuer un Rock (40 points de résistance).

D'autres facteurs et sorts magiques peuvent modifier les points d'attaque et de défense d'une créature, ou avoir une influence sur les dommages qu'elle peut infliger.

Les créatures qui bénéficient d'un moral élevé peuvent parfois se déplacer une seconde fois ou porter une autre attaque dans le même tour. Lorsque leur moral est bas, en revanche, elles sont susceptibles de paniquer, devenant incapables d'agir dans le tour courant.

Les créatures protégées par la chance peuvent infliger deux fois plus de dommages à l'adversaire. Lorsqu'elles sont frappées de malchance, elles infligent deux fois moins de dommages que d'ordinaire.

Si vous préférez que le combat se déroule automatiquement, cliquez sur le bouton **AUTO**. N'oubliez pas que l'ordinateur ne va pas nécessairement conduire les batailles de la même façon que vous. Dites-vous simplement qu'il a le même objectif : gagner. Les sorts sont utilisés automatiquement dans ce mode.

Cliquez sur le bouton des options système pour afficher à l'écran des options.

Animations : choisissez entre Normales, Rapides et Très rapides.

Grille : affiche la grille du champ de bataille, laquelle détermine la position exacte des créatures et du pointeur de la souris.

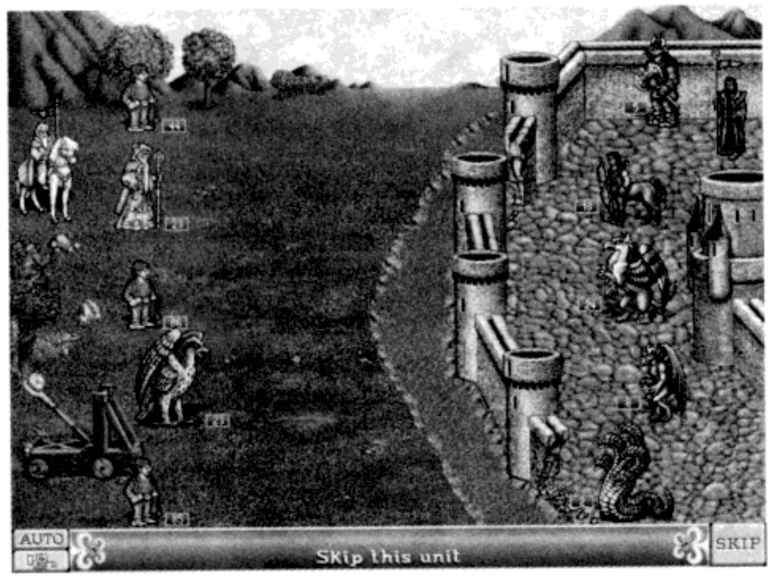
Informations sommaires : vous donne des informations très succinctes sur l'effectif d'une unité. Ceci peut s'avérer très utile si le nombre de créatures qui composent une unité est partiellement masqué. Vous verrez également le nom de tous les sorts jetés sur une créature.

Ombre du pointeur : projette une ombre du pointeur de la souris sur la case désignée par ce pointeur, vous permettant de contrôler avec plus de précision le déplacement de vos créatures et la destination des sorts.

Marquer les cases : projette une ombre sur toutes les cases valides pour le déplacement d'une créature et une autre plus sombre pour tout ennemi que l'unité peut attaquer dans ce tour.

Sorts auto : empêche l'ordinateur de jeter des sorts pour vous lorsque le combat se déroule en mode AUTO.

Sièges



Les sièges se déroulent de la même façon que les combats sur les champs de bataille, à l'exception du fait que le Défenseur se trouve dans l'enceinte de son château. Pour attaquer les unités placées en défense, l'agresseur doit franchir les remparts, soit en les détruisant, soit en tirant au-dessus (cela nécessite une unité capable d'attaquer à distance), soit en les survolant (utilisant des créatures qui volent).

L'agresseur dispose d'une arme spéciale : la catapulte. La catapulte tire une fois par tour, juste avant la première unité qui lance l'attaque. La catapulte endommage une partie des remparts, et va parfois détruire les tourelles. Lorsque tous les murs et les tourelles sont détruits, la catapulte vise la baliste principale. Si le héros qui est à l'origine du siège a acquis l'attribut secondaire Balistique, la catapulte est plus précise et peut détruire les murs plus facilement. Il faut parfois plusieurs tirs de catapulte pour faire une seule brèche dans le mur. Tant que cette brèche n'existe pas, les créatures terrestres ne peuvent pénétrer dans l'enceinte du château.

Le Défenseur dispose quant à lui de quelques armes spéciales pour repousser l'invasion. Il s'agit en premier lieu des murs du château. Ils protègent dans une certaine mesure les unités qui défendent ce château contre les projectiles, et empêchent les unités de l'agresseur de pénétrer dans l'enceinte du château. Les créatures terrestres du défenseur peuvent quitter cette enceinte à tout moment en passant par le pont-levis.

Par ailleurs, le Défenseur utilise une baliste, qui tire sur une unité ennemie une fois par tour avant le premier déplacement de l'unité qui défend le château. Les dommages infligés par la baliste sont déterminés par le nombre d'édifices qui ont été construits dans l'enceinte du château et par le nombre d'étages qui composent la Guilde des magiciens. Cliquez avec le bouton droit de la souris pour lire des informations sur la baliste. La baliste cesse de tirer lorsqu'il ne reste plus aucun défenseur derrière les remparts. La défense d'un château peut également être renforcée au moyen de deux tourelles, qui se comportent comme la baliste à tous égards, chacune infligeant néanmoins deux fois moins de dommages que la baliste.

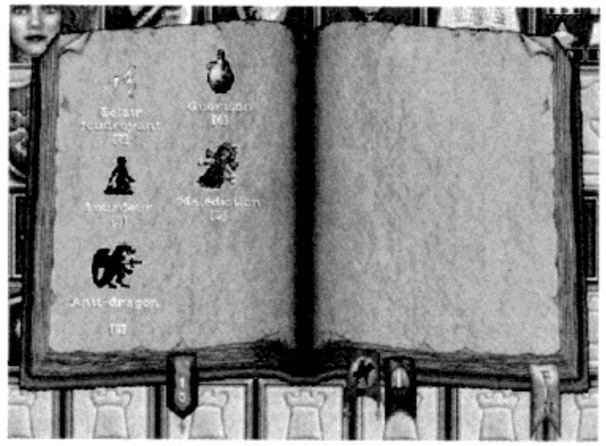
Le château peut disposer d'un fossé, qui bloque les déplacements des créatures terrestres et les rend plus vulnérables aux attaques des créatures qui tentent de le franchir.

Le château d'un défenseur peut également profiter des services d'un Capitaine, lequel agit comme un héros qui se trouve dans le village, faisant profiter de ses statistiques aux créatures qui défendent le château. Il est en outre capable de jeter les sorts disponibles dans la Guilde des magiciens.

Les Sorts

Les sorts ont un rôle déterminant dans Heroes of Might and Magic 2. Avant de jeter un sort, un héros doit se procurer un Livre de sorts et aménager une Guilde des magiciens dans l'un des châteaux (une telle Guilde est parfois nécessaire pour qu'un héros puisse se procurer un Livre de sorts). Pour apprendre les sorts au-delà du niveau 2, le héros doit acquérir l'attribut secondaire Sagesse.

Le fait de jeter un sort coûte à un héros des points de magie. Le coût de chaque sort apparaît juste au-dessous du sort dans votre Livre de sorts. Pour jeter un sort, cliquez dessus dans votre Livre de sorts. Pour lire des informations sur un sort, cliquez sur le sort avec le bouton droit de la souris. Pour tourner les pages du grimoire, cliquez sur les coins supérieurs gauche et droit. Cliquez sur le signet EXIT pour refermer le livre. Les signets qui représentent un cheval et une épée vous montrent respectivement les sorts d'aventure et les sorts de combat que vous connaissez.



Les sorts de combat ne peuvent être jetés que lors des combats, les sorts d'aventure à partir de la Carte d'aventure. Pour connaître le nombre de points de magie qu'il reste à votre héros, jetez un œil sur la barre de couleur verte à droite du portrait de ce héros dans les boutons situés à droite de la Carte d'aventure. Vous pouvez également lire le signet en bas à droite du Livre de sorts. Un héros récupère ses points de magie en commençant un tour dans un château où se trouve une Guilde des magiciens, ou progressivement avec le temps (un point par jour).

Anneau froid



Coût : 9
Catégorie : Combat
Cible : 6 cases
Durée : Effet instantané

Inflige des dommages équivalents à 10 fois vos points de magie sur toutes les cases adjacentes.

Anti-dragons



Coût : 6
Catégorie : Combat
Cible : Créature alliée
Durée : 1 tour

La créature sur laquelle est jetée le sort gagne 5 points d'Attaque contre les Dragons.

Anti-magie



Coût : 7
Catégorie : Combat
Cible : Créature alliée
Durée : 1 tour

La créature sélectionnée est immunisée contre tous les sorts.

Apocalypse



Coût : 20
Catégorie : Combat
Cible : Toutes les créatures
Durée : Effet instantané

Inflige des dommages équivalents à 50 fois les points de magie à toutes les créatures.

Autre dimension



Coût : 10
Catégorie : Aventure
Cible : -
Durée : -

Téléporte un héros vers n'importe quelle destination visible et inoccupée de la Carte d'aventure.

Aveugler



Coût : 6
Catégorie : Combat
Cible : Créature ennemie
Durée : 1 tour

Les troupes aveuglées ripostent, infligeant deux fois moins de dommages, et ne peuvent plus attaquer.

Bénédiction



Coût : 3
Catégorie : Combat
Cible : Créature alliée
Durée : 1 tour

Les troupes bénies infligent un maximum de dommages à l'ennemi.

Bouclier



Coût : 3
Catégorie : Combat
Cible : Créature alliée
Durée : 1 tour

Les créatures protégées par le bouclier subissent deux fois moins de dommages de la part des unités capables de tirer à distance.

Bouclier géant



Coût : 7
Catégorie : Combat
Cible : Toutes les créatures alliées
Durée : Un tour

Les créatures qui se réfugient derrière le bouclier subissent deux fois moins de dommages de la part des unités qui attaquent à distance.

Boule de feu



Coût : 9
Catégorie : Combat
Cible : 7 cases
Durée : Effet instantané

Inflige des dommages équivalents à 10 fois les points de magie du héros sur la case sélectionnée et toutes les cases adjacentes.

Célérité



Coût : 3
Catégorie : Combat
Cible : Créature alliée
Durée : 1 tour

La créature bénéficie de 2 points de déplacement supplémentaires.

Célérité collective



Coût : 10
Catégorie : Combat
Cible : Toutes les créatures alliées
Durée : 1 tour

Ajoute deux points de déplacement à toutes les créatures.

Chair d'acier



Coût : 6
Catégorie : Combat
Cible : Créature alliée
Durée : 1 tour

Donne 5 points de Défense supplémentaires à la créature sélectionnée.

Chair de pierre



Coût : 3
Catégorie : Combat
Cible : Créature alliée
Durée : 1 tour

Donne trois points de défense supplémentaires à une créature.

Contre-sorts



Coût : 5
Catégorie : Combat
Cible : 1 créature
Durée : Effet instantané

Annule tous les sortilèges actifs utilisés contre une créature.

Eclair foudroyant



Coût : 7
Catégorie : Combat
Cible : Créature ennemie
Durée : Effet instantané

Inflige des dommages équivalents à 25 fois vos points de magie à une créature.

Embarquement



Coût : 5
Catégorie : Aventure
Cible : -
Durée : -

Fait venir le bateau allié inutilisé le plus proche à l'endroit où est jelé le sort.

Flèche magique



Coût : 3
Catégorie : Combat
Cible : Créature ennemie
Durée : Effet instantané

Inflige des dommages équivalents à 10 fois vos points de magie à une créature ennemie.

Foudre



Coût : 15
Catégorie : Combat
Cible : Spéciale
Durée : Effet instantané

Inflige des dommages équivalents à 40 fois vos points de magie, puis la moitié des dommages à la créature la plus proche, jusqu'à quatre créatures.

Furie



Coût : 12
Catégorie : Combat
Cible : Créature ennemie
Durée : Une attaque

Les troupes attaquent la créature la plus proche (alliée ou ennemie).

Gardien Air



Coût : 15
Catégorie : Aventure
Cible : Mine
Durée : Jusqu'à la défaite

Invoque l'Esprit de l'Air (puissance équivalente à 4 fois vos points de magie) pour qu'il surveille une mine.

Gardien Eau



Coût : 15
Catégorie : Aventure
Cible : Mine
Durée : Jusqu'à la défaite

Invoque l'Esprit de l'Eau (puissance équivalente à 4 fois vos points de magie) pour qu'il surveille une mine.

Gardien Feu



Coût : 15
Catégorie : Aventure
Cible : Mine
Durée : Jusqu'à la défaite

Invoque l'Esprit du Feu (puissance équivalente à 4 fois vos points de magie) pour qu'il surveille une mine.

Gardien Terre



Coût : 15
Catégorie : Aventure
Cible : Mine
Durée : Jusqu'à la défaite

Invoque l'Esprit de la Terre (puissance équivalente à 4 fois vos points de magie) pour qu'il surveille une mine.

Grande bénédiction



Coût : 12
Catégorie : Combat
Cible : Toutes les créatures alliées
Durée : 1 tour

Les créatures bénies infligent un maximum de dommages à l'ennemi.

Grande guérison



Coût : 15
Catégorie : Combat
Cible : Toutes les créatures alliées
Durée : Effet instantané

Annule tous les sortilèges et augmente les points de résistance des créatures d'un nombre de points équivalent à 5 fois vos points de magie.

Grande malédiction



Coût : 12
Catégorie : Combat
Cible : Toutes les créatures ennemies
Durée : 1 tour

Les créatures maudites infligent un minimum de dommages.

Guérison



Coût : 6
Catégorie : Combat
Cible : Créature alliée
Durée : Effet instantané

Guérit toutes les troupes d'un même camp de tous les sortilèges pour un nombre de points de résistance équivalent à 5 fois les points de magie.

Hantise



Coût : 8
Catégorie : Aventure
Cible : Mine
Durée : Jusqu'à la défaite

Remplace la bannière qui flotte au-dessus d'une mine et place des gardes fantômes pour assurer sa sécurité (nombre de gardes équivalent à 4 fois vos points de magie).

Hypnose



Coût : 15
Catégorie : Combat
Cible : Une créature ennemie
Durée : 1 tour

Permet de prendre le contrôle d'une créature dont le nombre de points de résistance est inférieur à 25 fois vos points de magie.

Identifier héros



Coût : 3
Catégorie : Aventure
Cible : Héros ennemi
Durée : 1 jour

Affiche les statistiques et l'armée d'un héros ennemi.

Invoquer Esprit de la Terre



Coût : 30
Catégorie : Combat
Cible : -
Durée : Combat

Invoque l'Esprit de la Terre (puissance équivalente à 3 fois vos points de magie).

Invoquer Esprit de l'Eau



Coût : 30
Catégorie : Combat
Cible : -
Durée : Combat

Invoque l'Esprit de l'Eau (puissance équivalente à 3 fois vos points de magie).

Invoquer Esprit du Feu



Coût : 30
Catégorie : Combat
Cible : -
Durée : Combat

Invoque l'Esprit du Feu (puissance équivalente à 3 fois vos points de magie).

Lourdeur



Coût : 3
Catégorie : Combat
Cible : Créature ennemie
Durée : 1 tour

Les créatures qui subissent ce sort ne peuvent plus se déplacer que sur une distance réduite de moitié.

Lourdeur collective



Coût : 15
Catégorie : Combat
Cible : Toutes les créatures ennemies
Durée : Un tour

Les créatures atteintes de lourdeur se déplacent deux fois moins rapidement.

Malédiction



Coût : 3
Catégorie : Combat
Cible : Créature ennemie
Durée : 1 tour

Les troupes maudites infligent un minimum de dommages à l'ennemi.

Onde mortelle



Coût : 6
Catégorie : Combat
Cible : Toutes les créatures vivantes
Durée : Effet instantané

Inflige des dommages équivalents à 5 fois vos points de magie à toutes les créatures (sauf aux créatures de l'Au-delà).

Miroir



Coût : 25
Catégorie : Combat
Cible : Une créature alliée
Durée : Combat

Crée un doublon d'une de vos unités. Cette réplique disparaît si l'unité subit des dommages.

Orage



Coût : 15
Catégorie : Combat
Cible : Toutes les créatures
Durée : Effet instantané

Inflige des dommages équivalents à 25 fois vos points de magie à toutes les créatures.

Mort-vivant



Coût : 10
Catégorie : Combat
Cible : Créature de l'Au-delà anéantie
Durée : Permanente

Redonne un nombre de points de résistance équivalent à 50 fois vos points de magie à une créature de l'Au-delà qui avait été anéantie.

Paralysie



Coût : 9
Catégorie : Combat
Cible : Créature ennemie
Durée : 1 tour

Les troupes paralysées ne ripostent plus; elles ne peuvent agir que lorsqu'elles sont attaquées.

Sorts de niveau 4

Pluie de météores



Coût : 15
Catégorie : Combat
Cible : 7 cases
Durée : Effet instantané

Inflige des dommages équivalents à 25 fois vos points de magie sur la case sélectionnée et toutes les cases adjacentes.

Rayon perturbateur



Coût : 7
Catégorie : Combat
Cible : Créature ennemie
Durée : Combat

Réduit de trois points la défense de la créature affectée. Une même créature peut être affectée plusieurs fois par ce sort.

Portes du village



Coût : 20
Catégorie : Aventure
Cible : Héros
Durée : -

Téléporte un héros vers le village le plus proche.

Résurrection



Coût : 12
Catégorie : Combat
Cible : Créature anéantie
Durée : Combat

Donne un nombre de points de résistance équivalent à 50 fois vos points de magie à toutes les unités anéanties.

Rayon froid



Coût : 6
Catégorie : Combat
Cible : Créature ennemie
Durée : Effet instantané.

Inflige des dommages équivalents à 20 fois vos points de magie à une créature ennemie.

Saint-Cri



Coût : 12
Catégorie : Combat
Cible : Toutes les créatures de l'Au-delà
Durée : Effet instantané

Inflige des dommages équivalents à 20 fois vos points de magie à toutes les créatures de l'Au-delà.

Sainte parole



Coût : 9
Catégorie : Combat
Cible : Toutes les créatures de l'Au-delà
Durée : Effet instantané

Inflige des dommages équivalents à 10 fois vos points de dommages à toutes les créatures de l'Au-delà.

Séisme



Coût : 15
Catégorie : Combat
Cible : -
Durée : Effet instantané

Endommage les murs d'un château lors d'un siège.

Soif de sang



Coût : 3
Catégorie : Combat
Cible : Créature alliée
Durée : 1 tour

Donne trois points d'attaque supplémentaires à la créature visée.

Souffle de feu



Coût : 15
Catégorie : Combat
Cible : 19 cases
Durée : Effet instantané

Inflige des dommages équivalents à 10 fois vos points de magie sur la case sélectionnée et sur les 18 cases adjacentes.

Téléportation



Coût : 9
Catégorie : Combat
Cible : Créature alliée
Durée : Effet instantané

Téléporte instantanément une créature d'une case vers une autre, pourvu qu'elle soit inoccupée.

Tout voir



Coût : 3
Catégorie : Aventure
Cible : -
Durée : -

Active simultanément tous les sorts Voir... et affiche l'intégralité de la Carte du monde.

Ultime contre-sorts



Coût : 12
Catégorie : Combat
Cible : Toutes les créatures
Durée : Effet instantané

Annule tous les sorts jetés contre toutes les créatures.

Ultime résurrection



Coût : 15
Catégorie : Combat
Cible : Créatures anéanties
Durée : Permanent

Donne un nombre de points de résistance équivalent à 50 fois vos points de magie à toutes les unités anéanties.

Vague mortelle



Coût : 10
Catégorie : Combat
Cible : Toutes les créatures vivantes
Durée : 1 tour

Inflige des dommages équivalents à 10 fois vos points de magie à toutes les créatures, sauf celles de l'Au-delà.

Visions



Coût : 6
Catégorie : Aventure
Cible : Camp
Durée : Effet instantané

Dévoile la force relative de l'armée d'un camp, et si ce camp peut éventuellement souhaiter rallier l'armée du héros.

Village



Coût : 10
Catégorie : Aventure
Cible : Héros
Durée : Effet instantané

Téléporte un héros vers le village allié le plus proche.

Voir artefacts



Coût : 2
Catégorie : Aventure
Cible : -
Durée : -

Affiche la position de tous les artefacts dans la Carte du monde.

Voir héros



Coût : 2
Catégorie : Aventure
Cible : -
Durée : -

Affiche la position de tous les héros et la couleur de leur bannière dans la Carte du monde.

Voir ressources



Coût : 1
Catégorie : Aventure
Cible : -
Durée : -

Affiche la position et le type de toutes les ressources dans la Carte du monde.

Voir mines



Coût : 1
Catégorie : Aventure
Cible : -
Durée : -

Affiche la position de toutes les mines et de leur propriétaire dans la Carte du monde.

Voir villages



Coût : 2
Catégorie : Aventure
Cible : -
Durée : -

Affiche la position de tous les villages et leur couleur dans la Carte du monde.

Créatures

Créatures du Barbare

Les créatures du Barbare sont généralement lentes, mais elles bénéficient de statistiques d'Attaque et de Résistance intéressantes. Très efficaces au début et au milieu de la partie, elles commencent à faiblir en fin de parcours. Les créatures d'un Barbare procurent un avantage certain au joueur dans les scénarios qui se déroulent sur une carte de faible ou moyenne superficie.



Gobelin — Coût : 40

Attaque :	3	Résistance :	3
Défense :	1	Vitesse :	Moyenne
Dommages infligés :	1-2	Tir :	0

Créature coriace de premier niveau, le Gobelin rivalise sans crainte avec la plupart des créatures de niveau 2.



Orc — Coût : 140

Attaque :	3	Résistance :	10
Défense :	4	Vitesse :	Très lente
Dommages infligés :	2-3	Tir :	8

Quoique lents, les Orcs peuvent être utilisés comme unité de tir à distance jusqu'à ce que vous soyez en mesure de recruter des Trolls.



Chef Orc — Coût : 175

Attaque :	3	Résistance :	15
Défense :	4	Vitesse :	Lente
Dommages infligés :	3-4	Tir :	16

Cette catégorie d'Orcs est plus résistante dans les combats.



Loup — Coût : 200

Attaque :	6	Résistance :	40
Défense :	2	Vitesse :	Très rapide
Dommages infligés :	3-5	Tirs :	0

Attaque deux fois par tour. Les hordes de loups constituent des unités incroyablement offensives. Il faut cependant prendre garde au fait que ces créatures résistent peu aux dommages infligés par l'ennemi.



Ogre — Coût : 300

Attaque :	9	Résistance :	40
Défense :	5	Vitesse :	Très lente
Dommages infligés :	4-6	Tirs :	0

Les Ogres constituent le principal soutien des armées du Barbare. Quoique coriaces, les Ogres sont très lents sur le champ de bataille, ce qui en fait des unités difficiles à exploiter lors des combats.



Grand Ogre — Coût : 500

Attaque :	9	Résistance :	60
Défense :	5	Vitesse :	Moyenne
Dommages infligés :	5-7	Tirs :	0

Ces Ogres gagnent en vitesse par rapport au type précédent, mais les dommages subis demeurent importants.



Troll — Coût : 600

Attaque :	10	Résistance :	40
Défense :	5	Vitesse :	Moyenne
Dommages infligés :	5-7	Tirs :	8

Les Trolls sont capables de régénérer leurs points de dommages et d'attaquer à distance, ce qui les rend particulièrement utiles lorsqu'il s'agit d'investir un château adverse.



Troll guerrier Coût : 700

Attaque :	10	Résistance :	40
Défense :	5	Vitesse :	Rapide
Dommages infligés :	7-9	Tirs :	16

Egalement capable de se régénérer. Ce type de Troll inflige plus de dommages et gagne en vitesse, tout en étant capable de se régénérer.



Cyclope Coût : 750 + 1

Attaque :	12	Résistance :	80
Défense :	9	Vitesse :	Rapide
Dommages infligés :	12-24	Tirs :	0

Attaque sur deux cases, 20% de chances de paralyser l'unité ennemie. Les Cyclopes sont des combattants redoutables.



Créatures du Chevalier

Les créatures d'un chevalier se montrent particulièrement douées lorsqu'il s'agit de se défendre. Elles sont en outre très rapides dans les niveaux avancés. Néanmoins, comme les créatures du Barbare, elles ont tendance à perdre en efficacité en fin de partie, quoique bien placées pour remporter une victoire contre une Sorcière ou un Nécromancien. Les scénarios se déroulant sur des cartes de petite ou moyenne superficie permettent au Chevalier d'exercer une pression sur l'adversaire dès le début de la partie.



Paysan Coût : 20

Attaque :	1	Résistance :	1
Défense :	1	Vitesse :	Très lente
Dommages infligés :	1-1	Tirs :	0

La créature la plus faible. L'avantage, c'est qu'il ne vous coûtera quasiment rien de recruter des Paysans.



Archer Coût : 150

Attaque :	5	Résistance :	10
Défense :	3	Vitesse :	Très lente
Dommages infligés :	2-3	Tirs :	12

Les Archers constituent la seule unité du Chevalier capable d'attaquer à distance. Néanmoins, leur très faible vitesse peut s'avérer plus qu'embarrassante.



Ranger Coût : 200

Attaque :	5	Résistance :	10
Défense :	3	Vitesse :	Moyenne
Dommages infligés :	2-3	Tirs :	24

Tire deux fois par tour. Le Ranger est presque deux fois plus efficace en attaque qu'un Archer.



Fantassin Coût : 200

Attaque :	5	Résistance :	15
Défense :	9	Vitesse :	Moyenne
Dommages infligés :	3-4	Tirs :	0

Les Fantassins constituent une bonne moitié de l'armée qui accompagne généralement le Chevalier. Leurs faiblesses défensives ne les empêchent pas d'être résistants lors d'un combat.



Fantassin vétéran Coût : 250

Attaque :	5	Résistance :	20
Défense :	9	Vitesse :	Rapide
Dommages infligés :	3-4	Tirs :	0

Ces Fantassins sont plus robustes et plus rapides que les précédents.



Spadassin Coût : 250

Attaque :	3	Résistance :	25
Défense :	1	Vitesse :	Moyenne
Dommages infligés :	1-2	Tirs :	0

L'autre moitié de l'armée qui accompagne traditionnellement un Chevalier. Les Spadassins sont plus coriaces que les Fantassins et infligent considérablement plus de dommages.



Maître spadassin Coût : 300

Attaque :	7	Résistance :	30
Défense :	9	Vitesse :	Rapide
Dommages infligés :	4-6	Tirs :	0

Le Maître spadassin est plus rapide et peut subir plus de dommages que le Spadassin avant de tomber sur le champ de bataille.



Cavalier Coût : 300

Attaque :	10	Résistance :	30
Défense :	9	Vitesse :	Très rapide
Dommages infligés :	5-10	Tirs :	0

Le Cavalier est capable d'infliger des dommages considérables; la rapidité avec laquelle il se déplace en fait un atout non négligeable sur un champ de bataille.



Champion Coût : 375

Attaque :	10	Résistance :	40
Défense :	9	Vitesse :	Ultra rapide
Dommages infligés :	5-10	Tirs :	0

Les Champions constituent l'une des créatures les plus rapides; ils se déplacent sur un champ de bataille avec une facilité déconcertante.



Paladin Coût : 600

Attaque :	11	Résistance :	50
Défense :	12	Vitesse :	Rapide
Dommages infligés :	10-20	Tirs :	0

Le Paladin attaque deux fois. Il s'agit d'un guerrier expert, particulièrement bien protégé.



Grand paladin Coût : 1000

Attaque :	11	Résistance :	65
Défense :	12	Vitesse :	Très rapide
Dommages infligés :	10-20	Tirs :	0

Le Grand paladin attaque également deux fois de suite. Il est naturellement immunisé contre les sorts de malédiction. Il inflige deux fois plus de dommages lorsqu'il s'attaque à des créatures de l'Au-delà. Le Grand paladin est le cauchemar vivant du Nécromancien.

Créatures du Nécromancien

Les créatures du Nécromancien, quoique faibles dans les premiers niveaux, s'avèrent extrêmement efficaces dans les niveaux supérieurs. Le Nécromancien dispose d'une force relativement limitée en début de partie, mais il devient progressivement redoutable. Les scénarios qui se déroulent sur des cartes vastes donnent au Nécromancien le temps nécessaire pour mettre sur pied une armée constituée de créatures puissantes.
Toutes les unités enrôlées par le Nécromancien (y compris les fantômes) sont des créatures de l'Au-delà; elles sont par conséquent immunisées contre les sorts qui affectent l'esprit (Bénédiction et Malédiction). Par ailleurs, leur moral est toujours neutre.



Squelette

Attaque :	4	Coût :	75
Défense :	3	Résistance :	4
Dommages infligés :	2-3	Vitesse :	Moyenne
		Tirs :	0

Il s'agit de la créature la plus efficace dans le premier niveau. Les Squelettes permettent au Nécromancien de disposer dès le début du jeu d'une force de frappe conséquente.



Zombie

Attaque :	5	Coût :	150
Défense :	2	Résistance :	15
Dommages infligés :	2-3	Vitesse :	Très lente
		Tirs :	0

S'ils s'avèrent plus résistants que les Squelettes, les Zombies sont cependant moins efficaces en défense et se déplacent lentement.



Zombie mutant

Attaque :	5	Coût :	200
Défense :	2	Résistance :	20
Dommages infligés :	2-3	Vitesse :	Moyenne
		Tirs :	0

Ce type de Zombie est plus rapide que le précédent. Les Zombies mutants apportent généralement un soutien non négligeable à une armée encore un peu fragile.



Momie

Attaque :	6	Coût :	250
Défense :	6	Résistance :	25
Dommages infligés :	3-4	Vitesse :	Moyenne
		Tirs :	0

La Momie a 20% de chances d'infliger une malédiction à une créature ennemie. Il s'agit en outre de la créature la plus efficace que peut recruter le Nécromancien.



Momie royale

Attaque :	6	Coût :	300
Défense :	6	Résistance :	30
Dommages infligés :	3-4	Vitesse :	Rapide
		Tirs :	0

La Momie royale a 30% de chances d'infliger une malédiction à une créature ennemie. Elle est également plus rapide et plus résistante que la Momie précédente.



Vampire

Attaque :	8	Coût :	500
Défense :	6	Résistance :	30
Dommages infligés :	5-7	Vitesse :	Moyenne
		Tirs :	0

Vole pour se déplacer. Les créatures prises d'assaut par un Vampire ne peuvent pas riposter. Les Vampires sont absolument nécessaires au Nécromancien qui veut arriver à ses fins.



Grand vampire

Attaque :	8	Coût :	650
Défense :	6	Résistance :	40
Dommages infligés :	5-7	Vitesse :	Rapide
		Tirs :	0

Vole pour se déplacer. Les créatures prises d'assaut par un Grand vampire ne peuvent pas riposter. Les Grands vampires récupèrent quelques-uns des points de dommages infligés à l'ennemi pour devenir plus résistants (les ajoutant à leurs points de résistance).



Macchabée Coût : 750

Attaque :	7	Résistance :	25
Défense :	12	Vitesse :	Rapide
Dommages infligés :	8-10	Tirs :	12

Lorsque le Macchabée porte une attaque à distance, les cases adjacentes sont également affectées. Les Macchabées constituent les seules unités du Nécromancien capables d'attaquer à distance.



Grand Macchabée Coût : 900

Attaque :	7	Résistance :	35
Défense :	13	Vitesse :	Très rapide
Dommages infligés :	8-10	Tirs :	24

Les cases adjacentes sont également affectées par l'attaque d'un Grand Macchabée, lequel s'avère en outre plus résistant lors des combats.



Dragon étique Coût : 1500

Attaque :	11	Résistance :	150
Défense :	9	Vitesse :	Moyenne
Dommages infligés :	25-45	Tirs :	0

Vole pour se déplacer. Son aspect répugnant affecte le moral de la créature adverse. Les Dragons étiques sont des créatures extrêmement féroces, que seuls les Dragons d'un Mage peuvent inquiéter.

Créatures d'une Sorcière

Les créatures qui accompagnent une Sorcière dans sa quête sont généralement très rapides, mais peu résistantes. Faibles au début du jeu, les créatures de la Sorcière constituent un très bon atout en milieu de partie. La combinaison de créatures rapides, capables de voler et d'autres en mesure de porter une attaque à distance procure une armée des plus complètes à un héros. Les cartes de superficie moyenne conviennent parfaitement à une Sorcière.



Fée Coût : 50

Attaque :	4	Résistance :	2
Défense :	2	Vitesse :	Moyenne
Dommages infligés :	1-2	Tirs :	0

Vole pour se déplacer. Les créatures prises d'assaut par des Fées ne peuvent pas riposter. Leur grand nombre fait généralement leur force.



Nain Coût : 200

Attaque :	6	Résistance :	20
Défense :	5	Vitesse :	Très lente
Dommages infligés :	2-4	Tirs :	0

Les Nains bénéficient de 25% de résistance à la magie. Ajoutez à cela qu'ils sont plutôt coriaces et vous comprendrez pourquoi ils sont efficaces lorsqu'ils sont recrutés dans la garnison d'un château.



Nain guerrier Coût : 250

Attaque :	6	Résistance :	20
Défense :	6	Vitesse :	Moyenne
Dommages infligés :	2-4	Tirs :	0

Les Nains guerriers bénéficient de 25% de résistance à la magie. Par ailleurs, ils sont plus rapides et plus coriaces que les Nains précédents.



Elfe — Coût : 250

Attaque :	4	Résistance :	15
Défense :	3	Vitesse :	Moyenne
Dommages infligés :	2-3	Tirs :	24

Tire deux flèches par tour. Les Elfes sont des unités incroyablement offensives; leurs flèches infligent des dommages considérables.



Grand Elfe — Coût : 300

Attaque :	5	Résistance :	15
Défense :	5	Vitesse :	Très rapide
Dommages infligés :	2-3	Tirs :	24

Tire deux flèches par tour. Ce type d'Elfe est plus rapide et plus doué que le précédent. Les Grands Elfes sont capables d'anéantir l'ennemi très rapidement avec leur couteau.



Druide — Coût : 350

Attaque :	7	Résistance :	25
Défense :	5	Vitesse :	Rapide
Dommages infligés :	5-8	Tirs :	8

Les Druides constituent la plus redoutable des unités capables d'attaquer à distance.



Grand Druide — Coût : 400

Attaque :	7	Résistance :	25
Défense :	7	Vitesse :	Très rapide
Dommages infligés :	5-8	Tirs :	16

Ce type de Druide est plus rapide et plus résistant que le précédent. Les Grands druides et les Grands Elfes sont complémentaires lors d'un combat.



Licorne — Coût : 500

Attaque :	10	Résistance :	40
Défense :	9	Vitesse :	Rapide
Dommages infligés :	7-14	Tirs :	0

La Licorne a 20% de chances d'aveugler la créature ennemie. Il s'agit d'une créature terrestre particulièrement robuste, rapide et capable d'infliger des dommages importants.



Phénix — Coût : 1500 + 1

Attaque :	12	Résistance :	100
Défense :	10	Vitesse :	Ultra rapide
Dommages infligés :	20-40	Tirs :	0

Vole pour se déplacer. Ses attaques affectent deux cases. Il est immunisé contre les sorts qui invoquent l'esprit des éléments. Extrêmement rapide et puissant, le Phénix est un adversaire redoutable.



Créatures du Mage

Les unités recrutées par un Mage sont lentes et onéreuses, mais elles peuvent subir des dommages importants avant de tomber et leurs statistiques d'Attaque et de Défense sont excellentes. Peu utiles en milieu de partie, elles s'avèrent particulièrement efficaces en début de scénario et tout simplement redoutables à la fin du jeu, lorsque les Dragons prennent enfin part au combat. Les Mages peuvent s'en sortir sur des cartes de petite taille, mais ils sont beaucoup plus à l'aise dans les scénarios se déroulant sur des cartes très vastes, ce qui leur donne tout le temps nécessaire pour faire venir des Dragons dans les châteaux.



Centaure — Coût : 60

Attaque :	3	Résistance :	5
Défense :	1	Vitesse :	Moyenne
Dommages infligés :	1-2	Tirs :	8

Le Centaure est la seule créature du Mage à pouvoir attaquer à distance, ce qui en fait un allié précieux de ce type de héros.



Gargouille — Coût : 200

Attaque :	4	Résistance :	15
Défense :	7	Vitesse :	Très rapide
Dommages infligés :	2-3	Tirs :	0

Vole pour se déplacer. Leur vitesse et leur résistance aux attaques en font l'une des créatures les plus efficaces dans l'armée d'un Mage.



Griffon — Coût : 300

Attaque :	6	Résistance :	25
Défense :	6	Vitesse :	Moyenne
Dommages infligés :	3-5	Tirs :	0

Vole pour se déplacer. Le Griffon peut riposter contre un nombre illimité d'adversaires. Il peut s'en prendre à de nombreuses créatures et en sortir vainqueur.



Minotaure — Coût : 400

Attaque :	9	Résistance :	35
Défense :	8	Vitesse :	Moyenne
Dommages infligés :	5-10	Tirs :	0

Les Minotaures sont des créatures très offensives, mais relativement lentes par rapport aux créatures précédemment citées.



Roi Minotaure — Coût : 500

Attaque :	9	Résistance :	45
Défense :	8	Vitesse :	Très rapide
Dommages infligés :	5-10	Tirs :	0

Ce type de Minotaure peut s'avérer très utile au Mage en milieu de partie, grâce à sa rapidité et sa résistance.



Hydre — Coût : 800

Attaque :	8	Résistance :	75
Défense :	9	Vitesse :	Très lente
Dommages infligés :	6-12	Tirs :	0

L'Hydre peut attaquer tous les ennemis situés sur des cases adjacentes. Quoique puissante, sa faible vitesse en fait une créature plus utile dans la garnison que sur un champ de bataille.



Dragon vert — Coût : 3000 + 1

Attaque :	12	Résistance :	200
Défense :	12	Vitesse :	Moyenne
Dommages infligés :	25-50	Tirs :	0

Vole pour se déplacer. Ses attaquent affectent deux cases. Il est immunisé contre les sorts. Le Dragon constitue sans aucun doute la créature de niveau 6 la plus puissante et peut affronter une petite armée à lui seul.



Dragon rouge Coût : 3500 + 1

Attaque :	14	Résistance :	300
Défense :	14	Vitesse :	Très rapide
Dommages infligés :	25-50	Tirs :	0

Vole pour se déplacer. Ses attaquent affectent deux cases. Il est immunisé contre les sorts. Ce Dragon gagne encore en vitesse et en résistance.



Dragon noir Coût : 4000 + 2

Attaque :	14	Résistance :	300
Défense :	14	Vitesse :	Très rapide
Dommages infligés :	25-50	Tirs :	0

Vole pour se déplacer. Ses attaquent affectent deux cases. Il est immunisé contre les sorts. Ce Dragon gagne encore en vitesse et en résistance.



Créatures du Magicien

Les créatures du Magicien sont moyennes dans tous les domaines (résistance, rapidité de déplacement, etc.; certaines peuvent attaquer à distance. Comme le Nécromancien, le Magicien est plutôt handicapé au début du jeu, plutôt avantagé en milieu de partie, et capable de défier un Mage en fin de scénario. Les Titans et les Grands mages constituent les unités les plus efficaces pour les attaques à distance. En terme de puissance, le Titan peut rivaliser avec un Dragon.



Galopin Coût : 50

Attaque :	2	Résistance :	3
Défense :	1	Vitesse :	Lente
Dommages infligés :	1-3	Tirs :	12

Les Galopins apportent au Magicien une force d'attaque relativement efficace dès le début de la partie.



Sanglier Coût : 150

Attaque :	5	Résistance :	15
Défense :	4	Vitesse :	Très rapide
Dommages infligés :	2-3	Tirs :	0

Les Sangliers sont rapides et vigoureux, et s'avèrent particulièrement utiles dans les missions d'exploration.



Golem de fer Coût : 300

Attaque :	5	Résistance :	30
Défense :	10	Vitesse :	Très lente
Dommages infligés :	4-5	Tirs :	0

Les sortilèges qui invoquent l'esprit d'un élément n'inflige que la moitié des dommages à ce Golem. Avec une défense fiable, une résistance partielle à la magie, mais une vitesse peu satisfaisante, le Golem trouvera toujours sa place dans la garnison d'un château.



Golem d'acier Coût : 350

Attaque :	7	Résistance :	35
Défense :	10	Vitesse :	Lente
Dommages infligés :	4-5	Tirs :	0

Les sortilèges qui invoquent l'esprit d'un élément n'inflige que la moitié des dommages à ce Golem. Ce Golem est plus rapide, plus robuste et plus fort que le précédent.



Rock Coût : 400

Attaque :	7	Résistance :	40
Défense :	7	Vitesse :	Moyenne
Dommages infligés :	4-8	Tirs :	0

Vole pour se déplacer. Il s'agit de la seule créature volante du Magicien. Le Rock bénéficie de statistiques d'attaque et de défense plus que satisfaisantes.



Mage Coût : 600

Attaque :	11	Résistance :	30
Défense :	7	Vitesse :	Rapide
Dommages infligés :	7-9	Tirs :	12

Quoique peu résistant, le Mage apporte une puissance offensive non négligeable.



Grand mage Coût : 700

Attaque :	12	Résistance :	35
Défense :	8	Vitesse :	Très rapide
Dommages infligés :	7-9	Tirs :	24

Les Grands mages ont 20% de chance de dissiper les sorts positifs utilisés par l'ennemi. Seuls les Titans devancent les Grands mages pour ce qui concerne les attaques à distance.



Géant Coût : 1250 + 1

Attaque :	13	Résistance :	150
Défense :	10	Vitesse :	Moyenne
Dommages infligés :	20-30	Tirs :	0

Immunisé contre les sorts qui frappent l'esprit. Les Géants sont capables d'infliger des dommages importants et leur résistance est déconcertante, ce qui en fait la créature terrestre la plus effrayante.



Titan Coût : 5000 + 2

Attaque :	15	Résistance :	300
Défense :	15	Vitesse :	Très rapide
Dommages infligés :	20-30	Tirs :	16

Immunisé contre les sorts qui frappent l'esprit. Le Titan reste la seule créature capable d'anéantir un Dragon dans un combat à la régulière.



Autres créatures (neutres)

Ces créatures n'appartiennent à aucun type de héros en particulier. On y trouve aussi bien des Fantômes que des Pillards, mais aussi des Esprits. A l'exception des Fantômes qu'il n'est pas possible de recruter, toutes ces créatures peuvent se retrouver à tout moment dans l'armée d'un héros. Ces créatures font parfois la différence lors d'un combat. Il devient nécessaire de les recruter lorsque le niveau de difficulté de la partie est élevé, et qu'il vous faut alors compter sur une armée puissante. En début de partie, ces créatures sont une sorte de bonus.



Pillard — Coût : 50

Attaque :	6	Résistance :	4
Défense :	1	Vitesse :	Rapide
Dommages infligés :	1-2	Tirs :	0

Les créatures attaquées par des Pillards ne peuvent pas riposter. Les Pillards sont extrêmement utiles en début de partie, grâce à leur nature offensive.



Nomade — Coût : 200

Attaque :	7	Résistance :	20
Défense :	6	Vitesse :	Très rapide
Dommages infligés :	2-5	Tirs :	0

Les Nomades sont des créatures très rapides et peu onéreuses. Elles peuvent en outre infliger des dommages importants à l'ennemi.



Fantôme

Attaque :	8	Résistance :	20
Défense :	7	Vitesse :	Rapide
Dommages infligés :	2-5	Tirs :	0

Vole pour se déplacer. Créature de l'Au-delà. Les créatures anéanties par les Fantômes deviennent des Fantômes elles-mêmes. Il s'agit d'adversaires redoutables. Ne les affrontez jamais avec des créatures de niveau 1!



Génie — Coût : 650 + 1

Attaque :	10	Résistance :	50
Défense :	9	Vitesse :	Très rapide
Dommages infligés :	20-30	Tirs :	0

Vole pour se déplacer. 10% de chances d'anéantir d'emblée la moitié de l'unité ennemie. Sa puissance se situe entre celle du Paladin et du Phénix; la rétribution qu'il exige pour rallier une armée est tout à fait raisonnable, ce qui en fait un allié précieux.



Méduse — Coût : 500

Attaque :	8	Résistance :	35
Défense :	9	Vitesse :	Moyenne
Dommages infligés :	6-10	Tirs :	0

20% de chances de changer l'ennemi en pierre pendant un combat. Les Méduses constituent une force de soutien non négligeable dans une armée ou une garnison.



Esprit de l'Air

Attaque :	7	Résistance :	35
Défense :	7	Vitesse :	Très rapide
Dommages infligés :	2-8	Tirs :	0

Moral neutre. Immunisé contre les sorts qui frappent l'esprit et la Pluie de météores. En revanche, l'Orage et l'Eclair foudroyant lui infligent deux fois plus de dommages qu'aux autres créatures.



Esprit de la Terre

Attaque :	8	Résistance :	50
Défense :	8	Vitesse :	Lente
Dommages infligés :	4-5	Tirs :	0

Moral neutre. Immunisé contre les sorts qui frappent l'esprit, l'Orage et l'Eclair foudroyant. La Pluie de météores lui inflige deux fois plus de dommages qu'aux autres créatures.



Esprit du Feu

Attaque :	8	Résistance :	40
Défense :	6	Vitesse :	Rapide
Dommages infligés :	4-6	Tirs :	0

Moral neutre. Immunisé contre les sorts qui frappent l'esprit et les sortilèges qui invoquent le Feu. Les sorts Froids lui infligent deux fois plus de dommages qu'aux autres créatures.



Esprit de l'Eau

Attaque :	6	Résistance :	45
Défense :	8	Vitesse :	Moyenne
Dommages infligés :	3-7	Tirs :	0

Moral neutre. Immunisé contre les sorts qui frappent l'esprit et les sortilèges invoquant le Froid. Les sorts de feu lui infligent deux fois plus de dommages qu'aux autres créatures.



Edifices

Vous trouverez ci-après la liste de tous les édifices disponibles, classés par type de village.

Edifices communs à tous les villages

Les édifices suivants sont disponibles dans tous les villages, quel que soit leur type. Les images données à titre d'exemple représentent ces édifices tels qu'ils se présentent dans le château d'un Magicien. Ces édifices peuvent être légèrement différents dans un autre village.

Guilde des magiciens

Coût : 2000 + 5 + 5



Permet à un héros d'acheter un Livre de sorts et d'apprendre les sorts. Il est possible de construire d'autres étages pour un coût en conséquence.

Taverne

Coût : 500 + 5



Elle donne aux unités postées en défense un bonus de moral et propage les rumeurs. La taverne n'est pas disponible dans le château d'un nécromancien.

Guilde des voleurs

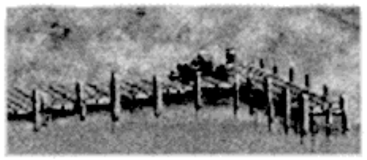
Coût : 750 + 5



Elle vous fournit des informations qui comparent la situation des différents joueurs. Ces informations sont d'autant plus nombreuses que vous possédez plusieurs Guildes des voleurs.

Ponton

Coût : 2000 + 20



Edifice requis pour la construction de navires.

Coût d'un navire : 1000 + 10

Statue

Coût : 1250 + 5



Augmente les revenus d'un village de 250.

Place du marché

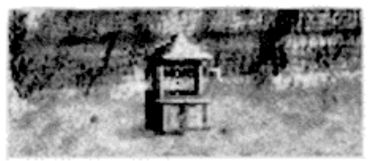
Coût : 500 + 5



Permet de convertir les différentes ressources. Le taux de change est plus favorable si vous possédez plusieurs marchés.

Puits

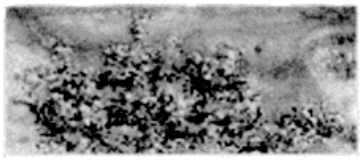
Coût : 500



Augmente le taux de croissance de la population de deux créatures par semaine dans chaque demeure.

Edifice de la Horde

Coût 1000



Augmente le taux de croissance dans la demeure des créatures les plus faibles de huit individus par semaine.

Tourelle gauche

Coût : 1500 + 5



Ajoute une petite baliste dans les remparts du château.

Tourelle gauche

Coût : 1500 + 5



Ajoute une petite baliste dans les remparts du château.

Fossé

Coût : 750



Empêche les créatures terrestres qui attaquent un château d'avancer. Ces créatures perdent en outre trois points de défense lorsqu'elles tentent de traverser le fossé.

Château d'un Barbare

Le coût total de tous les édifices qu'il est possible d'aménager dans le village d'un Barbare est le moins important de tous. En revanche, la quantité de fer requise est énorme. Une faible quantité de bois est nécessaire, tandis que le cristal n'est requis que pour les niveaux les plus avancés.

Paillote



Coût : 300

Requiert : Paillote

Génère 10 Gobelins par semaine.

Hutte



Coût : 800 + 5

Requiert : Paillote

Génère 8 Orcs par semaine.

Hutte renforcée



Coût : 1200 + 5

Requiert : Cahute, Tanière, Hutte

Transforme les Orcs en Chefs Orcs.

Tanière



Coût : 1000

Requiert : Paillote

Génère 5 Loups par semaine.

Cahute



Coût : 2000 + 10 + 10

Requiert : Paillote

Génère 4 Ogres par semaine.

Cahute renforcée

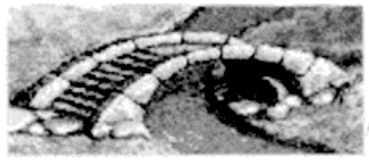


Coût : 3000 + 5 + 5

Requiert : Cahute, Tanière, Hutte.

Transforme les Ogres en Grands Ogres.

Pont



Coût : 4000 + 20

Requiert : Cahute

Génère 3 Trolls par semaine.

Pont renforcé

Coût : 2000 + 10



Requiert : Pont

Transforme les Trolls en Trolls Guerriers.

Pyramide

Coût : 6000 + 20 + 20



Requiert : Pont

Génère 2 Cyclopes par semaine.

Colisée

Coût : 2000 + 10 + 10



Requiert : -

Ajoute 2 points au moral des Défenseurs.

Château d'un Chevalier

Il s'agit du château qui peut recevoir le plus grand nombre d'édifices, ce qui nécessite un nombre considérable de bûches, un peu de fer, et du cristal pour les niveaux les plus avancés.

Grange

Coût : 200



Requiert : -

Génère 12 Paysans par semaine.

Archerie

Coût : 1000



Requiert : Grange

Génère 8 archers par semaine.

Archerie renforcée

Coût : 1500 + 5



Requiert : Armurerie, Forge, Archerie

Transforme les Archers en Rangers.

Forge

Coût : 1000 + 5



Requiert : Puits, Grange

Génère 5 Fantassins par semaine.

Forge renforcée

Coût : 1500 + 5



Requiert : Forge, Armurerie

Transforme les Fantassins en Fantassins vétérans.

Armurerie

Coût : 2000 + 10 + 10



Requiert : Taverne, Grange

Génère 5 Spadassins par semaine.

Armurerie renforcée

Coût : 2000 + 5 + 5



Requiert : Armurerie, Forge

Transforme les Spadassins en Maîtres spadassins.

Arène

Coût : 3000 + 20



Requiert : Forge, Armurerie

Génère 3 Chevaliers par semaine.

Arène renforcée

Coût : 3000 + 10



Requiert : Arène

Transforme les Chevaliers en Champions.

Cathédrale

Coût : 5000 + 20 + 20



Requiert : Forge, Armurerie

Génère 2 Paladins par semaine.

Basilique

Coût : 5000 + 10 + 10



Requiert : Cathédrale

Transforme les Paladins en Grands paladins.

Fortifications

Coût : 1500 + 5 + 15



Requiert : -

Renforce les remparts d'un château.

Château d'un Nécromancien

Les édifices qu'il est possible d'aménager dans le château d'un Nécromancien sont parmi les plus onéreux. Peu de ressources sont requises pour construire les édifices de base, mais les ressources nécessaires sont importantes pour les édifices plus élaborés. Les édifices haut de gamme requièrent une grande quantité d'or.

Site archéologique

Coût : 400



Requiert : -

Génère 8 squelettes par semaine.

Cimetière

Coût : 1000

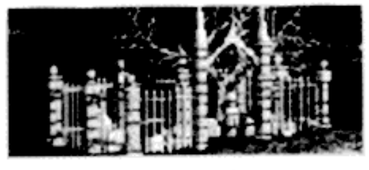


Requiert : Site archéologique

Génère 6 Zombies par semaine.

Grand cimetière

Coût : 1000



Requiert : Cimetière, Guilde des magiciens

Transforme les Zombies en Zombies mutants.

Pyramide

Coût : 1500 + 10



Requiert : Site archéologique

Génère 4 Momies par semaine.

Grande Pyramide

Coût : 1500 + 5



Requiert : Pyramide

Transforme les Momies en momies royales.

Manoir

Coût : 3000 + 10



Requiert : Pyramide, Guilde des voleurs.

Effect: Generates 3 Vampires per week.

Grand Manoir

Coût : 4000 + 5 + 10 + 10



Requiert : Manoir

Transforme les Vampires en Grands vampires.

Mausolée



Coût : 4000 + 10 + 10

Requiert : Guilde des magiciens, Pyramide, Cimetière

Génère 2 Macchabées par semaine.

Grand Mausolée



Coût : 3000 + 5 + 5

Requiert : Mausolée, Guilde magicien à 2 étages

Transforme les Macchabées en Grands Macchabées.

Laboratoire

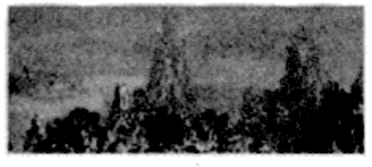


Coût : 10000 + 10 + 10 + 5 + 5 + 5 + 5

Requiert : Mausolée

Génère 1 Dragon élique par semaine.

Orage perpétuel



Coût : 1000 + 10 + 10

Requiert : -

Ajoute 2 points de magie au héros ou au capitaine qui défend le château.

Château d'une Sorcière

Les édifices que vous pouvez construire dans la village d'une Sorcière requièrent de petites quantités de bois et du fer au départ, puis des pierres précieuses et du Mercure pour les édifices les plus élaborés. En termes de coût total, le château d'une Sorcière se positionne entre celui d'un Chevalier et celui d'un Nécromancien.

Cabane



Coût : 500 + 5

Requiert : -

Génère 8 Fées par semaine.

Cottage



Coût : 1000 + 5

Requiert : Cabane, Taverne

Génère 6 Nains par semaine.

Cottage renforcé



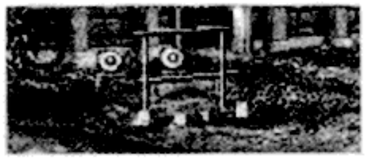
Coût : 1500 + 5

Requiert : Cottage, Puits

Entraîne vos Nains pour en faire des Nains de combat.

Archerie

Coût : 1500



Requiert : Cabane

Génère 4 Elfes par semaine.

Archerie renforcée

Coût : 1500 + 5



Requiert : Archerie, Cromlech

Transforme les Elfes en Grands Elfes.

Cromlech

Coût : 2500 + 10



Requiert : Archerie, Guilde des magiciens.

Génère 3 Druides par semaine.

Grand Cromlech

Coût : 1500 + 5



Requiert : Cromlech

Transforme les Druides en Grands Druides.

Pré

Coût : 3000 + 10 + 10



Requiert : Cromlech

Génère 2 Licornes par semaine.

Tour rouge

Coût : 10000 + 30 + 20

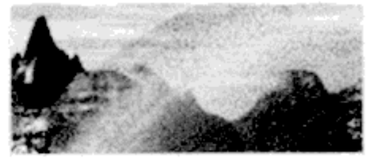


Requiert : Pré

Génère 1 Phénix par semaine.

Arc-en-ciel

Coût : 1500 + 10



Requiert : -

Donne 2 points de Chance supplémentaires à tous les défenseurs.

Château d'un Mage

L'incroyable quantité d'or requise pour aménager les édifices dans le château d'un Mage est compensée par une quantité de ressources raisonnable : fer, quelques rubis, beaucoup de soufre. Les édifices les plus chers sont ceux qui clôturent l'aménagement de ce village; il s'agit plus particulièrement de la Tour au Dragon et de ses consolidations.

Grotte



Coût : 500

Requiert : -

Génère 8 Centaures par semaine.

Crypte



Cost: 1000 + 10

Requiert : Grotte

Génère 6 Gargouilles par semaine.

Nid



Coût : 2000

Requiert : Grotte

Génère 4 Griffons par semaine.

Labyrinthe

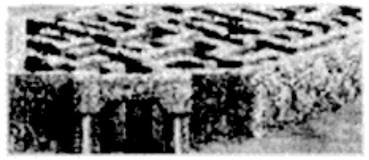


Coût : 3000 + 10

Requiert : Nid

Génère 3 Minotaures par semaine.

Grand Labyrinthe



Coût : 2000 + 5

Requiert : Labyrinthe.

Transforme les Minotaures en Rois Minotaures.

Marais



Coût : 4000 + 10

Requiert : Crypte

Génère 2 Hydres par semaine.

Tour noire



Coût : 15000 + 30 + 20

Requiert : Labyrinthe, Marais

Génère 1 Dragon vert chaque semaine.

Grande Tour noire

Coût : 5000 + 5 + 10



Requiert : Tour noire

Transforme les Dragons verts en Dragons rouges.

Haute Tour noire

Coût : 5000 + 5 + 10



Requiert : Grande Tour noire

Transforme les Dragons rouges en Dragons noirs.

Donjon

Coût : 3000 + 5 + 10



Requiert : -

Augmente les revenus du château de 500

Château d'un Magicien

Les édifices de ce château sont ceux qui requièrent le plus de ressources. Par ailleurs, ils requièrent une grande quantité d'or, arrivant en seconde position de tous les châteaux dans ce domaine (après le château d'un Mage). Les édifices les plus élaborés les plus chers sont la Tour d'ivoire, le Château céleste et leur version plus sophistiquée.

Habitat

Coût : 400



Requiert : -

Génère 8 Galopins par semaine.

Enclos

Coût : 800



Requiert : Habitat

Génère 6 Sangliers par semaine.

Fonderie

Coût : 1500 + 5 + 5



Requiert : Habitat

Génère 4 Golems d'acier par semaine.

Fonderie renforcée

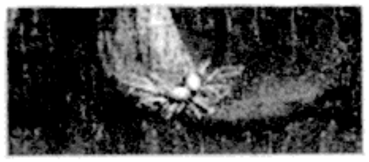


Coût : 1500 + 5

Requiert : Fonderie, Puits

Transforme les Golems de fer en Golems d'acier.

Nid perché



Coût : 3000 + 5

Requiert : Enclos

Génère 3 Rocks par semaine.

Tour d'ivoire



Coût : 3500 + 5 + 5 + 5 + 5 + 5 + 5

Requiert : Fonderie, Guilde des magiciens

Génère 2 Mages par semaine.

Haute Tour d'ivoire

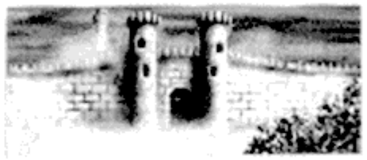


Coût : 4000 + 5 + 5

Requiert : Tour d'ivoire, Bibliothèque

Transforme les Mages en Grands mages.

Château céleste

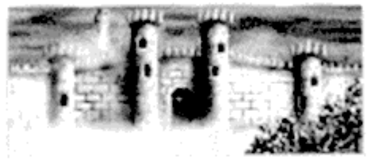


Coût : 12500 + 5 + 5 + 20

Requiert : Nid perché, Guilde des magiciens

Génère 1 Géant par semaine.

Grand château céleste



Coût : 12500 + 5 + 5 + 20

Requiert : Château céleste

Transforme les Géants en Titans.

Bibliothèque



Coût : 1500 + 5 + 5 + 5 + 5 + 5 + 5

Requiert : -

Ajoute 1 sort à chaque étage de la Guilde des magiciens.

L'Éditeur de Cartes

L'éditeur de Heroes of Might and Magic II vous permet de créer vos propres cartes. Si la conception de telles cartes est très facile, elle requièrent toutefois que vous vous soyez quelque peu familiarisé avec le jeu au préalable. Nous vous recommandons donc vivement de commencer par jouer à Heroes II avant d'essayer de créer vos cartes avec cet éditeur.

L'éditeur de cartes est un programme à part. Pour le charger à partir de Windows, cliquez sur le bouton Démarrer dans la Barre des tâches, puis choisissez Programmes\Heroes of Might and Magic II\Heroes of Might and Magic II Map Editor. Vous pouvez également cliquer sur l'option Editor (éditeur) dans le menu principal du jeu. Sous DOS, lancez le programme EDITOR2.EXE à partir du répertoire où est installé Heroes II.

Une fois le programme chargé, vous avez le choix entre les trois options suivantes:

Créer : choisissez cette option pour générer une nouvelle carte. Vous devrez ensuite décider de la taille de la carte que vous allez créer : Small (petite) 36x36, Medium (normale) 72x72, Large (grande) 108x108 ou encore Extra Large (très grande) 144 x 144.

Charger : cette option vous permet de charger une carte existante pour ensuite la modifier. Sélectionnez la carte désirée et cliquez sur OK.

Quitter : cliquez sur ce bouton pour quitter le programme et revenir au système d'exploitation.

La fenêtre de l'éditeur

Lorsque vous avez chargé une carte existante ou que vous êtes prêt à en créer une nouvelle, vous accédez à la fenêtre de l'éditeur. Cette fenêtre comprend plusieurs zones distinctes :

Fenêtre Edition : c'est dans cette zone que le travail d'édition s'effectue. Au départ, la carte ressemble à une vaste mer.

Carte du monde : elle affiche le terrain de la carte entière; le rectangle de couleur rose correspond à la zone visible dans la fenêtre Edition.

Boutons de mode : ces boutons vous permettent de créer et d'éditer les types de terrains et les modèles.

Terrain : ce bouton vous permet de sélectionner le type de terrain avec lequel vous allez en quelque sorte colorier la carte. Au départ, une carte est une immense mer. Choisissez le type de terrain désiré, puis cliquez sur la taille du pinceau à utiliser. Les pinceaux disponibles sont les suivants : 1x1, 2x2, 4x4. Le dernier pinceau vous permet de dessiner à l'écran une fenêtre de la taille désirée. Il suffit pour cela de cliquer sur la carte et de déplacer le pointeur de la souris pour créer un rectangle rose. Lorsque vous relâchez le bouton de la souris, la zone préalablement tracée est remplie avec la texture que vous aviez choisie.

Modèles : ce bouton vous permet de sélectionner l'un des modèles que vous pouvez déposer sur la Carte d'aventure. Les modèles peuvent être des objets, des événements ou des terrains. Pour choisir un modèle, cliquez sur le bouton adéquat. Il existe un bouton pour les différents terrains, les héros, les villages, les artefacts et les trésors. Lorsque vous cliquez sur l'un de ces boutons, une fenêtre comportant de nombreuses cases est affichée. Par exemple, si vous souhaitez déposer sur la carte un modèle de créature, cette fenêtre comportera autant de cases qu'il existe de créatures. Cliquez sur le modèle de votre choix; cette fenêtre disparaît. Il ne vous reste alors plus qu'à cliquer sur la carte à l'endroit précis où ce modèle doit être déposé.

Détails : les héros, les villages, les camps ennemis, les poteaux indicateurs, les bouteilles et tous les autres événements qu'il est possible de recréer peuvent être édités. Les héros, par exemple, peuvent commencer leur aventure avec des créatures, un nom, un portrait, des artefacts et des attributs que vous déterminerez.

Par ailleurs, vous pouvez décider des créatures qui défendent un village ou un château, vous pouvez aménager des édifices, demander à un capitaine de s'y installer, etc.

Les camps ennemis peuvent également être édités : c'est à vous de décider s'ils peuvent dans certaines circonstances accepter de rallier l'armée d'un héros ou si, au contraire, ils doivent toujours refuser.

Routes et cours d'eau : ces deux boutons activent un pinceau spécialement conçu pour créer des chemins et des cours d'eau sur la carte de jeu. Cliquez sur la carte et, sans relâcher le bouton de la souris, tracez un chemin ou une rivière. Cela fonctionne exactement comme un programme graphique!

Effacer : cliquez sur l'icône qui représente une gomme pour effacer un élément déposé sur la carte. Exactement comme pour le pinceau, il est possible de déterminer la taille de la gomme. Utilisez pour cela les mêmes boutons.

Zoom : cette icône représentant un loupe vous permet d'activer les trois niveaux de zoom.

Défaire : annule la dernière manipulation. Cette option est très pratique pour supprimer rapidement un modèle sur la carte.

Créer : affiche à l'écran la boîte de dialogue Nouvelle carte.

Spécial : cliquez sur ce bouton pour éditer les grands aspects du scénario.

Conditions de victoire et de défaite : cette option vous permet de déterminer les objectifs du scénario (conditions de victoire) et les circonstances dans lesquelles la partie est perdue (conditions de défaite). Pour sélectionner l'une des conditions disponibles, cliquez sur la flèche pointant vers le bas; la liste des conditions est alors déroulée. Si des informations supplémentaires sont requises (par exemple une valeur), une nouvelle boîte de dialogue apparaît. Si vous décidez, par exemple, que le joueur doit accumuler une certaine quantité de pièces d'or pour être vainqueur , vous devrez préciser le montant exact dans la boîte de dialogue Détails de victoire).

Nom : saisissez ici le nom du scénario. C'est ce nom qui apparaîtra dans la fenêtre de sélection du jeu.

Description : saisissez le texte descriptif du scénario (cinq lignes maximum). Ce texte apparaît dans la fenêtre de sélection du jeu.

Difficulté : permet de déterminer le niveau de difficulté de la carte. Le joueur humain peut partir avec un handicap si vous le décidez.

Joueurs : cette option vous permet de déterminer quelles couleurs peuvent être affectées à un joueur humain et quelles autres à l'ordinateur. Cliquez sur la case correspondant à la couleur désirée pour voir apparaître votre choix : Humain, Ordinateur ou Humain ou ordinateur.

Héros dans le château : cette option vous permet de déterminer si les héros commencent la partie à l'intérieur de leurs châteaux respectifs. Si vous désactivez cette option, ils commencent leur aventure quelque part sur la Carte d'aventure.

Rumeurs : saisissez ici les rumeurs qui seront propagées de façon aléatoire dans les Tavernes pendant le jeu.

Événements : permet à des événements de se produire pendant le scénario. Saisissez un message et affectez-lui une quantité de ressources si vous le souhaitez. Précisez à quel moment l'événement doit se produire, s'il doit se reproduire, etc. Choisissez ensuite la couleur qui peut déclencher cet événement.

Options disque :

Créer : affiche la boîte de dialogue Nouvelle carte.

Charger : affiche la boîte de dialogue charger une carte).

Sauvegarder : choisissez cette option pour enregistrer votre carte dans le répertoire Heroes2\maps.

Quitter : cliquez sur ce bouton pour quitter l'éditeur. Vous retournez alors au système d'exploitation de votre ordinateur.

Options système : les options suivantes vous permettent de modifier la configuration par défaut de la Fenêtre d'édition.

Animations : si cette option est activée, les modèles sont animés (la roue du moulin, par exemple, tournera).

Cycles : activez cette option pour obtenir une palette de couleurs dynamique sur les terrains et certains modèles (écoulement de lave, vagues sur les mers, etc.).

Quadrillage : si cette option est activée, le modèle sélectionné est entouré d'un cadre, afin de vous permettre de le déposer avec plus de précision sur la carte.

Pointeur : modifie l'aspect des différents pointeurs de la souris (couleur ou noir et blanc).

Important : étant donné la complexité de Heroes of Might and Magic II, certaines incohérences peuvent exister dans les cartes créées à partir de cet éditeur. N'oubliez pas qu'il s'agit d'un EDITEUR, ce qui signifie qu'il vous faudra peut-être apporter certaines corrections pour que le scénario fonctionne parfaitement. Avec un peu d'entraînement, il vous sera bientôt facile de créer des scénarios complexes et passionnants!

Raccourcis Clavier

Dans la Carte d'aventure

Tab - *Héros suivant* - Active le héros suivant d'après l'ordre déterminé par les portraits.

M - Voyager - Déplacer le héros selon l'itinéraire tracé sur la carte.

K - *Vue générale du Royaume* - Affiche la fenêtre Royaume, qui dresse la liste de vos châteaux, villages, héros, mines, trésors et pièces d'or gagnées à chaque tour.

C - *Jeter un sort* - Ouvre le Livre de sorts du héros actif.

E - *Fin du tour* - Permet de rendre la main au joueur suivant.

A - *Options d'aventure* - toutes les actions que vous pouvez effectuer sur la Carte d'aventure apparaissent sous forme d'icônes.

F - *Options fichier* - Affiche la fenêtre des Options Fichier.

O - *Options système* - Affiche la fenêtre des Options système, à partir de laquelle vous pouvez modifier la configuration du jeu par défaut (source musicale, vitesse de déplacement des héros, etc.).

Flèches curseur - Elles permettent de déplacer le héros.

Ctrl + Flèches curseur - Défilement de la Carte d'aventure.

Options d'aventure

V - *Voir le monde* - Affiche une carte détaillée du monde dans lequel vous évoluez. Seules les zones déjà explorées sont visibles.

P - *Voir le Puzzle* - Affiche la carte qui mènera votre héros jusqu'à l'Ultime Artefact.

I - *Fenêtre d'Informations* - Affiche à l'écran le texte du scénario courant et les conditions qui doivent être remplies pour en sortir vainqueur.

D - *Creuser* - Le héros actif va creuser pour mettre la main sur l'Ultime Artefact. Remarque : le héros qui entame des recherches perd la totalité de ses points de déplacement du tour courant.

Options Fichier

N - *Nouveau jeu* - Permet de commencer une nouvelle partie.

L - *Charger* - Permet de charger une partie préalablement sauvegardée.

S - *Sauvegarder* - Permet d'enregistrer la partie en cours.

Q - *Quitter* - Permet de quitter Heroes II. Vous retournez au système d'exploitation.

Héros et Châteaux

H - *Héros* - Active le premier héros dans la liste. Appuyez une nouvelle fois sur cette touche pour passer au héros suivant.

T - *Village* - Active le premier château ou village dans la liste. Appuyez une nouvelle fois sur cette touche pour passer au château ou village suivant.

Entrée - Affiche à l'écran la fenêtre Héros ou Château/Village du héros ou du château/village actif.

Commandes générales

Echap - Appuyer sur Echap revient à sélectionner Annuler, FIN et NON dans les différents écrans du jeu.

Entrée - Appuyer sur Entrée revient à sélectionner OK, ACCEPTER et OUI dans les différents écrans du jeu.

Flèches curseur gauche et droite - Permet de passer respectivement au héros/village précédent et au héros/village suivant lorsque ces fenêtres sont affichées. Vous pouvez également utiliser ces touches pour tourner les pages d'un grimoire.

Support Technique

Assurez-vous d'avoir lu et vérifié chacune des sections du manuel, de la carte de référence, du fichier d'aide et du fichier Readme avant de contacter EURO-MAINTENANCE. Nous sommes toujours ravis de pouvoir vous aider, mais les problèmes qui nous sont soumis la plupart du temps pourraient être résolus avec l'aide des indications données dans le manuel, la carte de référence ou le fichier Readme.

Si vous nous appelez, restez près de votre ordinateur ou préparez une liste complète des spécifications de votre système et des logiciels utilisés, pour que nous puissions mieux localiser la source du problème.

Notre hotline : **02 99 08 90 77**

du lundi au vendredi

Vous pouvez également nous écrire à l'adresse suivante :

EURO-MAINTENANCE
BP2
56200 La Gacilly

AUCUNE ASTUCE NE SERA DONNEE SUR LA LIGNE D'ASSISTANCE TECHNIQUE.

En revanche, vous pouvez consulter le service consommateurs UBI SOFT sur le 3615 UBISOFT* (informations, astuces et boîtes aux lettres.)

* 1,29F/minute

NEW WORLD COMPUTING™

Téléchargé sur
Le Vieux Manuel

WWW.MANUELS.ABANDONWARE-FRANCE.ORG