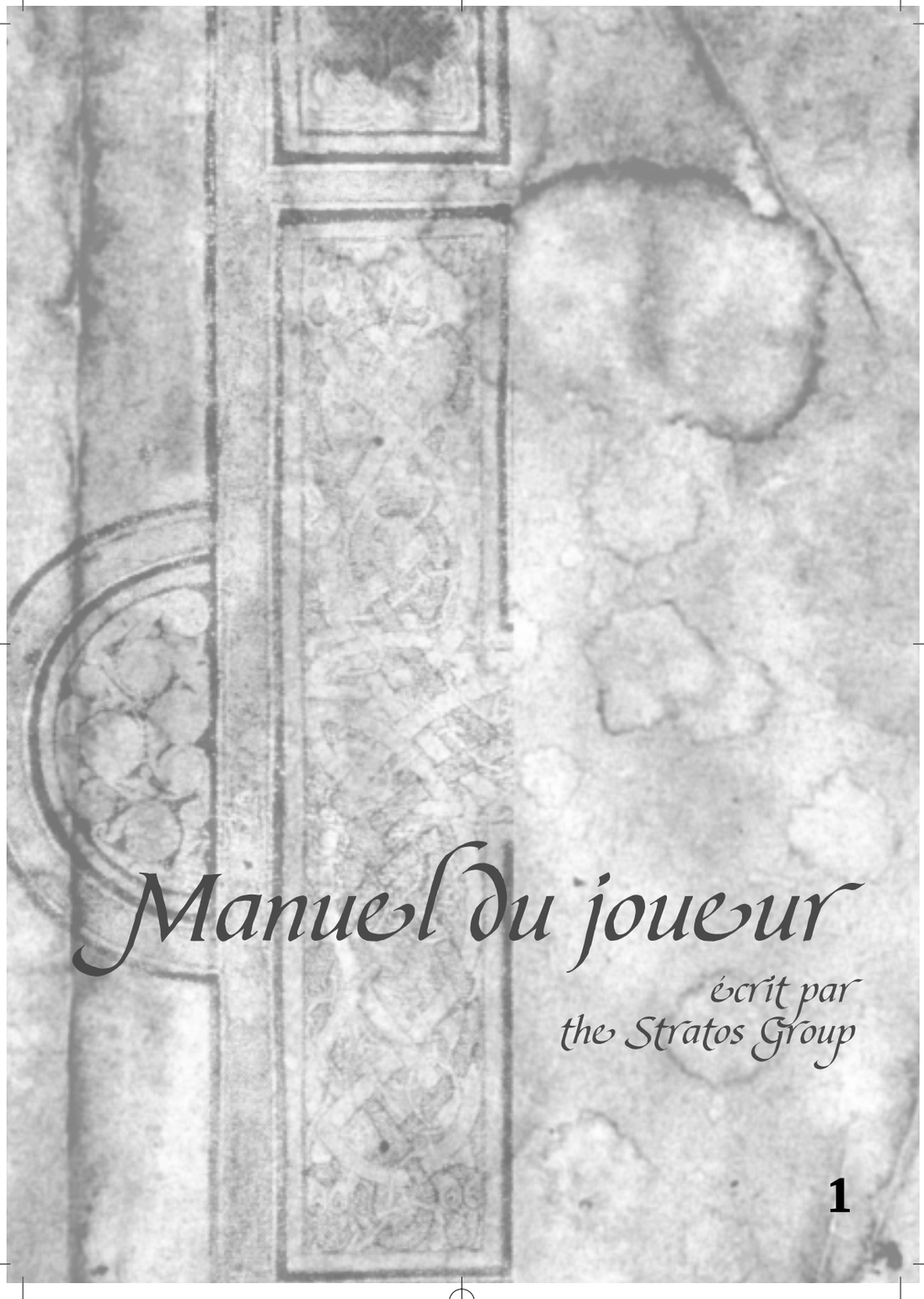
AOW manual French 23/12/99 3:52 pm Page 1



Manuel du joueur

écrit par
the Stratos Group

1

Age of Wonders a été conçu pour fonctionner dans l'interface DirectX de Microsoft. Pour éviter tout problème de compatibilité et pour obtenir les meilleures performances, nous te suggérons d'utiliser la toute dernière version de DirectX, ainsi que les toutes dernières versions des pilotes de tes différents périphériques.

© 1999 Gathering of Developers. Tous droits réservés. Publié par Take 2 Interactive Software. Take 2 Interactive Software et le logo de Take 2 sont des marques de Take 2 Interactive Software. Produit provenant du Royaume-Uni.

Tu trouveras la toute dernière version de DirectX sur le site Web de Microsoft à l'adresse : http://www.microsoft.com/DirectX/.

Tu peux obtenir la liste des pilotes audio et vidéo certifiés par Microsoft pour ton système sous Microsoft Hardware Compatibility à l'adresse : http://www.microsoft.com/hwtest/hcl/.

MARS PUBLISHING

www.marspub.com
Edwin E. Steussy, Publisher.
Amy I. Yancey, Managing Coordinator.
Michael P. Duggan, Graphic Artist.
Lars H. Petersen, Project Editor.

Table des matières

Introduction 1

Au commencement 2

Section Un: Guide 3

L'interface principale 6
L'ultime bataille 14

Section Deux: Commencer Getting Started 15

Menu principal 16
Contenu de l'écran Scénario 18
Configuration des scénarios 19

Section Trois: Chefs 25

Personnalisation des chefs 27

Section Quatre : Sélection d'une campagne 31

Choix d'une campagne 32
La carte principale de la campagne 35

Section Cinq: Interface du jeu 37

Utilisation générale de l'interface 38
L'icône Dragon 41
Cadres 42

Section Six: Structures 49

Villes 50
Interface de la ville 52
Modifier la liste de production 54

Section Sept: Combat 57

Automatique 60
Tactique 61
Corps à corps: 62
Actions à distance: 63

Section Huit: Diplomatie 67

Rapports entre les races et Diplomatie 69
L'interface des Rapports 70
Manœuvres diplomatiques 71
Rapports entre les races 72

Section Neuf: Unités de combat 73

Les six statistiques principales 74

Table des matières



Manuel du joueur

Section Dix: Héros *77*

Articles 81
Statistiques détaillées 81

Section Onze: Envoûtement *83*

Sphères d'envoûtement 84
Types de sorts 86
Jeter des sorts 91
Gestion des envoûtements 92
Mana/Recherche 93
Pouvoir magique 95

Section Douze: Races *97*

Les Elfes 99
Les Nains 100
Les Halflings 101
Les Longilides 102
Les Azracs 103
Les Korgelés 104
Les Humains 105
Les Sauriens 106
Les Elfes de l'Ombre 107
Les Lutins 108
Les Orcs 109
Les Revenants 110

Annexe 1: Unités et Sorts *111*

Statistiques détaillées des unités 112
Race Units 114
Description des sorts 138

Annexe 2: Histoire de la Vallée des Merveilles *166*

Annexe 3: Editeur de carte, Heat.Net et Raccourcis clavier *175*

Raccourcis clavier 176
Jouer Sur Heat.Net 177
Utilisation de l'éditeur d'*Age of Wonders* 178
Problème 182
Service Technique 183
Credits 184
Index 185
License Agreement 187

Introduction

Au commencement

Au cours des jours où le temps n'avait pas encore acquis tant d'importance et n'était pas encore compté méticuleusement par des êtres à la vie éphémère, la Cour d'Elven gouvernait tous les êtres vivants du Continent nord, avec à sa tête le roi magicien Inioch de la Vallée des Merveilles. Il maintenait un équilibre difficile entre l'ombre et la lumière, et s'assurait que la vie des sujets de son Royaume était aussi légère que possible.

La société la plus influente et la plus répandue de la Cour d'Inioch était une communauté populaire, bien qu'érudite et restrictive, appelée "Gardiens". Cherchant à préserver l'ordre et maintenir la paix entre les races de bien du Royaume béni d'Inioch, ils avaient acquis une influence et un pouvoir considérables. Considérés comme les "Fruits des Elfes", ils symbolisaient tout ce qui était bon et juste dans la souveraineté d'Elven.

Enfants du Chaos

Pourtant, malgré tous leurs enseignements, les Gardiens ne purent pas plus présager l'avenir que les meilleurs des Prophètes. Et c'est ainsi qu'ils décidèrent de recueillir et d'instruire une jeune race appelée "Humains". Bannis de leur "Jardin", et dotés d'une ingéniosité extraordinaire, ces êtres éphémères étaient partis en quête d'un nouveau royaume. Les Gardiens virent dans cet offre d'asile une opportunité idéale d'étendre encore leur influence et de favoriser les voies du bien.

Les Humains étaient différents de toutes les autres races du royaume. Pour certaines d'entre elles, le bien était un élément naturel, ne nécessitant aucun effort, alors que pour d'autres, le mal menaçait de les plonger dans l'abîme. Chez les Humains, ce n'était pas immédiatement apparent. Indisciplinés et agités, ils possédaient de nombreuses facettes effrayantes. Certains d'entre eux se montraient pourtant très intéressés par les voies divines. Tandis que les autres races du royaume ne pouvaient être qualifiées ni de bonnes ni de mauvaises, les Humains furent les premiers à se réfugier dans le sanctuaire d'Inioch.

Section Un

Guide

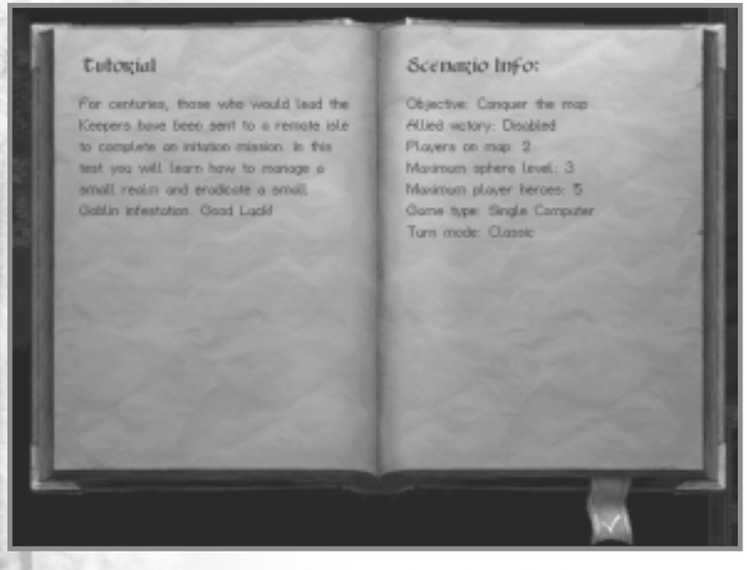
AOW manual French 23/12/99 3:52 pm Page 4

Guide

Quelques infos sur le guide

Le guide va te montrer en pratique comment utiliser l'interface d'*Age of Wonders* et t'expliquer les bases d'une partie. En fait, il fonctionne comme un scénario simplifié, sauf que des fenêtres d'instructions apparaissent à des moments bien précis pour t'aider à prendre des décisions. Quand une fenêtre s'affiche, lis les instructions, appuie sur le bouton OK et suis les indications données. Certaines fenêtres comportent aussi une barre de défilement sur la droite. Tu peux faire défiler le texte en utilisant les flèches se trouvant en haut et en bas de la barre. Si tu veux relire une fenêtre d'instructions, appuie simplement sur la touche F1. Tu n'es pas obligé de suivre les indications à la lettre, mais le guide n'est pas conçu comme une partie ordinaire d'*Age of Wonders*. Il fonctionne mieux quand on suit les instructions. Les sections ci-dessous devraient t'aider à comprendre les portions du guide qui te posent des problèmes.

Livre de contexte



Les livres de ce genre te décrivent les objectifs de tes missions et t'indiquent le contexte des scénarios. Les premières pages racontent l'histoire, alors que la dernière énumère les différentes options activées/désactivées du scénario. Pour fermer un livre, clique sur la coche bleue.

Etude d'un sort

Quand tu effectues une étude sur un sort, tu l'ajoutes au Livre des sorts, ce qui permet à ton Chef et tes Héros de le utiliser. Le livre des études te permet d'obtenir une brève description des sorts disponibles. Tu peux



parcourir le livre en te servant des coins de pages à gauche et à droite. Les recherches sur les sorts sont un peu comme le développement technologique. A mesure que tu découvres des sorts simples de bas niveau, d'autres plus complexes et plus utiles deviennent disponibles. Plus tu fais de recherches dans une sphère particulière, plus tu peux y étudier des sorts. En bref, étudis des tas de sorts de bas niveau dans une sphère pour pouvoir disposer, plus tard, de sorts beaucoup plus puissants dans la même sphère

AOW manual French 23/12/99 3:52 pm Page 6

L'interface principale



ISi tu as besoin d'aide, clique sur l'icône Dragon en bas à gauche pour faire apparaître le Menu principal. Parmi les Paramètres, tu peux choisir l'option "Restaurer config" pour restaurer les fenêtres. Vers le bas du Menu principal, tu disposes également d'une Aide qui peut te fournir des renseignements supplémentaires. N'oublie pas non plus que tu peux appuyer sur l'icône "?" pour accéder à l'aide directe quand elle est proposée dans les cadres.

Ton groupe



Pour diviser un groupe, clique simplement avec le bouton gauche sur la petite icône de déplacement se trouvant au-dessous de la photo de l'unité. Tu peux aussi choisir l'unité du groupe que tu vas déplacer en maintenant le bouton gauche de la souris enfoncé sur l'icône de déplacement, puis en cliquant avec le bouton droit. Tu peux te servir des boutons flèches se trouvant en bas du cadre du groupe pour passer tes groupes en revue. Tu peux choisir d'ignorer un groupe en cliquant sur le bouton Garder. Tu utilises le bouton Avancer pour indiquer à ton groupe de continuer son déplacement.

Plus de points de déplacement



Age of Wonders utilise ce qu'on appelle un système de jeu par tours. Selon leur vitesse, les unités disposent d'un certain nombre de points de déplacement par tour. Les plus rapides en ont plus et peuvent donc se déplacer plus loin. Cette structure par tours s'applique également à la recherche et à la construction. Un tour correspond à une journée de recherches, de construction et de déplacement. Le groupe s'arrête quand l'une de ses unités n'a plus de points de déplacement. Tu peux, néanmoins, bouger les autres membres du groupe ayant encore des points en désélectionnant les unités "épuisées". Quand tu veux laisser tes unités au repos pour qu'elles puissent se déplacer de nouveau le lendemain, clique sur le bouton Fin du tour.

Négocier avec les villes



Il ne faut pas oublier que tu n'es pas obligé d'accepter toutes les propositions des villes qui souhaitent se joindre à toi. Tu peux refuser leur offre ou même les attaquer. Tu ne possèderas pas toujours l'or nécessaire pour soudoyer la ville afin qu'elle se joigne à ta cause, mais tu disposeras peut-être de suffisamment d'unités pour la prendre par la force.

AOW manual French 23/12/99 3:52 pm Page 8

L'écran Ville



Sur le plan stratégique, les villes sont les ressources les plus importantes d'*Age of Wonders*. La plupart de tes unités et de tes revenus proviendront de villes et leur taille a une importance considérable. Les grandes villes génèrent plus d'or, abritent plus d'unités et sont en mesure de produire des unités plus sophistiquées. D'une manière générale, il est préférable de contrôler les villes les plus grandes de la carte, entourées par les plus grands champs cultivés. Protèges tes villes avec des murailles et des unités ; surveille les villes neutres ou hostiles que tu peux conquérir. Tu utiliseras beaucoup cet écran et celui appelé Action sur ville, il faut donc que tu comprennes bien toutes leurs fonctions. Même si cela ne te semble pas forcément évident, les relations de ta race avec la population d'une ville jouent un rôle très important. D'une manière générale, un peuple amical t'apportera facilement son aide alors que les races hostiles se révolteront contre toi. Il serait utile de lire les sections du manuel sur les Rapports entre les races et avec les villes.

Tu accèdes à l'écran Ville en cliquant sur le bouton Entrer du Cadre des structures ou en cliquant deux fois sur un hexagone de ville sur la Carte principale.

Sélectionner une Action sur ville



Familiarise-toi un peu avec l'écran Action sur ville. Chaque race cherche à constituer ses propres unités, mais chaque ville a les mêmes projets. Le guide est loin de décrire toutes les fonctionnalités de l'interface des villes et nous te conseillons fortement de faire des essais, de t'entraîner et de lire les chapitres concernant la gestion de tes capacités de production.

Une mine



Dans les jeux habituels, tu peux t'approprier les mines des joueurs en te plaçant tout simplement dessus comme ici. Il existe bien d'autres sites comme les villes pouvant te rapporter ou même produire des unités. Ils ne sont pas aussi importants qu'elles, mais certains d'entre eux t'apportent vraiment quelque chose que tu ne peux trouver nulle part ailleurs. Etant donné que ces sites n'ont pas besoin d'être entretenus ou contrôlés par des unités, tu as plutôt intérêt à t'en approprier autant que possible.

AOW manual French 23/12/99 3:53 pm Page 10

Un site d'exploration



Tu seras peut-être tenté d'explorer ces sites seul avec tes héros, cependant les monstres qui s'y trouvent parfois sont tout à fait capables de dévorer tes unités. Quand tu découvres un site de ce genre, en dehors du guide, il sera peut-être préférable de sacrifier des éclaireurs avant d'envoyer des unités plus précieuses. Les monstres présents dans le guide ne devraient pas représenter de danger pour tes troupes, mais garde-le à l'esprit pour plus tard.

Combat

Avant de t'engager dans un affrontement, tu peux choisir entre le Combat automatique et le Combat tactique.



Le Combat automatique permet généralement de gagner du temps. Dans les batailles mineures, tu n'as pas besoin d'utiliser le Combat tactique pour t'assurer la victoire. Dans la plupart des cas, quand tes héros ou ton chef sont impliqués dans un combat, il vaut mieux que tu choisisses le mode tactique, sauf si tu es sûr de gagner facilement. Réfléchis bien avant d'engager des unités très puissantes, comme les Bombardiers Lutins suicidaires, en combat automatique, surtout si tu tiens à les garder.

Une caverne



Les cavernes sont des éléments stratégiques importants. De nombreuses races y habitant peuvent se rendre très rapidement à n'importe quel endroit de la carte en passant par le réseau de cavernes sous le continent. Le contrôle de la surface ne te garantit pas que tes ennemis ne se déplacent pas au-dessous de toi.
Appuie sur le bouton Descendre de la fenêtre de structure en bas à droite pour pénétrer dans les cavernes.

Un nœud de pouvoir



Le Pouvoir magique que tu puises dans les Nœuds de pouvoir peut être concentré de façon à générer des Cristaux de mana (pour jeter des sorts) ou à effectuer une Recherche sur les sorts. Les Chefs et les Héros ont la faculté de Jeter des sorts dans les combats et en dehors. Les sorts ont tout un tas d'utilisations dans *Age of Wonders*, comme le tir de flèches de feu sur l'ennemi ou le tremblement de terre sous une ville ! Pour faire usage d'un sort en dehors du combat, clique sur l'icône de l'unité d'un héros dans le Cadre du groupe et sur sa Capacité d'envoûter. Pendant le combat tactique, tu peux l'utiliser comme n'importe quelle autre faculté. (Tu en apprendras plus sur l'utilisation des facultés dans le combat tactique, plus loin dans le guide). Quand tu sélectionnes la Capacité d'envoûter, tu affiches un livre comme celui des recherches t'indiquant tous les sorts pouvant être jetés. Certains ont un effet permanent, comme l'envoûtement de l'arme d'une unité, qui nécessite plusieurs cristaux de mana à chaque tour, alors que d'autres sont instantanés et ne requièrent qu'une quantité de mana prédéfinie. Les sorts ne sont pas tous jetés dès que tu cliques sur leur nom dans le livre. C'est le niveau de la Capacité d'envoûter du héro ou du chef qui détermine la quantité de mana qu'il y consacre à chaque tour. En bref, les sorts coûtant le plus en mana sont jetés après un délai plus long ; plus le niveau de Capacité de ton héros/chef est élevé plus l'effet est rapide. Un autre point important à noter pour plus tard : compte tenu que le combat tactique ne s'étend pas sur plusieurs tours, si ton héros n'a pas la Capacité d'envoûter immédiatement, il ne pourra donc pas le faire pendant le combat ! Ton empire ne sera pas plus avancé si tu disposes d'un sort de combat hyper puissant et si personne n'est en mesure de le jeter !

AOW manual French 23/12/99 3:53 pm Page 12

A La Tour des magiciens





Tu peux acheter un sort dans la Tour des magiciens, ce qui t'évite d'avoir à faire des recherches dessus. Dans la plupart des cas, nous te conseillons d'acheter le sort si tu en as les moyens. Au bout du compte, cela te permettra de distribuer une plus grande partie de ton pouvoir disponible pour l'accumulation de cristaux de mana plutôt que pour la recherche.

Te faire des amis

Ne rejette jamais les unités gratuites si tu peux l'éviter. Mais, fais attention de ne pas accepter des unités que tu ne pourras pas entretenir.



Combat tactique



Tu utilises l'interface du combat tactique comme les déplacements sur la carte principale. Seules les unités possédant la Frappe peuvent s'impliquer dans un combat au corps à corps. Tu leur ordonnes d'attaquer en leur indiquant simplement de se diriger vers leur cible.

Les unités comme les Centaures, pouvant à la fois se battre au corps à corps et à distance, choisiront automatiquement de frapper de près si tu leur indiques d'avancer vers un adversaire.
N'oublie pas que tu dois sélectionner l'attaque rangée manuellement pour qu'elle puisse se produire. Le cercle rouge correspond à la distance maximum d'attaque. Tu peux cibler toutes les unités se trouvant sur le bord du cercle ou dedans. Fais attention quand tu choisis le tir de projectiles sur un ennemi se trouvant très près de tes unités ou de tes murailles. Quand un cercle apparaît au-dessus d'une unité ou d'un objet sur la trajectoire de ton attaque rangée, le chiffre indiqué correspond aux chances que tu as de toucher cette cible-là accidentellement ! Tu peux blesser et même tuer tes propres unités en les attaquant par accident. La seule exception à cette règle est quand une unité se trouve juste derrière une autre ou une structure. Tu peux tirer sur une unité ou une structure devant toi sans risquer de toucher accidentellement la cible. C'est pour ça que la couverture est un élément important dans les offensives et les défenses rangées ; tu facilites également la tâche de tes unités se battant au corps à corps si tu les fait accompagner par des archers.



Utilise les Géants pour démolir les murailles ennemies en leur faisant jeter des rochers dessus. Ensuite, tu peux continuer de jeter des rochers sur les unités adverses !



Que faire quand la population est en colère ?

L'amélioration des rapports avec une race hostile est un processus lent et difficile. Si vous ne réussissez pas à vous accorder, tu seras peut-être forcé de te battre jusqu'au bout ! A toi de décider si la paix ou la guerre est préférable avec les différentes races. La plupart du temps, il est plus simple de déplacer toute une population vers une ville plutôt que de la piller ou la démolir complètement. Les grandes villes notamment sont une denrée plus rare et ne devraient jamais être détruites, sauf si tu n'en veux vraiment pas. A toi de juger quelles villes valent la peine d'être contrôlées et celles qui ne t'apportent pas grand-chose. Le pillage et la démolition provoquent une certaine hostilité ; évite tant que possible de détruire des villes peuplées par une race alliée.

Un téléporteur

Tout comme les cavernes, les téléporteurs peuvent permettre de se déplacer rapidement d'un endroit éloigné à un autre. Surveille les unités qui pourraient tenter d'effectuer des attaques furtives par les téléporteurs et n'hésite pas à les utiliser à tes propres fins. Fais très attention quand tu utilises les téléporteurs, certains d'entre eux ne fonctionnent pas dans les deux sens ! Si tu envoies tes unités dans un téléporteur inexploré, elles pourraient se retrouver bloquées très loin de tes villes ou même être prises en embuscade ! Sois prudent et fais appel aux unités d'exploration quand tu rencontres des téléporteurs.



L'ultime bataille

Quand tu es aux prises avec un chef ou héros ennemi dans une bataille, essaie de l'exterminer tout de suite. Tu réduis ainsi son empire à néant et tes unités peuvent piller et conquérir ses villes. Les héros et chefs de haut niveau sont parfois capables de lancer des attaques dévastatrices de toutes sortes ; c'est pourquoi il est préférable de les éliminer le plus vite possible.

Section Deux

Commencer

AOW manual French 23/12/99 3:53 pm Page 16

Menu principal





Ecran titre

Bienvenue sur l'écran titre d'*Age of Wonders*. Il te permet d'accéder à différents types de parties.

Scénario



Le scénario est une partie d'*Age of Wonders* se déroulant sur une carte. Il est complet, c'est-à-dire qu'il n' a pas de lien avec l'histoire des autres scénarios. (Cependant, un certain nombre des scénarios respectent l'histoire d'*Age of Wonders*). Les scénarios te proposent généralement quelques fonctions de personnalisation et un choix varié de races de départ.

Campagne

La campagne comporte un groupe de scénarios liés les uns aux autres. Tu peux choisir de servir l'une des deux factions : les Gardiens de la foi ou le Culte des Tempêtes. Leurs campagnes sont différentes, mais l'histoire est la même puisqu'ils se disputent la Vallée des merveilles. Quelle que soit la direction que tu prends, tu dois faire un certain nombre de choix pendant le déroulement du scénario et utiliser ton jugement pour décider de la voie à prendre. Entre les missions, tu choisis les unités qui continuent leur route avec toi.

Guide



Le guide est un scénario court conçu pour t'apprendre l'utilisation de l'interface et des commandes d'*Age of Wonders*. Nous te conseillons de l'essayer même si tu as l'habitude des jeux comme *Age of Wonders*.

Charger une partie

Clique sur ce bouton si tu as déjà enregistré une partie d'*Age of Wonders* et que tu souhaites la charger. Sélectionne ensuite le répertoire où se trouvent tes parties et celle que tu veux charger. Au bas de la fenêtre de gauche à droite, tu as les renseignements suivants : nombre de joueurs, taille de la carte, nombre de villes et tours déjà joués.

Quitter

Il arrivera bien un moment où tu devras quitter *Age of Wonders*. Clique sur le bouton Quitter pour revenir à ton système d'exploitation.



AOW manual French 23/12/99 3:53 pm Page 18

Contenu de l'écran Scénario



Un ordinateur

Tu peux jouer soit seul contre l'ordinateur soit contre 11 autres joueurs en réseau, ou à plusierus sur le même ordinateur. Dans ce dernier cas la partie se jouera au tour par tour (Page 22).

TCP Internet

Si tu as une connexion à Internet (en général, via un fournisseur d'accès), tu peux jouer un scénario avec d'autres personnes en ligne. Dans ce type de partie, tu peux mélanger les adversaires humains et virtuels.

IPX LAN

Les scénarios IPX LAN fonctionnent comme ceux du type TCP Internet sauf que tu dois être connecté à un réseau local (LAN), et non pas à Internet, pour être en mesure de jouer contre d'autres humains.

Partie par e-mail

Dans une partie par e-mail, chaque joueur joue son tour puis envoie le fichier de la partie enregistrée à l'autre sous forme de pièce jointe à son courrier. Les parties par e-mail nécessitent une adresse Internet ET un accès à un serveur SMTP (de transfert de courrier). Le système des Tours simultanés et le combat tactique ne sont pas disponibles dans les parties par e-mail.

Heat.NET

HEAT.NET est une communauté de jeu sur Internet fonctionnant gratuitement. HEAT.NET facilite la rencontre avec d'autres joueurs d'*Age of Wonders* et la configuration des scénarios TCP Internet.

Retour au titre



Si tu ne veux terminer un scénario, appuie sur le bouton Retour au titre pour revenir à l'écran titre d'*Age of Wonders*.

Configuration des scénarios



AOW manual French 23/12/99 3:53 pm Page 20

Sélection d'une carte

Quand tu commences un nouveau scénario, tu dois d'abord choisir une carte. Elle se caractérise par une taille, une géographie, un nombre de joueurs, des races et un nombre de villes. Sur la fenêtre "Sélectionner une carte", parcours la liste et choisis la carte qui t'intéresse. En bas, tu peux voir trois icônes. La lettre affichée à côté du globe correspond à la taille de la carte sélectionnée : XL pour très grande, L pour grande, M pour moyenne et S pour petite. L'icône de la petite ville représente le nombre (non pas le type ou la taille) de villes présentes sur la carte. Enfin, la tête correspond au nombre total de races sur la carte, mais pas nécessairement le nombre de celles que tu peux sélectionner pour jouer.

Quand tu as choisi une carte, appuie sur le bouton "Sélectionner". La fenêtre "Sélectionner une carte" disparaît pour laisser la place à l'écran principal du scénario. Toutes les races sont mises en valeur. Il y a un ou deux champs au-dessous de leur nom. Si le premier champ désigne un Joueur humain ou un Indépendant, il n'y aura pas de second champ. Par contre, s'il s'agit d'un joueur virtuel, tu disposeras de données supplémentaires. Tu peux changer le responsable de la race dans le premier champ. Dans les scénarios sur un ordinateur, tu dois activer le système de Tours ordinaires pour pouvoir avoir d'autres joueurs humains.



Les races



Toutes les races présentes sont décrites dans le chapitre Description des races de ce manuel.

Paramètres du joueur - Champ du haut

Ce champ te permet de choisir le chef de la faction.

Joueur – Un joueur humain.
Guerrier virtuel – Le paramètre d'IA le plus bas.
Chevalier virtuel – Le niveau de difficulté intermédiaire.
Seigneur virtuel – Le paramètre d'IA le plus haut.
Indépendant – Ce paramètre te permet d'indiquer qu'une faction est dirigée par un chef neutre ne pouvant pas être contrôlé. Les villes indépendantes ne coopéreront pas entre elles, mais défendront et surveilleront leur territoire.

Paramètres de comportement de l'IA - Champ du bas

Parallèlement au niveau de difficulté, tu peux choisir le type de comportement des joueurs virtuels, afin de mieux simuler des joueurs réels.

Normal – L'IA s'efforcera d'imiter le style de jeu "normal" d'un adversaire humain en empruntant des caractéristiques à chaque autre type de comportement.

Agressif – L'IA cherchera constamment à conquérir de nouvelles villes et réagira de façon beaucoup plus agressive à la plupart des situations. Elle sera toujours en guerre contre une ou plusieurs factions.

Défensif – L'IA se concentrera sur la défense. Elle fortifiera et améliorera ses villes de façon à leur fournir un maximum de protection.

Expansif – Les expansifs sont surtout tournés vers l'extérieur. Ils chercheront toutes les villes, mines, nœuds, etc. dont ils pourront prendre le contrôle. Ils ne sont pas particulièrement hostiles ; ils se résoudront à se battre quand ils n'auront plus beaucoup d'autres alternatives.

Destructif – C'est l'IA la plus xénophobe. Elle ne cherche pas à conquérir ses ennemis, mais à les massacrer et à réduire leurs villes en cendres.

Aléatoire – Le comportement de l'IA est choisi au hasard sans être révélé aux joueurs.

AOW manual French 23/12/99 3:53 pm Page 22

Paramètres de jeu:



Tours

Ordinaires – C'est le système habituel par tours. Chaque joueur déplace ses unités et entreprend ses manœuvres pendant que la faction de l'autre ne bouge pas. Quand tout le monde a joué, le cycle recommence.

Simultanés – Cela ressemble au système par tours ordinaires, sauf que les joueurs jouent leur tour en même temps. Dès qu'il y en a un qui a terminé, il clique sur la case Fin du tour et attend que les autres le fassent aussi. Il est important de noter que LES UNITES SE DEPLACENT EN TEMPS REEL dans ce mode, alors que les autres fonctions sont exécutées de façon ordinaire. Quand tous les joueurs ont cliqué pour indiquer la fin du tour, celui d'après commence.

Durée

Durée des tours – Cela te permet de limiter le temps (réel) que prennent les joueurs pour jouer leur tour. Le paramètre par défaut ne donne aucune limite, mais tu peux choisir un délai entre une et vingt minutes.

Tours – C'est le nombre total de tours dans le scénario. Le paramètre par défaut ne donne aucune limite, mais tu peux choisir entre 10 et 400 tours.



Divers

Chefs sur la carte – Avec cette option, le chef de toutes les races est représenté par une unité de type héros au départ. Les chefs représentent un élément puissant et très utile dans une armée. Cependant, s'il est tué au combat, ta faction est vaincue.

Personnaliser les chefs – Les joueurs peuvent personnaliser les caractéristiques de leur chef à l'aide du système de niveau du héros. Si l'option Personnaliser les chefs n'est pas mise en valeur, tu peux quand même personnaliser ton chef et ses sphères d'envoûtement, mais il n'apparaîtra pas sous forme d'unité dans le jeu.

Victoire alliée – Cette option permet à plusieurs factions d'obtenir la victoire dans un scénario. Quand une nation est victorieuse, toutes les factions qui sont ses alliées remportent aussi la victoire. Si l'option n'est pas sélectionnée, une seule faction remporte le scénario.

Exploration – Cette option oblige à explorer les portions assombries de la carte. Les joueurs doivent utiliser leurs unités ou leurs sorts pour révéler les territoires inexplorés de la carte.



Changer la carte

Si tu veux changer de carte, appuie sur le bouton Scénario pour afficher une nouvelle fois l'écran "Sélectionner une carte".

Démarrer et quitter

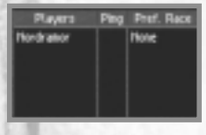
Une fois que tu as configuré le scénario comme tu veux, clique sur le bouton Allons-y ! pour commencer la partie.
Si tu veux revenir à l'écran Type de partie, appuie sur le bouton Quitter.

Différences du multijoueur



Les parties multijoueurs TCP et IPX utilisent la même interface d'ensemble que celle de la partie sur un ordinateur, à quelques exceptions près.

Dialogue



Les parties multijoueurs TCP et IPX comportent une petite fenêtre de dialogue au-dessous de celle de sélection de la race. Tape un message dans le petit champ et appuie sur entrée pour l'envoyer à tous les autres joueurs de la partie ; il s'affichera dans le grand champ de texte.

Fenêtre d'informations sur le joueur



Cette fenêtre t'indique le nom, le ping et la race préférée de tous les joueurs connectés à la partie. La valeur de ping correspond au délai qu'il faut pour transférer les données entre l'ordinateur du joueur et celui de l'hôte de la partie. La partie se déroule à la vitesse correspondant au ping le plus bas. L'option de Race préférée permet au joueur de choisir à l'avance la race qu'il veut incarner (si c'est possible). Celle-ci lui sera automatiquement attribuée, mais il pourra aussi changer. Tu peux modifier ta race préférée dans le champ situé au-dessus du bouton "Scénario".

Section Trois

Chefs

AOW manual French 23/12/99 3:54 pm Page 26

Débats et conséquences

ILa Cour d'Inioch n'en finissait pas de débattre sur la question. Finalement les Gardiens eurent gain de cause et les Humains furent autorisés à s'installer dans le royaume, sous étroite surveillance. S'ils perturbaient le bon équilibre du fastueux royaume ou s'ils n'en respectaient pas les décrets, ils seraient expulsés.
Cinq ans plus tard, Inioch était massacré et sa cour n'était plus que ruines. Les corps des Elfes furent vulgairement entassés en une montagne de cadavres et laissés pourrir. Peu après, les Humains exilèrent tous les Elfes, et toutes les espèces non humaines, de la Vallée des Merveilles et en firent leur nouvelle patrie.
.

La montée de la vengeance

Dévasté par l'attaque de la cour de son père, puis laissé pour mort et jeté avec les cadavres de ses congénère, Méandor, fils aîné d'Inioch, se traîna hors de la Vallée des Merveilles, brisé moralement et physiquement. Même si son corps s'était complètement remis, son âme était marquée à tout jamais. Il ne rêvait que de vengeance. Il rassembla ses alliés pour exécuter les plans macabres de son esprit torturé. Les Elfes de l'Ombre, qui s'étaient depuis longtemps organisés en colonies secrètes dans les antres de la terre, se joignirent à lui. Ils exigèrent que le royaume réponde à l'appel de Méandor pour la vengeance, quel qu'en soit le prix. Un nouveau parti fut ainsi formé au milieu des cendres de la Cour d'Inioch. La faction défendait ses ambitions avec tant d'ardeur que ses disciples obéissaient religieusement et prirent le nom de "Culte des Tempêtes".

Le Culte employait tous les moyens dont il disposait pour semer le chaos parmi ces Humains usurpateurs contrôlant la Vallée des Merveilles et gagner en puissance. La guerre se déversa sur la terre. Pourtant les Humains se propageaient, résistaient et trouvaient des moyens de survivre, comme s'ils étaient motivés par la détresse que leur inspiraient les plus cruels des bourreaux

Personnalisation des chefs

Age of Wonders permet au joueur de personnaliser son chef au début de la plupart des parties par Scénario.
Avant de pouvoir le faire, tu dois activer l'option "Personnaliser les chefs" à droite de l'écran Scénario.
Une fois que tu as activé "Personnaliser les chefs" et choisi les options voulues sur l'écran Scénario, clique sur le bouton "Suite".



AOW manual French 23/12/99 3:54 pm Page 28

Phase 1 : Personnaliser le chef

Un écran intitulé "Phase 1 : Personnaliser le chef" est présenté. Le voici ci-dessous.



Cet écran te permet de choisir le portrait et le nom de ton chef. Même si cela ne t'offre pas d'avantage stratégique particulier, cela peut être plutôt sympa de pouvoir ajouter ta touche personnelle à la bataille ou la partie en ligne. A noter que même si tu choisis un portrait appartenant à une autre race que celle choisie sur le menu Scénario, celui-ci appartiendra quand même à la race que tu as demandée.

Phase 2 : Attribuer des points d'adresse

La 2e étape après avoir choisi le portrait et le nom de ton héro consiste à choisir ses facultés et ses bonus. Tu le fais sur l'écran "Phase 2 : Attribuer des points d'adresse" présenté ci-dessous.



La plupart des chefs débutent sans point d'adresse disponible. Tu dois donc vendre des facultés et bonus statistiques existants afin d'obtenir des points d'adresse. Pour vendre une faculté particulière, clique dessus à gauche, sous "Facultés du chef", et sélectionne Retirer. Clique avec le bouton droit sur une faculté de la liste pour avoir plus de détails. Tu peux vendre les bonus statistiques en cliquant sur la flèche bas correspondante à côté de la colonne Total sous "Statistiques du chef". Quand tu auras terminé, tu devrais disposer de quelques points d'adresse que tu pourras redistribuer comme tu l'entends, en ajoutant des facultés du menu "Facultés disponibles" et en augmentant les statistiques. Quand tu as fini, clique sur "Suite" dans la rangée de bouton au bas de l'écran.

Phase 3 : Attribuer des sphères

La 3e étape consiste à choisir les sphères d'envoûtement utilisées par ton Chef pendant la partie. Fais tes choix sur l'écran "Phase 3 : Attribuer des sphères" présenté ci-dessous.

Le chapitre sur l'envoûtement (page 83) t'aidera à choisir la meilleure combinaison de sphères. Même s'il peut être TRES avantageux de sélectionner le nombre maximum dans une seule sphère et de compléter avec n'importe quelle autre, tu peux aussi avoir intérêt à choisir une gamme plus variée.



Avantages

Les facultés, bonus statistiques et sphères d'envoûtement que tu choisis peuvent t'apporter de nombreux avantages, mais tout dépend de ton style de jeu. Par exemple, si tu as plutôt tendance à employer la force, il serait peut-être préférable de revendre toutes tes facultés dans le Commerce pour obtenir des bonus statistiques dans la Défense, l'Attaque et les Dommages. Cependant, si tu as un style plus en finesse et si tu te sers de facultés spéciales, il vaudrait peut-être mieux échanger quelques bonus statistiques contre des capacités particulières. Fais attention quand tu utilises ton chef dans les combats car il ou elle est avant tout un jeteur de sorts et ne devrait participer à la bataille que si c'est absolument nécessaire. Si tu perds ton chef, la partie est terminée.

Section Quatre

Sélection d'une campagne

AOW manual French 23/12/99 3:54 pm Page 32

Sélection d'une campagne

Choix d'une campagne



Avant de commencer une nouvelle campagne, tu dois d'abord choisir ta faction. Chacune te propose une orientation différente dans la même histoire. Clique sur l'image représentant une faction pour obtenir une description de ses objectifs.



Les Gardiens

- Préserver l'harmonie de la Terre et de ses habitants.
- Accepter les Humains et leur présence.
- S'opposer activement au Culte des Tempêtes.
- Eviter la violence et la guerre autant que possible.

Le Culte des Tempêtes

- Débarrasser le monde des Humains et des Gardiens.
- Reconstruire la Cour d'Elven dans la Vallée des Tempêtes.
- Ressusciter Inioch, le plus grand Seigneur d'Elven.
- Restaurer l'ordre selon nos propres lois et principes.

Quand tu as cliqué sur une faction, il ne te reste plus qu'à confirmer ton choix en appuyant sur le bouton Rejoindre ou changer en appuyant sur Retour.

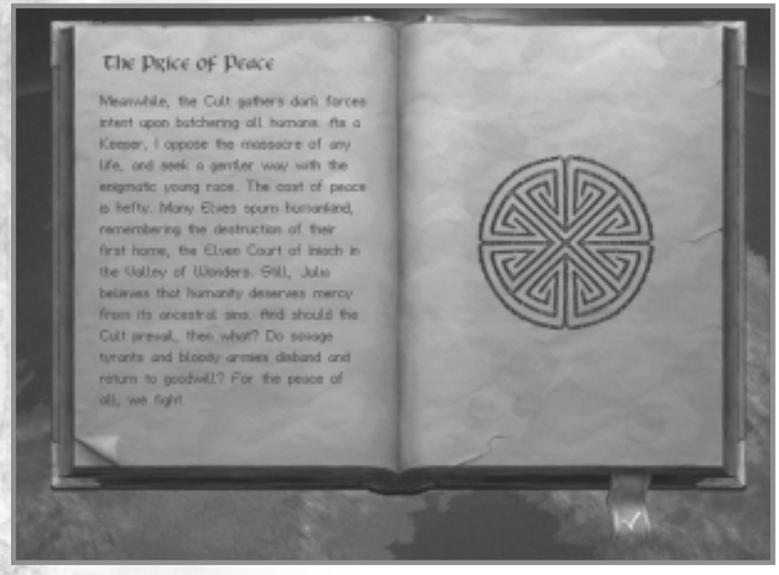
Choix d'un chef

Quand tu auras lu la petite introduction concernant ta faction, tu pourras choisir de démarrer avec un chef par défaut ou d'en créer un. Si tu préfères le concevoir toi-même, tu devras te familiariser avec le système de création des chefs (Page 27).

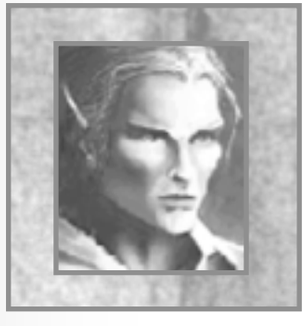


AOW manual French 23/12/99 3:54 pm Page 34

L'historique



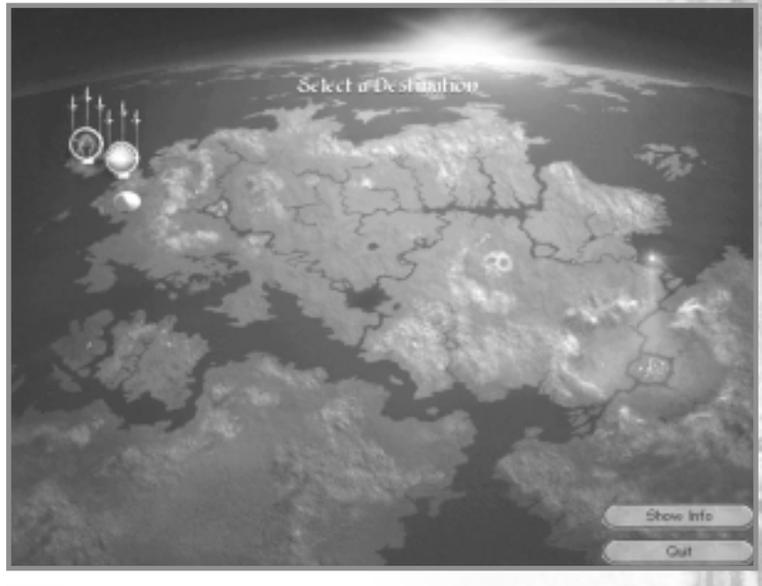
Une fois que tu as sélectionné ton chef, tu obtiens la carte principale de la campagne. Un livre décrivant les ambitions de ton chef s'ouvre devant toi. Parcours l'histoire en cliquant sur les coins de page en bas à gauche et à droite. Une fois que tu as lu l'histoire, clique sur le marque-page bleu portant une coche pour fermer le livre.



La carte principale de la campagne

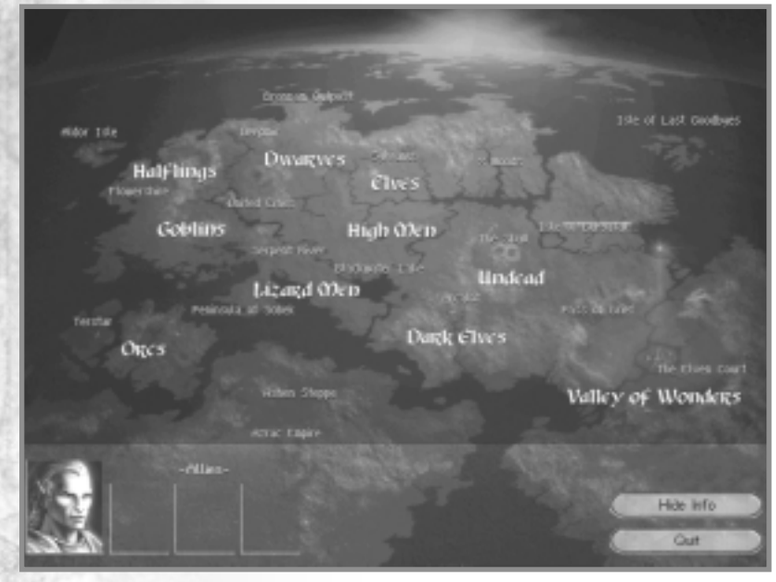
Une fois que le livre a disparu, tu aperçois plusieurs options sur la carte de la campagne.

Sélectionner une destination



 Pour sélectionner ta mission, clique sur l'icône de destination. Le livre réapparaît alors pour te décrire la mission et les objectifs. Parcours les pages du livre en te servant des marque-pages et quand tu es prêt à commencer, clique sur le marque-page bleu. Si tu veux revoir la carte de la campagne, tu peux cliquer sur le marque-page rouge portant une croix.

Afficher les détails



L'option Afficher les détails te permet d'obtenir la division de la carte selon les races et les territoires qu'elles occupent. Quand une race est alliée avec la tienne, le portrait de son chef est affiché en bas à gauche de l'écran. Pour revenir à la carte normale, clique sur le bouton Masquer les détails.

Quitter

Si tu ne souhaites pas continuer la campagne, clique sur le bouton Quitter pour revenir à l'écran titre.

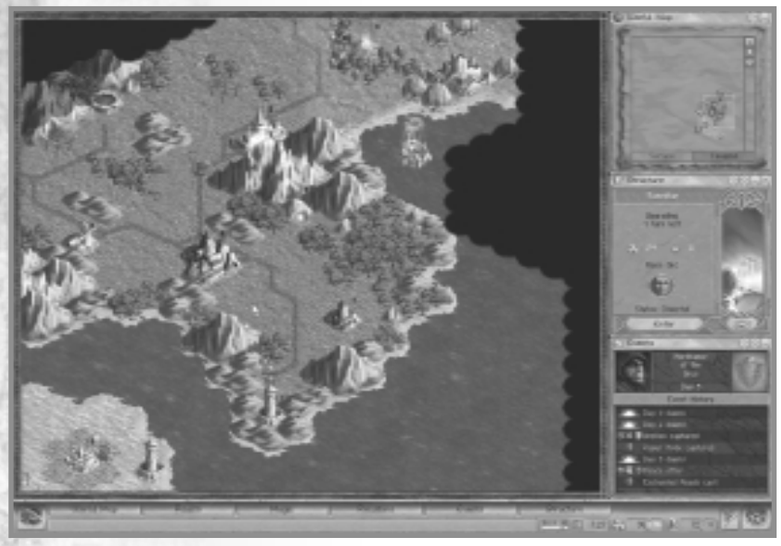


Section Cinq

Interface du Jeu

AOW manual French 23/12/99 3:54 pm Page 38

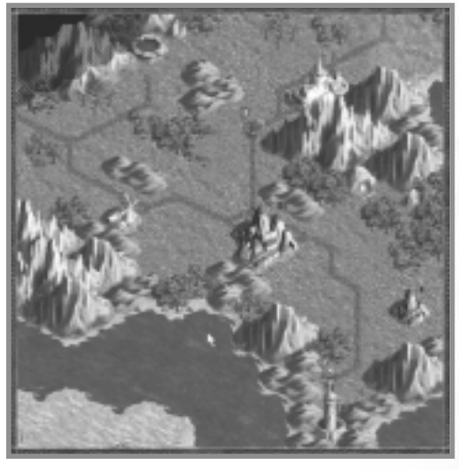
Interface principale du jeu



Utilisation générale de l'interface d'Age of Wonders

Age of Wonders te permet de personnaliser l'interface du jeu. Les seuls éléments fixes sont les barres, les icônes et les boutons se trouvant sur le menu au bas de l'écran. Tu peux redimensionner la carte principale selon tes préférences, à condition qu'elle soit présente sur une portion de l'écran. La plupart des autres fenêtres apparaissent dans des cadres que tu peux déplacer, redimensionner ou retirer. Ceux-ci ont une interface très simple composée d'une barre de commande dans leur partie supérieure. Tu peux déplacer un cadre en maintenant le bouton de la souris enfoncé sur la barre de commande du haut et en le faisant glisser à un autre endroit. Si la barre comporte un signe moins, tu peux cliquer dessus pour réduire le cadre et le mettre dans le menu du bas. S'il y a un X, clique dessus pour faire disparaître le cadre de l'écran mais pas du menu du bas. Si la barre de commande du cadre comporte un petit cercle, comme le pointeur de la souris quand tu sélectionnes un objet, tu peux cliquer dessus pour centrer la carte sur l'unité, la ville ou l'événement décrit dans la fenêtre. Enfin, s'il y a un Point d'interrogation sur la barre, tu peux cliquer pour obtenir une aide en ligne sur le cadre. Si tu souhaites faire disparaître le cadre sans cliquer sur le X, tu peux cliquer avec le bouton droit. Tu ne pourras pas retirer les cadres Evénements et Carte du monde de cette façon ; tu devras cliquer sur le signe Moins pour les réduire.

Carte principale



La carte principale se trouve du côté gauche de l'écran au départ. C'est la principale interface de contrôle de ta race dans *Age of Wonders*. Tu peux faire défiler la fenêtre en plaçant le pointeur de la souris sur le bord de la carte dans la direction que tu souhaites examiner. Quand l'objet se trouvant sous le pointeur peut être sélectionné, une icône circulaire composée de 4 flèches apparaît. S'il s'agit de plusieurs objets, il te suffit de cliquer plusieurs fois pour les passer en revue. Cela est souvent le cas quand il y a des unités dans une ville. Le premier clic te permet d'afficher le cadre Groupe. Le second fait apparaître le cadre des Structures et le troisième te permet de revenir au cadre du Groupe. Si tu veux pénétrer immédiatement dans une ville à partir de la Carte principale, clique deux fois sur l'un des hexagones la composant.

AOW manual French 23/12/99 3:55 pm Page 40

Quand tu sélectionnes un groupe, ton pointeur se transforme en pointeur de déplacement. Tu indiques alors l'itinéraire qu'il doit suivre en cliquant sur la destination voulue. Le groupe prendra le chemin le plus court pour y aller, indiqué par les flèches d'itinéraire. Les flèches affichées en jaune indiquent la distance que le groupe peut parcourir au cours du tour. Si elles sont grises, il faudra plus d'un tour. Ta destination finale est marquée d'un X ; s'il te faut plusieurs tours pour t'y rendre, le nombre de tours supplémentaires est affiché au-dessus. Pour envoyer tes unités sur l'itinéraire tracé, clique de nouveau sur la destination ou appuie sur le bouton Avancer. S'il y a une unité ou une ville ennemie à destination, l'icône t'indiquera les manœuvres possibles. Deux épées croisées signifient qu'une bataille se produira quand les unités se rencontreront. S'il s'agit de deux visages, une négociation diplomatique est possible, mais pas nécessaire. Si tu décides d'affronter l'ennemi, tu devras choisir entre le combat tactique ou rapide. Le premier se déroule sur un sous-écran spécial en utilisant un système par tour. Le combat rapide est exécuté par l'ordinateur à l'aide des statistiques des unités. Si tu abordes une unité ou une ville pour négocier, tu auras souvent la possibilité d'acheter leur allégeance avec de l'or. Si tu ne veux pas payer la somme demandée, tu peux refuser l'offre et partir tranquillement ou entrer en guerre.

Menu du bas



Le Menu du bas ne peut pas être personnalisé comme les cadres et la carte. Il y a une icône Dragon (Menu principal) du côté gauche et une rangée de petite barres au centre : Carte du monde, Royaume, Envoûtement, Rapports et Evénements. Si tu as réduit un autre cadre, comme celui des Structures, une barre portant son nom apparaîtra à droite de celle des Evénements. Au-dessous de cette rangée, tu as la barre des Messages, les icônes de Joueur et de Temps, l'icône d'Or et les icônes de Mana. Enfin, tout à fait à droite, il y a les boutons Unité suivante et Fin du tour.

L'icône Dragon



Le dragon du menu du bas protège plusieurs des fonctions les plus importantes d'*Age of Wonders*. Clique dessus pour afficher le menu principal comportant cinq sous-menus latéraux. Fais glisser le pointeur vers une option, puis continue vers la droite pour afficher le sous-menu. Pour fermer le Menu principal, clique avec le bouton droit sur la carte.

Vues d'ensemble – Cela te permet de revoir le Contexte de ton scénario.

Paramètres – A partir de là, tu accèdes aux différents contrôles de ton environnement : Affichage, Son, Jeu, Restaurer config et E-mail. L'option Affichage te permet de changer la résolution du jeu. L'option Son te propose de régler le volume de la musique et des effets sonores d'*Age of Wonders*. Tu peux modifier la liste des morceaux de musique associés à ta carte sur le menu Son. L'option Jeu te permet d'activer la fonction d'enregistrement automatique, d'activer les animations plus rapides et de passer l'introduction d'*Age of Wonders*. Tu peux également affecter un mot de passe à ta partie et sélectionner ton mode de combat sur le menu Jeu. La fonction Restaurer config te permet de rétablir l'interface par défaut. Enfin, l'option E-mail te sert à configurer ta connexion pour les parties par e-mail.

Fin de partie – Si tu capitules, la bataille se termine et tu obtiens un tableau de tes différents scores. Tu peux aussi revenir directement à l'écran titre en sélectionnant l'option Revenir au titre. Pour quitter complètement *Age of Wonders*, clique sur l'option Revenir à Windows.

Disque – L'option Enregistrer une partie te permet de stocker la partie en cours sur ton disque. L'option Charger une partie te propose de choisir une partie enregistrée et de la continuer.

Aide – Cette option te permet d'afficher une liste de thèmes d'explication.

AOW manual French 23/12/99 3:55 pm Page 42

Carte du monde



Tu cliques sur la petite barre Carte du monde pour afficher le cadre correspondant ; c'est une mini carte en quelque sorte. Il est systématiquement affiché à côté de la Carte principale et tu ne peux le réduire qu'à l'aide du signe Moins. Tu peux afficher la Surface, les Cavernes ou les Abîmes en cliquant sur la couche voulue. Toutes les cartes ne proposent pas une couche de Cavernes ou d'Abîmes. Sur le côté droit du cadre Carte du monde, tu disposes de trois icônes d'affichage.

Icône Ville – Le bouton du haut te permet d'afficher ou de masquer les villes.

Icône Unité – Le bouton du milieu te permet d'afficher ou de masquer les unités.

Icône Structure – Le bouton du bas te permet d'afficher ou de masquer toutes les structures naturelles, comme les mines.

Clicking on a location anywhere on the World Map centers the Main Map on that location. The white rectangle shown on the World Map indicates the portion currently being shown on the Main Map. You may quickly scroll the Main Map by clicking and holding the mouse button and dragging the white rectangle to any spot on the World Map.

Royaume

Clique sur la petite barre Royaume pour afficher le cadre Vue d'ensemble du royaume. En fait, il s'agit d'un menu comportant plusieurs sous-menus. Tu passes de l'un à l'autre en cliquant sur l'un des quatre onglets du haut et tu réduis le cadre à l'aide de l'icône Moins.



Or – Cela t'indique en détail les dépenses et les revenus de tout ton empire. Tes réserves d'or et tes revenus nets sont indiqués à gauche. Dans le champ du milieu, tu as le détail de tes sources de revenu journalier. Complètement à droite, ce sont tes dépenses quotidiennes en or.

Villes – Cela te fournit un certain nombre de renseignements sur tes villes sous forme de petit tableau. Tu as d'abord le Nom de la ville, puis les revenus bruts dans Rev et le Niveau d'amélioration. La catégorie Mur t'indique si la ville possède des murailles en bois, en pierre ou pas de muraille. Ensuite, tu as dans Tai la taille exacte de la ville sur la carte. La colonne Rap comporte un visage représentant les rapports que ta race a avec les habitants de la ville. La catégorie suivante correspond au Moral et présente un visage indiquant le moral de la population. L'icône se trouvant dans la colonne Act te décrit l'activité de la ville si elle s'intéresse à autre chose qu'à la Production de marchandises. La dernière catégorie, Env, indique si la ville fait actuellement l'objet d'un envoûtement. Clique sur une catégorie pour trier les villes selon l'élément choisi. Tu peux centrer la Carte principale sur une ville en cliquant deux fois sur son nom dans le sous-menu.



Sites – Cela te permet de faire le point sur toutes les structures qui ne sont pas des villes et qui sont actuellement sous le contrôle de ton empire. Les Types de structure sont répertoriés à gauche et leurs activités sont indiquées à droite. Tu peux centrer la Carte principale sur l'un de ces sites en cliquant deux fois sur la ligne correspondante dans l'un des champs.



Héros – Tu as le nom de chaque héros, puis son état de santé actuel / maximum et son niveau. Quand la ligne correspondant à un héros est mise en valeur, son portrait est affiché à gauche et tu peux obtenir des détails en cliquant sur le bouton Détails sous sa photo. Clique deux fois sur la ligne du héros pour centrer la Carte principale dessus.



AOW manual French 23/12/99 3:55 pm Page 44

Envoûtement

Clique dessus pour afficher le menu du cadre Gestion des envoûtements. Comme celui du Royaume, il comporte plusieurs sous-menus. Tu peux passer de l'un à l'autre en cliquant sur l'un des quatre onglets du haut ; tu réduis la taille du cadre en appuyant sur l'icône Moins.



Ensemble – Cela te donne des informations de base sur la gestion du mana. Le Pouvoir disponible correspond aux revenus bruts en mana que tu reçois à chaque tour. Tes points sont ensuite répartis entre la Recherche et les Revenus en mana. Si tu souhaites changer la proportion de pouvoir affectée à la Recherche ou aux Revenus en mana, appuie sur le bouton Répartition du pouvoir et change les valeurs. Le sort sur lequel tu effectues actuellement des recherches est présenté à droite, ainsi que son nom et une représentation graphique. Au-dessous du nom, tu as la sphère d'envoûtement, le niveau d'envoûtement, le coût d'utilisation en mana et le nombre de tours restants avant de terminer la recherche. Si tu veux changer le sort sur lequel tu effectues des recherches, clique sur le bouton Recherches.



Sorts – Le premier champ, Enchantement, t'indique le type de sort que tu détiens actuellement. Le second, Lien, décrit à quoi il est lié. Enfin, la catégorie Coût en mana, donne ce que cela te coûte en mana tous les jours pour rester actif.



Totalité – Le premier champ indique le nom des sorts de totalité actifs. Ensuite, tu as le possesseur de ce sort. Dans le troisième champ, on t'indique le coût en mana quotidien pour maintenir ce sort.



Pouvoir – Cela t'indique précisément d'où vient le mana de ton empire. La source est indiquée à gauche et la quantité générée par tour est donnée à droite. Tu peux cliquer deux fois sur une source pour centrer la Carte principale dessus si c'est possible.





AOW manual French 23/12/99 3:55 pm Page 46

Rapports



Clique ici pour afficher le menu Rapports. Il est assez particulier et ne fonctionne pas comme les autres cadres. Pour plus de détails, consulte le chapitre Rapports entre les races et Diplomatie du manuel. Pour fermer le menu Rapports, clique sur le bouton Quitter en bas à droite. Tu ne pourras utiliser aucune autre fenêtre tant que ce menu sera affiché. Si un combat éclate, il est automatiquement fermé.

Evénements



Cela te permet d'afficher le cadre Evénements. Il te tient informé de ce qui se passe et note l'historique de tes tours. En haut, tu as les renseignements concernant ton chef, son emblème et son icône, ainsi que le nombre de tours écoulés. Tu peux afficher les détails concernant ton chef en cliquant sur son portrait. Au-dessous, l'Historique des événements enregistre automatiquement tout ce que ta race a vécu ou effectué. Tu peux revoir le déroulement de certains événements en cliquant deux fois sur leur nom dans la liste. Comme la Carte du monde, le cadre Evénements est automatiquement affiché à côté de la Carte principale, mais tu peux le réduire en appuyant sur l'icône Moins. Le petit cercle sur la barre du haut du cadre te permet de centrer la Carte sur ton chef.

Barre des messages



La grande barre de messages affiche tous les messages système importants.

Icône de Joueur et de Temps



Selon les options de tour choisies, cette icône peut avoir différentes fonctions.

Simultanés – Toutes les races qui ont fini leur tour obtiennent un petit cadre mis en valeur sous leur couleur dans la zone d'état.

Ordinaires – Seule la race active obtient un petit cadre mis en valeur sous sa couleur. L'ordre des gemmes correspond à l'ordre des tours.

Durée des tours limitée – Cela t'indique le temps restant pour ce tour.

Durée des tours illimitée – L'horloge indique l'heure système Windows.

Icônes d'Or et de Mana



L'icône d'Or est composée de trois petites piles d'or ; le cristal bleu correspond au mana. Le premier nombre indique ta réserve actuelle d'or ou de mana. Si un signe Plus vert précède le deuxième nombre, cela veut dire que la quantité indiquée sera ajoutée à ton stock d'or / de mana à la fin du tour. S'il s'agit d'un signe Moins rouge, la somme sera soustraite à tes réserves.

Unité suivante

Le cadre Groupe passe en revue toutes les unités. Quand plusieurs unités sont empilées en groupe, elles s'affichent toutes ensemble.



Fin du tour

Selon l'option de tours choisie, le bouton Fin du tour a une fonction différente.



Simultanés – Tu peux sélectionner le bouton Fin du tour comme tu veux, tant que tu n'es pas le dernier joueur à jouer. Tu peux déplacer tes unités après avoir appuyé sur ce bouton. Cependant, le tour se terminera brutalement quand la dernière race aura fini de jouer, si tu ne resélectionnes pas le bouton.

Ordinaires – Cela met fin au tour de ta race et passe le contrôle à la suivante.

Cadre du Groupe



Le cadre du Groupe s'affiche à chaque fois que tu sélectionnes une unité. Toutes les unités empilées au même endroit sont présentées. Il ne peut y avoir plus de 8 unités par hexagone et dans le cadre en même temps. Si tu veux plus de détails sur une unité, clique sur son portrait. Les facultés spéciales, comme la Capacité d'envoûter, figurent sur l'écran de description de l'unité. Tu peux aussi cliquer sur le portrait de l'unité avec le bouton droit pour afficher une simple bannière présentant ses statistiques et ses facultés. Pour avoir plus de renseignements sur des facultés particulières, clique dessus avec le bouton droit sur l'écran de description de l'unité. Au-dessous du portrait de l'unité sélectionnée, tu as le nombre de points de déplacement et le type de déplacement, limité par la valeur correspondant à l'unité la moins mobile du groupe. Plus bas, à droite du petit cadre réservé au déplacement du groupe, tu as son Statut. Contrairement aux cadres Evénements ou Carte du monde, celui du groupe peut disparaître par un simple clic avec le bouton droit sur la Carte principale ; cela annule la sélection du groupe actuel. Tu peux te servir du petit cercle du haut du cadre pour centrer la Carte sur le groupe.

Quand tu cliques sur un groupe, toutes les unités pouvant effectuer un déplacement sont automatiquement sélectionnées. Cependant, tu peux annuler individuellement la sélection en cliquant sur l'icône de déplacement sous leur photo. Si tu maintiens le bouton gauche de la souris enfoncé en cliquant avec le bouton droit sur cette icône, seule ton unité restera sélectionnée.

Tu peux te servir des boutons flèches se trouvant en bas pour passer tes groupes en revue. Tu peux choisir d'ignorer un groupe en cliquant sur le bouton Garder. Celui-ci ne sera plus passé en revue. Enfin, appuie sur le bouton Avancer pour terminer un déplacement prédéterminé. Si tes unités se sont trouvées à court de points pendant un déplacement vers une destination lors du tour précédent, tu peux utiliser le bouton Avancer pour qu'elles le terminent.

Cadre des structures



Le cadre des Structures apparaît quand tu sélectionnes une structure. Il couvre un grand nombre de sites importants, comme les villes, les mines et les nœuds. Le cadre des Structures indique généralement le nom, la représentation graphique, l'utilité et ce qu'elle produit. Sous chaque structure, tu disposes normalement d'une icône Incendie te permettant de la détruire s'il y a suffisamment d'unités. Certains types de structure te permettent d'entrer et d'installer des chaînes de production, comme en ville. Pour afficher l'écran de production, clique sur le bouton Entrer sur le cadre des Structures. Tu peux cliquer sur l'icône du cercle en haut pour centrer la Carte principale sur la structure. Tu retires, réduis et déplaces le cadre des Structures comme celui du Groupe.

Section Six

Structures

AOW manual French 23/12/99 3:55 pm Page 50

La Montée du Sacrifice

Humiliés par leur échec avec les Humains, les quelques Gardiens restants gardaient leurs allégeances secrètes. L'opinion publique était convaincue que les Gardiens cherchaient à détruire la Cour pour pouvoir s'emparer du pouvoir. Bon nombre d'entre eux furent lapidés et leurs bibliothèques brûlées tant les Elfes étaient désireux d'apaiser leurs douleurs profondes.

Seule la Reine Elwyn, seconde épouse d'Inioch, partageait l'avis des Gardiens sur le fait que les Humains pouvaient embrasser les principes de la paix et du bien. Ayant échappé au massacre de la Cour d'Inioch, avec Julia, son bébé, elle fut témoin des sacrifices faits par les héros les plus courageux des Gardiens. La Reine Elwyn savait que le peuple se trompait et c'est pour cela qu'elle défendait les fragments du groupe qui restait, même si cela lui coûtait des sujets potentiels. Dès qu'elle réussit à trouver un refuge pour ses disciples dans le besoin, elle s'appliqua à aider les Gardiens à accomplir leur mission.

Pendant les deux siècles suivants, les Gardiens réussirent par leur travail à recouvrer l'espoir de coexister en paix avec l'humanité. La plupart des races ne voulaient pas se fier aux Gardiens. Cependant, les espèces justes de la surface craignaient Méandor en raison de ses sombres desseins et de ses terrifiants alliés. Puisant dans les maigres ressources d'Elwyn, les Gardiens s'efforçaient de réparer les dommages causés par le Culte des Tempêtes. Les Elfes tuaient les Elfes de l'Ombre, les Elfes de l'Ombre tuaient les Elfes dans des combats sans merci

Villes



Sur le plan stratégique, les villes sont les ressources les plus importantes d'*Age of Wonders*. Elles produisent la plupart de tes unités et représentent tes principales sources de revenus. Les différences entre les villes se résument aux facteurs ci-dessous :



Population

Les villes d'*Age of Wonders* ne peuvent être habitées que par une seule race à la fois. Chaque race a ses propres unités et se conduit avec ton empire selon les rapports qu'ils entretiennent. Certaines populations seront amicales et te proposeront même leur aide. Néanmoins, les races hostiles ne se soumettront pas complètement à ton empire et se révolteront peut--être contre ton gouvernement.

Taille

La taille est une mesure relative de la population et du territoire occupé. Il y a quatre tailles de villes, numérotées de un à quatre. Les villes les plus petites sont de taille un et occupent un hexagone de la Carte principale. Les villes les plus grandes sont de taille quatre et occupent quatre hexagones. Plus une ville est grande, plus il peut y avoir d'unités pour la défendre, plus elle rapporte de revenus et plus elle peut être améliorée. Une ville de taille trois a une plus grande importance stratégique que trois villes de taille un.

Niveau d'amélioration

Le niveau d'amélioration d'une ville représente son développement technologique et son infrastructure. Les niveaux d'amélioration vont de un, le plus bas, à quatre, le plus haut. Le niveau d'une ville ne peut être supérieur à sa taille. Ainsi, les villes de taille un ne peuvent pas être améliorées. L'amélioration augmente les revenus de la ville et permet la construction de meilleures unités.

Murailles

Les murailles représentent les défenses de base des villes. Il en existe deux types : en bois, plus fragiles, et en pierre, plus solides. Toutes les villes n'ont pas forcément de murailles, mais tu peux en construire, en bois ou en pierre. Les unités terrestres parties à la conquête d'une ville, doivent d'abord faire une brèche dans la muraille avant de pouvoir pénétrer. La plupart des unités ordinaires ne peuvent pas détruire les murailles ; il leur faut des armes de siège spéciales. Les Béliers sont des outils simples capables de détruire les murailles grâce à leur faculté de Démolition de murailles ; mais il existe d'autres armes et sorts pouvant aussi le faire.

AOW manual French 23/12/99 3:55 pm Page 52

Interface de la ville

Cadre des Villes et des Structures



Les villes sont des structures particulières qui sont décrites plus en détail dans le cadre. On t'indique ce qu'elles produisent, le temps qu'il leur faudra pour le faire, leurs revenus actuels en or par tour (indiqué à côté de la pile d'or), leur niveau d'amélioration (indiqué à côté de la flèche), la race qui les occupe et les rapports de celle-ci avec toi. Si tu as le contrôle de la ville, tu accèdes à l'écran de production en cliquant sur le bouton Entrer, comme pour les autres structures. Pour entrer dans la ville et afficher son écran, tu peux aussi cliquer deux fois dessus sur la Carte principale, au lieu de le faire dans le cadre du Groupe.



A l'intérieur d'une ville

Une fois que tu as cliqué sur le bouton Entrer du cadre Structure, tu obtiens l'écran de la ville. Son interface est différente de celle des cadres et indépendante de la Carte principale. Pour fermer cet écran, clique sur le bouton Quitter en bas à droite.

Population – Le champ de gauche t'indique la race occupant actuellement la ville. Dans la partie supérieure, tu as le nom de la race, une représentation graphique, le type de terrain et le moral de ses habitants. Dans la portion inférieure, on t'indique les rapports que tu as avec la population et la force des unités d'occupation.

Revenus – Le champ du milieu concerne l'économie de la ville. Les revenus journaliers, provenant de la taille et des champs cultivés de la ville. Le détail des sources de revenus est donné au-dessous.

Particularités – Le champ de droite décrit les particularités de la ville. Il peut s'agir du niveau d'amélioration, du type de murailles et de sorts actifs.

Production – Au bas de l'écran de la ville, tu as les champs traitant de la production. A gauche, on t'indique l'ordre de production actuel de la ville. L'article dans l'emplacement 1 sera fabriqué en premier, puis les suivants. Le bouton Classer / Répéter, à droite de la liste de production, te permet de construire répétitivement la même unité, sans avoir à remettre constamment à jour la liste de production.A droite, tu as le compteur t'indiquant la progression de la production. Les projets en cours sont accompagnés de leur nom et du nombre de tours restants avant l'achèvement de leur production.



AOW manual French 23/12/99 3:55 pm Page 54

Modifier la liste de production

Si tu souhaites modifier la liste de production, appuie sur le bouton Changer, en bas à droite, pour afficher l'écran de production.

Ecran de production



C'est sur l'écran de Production que tu t'occupes de l'amélioration, de la fortification et de la construction d'unités. Les unités sont énumérées dans une rangée au-dessous de l'image de la ville et les projets sont présentés tout en bas. Pour avoir plus de détails sur une unité ou un projet, clique dessus pour afficher des renseignements dans le champ du milieu. Tu peux quitter cet écran en cliquant sur le bouton Terminé, en bas à droite.

Unités

Les unités sont les éléments composant tes armées et les villes en sont les meilleures sources. Pour pouvoir en produire, elles doivent d'abord être installées. Pour construire une unité installée, choisis-en une dans la rangée au-dessous de l'image de la ville. Tu dois posséder suffisamment d'or en réserve afin de pouvoir payer immédiatement le coût total de production de l'unité. Si c'est le cas, tu peux commencer tout de suite à construire l'unité sélectionnée, en cliquant sur le bouton Produire. Si tu veux qu'il y ait plusieurs articles dans la liste de production, appuie sur le bouton Classer au lieu de Produire.

Installer de nouvelles unités – Toutes les villes sont en mesure de construire quatre unités de niveau un, mais il n'est pas garanti qu'il y ait d'autres unités dans la ville. L'installation d'une nouvelle unité ajoutera à la ville l'installation de production nécessaire pour la construire. Les unités pouvant actuellement être installées sont affichées assombries à côté de celles déjà installées. S'il n'y a pas de nouvelles unités à installer, tu dois d'abord Améliorer la ville, si sa taille le permet. Quand une unité est disponible pour l'installation, sélectionne-la et appuie sur le bouton Installer.

Projets

Les villes peuvent entreprendre six types différents d'activités.

Produire des marchandises – La production de marchandises augmente simplement les revenus journaliers en or de la ville de 25%. Sélectionne le projet correspondant et clique sur le bouton Produire des marchandises pour lancer la procédure. Toutes les villes produisent des marchandises à défaut d'autres choses ; elles te rapporteront donc toujours des revenus.

Améliorer – L'amélioration d'une ville prend deux tours et nécessite 250 crédits d'or. Elle peut être améliorée jusqu'à ce que son niveau d'amélioration soit égal à sa taille. Tu obtiens en général de nouvelles unités à installer, cela améliore tes rapports avec la race habitante et cela augmente les revenus de base de la ville.

Fortifier – La fortification consiste à construire des murailles autour de la ville. Si la ville ne possède rien, la fortification lui apportera des murailles en bois. Si elle en a déjà, elle obtiendra alors un grand mur de pierre. La fortification prend toujours deux tours et peut être effectuée deux fois. Néanmoins, il est plus coûteux de fortifier les grandes villes que les petites. La fortification améliore également tes rapports avec la race constituant la population.

AOW manual French 23/12/99 3:56 pm Page 56



Emigrer – L'émigration te permet de remplacer l'ensemble de la population de la ville par une nouvelle race qui émigre. Quand tu sélectionnes le projet Emigrer, la population actuelle et les rapports de ta race avec elle sont indiqués dans le champ de gauche. Les races pouvant émigrer à sa place sont présentées au centre. Certaines d'entre elles, selon leur éloignement par rapport à la ville, nécessiteront plus de temps pour se déplacer. Le remplacement d'une population a un impact négatif sur tes rapports avec la race qui constituait l'ancienne population et positif en ce qui concerne la nouvelle. Sélectionne la race que tu souhaites voir émigrer dans ta ville et appuie sur le bouton Emigrer pour lancer l'opération.

Piller – Le pillage est une opération consistant à dérober tout ce qui peut avoir de la valeur dans une ville, puis de l'abandonner à son sort. Le pillage est un bon moyen d'améliorer rapidement tes revenus, mais la ville sera détruite et tes rapports avec la race qui la peuplait en souffriront les conséquences. Si c'est ce que tu choisis de faire, sélectionne le projet correspondant et appuie sur le bouton Piller.

Démolir – La démolition provoque la destruction complète de la ville. Ce projet ne te rapporte pas d'argent et la ville n'est plus que ruines. La démolition d'une ville affecte considérablement les rapports de ta race avec celle des anciens habitants de la ville. Sélectionne ce projet, clique sur le bouton Démolir ! pour réduire la ville en cendres.



Section Sept

Combat

AOW manual French 23/12/99 3:56 pm Page 58

Combat

Bien que la diplomatie soit un outil extrêmement puissant pour le chef de n'importe quelle nation, rien ne vaudra parfois la brutalité. Dans le monde d'*Age of Wonders*, tes troupes seront en mesure de vaincre les armées ennemies, d'annexer des villes au profit de ton royaume, d'explorer des ruines antiques et d'exécuter des tas d'autres manœuvres grâce à l'interface de combat.
Une bataille éclate à chaque fois qu'un groupe d'unités t'appartenant rencontre des unités ennemies, des monstres errants, des bandits ou des troupes hostiles sur la Carte principale. Cela peut arriver quasiment n'importe où ; dans un champ à découvert, dans une ville, sur l'océan et même au milieu de ruines antiques. Ta réussite au combat dépendra de ta connaissance des différents types de situation et de ton choix des tactiques les plus efficaces pour chaque cas. Ce qui fonctionnera bien dans un champ ne sera peut-être pas la meilleure stratégie pour l'invasion d'une ville et vice-versa.

La règle de l'hexagone adjacent:

Il est utile de te parler ici de la règle de l'hexagone adjacent. Pour favoriser les tactiques, ainsi que la force, *Age of Wonders* te permet de diviser tes armées en différents groupes afin d'attaquer un ennemi dans plusieurs directions. Pour tirer partie de cette fonction, divise tes troupes en un maximum de six groupes sur la Carte principale. Quand tu as encerclé des unités ennemies et que tu décides de les attaquer, si tes groupes sont adjacents à l'ennemi, ils participent tous à la bataille. Cela te permet d'encercler l'adversaire sur le champ de bataille et de te battre avec plus de troupes que tu ne l'aurais normalement fait. Il ne peut y avoir plus de 8 unités par pile, mais la règle de l'hexagone adjacent te permet d'obtenir une armée de 48 unités pendant une bataille (même si la majorité des combats se déroulera à plus petite échelle). Etant donné la taille et la configuration du champ de bataille, tes piles d'unités se trouvant à gauche et à droite de l'ennemi ne participeront pas au combat ; place donc tes troupes judicieusement. N'oublie pas non plus cette règle quand tu défends des villes ou d'autres ressources, car ton adversaire en tirera également partie quand il préparera ses stratégies



Quand une bataille commence, une fenêtre apparaît pour te demander si elle doit être résolue Automatiquement (c.-à-d. l'ordinateur contrôle les deux camps) ou Tactiquement (tu prends le commandement de tes troupes et tu te bats). Le mode Automatique est beaucoup plus rapide que l'autre, mais tu risques de perdre des unités pendant le combat.



AOW manual French 23/12/99 3:56 pm Page 60

Automatique



Si tu as choisis la bataille Automatique, un écran te montre la bataille en accéléré, livrée par l'ordinateur pour les deux camps. Tu peux ralentir la vitesse ou l'interrompre, mais tu n'auras aucun contrôle sur tes unités. Pendant la simulation de la bataille par l'ordinateur, tu vois les manœuvres entreprises par tes unités et les dommages qu'elles subissent. Quand toutes les unités d'un camp ont été tuées ou mises hors d'état, la bataille se termine et il ne reste plus que le vainqueur sur la carte.

Tactique

Si tu as choisis le combat Tactique, un Champ de bataille s'affiche. C'est une carte précise du lieu où les combats ont commencé. Les villes sont représentées en détail, il y a des arbres et des rochers dans le paysage et toutes les structures avoisinantes sont présentes sur la carte. Tu dois en tenir compte quand tu prépares tes manœuvres et tes attaques.
Les batailles tactiques se déroulent selon un système de tours. Chaque unité peut effectuer une action ou utiliser des points de déplacement pendant son tour. Quand elle a terminé sa manœuvre, elle attend le début du tour suivant.
Tu commences par examiner tes troupes sur le Champ de bataille. Au-dessus d'elles, tu peux voir une petite barre rouge et une sphère. La barre est un compteur de santé ; garde donc l'œil dessus pour savoir qui est gravement touché. La sphère t'indique les unités pouvant encore se déplacer ou agir. Sa couleur correspond au camp auquel elle appartient dans les batailles opposant plusieurs peuples. A mesure qu'elles agissent dans la bataille, leur sphère clignote si elles peuvent encore se déplacer ou exécuter une action et s'arrête de clignoter quand elles ne peuvent plus rien faire jusqu'à la fin du tour.
Tes unités sont en mesure d'exécuter des tas de manœuvres, qui peuvent se classer dans trois catégories :

Déplacement:

Le Déplacement se passe pratiquement d'explication. Quand tu as sélectionné une unité, tu peux cliquer sur un endroit de la carte pour que celle-ci emprunte le meilleur chemin pour s'y rendre (comme te l'indique les flèches). Clique encore une fois pour que l'unité démarre. Si tu changes d'avis, clique avec le bouton droit et le trajet disparaît. Comme sur la Carte totale, si l'unité n'est pas en mesure de se rendre à sa destination en un seul tour, des flèches jaunes t'indiquent où elle peut aller dans l'immédiat et des flèches grises, où elles ne peut pas se rendre. Par contre, tes unités ne pourront pas se déplacer vers un lieu et exécuter une autre action au cours du même tour. Par exemple, tu ne peux pas rapprocher un Archer d'un soldat ennemi, puis tirer ; l'adversaire doit être à portée de tir dès le début du tour. La seule exception à cette règle étant le cas où une action comporterait un déplacement au sein de la manœuvre elle-même (comme la plupart des combats au corps à corps, voir ci-dessous).

AOW manual French 23/12/99 3:56 pm Page 62

Corps à corps:

Dans le corps à corps, tes unités sont capables d'effectuer toute une gamme d'actions offensives et défensives, comme des attaques, des guérisons, des brèches, etc. Les attaques sont ce qu'il y a de plus courant. Si tu veux donner l'ordre à une unité d'attaquer, sélectionne-la en cliquant dessus et fais glisser le pointeur jusqu'à l'unité ennemie. Il devrait se transformer en épées croisées. Clique sur l'unité ennemie et des flèches de trajectoire apparaissent, comme celles des simples déplacements. Si elles sont toutes jaunes, l'unité peut alors arriver jusqu'à son adversaire et l'attaquer. Si certaines d'entre elles sont grises, cela signifie que ton unité n'est pas en mesure de parcourir la distance jusqu'à son ennemi en un seul tour. Si tu veux quand même attaquer, clique une nouvelle fois sur ton adversaire. Sinon, clique avec le bouton droit sur l'écran pour annuler l'attaque.

Dans le cas où tu aurais décidé de continuer d'attaquer, sois prudent. L'ennemi n'est pas totalement inanimé pendant ton tour et il attaquera tes unités qui passeront près de lui et se défendra quand c'est toi qui le menacera. Si l'attaquant (ou simplement une unité qui se déplace) approche ou quitte l'espace voisin d'un ennemi, et si celui-ci peut effectuer des corps à corps, il aura systématiquement le droit d'attaquer ton unité. C'est pour ça que tes troupes choisissent parfois des trajectoires indirectes pour arriver à leur destination ; elles s'efforcent d'éviter les adversaires qui pourraient les atteindre pendant leur déplacement. Si tu veux passer à côté d'une unité ennemie, tu peux tracer l'itinéraire manuellement en cliquant sur une case à la fois.

Tu dois également envisager la contre-attaque. Quand ton unité s'engage dans un corps à corps avec un ennemi qui a également la capacité de le faire, il ripostera à tes attaques en t'attaquant également. Lorsque ton unité atteint son objectif, elle donne son premier coup (la plupart des unités de corps à corps frappent plusieurs fois au cours d'une attaque). Si l'ennemi survit à ce premier assaut, il ripostera automatiquement. Ton unité attaquera encore et il y aura des échange de coups jusqu'à la fin de l'attaque (ou la mort d'une des unités).

Il y a, bien sûr, de nombreux autres types d'actions en Corps à corps que l'attaque. Elles sont indiquées sur la liste des facultés de l'unité (qui s'affiche à droite du champ de bataille quand elle est sélectionnée). Pour utiliser une faculté spécifique, sélectionne l'unité, puis la faculté de ton choix et clique sur la cible du champ de bataille. Des flèches apparaîtront sur le sol pour t'indiquer si tu peux atteindre l'adversaire au cours de ce tour. Si tu es en mesure de parcourir la distance voulue, clique de nouveau. L'unité se dirigera automatiquement vers son ennemi et utilisera la faculté sélectionnée.

Actions à distance:

De nombreuses unités peuvent attaquer de loin dans *Age of Wonders*. Les Archers, les Catapultes, les Héros jeteurs de sorts, entre autres, te donnent une plus grande flexibilité dans les combats que la seule utilisation d'unités de corps à corps.

Pour effectuer une attaque rangée avec une unité, sélectionne-la d'abord en cliquant dessus. La liste de ses facultés s'affiche à droite et celles que tu peux sélectionner apparaissent en blanc. Sélectionne l'action à distance que tu souhaites utiliser (par ex. le Tir à l'arc). Une ligne rouge apparaîtra près de l'unité sur le Champ de bataille ; c'est la portée maximum de l'attaque rangée que tu as choisie. Ta cible doit se trouver dans (ou sur) cette limite sinon tu ne pourras pas la toucher. En supposant qu'il y ait un ennemi dans ce périmètre, tu peux cliquer dessus pour afficher la trajectoire. Ce sera le trajet emprunté par le projectile (ou le sort) pour atteindre ton ennemi, sous forme d'une ligne pointillée. Si un obstacle bloque la trajectoire, un petit cercle contenant un nombre apparaît sur la ligne. Ce nombre correspond aux chances pour que le projectile frappe l'obstacle et rate sa cible, sur une échelle entre 1 et 100 ; 100 signifie que le projectile n'a aucune chance de toucher sa cible. Au cas où tu ne pourrais pas viser directement ton adversaire, il serait peut--être préférable d'en choisir un autre ou de déplacer l'attaquant de façon à trouver un meilleur angle d'attaque. A noter que certaines attaques rangées (comme celle du Frondeur Halfling ou du sort Echardes de glace) te permettront de tirer plusieurs projectiles au cours de la même manœuvre. Dans ce cas, les chances pour qu'un tir soit bloqué sont calculées pour chaque projectile individuellement, de sorte que si le premier est bloqué, les autres réussiront peut-être à toucher l'adversaire.

Types de batailles:

Il existe plusieurs types de bataille que nous devons t'expliquer avant que tu te lances dans la conquête du royaume. Même si tu combats toujours sur la même interface, tu dois connaître les différences tactiques existant entre les batailles.

Bataille à découvert

Une bataille à découvert est celle qui se déroule à l'extérieur d'une ville sur le champ de bataille de la Carte totale. Compte tenu du peu de bâtiments, la réussite dans ce type de bataille dépend généralement de tes décisions en matière de formation et de positionnement de tes troupes. Tu dois tirer partie des caractéristiques géographiques afin de protéger tes unités des

AOW manual French 23/12/99 3:56 pm Page 64

attaques rangées ennemies. Tu peux profiter aussi de la Règle de l'hexagone adjacent quand tu prépares l'attaque d'un adversaire en terrain découvert. Mais, fais-le judicieusement surtout si l'ennemi est plus fort que toi.

Bataille en ville

Les centres d'intérêt de la Carte totale d'*Age of Wonders* sont les villes. Le contrôle de celles-ci est essentiel pour maintenir un certain niveau de ressources et de production d'unités. Il t'arrivera donc de convoiter une ville contrôlée par ton adversaire. Si c'est le cas, tu devras déployer tes troupes et tenter de la prendre par la force.

Les batailles en ville se déroulent de la même façon que les batailles à découvert, à une exception près : les fortifications. Quand tu as le contrôle d'une ville, tu as l'option de construire des Murailles en bois ou en pierre pour la protéger des invasions éventuelles. L'ordinateur dispose de la même option et construira souvent lui aussi des fortifications. La plupart des unités ne peuvent pas les franchir ; elles doivent être détruites ou contournées. Si tu attaques une ville, l'ennemi pourra sortir par les portes de la muraille pendant son tour, mais celles-ci se refermeront automatiquement pendant ton tour pour t'empêcher de pénétrer dans la ville. Si tu te bats contre l'ordinateur, il saura que sa situation est plus avantageuse et



Tes troupes s'apprêtent à démolir les murailles en se servant de Catapultes pour pouvoir attaquer l'ennemi, dissimulé derrière pour se protéger des tirs des archers.



Maintenant que la muraille est détruite, tes unités peuvent pénétrer dans la ville et vaincre les derniers ennemis.

attendra à l'intérieur que tu sois en mesure d'attaquer.

En tant qu'attaquant, tu as peu d'alternatives devant les murailles. Tu peux essayer de les briser en te servant d'une unité ayant la faculté de Démolition de murailles, jeter des rochers ou t'efforcer de faire une brèche d'une autre façon (en utilisant une Catapulte, par ex.). Une fois que tu as réussi à faire un trou dans la muraille, tes unités pourront pénétrer dans la ville et attaquer les garnisons ennemies.



Batailles dans les ruines / donjons

Les batailles dans les ruines ou les donjons peuvent t'apporter beaucoup, mais elles sont risquées. La Règle de l'hexagone adjacent ne sert à rien dans ces batailles. Quand tu explores un site de ce genre, tu n'as droit qu'à une pile de huit unités. Tu ne sauras pas, avant le combat, combien tu affronteras d'ennemis et le champ de bataille sera couvert (si tu choisis le combat Tactique). Tu ne verras donc pas grand-chose dans la zone, en dehors de ce qui est juste à côté de tes unités. Ceci étant dit, quand tu te seras débarrassé de tous les ennemis de la zone, tu seras récompensé par des articles magiques qui augmenteront le pouvoir de tes héros ou par la libération de prisonniers qui se joindront à ta cause.



Comme tu peux le constater, tu ne verras pas vraiment la zone des combats quand tu engageras une bataille dans des ruines ou un donjon.

Section Huit

Diplomatie

AOW manual French 23/12/99 3:57 pm Page 68

Une enfant de l'espérance

Julia, la fille d'Elwyn, a grandi dans un univers où persistait l'espoir d'une paix future. Nombreux étaient ceux, parmi la population, qui voyaient en elle la véritable héritière du royaume déchu d'Inioch. Ils priaient secrètement pour qu'elle soit celle qui rétablira l'équilibre du monde et mettra fin aux guerres incessantes. Son évolution au sein des Gardiens fut rapide, tant elle était impatiente d'apprendre. Ils lui apprirent les marques et les signes des pouvoirs mêmes de la Vie.

Malgré ces enseignements, les terres furent néanmoins baignées dans le sang pendant deux siècles. Julia grandissait vite dans le dur royaume de l'adversité et s'intéressait aux principes de la guerre, de la diplomatie, de l'envoûtement et du pouvoir. Elle apprenait en même temps à apprécier les moments de tranquillité, de célébration et de joie où elle ses amis la plongeaient. Elle connaissait le pouvoir de l'amour et les dangers de la haine, et c'est ainsi qu'elle apprenait la sagesse.

Des guerres innombrables

N'importe quelle race s'alliait avec n'importe quelle autre ; toutes les races trahissaient toutes les autres. Au centre, la marée humaine montait et descendait, tout en gardant son emprise sur la Vallée des Merveilles. D'autres factions se regroupèrent à la limite du Chaos dans l'espoir de réussir à dérober les richesses du royaume d'Inioch, pour s'apercevoir finalement que les Humains étaient un ennemi invincible. Les morts quittèrent leur tombe et saisirent brutalement la vie. La terre était assombrie par la guerre. La famine et la peste frappèrent les nombreuses factions, mais le combat continuait.

Puis, un jour il n'y eut pas de combat. Le lendemain, pas de bataille; ni le jour suivant. La guerre cessa pendant dix ans. Les races fabriquèrent des armes, reconstruisirent leurs villes et renforcèrent leurs domaines, dans l'attente d'une attaque ennemie, mais il ne se produisit rien. Ils formèrent des alliances et préparèrent des plans astucieux, mais le pays demeura en pause pendant une décennie, en silence dans l'attente d'un signe d'attaque

Signes et merveilles

Le signe arriva sous la forme d'une étoile scintillante, perchée haut dans le ciel surplombant les ruines de la Cour d'Inioch. Quel que soit le point du Royaume, l'étoile était visible. Les Prophètes et les Sages murmuraient d'énigmatiques avertissements selon lesquels la fin était proche et le monde ne serait plus jamais le même. Dans les jours qui suivirent l'apparition, des Gardiens espions repérèrent Méandor errant dans l'obscurité des ruines de la Cour d'Inioch, à la recherche de quelque chose.

En tant que chef des Gardiens, Julia rassembla ses plus proches conseillers et partit pour la Vallée des Merveilles afin de contrecarrer le complot que devait préparer son demi-frère. Sans le savoir, elle avait déjà contribué à la réussite d'une partie du plan de Méandor d'anéantir les Gardiens à tout jamais et de se débarrasser de cette race dangereuse connue sous le nom d'Humains

Rapports entre les races et Diplomatie

Les rapports entre les races reflètent les sentiments mutuels ; le statut diplomatique correspond aux rapport entre les joueurs. Les rapports entre les races ont un statut de départ reflétant les préjudices des différentes races, selon leur vocation. Mais, tout peut changer. La diplomatie et les rapports entre les races influent l'un sur l'autre. Selon leurs rapports, deux joueurs pourront se décider pour la paix, la guerre ou une alliance. D'un autre côté, les manœuvres diplomatiques auront un effet considérable sur les rapports entre les races. La rupture d'une alliance ou d'un traité de paix affectera non seulement les rapports avec la race en question, mais avec d'autres aussi, même la tienne, selon les relations qu'elles entretiennent. Les Elfes s'entendent relativement bien avec les Halflings et n'apprécieront pas tellement de te voir rompre une alliance avec un allié. Les manœuvres diplomatiques entraînent des réactions en chaîne.

La diplomatie et les rapports entre les races forment un tout dynamique. Etant donné que les rapports entre les races influencent tous les aspects de ton empire, du moral des unités et des villes, et des possibilités d'être rejoint par les Indépendants, tu devras réfléchir sérieusement à la part que prendront la diplomatie, la tactique et la stratégie.

AOW manual French 23/12/99 3:57 pm Page 70

L'interface des Rapports

Tu accèdes au menu Rapports en cliquant sur le bouton correspondant sur la barre au bas de l'écran.



Comprendre le menu Rapports

En haut à gauche, tu as la liste de tous les chefs que tu as rencontrés. Ton portrait est toujours représenté. Pour obtenir celui d'un autre chef, tu dois entrer en contact avec ses forces.

Statuts diplomatiques



Pour que les joueurs puissent engager des relations diplomatiques, leurs forces doivent se rencontrer sur la Carte principale. Le statut diplomatique passe de Aucun contact à Inconnu et c'est à ce moment-là que la diplomatie peut intervenir. En bas à gauche, un champ de données t'indique ton statut diplomatique avec le chef sélectionné, ainsi que l'IA ou l'humain qui le contrôle. Les différents statuts diplomatiques sont les suivants

Aucun contact – C'est le statut existant entre les joueurs qui ne se sont pas rencontrés au cours du scénario.

Inconnu – Les joueurs se sont rencontrés, mais des relations diplomatiques n'ont pas encore été établies.

Guerre – Les joueurs ont engagé ouvertement les hostilités.

Paix – Les joueurs ont décidé de ne pas entrer en conflit. Ceux susceptibles de subir de lourdes pertes accepteront plus facilement la paix pour leur permettre de reconstruire.

Alliance – Les joueurs se sont alliés pour lutter contre des ennemis communs. Les alliés s'informent mutuellement de leur portée de visibilité. Ils combattent ensemble en appliquant la Règle de l'hexagone adjacent. Si l'option Victoire alliée est active, ils peuvent remporter un scénario ensemble.

Manœuvres diplomatiques

Sélectionne un chef dans la rangée supérieure pour afficher, en bas à droite, les différentes manœuvres diplomatiques que tu peux lui proposer. Pour tenter quelque chose, mets-la en valeur sur la liste et clique sur le bouton Sélectionner.

Déclarer la guerre – Tu déclares officiellement la guerre à une autre race. Tu peux entreprendre cette manœuvre à partir des statuts Aucun contact, Paix et Alliance.

Proposer la paix – Tu tentes de mettre fin aux hostilités ou à cette éventualité avec un autre joueur. Tu y accèdes à partir des statuts Aucun contact et Guerre. Pour que ta proposition puisse prendre effet, l'autre partie doit l'accepter. Tu peux y joindre un tribut pour l'autre joueur afin d'augmenter les chances qu'il accepte ton offre.

Offrir une alliance – Tu offres officiellement une alliance à l'autre joueur. Tu ne peux le faire que si tu es en paix avec son peuple. Comme la proposition de paix, l'alliance ne peut être formée que si l'autre joueur accepte ton offre. Tu peux également lui payer un tribut pour appuyer ton offre.

Rompre l'alliance – Tu mets fin à une alliance avec un autre joueur. Tu ne peux évidemment le faire qu'après t'être allié avec quelqu'un.

Menacer d'attaquer – Quand tu es en paix ou allié avec une autre race, tu peux la menacer de l'attaquer pour tenter d'obtenir son soutien ou de l'argent. Menacer une race avec laquelle tu es déjà en guerre ne sert à rien.

Payer un tribut – Tu proposes une quantité d'or et/ou de mana à l'autre joueur. Il peut refuser ton offre. Le paiement de tributs précède souvent d'autres manœuvres diplomatiques comme les propositions de paix.

AOW manual French 23/12/99 3:57 pm Page 72

Envoyer un message – Dans les parties multijoueurs, cela te permet de transmettre des messages écrits aux autres joueurs.

Rompre l'alliance avec l'autre joueur – Tu demandes au joueur s'il serait prêt à rompre son alliance avec l'autre joueur. Tu peux lui faire cette suggestion à condition d'être en paix ou allié avec lui.

Déclarer la guerre à l'autre joueur – Tu demandes au joueur d'engager les hostilités avec l'autre joueur. Tu peux lui faire cette suggestion à condition d'être en paix ou allié avec lui.

L'or et le mana servant de tribut sont soustraits dès que la manœuvre diplomatique est engagée. Cependant, si l'offre est refusée ou si elle ne suscite aucune réponse dans un délai d'un tour, l'or ou le mana est rendu.

Rapports entre les races

L'un des éléments clés d'*Age of Wonders* est le système de rapports entre les races. Il correspond au statut qui existe entre elles et détermine les relations avec les autres camps ou les Indépendants. Toutes les races ont un statut unique avec les autres, qu'il s'agisse des Indépendants ou des autres. Le statut de départ change pendant la partie. Sélectionne une race pour afficher une icône au-dessus ou au-dessous de chaque chef et race représentant ses rapports avec elle. Tu peux choisir un chef pour afficher une icône représentant un visage au-dessus ou au-dessous de tous les chefs et de toutes les races pour connaître leurs rapports avec lui. Les statuts correspondants aux Rapports entre les races sont souvent donnés avec les icônes. Il y a : Amical, Courtois, Neutre, Prudent et Hostile. Les icônes représentant un visage amical indiquent des rapports positifs, alors que les visages hostiles ne présagent rien de bon.
Le portrait de chaque race est affiché dans la rangée du bas. Sélectionne l'une d'elles pour obtenir plus de renseignements.



Section Neuf

Unités de combat

AOW manual French 23/12/99 3:57 pm Page 74

Unités

Les unités sont l'élément central des forces de combat d'*Age of Wonders*. Même s'il est vrai que les Héros peuvent être parmi tes alliés les plus puissants, les unités représenteront la majeure partie de tes forces.

Il existe des unités de TOUTES sortes dans *Age of Wonders*. Elles peuvent avoir un rôle d'attaquant à distance, de guerrier en corps à corps et même de prêtre. Un grand nombre d'entre elles a des facultés spéciales, comme un pouvoir d'Attraction sur les ennemis, la Régénération de points ou le Gel d'une unité en déplacement. Il est souvent judicieux de mélanger les différents types d'unité dans tes groupes.

Toutes tes unités ont des statistiques et des facultés particulières qui affectent leurs actions sur les Cartes totales et les Champs de bataille. Tu peux les consulter en cliquant sur l'unité ; un petit champ de texte s'affiche pour te donner des renseignements de base sur l'unité. Quand tu sélectionnes l'unité à construire ou appeler, n'oublie pas que plus les statistiques sont élevées, mieux c'est. Il y a six statistiques communes aux Unités et aux Héros, en ce sens où elles ont pratiquement le même effet sur les deux. En dehors de ces valeurs, les unités ont quelques autres facultés, ressemblant parfois à celles des Héros et parfois pas. Pour référence, tu trouveras la liste de toutes les unités des douze races dans l'Annexe 1.

Les six statistiques principales

Attaque

Ce sont les chances pour que ton attaque en corps à corps affecte une unité ennemie. Quand tu lances une offensive, l'ordinateur calcule les chances pour que tu touches ta cible, selon la valeur d'Attaque de ton unité et la valeur de Défense de l'unité adverse. Si l'attaque est ratée, il ne se passe rien. Par contre, si elle réussit, tu passes au calcul des Dommages causés par l'attaque.
Evidemment, plus cette valeur est élevée, mieux c'est. Mais, la réussite de l'attaque est calculée par rapport à la différence entre les valeurs d'Attaque et de Défense. A ta place, je vérifierais les statistiques de l'objectif avant d'attaquer pour m'assurer que sa défense n'est pas supérieure à mon attaque (sinon j'aurais peu de chances de l'atteindre).

Les attaques rangées, comme le Tir à l'arc ou les sorts, ont leur propre valeur d'attaque, tu n'as donc pas à t'inquiéter du manque d'adresse au corps à corps de ton Archer. Si tu veux obtenir tous les détails sur tes attaques, clique avec le bouton droit sur une faculté de la liste. Quand tu sélectionnes une attaque rangée en combat tactique, une petite fenêtre s'affiche au-dessus ou au-dessous du Champ de bataille miniature, en haut à droite de l'écran. Elle t'indique les valeurs d'Attaque et de Dommages de ton attaque rangée, ainsi que le type de dommages causés et des détails spécifiques.

Dommages

La valeur de Dommages de l'unité te permet de déterminer la quantité de dommages qu'elle va infliger à l'ennemi si son attaque réussit. L'ordinateur calcule les dommages en fonction de la valeur de Dommages et de la différence entre la valeur d'Attaque de l'attaquant et celle de Défense de l'ennemi. Ainsi, même si ton unité à faible valeur d'Attaque frappe son ennemi à haute valeur de Défense, elle ne causera pas autant de dommages que si elle s'était attaquée à une unité moins défensive. Ne l'oublie pas quand tu choisis les cibles de tes attaques.
Comme pour la valeur d'Attaque, les attaques rangées ont leur propre valeur de Dommages.

Défense

Comme il est expliqué ci-dessus, la valeur de Défense influe à la fois sur les chances qu'a ton ennemi de réussir à toucher ton unité et sur la quantité de dommages qu'elle va lui infliger. En général, les unités ayant une valeur de Défense plus élevée ont plus de chances de survivre à une attaque que celles dont la valeur est faible.

Santé

La santé t'indique la quantité de dommages que l'unité peut subir avant de mourir et d'être inutilisable. Il est bien évident que plus la valeur est élevée plus l'unité peut subir de dommages et combattre avant de mourir. Certains personnages, comme les Prêtres, et certains sorts, comme le Remède, peuvent guérir les unités en restaurant ses points au milieu d'une bataille. En dehors des combats, les unités récupèrent leurs points perdus progressivement sur plusieurs tours. Pour les guérir plus vite, tu peux stationner tes troupes en ville.

AOW manual French 23/12/99 3:57 pm Page 76

Déplacement

La quantité de points de déplacement d'une unité affecte la distance qu'elle peut parcourir sur la Carte totale et le champ de bataille. D'une manière générale, il faut à une unité 4 points de déplacement pour parcourir un hexagone sur la Carte totale en terrain découvert. Cette valeur change selon le relief. Les Routes et les Routes enchantées permettent à tes unités d'aller plus loin, puisqu'elles requièrent moins de points de déplacement. Les Forêts les ralentissent, sauf si elles connaissent la Randonnée, qui leur permet de se déplacer normalement en forêt. Si une unité connaît l'Alpinisme, elle peut marcher en Montagne. Si ce n'est pas le cas, elle ne pourra pas passer et devra la contourner. Elle se retrouvera dans la même situation avec les Océans. Si l'unité connaît la Nage, elle pourra les traverser, ainsi que les Rivières. Sans cela, elle devra faire le tour (ou se munir d'un bateau).

Certaines unités sont dotées de l'Envol. Elles pourront traverser tous les types de terrains, même si les grands massifs montagneux les ralentiront un peu.

Quand plusieurs types d'unités sont rassemblées dans un groupe, le plus petit dénominateur commun détermine le déplacement possible pour tout le monde. Par exemple, tu incarnes les Halflings, ton chef connaît l'Alpinisme et la Randonnée, et il a 33 points de déplacement. Il est groupé avec un Duelliste Halfling qui a 24 points et un Chevauche-aigle doté de l'Envol et de 40 points. Tu seras limité aux points du Duelliste Halfling, puisque c'est lui qui a la plus petite valeur de déplacement. Il n'en a que 24, donc ton groupe ne dispose que de 24. Le Duelliste Halfling n'a pas non plus la capacité d'Envol, ton Héros non plus, donc ton groupe ne peut pas voler. Et comme ton Duelliste ne connaît pas l'Alpinisme, le groupe ne peut se déplacer dans les montagnes. Si tu avais besoin de le faire, tu serais forcé de laisser le Duelliste en arrière, puisque ton Héros connaît l'Alpinisme et que le Grand Aigle peut voler. S'il fallait que ton groupe traverse une grande étendue d'eau, seul le Grand Aigle en serait capable.

Résistance

La Résistance détermine dans quelle mesure l'unité sera capable de résister aux effets de l'envoûtement, du poison et des autres types d'attaque non physique. Un bon niveau de Résistance est toujours un avantage au combat.

.

Section Dix

Héros

AOW manual French 23/12/99 3:57 pm Page 78

Héros

Les Héros peuvent être les guerriers les plus coriaces d'*Age of Wonders*. Même si, au départ, ils ne semblent pas particulièrement puissants, ils ne sont pas aussi limités que les unités ordinaires en matière de niveau d'aptitude. Initialement le Héros, peut avoir un niveau situé entre 1 et 4, puis progresser en gagnant de l'expérience de différentes façons. A mesure qu'il s'améliore, tu peux lui choisir de nouvelles facultés qui viendront remplacer différents aspects, comme le déplacement ou le combat.

Au début d'une Campagne, tu n'as en général que ton Chef et parfois aussi un Héros. Ces derniers apparaissent de deux façons. Il arrive parfois qu'un nouveau héros fasse tout simplement son apparition sur la carte. Même si c'est très aléatoire, cela peut souvent se produire après que tu aies effectué plusieurs actions qui peuvent l'encourager à venir rejoindre ta cause. Tous les Héros Indépendants ne sont pas forcément amicaux. Les Héros peuvent également apparaître avec le sort Invocation du Héros.

Ton chef est un Héros. Il est important que tu le gardes à l'esprit car il aura les mêmes avantages et inconvénients que tout autre Héros. Par ailleurs, les autres races auront les mêmes réactions face à ton Chef que celles qu'elles auraient pour tout autre Héros de la même race. La principale différence est que c'est toi qui incarnes ton Chef dans le jeu. S'il meurt, la partie est terminée.





Quand tu cliques sur ton Héros, puis sur son portrait du côté droit de l'écran, une fenêtre s'affiche pour te donner des renseignements sur lui (voir ci-dessous).

Cet écran présente ton Héros, ses statistiques, ses facultés, son niveau et son expérience, expliqués plus bas, ainsi qu'un symbole bleu correspondant à la production de mana. Cette dernière est calculée en prenant 5 si ton Héros a la Capacité d'envoûter, puis en multipliant le niveau de celle-ci par 5 et en ajoutant le résultat à 5. Plus ton niveau de capacité d'envoûter est élevé, plus tu as de mana. Clique sur l'onglet Détails de cette fenêtre pour afficher des renseignements sur les sphères d'envoûtement de ton Héros, ainsi que sur les rapports de ta race avec lui.

Comme il est expliqué dans le chapitre sur l'envoûtement (page XXX), les sphères d'envoûtement de ton Héros influencent considérablement ses actions. Les renseignements concernant les rapports avec les races comptent également pour son rôle dans le jeu. Par exemple, si un Héros appartient à la même race que ton Chef et si tu as maintenu de bons rapports avec ta race, celle-ci sera encline à se joindre à toi. Par ailleurs, si le Héros appartient à une race à qui tu as déclaré la guerre, il serait préférable de le surveiller car il pourra te trahir.

AOW manual French 23/12/99 3:57 pm Page 80

Le troisième onglet est intitulé Articles. Cette fenêtre te montre les articles que possède ton Héros, et ceux, le cas échéant, se trouvant sur le sol à côté de lui. Pas la peine d'examiner minutieusement les alentours pour trouver des objets, puisqu'il y aura un petit sac à l'emplacement correspondant. Les Articles et leur usage sont décrits plus bas. L'onglet Articles est représenté ci-dessous.



Tous les Héros ont un nom, un titre, les mêmes six statistiques des unités (page 83, description des unités), quatre autres valeurs et quelques facultés spéciales (sélectionnées et fixes). Les quatre valeurs supplémentaires sont les suivantes.



Race

C'est la race du Héros. Il peut appartenir à n'importe laquelle des douze races présentes dans *Age of Wonders*. Quand un nouveau Héros apparaît, il est important de regarder à quelle race il appartient et les rapports que tu entretiens avec elle. Selon tes relations avec elle, le Héros souhaitera peut-être t'attaquer ou se joindre à toi.
Expérience
L'expérience est représentée par une fraction ou le numérateur correspond au niveau actuel de l'unité et le dénominateur, la quantité qu'il lui faut pour passer au niveau suivant. Le niveau des Héros change très lentement. Il gagne de l'expérience en combattant ou en laissant simplement passer les tours. L'expérience est essentielle pour avoir un Héros puissant.

Niveau

Le niveau du Héros est une indication de son pouvoir. Plus il est élevé, plus il peut utiliser de points d'adresse pour obtenir de nouvelles facultés. Les Héros peuvent ainsi améliorer leur Qualité de chef, Distance de vue, Adresse au tir ou toute autre capacité. Il peut avoir un niveau maximum de 30.

Genre

Tout comme les unités, les Héros ont un genre. Les unités en ont 3 possibles : homme, femme et neutre. Les Héros sont des hommes ou des femmes.

Articles

Les articles permettent aux Héros d'être plus efficaces sur la Carte totale et sur le Champ de bataille. Ils ont toutes sortes d'effet, comme celui de leur conférer de nouvelles facultés ou d'améliorer leur défense ou leur attaque. L'obtention de tous ces articles pour ton Héros est essentielle à sa réussite et à l'augmentation de sa puissance.
Tu trouves les articles à différents endroits de la Carte totale. La plupart du temps, ils se trouveront dans des Ruines ou Ziggourats, parfois dans les Antres des monstres. Mais, tu pourras aussi en récupérer après avoir tué un Héros qui en possédait un ou deux.
Il existe 6 types d'articles : Attaque, Défense, Torse, Tête, Anneau et Usage. Dans l'idéal, il faudrait en avoir au moins un de chaque au bon endroit.

Attaque

Les articles d'attaque sont des armes comme les Epées ou les Haches de combat. En général, ils améliorent l'Attaque ou les Dommages, parfois les deux. Ils ont aussi tendance à apporter de nouvelles facultés au Héros, comme la Frappe ou le Coup envoûtant. Tous les Héros sont capables d'asséner un Coup rapproché.

Défense

Les articles de défense sont les boucliers. Ils améliorent souvent la valeur défensive du Héros, parfois aussi sa Résistance. Ils peuvent lui donner de nouvelles capacités de protection, comme la Résistance au feu ou la Résistance au froid.

Torse

Les articles de torse sont de deux types : armures et capes. Ils améliorent la Défense et/ou la Résistance. Ils peuvent également apporter des facultés nouvelles, qui sont meilleures que celles des articles de défense. Il pourrait s'agir de l'Immunité contre le feu ou l'Immunité contre le froid.

Tête

Comme leur nom l'indique, les articles de tête se portent sur la tête, comme les Couronnes ou les Heaumes. Ils apportent des facultés qui améliorent la vue du Héros ou ses défenses, comme la Vision divine ou la Protection contre la mort.

Anneau

Les articles de doigt augmentent les statistiques ou apportent des facultés spéciales. Le nom de l'anneau est une indication de la faculté qu'il donne. D'une manière générale, les anneaux n'apportent pas à la fois de meilleures statistiques et de nouvelles facultés.

Usage

Les articles à usage n'apportent aucune amélioration des statistiques ou nouvelles facultés. Ils servent au combat pour donner au Héros une nouvelle possibilité d'attaque qu'il n'aurait pas normalement.

Section Onze

Envoûtement

AOW manual French 23/12/99 3:58 pm Page 84

Envoûtement

L'envoûtement est une force puissante dans *Age of Wonders*. A l'aide de ton Chef et de tes Héros jeteurs de sorts, tu pourras utiliser les sorts pour changer complètement l'environnement, appeler des créatures fantastiques pour qu'elles se battent à tes côtés, projeter des envoûtements dangereux vers tes ennemis, etc.

Il existe sept sphères d'envoûtement différentes dans *Age of Wonders*, comportant chacune ses sorts et ses attributs. Voici la liste de ces sphères, ainsi que quelques sorts de base.

Vie : née des pouvoirs de la création et de la lumière, la sphère de la Vie dote ses adeptes du pouvoir de guérison et de protection des vivants, ainsi que de résistance aux forces du mal et de la mort.

Mort : bon nombre des adorateurs de la sphère de la Mort sont des créatures sournoises et malveillantes, plus mortes que vivantes. La plupart des sorts de cette sphère se destinent à détruire la vie ou à tenter de sortir du cycle naturel de la vie en créant des revenants.

Terre: la sphère de la Terre est subtile, mais puissante. Même si elle n'est pas aussi efficace pour infliger des dommages directs que les autres, elle compense ce manque en dotant ses adeptes de la faculté de se déplacer rapidement, d'extraire des ressources plus efficacement et même de modifier l'environnement qui les entoure.

Air: la plus surnaturelle des sphères. Les Adorateurs de l'Air contrôlent le temps et les climats. Cela leur permet d'accélérer leurs déplacements ou de faire appel à d'énormes tempêtes pour frapper leurs ennemis.

Feu: une sphère puissante et impressionnante représentant le chaos naturel. Même si elle n'est pas considérée comme purement destructrice, puisqu'elle est une force de changement et d'évolution, la sphère du Feu est la mieux adaptée au combat en raison des capacités d'attaque qu'elle octroie.

Fire: A dramatic, forceful sphere that represents the chaos of nature. While not seen as purely destructive, being a force of change and evolution, the Fire sphere is the sphere best suited to combat due to its offensive capabilities.

Eau: la sphère de l'Eau est étroitement liée à celle de la vie, l'eau étant essentielle pour tous les êtres vivants. Par ailleurs, les disciples de l'Eau gagnent le contrôle des étendues d'eau et de la vapeur.

Il existe également deux types d'envoûtement que n'importe quel Chef peut apprendre, dans n'importe quelle sphère.

Cosmos: la sphère du Cosmos confère des sorts plus généraux à tous les utilisateurs de magie, quelle que soit la sphère qu'ils adorent.

Spéciale : la sphère spéciale comporte de puissants enchantements que tu ne peux apprendre, mais que tu dois découvrir au cours de tes aventures.

Quelle que soit la race que tu incarnes, c'est ton Chef qui détermine les sphères d'envoûtement que tu adores. Tu peux choisir d'affecter plus de jetons à une sphère si tu veux accéder à un plus haut degré d'enchantement ou les répartir pour avoir une gamme plus variée. Le niveau des sorts sur lesquels tu peux faire des recherches dépend du nombre de jetons affectés à l'adoration de la sphère. Par exemple, si tu possèdes 3 jetons de la Sphère de l'Eau, tu peux jeter des sorts d'Eau de niveau 1, 2 et 3. Cependant, chaque sphère est en opposition avec une autre et si tu choisis d'en adorer une, tu ne peux pas adorer aussi son opposée.

La Terre s'oppose à l'Air

Le Feu s'oppose à l'Eau

La Vie s'oppose à la Mort

La quantité de jetons de sphère varie selon le scénario. D'une manière générale, plus la carte est grande, plus le chef aura de jetons. Dans une campagne à un joueur, le nombre de sphères auxquelles le Chef aura accès augmentera à mesure que tu progresseras dans le jeu.

AOW manual French 23/12/99 3:58 pm Page 86

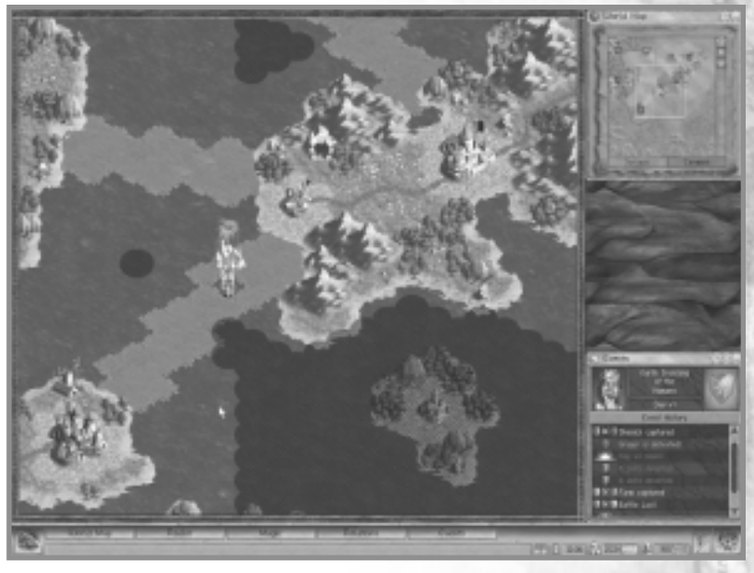
Types de sorts

Pendant la partie, tu seras amené à utiliser différents types d'envoûtement. Les connaître un tant soit peu est essentiel à ta réussite !

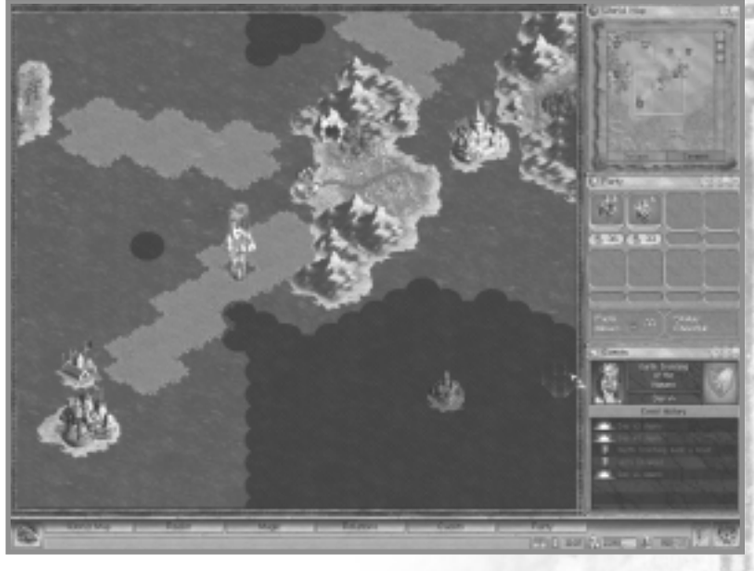
Sorts de totalité: les sorts appartenant au chapitre Total de ton Livre des sorts ne peuvent être jetés que sur la Carte totale. Il en existe toute une gamme, des incantations les plus mineures fournissant des renseignements sur le royaume, des sorts d'invocation soumettant des créatures enchantées à ta volonté, des envoûtements d'attaque puissants pouvant dévaster des villes entières et bien d'autres encore. Les sorts de totalité sont répartis en trois catégories

Enchantement: la plupart des sorts (mais pas tous) ayant un effet permanent d'un tour à l'autre sont des enchantements. Pour garder tout leur pouvoir, il leur faut une infusion de mana à chaque tour. Si tu n'es pas en mesure de fournir suffisamment de mana, tes revenus deviendront déficitaires et tu perdras du mana à chaque tour au lieu d'en gagner. Une fois que tes réserves de mana seront épuisées, tes enchantements s'effaceront les uns après les autres, jusqu'à ce que ta production de mana soit de nouveau positive. Quand tes revenus en mana sont négatifs, il est peut-être préférable d'interrompre la recherche sur les sorts pour te consacrer au Mana (voir "Gestion des envoûtements" ci-dessous). Dans tous les cas, si tu souhaites





Ces photos ont été prises avant et après que l'Inondation, puissant sort d'Eau, ait été jetée. Les Enchantements de totalité, comme celui-ci, peuvent changer totalement le cours du jeu.



AOW manual French 23/12/99 3:58 pm Page 88

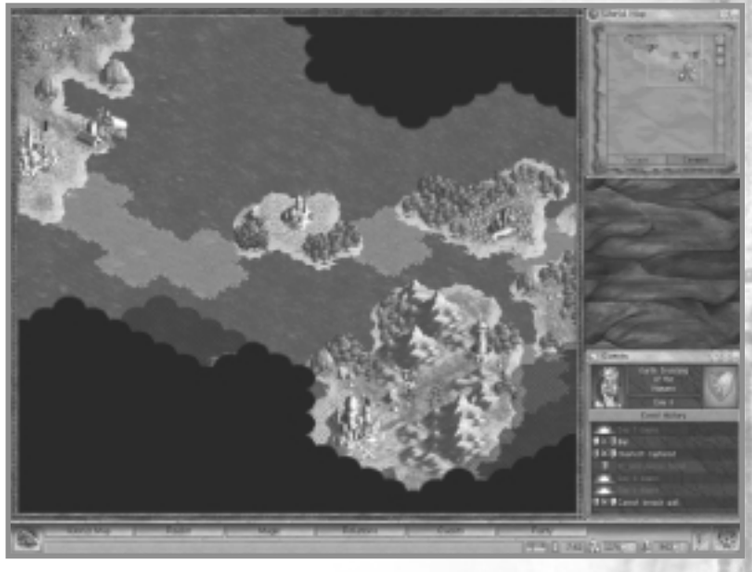
annuler un Enchantement, tu peux le faire sur le menu Envoûtement de la Carte totale. Les enchantements affectant l'ensemble de la carte figurent sous l'onglet "TOTALITE", alors que les autres plus ciblés (par exemple, sur une ville) sont donnés sous l'onglet "SORTS".

Invocation: les sorts d'invocation soumettent l'énergie enchantée de certaines créatures exotiques à ta volonté, afin de les utiliser sur la Carte totale et au combat. Comme les Enchantements, à partir du moment où tu as lancé une Invocation, ton mana diminue à chaque tour jusqu'à ce que la créature meurt ou que tu décides d'annuler le sort (à noter que si tu choisis de disperser ta créature, elle te demandera toujours du mana). Quand tu fais appel à une créature, elle apparaît dans la même pile que celle du jeteur de sort. S'il n'y a pas de place, une autre pile est créée pour elle dans un hexagone adjacent disponible. Tu peux annuler une Invocation en cliquant sur l'onglet "SORTS" du menu Envoûtement, en sélectionnant le sort et en appuyant sur le bouton "Retirer".



A l'aide des Incantations, tu peux appeler des armées, comme celles-ci, en moins de temps qu'il n'en faut pour construire la même quantité d'unités. Cependant, le coût en Mana peut être relativement prohibitif puisqu'il est beaucoup plus rare que l'or.

Instantané: les sorts instantanés jetés sur la Carte totale ont simplement un coût d'utilisation, ils ne puisent pas dans le mana à chaque tour, comme les Invocations et les Enchantements. Ils ont généralement un effet à court terme, comme la Vision du ciel, qui te permet de découvrir une vaste portion de la carte ; sans que cela affecte la partie à long terme. Certains de ces sorts auront un effet permanent sur le jeu, comme la Forêt Sacrée, qui plante une rangée d'arbres dans le paysage, présente d'un tour à l'autre, mais ne nécessitant aucune dépense en mana.



A l'aide du sort Gel de l'eau, Gurth le Croquant a réussi à traverser rapidement des étendues d'eau jusque-là infranchissables. Ceci est un exemple de sort total Instantané ; même si l'eau reste gelée, cela ne te coûte par de mana à chaque tour.

AOW manual French 23/12/99 3:58 pm Page 90

Sorts d'unités: ils sont jetés sur tes unités pour leur donner des capacités supplémentaires de façon temporaire ou permanente. La plupart des sorts d'unités apportent des avantages au combat ou affectent les déplacements. Certains ont néanmoins des effets plus exotiques. Les sorts d'unités sont jetés sur la Carte totale et la plupart d'entre eux (mais, pas tous) peuvent également l'être pendant le combat. Ils se répartissent en deux catégories.

Enchantements: comme dans le cas des Enchantements de totalité, les Enchantements d'unités améliorent tes unités de façon permanente au prix d'un peu de mana à chaque tour. Ils te coûtent généralement moins cher que les Enchantements de totalité, puisqu'ils ne s'adressent qu'à une seule unité, par opposition à l'ensemble du champ de bataille. Si tu veux annuler un Enchantement d'unité, ouvre le menu Envoûtement et sélectionne l'onglet "SORTS" ; le sort et son sujet seront indiqués. Sélectionne-le et clique sur le bouton "Retirer" pour annuler son effet.



Le jeteur de sorts essaie de frapper un Lancier Lutin avec un sort Echardes de glace pendant le combat. Malheureusement, le Lancier est placé derrière un mur et donc à l'abri du sort. Un Chef avisé annulerait le sort pour tenter autre chose. Pour plus de détails sur le jet de sorts pendant le combat, consulte la section Actions à distance du chapitre Combat

Instantané: les sorts d'unités instantanés sont semblables aux sorts de totalité instantanés. Leur effet est immédiat et ne durent pas d'un tour sur l'autre. Il agit tout de suite et tu ne paies qu'une seule fois.

Sorts de combat: ils ne peuvent être jetés que pendant un combat. Il s'agit le plus souvent de sorts offensifs qui causent des dommages à l'ennemi. Néanmoins, certains sorts de combat ont des effets moins visibles, comme la Résurrection d'unités mortes ou le Ralentissement du déplacement de l'ennemi sur le champ de bataille. Pour être en mesure de jeter ces sorts, tu dois engager un Chef ou Héros ayant la Capacité d'envoûter dans la bataille.

Jeter des sorts

Pour jeter un sort, clique sur le Héros ou le Chef. Dans le cadre du Groupe, clique sur l'icône de ton Héros. Une autre fenêtre s'ouvre alors pour t'indiquer les facultés de ton personnage. Clique sur Capacité d'envoûter. Ton Livres des sorts s'ouvre. Tu peux parcourir ses pages pour choisir le sort que tu veux jeter. Lorsque c'est fait, clique sur le sort pour l'utiliser. Certains sorts nécessiteront plusieurs tours avant d'agir, selon leur degré de difficulté et la faculté de Concentration du jeteur de sort. Si tu décides de le jeter quand même, tu ne pourras utiliser aucun autre sort sur la Carte totale tant que celui-ci n'aura pas été exécuté. Dans ce cas, tu devras te souvenir du nombre de tours qu'il faut au sort avant d'agir. Quand c'est terminé, tu peux rouvrir le Livre des sorts de ton Héros pour choisir un autre sort.



AOW manual French 23/12/99 3:58 pm Page 92

Quand un sort est jeté, tu dois généralement sélectionner sa cible sur la Carte totale. Quand il s'agit de sorts affectant un périmètre spécifique, tu



obtiens un viseur ainsi qu'un petit cercle rouge de rayon d'action, pour te permettre de choisir l'endroit où te veux le jeter pour causer un effet maximum. Pour certains sorts, tu devras choisir une unité individuelle. Dans ce cas, clique sur la pile où celle-ci se trouve sur la Carte totale et sélectionne-la.

La procédure est la même quand tu jettes des sorts pendant une bataille. Si tu veux jeter un Sort de combat, sélectionne le Héros ou le Chef en cliquant dessus avec le bouton gauche. La fenêtre d'informations te donne alors la liste des facultés de ton Héros. Clique sur Capacité d'envoûter et le Livre des sorts s'ouvrira. Sélectionne le Sort de combat ou d'unité que tu veux jeter, une cible (si nécessaire) et clique de nouveau. Le sort sera immédiatement jeté.

Gestion des envoûtements

Le bouton "Envoûtement", dans la rangée au bas de l'écran, sera ta principale interface pour changer tes paramètres. Clique sur ce bouton pour obtenir un menu d'options. Il comporte 4 onglets:

Ensemble: cela t'indique la répartition actuelle de ton pouvoir, ainsi que les sorts sur lesquels tu effectues des recherches. Tu peux cliquer sur les boutons pour modifier la structure de ton pouvoir ou pour sélectionner un autre sort à étudier.

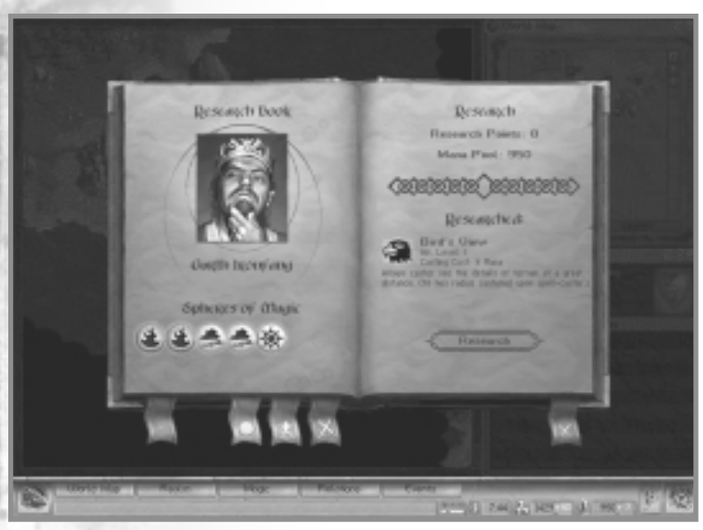
Sorts: cet onglet t'indique les sorts actifs puisant dans ton mana à chaque tour, comme les Invocations et les Enchantements d'unités. Si tu souhaites économiser ton mana ou si le sort n'a plus beaucoup d'utilité, tu peux mettre un sort en valeur et appuyer sur le bouton "Retirer" pour l'annuler.

Totalité: cet onglet t'indique les Enchantements de totalité actifs et leur possesseur. Tu peux également te servir du bouton "Retirer" pour annuler les Enchantements de totalité qui ne sont plus utiles.

Pouvoir cela te donne toutes tes sources actuelles de pouvoir, Héros, Nœuds et Chef.



AOW manual French 23/12/99 3:58 pm Page 94



Quand tu as terminé tes Recherches sur un sort, cet écran s'affiche pour te donner des renseignements dessus et sur ton Chef. Clique sur le bouton "Recherches" pour commencer à faire des recherches sur un autre sort.



C'est là que tu choisis le sort sur lequel tu veux commencer des recherches. A côté du Coût d'utilisation, tu as le nombre de tours qu'il te faut pour effectuer les recherches. Clique sur le sort que tu veux obtenir et ton chef commencera immédiatement les recherches.

Mana/Recherche

Pour utiliser les envoûtements efficacement, tu devras faire appel au Mana et à la Recherche. Le Mana est semblable à l'or, sauf que tu t'en sers pour jeter des sorts. Selon leur pouvoir, ceux-ci te coûtent une certaine quantité de mana. Par conséquent, plus leur niveau est élevé, plus ils te coûtent cher, puisqu'ils sont plus puissants. A chaque tour, tu disposes d'un certain nombre de Cristaux de mana selon ton Pouvoir magique.

Pour être en mesure d'étudier de nouveaux sorts, tu dois avoir la faculté Recherche. Tu peux faire des recherches sur un sort à la fois. Les sorts de niveau élevé prennent plus de temps que ceux de bas niveau. Tu peux augmenter la part de ton pouvoir magique affectée à la Recherche pour accélérer un peu la procédure, mais cela réduira tes revenus en mana.

Pouvoir magique

Ton Pouvoir magique détermine ta Recherche et tes revenus en Cristaux de mana.

Le pouvoir est généré par les héros jeteurs de sorts et tous les chefs au rythme de 5 crédits de mana par tour, plus 5 fois le niveau de capacité du héros. Tu peux acquérir 4 niveaux successifs à mesure que tes personnages progressent.



AOW manual French 23/12/99 3:59 pm Page 96

Les Nœuds de pouvoir génèrent du mana. Chaque sphère d'envoûtement, sauf la sphère Cosmique, possède un sort ultime de maîtrise. L'un de ses effets secondaires est que lorsqu'il est jeté, une puissante créature vouée à la sphère d'envoûtement apparaît près de tous les nœuds de pouvoir appartenant à la même sphère (Le sort Maîtrise du feu fera venir des Génies du feu à tous les nœuds de feu). La créature est contrôlée par celui qui possède le nœud.

Nœuds cosmiques: il rapporte 10 crédits de pouvoir par tour à celui qui les contrôle, quelle que soit la sphère dont il est adepte.

Ill est important de noter que tes revenus en Cristaux de mana diminueront si tu jettes un sort ayant un coût d'utilisation. Pour qu'il reste actif, tu devras payer une certaine somme en mana à chaque tour. Ne l'oublie pas quand tu réparties ton Pouvoir magique.

Capacité d'envoûtement

Ton Chef et tes Héros ayant la Capacité d'envoûter pourront utiliser le pouvoir magique pour servir ta cause. Ton Chef et tous tes Héros pouvant jeter des sorts utiliseront le même Livre de sorts. Augmente cette faculté pour récupérer encore plus de Pouvoir magique à chaque tour. Cela détermine également la quantité de mana que ton chef / héros peut concentrer à chaque tour.

(Points) de concentration

Cela détermine la quantité de Cristaux de mana que le Héros / Chef peut utiliser à chaque tour. Cela concerne toutes les manœuvres, dans le combat et en dehors. Par conséquent, si tu jettes un sort au coût élevé avant une bataille, tu ne pourras peut-être plus jeter de sorts de combat. Si ton unité jette un sort dont le coût est supérieur au nombre de points de concentration dont elle dispose, la procédure sera répartie sur plusieurs tours jusqu'à ce que le sort soit jeté. Le jeteur de sort peut concentrer 10 fois son niveau de capacité d'envoûtement par tour.



Section Douze

Races

AOW manual French 23/12/99 3:59 pm Page 98

Races d'*Age of Wonders*

L'histoire d'*Age of Wonders* se déroule dans un monde inspiré des races fantastiques sévissant dans les jeux. Quel que soit le mode de jeu, il s'agit de manœuvrer stratégiquement la principale race sous ton contrôle, ainsi que ses alliés, afin de vaincre tous les ennemis de la carte. Avec un total de 12 races dominantes dans le jeu, ayant chacune ses caractéristiques et ses ambitions propres, tu disposes d'une quantité de scénarios, de stratégies et d'interactions quasiment illimités. Voici une brève description de toutes les races d'*Age of Wonders*.

Age of Wonders répartie les 12 races dans trois catégories : Bien, Neutre et Mal. L'interaction entre ces factions joue un rôle très important pour le camp que tu choisis. Par exemple, au départ, tu es en bons termes avec les races appartenant à la même faction que la tienne. Tu peux leur proposer de l'argent pour qu'elles se joignent à toi, à condition de posséder suffisamment d'or.

Tu peux également réussir à convaincre des factions adverses de rejoindre ta cause en améliorant tes relations diplomatiques avec elles. Ce que tu fais en leur permettant d'habiter dans tes villes ou en leur prêtant assistance. Tu peux les aider en réaménageant leurs fermes ou en tuant bon nombre de leurs ennemis. Par exemple, si tu incarnes les Humains et souhaites te vouer aux Elfes de l'Ombre, il pourrait être assez bénéfique de massacrer quelques Elfes. Alors qu'il est relativement facile pour une race neutre de se vouer à des factions du Bien ou du Mal, il peut être difficile pour une race du Mal de se vouer à une autre du Bien. Cela peut largement faciliter la tâche du joueur neutre puisqu'il peut toujours se vouer à la faction la plus puissante.



Les Elfes



Description: les Elfes sont des êtres minces à l'aspect frêle, vivant normalement au cœur de la forêt. On les reconnaît très facilement à leurs oreilles pointues. En dehors de cela, les Elfes ressemblent beaucoup aux Humains, même s'ils sont un peu plus minces. Leur sveltesse leur confère une grande agilité et de la rapidité. Les Elfes peuvent vivre éternellement, s'ils ne subissent aucune violence. Néanmoins, quand ils atteignent un âge très avancé, la plupart choisissent de naviguer jusqu'à l'Ile des Derniers Adieux à la recherche de l'île mystique de l'Eternité.

Coutumes: les Elfes construisent leur maison dans la forêt où ils se sentent en harmonie avec la beauté naturelle de leur environnement. Etant donné qu'ils sont immortels, contrairement aux Nains et aux Humains, les Elfes ne sont jamais pressés et les profits à court terme ne les intéressent pas. Ils aiment les raffinements de la vie, comme la musique et les arts, et beaucoup ont des passe-temps qui n'ont rien à voir avec leur profession. Les Elfes sont très attachés à la liberté et à l'amour. Ils ne reconnaissent que quelques seigneurs ayant mérité leur titre.

Combat: les Elfes peuvent se montrer excellents dans plusieurs domaines : le combat au corps à corps, le Tir à l'arc, l'envoûtement et la furtivité ; ce qui les rend coriaces au combat. D'une force physique moindre, les fantassins et cavaliers elfes préfèrent l'adresse à la brutalité. Ils font des guerriers prudents, rapides mais relativement fragiles, c'est pourquoi ils préparent toujours leurs attaques avec soin. Ils assistent leurs alliés du bien et les créatures des bois viennent renforcer leur puissance dans les périodes de combat.

AOW manual French 23/12/99 3:59 pm Page 100

Les Nains



Description: les Nains sont de petits humanoïdes trapus dont l'application et la ténacité au combat sont bien connues. Ils vivent habituellement dans des villes souterraines complexes, construites sous des montagnes, mais peuvent s'adapter à presque tous les climats. Les Nains vouent un profond respect à la terre et à la roche, éléments qui résistent aux épreuves du temps.

Coutumes: presque tous les Nains sont des guerriers, des inventeurs ou des grands travailleurs. Ils ont une éthique de travail très stricte et ne croient pas aux loisirs ni aux pertes de temps. Les nains sont très attachés à la famille et, souvent, les affaires et les professions sont passées de génération en génération. Bien qu'ils coopéreront librement avec les autres races de bien et parfois de neutralité, les Nains auront tendance à mépriser ceux qui ne travaillent pas aussi dur qu'eux et qui passent trop de temps à se divertir.

Combat: les Nains sont parmi les guerriers les plus féroces du royaume. Ils préfèrent largement se battre au corps à corps plutôt que d'utiliser la magie et les projectiles, mais cela ne les empêche pas d'attaquer des villes fortifiées avec leurs archers et leurs bombardes. Même s'ils n'aiment pas user de tactiques furtives, on les a déjà vu attaquer depuis des cavernes souterraines et de l'autre côté des montagnes pour obtenir un effet de surprise.



Les Halflings



Description: les Halflings sont de petits êtres humanoïdes pacifiques. Expansifs et joyeux, ils mènent une vie campagnarde basée sur un certain confort. Les Halflings ne sont pas du genre à partir à l'aventure, car ils ne voudraient surtout pas arriver en retard pour le dîner.

Coutumes: les Halflings vivent en harmonie et en paix. Les villages peuvent se composer de simplement deux ou trois familles. Ils vivent du produit agricole et commercent avec les peuples voisins, comme les Elfes et les Nains. Même en vieillissant, les Halflings restent joyeux et productifs. Ils travaillent dur à leurs affaires, mais ce n'est pas leur principale obsession.

Combat: même si les combats peuvent être violents, les Halflings ne les prennent pas très au sérieux. Quand ils ne participent pas aux combats, ils se divertissent en racontant des histoires ou en pensant à des choses plus plaisantes. Quoi qu'il en soit, les Halflings sont d'excellents guerriers puisqu'ils peuvent mettre leur agilité et leur taille à profit pour échapper à leurs adversaires et attaquer quand une ouverture se présente dans la défense ennemie. Les Halflings sont pleins de ressources en temps de guerre et font appel à des alliés tels que les Satyres, les Centaures, les Grands Aigles et les Vagabonds pour combattre à leurs côtés.



AOW manual French 23/12/99 3:59 pm Page 102

Les Longilides



Description: les Longilides sont de grands êtres au visage blême, censés venir du ciel. La plupart d'entre eux sont plus grands que les humains moyens, mais leurs caractéristiques individuelles sont moins variables. Les Longilides ont un comportement sérieux et semblent avoir un sens de l'humour très limité. Ils sont très respectés des êtres du bien, alors que les créatures de la neutralité et du mal les regardent avec méfiance et suspicion.

Coutumes: les Longilides sont organisés autour d'un ordre et d'une pureté exemplaires. Ils ne connaissent que peu de divertissements et préfèrent la relaxation aux plaisirs plus terrestres. La rumeur veut que les Longilides passent la majeure partie du temps à protéger le monde du mal, en particulier des Revenants, mais on les voit rarement à l'extérieur du champ de bataille et les autres races savent très peu de choses sur eux.

Combat: les Longilides appartiennent à une race de nature magique. Ils utilisent leurs pouvoirs surnaturels au combat. Ils luttent avec le plus d'acharnement contre leurs ennemis les plus grands, les Revenants, mais ils ont de bonnes ressources contre les autres races aussi. Avec l'aide des Walkyries, des Vengeurs Sacrés, des Titans et des Astres, les Longilides peuvent défendre leur position et continuer le combat contre les puissantes forces du mal.



Les Azracs



Description: les Azracs sont des êtres du désert agressifs. Ils ressemblent beaucoup aux Humains sous bien des aspects. En général, ils rasent la toison éparse couvrant leur corps. Les Azracs portent peu de vêtements et se refusent à porter de grosses armures. La passion religieuse qui les anime les rend particulièrement agressifs et fanatiques.

Coutumes: le peuple azrac applique un code religieux strict et ultra conformiste. La non obéissance aux supérieurs n'est ni tolérée ni pardonnée. Les Azracs croient que leur dieu tout-puissant, Yaka, détermine le statut social individuel. Les Azracs respectent, néanmoins, tous les autres membres de leur race.

Les Azracs se méfient de la plupart des autres races et ne s'allient qu'à d'autres races de neutralité, à moins que des circonstances terribles les forcent à élargir leur périmètre de confiance. Ils ne se mélangent normalement pas avec leurs alliés, puisque tous les autres peuples sont considérés comme inférieurs par Yaka. Les Azracs méprisent les concepts de bien ou de mal et entrent en guerre contre quiconque faisant obstacle à leurs croyances ou ambitions religieuses.

Combat: les Azracs ne font preuve d'aucune peur au combat puisqu'ils sont convaincus que mourir pour leur dieu les rendra immortels. Ils sont prêts à donner leur vie pour leur roi ou leur dieu. Au combat, les Azracs sont souvent ceux qui attaquent en premier et ils le font sans relâche. Ils sont de bons guerriers par nature, en raison de leur résistance physique, renforcée par l'habitude de vivre dans les dures conditions du désert. Cependant, leur refus de porter tout type d'armure les rend quelque peu vulnérables. En général, leurs tactiques se résument à supplanter leurs ennemis par la violence et le pouvoir magique ; ils utilisent rarement la furtivité.

AOW manual French 23/12/99 3:59 pm Page 104

Les Korgelés



Description: les Korgelés appartiennent à une race de petits humanoïdes nomades habitant dans les froides régions du nord. On dit qu'ils sont des parents éloignés des Lutins. Les Korgelés ont le teint grisâtre et de grands yeux bleus brillants. Leur habillement est simple et souvent marqué par l'usure des vents froids et des tempêtes de glace. Cependant, en raison de leur résistance naturelle au froid, les Korgelés ont besoin de très peu de protection dans les conditions les plus extrêmes.

Coutumes:les Korgelés défendent le travail et la lutte. Etant donné l'environnement et les conditions climatiques qu'ils doivent supporter, ils sont forcés de compter sur la coopération et le soutien de leurs congénères et des communautés voisines pour survivre. Issus d'un peuple nomade, quand le temps devient vraiment insupportable, ils émigrent vers le sud et ses climats plus tempérés. En de nombreuses occasions, les Korgelés entreprendront des expéditions d'attaque afin de conquérir les villes avoisinantes pour se mettre à l'abri de conditions climatiques difficiles.

Combat: les Korgelés appartiennent à une race robuste, mais ils ne sont pas réputés pour leurs capacités de combat. On les craint, cependant, sur le champ de bataille, car ils sont souvent accompagnés d'alliés venant du nord, notamment les Manchots Sauvages, les Yétis, les Reines de Glace et les Canards de Glace. Les Korgelés vainquent leurs ennemis par le combat, l'envoûtement et le surnombre, en se servant de toute une gamme de tactiques sur leur propre territoire. Et, comme ils ont plutôt tendance à étendre leurs frontières, ils deviennent vraiment redoutables.

Les Humains



Description : l'habitant que l'on retrouve le plus dans le royaume est l'homme. La plus jeune des races n'est présente aux côtés des autres races plus anciennes que depuis quelques siècles. Pourtant les Humains se sont déplacés vers toutes les régions du royaume et ont acquis des apparences et des natures différentes. Leurs capacités d'adaptation leur permet de vivre et de prospérer sous pratiquement n'importe quel climat.

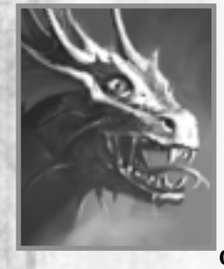
Coutumes : compte tenu de leur durée de vie relativement courte, les Humains ont tendance à s'efforcer d'accomplir les tâches le plus rapidement possible. Leurs villes ont poussé hors de terre et se sont étendues sur de vastes territoires. Les gouverneurs humains imposent leur contrôle sur d'énormes empires et sont convaincus qu'ils sont destinés à dominer le monde entier. Ces êtres rudes s'adaptent à tous les climats et peuvent même vivre sous terre. Les Humains semblent avoir fait d'énormes progrès technologiques récemment, ce qui a contribué à leur expansion sur les terres.

Combat: : lles Humains sont réputés pour l'utilisation de toute une gamme de tactiques de combat contre les autres races, selon la nature de l'ennemi. Les Humains sont des guerriers, des prêtres, des archers et des cavaliers de niveau moyen. Les chevaliers montés font des atouts de puissance pour la cavalerie et les charlatans sont souvent utilisés pour les attaques furtives ou le soutien à distance. L'arme favorite de la plupart des guerriers humains est la grande épée. Quand ils sont disponibles, les mousquetaires humains peuvent donner un avantage décisif lors du siège des villes et des attaques rangées.



AOW manual French 23/12/99 3:59 pm Page 106

Les Sauriens



Description : les Sauriens appartiennent à une race sauvage d'humanoïdes reptiliens. Ils sont couverts d'écailles et leur couleur varie du vert foncé au marron vert plus clair. Les Sauriens préfèrent habiter près de grandes étendues d'eau ou de marais, mais sont capables de survivre dans presque toutes les conditions climatiques, à l'exception des régions froides du nord.

Coutumes : les Sauriens n'obéissent quasiment qu'à la force et à la violence. Ils ne reconnaissent qu'un seul roi, choisi pour sa capacité à vaincre le roi précédent en combat au corps à corps. Le statut individuel est déterminé presque entièrement à la naissance ou avant. Les Héros et les rois potentiels portent une marque sur leur œuf ou sur leur corps quand ils en sortent. Un œuf tacheté présage souvent la naissance d'un Chaman ou d'un être possédant des facultés magiques. Etant donné que la magie est très mal considérée par les Sauriens, les quelques Chamans dotés de pouvoirs magiques sont surveillés de près. Pourtant, ils ont souvent un rôle important, comme celui de conseiller des rois ou des guérisseurs de la ville.

Combat: au combat, les Sauriens luttent en groupes désorganisés, s'engageant le plus souvent dans des attaques frontales. Ils sont très agressifs et préfèrent le combat rapproché aux attaques à distance. L'une de leurs tactiques les plus dévastatrices consiste à traverser des étendues d'eau et à lancer des attaques surprises contre les villes. Ils sont équipés de toutes les armes de siège nécessaires, puisqu'ils utilisent des balistes spéciales et des catapultes montés sur dos de tortues géantes.



Les Elfes de l'Ombre



Description: les Elfes de l'Ombre sont l'équivalent mauvais des Elfes. Ils préfèrent vivre dans l'obscurité, à l'abri des rayons lumineux du soleil. Bien qu'ils aient jadis appartenu à la communauté des Elfes de la lumière, ils ont choisi de vivre sous terre. Après seulement quelques générations, ils ont commencé à s'adapter à la nuit et à détester le soleil. La plupart des Elfes de l'Ombre ont un teint gris vert foncé et des cheveux blancs ou argentés.

Coutumes: les Elfes de l'Ombre partageaient la même vie pacifique et tranquille que leurs parents de la surface. Maintenant, leur vie n'est plus que chaos et désastre, principalement parce qu'ils ont décidé de vivre sous terre. Malgré tout, les Elfes de l'Ombre s'efforcent de respecter l'ordre basé sur un système strict de castes familiales. La plupart d'entre eux sont trop obsédés par la haine des Humains et des autres Elfes pour se détendre pendant les rares périodes de calme.

Combat: les Elfes de l'Ombre utiliseront tous les moyens nécessaires pour obtenir la victoire au combat. Même si leurs guerriers et leurs archers sont tout aussi doués que ceux des Elfes, les Elfes de l'Ombre ont tendance à préférer la tromperie et la surprise dans l'attaque. La plupart du temps, ils obtiendront ce qu'ils veulent en utilisant la magie, qu'ils maîtrisent sans problème, en puisant leur pouvoir dans de sombres rites et dans la nécromancie. Souvent, quand une attaque directe est nécessaire, ils envoient leurs alliés, les Orcs et les Lutins, pour décimer les lignes ennemies avant de déployer leurs Exécuteurs d'élite.

AOW manual French 23/12/99 4:00 pm Page 108

Les Lutins



Description: parents des Orcs, ces horribles créatures vivent dans des tunnels souterrains dégoûtants. On les craint non pas pour leur force, mais pour leur nombre. Les Lutins détestent l'éclat du soleil et s'efforceront de l'éviter. On les décrit souvent comme des créatures idiotes, sûrement en raison du nombre de fois où ils se sont faits duper et assujettir par d'autres races. Même s'ils n'appartiennent pas à la plus intelligente des races, les Lutins sont assez efficaces sur le plan technique. Il paraît même qu'ils auraient copié et modifié des modèles et inventions existantes pour les adapter à leurs desseins maléfiques.

Coutumes: les Lutins vivent principalement dans des tribus sous la terre. Leurs tanières sont des terrains crasseux où foisonnent de nombreuses maladies qui ne semblent pas les affecter. Les Lutins sont un peuple de lutte et de guerre auquel tout le monde doit contribuer. La plupart d'entre eux vivent pour le seul plaisir de semer le carnage et de piller leurs conquêtes. Il est très rare de voir un Lutin entreprendre un travail physique de sa propre volonté. Ils sont de nature plutôt cruelle et se divertissent de la torture de prisonniers ou de combats de gladiateurs entre esclaves, bêtes ou un mélange des deux.

Combat: les Lutins ne sont pas particulièrement forts au combat et utilisent souvent des armes moins conventionnelles, commes les lances, les fléchettes empoisonnées et les bombes pour prendre le dessus sur leurs ennemis. Souvent considérés comme des créatures inférieures, les Lutins réussissent souvent à retourner ce préjugé à leur avantage au combat en mettant en pratique des tactiques non conventionnelles, mais très efficaces. Cependant, les Lutins remportent le plus souvent la victoire uniquement en raison de leur grand nombre.



Les Orcs



Description: les Orcs sont des humanoïdes au visage marqué, réputés pour leur brutalité au combat. Ils sont à peu près aussi grands que les Humains, leurs cheveux sont foncés et ébouriffés, et ils ont le teint verdâtre. Les Orcs ne sont pas considérés comme des êtres très intelligents, mais ils sont respectés et craints au combat autant par leurs alliés que par leurs ennemis.

Coutumes: les Orcs croient qu'ils appartiennent à la race suprême. Ils n'ont aucun respect pour les autres races. La fierté, la richesse et le territoire sont leurs principales valeurs. Les Orcs pensent que le meilleur moyen d'obtenir ce qu'ils désirent est par la guerre et le combat. Ils vivent dans une société très dure dont les membres doivent subir toutes sortes de souffrances, douleurs et privations jour après jour pour devenir plus forts. Le statut individuel dépend uniquement du grade militaire qui, à son tour, dépend de la force et de l'endurance. Lorsqu'ils ne sont pas en guerre, les Orcs se battent souvent entre eux ne connaissant pas d'autre moyen pour se défouler.

Combat: les Orcs prennent beaucoup de plaisir dans la violence de la guerre et du combat au corps à corps. Ils sont passés maîtres dans l'art de la guerre à un degré dépassant celui de toutes les autres races. Ils sont capables d'affronter n'importe quelle situation par la force, qu'il s'agisse de combat ou d'assassinat. Etant donné que tous les Orcs ne sont pas faits pour être fantassins, encore moins cavaliers ou soldats d'élite, ils disposent de nombreux archers et chamans, même si on ne fait appel à eux que lorsque c'est devenu tactiquement nécessaire. Les Orcs considèrent l'usage de la magie au combat comme un acte de lâcheté. L'une des seules raisons pour qu'un Orc fuie la bataille est un ennemi se servant presque uniquement de la magie pour se battre.



Les Revenants



Description: les innombrables Revenants ont réussi à passer parmi les vivants par la grande crevasse qui s'est ouverte lorsque les Trompettes du Jugement Dernier se firent entendre. Ils ne cherchent plus maintenant qu'à détruire toutes les créatures vivantes pour les ajouter à leurs rangs. Le Revenant le plus courant apparaît sous la forme d'un squelette. Cependant, il existe d'autres types de Revenants, comme les Spectres et la terrible Faucheuse.

Coutumes: les Revenants ne sont pas vraiment organisés en "société". Ils passent leur temps à conquérir et occuper les villes appartenant aux autres races. Certains Revenants sont employés à l'entretien des habitations et des établissements de ces villes, mais la plupart d'entre eux ne sont là que pour détruire ce qui les entoure et augmenter le nombre et l'influence de leur peuple.

Combat: étant donné qu'ils sont déjà morts, les Revenants n'ont presque rien à craindre. La plupart du temps, seule la violence peut en venir à bout. Ils sont immunisés contre les effets du poison et de la peur, résistent très bien à la foudre, au feu et au froid. Lents et nombreux, les Revenants remportent leurs victoires par leur surnombre. Pourtant, des villes se sont déjà laissées surprendre et débordées par des Spectres plus puissants ou par des Démons, Chiens des Enfers et Loups-Garous très rapides.



Annexe 1

Unités et Sorts

AOW manual French 23/12/99 4:00 pm Page 112

Statistiques détaillées des unités

Quand tu examines une Unité, tu disposes d'un certain nombre de statistiques supplémentaires. Elles peuvent jouer un rôle TRES important lors du choix de la meilleure unité pour une situation particulière. Par exemple, s'il te fallait très vite des tas d'unités, mais tu ne disposais pas de beaucoup d'or, tu choisirais des unités de Niveau 1, puisqu'elles coûtent moins cher et leur entretien est le plus faible. Toutes les statistiques d'une unité peuvent avoir un impact important sur la façon dont tu organises tes forces..

Race

La race de l'unité affecte ses rapports avec toi. Si tu incarnes les Nains et tu es en guerre avec les Orcs, mais tu as de bons rapport avec les Elfes, les Elfes indépendants auront tendance à vouloir se joindre à toi, alors que les Orcs voudront te faire la guerre. Si tu as des rapports plutôt Neutres avec les Humains et pourtant tu les attaques, tes rapports avec eux changeront progressivement et ils finiront peut-être par déclarer la guerre. Quand tu décides d'attaquer une unité, il faut toujours que tu penses au type de relations diplomatiques que tu souhaites établir avec la race.

Vocation

Le type de vocation de l'unité et la façon dont tu la traites affectent aussi tes relations diplomatiques avec elle. Les unités du bien ont tendance à se vouer à d'autres unités du bien, alors que les unités du mal se battront contre elles. Le type de vocation de l'unité pourra avoir une influence sur les chances pour qu'elle rejoigne ta cause.

Expérience

L'expérience est donnée sous forme de fraction. Le numérateur correspond à l'expérience actuelle de l'unité et le dénominateur, le niveau qu'elle doit atteindre pour obtenir le statut Expérimenté ou Vétéran. Contrairement aux Héros, les unités ne peuvent avoir que 2 "niveaux" d'expérience. Un médaillon argenté indique une unité Expérimentée, alors qu'un médaillon doré, une unité Vétéran.

Niveau

Le niveau d'une unité se situe entre 1 et 4. C'est une estimation de sa force. Il est préférable d'opposer des unités de même niveau et, dans l'idéal, d'être plus fort que l'ennemi. Les unités de niveau 1 peuvent être produites dans les villes de niveau 1, celles de niveau 2 dans les villes de niveau 2, et ainsi de suite.

Dépenses

Cela correspond au coût de la nourriture et de l'approvisionnement nécessaires pour l'unité. Les unités de niveau élevé impliquent de plus grandes dépenses que les autres.

Renseignements détaillés sur les unités

Statistiques détaillées des unités

Voici la liste de toutes les unités pouvant être construites par les 12 races. Bien qu'il existe d'autres unités dans le jeu pouvant être rencontrées ou invoquées, ce tableau se concentre sur les races jouables. La liste comporte une photo de l'unité, pour s'y retrouver plus facilement, son Nom, son Type, son Niveau, son Coût, ainsi que l'Attaque, la Défense, le

Niveau	=	Niv
Coût	=	Coût
Attaque	=	Att
Défense	=	Déf
Déplacement	=	Dép
Dommages	=	Dom
Résistance	=	Rés
Coups	=	Cps

Déplacement, les Dommages, la Résistance et les Points. A noter que nous avons utilisé les abréviations suivantes.

Sur la seconde ligne correspondant à chaque unité, tu as la liste de toutes les facultés qu'elle possède.

AOW manual French 23/12/99 4:00 pm Page 114

Appendix 1 - Race Units
Race: Elfes



Duelliste

Type	Niv	Coût	Att	Déf	Dép	Dom	Rés	Cps
Humanoïde	1	15	5	2	26	2	4	5

Marche, Randonnée, Frappe



Nymph

Type	Niv	Coût	Att	Déf	Dép	Dom	Rés	Cps
Humanoïde	1	22	4	1	26	1	5	5

Marche, Randonnée, Frappe, Séduction



Archer

Type	Niv	Coût	Att	Déf	Dép	Dom	Rés	Cps
Humanoïde	1	17	3	2	26	2	4	5

Marche, Randonnée, Tir à l'arc, Adresse au tir 1



Bélier

Type	Niv	Coût	Att	Déf	Dép	Dom	Rés	Cps
Machine	1	23	1	2	20	1	3	10

Marche, Immunité contre le poison, Absence de peur, Protection contre le froid, Démolition de murailles



Eclaireur

Type	Niv	Coût	Att	Déf	Dép	Dom	Rés	Cps
Humanoïde	2	32	6	3	36	2	4	7

Marche, Randonnée, Frappe, Vision 1, Charge



Prêtre

Type	Niv	Coût	Att	Déf	Dép	Dom	Rés	Cps
Humanoïde	2	32	3	2	26	2	5	5

Marche, Randonnée, Coup envoûtant, Frappe, Renversement de revenant 1, Strangulation, Guérison, Dissipation de sort 1, Eclairs envoûtants



Baliste

Type	Niv	Coût	Att	Déf	Dép	Dom	Rés	Cps
Machine	2	56	1	2	20	1	3	7

Marche, Immunité contre le poison, Tir de javelot, Absence de peur, Protection contre le froid



Catapulte

Type	Niv	Coût	Att	Déf	Dép	Dom	Rés	Cps
Machine	2	58	1	2	20	1	3	8

Marche, Immunité contre le poison, Jet de rochers, Absence de peur, Protection contre le froid



Fée

Type	Niv	Coût	Att	Déf	Dép	Dom	Rés	Cps
Créature	3	55	3	5	32	3	6	6

Envol, Coup envoûtant, Frappe, Dissimulation



Licorne

Type	Niv	Coût	Att	Déf	Dép	Dom	Rés	Cps
Créature	3	90	6	4	36	4	8	10

Marche, Randonnée, Coup envoûtant, Frappe, Guérison, Charge



Garde forestier

Type	Niv	Coût	Att	Déf	Dép	Dom	Rés	Cps
Humanoïde	3	95	5	3	26	3	5	8

Marche, Nage, Randonnée, Alpinisme, Frappe, Tir à l'arc, Adresse au tir 2, Dissimulation



Génie

Type	Niv	Coût	Att	Déf	Dép	Dom	Rés	Cps
Créature	4	210	5	7	32	5	8	15

Marche, Randonnée, Immunité contre le poison, Frappe, Strangulation, Régénération, Voie de la vie, Protection contre le feu, Protection contre la foudre, Protection contre le froid

AOW manual French 23/12/99 4:00 pm Page 116

Race: Halflings



Frondeur

Type	Niv	Coût	Att	Déf	Dép	Dom	Rés	Cps
Humanoïde	1	15	3	2	24	2	4	5

Marche, Jet de pierres



Chevauche-poney

Type	Niv	Coût	Att	Déf	Dép	Dom	Rés	Cps
Humanoïde	1	28	5	2	32	3	4	7

Marche, Frappe, Charge



Duelliste

Type	Niv	Coût	Att	Déf	Dép	Dom	Rés	Cps
Humanoïde	1	14	4	2	24	2	4	5

Marche, Frappe



Bélier

Type	Niv	Coût	Att	Déf	Dép	Dom	Rés	Cps
Machine	1	23	1	2	20	1	3	10

Marche, Immunité contre le poison, Absence de peur, Protection contre le froid, Démolition de murailles



Baliste

Type	Niv	Coût	Att	Déf	Dép	Dom	Rés	Cps
Machine	2	56	1	2	20	1	3	7

Marche, Immunité contre le poison, Tir de javelot, Absence de peur, Protection contre le froid



Catapulte

Type	Niv	Coût	Att	Déf	Dép	Dom	Rés	Cps
Machine	2	58	1	2	20	1	3	8

Marche, Immunité contre le poison, Jet de rochers, Absence de peur, Protection contre le froid



Prêtre

Type	Niv	Coût	Att	Déf	Dép	Dom	Rés	Cps
Humanoïde	2	30	3	2	24	2	5	5

Marche, Coup envoûtant, Frappe, Renversement de revenant 1, Guérison, Dissipation de sort 1, Protection contre l'envoûtement, Eclairs envoûtants



Satyre

Type	Niv	Coût	Att	Déf	Dép	Dom	Rés	Cps
Créature	2	35	4	2	26	3	6	6

Marche, Randonnée, Frappe, Facultés du Barde, Attraction



Vagabond

Type	Niv	Coût	Att	Déf	Dép	Dom	Rés	Cps
Humanoïde	3	75	5	4	26	4	4	6

Marche, Frappe, Jet de pierres, Adresse au tir 1, Escalade de murailles, Dissimulationt



Centaure

Type	Niv	Coût	Att	Déf	Dép	Dom	Rés	Cps
Créature	3	80	6	3	36	3	6	11

Marche, Randonnée, Frappe, Tir à l'arc, Adresse au tir 2, Charge



Chevauche-aigle

Type	Niv	Coût	Att	Déf	Dép	Dom	Rés	Cps
Humanoïde	3	55	5	2	36	4	4	8

Envol, Frappe, Vision 2, Charge



Farfadet

Type	Niv	Coût	Att	Déf	Dép	Dom	Rés	Cps
Humanoïde	4	190	5	10	26	3	10	7

Marche, Randonnée, Coup envoûtant, Frappe, Régénération, Invisibilité, Dissipation de sort 1,Absence de peur, Protection contre la mort, Protection contre le poison, Esquive, Eclairs envoûtants

AOW manual French 23/12/99 4:00 pm Page 118

Race: Nains



Bélier

Type	Niv	Coût	Att	Déf	Dép	Dom	Rés	Cps
Machine	1	23	1	2	20	1	3	10

Marche, Immunité contre le poison, Absence de peur, Protection contre le froid, Démolition de murailles



Berserker

Type	Niv	Coût	Att	Déf	Dép	Dom	Rés	Cps
Humanoïde	1	17	4	1	24	4	4	6

Marche, Alpinisme, Frappe, Absence de peur, Protection contre le poison, Attaque généralisée



Pourfendeur

Type	Niv	Coût	Att	Déf	Dép	Dom	Rés	Cps
Humanoïde	1	16	4	2	24	3	4	5

Marche, Marche souterraine, Alpinisme, Frappe, Protection contre le poison



Archer

Type	Niv	Coût	Att	Déf	Dép	Dom	Rés	Cps
Humanoïde	1	16	5	2	24	3	4	5

Marche, Marche souterraine, Alpinisme, Tir à l'arc, Protection contre le poison



Chevauche-sanglier

Type	Niv	Coût	Att	Déf	Dép	Dom	Rés	Cps
Humanoïde	2	36	5	2	32	3	4	8

Marche, Alpinisme, Frappe, Protection contre le poison, Charge



Bombarde

Type	Niv	Coût	Att	Déf	Dép	Dom	Rés	Cps
Machine	2	79	1	2	20	1	3	10

Marche, Immunité contre le poison, Tir au canon, Absence de peur, Protection contre le froid



Prêtre

Type	Niv	Coût	Att	Déf	Dép	Dom	Rés	Cps
Humanoïde	2	35	3	2	24	2	5	5

Marche, Marche souterraine, Alpinisme, Coup envoûtant, Frappe, Renversement de revenant 1, Guérison, Dissipation de sort 1, Absence de peur, Protection contre le poison, Eclairs envoûtants



Baliste

Type	Niv	Coût	Att	Déf	Dép	Dom	Rés	Cps
Machine	2	56	1	2	20	1	3	7

Marche, Immunité contre le poison, Tir de javelot, Absence de peur, Protection contre le froid



Balloon

Type	Niv	Coût	Att	Déf	Dép	Dom	Rés	Cps
Machine	3	55	2	2	32	8	3	12

Envol, Immunité contre le poison, Vision 3



Taupe

Type	Niv	Coût	Att	Déf	Dép	Dom	Rés	Cps
Machine	3	105	5	3	32	4	4	14

Marche souterraine, Alpinisme, Frappe, Vision nocturne, Percée de tunnel, Protection contre le poison, Démolition de murailles



Géant

Type	Niv	Coût	Att	Déf	Dép	Dom	Rés	Cps
Humanoïde	3	105	6	3	32	7	4	15

Marche, Alpinisme, Frappe, Jet de rochers



Premier-né

Type	Niv	Coût	Att	Déf	Dép	Dom	Rés	Cps
Humanoïde	4	205	7	5	24	7	6	24

Marche, Alpinisme, Immunité contre le feu, Immunité contre le poison, Coup incendiaire, Frappe, Absence de peur, Protection contre l'envoûtement

AOW manual French 23/12/99 4:00 pm Page 120

Race: Longilides



Pantin animé

Type	Niv	Coût	Att	Déf	Dép	Dom	Rés	Cps
Créature	1	20	4	2	30	2	4	4

Marche, Immunité contre le froid, Immunité contre la foudre, Immunité contre le poison, Immunité contre la mort, Immunité sacrée, Coup envoûtant, Frappe, Protection contre l'envoûtement



Archer

Type	Niv	Coût	Att	Déf	Dép	Dom	Rés	Cps
Humanoïde	1	15	3	2	30	1	4	5

Marche, Tir à l'arc, Vision divine, Protection sacrée



Duelliste

Type	Niv	Coût	Att	Déf	Dép	Dom	Rés	Cps
Humanoïde	1	15	4	2	30	3	4	5

Marche, Frappe, Vision divine, Protection sacrée



Bélier

Type	Niv	Coût	Att	Déf	Dép	Dom	Rés	Cps
Machine	1	23	1	2	20	1	3	10

Marche, Immunité contre le poison, Absence de peur, Protection contre le froid, Démolition de murailles



Prêtre

Type	Niv	Coût	Att	Déf	Dép	Dom	Rés	Cps
Humanoïde	2	40	3	2	30	2	5	5

Marche, Coup sacré, Coup envoûtant, Frappe, Renversement de revenant 2, Vision divine, Guérison, Dissipation de sort 1, Protection sacrée, Eclairs sacrés



Paladin

Type	Niv	Coût	Att	Déf	Dép	Dom	Rés	Cps
Humanoïde	2	46	5	3	40	3	5	8

Marche, Frappe, Renversement de revenant 1, Vision divine, Guérison, Protection sacrée, Charge



Baliste

Type	Niv	Coût	Att	Déf	Dép	Dom	Rés	Cps
Machine	2	56	1	2	20	1	3	7

Marche, Immunité contre le poison, Tir de javelot, Absence de peur, Protection contre le froid



Catapulte

Type	Niv	Coût	Att	Déf	Dép	Dom	Rés	Cps
Machine	2	58	1	2	20	1	3	8

Marche, Immunité contre le poison, Jet de rochers, Absence de peur, Protection contre le froid



Vengeur

Type	Niv	Coût	Att	Déf	Dép	Dom	Rés	Cps
Humanoïde	3	75	5	4	32	3	7	7

Marche, Nage, Randonnée, Marche souterraine, Alpinisme, Immunité contre la mort, Immunité sacrée, Coup sacré, Coup envoûtant, Frappe, Renversement de revenant 2, Vision divine, Absence de peur, Eclairs sacrés



Walkyrie

Type	Niv	Coût	Att	Déf	Dép	Dom	Rés	Cps
Créature	3	85	7	4	36	3	5	8

Envol, Immunité sacrée, Coup sacré, Frappe, Vision 2, Absence de peur, Charge



Titan

Type	Niv	Coût	Att	Déf	Dép	Dom	Rés	Cps
Créature	3	105	6	5	36	6	5	15

Marche, Immunité contre le feu, Frappe, Protection sacrée, Attaque généralisée, Coup initial



Astra

Type	Niv	Coût	Att	Déf	Dép	Dom	Rés	Cps
Créature	4	200	7	4	36	6	8	20

Envol, Immunité sacrée, Coup incendiaire, Frappe, Vision divine, Guérison, Dissipation de sort 1, Vision 2, Absence de peur, Protection contre le feu

AOW manual French 23/12/99 4:00 pm Page 122

Race: Humains



Piquier

Type	Niv	Coût	Att	Déf	Dép	Dom	Rés	Cps
Humanoïde	1	17	4	2	26	3	3	5

Marche, Frappe, Coup initial



Duelliste

Type	Niv	Coût	Att	Déf	Dép	Dom	Rés	Cps
Humanoïde	1	15	4	2	26	3	3	5

Marche, Frappe



Archer

Type	Niv	Coût	Att	Déf	Dép	Dom	Rés	Cps
Humanoïde	1	15	3	2	26	2	3	5

Marche, Tir à l'arc



Bélier

Type	Niv	Coût	Att	Déf	Dép	Dom	Rés	Cps
Machine	1	23	1	2	20	1	3	10

Marche, Immunité contre le poison, Absence de peur, Protection contre le froid, Démolition de murailles



Prêtre

Type	Niv	Coût	Att	Déf	Dép	Dom	Rés	Cps
Humanoïde	2	30	3	2	26	2	4	5

Marche, Coup envoûtant, Frappe, Renversement de revenant 1, Guérison, Dissipation de sort 1, Eclairs envoûtants



Cavalier moyen

Type	Niv	Coût	Att	Déf	Dép	Dom	Rés	Cps
Humanoïde	2	35	5	3	26	3	3	8

Marche, Frappe, Charge



Baliste

Type	Niv	Coût	Att	Déf	Dép	Dom	Rés	Cps
Machine	2	56	1	2	20	1	3	7

Marche, Immunité contre le poison, Tir de javelot, Absence de peur, Protection contre le froid



Catapulte

Type	Niv	Coût	Att	Déf	Dép	Dom	Rés	Cps
Machine	2	58	1	2	20	1	3	8

Marche, Immunité contre le poison, Jet de rochers, Absence de peur, Protection contre le froid



Mousquetaire

Type	Niv	Coût	Att	Déf	Dép	Dom	Rés	Cps
Humanoïde	3	45	3	2	26	2	3	5

Marche, Tir au mousquet



Charlatan

Type	Niv	Coût	Att	Déf	Dép	Dom	Rés	Cps
Humanoïde	3	75	4	3	26	3	5	7

Marche, Frappe, Facultés du Barde, Eclairs envoûtants, Dissimulation, Attraction



Cavalier

Type	Niv	Coût	Att	Déf	Dép	Dom	Rés	Cps
Humanoïde	3	95	6	6	36	4	4	12

Marche, Frappe, Absence de peur, Charge, Esquive



Galère des airs

Type	Niv	Coût	Att	Déf	Dép	Dom	Rés	Cps
Machine	4	230	6	6	32	5	5	18

Envol, Immunité contre le poison, Adresse au tir 1, Tir de javelot, Vision 1, Absence de peur, Protection contre le froid

AOW manual French 23/12/99 4:01 pm Page 124

Race: Azracs



Scorpion

Type	Niv	Coût	Att	Déf	Dép	Dom	Rés	Cps
Créature	1	15	3	3	24	3	2	5

Marche, Immunité contre le poison, Coup empoisonné, Frappe, Protection contre le feu



Duelliste

Type	Niv	Coût	Att	Déf	Dép	Dom	Rés	Cps
Humanoïde	1	15	5	1	26	4	3	5

Marche, Frappe, Protection contre le feu



Archer

Type	Niv	Coût	Att	Déf	Dép	Dom	Rés	Cps
Humanoïde	1	15	3	1	26	2	3	5

Marche, Tir à l'arc, Protection contre le feu



Eléphant

Type	Niv	Coût	Att	Déf	Dép	Dom	Rés	Cps
Créature	1	37	4	3	30	4	3	12

Marche, Frappe, Démolition de murailles



Prêtre

Type	Niv	Coût	Att	Déf	Dép	Dom	Rés	Cps
Humanoïde	2	30	3	1	26	2	4	5

Marche, Immunité contre le feu, Coup envoûtant, Frappe, Renversement de revenant 1, Guérison, Dissipation de sort 1, Eclairs envoûtants



Chevaucheur

Type	Niv	Coût	Att	Déf	Dép	Dom	Rés	Cps
Humanoïde	2	36	5	3	40	3	3	8

Marche, Frappe, Protection contre le feu, Charge



Baliste

Type	Niv	Coût	Att	Déf	Dép	Dom	Rés	Cps
Machine	2	56	1	2	20	1	3	7

Marche, Immunité contre le poison, Tir de javelot, Absence de peur, Protection contre le froid



Catapulte

Type	Niv	Coût	Att	Déf	Dép	Dom	Rés	Cps
Machine	2	58	1	2	20	1	3	8

Marche, Immunité contre le poison, Jet de rochers, Absence de peur, Protection contre le froid



Ver de sable

Type	Niv	Coût	Att	Déf	Dép	Dom	Rés	Cps
Créature	3	65	4	3	26	5	4	12

Marche, Marche souterraine, Frappe, Percée de tunnel, Protection contre le feu, Dissimulation dans le désert



Djinn

Type	Niv	Coût	Att	Déf	Dép	Dom	Rés	Cps
Créature	3	68	5	4	32	4	6	10

Coup envoûtant, Frappe, Flottaison, Eclairs envoûtants



Voyant

Type	Niv	Coût	Att	Déf	Dép	Dom	Rés	Cps
Créature	3	106	5	3	24	3	6	15

Frappe, Vision nocturne, Vision divine, Introduction de peur, Regard des ténèbres, Flottaison, Vision 1



Avatar de Yaka

Type	Niv	Coût	Att	Déf	Dép	Dom	Rés	Cps
Créature	4	200	8	5	32	6	8	20

Marche, Immunité contre le feu, Coup envoûtant, Frappe, Domination, Vision 2, Absence de peur, Eclairs envoûtants

AOW manual French 23/12/99 4:01 pm Page 126

Race: Sauriens



Limace géante

Type	Niv	Coût	Att	Déf	Dép	Dom	Rés	Cps
Créature	1	12	3	1	20	3	2	5

Marche, Marche souterraine, Coup empoisonné, Frappe, Bave empoisonnée, Protection contre le poison



Duelliste

Type	Niv	Coût	Att	Déf	Dép	Dom	Rés	Cps
Humanoïde	1	15	4	2	26	3	2	5

Marche, Nage, Frappe



Archer

Type	Niv	Coût	Att	Déf	Dép	Dom	Rés	Cps
Humanoïde	1	15	3	2	26	2	2	5

Marche, Nage, Tir à l'arc



Bélier

Type	Niv	Coût	Att	Déf	Dép	Dom	Rés	Cps
Machine	1	23	1	2	20	1	3	10

Marche, Immunité contre le poison, Absence de peur, Protection contre le froid, Démolition de murailles



Chaman

Type	Niv	Coût	Att	Déf	Dép	Dom	Rés	Cps
Humanoïde	2	30	3	2	26	2	3	5

Marche, Nage, Coup envoûtant, Frappe, Renversement de revenant 1, Guérison, Dissipation de sort 1, Protection contre le poison, Eclairs envoûtants



Chevauche-grenouille

Type	Niv	Coût	Att	Déf	Dép	Dom	Rés	Cps
Humanoïde	2	35	5	3	32	3	2	7

Marche, Nage, Frappe, Charge



Baliste tortue

Type	Niv	Coût	Att	Déf	Dép	Dom	Rés	Cps
Créature	2	45	6	3	20	5	3	7

Marche, Nage, Tir de javelot



Catapulte tortue

Type	Niv	Coût	Att	Déf	Dép	Dom	Rés	Cps
Créature	2	50	5	3	20	8	3	8

Marche, Nage, Jet de rochers



Rampeur

Type	Niv	Coût	Att	Déf	Dép	Dom	Rés	Cps
Créature	3	65	5	3	24	6	3	10

Marche, Nage, Coup empoisonné, Frappe, Protection contre le poison, Dissimulation dans l'eau



Salamandre

Type	Niv	Coût	Att	Déf	Dép	Dom	Rés	Cps
Créature	3	75	7	4	26	4	5	10

Marche, Immunité contre le feu, Coup incendiaire, Frappe, Esquive



Guivre vert

Type	Niv	Coût	Att	Déf	Dép	Dom	Rés	Cps
Creature	3	130	4	4	36	5	6	12

Envol, Immunité contre le poison, Coup empoisonné, Frappe, Vision 2, Absence de peur



Basilic

Type	Niv	Coût	Att	Déf	Dép	Dom	Rés	Cps
Créature	4	243	7	6	36	5	5	22

Marche, Nage, Immunité contre le poison, Frappe, Vision nocturne, Vision divine, Regard des ténèbres, Absence de peur

AOW manual French 23/12/99 4:01 pm Page 128

Race: Korgelés



Archer

Type	Niv	Coût	Att	Déf	Dép	Dom	Rés	Cps
Humanoïde	1	15	3	2	24	2	3	5

Marche, Tir à l'arc, Protection contre le froid



Manchot féroce

Type	Niv	Coût	Att	Déf	Dép	Dom	Rés	Cps
Créature	1	15	5	2	24	2	3	5

Marche, Nage, Frappe, Protection contre le froid



Duelliste

Type	Niv	Coût	Att	Déf	Dép	Dom	Rés	Cps
Humanoïde	1	15	4	2	24	3	3	5

Marche, Frappe, Protection contre le froid



Bélier

Type	Niv	Coût	Att	Déf	Dép	Dom	Rés	Cps
Machine	1	23	1	2	20	1	3	10

Marche, Immunité contre le poison, Absence de peur, Protection contre le froid, Démolition de murailles



Baliste

Type	Niv	Coût	Att	Déf	Dép	Dom	Rés	Cps
Machine	2	56	1	2	20	1	3	7

Marche, Immunité contre le poison, Tir de javelot, Absence de peur, Protection contre le froid



Chevauche-loup

Type	Niv	Coût	Att	Déf	Dép	Dom	Rés	Cps
Humanoïde	2	33	5	3	32	3	3	7

Marche, Randonnée, Frappe, Protection contre le froid, Charge



Chaman

Type	Niv	Coût	Att	Déf	Dép	Dom	Rés	Cps
Humanoïde	2	30	3	2	24	2	4	5

Marche, Immunité contre le froid, Coup envoûtant, Frappe, Renversement de revenant 1, Guérison, Dissipation de sort 1, Eclairs de gel



Catapulte

Type	Niv	Coût	Att	Déf	Dép	Dom	Rés	Cps
Machine	2	58	1	2	20	1	3	8

Marche, Immunité contre le poison, Jet de rochers, Absence de peur, Protection contre le froid



Yéti

Type	Niv	Coût	Att	Déf	Dép	Dom	Rés	Cps
Créature	3	95	6	4	28	6	4	13

Marche, Alpinisme, Immunité contre le froid, Coup de froid, Frappe, Démolition de murailles



Reine de Glace

Type	Niv	Coût	Att	Déf	Dép	Dom	Rés	Cps
Humanoïde	3	65	4	3	26	3	6	8

Marche, Nage, Immunité contre le froid, Coup de froid, Frappe, Voie du gel, Eclairs de gelL, Dissimulation dans la neige



Lueur du nord

Type	Niv	Coût	Att	Déf	Dép	Dom	Rés	Cps
Créature	3	98	4	5	36	4	6	7

Envol, Immunité contre le feu, Immunité contre le froid, Immunité contre le poison, Coup envoûtant, Frappe



Canard de glace

Type	Niv	Coût	Att	Déf	Dép	Dom	Rés	Cps
Créature	4	225	7	5	36	4	4	17

Envol, Immunité contre le froid, Frappe, Dragon, Vision 2, Absence de peur, Souffle de froid

AOW manual French 23/12/99 4:01 pm Page 130

Race: Elfes de l'Ombre



Dame-souffrance

Type	Niv	Coût	Att	Déf	Dép	Dom	Rés	Cps
Humanoïde	1	14	4	1	26	2	2	5

Marche, Frappe, Séduction



Duelliste

Type	Niv	Coût	Att	Déf	Dép	Dom	Rés	Cps
Humanoïde	1	14	4	2	26	2	5	5

Marche, Immunité contre le poison, Absence de peur, Protection contre le froid, Démolition de murailles



Bélier

Type	Niv	Coût	Att	Déf	Dép	Dom	Rés	Cps
Machine	1	23	1	2	20	1	3	10

Marche, Immunité contre le poison, Absence de peur, Protection contre le froid, Démolition de murailles



Archer

Type	Niv	Coût	Att	Déf	Dép	Dom	Rés	Cps
Humanoïde	1	17	3	2	26	2	5	5

Marche, Tir à l'arc, Adresse au tir 1, Vision nocturne



Baliste

Type	Niv	Coût	Att	Déf	Dép	Dom	Rés	Cps
Machine	2	56	1	2	20	1	3	7

Marche, Immunité contre le poison, Tir de javelot, Absence de peur, Protection contre le froid



Prêtre des Tempêtes

Type	Niv	Coût	Att	Déf	Dép	Dom	Rés	Cps
Humanoïde	2	32	3	2	26	2	6	5

Marche, Coup envoûtant, Frappe, Renversement de revenant 1, Vision nocturne, Guérison, Dissipation de sort 1, Protection contre la foudre, Eclairs de foudre



Chevaucheur

Type	Niv	Coût	Att	Déf	Dép	Dom	Rés	Cps
Humanoïde	2	32	5	3	36	2	5	7

Marche, Frappe, Vision nocturne, Charge



Catapulte

Type	Niv	Coût	Att	Déf	Dép	Dom	Rés	Cps
Machine	2	58	1	2	20	1	3	8

Marche, Immunité contre le poison, Jet de rochers, Absence de peur, Protection contre le froid



Reine-araignée

Type	Niv	Coût	Att	Déf	Dép	Dom	Rés	Cps
Créature	3	70	4	3	36	4	6	8

Marche, Marche souterraine, Immunité contre le poison, Coup empoisonné, Frappe, Toile, Séduction, Escalade de murailles, Vision nocturne, Eclairs envoûtants



Exécuteur

Type	Niv	Coût	Att	Déf	Dép	Dom	Rés	Cps
Humanoïde	3	105	7	4	36	4	6	10

Marche, Frappe, Trace des ténèbres, Vision nocturne, Absence de peur, Charge, Prise de vie



Fantôme

Type	Niv	Coût	Att	Déf	Dép	Dom	Rés	Cps
Créature	3	95	5	4	26	4	5	7

Marche, Immunité contre le froid, Immunité contre le poison, Immunité contre la mort, Frappe, Vision nocturne, Introduction de peur, Prise de vie, Absence de peur, Dissimulation



Incarné

Type	Niv	Coût	Att	Déf	Dép	Dom	Rés	Cps
Créature	4	200	2	5	36	1	5	10

Immunité contre le feu, Immunité contre le froid, Immunité contre la foudre, Immunité contre le poison, Immunité contre la mort, Immunité physique, Coup envoûtant, Frappe, Flottaison, Possession

AOW manual French 23/12/99 4:01 pm Page 132

Race: Lutins



Lancier

Type	Niv	Coût	Att	Déf	Dép	Dom	Rés	Cps
Humanoïde	1	12	4	2	24	2	2	4

Marche, Marche souterraine, Frappe, Vision nocturne, Protection contre le poison



Pointeur

Type	Niv	Coût	Att	Déf	Dép	Dom	Rés	Cps
Humanoïde	1	11	3	2	24	2	2	5

Marche, Marche souterraine, Vision nocturne, Fléchettes empoisonnées, Protection contre le poison



Bélier

Type	Niv	Coût	Att	Déf	Dép	Dom	Rés	Cps
Machine	1	23	1	2	20	1	3	10

Marche, Immunité contre le poison, Absence de peur, Protection contre le froid, Démolition de murailles



Bombardier

Type	Niv	Coût	Att	Déf	Dép	Dom	Rés	Cps
Humanoïde	1	11	3	1	24	2	2	4

Marche, Marche souterraine, Vision nocturne, Autodestruction, Protection contre le poison



Chevauche-loup

Type	Niv	Coût	Att	Déf	Dép	Dom	Rés	Cps
Humanoïde	2	28	5	3	32	3	2	7

Marche, Randonnée, Frappe, Vision nocturne, Protection contre le poison, Charge



Catapulte

Type	Niv	Coût	Att	Déf	Dép	Dom	Rés	Cps
Machine	2	58	1	2	20	1	3	8

Marche, Immunité contre le poison, Jet de rochers, Absence de peur, Protection contre le froid



Chaman

Type	Niv	Coût	Att	Déf	Dép	Dom	Rés	Cps
Humanoïde	2	26	3	2	24	2	3	4

Marche, Marche souterraine, Immunité contre le poison, Coup envoûtant, Frappe, Renversement de revenant 1, Vision nocturne, Guérison, Dissipation de sort 1, Eclairs envoûtants



Baliste

Type	Niv	Coût	Att	Déf	Dép	Dom	Rés	Cps
Machine	2	56	1	2	20	1	3	7

Marche, Immunité contre le poison, Tir de javelot, Absence de peur, Protection contre le froid



Chevauche-guivre

Type	Niv	Coût	Att	Déf	Dép	Dom	Rés	Cps
Humanoïde	3	55	5	2	32	4	2	8

Envol, Coup empoisonné, Frappe, Vision nocturne, Vision 2, Protection contre le poison, Charge



Scarabée géant

Type	Niv	Coût	Att	Déf	Dép	Dom	Rés	Cps
Creature	3	120	5	3	40	4	4	13

Marche, Marche souterraine, Coup empoisonné, Frappe, Percée de tunnel, Protection contre le poison, Démolition de murailles



Troll

Type	Niv	Coût	Att	Déf	Dép	Dom	Rés	Cps
Creature	3	75	6	3	28	7	4	12

Marche, Frappe, Vision nocturne, Régénération



Karagh

Type	Niv	Coût	Att	Déf	Dép	Dom	Rés	Cps
Creature	4	195	7	4	44	8	7	21

Marche, Marche souterraine, Frappe, Vision nocturne, Introduction de peur, Absence de peur, Protection contre le poison, Charge

AOW manual French 23/12/99 4:02 pm Page 134

Race: Orcs



Kobold

Type	Niv	Coût	Att	Déf	Dép	Dom	Rés	Cps
Humanoïde	1	15	4	2	24	2	3	4

Marche, Marche souterraine, Immunité contre le poison, Coup empoisonné, Frappe, Vision nocturne



Archer

Type	Niv	Coût	Att	Déf	Dép	Dom	Rés	Cps
Humanoïde	1	15	3	2	26	2	3	5

Marche, Tir à l'arc



Duelliste

Type	Niv	Coût	Att	Déf	Dép	Dom	Rés	Cps
Humanoïde	1	17	4	2	26	4	3	5

Marche, Frappe



Bélier

Type	Niv	Coût	Att	Déf	Dép	Dom	Rés	Cps
Machine	1	23	1	2	20	1	3	10

Marche, Immunité contre le poison, Absence de peur, Protection contre le froid, Démolition de murailles



Chaman

Type	Niv	Coût	Att	Déf	Dép	Dom	Rés	Cps
Humanoïde	2	30	3	2	26	2	4	5

Marche, Coup envoûtant, Frappe, Renversement de revenant 1, Vision nocturne, Guérison, Dissipation de sort 1, Eclairs envoûtants



Cavalier lourd

Type	Niv	Coût	Att	Déf	Dép	Dom	Rés	Cps
Humanoïde	2	39	5	3	32	4	3	8

Marche, Frappe, Charge



Déchiqueteur

Type	Niv	Coût	Att	Déf	Dép	Dom	Rés	Cps
Machine	2	75	1	2	20	1	3	7

Marche, Immunité contre le poison, Tir du javelot noir, Absence de peur, Protection contre le froid



Catapulte

Type	Niv	Coût	Att	Déf	Dép	Dom	Rés	Cps
Machine	2	58	1	2	20	1	3	8

Marche, Immunité contre le poison, Jet de rochers, Absence de peur, Protection contre le froid



Chauve-souris

Type	Niv	Coût	Att	Déf	Dép	Dom	Rés	Cps
Créature	3	55	4	3	28	4	3	7

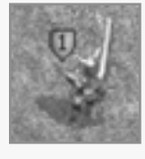
Envol, Coup empoisonné, Frappe, Vision nocturne, Introduction de peur, Protection contre le poison, Dissimulation souterraine



Assassin

Type	Niv	Coût	Att	Déf	Dép	Dom	Rés	Cps
Humanoïde	3	75	5	3	28	3	3	7

Marche, Coup empoisonné, Frappe, Adresse au tir 1, Escalade de murailles, Fléchettes empoisonnées, Dissimulation



Seigneur de guerre

Type	Niv	Coût	Att	Déf	Dép	Dom	Rés	Cps
Humanoïde	3	105	7	6	26	6	5	14

Marche, Frappe, Attaque généralisée



Dragon rouge

Type	Niv	Coût	Att	Déf	Dép	Dom	Rés	Cps
Créature	4	235	6	7	32	5	8	18

Envol, Immunité contre le feu, Frappe, Dragon, Vision 2, Absence de peur, Souffle incendiaire

AOW manual French 23/12/99 4:02 pm Page 136

Race: Revenants



Chien des enfers

Type	Niv	Coût	Att	Déf	Dép	Dom	Rés	Cps
Créature	1	20	4	3	32	2	3	5

Marche, Coup incendiaire, Frappe, Protection contre la mort, Protection contre le feu



Duelliste

Type	Niv	Coût	Att	Déf	Dép	Dom	Rés	Cps
Humanoïde	1	18	4	2	26	3	3	5

Marche, Immunité contre le poison, Frappe, Protection contre le feu, Protection contre la foudre, Protection contre le froid



Bélier d'os

Type	Niv	Coût	Att	Déf	Dép	Dom	Rés	Cps
Machine	1	25	2	2	20	1	3	10

Marche, Immunité contre le poison, Absence de peur, Protection contre le feu, Protection contre la foudre, Protection contre le froid, Démolition de murailles



Archer

Type	Niv	Coût	Att	Déf	Dép	Dom	Rés	Cps
Humanoïde	1	18	4	2	26	1	3	5

Marche, Immunité contre le poison, Immunité contre la mort, Tir à l'arc, Protection contre le feu, Protection contre la foudre, Protection contre le froid



Chevalier

Type	Niv	Coût	Att	Déf	Dép	Dom	Rés	Cps
Humanoïde	2	40	5	3	36	3	3	7

Marche, Immunité contre le poison, Immunité contre la mort, Frappe, Protection contre le feu, Protection contre la foudre, Protection contre le froid, Charge



Lance-crânes

Type	Niv	Coût	Att	Déf	Dép	Dom	Rés	Cps
Machine	2	60	1	2	60	1	3	7

Marche, Immunité contre le poison, Jet de rochers, Absence de peur, Protection contre le feu, Protection contre la foudre, Protection contre le froid



Nécromancien

Type	Niv	Coût	Att	Déf	Dép	Dom	Rés	Cps
Humanoïde	2	42	3	2	26	2	4	5

Marche, Coup envoûtant, Frappe, Guérison, Dissipation de sort, Eclairs noirs



Baliste

Type	Niv	Coût	Att	Déf	Dép	Dom	Rés	Cps
Machine	2	56	3	4	20	1	3	7

Marche, Immunité contre le poison, Tir de javelot, Absence de peur, Protection contre le froid



Loup-garou

Type	Niv	Coût	Att	Déf	Dép	Dom	Rés	Cps
Créature	3	104	5	3	26	5	4	19

Marche, Randonnée, Frappe, Vision nocturne, Régénération



Spectre

Type	Niv	Coût	Att	Déf	Dép	Dom	Rés	Cps
Créature	3	75	4	2	26	3	4	6

Marche, Immunité contre le feu, Immunité contre le froid, Immunité contre le poison, Immunité contre la mort, Immunité physique, Coup mortel, Frappe, Prise de vie, Protection contre la foudre, Prise de vie



Démon

Type	Niv	Coût	Att	Déf	Dép	Dom	Rés	Cps
Créature	3	105	7	4	30	6	4	10

Envol, Immunité contre le feu, Immunité contre le poison, Immunité contre la mort, Coup empoisonné Frappe, Appel des flammes, Vision 2, Absence de peur



Faucheuse

Type	Niv	Coût	Att	Déf	Dép	Dom	Rés	Cps
Créature	4	210	7	4	26	5	10	15

Marche, Immunité contre le poison, Immunité contre la mort, Coup mortel, Frappe, Invocation mortelle, Introduction de peur, Absence de peur, Voie du déclin, Protection contre la foudre, Protection contre le froid

AOW manual French 23/12/99 4:02 pm Page 138

Appendix 1 - Description des sorts

Vie Niveau 1



Bénédiction

Type	Coût d'utilisation
Enchantement d'unité	10

Ce sort accorde une bénédiction du ciel à une unité. Elle obtient un bonus +1 de défense et de résistance, ainsi qu'une résistance limitée aux envoûtements mortels.



Remède

Type	Coût d'utilisation
Enchantement d'unité	8

Ce sort guérit une unité de 5 points et lui enlève tous ses handicaps non magiques.



Réaménagement

Type	Coût d'utilisation
Totalité	5

Ce sort remplace une petite portion de la Carte totale faite de désert, steppe, terres gelées et no man's lands par des herbages fertiles..



Eclat solaire

Type	Coût d'utilisation
Combat	6

Ce sort confère un pouvoir offensif à la sphère de Vie. Il dirige un faisceau d'énergie sacrée sur un ennemi au combat.

Vie Niveau 2



Champion sacré

Type	Coût d'utilisation
Enchantement d'unité	25

Il apporte un bonus +2 en attaque et en défense contre des unités du mal.



Forêt sacrée

Type	Coût d'utilisation
Totalité	20

Un barrière d'arbres imprégnés de pouvoir sacré s'élève quand ce sort est jeté. Toutes les unités vouées au mal la traversant subiront des dommages sacrés.



Renversement de revenant

Type	Coût d'utilisation
Combat	11

Pendant le combat, ce sort cause des torts aux ennemis revenants.

Attaque: 7

Dommages: 7



Rappel des esprits

Type	Coût d'utilisation
Combat	28

Il ressuscite les unités mortes pour qu'elles se battent à tes côtés. Elles n'apparaîtront pas sous leur forme normale, mais sous celle de Pantins animés.

AOW manual French 23/12/99 4:02 pm Page 140

Vie Niveau 3



Prière ultime

Type Combat — **Coût d'utilisation** 36

Quand ce sort est jeté pendant le combat, les forces du bien convergent sur le champ de bataille pour donner à toutes les unités alliées avec le jeteur des bonus +1 en Défense, Attaque, Résistance et Dommages.



Colère divine

Type Combat — **Coût d'utilisation** 32

Ce sort invoque la fureur des dieux sur le champ de bataille, ce qui entraîne une explosion d'énergie sacrée endommageant toutes les unités, ennemies comme alliées.

Attaque: 5
Dommages: 5
Dommages sacrés



Résurrection du Héros

Type Totalité — **Coût d'utilisation** 66

Ce sort peut ressusciter un Héros mort précédemment pendant la partie. Néanmoins, la mort étant une expérience plutôt traumatisante, le Héros aura besoin d'un petit coup de pouce (sous forme d'or), ainsi que d'une race et d'une vocation compatibles pour continuer à défendre la cause.



Tranquillité

Type Enchantement de monde — **Coût d'utilisation** 60

Ce sort enveloppe la terre d'une sensation d'harmonie qui permet d'améliorer progressivement les rapports entre les races et de diminuer les rébellions dans les villes.

Vie Niveau 4



Croisade

Type Enchantement de monde — **Coût d'utilisation** 280

Ce sort puissant demande aux forces indépendantes de la Lumière de préparer des attaques contre les races du mal du royaume.



Tempête divine

Type Totalité — **Coût d'utilisation** 105

Ce sort crée une puissante tempête d'énergie sacrée affectant une vaste portion de la Carte totale, endommageant toutes les unités se trouvant prises au piège et transformant la terre en herbages fertiles.



Maîtrise de la vie

Type Enchantement de monde — **Coût d'utilisation** 360

Lorsque ce sort est jeté, toutes les unités ennemies du mal doivent réussir à résister, sinon elles subiront les effets d'un sort de Peur. Par ailleurs, toutes les unités alliées reçoivent une Bénédiction et le coût de tous les sorts de la sphère de la Mort est multiplié par deux tant que cet enchantement est actif. Un Dragon doré apparaît à tous les Nœuds de vie sous le contrôle du joueur correspondant.



Invocation du Dragon doré

Type Invocation — **Coût d'utilisation** 210

Ce sort invoque un énorme Dragon divin pouvant voler et disposant de la puissante faculté d'attaque Souffle divin, ainsi que de nombreux autres atouts.

AOW manual French 23/12/99 4:02 pm Page 142

Mort Niveau 1



Don fatal

Type	Coût d'utilisation
Enchantement d'unité	10

Cela envoie un Coup mortel à une unité afin de lui infliger des Dommages mortels pendant le combat et +1 de dommages.



Invocation de l'Araignée noire

Type	Coût d'utilisation
Invocation	31

Ce sort invoque une Araignée noire géante pour qu'elle se batte aux côtés du personnage.



Rayon mortel

Type	Coût d'utilisation
Combat	4

Le Rayon mortel te permet d'envoyer un éclair puissant d'énergie mortelle sur un ennemi éloigné.

Attaque : 6
Dommages : 4
Dommages mortels



Nuage contagieux

Type	Coût d'utilisation
Combat	9

Ce sort de combat fait apparaître un petit nuage d'énergie magique porteuse de maladies au-dessus du champ de bataille afin de rendre malades les unités qui s'y trouvent.

Attaque : 5
Dommages : 3
Dommages mortels

Mort Niveau 2



Champion du mal

Type	Coût d'utilisation
Enchantement d'unité	25

Lorsqu'il est jeté sur une unité, celle-ci devient un champion de la sphère de la Mort et obtient un bonus +2 en attaque et en défense contre les unités vouées aux forces du Bien. .



Bois malfaisants

Type	Coût d'utilisation
Totalité	20

Ce sort fait sortir de terre une barrière magique de bois hantés. Toutes les unités du bien qui tenteront de traverser subiront des dommages mortels.



Morts ranimés

Type	Coût d'utilisation
Combat	28

Quand ce sort est jeté après la mort d'unités au combat, le nécromancien redonnera vie aux cadavres des guerriers tombés sous forme de squelettes qu'il contrôlera. Ceux-ci seront là pendant toute la durée de la bataille, après quoi ils disparaîtront.



Terreur

Type	Coût d'utilisation
Combat	15

Quand ce sort est jeté au cours d'une bataille, toutes les unités n'ayant pas la force de résister subiront une perte de moral considérable. Cela peut parfois entraîner la paralysie.

Attaque : 5
Perte de moral : -3

AOW manual French 23/12/99 4:02 pm Page 144

Mort Niveau 3



Ruines ravivées

Type	Coût d'utilisation
Enchantement de ville	42

Si une ville a été démolie ou pillée, ce sort reconstruira une nouvelle ville sur les ruines pour la race du personnage et ressuscitera la population sous forme de guerriers squelettes.



Pestilence

Type	Coût d'utilisation
Totalité	55

Ce sort génère un gros nuage empoisonné flottant au-dessus de la carte totale et prenant une nouvelle direction à chaque tour. Toutes les unités prises au piège subiront des dommages de poison.



Déclin mental

Type	Coût d'utilisation
Combat	28

Ce sort invoque les forces de l'ombre pour qu'elles attaquent l'esprit d'une unité ennemie pendant le combat et lui causent des dommages à chaque tour.

Attaque: 5

Dommages: 5



Héros ranimé

Type	Coût d'utilisation
Totalité	66

Ce sort permet de ranimer un héros mort pour qu'il rejoigne ton armée. Sa vocation et sa race doivent être compatibles avec les tiennes sinon il pourrait refuser de se joindre à toi. Il te faudra également une petit quantité d'or pour convaincre le héros de reprendre du service.

Mort Niveau 4



Maîtrise de la mort

Type	Coût d'utilisation
Enchantement de monde	360

Tant que ce sort reste actif, la zone inexplorée s'étendra d'un hexagone par tour pour tous les joueurs. Toutes les unités du bien seront également Maudites, sauf si elles réussissent à résister (attaque : 6). Le coût des sorts de vie est multiplié par deux. Un Dragon noir apparaît à chaque Nœud de mort sous contrôle du joueur correspondant.



Tempête mortelle

Type	Coût d'utilisation
Totalité	105

Quand ce sort est jeté sur la carte totale, le personnage peut concentrer un puissant faisceau d'énergie négative sur une vaste zone, afin de la transformer en no man's land et infliger d'énormes dommages mortels à toutes les unités s'y trouvant.



Haine

Type	Coût d'utilisation
Enchantement de monde	110

Ce sort entraîne la détérioration des rapports entre les races, brise les alliances et augmente les chances de conflits avec les peuples neutres.



Invocation du Dragon noir

Type	Coût d'utilisation
Invocation	210

Ce sort invoque un Dragon noir maléfique pour qu'il serve dans l'armée du personnage. Cette puissante créature est capable de détruire la plupart des unités avec son souffle puissant et de posséder un hôte ayant des facultés spéciales.

AOW manual French 23/12/99 4:02 pm Page 146

Air Niveau 1



Hâte

Type	Coût d'utilisation
Enchantement d'unité	10

Cela ajoute 10 au nombre de points de déplacement d'une unité. Cela peut être utile pour les catapultes ou autres unités très lentes.



Vision du ciel

Type	Coût d'utilisation
Totalité	8

Ce sort révèle une grand portion de la carte autour du personnage. A noter que cela ne fonctionne pas sous terre.



Vents de fureur

Type	Coût d'utilisation
Combat	4

Pendant le combat, ce sort invoque un terrible vent de tempête qui endommage toutes les unités se trouvant dans la zone, en particulier celles qui volent.

Attack: 5
Damage: 5
Physical Damage



Foudre en chaîne

Type	Coût d'utilisation
Combat	8

Ce sort de combat frappe une seule unité de la foudre, puis la projette sur les autres unités ennemies avoisinantes pour les endommager également.

Attack: 5
Damage: 4
Lightning Damage

Air Niveau 2



Vaporisation

Type	Coût d'utilisation
Combat	12

Les unités au combat sont endommagées par l'apparition de vapeurs à différents endroits de leur corps.

Attaque : 5
Dommages : 5
Dommages physiques



Grand aigle

Type	Coût d'utilisation
Invocation	38

Cela invoque un Aigle au regard perçant aux côtés du personnage. Compte tenu de ses capacités visuelles, c'est un excellent éclaireur.



Gel de l'eau

Type	Coût d'utilisation
Totalité	28

Ce sort permet au personnage de geler l'eau d'une rivière ou d'un océan, afin d'empêcher le passage des navires et de permettre à des unités à pied de traverser.



Souffle de froid

Type	Coût d'utilisation
Combat	22

Pendant le combat, ce sort gèle sa cible par la projection d'un courant d'air gelé.

Attaque : 5
Dommages : 5
Dommages du froid

AOW manual French 23/12/99 4:02 pm Page 148

Air Niveau 3



Appel du Héros

Type Totalité — **Coût d'utilisation** 52

Un héros est appelé pour rejoindre le personnage. Un paiement et une vocation compatible sont nécessaires, sinon le héros pourrait décider de ne pas se joindre à toi et de rester non aligné. Ce n'est pas une invocation et cela ne coûte pas de mana après l'exécution du sort.



Tornade

Type Totalité — **Coût d'utilisation** 56

A l'aide de ce sort, tu peux viser un groupe d'unités sur la Carte totale. Celui-ci sera téléporté vers un autre emplacement à proximité.



Onde de choc

Type Combat — **Coût d'utilisation** 22

La zone entourant le personnage est secouée par de puissantes ondes d'énergie sonique. Cela n'affecte que le proche entourage du jeteur de sort pendant le combat. Assure-toi que tu es près de ta cible avant de jeter ce sort.



Marche sur l'air

Type Enchantement d'unité — **Coût d'utilisation** 44

Ce sort donne à une unité la capacité de voler.

Air Niveau 4



Maîtrise de l'air

Type Enchantement de monde — **Coût d'utilisation** 360

Quand il est jeté, ce sort fait tourner les vents en faveur du personnage, ce qui permet de multiplier par deux la vitesse de déplacement des navires et des unités en vol. En revanche, celle de l'ennemi sera divisée par deux et le coût de tous les sorts de Terre sera multiplié par deux. Un Génie de l'air apparaît à chaque Nœud d'air sous contrôle du joueur correspondant.



Génie de l'air

Type Invocation — **Coût d'utilisation** 194

Cela invoque un puissant Génie de l'air volant.



Guetteur

Type Totalité — **Coût d'utilisation** 110

Ce sort a des effets semblables à une Tour pour la surveillance d'une grande portion de la carte totale. Le Guetteur est également en mesure de repérer des unités dissimulées ou invisibles.



Tempête de foudre

Type Totalité — **Coût d'utilisation** 80

Ce sort invoque un coup foudroyant sur une petite zone de la carte totale. Toutes les unités et structures de la zone touchée subiront des dommages de foudre.

AOW manual French 23/12/99 4:03 pm Page 150

Terre Niveau 1



Peau de pierre

Type	Coût d'utilisation
Enchantement d'unité	10

Ce sort durcit la peau de l'unité et augmente ses défenses (bonus +2) devant les attaques physiques.



Great Boar

Type	Coût d'utilisation
Summons	25

Ceci invoque un sanglier sauvage pour qu'il vienne combattre aux côtés du personnage.



Strangulation

Type	Coût d'utilisation
Combat	6

Ce sort tente d'étrangler une unité. Si l'attaque réussit, le sort est renouvelé et une perte de -3 est infligée à la résistance. Il peut arriver que cela immobilise une cible.

Attaque : 4
Dommages : 2
Dommages physiques



Ralentissement

Type	Coût d'utilisation
Combat	*3*

NC

Attack: 7

Terre Niveau 2



Déplacement libre

Type	Coût d'utilisation
Enchantement d'unité	12

Les unités aidées par ce sort se déplaceront plus facilement, notamment dans les forêts et les montagnes.



Ruée vers l'or

Type	Coût d'utilisation
City Enchantment	40

Ce sort permet de doubler le revenu en or de la ville sur laquelle il est jeté.



Bois empoisonnés

Type	Coût d'utilisation
Totalité	32

Ce sort fait surgir des buissons empoisonnés causant des dommages à toutes les unités essayant de les traverser..



Lapidation

Type	Coût d'utilisation
Combat	12

Ce sort envoie 8 pierres sur une cible au combat ayant chacune ses chances de toucher et d'endommager.

Attaque : 4
Dommages : 2
Dommages physiques

AOW manual French 23/12/99 4:03 pm Page 152

Terre Niveau 3



Dissimulation

Type	Coût d'utilisation
Enchantement d'unité	36

Ce sort cache l'unité enchantée de la vue de l'ennemi. Il ne pourra la voir que lorsqu'elle sera adjacente à l'une de ses unités.



Routes enchantées

Type	Coût d'utilisation
Enchantement de monde	80

Quand ce sort est jeté, le coût des déplacements à pied sur route est réduit d'un tiers. .



Mise à niveau

Type	Coût d'utilisation
Totalité	52

Ce puissant sort fera tomber les montagnes et les collines au niveau du sol afin que les unités terrestres puissent passer.



Tremblements

Type	Coût d'utilisation
Combat	38

Ce sort de combat fera trembler violemment le sol et provoquera de graves dommages à toutes les structures et unités.

Attaque : 3
Dommages : 2
Dommages physiques

Terre Niveau 4



Maîtrise de la terre

Type	Coût d'utilisation
Enchantement de monde	200

Non seulement ce sort multiplie le coût des sorts d'Air par deux, mais il dote toutes les unités alliées d'un sort Peau de pierre au début de chaque tour. Un Génie de la terre apparaît à chaque Nœud de terre sous contrôle du joueur correspondant.



Génie de la terre

Type	Coût d'utilisation
Invocation	196

Quand un magicien jette ce sort, un puissant Génie de la terre est invoqué. Même s'il est lent, il est capable de détruire les murailles et les tunnels, et de causer de nombreux dommages au combat.



Raise Terrain

Type	Coût d'utilisation
Totalité	80

Ce sort est l'opposé du sort Mise à niveau et provoque le soulèvement du terrain à la hauteur des montagnes, ce qui permet au personnage de bloquer complètement des régions de la carte.



Town Quake

Type	Coût d'utilisation
Enchantement de ville	95

Quand ce sort est jeté sur une ville ennemie, un puissant tremblement de terre secoue la cible et cause des dommages énormes aux bâtiments, aux murailles et aux unités qui s'y trouvent.

AOW manual French 23/12/99 4:03 pm Page 154

Feu Niveau 1



Fureur

Type	Coût d'utilisation
Enchantement d'unité	7

L'unité ciblée est dotée d'une fureur destructive qui lui apporte un bonus +2 en attaque. Cependant, la rage aveugle entraîne une perte en défense de -1.



Esprit du feu

Type	Coût d'utilisation
Invocation	28

Ce sort invoque une créature mineure du plan du Feu pour qu'elle vienne se battre pour la cause du personnage.



Flèche de flammes

Type	Coût d'utilisation
Combat	4

Ceci projette un éclair de feu sur une unité ennemie au combat.

Attaque : 5
Dommages : 5
Dommages physiques
Dommages du feu



Appel des flammes

Type	Coût d'utilisation
Combat	6

Ce sort cause un gros incendie dans un hexagone de la carte de combat. Toutes les matières inflammables prennent feu.

Attaque : 7
Dommages : 3
Dommages du feu

Feu Niveau 2



Halo de feu

Type	Coût d'utilisation
Enchantement d'unité	15

L'unité ciblée entre en liaison avec le plan du Feu, ce qui lui confère une Immunité contre le feu et la capacité d'incendier les matières inflammables qu'elle touche..



Nuage de cendres

Type	Coût d'utilisation
Totalité	27

Quand ce sort est jeté sur la carte totale, un petit nuage de poussière vient dissimuler toutes les unités à la vue de l'ennemi. N'oublie pas, cependant, que si l'ennemi est incapable de te voir, tu es également incapable de le voir.



Souffle incendiaire

Type	Coût d'utilisation
Combat	18

Quand ce sort est utilisé au combat, un cône de Feu cause des dommages à une cible à proximité du personnage.

Attaque : 5
Dommages : 5
Dommages du feu



Nuée

Type	Coût d'utilisation
Combat	16

Ce sort tente de toucher et de perturber un groupe d'unités ennemies au combat. Une Nuée d'insectes attaque la cible et les unités se trouvant à côté. Les ennemis perturbés ignoreront parfois les ordres et attaqueront leurs alliés.

Attaque : 5
Dommages : 1
Dommages physiques

AOW manual French 23/12/99 4:03 pm Page 156

Feu Niveau 3



Anarchie

Type	Coût d'utilisation
City Enchantment	48

When cast upon a city on the Global map, the city's inhabitants are enraged and begin to rebel. A strong garrison is required to keep the city from full rebellion. This spell does not affect neutral towns.



Barrière de feu

Type	Coût d'utilisation
Totalité	45

Creates a large barrier of magical flame across a swath of the Global map. All units attempting to pass through the flames are subjected to Fire damage



Boule de feu

Type	Coût d'utilisation
Combat	20

During Combat, this spell creates a powerful burst of Fire energy. It will explode upon impact, igniting flammable material within the area of effect and damaging walls.

Attack: 7
Damage: 6
Fire Damage
Wall Damage



Flamme du sacrifice

Type	Coût d'utilisation
Combat	22

Le jeteur de sort concentre l'énergie du plan du Feu dans son corps afin de causer un maximum de dommages autour de lui et un minimum à lui-même.

Feu Niveau 4



Maîtrise du feu

Type	Coût d'utilisation
Enchantement de monde	200

Ce sort permet aux forces du Feu de brûler l'esprit des autres. Les troupes non alignées deviennent enragées et attaquent leurs voisins. Tous les sorts d'Eau coûtent le double. Un Génie du feu contrôlé par le joueur correspondant apparaît à chaque Nœud de feu.



Génie du feu

Type	Coût d'utilisation
Invocation	185

Ce sort invoque un puissant Génie du feu dévastateur dans les combats. Rien que le fait de le toucher peut enflammer une unité. Il possède également la faculté d'utiliser le sort Appel des flammes pendant la bataille.



Militarisation

Type	Coût d'utilisation
Enchantement de ville	110

Quand ce sort est jeté sur une ville, toutes les unités qui sont construites par la suite ont un niveau d'expérience de Vétéran.



Tempête de feu

Type	Coût d'utilisation
Totalité	105

Les forces du feu provoquent une énorme explosion dans une large zone de la carte totale. Toutes les unités s'y trouvant subissent des dommages du Feu et des petits incendies se déclarent, même après la fin de la tempête.

AOW manual French 23/12/99 4:03 pm Page 158

Eau Niveau 1



Invocation de la grenouille

Type	Coût d'utilisation
Invocation	25

Ce sort invoque une grosse grenouille marchant sur l'eau à tes côtés.



Eau de guérison

Type	Coût d'utilisation
Enchantement d'unité	20

Ce sort d'unité permet de redonner instantanément tous ses points à une unité.



Echardes de glace

Type	Coût d'utilisation
Combat	8

Pendant le combat, tu peux utiliser ce sort pour déchiqueter ton ennemi avec des échardes de glace sur de grandes distances.

Attaque : 4
Dommages : 4
Dommages physiques



Vase

Type	Coût d'utilisation
Combat	6

Ce sort génère une grande zone boueuse pendant la bataille. Les unités terrestres tentant de traverser seront gênées et leur vitesse sera divisée par deux.

Eau Niveau 2



Marche sur l'eau

Type	Coût d'utilisation
Enchantement d'unité	14

Ce sort donne à toutes les unités terrestres la capacité de marcher sur l'eau.



Tourbillon

Type	Coût d'utilisation
Totalité	25

Quand ce sort est jeté sur la carte totale, un tourbillon se crée sur un hexagone d'eau causant de graves dommages à toutes les unités se trouvant dans l'eau.



Geyser

Type	Coût d'utilisation
Combat	12

Ce sort de combat projette la cible en l'air sur un jet d'eau et la lâche de très haut, ce qui lui inflige de graves dommages.

Attaque : 5
Dommages : 5
Dommages physiques



Buée fatale

Type	Coût d'utilisation
Combat	14

Ce sort de longue portée crée de gros nuages de vapeur qui brûlent toutes les unités sur leur passage.

Attaque : 8
Dommages : 3
Dommages du feu

AOW manual French 23/12/99 4:03 pm Page 160

Eau Niveau 3



Liquidité

Type	Coût d'utilisation
Enchantement d'unité	30

Ce sort crée une liaison entre l'unité et le plan de l'Eau, ce qui lui permet de nager et de subir moins de dommages lors d'attaques physiques.



Tempête de grêle

Type	Coût d'utilisation
Combat	32

Pendant le combat, ce sort entraîne une tempête de grêle sur une petite portion de la carte, endommageant toutes les unités qui s'y trouvent.

Attaque : 5
Dommages : 5
Dommages physiques



Averses de guérison

Type	Coût d'utilisation
Totalité	24

Quand ce sort est jeté sur une zone de la carte totale, il remet en état les unités et le terrain, grâce aux pouvoirs de cette eau d'une pureté incroyable.



Fontaine de vie

Type	Coût d'utilisation
Enchantement de ville	80

Ce sort transforme une ville en centre de guérison pour toutes les unités qui y pénètrent. Elles recouvrent toute leur santé à la fin de chaque tour.

Eau Niveau 4



Maîtrise de l'eau

Type	Coût d'utilisation
Enchantement de monde	360

Quand ce sort est jeté, tous les sorts de feu coûtent deux fois plus et un brouillard épais cache la vue de tous les ennemis qui perdent ainsi deux hexagones dans leur champ de vision. Un Génie de l'eau contrôlé par le joueur correspondant apparaît à chaque Nœud d'eau.



Inondation

Type	Coût d'utilisation
Enchantement de monde	380

Ce sort puissant permet d'augmenter la taille des rivières et océans du royaume, ce qui entraîne une inondation de la carte. Celle-ci ne pénètrera pas dans les murailles des villes, mais toutes les unités prises au piège seront noyées.



Génie de l'eau

Type	Coût d'utilisation
Invocation	185

Cela invoque une créature du plan de l'Eau. Le Génie de l'eau peut nager et, son corps étant liquide, il est insensible aux dommage causés par les armes physiques.



Tempête de glace

Type	Coût d'utilisation
Totalité	105

Ce sort recouvre toute une zone de glace et gèle l'eau. Toutes les unités prises dans la tempête subissent des dommages du froid.

AOW manual French 23/12/99 4:03 pm Page 162

Cosmos Niveau 1

Arme enchantée

Type	Coût d'utilisation
Enchantement d'unité	10

Ce sort permet d'enchanter l'arme d'une unité et la rendre magique. Il confère des bonus +1 en attaque et en dommages.

Dissipation de sort

Type	Coût d'utilisation
Totalité	5

Si ton unité est devenue la cible d'un enchantement négatif, utilise ce sort pour tenter d'annuler son effet.

Cosmos Niveau 2

Désunion

Type	Coût d'utilisation
Totalité	25

Avec ce sort, tu peux tenter d'annuler l'effet d'un enchantement total de l'ennemi.

Projection de groupe

Type	Coût d'utilisation
Totalité	20

Ce sort projettera le groupe du personnage vers un autre lieu avoisinant. Sa portée est limitée, mais c'est un bon moyen de s'échapper ou d'explorer. Il peut également téléporter le groupe sous terre, de façon aléatoire.

Cosmos Niveau 3

Fuite de pouvoir

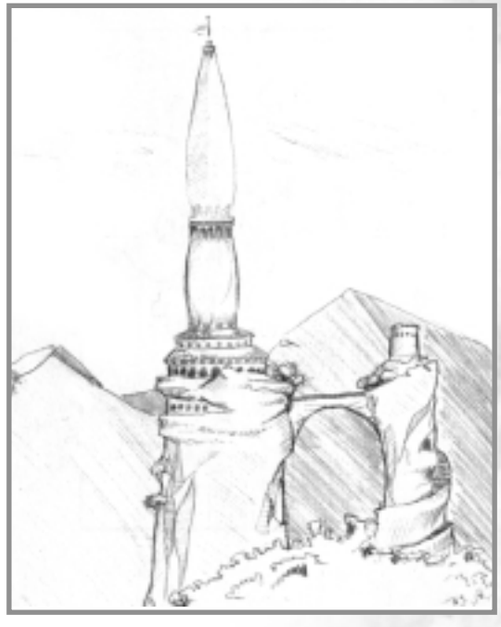
Type	Coût d'utilisation
Enchantement de ville	76

Ce sort crée une puissante barrière d'énergie antimagie au-dessus d'une ville annulant les effets des sorts jetés sur elle (ou dedans).

Cloisonnement

Type	Coût d'utilisation
Totalité	52

Le jeteur de sort est en mesure de se téléporter, ainsi que son groupe, vers n'importe quelle ville sous son contrôle, depuis n'importe quel lieu de la carte.



AOW manual French 23/12/99 4:03 pm Page 164

Cosmos Niveau 4

Fuite de pouvoir

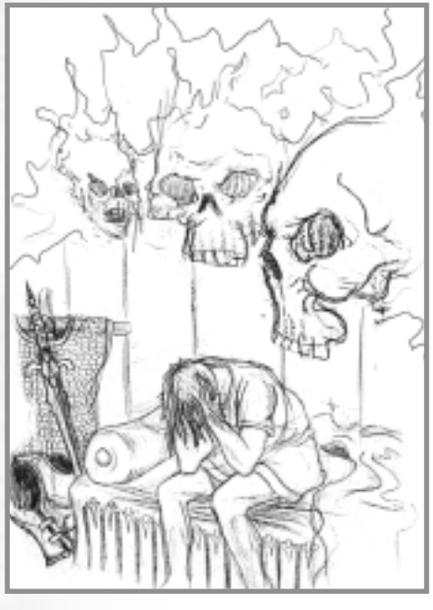
Type	Coût d'utilisation
Enchantement de monde	110

Ce sort divise par deux le pouvoir magique de tous les joueurs.

Cloisonnement

Type	Coût d'utilisation
Enchantement de monde	130

Ce sort crée une barrière limitant l'utilisation des Enchantements de mondes. Aucun joueur ne peut jeter ou désunir un Enchantement de monde tant que le Cloisonnement n'est pas retiré (ou désuni).



Annexe 2

Histoire de la Vallée des Merveilles

AOW manual French 23/12/99 4:04 pm Page 166



0 RRI: (Règne du Roi Inioch) - Inioch est couronné Empereur du Royaume d'Elven. Son père se retire sur l'Eternité. Il est le monarque suprême incontesté de l'ensemble du Continent Béni. Dans la Cour de la Verdure de la Vallée des Merveilles la volonté d'Inioch fait loi.

800 RRI: Une nouvelle race appelée "Longilide" fait son apparition dans la Cour de la Verdure et avertit Inioch de l'existence d'une "Convention de l'Humanité". (Un accord antique entre les Elfes et les Longilides visant à donner aux Elfes certaines options et certains choix, et expliquant les besoins des Longilides à la jeune race). Inioch décide de garder cette Convention secrète et constitue une coalition politique entre toutes les races de raison afin de promouvoir la paix avec les nouveaux venus. Celle-ci prend le nom de "Gardiens". Ces derniers sont très mal informés des intentions des Longilides, mais leurs efforts satisfont les étranges arrivants.

801 RRI: Les Longilides partent travailler dans leur "jardin".

870 RRI: Contrairement aux clauses de la Convention, l'épouse d'Inioch porte un enfant.

878 RRI: Après une grossesse de 8 ans, l'épouse d'Inioch meurt en donnant naissance à Méandor.

898 RRI: La période minimum de deuil s'écoule, puis Inioch épouse Elwyn le lendemain. Méandor, encore enfant, éprouve du ressentiment contre Elwyn et considère leur mariage hâtif comme une insulte à sa mère.

961 RRI: La Reine Elwyn est enceinte. Inioch justifie ce nouvel enfant en déclarant qu'il remplacera sa première épouse.

962 RRI: Des vaisseaux apparaissent à l'horizon, quelques nations insulaires se plaignent de la migration. (**scénario ILES SANGLANTES**) Les premiers explorateurs humains arrivent sur le Continent Béni.

965 RRI: Les Humains installent une petite colonie dans la Vallée des Merveilles. Les Gardiens insistent pour qu'ils soient accueillis et ordonnent aux sentinelles nains d'ouvrir les passages de la vallée à tous les arrivants.

969 RRI: La Reine Elwyn donne naissance à une petite fille. Bientôt d'autres races se plaignent du flux des Humains. L'arrivée du bébé d'Inioch est considérée par les opposants politiques comme une preuve qu'il n'y aura bientôt plus suffisamment d'espace pour les nouvelles populations d'Elfes, à cause de la présence croissante des Humains. Les Gardiens supportent Inioch quand il affirme que le fait que son enfant soit de sexe féminin est la preuve qu'il est là pour remplacer sa défunte épouse. Pour appuyer sa déclaration, il donne à l'enfant le nom de feu sa femme (la mère de Méandor), Julia. (Cela n'est pas bien accepté par Méandor… on pourrait même dire que cela l'enrage).

AOW manual French 23/12/99 4:04 pm Page 168

970 RRI: CHUTE DE LA COURT D'INIOCH. Les conflits humains explosent. Méandor s'allie à une faction secrète d'Elfes rebelles, appelés Elfes de l'Ombre. Après un complot diabolique autour d'une intrigue politique, la Cour de la Verdure tombe aux mains d'un groupe d'Humains. Inioch est assassiné. Le palais est rasé. Méandor est gravement blessé et laissé pour mort. L'échelle du massacre est telle que les Humains entassent les cadavres dans les ruines de la Cour et refusent de s'installer à proximité. Les corps pourrissent à tous les vents. Méandor est jeté avec les autres corps. Il réussit à s'échapper et rejoint les Elfes de l'Ombre. La Reine Elwyn quitte aussi la Cour de la Verdure. Elle organise une force d'Elfes pour repousser les Humains temporairement et établir un pacte de non agression.

971 RRI: Les Humains décrètent que la Vallée des Merveilles leur appartient. Toutes les races refusant d'accepter leur souveraineté seront détruites. Les Gardiens réussissent néanmoins à négocier un peu de temps pour la migration. La Reine Elwyn rassemble les Elfes et les implore de quitter la Vallée pour s'installer ailleurs. Mais, de nombreux Elfes s'obstinent et refusent de l'accompagner. Ils veulent rester pour se battre. Ils exigent une vengeance et insistent pour qu'elle prenne la tête de leurs forces pour reconquérir la Vallée. Après moult débats, elle prend Julia et s'en va.

973 RRI: Fatigués d'attendre que les Gardiens organisent l'évacuation des colonies d'Elfes de la Vallée des Merveilles (qui n'ont pas du tout l'intention de partir), les Humains prennent les armes pour forcer tous ceux qui restent à émigrer. Les Elfes sont dispersés, fuyant dans toutes les directions, puisqu'ils deviennent la principale cible de l'agression humaine. (Cette période restera marquée comme la Séparation des Elfes et le Passage du Chagrin). Les Nains, au prix de sacrifices personnels, s'efforcent de bloquer les passages dans les montagnes pour les Humains. Quelques-unes de leurs armées échouent dans leur poursuite des Elfes. Mais, une masse d'Humains réussit quand même à emprunter le Passage du Chagrin et à supplanter les Elfes. Ceux-ci sont repoussés jusqu'au Bois du Rocher Suspendu. Les quelques Elfes qui ne réussissent pas à monter à bord de navires vers l'Ile des Derniers Adieux sont massacrés.

974 RRI: Silvanus devient le bastion de la puissance des Elfes. Ils considèrent le désistement d'Elwyn comme l'une des raisons pour lesquelles ils ont été forcés de quitter la Vallée des Merveilles. Les opinions politiques se divisent. Ils constituent une armée et tuent tous les Humains responsables du massacre du Bois du Rocher Suspendu.

975 RRI: Les Sentinelles Nains ne résistent pas et vont s'installer un peu plus loin. Les Humains commencent à construire d'énormes forteresses et défendent la Vallée. D'autres renforts arrivent par la mer. Toutes les tentatives pour reprendre la vallée échouent lamentablement.

977 RRI: Les Elfes de l'Ombre couronnent Méandor et font de lui le monarque légitime, à la place d'Inioch, de la Vallée des Merveilles. Peu de races reconnaissent leur nouveau roi et la plupart soutiennent les Gardiens et la Reine Elwyn.

983 RRI: Lassés par une décennie passée à maintenir les Humains enfermés dans la Vallée des Tempêtes, les Nains commencent à comprendre que leurs efforts sont vains. Sans le soutien des autres races, ils sont forcés d'envisager leur propre survie à long terme. On décide alors que la ville souterraine de Profundor deviendra la nouvelle capitale et un lieu où tous les Nains seront à l'abri.

985 RRI: Après quelques années de tranquillité, Méandor crée le Culte des Tempêtes visant la destruction de tous les êtres humains. Il adopte des tactiques semblables à celles des Gardiens, mais dans l'intention de détruire plutôt que de préserver la paix et la sérénité.

987 RRI: Les bastions humains dans la Vallée des Merveilles sont si bien établis et imprenables que les Humains continuent leur colonisation à un rythme accéléré. Leurs va-et-vient sont incessants. La Vallée se remplit d'Humains qui commencent à convoiter les terres avoisinantes. Le Culte fait tout ce qu'il peut pour inciter les nations à réagir, affirmant que leur expansion causera la perte de toutes les autres races. Mais, tout le monde a ses propres affaires à régler par rapport aux Humains et se contentent de laisser faire.

AOW manual French 23/12/99 4:04 pm Page 170

989 RRI: Après des défaites répétées sous le joug des Humains, le Culte des Tempêtes perd de nombreux éléments par désertion et par suite de conflits internes sanglants. Le Culte finit par prendre le contrôle de la plupart des races du mal, non sans avoir subi de nombreux échecs et la perte de ses chefs les plus puissants après une rébellion. (**scénario REVOLTE**)

993 RRI: Les attaques terribles du Culte sur les Humains ont pour effet de pousser ces derniers à attaquer à leur tour les Elfes du bien en raison de leur ressemblance physique. C'est ainsi que les négociations des Gardiens avec les Humains échouent puisqu'ils refusent de croire que les Gardiens et le Culte soient deux organisations distinctes. Pour leur prouver qu'ils sont différents, les Gardiens sont forcés de prendre des mesures contre le Culte. La guerre éclate alors. Le conflit opposant les Elfes aux Elfes de l'Ombre est terrible. (**scénario FRATRICIDE**)

994 RRI: Les Humains commencent à conquérir les terres entourant la Vallée des Merveilles. Les races se préparent à l'expansion inévitable tout en gardant un œil sur les biens de leur voisin dans l'espoir de faire quelque profit. (**scénario APRES LA CHUTE**)

999 RRI: Les Halflings donnent l'Ile d'Aldor aux Elfes et déplacent la plus grande partie de leur peuple vers les Villes Unies. La Reine Elwyn établit une nouvelle cour et est proclamée gouverneur légitime des Elfes. Les Elfes d'Aldor l'accepte et les Halflings apportent leur soutien avec un enthousiasme étonnant.

1000 RRI: LE REGNE DU CHAOS. Un certain nombre d'alliances importantes se brisent. Les Gardiens qui se renferment sur eux-mêmes continuent de perdre leur influence auprès des autres races, convaincus que c'est le seul moyen pour que leur race survive. Méandor déclare que c'est lui l'héritier légitime, selon la coutume des Elfes, puisque le règne d'Inioch est de 1000 ans selon la tradition. Mais, la plupart des Elfes craignent Méandor et le petit nombre qui le soutient s'aperçoit qu'il a changé. Selon la tradition des Elfes, il devrait épouser Elwyn, mais celle-ci ne veut rien avoir à faire avec lui. Nombreux sont les Elfes qui voient en Julia l'espoir d'avoir un jour une véritable héritière sur le trône. Méandor déclare que les Elfes de la surface ont commis un acte de haute trahison et demande qu'ils soient tous punis. Evidemment, il n'obtient pas beaucoup de voix en sa faveur. La menace de l'expansion humaine est toujours lancinante. La question de la "Convention de l'Humanité" n'est plus qu'un souvenir et les Gardiens se réfèrent au siècle suivant en utilisant l'expression "Le Siècle de l'Incrédulité".

1001 RRI: Les Elfes étant affaiblis et leurs défenses amoindries, les Orcs sortent en masse de leurs cavernes pour profiter du chaos général et piller des proies faciles, et tenter de se hisser à la tête des plus faibles. (**scénario VILLES CHAMPIGNONS**)

1020 RRI: Après la période de deuil officielle, Méandor décide de porter un coup aux Elfes du bien. Il débute un règne de terreur et jure de détruire tous ceux qui ne se rangeront pas de son côté dans sa quête pour gouverner et anéantir l'humanité. La Forêt de Bois-Vivant est particulièrement marquée par un terrible combat. (**scénario FORET DE BOIS-VIVANT**)

1023 RRI: Après toutes leurs pertes, les Nains sont maintenant beaucoup plus nombreux à Profundor que dans tout autre lieu du royaume.

1025 RRI: Julia rejoint les Gardiens et commence sa formation parmi eux. Elle est la plus jeune elfe à rejoindre leur ordre. Elle est brillante et belle. Tous la considèrent comme la véritable héritière du trône d'Inioch.

1048 RRI: Après l'hiver le plus rude encore jamais vu dans le royaume, les Humains se font de nouveaux ennemis : les Korgelés. (**scénario HUMEUR GLACIALE**)

1080 RRI: L'empire Azrac s'oppose aux flux des nouvelles races sur son territoire. Sous l'égide d'une "Guerre rituelle de purification raciale", les races réfugiées se trouvent piégées entre des colonnes d'envahisseurs humains et le sacro-saint empire des Azracs. (Could be a good place for a scenario map)

1082 RRI: Après la purification de leurs frontières, les Azracs s'intéressent à la prise de trésors importants au nord et commencent une grande campagne pour tenter de prendre le contrôle du Continent Béni.

1084 RRI: Les Azracs se battent pour le contrôle du Canal. (**scénario MIGRATION**).

1087 RRI: Les Humains étendent leur influence et repoussent les Azracs des flancs sud et est de la Vallée. Après une terrible bataille, ils prennent le contrôle des Steppes de Cendres.

1090 RRI: Les Azracs, les Sauriens, les Humains et les Orcs s'opposent dans un conflit sanglant pour la Baie de Barondir. (**scénario BAIE DE BARONDIR**)

AOW manual French 23/12/99 4:04 pm Page 172

1096 RRI: Voyant que les races individuelles ne réussissent pas à réfréner les vagues d'Humains et d'Azracs, les Gardiens profitent de l'occasion pour sceller de puissantes alliances contre ces deux peuples et organisent une force d'attaque contre les envahisseurs. (**scénario MONTEE DU SUD**)

1098 RRI: L'Alliance des Gardiens parvient à expulser les Azracs du Continent Béni. Ces derniers, afin de s'assurer que les Gardiens ne se mettent pas d'idées en tête (comme de pénétrer dans l'Empire Azrac pour s'emparer de leurs héritages ancestraux), dérobent la Trompette des Morts et menacent de la faire retentir si leurs agresseurs tentaient de se venger.

1101 RRI: "Quelqu'un" souffle dans la trompette. Les Azracs nient l'avoir fait.

1102 RRI: Les Revenants investissent le royaume.

1111 RRI: Les Halflings et les Lutins se battent pour une région obscure des montagnes. (**scénario CONFLIT MONTAGNEUX**)

1115 RRI: Les Elfes de l'Ombre refusent de rejoindre l'Alliance contre les Revenants. Bien que l'invasion se déroule dans le calme, à la surface en pleine lumière pour la plus grande partie, ils réussissent à s'approprier quelques biens, dont une zone fertile à proximité de Durlag.

1122 RRI: De nombreux Humains sont séduits par la puissance des Revenants. Les Cultes de la mort et les nécromanciens se multiplient et répandent de fausses doctrines de la mort. Les races du bien souffrent énormément. (**scénario REVENANT ROI**)

1127 RRI: La majorité des habitations du royaume sont vastes et elles ont quatre murs. Les races s'agglutinent en ville à un rythme encore plus soutenu. Le surpeuplement entraîne une épidémie de peste dans la population. Des masses de gens meurent. Les Revenants deviennent de plus en plus forts. La plupart des cultures sont également détruites par la peste. Les Azracs commercent avec le Continent Béni et amassent des profits qui viennent renforcer les défenses et l'économie affaiblies de l'empire. Bien qu'ils ne gagnent pas vraiment de terrain dans la bataille contre les Revenants, ils réussissent néanmoins à défendre le leur et à continuer de tirer profit du commerce pendant la décennie suivante.

1145 RRI: Les Revenants continuent d'annexer les possessions de l'Alliance. Les Humains se retirent vers leurs bastions plus proches de la Vallée des Merveilles et cessent leur expansion. Néanmoins, ils commencent à perdre pied devant l'assaut des Revenants.

1146 RRI: Les Longilides arrivent un peu comme la cavalerie. Ils arrêtent l'avance des Revenants et l'Alliance, les Humains et les Longilides commencent à remporter des batailles.

1148 RRI: Après un hiver dur, les Korgelés commencent à se déplacer vers des régions plus centrales, alors que les Revenants sont dispersés par les attaques des Longilides. De nombreuses régions isolées sont balayées par le chaos de la bataille. (**scénario ROYAUME DU CHAOS**)

1149 RRI: Les Revenants sont repoussés jusqu'à leur territoire des ténèbres.

1152 RRI: Les Longilides disparaissent de nouveau en laissant leurs abris vides. Seuls quelques puissants Longilides restent pour garder certains nœuds ayant un potentiel de destruction (comme celui du Lac d'Eau Noire). La plupart des races foncent sur les possessions abandonnées et y construisent. Un autre conflit s'ensuit. (**scénario TRESOR DEMOLI**)

1159 RRI: Les Longilides étant pratiquement tous partis, les Revenants tentent de reprendre du terrain, mais l'Alliance est trop forte et après un siècle de combats, les Revenants sont tout simplement trop faibles. Ils changent de plan d'attaque pour une tactique beaucoup plus subtile… ils commencent à travailler sur l'esprit de Méandor.

1164 RRI: Le Culte accepte un certain nombre de traités de non agression avec les Revenants. Des Nécromanciens commencent à avoir de l'influence sur le Culte des Tempêtes.

1172 RRI: Des Longilides sont repérés dans certaines colonies humaines, mais les tentatives des Gardiens de sceller des alliances ne portent pas de fruits. (**scénario LE LAC**)

1194 RRI: Méandor s'allie avec les Lutins et commence à préparer sa stratégie.

1197 RRI: La famine frappe le royaume pendant les quatre années suivantes. Certaines races en attaquent d'autres pour se nourrir. Les Halflings s'enrichissent dans le commerce avec les Korgelés, puisque leurs terres s'épanouissent dans la chaleur. Les Azracs, par contre, sont forcés de consommer une grande partie de leurs réserves et leurs projets d'invasion renouvelée du Continent Béni sont reportés… (**scénario CHAIR A PATE**)

AOW manual French 23/12/99 4:04 pm Page 174

1203 RRI: Les rapports entre les Korgelés et les Halflings sont gelés. La détérioration diplomatique entraîne un certain nombre de conflits entre les deux races. (**scénario CHUTE DE LA VALLEE DOUCE**)

1204 LIR: Après une victoire décisive contre les Orcs, les ayant repouss´s au fond de leur antre, Julia prît le commandent des Gardiens.

1206 RRI: La "Décennie du Silence" commence. (Les dix années suivantes sont vécues dans une paix incertaine où aucune bataille sérieuse n'a lieu. Mais, au lieu de tirer partie de cette période de prospérité, des armes sont fabriquées en masse, comme si la guerre était inévitable).

1216 RRI: Une étoile apparaît au-dessus de la Vallée des Merveilles



Annexe 3

Editeur de carte, Heat.Net et Raccourcis clavier

AOW manual French 23/12/99 4:04 pm Page 176

Raccourcis clavier

Touches flèches . . . . . .Dérouler la carte

PG PREC . . . . . .Niveau de carte supérieur

PG SUIV . . . . . .Niveau de carte inférieur

S ou ':' . . . . . .Sélectionner l'unité / l'armée suivante

P ou ';' . . . . . .Sélectionner l'unité / l'armée précédente

H . . . . . .Sélectionner le héros suivant

C . . . . . .Sélectionner le chef

T . . . . . .Indiquer que le groupe a "Terminé" pour le tour

G . . . . . .Activer / Désactiver l'option Garder

V . . . . . .Centrer la vue sur l'unité / l'armée sélectionnée

CTRL-ENTREE . . . . . Fin du tour

F2 ou CTRL-O . . . . . .Ouvrir / Charger une partie

F3 ou CTRL-S . . . . . .Enregistrer la partie

D . . . . . .Déplacer l'unité

O . . . . . .Observer les déplacements ennemis

MAJ . . . . . .Maintenir MAJ enfoncée pour sélectionner plusieurs groupes ou unités à déplacer

ALT-ENTREE . . . . . .Permuter entre les modes d'affichage Plein écran et Fenêtre

ECHAP . . . . . Quitter la plupart des écrans

F1 . . . . . .Rappeler le dernier conseil du Guide

Jouer Sur Heat.Net

Le programme d'installation d'*Age of Wonders* te demande d'installer le logiciel HEAT.NET sur ton ordinateur ; ce que tu peux également faire après l'installation du jeu en appuyant sur le bouton HEAT.NET sur le menu Scénario.

Le moyen le plus rapide d'atteindre le salon de jeu d'*Age of Wonders* sur HEAT.NET est de choisir le raccourci HEAT.NET sur le menu Démarrer d'*Age of Wonders*. Une fois sélectionné, ton navigateur par défaut s'ouvrira sur la page Direct Launch (Lancement direct) d'*Age of Wonders*. Ensuite, procède de la façon suivante :

1. Assure-toi que le nom du jeu figurant sur le menu déroulant est bien "*Age of Wonders*".
2. Tape ton nom d'utilisateur et ton mot de passe HEAT aux endroits indiqués.
3. Clique sur le bouton "JOUER".

Après le chargement du logiciel HEAT, tu passes directement au salon d'*Age of Wonders*. Tu peux y discuter avec d'autres joueurs, créer une nouvelle salle de jeu ou rejoindre une partie en cours.

Pour une assistance supplémentaire sur HEAT.NET, connecte-toi au site http://www.heat.net et sélectionne "AIDE" sur la barre de menu du haut.

Pour obtenir les tout derniers renseignements concernant *Age of Wonders* sur HEAT.NET, rends-toi sur la page du jeu "*Age of Wonders* Game Page" sur HEAT.NET en te connectant au site http://www.heat.net, puis choisis "JEUX" sur le menu du haut. Choisis ensuite le canal "ACTION". Cherche le lien vers "*Age of Wonders*" sur la liste de jeux à gauche.

AOW manual French 23/12/99 4:04 pm Page 178

Utilisation de l'éditeur d'Age of Wonders

Age of Wonders est fourni avec un puissant utilitaire de création de scénarios appelé AoWED. Grâce à cet outil, tu pourras créer tes propres cartes d'AoW et concevoir des héros et des articles. Avant d'utiliser ce programme, nous te conseillons cependant de bien te familiariser avec le jeu ; il est déjà difficile de créer une carte intéressante et équilibrée même en maîtrisant bien le jeu.

Création d'un nouveau scénario

Quand tu ouvres l'éditeur d'*Age of Wonders* pour la première fois, clique sur Fichier et Nouveau. Tu obtiens alors une fenêtre qui te demande des détails sur la taille de ta nouvelle carte :

Taille de carte : elle peut se situer entre S pour petit format (48x48 hexagones) et XL pour très grand format (128x128 hexagones).

Niveaux de carte : tu peux choisir d'avoir une carte de Surface uniquement ou avec un ou deux niveaux souterrains.

Tu choisis la taille en fonction du nombre de joueurs que tu souhaites inclure dans le scénario. Les petites cartes sont préférables pour les matches Un contre Un, alors que les très grandes cartes peuvent inclure les 12 races. Une fois que tu as choisi une taille pour la carte, l'éditeur te demande des informations supplémentaires. Sous l'onglet "Généralités", tape le nom de la carte et une description. Choisis ensuite les chansons que tu veux entendre en fond. Tu disposes également d'une option servant à demander un mot de passe pour l'édition de la carte.

(C'est utile pour empêcher des amis un peu curieux de perdre ce que tu as déjà fait). L'onglet suivant, Paramètres, te permet de décider qui habitera sur ta carte, ainsi que les conditions de la victoire. Dans le cadre Restrictions, tu choisis le nombre de joueurs présents sur la carte, le nombre de sphères d'envoûtement qu'ils peuvent choisir et le nombre de héros qu'ils peuvent contrôler. Si tu souhaites ajouter des conditions de victoire particulières, tu peux le faire dans le cadre correspondant. Ensuite, tu choisis les races autorisées à être dans le scénario, ainsi que la personnalité des Indépendants.

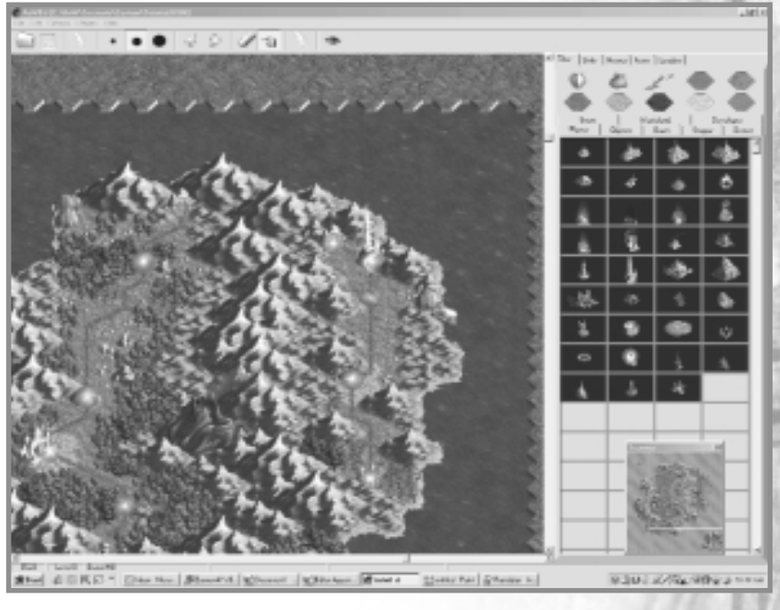
Le troisième onglet, Joueurs, te permet de définir les caractéristiques pour chaque joueur. Dans le cadre "Joueur", choisis le joueur que tu souhaites éditer. Ensuite, tu peux choisir la race qu'il contrôle, s'il s'agit d'un joueur ou de l'ordinateur (coche la case "fixe" pour imposer cette option) et le comportement du joueur, s'il est contrôlé par l'ordinateur. Au-dessous, tu peux déterminer la quantité d'or et de mana de départ du joueur, ainsi que la quantité d'or ou de mana (gratuit) externe qu'il reçoit à chaque tour. Enfin, tu peux taper un objectif pour guider le joueur jusqu'à la victoire. Remplis cet écran pour chaque joueur.

Interface de l'éditeur

Le dernier onglet, Diplomatie, te permet de déterminer les relations initiales existant entre les joueurs du scénario. Clique sur le point d'interrogation pour passer en revue les quatre options : Inconnu, Paix, Guerre et Alliance.

Une fois que tu es satisfait de toutes tes options, clique sur "OK" pour créer ton monde.

La rangée supérieure d'icônes te permet d'effectuer un certain nombre de choses. Les deux premières icônes correspondent à Ouvrir et Enregistrer, respectivement. La troisième, Valider, vérifie si la carte fonctionne correctement. Les trois icônes suivantes représentent la taille du



AOW manual French 23/12/99 4:04 pm Page 180



pinceau qui va servir à ajouter du terrain sur la carte. Les deux suivantes te permettent de permuter entre les couches surface et souterrain (si tu as décidé de les inclure dans ta carte). Après cela, tu as les icônes Gomme et Sélectionner l'objet, qui te servent à retirer ou sélectionner des objets comme les arbres et les montagnes. L'icône Remplacer le terrain se passe de commentaire. Enfin, l'icône Mode aperçu active la vue de la carte.

La plus grande portion de l'écran, du côté gauche, est la fenêtre de carte. Tu peux examiner et interagir avec ta création. Le petit cadre "Scanner" comporte une petite carte du monde. Sur le côté droit de l'écran, tu as les différents articles pouvant être inclus dans le scénario. L'onglet Cases contient les fondations de ta carte ; c'est là que tu places tes terrains, tes groupes, tes articles et tes villes. Commence par sélectionner un terrain (clique sur l'onglet "Herbe" sous "Cases", par exemple) et un type (clique sur une montagne). Ensuite, clique sur un endroit de la carte principale. Tu peux annuler la sélection de la montagne en cliquant avec le bouton droit ou en choisissant une autre type de terrain. Sélectionne l'hexagone vert près du coin supérieur droit de l'écran ; ces sept icônes correspondant aux terrains de base pour chaque type choisi (Eau, Herbe, Steppe, Désert, No man's land, Neige et Glace). Clique plusieurs fois autour de ta montagne pour l'entourer d'herbe.

Clique maintenant sur l'onglet "Sites". Sélectionne une ville de n'importe quelle taille et place-la sur l'herbe près de ta montagne. Au départ, un grand ? apparaît dessus, puisque tu n'as pas encore fourni de détails dessus. Occupons-nous de cela maintenant. Clique avec le bouton droit pour faire disparaître le pointeur "placer une ville" et clique avec le bouton droit sur la ville. Clique une fois dessus et clique avec le bouton droit pour afficher un menu. Sélectionne "Editer". Tu peux alors lui donner un nom et choisir des conditions de départ : qui la contrôle, quelle race y habite, si elle comporte une muraille et des défenseurs, et le niveau d'amélioration qu'elle a atteint.

Maintenant, place encore du terrain sur la carte. Ajoute quelques autres villes, quelques nœuds de pouvoir et des fermes. (Tu les trouves sur l'onglet Cases/Sites). Tu peux te servir de l'icône Route (située en haut à droite de l'écran, près des icônes de terrain) pour relier tes villes. Si tu veux, tu peux aussi placer des groupes d'unités sur la carte en cliquant sur l'icône Groupe (se trouvant aussi en haut à droite, sous la forme d'un bouclier). Choisis

l'emplacement de la carte où tu veux mettre le groupe et clique. Deux cadres apparaissent. Sur celui intitulé Propriétés de l'armée, choisis le joueur qui contrôlera le groupe, le comportement de celui-ci (pour les joueurs virtuels) et la direction dans laquelle il est tourné. Dans le cadre Unité, tu peux choisir l'unité ou le héros appartenant au groupe, en cliquant sur son portrait, puis sur "Ajouter" dans le cadre des Propriétés de l'armée. Quand tu as terminé, clique sur "OK".

La dernière icône de l'onglet Cases s'appelle "Article" ; elle est représentée par un sac et se trouve juste à droite de celle du Groupe. Sélectionne l'icône Unité et clique sur la carte. Tu vois apparaître deux autres cadres. Tu as la possibilité de laisser l'ordinateur placer des articles de valeur au hasard ou de les choisir toi-même. Plaçons une Armure en écailles de dragon. Dans le cadre Article, clique sur l'Armure en écailles de dragon et clique sur "Ajouter" dans les Propriétés du sac d'articles. Clique sur "OK" pour que l'armure soit placée sur la carte.

Maintenant que tu t'es familiarisé avec l'onglet Cases, clique sur celui d'après, "Unités". Il te permet de voir toutes les unités du jeu. Tu en places sur la carte en sélectionnant celles de ton choix, puis en cliquant sur un emplacement. Tu peux aussi créer des groupes, en plaçant simplement plusieurs unités sur le même hexagone. Sélectionne ensuite le groupe et clique avec le bouton droit pour éditer ses propriétés. Le troisième onglet important s'intitule Héros. Il te permet de placer des héros sur la carte. Il fonctionne comme celui des Unités, sauf que tu peux également créer tes propres héros (en cliquant sur l'icône "Ajouter un nouveau héros") !

Le quatrième onglet, Articles, présente les mêmes caractéristiques que les autres. Tu peux placer des articles en les sélectionnant d'abord, puis en les plaçant sur la carte. Tu peux aussi créer tes propres articles.

Enfin, il y a l'onglet des Chefs. C'est ici que tu places les chefs des joueurs sur la carte. Tu peux ensuite éditer leurs propriétés si tu le souhaites. Clique sur le chef, puis clique avec le bouton droit et sélectionne "Editer". Le cadre Propriétés de l'armée apparaît. Tu peux alors sélectionner le chef et choisir "Editer".

Tu connais maintenant les fonctions de base de la création des cartes. Pour concevoir des cartes plus facilement, nous te conseillons de commencer par dessiner un contour grossier, puis d'ajouter les villes et les sites les plus importants. Ensuite, tu peux la compléter en ajouter des arbres et des collines, par exemple, pour la rendre plus réaliste. N'oublie jamais de BEAUCOUP tester la carte ! Mets-toi dans chaque camp pour t'assurer que tous les joueurs ont les mêmes chances de victoire. Amuse-toi bien à créer tes propres environnements !

AOW manual French 23/12/99 4:04 pm Page 182

Dépannage

l'écran est noir après le démarrage du jeu–

Essaie de jouer dans une fenêtre. Si le jeu ne fonctionne pas en mode plein écran, vérifie si tu possèdes la toute dernière version de DirectX ou télécharge de nouveaux pilotes vidéo pour ta carte. Si l'écran devient noir ou déformé après un changement de paramètres de résolution, essaie de désactiver l'option "Autoriser les changements de résolution". La résolution du jeu restera alors fixe et les scènes, comme l'intro ou l'installation, seront présentées dans des cadres, si les résolutions choisies pour le jeu sont supérieures à 640x480.

le jeu crashe au démarrage ou ne démarre pas–

Dans le programme d'installation d'AoW, vérifie la case "Passer l'intro" et si celle intitulée "Utiliser DirectSound" n'est pas cochée. Si l'exécution du jeu fonctionne, il y a peut-être des incompatibilités avec tes pilotes Windows pour la vidéo et/ou tes pilotes DirectSound. Essaie d'actualiser tes pilotes DirectX

il n'y a pas de son–

Essaie d'activer et de désactiver "DirectSound" dans le jeu ou le programme d'installation d'AoW. Vérifie si tu possèdes la toute dernière version de DirectX.

l'exécution du jeu est très lente–

Sur les systèmes moins performants (antérieurs aux Pentium 2), la résolution du jeu doit être la plus basse possible : 640x480. Si l'exécution est lente, choisis le niveau de détails le plus bas (tu ne perdras que certains effets de transparence). Tu peux réduire aussi la qualité sonore ou couper complètement le son pour accélérer le jeu.

les mouvements de la souris sont lents–

Les mouvements de la souris sont liés à la vitesse de trame du jeu ; sur les ordinateurs plus lents, la souris se déplacera plus lentement aussi. Essaie de choisir une résolution plus faible et/ou un niveau de détails plus bas dans le programme d'installation d'AoW. Tu peux réduire aussi la qualité sonore ou couper complètement le son pour accélérer le jeu.

les parties multijoueurs ne démarrent pas après l'affectation de tous les camps–

Lorsque les joueurs connectés sur l'écran du salon multijoueur voient un "X" rouge derrière leur nom, cela signifie qu'ils possèdent une version différente du jeu ou du scénario sélectionné sur leur ordinateur que celle de l'hôte. Assure-toi que tous les joueurs possèdent la même version d'*Age of Wonders* (le numéro de version s'affiche sur l'écran titre) et qu'ils ont tous exactement le même scénario sur leur ordinateur.

le jeu ralentit soudainement après avoir fonctionné plus vite.

Ce problème ce produit parfois sur certains systèmes. Cela provient du système de musique du jeu ; nous somme en train d'étudier la question. Si tu as ce problème, tu peux couper et rallumer la musique pour améliorer les choses.

Age of Wonders ne se ferme pas correctement

Ce problème se produit parfois sur certains systèmes. Cela provient du système de musique du jeu ; nous somme en train d'étudier la question. Si tu as ce problème et que cela te gêne, tu peux couper la musique pour améliorer les choses.

Age of Wonders ne se désinstalle pas

Eh ! Il ne faut pas désinstaller ce jeu ! Si tu veux vraiment désinstaller *Age of Wonders*, sers-toi de l'icône "Ajout/Suppression de programmes" dans ton Panneau de configuration. Le programme de désinstallation d'*Age of Wonders* te laissera tes parties enregistrées au cas où tu redeviendrais raisonnable et déciderais de rejouer à *Age of Wonders*.

Support technique

Tous les efforts ont été faits pour que nos produits soient testés sur le plus de configurations matérielles différentes. Toutefois, si vous rencontriez des problèmes à l'installation ou au lancement d'un de nos titres, vous pouvez contactez notre service technique de plusieurs façons :

Avant de contacter le service technique, soyez préparé. Afin de vous assister le plus efficacement possible, nous aurons besoin de connaître le plus de renseignements possibles sur votre ordinateur et sur le problème rencontré, à savoir:

Contacts :
- Votre nom,
- Adresse e-mail, numéro de téléphone ou adresse postale complète,

Votre système :
- Marque et modèle de votre PC,
- Système d'exploitation (Windows 3.1x, 95, 98, Mac OS...),
- Fabricant et cadence (vitesse) de votre processeur,
- Fabricant et nombre de vitesse de votre lecteur de cédérom,
- Montant total de votre mémoire système en Mo de RAM, SDRAM, ...
- Fabricant et modèle de votre carte vidéo, carte 3D et le nombre de Mo en mémoire vidéo,
- Fabricant et modèle de votre carte sonore,

Veuillez décrire les circonstances de votre problème et les éventuels messages d'erreur que vous avez rencontrés et cela le plus complètement possible.

NOTE : NE PAS CONTACTER LE SERVICE TECHNIQUE TAKE2 POUR UNE SOLUTION DE JEU. Les solutions de nos jeux sont disponibles en contactant notre serveur vocal dont vous trouverez le numéro de ci-dessous.

COMMENT CONTACTER NOTRE SERVICE TECHNIQUE :

Téléphone : +33 (0)1.41.06.59.95
(du lundi au vendredi de 10h00 à 13h00, hors jours fériés)

Télécopie : +33 (0)1.41.06.44.48
A l'attention du Service Technique TAKE 2 INTERACTIVE

Demande de Patch ou mise à jour par e-mail: take2patch@aol.com

Site Internet : www.take2europe.com

Courrier : TEOFIL
Service Consommateurs TAKE 2 INTERACTIVE
6, Bd du Général LECLERC
92115 Clichy Cedex

« Solutions de jeux, nouveautés, et jeux concours »

Serveur Vocal * 08.36.68.57.75
Serveur Minitel * 3615 code TAKE2
* 2.23 Frs / Mn

Crédits

Triumph Studios et Epic Games

Concepteur et Directeur .... Lennart Sas
Conception supplémentaire .. Arno van Wingerden
Programmeur principal ... Arno van Wingerden
Programmeur. ..... Josh Farley
Graphistes. ..... Lennart Sas
Thomas Cardin
Roy Postma
Concepteur principal de scénarios ... Menno Sas
Concepteurs de scénario ... Doug Gibson
Arnout Sas
Hugo van Wingerden
Auteur ..... Raymond Bingham
Musique ..... Michiel van den Bos
Effets sonores ..... Nando Eweg
Galaxy Sound System ... Carlo Vogelsang
Internet Mail Suite . Argo Software Design
Bizness ..... Jay Wilbur
Mark Rein
Assurance qualité ..... Cliff Benjamin
Ian Calderon
Ted Stephenson
Hugo van Wingerden
Remerciements particuliers Eelco van der Snoek
Dietmer Tan
Arjan Brussee
Daniel Cook

Gathering of Developers

PDG ..... Mike Wilson
Président et Chef de service ... Harry Miller
Vice-président marketing ..... Jim Bloom
Responsable financier ..... Rick Stults
Développement société ..... Binu Philip
Directeur support ..... Doug Myres
Ventes ..... David Gershik
Opérations ..... Terry Nagy
Administration ..... Joanna Carr-Brown
Support en ligne ..... Tempest Digital
Support direct ..... Rich Vos
Jason Birdwell
Kyle Hlavenka
Shane Love
Mike Holcombe
Jerrod Lai

Création du manuel

Paternité ..... Stratos Group
Raymond Bingham
Conception et Impression .. Mars Publishing



A

Aide 41
Air 84
Améliorer 55
Anneau 82
Articles 81
Attaque 74
Attaque 82
Attaques rangées 63
Attribuer les sphères d'envoûtement 30
Aucun contact 70
Automatique 60
Azracs 103, 124

B

Barre des messages 47
Bataille à découvert 63
Bataille 64

C

Cadre de Carte du monde 42
Cadre des Evénements 46
Cadre des Rapports 46
Cadre des Structures 52
Cadre du Groupe 48
Cadre du Royaume 42
Cadre du Royaume 43
Cadre 44
Cadre 48
Cadres
Campagne 17
Capacité d'envoûtement 96
Carte de campagne 35
Carte du monde 42
Carte principale 39
Changer la carte 23
Charger une partie 17
Chefs 25
Choix 32
Combat 57
Combat 90
Commencer 15
Concentration (Points de) 96
Configuration 19
Contenu de l'écran 18
Corps à corps 62
Cosmos 84
Coups 113
Création de 178
Crédits 184
Créer 28
Culte des Tempêtes 33

D

Déclarer la guerre à l'autre joueur 72
Déclarer la guerre 71,72
Défense 75
Défense 82
Démarrer et Quitter 23
Démolir 56
Dépannage 182
Dépenses 113
Déplacement 61
Déplacement 76
Déplacement 76
Descriptions 138-164
Descriptions 97-110
Déterminer 33
Dialogue 24
Diplomatie 67
Diviser un groupe 48
Dommages 75
Duel à deux (Un ordinateur) 18, 22
Duel à deux 18, 22
Durée illimitée 22, 47
Durée limitée 22, 47

E-F

Eau 84
Ecran de production 54
Ecran Titre 17
Editeur de carte 178
Elfes de l'Ombre 107, 130
E-mail, Partie par 18
Emigrer 56
Enchantement 86
Envoûtement 44
Envoûtement 83
Envoyer un message 71
Envoyer un message 71
Epic Games 184
Evénements 46
Expérience 112
Expérience 81
Exploration 23
Fenêtre d'informations sur le joueur 24
Feu 84
Fin de partie 41
Fin du tour 47
Fortifier 55

G

Gardiens, les 33
Gathering of Developers 184
Genre 81
Gestion 92
Groupe 48
Guerre 70
Guide 3, 17

H

Halflings 101, 116
Heat.NET 19, 177
Héros 77
Histoire de la Vallée des Merveilles 165
Humains 105, 122

I-J

Icône Afficher les détails 36
Icône de Dragon 41
Icône de Joueur et de Temps 47
Icône de Mana 47
Icône 47
Icônes Or et Mana 47
Inconnu 70
Installer de nouvelles unités 55
Instantané 89
Interface des Rapports 70
Interface principale du jeu
Interface principale du jeu 38
Interface 44
Interface 52
Intérieur, A l' 52
IPX LAN 18
Jeter un sort 91

K-L

Korgelés 104, 128
Liste de production, Modifier la 54

Longilides 102, 120
Lutins 108, 132

M

Mana/Recherche 93
Manœuvres diplomatiques 71
Menacer d'attaquer 71
Menu du bas 40
Menu principal 16
Mort 84
Multijoueur 24
Murailles 51
Nains 103, 118
Niveau d'amélioration 51
Niveau 112
Niveau 81
Nœuds cosmiques 95

O-R

Offrir une alliance 71
Or 42
Orcs 109, 134
Ordinaires 22, 47
Paramètres de comportement de l'IA 21
Paramètres de comportement de l'IA 21
Paramètres de jeu 22
Paramètres du joueur 21
Particularités 53
Payer un tribut 71
Personnaliser 23, 28
Piller 56
Population 51,53
Pouvoir 95
Production 53
Produire des marchandises 55
Projets 55
Proposer la paix 71
Quitter 17
Raccourcis clavier 176
Race
Race 112
Race 81
Rapports et Diplomatie 69
Rapports 46
Règle de l'hexagone adjacent 58
Renseignements détaillés sur les unités 112, 113
Résistance 76
Revenants 110, 136
Revenus 53
Rompre l'alliance avec l'autre joueur 71
Rompre l'alliance 71
Royaume 42

S

Santé 75
Sauriens 106, 126
Scénario 17
Sélection d'une carte 20
Simultanés 22, 47
Sorts
Spéciale 84
Sphères d'envoûtement
Statistiques détaillées des unités 112
Statistiques principales 74
Statuts des rapports 72
Statuts diplomatiques 70
Structures 48
Structures 49
Support technique 183
Sur la carte 23

T

Tactique 61
Taille 51
TCP Internet 18
Terre 84
Tête 82
Torse 82
Totalité 85
Tours 22
Transports et Navires 40,48
Triumph Studios 184
Types de batailles 63
Types 85

U-W

Unité suivante 47
Unité 89
Unités de combat
Unités de combat 73
Usage 82
Victoire alliée 23
Vie 84
Villes 50
Vocation 112
Voir aussi Articles
Voir aussi Editeur de carte
Voir aussi Envoûtement
Voir aussi Interface principale du jeu (cadre du Groupe)
Voir aussi Multijoueur
Voir aussi Multijoueur
Voir aussi Race
Voir aussi Sphères d'envoûtement
Voir aussi Sphères d'envoûtement, Sorts
Voir aussi Tours
Voir aussi Tours

LIMITED SOFTWARE WARRANTY AND LICENSE AGREEMENT

This LIMITED SOFTWARE WARRANTY AND LICENSE AGREEMENT (this Agreement), including the Limited Warranty and other special provisions, is a legal agreement between You (either an individual or an entity) and Triumph Studios, Gathering of Developers and Take 2 Interactive Software, (collectively, the Owner) regarding this software product and the materials contained therein and related thereto. Your act of installing and/or otherwise using the software constitutes Your agreement to be bound by the terms of this Agreement. If You do not agree to the terms of this Agreement, promptly return the software packaging and the accompanying materials (including any hardware, manuals, other written materials and packaging) to the place You obtained them, along with your receipt, for a full refund.

Grant of Limited Non-Exclusive License. This Agreement permits You to use one (1) copy of the software program(s) (the SOFTWARE) included in this package for your personal use on a single home or portable computer. The SOFTWARE is in use on a computer when it is loaded into temporary memory (i.e., RAM) or installed into the permanent memory (e.g., hard disk, CD-ROM, or other storage device) of that computer. Installation on a network server is strictly prohibited, except under a special and separate network license obtained from Owner. This Agreement shall not serve as such necessary special network license. Installation on a network server constitutes use that must comply with the terms of this Agreement. This license is not a sale of the original SOFTWARE or any copy thereof. You may not sell, rent, lend or otherwise transfer the SOFTWARE and/or ACCOMPANYING MATERIALS to any other individual or entity.

Intellectual Property Ownership. Owner retains all right, title and interest to this SOFTWARE and the accompanying manual(s), packaging and other written materials (collectively, the ACCOMPANYING MATERIALS), including, but not limited to, all copyrights, trademarks, trade secrets, trade names, proprietary rights, patents, titles, computer codes, audiovisual effects, themes, characters, character names, stories, dialog, settings, artwork, sounds effects, musical works, and moral rights. The SOFTWARE and ACCOMPANYING MATERIALS are protected by United States copyright law and applicable copyright laws and treaties throughout the World. All rights are reserved. The SOFTWARE and ACCOMPANYING MATERIALS may not be copied or reproduced in any manner or medium, in whole or in part, without prior written consent from Owner. Any persons copying or reproducing all or any portion of the SOFTWARE or ACCOMPANYING MATERIALS, in any manner or medium, will be willfully violating the copyright laws and may be subject to civil or criminal penalties. The SOFTWARE and ACCOMPANYING MATERIALS may not be sold, rented, loaned or otherwise transferred to any other individual or entity.

SOFTWARE Backup or Archiving. After You install the SOFTWARE into the permanent memory of a computer, You may keep and use the original disk(s) and/or CD-ROM (the Storage Media) only for backup or archival purposes.

Restrictions. Other than as provided specifically in this Agreement, You are not permitted to copy or otherwise reproduce the SOFTWARE or ACCOMPANYING MATERIALS; modify or prepare derivative copies based on the SOFTWARE or ACCOMPANYING MATERIALS; distribute copies of the SOFTWARE or ACCOMPANYING MATERIALS by sale or other transfer of ownership; rent, lease, or lend the SOFTWARE or ACCOMPANYING MATERIALS; or to display the SOFTWARE or ACCOMPANYING MATERIALS publicly. You are expressly prohibited from transmitting the SOFTWARE or ACCOMPANYING MATERIALS electronically or otherwise over the Internet or through any other media or to any other party. You are expressly prohibited from selling or otherwise using for profit any scenery, maps, levels, level packs, add-on packs, sequels, characters or other components or items based upon or related to the SOFTWARE or ACCOMPANYING MATERIALS. YOU ARE NOT PERMITTED TO REVERSE ENGINEER, DECOMPILE OR DISASSEMBLE THE SOFTWARE IN ANY WAY. Any copying of the SOFTWARE or ACCOMPANYING MATERIALS not specifically allowed in this Agreement is a violation of this Agreement.

Limited Warranty and Warranty Disclaimers.

LIMITED WARRANTY. Owner warrants that the original Storage Media holding the SOFTWARE is free from defects in materials and workmanship under normal use and service for a period of ninety (90) days from the date of purchase as evidenced by Your receipt. If for any reason You find defects in the Storage Media, or if you are unable to install the SOFTWARE on your home or portable computer, You may return the SOFTWARE and all ACCOMPANYING MATERIALS to the place You obtained it for a full refund. This limited warranty does not apply if You have damaged the SOFTWARE by accident or abuse.

CUSTOMER'S REMEDY. Your exclusive remedies, and the entire liability of Owner, shall be (i) replacement of any original Storage Media with the SOFTWARE or (ii) full refund of the price paid for this SOFTWARE. By opening the sealed software packaging, installing and/or otherwise using the SOFTWARE or ACCOMPANYING MATERIALS, you hereby agree to waive any and all other remedies you may have at law or in equity. Any such remedies you may not waive as a matter of public policy, you hereby assign, or shall assign as they become available, over to Owner.

WARRANTY DISCLAIMERS. EXCEPT FOR THE EXPRESS LIMITED WARRANTY SET FORTH ABOVE, OWNER MAKES NO WARRANTIES, EXPRESS OR IMPLIED, ORAL OR WRITTEN, CONCERNING THE PRODUCTS OR ANY COMPONENT PART THEREOF. ANY IMPLIED WARRANTIES THAT MAY BE IMPOSED BY APPLICABLE LAW ARE LIMITED IN ALL RESPECTS TO THE FULLEST EXTENT ALLOWED AND TO THE DURATION OF THE LIMITED WARRANTY. OWNER DOES NOT REPRESENT, WARRANT OR GUARANTEE THE QUALITY OR THE PERFORMANCE OF THE SOFTWARE OR ACCOMPANYING MATERIALS OTHER THAN AS SET FORTH IN THE ABOVE LIMITED WARRANTY. OWNER ALSO DOES NOT REPRESENT, WARRANT OR GUARANTEE THAT THE SOFTWARE OR ACCOMPANYING MATERIALSÍ CAPABILITIES WILL MEET YOUR NEEDS OR THAT THE SOFTWARE WILL CONTINUOUSLY OPERATE, BE ERROR FREE, OR THAT PROBLEMS WILL BE CORRECTED. OWNER DOES NOT REPRESENT THAT THE SOFTWARE WILL OPERATE IN A MULTI-USER ENVIRONMENT.

NO ORAL OR WRITTEN INFORMATION OR ADVICE GIVEN BY OWNER, ITS DEALERS, DISTRIBUTORS, DIRECTORS, OFFICERS, EMPLOYEES, AGENTS, CONTRACTORS OR AFFILIATES SHALL CREATE ANY OTHER WARRANTY OR EXTEND OR EXPAND THE SCOPE OF THIS WARRANTY. YOU MAY NOT RELY ON ANY SUCH INFORMATION OR ADVICE.

SOME COUNTRIES DO NOT ALLOW LIMITATIONS ON HOW LONG AN IMPLIED WARRANTY LASTS, SO THE ABOVE LIMITATION MAY NOT APPLY TO YOU. THIS LIMITED WARRANTY GIVES YOU SPECIFIC LEGAL RIGHTS AND YOU MAY ALSO HAVE OTHER STATUTORY RIGHTS WHICH MAY VARY FROM COUNTRY TO COUNTRY.

LIABILITY LIMITATION. To the maximum extent permitted by applicable law, and regardless of whether any remedy set forth herein fails of its essential purpose, IN NO EVENT WILL OWNER, ITS DIRECTORS, OFFICERS, EMPLOYEES, AGENTS OR AFFILIATES NOR ANYONE ELSE INVOLVED IN THE DEVELOPMENT, MANUFACTURE OR DISTRIBUTION OF THE SOFTWARE OR THE ACCOMPANYING MATERIALS BE LIABLE FOR ANY DAMAGES WHATSOEVER, INCLUDING WITHOUT LIMITATION, DIRECT OR INDIRECT; INCIDENTAL; OR CONSEQUENTIAL DAMAGES FOR PERSONAL INJURY, PERSONAL PROPERTY, LOSS OF BUSINESS PROFITS, BUSINESS INTERRUPTION, LOSS OF BUSINESS INFORMATION, LOSS OF TEXT OR DATA STORED IN OR USED WITH THE SOFTWARE INCLUDING THE COST OF RECOVERING OR REPRODUCING THE TEXT OR DATA, OR ANY OTHER PECUNIARY LOSS, ARISING FROM OR OUT OF THE USE OR INABILITY TO USE THIS SOFTWARE. THIS LIABILITY LIMITATION APPLIES EVEN IF YOU OR ANYONE ELSE HAS ADVISED OWNER OR ANY OF ITS AUTHORIZED REPRESENTATIVES OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES. EVEN IF SUCH IS CAUSED BY, ARISES OUT OF OR RESULTS FROM THE ORDINARY, STRICT, SOLE OR CONTRIBUTORY NEGLI-

GENCE OF OWNER OR ITS DIRECTORS, OFFICERS, EMPLOYEES, AGENTS, CONTRACTORS OR AFFILIATES. SOME COUNTRIES DO NOT ALLOW THE EXCLUSION OR LIMITATION OF INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES, SO THE ABOVE LIMITATION OR EXCLUSION MAY NOT APPLY TO YOU.

Product Support and Updates. This SOFTWARE is intended to be user-friendly and limited product support is provided by Owner as specified in the ACCOMPANYING MATERIALS.

Jurisdiction. ENGLISH LAWS GOVERN THIS AGREEMENT, REGARDLESS OF EACH COUNTRYíS CHOICE OF LAW PRINCIPLES, WITH A FORUM AND VENUE OF LONDON, ENGLAND. This Agreement may be modified only by a written instrument specifying the modification and executed by both parties. In the event that any provision of this Agreement shall be held to be unenforceable, such provision shall be enforced to the greatest possible extent, with the other provisions of this Agreement to remain in full force and effect.

Entire Agreement. This Agreement represents the entire agreement between the parties, and supersedes any oral or written communications, proposals or prior agreements between the parties or any dealers, distributors, agents or employees.

Termination. This Agreement is valid until terminated. This Agreement ceases automatically (without any form of notice) if You do not comply with any Agreement provision. You can also end this Agreement by destroying the SOFTWARE and ACCOMPANYING MATERIALS and all copies and reproductions of the SOFTWARE and ACCOMPANYING MATERIALS and deleting and permanently purging the SOFTWARE from any client server or computer on which it has been installed.

Equitable Remedies You hereby agree that if the terms of this Agreement are not specifically enforced, Owner will be irreparably damaged, and therefore you agree that Owner shall be entitled, without bond, other security, proof of damages, to appropriate equitable remedies with respect any breach(es) of this Agreement, in addition to any other available remedies.

Owner If You have any questions regarding this Agreement, the enclosed materials, or otherwise, please contact in writing:

Take 2 Interactive Software
Hogarth House,
29-31 Sheet Street,
Windsor, Berks. SL4 1BY
United Kingdom

Age of Wonders, the *Age of Wonders* logo, Triumph Software, and the Triumph logo are trademarks of Triumph Software, Inc. © 1998 Triumph Software, Inc. All Rights Reserved. Gathering of Developers and godgames are trademarks of
Gathering of Developers, Inc. © 1998 Gathering of Developers I, Ltd. All Rights Reserved. Take 2 Interactive Software and the Take 2 logo are trademarks of Take 2 Interactive Software. All other trademarks and trade names are properties of their respective owners.

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 lumière clignotante ou de sources lumineuses de notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains logiciel 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 logiciels vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez 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 immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un logiciel vidéo
Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. Utilisez de préférence les logiciel 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 poses de dix à quinze minutes toutes les heures.