



LES MANUSCRITS DE

GUILD WARS®  
NIGHTFALL™

## LISEZ CETTE NOTICE AVANT QUE VOUS OU VOTRE ENFANT N'UTILISIEZ UN JEU VIDEO.

### I - AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie.

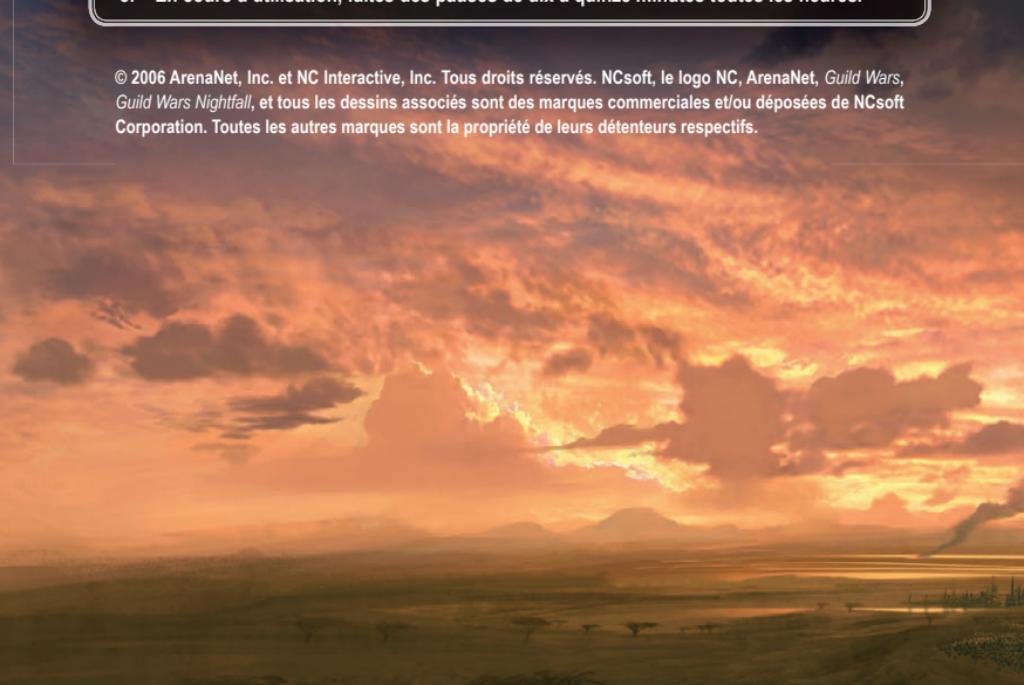
Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation. Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : VERTIGE, TROUBLE DE LA VISION, CONTRACTION DES YEUX OU DES MUSCLES, TROUBLE DE L'ORIENTATION, MOUVEMENT INVOLONTAIRE OU CONVULSION, PERTE MOMENTANÉE DE CONSCIENCE, IL FAUT CESSER DE JOUER IMMEDIATEMENT et consulter un médecin.

### ATTENTION

### II - PRÉCAUTIONS A PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDÉO

1. Eloignez-vous de votre écran le plus possible
2. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran.
3. Jouez sur l'écran le plus petit possible.
4. Ne jouez pas si vous sentez une quelconque fatigue.
5. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

© 2006 ArenaNet, Inc. et NC Interactive, Inc. Tous droits réservés. NCsoft, le logo NC, ArenaNet, *Guild Wars*, *Guild Wars Nightfall*, et tous les dessins associés sont des marques commerciales et/ou déposées de NCsoft Corporation. Toutes les autres marques sont la propriété de leurs détenteurs respectifs.





# Sommaire

8 LIVRE I : LE PAYS DU SOLEIL DORÉ

9 CHAPITRE 1 : LES TERRES D'ELONA

10 Istan

11 Kourna

12 Vabbi

13 L'ordre des Lanciers du Soleil

15 CHAPITRE 2 : LES DIEUX D'ELONA

16 Les cinq vrais Dieux

17 Dwayna

18 Balthazar

19 Grenth

20 Lyssa

21 Melandru

22 Le Crépuscule

23 CHAPITRE 3 : L'HISTOIRE D'ELONA

24 Le calendrier élonien

24 Les mois et les saisons

26 La chronologie unifiée

28 L'ère de la Dynastie déchue

30 Palawa Joko et Turai Ossa

33 CHAPITRE 4 : LES ALLIÉS ET LES ENNEMIS

34 Varesh Ossa

35 Général Morgahn

35 Général Bayel

36 Général Kahyet

36 Suhl l'ancien

37 Kormir

38 Prince Mehtu le sage

39 Prince Bokka le magnifique

40 Prince Ahmtur le puissant

40 Palawa Joko

- 
- 41** Centaures
  - 42** Harpies
  - 43** Hekets
  - 44** Junundus
  - 45** Démons
  - 46** Jinns
  - 47** Corsaires
  - 48** Héros
    - 49 Koss
    - 50** Dunkoro
    - 51** Melonni
    - 52** Tahlkora
    - 53** Acolyte Sousuke
    - 53** Acolyte Jin
    - 54** Zhed
    - 55** Margrid
    - 56** Norgu
    - 57** Goren
    - 58** Maître des Soupirs
    - 59** Olias
    - 60** Zenmai
    - 61** Razah

## **64** LIVRE II : LES AVENTURES D'ELONA

## **65** CHAPITRE 1 : LES PERSONNAGES

- 66** Les heures sombres d'Elona
- 66** Création de personnages
  - 67** Professions principales et secondaires
  - 68** Caractéristiques
- 70** Gagner des niveaux
  - 70** Gagner des points de caractéristiques
  - 71** Gagner des points de compétences
  - 72** Personnaliser son personnage
  - 72** Extension du monde

## 73 CHAPITRE 2 : LES HUIT PROFESSIONS

- 75** Derviche
- 76** Elémentaliste
- 77** Envoûteur
- 78** Moine
- 79** Nécromant
- 80** Parangon
- 81** Rôdeur
- 82** Guerrier
- 83** Compétences
- 84** Modèles

## 85 CHAPITRE 3 : L'EXPLORATION

- 86** Déplacements
- 86** Déplacements au clavier
- 87** Déplacements à la souris
- 87** Contrôle de la caméra
- 88** Régions
- 89** Utilisation des cartes
- 89** Boussole
- 90** Carte de mission
- 91** Carte du monde
- 92** Voyages
- 93** Villes et zones d'exploration
- 93** Commerce
- 94** Personnages en ville
- 100** PNJ liés au scénario
- 101** Héros
- 102** Interaction avec les joueurs
- 102** Discussion
- 104** Bien jouer avec les autres

## **105 CHAPITRE 4 : PARTIR À L'AVENTURE**

- 106 Choix des compétences**
  - 106 Fenêtre des caractéristiques et compétences**
  - 106 Inventaire**
- 111 Statut du personnage**
  - 112 Barre de compétences**
  - 112 Santé et énergie**
  - 114 Mort et résurrection**
  - 114 Moral**
  - 114 Handicap**
  - 115 Enchantements et maléfices**
  - 115 Briller lors des combats**
  - 116 Désigner une cible**
- 118 Missions et quêtes**
  - 118 Personnages multiples**
  - 119 Missions**
  - 120 Quêtes**
  - 121 Missions spéciales**
- 122 Guildes**
  - 123 Halls de guildes**
  - 123 Alliances**

## **125 CHAPITRE 5 : PERSONNAGE VS PERSONNAGE**

- 126 Créer un personnage PvP**
- 126 Iles Antagonistes**
- 128 Récompenses de Balthazar**
- 128 Combats PvP**
- 131 Ascension des Héros**
- 134 Mode Spectateur**







Livre I :

# Le pays du Soleil doré

Chapitre 1 :  
**Les terres d'Elona**

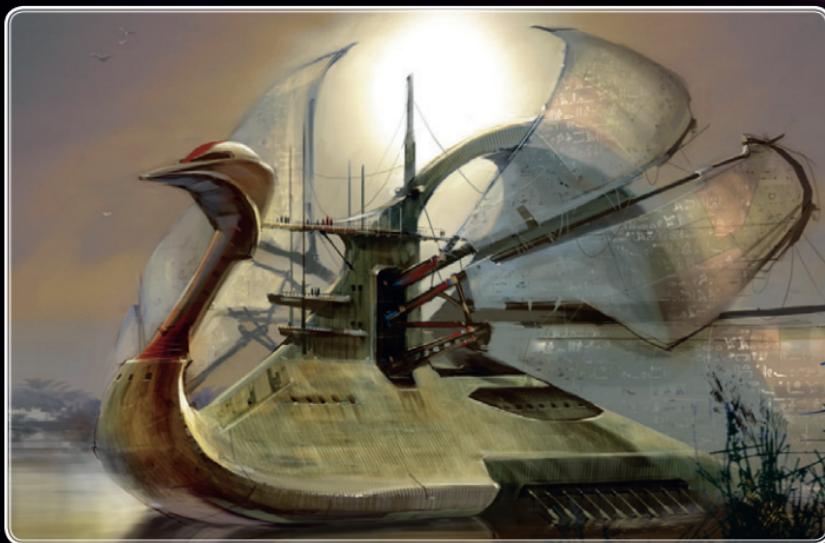


ELONA, le pays du Soleil doré, est entouré de savanes, de déserts, de plaines et de contrées sauvages. Trois provinces alliées se tiennent côté à côté pour soutenir cette fière nation. A l'ouest se dresse Istan, une province insulaire parsemée des ruines d'un ancien empire élonien. A l'est se trouve Kourna, une région connue pour la loyauté sans faille de ses soldats, son armée disciplinée, ses immenses domaines et son agriculture. La province septentrionale de Vabbi abrite quant à elle les riches princes marchands ; c'est sur ces terres que les Eloniens ayant réussi soutiennent les créations les plus abouties de leur nation grâce à la sécurité et l'affluence. Malgré quelques rivalités occasionnelles, les trois provinces d'Istan, de Kourna et de Vabbi ont assuré la prospérité et la stabilité d'Elona pendant près d'un millénaire.

## Istan

---

La province insulaire d'Istan est connue pour sa marine, une formidable flottille patrouillant les côtes occidentales d'Elona. Des navires venus de Tyrie, de Cantha et d'autres pays lointains accostent chaque jour dans le port de Kamadan. De là, des bateaux de commerce sillonnent les nombreuses îles d'Istan et rallient le continent kournan, bravant ces eaux infestées de corsaires, de cyclones et de dangers encore plus grands. Les courageux Istanis assurent une surveillance maritime permanente en sachant que si des forces hostiles venaient à attaquer Elona, les citoyens, les soldats et les marins de la province seraient prêts à se dresser pour les repousser.



De grands héros sont nés des catastrophes de l'histoire d'Istan : guerres, famines, invasions et menaces plus étranges encore. Il y a six cents ans de cela, le tristement célèbre Fléau des Scarabées dévasta la province. Ses victimes moururent dans d'atroces souffrances tandis que des insectes surgissaient des furoncles provoqués par la maladie. De nombreux citoyens pensaient alors que le Fléau avait une origine surnaturelle, mettant la souffrance des innocents sur le compte de forces invisibles. En cette période troublée, les héros s'occupèrent des malades, évacuèrent les villes et les villages et se mirent en quête de la source de la corruption. Bien que l'origine du mal ne fût jamais établie avec certitude, les héros qui aidèrent le peuple ont donné naissance à de grandes légendes qui sont encore contées aujourd'hui.

Depuis ce jour, Istan récompense le courage et la réussite. Aucun mot ne peut mieux décrire son gouvernement que "meritocratie" : les meilleurs et les plus brillants y reçoivent des promotions et leurs années de service sont reconnues. Les anciens du village veillent sur de nombreuses villes et avant-postes avant d'exercer de plus hautes responsabilités au sein du Conseil des Anciens. La province a bien entendu sa part de mécréants et de canailles ; les criminels forment la lie de la société. Mais chaque lever de soleil sur Istan annonce la naissance d'un nouveau héros.



## Kourna

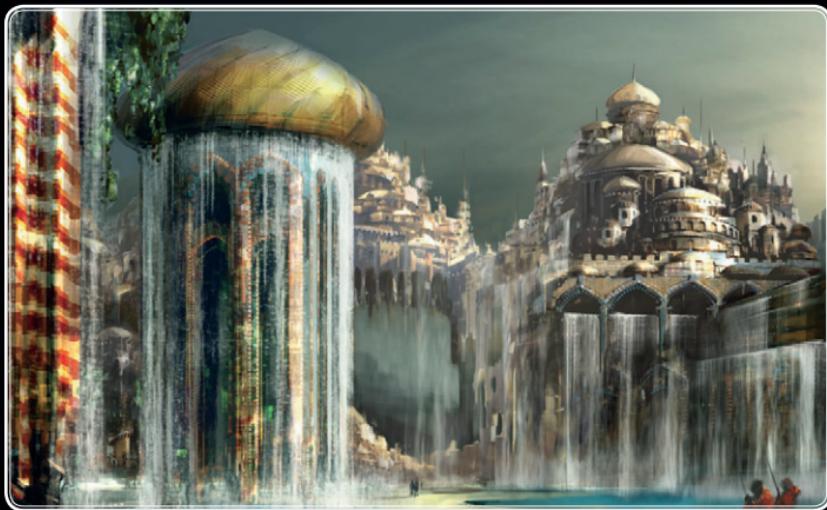
La province de Kourna est toujours prête pour la guerre. Les historiens militaires aiment se pencher sur les grandes batailles qui s'y sont déroulées : les épiques conflits entre les Rois Primitifs, les efforts désespérés pour unifier le pays sous la Dynastie déchue et bien sûr, la victoire de Turai



Ossa sur Palawa Joko près de la Grande Cascade, à Jahai. Kourna est régie depuis des siècles par un gouvernement militaire dont les chefs sont des descendants directs du maréchal Turai Ossa. Inspirés par son exemple, les Kournans sont loyaux, patriotes, ont un profond sens du devoir et un engagement sans faille pour le service militaire. Mais tous les Kournans ne sont pas des soldats ; les fermiers exploitant ses vastes terres et les artisans trimant au fond de leurs ateliers connaissent tous la valeur d'une province sûre. La force de l'état repose sur la loyauté envers ses chefs. Les travailleurs centaures pacifiés renforcent encore cette puissance régionale. C'est leur détermination proverbiale qui conduit les citoyens kournans à travailler dur pour assurer la prospérité de la province ; la nation repose entièrement sur son agriculture et sur le savoir-faire de ses artisans. Les aventuriers kournans partent toujours en guerre en sachant que leurs épées sont bien trempées et que leurs armures sont aussi solides que les soldats qui les portent.

## Vabbi

La province septentrionale de Vabbi est connue pour sa prospérité et sa culture raffinée. Les princes marchands sont fiers de leurs immenses domaines, de leurs affaires prospères et du soutien qu'ils accordent aux artistes. Son gouvernement provincial, la Grande Tribune de Vabbi est une ploutocratie : seuls les princes les plus riches ont le pouvoir d'édicter les lois. Leur législature est démocratique en apparence, mais en réalité, un marchand influent est plus puissant qu'un membre du conseil disposant du droit de vote.



Les princes vabbians règnent sur ces terres. La plupart de ces ploutocrates financent des cérémonies et des festivals qui leur permettent d'afficher au grand jour leur importance et leur influence. Les fêtes qui ont lieu dans les domaines de Vabbi sont extraordinaires : des danseurs habillés aux dernières tendances de la mode y évoluent gracieusement, les gourmets y dégustent des plats raffinés, les fêtards y ingurgitent des quantités considérables d'alcool et les citoyens cultivés peuvent y apprécier des œuvres dramatiques ou poétiques. Les héros sont les bienvenus à ces festivals où leur courage est célébré par des chansons et des contes.

Si les Vabbians aiment faire étalage de leur importance, ils n'oublient pas pour autant combien ils dépendent des autres Eloniens. Bien que les gardes des domaines soient chargés de surveiller la chaîne de montagnes du nord, les citoyens vivant au sud de la province dépendent de leurs voisins kournans pour assurer leur sécurité. Le danger rôde partout hors des murs des grands domaines : les pillards connaissent des passages secrets pour traverser les montagnes ou les mines et des créatures monstrueuses errent dans les campagnes. Heureusement, chaque nouvelle génération amène son lot d'idéalistes qui rêvent de partir à l'aventure à travers Elona. De nouveaux récits d'aventure apparaissent ainsi chaque année sur les étagères des bibliothèques de Vabbi, offrant sans cesse des rôles de héros aux acteurs des théâtres locaux.

## L'ordre des Lanciers du Soleil

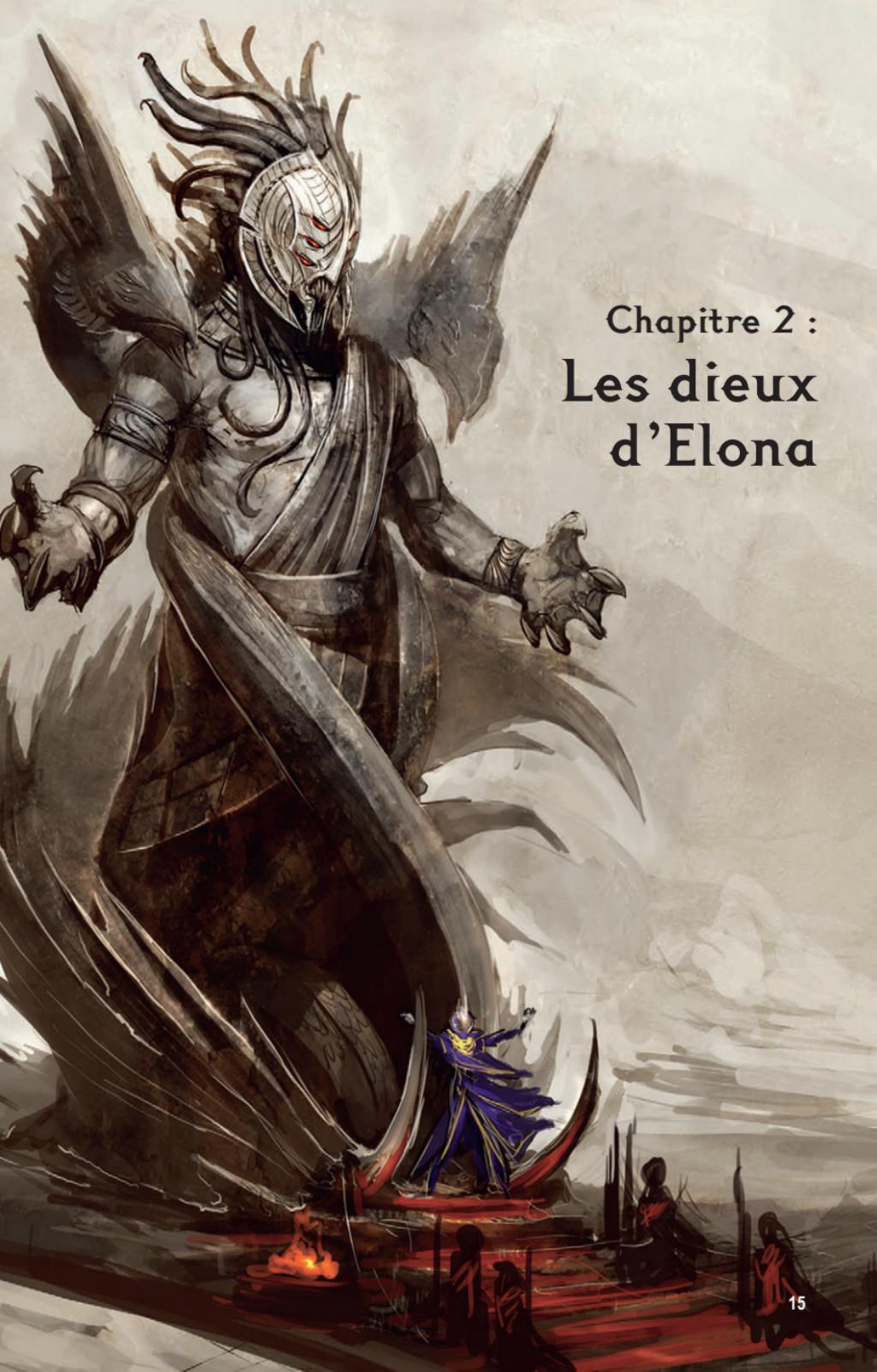
Elona ne dispose pas d'un gouvernement unifié, ses trois provinces étant indépendantes les unes des autres, mais elle peut s'appuyer sur une alliance de héros qui défend la nation toute entière. Depuis le littoral sud d'Istan jusqu'aux pics du nord de Vabbi, la paix a un prix : la vigilance éternelle des Eloniens qui défendent leur nation.

Ces vaillants défenseurs sont les Lanciers du Soleil, un ordre d'élite ayant juré de défendre la nation contre toute menace, qu'elle soit militaire, mystique ou surnaturelle. Lorsque le Fléau des Scarabées dévasta Istan il y a des siècles, les Lanciers du Soleil évacuèrent la population et placèrent les villes infectées en quarantaine. Lorsque les Istanis revinrent peu à peu s'installer dans les îles, ces mêmes Lanciers du Soleil les aidèrent à restaurer la civilisation en assurant la protection des avant-postes et des colonies. Dès que les brigands et les tribus des contrées sauvages brandissent leurs armes, quand la menace de désordre civil se profile, les Lanciers du Soleil se rassemblent pour défendre leur patrie.

Les Lanciers du Soleil sont autonomes et n'obéissent qu'à leurs propres chefs, les Maréchaux des Lanciers. Et même si l'Ordre respecte l'autorité de chaque province, il tient à la liberté totale de mouvement de ses membres pour assurer la défense de la nation. Hors de la sécurité offerte par les murs des villes et des villages, les imprudents doivent faire face aux corsaires, harpies, centaures, seigneurs morts-vivants du désert et autres maraudeurs qui pullulent dans les campagnes. A l'extérieur du monde que nous connaissons, de puissantes forces maléfiques sont tapies dans les ténèbres, cherchant un moyen d'entrer dans le royaume des vivants. Pendant les périodes les plus troublées, les provinces peuvent limiter ou interdire les Lanciers du Soleil de venir enquêter, puisqu'elles disposent théoriquement de leurs propres défenseurs ; mais la plupart des citoyens d'Elona font confiance à l'Ordre pour assurer leur protection et leur salut.

Les plus dévots prétendent que ce sont les dieux eux-mêmes qui ont choisi les champions d'Elona. Aujourd'hui encore, une nouvelle génération a pris les armes pour répondre à l'appel. Vous avez été choisi par les Lanciers du Soleil et vous allez recevoir une formation de chef. Vous avez deux devoirs envers votre pays : débusquer les menaces qui pèsent sur Elona et les éliminer. Avec d'autres héros à vos côtés, vous incarnez la lumière éblouissante capable de repousser les forces des ténèbres. Vous vous battez pour la gloire du Soleil doré.





Chapitre 2 :  
Les dieux  
d'Elona

# Les cinq vrais Dieux

Toutes les nations civilisées vénèrent cinq vrais Dieux. Depuis les sommets des Cimefroides jusqu'aux profondes vallées d'Elona, l'humanité toute entière invoque les noms des mêmes divinités, chante leurs louanges et érige des monuments dédiés à la vie, la mort, la force, la survie et la magie. Les statues et les sanctuaires dédiés aux dieux peuvent différer légèrement d'un continent à l'autre mais leurs noms, leurs formes et leurs visages restent identiques : ils sont éternels et immuables.

Chacune des professions embrassées par les aventuriers a sa déesse ou son dieu protecteur, parfois même plusieurs. Le peuple loue lui aussi quotidiennement les dieux par de simples prières. Les voyageurs qui parcourent de longues distances seraient sages d'adresser quelques louanges à Dwayna dans l'espoir qu'elle fasse souffler une brise pour accélérer leur voyage. Ils peuvent aussi déposer une offrande au bord de la route dans l'un des sanctuaires de Melandru, afin que la déesse veille sur eux dans les contrées sauvages. Et si les aventuriers savent quelle divinité règne sur les sorts et les compétences qu'ils utilisent, ils n'oublient pas de faire preuve de respect envers toutes les autres, juste "au cas où".

La foi prospère à Elona comme dans le reste du monde. Deux professions uniques à ce continent sont connues pour leur profonde dévotion aux divinités. Les Parangons, anges gardiens de l'humanité, pensent qu'ils ont été choisis par les dieux. Leurs actions obéissent à la volonté des êtres suprêmes et à leurs yeux, l'avenir est écrit à l'avance. Bien que chaque profession ait sa divinité protectrice, les Derviches servent tous les dieux du panthéon élonien, louant chacun d'entre eux quand les circonstances l'exigent. Les plus puissants de ces guerriers sacrés peuvent se transformer en représentations vivantes des vrais dieux, prenant leur "forme" pour accomplir leur volonté divine. Même les novices le savent : sans respect pour les cinq vrais dieux, toute forme de civilisation est vouée à l'échec.

# Dwayna

*Déesse de la vie et de l'air*

Dwayna contemple le monde depuis les cieux et observe l'humanité avec bonheur. Les Moines guérisseurs et les Elémentalistes aéromanciens la considèrent comme leur déesse protectrice, mais nombre de héros ayant besoin de soins lui adressent aussi des prières. Dwayna permet aux voyageurs d'atteindre leur destination plus rapidement et quand ses fidèles sont menacés, elle châtie leurs ennemis en faisant s'abattre des éclairs sur eux.

Dans les œuvres d'art, Dwayna est souvent représentée comme une jeune femme grande et svelte s'élevant au-dessus du sol à l'aide de ses immenses ailes couvertes de plumes. Les artistes eloniens choisissent parfois de la montrer sur fond de terres ravagées par la sécheresse, la maladie ou l'un des nombreux fléaux ayant ravagé Elona. Un Derviche assumant la Forme de Dwayna domine les mortels, enveloppé par d'élégantes ailes.



# Balthazar

*Seigneur de la guerre et du feu*

Vénéré par les Guerriers et les Élémentalistes pyromanciens, le Seigneur de la Guerre règne sur les champs de bataille et les arènes du monde entier. Les Moines qui pratiquent les disciplines de protection et de châtiment prononcent son nom avec respect. Balthazar prête sa force aux soldats qui vont au combat et aux aventuriers qui s'apprêtent à se battre. Il guide le tranchant de leurs épées ou de leurs haches afin que leurs coupures soient profondes. Beaucoup prétendent qu'il observe les champs de bataille pour voir qui glorifie son nom. Pour s'attirer ses faveurs, ses adeptes doivent prouver leur maîtrise de l'art du combat dans les arènes protégées par ses prêtres.

Les statues de Balthazar le montrent armé d'une imposante épée et parfois accompagné de deux chiens de guerre assis à ses pieds. Certains artistes éloniens le représentent accompagné de lions ou d'autres grands prédateurs tapis à côté de lui. Un Derviche prenant la Forme de Balthazar est capable de se lancer à l'assaut du monde avec une armure aussi résistante qu'une plate lourde et une arme aussi meurtrière que la grande épée de la divinité elle-même.

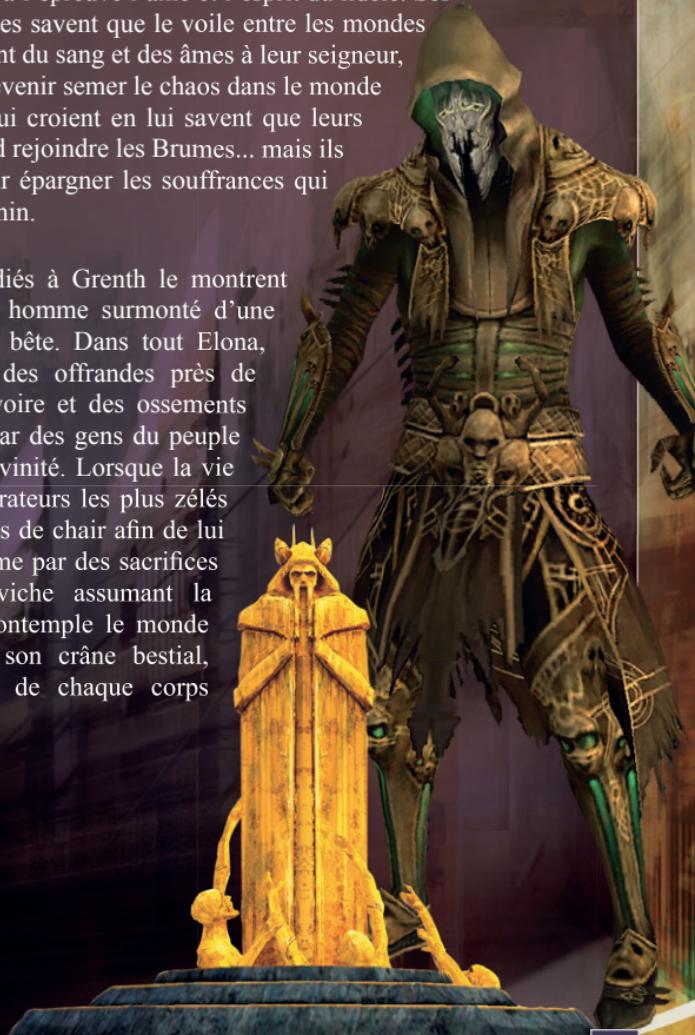


# Grenth

## *Seigneur de la mort et de la glace*

Grenth est vénéré par les Nécromants, mais aussi par les Elémentalistes hydromanciens qui punissent souvent leurs ennemis par un froid mordant. Lorsque le monde connaît ses heures les plus sombres, les âmes effrayées lui adressent des prières en guise de dernier recours. Mais vénérer Grenth exige des sacrifices. Toutes les voies qui mènent à ses secrets mettent à l'épreuve l'âme et l'esprit du fidèle. Ses acolytes et ses adeptes savent que le voile entre les mondes est mince et en offrant du sang et des âmes à leur seigneur, les morts pourront revenir semer le chaos dans le monde des vivants. Ceux qui croient en lui savent que leurs âmes iront tôt ou tard rejoindre les Brumes... mais ils prient Grenth de leur épargner les souffrances qui les attendent en chemin.

Les monuments dédiés à Grenth le montrent sous la forme d'un homme surmonté d'une tête squelettique de bête. Dans tout Elona, on trouve souvent des offrandes près de ces statues ; de l'ivoire et des ossements sont ainsi déposés par des gens du peuple respectueux de la divinité. Lorsque la vie est difficile, ses adorateurs les plus zélés lui font des offrandes de chair afin de lui prouver leur fanatisme par des sacrifices sanglants. Un Derviche assumant la Forme de Grenth contemple le monde par les orbites de son crâne bestial, mesurant la valeur de chaque corps tombé au combat.



# Lyssa

*Déesse de la beauté et de l'illusion*



La déesse protectrice des Envoûteurs porte de nombreux masques et apparaît sous une myriade de formes différentes. Les mécènes lui adressent de vives louanges, en particulier dans les cours principales de la riche province de Vabbi, mais certains la craignent pour son caractère imprévisible. On dit parfois que sa beauté cache une profonde communion avec le chaos. En effet, malgré sa passion pour l'art et la culture, sa colère peut se révéler terrible. Ses adorateurs font appel à sa puissance pour créer des illusions et ils n'hésitent pas à détourner la magie d'autrui pour la mettre au service de leurs propres intérêts. Selon son humeur, elle peut plonger ses ennemis dans le désespoir ou faire connaître à ses adeptes les plaisirs les plus élevés.

Les artistes tyriens représentent souvent Lyssa sous la forme d'une déesse double : deux jumelles d'une beauté exquise enlacées dans une danse éternelle. A Elona, leurs masques et la danse qu'elles exécutent peuvent varier mais la dualité de la nature de Lyssa reste intacte. Elle est magnifique aux yeux de certains, terrifiante pour d'autres. Un Derviche assumant la Forme de Lyssa porte de multiples masques et canalise ses bénédications pour semer le chaos ou profiter de ses pouvoirs magiques.

# Melandru

## *Déesse de la terre et de la nature*

Les Rôdeurs et les Élémentalistes géomanciens laissent des offrandes à Melandru pour se placer sous sa protection. On trouve ainsi le long des routes d'Elona des temples dédiés à la déesse offrant abri et eau aux voyageurs fatigués. La plupart de ces sanctuaires sont entretenus par des Derviches errants. Grâce à ses bénédicitions, le sol peut ralentir ou piéger les ennemis, les voyageurs peuvent survivre dans les contrées les plus sauvages et les maîtres de la magie peuvent faire trembler les fondations mêmes du monde.

La plupart des statues de Melandru la montrent sous la forme d'une grande dryade ailée dont le bas du corps est un arbre. De nombreux temples naissent magiquement d'un arbre vivant ; par exemple, les sculptures éloniennes ont souvent pour base une mebayah ou une fleur onirique enracinée. Un Derviche prenant la Forme de Melandru a une apparence arborescente et sa volonté est semblable à celle d'un arbre dont les racines plongent dans les profondeurs de la terre.



# Le Crépuscule

Le Soleil doré et les dieux veillent sur Elona, mais les ennemis des forces du bien sont tapis dans l'ombre, à l'abri de la vigilance éternelle. Hors du monde que nous connaissons, des forces maléfiques attendent, observent et conçoivent des plans pour s'infiltrer dans le royaume des vivants. Leurs méthodes vont de la plus subtile à la plus horrible : murmures dans les esprits troublés, fléaux qui se propagent dans les campagnes corrompues, innocents transformés en abominations voraces ou pire encore. Toutes les civilisations se sont toujours dressées pour défendre l'humanité contre ces maux, mais parfois, il arrive qu'elles échouent.

Elona est aujourd'hui menacée par de telles horreurs. Les terres civilisées reconnaissent et vénèrent les cinq dieux, mais des hérétiques parlent d'un dieu déchu. Il y a près d'un millénaire, leurs ancêtres spirituels, les Margonites, livrèrent une bataille épique sur la mer au nord d'Elona. Le carnage qui en résulta entraîna la création d'une vaste région inhabitable, le royaume aujourd'hui connu sous le nom de Désert de Cristal. Grâce aux faveurs de leur sombre divinité, les Margonites firent la guerre aux adeptes de tous les autres dieux, détruisant des temples, profanant des sanctuaires et massacrant tous leurs rivaux. Malgré la puissance dont ils bénéficiaient grâce à d'horribles transformations, leur armée fut annihilée et leur faux dieu exilé dans un royaume de tourment.

Mais à présent, les hérétiques reçoivent des signes de leur dieu déchu, qui serait revenu une fois de plus dans ce monde. Son nom a été effacé des livres d'histoire, rayé des monuments et le prononcer est considéré comme un blasphème ; pourtant, ses serviteurs attendent et observent. Avec leurs épées aiguisées et leurs sorts bien préparés, ils oeuvrent pour le retour du dieu oublié et croient avec force qu'il reviendra, tout comme la nuit succède au jour. Soumis à la volonté d'une force maléfique, ils préparent la venue du Crépuscule.



# Chapitre 3 : L'histoire d'Elona



# Le calendrier Elonien

Les érudits d'Elona utilisent leurs propres conventions pour noter les dates historiques. Chaque pays utilise un système différent : les Tyriens utilisent le calendrier mouvelien tandis que les Canthiens divisent l'année selon leurs propres critères. Lorsqu'ils traitent avec des étrangers, les Eloniens peuvent facilement effectuer la conversion entre leurs dates et celles des autres calendriers.

Sur le continent de Tyrie, les années se comptent à partir du départ des dieux, un événement connu sous le nom d'Exode. Le calendrier d'Elona commence deux cent ans plus tôt, lorsque le premier Roi Primitif imposa son règne sur Elona. Toutes les années de l'histoire élonienne contiennent les lettres "DR", pour mesurer les années depuis la Dynastie Régnante.

## Les mois et les saisons

A l'instar du calendrier mouvelien, les Eloniens divisent les 360 jours d'une année en quatre saisons fondées sur les éléments. Chaque saison dure 90 jours.

Saison du...	Déité
Zéphyr (Air), jours 1 à 90, printemps	Dwayna et Lyssa
Phénix (Feu), jours 91 à 180, été	Balthazar
Scion (Terre), jours 181 à 270, automne	Melandru
Colosse (Eau), jours 271 à 360, hiver	Grenth

Les prêtres prétendent quant à eux que chaque saison est consacrée à un dieu ou une déesse. Les marchands nomment les saisons à leur manière, d'après les Tyriens avec lesquels ils ont fait affaire. Les Mages pensent quant à eux que chaque saison correspond à un élément.

Certains festivals éloniens marquent le passage des saisons par des offrandes aux dieux.

- \* Dwayna, la déesse de l'air, est honorée dans nombre de rituels du printemps, saison symbolisée par l'air.
- \* Lyssa est aussi présente dans une grande partie des rituels de printemps, en particulier les mariages.
- \* La plupart des grands sacrifices en l'honneur de Balthazar se produisent durant l'été car c'est la meilleure saison pour les pillages.
- \* Les Elioniens savent que l'automne est dédié aux récoltes. Ils remercient Melandru de ses présents en cette période de l'année par des rituels célébrant la terre. Les Tyriens, eux, considèrent l'automne comme la saison de l'eau et c'est peut-être la raison pour laquelle nombre de leurs navires prennent la mer à ce moment.
- \* Les Elioniens identifient l'hiver à l'eau, l'élément le plus couramment associé au froid. Bien que le pays ne connaisse ni neige, ni glace, les prêtres accomplissent leurs rituels les plus élaborés en l'honneur de Grenth durant la période la plus froide et la plus sombre de l'année.



# La chronologie unifiée

Calendrier élonien	Calendrier canthien	Calendrier mouvelien	Événements importants
1275 DR	1585 cc	1075	Période actuelle.
1272 DR	1582 cc	1072	La Liche tente d'ouvrir la Porte de Komalie. Shiro répand le fléau sur Cantha.
1270 DR	1580 cc	1070	Fin des Guerres de Guildes. Les Charrs envahissent les royaumes humains. La Fournaise ravage la Tyrie.
1258 DR	1568 cc	1058	Kintah meurt. Son fils Kisu lui succède et devient le 31e empereur de Cantha.
1216 DR	1526 cc	1016	La Seconde Grande Guerre des corsaires prend fin après la victoire du maréchal Matoha sur l'Armada de Dame Glaive. Istan est proclamée force maritime.
1213 DR	1523 cc	1013	Début des Guerres de Guerres de Guildes.
1182 DR	1492 cc	982	Début de la Seconde Grande Guerre des corsaires.
1140 DR	1450 cc	940	Fermeture officielle des ambassades de Cantha à Ascalon et Elona. Présence accrue des corsaires.
1100 DR	1410 cc	900	La réputée marchande Amaki Voss s'autoproclame maréchal de clan permanent de la cité de Makuun, et devient la première Princesse de Vabbi.
1099 DR	1409 cc	899	La Grande Forteresse de Jahai est érigée à la Grande Cascade.
1074 DR	1384 cc	874	Istan et Vabbi restaurent leurs maréchaux de clans. Kourna garde son maréchal de guerre, Kunai Ossa. Kunai Ossa refuse la Couronne de la Dynastie alors que tous les maréchaux de guerre kournans appartiennent au clan Ossa.
1068 DR	1378 cc	868	Turai Ossa mène un Grand Pèlerinage jusqu'au Désert de Cristal.
1062 DR	1372 cc	862	Turai Ossa terrasse Palawa Joko lors de la Bataille de Jahai.
1060 DR	1370 cc	860	Fondation de Nolan. Palawa Joko envahit Elona et capture la majeure partie de la Province du Nord. On lui donne le surnom de "Fléau de Vabbi".
1051 DR	1361 cc	851	Le Seigneur Ordran est le premier mortel à pénétrer dans la Brèche.

957 DR	1267 cc	757	Palawa Joko érige son Palais des morts dans la Désolation.
912 DR	1222 cc	712	Première Grande Guerre des corsaires.
840 DR	1150 cc	640	Fin de la dernière des Dynasties déchues. Elona se divise en trois provinces alliées : Kourna, Istan et Vabbi.
783 DR	1093 cc	583	Chute de la Grande Dynastie. Début de la Guerre des Prétendants et de l'ère des Dynasties Déchues.
720 DR	1030 cc	520	Premières colonisations des îles d'Istan.
656 DR	966 cc	456	Fin de l'ère du fléau. Admun Kolos s'empare du trône et instaure la Grande Dynastie.
652 DR	962 cc	452	Le Fléau des Scarabées ravage Elona, décime la population et anéantit la Maison Royale. Istan est abandonnée. Disparition des Rois Primitifs.
524 DR	834 cc	324	Premiers recensements de crimes organisés de corsaires depuis le début de la Dynastie. Constructions de monuments à Istan et Kourna.
472 DR	782 cc	272	Brill rédige les Prophéties du Chercheur de la Flamme.
421 DR	731 cc	221	Début des échanges commerciaux entre la Tyrie, Elona et les contrées septentrionales.
374 DR	684 cc	174	Les Serpents (les Oubliés) quittent le monde des Hommes et s'installent dans le Désert de Cristal.
229 DR	539 cc	29	Les Rois Primitifs règnent sur Vabbi et la Désolation, et ensevelissent leurs souverains morts dans les tombeaux du Désert de Cristal.
199 DR	510 cc	Année 0	Les cinq Dieux créent les pierres de sang afin de contrôler la magie. Le Désert de Cristal se forme et la Désolation est créée. La civilisation marginite s'effondre. Les cinq Dieux quittent le monde physique.
201 DR	509 cc	1 AE	Les dieux font présent de la magie au monde des Humains.
25 DR	335 cc	175 AE	Les colonies marginites font leur apparition sur le littoral nord et ouest d'Elona. Les vaisseaux marginites dominent l'Océan Infini.
0 DR	310 cc	200 AE	Le premier des Rois Primitifs règne sur Elona depuis la cité de Fahrانур à Istan. Début de la Dynastie Régante (DR).
-5 DR	305 cc	205 AE	Les Humains apparaissent sur les îles d'Istan, dans la vallée d'Elona, et sur le continent nord de Tyrie.

# L'ère de la Dynastie déchue

La guerre civile la plus sanglante de toute l'histoire d'Elona s'acheva il y a quatre cents ans. Avant ça, presque six générations de prétendants au trône tentèrent d'unifier la nation. Certains se réclamaient de l'héritage des Rois Primitifs eux-mêmes. D'autres rassemblèrent leurs partisans sous les bannières de dynasties oubliées depuis longtemps pour tenter de réveiller les idéaux et les croyances du passé. Les historiens appellent aujourd'hui cette période l'Ere de la Dynastie déchue, une époque où des empires naquirent et disparurent dans un conflit sanglant.

La guerre apporta avec elle la souffrance et affaiblit la civilisation contre les horreurs invisibles. S'il faut en croire certains témoignages, le bain de sang généralisé et la guerre permanente servirent les forces maléfiques. Quelques arcanistes disent même que ces forces pourraient bien être à l'origine de ces querelles, et pourtant, la lumière est indissociable des ténèbres. Au cours de l'Ere de la Dynastie déchue, des guerriers saints sillonnaient les campagnes pour apprendre les chants et les prières des premiers Derviches qui repoussèrent les ténèbres. Les Parangons parlent d'un temps où les dieux firent d'eux leurs élus : des champions capables d'intervenir dans des conflits plus vitaux que les batailles futilles qui opposaient les camps.



La fin de l'Ere de la Dynastie déchue fut l'occasion de reconstruire le pays. A ce tournant de leur histoire, les Eloniens se consacrèrent à la fondation d'une nation qui ne serait plus jamais victime des horreurs de la guerre. En 840 DR, bien après l'exode des dieux, naissait la nation moderne d'Elona, une union entre trois provinces qui tient encore à ce jour.

Depuis cette date, chaque province est considérée comme égale aux autres, mais indépendante et disposant de son propre gouvernement local. Le commerce et la défense du pays assurent une véritable interdépendance provinciale. A l'exception de quelques âges d'or dans l'histoire d'Elona, ces terres ont souffert chaque fois qu'un souverain cherchait à prendre le contrôle simultané des trois royaumes. L'ordre des Lanciers du Soleil a toujours participé au maintien de ce compromis en agissant indépendamment des trois provinces alliées. Ses héros savent que c'est la stabilité de cette alliance qui empêche le pays de sombrer à nouveau dans une ère de chaos.



# Palawa Joko et Turai Ossa

On peut admirer près de la Forteresse de Jahai un monument dressé en souvenir de Turai Ossa, le sauveur d'Elona. Ce héros légendaire triompha du seigneur mort-vivant Palawa Joko, la Terreur de Vabbi, à cet endroit précis ; un événement vieux de plusieurs centaines d'années qui marqua la fin d'une époque.

Depuis l'ère de la Dynastie déchue, les trois provinces d'Elona, Vabbi, Istan et Kourna, s'étaient tenues éloignées de toute forme de politique étrangère. Chaque province avait bien sûr dressé ses propres plans de défense contre les étrangers : Kourna disposait d'une puissante armée, les Istanis étaient connus pour leur marine surveillant les mers sans relâche, mais à l'époque de Turai, les princes marchands de Vabbi se croyaient à l'abri d'une invasion grâce à la nature infranchissable de leur septentrion. Une erreur qui se révéla fatale.

Palawa Joko prit la tête d'une armée d'envahisseurs qu'il fit passer par les mines de Vabbi, s'infiltrant ainsi discrètement dans la province la plus au nord d'Elona. Les gardes qui surveillaient les domaines des princes marchands n'étaient pas prêts à faire face à une armée entière. Pris par surprise, les partisans de Vabbi furent rapidement éliminés. Grâce à une série d'attaques éclair, la Terreur de Vabbi capture les domaines des riches citoyens de Vabbi pour forcer ses ennemis à reculer.

Par la suite, Palawa conquit impitoyablement le reste du pays en progressant de région en région. En quelques mois, il repoussa les armées d'Elona, affermissant sa puissance à chaque nouvelle conquête. Palawa Joko s'autoproclama souverain du pays et son règne fut une ère de tyrannie et d'oppression. En moins de deux ans, l'armée de Kourna fut réduite à une rébellion affaiblie, une alliance de fugitifs menée par un maréchal de guerre renégat : Turai Ossa.

En utilisant des tactiques de guérilla éclair, le maréchal Turai harcela les soldats du Seigneur Joko à la moindre occasion. Ce qui restait de l'armée de Kourna avait désespérément besoin d'une victoire mais leurs forces s'épuisaient.



Ses loyaux partisans finirent encerclés près de la Grande Cascade de Jahai où ils se préparèrent à livrer leur ultime bataille.

La défaite de Turai aurait signé la fin de la liberté pour Elona ; son armée ne pouvait donc ni se rendre, ni flétrir. La boucherie dura plusieurs jours. Chaque soir, le champ de bataille demeurait inchangé ; les deux armées refusaient de céder un pouce de terrain à l'autre. Pour mettre fin au massacre, Turai Ossa défia courageusement le commandant ennemi en combat singulier. A l'aube, Ossa et Joko croisèrent le fer... Et le monument de Jahai indique aujourd'hui l'endroit exact où Ossa parvint à triompher de la Terreur de Vabbi.

Elona venait d'apprendre l'humilité et pouvait à présent se reconstruire. Secoué et étourdi, le peuple se rallia derrière Turai Ossa. Les princes de Vabbi récupérèrent leur fortune et l'utilisèrent au service des réparations. Certains pensent que Turai fut choisi par les cinq vrais dieux pour libérer sa nation et nombreux sont ceux qui virent dans sa victoire le signe d'une faveur divine. Le peuple de Kourna fit de lui son maréchal de guerre alors que les autres provinces avaient un cruel besoin de chef. Peu après, Turai fut sacré roi de l'ensemble d'Elona. Le roi Turai Ossa réussit là où des générations de Prétendants au trône avaient échoué et il unifia la nation pour former un seul et même peuple.



Le roi Turai avait alors la fortune, le pouvoir et l'influence mais il aspirait à accomplir de plus hauts faits. Il régnait officiellement sur un peuple reconnaissant, mais en secret il passait ses nuits à étudier une sagesse ancestrale. Plus il lisait, plus il s'interrogeait sur le rôle des dieux dans sa vie. S'il avait été choisi par eux pour être le sauveur de sa nation, peut-être était-il destiné à de plus grandes réussites encore.

Passionné par les mystères, Ossa chercha des réponses dans l'Ascension, l'état de communion avec les dieux. Il savait que cette voie passait par les contrées sauvages du nord d'Elona, des terres menées par Palawa Joko quelques années plus tôt. Turai abandonna les rênes du pouvoir et transmit le titre de maréchal de guerre à son fils, Kunai. Depuis cette époque, le titre de maréchal de guerre est devenu héréditaire à Kourna ; et il s'est transmis de génération en génération chez les descendants de Turai Ossa.

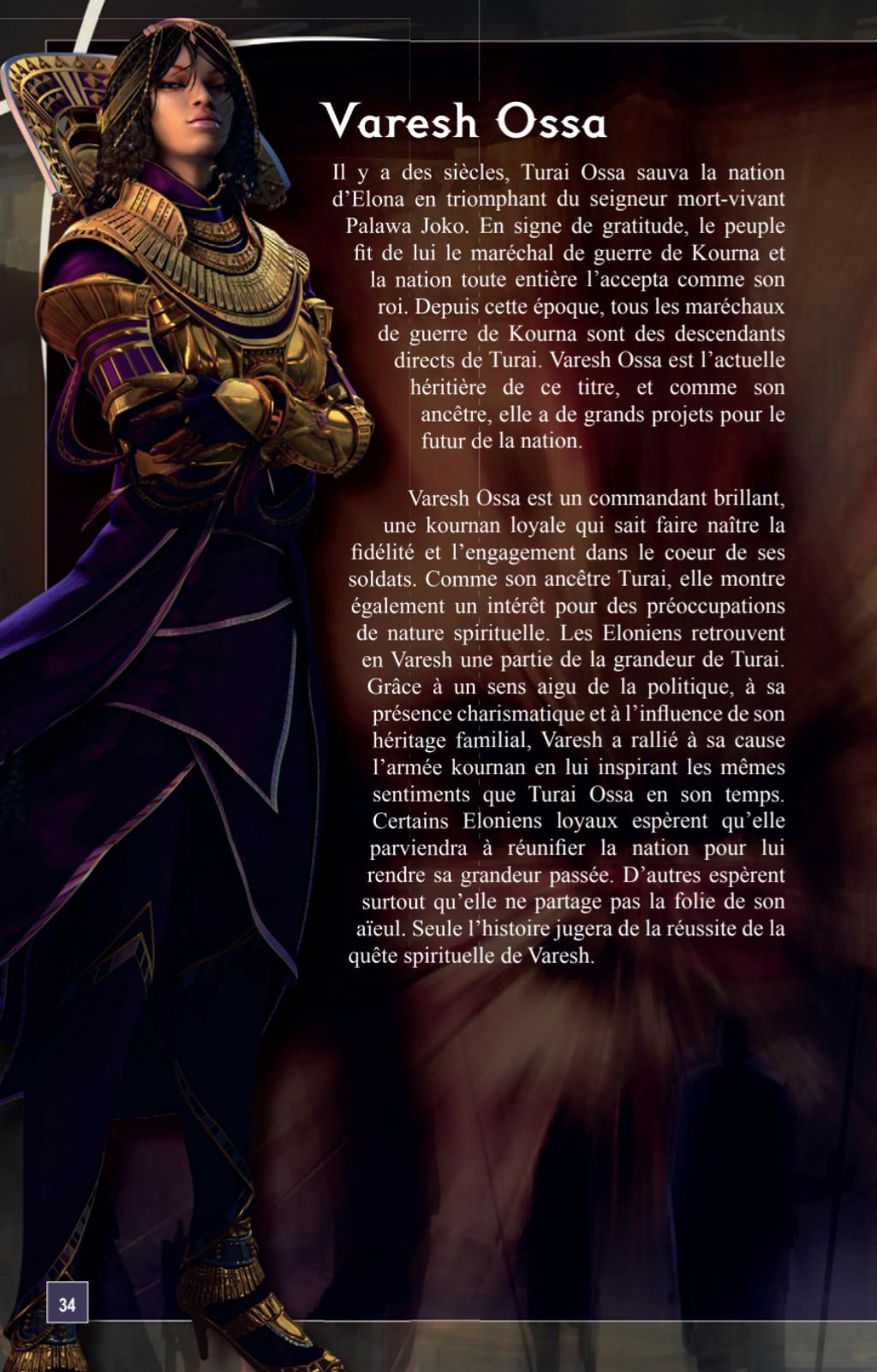
Turai et ses partisans entamèrent alors un pèlerinage vers le nord jusqu'au Désert de Cristal, là où les dieux marchaient autrefois parmi les hommes. Ses loyaux compagnons érigèrent des temples et des piliers s'élevant vers les cieux, mais l'Ascension lui échappait toujours. Au lieu de la vie éternelle, il ne découvrit que les tourments d'une non-vie tout aussi éternelle. Aujourd'hui encore, il erre sur terre sous la forme d'un fantôme. Nombre de ses partisans succombèrent en même temps que lui et leurs fantômes hantent toujours le Désert de Cristal.

Certains Eloniens se souviennent de Turai pour son héroïsme ; d'autres se souviennent de lui comme un fou que l'orgueil conduisit vers un pèlerinage voué à l'échec. Depuis cette époque lointaine, plus aucun souverain n'a régné sur l'ensemble d'Elona ; les trois provinces sont restées séparées mais égales. A ce jour, les descendants de Turai Ossa règnent toujours sur Kourna. Le maréchal Varesh Ossa représente la dernière génération de cette lignée et elle partage avec son ancêtre une fascination pour le rôle des dieux dans la vie des humbles mortels.

Quant à Turai, il continue à veiller sur Elona, guidant ceux qui veulent suivre la voie des héros. Les érudits savent de lui qu'il fut le sauveur de Kourna, l'homme qui triompha seul de la Terreur de Vabbi ; mais pour beaucoup, il n'est que le Héros Spectral, un champion qui erre dans les contrées sauvages du nord d'Elona, éternellement prêt à se ranger aux côtés des plus ardents défenseurs de la nation.



## Chapitre 4 : Les Alliés et les ennemis



## Varesh Ossa

Il y a des siècles, Turai Ossa sauva la nation d'Elona en triomphant du seigneur mort-vivant Palawa Joko. En signe de gratitude, le peuple fit de lui le maréchal de guerre de Kourna et la nation toute entière l'accepta comme son roi. Depuis cette époque, tous les maréchaux de guerre de Kourna sont des descendants directs de Turai. Varesh Ossa est l'actuelle héritière de ce titre, et comme son ancêtre, elle a de grands projets pour le futur de la nation.

Varesh Ossa est un commandant brillant, une kournan loyale qui sait faire naître la fidélité et l'engagement dans le cœur de ses soldats. Comme son ancêtre Turai, elle montre également un intérêt pour des préoccupations de nature spirituelle. Les Eloniens retrouvent en Varesh une partie de la grandeur de Turai. Grâce à un sens aigu de la politique, à sa présence charismatique et à l'influence de son héritage familial, Varesh a rallié à sa cause l'armée kournan en lui inspirant les mêmes sentiments que Turai Ossa en son temps. Certains Eloniens loyaux espèrent qu'elle parviendra à réunifier la nation pour lui rendre sa grandeur passée. D'autres espèrent surtout qu'elle ne partage pas la folie de son aïeul. Seule l'histoire jugera de la réussite de la quête spirituelle de Varesh.

## Général Morgahn

Trois généraux rendent compte directement au maréchal Varesh Ossa. Le général Morgahn, qui a servi son père pendant des décennies, la connaît depuis plus longtemps que quiconque. Lorsque Varesh naquit, il passa des années à parfaire son éducation et à forger son caractère. Patriote loyal, il considère que le sens du devoir et de l'honneur sont les deux plus hautes vertus qu'un soldat puisse avoir. Bien que Varesh s'intéresse aux concepts philosophiques élevés comme l'Ascension, Morgahn se contente d'une foi plus simple. C'est un adepte de la déesse Lyssa et il éprouve un grand respect pour les artistes et les artisans. Comme tout bon soldat, il adresse des prières à Balthazar lorsqu'il charge au combat mais c'est sa foi dans Lyssa qui lui permet de surmonter les ténèbres de la nuit.



GÉNÉRAL  
MORGAHN

## Général Bayel

Grâce à sa détermination, son travail incessant et l'utilisation impitoyable de la force, le général Bayel a atteint les plus hauts échelons de l'armée de Kourna. Ascalonien d'origine, il dut travailler deux fois plus dur que la plupart des recrues kournans pour faire ses preuves, démontrant ainsi sa détermination et sa discipline à de nombreuses reprises. S'il sait que l'issue d'une bataille implique nécessairement sa mort ou celle de quelqu'un d'autre, il ne voit aucun mal à s'assurer qu'un autre soldat succombe à sa place. Son zèle naturel l'a amené à combattre un grand nombre d'adversaires. Lorsque les centaures ont commencé à s'agiter, il s'est porté volontaire pour mener une "campagne de pacification" contre eux. Quand les corsaires ont montré une indifférence manifeste envers les lois élioniennes, il a pris plaisir à les attaquer, prenant sa revanche au nom de sa nation. L'utilisation d'une force démesurée l'a aidé à résoudre la plupart de ses principaux problèmes.

En conséquence de quoi, Bayel est admiré à la cour du maréchal Varesh, craint par ceux qui le servent et haï par ceux qui s'opposent à lui. Ses ennemis disent qu'il se soucie peu des "dommages collatéraux" et qu'il considère la mort de civils comme un prix dérisoire à payer pour garantir

la sécurité de l'état. Aussi impitoyablement efficace qu'une machine de guerre, le général Bayel ne recule devant rien pour détruire ses ennemis une fois qu'il s'est choisi une cible. La victoire n'exige rien de moins qu'une détermination totale.

## Général Kahyet

Ces dernières années, Varesh a passé plus de temps en compagnie de Kahyet qu'avec ses autres généraux. Pendant des décennies, le général Kahyet a loyalement servi de mentor Derviche à Varesh. A soixante-dix ans, elle ne manque jamais d'anecdotes sur l'histoire d'Elona. Mais bien qu'elle soit encore chargée d'un commandement, sa santé décline. De nombreux Kournans se rassurent à l'idée que les connaissances et la sagesse de Kahyet lui survivront grâce au maréchal de guerre.

Durant des années, Kahyet servit de professeur et de gardien à Varesh Ossa, l'assistant dans son étude des principes de l'Ascension, de la philosophie des Derviches, des dieux éloniens, de l'histoire de Turai Ossa et d'autres savoirs plus ésotériques encore. Lorsqu'elle découvrit que Varesh suivait la même voie spirituelle que son ancêtre, Kahyet lui montra le chemin et lui confia des secrets qui ne sont vraiment compris que par un petit nombre de personnes. La vie de Kahyet touche à sa fin mais elle sait qu'une ère de grandeur se prépare.



GÉNÉRAL  
KAHYet

## Suhl l'ancien

Tout comme le gouvernement martial de Kourna récompense les prouesses militaires, la méritocratie d'Istan sait s'occuper de la carrière de ses meilleurs et plus brillants officiels. Travaillant avec les érudits, les philosophes et les bureaucrates, Suhl l'ancien a réussi à se hisser à une position prestigieuse : il est le chef du Conseil des Anciens. Les Anciens de la nation sont promus après des années de bons et loyaux services, mais un seul est élu Maréchal du clan, le chef du conseil. Suhl l'ancien a été prudent



durant son ascension vers le pouvoir suprême. Il préfère faire avancer les causes qui lui semblent justes, soutenir ses alliés et aider les gens en qui il a confiance. Sa capacité à détecter le potentiel des plus jeunes bureaucrates d'Istan, ainsi que celui des officiels des autres provinces, l'a indéniablement aidé à s'élever à la position d'autorité qu'il occupe aujourd'hui.

## Kormir

Le Maréchal des Lanciers Kormir est un personnage légendaire et sa place de chef des Lanciers du Soleil est amplement méritée. Malgré ses victoires personnelles, elle se préoccupe toujours autant de la formation des nouvelles recrues. Kormir a d'ailleurs formé plus de Lanciers du Soleil que quiconque avant elle. Elle est expérimentée, cultivée, intrépide et extrêmement compétente. Par son calme, son efficacité et son caractère stimulant, elle fait plus que maintenir les fondations de l'Ordre : elle cherche à incarner la quintessence d'un grand Paragon. Elle est fière de

ses réussites et chaque victoire engraine son héritage pour les générations à venir. Nombreux sont ceux qui pensent que l'organisation s'écroulerait sans elle. Kormir en est consciente et chaque fois qu'elle reçoit ce genre de compliment extraordinaire, elle se sent poussée à travailler encore plus dur pour former la prochaine génération de héros éloniens.



## Prince Mehtu le sage

Le prince de la Grande bibliothèque de Chokhin a atteint sa position en employant son esprit vif à des recherches prudentes. D'une nature extrêmement logique, Mehtu se révèle méticuleux au niveau des détails, mais il oublie souvent de prendre en compte "l'élément humain" lors de l'élaboration de ses plans. Certains le voient comme un être froid et calculateur mais il sait aussi faire preuve d'humanité ; Mehtu est assez sage pour avoir une idée précise du bonheur et rien n'est plus cher à ses yeux que l'amour qu'il éprouve pour sa fille. C'est un père fier qui a parfois du mal à comprendre son enfant qu'il juge trop irrationnelle. Hélas, il commence également à mieux comprendre la peur. Plus il s'intéresse aux mystères de Vabbi et plus ses découvertes deviennent inquiétantes. La réponse à ses dilemmes se trouve peut-être dans la routine confortable du chercheur méticuleux.

PRINCE MEHTU  
LE SAGE

# Prince Bokka le magnifique

Le prince de la ville des plaisirs de Makuun a ses propres priorités et son succès dépend de sa détermination à les appliquer. En tant que riche homme d'affaires disposant de ressources importantes, le prince Bokka tient à goûter aux plaisirs les plus raffinés qu'offre l'existence. Mais pour lui "raffiné" a pour synonyme "le plus cher possible". La cuisine exotique a élargi son tour de taille et malgré ses invraisemblables dépenses en la matière, sa fortune ne semble pas en souffrir. Il ne regarde jamais à la dépense pour assouvir ses goûts artistiques, en particulier lorsqu'il finance certaines des plus belles (et des plus coûteuses) productions théâtrales d'Elona.

Certains rivaux jaloux considèrent ses goûts comme tapageurs et sa sensibilité artistique comme prétentieuse, mais il connaît l'art presque aussi bien que l'argent. Son pragmatisme lui a permis de faire fortune, il consacre désormais son temps à l'accumulation des richesses pour la culture et la nourriture. Il arrive que son pragmatisme se manifeste dans le besoin de suivre la voie du moindre effort. Il embauche ainsi des gens pour s'occuper des tâches difficiles, pour faire le sale travail ou exécuter des travaux physiques, mais il se justifie facilement : l'art ne saurait exister sans la souffrance et le sacrifice.



PRINCE BOKKA  
LE MAGNIFIQUE

# Prince Ahmtur le puissant

Le prince de la Citadelle de Dzagon fait face à une situation frustrante. C'est un homme d'action, un chef agressif qui n'hésite pas à se salir les mains... et à qui il a été ordonné de tenir une position défensive. Il est devenu prince en protégeant les axes commerciaux des attaques des tribus non humaines en appliquant une politique musclée à leur encontre. Défendre ces routes au quotidien est pour lui une toute autre histoire. Ses soldats doivent tenir les pillards à distance pendant que le reste des princes marchands tirent de juteux profits de son travail. Il a jusqu'à présent réussi à repousser les pillards mais il rêve de passer de nouveau à l'action. Il n'est pas fait pour une vie de garnisons et de patrouilles ; il préférerait amplement pouvoir adopter une attitude plus offensive. Il s'agit donc de plus en plus mais ne pourra pas quitter son poste tant que les tribus non humaines constitueront une menace crédible.

## Palawa Joko

Seigneur mort-vivant de la Désolation, Palawa contrôlait autrefois les vallées situées au nord d'Elona grâce à la position stratégique de son Palais des Morts. Il envahit Vabbi à la tête de hordes de morts-vivants tirés de leurs tombes ancestrales afin de conquérir la région et de s'approprier les richesses de la province pour devenir encore plus puissant. Après avoir été vaincu par le grand héros kournan Turai Ossa, son corps aurait été emprisonné sous une gigantesque dalle de pierre. De nombreux individus peu recommandables ont tenté de communier avec l'esprit de la Terreur de Vabbi. Tant que survit son histoire, les gens se souviendront de son nom...



PALAWA JOKO

# Centaures

Les centaures éloniens ont non seulement des caractéristiques équines, mais ils ressemblent aussi aux rapides gazelles qui courrent dans les plaines et les savanes. Ces créatures sont également plus léonines que leurs cousins de Tyrie et affichent des comportements sociaux proches des grands félin ; les centaures éloniens sont organisés en tribus. Leurs vastes familles chassent autour de leur lieu de reproduction et défendent férolement leur territoire.

A une époque plus heureuse, les tribus éloniennes se rassemblaient autour de gigantesques "arbres ancestraux" où les esprits de leurs prédécesseurs étaient censés veiller sur eux. D'après certains érudits, le fruit de ces arbres était considéré comme sacré. Il s'agissait probablement d'un rite permettant de transmettre la sagesse spirituelle à la génération suivante. Les Kournans ont décimé les centaures en repoussant leurs tribus vers l'ouest, loin de leurs territoires traditionnels, de leurs ancêtres et des sources de leur spiritualité. Depuis, les campagnes de pacification du général Bayel ont permis à la province de Kourna de les enrôler de force pour en faire de véritables esclaves. Les centaures exilés attaquent à présent les villages humains pour survivre et nombre d'entre eux éprouvent désormais une haine féroce pour l'humanité.

CENTAURES



# Harpies



HARPIE

Les cruelles et repoussantes harpies de Vabbi s'attaquent aux groupes de voyageurs pour leur dérober leurs biens. Certaines légendes affirment que les harpies étaient autrefois de magnifiques créatures ailées au service de Dwayna, la déesse de l'air, jusqu'à ce qu'un événement catastrophique les chasse des cieux. Aujourd'hui, elles rôdent sur terre et tentent de survivre comme elles peuvent. Les poètes vabbians vont plus loin et prétendent que les harpies haïssent désormais tout ce qui marche sur cette terre. Les érudits quant à eux écartent ces notions romantiques : cette race de voleurs hurlants et retors n'est probablement pas assez intelligente selon eux pour formuler des motivations aussi complexes.

Les harpies, créatures jalouses et haineuses par excellence, aiment tourmenter les autres races intelligentes et elles les détournent parfois dans le simple but de s'amuser. Les Derviches prétendent avoir vu des harpies voler de la nourriture aux voyageurs afin de pouvoir les regarder mourir de faim. Il arrive aussi qu'elles dérobent des trésors brillants à des aventuriers par pure convoitise des colifichets scintillants qu'ils portent.

Les harpies se rassemblent en vastes familles, chacune organisée autour d'une structure sociale matriarcale corrompue. Une fois qu'une matrone harpie décide de planter ses griffes dans un bout de campagne, ses descendants harcèleront tous ceux qui auront le malheur de passer par ces terres. La plupart des harpies sont assez intelligentes pour chasser dans des zones fréquentées par des voyageurs sans défense mais tout au long de l'histoire, quelques rares matrones ont tenté de s'attaquer à des trésors plus rares et plus précieux.

Selon certains mythes vabbians, seule la matrone d'une famille peut se reproduire, rendant ainsi la vie encore plus désagréable pour les autres femelles du groupe ; mais ce n'est peut-être qu'une allégorie à peine voilée attaquant le comportement de certaines femmes de la bonne société de Vabbi.

# Hekets

Les hekets, prolifiques et belliqueux, représentent une menace pour tous les voyageurs d'Elona. Ces créatures peuvent vivre dans l'eau, mais préfèrent pourtant survivre dans les zones arides. Plus on signale leur présence loin de leurs lieux de reproduction, plus la situation s'annonce préoccupante, car où qu'ils s'installent, les hekets se reproduisent à une vitesse alarmante. Dès leur naissance, ils doivent se mesurer à leurs semblables dans une lutte sans merci pour les quelques ressources de la région où ils vivent. Le concept de frapper autrui pour de la nourriture est instinctif chez eux et les hekets deviennent plus agressifs au fur et à mesure que leur nombre augmente. Une fois qu'une région est saturée d'hekets, ils quittent leurs lieux de reproduction à la recherche de nourriture. Dès qu'un groupe commence à attaquer les voyageurs humains, les exterminer devient un service d'intérêt général.



HEKETS

## Junundus

Des guivres de taille colossale rôdent dans le désert de soufre de la Désolation.

Ces créatures fouisseuses peuvent creuser des tunnels dans le sol meuble avec une étonnante facilité. Les Eloniens les connaissent par leur nom conventionnel : les junundus. D'après les historiens, le seigneur mort-vivant Palawa Joko utilisait ces guivres pour patrouiller son royaume mais leur incapacité à creuser des tunnels au travers de la pierre solide limita leur utilité. Des légendes parlent de héros utilisant des junundus pour traverser ces contrées désolées, couvrant de grandes distances à l'abri des nuages sulfuriques. Des récits plus récents font état de formidables gémissements et d'attaques faisant trembler la terre elle-même et s'écrouler les bâtiments.

Les légendes disent aussi que la société junundu serait assez développée pour être organisée autour d'une reine mère : une monstruosité souterraine nommée Aijundu. Rôdant sous la surface, la reine Aijundu attend patiemment que d'imprudents explorateurs osent s'aventurer dans son domaine apocalyptique. On dit qu'elle restera là à attendre aussi longtemps que le vent balayera les sables du désert.

JUNUNDUS

# Démons

Il existe d'autres dimensions, d'autres royaumes que ceux que nous pouvons voir ou ressentir. Les Humains civilisés savent qu'à leur mort, leur âme rejoindra les Brumes, le royaume de l'au-delà. Pourtant, certains esprits s'attardent en ce monde ou trouvent un moyen de revenir dans le royaume des vivants... tandis que d'autres créatures veillent et attendent, attirées par l'énergie de ces âmes innombrables.

Parfois, les âmes ne suffisent pas. Dans des dimensions échappant à la compréhension humaine, des entités conscientes dressent des plans pour entrer dans le monde physique tout en rêvant du chaos qu'elles pourraient y semer. Tout comme les fantômes peuvent défier la mort et revenir dans le monde des vivants, les démons mettent à jour des voies vers notre monde où ils peuvent se nourrir de la souffrance, du désespoir et de l'énergie vitale des créatures intelligentes.

Les démons sont plus que de simples créatures des Brumes, ils sont constitués par la Brume elle-même, véritables fragments de matière éthérée ayant gagné une conscience et un pouvoir malsains. Qu'ils apparaissent sous la forme d'humanoïdes monstrueux, d'abominations bestiales ou d'horreurs parfaitement inhumaines, ils partagent les mêmes convictions : le fort dévore ou domine le faible, et il prend plaisir à faire de la vie de ses victimes un véritable cauchemar. N'étant pas originaires du monde réel, les démons éprouvent une haine sans limite pour ses habitants. De plus, ils sont redoutablement intelligents et n'hésitent pas à passer des accords leur permettant de se nourrir régulièrement d'êtres humains ou d'autres créatures vivantes.



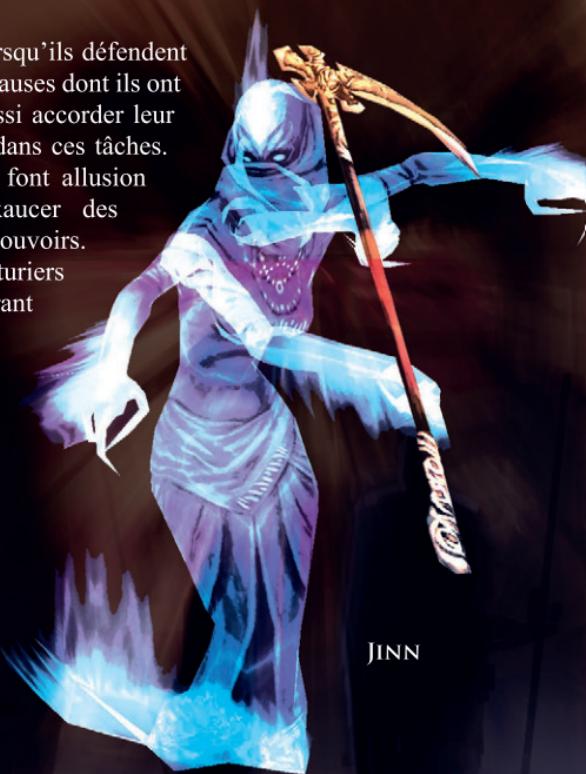
DÉMONS

# Jinns

Les jinns sont des esprits profondément attachés au continent élonien et ils sont souvent liés aux zones importantes sur le plan spirituel. Certaines légendes éloniennes leur prêtent le pouvoir d'agir sans être vus. Comme les Humains, ils seraient en outre capables de choisir entre le bien et le mal. D'une certaine manière, les jinns peuvent vraiment agir sans être vus, la plupart d'entre eux peuvent changer de forme et se présenter sous des traits humains lorsqu'ils doivent interagir avec des hommes ou d'autres espèces similaires. Selon les mythes vabbians, les jinns sont les protecteurs du monde naturel, faisant d'eux les ennemis jurés des démons venus d'autres dimensions.

La plupart des jinns sont liés aux endroits qu'ils protègent, le plus souvent des rivières, des lacs ou des étendues de désert. Lorsque les Humains arrivèrent à Elona, de puissants sorciers tentèrent de lier les jinns aux domaines, caves, chambres fortes et autres endroits où étaient alors entreposées les richesses. Les jinns gardiens qui survivent à leurs maîtres peuvent finir par oublier leurs ordres initiaux ou devenir assez puissants pour choisir leurs propres motivations.

Les jinns sont implacables lorsqu'ils défendent les objets, les endroits ou les causes dont ils ont la garde, mais ils peuvent aussi accorder leur faveur à ceux qui les aident dans ces tâches. Certaines légendes de Vabbi font allusion à des jinns capables d'exaucer des souhaits ou d'accorder des pouvoirs. Plus récemment, des aventuriers ont fait état de jinns offrant des connaissances ou de puissants objets magiques dont certains provenaient de héros ayant osé les déranger.



JINN

# Corsaires

Sur terre, les lois d'Elona sont définies et appliquées par ses trois gouvernements provinciaux. Il en va autrement en mer. Le capitaine est le seul maître à bord de son navire et de nombreux marins appliquent leurs propres codes d'honneur. Les corsaires vivent en dehors de la loi, qu'ils soient sur la terre ferme ou sur le pont glissant d'un bateau rapide. Si tous reconnaissent le Code des corsaires, peu s'accordent sur ses détails exacts.

Les concepts les plus importants du Code sont : la loyauté au capitaine (et les conditions permettant de se mutiner), le partage équitable des richesses (et les meilleurs moments et endroits pour les voler) et une méthode honorable pour régler les différends (ainsi que les meilleures techniques pour tricher dans un duel). Ceux qui vivent à terre sont souvent déroutés par les contradictions inhérentes de ce code. Mais au-delà de la façon personnelle dont un marin définit son code de l'honneur, les corsaires font front commun contre leurs ennemis, faisant alors abstraction de leurs différences. Le Code a permis à des générations de corsaires d'opérer tout en transmettant ses traditions, superstitions et contradictions à la génération suivante.

Les corsaires ont conservé leur liberté en apprenant à survivre dans les eaux les plus troublées, voguant là où les Istanis ne peuvent ou ne veulent les suivre. Leurs flottes restent cachées près des zones les plus dangereuses de la côte élonienne. Entre la côte nord-ouest de Cantha et l'extrémité sud d'Elona se trouve une mer redoutable balayée par de brusques tempêtes et cyclones où des récifs cachés et de monstrueuses créatures marines attendent les marins imprudents. Ces eaux étaient autrefois sillonnées par les intrépides pillards luxons de Cantha et à ce jour, les brigands de nombre de cultures différentes cherchent encore les caches secrètes protégées par cette mer meurtrière.



CORSAIRE

# Héros

Vos voyages au travers du royaume d'Elona ne se feront pas en solitaire. Dans les villes et les avant-postes, vous pourrez recruter des mercenaires, des aventuriers venus de pays lointains ou d'autres gardiens de l'ordre des Lanciers du Soleil. Les recrues vont et viennent - la plupart travailleront pour de l'or ou de l'expérience - mais un petit groupe de héros restera à vos côtés tout au long de votre aventure. Pendant que vous travaillerez les techniques de votre profession, les héros qui vous auront rejoint s'entraîneront et apprendront en même temps que vous. Chacun d'eux a un passé et une raison particulière de travailler avec vous. Si vous choisissez vos alliés avec soin, votre succès au Panthéon des héros est assuré.



# Koss

Aventurier infatigable

*“Faites-moi confiance sur ce coup-là.”*

**Origine :** Kourna

**Age :** 25

**Profession :** Guerrier

Koss sait se faire apprécier de n'importe qui. Il aime accompagner les héros et fait tout ce qu'il juge nécessaire pour aider les Lanciers du Soleil à protéger Elona. Il est en outre assez courageux pour dire tout haut ce que les autres pensent tout bas et il fait ce que personne d'autre n'ose faire. Ses amitiés s'étendent aussi aux représentants les plus troubles de la société élonienne. Pour le bien de l'Ordre, il a utilisé une combinaison de charisme, d'intimidation physique et de flexibilité morale pour organiser un réseau d'informateurs. Bien sûr, certains de ses contacts ne sont pas entièrement dignes de confiance ; ses informations ont toujours un prix.

A cause de ces accords douteux avec ses informateurs, Koss n'arrive pas à s'entendre avec ses officiers supérieurs. Il a réussi à éviter un renvoi immédiat, mais ses activités extralégales ont eu un impact indéniable sur sa carrière. Son talent au combat aurait dû le hisser au rang d'officier, mais un officier ayant des contacts avec les bas-fonds est un risque que les Lanciers du Soleil ne peuvent se permettre de prendre. Malgré ça, il sait que leurs enquêtes s'appuient sur des informations et en tant qu'Elonien loyal, il continue à faire le nécessaire pour sauver son pays... Quoi que cela puisse lui en coûter sur le plan personnel.



KOSS

# Dunkoro

*Maître stratège*

*“L’issue d’une bataille est déterminée avant même que le premier soldat ne quitte sa caserne.”*

**Origine :** Istan

**Age :** 48

**Profession :** Moine



DUNKORO

L’expérience accumulée tout au long de sa vie a fait de Dunkoro l’homme qu’il est aujourd’hui : un ancien stratège qui connaît Elona comme sa poche. C’est un vétéran de batailles contre les corsaires, les centaures, les hekets, les pillards du désert et d’autres ennemis plus étranges encore. Bien qu’il ait eu à faire face à un nombre incalculable de dangers, il préfère consacrer son temps à conseiller les autres soldats en offrant à ceux qui veulent bien l’écouter des recommandations précieuses. Hélas, tout le monde n’écoute pas ses conseils. La plupart des recrues le respectent professionnellement mais sur le plan humain, il reste distant avec ceux qui sont d’un rang inférieur au sien. Lorsqu’il est question de vie ou de mort, il ne se préoccupe plus des peurs de ceux qui l’entourent. Seul compte le résultat : triompher ou mourir. Grâce à son approche rationnelle de la guerre, les conseils de Dunkoro ont fait la différence entre la victoire ou la défaite tout au long de sa carrière. Les héros qui préfèrent la stratégie au chaos ont tout intérêt à s’intéresser aux plans de Dunkoro.

# Melonni

*Croisée entêtée*

*“Vous pouvez pousser mais je pousserai de mon côté, plus fort, bien plus fort.”*

**Origine :** Kourna

**Age :** 26

**Profession :** Derviche

Melonni est une croisée idéaliste venue d'une petite ville de Kourna. Elle se voit comme une femme qui se bat pour ses idées... même si personne d'autre n'est d'accord avec elle. Lorsqu'elle était plus jeune, aucune cause n'était trop effrayante et aucun sacrifice trop grand pour son peuple. Pour le meilleur ou pour le pire, les villageois de sa patrie ne l'oublieront jamais. Maintenant qu'elle est plus grande, elle choisit ses combats avec plus de prudence, en procédant par tâtonnements. Mais au fond d'elle même, elle sait que ses décisions se révèleront être les bonnes au final. Lorsqu'elle sera prête à rentrer chez elle, elle espère être accueillie comme une héroïne.



MELONNI

# Tahlkora

Fugueuse idéaliste

*“J’ai signé pour les chants héroïques et les louanges.  
Je n’ai pas signé pour les insectes suceurs de sang.”*

**Origine :** Vabbi

**Age :** 18

**Profession :** Moniale

Certains aventuriers sont un peu trop pressés de devenir des héros. Nombreux sont ceux qui ont cherché à deviner de quel village ou de quelle ville Tahlkora s'est enfuie mais Vabbi est un pays fort vaste. Nul doute pourtant que son foyer est loin des horreurs de la guerre et des abominations cauchemardesques qui rôdent dans les contrées sauvages dévastées. Elle semble être très versée dans les mythes et les légendes du pays mais son sens pratique est encore insuffisant. Jeune femme rêvant de triomphes héroïques, Tahlkora a étudié avec soin les histoires d'aventures romanesques. Elle connaît ainsi aussi bien les légendes populaires istanis que les passionnantes récits de la grande littérature. Mais maintenant qu'elle a vu de ses propres yeux ce qu'est vraiment l'aventure, la différence entre ses rêves et la réalité se fait chaque jour plus manifeste.



TAHLKORA

# Acolyte Sousuke

Disciple Zaishen enflammé

*“La compréhension n'est que la moitié d'une bataille.  
Les Boules de feu en constituent la seconde moitié.”*

**Origine :** Cantha

**Age :** 27

**Profession :** Elémentaliste

Sousuke a toujours des conseils, des remarques sarcastiques ou des commentaires en tout genre sur la situation du moment. Son approche amusée de la vie, sa curiosité sans limite et son étrange sens de l'humour sont des qualités rares pour un Zaishen, mais son style de combat flamboyant et explosif compense son manque de conformisme. Une mission n'est un échec, selon lui, que si celui qui l'entreprend n'en tire aucune leçon... et Sousuke se moque de l'échec. En tant que disciple de Zaishen, il prétend être l'un des plus redoutables combattants au monde et il a tendance à vouloir le prouver encore et encore.



ACOLYTE JIN

# Acolyte Jin

Lugubre archer Zaishen

*“Des actions, pas des mots.”*

**Origine :** Cantha

**Age :** 17

**Profession :** Rôdeuse

Alors qu'elle n'était qu'une enfant vivant sur la côte de Cantha, toute la famille de Jin fut massacrée en pleine nuit par de monstrueuses créatures. Depuis ce jour, elle s'entraîne comme archer, bien décidée à ne plus jamais se laisser surprendre par les forces des ténèbres. Elle a travaillé longuement le tir à l'arc, prenant plaisir à entendre vibrer la corde de son arme ou à

contempler le vol menaçant d'une flèche. Bien avant son premier voyage vers les Iles Antagonistes du nord de Cantha, elle constituait déjà un adversaire mortel et déterminé. Sa formation au sein de l'Ordre Zaishen n'a fait que la rendre plus dangereuse encore.

Voyager en groupe la rassure mais le concept de "sécurité par le nombre" est pour elle une illusion. Au final, elle sait que ce sont ses propres compétences qui feront la différence entre la survie ou la mort. Elle se moque complètement de son rang ou de son statut au sein de l'Ordre Zaishen. Chaque fois qu'elle élimine un monstre menaçant Elona, elle trouve la force de supporter une nuit agitée de plus.

## Zhed

Centaure rebelle

*"Rappelez-moi pourquoi je devrais vous aider. Où étiez-vous, bipède, quand ma famille a été massacrée par ces chacals de Kournans ?"*

**Origine :** Centaure

**Age :** 17

**Profession :** Elémentaliste

Comme la plupart des autres races, les centaures léonins d'Elona luttent pour leur survie. Ils sont soumis à d'incroyables difficultés et doivent survivre sans aide des autres races, humaines ou non. Zhed est un centaure très sensible sur ce point précis. Il a vu son peuple souffrir et mourir pendant que l'humanité étendait son influence sur la savane. Il prétend avoir assisté à des atrocités que les Kournans n'oseraient pas admettre. Certains centaures insistent sur le fait que les Humains sont responsables de l'extinction de leur race et Zhed en est lui aussi

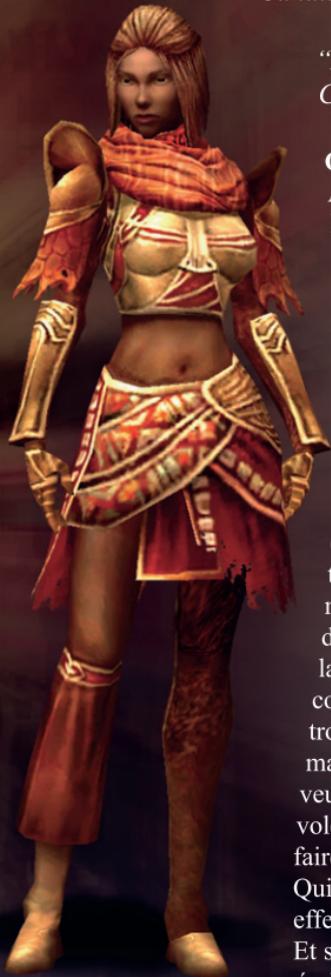


ZHED

convaincu. Au mieux, il voit les "bipèdes" comme des moyens justifiant une fin. Au pire, il les considère comme des rivaux... ou des proies. Ses rapports avec les Humains n'ont jamais été bons mais s'il doit travailler avec des aventuriers pour atteindre ses objectifs, ou que des aventuriers doivent travailler avec lui, il devra mettre son animosité en sommeil. Jusqu'où peut-on lui faire confiance ? Voilà une toute autre question.

## Magrid

*Canaille des mers*



MARGRID

*"Des risques ? Il y a toujours des risques.  
C'est normal dans les affaires."*

**Origine :** Corsaire

**Age :** 27

**Profession :** Rôdeuse

Originaire de la Crique Freeman, Margrid est née pour devenir marin. Elle fit ses premiers pas sur le pont d'un navire secoué par les flots et elle clame avec fierté avoir de l'eau de mer dans les veines. Ce n'est pas qu'une simple corsaire : elle est l'héritière de générations de corsaires, une femme qui ne connaît aucun autre mode de vie. La vie à terre lui semble étrange, prévisible et monotone en comparaison. Ceux qui vivent à terre ont des idées très différentes au sujet de la moralité et des affaires mais pour elle, le Code des Corsaires est aussi immuable que les lois de la nature. Ceux qui vivent sur la terre ferme la considèrent parfois comme quelqu'un d'un peu trouble, cynique et ouvertement égocentrique, mais ces qualités sont essentielles pour ceux qui veulent survivre dans le monde des pillards et des voleurs. Elle a appris à encaisser les coups et à faire face à tout ce que la vie pouvait lui réservier. Quiconque voyage avec Margrid doit être prêt à effectuer un périple à la fois excitant et dangereux. Et si Margrid a son mot à dire, cette entreprise sera éminemment profitable.

# Norgu

Artiste engagé

*“La célébrité n'est qu'une illusion ; par contre, un bon repas peut vous remplir la panse pendant plusieurs jours. Vous ne voulez pas ce biscuit ?”*

**Origine :** Vabbi

**Age :** 24

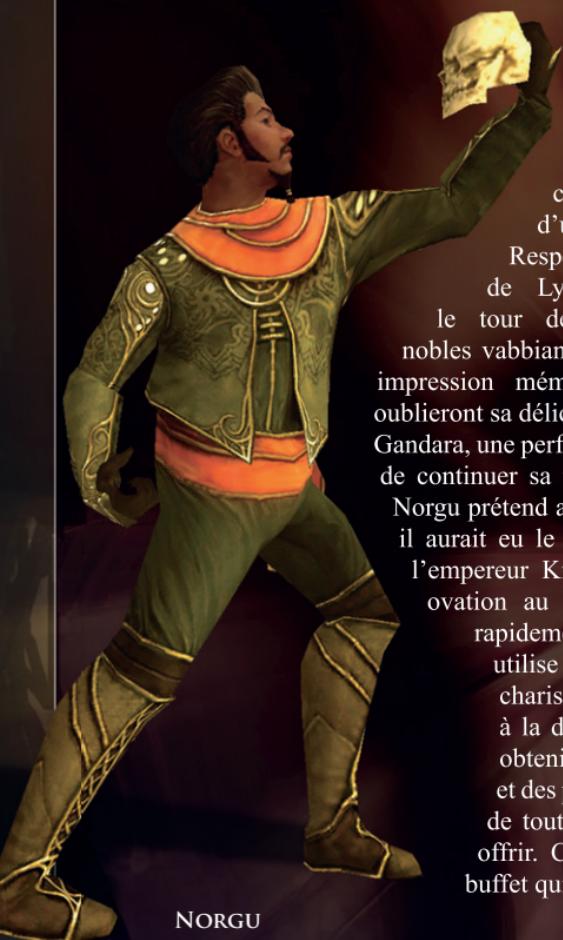
**Profession :**

Envouteur / Acteur

Norgu est un acteur de formation classique, un visionnaire sous-estimé par ses contemporains et un individu doté d'un exceptionnel naturel social.

Responsable de la troupe des Bouffons de Lyssa, il effectue actuellement le tour des domaines appartenant aux nobles vabbians. Partout où il va, il laisse une impression mémorable. Rares sont ceux qui oublieront sa délicieuse parodie du général Bayel à Gandara, une performance qui devrait lui permettre de continuer sa tournée pendant quelque temps.

Norgu prétend avoir sillonné la Tyrie et Cantha ; il aurait eu le privilège de jouer à la cour de l'empereur Kisu et aurait reçu une véritable ovation au Cromlech de Denravi. Passant rapidement d'une région à la suivante, il utilise ses joyeuses dispositions et son charisme naturel pour se faire inviter à la dernière minute à des fêtes, pour obtenir des audiences auprès des riches et des puissants et bien sûr, pour profiter de tout repas gratuit qu'on pourrait lui offrir. Car Norgu n'a jamais trouvé un buffet qui ne lui convenait pas.



NORGU

# Goren

*Garde du corps servile*

*“Le prince aime donner des ordres. J'aime en recevoir.  
La vie est bien faite.”*

**Origine :** Vabbi

**Age :** 28

**Profession :** Guerrier

Goren est grand. Goren est fort. Goren est vraiment très bon dès qu'il s'agit de se jeter dans une bataille. Hélas, Goren ne brille pas par son intelligence. Il comprend les conversations quotidiennes et peut exécuter des ordres simples, en particulier si la phrase contient les mots “frapper” ou “démolir”, mais les passages philosophiques les plus subtils des Prophéties du chercheur de la flamme resteront à jamais hors de sa portée. Malgré tout, Goren a trouvé un emploi de garde du corps du prince Bokka le Magnifique. L'argent et l'influence n'ont guère de valeur à ses yeux. Contrairement à la loyauté.



GOREN

# Maître des Soupirs

*Maître-espion mystérieux*

*“Bien sûr que je sais qui vous êtes. Ce que je fais exige de savoir ces choses.”*

**Origine :** inconnue

**Age :** inconnu

**Profession :** inconnue

Prenez garde à ne jamais prononcer sans raison le nom du Maître des Soupirs. Ce personnage est si mystérieux qu'il tient même secret son propre nom ; il préfère se faire appeler par son titre. Le Maître des Soupirs est à la tête d'une organisation fort efficace mais beaucoup s'interrogent au sujet de ses buts réels. Une rumeur prétend qu'il est l'ancien maître-espion de la province et que son travail consiste à centraliser les informations en provenance des espions de toute la nation (voire de plus loin encore). D'autres pensent qu'il s'occupe plutôt de menaces surnaturelles, formant ses agents à la traque des fantômes et des démons. Quelle que soit la vérité, il trouve souvent de bonnes raisons pour voyager avec des aventuriers qui explorent Elona ou les contrées lointaines. Ces raisons ne sont confiées qu'à ceux qui ont vraiment besoin de les connaître. Et ce n'est pas encore votre cas.



MAÎTRE  
DES SOUPIRS

# Olias

Nécromant tourmenté

*“Grenth est vivant ! Vous, par contre, devez mourir !”*

**Origine :** Kryte (Arche du Lion)

**Age :** 32

**Profession :** Nécromant

Olias était autrefois aux ordres du Blanc-Manteau mais il suit aujourd’hui sa propre voie. Une rencontre au Temple des Ages a convaincu Olias qu’il avait été choisi pour une mission spéciale : il se considère comme la “main du jugement” de Grenth et accomplit ce qu’il pense être la volonté de son dieu. Il obéit à un code simple. Grenth s’attend à voir ceux qui périssent et qui reviennent à la vie profiter au mieux de cette seconde chance. S’ils ne le font pas, Olias s’assure qu’ils soient rendus à la glaciale étreinte du Seigneur de la Mort.

De mystérieux événements à Elona le poussent à agir au nom de Grenth. Les étranges perturbations qui secouent le pays donnent à Olias l’impression que les dieux sont menacés et les morts eux-mêmes commencent à s’agiter. Il a fait le serment devant Grenth de trouver la source de l’étrange maladie et d’y mettre un terme. Et tant mieux si cela implique d’envoyer à Grenth de nouveaux serviteurs ! La mort le fascine. Il est prêt à discuter d’autres sujets mais curieusement, la plupart de ses discussions semblent tôt ou tard tourner à nouveau autour de la mort.



OLIAS

# Zenmai

*Assassin renégat*

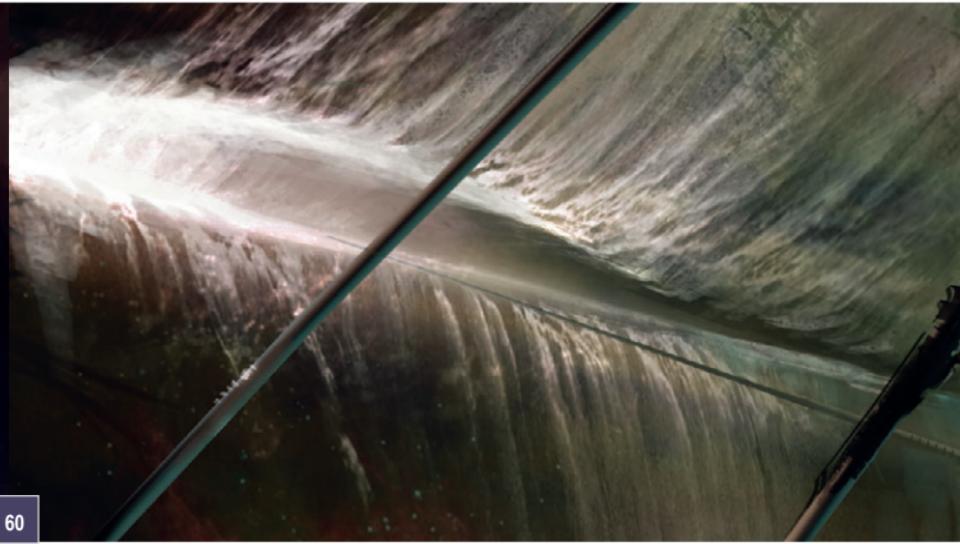
*“Je connais cette odeur. C'est celle de la mort.”*

**Origine :** Cantha

**Age :** 23

**Profession :** Assassin

Zenmai s'initia à l'art de l'assassinat silencieux au sein du gang Am Fah de Cantha. Elle s'est ensuite séparée de son groupe criminel lorsqu'il accueillit le Fléau de Cantha comme un “don des dieux”. Aujourd’hui, c'est une mozing, une lame errante, un Assassin sans maître louant ses services au plus offrant. Elle se sent responsable de la maladie qui a emporté ses frères et soeurs ; la seule constante de sa vie est le changement. Pourtant, elle devine dans les ténèbres qui s'approchent la présence d'une force ancienne et familière. Elle tient absolument à faire face à la personne ou la chose responsable du fléau qui a dévasté son pays.



# Razah

*Héros sans forme*

*“Je vis pour servir.”*

**Origine :** Les Brumes

**Age :** néant

**Profession :** variable

La protomatière qui forme les Brumes est attirée par la création et elle donne parfois naissance à des formes de vie démoniaques à l'apparence cauchemardesque. Toutes les créatures des Brumes ne sont pas pour autant démoniaques. Lorsque les Brumes entrent en contact avec un être humain adéquat, par exemple, elle peut copier son apparence et créer une entité douée de sensations, à forme humanoïde dotée d'un esprit presque humain.

Razah est l'une de ces créations. Il est apparu dans un corps d'adulte déjà formé. Ses connaissances et ses capacités sont celles d'un être humain mais il n'a aucun sens commun. C'est pour cela qu'il pose d'étranges questions au sujet des émotions ou des motivations humaines et tente de reproduire les manières des hommes. Razah est une contradiction : plus qu'humain d'un côté, et moins de l'autre. Il a besoin d'une identité, d'une personnalité et d'un but. Razah trouvera peut-être le sens de son existence en accompagnant un héros. Ou il se transformera en une abomination aussi monstrueusement inhumaine que ses frères démoniaques.







The background of the book cover features a massive, multi-headed green snake with yellow stripes coiled around a ruined, stone castle. The castle has several towers and is surrounded by rubble and debris. A small figure of a person on horseback stands near the base of the castle. The sky is a warm orange and yellow.

Livre II :

# Les aventures d'Elona



Chapitre 1 :  
**Les personnages**

# Les heures sombres d'Elona

Les Lanciers du Soleil sont prêts à se battre et vous allez les guider. En tant que nouveau chef du plus prestigieux ordre d'aventuriers d'Elona, vous devrez conduire un groupe de héros, de mercenaires et d'alliés des Lanciers du Soleil dans une croisade contre un mal inimaginable et la corruption qu'il propage.

Le danger est bien plus grand que quiconque l'avait imaginé. A l'extérieur du monde que nous connaissons, un mal ancien et oublié de tous rassemble à nouveau ses forces. Votre croisade vous fera traverser un pays trouble, des humbles villages istanis aux cours des puissants princes de Vabbi. En travaillant avec d'autres héros, votre personnage de *Guild Wars* devra repousser les ténèbres avant la tombée du Crépuscule éternel.

## Création de personnages

*Guild Wars* est un jeu polyvalent, extensible et personnalisable. La campagne *Nightfall* offre tout l'environnement logiciel dont vous avez besoin pour jouer. Chaque fois que vous achèterez et installerez une campagne de *Guild Wars*, vous aurez à votre disposition de nouveaux choix en matière de professions et de compétences, mais chaque campagne est complète et indépendante : elle contient tout le nécessaire pour jouer.



Votre personnage est au coeur de l'histoire du jeu, il travaille avec d'autres héros, mercenaires et personnages que vous recrutez en chemin. Vous devrez commencer par choisir votre profession principale. La première campagne de *Guild Wars, Prophecies*, proposait six professions de base : Guerrier, Rôdeur, Moine, Envoûteur, Elémentaliste et Nécromant. *Nightfall* ajoute à cette liste deux nouvelles professions : le Derviche et le Paragon.

## Professions principales et secondaires

Chaque fois que vous créez un personnage, vous devez choisir votre profession principale parmi ces huit propositions. Plus tard, vous devrez choisir votre profession secondaire parmi ces mêmes propositions. Ces professions déterminent les caractéristiques, l'armure et le style de combat de votre personnage et, par extension, la façon dont vous allez jouer.

Vos professions principale et secondaire définissent aussi les compétences auxquelles vous aurez accès en progressant dans l'histoire. En fait, votre personnage peut apprendre plus de 150 compétences uniques. Lorsque votre héros est en ville ou dans un avant-poste, il vous est possible de modifier ses compétences et ses caractéristiques. Profitez-en et expérimentez différentes combinaisons de professions, compétences et caractéristiques jusqu'à ce que vous trouviez le type de personnage qui convient le mieux à votre propre style de jeu.

### PERSONNAGES DE JEU DE RÔLE OU PvP

Lors de la création d'un personnage, il faut tout d'abord choisir entre deux types principaux : un personnage "JdR" (jeu de rôle) ou un personnage entièrement dédié au "PvP" (Personnage vs Personnage).

- ★ Un personnage de type jeu de rôle débute sa carrière dans le mode coopératif du jeu. Ces personnages commencent au niveau 1 (le plus bas du jeu) et doivent se hisser jusqu'au niveau 20. Tous les personnages du mode jeu de rôle peuvent participer aux parties PvP.
- ★ Un personnage entièrement dédié au "PvP" peut uniquement participer au mode compétitif. Ces personnages commencent au niveau 20, le plus haut niveau du jeu. Vous trouverez plus d'informations concernant le PvP dans le dernier chapitre de ce manuel.

# Caractéristiques

Votre personnage commence le jeu avec quatre ou cinq caractéristiques déterminées par votre profession principale. L'une d'elles est la *caractéristique principale* unique à la profession principale que vous avez choisie. Lorsque vous choisissez une seconde profession, votre personnage gagnera trois ou quatre caractéristiques supplémentaires.

Par exemple, si vous avez choisi Guerrier comme profession principale, votre personnage disposera de la caractéristique principale du Guerrier, la Force. Il aura également accès aux quatre caractéristiques standard du Guerrier : Maîtrise de la hache, Maîtrise de l'épée, Maîtrise du marteau et Tactique. Si vous décidez d'opter pour Moine comme profession secondaire, vous bénéficierez aussi des trois caractéristiques standard du Moine : Prières de guérison, Prières de châtiment et Prières de protection. Cependant la Faveur divine qui est la caractéristique principale du Moine ne vous sera pas conférée.

Plus tard dans le jeu, vous aurez la possibilité de changer de profession secondaire mais il vous faudra auparavant avoir suivi une grande partie de l'histoire de la campagne.

## CARACTÉRISTIQUES PRINCIPALES

La caractéristique principale d'une profession est exclusivement réservée aux personnages ayant opté pour cette profession comme choix principal. Les caractéristiques principales sont la Force (Guerrier), l'Expertise (Rôdeur), la Faveur divine (Moine), la Conservation d'énergie (Elémentaliste), l'Incantation rapide (Envoûteur), la Moisson des âmes (Nécromant), le Mysticisme (Derviche) et le Charisme (Paragon). Le chapitre 2 décrit les différentes caractéristiques principales en détails.

Lors du choix de votre première profession, n'oubliez pas de prendre en compte sa caractéristique principale. Si vous choisissez par exemple Envoûteur comme profession principale, vous pourrez investir des points dans sa caractéristique principale, l'Incantation rapide, qui réduit le temps d'activation de tous vos sorts. Si vous optez pour Envoûteur comme profession secondaire, vous n'aurez pas accès à cette caractéristique principale ni à ses effets. (Vous pouvez utiliser des compétences liées à cette caractéristique, mais il vous sera impossible d'augmenter la valeur de celle-ci ; en d'autres mots, vous ne pourrez pas améliorer cette compétence.)

L'ordre dans lequel vous choisissez vos deux professions est important : seule votre profession principale vous conférera une caractéristique principale. Prenons un autre exemple : un Guerrier/Moine dispose de la caractéristique principale du Guerrier, la Force. Le Moine/Guerrier quant à lui n'y a pas accès ; ce personnage disposera de la caractéristique principale du Moine, la Faveur divine.

**Skills and Attributes [K]**

Well Dressed Gal Templates

Profession: **Elementalist/Monk**

▼ Attributes

Attribute Points: 2

Air Magic	1	↑
Earth Magic	0	↑
Fire Magic	0	↑
Water Magic	15	20
Energy Storage	11	13
Healing Prayers	4	4
Smiting Prayers	0	↑
Protection Prayers	0	↑

Skills

Sort by: Attribute

Icon	Ability Name	Cost	Cast Time	Range
	Freezing Gust	10	1	5
	Frozen Armor	15	3	30
	Frozen Burst	15	¾	30
	Ice Prison	10	2	30
	Ice Spear	5	1	
	Ice Spikes	15	2	15
	Icy Prism	10	1	15
	Icy Shackles	5	1	5
	Maelstrom	25	2	30
	Mind Freeze	10	1	20
	Mirror of Ice	5	¾	10

**Ice Prison** 10 2 30 Hex Spell. For 20 seconds, target foe's legs are encased in ice, causing the foe to move 66% slower. This effect ends if target takes fire damage. (Attrib: Water Magic)

## CARACTÉRISTIQUES ET COMPÉTENCES

La plupart des compétences sont liées à une caractéristique donnée. Améliorer une caractéristique augmente au passage les compétences qui dépendent d'elle. Après avoir créé un personnage, vous pourrez appuyer sur la touche **K** pour obtenir la liste de toutes ses compétences et des caractéristiques auxquelles elles sont associées.

## Gagner des niveaux

Vous devrez progresser dans les niveaux avec votre personnage, à moins que vous n'ayez opté pour un personnage PvP de niveau 20. Votre personnage accumule des points d'expérience (XP) et gagne des niveaux en réussissant des missions et des quêtes ou en triomphant de ses adversaires. Chaque niveau gagné augmente la santé maximale de votre personnage (ce qui le rend plus résistant aux attaques). La première partie de *Nightfall* fait avancer votre personnage jusqu'au niveau 20, le plus haut que vous puissiez atteindre.

Au-delà de ce point, il pourra quand même continuer à s'améliorer. En participant au jeu coopératif ou en jouant en mode jeu de rôle, vous obtiendrez des compétences, des améliorations d'armes et d'armures, explorerez le monde et forgerez des alliances avec d'autres héros. Chaque campagne de *Guild Wars* propose une histoire complète : dans *Nightfall*, votre personnage parcourra le royaume d'Elona (et au-delà) pour accomplir une série de quêtes et de missions. Arriver au bout de cette histoire est une réussite majeure mais vous devrez atteindre le niveau 20 avant de pouvoir atteindre ce but.

## Gagner des points de caractéristiques

Chaque fois que votre personnage de jeu de rôle gagne un niveau, il gagne également des points de caractéristiques. Le nombre de points reçus lorsque vous gagnez un niveau varie au fur et à mesure de votre progression dans le jeu. La fenêtre des compétences et caractéristiques (touche **K**) vous permet d'afficher le nombre de points de caractéristiques dont dispose votre personnage.

Ces points servent à améliorer les caractéristiques ; vous pouvez les dépenser à tout moment. L'amélioration d'une caractéristique augmente

l'efficacité des compétences et des armes qui dépendent d'elle. Lorsque votre personnage est en ville ou dans un avant-poste, vous pouvez modifier librement la répartition de vos points de caractéristiques. Ces modifications ne coûtent ni or, ni expérience, cette possibilité fait partie intégrante de la nature personnalisable de *Guild Wars*.

Cette flexibilité vous permet de vous adapter aux situations imprévues en utilisant réellement de nouvelles armes ou compétences. Par exemple, supposons que votre Guerrier trouve une épée fort rare alors que vous avez fait de lui un expert des armes contondantes grâce à la caractéristique de Maîtrise du marteau. De retour en ville, vous pourrez transférer vos points de Maîtrise du marteau vers la Maîtrise de l'épée afin d'être plus efficace lorsque vous utiliserez cette épée. Vous aurez le temps d'ajuster vos caractéristiques lors de votre phase d'apprentissage.

## Gagner des points de compétences

En montant de niveau, en accomplissant des quêtes et en achevant des missions, votre personnage de jeu de rôle peut aussi gagner des points de compétences. Vous devrez dépenser un de ces points chaque fois qu'il achètera une nouvelle compétence. Certaines compétences doivent être achetées auprès des instructeurs que vous trouverez dans les nombreuses villes d'Elona ; d'autres vous seront offertes en guise de récompense pour avoir terminé une quête. Avant de quitter une ville ou un avant-poste, vous pourrez également changer les huit compétences qu'utilise votre personnage ; posséder un large panel de compétences peut donc être utile. Cette capacité à apprendre de nouvelles compétences et de modifier celles que vous utilisez rend votre personnage plus à même de s'adapter aux nécessités du moment.

### AU-DELÀ DU NIVEAU 20

Après avoir atteint le niveau 20, votre personnage de jeu de rôle recevra des récompenses chaque fois qu'il aura accumulé assez d'expérience pour passer au niveau supérieur. Vous ne gagnerez plus de points de caractéristiques et votre santé n'augmentera plus, mais vous obtiendrez quand même un point de compétence pour chaque niveau gagné. Votre héros restera un personnage de niveau 20 mais ces points supplémentaires se révéleront très utiles pour acquérir de nouvelles compétences.

# Personnaliser son personnage

L'apparence des personnages varie considérablement d'un individu à l'autre ; ils peuvent être hommes ou femmes, petits ou grands. Les professions, compétences et caractéristiques que votre personnage apprend et améliore font de lui un être distinct des autres. Avec le temps, vous pourrez le modifier encore davantage en améliorant son équipement, en lui ajoutant des tatouages ou d'autres modifications, en colorant son armure avec des teintures (trouvées sur les ennemis abattus ou achetées à d'honnêtes commerçants) et en continuant bien sûr à développer sa collection de compétences.

## Extension du monde

Vous pouvez créer jusqu'à quatre personnages par compte de *Guild Wars*. Chaque campagne additionnelle que vous achèterez et installerez vous permettra de bénéficier de deux emplacements de personnage supplémentaires sur votre compte. S'il vous en faut plus, pour pourrez acheter d'autres emplacements dans la boutique en ligne, mais rien ne vous y oblige. Vous pouvez enfin effacer ou créer de nouveaux personnages à tout moment.

Les personnages que vous créez pour une campagne donnée pourront à terme voyager vers des zones appartenant à d'autres campagnes mais uniquement une fois que vous aurez acheté et installé l'extension correspondante. Au cours de chaque histoire, vous atteindrez un port d'où des navires font voile vers d'autres continents. Si par exemple *Nightfall* est votre première campagne de *Guild Wars*, vous pourrez à terme voyager jusqu'au continent de Tyrie (apparu lors de la campagne *Prophecies*) ou Cantha (l'environnement de *Factions*), mais seulement après avoir ajouté ces campagnes à votre compte.

Kamadan est la ville portuaire de *Nightfall*. Vous y arriverez juste avant le début du premier acte de l'histoire. Les personnages tirés d'autres campagnes, *Prophecies* ou *Factions*, arriveront aussi à Elona par ce point d'entrée.



## Chapitre 2 : Les huit professions

*Nightfall* vous propose de choisir parmi huit professions. Toutes offrent des caractéristiques ayant une influence sur les compétences de votre personnage. Le choix que vous ferez vous donnera accès à un ensemble de capacités permettant d'infliger des dégâts, de protéger et soigner vos alliés ou de modifier les ennemis et l'environnement qui vous entourent. Vous serez le reflet de ces décisions alors réfléchissez bien.

Profession principale	Votre profession principale détermine l'apparence initiale de votre héros et le type d'armure qu'il porte. Elle confère également quatre ou cinq caractéristiques qui, au fil du temps, améliorent les compétences, dont une caractéristique principale.
Profession secondaire	Votre profession secondaire confère à votre héros quatre à cinq caractéristiques et des compétences supplémentaires. La caractéristique principale de la profession choisie comme profession secondaire n'est toutefois pas disponible.



# Derviche

Au service des dieux comme guerriers saints, les Derviches font calmement face aux conflits qui déchirent le monde. Ses techniques de combat, perfectionnées dans les déserts d'Elona, permettent au Derviche de taillader rapidement plusieurs adversaires avec sa faux, plaçant ainsi ce guerrier saint au centre d'un véritable maelström de destruction. Les initiés apprennent en outre des sorts de protection personnelle, des prières qui donnent aux guerriers de la rage au combat et des invocations qui éveillent la colère des éléments pour renforcer la puissance des attaques. Les maîtres de cette profession peuvent prendre la forme d'un dieu afin d'accomplir la volonté divine par des bénédictions. Parfaitement conscient des conditions d'un combat, un Derviche expérimenté sait tirer parti des multiples enchantements dont il dispose. Lorsqu'ils voyagent dans les savanes et les déserts d'Elona, les pieux Derviches adressent des prières à la terre et au vent... Et la fureur d'une tempête de sable répond à leurs suppliques.



## CARACTÉRISTIQUES DES DERVICHES

Mysticisme (Caractéristique principale)	La caractéristique principale du Derviche, le Mysticisme, vous confère de la santé et de l'énergie chaque fois qu'un enchantement lancé sur vous prend fin.
Maîtrise de la faux	La Maîtrise de la faux augmente les dégâts causés par le Derviche et sa faux, ainsi que ses chances d'infliger un coup critique lorsqu'il utilise cette arme. De nombreuses compétences, et particulièrement les compétences d'attaques à la faux, deviennent plus efficaces lorsque les points de caractéristiques de la Maîtrise de la faux sont élevés.
Prières de la Terre	De nombreux sorts du Derviche, particulièrement ceux liés à la défense ou aux dégâts de la Terre sont plus efficaces lorsque la valeur de cette caractéristique est augmentée.
Prières du vent	Cette caractéristique augmente la durée et l'efficacité des compétences liées aux Prières du vent du Derviche, notamment les prières qui augmentent la vitesse et infligent des dégâts du froid à l'ennemi.

# Elémentaliste

Terre, air, feu et eau : l'Elémentaliste commande les forces fondamentales du monde. Ces sorciers peuvent infliger plus de dégâts à zone d'effet en une seule attaque que toute autre profession. Leur approche de la magie est aussi variée que les nombreuses permutations des éléments qui forment le monde. Ceux qui désirent la puissance se spécialisent dans un ou deux éléments tandis que les dilettantes préfèrent expérimenter avec les différentes combinaisons possibles.



## CARACTÉRISTIQUES DES ELÉMENTALISTES

Conservation d'énergie (Caractéristique principale)	Caractéristique principale de l'Elémentaliste, la Conservation d'énergie augmente son maximum d'énergie et renforce les compétences qui l'aident à la régénérer.
Magie du feu	La Magie du feu augmente la durée et l'efficacité des compétences d'attaque liées au feu, lesquelles infligent des dégâts de feu et peuvent toucher de larges zones.
Magie de l'eau	Allouez des points à la Magie de l'eau pour augmenter la durée et l'effet des compétences liées à l'eau. Les compétences associées à l'eau ralentissent les mouvements des ennemis et infligent des dégâts du froid.
Magie de la Terre	Renforcez la Magie de la Terre pour augmenter la durée et l'effet des compétences liées à la terre, lesquelles peuvent protéger le héros et ses alliés ou infliger des dégâts de la terre aux adversaires.
Magie de l'air	La Magie de l'air augmente la durée et l'efficacité des compétences d'attaque liées à l'air, lesquelles peuvent percer les armures, provoquer l'Aveuglement ou assommer les ennemis.

# Envôteur

Les Envôteurs sont des maîtres manipulateurs capables de soumettre la réalité à leur volonté. Grâce aux sorts d'Illusion, d'Inspiration et de Domination, ils détournent l'énergie des rivaux, contrent les sorts lancés par leurs ennemis et peuvent même les interrompre. L'Envôteur est capable d'infliger des dégâts et d'aider ses partenaires, mais l'utilisation de certaines de ses capacités nécessite un minimum de préparation. Nombre de ses plus puissantes compétences infligent à l'ennemi d'importants dégâts ou lui dérobent son énergie lorsque celui-ci porte certaines attaques ou utilise un type de compétence.



## CARACTÉRISTIQUES DES ENVOÛTEURS

Incantation rapide (Caractéristique principale)	Cette caractéristique principale permet à l'Envôteur de lancer des sorts plus rapidement que toute autre profession ; elle affecte également les compétences qui dépendent d'elle.
Domination	Cette caractéristique augmente la durée et les effets de vos sorts de Domination servant à punir les ennemis qui vous attaquent ou qui utilisent certains types de compétences.
Illusion	L'augmentation de la caractéristique d'Illusion permet d'étendre la durée et les effets des sorts d'Illusion, lesquels trompent l'ennemi, gênent ses mouvements et infligent des dégâts sur la durée.
Inspiration	Investissez des points dans l'Inspiration pour augmenter la durée et les effets des sorts d'inspiration qui permettent de manipuler l'énergie.

# Moine

Le Moine est une personnification de la grâce divine, un canal entre la puissance des dieux et les conflits du champ de bataille. Le lien qui unit le Moine aux dieux lui permet de soigner et protéger ses alliés tout en châtiant ses ennemis à l'aide du pouvoir divin. Les Moines sont toujours très appréciés comme "profession de soutien" au sein d'un groupe. En effet, leur efficacité est maximale lorsqu'ils apportent leur aide à un groupe de héros compétents. Ils préfèrent souvent rester derrière un mur de combattants de mêlée car cette profession n'excelle pas au corps à corps.



## CARACTÉRISTIQUES DES MOINES

Faveur divine (Caractéristique principale)	Pour chaque point dépensé dans cette caractéristique principale, le Moine bénéficie d'un petit bonus de soin pour tous les sorts de Moine visant des alliés. La Faveur divine renforce en outre la durée et la puissance des sorts utilisant la puissance divine pour venir en aide à ses alliés.
Prières de guérison	Les Prières de guérison augmentent la durée et l'efficacité des sorts permettant au Moine de soigner ses alliés.
Prières de châtiment	Les Prières de châtiment renforcent la durée et les dégâts infligés par les compétences causant des dégâts aux adversaires, en particulier les morts-vivants.
Prières de protection	Les Prières de protection rallongent la durée et renforcent la puissance des sorts de protection qui défendent le joueur et ses alliés.

# Nécromant

Le Nécromant commande à la mort et aux morts-vivants. Moisson des âmes, Malédictions, Magie de mort et Magie du sang : chacun de ces arts sombres exige des sacrifices occasionnels de sang (et de santé). Ce prix à payer est souvent fort modeste en comparaison du chaos qui en résulte. La maîtrise de la nécromancie requiert patience et discipline, mais l'exploitation efficace des vivants et des morts peut produire des résultats dévastateurs. Les Nécromants se battent aux côtés des plus grands héros de ce monde, mais "anti-héros" est peut-être un terme plus approprié à cette profession. Les Nécromants tirent leur puissance et leur force de la souffrance et de la mise à mort d'autrui.



## CARACTÉRISTIQUES DES NÉCROMANTS

Moisson des âmes (Caractéristique principale)	La caractéristique principale du Nécromant, la Moisson des âmes, augmente sa capacité à gagner de l'énergie chaque fois qu'une créature meurt près de lui.
Malédiction	Ajoutez des points en Malédiction pour augmenter la durée et l'efficacité des sorts de Malédiction, lesquels réduisent l'efficacité des ennemis au combat.
Magie du sang	La Magie du sang augmente la durée et l'efficacité des compétences visant à absorber la santé des ennemis.
Magie de mort	Accroître la valeur de la Magie de mort permet d'augmenter la durée et les effets des compétences qui infligent des dégâts du froid ainsi que celles qui permettent au Nécromant d'invoquer des serviteurs morts-vivants à son service.

# Parangon

Les Parangons sont les anges gardiens d'Elona, les champions de l'humanité face aux forces du mal. Ils rallient les courageux par leurs cris et leurs chants ou aident les héros, les mercenaires et les autres aventuriers grâce à l'inspiration et la motivation. Les meilleures armes d'un Parangon sont son esprit pénétrant, son courage à toute épreuve et sa voix charismatique. De nombreux Parangons profitent de l'allonge offerte par l'utilisation d'un javelot et d'un bouclier pour frapper à distance leurs ennemis tout en poussant leurs terribles cris de bataille. Ils aident les autres à résister aux maléfices et aux conditions, répercutant leurs ordres à l'ensemble du champ de bataille (en fait, certaines capacités "d'Echo" se renouvellent à chaque fois qu'un Chant ou un Cri de guerre prend fin). Lorsque l'enfer se déchaîne, un commandant Parangon est comme un phare capable de repousser les forces des ténèbres.

## CARACTÉRISTIQUES DES PARANGONS

Charisme (Caractéristique principale)	Cette caractéristique confère de l'énergie au Parangon pour chaque allié affecté par un de ses cris ou de ses chants.
Maîtrise du javelot	La Maîtrise du javelot augmente les dégâts causés par le Parangon et son javelot, ainsi que ses chances d'infliger un coup critique lorsqu'il utilise cette arme. De nombreuses compétences, et particulièrement les compétences d'attaques au javelot, deviennent plus efficaces lorsque les points de caractéristiques de la Maîtrise du javelot sont élevés.
Commandement	Certaines compétences du Parangon, particulièrement celles qui protègent les alliés ou améliorent la position tactique sur le champ de bataille sont plus efficaces lorsque la valeur de Commandement est élevée.
Motivation	Augmentez la valeur de cette caractéristique pour accroître la durée et l'efficacité des compétences qui en dépendent, ainsi que la capacité du Parangon à aider à la récupération.



# Rôdeur

Les Rôdeurs aiment les contrées sauvages ; ils sont capables de survivre dans tous les types d'environnements d'Elona ou des autres nations. Les attaques à distance du Rôdeur sont précises et certains choisissent de se battre aux côtés d'un animal sauvage. En manipulant leur environnement pour gêner leurs ennemis, les Rôdeurs peuvent en outre puiser dans la puissance du monde sauvage pour se soigner ou aider leurs alliés.



## CARACTÉRISTIQUES DES RÔDEURS

Expertise (Caractéristique principale)	L'Expertise vous permet de gérer votre énergie de façon efficace en réduisant le coût des compétences autres que les sorts.
Domptage	Le Domptage améliore les compétences rendant vos familiers plus efficaces au combat. Il influe sur les dégâts de base qu'ils infligent.
Adresse au tir	L'Adresse au tir augmente les dégâts liés aux attaques à l'arc et les chances d'infliger un coup critique. C'est la caractéristique de base de la plupart des compétences liées à l'arc.
Survie	La Survie améliore les préparations, les poses défensives, les pièges ainsi que les Rituels de la nature qui affectent tous les alliés et les ennemis à portée.

# Guerrier

Le Guerrier se retrouve généralement en première ligne lors d'un combat afin de pouvoir frapper ses ennemis en les regardant dans le blanc des yeux. Vêtus de lourdes armures, ces soldats peuvent encaisser d'impressionnantes quantités de dégâts. Equipés d'armes de mêlée redoutables, les héros qui aiment l'action auront de nombreuses occasions de croiser le fer. (Les joueurs habitués aux MMORPG font référence à ce type de personnage comme "le tank".) De nombreuses compétences de Guerriers nécessitent de l'énergie, mais certaines utilisent aussi une autre ressource, l'adrénaline. Celle-ci s'accumule tandis que le Guerrier reçoit ou inflige des dégâts jusqu'à ce que le héros ait assez de rage en lui pour utiliser une compétence d'adrénaline.



## CARACTÉRISTIQUES DES GUERRIERS

Force (Caractéristique principale)	La Force est la caractéristique principale du Guerrier. Cette caractéristique augmente la pénétration d'armure. Elle est aussi le fondement de nombreuses compétences qui infligent d'importants dégâts à l'ennemi.
Maîtrise de l'épée	La Maîtrise de l'épée augmente les dégâts infligés par les attaques à l'épée et par les compétences qui lui sont associées ainsi que les chances d'infliger un coup critique.
Maîtrise de la hache	La Maîtrise de la hache augmente les dégâts infligés par les attaques à la hache et par les compétences qui lui sont associées ainsi que les chances d'infliger un coup critique.
Maîtrise du marteau	La Maîtrise du marteau augmente les dégâts infligés par les attaques au marteau et par les compétences qui lui sont associées ainsi que les chances d'infliger un coup critique.
Tactique	La Tactique augmente l'efficacité des compétences qui confèrent au Guerrier et à ses alliés un avantage sur le champ de bataille, comme les cris ou les poses.

# Compétences

Une fois que vous comprenez les caractéristiques de votre personnage, choisir ses compétences sera plus facile. Pour consulter la liste des compétences qu'il maîtrise, appuyez sur la touche K pour ouvrir la fenêtre des compétences et caractéristiques (ou ouvrez le menu principal et sélectionnez Compétences). La barre de compétences de votre personnage, placée en bas de l'écran, peut accueillir jusqu'à huit compétences à la fois. Lorsque votre personnage est en ville ou dans un avant-poste, vous pouvez vous munir des compétences de votre choix ou les déplacer sur la barre comme bon vous semble. Avant de quitter cet endroit, réfléchissez bien aux compétences qui pourraient vous être utiles ; vous ne pourrez plus en changer tant que vous ne serez pas à nouveau en ville ou dans un avant-poste.

Comme le montre la liste des compétences, la plupart d'entre elles sont liées à une caractéristique particulière (à l'exception de quelques-unes qui sont classées dans la catégorie "Sans caractéristique"). Votre personnage sera plus efficace si vous investissez des points dans les caractéristiques liées à vos compétences les plus utiles. Par exemple, si votre Nécromant s'appuie sur plusieurs compétences de Magie du sang, vous avez tout intérêt à attribuer des points à la caractéristique du même nom.

Chaque compétence a un coût, une durée, un temps d'activation et un temps de recharge. Nombre d'entre-elles disposent d'un sous-type comme pose de combat, sort, maléfice ou cri. Pour plus d'informations sur les compétences, leurs types et sous-types, veuillez visiter le site Internet *Guild Wars* à l'adresse [fr.guildwars.com](http://fr.guildwars.com).



# Modèles

Vous entendrez souvent le terme “modèle” quand des joueurs parlent de leur personnage de *Guild Wars Nightfall*, en particulier quand la conversation tourne autour du mode de jeu Personnage vs Personnage. Ce mot fait référence aux huit compétences dont vous disposez en quittant une ville ou un avant-poste (ou en entrant dans un combat PvP) et aux points alloués aux caractéristiques correspondantes. Certains joueurs ont tendance à utiliser un modèle favori qui correspond à leur style de jeu tandis que d’autres préfèrent ajuster leurs compétences pour une mission ou un ennemi spécifique. Après avoir rejoint un groupe, certains joueurs coordonnent leurs compétences pour répondre à la stratégie de l’équipe.

Les compétences d’un modèle solide doivent se compléter et doivent fonctionner de façon efficace sur les ennemis que vous allez affronter. Vous aurez peut-être besoin de tenir compte des autres personnages de votre groupe, en particulier si deux personnages ont la même spécialité. Par exemple, si votre groupe compte deux Moines, mieux vaut qu’ils ne se consacrent pas tous les deux aux Prières de guérison. Il est préférable que le premier tienne le rôle de guérisseur à l’aide des Prières de guérison tandis que le second protègera le groupe avec ses Prières de protection. Comme vous pouvez changer les compétences de votre personnage et modifier ses caractéristiques dans toute ville ou avant-poste, vous pourrez facilement modifier votre modèle avant le début d’une mission ou d’une quête. Et lorsque vous vous sentirez prêt pour une bataille PvP, vous pourrez à nouveau changer de modèle pour le jeu compétitif.

## PROFESSIONS DE CANTHA

*Factions a introduit deux professions propres à Cantha : l’Assassin et le Ritualiste. Dès son arrivée à Kamadan, votre personnage pourra se battre aux côtés de héros canthiens. Notez que vous ne pourrez créer un personnage Assassin ou Ritualiste que si vous avez installé cette campagne.*

- Les Assassins maîtrisent parfaitement leur arme de prédilection, la dague, et sont de véritables experts pour asséner des Coups critiques infligeant de très importants dégâts. Ils ont en outre été formés à enchaîner les attaques de telle manière que leurs ennemis n’ont pas la moindre chance de riposter. Leur armure légère leur permet de se déplacer rapidement et silencieusement. Leurs autres compétences magiques incluent les Maléfices, qui réduisent les défenses de leurs cibles et les protègent d’éventuelles blessures.

- Les Ritualistes canalisent les énergies de l’au-delà pour invoquer des alliés venus du vide. Ils emploient des rituels d’asservissement mystiques qui soumettent les esprits à leur volonté. Leurs compétences peuvent améliorer l’arme d’un allié ou ravager la santé d’un ennemi. Le Ritualiste peut aussi utiliser les dépouilles des morts pour défendre les vivants, pas en ranimant des cadavres, mais en utilisant des urnes et des cendres. Là où le Rôdeur cherche à ne faire qu’un avec le monde des esprits, le Ritualiste vise à en devenir le maître.



# Chapitre 3 : L'exploration

Le monde de *Guild Wars* se divise en deux royaumes distincts : les zones à l'intérieur des villes et celles situées à l'extérieur. (“Ville” fait ici référence à “ville, avant-poste ou zone de mission”, une distinction dont nous reparlerons plus loin.) A l'intérieur d'une ville, vous êtes globalement en sécurité. Entouré de marchands, d'instructeurs, d'artisans et d'autres PNJ, vous pourrez interagir avec les autres aventuriers qui vous entourent. Une fois à l'extérieur des murs, le monde se révèlera bien plus dangereux. Des monstres rôdent dans les campagnes et vos rivaux vous attendent au tournant. A moins que vous soyez assez brave pour faire face à ces dangers sans aide, vous aurez besoin de recruter d'autres aventuriers avant de quitter la sécurité de la ville. Une fois que vous saurez quoi chercher, vous trouverez rapidement les alliés et les ressources dont vous aurez besoin pour explorer le continent d'Elona.

## Déplacements

---

Pour déplacer votre personnage, vous pouvez utiliser votre clavier, la souris ou les deux à la fois. Vos déplacements ne sont limités que par la nature du terrain qui vous entoure. L'exploration ne se limite pas au choix de la bonne direction ; il importe parfois de trouver un chemin praticable qui mène à votre destination. Vous devrez donc prendre en compte le fait que certaines zones sont infranchissables, comme les hautes saillies ou les falaises par exemple.

## Déplacements au clavier

Huit touches du clavier contrôlent les déplacements de votre personnage. (Si vous avez déjà joué à d'autres jeux de ce type, vous les connaissez sans doute sous le nom de touches “ZQSD”).

Course	Z
Course auto	R (ou appuyer deux fois sur Z)
Tourner à gauche	Q
Tourner à droite	D
Reculer	S
Se retourner	X
Déplacement à gauche	A
Déplacement à droite	E

# Déplacements à la souris

- \* Pour vous déplacer à l'aide de la souris, cliquez simplement sur le bouton gauche en pointant le curseur sur une zone du terrain. Votre héros marchera dans cette direction. C'est un très bon moyen de franchir les obstacles et les terrains difficiles, là où le chemin n'est pas toujours évident.
- \* Pour le contrôle à la souris, maintenez les deux boutons enfoncés simultanément. Vous pouvez tourner en déplaçant la souris vers la gauche ou la droite.



## Contrôle de la caméra

Votre angle de vue ne dépend que de vous. Vous pouvez changer la distance entre votre point de vue et le personnage à l'aide de la molette. Maintenez le bouton droit de la souris enfoncé et déplacez cette dernière pour changer d'angle de caméra. Si vous souhaitez inverser le contrôle de la caméra (c'est en général le choix des amateurs de jeux de tir à la première personne), allez dans le menu situé en bas à gauche de l'écran, sélectionnez Options.

Zoom	Tournez la molette pour faire un zoom avant ou arrière sur votre personnage et l'environnement.
Rotation de la caméra	Maintenez le bouton droit de la souris enfoncé et déplacez cette dernière pour changer d'angle de vue.

## INFORMATION ET ORIENTATION

Le monde est vaste. Trouver votre chemin nécessite souvent un bon sens de l'observation. Tout au long du jeu, votre personnage sera entouré d'alliés, d'ennemis et d'autres "personnages non joueurs" (PNJ). Lorsque vous avez besoin d'en savoir un peu plus sur un PNJ se tenant devant vous, appuyez sur la touche Alt gauche pour faire apparaître son nom et son titre. Si vous maintenez la touche Ctrl enfoncée, vous pourrez obtenir les noms des personnages contrôlés par d'autres joueurs. Une autre méthode pour découvrir le nom d'un personnage, allié ou ennemi, est de faire flotter votre curseur sur lui.

Le nom des personnages qui ne sont pas contrôlés par d'autres joueurs apparaît soit en rouge (s'il s'agit d'ennemis), soit en jaune ou vert (dans le cas contraire). Les noms des personnages contrôlés par d'autres joueurs en mode compétitif ont la couleur de leurs équipes respectives. En mode coopératif, le nom de ces personnages apparaît en bleu.

En maintenant enfoncé le bouton droit de la souris pour modifier votre point de vue, vous pourrez faire un véritable "travelling" afin d'afficher plus de noms. Cette technique peut aussi faire apparaître les noms de divers objets ou lieux remarquables, dont certains vous seront indispensables pour terminer des quêtes ou des missions.

## Régions

Lorsque vous vous trouvez dans une ville ou un avant-poste, le menu des Régions apparaît en haut à gauche de l'écran. Lorsqu'un grand nombre de personnes pénètrent dans un même endroit, des régions supplémentaires sont créées afin d'éviter la surpopulation. Quand vous rencontrez des amis, n'oubliez pas de leur préciser dans quelle région vous vous trouvez afin qu'ils puissent vous localiser facilement. Vous pouvez utiliser le système de discussion pour envoyer des messages à d'autres joueurs (qu'il s'agisse d'un message privé à un ami ou d'un message général aux membres de la guilde à laquelle vous appartenez ; ces techniques seront détaillées dans le prochain chapitre) où que vous vous trouviez.



Votre compte de *Guild Wars* est spécifique à votre région mais vous pouvez aussi rencontrer des joueurs d'autres zones géographiques en entrant dans une des régions internationales. Par exemple, si vous jouez habituellement dans la région française et que vous avez un ami jouant dans la région coréenne, vous pouvez vous rencontrer dans la région internationale de n'importe quelle ville. Utilisez le menu déroulant en haut à gauche de l'écran pour vous y rendre.

## Utilisation des cartes

Chaque personnage transporte avec lui trois cartes lors de ses explorations du continent d'Elona. La *Boussole* est un cercle fixé en haut à droite de votre écran. La *Carte de mission* est un rectangle déplaçable et redimensionnable que vous pouvez afficher en appuyant sur la touche U. Enfin, en appuyant sur la touche “,” (virgule) vous accéderez à la *Carte du monde* qui couvrira tout l'écran. Certains joueurs ont leurs propres surnoms pour chacune de ces cartes mais ce manuel n'utilise que les termes définis ci-dessus.

### Boussole

Votre boussole circulaire contient une “mini-carte” qui vous donne un aperçu de la zone dans laquelle vous vous trouvez. Vous pouvez l'utiliser pour suivre les positions de vos alliés, de vos ennemis, des PNJ et des autres joueurs. En vous basant sur les couleurs, vous déterminerez facilement s'il s'agit d'un ami ou d'un ennemi : les alliés apparaissent en vert, les autres joueurs en bleu et les ennemis en rouge. Votre personnage se trouve au centre du cercle, entouré d'un disque blanc : la “zone de danger” décrite ci-dessous.



Lorsque vous êtes en groupe, vous pouvez communiquer des informations stratégiques aux autres héros en utilisant la Boussole. Cliquez sur la boussole pour signaler un lieu. Ce signal rapide peut par exemple montrer à vos alliés où vous souhaitez vous rendre ou leur indiquer qui attaquer. Vous pouvez aussi faire un clic gauche et déplacer la souris pour dessiner des lignes sur cette carte. Cette dernière technique est très utile pour montrer à quelqu'un le chemin que vous suggérez, en particulier quand vous êtes à la tête d'un groupe qui ne connaît pas aussi bien la région que vous.

Personnages joueurs	Les points bleus représentent les autres personnages joueurs en ligne lorsque vous êtes en ville. S'ils font partie de votre groupe, ils deviennent des alliés (points bleu foncé).
Alliés	Les cercles verts représentent vos alliés, y compris les héros et les mercenaires de votre groupe.
Ennemis	Les points rouges représentent les positions de vos ennemis.
PNJ	Les triangles jaunes représentent les personnages non joueurs (comme les villageois, les commerçants et les soldats), qui ne sont pas hostiles à votre groupe.
Zone de danger	Ce cercle représente le rayon au-delà duquel les monstres ne peuvent pas vous détecter. Les monstres dans ce périmètre peuvent devenir hostiles et vous attaquer.
Signaux	Cliquez pour signaler un lieu sur la Boussole aux autres membres du groupe.
Signaux de mission	Durant les missions, des signaux rouges apparaissent pour vous indiquer les cibles hautement prioritaires. Les signaux bleus indiquent l'emplacement d'objets importants.
Dessin sur la carte	Cliquez et faites glisser le curseur de la souris pour dessiner votre stratégie sur la boussole et la communiquer à vos alliés. En PvP, vos adversaires ne peuvent pas voir les dessins ainsi tracés sur la boussole.

## Carte de mission

Lorsque vous explorez le monde, vous pouvez appuyer sur la touche **U** pour ouvrir (ou fermer) une carte de la zone qui vous entoure. Dans *Nightfall*, cette carte affiche souvent l'emplacement des objectifs importants pour une mission donnée, c'est pour cela qu'elle a été nommée Carte de mission. (Cette carte s'affiche lorsqu'on appuie sur la touche **U**, certains joueurs l'ont donc baptisée la "Carte **U**"). En cliquant sur le coin de la carte et en faisant glisser la souris, vous pouvez redimensionner la taille de cette fenêtre. Quand vous cherchez un chemin au travers d'un environnement particulièrement tourmenté, consulter la carte de mission peut s'avérer plus pratique que d'ouvrir et fermer la carte du monde.

A l'extérieur des villes et des avant-postes, une ligne de points rouges apparaît sur la carte de mission pour indiquer le chemin que vous avez suivi. Vous pouvez aussi y voir les repères (les étoiles vertes) en rapport avec votre quête actuelle si celle-ci est à proximité. Les détails des cartes de missions ne sont révélés que lorsque vous découvrez cette zone ; avant cela, la vue est recouverte de brouillard.

Certaines quêtes et missions de *Nightfall* utilisent la carte de mission pour afficher des lieux essentiels à vos progrès ou à la réussite de vos objectifs. En PvP, les zones importantes d'une bataille sont également signalées sur la carte. Chaque fois que vous vous sentirez perdu, pensez à consulter la carte de mission pour retrouver votre route.

## Carte du monde

Le monde entier vous attend à l'extérieur des villes. Appuyez sur la touche “,” pour ouvrir (ou fermer) la carte du monde. Lorsque la carte est ouverte, votre curseur prend l'apparence d'une loupe grossissante. Quand elle est accompagnée du signe moins, vous pouvez faire un zoom arrière pour afficher une vue d'ensemble ; si c'est le signe plus, vous pouvez faire un zoom avant pour obtenir plus de détails sur une zone précise. Dans sa vue d'ensemble, elle affiche le continent entier. Cliquez sur un secteur de la carte pour l'examiner de plus près et voir les villes ou avant-postes que vous avez visités. Maintenez le bouton de la souris enfoncé tout en cliquant sur la carte pour voir les différentes zones du monde.

Carte

Appuyez sur la touche “,” (virgule) pour ouvrir la carte du monde.  
Pour voyager instantanément vers une ville que vous avez déjà visitée,  
cliquez sur son icône. (Appuyez à nouveau sur la touche “,” (virgule)  
ou cliquez sur le bouton Fermer pour fermer la carte.)

Lorsque vous êtes en vue d'ensemble, les lieux apparaissent sous la forme de têtes d'épingles. En effectuant un zoom avant, ces repères prennent l'apparence de balises de région. Chaque bouclier de la carte indique l'emplacement d'une mission (chaque type de mission a un symbole légèrement différent des autres). Les villes, avant-postes et autres endroits importants ont leurs propres symboles.

<b>Ville</b>	<b>Avant-poste</b>	<b>Mission</b>
		
<b>Mission accomplie</b>	<b>Mission en PvP</b>	<b>Hall de guilde</b>
 <p>Sur la carte du monde, cliquez une fois pour faire un zoom avant sur une région.</p>	 <p>Cliquez pour voyager par bateau et accéder à de nouvelles cartes du monde.</p>	 <p>En vue détaillée, cliquez sur l'icone d'un lieu pour en avoir la description. Cliquez sur Voyage pour vous y rendre instantanément.</p>

## Voyages

En traçant des sentiers dans les contrées sauvages, vous révélez peu à peu la carte du monde. Bien que vous accumuliez de l'expérience en tuant des monstres et des ennemis lors de vos explorations, accomplir des quêtes et des missions vous permettra de bénéficier de récompenses plus intéressantes. Une fois achevées, les quêtes et les missions peuvent vous conduire à de nouvelles zones de la carte comme des villes ou des avant-postes que vous n'avez pas encore découverts.

Une fois que ces villes et ces avant-postes apparaîtront sur votre carte du monde, vous pourrez librement voyager entre ces endroits grâce au “voyage instantané”. Pour cela, ouvrez la carte du monde (“;”) et cliquez sur votre destination. Votre héros voyagera alors automatiquement de votre position actuelle à cet avant-poste, ville ou mission. Vous pouvez même si vous le souhaitez rentrer précipitamment en ville au beau milieu d'un combat, une possibilité fort utile lorsque vous ou vos alliés êtes débordés.

Le chef d'un groupe (celui qui l'a formé) peut déplacer l'ensemble du groupe d'une ville à une autre ; une minuterie affiche alors un compte à rebours avant le début du voyage. Si un autre personnage tente d'utiliser le voyage instantané, il sera automatiquement séparé du groupe.

## Villes et zones d'exploration

Les villes sont le centre social de *Guild Wars*. Un personnage qui se trouve en ville peut voir, rencontrer et s'entretenir avec les autres joueurs, parler aux marchands et aux instructeurs, obtenir des quêtes auprès de PNJ, embaucher des mercenaires ou (si vous êtes d'humeur particulièrement sociable) inviter les passants à danser avec lui. Il est aussi possible d'y réorganiser la barre de compétences de son personnage et de se procurer un meilleur équipement.

Une fois que vous quittez la ville, seuls les autres héros qui vous accompagnent dans vos aventures sont encore visibles. Le vaste monde sera alors comme réservé à vous et votre groupe. (Certains joueurs de MMORPG appellent ces zones des "instances".) Quelques PNJ amicaux survivent dans ces contrées hostiles : des collectionneurs, des marchands et des commerçants, mais ils sont en nette infériorité numérique par rapport à vos ennemis.

Le monde à l'extérieur des villes se divise en différentes zones d'exploration et chacune porte un nom qui lui est propre. Certains joueurs font référence à ces régions comme des "zones". Vous pouvez entrer ou quitter une zone par une des portes signalées par un tourbillon blanc sur n'importe quelle de vos cartes. Lorsqu'un personnage d'un groupe franchit une porte, le groupe entier se reforme de l'autre côté. Tout membre du groupe peut quitter la zone en utilisant le voyage instantané mais ce personnage sera alors forcé de quitter le groupe.

## **Commerce**

Durant vos aventures, votre personnage aura l'occasion d'accumuler le butin de ses ennemis vaincus. Ce sera le plus souvent de l'or mais il arrive qu'il s'agisse aussi d'objets : une arme, une armure, un bouclier et parfois même un peu de la peau de votre ennemi. La plupart des villes ont des marchés débordant d'activité où vous attendent des marchands, des armuriers, des artisans et d'autres vendeurs. Ils peuvent vous aider à échanger ces richesses contre ce dont vous avez vraiment besoin, qu'il s'agisse de meilleurs objets ou de pièces sonnantes et trébuchantes.

## COMMERCE AVEC DES PNJ

Faites un clic gauche sur un vendeur pour entamer l'échange. La plupart du temps, vous pourrez sélectionner le type d'objet que vous souhaitez acheter ou vendre en utilisant les onglets correspondants qui se trouvent au sommet de la fenêtre de commerce. Il vous faudra parfois vous renseigner sur les prix avant de procéder à l'échange car la demande pour certaines marchandises est susceptible de varier. Pour trouver des PNJ marchands dans la foule, maintenez la touche **Alt** gauche enfoncee.

## COMMERCE AVEC DES PERSONNAGES

Pour échanger avec un autre joueur, ciblez-le et cliquez sur le bouton Echanger, en haut de l'écran. Soumettez ensuite l'objet que vous souhaitez échanger ou la somme que vous proposez. Les deux joueurs doivent accepter l'offre pour que la transaction soit acceptée. Les joueurs qui ont un sens inné des affaires peuvent utiliser l'interface de discussion pour suivre le canal Echanger lorsqu'ils sont en ville.

### REMARQUE POUR LES JOUEURS EXPÉRIMENTÉS DE *GUILD WARS* :

Les précédentes campagnes de *Guild Wars* géraient différemment les missions par rapport à la campagne actuelle. Pour lancer une mission dans *Prophecies* et *Factions*, un personnage devait entrer dans un avant-poste de mission puis cliquer sur le bouton Commencer. Dans *Nightfall*, vous devrez parfois prendre contact avec un PNJ spécifique pour commencer une mission. Le chapitre suivant vous en dira plus.

## Personnages en ville

La plupart des types de PNJ dont vous aurez besoin se trouvent en ville ou dans les avant-postes. Les plus modestes sont généralement peuplés d'une variété restreinte de citoyens : un marchand, un agent Xunlai et peut-être un ou deux donneurs de quêtes. Les villes plus importantes (celles qui sont mises en évidence sur la carte) ont généralement une population de PNJ plus importante. Une ville ou un avant-poste où vous attend le début d'une mission apparaît sur votre carte sous la forme d'un grand bouclier ; dans *Nightfall*, vous trouverez toujours dans ces endroits un PNJ permettant de lancer une mission.

En gardant la touche **Alt** gauche enfoncée (et en déplaçant la caméra avec le bouton droit de la souris si nécessaire), vous afficherez les noms des marchands ou PNJ qui se trouvent en face de vous. Et si vous venez à vous perdre dans une ville, demandez (poliment) votre chemin aux autres joueurs.

## MERCENAIRES

Les aventuriers se rassemblent dans les avant-postes et les villes pour y organiser leurs prochaines expéditions. Malgré cela, vous éprouverez parfois des difficultés à créer le groupe idéal d'aventuriers. Lorsque cela se produit, il vous suffit de recruter un ou plusieurs des aventuriers non joueurs qui vous attendent près des portes de la ville.

Les mercenaires sont des aventuriers contrôlés par l'ordinateur ; ils sont toujours prêts à voyager en votre compagnie. Certains joueurs recrutent un ou deux mercenaires pour compléter leur groupe. D'autres préfèrent jouer seuls et utilisent leur personnage pour contrôler une équipe entière de mercenaires.

Le niveau de ces mercenaires dépend de l'endroit où vous vous trouvez. Lorsque vous utilisez le voyage instantané pour rejoindre une ville ou un avant-poste, les mercenaires qui ne sont pas disponibles à votre destination quittent le groupe. Ceux qui restent auront le même niveau que si vous veniez de les recruter à cet endroit. Les mercenaires ne gagnent pas d'expérience, leur niveau dépend simplement de l'endroit où vous les recrutez, mais ils prélevent leur part du butin que vous accumulerez dans vos aventures.

## BIENS ET SERVICES

L'économie d'Elona est prospère. En plus de vous offrir la possibilité de commercer entre personnages, les villes et les avant-postes du continent accueillent des marchés proposant des marchandises utiles à tout aventurier. Les marchands, artisans et vendeurs sont là pour vous aider, pour peu que vous y mettiez le prix, évidemment.

## MARCHANDS

Les marchands achètent et vendent toutes sortes d'objets : armes et armures, compétences, teintures, objets d'artisanat, nécessaires d'identification et de recyclage, et bien d'autres marchandises exotiques. Les nécessaires d'identification permettent de déterminer les capacités d'un objet magique non identifié se trouvant dans votre inventaire. Les nécessaires de recyclage quant à eux permettent de récupérer des matériaux d'artisanat à partir de certaines pièces de votre butin. Lorsque vous maintenez la touche **Alt** gauche enfoncée pour afficher les noms des PNJ, vous remarquerez que les citoyens qui proposent ces objets à la vente ont le mot [Marchand] à côté de leur nom. Au début de votre aventure, vous trouverez des marchands proposant des armes et armures idéales pour faire vos premiers pas.

## FABRICANTS D'ARMES

Les fabricants d'armes sont les artisans qui personnalisent les armes. Une arme personnalisée inflige 20% de dégâts supplémentaires, mais n'est utilisable que par la personne qui a payé l'artisan pour effectuer cette modification ; aucun autre personnage ne peut s'en servir. Si vous envisagez d'utiliser régulièrement une arme (avant de peut-être la revendre ultérieurement à un marchand), pensez à rendre visite à un fabricant d'armes pour la faire personnaliser. Par contre, les armes que vous comptez vendre sur le canal Echanger ne doivent pas être personnalisées car même l'acheteur ne pourrait s'en servir. Un PNJ dont le nom est suivi du mot [Armes] peut fabriquer des armes.

### REMARQUE :

L'armure est toujours personnalisée pour le personnage qui l'utilise, il est donc inutile d'essayer de vendre ou d'acheter une armure à un autre joueur. Faites preuve de bon sens en commerçant avec les autres joueurs. Etudiez bien ce que vous achetez ou vendez avant d'accepter un échange.

## ARMURIERS

Les armuriers peuvent créer de nouvelles armures à partir des matières premières que vous avez récupérées ou recyclées, comme les carapaces, les peaux, les lingots ou les blocs de pierre. Certains des matériaux dont vous avez besoin se trouvent peut-être en vente non loin de vous ; cherchez un vendeur de matériaux (voir plus bas) ou parlez aux autres personnages pour savoir s'il est possible de s'en procurer. Un PNJ dont le nom est suivi du mot [Armure] peut fabriquer des armures.

## VENDEURS

Les vendeurs achètent et vendent des objets que vous pouvez utiliser pour modifier ou créer d'autres objets. Leurs prix fluctuent en fonction de l'offre et la demande. Pensez donc à bien vérifier les prix actuels avant de leur vendre ou leur acheter quoi que ce soit. Les vendeurs sont spécialisés. Un vendeur de matériaux par exemple, offre à la vente ce dont un artisan a besoin pour travailler ; un vendeur de runes vend des améliorations pour armes et armures ; un vendeur de teintures vous permettra de changer la couleur de votre armure ; etc. Les joueurs qui font attention à leurs dépenses comparent en général les prix des vendeurs à ceux des autres marchands ou joueurs avant toute transaction. La spécialité d'un vendeur apparaît à côté de son nom : [Matériaux], [Runes], [Teintures], etc.

## INSTRUCTEURS

Les instructeurs vendent des compétences pour toutes les professions. Généralement, chacun a sa spécialité ou sa sélection personnelle. Acheter des compétences nécessite plus que de l'or. Vous devrez également dépenser un point de compétence à chaque achat. Mais prenez garde : certaines compétences vous seront accordées gratuitement lors de la réussite de quêtes ; vous n'avez donc pas besoin de toutes les acheter. Le nom d'un instructeur est suivi du mot [Compétences].

## SCEAU DE CAPTURE

Une des compétences les plus polyvalentes que vous pouvez acheter auprès d'un instructeur est le Sceau de Capture, uniquement accessible aux personnages de haut niveau. Cette compétence spéciale occupe temporairement un des emplacements de la barre. Le Sceau peut capturer les compétences (y compris de précieuses compétences d'élite) sur des "boss" ennemis vaincus (voir la prochaine section). Si le boss ne possède aucune compétence utilisable, le Sceau de capture ne pourra pas le cibler une fois mort. En outre, vous ne pouvez pas capturer les compétences d'une profession que vous n'exercez pas.



Chaque fois que vous utiliserez le Sceau de capture, il sera remplacé par la compétence que vous venez de capturer. Lorsque vous capturez une compétence d'élite, vous obtenez aussi 250 points d'expérience pour chacun de vos niveaux. (Un personnage de niveau 20 obtiendra donc 5000 points d'XP.) Vous pouvez acheter plusieurs Sceaux de capture mais leur prix augmente chaque fois que vous en achetez un, jusqu'à 1000 pièces d'or.

## BOSS ENNEMIS

Les boss ennemis sont ceux qui portent un nom : chaque boss a un nom et un prénom qui lui sont propres. Vous pouvez identifier un boss à l'aura colorée qui l'entoure, représentant sa puissance. Ils se trouvent généralement au coeur d'un donjon ou d'un territoire ennemi et sont plus puissants que les autres ennemis environnants. Tuer un boss améliore le moral de votre personnage, un concept étudié plus en détail dans le prochain chapitre.

Vous pouvez identifier la profession d'un boss par la couleur de son aura. Jaune pour les Guerriers, vert clair pour les Rôdeurs, violet clair pour les Assassins, rouge pour les Élémentalistes, magenta pour les Envouteurs, bleu pour les Moines, bleu foncé pour les Ritualistes et vert sombre pour les Nécromants. En cas de doute, observez les compétences et les sorts qu'utilise votre adversaire.

## COLLECTIONNEURS

Les collectionneurs travaillent à la fois à l'intérieur et à l'extérieur des villes ; il arrive même qu'on en croise parfois dans des endroits inattendus et inhospitaliers. Ils cherchent pour diverses raisons d'importantes quantités de trophées d'ennemis que vous tuez dans les contrées sauvages et ils sont prêts à vous les échanger. Certains proposent une grande variété d'armes puissantes, d'autres des objets utiles et d'autres enfin des armures d'excellente facture. Même si vous n'avez pas un besoin immédiat de la récompense du collectionneur, vous pourrez toujours en tirer profit, soit en la revendant à un autre personnage soit en trouvant un marchand qui accepte de vous l'acheter. Le nom d'un collectionneur est suivi du mot [Collectionneur].

## AGENTS XUNLAI

Les agents Xunlai appartiennent à une guilde bancaire du continent de Cantha aussi ancienne qu'incorruptible. Ils offrent un service précieux : ils entreposent le matériel et l'or que vos personnages ne veulent pas transporter. Vous croiserez un agent Xunlai dans presque toutes les villes que vous visiterez, juste à côté de l'endroit où vous pourrez déposer vos affaires et votre argent. Il porte toujours ce nom : Agent Xunlai [Stockage].

Tout personnage voulant utiliser les services de la guilde doit payer 50 pièces d'or pour ouvrir un compte. Le compte de stockage est ensuite partagé par tous les personnages que vous avez créés mais chacun d'eux devra s'acquitter des frais d'ouverture pour y accéder. Les agents Xunlai offrent ainsi une solution pratique pour transférer de l'or et des objets entre vos personnages. Par exemple, si votre Guerrier/Moine de niveau 20 trouve un arc qui serait parfait pour votre Rôdeur/Elémentaliste de bas niveau, il suffira à ce dernier d'aller le retirer du compte Xunlai où votre Guerrier/Moine l'aura déposé. Non seulement vous libérerez ainsi de la place dans l'inventaire de vos personnages mais vous pourrez aussi développer un peu plus facilement vos héros de bas niveau. Votre compte de stockage peut également être utilisé pour entreposer les matériaux dont les artisans ont besoin pour créer des armes et des armures ; ces matériaux peuvent aussi être échangés avec les collectionneurs.

Vous aurez la possibilité d'y stocker des matériaux une fois qu'un Représentant Xunlai vous en aura donné l'autorisation. Une fois les 50 pièces d'or additionnelles versées au représentant, vous disposerez d'une seconde zone dans votre espace de stockage pouvant accueillir une grande diversité de ressources liées à l'artisanat. Chacun de ces emplacements consacrés aux ressources peut entreposer jusqu'à 250 unités de cet objet. Si vous souhaitez augmenter le nombre d'emplacements se trouvant dans votre compte de stockage afin de mieux vous organiser, rendez visite à un PNJ dont le nom est suivi de [Améliorations de stockage].

## GREFFIERS ET CRÉATEURS DE BLASONS DE GUILDES

Vous trouverez des greffiers de guilde et des créateurs de blasons de guildes dans chaque campagne de *Guild Wars*. Un greffier peut créer une guilde en échange de 100 pièces d'or. Un créateur de blasons peut façonner un motif de cape pour votre guilde. Rejoindre une guilde existante ne nécessite pas de passer par un greffier. Pour en savoir plus, consultez la section "Guildes" du chapitre 4.

## INTENDANTS

*Factions* a introduit un nouveau type de PNJ : l'intendant. Ces vendeurs sont similaires aux collectionneurs mais les objets qu'ils acceptent sont généralement obtenus en guise de récompense lors de la réussite d'une quête. Une fois que vous possédez assez de ces objets, vous pourrez les échanger contre de l'équipement. Par exemple, un personnage débutant du précédent chapitre de *Guild Wars* pouvait gagner des crédits du monastère en effectuant des quêtes de bas niveau. Ces crédits étaient ensuite échangés contre des armes ou des armures. Certains événements spéciaux permettent de se procurer des objets rares et de les échanger auprès d'un intendant (ou tout autre PNJ du même type) contre une récompense uniquement disponible durant cet événement.

## PNJ liés au scénario

La vie à Elona ne se résume pas au commerce des ressources. Ses citoyens sont pris chaque jour dans des aventures et des intrigues. Pour commencer, beaucoup de PNJ ont un rapport avec les objectifs des quêtes et des missions. Vous verrez les citoyens d'Elona se battre à vos côtés, vous implorer de les aider quand ils sont attaqués ou vous transmettre des informations cruciales pour vos aventures. Ils sont très bien informés et peuvent fournir de nombreux détails sur le monde qui vous entoure, son histoire, sur ce qui s'y passe à un moment donné et sur les dangers qui se profilent à l'horizon. Les PNJ liés au scénario sont encore plus utiles : ils vous aident à faire avancer l'histoire.

## DONNEURS DE QUÊTES

A mesure que votre personnage gagne de l'expérience, il pourra participer à des quêtes et des missions, deux types d'aventures faisant avancer le jeu. Les donneurs de quêtes sont des PNJ qui permettent de commencer des quêtes. Un personnage ayant un point d'exclamation vert au-dessus de sa tête peut vous proposer une quête ou faire avancer une de celles que vous effectuez. Une fois qu'une quête vous a été confiée, vous pouvez consulter votre Journal des quêtes (touche L) pour suivre vos progrès ou afficher les objectifs qui vous permettront de la réaliser. Il vous arrivera souvent de revenir voir le même donneur de quêtes. Les descriptions de votre Journal des quêtes vous permettront généralement de retrouver le PNJ qui vous l'a confiée.

## PNJ LIÉS AUX MISSIONS

Une fois que vous aurez rejoint une zone de mission et formé un groupe (en invitant des Héros, des mercenaires ou d'autres personnages), vous pourrez commencer la mission. Dans les campagnes précédentes, les missions débutaient lorsque le chef de groupe cliquait sur le bouton "Commencer". Dans cette campagne, certaines missions nécessitent de parler à un PNJ de mission, ou "PNJM", pour faire avancer l'histoire.

Certaines missions nécessitent des pré-requis ; le PNJM correspondant vous en expliquera les termes. Dans certains cas, chaque membre du groupe devra remplir ces pré-requis et il arrive que la réussite d'une quête précédente fasse partie des pré-requis pour commencer la mission. Certaines missions de *Nightfall* exigent en outre qu'un Héros précis fasse partie de votre groupe. Chaque fois, la description sera suffisamment explicite pour que vous puissiez savoir s'il s'agit d'une mission ou d'une quête. Le chapitre suivant offre plus d'informations sur les missions.

Les missions font partie d'un scénario plus vaste et sont liées entre elles par une série de quêtes principales. Si vous suivez ce scénario, vous rendrez visite à des donneurs de quêtes et à des PNJM qui feront avancer l'histoire.

## Héros

En progressant dans le jeu, vous aurez l'opportunité de recruter des aventuriers (contrôlés par d'autres joueurs) et des mercenaires (contrôlés par l'ordinateur). Ces alliances sont temporaires mais elles tiennent généralement assez longtemps pour vous permettre de finir quelques quêtes ou missions. Le scénario vous permet aussi de recruter des alliés à plus long terme : des personnages non-joueurs héroïques jouant un rôle prépondérant dans l'histoire. La réussite de certaines quêtes spécifiques vous permet de débloquer ces PNJ héroïques, communément appelés Héros.

Les Héros rejoignent généralement votre groupe lors d'une quête. Parfois, il arrive qu'une des récompenses de la quête permette de forger une alliance avec ce Héros : le PNJ est alors débloqué pour votre personnage actuel. (Certains Héros sont exclusifs : la réussite d'une quête permettant d'en gagner un peut vous interdire l'accès à une quête qui en débloquerait un autre.) Votre personnage pourra à terme avoir plusieurs Héros pour alliés. Vous pouvez ajouter un Héros à votre groupe lorsque vous vous trouvez en ville, dans un avant-poste ou une zone de mission. Son niveau restera le

même, quel que soit l'endroit où vous ajoutez ce PNJ. Il gagnera ensuite de l'expérience et des niveaux, comme un personnage normal.

Une fois que vous quittez la ville, les actions de votre Héros dépendent de celles du personnage qui le contrôle. (Lorsque plusieurs joueurs forment un groupe, chaque personnage peut contrôler les Héros alliés à ce personnage.) Ils gagnent de l'expérience en accomplissant des quêtes ou des missions et en triomphant de leurs adversaires. Les joueurs peuvent améliorer l'armure, l'équipement ou les armes de leurs Héros au fur et à mesure qu'ils gagnent des niveaux.

Chaque Héros dispose d'un ensemble de compétences par défaut mais vous pouvez les modifier, ainsi que ses caractéristiques, dans les villes ou avant-postes ; vous pouvez également changer sa profession secondaire. Pour changer l'arme d'un Héros ou pour améliorer son armure, utilisez la fenêtre de l'Inventaire.

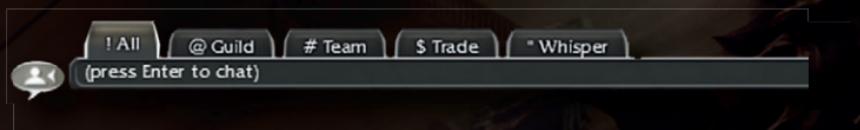
Le paragraphe "Commandes de héros et modes de combat" du prochain chapitre contient des informations complémentaires sur l'utilisation des Héros au combat. Pour plus de détails sur les Héros, visitez le site de *Guild Wars*.

## Interaction avec les joueurs

L'exploration du continent d'Elona sera à la fois plus facile et plus intéressante si vous parvenez à coopérer efficacement avec d'autres joueurs. Savoir comment rassembler un bon groupe peut vous aider à survivre aux aventures les plus difficiles du jeu. Avoir un solide sens de la communication est aussi un atout important.

## Discussion

Après avoir saisi un message dans la fenêtre de discussion, vous pouvez l'envoyer à tous ceux qui se trouvent dans la même zone que vous, à un personnage en particulier, aux héros de votre groupe ou à tous les joueurs de votre guilde actuellement connectés.

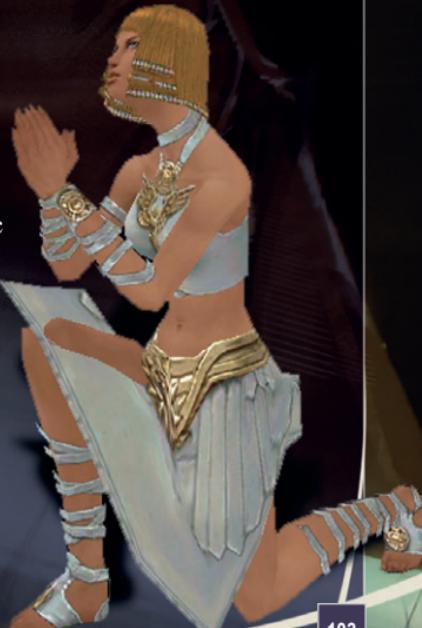


- \* Pour ouvrir la fenêtre de discussion, appuyez sur Entrée.
- \* Pour discuter, écrivez votre message dans la zone de texte et appuyez à nouveau sur Entrée.
- \* Pour sélectionner un canal spécifique, faites un clic gauche sur l'onglet approprié ou utilisez la touche Maj associée au numéro du canal. La discussion d'équipe, par exemple, est accessible en appuyant sur 3 (Maj + "3").
- \* Pour consulter une discussion, cliquez sur la bulle en bas à gauche puis utilisez la réglette pour voir le texte.
- \* Pour envoyer un message privé à un autre joueur, ouvrez le menu de discussion privée à l'aide de la touche % (Maj + "ù). Entrez le nom du joueur avec lequel vous voulez discuter et saisissez votre texte dans le champ de message. La discussion privée fonctionne quelle que soit la distance où se trouve le joueur. C'est aussi le meilleur moyen de trouver la position d'un ami quand vous ne savez pas où il est.

Le canal de discussion que vous choisissez détermine où vont vos messages. Vous pouvez acheter et vendre des objets rares sur le canal Echanger (souvent pour un prix plus intéressant que celui d'un marchand), vous entretenir avec les membres de votre équipe sur le canal de groupe ou contacter vos camarades de guilde sur le canal de guilde en appuyant sur la touche Maj+"é". (Consultez le chapitre 4 pour en savoir plus sur les guildes.)

## Emotes

L'écrit n'est qu'une des différentes méthodes de communication de *Guild Wars*. Grâce aux emotes, vous pouvez utiliser différentes actions et animations pour communiquer avec les autres (ou les divertir). Pour effectuer un emote, appuyez sur Entrée afin d'ouvrir la fenêtre de discussion, puis appuyez sur la touche / (barre oblique) et saisissez le nom de votre emote. Par exemple, si vous saisissez /laugh votre personnage éclatera de rire et /dance le fera danser. La liste des emotes se trouve sur la référence rapide de *Guild Wars Nightfall* (contenue dans la boîte du jeu).



## Bien jouer avec les autres

Que vous optiez pour le jeu coopératif ou compétitif, *Guild Wars* sera plus facile si vous travaillez avec une bonne équipe. Lorsque vous êtes entouré par les autres personnages d'une ville ou d'un avant-poste, cherchez à former un groupe d'aventuriers pour vous aider. De même, vous pouvez utiliser le système de discussion pour proposer vos services jusqu'à ce qu'un groupe vous invite.

Si vous formez une équipe, utilisez **Ctrl** ou **Alt** pour consulter le niveau et les professions des personnages qui vous entourent. Après avoir trouvé une recrue potentielle, faites un clic gauche sur ce personnage et appuyez sur le symbole + qui apparaît à côté de son nom. Si l'autre joueur est disponible et que vous avez de la place dans votre équipe, il peut décider ou non de se joindre à vous. Certains joueurs ont des chiffres après leur nom ; ils indiquent qu'ils sont déjà dans un groupe ainsi que le nombre de personnages qui le constituent. Si vous avez assez de place dans votre équipe, vous pouvez fusionner deux groupes.

Si vous n'êtes pas déjà dans un groupe, vous pouvez contacter un chef de groupe et tenter de vous joindre à eux (une "auto-invitation"). Les chefs de groupe sont désignés par un icône bleu au-dessus de leur tête. Un chiffre indique également la taille du groupe. Le chef de groupe voit alors votre nom en bas de la liste avec un choix lui permettant d'accepter ou non votre demande.

The background features a futuristic city skyline with tall, multi-tiered buildings in shades of red, orange, and brown. A large, dark, craggy rock formation hangs over the top left of the city. The sky is a gradient from blue to orange and yellow, with wispy clouds.

## Chapitre 4 : Partir à l'aventure

Le conflit fait partie intégrante de la vie à Elona. Celui qui s'aventure hors de la ville doit être préparé à faire face aux dangers qui l'attendent. Car une fois le premier pas fait, ce sont ses connaissances qui feront la différence entre la vie et la mort.

## Choix des compétences

Avant de quitter une ville ou un avant-poste, vous pouvez ajouter jusqu'à huit compétences à votre barre de compétences. Au début, votre personnage ne dispose d'aucune compétence, mais il en apprendra beaucoup au fil de sa progression dans l'aventure. Pour consulter la liste complète de ses compétences et caractéristiques, appuyez sur la touche K. Pour organiser cette liste, ouvrez le menu déroulant "Classer par :" pour afficher les différentes options d'arrangement. Lorsque vous êtes en ville, vous pouvez faire glisser les compétences de la liste vers la barre de compétences. Un des points forts de ce jeu réside dans l'incroyable diversité des compétences que vous accumulerez tout au long de l'aventure, alors n'hésitez surtout pas à en essayer un maximum.

## Fenêtre des caractéristiques et compétences

*Nightfall* propose de nouvelles options pour ajuster à votre convenance vos compétences et vos caractéristiques. Pour commencer, la fenêtre des compétences et caractéristiques rassemble toutes les statistiques de base concernant votre personnage au même endroit : vos caractéristiques apparaissent au sommet de la liste et vos compétences sont affichées à la suite. Cette fenêtre vous permet également d'ajuster les compétences et caractéristiques des Héros que vous contrôlez. Appuyez sur K pour ouvrir cette interface. Pour de plus amples informations sur l'utilisation de la fenêtre des compétences et caractéristiques, comme la création et la modification des "modèles" de personnages, consultez le site web de *Guild Wars*.

## Inventaire

Appuyez sur la touche I pour ouvrir (ou fermer) votre inventaire. En parcourant ce menu, vous pourrez équiper différentes armes, armures et objets (comme des boucliers ou des focus). Au fur et à mesure de votre progression, votre personnage pourra obtenir une giberne et divers sacs pour l'aider à porter plus d'objets. Une Rune de stockage peut augmenter la capacité de vos sacs, sauf les gibernes et les sacs à dos. Pour ouvrir une giberne ou un sac, cliquez sur

l'icone correspondant dans l'inventaire. Les touches **F5** à **F8** ouvrent chacune un sac différent. La touche **F9** les ouvre tous d'un coup. Vous pouvez aussi utiliser l'Inventaire pour changer l'équipement de vos Héros.

## BUTIN ET TRÉSOR

Lorsque vous tuez un ennemi, des objets ou de l'or peuvent apparaître à côté de son corps. N'importe quel personnage d'un groupe peut ramasser l'or, mais la somme est alors répartie équitablement entre tous ses membres, que ce soient des personnages, des Héros ou des mercenaires. Les autres types de butin sont distribués aléatoirement aux différents personnages du groupe. Vous ne pouvez obtenir que les objets qui vous ont été réservés. Les objets que vous récupérez sont visibles dans votre Inventaire, s'il dispose d'assez de place.

## RARETÉ DES OBJETS

L'utilité et la rareté d'un objet déterminent sa valeur. Vous pouvez connaître la rareté d'un objet en fonction de la couleur du texte utilisé pour afficher son nom : blanc pour les objets communs (dont les armes et armures non magiques), bleu pour les objets magiques communs, violet pour les objets peu communs et doré pour les objets rares. Parfois, un objet spécial unique, dont le nom est écrit en vert, peut être obtenu en éliminant un boss. Un objet vert tombé d'un "boss" n'est pas nécessairement plus puissant qu'un objet doré.

Lorsque vous voulez vendre un objet, vous pouvez le proposer sur le canal Echanger avant de passer par un marchand ou un vendeur. Si vous êtes un excellent négociateur, vous arriverez peut-être à en tirer un meilleur prix auprès d'un autre joueur. Des nécessaires d'identification et de recyclage peuvent vous aider à tirer le meilleur parti de vos objets rares. Vous trouverez de plus amples conseils dans la section sur les "Nécessaires", ci-dessous.

## ARMES

Chaque profession se spécialise dans certains types d'armes. Bien que toutes les armes soient utilisables par n'importe quelle profession, seul un personnage ayant les caractéristiques requises pour telle ou telle arme pourra en maîtriser toutes les subtilités. Certaines armes demandent un certain nombre de points de caractéristiques pour être totalement efficaces. Par exemple, un Rôdeur peut utiliser une épée qui nécessite une Force de 5, mais seul un Guerrier possédant cette caractéristique pourra en libérer tout le potentiel, sinon elle infligera les mêmes dégâts qu'une arme d'apprentissage. Un fabricant d'armes peut personnaliser votre arme, par exemple en améliorant les dégâts qu'elle inflige, mais vous serez le seul à pouvoir l'utiliser.



## ARMURE

Votre profession principale détermine le type d'armures que vous pouvez porter. Contrairement aux armes, les armures sont personnalisées dès leur achat. Vous pouvez acheter des armures à un artisan non joueur spécialisé si vous possédez assez d'or et les composants nécessaires (souvent disponibles chez les vendeurs de matériaux). Vous recevrez parfois une armure d'un PNJ collectionneur (un PNJ qui propose des objets en échange des trophées récupérés sur les corps des ennemis), ainsi que des armures différentes de celles que vous trouverez d'ordinaire dans les autres commerces. Les ennemis laissent parfois leurs armures, mais celles-ci sont personnalisées et ne peuvent pas être portées par les autres personnages. Néanmoins, vous pouvez obtenir des matériaux en recyclant ces armures grâce à un nécessaire de recyclage (voir ci-après).

## NÉCESSAIRES

Les nécessaires sont utilisés pour altérer les objets de votre inventaire. Ils fonctionnent tous de la même manière : double-cliquez sur le nécessaire puis cliquez sur un objet. Certains objets de votre inventaire ont pour mention "Objet recyclable" ou "Non identifié" sous leur nom. Les nécessaires de recyclage extraient des ressources lors du processus de recyclage, tels que des objets issus des armures des ennemis. Le nécessaire d'identification, quant à lui, dévoile les effets d'un objet magique inconnu.

Si vous voyez la mention "Non identifié" sous le nom d'un objet magique, vous devez révéler son identité et sa fonction à l'aide d'un nécessaire d'identification. Ce type de nécessaire se divise en deux catégories : normal et supérieur. La seule différence réside dans le nombre d'utilisations possibles d'un même nécessaire. Sachez aussi que vendre un objet identifié rapporte plus d'argent que s'il était non identifié.

Les nécessaires de recyclage se divisent en trois catégories : normaux, experts et supérieurs. Les nécessaires de recyclage normaux peuvent transformer n'importe quel objet de l'inventaire en matériau d'artisanat, comme le cuir ou le tissu. Les nécessaires de recyclage experts permettent de récupérer des runes et des composants d'amélioration sur des objets de valeur, rares ou ayant appartenu à un boss. Ils serviront également à récupérer des matériaux rares à partir d'objets communs. Les nécessaires de recyclage supérieurs fonctionnent comme les nécessaires experts, mais peuvent être utilisés plus souvent.

Lorsque vous identifiez une armure rare, vérifiez si elle peut altérer les statistiques de votre personnage une fois associée à une rune. Si vous l'identifiez avec un nécessaire d'identification, vous débloquerez la rune pour le mode PvP (voir le dernier chapitre pour plus de détails).

## MATÉRIAUX D'ARTISANAT

Les matériaux d'artisanat peuvent être communs ou rares. Les morceaux de peaux tannées, les coquillages, les planches de bois et les lingots d'acier sont quelques exemples des matériaux utilisables pour la fabrication d'armes et armures. Vous pouvez également trouver des matériaux sur les ennemis que vous avez vaincus ou en recyclant des objets. Si vous avez besoin d'une plus grande quantité d'un matériau spécifique, adressez-vous à un vendeur de matériaux en ville. (Le mot [Matériaux] ou [Matériaux rares] apparaît à côté du nom du PNJ marchand.) Ces marchands vendent et achètent des matériaux. Leurs prix varient en fonction de la demande.

## AMÉLIORATIONS

Les runes, les composants d'amélioration et les parchemins améliorent les objets. Ils fonctionnent tous de la même manière : double-cliquez sur l'amélioration puis cliquez sur l'objet à améliorer. Si vous identifiez une rune ou un composant d'amélioration, vous les débloquez pour le mode PvP (voir le dernier chapitre pour plus de détails).

**Les runes** altèrent une armure de façon permanente. De nombreuses villes disposent d'un PNJ vendeur de runes (avec le mot [Runes] à côté de son nom) qui vend et achète ce type de marchandises. Certains objets rares ou peu communs de votre inventaire peuvent contenir des runes que vous pouvez extraire à l'aide d'un nécessaire de recyclage expert ou supérieur.

Votre personnage ne peut utiliser que les runes en rapport avec sa profession principale. Par exemple, un Guerrier/Moine ne peut utiliser que les runes de Guerrier. Remarque : les effets de plusieurs runes identiques ne sont pas cumulables. Par exemple, si vous avez une rune mineure de maîtrise de l'épée sur votre casque et une autre sur vos bottes, l'effet ne sera pas doublé.

**Les composants d'amélioration** renforcent les armes. De manière générale, vous pouvez améliorer une arme avec différents composants (par exemple, une hache peut être améliorée avec une hampe et une poignée de hache).

**Les parchemins** sont des objets spéciaux qui offrent des améliorations temporaires, augmentant généralement le total de points d'expérience reçus par vos alliés et vous. Les parchemins ont différents degrés de rareté et les effets de certains ont une durée limitée. Par exemple, un Parchemin de la Clairvoyance du Chasseur augmente le montant d'expérience reçu par votre équipe, mais ses effets disparaissent si vous ne tuez pas de boss pendant cinq minutes. Si vous souhaitez en acheter, trouvez un PNJ portant le sigle [Parchemin]. Pour acheter un parchemin rare, une fois en ville, cherchez

un PNJ avec les mots [Parchemins rares] à côté de son nom. Prévoyez une grande quantité d'or car les parchemins rares sont particulièrement chers.

## AUTRES OBJETS

**Les trophées** sont des objets que vous pouvez récupérer sur les ennemis que vous avez vaincus. Vous pouvez les vendre contre un peu d'or à différents marchands ou les échanger contre d'autres récompenses auprès des collectionneurs.

**Les objets de quête** prennent de la place dans votre inventaire, mais ne peuvent généralement pas être vendus à un marchand. Si vous êtes en possession de plusieurs exemplaires du même objet de quête alors que l'objectif de la quête n'en réclame pas tant, vous pouvez échanger ces objets avec d'autres personnages. Une fois la quête accomplie, vous n'avez généralement plus besoin de l'objet en question.

De par leur taille importante, **les paquets** ne rentrent pas dans un sac ou une giberne, c'est pourquoi vous devez les porter à deux mains. Etant donné que vos mains sont prises, vous ne pouvez pas utiliser d'armes pendant que vous portez un paquet. Cependant, vous pouvez utiliser des compétences.

La plupart des paquets sont associés à des missions ou des quêtes, mais ce n'est pas toujours le cas (comme par exemple, les drapeaux portés en mode PvP). Un personnage peut déposer l'objet en cliquant sur le bouton Déposer l'objet ou en utilisant la carte. Certains paquets spéciaux peuvent vous conférer un bonus magique lorsque vous les déposez ou pendant que vous les portez.

## Statut du personnage

Lors de chaque aventure, il est toujours bon de surveiller le statut de votre personnage. Sur l'interface en bas de l'écran (lorsque la carte du monde est fermée), trois éléments permettent de connaître le statut du personnage : la barre de compétences, la barre de santé et la barre d'énergie.

# Barre de compétences

La barre de compétences placée en bas de l'écran vous permet d'équiper des compétences. Lorsque vous apprenez une compétence en dehors d'une ville (en terminant une quête, par exemple), vous avez la possibilité de retirer une de vos compétences pour équiper la nouvelle. Dans les villes ou les avant-postes, vous pouvez modifier le choix de vos compétences quand vous le désirez. Appuyez sur la touche K pour afficher la liste des compétences que vous connaissez puis faites-en glisser une dans la barre de compétences.

Afin d'optimiser leur utilisation, chaque emplacement de la barre de compétences est associé à une touche alphanumérique de votre clavier, mais vous pouvez également cliquer dessus pour l'utiliser. Vous ne pouvez utiliser vos compétences qu'en dehors des villes. Si vous placez le curseur de la souris sur une compétence, des informations s'afficheront à son sujet, comme son coût en énergie et son temps de recharge. Un compteur se trouve sur chaque emplacement pour afficher le temps de recharge restant.

<b>Se munir de compétences</b>	Faites glisser les compétences depuis le menu jusqu'à la barre de compétences. Vous ne pouvez vous munir de vos compétences que dans les villes et avant-postes.
<b>Utiliser les compétences</b>	Cliquez sur l'allié ou l'ennemi sur lequel vous désirez utiliser une compétence, puis cliquez sur la compétence en question pour l'activer ou appuyez sur la touche alphanumérique correspondante (1 à 8).



## Santé et énergie

Au-dessus de la barre des compétences, vous trouverez deux des statistiques les plus importantes de votre personnage. La barre de santé est placée au-dessus à gauche et la barre d'énergie est au-dessus à droite. Elles affichent le montant actuel de santé ou d'énergie que vous possédez par rapport à son montant total.

La santé est ce qui vous maintient en vie. Les maléfices, conditions et les dégâts infligés par les ennemis réduisent votre santé alors que les compétences de soins la restaurent. La santé se régénère naturellement lorsque vous ne subissez pas de dégâts. Plus longtemps vous restez éloigné du combat et plus vite votre santé reviendra. Certains sorts permettent de

régénérer la santé encore plus rapidement alors que d'autres la dégradent. Selon votre condition, la couleur de la barre de santé change, elle passe ainsi au vert si vous êtes empoisonné. La santé maximale est déterminée par l'équipement et le niveau actuel du personnage, elle augmente au fur et à mesure des niveaux.

L'énergie alimente la plupart des compétences et des sorts. De nombreuses compétences ont un coût en énergie, leur utilisation réduit donc votre énergie (à l'exception des compétences n'en nécessitant aucune). Certaines compétences sont alimentées par d'autres ressources. L'énergie maximale est déterminée par votre armure et votre équipement, bien que certaines compétences et conditions puissent l'augmenter ou la réduire temporairement et certains objets magiques l'augmenter de façon permanente. (La Conservation d'énergie de l'Elémentaliste peut aussi augmenter l'énergie maximum.)

Au cours du jeu, vous remarquerez des flèches sur votre barre de santé ou d'énergie. Les flèches pointant vers la gauche [<<<] indiquent une dégénération et les flèches pointant vers la droite [>>>] indiquent une régénération. Plus il y a de flèches, plus la régénération ou la dégénération est rapide. De manière générale, les dégénérations sont causées par un maléfice ou une autre condition négative. Certaines compétences peuvent annuler ce type d'effets. Chaque flèche représente le gain (ou la perte) de deux points de santé par seconde ou d'un point d'énergie toutes les trois secondes.



## PERSONNALISATION DE L'INTERFACE

De nombreux éléments de votre interface utilisateur peuvent être personnalisés, notamment la boussole, la carte de mission, les barres de compétences, de santé et d'énergie ainsi que le fenêtre de groupe. Vous pouvez les redimensionner, les déplacer ou les ajuster afin de les adapter à votre mode de jeu préféré.

# Mort et résurrection

Lorsque sa santé est réduite à zéro, votre personnage meurt. Les membres du groupe à l'extérieur de la ville peuvent vous ressusciter sur place (en utilisant une compétence telle que Résurrection) à condition qu'ils soient vivants et suffisamment proches de votre corps. Si toute votre équipe meurt, vous réapparaîtrez tous dans un autre endroit. Si vous étiez dans une zone d'exploration (c'est-à-dire à l'extérieur d'une ville ou d'un avant-poste), vous réapparaîtrez au sanctuaire de résurrection le plus proche. Si vous mourez tous au cours d'une mission, celle-ci se termine et vous retournez tous à l'entrée de la mission.

## Moral

La vie d'un héros est remplie d'épreuves et d'aventures. Quelle que soit votre aventure, la mort peut être démoralisante, mais elle vous pousse à rallier vos troupes pour vaincre des boss puissants.

## Handicap

A chaque fois que vous ressuscitez, vous recevez un handicap qui réduit votre montant total de santé et d'énergie. Les Héros, les mercenaires et les familiers reçoivent aussi un handicap chaque fois qu'ils sont ressuscités. Votre handicap actuel (si vous en avez un) se trouve dans le coin en haut à gauche de l'écran. Chaque mort vous inflige un handicap de 15%, pour un maximum de 60%. (Cependant, vous ne pourrez pas être ressuscité à un sanctuaire en PvP si vous avez un handicap de 60%.) Cette dette diminue au fur et à mesure que vous regagnez de l'expérience. Le handicap retombe à zéro une fois que vous regagnez une ville ou un avant-poste. Si jamais vous êtes accablé par l'adversité, pensez à ouvrir la carte du monde et à l'utiliser pour retourner en ville avant de vous lancer au combat une nouvelle fois.

## AUGMENTATION DE MORAL

Vaincre un "boss" (un ennemi possédant un nom et une aura lumineuse) vous rapporte +2% d'augmentation de moral, augmentant ainsi votre santé et votre énergie maximum. Les augmentations de moral sont cumulables jusqu'à un maximum de 10%. Si vous aviez un handicap, les augmentations de moral le réduisent graduellement. De plus, obtenir une augmentation de moral recharge toutes vos compétences ; c'est aussi le seul moyen pour vous de recharger votre Sceau de Résurrection.

# Enchantements et maléfices

Les enchantements et les maléfices sont des sorts qui affectent la santé, l'énergie et d'autres caractéristiques. (Techniquement, il s'agit de sous-catégories de sorts.) Les sorts de type enchantement améliorent vos compétences au combat par des bonus en défense et en attaque, comme le renforcement de l'armure, la puissance de feu ou de soin. Les maléfices infligent les effets contraires et réduisent les compétences au combat d'un personnage.

Lorsque vous subissez les effets d'un maléfice ou d'un enchantement, un icône représentant l'effet obtenu apparaît dans le coin en haut à gauche de l'écran. Placez le curseur de la souris sur cet icône pour obtenir une explication détaillée de l'effet. Les enchantements sont très importants pour le Derviche car ils affectent quelques-unes de ses compétences.

## Briller lors des combats

Dans ce jeu, il se peut que vous soyez rapidement noyé dans les combats, mais fort heureusement, ces quelques astuces vous aideront à vous en sortir plus facilement. La manière la plus classique pour sélectionner un allié ou attaquer un ennemi est de cliquer sur son nom, mais les raccourcis vous aideront à les cibler bien plus rapidement.

### CIBLER LES ENNEMIS

- \* Appuyer plusieurs fois sur la touche Tab vous permet de passer en revue les ennemis que vous voyez sur la boussole.
- \* Après avoir ciblé votre ennemi, attaquez-le en appuyant sur la barre d'espace.
- \* Appuyez sur la touche C pour cibler l'ennemi le plus proche.
- \* Chaque compétence de votre barre de compétences, dont les attaques spéciales, est associée à une touche alphanumérique du clavier (le pavé numérique est désactivé dans *Guild Wars*). Appuyer sur un chiffre vous paraîtra peut-être plus rapide que de cliquer sur le bouton de la barre de compétences.

## CIBLER LES ALLIÉS

- \* La touche **P** ouvre (ou ferme) une liste affichant la santé actuelle des personnages, Héros et mercenaires de votre groupe. Certains alliés jouant un rôle important dans l'histoire seront également présents sur la liste. Ciblez un personnage allié en cliquant sur la barre correspondante. Vous pouvez cibler le plus proche à l'aide de la touche **V**.
- \* Une fois que vous avez ciblé un allié, appuyez sur la barre d'espace pour courir vers lui. Cette technique est très utile lorsque vous devez aider quelqu'un avec un sort à courte portée ou de contact. A la fin du combat, vous passez en mode "suivre". Vous cessez de courir quand vous avez rattrapé votre allié.
- \* Vous serez certainement très occupé durant le combat, mais vous pourrez ensuite échanger des objets (chaque partie du butin étant attribuée à un seul personnage). Une fois l'allié ciblé, cliquez sur le bouton **Echanger** pour démarrer la transaction.

## Désigner une cible

Certaines équipes bien organisées combattent plus efficacement en désignant leurs cibles. Pour informer votre équipe de vos intentions durant un combat, ciblez votre ennemi (en cliquant sur son nom, en utilisant la touche **Tab** ou en appuyant sur la touche **C**), puis maintenez la touche **Ctrl** tout en engageant l'attaque (en cliquant sur l'ennemi ou en utilisant la **barre d'espace**). Votre personnage enverra alors le message suivant à son équipe : “J’attaque [nom de l’ennemi] !”.

Un réticule apparaît également à côté de votre nom dans la fenêtre de Groupe. N’importe quel personnage peut cliquer sur ce réticule ou appuyer sur la touche **T** pour cibler le même ennemi et vous “assister” pendant le combat. Les mercenaires possédant les attaques adéquates se jeteront également dans la bataille pour vous aider à éliminer la cible que vous avez annoncée (à moins que vous n’ayez donné l’ordre de ne pas attaquer, voir ci-après).

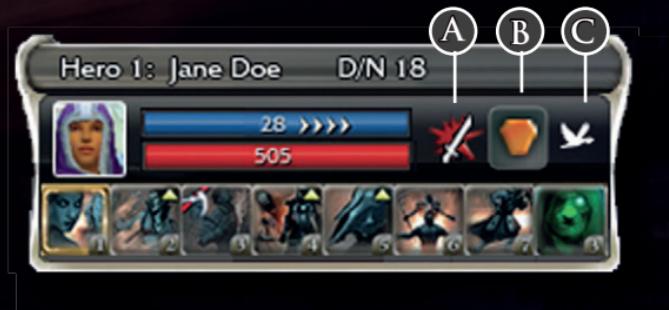
Concentrer les attaques sur une seule cible est bien souvent une stratégie payante. La plupart des groupes désignent un personnage pour engager le combat, que ce soit en attirant (“pull”) l’ennemi à distance ou en se jetant sur lui pour lui infliger plusieurs attaques de mêlée tout en étant protégé par une armure lourde. En désignant des cibles, vous pouvez focaliser votre puissance de feu sur un boss ou sur le guérisseur du groupe adverse. Ce système fonctionne particulièrement en mode PvP où plusieurs attaquants peuvent infliger des dégâts de masse sur une même cible.

# “J’ANNONCE MON STATUT !”

Le système “Ctrl + commande” peut s’utiliser avec la plupart des commandes, ainsi qu’avec de nombreux éléments présents sur l’écran de jeu. Par exemple, vous pouvez maintenir la touche **Ctrl** enfoncée et cliquer sur la barre de santé de votre personnage pour annoncer son état de santé. Vous pouvez même vous servir de la touche **Ctrl** quand vous utilisez vos compétences. Par exemple, un guérisseur sur le point de ressusciter un coéquipier annoncera : “J’utilise Résurrection sur [nom de l’allié] !”

## COMMANDES DE HÉROS ET MODES DE COMBAT

La dernière version de *Guild Wars* propose différentes commandes permettant de contrôler vos Héros en dehors des villes et des avant-postes. Si vous quittez une ville avec un Héros dans votre groupe, vous pourrez lui indiquer où aller à l’aide de votre boussole. En y plaçant des drapeaux, vous pourrez ordonner à votre Héros de se rendre à un endroit précis ou envoyer tous les Héros que vous contrôlez vers une même destination. Chaque Héros dispose de trois modes de combat, représentés par un icône différent.



- (A) Combattre : le Héros attaque la cible désignée ou un adversaire engagé dans un combat contre le groupe. Si nécessaire, le Héros s’éloignera du groupe en chargeant pour attaquer.
- (B) Garder : le Héros monte la garde à l’endroit désigné par un drapeau si vous en avez placé un, ou à l’arrière du groupe dans le cas contraire. Le Héros attaquera les cibles désignées ou tout adversaire engagé dans un combat avec le groupe mais seulement si ces actions ne le forcent pas à quitter la zone qu’il défend.
- (C) Eviter le combat : le Héros n’attaque jamais et tente d’éviter les ennemis lorsqu'il est lui-même attaqué.

# Missions et quêtes

Tuer des ennemis vous fait petit à petit gagner de l'expérience, mais la manière la plus rapide de gagner des niveaux est d'accomplir des missions et des quêtes. Chaque version de *Guild Wars* tourne autour d'un scénario composé d'une succession de quêtes et de missions.

## Personnages multiples

Pratiquement toutes les quêtes et les missions sont conçues pour un groupe, c'est pourquoi vous devez recruter des personnages, des Héros et des mercenaires pour vous venir en aide. Le nombre d'aventuriers que vous recrutez n'a aucune influence sur la récompense obtenue à la fin de la quête ou de la mission. Par exemple, si la récompense d'une quête est de 1 000 XP et de 100 pièces d'or, c'est ce que vous obtiendrez peu importe le nombre de personnages dans votre groupe. Toutefois, gardez en tête que seuls les personnages de votre équipe ayant la quête activée dans leur journal des quêtes obtiendront la récompense. Si une quête ajoute un point de destination sur votre carte de mission, seuls les personnages ayant activé la quête pourront le voir.

## Expérience (XP)

Les points d'expérience obtenus en terrassant un adversaire dépendent de la différence entre votre niveau et celui de votre ennemi. Le tableau ci-dessous dresse la liste des points d'expérience de base que vous obtiendrez en tuant un adversaire. Divisez ce montant par le nombre total de personnages, Héros et mercenaires dans votre groupe pour connaître le nombre de points que recevra votre personnage. Vous ne gagnerez pas d'XP si vous battez un adversaire ayant cinq niveaux (ou plus) que vous.

Différence	XP de base
Niveau -6	0 XP
-5	16
-4	32
-3	48
-2	64
-1	80

Différence	XP de base
0	100
+1	120
+2	136
+3	152
+4	168
+5	184
+6	200

Par exemple, un combat entre un Guerrier/Moine de niveau 20 et un monstre de niveau 16 vous fait gagner 32 points d'expérience (étant donné que la différence de niveaux est de 4). Si le personnage a combattu seul, il obtiendra les 32 points d'expérience. S'il a été aidé par trois mercenaires, les 32 points seront divisés par le nombre de personnages, Héros et mercenaires du groupe, soit quatre, on obtient alors un résultat de 8 points d'expérience. Remarque : le niveau des mercenaires dans le groupe n'a aucune influence.

## Missions

Chaque campagne de *Guild Wars* compte un certain nombre de missions qui représentent des tournants de l'histoire. En explorant le monde et en accomplissant des quêtes principales, vous atteindrez des avant-postes servant de points de départ aux différentes missions. La plupart des missions de *Nightfall* nécessiteront qu'un Héros en relation avec la mission soit présent dans votre groupe. Les missions ayant des pré-requis spéciaux sont liées à un PNJ de l'avant-poste qui vous expliquera le but de la mission en détails. Les missions ne sont pas uniquement les lignes conductrices du scénario épique de chaque campagne, elles offrent également un montant d'expérience conséquent, ainsi que des cinématiques dévoilant davantage l'histoire.

## RÉCOMPENSES BONUS

En jouant à *Nightfall*, vous pourrez obtenir des récompenses supplémentaires en fonction de vos performances au cours d'une mission. Ces performances sont évaluées selon des critères spécifiques à chaque mission. Un des défis que vous aurez à relever sera de découvrir comment obtenir le meilleur résultat pour une mission donnée. Lorsque vous serez associé à d'autres joueurs, vous devrez décider si votre groupe souhaite ou non tenter d'atteindre un objectif bonus.

Lorsque vous finissez une mission, vous voyez un bouclier croisé avec une épée : la récompense pour une réussite "Standard". Il s'agit de la même épée apparaissant sur l'icone de mission de votre carte. Lorsque vous finissez une mission et un objectif bonus, vous voyez deux épées : la récompense pour une réussite "Expert". Pour finir, vous verrez deux épées et une lance si vous parvenez à atteindre une réussite de niveau "Maître".

Chaque version de *Guild Wars* offre un titre en récompense à ceux qui terminent toutes les missions d'une campagne et obtiennent les meilleures performances. Pour obtenir le titre de Protecteur d'Elona, vous devez atteindre le niveau Maître dans toutes les missions de *Nightfall*.

## Quêtes

Terminer les quêtes est une autre manière de gagner de l'expérience et des niveaux. Lorsque vous voyez un point d'exclamation au-dessus de la tête d'un PNJ, cela signifie qu'il a une quête à vous proposer ou bien qu'il peut vous aider à progresser dans l'histoire. Avant d'accepter une quête auprès d'un donneur de quête, vous pouvez voir le genre de récompenses que vous pourrez obtenir (pièces d'or, objets, compétences, expérience ou une combinaison des trois). Une fois que vous avez accepté une quête, celle-ci apparaît dans votre journal des quêtes.

Appuyez sur la touche **L** pour ouvrir votre journal des quêtes et voir la liste des quêtes en cours. Chaque quête est composée d'une liste d'objectifs qui seront rayés au fur et à mesure que vous les accomplirez. Vous pouvez passer d'une quête à l'autre quand vous le souhaitez. Lorsque vous sélectionnez une quête, une flèche apparaît sur votre boussole vous indiquant la direction à prendre pour atteindre le prochain objectif. Un petit tourbillon sur votre boussole indique le lieu où se déroule l'objectif ou une porte à franchir pour vous en rapprocher. (Sachez toutefois qu'une succession de portes ne signifie pas qu'il s'agit du chemin le plus court.) Si vous avez des difficultés à retrouver le PNJ qui vous a donné la quête, vous pouvez connaître son emplacement à tout moment dans votre journal des quêtes.



### TITRES

Lorsque votre personnage accomplit des actions héroïques (même certaines actions non héroïques mais impressionnantes), il peut obtenir des titres spéciaux. Pour acquérir un titre d'Exploration, par exemple, vous devez explorer une partie de la carte du monde. Appuyez sur "H" pour ouvrir la fenêtre Héros, puis cliquez sur l'onglet Titre afin d'afficher l'évolution de vos titres.

## QUÊTES PRINCIPALES ET SECONDAIRES

Une fois acceptées, les quêtes principales sont placées en haut de votre journal des quêtes. Certains joueurs les appellent familièrement “quêtes-liens” car elles servent de liens entre l’histoire et les missions. Terminer une quête principale vous mène vers le lieu de la prochaine mission ou vers la prochaine quête principale. Cet enchaînement de quêtes et de missions principales forme la trame du jeu.

Les quêtes secondaires ne font pas progresser directement le scénario, mais les terminer vous permettra toutefois de remporter des points d’XP et des récompenses. Les habitués des jeux de rôle les appellent “quêtes annexes”.

En terminant les deux types de quêtes, vous pouvez gagner des compétences (et les débloquer pour le mode PvP), gagner des pièces d’or, des points de compétences, obtenir de l’équipement rare et, bien évidemment, de précieux points d’expérience. Lorsqu’une mission ou une quête principale est au-delà des capacités de votre personnage, pensez à accomplir quelques quêtes secondaires pour gagner en puissance et en talent.



## Missions spéciales

La campagne *Guild Wars Factions* avait introduit deux sous-catégories de missions. Celles-ci sont également présentes dans *Nightfall*. Elles sont similaires aux missions de scénario, à la différence qu’elles n’ont aucun impact sur l’histoire. Les missions d’élite et les missions de défi commencent comme toutes les autres : vous vous rendez sur le lieu de la mission, vous rejoignez un groupe d’aventuriers et la mission commence.

Pendant une mission d’élite, jusqu’à douze personnages de haut niveau peuvent se regrouper pour unir leurs forces. Chaque mission d’élite se déroule sur des cartes de style “donjon” découpées en plusieurs salles et cachant diverses récompenses, dont des objets uniques. Chacune dispose de ses propres objectifs et conditions de victoire.

Les missions de défis sont prévues pour huit personnages de haut niveau maximum. Les cartes de ces missions sont généralement plus petites que

celles des missions d'élite, mais elles sont réputées pour le nombre incroyable de vagues de monstres qui y apparaissent. Chacune de ces missions possède ses propres buts et objectifs en fonction de la carte, ainsi qu'un système de comptabilisation de points. Lorsque vous en terminerez une, vous pourrez comparer vos résultats avec ceux du classement de cette mission.

## Guilde

---

Les personnages d'une guilde se rassemblent tous sous une même bannière. Si vous restez suffisamment longtemps en ville, vous ferez la connaissance de joueurs qui appartiennent à une guilde et qui recrutent de nouveaux membres. Un acronyme de quatre lettres s'affiche à côté du nom de chaque personnage appartenant à une guilde. Certaines guildes sont reconnaissables par la cape que portent leurs membres ; ce sont les chefs de guilde qui déterminent le blason qui figurera sur leurs capes. Vous pouvez trouver plus d'informations au sujet des guildes dans la section Communauté de notre site Internet ([fr.guildwars.com](http://fr.guildwars.com)) et sur les fansites de *Guild Wars*. De nombreuses guildes possèdent leur propre site et leur propre forum.

Les guildes se forment pour différentes raisons. Certaines recrutent des personnages souhaitant gagner en niveau rapidement grâce à une étroite collaboration. D'autres sont à l'affût de joueurs à l'esprit compétitif afin de vivre des affrontements trépidants entre guildes. Pour certains joueurs, faire la connaissance d'autres joueurs est aussi important (voire plus) que d'obtenir des compétences ou de l'équipement.

Comme on peut s'y attendre, les guildes sont le cœur et l'âme de *Guild Wars*. Vous n'êtes pas obligé de rejoindre une guilde, mais si vous le faites, tous les personnages de votre compte appartiendront à la même guilde. Dès que vous avez rejoint une guilde, vous pouvez appuyer sur la touche G pour obtenir plus d'informations sur votre guilde ou sur les membres actuellement connectés. Vous pouvez également communiquer avec votre guilde en appuyant sur la touche Entrée (pour ouvrir la fenêtre de discussion) puis en choisissant l'onglet approprié. Votre rang au sein de la guilde peut vous conférer le droit d'inviter d'autres joueurs et de valider leur adhésion.

Créer une guilde	Pour créer une nouvelle guilde, allez voir le greffier de guilde dans n'importe quelle grande ville. Pour donner un nom à votre guilde, suivez les instructions à l'écran. Allez voir un Créeur de Blasons de guilde pour créer un blason unique que les membres de votre guilde pourront porter.
Inviter des membres	Les joueurs reçoivent une invitation qu'ils doivent accepter pour devenir membre de la guilde. Si le joueur invité est déjà dans une guilde, vous en serez informé et l'invitation ne sera pas envoyée.
Rejoindre une guilde	Lorsque vous êtes invité à rejoindre une guilde, vous êtes libre d'accepter ou de refuser l'invitation.
Classement des guildes	La guilde gagne des points de classement pour chaque victoire contre une autre guilde. Le classement des guildes sur le site de <i>Guild Wars</i> propose une échelle des 1 000 meilleures guildes, en fonction des points qu'elles ont marqués.

## Halls de guildes

Au fur et à mesure de la progression des personnages de votre guilde, vous pouvez envisager de construire un hall de guilde. C'est un endroit où vous pouvez rencontrer et sympathiser avec les autres membres de la guilde. Ensuite, il vous faut un Sceau Céleste que vous pouvez gagner en effectuant des actions légendaires de haut niveau au Panthéon des Héros ou que vous pouvez acheter auprès d'un Vendeur de Sceaux. Sachez cependant qu'un Sceau Céleste pourra vous coûter très cher. Lorsque vous êtes prêt à sélectionner un hall de guilde, vous pouvez choisir parmi un large éventail de bâtiments ou de terrains. Pour ce faire, allez voir un Ambassadeur canthien à Kamadan. Une fois la construction terminée, il deviendra votre refuge et votre quartier général. Une guilde pourra organiser dans son hall des batailles Guilde vs Guilde.

## Alliances

Les personnages forment des guildes et la réunion de plusieurs guildes forme une alliance. Lorsque votre guilde fait partie d'une alliance, vous pouvez librement visiter les halls de guildes de vos alliés. De plus, tous les membres de l'alliance peuvent également discuter entre eux via le canal de discussion Alliance. Étant donné qu'une alliance peut être composée de dix guildes au maximum, vous rencontrerez encore plus de joueurs avec qui partir à l'aventure. Les alliances ont joué un rôle important dans la campagne précédente *Factions* (voir le prochain chapitre pour en savoir plus).

Pour créer une alliance, vous devez posséder *Factions* (voir le manuel de *Factions* pour plus d'informations). Un personnage de *Nightfall* peut rejoindre une guilde se trouvant déjà dans une alliance.





Chapitre 5 :  
**Personnage vs  
Personnage**

La première section décrit comment créer un personnage pour le jeu de rôle : un personnage qui évolue et suit la trame du jeu grâce au mode coopératif de “Personnage vs Environnement”. Cependant, le jeu ne se limite pas au PvE et la vie ne s’arrête pas au niveau 20. Certains joueurs préfèrent affronter leurs plus grands rivaux du jeu : les autres joueurs.

## Créer un personnage PvP

Pendant que vous montez votre personnage jusqu’au niveau 20 dans les zones coopératives de *Guild Wars*, vous progressez petit à petit dans l’histoire et débloquez des compétences. Toutes ces compétences débloquées deviennent également disponibles pour l’ensemble de vos personnages destinés au PvP.

A partir de votre collection de compétences, vous pouvez créer et personnaliser un personnage paré pour différentes sortes de défis de haut niveau. Vous avez plusieurs possibilités :

- \* Chaque fois que vous créez un personnage, vous pouvez le destiner au PvP exclusivement. Pour cela, vous devez utiliser des compétences et autres ressources accumulées lors de vos parties en jeu de rôle (ou achetées avec des récompenses de Balthazar, voir ci-dessous). Débloquer des runes et des améliorations d’armes peut améliorer les capacités de vos personnages. Un personnage créé uniquement pour le PvP commence au niveau 20.
- \* Si vous désirez jouer en PvP sans débloquer de compétences ou de ressources au préalable, vous pouvez toujours essayer les personnages pré-établis sur l’écran de création pour le mode PvP. Ces modèles vous permettent rapidement et simplement de choisir le personnage avec lequel vous jouerez en PvP.
- \* Vous pouvez également participer aux conflits PvP avec votre personnage de jeu de rôle (mais il faudra qu'il ait le niveau et les compétences adaptés). Gardez en mémoire que l’ensemble de compétences que vous utilisez en mode coopératif ne sera peut-être pas aussi efficace en mode compétitif.
- \* Lorsque vous découvrez le PvP, vous pouvez utiliser votre personnage pour regarder des matchs grâce au mode Spectateur, une fonctionnalité que nous aborderons à la fin de ce chapitre.

## Iles Antagonistes

Une région du monde existe dans le seul et unique but de mettre le courage des héros à l’épreuve : les bien nommées Iles Antagonistes. Les acolytes de l’Ordre Zaishen, une secte au service de Balthazar, le dieu de la guerre, s’entraînent pour une série de batailles héroïques sans fin.

Chaque jour, des aventuriers expérimentés d'Elona mettent les voiles vers les Iles Antagonistes pour tester leur valeur. L'Ordre Zaishen y accueille les combattants du monde entier. Ils considèrent le combat comme un rite sacré et s'assurent que les batailles se déroulent dans les règles de l'art au sein de leurs arènes.



Si vous créez un personnage destiné uniquement au PvP, il commencera dans la zone d'initiation au combat des Iles Antagonistes. Les personnages pour le jeu de rôle peuvent se rendre aux Iles Antagonistes par bateau. Dans *Nightfall*, vous devez embarquer au port de Kamadan pour accéder à ces îles.

## INITIATION AU COMBAT

Vous pouvez apprendre toutes les ficelles du PvP et des combats dans *Guild Wars* sur l'Île des Inconnus, au centre des Iles Antagonistes. L'académie qui se trouve sur cette île propose des cours et des entraînements sur les techniques de combat. Il est recommandé de faire un tour dans cette zone PvP, même si vous n'avez pas l'intention de mettre les pieds dans une arène PvP. Les débutants en apprendront plus sur les nombreuses conditions dont ils peuvent être la cible (comme le Saignement ou la Stupeur) et sur les compétences et les professions permettant de lutter contre ces conditions. L'Île des Inconnus dispose également d'arènes d'entraînement et d'aides au ciblage qui pourront vous apprendre à maîtriser le combat à distance ou rapproché, que ce soit en mêlée ou en utilisant des sorts.

## Débloquer des compétences et des runes

Plus vous jouez en jeu de rôle, plus les choix s'offrent à vous dans les arènes PvP. Quand un de vos personnages apprend une nouvelle compétence en mode coopératif, celle-ci devient également disponible pour le mode PvP.

Lorsque vous jouez en mode PvE, vous devriez toujours être à l'affût de composants d'armes. Certaines armes magiques sont dotées de composants spéciaux qui octroient divers bonus à votre personnage. Lorsque vous

identifiez des composants d'armes en mode coopératif (grâce au nécessaire d'identification), vous les débloquez automatiquement pour le mode compétitif.

Après avoir récupéré des pièces d'armure sur des ennemis vaincus en mode coopératif, vous pourrez les identifier pour savoir si elles contiennent des runes (grâce au nécessaire d'identification). Les runes que vous avez identifiées en mode coopératif sont également débloquées pour le mode compétitif.

## Récompenses de Balthazar

Vous pouvez améliorer vos personnages PvP en remportant des matchs dans les arènes. Si votre équipe élimine les adversaires et gagne des compétitions, chaque personnage composant l'équipe reçoit des *points de récompense*. (Appuyez sur la touche **H** pour voir combien votre personnage possède de points de récompense.) Les prêtres de Balthazar des Iles Antagonistes peuvent vous vendre des compétences et des runes en échange de ces points. Lorsque vous débloquez une compétence ou une rune de cette manière, tous les personnages PvP que vous créerez par la suite pourront utiliser cette compétence ou cet objet. Les personnages PvP existants peuvent immédiatement utiliser une compétence débloquée, mais pour utiliser une amélioration ou une rune, il vous faudra d'abord créer un nouveau personnage destiné au PvP.

Les personnages pour le jeu de rôle qui débarquent sur les Iles Antagonistes via la zone coopérative du jeu peuvent aussi acheter des compétences et des runes aux mêmes marchands. Ils ne peuvent pas les utiliser, mais en les achetant avec des points de récompense, ils les débloquent pour leurs personnages dédiés au PvP.

## Combats PvP

Les combats PvP se déroulent avec deux équipes ou plus, composées chacune d'un nombre d'aventuriers variable (entre quatre et huit joueurs en général) luttant pour la suprématie. Selon le type de conflit, vous pouvez vous allier avec des personnes de votre guilde, monter un groupe avec les joueurs actuellement en ligne ou recruter des mercenaires. Vous pouvez participer à de nombreux types de conflits, comme les Arènes, les Batailles de guilde, les Tournois et l'Ascension des Héros.

## ARÈNES

La plupart des arènes se trouvent sur les Iles Antagonistes ou sont accessibles via un hall de guilde. D'autres se situent à des endroits plus éloignés.

**Arène aléatoire :** Sur les Iles Antagonistes, une arène aléatoire est l'endroit idéal pour trouver de l'action PvP à tout moment, particulièrement pour les nouveaux joueurs. Ces matchs ne nécessitent pas la formation d'un groupe. Lorsque vous pénétrez dans une arène, celle-ci crée un groupe au hasard à partir des différents joueurs disponibles. Si vous arrivez à remporter cinq victoires consécutives dans les arènes aléatoires, vous débloquerez les Arènes d'équipe. Si vous arrivez à remporter dix victoires consécutives, votre équipe devra affronter d'autres joueurs dans les Arènes d'équipe.

**Arène d'équipe :** Dans cette arène, vous pouvez composer un groupe de quatre personnages et affronter des équipes choisies au hasard. A chaque combat, le terrain et les règles de match sont déterminés aléatoirement. Les règles vous sont rapidement expliquées avant le début du match. Si vous arrivez à remporter cinq victoires consécutives dans les arènes d'équipe, vous débloquerez l'Ascension des Héros.

**Ascension des Héros :** Formez un groupe et affrontez des équipes sélectionnées au hasard dans différents tournois. Les trois types de combats, l'Annihilation, la Capture de la relique et la Domination, sont décrits à la fin de ce chapitre. L'Ascension des Héros se compose d'une série de cartes. A chaque victoire, vous accédez à la carte suivante ; si vous perdez, vous êtes renvoyé dans la zone de transit de l'Ascension des Héros.

En plus des récompenses, chaque victoire de l'Ascension des Héros rapporte des points de renommée. Un personnage qui accumule suffisamment de points de renommée peut améliorer son rang, représenté par un titre sous le nom du personnage.

**Panthéon des Héros :** La dernière carte de l'Ascension des Héros est le Panthéon des Héros. Une équipe se doit de le défendre contre tous les adversaires. Une équipe qui arrive à contrôler le Panthéon et à le défendre contre quatre équipes gagne la faveur des Dieux. Pour plus de détails sur les avantages de cette récompense, référez-vous au site officiel de *Guild Wars*.

**Défi zaishen :** Vous devez terminer l'initiation au combat de l'Ile des Inconnus pour débloquer cette arène. Formez une équipe de quatre aventuriers pour faire face à une série de combats PvP contre des ennemis contrôlés par l'ordinateur. Chaque combat est associé à différentes professions, vous devrez donc adapter votre stratégie en conséquence. Si vous arrivez à terminer cinq matchs contre les PNJ de l'arène du Défi zaishen, vous débloquerez des défis encore plus importants dans l'arène de l'*Elite zaishen*.

## ARÈNES ALÉATOIRES DES AUTRES RÉGIONS

Les personnages de jeu de rôle disposent de leurs propres arènes pour des compétitions en PvP. Chacune des extensions de *Guild Wars* propose au minimum une arène PvP en mode coopératif, dans la zone du jeu réservée au jeu de rôle. Le niveau dans ces arènes est souvent limité. Par exemple, des arènes de niveau 10 et moins et des arènes de niveau 15 et moins étaient proposées dans *Prophecies*.

## BATAILLES DE GUILDES

Les batailles de guildes permettent aux différentes guildes de s'affronter dans des situations qui mettent leurs compétences et leur esprit d'équipe à l'épreuve. Ce style de jeu est communément appelé GvG (Gilde vs Guilde). Votre guilde doit disposer d'un hall de guilde pour participer à ces batailles, car c'est là qu'elles débutent. Le GvG n'a qu'une condition de victoire : tuer le Seigneur de guilde adverse.

Le classement sur le site de *Guild Wars* tient compte de toutes les victoires et les défaites. Des milliers d'équipes se disputent les premiers rangs du classement des guildes. Dans le tournoi international de *Guild Wars*, les guildes s'affrontent pour la suprématie mondiale.

## BATAILLES D'ALLIANCE

Si *Guild Wars Factions* est enregistré sur votre compte, vous pouvez participer aux batailles d'alliance. Le chef d'une alliance peut choisir de s'allier à une des deux factions du jeu : les Luxons ou les Kurzicks. Si votre guilde ne fait partie d'aucune alliance, c'est le chef de guilde qui en choisira une. Le choix d'une faction débloque des régions de *Factions* dans lesquelles votre guilde ou votre alliance peut participer à des batailles d'alliance. Les joueurs des batailles d'alliance remportent des points de faction kurzick ou luxon (en plus des récompenses de Balthazar) en aidant l'un ou l'autre camp. Le nombre total de points de faction obtenu par chaque camp détermine celui qui contrôle cette région de la carte. Pour plus de détails, référez-vous au *Guide officiel de Guild Wars Factions*.

# Ascension des Héros

Constituant un des rares portails connus entre la Tyrie et l'Outre-Monde, l'Ascension des Héros est sous l'étroite surveillance des plus fidèles serviteurs de Balthazar. Ceux qui sont assez braves pour s'y aventurer viennent chercher une audience auprès des esprits des guerriers légendaires disparus depuis longtemps. Les aventuriers qui en sont jugés dignes reçoivent le droit d'escorter ces esprits jusqu'au Panthéon des héros afin de se disputer la "faveur des dieux" avec d'autres groupes.

Une fois arrivé à l'Ascension des Héros, vous devrez former un groupe de huit personnes avant de pouvoir accéder à la première mission, une manche qualificative. Si vous parvenez à triompher de ces qualifications, vous vous mesurerez à d'autres joueurs du monde entier. Toutes les équipes que vous affronterez se battront pour le même but : atteindre et contrôler le Panthéon des Héros. Si vous perdez un match, votre équipe devra recommencer au début.

## SCÉNARIOS DE L'ASCENSION DES HÉROS

En chemin vers le Panthéon, vous aurez l'occasion de vous mesurer aux autres joueurs sur différentes cartes. Quel que soit le terrain, toutes ces batailles se divisent en trois types de scénarios : Annihilation, Capture de la relique et Domination.

### SCÉNARIOS : FACTEURS COMMUNS

Tous les combats à l'Ascension des Héros ont en commun les éléments suivants :

- \* **Héros spectral** : au cours de chaque combat dans l'Ascension des Héros, votre équipe est assistée par un héros spectral. Sa présence sera parfois une condition de réussite. Le héros spectral est ressuscité de la même manière que les membres de l'équipe.
- \* **Augmentation de moral** : l'augmentation de moral retire un pourcentage de handicap (s'ils en ont) à tous les membres du groupe. Si l'équipe n'a pas de handicap, chaque membre bénéficie d'une augmentation de sa santé et de son énergie maximales.

### SCÉNARIOS : FACTEURS VARIABLES

- \* **Résurrection** : les prêtres, lorsqu'ils sont présents, peuvent ressusciter les membres du groupe qui ont succombé toutes les deux minutes. Si le prêtre vient à mourir, les membres du groupe qui ont péri ne réapparaissent pas jusqu'à ce qu'un autre joueur les ressuscite. Certains combats proposent une zone de résurrection permanente et indestructible.

# SCÉNARIOS DE L'ASCENSION DES HÉROS

Les batailles de tournoi de *Guild Wars* font généralement partie de l'une des catégories suivantes :

## QUALIFICATIONS (GROUPE SEUL)

En chemin vers le Panthéon, vous aurez l'occasion de vous mesurer aux autres joueurs sur différentes cartes. Quel que soit le terrain, toutes ces batailles se divisent en trois types de scénarios : Annihilation, Capture de la relique et Domination.

**Condition de victoire** : tuer tous les PNJ ennemis.

**Condition de défaite** : votre groupe est vaincu et ne peut être ressuscité.

PNJ : héros spectral.

**Augmentation de moral** : une victoire rapide vous fera bénéficier d'une plus grande augmentation de moral. Le compte à rebours se met en route dès qu'un joueur s'approche de l'ennemi.

**Astuces :**

- \* Placez vos guérisseurs en retrait.
- \* Les compétences d'interruption aident à tuer les guérisseurs ennemis.
- \* L'augmentation de moral lors de cette bataille est maintenue pour la prochaine bataille.

## ANNIHILATION

L'objectif des combats Annihilation est de survivre jusqu'à ce que toutes les autres équipes soient éliminées.

**Condition de victoire** : votre équipe doit vaincre tous les membres de l'équipe adverse.

**Condition de défaite** : l'équipe adverse élimine tous les membres de votre équipe.

PNJ : héros spectral, prêtre.

**Augmentation de moral** : tuer le héros spectral ennemi.

**Astuces :**

- \* Il est essentiel de garder le prêtre en vie au cours de ces batailles. Ainsi, méfiez-vous des Rôdeurs et des Élémentalistes qui risquent de l'attaquer à distance.
- \* Certains combats Annihilation comportent des obélisques, que votre équipe doit essayer de contrôler pour prendre l'avantage. Apportez le drapeau jusqu'à l'obélisque afin de le contrôler. Les obélisques lancent des éclairs sur l'ennemi de temps à autre.

## CAPTURE DE LA RELIQUE

Deux équipes s'affrontent pour capturer la relique adverse pendant une manche d'une durée de dix minutes. Pour marquer un point, capturez la relique de l'ennemi et apportez-la au héros spectral. Dès la première relique livrée, une autre apparaît. Vous devez donc en capturer le plus possible pendant le temps imparti. Ce type de combat comporte une zone de résurrection et des brasiers utilisés pour mémoriser le score. La couleur et l'intensité de la flamme (petite, moyenne, grande) indiquent quelle équipe a l'avantage et de combien de points.

**Condition de victoire :** votre équipe obtient plus de reliques que l'équipe adverse pendant le temps imparti.

**Condition de défaite :** l'équipe adverse obtient plus de reliques que votre équipe pendant le temps imparti.

**PNJ :** héros spectral.

**Augmentation de moral :** tuer le héros spectral ennemi.

### Astuces :

- \* Les mouvements du porteur de la relique sont ralenti. Les Guerriers sont souvent les meilleurs porteurs en raison de leur armure lourde et de leur compétence d'amélioration de vitesse.
- \* Appuyez sur la touche Alt Gr et maintenez-la enfoncee, puis effectuez une rotation de la caméra pour repérer une relique sur le sol.
- \* Utilisez des altérations de mouvements pour défendre la relique de votre équipe.
- \* Certaines de ces batailles incluent des portes dont le contrôle est souvent essentiel à la victoire.

## DOMINATION

L'objectif est de contrôler l'estrade à la fin du temps imparti. Votre héros spectral doit réclamer l'estrade en utilisant un sort de réclamation dont l'incantation dure cinq secondes. Ces parties comportent une zone de résurrection.

**Condition de victoire :** votre équipe contrôle l'estrade à la fin du temps imparti.

**Condition de défaite :** l'équipe adverse contrôle l'estrade à la fin du temps imparti ou votre groupe est vaincu et ne peut être ressuscité.

**PNJ :** héros spectral.

**Augmentation de moral :** accordée toutes les deux minutes tant que votre équipe contrôle l'estrade.

# Mode Spectateur

Le PvP est une compétition à l'état brut, mais c'est également un sport que l'on peut observer. *Guild Wars* propose un mode Spectateur si vous souhaitez regarder des parties en PvP. En tant que spectateur, vous avez la possibilité de découvrir les cartes PvP avant de les essayer, d'analyser chaque compétition pour apprendre de nouvelles stratégies ou simplement d'observer vos amis se battre pour la victoire.

Vous pouvez lancer le mode Spectateur via le menu principal (ou en appuyant sur **B**). Vous pourrez alors regarder un combat de guildes ou un tournoi dans les arènes PvP. Pour quitter le mode Spectateur, ouvrez le menu et appuyez à nouveau sur **B** ou sur “,” pour ouvrir la carte, ce qui aura pour effet de vous ramener à votre personnage.

## UTILISER LE MODE SPECTATEUR :

- \* Vous ne pouvez utiliser le mode Spectateur que lorsque vous êtes en ville ou dans un avant-poste.
- \* Lorsque vous êtes en mode Spectateur, appuyez sur **U** pour afficher ou masquer la carte.
- \* Vous pouvez assister à un match 15 minutes après qu'il ait commencé. Si vous êtes le premier à voir le match, vous pourrez voir une retransmission depuis son départ.
- \* Toute personne suivante qui viendra observer ce match le prendra en cours. Les spectateurs tardifs n'auront pas accès au début du match mais pourront le regarder en même temps que tous les autres spectateurs présents.
- \* La vue est centrée aléatoirement sur un personnage lorsque vous entrez en mode Spectateur. Vous pouvez passer à un autre personnage en faisant un clic gauche sur ce personnage.
- \* Vous pouvez également changer votre vue en faisant un clic gauche sur l'icone d'un personnage sur la carte Spectateur.
- \* Vous pouvez vous servir de la touche **Tab** pour passer d'un joueur à l'autre.
- \* Si vous désirez observer un match sans centrer la vue sur un personnage en particulier, cliquez sur l'un des icônes de caméra qui se trouvent sur la carte. Votre vue se déplacera jusqu'à ce point.
- \* Désactivez la fonction Caméra auto. (décochez la case qui se trouve dans le coin supérieur droit de l'écran) pour reprendre le contrôle de la caméra. La Caméra auto. est activée par défaut et se déplace d'une caméra à une autre (et parfois d'un joueur à l'autre) pour vous faire suivre l'action sous tous les angles.
- \* Appuyez sur la touche **O** lorsque vous êtes en mode Spectateur pour afficher la fenêtre des scores. Elle vous permet de voir la santé et le moral de chaque équipe.
- \* Lorsque vous êtes en mode Spectateur, vous pouvez discuter avec les autres spectateurs. Les joueurs prenant part au match ne peuvent pas voir les commentaires des spectateurs.









# ARENANET

## PRODUCTEURS EXÉCUTIFS

MIKE O'BRIEN  
JEFF STRAIN  
PATRICK WYATT

## CONCEPTION

JAMES PHINNEY  
ISAIAH CARTWRIGHT  
DARRIN CLAYPOOL  
EMILY DIEHL  
MICHAEL FERGUSON  
ERIC FLANNUM  
KEVIN GADD  
JEFF GRUBB  
JOHN HARGROVE  
STEPHEN HWANG  
COLIN JOHANSON

CURTIS JOHNSON  
ALBERT LIAO  
ANDREW MCLEOD  
KEVIN MILLARD  
BEN MILLER  
JOE MULLENIX  
LINSEY MURDOCK  
MIKE O'BRIEN  
JONATHAN PETERS  
BRIAN PORTER  
JONATHAN SHARP  
REE SOESBEE  
JOHN STUMME

## ARTISTES

DANIEL DOCIU  
SCOTT ALBAUGH  
RICHARD ANDERSON  
MATTHEW BARRETT  
AARON COBERLY  
REBECCA COFFMAN  
DAN COLE  
KEVIN DALZIEL  
HORIA DOCIU  
DAVID DUNNIWAY  
BRANT FITZGERALD  
ELI HANSELMAN  
KATHARINE HARGROVE  
LEVI HOPKINS  
TREVOR HOWELL  
SUSAN JESSUP

WEI-CHE (JASON) JUAN	BILLY WARDLAW	JOE KIMMES
JAIME JONES	JASON WIGGIN	LEWIS MOHR
CHELSEA KIBLER	DOUG WILLIAMS	MIKE O'BRIEN
ERIC KLOKSTAD		UMESH PATEL
KEKAPO'INALU KOTAKI		ERIC RANE
DARREN LAMB	GRAPHISTES	CHAE SEONG LIM
TONYA LYLE	ENVIRONNEMENT	NICHOLAS SHAFFNER
SCOTT MAYHEW	DAVE BEETLESTONE	BRAEDEN SHOSA
MATTHEW MEDINA	WIN ARAYAPHONG	AUSTIN SPAFFORD
KRISTEN PERRY	TIRZAH BAUER	JEFF STRAIN
HAI PHAN	ELY CANNON	DENIS SUHANOV
BOBBY PONTILLAS	JESSE CHRISTENSEN	PATRICK WYATT
HERON PRIOR	JUSTIN FAWCETT	MARK YOUNG
DELLY SARTIKA	TAMI FOOTE	JOHN ZIPPERER
JASON STOKES	JOSH FOREMAN	RÉDACTEURS
BARRY SUNDT	PETER FRIES	STACIE MAGELSEN
XIA TAPTARA-	JENS HAUCH	BRIAN CAMPBELL
KUNEKANE	JASON JONES	SEAN FERGUSON
MATTHEW TATE	JAMES MCMILLAN	CORY HERNDON
CHRIS TURNHAM	PROGRAMMATION	CAITLIN KITTREDGE
CHRISTIAN VENTURINI	BRETT VICKERS	WILL McDERMOTT
	JIM SCOTT	BOBBY STEIN
	BRENTON ANDERSON	CINÉMATIQUES
	JAMES BOER	PERRY CUCINOTTA
	STEPHEN CLARKE-	KIRILL FEDERSPIEL
	WILLSON	DANIEL JENNINGS
	SHANA COOKE	PRODUCTEURS
	JOHN CORPENING	JAY ADAMS
	BRANDON DILLON	SHAWN SHARP
	KEVIN EHMRY	EQUIPE
	BRAD HALLISEY	COMMERCIALE
		JENNY BENDEL



LISA LAFAY  
STEVE SHEPARD  
KEVIN SIMONS  
  
COMMUNAUTÉ  
GAILE GRAY  
NATASHA HOOVER  
ANDREW PATRICK

SERVICES  
INFORMATIQUES  
PETER PETRUCCI  
STEVE BECKER  
ERIN BROOKS  
TREY VALENTA  
  
LOCALISATION  
ADAM VANCE  
MEHDI MOUSAVI

ZHEREN "JASON" YU  
YUHONG WANG  
  
ORGANISATEURS  
DES COMPÉTITIONS  
MICHAEL GILLS

QUALITÉ  
DAVID STINER  
MEG ADAMS  
KIM CHASE  
LEAH ECKSTROM  
CHUCK JACKMAN  
BEN KIRSCH  
MORI MARCHANY  
ELIJAH MILLER  
NATE ROBINSON  
RYAN SCOTT  
JOHANN TANG  
MIKE ZADOROJNY  
  
CONCEPTION  
VISUELLE ET INTERNET  
RON CRITCHFIELD  
SAMUEL BRAGG  
AJ THOMPSON  
REAGAN WRIGHT

COLLABORATEURS  
ANDRIO ABERO  
MICHAEL HRÁDEK  
DQNIEL KAUFMAN  
LAMPLIGHTER STUDIOS  
WESTON TRACY  
BRIAN JONES

TESTEURS ALPHA -  
GUIDE STRATÉGIQUE  
ADAM BADGER  
NICOLAS CARPENTER  
PO-CHING CHEN  
DEBBIE CURIE  
MARK CURRIE  
LOIS HAUPT  
TONY JONES  
JAKE KING  
REBECCA LANE  
ANDREA LUCIANO  
DAVE MARSHALL  
DENNIS MCCOLLUM  
JONAS NORDLUND  
ANDREW PATRICK  
ANDRE ROUX  
TOMAS SCHOBER  
MICHAEL THOMPSON  
JOHN TURTLE  
RONALD WAPPÉL

# NCSOFT EUROPE

## DIRECTEURS

GEOFF HEATH

T.J. KIM

## DÉVELOPPEMENT

### COMMERCIAL

MARK HEATH

## DÉVELOPPEMENT

THOMAS BIDAUX

DIANE LAGRANGE

## DÉVELOPPEMENT

### ET STRATÉGIE

SEAN KANG

PAHA SCHULZ

## MARKETING

### ET VENTE

MAX BROWN

DAVID BLUNDELL

VÉRONIQUE LALLIER

SARAH MASON

DIRK METZGER

SARAH ROGERS

BECKY ROSE

MARCUS WHITNEY

## PRODUCTION

ALLAN FOWLER

DAVID CLEMENTS

## EDITION

SÉBASTIEN VIDAL

## PLAYNC

ERIC EMANUEL

## LOCALISATION

DAVID BONIN

ANNA ANDRÉ

CINZIA BARRELLA

FOUCAULD ESCAILLET

ISMAEL FERNÁNDEZ

FABIO GURINI

ANGELIKA HELL

KARINE HUMBERT

CINTIA IZQUIERDO

CAMILLE KACZMAREK

NICK SCHÄFER

## LOCALISATION EXTERNE AROUND THE WORD

## ASSURANCE QUALITÉ

SAM WATTS

## SERVICES JEU

STEPHEN REID

## CONTENU ET COMMUNAUTÉ

JEN BOLTON

LOIC CLAVEAU

MARTIN KERSTEIN

ALEX WEEKES

KIERAN WEIR

MARK WILKIN

## COMPTABILITÉ

PAUL BONE

RONI SOU

## RESSOURCES HUMAINES

JANE BROWN

JASON WILSON

## ADMINISTRATION

MAGGIE O'REILLY

WILL RENVILLE

DÉVELOPPEMENT  
WEB ET INTERNET  
AEGIR  
HALLMUNDUR  
MATHEW KELLER  
TOM KISS  
MAREK LENIK

SERVICES  
INFORMATIQUES  
STUART WRIGHT  
EUGENE LEE  
JOHN MARSHALL  
JENNY O'NEIL  
JETT TATTERSALL

#### ADMINISTRATION

DES VENTES  
JEAN-MARC  
ROUCHOUSE  
CAROLINE JANY  
MADDALENA CIPRIANI  
TINA MÜLLER  
GAËLLE DAAM  
JULIA IRLER  
TIM SAXON

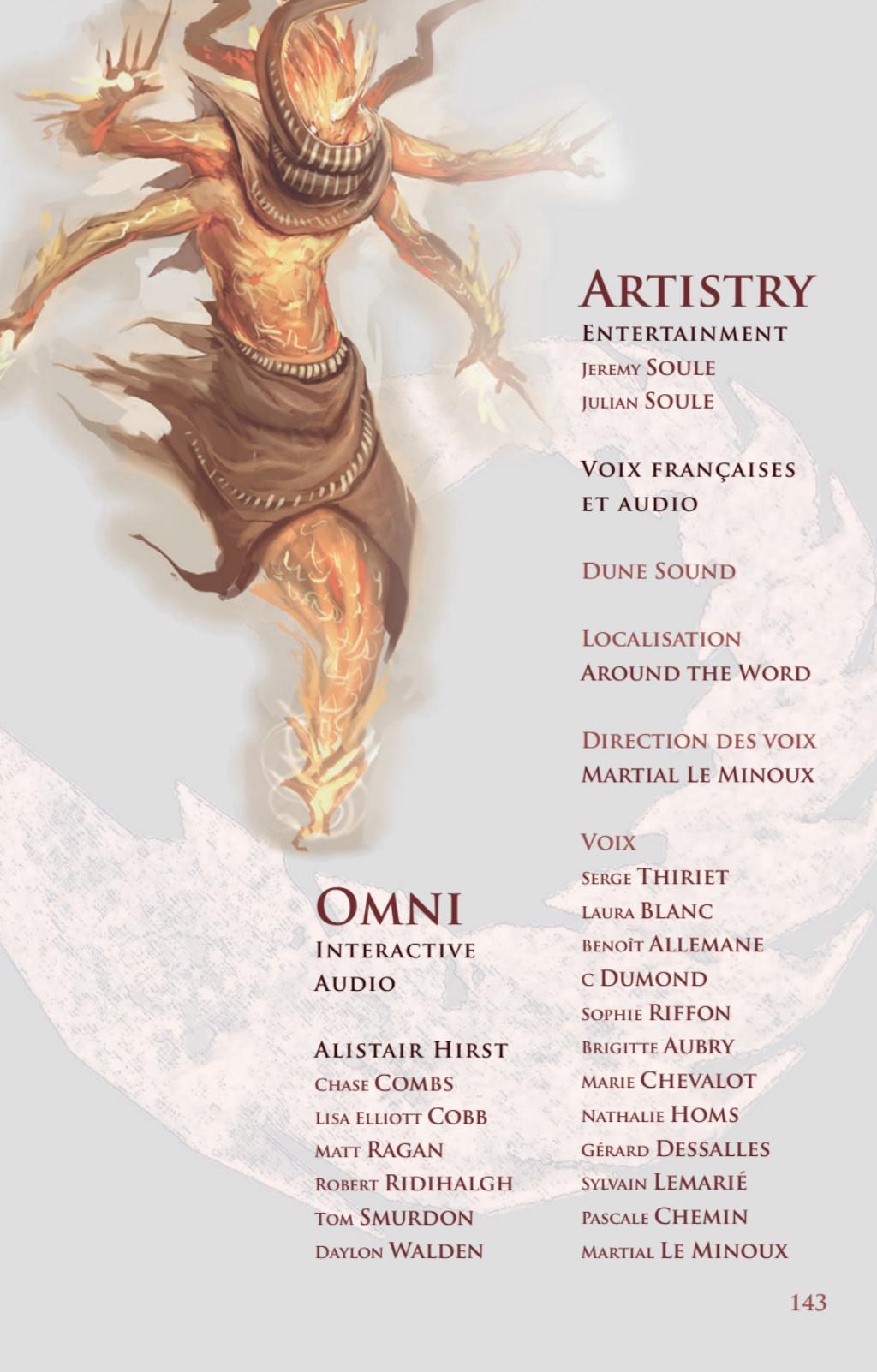
#### OPÉRATIONS

NIALL CALLAGHAN  
MONA QUINTANILLA  
BOB WATSON

ASSISTANCE CLIENTÈLE  
RENE REICHERT  
AL ALDRIDGE

VOLKER BOENIGK  
KARL BUCKLEY  
KEN CHARLTON  
ALASTAIR DODD  
NATHALIE DUTEL  
ALEXANDER EBEL  
MARKUS FRIED  
MARJORIE GUILLEN-  
LEMAIRE  
EDIZ GÜLER  
BERNHARD HEYKA  
GORDON MAAß  
LUISA MARI  
SAM MAXTED  
DIDIER MONTARON

TIA PARAURAHİ  
MANUEL PRÜTER  
DENNIS SCHÜTTE  
EMMANUEL SERVAIS  
KEVIN TAYLOR  
NICK WALKER  
TOBY WILCOX



# ARTISTRY

ENTERTAINMENT

JEREMY SOULE

JULIAN SOULE

VOIX FRANÇAISES  
ET AUDIO

DUNE SOUND

LOCALISATION  
AROUND THE WORD

DIRECTION DES VOIX  
MARTIAL LE MINOUX

VOIX

SERGE THIRIET

LAURA BLANC

BENOÎT ALLEMANE

C DUMOND

SOPHIE RIFFON

BRIGITTE AUBRY

MARIE CHEVALOT

NATHALIE HOMS

GÉRARD DESSALLES

SYLVAIN LEMARIÉ

PASCALE CHEMIN

MARTIAL LE MINOUX

## OMNI INTERACTIVE AUDIO

ALISTAIR HIRST

CHASE COMBS

LISA ELLIOTT COBB

MATT RAGAN

ROBERT RIDIHALGH

TOM SMURDON

DAYLON WALDEN







  
ARENANET™

[fr.guildwars.com](http://fr.guildwars.com)



NCSOFT®

GWNF-EU-FR-MA