

DARK AGE OF CAMELOT

Manuel utilisateur
Version 1.10

Copyright (c) 2000, 2001
Mythic Entertainment, LLC, GOA.com
Tous droits réservés.



- **Première partie : les premiers pas**
 - Les heures sombres...
 - Se connecter à Dark Age of Camelot
 - Les Royaumes de DAoC
 - Sélection et création de personnage
 - Tableaux des Royaumes
 - Ecran de description de personnage
 - Place au jeu !
- **Deuxième partie : Les fondamentaux**
 - Entrer dans le jeu
 - Déplacements dans le jeu
 - Interface
 - Objets et équipement
 - Les commandes
 - Discussion
 - Groupes
 - Transactions sécurisées
 - Argent
 - Pierre des âmes
 - Combat
 - Mort et résurrection
 - Magie
 - Expérience
 - Compétences et progression
 - Artisanat
 - Climats
 - Interactions avec les PNJ
 - Guildes de joueurs
- **Troisième partie : les Royaumes**
 - Albion
 - Midgard
 - Hibernia
 - La défense du Royaume : le PVP
 - Trouver de l'aide
- **Crédits Dark Age Of Camelot**

Première partie : les premiers pas

Les heures sombres...

Bienvenue, voyageur. Nous vivons des heures sombres, en effet, mais nous pensons que vous pouvez nous aider. Arthur est mort, laissant derrière lui des hordes de monstres et de brigands hanter nos terres. Nos ennemis n'ont qu'un but, détruire ce que nous avons construit. Rejoignez-nous et aidez-nous à protéger ce royaume. Cette aventure sera digne de maintes chansons de geste, soyez-en sûr.

Vous pouvez ainsi rejoindre les défenseurs d'Albion, les miettes du royaume d'Arthur dont Camelot reste l'épicentre. Qu'acier et magie soient vos armes pour protéger ce qui ne saurait tomber.

Nous sommes les protecteurs du royaume d'Arthur, grand parmi les plus grands. Notre terre se nomme Albion et il n'y en a pas de plus belle au monde. Nous avons besoin de bras puissants et d'esprits vifs pour contrecarrer les plans diaboliques de nos ennemis qui hantent les couloirs même de Camelot. Renom et récompenses vous attendent pour cette tâche des plus nobles. Rejoignez les défenseurs d'Albion !

Par le marteau de Thor et la barbe d'Odin, seuls les Vikings savent apprécier la beauté du combat, et nombreux sont les combats qui nous attendent ! Venez donc sur les terres des dieux et levons ensemble nos chopes et nos armes ! Personne ne peut contester notre puissance, parce que nous sommes nés pour nous battre. Seuls les vrais héros sont acceptés ici, et les récits de nos exploits survivront au passage du temps !

Les autres royaumes regorgent de beaux parleurs qui vous font miroiter honneur et puissance. Hibernia ne cherche qu'à vivre dans le respect des esprits de la Terre. Notre royaume se nourrit de l'esprit des anciens temps et des pouvoirs oubliés. Nous seuls pouvons véritablement faire reculer le Mal et les ténèbres, car Hibernia est le plus magique des royaumes.

Quel que soit votre choix, vous trouverez dans votre nouveau royaume des compagnons prêts à prendre les armes et à voyager à vos côtés pour vaincre les forces du mal. L'aventure vous tente ? Alors faites le premier pas !

Se connecter à Dark Age of Camelot

Pour lancer le jeu, double-cliquez sur le fichier **Camelot.exe** (qui se trouve à la racine du répertoire où vous avez installé le jeu), ou bien sur l'icône de raccourci (présente sur votre bureau). Vous pouvez également lancer le jeu à partir du menu Démarrer / Programmes.

- Au premier lancement de Dark Age of Camelot, le jeu vous demandera une "Clé CD", composée de chiffres et de lettres, que vous trouverez au dos du manuel. Entrez la clé CD exactement telle qu'elle est sur le manuel. Une fois la clé entrée, vous n'aurez plus à effectuer cette opération (sauf en cas de désinstallation du jeu.). Cliquez ensuite sur OK pour que l'outil de mise à jour (" patcher ") télécharge d'éventuels nouveaux fichiers. Une fois les mises à jour effectuées, la fenêtre de connexion apparaît.
- Si vous n'avez pas encore souscrit d'abonnement, cliquez sur **créer un compte** : vous serez dirigé sur la rubrique correspondante du site www.camelot-europe.com. Remplissez soigneusement les champs d'information requis, puis choisissez un Pseudo et un Mot de passe. Vous aurez la possibilité d'activer votre mois gratuit et/ou de souscrire un abonnement en payant par carte bleue.
- Si vous êtes déjà abonné, entrez votre pseudo et votre mot de passe dans les champs de la fenêtre de connexion prévus à cet effet. A l'aide du menu déroulant, choisissez un personnage existant avec lequel vous allez entrer dans le jeu, ou cliquez sur "non merci" si vous désirez accéder à l'écran de création et suppression d'un personnage. En cas de besoin, plus d'informations sont disponibles sur www.camelot-europe.com dans la rubrique Aide

La fenêtre de choix de serveur

Des serveurs en anglais mais aussi des serveurs traduits en allemand et français seront disponibles : La fenêtre de choix de serveur détaille la liste des serveurs disponibles, leur état ainsi que le nombre de joueurs connectés sur chaque serveur. Les options suivantes sont accessibles:

- Sélectionner un serveur et cliquer sur **Jouer** pour entrer dans le jeu.
 - Cliquer sur **Support technique** pour accéder à la rubrique d'aide du site www.camelot-europe.com
 - Voir les **crédits**
 - **Quitter** le jeu
-

Les Royaumes de DAoC

Dark Age of Camelot (DAoC) vous propose une expérience unique, celle de participer au conflit opposant les différents royaumes du jeu. Tout ici repose sur l'unité des royaumes et la fraternité de ses habitants. Ainsi, tous vos compatriotes sont vos amis, ce qui signifie que vous ne pouvez les attaquer, les voler ou leur faire le moindre mal. Vous pouvez communiquer avec eux même si vous n'appartenez pas à la même race. Les personnages des autres royaumes sont par conséquent vos ennemis. Vous ne pouvez ni communiquer, ni commercer avec eux. En revanche, vous pouvez les combattre... L'implémentation du système PvP (Player vs. Player, joueur contre joueur) pose traditionnellement de nombreux problèmes : on assiste soit à un chacun pour soi des plus chaotiques, soit à des abus de toutes sortes. Le système de PvP utilisé ici tire tout son intérêt du jeu d'équipe. Vous pouvez ainsi atteindre un niveau tout à fait raisonnable sans craindre d'être une proie pour les plus forts de vos ennemis. Mais plus vous devenez puissant, plus vous êtes encouragé à défendre votre terre des incursions ennemies et à participer à des raids de représailles. Le système PvP de DAoC vous propulse donc au coeur d'un conflit entre royaumes. Il est partie intégrante du jeu et a été conçu pour vous proposer une nouvelle forme d'aventure, aussi intéressante qu'intelligente. Chaque classe de personnage peut donc jouer un rôle dans ces conflits car tout a été mis en oeuvre pour que tous les joueurs puissent y trouver du plaisir. Les personnages débutants pourront évoluer en toute sécurité à l'intérieur de leur royaume, protégés par de nombreuses places fortes empêchant l'ennemi de progresser jusqu'au coeur des terres, sans compter qu'il lui faudrait déjà franchir les frontières... D'autres caractéristiques contribuent à l'originalité du système PvP de DAoC :

- Les personnages de royaumes différents ne peuvent communiquer entre eux.
- Tout personnage tué au cours d'un combat PvP ne perd pas d'expérience.
- Les corps des personnages tués ne peuvent être dépouillés.
- Les PNJ réagissent immédiatement à la présence de personnages de royaumes ennemis.

À quoi aboutit-on ? A un système PvP que nul ne doit craindre. Nous avons conservé le meilleur du principe (défier d'autres joueurs, organiser des raids, etc.) et l'avons débarrassé de ses travers. Le PvP n'est toutefois pas la priorité de tous. Certains joueurs préfèrent combattre des monstres et résoudre des quêtes qui ne nécessitent pas de pénétrer en territoire ennemi. Ces joueurs-là auront largement de quoi faire, Camelot proposant tout ce dont un joueur peut rêver... à condition pour eux de rester loin des frontières de leur royaume...

Sélection et création de personnage

Vous avez choisi le Royaume que vous souhaitez rejoindre ? L'écran de sélection de personnage peut alors s'afficher. La fenêtre de droite vous affiche le personnage actuellement sélectionné. Cette fenêtre est bien évidemment vide pour le moment puisque vous n'avez pas encore créé de personnage...

Sélection de personnage

Chaque personnage disponible est représenté par un bouton de sélection portant son nom. Tout emplacement vide est mis en évidence par le texte "Créer nouveau personnage". Vous pouvez créer jusqu'à quatre personnages dans le Royaume de votre choix.

Cliquez sur le bouton **Créer nouveau personnage** pour créer un nouveau personnage dans un emplacement vide. Consultez la section suivante de ce manuel pour de plus amples informations au sujet de la création de personnage.

Jouer

Cliquez sur le bouton **Jouer** pour accéder au monde de jeu. Ce bouton n'est disponible que si vous avez créé un personnage.

Quitter

Cliquez sur le bouton **Quitter** pour vous déconnecter et revenir au bureau. Un message vous demande de confirmer votre choix.

Options

Le bouton **Options** vous permet de configurer certains aspects du jeu. Cliquez sur le bouton **Options** pour faire apparaître le menu suivant :

Paramétrage

Contrôle souris [OUI/NON/INVERSION]

Cette option vous permet d'utiliser la souris pour changer votre point de vue dans le jeu : vous pouvez l'activer ou la désactiver. Le paramétrage "Inversion" vous permet d'inverser le fonctionnement de cette option.

Sensibilité souris [HAUTE/MOYENNE/BASSE]

Définit le niveau de sensibilité des mouvements de la souris.

Musique [OUI/NON]

Active ou désactive les musiques du jeu.

Effets sonores [OUI/NON]

Active ou désactive les effets sonores du jeu. Cette option vous permet également de régler le volume de la musique et des effets sonores.

Configuration du clavier

Le tableau ci-dessous recense les commandes par défaut associées aux touches du clavier. Vous pouvez bien évidemment les modifier à volonté.

Pour modifier l'affectation d'une touche, cliquez sur le paramètre désiré puis sur la nouvelle touche qui y sera affectée.

Veillez noter que le fait de réassigner une touche préalablement affectée à une autre commande fait passer la commande précédente gérée par cette touche au statut "Vide", ce qui signifie qu'aucune touche n'y est plus associée.

Avancer	Bouton droit
Reculer	Bouton gauche
Avancer	Flèche haut
Reculer	Flèche bas
Gauche	Flèche gauche
Droite	Flèche droite
Déplacement latéral gauche	q
Déplacement latéral droite	w
Regarder vers le haut	s
Regarder vers le bas	x
Centrer la vue	d
Course automatique	NumLock
Actionner/ouvrir	Espace
Sauter/haut	a
Ramper/bas	z
S'asseoir	c
Marcher	f
Lancer un sort	c
Vente rapide	Maj-S
Détruire un objet	Maj-D
Torche	t
Ramasser/lâcher un objet	g
Afficher noms	Maj-N
Attaquer	F6
Evaluer son adversaire	n
Viser le sol	F5
Inventaire	i
Afficher les caractéristiques	p
Afficher compétences	[
Afficher sorts	u
Afficher groupe	o
Afficher combat	y
Cibler objet le plus proche	F7
Cibler ennemi le plus proche	F8
Cibler ami le plus proche	F9
Répondre à un message privé	r
Discussion	l
Curseur	m
Contrôle souris	Ctrl
Sélectionner membres du groupe (1-8)	Maj-(F1-F8)
Répéter dernier message	Maj-Flèche haut
Remonter fenêtre de discussion	Page haut
Descendre fenêtre de discussion	Page bas
Remonter fenêtre système	Maj-Page haut
Descendre fenêtre système	Maj-Page bas
Informations	Maj-l
Boussole	Maj-C

Moniteur réseau	Maj-P
Aide	F1

Définition de la résolution

Plusieurs résolutions vous sont proposées : 800x600 (par défaut), 1024x768, 1152x864, 1280x1024, 1600x1200. A vous de choisir !

Fonte de discussion

Choisissez une fonte Normal ou Small pour les messages de votre fenêtre de discussion. La taille Normal est préférable pour les résolutions autres que 800x600.

Carte graphique

Cette option ne concerne que les possesseurs de cartes à puce Voodoo. Si tel est le cas, passez du mode "Carte 3D standard" à "Carte 3D Voodoo". Ceci vous permet d'éviter certains problèmes d'affichage de textures.

Effacer

Ce bouton doit être manipulé avec la plus grande précaution, car il vous permet d'effacer le personnage actuellement sélectionné. Le système vous demandera confirmation de votre choix pour limiter toute erreur de manipulation. Tout personnage effacé est définitivement supprimé du jeu. Nous vous aurons prévenus...

Création de personnage

Vous pouvez incarner quatre personnages d'un Royaume, sachant que vous ne pouvez être affilié qu'à un unique Royaume sur chaque serveur. Cliquez sur l'un des boutons **Créer nouveau personnage** pour passer à la phase de création proprement dite.

L'écran suivant contient toutes les options nécessaires à la création d'un personnage du Royaume que vous avez choisi. Au centre de l'écran apparaît une illustration en pieds de votre personnage et un gros plan rotatif du visage. Chaque déplacement du curseur de votre souris fait apparaître des informations relatives aux options, qui s'affichent dans l'angle inférieur droit de l'écran. Elles vous permettent de mieux personnaliser votre personnage en fonction des tableaux spécifiques à chaque Royaume, que vous trouverez à la fin de cette section.

Choix du nom

Donnez à votre personnage un nom typique de son Royaume. Un filtre vous informe si le nom pour lequel vous avez opté peut être retenu ou non, selon qu'il a déjà été pris ou qu'il ne correspond pas à l'atmosphère du jeu. Cliquez sur le bouton **Générer** si vous ne parvenez pas à trouver un nom qui vous convient : le jeu vous propose alors un nom aléatoire.

Les noms "acceptés" peuvent toutefois encore enfreindre les "Chartes du jeux", et peuvent par conséquent être modifiés par les membres de l'équipe GOA. Nous vous invitons à consulter ces Chartes dans la section Charte du site

Choix de la race

Sélectionnez l'une des quatre races présentes dans votre Royaume. Vous noterez que 12 races sont présentes dans le jeu mais que 4 seulement sont disponibles pour chaque Royaume. Une brève description de chaque race s'affiche dans la boîte de dialogue lorsque votre curseur survole l'un des boutons de sélection.

Choix d'une classe de départ

Vous devez maintenant définir la classe de départ de votre personnage, sa "carrière" si vous préférez. Quatre ou cinq classes de départ sont alors disponibles selon le Royaume sélectionné à l'origine. Toutes les races ne peuvent embrasser toutes les classes de départ, et certaines disposent d'un choix plus vaste que d'autres. Les classes de départ disponibles sont automatiquement mises en surbrillance lorsque vous faites passer votre curseur sur chaque race. Vous pouvez également vous référer aux tableaux de classes de départ situés à la fin de cette section.

Choix d'une Classe

Tout personnage de niveau 5 a l'opportunité de choisir une classe. Rejoindre une classe vous permet de vous spécialiser dans un domaine. Vous devez tenir compte des choix disponibles lorsque vous définissez la race et la classe de départ de votre personnage,

sachant que toutes les combinaisons de race/classe de départ ne sont pas possibles. Référez-vous aux tableaux présents à la fin de cette section pour de plus amples informations.

Consultez la section "Classe" pour de plus amples informations.

Sexe

Votre personnage peut être de sexe masculin ou féminin.

Couleur des cheveux

Cliquez sur les boutons + et - pour faire défiler les différentes couleurs disponibles. Sachez toutefois que le spectre de votre choix dépend de la race de votre personnage. Les Trolls, qui n'ont pas de cheveux, peuvent choisir parmi différentes impressions de tatouages sur leur visage.

Visage

Cliquez sur les boutons + et - pour faire défiler les différents choix de caractéristiques faciales et de coupes de cheveux.

Taille

Votre personnage peut appartenir à trois groupes de taille : petit, normal et grand.

Attributs

Il s'agit ici des attributs physiques, spirituels et mentaux de votre personnage. Ils affectent ses capacités martiales, sa résistance physique ou encore son énergie magique. Ces attributs sont la Force, la Constitution, la Dextérité, la Vivacité, l'Intelligence, la Piété et le Charisme. Une brève description de ces paramètres s'affiche dans la fenêtre située en bas de l'écran lorsque vous les survolez avec votre curseur. Au-dessus de ces attributs se trouve une boîte nommée "Points restants". Il s'agit du nombre de points qu'il vous reste à distribuer entre les attributs (ou "stats") de votre personnage. Cliquez sur les boutons + et - pour ajouter ou enlever des points dans chaque attribut. Vous ne pouvez réduire un attribut en deçà de sa valeur initiale. Les attributs les plus importants de votre classe sont mis en évidence pour vous faciliter la tâche. Les stats jaunes augmentent à mesure que votre personnage progresse. Celles en blanc, quant à elles, n'évoluent pas (mais peuvent être augmentées par l'utilisation d'objets).

Tableaux des Royaumes

Races, Classes de départ et Classes d'Albion

Race	Classe de départ	Classe
Breton (humain)		
	Recrue	Maître d'armes, Mercenaire, Paladin
	Initié	Eclaireur, Ménestrel, Sicaire
	Apprenti	Théurgiste, Thaumaturge
	Disciple	Sorcier, Cabaliste
	Acolyte	Clerc, Moine
Highlander(humain)		
	Recrue	Maître d'armes, Mercenaire, Paladin
	Initié	Eclaireur, Ménestrel
	Acolyte	Clerc
Avalonien (humain)		
	Recrue	Maître d'armes, Paladin
	Apprenti	Théurgiste, Thaumaturge
	Disciple	Sorcier, Cabaliste
	Acolyte	Clerc
Sarrasin (humain)		
	Recrue	Maître d'armes, Mercenaire, Paladin
	Initié	Eclaireur, Ménestrel, Sicaire
	Disciple	Sorcier, Cabaliste

Races, Classes de départ et Classes de Midgard

Race	Classe de départ	Classe
Viking (humain)		
	Combattant	Thane, Guerrier, Skald, Berserker
	Myste	Prêtre d'Odin, Prêtre de Hel
	Larron	Assassin, Chasseur
	Devin	Guérisseur
Kobold		
	Combattant	Guerrier, Skald
	Myste	Prêtre d'Odin, Prêtre de Hel
	Larron	Assassin, Chasseur
	Devin	Chaman
Troll		
	Combattant	Thane, Guerrier, Berserker, Skald
	Devin	Chaman
Nain		
	Combattant	Thane, Guerrier, Skald, Berserker
	Myste	Prêtre d'Odin
	Larron	Chasseur
	Devin	Guérisseur

Races, Classes de départ et Classes d'Hibernia

Race	Classe de départ	Classe
Celte (humain)		
	Armes	Protecteur, Champion, Finelame
	Nuit	Ranger
	Nature	Sentinelle, Barde, Druide
	Arcanes	Empathe
Lurikeen		
	Armes	Champion
	Nuit	Ranger, Ombre
	Arcanes	Eldritch, Enchanteur, Empathe
Firbolg		
	Armes	Protecteur, Finelame
	Nature	Sentinelle, Barde, Druide
Elfe		
	Armes	Champion
	Nuit	Ranger, Ombre
	Arcanes	Eldritch, Enchanteur, Empathe

Votre affiliation à une classe au 5e niveau influe sur l'importance de certains attributs par rapport à la création de votre personnage. Il peut donc être intéressant pour vous d'avoir déjà une idée de la classe que vous souhaitez rejoindre lors de la création de votre personnage.

Ecran de description de personnage

Vous pouvez modifier à volonté les caractéristiques de votre personnage tant que vous ne cliquez pas sur le bouton **Valider**. Cliquez dessus pour passer à l'écran de description de personnage. Il contient un récapitulatif des choix effectués selon la race et la classe de départ de votre personnage. Il vous informe également sur le "potentiel" de votre personnage en fonction de sa race et de sa classe de départ. Vous pouvez alors cliquer sur le bouton **Annuler** pour mettre un terme au processus de création du personnage et ainsi revenir à l'écran de départ. Vous pouvez également cliquer sur le bouton **Retour** pour revenir quelques pas en arrière et modifier votre personnage pour le rendre plus "efficace".

Cliquez sur le bouton **Valider** si votre personnage vous satisfait. Vous retournez alors à l'écran de sélection de personnage, où celui-ci est sauvegardé.

Vous ne pouvez alors plus modifier les attributs de ce personnage.

Place au jeu !

Félicitations ! Vous avez créé votre premier personnage ! Pour rejoindre votre Royaume, sélectionnez votre personnage et cliquez sur le bouton **Jouer**.



Deuxième partie : Les fondamentaux

Entrer dans le jeu

Votre personnage étant créé, vous pouvez maintenant entrer dans le jeu. Lors de votre première apparition dans un Royaume, vous vous retrouvez face à un PNJ (personnage non-joueur) particulier. Il s'agit de votre instructeur, qui va vous aider à effectuer vos premiers pas et pourra même avoir une quête à vous proposer, de temps à autre.

Aventurez-vous un peu au-dehors de votre ville natale pour rencontrer des créatures vous permettant de vous aguerrir. Combattez-les pour accumuler de l'expérience et retournez voir votre instructeur à chaque nouveau niveau.

Entraînement de votre personnage

Effectuez un clic droit sur votre instructeur pour engager la conversation. A chaque nouveau niveau, retournez le voir et affectez les points gagnés pour améliorer vos compétences. Consultez ce manuel pour obtenir de plus amples informations sur les différentes compétences du jeu. Pour l'instant, contentez-vous de vous souvenir de l'endroit où se trouve votre instructeur. Il vous procurera une nouvelle arme si vous veniez à perdre votre arme de départ.

Déplacements dans le jeu

Utilisez la souris ou le clavier pour déplacer votre personnage dans le jeu.

Souris

La souris peut vous permettre de contrôler votre curseur ou de changer de point de vue. Pour déplacer votre curseur librement, appuyez sur la touche "M" de votre clavier. Vous pouvez également "libérer" votre curseur sans changer de point de vue en maintenant la touche Ctrl enfoncée (par défaut). La souris peut vous permettre de sélectionner des objets, d'engager la conversation avec des PNJ ou des marchands, de sélectionner votre instructeur et de cibler des joueurs, des objets ou des monstres.

Clavier

Les commandes du clavier sont conçues pour compléter les commandes de la souris. Elles peuvent néanmoins être utilisées indépendamment.

Vues

Deux types de vues sont disponibles : à la première et à la troisième personne. Si vous vous trouvez en vue à la 3e personne et que vous désirez voir ce qui vous entoure, appuyez simplement sur la touche ~ et utilisez les touches fléchées pour faire tourner la caméra, les touches "a" et "z" pour en faire monter ou descendre l'objectif ou les touches haut et bas pour zoomer (en avant et en arrière). Vous pouvez également intervertir les vues à l'aide de la touche F11

Interface

Lors de votre première apparition dans le jeu, prenez le temps de vous familiariser avec les différents éléments de l'interface : la barre de commande, la fenêtre de discussion, la fenêtre des effets, la Barre raccourci et la fenêtre de résumé. D'autres fenêtres existent mais ne sont pas disponibles au début de votre première partie. Vous en apprendrez davantage sur ces fenêtres plus loin dans ce manuel.

La barre de commande comprend six icônes situés dans l'angle supérieur droit de l'écran. De gauche à droite, il s'agit de la Feuille de personnage, l'Inventaire, les Compétences, les Styles de combat, la Liste de sorts et le Panneau de groupe. Cliquez sur la petite boîte de fermeture située en haut à droite de la barre de commande pour minimiser les panneaux. Cliquez sur l'un des icônes de la barre de commande pour faire apparaître la fenêtre correspondante. Vous pouvez même déplacer la barre de commande en la "tenant" par son angle supérieur gauche.

Vous pouvez ainsi définir la place de chaque élément de l'interface sur votre écran. Pour cela, maintenez la touche Maj enfoncée et cliquez sur l'objet à déplacer. Vous pouvez également ajuster le "niveau alpha" d'une fenêtre, qui définit sa transparence. Pour cela, effectuez un clic droit sur l'élément en question et ajustez son niveau de transparence. Appuyez sur la touche **Tab** de votre clavier pour faire disparaître

tous les éléments de l'interface.

Barre de commande

Cliquez sur un icône de cette barre pour faire apparaître la fenêtre correspondante. Chacune de ces fenêtres peut être contrôlée depuis le clavier, par l'intermédiaire de touches que vous pouvez définir grâce aux Options de l'écran de Sélection de personnage. Nous allons d'abord nous intéresser à certains éléments de l'écran de jeu avant de passer à ces fenêtres.

Fenêtre de texte : discussion et effets

Cette fenêtre a deux fonctions. La fenêtre de discussion (en bas) affiche tous les messages du jeu, privés ou non, ainsi que les dialogues des PNJ ou des marchands, etc. La partie haute de la fenêtre affiche les messages relatifs au combat et au lancement de sorts.

Les messages de combat concernant les monstres s'affichent en orange (par défaut). Si d'autres adversaires venaient à vous attaquer, les textes relatifs apparaîtraient alors en rouge afin d'être plus facilement lisibles.

Vous pouvez personnaliser l'apparence de cette fenêtre. Pour de plus amples informations à ce sujet, référez-vous à la section "Discussion" de ce manuel.

Barre raccourci

Cette barre sert entre autres à utiliser des compétences, des sorts et des styles de combat. Le Ménestrel peut ainsi y avoir recours pour passer rapidement d'un instrument à une arme ; vous pouvez de même utiliser des commandes du type */macro* pour placer du texte ou des commandes dans cette barre. Huit barres sont disponibles, numérotés de 1 à 8.

Chacune de ces barres dispose de 8 emplacements, correspondant aux touches numérotées de votre clavier. Pour en tirer parti, faites glisser une compétence, un sort, un style de combat ou un objet vers l'un des emplacements puis appuyez sur la touche correspondante de votre clavier ou cliquez sur l'icône de la Barre raccourci. La compétence, le sort ou le style de combat peut fort bien ne s'activer que dans certaines circonstances. Par exemple, vous ne pouvez pas lancer de sort offensif ou utiliser un style de combat si vous n'avez pas sélectionné d'adversaire. Maintenez la touche "Maj" enfoncée et appuyez sur une touche numérotée de votre clavier pour passer à la Barre raccourci correspondante. Vous pouvez également cliquer sur les flèches présentes en haut de la Barre raccourci pour les faire défiler.

Cette barre peut se positionner n'importe où sur votre écran et même être orientée à volonté (horizontalement ou verticalement). Pour modifier son orientation, cliquez sur le petit carré noir situé à l'angle de la Barre raccourci. Pour effacer un raccourci associé à la Barre raccourci, maintenez la touche "Maj" enfoncée et effectuez un clic droit sur l'élément à retirer de la barre.

Fenêtre de résumé

Cette fenêtre se situe dans la partie inférieure droite de l'écran de jeu et affiche quelques indications et autres informations, comme la santé actuelle du personnage (en rouge), son endurance (en vert), son énergie magique (en jaune), son expérience (en bleu) ainsi que son nom, le niveau approximatif et la santé de votre "cible". La longue barre bleue située en bas représente 10% du total d'expérience dont vous avez besoin pour passer au niveau supérieur. La ligne de cercles bleus représente 100% de l'expérience nécessaire pour passer au niveau supérieur, et est divisée en 10 "bulles". La longue barre bleue représente donc une bulle. Une fois remplie, la bulle suivante est mise en évidence. Une fois toutes ces bulles remplies, votre personnage monte d'un niveau.

Panneaux de la Barre de commande

Feuille de personnage

Appuyez sur la touche "p" de votre clavier ou cliquez sur l'icône correspondant pour afficher votre Feuille de personnage. Elle contient le nom, la classe de départ, le niveau, le nom de la classe de votre personnage ainsi que son titre, son association, le nom de son Royaume, les points de Royaume, le niveau de compétence (dans l'arme utilisée), les dégâts (avec l'arme utilisée), l'absorption et facteur de l'armure, les attributs, et les titres (Classe et Royaume) de votre personnage.

Journal de quête

Toutes les quêtes auxquelles vous participez ou que vous avez achevées sont recensées ici.

Résistances

Appuyez sur ce bouton pour afficher la liste des résistances aux éléments de votre personnage. Ces niveaux peuvent être modifiés par l'utilisation d'objets, de sorts ou par les capacités spéciales dues à la race ou à la classe de votre personnage.

Inventaire

Appuyez sur la touche "i" de votre clavier ou cliquez sur l'icône correspondant de la Barre de commande pour afficher votre inventaire. Il s'agit d'une représentation de votre personnage tel qu'il apparaît dans le jeu, avec les emplacements de son équipement, son sac à dos et l'argent qu'il transporte. Référez-vous aux sections suivantes de ce manuel pour obtenir de plus amples informations sur l'inventaire de votre personnage.

Compétences

Cette fenêtre contient tout ce que sait faire votre personnage. Si la fenêtre affiche "Armure : armure de cuir", c'est que votre personnage peut naturellement porter ce type d'armures sans avoir à apprendre cette compétence auprès de son instructeur.

Compétences utilisables

Certaines compétences disposent d'un icône signifiant qu'elles peuvent être "mises" dans la Barre raccourci.

La Course, la Discrétion et l'Escalade font partie de ce type de compétences : en fait, toutes les compétences disposant d'un icône peuvent être "déplacées" vers la Barre raccourci. Il vous suffit alors de sélectionner la touche correspondante sur votre clavier pour "appeler" la compétence. Ainsi, pour sprinter, cliquez sur la touche numérotée correspondante et votre personnage va se mettre à courir aussi vite qu'il le peut. Une fois hors d'haleine, sa vitesse de course reviendra à son niveau normal.

Styles de combat

Les classes combattantes bénéficient de styles de combat. Ces styles sont fonction de la spécialisation en compétences du personnage. Les Maîtres d'armes qui disposent de la compétence Armes d'hast reçoivent donc un style de combat spécifique à ces armes. Ils disposent toujours de compétences naturelles dans les autres armes mais ne bénéficient de styles que s'ils sont spécialisés. Effectuez un clic droit sur l'icône d'un style de combat pour afficher la *condition* dans la fenêtre de résumé (en bas à droite de votre écran). Ceci vous permet de savoir dans quelles circonstances votre style peut s'appliquer. Si "aucune" s'affiche, cela signifie que le style peut être utilisé à tout moment. Pour utiliser un style de combat, faites glisser l'icône depuis la feuille de styles de combat jusqu'à la Barre raccourci. Cliquez ensuite sur l'icône (ou appuyez sur la touche correspondante du clavier) pour faire passer le personnage dans un mode de combat dans lequel il utilisera cette spécificité.

Le recours aux styles de combat fait fortement chuter l'endurance du personnage.

Liste de sorts

Les sorts disponibles apparaissent dans votre fenêtre de sorts. Pour l'afficher, cliquez sur le symbole de la barre de commande qui ressemble à un "yin-yang" ou appuyez sur la touche "U". Les sorts peuvent être classés par catégorie. Cliquez sur le nom de la catégorie pour faire apparaître l'intégralité de la liste de sorts que votre personnage a appris, avec les niveaux correspondants. Cliquez à nouveau pour "refermer" cette liste. Pour lancer des sorts, faites-les glisser vers la Barre raccourci. Effectuez un clic droit n'importe où sur l'écran pour annuler le choix d'un des sorts. Vous ne le perdez pas, ne vous inquiétez pas.

La liste de sorts contient deux boutons supplémentaires : **Familier** et **Conc**.

Fenêtre de familier

Certaines classes de personnage disposent de familiers qui les suivent partout et répondent à leurs classes. Pour contrôler un familier, cliquez sur le bouton **Familier** présent dans la liste de sorts. Si vous n'avez pas de familier, la fenêtre s'ouvre mais n'affiche aucune information. Elle s'ouvrira automatiquement dès que vous aurez un familier, mais vous pouvez bien évidemment la refermer.

Cette fenêtre affiche le nom du familier, son état de santé et la liste des classes auxquels il sait répondre. Il peut ainsi être agressif et tout attaquer, défensif et ne répliquer que si vous êtes attaqué ou passif. Il peut vous suivre, rester sur place ou encore se rendre à un endroit précis. Au bas de l'écran du familier se trouvent deux boutons. "Attaquer" donne la classe au familier d'attaquer la cible. "Libérer" libère le familier.

Concentration

Cliquez sur le bouton **Conc** pour faire apparaître cette fenêtre, qui s'ouvre par défaut dans la partie gauche de l'écran. Cette fenêtre sert à afficher les sorts actifs d'un certain type qui nécessitent une certaine concentration, par exemple les sorts de protection. Si votre personnage dispose de ce type de sorts, tous les sorts actifs sont affichés ici. Pour en enlever un de cette fenêtre, maintenez la touche Maj enfoncée et effectuez un clic droit sur l'icône du sort à retirer.

Cette fenêtre ne fait pas qu'afficher les sorts lancés sur les différents personnages, elle vous permet également de connaître votre degré de concentration. Chaque sort d'"amélioration" nécessite une certaine concentration, il y a donc une limite au nombre de sorts que vous pouvez maintenir simultanément. La fenêtre de Concentration vous aide à mieux maîtriser cet aspect du jeu.

Panneau de groupe

Ce panneau vous fournit différents renseignements au sujet de votre groupe, qui peut comprendre jusqu'à huit membres. Cliquez sur le bouton **Inviter** pour proposer à un autre joueur de rejoindre votre groupe, ou utilisez la commande */inviter*. Ce panneau comprend donc les noms, classes, niveaux, états de santé, énergie magique et sorts actifs de chaque membre de groupe. Les autres boutons permettent de rejoindre un groupe, de le dissoudre ou de cacher/afficher le mini-panneau. Cliquez sur le nom d'un des membres du groupe dans le Panneau de groupe (ou du mini-panneau) pour le sélectionner.

Mini-panneau

Pour ouvrir cette fenêtre, ouvrez le panneau de groupe et cliquez sur le bouton **Mini**. Une nouvelle fenêtre s'ouvre alors dans l'angle inférieur gauche de votre écran. Comme les autres fenêtres, vous pouvez la déplacer et la positionner où vous le souhaitez. Cette fenêtre est une version "réduite" de la fenêtre normale qui affiche les noms des membres du groupe ainsi que leur état de santé et leur énergie magique. La barre rouge représente la santé ; le cercle doré, la puissance approximative. Plus ce cercle est brillant, plus ce membre est puissant. Si le cercle s'assombrit, c'est que le membre concerné commence à manquer de puissance pour lancer ses sorts.

Affichage recherche de groupe

Vous recherchez un groupe ou vous souhaitez inviter un nouveau membre dans votre groupe ? Utilisez la fonctionnalité "Rechercher groupe". Vous trouverez de plus amples informations à ce sujet plus loin dans ce manuel.

Objets et équipement

Chaque Royaume regorge de milliers d'objets. Certains sont vendus par les marchands et les artisans. D'autres sont des objets uniques qui ne peuvent être obtenus que par l'intermédiaire de quêtes ou en tuant des monstres. Armes, armures et objets divers peuvent ainsi être obtenus. Certains de ces objets disposent de sorts ou d'enchantelements qui peuvent affecter votre personnage lorsqu'il les utilise. Suivant votre classe et vos compétences, il se peut même que vous ne puissiez pas en utiliser certains. Votre progression en puissance peut dépendre de la possession de certains objets...

Équipement de départ

Chaque personnage débute avec une arme d'entraînement et, éventuellement, un bouclier. Le type d'arme de départ dépend de la classe de votre personnage. Si vous venez à perdre ou à vendre accidentellement votre arme de départ (bien qu'elle ne vaille rien), retournez voir votre instructeur : il se fera un plaisir de vous en fournir une nouvelle. Toutes les classes disposent d'un sac à dos à 5 poches, chaque poche pouvant contenir jusqu'à 8 objets. La fenêtre Inventaire ("i") vous permet de sélectionner la poche que vous souhaitez inspecter. Pour cela, cliquez sur l'icône de petit sac situé à droite de la liste d'inventaire. La poche "active" est alors mise en évidence. L'argent possédé par votre personnage est affiché en bas de la fenêtre d'inventaire. Le système monétaire comprend des pièces de cuivre, d'argent, d'or, de platine et de mithril.

L'argent
100 cuivre = 1 argent
100 argent = 1 or
1000 or = 1 platine
1000 platine = 1 mithril

Nouvel équipement

Armes

Votre personnage peut porter différentes armes et boucliers suivant sa classe, son niveau et ses compétences. Pour consulter l'équipement de votre personnage, ouvrez la fenêtre d'inventaire ("i") et regardez ce que vous tenez dans les emplacements dédiés à la main droite, à la main gauche, aux deux mains et aux armes de jet. Au départ, votre personnage ne possède qu'une arme dans la main droite. Chaque emplacement représente la position de l'arme lorsque vous engagez le combat. Pour vous équiper d'une arme de votre inventaire, faites-la simplement glisser vers l'emplacement de votre choix. Vous pouvez également la faire glisser sur la représentation de votre personnage : l'arme se positionne alors automatiquement à l'endroit le plus adéquat. Si vous possédez déjà une arme à cet emplacement, un échange standard s'effectue et l'ancienne arme prend la place de la nouvelle dans votre inventaire.

Armures

Vous disposez de six emplacements d'armure : torse, bras, tête, mains, jambes et pieds. Lorsque vous récupérez un morceau d'armure, vous pouvez le faire glisser à l'emplacement qui lui est dédié ou, de même, le faire glisser sur votre représentation pour qu'il se positionne automatiquement à l'endroit approprié. Si une pièce d'armure est déjà présente à cet emplacement, elle prend la place de la nouvelle pièce dans l'inventaire.

Il existe de nombreux "types" d'armures qui disposent tous d'une apparence, de statistiques et de prix qui leur sont propres. A vous de trouver la combinaison d'armure qui vous convient le mieux et que vous pouvez vous offrir !

Facteur d'armure et absorption

Chaque pièce d'armure possède deux statistiques : son facteur et son niveau d'absorption. Le Facteur d'Armure représente l'efficacité de votre armure, la protection qu'elle fournit lorsque vous êtes touché. Plus cette valeur est élevée, plus l'armure vous fournit de protection. Les facteurs de toutes les pièces s'accumulent pour former votre Facteur global, visible sur votre Feuille de personnage.

L'absorption représente la quantité de dégâts que l'armure... absorbe. Ainsi, un élément disposant d'une absorption de 20 absorbera 20% des dégâts de chaque coup que vous recevez. Chaque type d'armure dispose d'une valeur standard : 10% pour le cuir, 19% pour le cuir clouté, 27% pour la cotte de mailles et 35% pour l'armure de plaques. Les facteurs de ces armures dépendent du matériau utilisé, ainsi que de la qualité du travail et de l'état de l'armure.

Autres équipements

Votre personnage a la possibilité de porter différents types d'objets, comme une cape, un collier, des bijoux, une ceinture, deux anneaux et deux bracelets. Ces objets ne sont pas visibles par les autres personnages du jeu (sauf la cape), mais peuvent disposer de propriétés intéressantes quand ils sont portés.

Détérioration des objets

Les armes et les armures s'usent lorsque vous vous en servez. Moins un personnage est compétent dans l'utilisation d'un certain type d'objet, plus vite celui-ci se détériore. Il existe donc des "niveaux" d'équipement, les plus élevés ne vous étant accessibles que lorsque vous progressez en niveau. Chaque niveau représente la solidité de l'objet et parfois même son efficacité. Un objet solide peut ainsi être réparé plusieurs fois, mais il vous faut savoir que chaque réparation fragilise un peu plus l'objet en question, jusqu'à ce qu'il devienne inutilisable.

Les niveaux d'armes et d'armure, du plus bas au plus élevé, sont dans l'ordre : objets communs trouvés sur les monstres, objets vendus en magasin, objets artisanaux fabriqués par les joueurs, objets rares, objets de quête. Les objets rares et de quête ont sensiblement la même solidité mais l'objet de quête est toujours un peu plus efficace.

Lorsque vous examinez un objet, vous notez son état ("est-il bien réparé ?"), sa solidité ("combien de fois peut-il être réparé ?") et sa qualité. La qualité d'un objet n'est jamais altérée ni par le temps, ni par son utilisation.

Informations sur les objets

Effectuez un clic droit sur une arme ou une armure (dans les magasins, dans votre inventaire, etc.) pour en obtenir des informations plus précises : les facteurs de vitesse et de dégâts pour les armes, le niveau d'absorption d'une armure... Le nom de l'objet dépend d'un code couleur basé sur la différence de niveau existant entre votre personnage et l'objet :

Gris	aucun intérêt
Vert	faible pour votre niveau, mais utilisable
Bleu	parfait
Jaune	vous n'en tirerez pas le maximum, mais utilisable
Orange	vous ne pouvez le maîtriser, il se dégrade plus vite
Rouge	cet objet ne durera pas longtemps entre vos mains
Violet	l'objet se dégrade à vue d'œil

Les armes et les armures se dégradent plus vite et sont moins efficaces entre les mains de personnages bas niveau.

Teinture et émailage des armures

Chaque armure dispose d'une teinte de base, que vous pouvez modifier en utilisant le colorant ou l'émail adéquat. Les teinturiers vendent des colorants (pour les vêtements), des colorants à cuir (pour le cuir) et de l'émail (pour le cuir clouté, la cotte de mailles et l'armure de plaques). Chaque pièce de votre armure peut être teintée de la couleur de votre choix.

Pour teindre une pièce d'armure, achetez un pot de colorant, enlevez la pièce à teindre et placez-la dans un emplacement "normal" de votre inventaire puis appliquez la teinture dessus. Remettez la pièce d'armure sur vous et voilà ! Vous pouvez d'ailleurs teindre votre armure autant de fois que vous le souhaitez.

Récompenses

Au cours de vos aventures, vous rencontrerez des créatures amicales et d'autres franchement hostiles. Ces créatures possèdent souvent quelques objets sur elles, qu'elles laisseront tomber à terre lorsqu'elles meurent. Les monstres "gris", en revanche, ne vous donneront ni expérience ni récompense. Pour cibler un objet tombé à terre, appuyez sur la touche F7 ou sélectionnez-le avec votre curseur. Appuyez ensuite sur la touche "g" ou maintenez le bouton de votre souris enfoncé et placez l'objet dans votre inventaire. Le fait d'appuyer sur la touche "g" positionne automatiquement l'objet dans votre sac à dos. N'oubliez pas que vous pouvez d'ailleurs modifier l'attribution des touches à votre convenance ! Certaines armes ou armures peuvent être considérées comme "usées" ou "abîmées". Cela signifie que ces objets appartenaient à des monstres qui n'en ont pas vraiment pris soin. Vous pouvez utiliser les armes trouvées sur les monstres tués, bien qu'elles soient généralement moins performantes que celles vendues par les marchands ou fabriquées artisanalement. En revanche, certains objets détenus par les monstres les plus puissants peuvent être tout simplement exceptionnels, voire magiques !

Encombrement

L'encombrement de votre personnage (le poids qu'il peut porter) dépend tout simplement de sa force. Chaque objet pèse un certain poids, qui vous est indiqué lorsque vous l'examinez. Vous pouvez donc transporter autant de livres que votre personnage a de points de force (un personnage avec 65 en force pourra porter 64 livres, soit 32 kilos).

Les commandes

Dark Age of Camelot vous propose de nombreuses commandes au clavier qui rendent le jeu encore plus attrayant.

Touches d'accès rapide

Il s'agit de commandes assignées à une touche unique de votre clavier. Vous pouvez configurer ces touches en cliquant sur le bouton Options et en sélectionnant "Configuration clavier" dans l'écran de Sélection de personnage.

Avancer	Bouton droit de la souris
Reculer	Bouton gauche de la souris
Avancer	Flèche haut
Reculer	Flèche bas
Gauche	Flèche gauche
Droite	Flèche droite
Déplacement latéral gauche	q
Déplacement latéral droite	w
Regarder en haut	s
Regarder en bas	x
Centrer la vue	d
Course automatique	Verr num
Sélectionner/ouvrir	Espace
Sauter/haut	a
Ramper/bas	z
S'asseoir	c
Marcher	f
Lancer un sort	c
Vente rapide	Maj-S
Détruire un objet	Maj-D
Torche	t
Ramasser/lâcher un objet	g
Afficher noms	Maj-N
Attaquer	F6
Evaluer	n
Viser le sol	F5
Inventaire	i
Afficher stats (infos personnelles)	p
Afficher compétences	[
Afficher sorts	u
Afficher groupe	o
Afficher combat	y
Cibler objet le plus proche	F7
Cibler adversaire le plus proche	F8
Cibler ami le plus proche	F9
Répondre	r
Discussion	l
Curseur	m

Contrôle souris	Ctrl
Sélectionner membre du groupe (1-8)	Maj-(F1-F8)
Répéter dernier message	Maj-Flèche haut
Remonter fenêtre de discussion	Page haut
Descendre fenêtre de discussion	Page bas
Remonter fenêtre système	Maj-Page haut
Descendre fenêtre système	Maj-Page bas
Informations	Maj-I
Compas	Maj-C
Moniteur réseau	Maj-P
Aide	F1

Les touches suivantes ne peuvent être réassignées :

~	Faire tourner la caméra en vue 3e personne.
-	Prendre une capture d'écran (pavé numérique).
TAB	Masquer l'interface.
Echap	Annuler la sélection actuelle.
Entrée, ' ou "	Engager la conversation.

Les commandes "/"

Certaines commandes ne peuvent être saisies que par l'intermédiaire du signe "/" :

Commandes de discussion	
/say ou /s	Envoyer un message aux personnages proches.
/group ou /g	Envoyer un message aux membres du groupe.
/send	Envoyer un message privé à un personnage (/send Marc Bonjour !).
/em ou /emote	Mimer une action spécifique.
Commandes d'action	
/rest ou /r	Votre personnage s'assoit et se repose. Le taux de récupération est doublé par rapport à la normale.
/sit	Identique à /rest.
/stand	Votre personnage se lève (vous pouvez utiliser les touches fléchées).
/quit ou /q	Quitter le jeu.
/bind	Lier votre personnage à une "pierre des âmes" où il réapparaîtra s'il vient à mourir.
/release	En cas de décès, tapez /release pour revenir à la vie.
/pray	Ciblez votre pierre tombale et utilisez /pray pour récupérer une partie des points d'expérience perdus.
/macro <texte>	Assigner un <texte> au curseur. Cliquez sur un emplacement vide de la Barre raccourci pour lui assigner un raccourci. Fonctionne également avec les commandes "/".
/face	Faire automatiquement face à la cible (pour les mages et les archers)
Commandes d'information	
/who	Lister et compter les joueurs connectés.
/who help	Lister les options de la commande /who.
/who all	Lister les personnages du jeu avec leurs classes, niveaux et emplacements.
/who csr	Lister les "Customer Service Representatives" connectés.
/who <nom>	Lister tous les personnages dont le nom commence par <nom>.
/who <classe>	Lister tous les personnages de la classe spécifiée.
/who <lieu>	Lister tous les personnages présents dans une zone spécifique.
/who <#> niveau	Lister tous les personnages d'un certain niveau.
/task	Afficher les détails des tâches que vous avez acceptées.
/quest	Afficher les détails des quêtes achevées ou en cours. Vous pouvez également utiliser le Journal de la Feuille de personnage pour les quêtes en cours.
/where <nom>	Utilisez cette commande auprès d'un PNJ garde pour savoir où se trouve le PNJ spécifié.
/dir or /d	Montrer la direction dans laquelle vous regardez.

/time	Afficher le temps de jeu.
Commandes de groupe	
/invite	Inviter le personnage ciblé à rejoindre le groupe.
/disband	Dissoudre un groupe ou le quitter.
/join	Rejoindre un groupe qui vous a invité.
/cg invite <name>	Inviter un personnage à rejoindre un groupe de discussion.
/cg who	Lister tous les membres du groupe de discussion.
/cg remove <name>	Enlever un personnage du groupe de discussion.
/cg disband	Dissoudre le groupe de discussion.
/friend <chat>	Envoyer des messages aux membres de votre groupe de discussion (ou utiliser l'onglet Amis).
Commandes d'aide	
/stuck	Reconnecter votre personnage en cas de blocage et le placer au point valide le plus proche. (dans une ville, cette commande vous place au milieu de la ville)
/advisor	Vous déclarer en tant que "conseiller". Vous devez avoir joué plus de 15 heures.
/advice	Lister les personnages déclarés "conseillers".
/advice <joueur> <question>	Envoyer une demande au conseiller spécifié.

Référez-vous à la section "Classes des joueurs" pour de plus amples informations au sujet des commandes d'Ordres.

Assigner un raccourci à une commande /

Il vous suffit pour cela de taper `/macro name </commande>`, puis de faire glisser le curseur (qui contient la commande) vers un emplacement libre de la Barre raccourci. Pour exécuter cette commande, vous n'avez plus qu'à cliquer sur l'icone correspondant de votre barre.

Emotes

La commande `/em` vous permet de mimer une action. Vous pouvez par exemple mimer aux autres joueurs que vous frappez Derek le Chauve avec un poisson (pourquoi pas !). Pour cela, tapez `/em frappe Derek le Chauve avec un vieux poisson`.

Emotes animés

Certains emotes sont des sortes de commandes qui disposent d'une animation propre. En voici une liste partielle :

- /beckon
- /blush
- /bow
- /cheer
- /clap
- /cry
- /curtsey
- /flex
- /kiss
- /dance
- /laugh
- /point
- /salute
- /bang
- /victory
- /wave

Les touches de fonction

La liste ci-dessous vous indique l'utilisation courante des touches de fonction de votre clavier. Ces touches peuvent bien évidemment être reconfigurées :

- F1 Ouvrir le système d'aide. Non modifiable.
- F6 Activer/désactiver le mode combat.
- F7 Cibler l'option la plus proche, appuyer de nouveau pour faire défiler les possibilités.
- F8 Cibler l'adversaire le plus proche, appuyer de nouveau pour faire défiler les possibilités, du plus proche au plus éloigné.
- F9

Cibler le personnage le plus proche, en cliquant par le vôtre. Appuyer de nouveau pour faire défiler les autres possibilités.

F11

Changer de vue caméra

Discussion

Comme pour tout jeu de rôles, la discussion et l'interaction tiennent une place très importante dans Dark Age of Camelot. Il vous est ainsi possible de discuter avec les autres joueurs, par l'intermédiaire d'une fenêtre de texte divisée en deux parties. La fenêtre de discussion (en bas) affiche tous les messages des autres joueurs (privés ou non), les messages diffusés à tous, les dialogues des PNJ (marchands, etc.). La partie supérieure de cette fenêtre affiche les messages relatifs à votre environnement immédiat, par exemple les messages de combat ou de sorts.

En haut de cette fenêtre se trouvent cinq onglets - Général, Tous, Guilde, Groupe et Amis. Chaque onglet est personnalisable, tant du point de vue contenu qu'habillage (couleur des textes par exemple). Référez-vous à la section "Personnalisation messages" ci-dessous pour de plus amples informations.

Vous pouvez faire glisser ces onglets vers un emplacement libre de la Barre raccourci et ainsi leur assigner des raccourcis.

Parler

Vous pouvez communiquer avec les autres personnages de différentes manières. Le plus simple est d'appuyer sur la touche 'ou " ou encore d'entrer la commande `/say` (ou `/s`), de saisir votre message et d'appuyer sur la touche Entrée. Vous communiquez alors avec les personnages se trouvant dans les environs immédiats.

Répondre

Utilisez la commande `/reply` pour répondre à un personnage s'adressant directement à vous.

Message privé

Vous pouvez envoyer un message "privé" à un autre personnage de votre Royaume grâce à la commande `/send`. Par exemple, pour parler à Grond, tapez `/send grond Salut toi !`

Discussion de groupe

La commande `/g` vous permet de vous adresser à tous les membres de votre groupe, quel que soit l'endroit où ils se trouvent. Vous pouvez ainsi donner un rendez-vous de rassemblement aux membres éparpillés de votre groupe en tapant `/g rendez-vous à la tour de garde`. Sélectionnez l'onglet Groupe de votre fenêtre de message pour définir ce mode de communication comme celui que vous utiliserez par défaut.

Discussion de Guilde

Ce mode de communication vous permet de ne vous adresser qu'aux membres de votre Guilde. Utilisez la commande `/gu` et saisissez votre texte pour contacter tous les membres de votre guilde qui sont connectés. Pour donner un rendez-vous par exemple, il vous suffit d'entrer le message `/gu Regroupement des membres de la guilde dans 15 minutes à Howth`. Tous les membres connectés de votre guilde recevront ce message. Vous pouvez sélectionner l'onglet Guilde pour que tous vos messages s'adressent uniquement aux membres de votre guilde. Référez-vous à la section "Guildes de joueurs pour de plus amples informations au sujet des commandes de guilde.

Messages à tous les joueurs

Ce mode de communication vous permet de vous adresser à tous les personnages de la zone. Il n'est disponible que dans villes et certaines forteresses. Un message significatif apparaît sur votre fenêtre de message à chaque fois que vous pénétrez dans une de ces zones, vous indiquant où vous vous trouvez actuellement.

Messages d'aide

Appuyez sur la touche F1 pour afficher l'aide en ligne du jeu. Les messages émanant du système d'aide apparaissent d'une couleur spécifique dans votre fenêtre de messages.

Discussion avec des amis

Vous pouvez avoir envie de discuter avec vos amis plutôt qu'avec les membres de votre groupe ou de votre Classe. Une fonction du jeu

vous permet de regrouper jusqu'à 20 autres joueurs en une sorte de groupe "informel". Ces groupes de discussion fonctionnent comme les autres groupes, à ceci près qu'ils sont réservés à la discussion. Vous ne recevrez ainsi aucune expérience ni aucune récompense. Le chef du groupe doit utiliser la commande `/chatgroup invite <nom du joueur>` pour inviter d'autres personnages à participer à la discussion. Si le chef du groupe venait à quitter ce "forum", il est remplacé par le prochain personnage sur la liste (en tant que "chef").

Liste d'amis

Cette liste vous permet de savoir si vos amis sont connectés !

Personnalisation des messages

Tout d'abord, vous pouvez définir la taille de la fenêtre de discussion et d'effets. Vous pouvez également modifier la proportion d'occupation des deux fenêtres en modifiant leur taille horizontale. Cette fenêtre peut également devenir intégralement transparente tout en permettant de lire les textes qui s'y trouvent : il vous suffit pour cela de définir son niveau alpha à 0.

Vous pouvez ensuite modifier la couleur des messages qui s'y affichent. Pour cela, effectuez un clic droit sur l'onglet du canal de discussion à personnaliser. Pour modifier les messages "entrants", effectuez un clic droit dans la fenêtre supérieure pour afficher les différents messages système.

Cliquez ensuite sur le type de messages dont vous voulez modifier la couleur. Une ligne apparaît alors sous le type de message sélectionné. Cliquez alors sur les flèches présentes au bas de la fenêtre, à côté du message "Changer couleur". Vous remarquez que la couleur du message change. Cliquez sur **Accepter** si la nouvelle couleur vous satisfait, ou sur **Annuler** si vous ne souhaitez pas conserver ces modifications. Le fait de cliquer sur **Annuler** annule toutes les modifications que vous avez apportées depuis que vous avez ouvert la fenêtre.

Vous pouvez enfin décider d'afficher ou non tout ou partie des huit types de messages disponibles, et cela pour chacun des cinq onglets. Pour cela, effectuez un clic droit sur l'onglet puis cliquez sur la petite boîte située à gauche de chaque option pour activer ou désactiver son affichage. Si vous désactivez l'affichage d'un type de message, vous ne verrez aucun des messages de ce type que votre personnage recevra. Cliquez sur **Accepter** pour accepter les modifications ou sur **Annuler** pour les annuler. Le fait de cliquer sur **Annuler** annule toutes les modifications que vous avez apportées depuis que vous avez ouvert la fenêtre.

Groupes

Depuis le début des "événements", il est devenu bien dangereux de s'aventurer seul dans les contrées de chaque Royaume. Votre meilleure chance de survie consiste souvent à trouver des partenaires prêts à vous accompagner. Cela vous permet également de rencontrer d'autres personnages, de lier des amitiés et même de progresser plus rapidement grâce aux bonus d'expérience alloués aux groupes. De plus, certaines classes montrent révèlent leur potentiel en groupe et sont beaucoup plus difficiles à jouer seul.

Création

Pour créer un groupe, sélectionnez le personnage de votre choix et tapez la commande `/invite`. Vous pouvez également utiliser le bouton **Inviter** du panneau de Groupe (touche "o"). Si le personnage accepte de rejoindre votre groupe, vous en devenez immédiatement le chef, ce qui vous octroie la possibilité d'inviter ou de rejeter certains membres. Si vous quittez le groupe, la deuxième personne de la liste en prend la tête.

Rejoindre

Si un autre personnage vous y invite, vous pouvez rejoindre son groupe en tapant la commande `/join` ou en utilisant le bouton **Rejoindre** de votre panneau de Groupe (touche "o").

Dissoudre

Vous pouvez quitter un groupe à tout moment en utilisant la commande `/disband` ou le bouton **Dissoudre** de votre panneau de Groupe (touche "o").

Mini-panneau

Si le panneau de groupe prend trop de place à votre goût sur votre écran, vous pouvez le remplacer par une fenêtre réduite en appuyant sur le bouton **Mini** de votre panneau de groupe (touche "o").

Recherche de groupe

Vous avez de nombreuses raisons de vouloir rejoindre un groupe. Partir seul à l'aventure peut s'avérer dangereux, voire ennuyeux. Un groupe procure généralement plus d'amusement et permet d'affronter des adversaires plus nombreux et plus coriaces. De plus, vous bénéficiez d'un bonus d'expérience lorsque vous combattez en groupe. Quant à affronter des joueurs d'un autre Royaume... autant ne pas s'y aventurer seul.

Si vous êtes à la recherche d'un groupe, cliquez sur la boîte **Rechercher groupe** située en bas de votre panneau de groupe. Dans le cas contraire, sélectionnez **Pas de recherche**. Tout chef de groupe peut cliquer sur le bouton **Chercher** pour obtenir la liste des personnages recherchant un groupe dans sa tranche de niveaux. Si cette liste comprend un personnage que vous souhaitez inviter, sélectionnez son nom dans la liste, cliquez sur le bouton **Contact** et envoyez-lui un message. Vous pouvez également préciser le type de personnage que votre groupe recherche. Si vous disposez de nombreux guerriers, vous pourriez avoir besoin d'un clerc ou d'un disciple... Il vous suffit donc de sélectionner l'une des options suivantes pour trouver votre bonheur : *Rechercher tout*, *Rechercher combattant*, *Rechercher mage*, *Rechercher soigneur*, etc. ou encore *Pas de recherche*.

Transactions sécurisées

Deux joueurs peuvent effectuer des transactions d'objets ou d'argent très facilement. Pour cela, tenez-vous près de l'autre personnage et faites glisser l'objet vers sa représentation pour faire apparaître la fenêtre de transaction. Ajoutez alors autant d'objets que vous souhaitez dans cet échange, ou de l'argent pour l'acheteur. La transaction ne s'effectue qu'une fois que les deux personnages cliquent sur le bouton **Accepter**. Une petite lumière s'allume au-dessus du bouton **Accepter** lorsque l'échange peut être finalisé. Cette lumière s'éteint dès qu'un ajout ou un retrait est effectué à l'échange. Vous pouvez cliquer sur le bouton **Annuler** à tout moment pour annuler la transaction.

Argent

Il existe cinq types de pièces : cuivre, argent, or, platine et mithril. Une pièce d'argent vaut 100 pièces de cuivre. Une pièce d'or vaut 100 pièces d'argent. Toutefois, il faut 1000 pièces d'or pour faire 1 pièce de platine et 1000 pièces de platine pour faire 1 pièce de mithril.

Chaque transaction avec un PNJ se fait automatiquement, ce qui signifie que l'argent est pris directement dans votre bourse sans que vous ayez à vous soucier de faire l'appoint. Vous aurez en revanche à vous y plier lorsque vous traiterez avec d'autres joueurs. Pour cela, cliquez sur le type de pièces à inclure dans l'échange, utilisez les flèches droite et gauche pour ajouter ou enlever des pièces puis cliquez sur **Accepter** pour prélever ce montant de votre bourse. Positionnez votre curseur sur la représentation du personnage avec lequel vous effectuez la transaction (ou sur la fenêtre de transaction si elle est déjà ouverte) et cliquez. L'argent sera intégré à la transaction, au bas de la fenêtre qui vient de s'ouvrir.

Pierre des âmes

Cette fonctionnalité vous permet de changer votre point de départ dans l'univers de DAoC. Vous ne pouvez vous lier qu'aux pierres des âmes qui, en Albion par exemple, sont représentées par un rocher gravé entouré de quatre autres pierres plus petites. En Midgard, la pierre des âmes est un rocher de grande taille reposant sur un plus petit, ces deux pierres étant entourées de colonnes recouvertes de runes. Dans Hibernia, la pierre des âmes est une grande pierre conique entourée de champignons.

Ces pierres se trouvent généralement dans les villes, villages ou châteaux, bien qu'il en existe d'autres situées à des endroits très différents. Il vous suffit d'entrer la commande */bind* à proximité d'une de ces pierres pour y être lié, ce qui est confirmé par un message qui apparaît sur votre écran "Vous êtes désormais lié à cet endroit". Si vous ne recevez pas ce message, cela signifie très vraisemblablement que la pierre en question n'est pas une pierre des âmes. Si votre personnage vient à mourir, il réapparaît à côté de la pierre des âmes à laquelle il est lié. Les nouveaux personnages n'étant liés à aucune pierre réapparaissent à leur point de départ dans le jeu.

Combat

Vous savez maintenant que vous aurez à défendre votre patrie contre des hordes d'envahisseurs sanguinaires ou de monstres guère moins hostiles... Il vous faut donc vous aguerrir dans ce but, et pour cela vous devez quitter les zones sûres et vous aventurer à l'extérieur des remparts de votre cité.

Choisir une cible

Tout nouveau personnage est relativement faible et peu compétent dans le maniement des armes ou des arcanes. Par chance, les monstres qui hantent les environs immédiats de votre point de départ sont rarement agressifs, et guère plus terrifiants que vous. C'est parmi ces monstres que vous allez faire vos premières victimes. Cliquez sur une cible potentielle ou appuyez sur la touche F8 pour sélectionner l'adversaire le plus proche. Appuyez de nouveau sur F8 pour faire défiler la liste de tous les ennemis se trouvant à proximité de vous. Une fois votre cible sélectionnée, son nom, son niveau et son état de santé s'affichent dans une fenêtre spécifique. La touche F8 vous permet de sélectionner des créatures mais aussi des personnages ennemis.

Quelle que soit la classe de votre personnage, il existe des cibles "idéales" que vous devez affronter en priorité. En combat singulier lors des premiers niveaux, nous vous recommandons de vous attaquer à des créatures juste un peu plus faible que vous, celles dont le nom vous apparaît en bleu. Les créatures "jaunes" seront sensiblement du même niveau que vous, mais sans doute beaucoup plus difficiles à vaincre. Venir à bout d'une telle créature dépend de vos compétences, de votre équipement et même de votre chance. L'influence du facteur chance diminue considérablement lorsque vous affrontez des créatures "vertes" ou "bleues". Une créature "grise" ne vaut pas la peine que vous perdiez votre temps avec elle, puisqu'elle ne vous apportera pas d'expérience, à moins que vous ne deviez le faire pour une raison très particulière. Les créatures "oranges", "rouges" ou "violette" doivent être soigneusement évitées tant que vous n'êtes pas en groupe. Certains personnages peuvent toutefois vaincre de telles créatures en combat singulier... Peut-être y parviendrez-vous un jour, également...

Puissance des adversaires

Gris	aucun intérêt
Vert	un peu d'expérience, une proie facile
Bleu	la cible idéale, bonne expérience
Jaune	adversaire coriace, mais expérience en conséquence
Orange	très difficile seul, très bonne expérience
Rouge	impossible à affronter seul, mais parfait en groupe
Violet	vous tenez vraiment à mourir ?

Les groupes de personnages peuvent plus facilement venir à bout d'adversaires coriaces. Mettez votre expérience personnelle à profit pour déterminer les meilleures cibles pour votre groupe.

Contact

Le combat au contact, comme son nom l'indique, suppose que vous soyez très près de votre adversaire. Une fois celui-ci ciblé, c'est à vous de jouer ! Approchez-vous de votre future victime et appuyez sur la touche F6 (par défaut). Votre personnage passe alors en mode combat et utilise l'arme qu'il a en main (généralement celle qui se trouve à la droite de sa ceinture). Dans la fenêtre effets s'affichent les dégâts que vous faites et que vous encaissez, la localisation des coups que vous portez et recevez et la quantité de points d'expérience que vous recevez si jamais vous sortez vainqueur du combat. Si la créature "lâche" une arme, c'est également par le biais de cette fenêtre que vous le saurez. Vous quittez le mode combat une fois celui-ci terminé. Vous pouvez vous désengager à tout moment en appuyant à nouveau sur la touche F6 ; votre adversaire, quant à lui, se désengagera rarement en plein combat...

Combat à deux armes

Certaines classes disposent de cette capacité, ce qui leur permet donc de combattre avec deux armes en même temps. Les personnages qui disposent de cette capacité peuvent potentiellement infliger plus de dégâts à leurs adversaires, mais y perdent en défense puisqu'ils ne portent pas de bouclier pour les protéger.

Classes pouvant combattre avec deux armes

Cette compétence fonctionne de la manière suivante. Votre personnage peut utiliser tout type d'arme avec sa main "principale" (la droite), tandis que sa main "secondaire" (la gauche donc) lui permet de tenir une des deux plus petites armes des groupes d'armes suivants : contondantes, taille et estoc. Sont donc concernés la masse, le marteau, l'épée courte, la hache, le Poignard et le stylet. Toute autre arme (cimenterre, épée bâtarde, etc.) est considérée comme trop imposante pour être utilisée en arme secondaire. Seules les classes suivantes disposent de cette capacité :

Abion	Mercenaire, Sicaire
Midgard	Berserker, Assassin
Hibernia	Finelame, Ombre, Ranger

Combat à distance

Certaines personnes préfèrent s'adonner aux joies du combat à distance. Il s'agit donc pour eux de trouver une arme de jet que leur personnage peut utiliser. Les armes de jet comprennent les arcs courts et longs ainsi que les arbalètes. Pour utiliser un arc, mettez-le dans l'emplacement "distance" de votre inventaire (touche "i"). Cliquez ensuite sur l'arc et faites-le glisser jusqu'à la Barre raccourci. Si vous le faites glisser vers l'emplacement numéro 1 de la Barre raccourci, il vous suffira d'appuyer sur la touche numérotée 1 de votre clavier pour tirer avec votre arc. Nous vous recommandons toutefois de maîtriser la compétence *Tir*, qui n'est disponible qu'à partir d'un certain niveau, afin d'être plus efficace. Sans cette compétence, vous ne pourrez utiliser votre arc à 100% sans relâche.

Un arc sans flèches ne sert à rien ; vous devrez donc en acheter auprès des marchands ou des instructeurs spécialisés dans la discipline de l'archerie. Notez que chaque flèche tirée est considérée comme perdue, puisque vous ne pouvez en aucun cas la récupérer.

Styles de combat

Les styles de combat sont des disciplines martiales vous permettant d'être beaucoup plus efficace. Ce sont en fait des attaques qui viennent s'ajouter à vos attaques normales. Les styles sont présents dans la liste des compétences de votre personnage. Pour utiliser un style de combat, faites glisser son icône vers un emplacement libre de la Barre raccourci et appuyez sur la touche numérotée du clavier correspondante lorsque vous voulez l'utiliser.

Toutes les classes combattantes peuvent recourir aux styles spécifiques à leurs armes. Par exemple, le fait de s'entraîner à la maîtrise des armes de taille vous donne accès au style correspondant.

Chaque style dispose d'une "condition" qui détermine le moment où il peut être utilisé. Lames tournoyantes, le style du combat à deux mains, peut être utilisé à chaque fois que vous manquez un adversaire. Le style Voie du milicien (armes d'hast) est disponible dès que vous parez avec succès l'attaque d'un adversaire. En cours de combat, appuyez sur la touche numérotée correspondant à votre style de combat pour l'utiliser dès que vous voyez qu'il devient disponible. Si tout se passe bien, votre personnage effectue son attaque spéciale et une "traînée" apparaît derrière votre arme, montrant à tous que vous venez de réussir un joli coup, tandis qu'un message spécifique vous informe de la réussite de votre attaque. Chaque style dispose de sa propre animation.

N'oubliez pas que les textes relatifs au combat s'affichent par défaut en orange. Si vous êtes attaqué par plusieurs adversaires, tous les autres messages relatifs aux assaillants supplémentaires apparaissent en rouge (par défaut), ce qui vous permet de suivre plus facilement le déroulement de l'action. Lisez attentivement les messages qui s'affichent en orange si vous cherchez une ouverture vous permettant de passer votre attaque spéciale.

Fatigue/Endurance

Il est important de savoir que l'utilisation de ces styles de combat est particulièrement éprouvante. Vos points de fatigue apparaissent dans la fenêtre indiquant votre énergie magique et vos points de vie. Lorsque cette barre est vide, vous ne pouvez plus utiliser de style de combat tant que vous ne vous êtes pas reposé (vous ne récupérez pas lorsque vous combattez). Pensez à vous asseoir entre chaque assaut pour récupérer plus vite de votre fatigue.

L'autre aspect important de l'endurance est qu'elle vous permet de sprinter. Sachez que vous pouvez sprinter tant qu'il vous reste de l'endurance. Vous revenez à une vitesse de course normale si vous êtes trop fatigué pour sprinter, et vous risquez fort d'être alors rattrapé par vos adversaires. A vous de trouver le juste-milieu entre l'utilisation de vos styles de combat et la possibilité de vous enfuir si les choses tournent mal.

Santé

Les créatures que vous combattez vous infligent des blessures : suivez l'évolution de la barre rouge de votre fenêtre de résumé pour avoir une idée de l'état de santé de votre personnage. Votre personnage meurt dès que cette barre est vide (voir *Mort et résurrection* ci-dessous). Votre personnage récupère des points de vie au cours du temps. Utilisez la commande */rest* ou asseyez-vous pour récupérer deux fois plus de points de vie. Notez toutefois que vous ne pouvez pas observer les environs lorsque vous êtes assis, à moins d'utiliser la touche ~ de votre clavier et de bouger la caméra avec la souris. Nous vous recommandons donc de trouver un endroit calme pour vous asseoir.

Attention : votre personnage court nettement moins vite lorsqu'il est sérieusement blessé ! Toute fuite s'avère dès lors compromise...

Combat en groupe

Vous aurez souvent l'occasion de combattre en groupe, et vous découvrirez par la même occasion les forces et les faiblesses de chaque classe. Les "tanks" sont les combattants de la première ligne : c'est à eux que revient le privilège d'aller affronter l'adversaire au contact.

Derrière eux se trouvent généralement les guérisseurs et autres lanceurs de sorts, qui sont très vulnérables au contact. Les monstres peuvent changer de cible en cours de combat, passant de celui qui frappe le plus fort à celui qui les a frappés en dernier par exemple. Ils peuvent également se jeter sur le guérisseur du groupe qui passe son temps à soigner les "tanks", ou encore sur un personnage lançant des sorts dévastateurs. Aucun de ces personnages ne peut être efficace s'il est attaqué au contact, les "tanks" ont donc souvent pour mission de les débarrasser des monstres particulièrement collants. Les créatures les plus intelligentes essaient d'obtenir l'aide de leurs congénères lorsqu'elles sont attaquées par un groupe. On parle alors de "baf" ou "bring a friend." (appel d'amis à la rescousse).

Mort et résurrection

Votre personnage meurt dès que sa barre de santé se retrouve complètement vide. Son corps prend alors l'apparence d'un fantôme qui peut voir les autres joueurs mais ne peut pas se déplacer. Si vous n'avez pas encore atteint le 5e niveau, il vous suffit d'entrer la commande */release* pour rejoindre le monde des vivants, sans aucune pénalité en termes d'expérience. Votre personnage retourne alors à son point de "résurrection", en parfaite santé. Les choses se compliquent à partir du 6e niveau, où votre personnage perd de l'expérience à chaque fois qu'il meurt à cause d'un monstre ou d'un PNJ. Cette perte d'expérience, toutefois, ne peut en aucun cas vous faire "perdre" un niveau.

En plus de la perte d'expérience, votre personnage perd jusqu'à 3 points de constitution. La mort causée en situation de PvP (player versus player) n'induit aucune perte d'expérience, mais votre personnage perd toujours ses points de constitution. Il doit alors payer un PNJ soigneur, que l'on trouve dans la plupart des villes, pour récupérer sa constitution perdue.

Votre personnage ne peut perdre qu'un point de constitution à chaque fois qu'il meurt au cours du même niveau, et ce jusqu'à un maximum de 3 points. Votre personnage de niveau 6 perdra donc 1 point de constitution la première fois qu'il meurt, 2 la seconde et 3 à chaque nouvelle mort.

A partir du niveau 6, il existe deux moyens de revenir à la vie.

Première méthode : à chaque fois que votre personnage meurt à partir du 6e niveau, il perd 5% de l'expérience totale nécessaire pour passer au niveau suivant, sauf lors de sa "première" mort, où il ne perd que la moitié de ces 5%. Entrez la commande `/release` pour revenir à la dernière pierre des âmes à laquelle le personnage a été lié. Vous perdez alors un peu plus d'expérience, mais toujours moins de 10% du total nécessaire pour passer au niveau supérieur. Une pierre tombale est alors érigée à l'endroit où vous avez succombé à vos blessures. Retournez à cet endroit, sélectionnez la pierre tombale et entrez la commande `/pray` pour récupérer la seconde partie de la pénalité d'expérience. Votre personnage perd également jusqu'à 3 point de constitution, qui peuvent être récupérés auprès d'un PNJ spécifique contre espèces sonnantes et trébuchantes. Vous subissez alors le contrecoup de la résurrection, un état qui vous rend temporairement très vulnérable. Cet état se dissipe au bout d'un certain temps et peut même être dissipé par un PNJ guérisseur.

Seconde méthode : il vous faut obtenir l'aide d'un clerc qui dispose d'une commande de résurrection. Vous évitez ainsi la seconde partie de la pénalité d'expérience, ainsi que la perte de constitution et la prière sur la pierre tombale. Vous revenez à l'endroit même où vous êtes mort. En fait, vous souffrez uniquement de la pénalité des 5% d'expérience !

Une limite de temps vous est imposée après la mort de votre personnage. Si vous venez à la dépasser, votre personnage est automatiquement "renvoyé" à sa pierre des âmes. Cette limite de temps est fixée à 10 minutes.

Magie

La maîtrise des arcanes est une chose aussi passionnante que complexe, et plusieurs voies y mènent. Les lanceurs de sorts sont physiquement plus fragiles et progressent plus lentement que la plupart des autres classes. De plus, ces personnages ont plus de mal à s'aventurer seuls, comparés à un combattant de niveau similaire. Jouer un lanceur de sorts nécessite patience et détermination, mais la récompense est à la hauteur de ces vertus.

Sorts et listes de sorts

De nouveaux sorts deviennent automatiquement disponibles à chaque fois que vous progressez en niveau. Toutefois, les lanceurs de sorts doivent étudier certains sorts et certaines listes de sorts, qui ne leur sont pas "donnés". De plus, il est parfois nécessaire d'achever une quête pour obtenir certains autres sorts (ou listes de sorts).

Magie offensive

Pour mémoriser vos sorts, faites-les glisser vers des emplacements libres de votre Barre raccourci.

Le combat magique est quelque peu différent du combat purement martial. Vous devez tout d'abord choisir votre cible, puis cliquer sur l'icône du sort que vous souhaitez utiliser dans la Barre raccourci (ou appuyer sur la touche numérotée correspondante de votre clavier). La cible, une fois touchée, se précipitera certainement sur votre personnage. Vous avez alors sans doute le temps de lancer 1 ou 2 sorts supplémentaires avant qu'elle ne vous atteigne. Une fois au contact, vous aurez peu de chance d'être dans les conditions optimales pour lancer un sort, et il vous faudra sans doute sortir votre arme. Il est donc primordial pour vous de connaître la portée de votre sort ainsi que son efficacité sur les différents adversaires que vous êtes amené à rencontrer. Les monstres les plus lents sont ainsi des proies faciles pour vous, tandis que les plus rapides seront presque immédiatement sur vous. Vous affronterez également des adversaires capables, eux aussi, de lancer des sorts. Le fait d'être touché, par un sort ou un coup "normal", interrompt immédiatement la préparation du sort que vous tentez de lancer.

Les Ménestrels, les Bardes et les Skalds disposent d'une sorte de magie "sonore", dont les attaques sont immédiates et peuvent être lancées en mouvement ou lorsqu'ils sont attaqués.

Les guérisseurs et autres clercs ne peuvent pas lancer de sort lorsqu'ils sont attaqués et sont alors totalement incapables de soigner leurs partenaires de groupe. Certains adversaires sont tout à fait capables d'identifier leurs ennemis et notamment ceux qui leur rendent la vie plus compliquée en soignant leur adversaire direct.

Magie défensive

Certains sorts, comme les sorts de protection, peuvent être lancés à tout moment. Ces sorts ont pour but d'améliorer la protection ou les capacités de la cible. Les Clercs, les Chamans et les Druides sont des grands spécialistes de ce genre de sorts, ainsi que les Ménestrels,

Récupération de l'énergie magique

Les lanceurs de sorts utilisent leur énergie magique. Tout sort lancé consomme une certaine quantité d'énergie magique. Cette énergie augmente en fonction du niveau du lanceur de sort, qui devient donc de plus en plus puissant, à tous les sens du terme. Mais il est bien évident que les sorts les plus puissants sont très gourmands en énergie magique. La barre jaune de la fenêtre de résumé vous indique votre niveau d'énergie magique. Assurez-vous de disposer de suffisamment de cette énergie avant d'engager le combat ! De plus, certaines classes régénèrent cette énergie magique nettement plus lentement si leur réserve passe en dessous des 50%.

Lancement rapide

Certain lanceurs de sorts (thaumaturges, théurgistes, cabalistes, sorciers, eldritchs, enchanteurs, prêtres d'Odin et de Hel, empathes) disposent de cette capacité spéciale. Cette compétence réduit de moitié le temps d'incantation normal d'un sort particulier, ce qui le rend beaucoup plus difficile à interrompre. Cette discipline vous permet donc de lancer un sort alors que vous êtes attaqué par un ennemi. Toutefois, l'utilisation de cette capacité est très gourmande en énergie magique, puisque le sort lancé "coûte" alors de 2 fois son "prix" normal en énergie magique.

Pour utiliser cette compétence, faites glisser son icône vers un emplacement de la Barre raccourci. Il ne vous reste ensuite plus qu'à cliquer sur l'icône de la Barre raccourci ou à appuyer sur la touche correspondante de votre clavier puis à lancer votre sort.

Magie musicale

La magie est généralement une forme de manipulation des éléments mais les Ménestrels, Skalds et autres Bardes ont appris à maîtriser la magie de la musique pour combattre. Les Ménestrels peuvent ainsi porter des instruments et des armes, et disposent de compétences spéciales de combat et de groupe.

Expérience

Les nouveaux personnages sont considérés comme "jeunes" et n'ont ainsi que très peu d'expérience. Ils progressent en éliminant des monstres et en résolvant des quêtes.

Une certaine quantité d'expérience est attribuée au personnage qui tue des monstres et résout des quêtes. Cette expérience est représentée par les deux barres bleues du panneau "Cible". La barre supérieure est divisée en 10 bulles, chacune de ces bulles représentant 10% de l'expérience totale de ce niveau. Lorsque toutes ces bulles sont remplies, la barre se vide d'un coup. Lorsque la barre non segmentée se remplit, seule une bulle bleue se remplit et la première de ces deux barres se vide à son tour. Cette progression vous permet d'acquérir puissance et pouvoir. Votre personnage peut également se spécialiser à chaque nouveau niveau atteint. Les points de compétence qu'il reçoit lui servent à s'améliorer dans les domaines de votre choix. Référez-vous à la section *Compétences et progression* pour de plus amples informations à ce sujet. Après le niveau 5, la progression de votre personnage peut lui permettre d'acquérir de nouveaux sorts ou chants, des styles de combat ou de nouvelles capacités (comme porter de nouveaux types d'armures).

À chaque fois que vous progressez, vous gagnez moins d'expérience en venant à bout des monstres que vous combattiez au niveau précédent, puisque vous êtes devenu plus "puissant" et que ces monstres vous sont donc plus faciles à vaincre. Si un monstre devient "gris", vous n'avez plus aucun intérêt à l'affronter (il ne vous rapportera pas d'expérience). Il est toujours préférable de combattre des monstres "bleus" ou "jaunes", suivant votre équipement et vos compétences. Le jeu est conçu de sorte que les premiers niveaux soient relativement faciles, mais la vitesse de progression se ralentit progressivement par la suite. Une personne découvrant un nouveau métier peut ainsi progresser très rapidement dans les premiers temps, tandis qu'un spécialiste a déjà nettement moins de choses nouvelles à apprendre.

Vous remarquerez qu'un bon groupe permet de gagner énormément d'expérience très rapidement, puisqu'il aura tendance à affronter des adversaires que vous auriez fuis si vous étiez seul.

Vous pouvez également gagner de l'expérience en achevant des quêtes ou en effectuant certaines tâches (voir *Quêtes et tâches* ci-dessous).

Compétences et progression

La survie de votre personnage dans ces contrées dépend étroitement de ses compétences. À son arrivée sur ce monde, il sait à peine comment tirer son épée de son fourreau, mais il apprendra très vite si vous décidez de l'y aider.

À chaque progression de niveau, votre personnage reçoit des points de spécialisation. Retournez voir votre instructeur et utilisez ces points pour vous entraîner dans une compétence ou une capacité. Effectuez un clic droit sur l'instructeur puis cliquez sur la compétence qui vous intéresse. Cliquez ensuite sur le bouton **Apprendre**. Si vous possédez suffisamment de points de spécialisation, vous pourrez progresser

dans cette compétence.

Le coût des compétences varie, et augmente en fonction de leur niveau. Un Maître d'armes de niveau 2 voulant s'entraîner en armes de taille devra dépenser 2 points de spécialisation, puis 3 la prochaine fois qu'il voudra s'y entraîner, etc. Toutes les compétences ont leur importance et aucune ne mérite d'être négligée. Vos choix de spécialisation peuvent affecter fondamentalement la progression de votre personnage à haut niveau, les compétences spécifiques que vous recevez étant basées sur le temps d'entraînement que vous avez octroyé aux différents groupes de spécialisation. Un arbre de compétences gère cette progression et les personnages d'une même classe peuvent ainsi développer des compétences tout à fait différentes.

Les porteurs d'armes et d'armures pourront ainsi utiliser de nouveaux types d'armes et d'armures. Vous ne pouvez utiliser un objet que si vous en maîtrisez la manipulation. Suivant votre niveau de spécialisation dans une compétence particulière, vous pourrez recevoir de nouvelles capacités, comme des sorts ou des styles de combat.

Artisanat

Tout joueur peut apprendre ces compétences qui permettent de fabriquer des armes, des armures ou des vêtements ainsi que de réparer des armes selon sa classe. Pour fabriquer des objets, votre personnage doit se trouver un maître artisan. Il vous apprendra les rudiments du métier et vous pourrez alors devenir un véritable apprenti. Plus vous êtes expérimenté plus vous avez de chances de réussir dans votre entreprise, et meilleure sera la qualité de vos produits. Un artisan très doué peut ainsi gagner beaucoup d'argent en revendant ses produits aux autres joueurs. Vous risquez en revanche de vous ruiner à vos débuts en achat de composants, c'est pourquoi il est donc nécessaire de vous entraîner avant de pouvoir fabriquer des objets utilisables et commercialisables. En revanche, évitez de revendre vos objets de meilleure qualité aux PNJ, vous n'en tirerez qu'un prix ridiculement bas.

Fabriquer des objets

Tout personnage est capable de fabriquer des objets, mais il ne peut fabriquer que ce qu'il peut lui-même utiliser. Un lanceur de sorts en robe ne peut ainsi pas fabriquer d'armure de plaques ni d'épée, et un guerrier n'ayant pas encore la capacité de porter des armures de plaque ne pourra pas non plus en fabriquer. Entraînez-vous dans les compétences nécessaires et trouvez un marchand qui vous vendra les matériaux dont vous avez besoin. Achetez les moins chers pour commencer, votre niveau de compétence étant pour l'instant très bas.

Ouvrez alors le panneau de Compétences (icône Main) et ouvrez votre Barre raccourci à une page vide. Faites glisser les icônes des compétences nécessaires dans les emplacements libres de votre Barre raccourci. Si vous souhaitez forger une épée, vous avez besoin des compétences Travail du cuir, Travail du métal et Fabrication d'armes. Cliquez ensuite sur l'une de ces compétences dans la Barre raccourci pour afficher la liste d'objets que vous pouvez fabriquer à partir de cette compétence. Cliquez sur un de ces objets pour étendre ou réduire la liste.

Pour fabriquer un de ces objets, faites-le glisser vers un emplacement libre de la Barre raccourci et cliquez dessus. Un message vous informera de l'éventuelle nécessité d'un outil spécifique pour fabriquer cet objet.

Revenons à notre épée : pour en fabriquer la lame, vous avez besoin d'un marteau. Certains objets, notamment ceux à base de métal, doivent être forgés. Vous devez alors trouver une forge et y travailler.

Tout produit fini passe par des étapes intermédiaires. Une épée est composée d'une garde et d'une lame qui doivent être combinées pour former l'arme. Les matériaux d'excellente qualité permettent de créer de superbes objets mais nécessitent une maîtrise parfaite de l'art. Plus vous réussissez à créer d'objets, plus vous progressez dans cette compétence. Et plus vous êtes compétent, plus vous avez de chance de réussir...

Certains objets de vos menus de compétence suivent un code couleur. Un objet "gris", "vert" ou "bleu" est assez facile à réaliser. Le jaune, l'orange, le rouge et le violet indiquent des objets très difficiles à réaliser, pour le moment. Un échec dans la réalisation d'un objet entraîne généralement la perte de tout ou partie des matériaux utilisés. Ne tentez donc pas le diable et contentez-vous de faire ce que vous savez faire !

Climats

Différents climats ont été implémentés dans le jeu pour vous proposer une immersion encore plus profonde dans son univers. Votre personnage ne souffre pas des changements de climat, mais sa visibilité se trouve forcément réduite lorsque le gros temps se lève.

Interactions avec les PNJ

Lors de vos aventures, vous rencontrerez des personnages avec lesquels vous pouvez interagir mais qui ne sont pas sous le contrôle

d'autres joueurs. On les appelle Personnages Non-Joueurs ou *PNJ*. Pour engager la conversation avec un PNJ, approchez-vous de lui et effectuez un clic droit sur sa représentation.

Quêtes et tâches

Les PNJ peuvent avoir des choses à vous dire, ou un service à vous proposer. S'ils vous répondent, lisez attentivement leur réponse et cherchez-y des indices. Ils apparaissent entre crochets et sont mis en évidence dans le texte qui apparaît sur votre écran. Cliquez alors sur le texte en surbrillance ou utilisez la commande `/say` pour le répéter afin de faire poursuivre le PNJ. Il vous donnera de nouvelles informations et parfois, un quête à accomplir.

Un PNJ peut par exemple s'adresser à vous en disant "*Bonjour, citoyen. Tu cherches l'[aventure] ?*". Il est clair que le mot "aventure" est le mot-clé de la phrase. Cliquez alors dessus ou utilisez la commande `Say` et saisissez le mot "aventure". Vous pouvez ainsi poursuivre la conversation jusqu'à ce que vous trouviez ce que vous cherchiez, que ce soit une information ou une quête. Si vous acceptez la quête qui vous est proposée, le PNJ vous fournira éventuellement de nouvelles explications.

Vous pouvez vérifier l'état d'avancement de vos quêtes par l'intermédiaire de votre Journal, situé sur votre Feuille de personnage. Le Journal recense chaque étape achevée d'une quête.

Tâches

Les tâches sont des missions de courte durée, qui doivent être conclues en moins de 2 heures. Vous recevez une récompense si vous accomplissez la tâche en temps et en heure (généralement, de l'expérience et parfois de l'argent). Les tâches diffèrent des quêtes parce qu'elles se concluent en une étape, alors que les quêtes sont souvent longues. Elles n'apparaissent pas dans votre Journal. Enfin, vous pouvez mener plusieurs quêtes de front, mais une seule tâche à la fois. Pour qu'un PNJ vous donne une tâche à accomplir, sélectionnez-le et saisissez la commande `/say help`. Pour connaître la tâche que vous accomplissez actuellement, tapez `/task`.

Quête	Tâche
Pas de limite de temps	2 heures maximum
Plusieurs étapes	Etape unique
Plusieurs à la fois (10 Max.)	Une seule à la fois
Expérience, argent et/ou objets	Expérience et argent, pas d'objets
Spécifique aux PNJ et aux circonstances, peuvent dépendre du niveau du personnage	Génération aléatoire, ne dépend pas du niveau du personnage (pas de tâches disponibles après le niveau 20)

Marchands

Les marchands sont légion dans ces contrées. Ils vendent des armes, des armures et tout un tas d'objets que votre personnage pourra trouver utiles. Effectuez un clic droit sur un marchand pour voir ce qu'il a à vendre. Pour acheter un objet, cliquez dessus et appuyez sur le bouton **Acheter**. Pour vendre un de vos objets, prenez-le dans votre inventaire et faites-le glisser vers le bouton **Vendre** de la fenêtre de transaction. Le contenu de votre bourse est affiché à la fois dans votre inventaire et dans la fenêtre de transaction. Pour connaître la valeur d'un de vos objets, sélectionnez-le et cliquez sur le bouton **Estimer**.

Par défaut, la touche "y" est affectée à la "vente rapide". Sélectionnez l'objet que vous avez à vendre et appuyez sur cette touche. .

Instructeurs

Effectuez un clic droit sur votre instructeur pour suivre son entraînement. La fenêtre qui s'affiche vous propose différentes compétences à entraîner, à condition que vous ayez suffisamment de points de spécialisation à y consacrer. Sélectionnez donc une compétence et cliquez sur le bouton **Apprendre**. Tout choix est définitif, vous ne pouvez plus revenir en arrière une fois que vous avez validé votre choix. La fenêtre d'entraînement ne s'affichera pas si l'instructeur que vous avez interpellé n'est pas de votre classe. Un nouvel instructeur vous est assigné lorsque vous atteignez le niveau 5.

Guérisseurs

Les guérisseurs vous permettent de récupérer les points de constitution perdus suite au décès de votre personnage. Ils vous restituent un point de constitution à chaque intervention, à un tarif dépendant de votre niveau. Les guérisseurs soignent du "mal de la résurrection" gratuitement.

Enchanteurs

Ces magiciens enchanteront vos armes et votre armure contre un certain prix. Le nom de l'objet enchanté est alors modifié pour rendre compte de son nouvel état magique. Votre épée peut ainsi devenir brillante, étincelante, éclatante, etc. Les armes enchantées sont plus efficaces au combat, et les armures vous protègent mieux. Vous ne pouvez en revanche pas savoir quelles statistiques ont été modifiées, ni de combien. Pour faire enchanter un objet, faites glisser son icône vers l'enchanteur qui s'occupe alors à la fois d'enchanter votre objet

et de vous soutirer le paiement de ses services.

Forgerons

Les armes et les armures ont parfois besoin d'être réparées, et les forgerons sont là pour ça. Les forgerons se situent généralement dans les villages. Pour faire réparer votre objet, faites-le glisser vers le forgeron et lâchez-le sur lui. Il se paiera lui-même dans votre bourse et vous rendra l'objet réparé.

Guildes de joueurs

Les guildes sont des rassemblements de joueurs cherchant à se regrouper. Chaque guilde dispose de son propre canal de discussion et de son organisation.

Pour former une guilde, vous devez tout d'abord rassembler huit joueurs dans un groupe. Le chef du groupe doit alors rendre visite au PNJ "Greffier des guildes", qui se trouve dans la capitale de votre Royaume, dans le quartier administratif. Le chef du groupe doit donc sélectionner le Greffier des guildes et saisir la commande `/gc form <nom de la guilde>`. Le nom de la guilde doit être unique, vous ne pouvez utiliser un nom de guilde déjà utilisé sur le serveur. Il vous en coûtera 1 pièce d'or pour faire enregistrer votre guilde. L'argent est directement pris dans la bourse du chef du groupe. Chaque membre du groupe reçoit alors un message lui demandant s'il accepte de devenir membre de la nouvelle guilde. Les huit membres doivent confirmer leur appartenance à la guilde pour que celle-ci soit créée.

Le chef de groupe devient alors Maître de la Guilde. Tous les autres membres reçoivent alors un rang de 9 et ne disposent d'aucun pouvoir, qui sont tous entre les mains du Maître de la Guilde.

Emblèmes de guildes

Toute guilde suffisamment réputée dans son Royaume a le droit de se choisir un emblème. Le chef de la guilde utilise alors la commande `/gc emblem` pour le récupérer. Le chef de la guilde devra s'acquitter d'une taxe pour avoir le droit d'utiliser un emblème. Chaque emblème se doit d'être différent des autres, avec une combinaison originale d'insignes, de coloris et de patrons.

Une fois cet emblème défini, chaque personnage de niveau 20 ou plus peut demander à porter l'emblème de sa guilde sur son bouclier ou sur sa cape. Le PNJ responsable de l'apposition de l'emblème se trouve à proximité du Greffier des guildes. Le chef de la guilde peut utiliser la commande `/gc edit <rang> emblem` pour définir à partir de quel rang les membres de la guilde ont le droit de porter cet emblème.

Commandes / des guildes

Plusieurs commandes sont accessibles aux membres des guildes :

Commandes de discussion

<code>/gu <texte></code>	discuter sur le canal de la guilde
<code>/guild <texte></code>	discuter sur le canal de la guilde
<code>/osend <texte></code>	discuter sur le canal 'officiers' de la guilde

Commandes des guildes

Toutes les commandes de guilde débutent par `/guild` ou `/gc` et sont suivies par d'autres commandes.

<code>/gc form <nom></code>	former une nouvelle guilde, si tous les membres du groupe l'acceptent
<code>/gc accept</code>	accepter la formation de la guilde
<code>/gc decline</code>	refuser la formation de la guilde
<code>/gc invite</code>	inviter le personnage sélectionné à rejoindre la guilde
<code>/gc info</code>	donner des informations au sujet de la guilde d'un joueur, suivant son rang dans la guilde
<code>/gc cancel</code>	annuler toute commande précédemment exécutée, telle que <code>/gc form</code> ou <code>/gc invite</code>
<code>/gc quit</code>	quitter la guilde
<code>/gc motd <texte></code>	définir un message du jour de la guilde
<code>/gc promote ##</code>	promouvoir le personnage sélectionné au rang (##) spécifié
<code>/gc demote ##</code>	rétrograder le personnage spécifié au rang (##) spécifié
<code>/gc remove</code>	renvoyer le personnage sélectionné de la guilde
<code>/gc emblem</code>	définir l'emblème de la guilde (réservé au Maître de la guilde)

Commandes d'édition de la structure des guildes

Ces commandes ne sont accessibles qu'au Maître de guilde ou à un membre ayant reçu les privilèges adéquats de la part du Maître de guilde.

<code>/gc edit</code>	commande d'édition utilisée préalablement à toute autre commande d'édition de guilde. Utilisée sans argument, elle permet d'afficher la liste des options d'édition disponibles.
<code>/gc edit <#> title <texte></code>	donner un titre au rang spécifié <#>. Par exemple, les membres de rang 5 peuvent être appelés "Protecteurs" : pour cela, entrez <code>/gc edit 5 title Protecteur</code> .
<code>/gc edit <#> ranklevel <setting></code>	définir la hiérarchie de la guilde. Le Maître de guilde peut ainsi être de rang 0 et les premiers officiers de rang 1. Les autres officiers peuvent être de rang 2, etc.
<code>/gc edit <rang> emblem</code>	définir le rang des membres autorisés à porter l'emblème de la guilde sur leur cape ou leur bouclier.
<code>/gc leader</code>	permet au chef de la guilde de désigner son successeur.

Commandes d'édition Oui/non

Les commandes suivantes nécessitent un argument de la forme oui/non. Par exemple, `/gc edit 4 gcheat y` autorise les membres de rang 4 d'entendre les discussions de guilde. `/gc edit 5 gcheat n` empêche les membres de rang 5 d'y assister :

<code>/gc edit <ranknum> gcheat <y/n></code>	ce rang peut entendre les discussions de guilde
<code>/gc edit <ranknum> gcspeak <y/n></code>	ce rang peut parler en discussions de guilde
<code>/gc edit <ranknum> ocheat <y/n></code>	ce rang peut entendre les discussions d'officiers
<code>/gc edit <ranknum> ocspeak <y/n></code>	ce rang peut parler en discussions d'officiers
<code>/gc edit <ranknum> invite <y/n></code>	ce rang peut inviter de nouveaux membres (au rang 9)
<code>/gc edit <ranknum> promote <y/n></code>	ce rang peut promouvoir ou rétrograder les membres d'un rang inférieur au sien
<code>/gc edit <ranknum> remove <y/n></code>	ce rang peut renvoyer des membres d'un rang inférieur au sien
<code>/gc edit <rank> emblem <y/n></code>	utilisé par le chef de la guilde pour définir quel rang a le droit de porter l'emblème de la guilde



Troisième partie : les Royaumes

Chaque Royaume est unique et les choix de races, de classes de départ et classe varient d'un Royaume à l'autre. Cette section vous présente les trois Royaumes du jeu, Albion, Midgard et Hibernia.

Albion

Ah, le soleil a perdu de son éclat à la disparition d'Arthur Pendragon. Oui, nos ennemis aboient aux portes de notre vertueux royaume. Merlin reste introuvable et les Chevaliers de la Table Ronde se sont dispersés. Mais Camelot tient toujours debout et nombreux sont ceux qui suivent encore le code de la chevalerie. Nos chevaliers sont les meilleurs du monde connu et nos magiciens tiennent leur érudition de Merlin en personne. L'ennemi s'approche lentement, et Morgane a levé ses armées de mort-vivants. Ce sont des temps bien sombres, mais l'espoir vit toujours dans nos cœurs. Nous avons besoin de sang neuf, d'hommes et de femmes sans peur et sans reproche, prêts à défendre nos terres contre l'envahisseur et à repousser le fléau des bandits qui hantent nos campagnes. Telle est la situation d'Albion, et tel sera votre glorieux destin.

Don des Classes Les Classes de chaque Royaume peuvent faire un don à leurs membres à chaque passage de niveau. Il peut s'agir d'un style de combat, d'une capacité ou d'une nouvelle compétence. En règle générale, une nouvelle capacité spéciale est donnée tous les cinq niveaux.

Races d'Albion

Albion n'étant autre que le reste du royaume d'Arthur, les races présentes sont donc directement issues des légendes arthuriennes.

Breton

L'humain standard d'Albion, très capable et polyvalent. L'homme à tout faire, au sens noble du terme.

Avalonien

Un humain de plus grande taille, plus mince et plus intelligent, tirant sa force de la cité magique d'Avalon. Plus versé dans les arcanes que les autres habitants d'Albion.

Sarrasin

Ils viennent des déserts du Sud, leur peau est tannée par le soleil. Ce sont les descendants de Sire Palomides, l'un des plus dévoués chevaliers d'Arthur. Dextérité et vivacité sont leurs armes.

Highlander

Des hommes et des femmes originaires des Highlands, loin dans le Nord d'Albion. Ils sont grands, forts, et extrêmement fidèles. Impressionnants armes en main.

Classes de départ

Les personnages du Royaume d'Albion ont le choix entre quatre classes. Au niveau 5, ils choisissent un Ordre qui leur permet de se spécialiser dans de nouvelles voies. Cliquez sur le lien [Ordres](#) pour de plus amples informations.

Recrue

Spécialiste des armes et des armures, il est entraîné au combat au contact. Il compte sur sa force, sa constitution et sa dextérité. Il peut plus tard devenir Paladin, Mercenaires ou Maître d'armes.

Disciple

Il lance des sorts magiques sur ses ennemis et est un spécialiste de la destruction de la matière. Son intelligence lui est d'un grand secours. Il peut devenir Cabaliste ou Sorcier.

Apprenti

Un disciple qui s'est concentré sur la maîtrise des quatre éléments : le feu, la glace, la terre et l'air. Il peut devenir Théurgiste ou Thaumaturge.

Acolyte

Dévoué à l'Eglise d'Albion, l'acolyte est un homme de foi qui vit pour aider son prochain en le maintenant en vie ou en développant ses facultés. Sa piété et sa constitution sont ses principales armes. Il devient plus tard Moine ou Clerc.

Initié

Un homme à tout faire qui compte sur sa vivacité et sa dextérité pour combattre, se dissimuler et jouer ses tours préférés, rarement évoqués dans les manuels de la garde royale... Ménestrel, Eclaireur ou Sicaire, tels sont ses choix ultérieurs.

Ordres d'Albion

Une fois le niveau 5 atteint, vous recevez de nouvelles instructions vous demandant de définir votre voie. Plusieurs Ordres vous sont ouverts selon votre classe de départ. Votre instructeur vous donnera toutes les informations nécessaires pour trouver votre nouvel instructeur.

L'Eglise d'Albion

L'Eglise d'Albion est la seule religion pratiquée dans le Royaume. Son symbole est le Saint Graal, que l'on retrouve dans chaque ville et village du Royaume.

La Fraternité des Ombres

Issue des bas-fonds de Camelot, la Fraternité des Ombres enseigne des méthodes pragmatiques pour venir à bout de ses ennemis. Elle est tolérée en Albion tout simplement parce qu'elle est "efficace", à sa manière. Les membres de cet Ordre sont fiers de leur indépendance, ne jurant fidélité qu'à la Fraternité et au Royaume.

L'Académie

L'école fondée par Merlin, conseiller très spécial du Roi Arthur. Thaumaturges, Théurgistes et Ménestrels peuvent y étudier.

Les Défenseurs d'Albion

Une organisation militaire qui forme l'armée d'Albion. Ce sont des soldats professionnels qui cherchent l'ennemi, et le réduisent au silence éternel. Sous le commandement direct du Duc Bors, chef suprême des armées d'Albion, les Défenseurs sont toujours prêts à prendre la défense du Royaume.

Carrières des recrues

Maître d'armes

Bretons, Sarrasins et Highlanders qui rejoignent les rangs des Défenseurs d'Albion peuvent devenir Maîtres d'armes, des hommes solides capables d'utiliser des arbalètes. De nombreux styles de combat leur sont proposés pour augmenter leur efficacité au combat. Ils peuvent utiliser toutes les armes sauf les arcs et peuvent porter tous les types d'armures. C'est la seule classe autorisée à utiliser les armes d'hast. Ils peuvent toutefois se spécialiser en armes à 2 mains ou contondantes et de taille.

Mercenaire

Les Mercenaires sont des combattants indépendants pouvant utiliser deux armes à la fois. Ils peuvent porter des cottes de maille et disposent de la compétence Esquive. Ils peuvent également utiliser des arcs (mais pas les arbalètes).

Paladin

Avaloniens, Bretons et Highlanders sont les seuls à pouvoir devenir Paladins, dévoués à l'Eglise d'Albion, défenseurs du Royaume et de la foi. Les Paladins disposent de cantiques cléricaux pour améliorer les capacités de leur groupe en combat. Ils peuvent porter toutes les armures et la plupart des armes, à l'exception des armes à distance.

Carrières des Disciples

Sorcier

Seuls les Bretons et les Avaloniens peuvent devenir Sorciers. Ce sont des renégats dont le seul but est de détruire toute chose vivante. Ils peuvent également charmer et faire naître la confusion dans l'esprit de leurs ennemis, qu'ils peuvent ainsi contrôler.

Cabaliste

Les Cabalistes sont des disciples ayant opté pour le côté spirituel de la magie. Ils étudient la destruction et la création des esprits. Ils créent ainsi des Golems à partir de matière inanimée et peuvent les diriger à volonté. Les Cabalistes sont tous membres de la Fraternité des Ombres.

Carrières des Apprentis

Théurgiste

Le Théurgiste est un spécialiste de l'élément Terre : il invoque des rochers et des élémentaires de terre pour combattre à ses côtés. A plus haut niveau, il est particulièrement efficace lors de sièges de villes. Les Théurgistes sont tous membres des Défenseurs d'Albion.

Thaumaturge

Les Thaumaturges sont de puissants lanceurs de sort qui façonnent les quatre éléments pour en tirer une énergie magique destructrice.

Carrières d'Initié

Sicaire

Les Bretons et les Sarrasins deviennent Sicaire en rejoignant la Fraternité des Ombres. Spécialiste de la dissimulation, du déguisement, de l'attaque par derrière et de l'espionnage, ils sont d'une utilité vitale à Albion. Ils ne peuvent porter que l'armure de cuir mais utilisent des armes de taille et peuvent même combattre avec deux armes.

Eclaireur

Les Défenseurs d'Albion ont recours aux Eclaireurs, spécialistes du pistage et de l'arc long Breton, la meilleure arme à distance du Royaume. Ils peuvent porter du cuir clouté, qui ne les gêne pas trop lors de leurs nombreux déplacements.

Ménestrel

Le Ménestrel est le spécialiste de la magie des chants. Ceux-ci aident leurs partenaires lors de combat ou pour voyager plus vite. Les Ménestrels peuvent hypnotiser, voire charmer leurs ennemis. Ils sont une combinaison de combattant et de lanceur de sorts, pouvant utiliser de nombreuses armes et poussant leurs terribles cris lors des combats. Ils ne peuvent porter que l'armure de cuir au début de leur carrière mais apprennent ensuite à se déplacer avec une cotte de mailles.

Les Ménestrels doivent transporter leurs instruments avec eux (luths, tambourins, cors et flûtes) pour jouer les chants et les airs de leur "arsenal" et gagnent de nouvelles versions de leurs chants en progressant.

Carrières d'Acolyte

Clerc

Bretons, Highlanders et Avaloniens peuvent devenir Clercs, guérisseurs et âmes charitables de leur groupe. Ils peuvent porter des cottes de mailles et se défendent assez bien avec leurs armes contondantes. Enfin, le Clerc peut faire revenir à la vie un compagnon tombé au combat.

Moine

Les Moines sont des Défenseurs du Royaume. Ils parcourent leurs terres et s'assurent que tout va pour le mieux. Ils sont spécialistes du maniement du bâton. Ils ont fait voeu de pauvreté et ne portent donc ni armure ni arme, mais leur entraînement physique très poussé en fait des maîtres de l'esquive. Ils peuvent toutefois encore soigner les blessés, se battre au bâton et savent très bien défendre. Seuls les Bretons peuvent devenir Moines.

Midgard

Notre Royaume ne connaît que le blizzard et le froid, mais les Dieux anciens nous protègent, Odin, Thor, Aesir et Jotun. Humains, Trolls, Nains et Kobolds ont unis leurs forces et leurs savoirs pour créer la nation de Midgard, et les Royaumes d'Hibernia et d'Albion ne nous nargueront plus très longtemps. Ils sont faibles et leur volonté est affaiblie par leur vie facile... leurs terres seront bientôt nôtres. Nos armes sont tranchantes, nos guerriers sans peur, et la magie des Dieux est dans nos coeurs, nos épées et nos haches. Nous écraserons ceux qui s'opposent à nous. Nos actes héroïques nous garantissent une place au grand banquet des Dieux et nos louanges seront chantées par nos ennemis réduits à l'esclavage. Mes frères, levez vos armes et prenez la défense de Midgard !

Races de Midgard

Midgard est peuplé d'habitants variés, ayant seulement en commun leur amour du combat et leur résistance physique exceptionnelle. Les hommes du Nord sont donc les meilleurs combattants de tous les Royaumes mais sont presque étrangers aux arcanes.

Viking

L'homme de Midgard. Grand et fort, il aime la neige et la glace de sa terre natale. Les Vikings savent tout faire, mais n'excellent en rien.

Nain

Petite et sage, cette étrange créature provient des profondes grottes de Midgard. Ce sont de bons combattants et de bons prêtres.

Troll

Immenses, puissants et lents, les Trolls comptent parmi les plus impressionnantes créatures des trois Royaumes. Leur taille leur accorde un avantage naturel au combat.

Kobold

Petits, vifs et sournois, les Kobolds sont les rois de la dextérité, de la furtivité et de tous les autres talents propres aux larrons et autres voleurs.

Classes de départ

Quatre classes de base sont disponibles :

Combattant

La guerrier traditionnel de Midgard, toutes les races sont les bienvenues pour défendre le Royaume et prendre les armes contre nos ennemis.

Larron

Les Trolls ne sont pas suffisamment discrets pour prétendre faire de bons larrons.

Myste

Les futurs prêtres de Midgard. Les Trolls, une fois de plus, n'ont ni la sagesse ni la subtilité pour prétendre embrasser une telle carrière.

Devin

Le Devin a pour but de soigner ses compagnons et de les rendre plus forts. Une profession d'élection pour les Trolls ne souhaitant pas passer pour des brutes sanguinaires.

Les Othila de Midgard

Othila est une rune signifiant 'maison', 'propriété' ou encore 'héritage'. Chaque classe de personnage de Midgard suit l'Othila d'un dieu particulier sitôt atteint le niveau 5. Dix dieux sont représentés à travers les classes du jeu.

Classes accessibles aux combattants

Tyr-Othila : Guerrier

Les guerriers forment la majeure partie des troupes combattantes de Midgard et vénèrent Tyr, dieu de la guerre. Ils possèdent des styles de combat pour les marteaux, épées et haches, ainsi que pour les boucliers. Ils sont également capables de se servir d'armes de jet. Ils portent l'armure de chaîne dès le niveau 10 et sont capables d'éviter les coups dès le niveau 15. En plus d'être redoutables au corps à corps, ils sont capables de protéger de leur bouclier leurs compagnons et de détourner l'attention des monstres de ces derniers. Toutes les races peuvent devenir guerrier.

Modi-Othila : Berserker

Les berserkers sont de furieux et violents combattants vénérant Modi, dieu des combats. Plus légèrement équipés de cuir clouté, leur point fort est leur capacité d'utiliser deux haches en même temps et d'entrer en fureur Bersek, pendant laquelle ils augmentent leurs chances de toucher et leurs dégâts au détriment de leur protection. Ils possèdent également des styles de combat avec les marteaux et les épées. Cette classe n'est pas accessible aux Kobolds.

Thor-Othila : Thane

Les thanes reçoivent en plus de leur talents guerriers les pouvoirs de Thor, dieu du tonnerre. Ils possèdent des styles de combat pour épées, haches, marteaux et boucliers, mais également des sorts pour infliger des dégats ou pour augmenter leurs capacités au combat. Ils sont capables de porter l'armure de chaîne dès le niveau 12. Cette classe n'est pas accessible aux Kobolds.

Bragi-Othila : Skald

Les skalds sont réputés pour leurs chants guerriers, que leur enseigne Bragi, dieu du chant. En plus de leurs compétences de combat en épées, marteaux et haches, ils possèdent des chants entraînants augmentant leurs capacités et celle de leur groupe. Ils peuvent aussi par un puissant hurlement blesser ou assommer un adversaire. L'armure de chaîne ne leur est accessible qu'au niveau 20. Toutes les races peuvent devenir skald.

Classes accessibles aux mystes

Odin-Othila : Prêtre d'Odin

Ceux qui prient Odin, dieu de toutes les connaissances, possèdent le pouvoir des runes. Ils peuvent par magie infliger des dégats, assommer ou réduire les capacités d'un adversaire, ou encore augmenter certaines capacités de leurs compagnons. Ils possèdent également la capacité de jeter leurs sorts plus rapidement pour un cout de mana doublé, mais ce seulement de temps à autre. Cette classe n'est pas accessible aux Trolls.

Hel-Othila : Prêtre de Hel

Ceux qui prient Hel, reine des âmes déchues, sont toujours un peu craints. En effet, ils possèdent le pouvoir d'invoquer l'esprit d'un guerrier déchu qui combattra à leurs cotés. Ils sont capables d'infliger des dégats par leurs sortilèges ou encore d'affaiblir leurs adversaires. Ils peuvent également rendre l'esprit qu'ils invoquent plus agile ou plus fort. Eux aussi possèdent la capacité de jeter leurs sorts plus rapidement pour un cout de mana doublé, toujours de temps à autre. Cette classe n'est pas accessible ni aux Nains, ni aux Trolls.

Classes accessibles aux devins

Ymir-Othila : Chaman

Il en reste encore certains à pratiquer l'ancienne magie tribale d'Ymir, corps de Midgard. Par leur magie, les shamans peuvent rendre leurs compagnons plus forts, les soigner et même leur rendre la vie à partir du niveau 10. Ils peuvent également empoisonner, ralentir et affaiblir leurs adversaires, ou même leur jeter des sorts de dommages. Ils portent le cuir clouté à partir du niveau 10 et l'armure de chaîne au niveau 20. Cette classe n'est pas accessible ni aux Nains, ni aux Vikings.

Eir-Othila : Guérisseur

Dans un monde en guerre, les suivants d'Eir, déesse de la guérison, ont fort à faire. Leur magie soigne et renforce leurs compagnons. A partir du niveau 10, ils peuvent également ramener à la vie leurs morts. Ils peuvent rendre leurs compagnons plus forts, plus rapides, plus agiles, tout en ralentissant ou paralysant leurs adversaires. Ils portent le cuir clouté à partir du niveau 10 et l'armure de chaîne au niveau 20. Cette classe n'est pas accessible ni aux Kobolds, ni aux Trolls.

Classes accessibles aux larrons

Loki-Othila: Assassin

Discrets et agiles, les serviteurs de Loki, dieu des manigances, attaquent leurs adversaires par surprise. Ils peuvent utiliser deux haches en même temps mais possèdent également des compétences d'épée. Ils peuvent se dissimuler et porter des coups critiques à leurs adversaires. Ils sont également passés maîtres dans l'utilisation des poisons. Ils compensent la faible protection de leurs armures de cuir par leurs capacités à éviter les coups. Cette classe n'est pas accessible ni aux Nains, ni aux Trolls.

Skadi-Othila : Chasseur

Habitué à survivre dans les froides et hostiles forêts de Midgard, les suivants de Skadi, déesse de la chasse, sont redoutés sur les champs de bataille. Ils possèdent des compétences de combat à l'épée et à la lance, mais sont également redoutables à l'arc. Par la magie de Skadi, ils peuvent se rendre plus habiles et rapides. Ils leur est également possible d'user de leurs dons sur la créature sauvage qu'ils peuvent contrôler. A partir du niveau 10 ils sont capables d'utiliser l'armure de cuir clouté. Cette classe n'est pas accessible aux Trolls.

Hibernia

La magie a toujours été très présente sur les terres du royaume d'Hibernia. Aujourd'hui, après de longues années de querelles et d'animosité, les Celtes et les Firbolgs se sont alliés aux Elfes et aux Lurikeens pour tenter de préserver notre avenir. La menace n'a jamais

été si grande et les visions de nos dirigeants prédisent que la magie pourrait disparaître d'Hibernia si nous ne réagissons pas ensemble. Que vous répondiez à l'appel d'Eochaid et de Branwyn, qui préconisent une invasion des territoires ennemis, ou que vous suiviez le conseil d'Agach et de Tethra, qui recommandent de ne s'en prendre qu'aux reliques sacrées de nos ennemis, vous pouvez protéger votre terre d'un danger imminent. Aujourd'hui, nous sommes unis et bien décidés à exploiter les pouvoirs de la nature et de l'Essence pour mettre à mal ceux qui veulent s'attaquer à notre royaume. Venez mettre votre force au service des défenseurs du royaume d'Hibernia.

Races d'Hibernia

Le royaume d'Hibernia, situé sur une île à l'ouest d'Albion, réunit des humains pratiquant le culte de la nature et des magiciens elfes de l'Autre-Monde qui se sont alliés contre leurs ennemis communs. Les hiberniens sont généralement plus aptes à la magie (naturelle et surnaturelle) que les créatures des autres Royaumes, mais plus faibles dans les combats armés.

Elfe

Ces humanoïdes grands et minces se caractérisent par leur grande beauté, leur regard insondable et leur affinité naturelle avec la magie.

Celte

Humains du royaume d'Hibernia, les Celtes sont des êtres proches de la nature, naturellement doués pour le combat, la magie de la nature et le chant.

Firbolg

Ces immenses créatures humanoïdes seraient, selon la légende, mi-hommes, mi-géants. Les Firbolgs vivent dans les bois et, comme les celtes, vouent un véritable culte à la nature. Leur taille et leur force en font naturellement de très bons combattants.

Lurikeen

Petits et extrêmement vifs et habiles, les Lurikeens sont des créatures magiques issues des mêmes régions de l'Autre-monde que les Elfes avec qui ils partagent quelques ressemblances. Les Lurikeens sont très doués pour les activités discrètes et la magie.

Sentiers d'Hibernia

Hibernia est un royaume sous le règne de la nature et la magie. Votre vie commence ici, sur un sentier d'Hibernia. Lorsque vous atteignez le cinquième niveau, vous devez choisir la voie correspondant à votre vocation.

Le Sentier des Armes

Le Sentier des Armes est le sentier des guerriers et des protecteurs du royaume d'Hibernia. Même si les personnages du Sentier des Armes n'ont pas les pouvoirs magiques de la plupart de leurs compagnons, leur force et leur habileté dans le maniement des armes de contact peuvent s'avérer très utiles en ces temps difficiles. Selon leur race, les créatures du Sentier des Armes peuvent devenir Protecteurs, Champions ou Finelames.

Le Sentier de la Nuit

Le Sentier de la Nuit rassemble les adeptes des subterfuges et de la furtivité. Selon leur race, les créatures du Sentier de la Nuit peuvent devenir Rangers ou Ombres. Les Firbolgs sont trop grands pour passer inaperçu, ils ne peuvent donc pas rejoindre le Sentier de la Nuit.

Le Sentier de la Nature

Tous les habitants d'Hibernia sont profondément attachés à la nature, mais ceux qui suivent le Sentier de la Nature possèdent certains dons tout particuliers. Seuls les Firbolgs et les Celtes peuvent suivre ce sentier et devenir Sentinelles, Bardes ou Druides.

Le Sentier des Arcanes

Le royaume d'Hibernia est un territoire où règne la magie. Ceux qui parviennent à en utiliser le pouvoir peuvent maîtriser des sorts très puissants. Les Humains, les Elfes et les Lurikeens peuvent suivre le Sentier des Arcanes et devenir Eldritchs, Enchanteurs ou Empathes.

Les Voies

La Voie de l'Essence

L'Essence est à l'origine de tout, elle est le pouvoir et l'énergie nécessaires à la création. Ceux qui empruntent la Voie de l'Essence peuvent utiliser ce pouvoir pour la protection de leur royaume.

Ombre

L'Ombre est un sorcier puissant qui suit le Sentier de la Nuit. Il peut se cacher, agir furtivement sans être repéré par ses ennemis et frapper au moment opportun.

Barde

Ceux qui suivent le Sentier de la Nature peuvent choisir de devenir Bardes. Les Bardes sont des guerriers qui utilisent leur voix et leurs instruments pour venir en aide à leurs compagnons. Cette voie est réservée aux Firbolgs et aux Humains du Sentier de la Nature.

Enchanteur

Issu du Sentier des Arcanes, l'Enchanteur peut créer et contrôler des créatures magiques à même de combattre pour le royaume. L'Enchanteur peut également maîtriser un grand nombre de sorts utiles. Cette voie est réservée aux Elfes et aux Lurikeens.

Champion

Le Sentier des Armes permet de devenir Champion. Le Champion est un guerrier doté de pouvoirs magiques. Cette voie est la seule à laquelle peuvent accéder les Elfes et les Lurikeens du Sentier des Armes. Les Humains peuvent également devenir Champions.

La Voie de l'Harmonie

La Voie de l'Harmonie concerne l'équilibre et la connaissance du monde qui vous entoure.

Druide

Le Druide est un guérisseur qui peut également renforcer et protéger ses compagnons. Avec sa capacité à charmer et contrôler les animaux, le Druide représente une classe aux particularités très diverses, réservée aux joueurs Humains et Firbolgs du Sentier de la Nature.

Empathe

Le pouvoir de l'esprit en harmonie peut créer un puissant Empathe, capable d'attaquer et d'agir par la pensée sur son environnement. Les Humains, les Elfes et les Lurikeens qui suivent le Sentier des Arcanes peuvent devenir Empathes.

Finelame

Le Finelame est le fantassin léger d'Hibernia. Spécialisé dans les attaques rapides et les styles de combat offensifs, le Finelame ne porte qu'une armure légère. Les Humains et les Firbolgs du Sentier des Armes peuvent devenir Finelames.

La Voie des Anciens

Les joueurs les plus résolus et les plus déterminés peuvent choisir la Voie des Anciens. Ceux qui suivent cette voie ne font qu'accomplir leurs tâches sans se préoccuper du monde qui les entoure.

Eldritch

L'Eldritch utilise les forces primitives de la nature pour maîtriser des sorts au pouvoir destructeur. Les Elfes et les Lurikeens du Sentier des Arcanes peuvent devenir Eldritchs, à condition d'avoir les capacités de concentration nécessaires.

Protecteur

Guerrier le plus puissant d'Hibernia, le protecteur n'est pas une créature magique, mais un combattant fort, capable d'utiliser efficacement ses armes et son armure, et toujours à l'avant-garde lorsqu'il s'agit de se battre. Les Humains et les Firbolgs du Sentier des Armes peuvent devenir Protecteurs.

Sentinelle

Les Sentinelles, issues du Sentier de la Nature, sont des guerriers redoutables dotés de certains pouvoirs de Druides. Seuls les Humains et les Firbolgs peuvent devenir Sentinelles.

Ranger

Les Rangers sont maîtres dans l'art de la traque et des actions furtives. Ils maîtrisent le tir à l'arc et le maniement des armes de contact. Les Humains, les Elfes et les Lurikeens du Sentier de la Nuit peuvent devenir Rangers.

La défense du Royaume : le PVP

Les monstres errants et les créatures démoniaques qui rôdent sur le territoire ne sont rien en comparaison de la menace qui gronde aux frontières de votre royaume. Chaque Royaume a ses ennemis. Montrez-vous capable de vous défendre, et vous serez appelé à défendre votre Royaume, ou même à vous aventurer sur les territoires des Royaumes ennemis. Au cours des batailles le long des frontières, vous rencontrerez peut-être des joueurs ennemis qu'il vous faudra combattre. Vous pourrez également attaquer leurs châteaux et vous emparer de leurs reliques sacrées pour la gloire de votre Royaume.

Frontières

Les zones frontalières sont des terres sauvages d'où vos ennemis peuvent lancer des invasions. Pour pénétrer dans une zone frontalière, vous devez passer par un *poste-frontière*. Ces postes-frontières séparant les zones frontalières entre les royaumes sont reconnaissables à leurs deux grandes portes.

Si vous rencontrez des membres d'un royaume ennemi dans une zone frontalière, aucun dialogue n'est possible. Ces personnages représentent des envahisseurs, et il est de votre devoir de les repousser dans la mesure du possible.

Frontières ennemies

Vous pouvez également pénétrer dans une zone frontalière ennemie, mais seulement si vous avez atteint le niveau 15 ou plus. Pour ce faire, vous devez d'abord vous rendre à la porte d'un poste-frontière de votre royaume. Vous y trouverez un grand cercle de pierres, le *Seuil de granit*, et un marchand installé à proximité.

- Vous devez tout d'abord acheter un médaillon spécial et le mettre autour de votre cou. Le marchand vend un médaillon différent pour chaque royaume ennemi.
- Ensuite, avec le médaillon autour du cou, franchissez le Seuil de pierre et attendez que se forme le cercle magique. Régulièrement, toutes les quelques minutes, les plus puissants magiciens de votre royaume se réuniront pour une cérémonie qui envoie des aventuriers par-delà les frontières ennemies.

Vous apparaissez alors dans un château défendu par de nombreux gardes. Il s'agit de votre château en territoire ennemi, une tête-de-pont. Si vous sortez du château, vous vous retrouvez sur les terres d'un Royaume ennemi. Les châteaux présents dans ce Royaume appartiennent à l'ennemi, mais vous pouvez vous en emparer par la force. Si vous avez besoin d'équipement pour tenir un siège, vous pouvez le faire fabriquer par vos artisans et le faire venir jusqu'à vous. Les personnages spécialisés dans les opérations furtives peuvent également s'avérer très utiles pour pénétrer dans les donjons ennemis. Tuez le Seigneur du donjon pour rattacher le territoire à votre Royaume, et tentez d'en rester maître le plus longtemps possible.

Château sanctuaire

Dans chaque zone frontalière se trouve un château sanctuaire. Chaque royaume garde des objets précieux dans ce château : des reliques sacrées assurant des pouvoirs spéciaux à tous les membres du royaume. Vos ennemis feront tout pour assiéger votre Château sanctuaire et s'emparer de vos reliques. Vous pouvez également pénétrer sur leur territoire pour vous emparer de leurs reliques. Si vous parvenez à rapporter des reliques ennemies dans votre Château sanctuaire, votre ennemi sera affaibli et vos compagnons seront renforcés.

Points et titres de Royaumes

Les actes glorieux que vous avez accomplis au nom du Royaume ne sont pas récompensés par de l'expérience, mais par une sorte de reconnaissance sociale sous la forme de points et de titres. Cette reconnaissance n'est attribuée que dans le cadre de la défense du Royaume. Les récompenses liées vous seront dévoilées lorsque vous combattrez l'ennemi.

Trouver de l'aide

Mythic Entertainment et GOA s'efforcent de vous offrir le service client le plus performant possible. Pour cela, différents systèmes d'aide sont disponibles. La première possibilité en cas de problème est de presser la touche F1 du clavier afin d'accéder à l'aide en ligne. Vous aurez accès à une interface d'aide regroupant les réponses aux questions usuelles.

Si cela ne vous permet pas de trouver une solution à votre problème, vous pouvez consulter le système d'entraide des joueurs (Player Advice System). Cette commande vous mettra en contact avec des joueurs expérimentés qui sont prêts à aider les joueurs en difficulté. Pour cela il suffit de taper /pas dans la fenêtre de chat et la marche à suivre vous sera indiquée.

Si vous êtes confronté à des problèmes lors de l'installation ou du lancement du jeu, ou pour toute question concernant votre compte ou le système de facturation, merci de vous connecter sur le site www.camelot-europe.com. Vous trouverez dans la rubrique " Aide " des informations utiles pour résoudre vos problèmes, une base de donnée très complète et des outils d'accès à votre compte.



Crédits Dark Age Of Camelot

Equipe Mythic Entertainment

Mark Jacobs	Président
Rob Denton	Vice-président
Matt Firror	Producteur

Conception

Mark Jacobs
Rob Denton
Matt Firror
Brian Axelson
Colin Hicks
Jim Montgomery

Graphismes

Lance Robertson	Graphiste principal
CJ Grebb	Graphiste principal
Mike Crossmire	Technique et effets des sorts
Colin Hicks	Modèles du monde
Jane Miller	Villes et textures
Mat Weathers	Modèles et textures
Chris Ondrus	Animations
Missy Castro	Textures

Assistance

Eugene Evans	Directeur commercial
Chris Rabideau	Assurance qualité
Spyke Alexander	Opérations réseau
Sanya Thomas	Relations Internet
Jennifer Hicks	Quêtes
Jenn Montgomery	Quêtes
Pete Kuebler	Quêtes
Paul Torres	Quêtes
Mark Jones	Graphismes
Bob Sleys	Test
Greg Mayer	Graphismes

Musiques et effets sonores

Musiques et effets sonores de Womb Music. Rick Schaffer, Charles Washington, Matt Brown et Andy Armer	
Matt Firror	Effets sonores et intégration
Marty Brown	Programmation

Abandon Entertainment

Marcus Ticotin
Karen Lauder

Equipe Dark Age of Camelot

Rob Denton	Responsable production
Mark Jacobs	Producteur exécutif
Matt Firror	Producteur
Colin Hicks	Développement monde
Lance Robertson	Graphiste principal
CJ Grebb	Graphiste principal

Programmation

Rob Denton	Programmeur principal
Brian Axelson	Programmeur principal serveur
Marty Brown	Patch et clients
Jim Montgomery	Interface
Bob Sellers	Utilitaires et base de données
Matt Kidder	Pathfinding
Yvette Nash	Connexion
Darrin Hyrup	Utilitaires serveur et réseau

Equipe de développement

Colin Hicks	Concepteur principal
Lori Silva	Concepteur montres et rencontres
Walter Yarbrough	Concepteurs rencontres et ordres
Maurice Nelson	Quêtes
David Morin	Terrain
Lisa Krebs	Quêtes
Aryn Pennington	Quêtes
Erik Krebs	Création et positionnement objets
Dave Rickey	Economie et industrie

Assistance technique

Jeff Hickman	Directeur
Jason Dawdy	Superviseur
Scott Jennings	Programmation

Documentation et packaging

Rusel DeMaria	Manuel et carte de référence
Rob Alexander	Illustrations
Carré Noir	Conception boîte et manuel
Jed "Darkmoor" Norton	Carte
Cari Busiak	Illustrations celtiques
Robin "Maia" Harrah-Harris	Captures d'écran

www.goa.com

Thomas "Camber" Bidaux

Deborah Marinoff
Monique Fauteux
Carl Dietz
Isaac Bolden
Mike Krause
Andrew McCoy
Doug Mealy

Wanadoo Edition

Olivier Pierre
Frederic Dumas
Aline Gugliermi
Manuela Roch
Inès Pauly
Tiphaine Locqueneux
Christelle Chandavoine
Arnaud Doudard
Marie-Josée Limacher
Olivier Pierre
Irène Toporkoff-Mayer
René Tov
Caroline de Villoutreys

Loïc "Ukioq" Bigot
Paris Constant
Julien "Shanoir" Coquema
Jean-Michel Courivaud
Ingrid De Jong
Eric "Lynn" Emanuel
Joram Epis
Amaury "Ixxl" Franchette
Mickael "Firebrand" Ivorra
Didier Kimes
Emmanuel Laybros
Ghislaine Le Rhun
François-Xavier Manaud
Esther Mechaly
Frédéric "Javan" Menou
Stéphane Monat
Antoine Nougaret
Didier Rougerie
Thierry "Arthurking" Sauce
Sébastien "Sebsebien" Sorin
Cyrille Vieville
Jean-François Vigo
Fabrice "Lordcallum" Couderc
Heiko "Fogwraith" Jacobs
Pascal "Boxy" Lakermi
Grégory "Kemor" Bourgeois
Véronique Palierne
Stéphane "Ramius" Hemmer
Vincent Lepage
Jeremy Canu

Un grand merci à tous les bêta-testeurs de Dark Age of Camelot !

Utilise le moteur 3D NetImmerse copyright © 1999-2001 de Numerical Design LTD (NDL.)

Utilise Miles Sound System copyright © 1991-2001 de RAD Game Tools, Inc.

MPEG Layer-3 fourni avec Miles Sound System par RAD Game Tools, Inc.

Technologie compression audio MPEG Layer-3 de Fraunhofer IIS et THOMSON multimedia.

Copyright © 2001 Mythic Entertainment, Inc. Tous droits réservés. Mythic Entertainment, le logo Mythic Entertainment, "Dark Age of Camelot", le logo Dark Age of Camelot, les illustrations celtiques et "Live the Legend" sont des marques déposées de Mythic Entertainment, Inc. Abandon Entertainment et le logo Abandon Entertainment sont des marques déposées de Abandon Entertainment Inc.