

DIABLO



Mise en route.....	6
En cas de problèmes	7
Support technique	8
Premiers pas.....	11
Aperçu du jeu.....	22
Instructions multi-joueurs.....	24
Résumé des personnages.....	28
Guerrier.....	30
Brigand.....	32
Sorcier.....	34
Objets	36
Sorts.....	44
Bestiaire	50
Librarius ex horadrim	
Livre I - Du Paradis et des Enfers	
Le Grand Confit.....	61
La Guerre du Péché	62
L'Exil Sombre	63
L'Emprisonnement des Trois.....	64
Livre II - Le Retour de la Terreur	
Les Terres de Kanduras.....	69
L'Eveil	70
La Malédiction de Tristam	71
La Chute du Roi Noir	72
Le Règne de Diablo.....	73
La Nature des Pierres d'îmes.....	77
Crédits.....	79

MISE EN ROUTE

CONFIGURATION REQUISE

Ordinateur : *Diablo* ne fonctionne que sur les ordinateurs IBM PC et 100% compatibles, équipés d'un processeur Pentium cadencé à au moins 60MHz. Il faut également que l'ordinateur soit équipé de 8 Mo de RAM au minimum pour jouer seul, et de 16 Mo de RAM pour jouer à *Diablo* à plusieurs.

Système d'exploitation : Pour jouer à *Diablo*, il faut que votre ordinateur fonctionne sous Windows 95 ou Windows NT 4.0.

Contrôle : Un clavier et une souris Microsoft ou 100% compatible sont nécessaires pour jouer à *Diablo*.

Lecteurs : Pour installer et jouer à *Diablo*, il est indispensable de disposer d'un disque dur et d'un lecteur CD-Rom double-vitesse ou plus rapide.

Vidéo : *Diablo* nécessite une carte SVGA qui accepte Direct Draw. Vous devez également installer DirectX 3.0 ou supérieur sur votre système pour jouer à *Diablo* (vous trouverez *DirectX 3.0* sur le CD de *Diablo*).

Son : *Diablo* fonctionnera avec n'importe quelle carte son compatible avec Windows 95. Pour avoir de la musique au cours du jeu, il faut que votre carte son et votre lecteur CD-Rom soient configurés pour jouer des sons digitalisés.

INSTALLATION DE DIABLO

Insérez le CD-Rom de *Diablo* dans votre lecteur. Si votre ordinateur est configuré pour l'Autoplay, un menu *Diablo* s'affichera automatiquement à l'écran. Choisissez *Install Diablo* dans la liste de choix qui vous sont proposés. Suivez les instructions qui vous sont données à l'écran pour installer *Diablo* sur votre ordinateur. Une fois le jeu installé, vous aurez la possibilité d'ajouter un raccourci vers *Diablo* dans votre menu Démarrer.

Si votre système n'est pas configuré pour l'Autoplay, ouvrez le Poste de travail depuis le Bureau, choisissez la lettre qui représente votre lecteur CD-Rom et double-cliquez sur l'icône Setup.

INSTALLATION DE DIRECTX

Assurez-vous que le CD de *Diablo* est dans votre lecteur CD-Rom. Depuis l'écran d'installation de *Diablo*, choisissez *Install DirectX 3.0* (Installer DirectX 3.0). Il vous sera demandé d'indiquer un répertoire dans lequel installer DirectX, et vous n'aurez plus qu'à suivre les instructions données à l'écran.

EN CAS DE PROBLÈMES

Pour que *Diablo* fonctionne, il faut que DirectX 3.0 soit installé, et que vos cartes son et vidéo soient compatibles avec DirectX 3.0. DirectX 3.0 est inclus sur le CD de *Diablo*, et vous pouvez l'installer en lançant le "Setup" du CD, puis "Install DirectX 3.0" depuis le menu d'installation. Blizzard vous recommande également de contacter vos fabricants de cartes son et vidéo afin que vous vous assuriez que les drivers les plus récents sont installés sur votre système.

Je n'entends ni musique ni effets sonores.

Assurez-vous que votre carte son est compatible avec DirectX 3.0. Les cartes sons qui ne supportent pas DirectX ne fonctionneront pas avec *Diablo*. Contactez votre fabricant de carte son pour obtenir les drivers les plus récents et savoir comment les installer.

J'entends des bruits de fond ou de l'écho pendant le jeu.

Cela arrive généralement seulement avec d'anciennes versions de DirectX. Installez DirectX 3.0 depuis le CD de *Diablo*. Vérifiez sinon la configuration des entrées-sorties sonores dans Windows 95.

Pourquoi ai-je un écran noir quand je lance *Diablo* ?

Soit votre carte vidéo n'est pas compatible DirectX, soit votre version de DirectX est trop ancienne. Installez DirectX 3.0 et/ou réclamez des drivers compatibles avec DirectX à votre fabricant de carte vidéo.

Diablo fonctionnera-t-il sur mon ordinateur équipé d'un Cyrix 6x86 ? Oui.

Est-il possible de faire fonctionner *Diablo* sur mon 486 ou un processeur non-Pentium ?

Diablo a été optimisé pour fonctionner au mieux sur un Pentium 60 ou plus rapide. Il fonctionnera même sur des processeurs moins rapides, mais dans des conditions telles que le jeu risque de ne pas être satisfaisant.

Est-il possible de jouer sans le CD ?

Non, vous devez avoir le CD de *Diablo* dans votre lecteur pour pouvoir jouer une partie complète en mode solo. La partie de *Diablo* installée sur disque dur permet de jouer à la version shareware en multi-joueurs sur réseau IPX, en série ou par modem, ainsi qu'à un accès limité au jeu de type Battle.net.

Peut-on installer *Diablo* sur un disque compressé ?

Cela ne devrait pas poser de problèmes, mais, pour des raisons de performances, nous le déconseillons.

Diablo fonctionnera-t-il avec mon utilitaire doubleur de RAM ?

Oui, mais vous verrez une dégradation des performances. Nous conseillons de désactiver les utilitaires compresseur de RAM avant de jouer à *Diablo*.

C'est folie que d'essayer de tirer sa force de la vertu.

Car en effet il cherche à faire tomber ceux dont la chute sera la plus longue...



"Mais moi, en vérité, j'y ai déjà été une fois auparavant : Erichte, cette sorcière sauvage, celle qui rappelait les fantômes dans leurs corps ; Erichte m'a appelé. Mes chairs m'avaient à peine quittées qu'elle me fit descendre tous les anneaux des Enfers, pour faire évader un esprit du cercle du Traître. C'est l'endroit le plus profond et le plus sinistre, le plus éloigné du paradis : reposez donc en paix, je connais le chemin entier."

- Dante.

SUPPORT TECHNIQUE

SUPPORT TECHNIQUE EN LIGNE

Blizzard Entertainment vous permet d'obtenir des informations, des fichiers d'amélioration, des démos, des tests, un support technique et bien plus directement depuis les services en ligne suivants.

World Wide Web : <http://www.blizzard.com>
<http://www.battle.net>

SUPPORT TECHNIQUE

Si vous rencontrez un problème lors de l'installation ou au cours du jeu, un service technique est là pour vous aider. Ce support technique peut :

- vous aider à configurer correctement votre machine pour lancer le jeu
- vous aider à résoudre les problèmes de compatibilité entre votre matériel et ce logiciel
- vous informer des éventuelles mises à jour disponibles pour ce programme

Avant de nous téléphoner, assurez-vous :

- d'avoir lu le fichier Readme (ou Lisez-moi) qui se trouve sur le CD d'installation du jeu. Vous y trouverez peut-être la réponse à votre problème en quelques secondes.
- de connaître la configuration de votre machine (type de processeur, marque de la carte son, du lecteur de CD ROM, de la carte vidéo, mémoire...)
- d'avoir noté les éventuels messages d'erreur apparus sur votre écran.

Vous pouvez désormais contacter notre service technique automatisé 24h sur 24, 7 jours sur 7 au :

(00 33) 01 46 01 46 50

Pour le prix d'une communication normale, ce service vous présente les problèmes les plus fréquemment rencontrés, ainsi que les moyens d'y remédier. Conçu par nos meilleurs experts, il est clair et simple d'utilisation. Si vous ne trouvez pas la réponse à votre question dans notre système expert, vous serez mis en contact avec un de nos techniciens, présents du lundi au jeudi de 10h à 19h et le vendredi de 10h à 18h.

Attention : aucune astuce de jeux ne sera communiquée par le support technique

SERVICE CONSOMMATEURS

Vous souhaitez en savoir plus sur nos CD ROM éducatifs, de jeux, de vie pratique ?

- 1 seul numéro : (00 33) 01 46 01 48 53
- 1 adresse postale : Havas Interactive Europe - Service consommateurs
9-11 rue Jeanne Braconnier - 92366 Meudon la Forêt cedex

INDICES ET SOLUTIONS

Si vous êtes bloqués et désirez un indice sur le jeu, vous pouvez contacter notre serveur vocal d'indices au :

08 36 68 46 50

Ce service fonctionne 24h /24 et 7j /7. Il n'est accessible que de la France Métropolitaine.

(2,23 F la minute, tarif en vigueur au 1er juillet 1996)

*Transperce-moi
avec de l'acier,
écorche-moi à
coups de crocs et de
griffes.*

*Tandis que je
meurs, une légende
naît qui servira de
modèle à la
génération
suivante..."*

*"La sagesse n'est
pas un don, elle
s'apprend..."*

SI VOUS DESIREZ NOUS ECRIRE

Vous pouvez également nous envoyer vos commentaires et suggestions à l'adresse suivante :

HAVAS INTERACTIVE EUROPE

Parc Tertiaire de Meudon
9-11 rue Jeanne Braconnier
92366 MEUDON LA FORET CEDEX

Envoyez vos problèmes techniques à l'attention du SERVICE TECHNIQUE, vos demandes d'informations à l'attention du SERVICE CONSOMMATEURS.

Quand un CD vous semble défectueux, contactez notre service technique. Si un technicien vous y invite, envoyez alors le CD, sans sa boîte ni ses manuels, à l'attention du service ECHANGES.

PREMIERS PAS

COMMENCER À JOUER

Insérez le CD de Diablo. Si votre système est configuré pour l'Autoplay, un écran de menu s'affichera automatiquement. Si votre système n'est pas configuré pour l'Autoplay, vous devrez lancer le jeu manuellement en double-cliquant sur l'icône "Mon ordinateur" puis sur l'icône de votre lecteur de CD-Rom. Trouvez le programme "Setup" et double-cliquez dessus. Si vous avez déjà installé Diablo, choisissez "Jouer à Diablo" dans le menu. Diablo devrait se lancer. Si ce n'est pas le cas, référez-vous au chapitre "En cas de problèmes" de ce manuel.

Une fois Diablo lancé, choisissez une partie à un seul joueur soit en cliquant sur "Single Player" ou en appuyant sur la touche Entrée de votre clavier. Si vous commencez votre première partie de Diablo, vous arriverez automatiquement à l'écran de sélection d'un Nouveau Héros. Si ce n'est pas votre première partie, une liste des personnages sauvegardés vous est proposée. Double-cliquez sur "New Hero" pour créer un nouveau personnage.

NOTES SUR L'UTILISATION DE LA SOURIS.

Vous contrôlez la majorité des actions de votre personnage à l'aide de la souris, voici donc quelques termes avec lesquels vous devriez vous familiariser avant de continuer cette initiation. "Cliquer gauche" (ou plus simplement "cliquer") indique que vous appuyez puis relâchez sur le bouton situé sur le côté gauche de la souris, tandis que "cliquer droit" indique la même chose, mais pour le bouton droit. "Double-cliquer" signifie que vous appuyez rapidement deux fois de suite sur un bouton de la souris (généralement le gauche). Si vous disposez d'une souris à trois boutons, sachez que Diablo n'utilisera pas le bouton central.

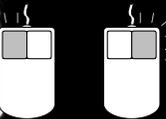
CRÉER UN PERSONNAGE

Il y a trois types, ou classes, de personnages parmi lesquels choisir dans Diablo. Bien que toutes trois aient des caractéristiques en commun, elles ont chacune des forces et des faiblesses. De plus, chaque classe dispose d'une compétence que seuls les membres de cette classe peuvent utiliser.

Pour l'instant, choisissez la classe de Guerrier en cliquant sur "Warrior", puis sur "OK". Le Guerrier est le plus fort et le plus résistant des trois types de personnages que vous pouvez incarner, et c'est le plus efficace en corps à corps. Sa compétence de départ, Réparer, lui permet de faire de rapides réparations de ses armes et armures sur le terrain.

"un héros s'aventure hors du monde quotidien pour entrer dans une dimension de merveilles surnaturelles : on y rencontre des forces fabuleuses et une victoire décisive y est gagnée : le héros revient de cette aventure avec le pouvoir d'accorder ses faveurs au reste de l'humanité."

- Joseph Campbell



Clic Gauche Clic Droit



La puissance et la magie vont de paire...

S'il vous en manque une il vous manque l'autre..."

Tapez le nom que vous avez choisi pour votre nouveau héros, et vous êtes prêt pour partir à l'aventure dans le monde de *Diablo*. Une fois que le monde aura été créé, vous vous trouverez dans la ville de Tristram.

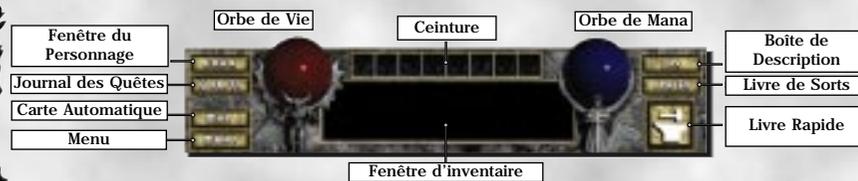
L'INTERFACE

L'écran de jeu dans *Diablo* est divisé en deux parties principales, la Zone de Jeu et la Barre d'Interface. La Zone de Jeu affiche l'environnement immédiat de votre personnage, dont les autres créatures ou les objets qui sont visibles par votre héros. Vous pouvez zoomer sur votre personnage en appuyant sur la touche Z de votre clavier. En appuyant de nouveau sur Z, vous revenez à la vue normale.

La Barre d'Interface vous donne quelques informations sur votre personnage, et vous y trouvez également des boutons permettant d'accéder aux différentes fenêtres d'informations.

Les orbes colorées indiquent le niveau de Vie actuel de votre personnage, ainsi que son niveau actuel de Mana. L'orbe rouge représente la Vie, et la bleue la Mana. Lorsque vous subissez des dommages ou que vous lancez des sorts, vous voyez le niveau du liquide contenu dans les orbes diminuer. Si vous n'avez plus de points de Vie, votre personnage est mort. Si vous n'avez plus de Mana, votre personnage ne peut plus lancer de sorts.

ECRAN D'INFORMATIONS

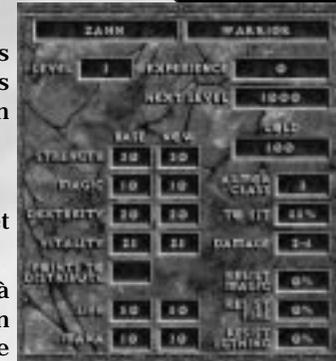


Pour avoir des informations plus précises sur votre personnage et ses caractéristiques, ouvrez la fenêtre d'informations du personnage. Vous pouvez l'ouvrir en cliquant sur le bouton **CHAR** ou en appuyant sur la touche C du clavier. Vous y obtiendrez les informations suivantes :

- Le nom du personnage et sa classe
- Le niveau actuel du personnage et ses points d'expérience
- Le nombre de points d'expérience nécessaires avant de monter de niveau
- L'argent actuellement en sa possession
- La puissance et la magie vont de paire...

S'il vous en manque une il vous manque l'autre..."

Les caractéristiques de votre personnage, ainsi que les bonus ou malus qui s'appliquent actuellement. Les bonus sont affichés en bleu, tandis que les malus sont affichés en rouge.



Strength (Force) indique la force de votre personnage et s'ajoute aux dégâts causés en corps à corps.

Magic (Magie) indique la capacité de votre personnage à canaliser la magie. Votre chance de toucher un ennemi augmente avec votre niveau et votre dextérité.

Dexterity (Dextérité) indique l'agilité et le doigté de votre personnage. Plus votre niveau et votre dextérité sont élevés, plus vous avez de chances de toucher un adversaire.

Vitality (Vitalité) indique le niveau général de santé de votre personnage.

Life (Vie) indique l'état physique actuel de votre personnage. En conséquence, il s'agit également du nombre de dégâts qu'il peut subir avant de décéder.

Mana indique le niveau d'énergie magique emmagasinée par votre personnage, et elle sert à lancer des sorts.

Les caractéristiques de votre personnage influent également sur les objets ou les armes qu'il peut utiliser. Un personnage de Force faible par exemple, ne peut pas utiliser une Grande Hache.

La colonne située sur la droite de l'écran de personnage affiche les caractéristiques de combat actuelles de votre héros :

Armor Class (Classe d'Armure). Permet de déterminer si votre personnage est bien protégé contre les chocs physiques. Il s'agit du total cumulé des classes d'armure de toutes les armures que porte actuellement votre personnage, ainsi que les éventuels bonus liés à la dextérité ou à la magie. Plus votre classe d'armure est élevée, moins vous aurez de chances d'être blessé au combat.

To Hit (Pour Toucher). Il s'agit de la chance relative qu'a votre personnage de blesser un ennemi sans armure.

"Même le soleil ne peut éloigner les fantômes de notre pays. Et pourtant nous nous rassemblons pendant la nuit en priant pour qu'arrive l'aurore..."

"L'honneur et le courage sont indissociables pour un guerrier..."

Damage (Dégâts). Il s'agit du nombre de points de dégâts (minimum-maximum) que votre personnage peut infliger avec l'arme qu'il a en main.

Votre résistance à différents types d'effets magiques est indiquée sous les caractéristiques de combat du personnage.

Magic (Magie). Cela inclut tous les sorts qui font appel à de la magie pure pour créer leurs effets.

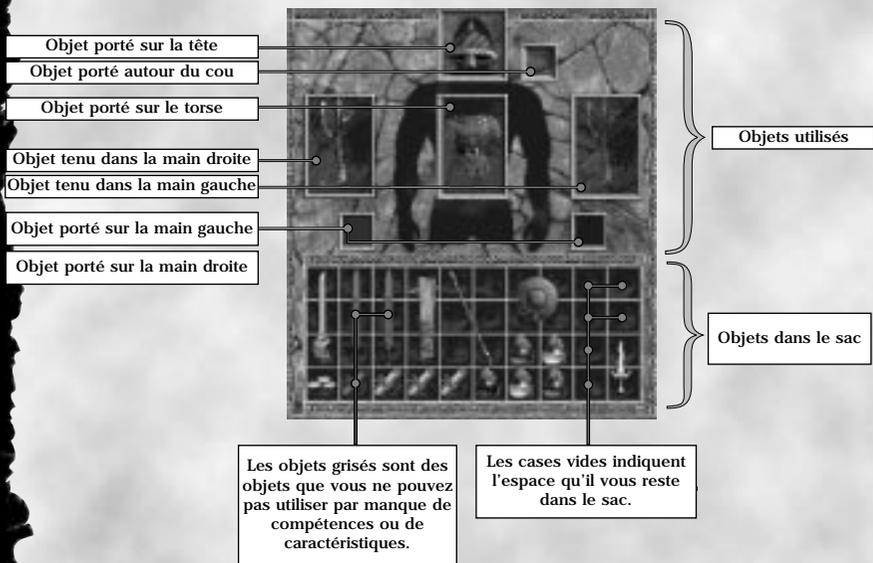
Fire (Feu). Vous êtes mieux protégé contre les attaques ou les sorts puisant leurs puissances dans les flammes.

Lightning (Éclair). La résistance aux éclairs vous permettra d'être mieux protégé contre les attaques ou les sorts puisant leurs puissances dans l'électricité.

Une fois que vous avez regardé les caractéristiques de votre personnage de plus près, fermez la fenêtre d'information du personnage en cliquant sur le bouton CHAR, ou en appuyant sur la touche C de votre clavier.

FENÊTRE D'INVENTAIRE

Pour voir quel équipement votre personnage transporte actuellement, il faut regarder dans la fenêtre d'inventaire. Pour ouvrir cette dernière, cliquez sur le bouton INV ou appuyez sur la touche I de votre clavier. Une silhouette de votre héros va apparaître, ainsi que de nombreuses boîtes qui représentent l'équipement que vous utilisez ou que vous avez dans votre sac.



Tête. Vous pouvez y mettre des "cap" (bonnets), des "helmet" (casques), des "crown" (couronnes) ou d'autres objets du même type.

Torse. Vous y voyez quel type d'armure vous portez.

Main droite. Placez-y une arme que vous voulez utiliser.

Main gauche. C'est généralement celle dans laquelle on place un bouclier. Si toutefois vous utilisez une arme qui nécessite l'usage des deux mains, comme un arc ou une grande hache, vous y verrez la même arme que celle que vous utilisez, mais grisée, pour indiquer que votre main est déjà prise.

Amulette. Vous trouverez probablement de nombreuses amulettes magiques dans le labyrinthe. Vous ne pourrez cependant en porter qu'une à la fois.

Anneaux. Les anneaux magiques sont de précieux alliés, mais de par leur nature, il n'est possible d'en porter qu'un à chaque main.

Sac. La zone quadrillée qui se trouve sous la silhouette de votre personnage représente votre sac. Remarquez que des objets de tailles différentes prennent plus ou moins de place. Vous devrez sans doute réorganiser votre sac de temps en temps.

Placez le curseur sur la massue qui se trouve dans votre sac. Remarquez comment la massue est mise en valeur, et lisez la description qui en est faite dans la boîte de description qui se trouve en bas de l'écran. Votre curseur devient une massue. Déplacez la massue jusqu'à un autre emplacement vide de votre sac, puis cliquez de nouveau. Vous avez tout simplement déplacé la massue à l'intérieur de votre sac.

Pour vous débarrasser de la massue, cliquez dessus pour la sélectionner, puis amenez le curseur sur la zone de jeu. Cliquez sur le sol, à côté de votre personnage, et il va jeter la massue sur le sol. Déplacez le curseur sur la massue que vous venez de jeter. Elle est alors entourée de bleu, et vous pouvez lire une petite description de l'objet dans la boîte de description. Cliquez sur la massue pour la reprendre. Notez que lorsque votre fenêtre d'inventaire est ouverte, les objets que vous récupérez ne sont pas automatiquement mis dans votre sac. Amenez le curseur sur une zone libre de votre sac, et cliquez pour le poser.



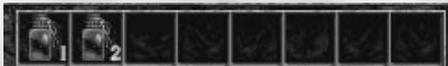
"Le seul avenir que vous offrez la Paix, c'est la Guerre..."

"J'ai vu les horreurs qui se cachent sous la terre. J'ai senti la froideur de l'Ombre sur ma peau, la Mort elle-même sur mes talons. Quelle prière pourra me délivrer de la Terreur qu'elle m'a inspiré ?"

Certains objets contenus dans votre sac, comme les parchemins ou les livres, peuvent être utilisés directement. Il suffit de cliquer dessus avec le bouton droit (clic droit). Si il s'agit d'une potion ou d'un sort à effet global (qui n'est pas dirigé contre une cible en particulier), ils agiront tout de suite. Si il s'agit d'un sort à effet dirigé, le curseur prendra la forme d'une mire, et le sort ne sera lancé qu'une fois une cible choisie et sélectionnée avec le bouton gauche de la souris.

Fermez l'inventaire en cliquant sur le bouton INV ou en appuyant sur la touche I de votre clavier. Vous pouvez également fermer l'inventaire en appuyant sur la barre d'espace. Quand vous appuyez sur la barre d'espace, toutes les fenêtres ouvertes sont automatiquement fermées.

LA CEINTURE



Les petits objets, comme les potions ou les parchemins, peuvent également trouver leur place dans votre ceinture. Le Guerrier commence la partie avec de potions de guérison à la ceinture. Le chiffre qui est indiqué à côté de l'objet est la touche du clavier sur laquelle il faut appuyer pour l'utiliser rapidement. Ainsi, en appuyant sur la touche 1 du clavier, vous utiliserez la potion qui se trouve dans le premier emplacement. Vous pouvez également utiliser les objets en cliquant dessus avec le bouton droit de la souris. Quand votre personnage met la main sur un objet suffisamment petit, il le placera automatiquement dans votre ceinture s'il y trouve de la place. Vous pouvez également transférer des objets de votre ceinture vers votre sac en ouvrant la fenêtre d'inventaire, en cliquant sur l'objet concerné puis en cliquant sur l'emplacement où le poser.

DÉPLACEMENT

Pour déplacer votre personnage dans Diablo, il suffit de placer le curseur où vous voulez aller, puis de garder le doigt appuyé sur le bouton gauche de la souris. Votre personnage se déplacera automatiquement. Notez que votre personnage ne trouvera peut-être pas le chemin pour s'y rendre si des murs, des monstres ou des portes fermées l'en empêchent.

INTERAGIR AVEC LES PERSONNAGES

Il est maintenant temps d'explorer la ville de Tristam et parlez à l'un des quelques habitants restants. Allez jusqu'à la fontaine qui est au centre de la ville. Vous pourrez y voir plusieurs personnages. Placez votre curseur sur le grand type qui est debout sur la droite. Son nom va apparaître sur la boîte de description.

Les habitants de la ville ou du labyrinthe pourront demander à votre personnage de faire différentes choses pour eux, ou éventuellement vous donner des indices. Certains peuvent même avoir des objets magiques qui pourront vous aider dans votre quête. Pour parler à Griswold, double-cliquez sur lui. Votre personnage se dirigera vers lui et entamera la discussion.

Griswold est le forgeron de Tristam et peut vous fournir des armes et des armures. Cliquez sur "Buy Basic Items" (acheter des objets). Une liste des objets que Griswold peut vous vendre va s'afficher. Vous pouvez faire défiler cette liste en cliquant sur la barre d'ascenseur ou en utilisant les touches "flèches" de votre clavier. Le nom de l'objet, sa description et ses caractéristiques seront affichés, ainsi que son prix. Les objets en rouge sont ceux que votre personnage ne peut pas utiliser, parce qu'il est trop faible, ou qu'il manque de dextérité. Cliquez sur "Back" (retour) ou appuyez sur la touche Echap pour revenir au menu de conversation principal. Cliquez sur "Leave the shop" (quitter l'échoppe) ou appuyez sur la touche Echap pour mettre un terme à la conversation.

LE JOURNAL DE QUÊTE

Continuer à explorer Tristam et parlez avec les gens que vous rencontrez. Un d'entre eux finira par vous demander quelque chose. Vous avez votre première quête à remplir. Les quêtes sont des missions que l'on vous demande de remplir, tandis que vous cherchez l'origine des maux de ce pays.

Pour avoir une liste des quêtes que vous avez en cours, ou pour relire les instructions qui vous ont été données, utilisez le Journal de Quête. Cliquez sur le bouton QUESTS de la barre d'interface, ou appuyez sur la touche Q de votre clavier. Toutes les quêtes qui ont été données à votre personnage et encore non résolues y sont référencées. Cliquez sur le nom de la quête ou appuyez sur la touche Entrée pour relire vos instructions. Une fois ceci fait, refermez le Journal. Vous pouvez le faire, soit en cliquant sur le bouton QUESTS, soit en appuyant sur la touche Q du clavier, ou encore en appuyant sur la barre d'espace. De plus, une fois que vous avez une quête à remplir, vous pouvez poser des questions à toute la ville pour obtenir des informations supplémentaires.



SAUVER/CHARGER UNE PARTIE



Avant de vous aventurer dans le labyrinthe, vous devriez sauvegarder votre partie. Cliquez sur le bouton MENU ou appuyez sur la touche Echap pour afficher le menu principal. Depuis cet écran, vous pouvez sauvegarder votre partie (SAVE), charger une partie (LOAD), commencer une nouvelle partie (NEW GAME), quitter le jeu (QUIT DIABLO) ou changer les paramètres du jeu (OPTIONS). Cliquez sur "SAVE GAME" pour sauvegarder l'état actuel de votre personnage. Les héros des parties en solitaire utilise chacun un emplacement (et un seul !), utilisez le donc avec sagesse. Les héros des parties à plusieurs sont sauvegardés automatiquement lorsqu'ils sont dans Tristam.

OPTIONS DU JEU



Si vous le souhaitez, vous pouvez ajuster le volume de la musique ou des effets sonores en passant par "OPTIONS". Vous pouvez également ajuster la luminosité du jeu en jouant sur la barre de "Gamma". Plus vous déplacez le curseur sur la barre de Gamma, plus l'écran du jeu sera clair. Vous pouvez quitter le menu principal en cliquant sur le bouton MENU ou en appuyant sur la touche Echap.

ENTRER DANS LE LABYRINTHE



Vous êtes maintenant prêt à commencer votre quête pour détruire Diablo. En déplaçant le curseur sur l'entrée de l'église, vous pourrez descendre dans le labyrinthe. Cliquez sur l'entrée pour commencer votre périple.

Le labyrinthe est visualisé de la même façon que la ville, à une exception près. Lorsque votre personnage s'approche des murs et des portes, ces derniers deviendront presque transparents, pour vous permettre de voir si des objets ou des monstres se trouvent derrière. Vous ne verrez bien entendu que les objets et les monstres qui sont dans votre champ de vision.

FAIRE UNE PAUSE

Il y aura peut-être des créatures qui s'approcheront de vous dès que vous serez entré dans le labyrinthe. Pour faire une pause, appuyez sur la touche P du clavier. L'écran va devenir rouge, indiquant que la partie est en pause. En appuyant de nouveau sur P, vous recommencez à jouer. Il n'est possible de faire des pauses que lorsque vous jouez seul.

INTERAGIR AVEC VOTRE ENVIRONNEMENT

Vous vous déplacez dans le labyrinthe de la même façon qu'en ville. Vous pouvez cliquer à l'endroit où vous souhaitez vous rendre, ou garder le doigt sur le bouton gauche de la souris pour avancer dans la direction indiquée. Si vous pouvez interagir avec quelque chose, il sera mis en évidence lorsque vous mettrez le curseur dessus. Les créatures sont entourées d'une ligne rouge, et les objets d'une ligne bleue, tandis que les portes, par exemple, seront entourées d'une ligne dorée. En cliquant dessus, vous verrez votre personnage se déplacer automatiquement et interagir avec eux.

COMBAT

Le combat se déroule de la même façon que le déplacement. Pour attaquer une créature, mettez le curseur dessus, pour qu'elle soit entourée d'une ligne rouge. Le nom de la créature, et tout ce qu'en connaît votre personnage, sera affiché dans la boîte de description. Cliquez sur la créature pour l'attaquer. Si votre personnage n'est pas à portée, il se déplacera automatiquement pour l'attaquer. Si vous utilisez un arc, ou que vous essayez de vous protéger derrière une porte, vous pouvez appuyer en même temps sur la touche SHIFT, ce qui fait attaquer votre personnage sans qu'il bouge. Il restera là où il se trouve, et utilisera son arc ou son arme.

Cherchez des créatures à combattre dans le labyrinthe. N'oubliez pas que si votre niveau de vie diminue trop, vous pouvez utiliser une potion de Healing (Guérison) pour récupérer quelque points de vie.

LA CARTE AUTOMATIQUE

Vous pouvez utiliser une carte automatique quand vous vous déplacez dans le labyrinthe. Pour lancer la carte automatique, cliquez sur le bouton MAP de la barre d'interface, ou appuyez sur la touche Tab de votre clavier. Une carte s'affiche en surimpression dans la zone de jeu. L'emplacement de votre personnage et la direction dans laquelle il regarde sont symbolisés par une flèche orange, au centre de la carte. Vous pouvez utiliser les touches fléchées du clavier pour la faire défiler, et les touches + et - pour zoomer ou dézoomer la vue de la carte. Le jeu continue même lorsque vous regardez la carte, et vous pouvez continuer à avancer, attaquer ou être attaqué par les habitants du labyrinthe.

"Je ne suis pas guidé par la haine.

Je ne suis pas guidé par la peur.

Je ne suis pas guidé par le désir,

le devoir ou quoi que ce soit de rationnel.

Je ne les comprends plus depuis longtemps.

Tout ce qui me reste, c'est la vengeance ;

Froide, dure et finale..."

Pour effacer la carte automatique, cliquez sur le bouton MAP, ou appuyez sur la touche Tab du clavier. Vous pouvez également appuyer sur la barre d'espace.

GAGNER DE L'EXPÉRIENCE ET MONTER DE NIVEAU

Continuez à explorer le labyrinthe. Essayez différentes armes pour déterminer lesquelles sont les plus efficaces pour combattre les monstres que vous affrontez. N'oubliez pas vos potions de guérison, et, si les choses s'enveniment, vous pouvez toujours sortir du labyrinthe et chercher de l'aide en ville.



Au bout d'un certain temps, votre personnage devrait avoir gagné suffisamment d'expérience pour monter de niveau. Lorsque cela arrivera, vos orbes de vie et de mana seront remplies et un bouton LEVEL UP (un niveau de plus) va s'afficher dans la zone de jeu. En cliquant sur ce bouton LEVEL UP ou en ouvrant la fenêtre de personnage, vous pourrez distribuer les bénéfices de cet avancement de niveau. A chaque fois que vous gagnez un niveau d'expérience, vous disposez de quelques points à répartir dans vos caractéristiques. Cliquez sur les boutons + à la droite des caractéristiques pour les augmenter. Votre personnage sera également plus efficace au combat et pour lancer la plupart des sorts, automatiquement.

UTILISER LES COMPÉTENCES ET LES SORTS



Une fois que vous aurez gagné assez d'expérience pour passer au niveau 2, retournez à l'entrée. Utilisez la carte automatique pour localiser l'escalier si vous vous en êtes beaucoup éloigné. Avant de retourner en ville, cliquez sur le bouton SPELLS (sorts) de la barre d'interface, ou appuyez sur la touche B du clavier. Une fenêtre affichant votre livre de magie va apparaître. Vous y verrez toutes les compétences et tous les sorts que votre personnage connaît. En cliquant sur les chiffres, vous passez en revue les différentes pages de votre livre de magie. En cliquant sur un sort ou une compétence, vous vous préparez à l'utiliser, et l'icône que l'on voit sur la barre d'interface va changer pour indiquer le sort ou la compétence que vous avez préparé. Préparez-vous à utiliser votre compétence de réparation (Repair) en cliquant sur l'icône qui se trouve à la première page du livre de magie. Cliquez sur le bouton SPELLS ou appuyez sur la touche B pour fermer le livre de magie.

Amenez votre curseur sur la zone de jeu et appuyez sur le bouton droit de la souris. Votre personnage va être entouré d'une aura magique, et votre curseur va devenir une icône représentant votre compétence de réparation. Votre inventaire va s'ouvrir automatiquement. Mettez le curseur sur un des objets en votre possession que vous voulez réparer,

et cliquez dessus. La plupart des sorts et des compétences sont utilisés de cette façon, encore que certains sorts vont directement avoir des effets sur la zone où vous avez appuyé sur le bouton droit de la souris. Il vous faudra faire des essais pour savoir comment chacun des sorts fonctionne. Notez que vous pouvez également lancer un sort ou utiliser une compétence d'un clic-droit sur l'icône de votre livre de magie.



LE LIVRE RAPIDE ET LES RACCOURCIS DES SORTS

Une autre méthode pour choisir le sort ou la compétence que vous voulez utiliser consiste à passer par le Livre Rapide. Cliquez sur l'icône (enclume) sur la barre d'interface ou appuyez sur la touche S de votre clavier pour ouvrir le Speedbook (Livre Rapide). Une liste d'icônes indiquant les sorts et les compétences connus de votre personnage va s'afficher dans la zone de jeu, juste au-dessus de la barre d'interface. Les compétences sont dorés, les sorts mémorisés en bleu, les parchemins en rouge et les sorts contenus dans des bâtons magiques en orange. Pour changer le sort ou la compétence préparé, cliquez sur l'icône qui vous intéresse. Le Livre rapide va se fermer, et le sort ou la compétence sera prêt à être utilisé.



Lorsque vous aurez appris quelques sorts, ou que vous aurez trouvé plusieurs objets magiques, vous aurez peut-être intérêt à mettre en place des touches de raccourcis pour préparer des sorts sans avoir à passer par le livre de magie ou le livre rapide. Mettez le curseur sur l'icône de réparation, et appuyez sur la touche F5. La description de la compétence va changer, pour indiquer la nouvelle touche de raccourci. En appuyant sur F5, n'importe quand, vous préparerez cette compétence. En utilisant les touches F5 à F8, vous pouvez ainsi assigner jusqu'à quatre raccourcis-clavier à quatre sorts ou compétences.

FIN DE L'INITIATION.

Vous pouvez maintenant continuer à utiliser le guerrier, ou vous pouvez commencer une nouvelle partie en passant sur le menu principal (cliquez sur le bouton MENU ou appuyez sur la touche Echap), puis en sélectionnant "New Game" pour créer un nouveau héros. Pour de plus amples informations sur le monde de Diablo, les créatures et les objets magiques, continuez à lire le manuel.

"Équipe-toi des armes de la connaissance et de l'armure de sagesse."

"La victoire s'acquiert aussi bien par la force de l'esprit et de la volonté que par celle du muscle et de l'acier."

INSTRUC+IONS MULTI-J+OUEURS

JEU À PLUSIEURS

Les forces du mal sont puissantes, mais rien ne vous interdit de les combattre à plusieurs. Diablo permet à un maximum de quatre joueurs de s'associer pour partir à l'aventure dans le labyrinthe qui s'étend sous Tristram. Ils peuvent jouer de façon coopérative, ou compétitive. Les personnages des parties à plusieurs sont différents des personnages des parties en solitaire. Leur statut est sauvegardé régulièrement, et leur expérience et leurs possessions les suivent de session en session. C'est pourquoi vous ne verrez pas les options "Save" et "Load" dans le menu principal de Diablo au cours d'une partie à plusieurs.

LA BARRE D'INTERFACE EN MULTI-JOUEURS

Il y a deux boutons supplémentaires dans la barre d'interface lorsque vous jouez à plusieurs : le bouton Message et le bouton Player Intent (intention du joueur). Pour envoyer un message aux autres joueurs, cliquez sur le bouton Message, ou appuyez sur la touche Entrée. Une invite va s'afficher dans la boîte de description et vous pourrez taper votre message. Cliquez sur le bouton Message ou sur la touche Entrée pour l'envoyer. Dans l'écran de message, vous pouvez choisir à quels joueurs envoyer votre message. Cela vous permet d'envoyer des messages secrets aux seuls joueurs concernés. Si vous voulez envoyer rapidement des messages que vous utilisez souvent, les touches F9 à F12 vous permettent de configurer des raccourcis messages.

Le bouton Player Intent permet de définir l'attitude de votre personnage face aux autres dans les parties à plusieurs. En cliquant dessus, vous passez d'un mode Agressif à un mode Pacifique. Si vous choisissez Agressif, votre personnage va considérer les autres joueurs comme n'importe quelle créature du labyrinthe, et les attaquera si vous cliquez dessus. Pour jouer en mode coopératif, choisissez le mode Pacifique. En mode Pacifique, votre personnage n'attaquera pas les autres joueurs, et ne les prendra pas automatiquement pour cible si vous voulez lancer un sort offensif.

Note : les autres personnages peuvent tout de même être blessés par vos flèches ou vos sorts, même s'ils n'ont pas été directement visés. Faites attention quand vos camarades sont au corps à corps.

Il est important de savoir que lors d'une partie à plusieurs, la qualité de la connexion entre les différents systèmes à une grande influence sur le jeu. Un trafic réseau important, des câbles de mauvaises qualité, du bruit sur la ligne, des temps de latence ou d'autres effets liés à l'environnement réseau peuvent considérablement réduire la fiabilité ou les performances d'une partie à plusieurs.

DISTRIBUER DIABLO

Diablo vous permet de "distribuer" des copies shareware du jeu sur d'autres systèmes pour permettre de jouer sans le CD. Les copies distribuées vous permettent de jouer à plusieurs, même sur le battle.net, mais seulement avec le guerrier. Vous ne pouvez jouer à plusieurs avec des versions distribuées qu'entre des systèmes utilisant des versions shareware ; un logiciel installé normalement, et une version distribuée ne se "verront" pas lors du lancement d'une partie à plusieurs. Note : une copie distribuée de Diablo prend beaucoup plus d'espace disque qu'une installation normale, car les fichiers de données du jeu sont copiés sur le disque dur.

POUR SE CONNECTER

CONNEXION DIRECTE

Supporte : de 1 à 4 joueurs

Nécessite : deux ordinateurs ou plus connectés par null-modem.

Un joueur doit créer le jeu ("Create Game"), et les autres joueurs se joindront automatiquement à la partie. Si un joueur n'arrive pas à se connecter automatiquement, essayez "Retry Connection" pour recommencer une recherche.

En cas de problèmes : Vérifiez le câble pour vous assurer qu'il s'agit d'un câble null-modem, ainsi que les branchements. Si un adaptateur null-modem est utilisé, assurez-vous qu'il n'y en a qu'un seul qui soit utilisé. Il faut brancher le câble sur un port série (COM) de chacun des ordinateurs et pas sur le port parallèle (imprimante). Vous pouvez utiliser un logiciel de communication, comme Hyperterminal pour vérifier les branchements. Assurez-vous qu'il n'y a pas de conflits entre les ports COM que vous utilisez et un autre périphérique.



Un câble null-modem est un câble série spécifique (en 9 ou 25 broches) qui permet de connecter deux ordinateurs via leurs ports COM. Un adaptateur null-modem peut également être ajouté à un câble série standard pour le transformer en câble null-modem. A cause de la perte de signal dans les câbles, n'utilisez pas un câble de plus de 10 mètres de longueur.

"Celui qui combat des monstres doit faire attention, car il risque d'en devenir un."

Friedrich Nietzsche.

"N'importe quel combattant doit connaître ses amis autant que ses ennemis. Cela peut lui être utile, le moment venu."

CONNEXION MODEM

Supporte : Deux joueurs.

Nécessite : Deux ordinateurs, chacun équipé d'un modem et disposant d'une ligne téléphonique.

Si votre système est équipé d'un modem, il sera automatiquement utilisé pour vous connecter. Si vous avez plusieurs modems, vous devrez choisir lequel utiliser.

Le joueur qui appelle l'autre doit choisir "CALL" et taper le numéro de téléphone de son correspondant. Le joueur qui attend l'appel doit choisir "ANSWER" pour répondre à l'appel. Si les modems sont correctement configurés, le jeu décrochera automatiquement et établira la connexion.

En cas de problèmes : Votre modem doit être configuré correctement sous Windows 95 pour fonctionner avec Diablo. Vérifiez la configuration de votre modem dans le panneau de configuration. Cliquez sur "Diagnostic", puis

double-cliquez sur votre modem pour voir s'il fonctionne. Windows 95 va le tester. Si des erreurs sont signalées, consultez votre fabricant de modem.

CONNEXION RÉSEAU IPX

Supporte : 1 à 4 joueurs.

Nécessite : 1 ou plusieurs ordinateurs, connectés à un réseau IPX ou compatible.

Pour créer une partie, cliquez sur "Create". Le nom de cette partie sera basé sur le nom de votre personnage. Un joueur qui veut se joindre à votre partie devra en connaître le nom.

En cas de problèmes : Vérifiez les paramètres du protocole IPX/SPX dans le panneau de configuration "Réseaux". Contactez votre administrateur réseau pour vous connecter en réseau. Vérifiez les branchements. Notez que Diablo ne fonctionnera que sur un segment de réseau. Rappelez-vous que le nom de la partie est tiré du nom du joueur qui l'a créée.

CONNEXION AU BATTLE.NET

Supporte : de 1 à 4 joueurs.

Nécessite : Une connexion TCP/IP à 32 bits vers internet. Soit par connexion directe ou par numérotation.

Le Battle.net est le service en ligne de jeu de Blizzard Entertainment sur Internet. Il permet à des joueurs du monde entier de jouer ensemble ou de s'affronter. Choisissez la connexion "Battle.net" pour vous connecter au Battle.net.

Si votre système est configuré pour téléphoner automatiquement, *Diablo* va établir une connexion vers votre fournisseur d'accès internet. Une fois connecté sur le Battle.net, vous pouvez discuter avec les autres joueurs pour mettre en place, créer et vous joindre à des parties. Des informations spécifiques sont accessibles depuis le battle.net en appuyant sur la touche F1.

En cas de problèmes : Si votre ordinateur n'est pas configuré pour téléphoner automatiquement, vous devrez vous connecter manuellement à votre fournisseur d'accès avant de lancer *Diablo*. Vérifiez les temps de latence avec votre fournisseur d'accès, et également que votre connexion supporte les applications TCP/IP en 32 bits. Un temps de latence trop long avec un des joueurs peut provoquer une instabilité des parties à plusieurs.

JEUX EN TEMPS RÉEL

Les parties sur les réseaux IPX et sur le battle.net sont des parties dynamiques. Les joueurs peuvent se joindre ou quitter la partie n'importe quand. Du moment qu'il reste au moins un joueur, la partie continue. Vous ne pouvez vous joindre à une partie à laquelle quatre joueurs participent déjà. Si tous les joueurs quittent la partie, elle n'existe plus.



Connexion TCP/IP 32 bits : En règle générale, si vous arrivez à faire fonctionner les dernières versions de Netscape Navigator ou d'Internet Explorer, vous pouvez vous connecter en 32 bits. Renseignez-vous auprès de votre fournisseur d'accès internet si vous n'êtes pas sûr de pouvoir vous connecter en 32 bits.

Temps de latence : La "latence" est une mesure du temps qui est perdu entre le moment où vous envoyez une information et celui auquel vous recevez une réponse sur un réseau. Pour pouvoir jouer à Diablo dans de bonnes conditions sur le Battle.net, Blizzard recommande que votre temps de latence soit inférieur à 500 ms. Renseignez-vous auprès de votre fournisseur d'accès internet pour connaître le temps de latence de vos connexions.





WARRIØR (GUERRIER)

Les guerriers de Khanduras sont entraînés dans l'art de la guerre et de toutes les armes. Qu'il s'agisse de paladins ou de mercenaires, on trouve des guerriers partout où il y a des conflits. Nombre d'entre eux ont rejoint le Roi Leoric lors de son expédition contre le royaume de Westmarch. Une fois la guerre terminée, tous ces guerriers sont rentrés dans leurs foyers pour n'y trouver que le désordre semé par les forces de l'Ombre.

De sombres rumeurs sur la mystérieuse chute du le Roi Leoric et celles concernant les forces du mal qui hantent le labyrinthe sous la cathédrale ont attiré de nombreux guerriers, qui ne cherchent que la fortune et la gloire. Bien qu'ils aient été mis en garde par les habitants de Tristam, quelques uns d'entre eux se sont aventurés dans le labyrinthe - on ne les a jamais revu...

Qu'ils soient poussés par leur courage, leur honneur, la folie ou l'appât du gain, de nouveau guerriers arrivent à Tristam tous les jours, prêts à descendre dans les profondeurs de la terre affronter l'inconnu.

Le guerrier est le plus fort et le plus résistant des trois types de personnages disponibles. Il excelle dans le corps à corps. Sa principale faiblesse est qu'il n'a eu que peu de temps au cours de son dur entraînement pour développer plus qu'une connaissance rudimentaire de la magie. Les guerriers ont appris, au cours de leurs longues campagnes loin des leurs et loin des villes, à faire des réparations de fortune sur leur équipement, bien qu'ils soient loin d'être aussi efficace qu'un véritable forgeron.



RØGUE (ARCHÈRE)

Les Soeurs de l'œil Aveugle sont une guilde peu organisée, et pleine de mystères, qui serait originaire des peuplades de l'Ouest. Ces archères parfaitement entraînées utilisent d'anciennes philosophies orientales pour développer une "vision intérieure" qu'elles utilisent aussi bien au combat que pour repérer les pièges auxquels elles pourraient être confrontées. Généralement considérées comme des brigands itinérants dans les pays de l'Ouest, les Soeurs se font passer pour de simples voyageurs afin de ne pas révéler leur affiliation. De nombreux imbéciles ont fait l'erreur de sous-estimer ces femmes aux nerfs d'acier, et ils ont payé cher leur vanité.

Les étranges événements du Khanduras ont attirés l'attention de nombreuses archères. Certaines sont même venues des dunes d'Orient pour éprouver leurs compétences. Certains disent que ce sont les richesses que l'on croit dissimulées dans le monastère des Horadrims qui les attirent.

Bien qu'elles ne soient pas aussi puissantes en corps à corps que les guerriers, les archères sont imbattables au tir à l'arc. Une Sœur bien entraînée est capable de faire pleuvoir une pluie de flèches sur ses adversaires avec une précision déconcertante. Le sixième sens inné des archères semblent également capable de leur faire sentir les pièges et de les aider à les désamorcer.



SORCERER (SORCIER)

Bien que les pratiquants des arts mystiques soient rares dans les pays superstitieux et religieux de l'Ouest, de nombreux mages sont venus d'Orient pour voir d'eux-mêmes les horreurs dont on leur a parlé, et qui hanteraient les dédales de la cathédrale de Khanduras. La confrérie des Vizjerei, l'une des plus anciennes et des plus puissantes confréries de magiciens a envoyé de nombreux acolytes à Tristam, pour observer et rapporter tout événement se déroulant à Khanduras.

Les Vizjerei, réputés pour leurs turinash très colorées (les robes-esprits) ont toujours consacré beaucoup de temps à approfondir leur connaissance des démons et à les pourchasser. Les anciens espèrent que les acolytes qu'ils ont envoyé pourront apprendre les secrets de l'Ombre qui grandit à l'Ouest et qu'ils arriveront à la détruire. De nombreux sorciers sont également venus à Tristam, dans l'espoir de trouver les tomes de magie qui pourraient être égarés dans les labyrinthes.

La magie au Khanduras se limite souvent à des objets enchantés et à des élixirs. Les sorciers d'Orient ont développé une bien plus grande compréhension de la magie que les autres classes, et bien qu'un jeune apprenti Vizjerei ne connaisse au départ que le plus simple des sorts, il devrait devenir rapidement plus puissant et découvrir de nouvelles incantations. Tous les sorciers sont capables de recharger des bâtons magiques en canalisant l'énergie magique de leur environnement.

OBJETS

Lorsque vous explorez le monde de *Diablo*, vous trouverez de nombreux objets magiques qui vous aideront dans vos expéditions. Vous pouvez examiner les objets en les prenant puis en les sélectionnant dans votre inventaire. Une description de l'objet s'affiche alors dans la boîte de description.

En utilisant des métaux précieux, des pierres magiques et des symboles runiques, de nombreux objets peuvent être améliorés de façon magique. Les objets magiques en votre possession seront décrits en bleu. Bien que votre personnage puisse sentir qu'un objet est magique par son aura, il faudra qu'il l'identifie avant de pouvoir l'utiliser pleinement.

Les objets dont les noms et les descriptions sont de couleur doré sont des objets uniques et des trésors d'une puissance légendaire. Bien que votre personnage puisse les reconnaître grâce aux légendes qui s'y rapportent, il aura cependant besoin de les identifier pour connaître la vérité qui se cache derrière la légende.

De nombreux objets ne pourront être utilisés par votre personnage que s'il répond à certaines exigences en terme de caractéristiques. Une masse de guerre ne peut par exemple être utilisée que par un héros très fort. Les parchemins et les livres de magie très puissants ne peuvent être compris que par des héros très compétents en magie. Si votre personnage ne remplit pas les conditions requises pour utiliser un objet, ce dernier sera entouré de rouge.

DURABILITÉ

Au fil du temps, vos armes et vos armures vont s'user, jusqu'à ce qu'elles cassent. L'équipement que vous trouvez dans le labyrinthe est presque toujours usé par le temps ou par l'usage. Un équipement presque hors d'usage vous sera signalé par sa silhouette en doré qui s'affiche en surimpression dans la zone de jeu. Quand la silhouette devient rouge, il est urgent de le réparer ou d'en changer.

Les guerriers sont capables de faire des réparations de fortune sur leur équipement, mais cela diminue la qualité des objets sur la durée. Un bon forgeron peut réparer votre équipement sans diminuer son efficacité ou sa durabilité, mais cela a un prix. Les armes et les armures enchantées doivent être réparées en utilisant les mêmes matériaux qui ont servi à sa construction, et cela peut revenir très cher.

ARMES

Vous ne rencontrerez certainement que très peu de créatures du labyrinthe avec lesquelles discuter. Et seul un idiot ou un sorcier très puissant oserait entrer dans l'église sans avoir une bonne arme dans la main. On dit que de nombreuses armes magiques sont enterrées dans le labyrinthe, héritage de la guerre des Horadrims contre les Trois.

ÉPÉES

L'épée est l'exemple type de l'arme du guerrier. Bien aiguisée, une bonne lame peut transpercer les armures ou l'épaisse peau des démons sans difficultés. Certains clans de guerriers ne s'embarassent même plus des armes autres que les épées, et abandonnent parfois même le bouclier au profit d'épées à deux mains aussi grande qu'un homme.

HACHES

Les haches sont les armes préférées de ceux qui préfèrent la puissance à la protection. Non seulement elles sont plus lentes à manier que les autres armes, mais même la plus petite hache nécessite qu'on l'utilise des deux mains, empêchant l'usage d'un bouclier. Il faut cependant noter qu'aucune arme normale ne peut faire autant de dégâts qu'une bonne hache. Certaines légendes parlent de haches capables de couper dans les armures et la chair comme dans du beurre.

MASSES ET MASSUES

Parfois, les outils les plus simples sont les plus efficaces. Qu'il s'agisse d'un gros morceau de bois ou d'une masse d'arme, une bonne arme contondante peut être dévastatrice dans les mains d'un guerrier puissant. Les troupes de Mephisto - les mort-vivants - seraient particulièrement sensibles aux os brisés...

BÂTONS MAGIQUES

L'usage des bâtons est peu répandu dans Khanduras, mais il y a longtemps que la Confrérie des Vizerei a découvert comment transformer un simple bâton de bois en une antenne de canalisation d'énergie magique. Créer un bâton magique prend du temps, mais même un apprenti Vizerei peut recharger un bâton en canalisant l'énergie. Les bâtons magiques peuvent être utilisés pour lancer des sorts que l'utilisateur ne connaît pas, et ce, sans qu'il soit nécessaire d'utiliser la précieuse réserve de mana du lanceur. Il faut cependant avoir le bâton en mains pour pouvoir l'utiliser.

Bizarrement, il semblerait que doter un bâton de propriétés magiques lui donne une âme. Seul ceux qui sont particulièrement compétents dans les arts mystiques peuvent maîtriser les plus puissants des bâtons magiques. Il arrive parfois que l'on trouve des bâtons magiques qui ont été enchantés pour être plus efficaces en corps à corps ou pour améliorer les caractéristiques de son utilisateur.

Pour préparer un sort emmagasiné dans un bâton magique, utilisez le livre rapide. Les sorts lancés depuis des bâtons magiques sont en orange. Pour lancer le sort, il suffit alors de cliquer avec le bouton droit sur la cible.

ARCS

Les arcs sont d'excellentes armes pour ceux qui préfèrent frapper leurs adversaires à distance. Les meilleurs archers du monde sont les Soeurs de l' Oeil Aveugle. Elles savent utiliser tous les types d'arcs, de l'arc court utilisé par les cavaliers des steppes de Kataan aux grands arcs de guerre des tribus nordiques. Même la plus compétente des Soeurs sait pourtant qu'un arc ne fait pas le poids face à une épée quand le combat se déroule en corps à corps. Note : Appuyez sur la touche Shift en attaquant avec un arc pour tirer sans déplacer votre personnage.

ARMURES

Avoir une bonne armure est essentiel si vous voulez survivre aux combats du labyrinthe. Même une simple veste de cuir ou une cape peut suffire à détourner une griffe ou une lame qui pourrait sinon être mortelle. Les armures sont de trois grands types.

ARMURE LÉGÈRE

Les armures légères englobent tout ce qui va des simples vêtements, comme une robe ou une cape, jusqu'à une armure de cuir durci. Même les vêtements les moins nobles peuvent procurer un minimum de protection. Bien que les armures légères ne soient pas très efficaces, elles sont très légères et ne coûtent pas cher en réparations.

ARMURE MOYENNE

Cette catégorie englobe les armures métalliques de base, comme les cottes de mailles. En général, les armures de ce type fournissent une bonne protection contre les attaques physiques, mais sont suffisamment lourdes pour que seuls des individus athlétiques puissent les porter.

ARMURE LOURDE

La plupart des armures de ce type sont constituées de plaques de métal accrochées sur une maille d'acier. La protection qu'elles fournissent dépend alors beaucoup de la zone qu'elles protègent. Une armure de combat standard (field plate) couvre seulement le torse et les bras, afin de laisser le maximum de liberté. Seuls les plus forts des héros peuvent porter des armures lourdes, et elles coûtent très cher à réparer. Les armures de plaques fournissent le plus de protection contre les attaques physiques, et les armures de plaques enchantées peuvent rendre un guerrier pratiquement invincible.

CASQUES

Une simple casquette de cuir peut faire la différence entre vivre et mourir, et vous avez intérêt à vous procurer le meilleur casque que vous pouvez acheter. De nombreux Horadrims portaient des couronnes faites de métaux inconnus pour refléter leur statut, et ces couronnes étaient souvent enchantées, pour améliorer la protection qu'elles apportaient.

BOUCLIERS

Les boucliers sont très utilisés, que ce soit pour combattre ou pour décorer un intérieur. Votre personnage essaiera automatiquement de bloquer les coups avec son bouclier, s'il en a un, et dans le pire des cas, vous pouvez même l'utiliser comme arme. Les arcs, les haches, les bâtons et les autres armes à deux mains ne peuvent pas être utilisées conjointement avec un bouclier.

Bijoux

Les pierres et les métaux précieux sont d'excellents supports d'enchantement. Bien que les connaissances qui permettait de créer de tels talismans aient été depuis longtemps perdues, ou jalousement gardées par quelques clans de mages orientaux, il est possible de trouver des anneaux ou des amulettes enchantés dans le labyrinthe. Le principal désavantage de ces objets magiques, c'est qu'ils ont tendance à interférer entre eux. C'est pourquoi on ne peut pas porter plus d'un anneau par main et que l'on ne peut avoir qu'une amulette autour du cou. Leur principal avantage, c'est qu'il est quasiment impossible de les endommager au cours des combats, et qu'il n'est donc aucunement besoin de les réparer.

POTIONS

Une des rares formes de magie encore couramment utilisée dans les pays de l'Ouest est la préparation d'élixirs aux effets bénéfiques. La plus commune de ces potions est la potion de guérison (healing), qui permet de guérir les blessures et de réparer les os brisés. Les potions de mana sont des concentrés d'énergie magique qui permettent à un lanceur de sort de récupérer rapidement des points de mana. La vieille église doit sûrement être remplie de potions de ces deux types, car le clergé les utilisait pour guérir les malades et les blessés. Certains habitants qui connaissent les vertus des plantes devraient également pouvoir en fournir à votre personnage, contre des espèces sonnantes et trébuchantes. On dit aussi que les plus puissants des Horadrims arrivaient à faire des potions qui affectaient l'utilisateur de façon permanente.

Pour boire une potion, cliquer dessus avec le bouton droit de la souris quand elle est à votre ceinture ou dans votre sac. Vous pouvez également utiliser des raccourcis clavier pour les boire si elles sont à votre ceinture.

PARCHEMINS

En préparant certains types de parchemins à l'aide d'encre magiques, il est possible de créer des parchemins lanceurs de sorts. Ces parchemins magiques permettent à leur utilisateur de lancer un sort qu'ils ne connaissent pas, sans même utiliser de mana. Les sorts les plus puissants ne peuvent cependant être utilisés que par les adeptes de la magie, car les symboles qui y sont dessinés sont difficiles à comprendre pour les non-initiés. En lançant le sort, on fait perdre au parchemin toute sa puissance magique, ce qui a pour effet de détruire le parchemin.

Pour lancer un sort préparé sur un parchemin, cliquez dessus avec le bouton droit de la souris, ou utilisez le livre rapide pour préparer le sort. Les sorts inscrits sur des parchemins sont en rouge.

LIVRES

Les livres ont pour un sorcier plus d'importance que l'or. Ils peuvent fournir des indices, des formules de sorts ou bien d'autres connaissances. L'époque des Horadrims est considérée comme l'âge de la magie, au cours duquel de nombreuses découvertes dans l'art des arcanes furent découvert. Ces mystiques puissants utilisaient tous leurs pouvoirs et toutes leurs connaissances pour défendre et protéger l'humanité. Bien que les clans de mages orientaux conservent des bibliothèques impressionnantes de tomes magiques, on estime que la plus grande partie de cette connaissance a été perdue avec les Horadrims. Vous trouverez peut-être des ouvrages oubliés dans les catacombes de l'église...

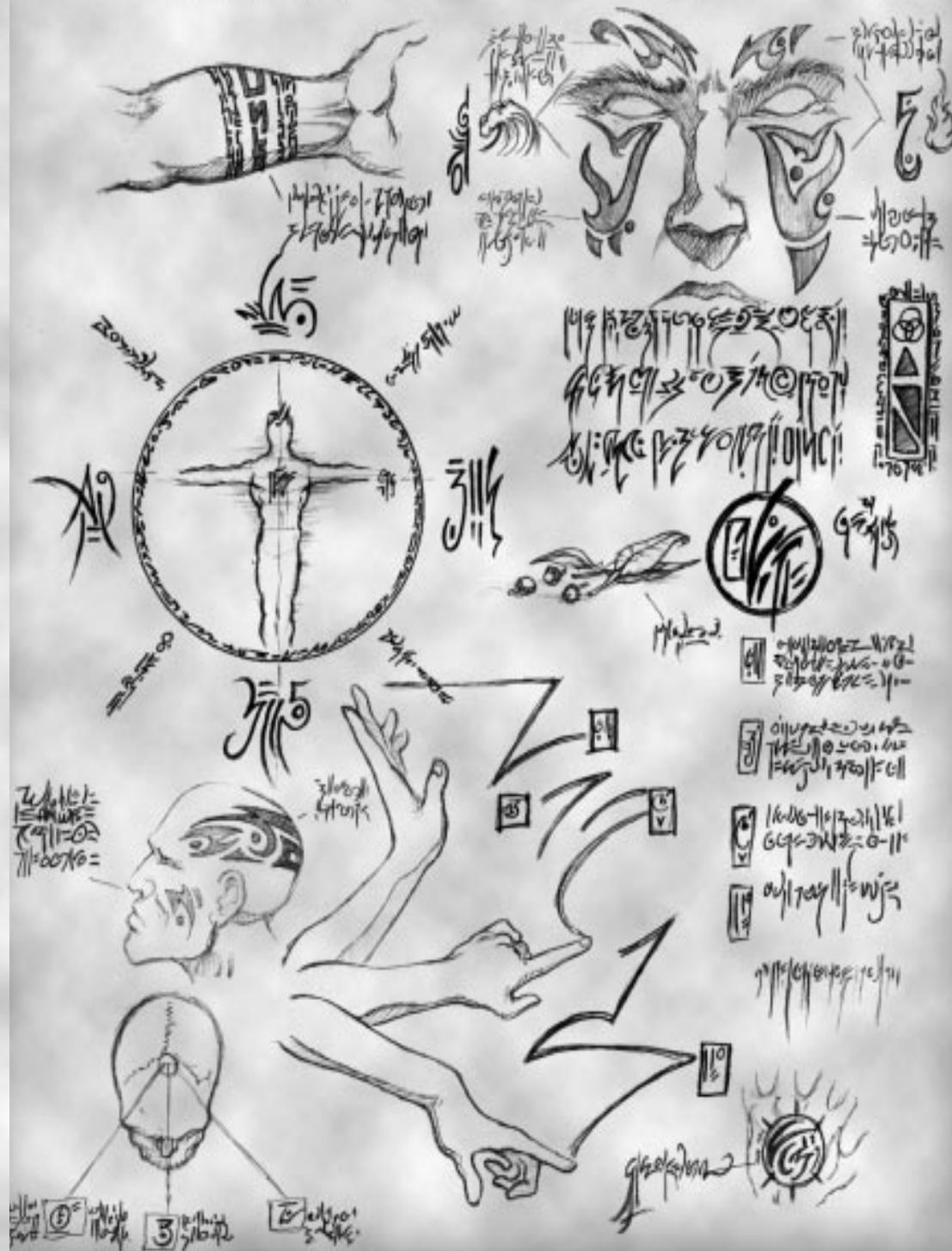
Vous pouvez découvrir le contenu des livres en cliquant dessus lorsque votre personnage les a découverts. Les livres de sorts peuvent être emportés par votre personnage pour les vendre - ou les étudier. En cliquant dessus avec le bouton droit, vous apprendrez le sort. Votre personnage ne pourra pas tout apprendre d'un sort avec un seul livre cependant. Plus votre héros lit de livres sur un sort, plus il sera efficace en lançant ce genre de sort. Maîtriser un sort complètement nécessite une connaissance intime de la magie. Ainsi, pour mémoriser le sort de façon plus approfondie, votre caractéristique de "magic" (magie) devra être de plus en plus grande.

OR

Au cours de la longue période de paix, la plupart des villes et cités du Khanduras ont décidé d'utiliser une pièce d'or standardisé pour le commerce. L'église de Zakarum a essayé d'imposer sa propre monnaie, mais cette dernière n'a pas été largement adoptée. Bien qu'il semble que les hordes des Trois n'ait pas besoin d'or, de nombreux démons accumulent toutes les richesses sur lesquelles ils peuvent mettre la main.

Pour déposer un nombre précis de pièces, cliquez sur votre tas d'or avec le bouton droit de la souris. Entrez le nombre de pièces d'or que vous voulez poser et appuyez sur la touche Entrée.

SPELLS & MAGIC



SORTS

LA NATURE DE LA MAGIE

La magie est une force très puissante. On l'étudie, on apprend à l'utiliser, mais on ne la maîtrise jamais vraiment. Les enchantements dégagent une aura que beaucoup peuvent sentir, mais il faut des années d'entraînement avant de pouvoir exploiter correctement la Mana.

Certains érudits utilisent la nature pour expliquer le fonctionnement de l'univers. Il s'agit d'un archétype commun, le monde physique est lié au ciel, tandis que le royaume de la magie est lié aux océans. Si nous suivons cette ligne de pensée, les sorts sont un peu comme les turbulences qui prennent place quand les deux mondes interagissent l'un avec l'autre. Au cours de la guerre du péché, les Démons et les Anges utilisèrent de puissants objets magiques qui menacèrent de déchirer la fabrique de la réalité. Les royaumes magiques et physiques commencèrent à se mélanger, ce qui, dans notre archétype, correspondrait à un ouragan.

Les forces de l'Ordre cherchèrent à préserver notre réalité en limitant les pouvoirs des mortels. En conséquence, seuls les volontés les plus fortes peuvent contrôler ne serait-ce que les plus basiques des effets magiques. Même alors, beaucoup d'énergie se perd dans la transition de puissance entre les deux royaumes. Lorsque l'utilisateur des arcanes gagne en connaissance, il est capable de créer ces effets avec plus d'efficacité, les sorts devenant plus puissants, durant plus longtemps et consommant moins de mana.



FIREBOLT (BOULE DE FEU)

La véritable essence du feu est à la limite entre l'énergie et la matière. Ainsi, il est relativement simple de transformer la mana en une flamme magique. Contrôler une boule de feu tandis qu'elle vole vers sa cible est une autre histoire. Plus l'expérience et la connaissance du sort augmentent, plus l'intensité de la flamme et la vitesse de la boule de feu augmentent.

INFERNO (ENFER)

Inferno gagne en puissance par rapport à la boule de feu ce qu'il perd en mobilité. Plutôt que d'essayer de contrôler la direction et la cohésion d'une simple boule de feu, le lanceur conjure une seule et longue flamme. Bien qu'elle se dissipe au-delà de quelques pas, plus ce sort est maîtrisé, plus la flamme est longue et dure longtemps. La chaleur dégagée par un Inferno est plus intense que celle d'une boule de feu, la mana étant convertie en énergie essentielle.

WALL OF FIRE (MUR DE FLAMMES)

Les flammes magiques se nourrissent exclusivement d'énergie mystique, la mana. Si la chaleur qu'elles dégagent peut mettre le feu à des objets, les flammes ne continueront de brûler que tant qu'elles disposeront de mana. En contrôlant avec attention l'envoi de mana à des flammes magiques, on peut étendre leur durée de vie bien au-delà de celle d'un Inferno ou d'une boule de feu. Les Horadrims étaient capables de créer des torches qui peuvent brûler éternellement, mais un tel savoir a été perdu depuis longtemps. En lançant ce sort, le magicien peut créer un mur de flammes magiques qui va durer tant qu'il restera de la mana aux alentours. Plus la connaissance de ce sort augmente, plus le mur de flammes peut durer longtemps, car la mana est mieux utilisée.



"Mort, tu iras au ciel, conquérant, tu gagneras la terre."

Lève-toi donc, fils de Kunti, pour combattre avec fermeté.

Profite du plaisir et de la douleur, des gains et des pertes, de la victoire et de la défaite, puis prépare-toi pour la bataille : ainsi, tu ne seras pas dominé par le mal."

La Gita de Bhagavad

"Pratiquer les arts, c'est être damné."

Les maîtriser, c'est détenir la victoire..."



CHARGED BOLT (PETITS ECLAIRS)

La véritable essence de l'électromagnétisme se situe entre les royaumes Ethéré et Physique. S'il est très facile de transformer de la mana en électricité, il est beaucoup plus dur de la contrôler. Ce sort lance de nombreuses petits éclairs qui semblent agir par eux-mêmes. Le magicien en est protégé, mais n'importe quelle créature - amie ou ennemie - peut être touchée. Plus la connaissance de ce sort est grande, plus il y aura de petits éclairs, et plus ils dureront longtemps. Le coût physique est également plus important, consommant plus de mana.

LIGHTNING (ECLAIR)

Un magicien qui lance ce sort cherche à contrôler une décharge électrique en la focalisant sur une seule cible. Ses effets sont véritablement dévastateurs sur une cible non protégée. Avec l'expérience, les éclairs durent plus longtemps et consomment moins d'énergie.

FLASH

Le sort Flash a été créé pour combattre les servants de Baal, qui cherchent à encercler l'ennemi et à l'attaquer de tous les côtés à la fois. Pour pouvoir lancer la plupart des incantations, le magicien doit pouvoir se concentrer suffisamment longtemps et disposer de suffisamment de temps. Ce sort permet au magicien de concentrer en un seul point autant de mana que possible très rapidement. Puis toute cette énergie est relâchée d'un seul coup. Bien que ce sort ne soit efficace qu'en corps à corps, il est très puissant et touchera des créatures tout autour du lanceur.



"Quand la magie ne fonctionne pas, il ne reste plus qu'à prendre une bonne lame et frapper fort."

HOLY BOLT (FEU SACRÉ)

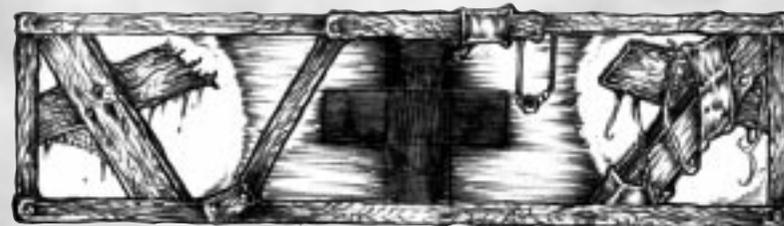
Si les Horadrims étaient les plus grands magiciens qui aient jamais existé, tous les combattants de la Lumière n'étaient pas aussi efficaces en magie que ces derniers. Au cours de la quête contre Mephisto, les soldats normaux avaient souvent du mal à combattre les vagues incessantes de squelettes et de mort-vivants qui gardaient le premier des Trois Frères. C'est alors que Cathan, un prêtre dévot qui était également un grand guerrier, s'aperçut qu'en invoquant les puissances du Paradis et en les infusant avec l'essence du Feu, une boule de feu sacré très puissante et très rapide pouvait être lancée même par ceux qui ne maîtrisaient sinon pas la magie. Cette boule de feu sacré ne fait de dégâts qu'aux mort-vivants, ce qui permet de l'utiliser sans risque au combat.

HEALING (GUÉRISON)

L'art de la guérison personnelle est une compétence de grande valeur, et c'est pourquoi ce sort a été préservé à travers les âges. Lorsqu'il est lancé, la mana traverse le corps, remettant les os en place, fermant les plaies et réduisant les effets du choc et de la fatigue. Avec l'expérience, ce sort peut être développé au point de remettre sur pieds même ceux sur le point de mourir. Il est plus difficile de guérir les autres, et ceux qui en sont capables sont respectés à leur juste valeur.

RESURRECT (RÉSURRECTION)

Lors de l'assaut contre la forteresse d'os de Mephisto, l'armée conduite par les Horadrims fût presque balayée par les légions des damnés. A peine un des croisés tombait-il au combat qu'il se relevait pour combattre ses anciens amis. A la veille de ce qui devait être la dernière attaque contre la citadelle, une mystérieuse figure blanche apparue devant le conseil des Horadrims. Cette apparition leur révéla comment percer la frontière entre la mort et la vie. En redonnant la vie aux soldats morts, on leur évitait de plus la damnation éternelle. Ceux qui étaient présents au Conseil promirent de ne plus utiliser ce sort une fois la bataille terminée, mais le secret fût mal gardé. Ce sort permet de ramener à la vie l'âme des morts, mais il doit être lancé là où le mort est tombé.



IDENTIFY (IDENTIFIER)

Un objet enchanté dégage une aura que l'on peut facilement repérer. Pour connaître la nature exacte de l'enchantement, il faut cependant étudier et connaître les matériaux et les symboles des arcanes. Bien que personne n'ait jamais pu mémoriser un sort de cette importance, les Vizjerei ont développé des moyens simples pour découvrir les secrets des objets ensorcelés en utilisant un cristal rare très sensible à cette aura magique. Cette sensibilité le rend cependant très fragile, et le cristal tombe en miettes s'il est trop approché d'un objet magique. Le simple acte d'identifier un objet détruit également le cristal. Certains parchemins et bâtons magiques ont été créés afin d'identifier les auras magiques. En utilisant des encres spéciales, contenant de petits morceaux de cristaux, on arrive à maintenir la stabilité de ces derniers jusqu'à ce qu'ils soient utilisés pour identifier des objets enchantés.

TOWN PORTAL (PORTAIL MAGIQUE)

Les Horadrims construisirent de nombreux chemins magiques entre leurs forteresses, afin de pouvoir rapidement regrouper leurs défenses contre des incursions de Démons. Il suffisait d'une pensée pour que les Croisés de la Lumière puissent aller à des kilomètres de leur emplacement de départ. Bien qu'on ne sache depuis longtemps plus construire ce genre de portails, il est toujours possible d'utiliser les chemins qui existent encore. Un portail qui est ouvert avec ce sort transportera le magicien jusqu'au plus proche portail, et restera ouvert jusqu'à ce que le magicien revienne. L'église de Tristam est construite sur les ruines d'un monastère Horadrim, et il est tout à fait possible qu'un portail s'y trouve.

TELEKINESIS (TÉLÉKINÉSIE)

Ce sort bien utile est dérivé d'un exercice d'entraînement mis au point par les Horadrims. A un certain point de son apprentissage, un acolyte était ligoté et enfermé dans une cellule et la clé de cette dernière était posée juste devant la porte. L'étudiant devait réussir à ouvrir la porte sans bouger physiquement. En se concentrant intensément, l'acolyte pouvait manipuler la clé comme si elle était dans une main invisible. Ceux qui arrivaient à ouvrir la porte pouvaient continuer leur apprentissage. On ne sait pas vraiment ce qu'il advenait de ceux qui n'y arrivaient pas. Aujourd'hui, ce sort nous rappelle que ce qui était un simple exercice mental pour les Horadrims est maintenant un sort difficile à maîtriser, connu de seulement quelques sorciers. La Télékinésie peut s'avérer très utile dans le labyrinthe, car il y a de nombreuses portes et coffrets piégés que l'on peut ouvrir sans danger à distance. Si ce sort est bien maîtrisé, il est même possible de l'utiliser pour repousser des créatures.

BEASTIARY



"On y trouve de tout : monstres de minuit, campagnes d'une année perdue, catacombes dérangées et terriers de lumière ; Elles font écho sur ces rivages, toujours clairement ; Les extases mortelles de chevaliers en quête- Et pourtant combien le vent nous ranime ici !"

Des rapports précis sur la nature des horreurs qui se terrent dans le labyrinthe sont encore plus rares que ceux qui en sortent vivants. J'ai essayé de vous procurer quelques connaissances de base de ce qui vous attend, en me référant à tous les ouvrages historiques et scientifiques couvrant la guerre des Horadrims contre les Trois.

J'ai résumé les informations que j'ai pu trouver. Je ne peux pas vérifier la véracité de mes dires, eu égard au temps qui s'est écoulé depuis ces écrits, et parce que nous ne savons pas vraiment ce qui nous menace. Je pense cependant que ces informations sont aussi précises que possible, au vu des circonstances.

Nous savons que les Trois Frères agissaient souvent par servants interposés. Bien que tous leurs serviteurs ne soient pas des Démon, ils représentent les plus horribles aspects de leurs maîtres. Ce qui suit est ce que nous savons des créatures qui servaient les trois frères au cours de leur règne. Il faut également noter qu'au cours de leur guerre contre les Séraphinss, les Frères ont modifié en permanence leur serviteurs pour qu'ils résistent mieux à leurs ennemis. Deux démons de même formes peuvent avoir des faiblesses radicalement différentes, selon ce qu'en avait fait leur maître. Les espèces spécifiques qui sont décrites ici sont celles les plus fréquemment rencontrées par les Horadrims.

Prenez bien garde lorsque vous vous aventurez dans ce pays maudit. Tout le monde sait que les créatures du chaos sont des lâches, et qu'elles ne vous attaqueront qu'en nombre. J'ai peur que les informations contenues ici soient incomplètes, dans le meilleur des cas, car il ne reste aucun témoin des monstres les plus puissants. Si l'un des Trois s'est véritablement libéré, il fera appel au plus grand nombre possible de ses serviteurs, et en créera de nouveaux encore plus puissants.

Vischar Orous
Premier Bibliothécaire
Couvent de Zharesh
Confrérie des Vizjerei

Les troupes de l'Ombre sont classifiées en trois catégories, et divisées en fonction de leur maître respectif. Apprenez bien ces mots, car cette connaissance est peut-être ce qui empêchera votre âme immortelle de se faire dévorer par les habitants des Enfers.

MEPHISTO, SEIGNEUR DE LA HAÏNE (ODIUM)

Les légions de Mephisto sont guidées par la haine de tout ce qui vit - et surtout des purs. Il compte parmi ses troupes aussi bien les mort-vivants, qui cherchent à se venger sur les vivants, que les créatures corrompues diaboliquement, qui ne sont que rage et agonie éternelle.



SQUELETTES (OSSIMUM ANIMATUM)

Ce sont les restes squelettiques de guerriers qui sont morts en soldats lors de sombres campagnes, ou qui ont été trahis par ceux en qui ils avaient pleine confiance. Animés par des forces surnaturelles, ces troupes damnées cherchent en permanence de nouvelles recrues pour se joindre à leurs rangs. Si nos peurs sont justifiées, les squelettes qui hanteraient la ville de Tristam pourraient bien être les restes corrompus des moines Horadrims qui reposaient dans les catacombes de l'église. Seul un démon très puissant pourrait avoir dérangé le sommeil de ces ermites.

Les squelettes sont généralement trouvés là où on laisse reposer les morts, ou sur les lieux de grandes batailles. Bien que physiquement fragiles, ils sont très nombreux, d'autant plus que tous ceux qui tombent sous leurs coups les rejoignent dans leur quête éternelle du sang des vivants. Cela et la rage qui les habite font des squelettes de dangereux adversaires.

*Je suis Hier,
Aujourd'hui et
Demain, et j'ai le
pouvoir de renaître.
Je suis l'âme divine
et cachée qui a créé
les Dieux et qui
donne des repas
sépulcraux aux
habitants des
profondeurs, le
lieux des morts, et
au paradis... Gloire
à toi, seigneur du
temple qui est au
centre de la terre. Il
est Moi, et Je suis
Lui !"*

*- Livre des Morts
Egyptien*





ZOMBIES (CIBUS ANIMATUS)

Couverts de vers, les zombies sont les corps d'hommes exécutés pour avoir commis les plus dépravés et les plus dégénérés des crimes contre des innocents. Ils sont poussés autant par la haine qui les consommait déjà de leur vivant que par leur faim insatiable de chair humaine.

Tenaces et robustes, les zombies et leurs semblables sont de dangereuses rencontres. Heureusement, ces troupes mort-vivantes ne sont ni intelligentes, ni rapides. Cela peut être utilisé à leur désavantage.

OVERLORDS (SEIGNEURS)

Même les Séraphins ne sont pas immunisés contre la corruption des Seigneurs des ténèbres. L'un d'entre eux, l'ange Inarius, était très fier de sa beauté et proclamait partout sa pureté et son mérite. Ses pensées devinrent tellement embrouillées qu'il finit par se croire au-dessus à la fois des Anges et des Démon. Il quitta alors le paradis pour créer son propre royaume. Il construisit une grande cathédrale de verre et de cristal, et il fut suivi par de nombreux adeptes, attirés par son charme et sa richesse. Une fois une armée de bonne taille rassemblée, Inarius décida de prouver sa puissance.

Inarius commença d'abord par assiéger un temple infernal dédié à Mephisto, mais il surestima ses forces. Les armées d'Inarius réussirent à s'emparer du temple et tuèrent les moines de Mephisto. Les Trois Frères avaient jusqu'alors considérés Inarius comme une simple nuisance, voire un amusement, mais il s'agissait là d'un affront qu'ils ne pouvaient laisser impuni.

On dit que Mephisto lui-même apparut dans la cathédrale de Inarius. Il la détruisit ainsi que toute la région avoisinante. Le Seigneur de la Haine captura le fier Archange et ses adeptes. Il attacha Inarius avec des chaînes et lui arracha lentement les ailes. Des crochets furent utilisés pour lui arracher la peau et ses traits furent déformés par magie. De nombreux adeptes d'Inarius furent donnés à Baal et à *Diablo*, mais le reste fut modifié pour ressembler à l'ange déchu. On dit que de nos jours, Inarius serait enfermé aux enfers dans une chambre de miroirs, ses paupières arrachées afin qu'il soit obligé de voir ses traits déformés pour l'éternité. Ses malheureux adeptes serviraient maintenant de contremaîtres des Enfers, passant leur haine sur le corps des autres.

Ces démons grotesques sont d'une puissance considérable sous leur aspect grasseyé. Ne sous-estimez pas leur intelligence ou leur force, et il est déconseillé de les combattre à l'épée. Vous auriez tout intérêt à les combattre à distance avec des arcs ou des sorts.

DÉMONS VOLCANIQUES (DOMINUS ARDOR)

Au cours du Grand Conflit, des batailles terribles se déroulèrent aux Enfers et au Paradis. Les deux camps portèrent le combat loin dans le royaume de leurs ennemis. Au cours d'une bataille épique en plein cœur du repère de Mephisto, un groupe de braves guerriers Séraphins se jeta contre le Seigneur de la Haine lui-même. Un de ces soldats angélique réussit à porter un rude coup à Mephisto, dont le sang corrompu se répandit sur le sol. Chacune de ces gouttes de sang traversa la croûte des Enfers, et il en sorti de puissants démons faits de magma. Ils vinrent rapidement à l'aide de leur maître, et repoussèrent les forces de la Lumière en jetant sur elles des masses de lave qui brûlaient les os et la chair avec l'intensité des Enfers. Les pertes subies à cause de ces démons furent considérables.



*'Rose tu es malade
le ver invisible
qui vole la nuit
dans la tempête
hurlante :
a trouvé ton lit
de joie cramoisi :
et son amour secret
et noir
détruit ta vie."
William Blake*

BAAL, SEIGNEUR DE LA DESTRUCTION (EXCIDIIUM)

Les soldats de Baal cherchent à détruire l'univers. Ils ne recherchent que le chaos et la destruction, et pour cela ils détruisent tout ce qu'ils touchent. Ils abhorrent l'ordre et ces créatures sont une manifestation du chaos.



LES PERDUS (MANUS IMPROBUS)

On sait que des hordes de ces terreurs de petite taille arrivent à détruire un village en une nuit. Petits, d'apparence simiesque, ces créatures sont incroyablement fortes et très agiles. A part tuer, la seule chose qu'ils aiment faire, c'est se reproduire, attendez-vous donc à les rencontrer en nombre.

De par leur petite taille, ces démons sont particulièrement lâches. Et vous pouvez utiliser cette peur à votre avantage. Ils attaquent dans l'ombre, et si possible en très grand nombre. Si ils font face à des héros puissants, la perte de l'un des leurs les poussera à fuir et à se regrouper. Ne leur tournez pas le dos, car ils finiront par revenir essayer de vous détruire.

HOMMES CHÈVRES (ARIES VEHEMENS)

Les lieutenants de Baal sont forts, endurants et intelligents. Ces démons s'entraînent constamment pour la guerre, car la bataille est leur pain et le sang, leur eau. Il existe plusieurs "clans" d'hommes brebis, chacun étant doté d'un don particulier. Il semblerait qu'ils aient gagné ces pouvoirs après avoir simulé des guerres de pacotille pour le plaisir des Trois Frères. Ne vous attendez cependant pas à les voir se battre entre eux dans le plan des mortels, car ils préfèrent de loin tuer les innocents.

Comme la plupart des troupes de Baal, les Aries sont très forts et très agiles. Faites en particulier très attention à leurs archers, réputés pour la précision et la puissance de leurs arcs. Rapides, ils essaieront sans doute d'éviter l'ennemi et à l'attaquer sous un angle qui empêchera leur détection.

CHIENS DES ENFERS (BESTIA ACERBUS)

Après une bataille très violente, Baal célèbre l'événement avec ses Frères autour d'un festin constitué de sang, de chairs humaines et d'autres délices des Enfers. Les Bestia Acerbus sont les descendants de créatures similaires aux chiens, qui se nourrissaient des restes de ces festins. La variété des substances qu'ils ingurgitaient, ainsi que la proximité du Seigneur de la Destruction a complètement transformé le métabolisme et en a fait les Chiens des Enfers. Cette espèce diabolique est capable de cracher toute une variété de fluides caustiques à une distance considérable. Des groupes de ces horreurs sont particulièrement dangereux, car leur bile traverse la meilleure armure et empoisonne même ceux qui jouissent d'une excellente santé.

Il faut faire très attention quand vous approchez des repères de Bestia. Leur venin conserve son efficacité pendant très longtemps et vous risquez de tomber dessus pratiquement n'importe où. Lorsqu'elles sont tuées, les toxines contenues dans ces créatures dissous les tissus morts et leur corps devient un piège dangereux pour les inconscients qui marcheraient dessus.



DÉMONS CORNUS (IMPETUM CORNUTA)

Utilisés comme des engins de siège vivants, on a de nombreux exemples de ces juggernauts qui se seraient rués sur les lignes des Séraphins, ne laissant que morts et ruines sur leur passage. Le crâne et la corne unique de ces démons sont d'une résistance surnaturelle. Les Démons Cornus préfèrent attendre que le champ soit libre avant de charger leur victimes à une vitesse incroyable. Méfiez-vous de cette charge initiale ! Il vaut mieux les affronter au corps à corps ou à l'aide de la magie.

DIABLO, SEIGNEUR DE LA TERREUR (METUS)

En utilisant l'illusion et la peur comme leurs armes principales, les troupes de *Diablo* sont des adversaires très dangereux. Elles préfèrent attendre que leurs adversaires montrent un signe de faiblesse avant d'attaquer. Egalement très dangereuses dans le noir ou dans vos rêves, elles sont les cauchemars des hommes fait chair par la volonté de *Diablo*. Ces cauchemars sont là, à la limite de la perception des mortels dès votre premier souffle - et elles n'attendent qu'une chose : être avec vous lorsque vous rendrez le dernier.

MONSTRES AILÉS (ALAE NEFASTUS)

Certaines personnes ont une telle soif de pouvoir qu'ils sont prêts à sacrifier leur humanité, à l'échanger contre des dons surnaturels qui se retournent inévitablement contre eux. Un de ces groupes, une cabale de magiciens, décida de prendre la place de Dieu dans l'ordre de la création et de leurs mains naquirent une race de créatures ailées qui devaient être leurs serviteurs et leurs messagers. A l'aide des capacités infernales qui leur avaient été conférées par leur pacte infernal, ils créèrent des sortes de nains dotés d'ailes de chauve-souris qui pourraient s'occuper des tâches qu'ils considéraient trop ingrates. Chacun de ces magiciens créa une entité qui reflétait sa propre spécialisation magique. Ces créatures étaient petites, agiles et extraordinairement rusées.

*Etrange et strident.
Il hurlait la terreur
aux oreilles qui
l'avaient entendu à
travers les murs du
hall, la plainte
lancinante de
l'ennemi de Dieu,
sa chanson de
malchance, les
sanglots du damné
ravalant sa
douleur."*

Beowulf.

Au départ, les sorciers furent ravis par le succès de leur expérience, mais ils s'aperçurent bien vite que les Alae ne les servaient pas aussi loyalement qu'ils l'avaient espéré. Les créatures avaient commencé à se nourrir dans le secret de l'essence même de leurs maîtres, les affaiblissant peu à peu, et allant jusqu'à les tuer. Les sorciers essayèrent de détruire leur création, mais ces démons se regroupèrent pour les combattre. Les monstres ailés s'étaient secrètement reproduit chez les sorciers eux-mêmes, et quand ils attaquèrent en nombre, ce fut la fin de ces derniers. Encore aujourd'hui, les descendants de ces créatures terrorisent les campagnes.

Ne sous-estimez pas ces démons, car s'ils sont physiquement faibles, ils sont très rapides. Nombre d'entre eux possèdent des pouvoirs descendants de ceux de leurs créateurs, et leurs griffes acérées sont particulièrement dangereuses.

SCAVENGERS (CHAROGNES/MALEFICUS VORAX)

Les Maleficus Vorax sont les plus petits des démons qui se nourrissent des restes des victimes tuées par leurs cousins plus puissants. A la différence des autres charognards cependant, les Maleficus Vorax sont particulièrement agressifs et n'hésiteront pas une seconde à attaquer tous ceux qui croisent leur route. Leurs jambes puissantes leur permettent de sauter à la gorge de leurs victimes. Leur principal faiblesse est leur appétit vorace ; l'odeur de la chair les rend tellement fous, qu'ils arrêtent de combattre pour se repaître des restes les plus proches.



THE HIDDEN (LES FURTIFS/METUS OCCULTUS)

Les Furtifs sont ces créatures qui hantent nos rêves et qui vivent dans les cauchemars des enfants. Bien qu'ils n'existent qu'entre les mondes Physique et Ethéré, où ils sont invisibles pour les mortels, ils peuvent se manifester rapidement et frapper ceux qui leur semblent vulnérables. Les Metus Occultus et leurs semblables se nourrissent de la peur qu'ils inspirent. Quand ils sont blessés, ils cherchent à se réfugier dans les mondes éthérés pour récupérer. Il est important de noter que même invisibles, ces créatures existent partiellement dans le monde physique, et peuvent être blessées par des sorts ou des armes.

GARGOUILLE (SIGNUM VITIOSUM)

Dans les temps anciens, il n'était pas rare de décorer les bâtiments de statues de démons qui étaient enchantées pour protéger les lieux. En faisant peur aux démons, elles les empêchaient de pénétrer dans les bâtiments. *Diablo* trouve un moyen de passer à travers les protections qui protégeaient ces statues et leur insuffla une vie démoniaque. Les gargouilles se réveillèrent et commencèrent à chasser ceux qu'elles étaient supposées protéger. Naturellement, les statues restantes furent immédiatement détruites, mais certaines réussirent à s'échapper et continuent encore aujourd'hui à terroriser les innocents.

Comme ces créatures sont capables de transformer leurs chairs en pierre, elles peuvent se guérir de toutes les blessures. Il est donc conseillé de les éviter, ou de les pourchasser jusqu'à être certain qu'elles sont détruites. Ne les laisser pas s'échapper, car elles reviendraient complètement guéries.



LIBRARIUS EX
HΘRADRIM





LIBRARIUS EX HORADDRIM

— LIVRE PREMIER —

DU PARADIS ET DES ENFERS

LE GRAND CONFLIT

De toute éternité, les forces de la Lumière et de l'Ombre se sont combattues dans une guerre éternelle : Le Grand Conflit, le vainqueur devant sortir des cendres de l'apocalypse et régner sur toute la création. A cette fin, les Anges du Paradis ont adopté une structure et une discipline strictement guerrière. Les guerriers Séraphins attaquent les ennemis de la Lumière avec des épées de justice, et les Anges sont persuadés que la seule façon de restaurer l'ordre dans les royaumes dispersés est une discipline stricte. Les démons affirment pour leur part que seul le chaos absolu est la véritable nature des choses.

Les batailles du Grand Conflit ont fait rage dans l'espace et le temps, allant même jusqu'à menacé le tissu de la réalité. De l'Arche de Cristal au cœur du Paradis en passant par la Forge Démoniaque des Enfers, les guerriers de ces royaumes éternels vont là où leur conflit sans fin les emmène. Les quêtes légendaires de ces héros sont une source inépuisable de vénération et d'inspiration.

Le plus grand de ces héros fut Izual, lieutenant de l'Archange Tyrael et gardien de l'épée runique Azurewrath. Il conduit un impétueux assaut contre la Forge Démoniaque elle-même, dans le but d'empêcher l'épée démoniaque Shadowfang. Il cherchait à détruire à la fois l'épée et son gardien, mais n'y arriva jamais. Izual fut défait par les légions du chaos, et tragiquement perdu au profit de l'Ombre. Son destin est désormais une preuve supplémentaire que les Anges et les Démons sont prêts à tout pour combattre leurs ennemis.



Bien que le grand Conflit ait perduré plus longtemps que n'importe quelle étoile du ciel, aucun des deux camps n'a jamais réussi à vraiment prendre l'avantage. Les deux camps ont toujours cherché le moyen de renverser le cours des choses en leur faveur. Avec l'ascension de l'homme et du royaume des mortels, le grand Conflit s'est mystérieusement arrêté. Les deux armées arrêterent de combattre, attendant de voir quel camp l'humanité finirait par rejoindre.

Les Mortels ont l'unique avantage de pouvoir choisir entre l'Ombre et la Lumière, et tout le monde s'accorda pour décider que le choix de l'humanité serait le facteur déterminant l'issue du Grand Conflit. C'est pourquoi des agents des deux factions descendirent dans le plan des mortels, pour s'assurer leurs faveurs...

LA GUERRE DU PÉCHÉ

Lorsque le Grand Conflit arriva dans le plan des Mortels, il devint la Guerre du Péché. Les Anges et les Démons, déguisés pour passer inaperçus parmi hommes essayèrent de les faire embrasser leurs causes respectives. Au fil du temps, les forces de l'Ombre s'aperçurent que les mortels étaient bien plus sensible à la force brutale qu'à une coercition subtile, et elles commencèrent à terroriser l'humanité pour l'asservir. Les Anges se battirent pour défendre l'humanité contre cette oppression démoniaque, mais bien trop souvent, leurs méthodes austères et les punitions sévères qu'ils infligeaient ne réussissaient qu'à tourner l'humanité contre ceux-là même qui tentaient de la protéger.

Les violentes batailles de la Guerre du Péché ne furent quasiment jamais connu de l'Homme. Seuls quelques âmes "éclairées" surent que des êtres surnaturels marchaient au milieu des hommes. De puissants mortels décidèrent d'accepter le défi de la Guerre du Péché, s'alliant à l'un ou l'autre des deux camps. Leurs combats légendaires firent que ces grands guerriers humains gagnèrent le respect et la haine des enfers. Bien que les démons mineurs obéissaient à ceux qui disposent du pouvoir et de la force, ils maudissent en même temps les humains simplement parce qu'ils existent. De nombreux démons estiment que l'arrêt du Grand Conflit lié à l'avènement de l'Homme est une véritable offense au rôle "plus élevé" qu'ils occupent dans le grand dessin des choses.

Cette jalousie de l'Homme poussa les Démons à des actes de violences atroces et gratuits. Certains comprirent d'où leur venait cette terrible haine et l'utilisa contre les habitants des Enfers. Un de ces hommes, Horazon, prenait plaisir à appeler des Démons et à les astreindre à le servir. Horazon et son frère Bartuc étaient des membres de la Confrérie des Vizjerei, un clan de magiciens orientaux. Ce clan étudiait les démons et avait commencé à cataloguer leur histoire depuis des générations. Grâce à cette connaissance, Horazon réussit à pervertir le

travail des Vizjerei et à l'utiliser à ses propres fins démentes. Les démons cherchèrent à se venger de ce mortel, mais Horazon a toujours réussi à se mettre à l'abri dans son sanctuaire magique.

Bartuc, le frère d'Horazon, fut finalement attiré par le côté obscur. On lui donna une force et une longévité exceptionnelle, et il combattit aux côtés des légions des Enfers contre les Vizjerei, et même contre son propre frère. Bien que la réputation de Bartuc fut immense dans tous les plans, ses victoires sur le champ de bataille lui coûtèrent un prix terrible. Tout son être, toutes ses pensées finirent par n'être qu'une envie insatiable de sang. Rapidement, Bartuc prit autant de plaisir à se baigner dans le sang de ses ennemis qu'à le répandre, et on le surnomma bien vite le Seigneur-Guerrier de Sang.

L'EXIL SOMBRE

"Sept est le nombre des pouvoirs des Enfers, et Sept est le nombre des Grands Démons".

Duriel, Seigneur de la Douleur.

Andariel, Maîtresse de l'Angoisse

Belial, Seigneur du Mensonge

Azmodan, Seigneur du Péché

Voilà les véritables noms des quatre Grands Démons les moins importants. Pendant une éternité, chacun régna sur son domaine dans les Enfers, cherchant à dominer les démons qui les habitaient. Pendant que ces quatre-là passaient leur temps à contrôler les forces qui habitaient dans leurs royaumes, Les Trois Grands Démons conservait le pouvoir absolu sur les Enfers. Les quatre premiers utilisèrent tous les moyens pour parvenir à asseoir leur pouvoir, et c'est ainsi que commence la légende de l'Exil Sombre.

Mephisto, Seigneur de la Haine

Baal, Seigneur de la Destruction

Diablo, Seigneur de la Terreur.

Voilà les trois principaux Démons des Enfers. Les Trois Frères régnaient sur les quatre autres par la force et par la ruse. Etant les plus vieux et les plus puissants des Démons, les Trois Frères étaient à l'origine de très nombreuses victoires contre les Armées de la Lumière. Bien qu'ils n'aient jamais réussi à prendre pied longtemps au Paradis, les Trois étaient craints à juste raison aussi bien par leurs ennemis que par leurs sujets.



Lors de l'avènement de l'Homme et de l'arrêt du Grand Conflit, les Trois Frères commencèrent à tourner toute leur attention sur la perversion des âmes mortelles. Ils réalisèrent que l'Homme était la clé de la victoire contre le Paradis, et ils changèrent en conséquence l'attitude rigide qui était la leur depuis le Commencement. A cause de ce changement de politique, les quatre autres grands Démon se mirent à remettre en cause l'autorité des Trois, et il y eut un grand conflit entre les Trois et leurs serviteurs.

Dans leur ignorance, les Démon mineurs commencèrent à penser que les Trois avaient peur de continuer la guerre contre le Paradis. Frustrés par l'arrêt de la guerre, Azmodan et Belial saisirent l'occasion pour tenter de renverser les Trois Frères et de prendre le pouvoir. Les deux seigneurs démons firent un pacte avec leurs suivants, en leur assurant que cette plaie d'humanité n'empêcherait pas la victoire finale des fils des Enfers. Azmodan et Belial mirent au point un plan pour relancer la guerre, s'assurer la victoire de la Guerre du Pêché et continuer le Grand Conflit jusqu'à l'Armageddon. Ce fut le début d'une grande révolution tandis que les Enfers commencèrent à guerroyer contre les Trois.

Les Frères combattirent avec toutes leur sauvagerie, et annihilèrent le tiers des légions rebelles. Au bou du compte, ils finirent par être vaincu par la Mort Cornue, conduite par Azmodan et Belial. Les Trois Démon, privés de corps et affaiblis, furent bannis des Enfers et exilés sur le plan des Mortels, où Azmodan pensait qu'ils seraient piégés pour toujours. De plus, Azmodan espérait que les Anges se lanceraient à la recherche des Trois Frères pour protéger l'humanité, et qu'ils laisseraient ainsi les Portes du Paradis non gardées. Les quelques démons qui avaient combatus au côté des trois Frères s'enfuirent dans le plan des mortels à la suite de leurs maîtres, pour échapper à la fureur d'Azmodan et de Belial.

Lorsque tout fut terminé, Azmodan et Belial commencèrent à se disputer entre eux pour savoir lequel devait avoir le plus d'autorité. Le pacte qu'ils avaient fait tomba en miettes lorsque les deux démons commencèrent à s'affronter. Les légions des Enfers choisirent leur camp, et depuis lors, une guerre civile fait rage...

L'EMPRISONNEMENT DES TROIS

Dans les temps anciens, avant l'avènement des Empire de l'Ouest, les entités noires et terribles que l'on appelle les Trois Démon furent exilés dans le monde de l'Homme. Ces entités éternelles découvrirent ce monde naissant et se nourrissaient des envies des hommes, ne laissant que le chaos et la mort derrière eux. Les Trois Frères montèrent les fils contre les pères, et poussèrent de grandes nations à se faire la guerre pour des brouilles. Leur exil forcé les avait tellement aigris qu'ils prenaient plaisir à faire souffrir ceux qui ne s'agenouillaient pas devant eux. C'est ainsi que les Trois Frères dévastèrent l'Orient pendant des siècles.



METZEN



Finalement, un ordre secret de magiciens se rassembla autour de l'énigmatique Archange Tyrael. Ces sorciers devaient chasser les Trois Frères et mettre un terme à leurs ravages. Cet ordre, que l'on connaît sous le nom des Horadrims, était composé de magiciens provenant des nombreux clans d'Orient. En utilisant des pratiques et des disciplines magiques disparates, cette Confrérie exceptionnelle réussit à capturer deux des Frères à l'aide d'objets magiques appelés les Pierres d'îmes. Mephisto et Baal, piégés dans les contraintes spirituelles et changeantes des Pierres d'îmes, furent ensevelis sous les dunes de déserts orientaux.

Les pouvoirs de la Haine et de la destruction commencèrent à décroître en Orient, tandis qu'une paix nerveuse parvenait à s'installer. Et pourtant, les Horadrims continuèrent pendant des décennies à rechercher le troisième Frère, *Diablo*. Ils savaient que si le Seigneur de la Terreur était laissé en liberté, il ne pourrait jamais y avoir de paix durable dans le monde des mortels.

Les Horadrims suivirent le chemin de Terreur que *Diablo* laissait derrière lui dans les pays de l'Ouest. Après une grande bataille, au cours de laquelle de nombreuses vies furent perdues, le Seigneur de la Terreur fut capturé et emprisonné dans la dernière Pierre d'îme par un groupe de moines Horadrims conduit par Jered Cain l'Initié. Ces moines apportèrent la pierre au pays de Khanduras, et l'ensevelirent dans une grotte proche de la rivière Talsande. Les moines construisirent alors un grand monastère qui leur permettrait de continuer à surveiller la pierre. Au fil des âges, les Horadrims construisirent un réseau de catacombes sous le monastère, dans lesquelles ils déposaient les restes terrestres des martyrs de leur Ordre.

Les générations passèrent, et le nombre des Horadrims diminua progressivement. Sans quête à entreprendre, et sans fils à qui transmettre la garde, cet Ordre puissant finit par disparaître. Au bout du temps, le grand monastère qu'ils avaient construit tomba lui aussi en ruines. Bien que des villages et des villes se développèrent autour du vieux monastère, personne ne se souvint des passages secrets et sombres qui s'étendaient dessous. Personne n'aurait jamais pensé qu'il puisse y avoir une pierre rouge et brillante en plein cœur de ce labyrinthe.



SYMBOLE DE L'ORDRE DES HORADRIMS



LA FOLIE DU ROI NOIR

METZEN

LA FOLIE DU ROI NOIR

— DEUXIÈME TOME —

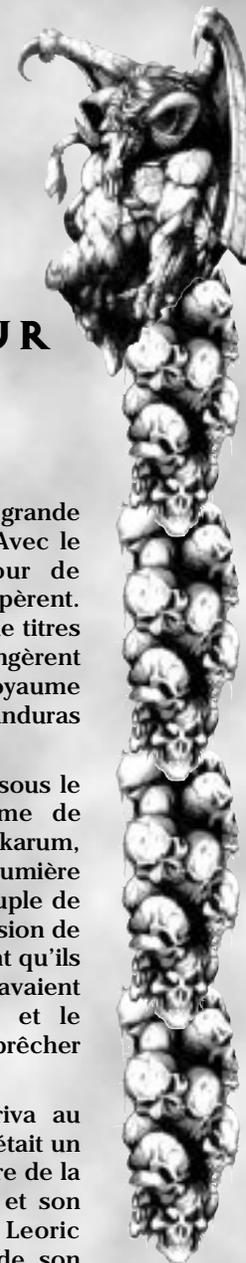
LE RETOUR DE LA TERREUR

LES PAYS DE KHANDURAS

Des années après que soit mort le dernier des Horadrims, une grande et prospère société se développa dans les Pays de l'Ouest. Avec le temps, de nombreux colons de l'Est s'installèrent autour de Khanduras, et peu à peu, de nouveaux royaumes se développèrent. Quelques uns eurent des démêlés avec le Khanduras au sujet de titres de propriété ou de routes de commerce. Ces brouilles ne dérangerent que peu la paix qui s'établissait à l'Ouest, et le grand royaume nordique de Westmarch s'avéra un puissant allié du Khanduras principalement grâce aux échanges commerciaux.

En même temps, une nouvelle religion de la Lumière, connue sous le nom Zakarum commença à se répandre dans le royaume de Westmarch et dans les provinces avoisinantes. La religion du Zakarum, fondée en Extrême-Orient, implore ses fidèles d'entrer dans la Lumière et d'abandonner l'Ombre qui se cache dans leurs âmes. Le peuple de Westmarch adopta rapidement cette religion, et fit sienne la mission de la développer. Le Westmarch se tourna vers ses voisins, espérant qu'ils embrasseraient ce "Nouveau Commencement" comme eux l'avaient fait. Les relations se tendirent alors entre le Westmarch et le Khanduras, lorsque les prêtres de Zakarum commencèrent à prêcher leur dogme étranger, qu'ils soient les bienvenus ou non.

C'est alors qu'un seigneur nordique du nom de Leoric arriva au Khanduras, et qu'au nom de Zakarum, il se déclara Roi. Leoric était un homme profondément pieux, et il avait amené avec lui son Ordre de la lumière, composé de nombreux chevaliers et prêtres. Leoric et son conseiller, l'Archévêque Lazarus, arrivèrent à Tristam. Leoric s'appropriâ l'ancien monastère en ruines et en fit le siège de son pouvoir après l'avoir rénové. Bien que les gens du Khanduras eurent du mal à accepter la soudaine arrivée d'un Roi dans leur vie, Leoric les servit avec justice et loyauté. Au fil du temps, les gens apprirent à respecter le bon Roi Leoric, car ils sentaient qu'il ne cherchait qu'à les guider et à les protéger de l'Ombre.



L'EVEIL

Peut après que Leoric arriva à Khanduras, une puissance longtemps assoupie se réveilla sous les catacombes du monastère. Sentant sa libération proche, *Diablo* s'infiltra dans les cauchemars de Lazarus et l'attira dans les souterrains du labyrinthe. Dans sa terreur, Leoric s'enfonça dans le labyrinthe jusqu'à ce qu'il se trouve devant la chambre de la Pierre d'ime. Incapable de se contrôler, il prit la Pierre et murmura des mots oubliés depuis longtemps. Lazarus, ayant perdu toute volonté jeta la Pierre au sol sur lequel elle se brisa en mille morceaux. *Diablo* était revenu dans le royaume des Mortels. Bien qu'il ait été libéré de son emprisonnement, le Seigneur de la Terreur était trop affaibli par son long sommeil et il avait besoin d'une ancre vers notre monde. Une fois qu'il aurait trouvé un corps à posséder, il pourrait commencer à récupérer son immense pouvoir. Le démon chercha dans les âmes de la ville et décida de s'emparer de la plus forte d'entre elle, celle du roi Leoric.

Pendant de nombreux mois, le Roi Leoric combattit la présence qui troublait ses pensées et ses émotions. Sentant qu'il était possédé par un mal qu'il ne connaissait pas, il préféra caché son secret même à ses prêtres, espérant réussir à exorciser le mal par sa seule piété. Il se trompait. *Diablo* s'empara de Leoric, brûlant toute vertu et tout honneur dans son âme. Lazarus lui aussi était tombé sous la coupe du démon, et restait toujours aux côtés de Leoric. Lazarus réussit à caché à l'Ordre de la Lumière les plans de son nouveau maître, en espérant que les pouvoirs du démon grandiraient discrètement, au sein même des serviteurs de Zakarum.

Les prêtres de Zakarum et les citoyens de Khanduras s'aperçurent des changements étranges qui se produisaient. Sa silhouette autrefois austère et fière devenait déformée et pitoyable. Leoric devenait de plus en plus instable, et faisait exécuter sur le champ ceux qui osaient discuter son autorité ou ses méthodes. Leoric envoya ses chevaliers dans d'autres villages, pour s'assurer leur obéissance. Les gens de Khanduras qui était autrefois fier de leur Roi, commencèrent à l'appeler le Roi Noir.

Poussé au bord de la folie par le Seigneur de la Terreur, Leoric s'aliénait ses plus proches amis et conseillers. Lachdanan, Capitaine des Chevaliers de l'Ordre de la Lumière et Champion de Zakarum essaya de comprendre la cause de la folie du Roi. Et à chaque fois, Lazarus réussissait à renvoyer Lachdanan et lui reprochait de mettre en doute les actions du Roi. La tension augmenta entre les deux hommes, jusqu'à ce que Lazarus accusa Lachdanan de trahison contre le Roi. Pour tous les Chevaliers et les Prêtres de la cour de Leoric, accusé Lachdanan de trahison était ridicule. Les motivations de Lachdanan étaient honorable et justes, et rapidement, tout le monde commença à douter de la raison du Roi.

La folie de Leoric devenait de plus en plus évidente tous les jours. Les conseillers de la cour commencèrent à flairer une trahison, et Lazarus, s'en apercevant, chercha à contenir la révolte. L'Archévêque réussit avec brio à faire croire à Leoric que le royaume de Westmarch complotait contre lui, cherchant à le renverser et à annexer le Khanduras. Leoric devint enragé et appela ses conseillers sur le champ. Manipulé par Lazarus, Leoric déclara la guerre au royaume de Westmarch.

Leoric ignora les avertissements et les récriminations de ses conseillers, et il ordonna à l'armée de Khanduras de faire une guerre à laquelle elle ne croyait pas. Lazarus ordonna à Lachdanan de conduire les Armées de Khanduras dans le Westmarch. Bien que Lachdanan soit contre cette guerre, il n'avait d'autres choix que d'obéir à son Roi. De nombreux prêtres et officiels furent envoyés dans des missions diplomatiques d'urgence. C'est ainsi que Lazarus réussit à se débarrasser de nombreux conseillers "gênants" en les envoyant à une mort presque certaine...

LA CHUTE DE TRISTAN

En l'absence de conseillers et de prêtres dangereux, *Diablo* était libre de prendre le contrôle total de l'âme de Leoric. Lorsque le Seigneur de la Terreur essaya de s'emparer du reste de l'âme de Leoric, il s'aperçut que le Roi le combattait encore. Bien que le contrôle qu'exerçait *Diablo* sur Leoric soit presque total, il savait que dans son état, il serait incapable de le posséder complètement tant qu'il resterait une once de volonté en Leoric. Il chercha donc un autre innocent à contrôler pour affirmer sa puissance.

Le démon abandonna le corps de Leoric, mais l'âme de ce dernier avait été tellement corrompue qu'il resta complètement fou. *Diablo* recommença à chercher un corps capable de lui servir, et en trouva un pratiquement à portée de main. Poussé par son maître, Lazarus kidnappa Albrecht, le fils unique de Leoric, et traîna l'enfant terrifié dans les méandres du labyrinthe. En inondant l'esprit sans défense de l'enfant avec de l'essence de terreur pure, *Diablo* prit facilement possession du jeune Albrecht.

La douleur et le feu déchira l'âme de l'enfant. Un rire hideux remplit sa tête et embrûma ses pensées. Paralysé par la peur, Albrecht sentit la présence de *Diablo* s'emparer de son esprit tandis qu'il coulait de plus en plus profondément dans l'Ombre. *Diablo* regarda les alentours à travers les yeux du jeune prince. Le démon était resté sur sa faim après l'échec de la possession de Leoric, mais les cauchemars de l'enfant étaient bien assez pour satisfaire son appétit. *Diablo* alla chercher profondément dans le subconscient d'Albrecht et libéra ses pires terreurs.



Albrecht vit, comme dans un rêve, des formes déformées et défigurées apparaître autour de lui. Des visages grimaçants de terreur dansaient autour de lui en scandant des obscénités. Tous les “monstres” qu’il avait imaginé ou qu’il avait cru voir devinrent soudainement très réels. Des monstres faits de roche vivante sortirent des murs et saluèrent leur maître. Les anciens corps squelettiques des Horadrims sortirent de leurs cryptes et commencèrent à roder dans le labyrinthe. Tandis que la cacophonie de folie et de cauchemars assénaient le dernier coup à l’esprit déjà fragilisé d’Albrecht, les goules et les démons de son esprit surgirent comme des flèches et filèrent à toute allure le long des corridors toujours plus longs de son cauchemar.

Les anciennes catacombes des Horadrims étaient devenues un labyrinthe de Terreur pure. Les créatures imaginées par le garçon lui-même étaient maintenant bien réelles, grâce au pouvoir de *Diablo*. La terreur d’Albrecht prit une telle intensité que les frontières du plan des mortels commencèrent à se déchirer. Les Enfers pénétrèrent dans le monde des hommes et prirent racine dans le labyrinthe. Hors de l’espace et du temps, des créatures depuis longtemps oubliées furent attirées dans ce domaine en perpétuelle expansion.

Le corps d’Albrecht, complètement possédé par *Diablo*, commença à se déformer. Le garçonnet grandit et ses yeux devinrent rouges tandis que des cottes traversaient sa chair. De grandes cornes jaillirent de son crâne tandis que *Diablo* modifiait le corps de l’enfant pour faire revivre son corps démoniaque. Enfoui profondément dans le labyrinthe, une puissance grandissante se préparait. Le moment venu, *Diablo* retournerait dans le monde des Mortels et libérerait ses Frères Mephisto et Baal. Les Trois une fois réunis, ils pourraient de nouveau réclamer leur juste place en Enfer.

LA CHUTE DU ROI NOIR

La Guerre qui opposa les armées du Westmarch et de Khanduras se termina en une véritable boucherie. Les armées de Khanduras en sous-effectif et désavantagées par les positions ennemies furent balayées, et Lachdanan rassembla les survivants et ordonna la retraite. Ils trouvèrent Tristam en ruines.

Le Roi Leoric, au plus fort de sa folie, devint enragé lorsqu’il apprit la disparition de son fils. Après avoir fouillé le village avec les quelques gardes qui lui restaient, Leoric décida que les habitants du village avaient enlevé son fils et caché quelque part. Bien que les villageois affirmèrent ne rien savoir de l’endroit où se trouvait le prince, Leoric était persuadé qu’ils avaient comploté contre lui, et qu’ils paieraient leur trahison.

Lorsque l’archevêque Lazarus disparut mystérieusement, le Roi Leoric n’eût plus personne à qui demander conseil. Vaincu par la douleur et la démence, Leoric fut exécuté de nombreux villageois pour haute trahison.

Quand Lachdanan revint avec les survivants de l’armée défaite, Leoric envoya ses quelques gardes les attaquer. Croyant que Lachdanan faisait parti de la conspiration ourdie contre lui, Leoric ordonna qu’il soit éliminé avec ses amis. Lachdanan réalisant que le Roi ne pouvait plus être sauvé donna l’ordre à ses troupes de se défendre. Lors de la bataille qui suivit, ils finirent par tous s’engouffrer dans le Monastère qui fût une fois de plus souillé. La victoire aigre-douce revint à Lachdanan, après que tous les gardes de Leoric aient été tués. Ils parvinrent à encercler le Roi dément dans son propre sanctuaire, et l’implorèrent de leur expliquer toutes les atrocités commises en son nom. Leoric leur cracha dessus, les maudit en disant qu’ils étaient des traîtres, contre la couronne et contre la Lumière.

Lachdanan avança doucement vers le Roi et tira avec regret son épée. Plein de rage et de déception, ayant perdu tout honneur, Lachdanan transperça le cœur noirci de son Roi. Le Roi il fût un temps plein de noblesse poussa un hurlement surnaturel, et alors que sa folie était à son comble, il les maudit tous une seconde fois. En faisant appel aux forces des ténèbres qu’il avait combattu toute sa vie, Leoric condamna Lachdanan et tous les autres à la damnation éternelle. En ce dernier moment, au cœur même du labyrinthe, ce fut la fin de ceux qui avaient été vertueux et honorables.

LE RÈGNE DE DIABLO

Le Roi Noir était mort, tué par ses propres prêtres et chevaliers. Le jeune prince Albrecht n’avait pas été retrouvé et les fiers défenseurs du Khanduras n’étaient plus. Les habitants de Tristam regardèrent leur ville morte avec dégoût. Se sentant à la fois soulagés et responsables, ils réalisèrent bien vite que leurs ennuis ne faisaient que commencer. D’étranges lumières commencèrent à apparaître derrière les fenêtres noircies du Monastère. Des créatures difformes furent aperçues s’aventurant autour de la Cathédrale. Des cris horribles flottaient dans le vent, qui semblaient venir de très loin sous la terre. Il était évident qu’il se passait quelque chose de surnaturel dans ce lieu autrefois sacré...

Les voyageurs qui s’approchaient de Tristam se faisaient attaquer par des cavaliers encapuchonnés qui semblaient désormais maîtres des campagnes désertées. De nombreux villageois furent de Tristam, allant dans d’autres villes, d’autres royaumes, apeurés par un mal inconnu qui semblait se terrer dans les ombres qui les entouraient. Les quelques uns qui choisirent de rester ne s’aventurent que rarement dehors pendant la nuit. Et jamais ils ne s’approchent du Monastère maudit. On entend dans l’auberge de plus en plus d’histoires parlant de pauvres hères innocents qui ont été enlevés la nuit par des créatures cauchemardesques. Sans Roi, sans loi, sans armée pour les





défendre, de nombreux villageois commencèrent à redouter que ces choses qui hantent le labyrinthe ne sortent les attaquer.

L'archevêque Lazarus finit un jour par revenir, affirmant aux gens qu'il avait été capturé par le démon du labyrinthe. Parce que les villageois avaient un besoin terrible de réassurance, ils perdirent tout bon sens. Lazarus réussit à les transformer en une meute avide de sang. Leur rappelant que le Prince Albrecht aussi avait été enlevé, il réussit à persuader de nombreux hommes à le suivre dans le Monastère et à chercher l'enfant. Ils prirent des torches, et rapidement il y eut une lueur d'espoir qui flottait dans la nuit. Ils s'armèrent de pelles, de pioches et de faux, et ainsi équipés, ils n'hésitèrent pas à suivre le traître Lazarus droit dans la gueule du loup... droit dans la gueule de *Diablo*...

Seuls quelques uns d'entre eux réussirent à ressortir vivants du labyrinthe, et ils racontèrent ce qui s'était passé. Leurs blessures étaient terribles, et même le grand talent du guérisseur ne suffit pas à tous les sauver. Lorsque les histoires parlant de démons et de diables commencèrent à se répandre, une Terreur primaire, tenace s'empara de leurs coeurs. C'était une Terreur qu'aucun d'eux n'avait jamais expérimentée...

Loin dans les profondeurs du Monastère, *Diablo* se régala de la peur des villageois. Il descendit doucement dans les ténèbres et s'apprêta à récupérer sa puissance perdue.

Il sourit dans les ténèbres protectrices, car il savait que l'heure de la victoire finale approchait à grands pas...



METZEN



LA NATURE DES PIERRES D'ÎMES

PAR JERED CAIN DES HORADRIMS

Il y a très longtemps que l'énigmatique Archange Tyrael nous a dévoilé les secrets des Pierres d'îmes. Tyrael laissa à notre ordre trois Pierres d'îmes, afin que nous puissions y placer les essences des Trois Démons Majeurs qui avaient été lâchés sur notre monde. Bien que ces objets magiques ait été conçus dans des royaumes très éloignés du notre, nous nous sommes rendus compte qu'elles étaient facile à comprendre.

Les Pierres d'îmes n'affectent que les êtres qui n'ont pas de corps, et n'ont donc aucun pouvoir sur les créatures vivantes, qui respirent. Quand on les invoque, les Pierres d'îmes deviennent une sorte de grand vide "spirituel". Toute entité non-physique qui est prise dans ce vide sont aspirées dans les méandres de la Pierre d'îme et y restent emprisonnées pour toujours. Les esprits ne sont libérés que lorsque la Pierre d'îme est désactivée ou détruite.

Le pouvoir des Pierres d'îmes s'avéra beaucoup plus difficile à utiliser contre les Trois. Comme ils adoraient s'emparer du corps de mortels, les Trois Frères s'aperçurent qu'ils étaient immunisés contre les effets des Pierres lorsqu'ils occupaient des âmes humaines. Nous fûmes donc obligés de traquer et de tuer les innocentes victimes des Trois Démons pour pouvoir emprisonner leurs essences dans les Pierres.

Mephisto et *Diablo*, lorsque nous les avons trouvés, furent facilement emprisonnés. La capture de leur frère Baal cependant, fut plus délicate, car la Pierre qui devait être sa prison éternelle fût brisée en morceaux. Nous nous sommes alors aperçu que les éclats gardaient le pouvoir d'attirer le Démon, mais qu'ils ne pouvaient pas le garder prisonnier. Tal Rasha, un des initiés qui a depuis été immortalisé dans les contes Horadrims, mis au point une théorie qui voulait qu'un mortel doté d'une volonté inflexible pourrait peut-être contenir Baal à l'intérieur de sa propre âme. Ce sacrifice impliquait que l'essence du mortel choisi pour la tâche souffrirait la torture éternelle en étant en perpétuel conflit avec l'essence du Démon. Tal Rasha se porta volontaire pour contenir le Seigneur de la Destruction.

Producteur Exécutif
Allen Adham

Producteur
Bill Roper

Producteur Associé
James Phinney

Diablo Strike Team
Allen Adham, Ron Millar, Mike O'Brien, James Phinney, Bill Roper, Pat Wyatt

Musique
Matt Uelmen

Sound Design
Matt Uelmen, Glenn Stafford

Musique et Son des Scènes Cinematiques
Glenn Stafford

Casting, Direction et Production des Voix
Mark Schwarz, Glenn Stafford, Bill Roper

Script & Scénario
Eric Schaefer, Eric Sexton, Chris Metzen, Bill Roper

Post-production
Glenn Stafford

Voix
Michael Haley, Glynnis Talken, Michael Gough, Paul Eiding, Lani Minella, Steve Brodie, Bill Roper, Mark Schwarz, Glenn Stafford, Chris Metzen, Max Schaefer

Ingénieur du Son
Robert Koenigsberg

Design du Manuel
Peter Underwood, Jeffrey Vaughn, Chris Metzen, Bill Roper

Graphismes du Manuel
Samwise Didier, Chris Metzen, Roman Kenney, Maxx Marshall

Provisional Director de QA (Chef Testeur)
Shane Dabiri

QA Assault Team (Testeurs)
Christopher Cross, Mike Given, Dave Hale, Brian 'Doc' Love, Hung Nguyen, Dean Shipley, Chris Sigaty, Ian Welke, Jamie Wiggs

QA Special Ops Team
(Testeurs de Compatibilité)
Adam Maxwell, Russell "Rug" Miller

QA Artillery Support (Testeurs Additionnels)
Rich Alcazar, Mike Jones, Rev. Dan Moore, Matt Morris, Mark Pfeiffer, Harish "Pepe the Enforcer" Rao

QA Contre-Intelligence
Alan Dabiri, Jesse McReynolds, Walter Takata

Order of Network Information Services
Robert Bridenbecker, Jason "Brother Shaggy" Schmidt, Jamie 'Brother Gug' Steigerwald

Service Client
John Schwartz, Vic Larson, Chad Chaudry, Mick Yanko, Brandon Riseling, Kirk Mahony, Tony Hardy, Richard Amtower, Collin Smith, Andrew Edwards, Roger Eberhart

Dunsel
Alan Dabiri

Voix d'ambiance de Mr. Dabiri's
Karin Colenzo, Christina Cade, Kim Farrington, Melissa Edwards

Relations Publiques
Linda Duttonhaver
Susan Wooley

Marketing
John Patrick, Steve Huot, Neal Hubbard, Kathy Carter

Ventes Internationales
Ralph Becker, Chris Yoshimura

Ventes U.S.
Todd Coyle, Danny Kearns

Manufacturing
John Goodman, Tom Bryan

Législation & Business
Paula Duffy, Eric Roeder, Paul Sams

Remerciements spéciaux pour :
Prime Net, Earthlink, AOL, Compuserve, ATI, Matrox, STB, Creative Labs, Logitech, USRobotics, Gravis

Remerciements :

Ian Colquhoun, Rod Shean, Brian Fitzgerald, Sharon Williams, Todd Schaffer, Richard and Sandra Schaefer, Rick Bowles, Greg Bogden, Cindy Sievert, Brad Mason, Chuck Goldman, Karin Colenzo, Wendy Brevik, Jennie Brevik, Hanna Carroll, Katie Newell, Karen Weiss, Kurt Beaver, Stan McDonald, Brian Sexton, Michael Wan, Megan Williams, Jessica Gensley, Beth Ann Parks, Brian Piltin, Johnathan Root, Brett Supernaw, Sabeer Bhatia, Mark Rearick, Brad Mason, Diane Kodama, Bernadette Sexton, Barbara Uhlmann, Patricia McDonald, Kris Kelley, Alissa Vaage, Denise Hernandez, Paula White, Rachel Marie Hawley, Laura Gaber, Isaac Matarasso, Susan Stafford, Gretchen Witte, Alan Dabiri, Walter Takata, Jason Sailor, Nathalie Didier, Nicole Welke, Dawn Caddel, Tracey McNaughton, Ray the Soda Guy, Sam Raimi, A. Guinness Brewing Co., John Woo, Chow Yun Fat, Jackie Chan, Proposition 215, Rumiko Takahashi, Bunchy & Mason, The Friends of Stan, The Zoo Crew, Team Hamro, Brazil 2001, RUSH, Cornholio, THE BROS., Dar, Emeril Lagasse, Tom Waits, Ice-Cube, The Strike Team Deflectors, Tony Levin, Big Jim and the Twins, Jag'rmeister, The Megasphere, Condor, The Allowor, The Sunday Night Group, Gravatar, Steinway Pianos, Round Table Pizza, The Poxo Boggards, Urban Mystic & Co., Caffeine, Hunter Rose, Marly mediums in the box, sweet Poteen, Dave Scarpitti, The Byter, Bim Man, Krissann for color, Avalon Tattoo, James, Whaleboy, Dunsel Training Institute, monkeys, Dob Bole, Rootes Group, Porshe, Bongo, Scarlett, Apollo. The House of Mediocrity, Amelias, The King, Saag and All the folks at Davidson

En mémoire de
Lawrence et Barbara Williams
David A. Hargrave
Tony "Xatre" Collin
Thomas H Sexton

*Remerciements très spéciaux à :
Bob et Jan Davidson
Walter Forbes*

GARANTIE

Licence Utilisateur Final

VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT CET ACCORD DE LICENCE AVANT D'INSTALLER OU D'UTILISER CE LOGICIEL. EN UTILISANT CE LOGICIEL, VOUS ACCEPTEZ LES TERMES DE CET ACCORD DE LICENCE. SI VOUS N'ACCEPTEZ PAS LES TERMES DE CET ACCORD, VOUS NE DEVEZ NI INSTALLER NI UTILISER CE LOGICIEL.

Chacune des sociétés du groupe Sierra On-Line, Inc., est dénommée "Sierra" dans les paragraphes suivants.

Ce logiciel, ses graphismes, musiques et tout autre élément manuscrit ou on-line inclus avec le logiciel en contradiction avec cet Accord de Licence est expressément interdite.

1-Limites de l'Accord de Licence :

Sierra ne vous autorise à utiliser ce logiciel que sur un seul ordinateur.
De plus, ce logiciel comporte une option multijoueur permettant à un maximum de 32 joueurs par CD de s'affronter. Bien que vous soyez a priori autorisé à installer ces "CD partagés" sur autant d'ordinateurs qu'il y a de joueurs, les versions partagées que vous installez doivent toujours être en relation directe avec le logiciel acheté et enregistré en bonne et due forme. Tous les termes de cet Accord de Licence sont applicables aux logiciels utilisés en jeu normal comme à ceux partagés lors du jeu en multijoueur. Le programme comporte également un Editeur de Niveaux qui vous permet de créer des niveaux personnalisés et autres éléments réservés à un usage personnel. Les termes de cet Accord de Licence sont également applicables à l'utilisation de cet Editeur de Niveaux.
Vous utilisez ce logiciel sous licence, mais le programme ne vous est en aucun cas vendu. Cette licence ne vous confère aucun droit de propriété dudit programme.

2-Propriété :

Tous les droits de propriétés matérielle et intellectuelle concernant le logiciel (comprenant, non exhaustivement les titres, les codes sources programmes, les objets, les thèmes, les personnages, les noms des personnages, les histoires, les dialogues, les phrases d'accroche, les lieux, les concepts, les visuels, les animations, les sons, la musique, les effets audiovisuels, les méthodes de travail, les droits moraux, toute documentation annexe) sont la propriété de Sierra et de ceux qui vous accordent cette licence. Le logiciel et le manuel sont protégés au titre des lois américaines sur le copyright ainsi que les lois internationales et nationales sur le droit d'auteur. Tous droits réservés. Ils ne peuvent, en tout ou partie, être copiés, photocopiés, reproduits, traduits ou transposés sous forme électronique ou informatique, quelle qu'elle soit sans accord préalable, par écrit, de Sierra. Ce programme contient des éléments sous licence et Sierra s'engage à protéger les droits des personnes lui ayant concédé ces licences en cas de violation de l'Accord.

3-Responsabilité du consommateur final :

A. Vous ne pouvez pas : (1) copier (sauf dans le cas d'une copie de sauvegarde), distribuer, louer, céder ou octroyer une licence de tout ou partie de ce logiciel ; (2) modifier les codes sources ou créer un produit dérivé de ce logiciel ; (3) transférer ce logiciel sur un réseau, sur une ligne téléphonique, ou par tout autre moyen électronique, sauf dans le cas d'une partie multijoueur sur un réseau ; (4) décompiler ou désassembler ce logiciel sans l'accord préalable écrit de Sierra .
B. Ce logiciel est vendu en tant qu'un seul et unique produit. Ses composants ne peuvent être vendus séparément.
C. Vous êtes autorisée à utiliser ce logiciel pour votre usage personnel, mais vous ne pouvez en aucun cas :

- (i) Vendre, copier ou diffuser des copies de tout ou partie du logiciel, louer ou octroyer une licence du logiciel sans le consentement préalable écrit de Sierra.
- (ii) Exploiter tout ou partie du logiciel dans un but commercial, y compris mais non exhaustivement l'utilisation dans un Cyber Café, salle de jeu en réseau et autre lieu public où les ordinateurs sont en libre service. Sierra peut vous proposer un Accord de Licence spécial pouvant vous permettre un tel usage. Contactez Sierra pour plus de détails.
- (iii) Utiliser ou autoriser une tierce personne à utiliser l'Editeur et les autres éléments inclus sur le logiciel dans un but commercial y compris mais non exhaustivement la distribution des éléments annexes seuls ou avec un autre produit par le biais de quelque circuit de distribution que ce soit y compris mais non exhaustivement les revendeurs et la distribution on-line sans le consentement préalable écrit de Sierra .
- (iv) Etre hôte ou fournir des services de match ou d'affrontement pour le Programme ou émuler ou re-diriger le protocole de communication utilisé par Sierra dans la partie réseau du Programme par émulation de protocole, "tunneling", modification ou ajout de composants au Programme, utilisation de programmes utilitaires ou de toute autre technique connue à ce jour ou développée dans l'avenir dans quelque but que ce soit, y compris, mais non limité à ce domaine, pour le jeu en réseau par Internet, le jeu en réseau en utilisant des réseaux de jeu commerciaux ou non-commerciaux ou comme partie d'un agrégat de réseaux sans le consentement préliminaire et écrit de Sierra.

4-Transfert du logiciel :

Si vous transmettez ce logiciel, vous devez transférer tous ses composants, y compris sa documentation, et effacer toutes les copies qui restent sur votre équipement informatique. Votre licence prend fin automatiquement dès lors que vous transmettez ce logiciel.

5-Fin de l'accord de licence :

L'Accord de Licence est effectif jusqu'à ce qu'il prenne fin. L'accord de licence peut prendre fin à tout moment si vous détruisez le logiciel et les éléments qui l'accompagnent. Sierra peut choisir de mettre fin à cet Accord de Licence à tout moment si vous ne vous pliez pas aux conditions et termes de l'accord. Dans ce cas, vous devrez détruire le logiciel et les éléments annexes.

6-Contrôle des exportations :

Ce logiciel ne doit pas être exporté, téléchargé ou envoyé vers des pays ou des résidents des pays avec lesquels les Etats-Unis appliquent une politique d'embargo ou quiconque du Treasury Department's List of Specially Designated Nationals or the U.S. Commerce Department's Table of Denial Orders. En installant ce logiciel, vous reconnaissez n'appartenir ou n'être sous le contrôle d'aucun de ces pays ou de cette liste.

7-Limites de la garantie :

Sierra ne reconnaît aucune garantie pour le logiciel, l'éditeur et le ou les manuel(s). Le logiciel, l'éditeur et le ou les manuel(s) sont fournis en l'état sans garantie d'aucune sorte y compris mais non exhaustivement la garantie de qualité loyale et marchande.
Sierra rejette toute garantie sur la compatibilité du programme vis-à-vis du passage à l'an 2000. Sierra ne garantit pas que les performances ou fonctionnalités du



programme ne seront pas affectées avant, pendant ou après le passage à l'an 2000, ou que le programme sera capable de traiter correctement, de fournir et/ou recevoir les informations liées à la date avant, pendant, ou après le passage à l'an 2000, notamment l'échange des informations liées à la date entre produits et/ou applications. Tous les risques liés à l'utilisation du logiciel et du ou des manuel(s) incombent à l'utilisateur final, mais Sierra laisse une période de 90 jours à l'utilisateur pour signaler tout défaut de fabrication du produit. Dans le cas où le défaut de fabrication serait prouvé dans ce délai de 90 jours Sierra pourra selon les cas, et sur présentation de la preuve d'achat du produit : 1) Corriger le défaut, 2) Remplacer le logiciel par un produit équivalent ou de moindre valeur 3) Vous rembourser.

8-Limites de la responsabilité :

En aucun cas Sierra, ses filiales ou partenaires ne pourront être tenus pour responsables d'une perte ou d'un préjudice subi lors de l'utilisation du logiciel ou de l'éditeur, y compris mais non exhaustivement la perte de clientèle, l'arrêt du travail, l'arrêt ou le dysfonctionnement de votre ordinateur, ou toute autre perte ou préjudice commercial.

Certains Etats ou pays n'autorisent pas la limitation ou l'exclusion ou la limitation de certaines garanties implicites ou permettent des limitations quelque soit la durée de la garantie implicite. De ce fait, ces limitations ou exclusions peuvent ne pas s'appliquer à votre cas.

9-Recours légal :

Vous acceptez avec le fait que Sierra serait lésé si les termes de cet Accord de Licence n'étaient pas expressément respectés. Vous acceptez de ce fait que Sierra est habilité à s'approprier un recours légal en cas de violation de cet Accord de Licence, en plus des autres recours que Sierra peut exercer selon les lois applicables.

10-Annexes :

Cet Accord de Licence a été réalisé suivant les lois de l'Etat de Californie et doit par conséquent se référer à ces lois en cas de contestation ou de problème. Vous acceptez le fait que quel que soit le parti initiant les poursuites judiciaires, le conflit doit être réglé dans un tribunal situé dans l'Etat de Californie, County of Los Angeles. Cet Accord de Licence ne peut être amendé, modifié ou adapté que par un acte écrit précisant l'amendement, l'adaptation ou la modification, convenu entre les deux parties.

Si la présente licence a été acquise hors des Etats-Unis, le droit local peut alors s'appliquer.

Je reconnais avoir pris connaissance et compris les termes du présent Accord de Licence et reconnais qu'installer ce logiciel équivaut à donner mon accord sur tous les termes de l'Accord de Licence précisés ici. Je reconnais également que cet Accord de Licence résulte d'un accord complet et exclusif entre Sierra et moi-même, et que cet Accord de Licence prévaut sur tout accord ayant préalablement été conclu entre Sierra et moi-même.

©1999 Sierra On-Line, Inc. Tous droits réservés. Sierra est une marque enregistrée de Sierra On-Line, Inc. XXXX est une marque de Sierra On-Line, Inc.

A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDÉO PAR VOUS-MÊME OU PAR VOTRE ENFANT

I. Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

- Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran.
- Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

II. Avertissement sur l'épilepsie

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

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation.

Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

"Décret n° 96-360 du 23 avril 1996 relatif aux mises en garde concernant les jeux vidéo."