

FATE



Copyright © 2005 WildTangent INC. All rights reserved.

Il est interdit de décompiler, de rétroconcevoir ou de désassembler ce jeu, sauf dans les limites ou dans les buts expressément admis par la législation en vigueur contraire à cette restriction. Le titre de propriété, le droit de propriété et les droits de propriété intellectuelle, y compris tout droit de brevet relatif au jeu, restent la propriété de WildTangent et/ou de ses concédants de licence ou fournisseurs. Ce jeu est protégé par les lois de copyright des États-Unis et les traités internationaux y afférents. Il est interdit de modifier ce jeu ou de créer des œuvres dérivées à partir de celui-ci. Il est interdit de le prêter, de le louer ou de recevoir de toute autre manière une rémunération pour ce jeu, y compris en l'intégrant à d'autres produits payants.

<http://www.wildtangent.com>
<http://playfate.com>
<http://support.wildgames.com>

Site Web de la société
Site Web officiel du jeu
Assistance technique en ligne

Après des jours entiers passés à cheminer sur des sentiers perdus, votre fidèle compagnon à quatre pattes et vous arrivez à la ville forestière de Grove, passerelle mythique vers les richesses et la gloire de la légendaire Porte du Donjon. Vous êtes venu y chercher fortune, mais les murmures des villageois terrifiés vous appellent à une cause plus noble : dans les profondeurs les plus obscures de cet immense donjon, une créature effrayante exerce une impitoyable vengeance contre ceux qui osent s'aventurer et piller son repère souterrain. La fortune vous appelle, mais ne devriez-vous pas renoncer au luxe pour poursuivre des ambitions plus nobles ? Votre Destin vous attend avec toutes ses réponses derrière la menaçante Porte du Donjon. Le courage et la détermination seront vos clés pour découvrir votre véritable voie...

Sommaire

Démarrage.....	1
Configuration minimale requise.....	1
Installation de FATE.....	1
Installation de DirectX.....	1
Guide d'initiation	2
Quelques termes importants à connaître avant de commencer...	2
Commencer votre partie.....	2
Options.....	2
Créer votre personnage.....	2
Entrer dans la ville de Grove.....	3
Trouver une quête	5
Explorer avec la carte automatique	5
S'aventurer dans le Donjon.....	6
Combattre.....	6
Combat de mêlée	7
Combat rangé	7
Trésors	8
Objets magiques	8
Objets rares.....	8
Artefacts.....	8
Défaite et choix de votre destin	9
Menus du jeu	10
Interface de jeu de votre personnage.....	10
Votre perspective	10
Mouvements du personnage	11
Statistiques du personnage.....	11
Utiliser les objets de votre inventaire	11
Identifier les objets.....	11
Ouvrir votre grimoire	12
Voir les compétences apprises	12
Votre journal.....	12
Quêtes en cours	13
La carte	13
Autres options.....	13
Explorer la ville.....	14
Rencontrer les villageois	14
Acheter et vendre	15
Votre animal.....	17
Pêcher	19
Votre réserve	20
Portails	20
Faire évoluer votre personnage.....	21
Gagner des points d'expérience et franchir des niveaux.....	21
Attributs du personnage.....	22
Force.....	22

Dextérité	22
Vitalité	22
Magie.....	22
Compétences et sorts.....	22
Attribuer des raccourcis à vos sorts	24
Armes, armures et autres éléments essentiels	25
Armes	25
Double maniement	26
Armure	26
Objets à sertir	26
Qualité des objets	26
Objets classés.....	27
Or	27
Bijoux	27
Pierres	27
Potions	28
Charmes de guérison.....	28
Parchemins	28
Livres	28
Temples, enclumes et autres	29
Monstres	30
Retraite.....	31
Conseils et astuces	32
Générique	33

Démarrage

Configuration minimale requise

Unité centrale

FATE requiert un PC avec un processeur Pentium d'au moins 800 MHz. Vous devez disposer d'au moins 256 Mo de RAM système sur Windows 2000 ou XP.

SE

Vous devez lancer Windows 2000 ou XP pour pouvoir profiter de FATE.

Navigateur

IE 5.5 minimum.

Contrôles

Il faut un clavier et une souris pour pouvoir jouer.

Vidéo

FATE demande une carte accélératrice 3D compatible avec DirectX 8.0 min. Votre carte 3D doit disposer d'au moins 32 Mo de RAM vidéo.

Son

FATE fonctionne avec toutes les cartes son compatibles DirectX 8.0.

Installation de FATE

Une fois FATE téléchargé, vous êtes invité à installer le jeu sur votre disque dur. Faites un clic gauche avec votre souris pour « Installer FATE » et démarrer le processus d'installation. Vous pourrez commencer l'aventure après l'installation en faisant un clic gauche avec votre souris sur le raccourci Jouer à Fate situé sur votre bureau.

Installation de DirectX

FATE détecte automatiquement votre version de DirectX et vous avertit si une mise à niveau est nécessaire. L'installation de DirectX est disponible sur le site de Microsoft :

<http://www.microsoft.com/windows/directx/default.aspx>

Notez que si vous rencontrez des problèmes au niveau des graphiques, il est souvent utile de télécharger la dernière version de DirectX à partir de Microsoft, ce qui devrait régler tous vos problèmes.



Guide d'initiation

Quelques termes importants à connaître avant de commencer

En dépit de la richesse de ses détails et de la complexité de ses caractéristiques, FATE est un jeu intuitif et facile à apprendre. Ce guide d'initiation utilise certains termes de jeu pour expliquer comment jouer. La plupart des commandes demandent d'utiliser la souris de votre ordinateur. Lorsque le manuel parle de « cliquer » ou de « faire un clic gauche », il faut appuyer rapidement sur le bouton en haut à gauche de votre souris. En cas de « clic droit », il faut appuyer rapidement sur le bouton en haut à droite de votre souris.

Vous pouvez aussi saisir les commandes en appuyant sur certaines touches de votre clavier. Ces lettres ou fonctions s'appellent des « raccourcis clavier ».

Commencer votre partie

Pour commencer une nouvelle partie, faites un clic gauche sur la commande « Nouvelle partie » apparaissant en violet sur l'écran de titre de FATE. Notez que vous pouvez créer autant de nouvelles parties que vous le souhaitez, et passer de l'une à l'autre à volonté.

Options

Si vous rencontrez des problèmes d'affichage, ou si vous voulez améliorer la performance du jeu, faites un clic gauche sur la commande « Options » pour reconfigurer votre partie. Ces configurations peuvent aider à améliorer votre expérience de jeu en fonction des performances de votre ordinateur et des composants qui y sont installés. Vous pouvez aussi modifier le volume des effets sonores du jeu, le volume de la musique, et régler la luminosité de l'écran. Une fois terminé, faites un clic gauche avec votre souris sur la commande « Terminé » pour sauvegarder vos paramètres d'options.

Créer votre personnage

Trouver un défi qui corresponde à vos capacités de jeu

Une fois que vous avez choisi « Nouvelle Partie », vous pouvez sélectionner un niveau de difficulté. « Aventurier » est le niveau par défaut, mais si vous n'avez encore jamais joué à des jeux de rôle, il vaut peut-être mieux essayer une partie au niveau « Page ». Avec l'expérience, vous pourrez commencer une autre aventure avec un nouveau personnage en mode « Héros », plus difficile, ou « Légende », pour les experts. Une fois le niveau de difficulté déterminé, faites un clic gauche sur la commande « Accepter » pour créer votre personnage.

En mode « Héros » et « Légende », vos ennemis sont beaucoup plus puissants, mais les trésors que vous trouvez sont eux aussi plus importants et plus magiques.



Choisir votre sexe

Sur l'écran suivant, vous pouvez modifier le sexe et l'apparence de votre personnage. Que vous choisissiez un garçon ou une fille n'a aucune incidence en bien ou en mal dans FATE. Cette option vous permet de configurer un personnage qui vous plaît vraiment.

Saisir un nom

Une fois le sexe choisi, saisissez le nom de votre personnage ou faites un clic gauche sur la commande « Nom aléatoire » pour que le programme vous en recommande un. Vous pouvez continuer à cliquer sur « Nom aléatoire » pour voir d'autres choix, ou appuyer sur la touche de retour arrière pour modifier un nom aléatoire.

Sélectionner une apparence

Une fois le nom choisi, faites un clic gauche sur les quatre flèches en haut à droite de l'écran pour découvrir les différentes options proposées pour la coiffure et les traits du visage de votre personnage. Si vous n'avez pas de préférence, vous pouvez cliquer sur « Traits aléatoires » en haut à droite et le programme suggérera une coiffure et un visage pour votre personnage. Vous pouvez cliquer plusieurs fois sur la commande « Traits aléatoires » pour voir d'autres options, jusqu'à ce que vous trouviez celles qui vous plaisent le plus. Lorsque l'apparence de votre personnage vous convient, cliquez sur la commande « Accepter » pour passer à l'écran suivant.

Choisir votre animal

À présent, choisissez entre un chat et un chien comme compagnon d'aventure. Faites un clic gauche sur l'icône du chien pour le choisir comme animal, ou faites un clic gauche sur l'icône du chat pour choisir un félin. S'il n'y a pas d'avantage stratégique à choisir un animal plutôt qu'un autre, certains joueurs préféreront entendre certains effets sonores (abolement ou miaulement). Une fois le type d'animal choisi, saisissez le nom de votre animal ou faites un clic gauche sur la commande « Nom aléatoire » pour que le programme vous fasse une suggestion. Continuez à cliquer sur « Nom aléatoire » pour voir d'autres choix, ou appuyez sur la touche de retour arrière pour modifier un nom aléatoire ou saisir le vôtre. Une fois votre animal baptisé, cliquez sur la commande « Accepter » pour passer à l'écran suivant.

Des regrets ?

Pour les changements de dernière minute, faites un clic gauche avec votre souris sur la commande « Précédent » de l'écran de l'animal pour rejoindre les écrans précédents de configuration du personnage.

Entrer dans la ville de Grove

Quand vous aurez donné un nom à votre animal et fait un clic gauche sur la commande « Accepter », vous entendrez l'histoire de votre arrivée dans la ville de Grove et des informations sur la Porte du Donjon toute proche. Faites un clic gauche sur « Continuer » pour découvrir la quête globale qui vous attend (un monstre



maléfique qui change à chaque partie) et les dangers qui guettent à Grove. Faites un dernier clic gauche sur « Continuer » à la fin de l'histoire pour charger FATE et commencer votre voyage.

Conseils et aide

Lorsque vous entrez dans Grove pour la première fois, un conseil utile s'affiche. Ces conseils apparaissent chaque fois que vous arrivez en ville ou à un niveau du donjon. Vous pouvez les supprimer définitivement par un clic gauche de souris sur la croix rouge située à côté de l'option « Afficher les conseils », mais il peut être utile de lire ces suggestions jusqu'à ce que vous maîtrisiez bien le jeu. Si vous désactivez les conseils, vous pouvez les réactiver à tout moment dans le menu Options.

Faites un clic gauche sur la commande « Terminé » pour effacer le conseil. Votre personnage et son animal apparaissent au milieu de l'écran. Vous verrez aussi une croix blanche dans une case rouge et l'option « Afficher l'aide ». Cliquez sur la case rouge pour lire le résumé des écrans d'affichage du jeu. Vous pouvez retrouver les commandes de votre Menu d'aide à tout moment en tapant « H » sur votre clavier. Faites un clic gauche sur l'option « Fermer l'aide » en haut de l'écran pour fermer votre menu d'aide.

Boutons de sous-menu et raccourcis objet

En bas de l'écran apparaissent huit boutons de sous-menu et six cases de raccourcis objet. Trois des raccourcis objets contiennent des potions de santé que vous pourrez utiliser par la suite pour récupérer des points de vie perdus pendant vos combats contre les monstres derrière la Porte du Donjon. Pour examiner le reste de votre inventaire, faites un clic gauche sur le bouton ou l'icône représentant un sac à dos.

Votre inventaire de départ

Votre inventaire montre de quoi votre personnage est équipé et le contenu de son sac à dos. Tous les aventuriers commencent la partie avec des biens matériels consistant en une hache de poing légère, trois potions de santé faciles d'accès, un Parchemin d'identité et un Parchemin du portail. Dans le coin inférieur droit de l'écran, vous apercevez 250 pièces d'or. Personne ne vous a jamais dit que la vie d'un explorateur de donjon serait facile.

Un petit tour

Faites un clic gauche sur le X blanc en bas à gauche du menu d'inventaire pour fermer votre écran d'inventaire. Pour faire marcher votre personnage, déplacer le curseur ganté dans la direction qui vous intéresse (essayez de traverser le pont à gauche et cherchez le maréchal-ferrant pour obtenir une meilleure arme) et cliquez sur votre destination. Votre personnage prend la direction indiquée dès que vous avez cliqué. Pendant que votre personnage se déplace, le curseur ganté suit la même direction. Continuez à cliquer jusqu'à ce que votre personnage parvienne à la fontaine au centre de Grove. Vous pouvez aussi maintenir enfoncé le bouton gauche de la souris et la déplacer sur l'écran pour que votre personnage la suive.



Vous êtes en train d'explorer la ville. Vous pouvez continuer de lire pour découvrir les quêtes, votre carte et comment vendre et acheter aux marchands, ou partir à l'aventure pour découvrir le monde comme bon vous semble. À présent que vous connaissez quelques bases, vous êtes presque prêt à franchir le seuil du donjon, à droite de la ville.

Trouver une quête

Dans la ville vous rencontrerez certains personnages se promenant avec des points d'exclamation argentés (!) au-dessus de la tête. Posez le curseur ganté sur un personnage et faites un clic gauche pour parler avec lui. Les villageois ayant un point d'exclamation au-dessus de la tête ont des quêtes qu'ils vous demanderont d'accomplir quand vous leur parlerez. Une fois ces quêtes remplies, vous pouvez revenir les voir pour obtenir toutes sortes de récompenses, notamment de l'or, de l'expérience, de la renommée et peut-être même un objet de valeur. Cherchez les villageois avec des points d'exclamation dorés (!) au-dessus de la tête pour récolter votre récompense après une quête terminée.

État des quêtes

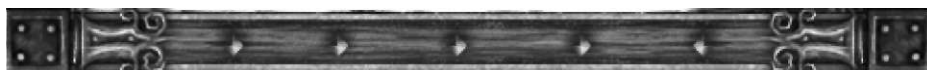
Vous pouvez vérifier l'état de vos quêtes par un clic gauche sur l'icône des Quêtes en cours (qui ressemble à une croix avec des pointillés) située du côté droit des boutons de sous-menus ou en tapant « Q » sur votre clavier. Votre menu des quêtes en cours peut contenir jusqu'à trois quêtes. Selon la description de quête que vous sélectionnez, vous verrez que le résumé des récompenses en bas du menu change, pour afficher la quantité d'or, d'expérience, de renommée que vous pouvez gagner, ainsi qu'un éventuel objet de valeur, en accomplissant la quête surlignée.

Annuler les quêtes

Parfois vous trouverez au cours d'une quête un objet qui est tellement parfait que vous ne voudrez pas le rendre une fois la quête terminée. Si vous voulez garder un objet obtenu lors d'une quête, faites un clic gauche sur l'option « ANNULER » du Menu des quêtes en cours et vous ne serez pas obligé de ramener votre précieux trésor, mais vous n'obtiendrez pas la renommée, l'expérience et les autres récompenses associées à la quête annulée.

Explorer avec la carte automatique

Appuyer sur la touche de tabulation de votre clavier active votre Carte automatique. Cet encadré transparent affiche une carte en bas à gauche de votre écran. Dans Grove, la Carte affiche les gens et les portails. Dans le donjon, elle affiche les chambres à proximité explorées lors de la session en cours. Comme les cavernes au-delà de la Porte du Donjon changent à chaque aventure, la Carte automatique est indispensable pour trouver votre chemin, à condition que vous connaissiez ces symboles importants :



Croix blanche : Indique la position de votre personnage par rapport aux autres points de repère et personnages de la Carte.

Losange blanc : Indique la position de votre animal et de toutes les créatures invoquées qui se battent pour vous.

Losange vert : Indique la position des marchands itinérants amicaux ou des marchands locaux.

Losange jaune : Indique la position des villageois qui ont une quête à vous confier.

Losange rouge : Indique la position d'un villageois qui vous doit une récompense pour une quête terminée.

Rond bleu flou : Indique la position de votre portail pour retourner au donjon.

Flèche rouge : Indique la position d'un escalier descendant à un niveau inférieur du donjon. En ville, cette flèche rouge vous indique la position de l'entrée du donjon.

Flèche violette : Indique la position d'un escalier montant à un niveau supérieur du donjon.

S'aventurer dans le Donjon

La renommée et les trésors s'acquièrent au prix d'un dur labeur et à la valeur de ses armes. Avant de franchir la Porte du Donjon à droite de Grove, faites un clic gauche sur votre inventaire (bouton du sac à dos) et assurez-vous de disposer d'une arme fiable dans votre main droite (l'encadré à gauche de votre personnage). Si vous êtes équipé d'une arme et que la Carte automatique est activée (appuyer sur la touche TAB de votre clavier pour l'activer, ou cliquez sur le bouton Carte), vous êtes prêt à passer la première étape dans la découverte de votre destin.

Combattre

Vous n'aurez pas à vous aventurer bien loin pour rencontrer une créature ou deux. Pour vous battre contre un ennemi, placez le curseur sur lui et faites un clic gauche. Votre animal vous aidera jusqu'à ce que vous ayez appris à vous occuper de vous. En avançant dans les niveaux et dans votre exploration du donjon, vous découvrirez des armes idéales pour les deux styles de combat que l'on rencontre dans FATE :



Combat de mêlée

Les combats de mêlée sont des combats rapprochés où vous échangez des coups de très près avec un ou plusieurs ennemis. Parmi les armes pour ces combats, on trouve des haches, des épées, des massues, des lances, des bâtons, des marteaux ou des perches. Comme vous vous battez face à votre adversaire, les combats de mêlée vous exposent à des ripostes et à des dégâts. Si vous décidez de vous spécialiser dans les combats de mêlée, il est important que vous trouviez ou que vous achetiez la meilleure armure possible. Appuyer sur la touche Majuscule en faisant un clic gauche sur une cible ennemie oblige votre personnage à rester sur place et à utiliser son arme de mêlée, sans suivre l'autre personnage.

Combat rangé

Le combat rangé consiste à lancer des armes à distance sur un ou plusieurs adversaires. Dans FATE, les armes de combat rangé sont constituées d'arcs et d'arbalètes, mais vous pouvez aussi combattre vos ennemis à distance au moyen de sorts magiques. Un des grands avantages du combat rangé sur celui de mêlée est que les ennemis ayant des armes de mêlée ne peuvent vous atteindre à moins de réduire la distance et de vous rejoindre. Si votre animal se tient entre votre ennemi et vous, les attaques rangées réussies à l'aide d'un arc, d'une arbalète ou de sortilèges auront raison de votre ennemi. Un des principaux inconvénients des combats rangés est que les arcs et arbalètes sont des armes à deux mains : vous ne pouvez pas porter de bouclier de protection dans votre main gauche quand vous vous battez. Cette obligation d'utiliser les deux mains vous expose à davantage de dégâts qu'en portant un bouclier lorsque votre adversaire essaye de vous atteindre.

REMARQUE : Parfois votre personnage se déplacera pour obtenir un meilleur angle sur l'ennemi ou peut-être pour attaquer un ennemi rapproché avec un arc ou une arbalète. Appuyer sur la touche majuscule en faisant un clic gauche sur une cible ennemie obligera votre personnage à rester sur place et à utiliser l'arme de distance qu'il porte.



Trésors

La plupart des monstres abandonnent leur trésor après le combat, soit protègent des coffres au trésor contenant des armes et des armures magiques et de valeur. L'un des meilleurs moyens de repérer des trésors est de cliquer sur la petite loupe Révéler tous les objets, au-dessus de votre barre d'expérience, ou d'appuyer sur la touche Alt de votre clavier. Lorsque Révéler tous les objets est activé, vous pouvez rapidement repérer les trésors abandonnés et séparer les objets magiques des affaires ordinaires, sans avoir à trier votre inventaire bien rempli. Une fois votre inventaire plein, utilisez un Parchemin du portail pour revenir à la surface et vendre les objets avec un beau bénéfice. Vous pouvez aussi envoyer votre animal le faire à votre place (cf. section **Votre animal** pour plus de détails).

Objets magiques

Cliquez sur la petite loupe au-dessus de la barre des points d'expérience ou appuyez sur la touche Alt de votre clavier pour activer l'option « Révéler tous les objets ». Cela vous aidera à repérer les objets de valeur que vous auriez manqués dans le donjon. Les noms des objets non magiques apparaissent toujours en blanc, mais les objets dont les noms s'inscrivent en violet ont des propriétés magiques ou peuvent être sertis. De tous les objets de valeur trouvés dans le donjon, vous ne devriez jamais laisser ceux dont les noms sont en violet.

Objets rares

Les objets qui ont une couleur bleu-gris dans votre inventaire sont des objets rares, qu'il s'agisse d'armes, d'armure ou de bijoux. Ces artefacts de valeur peuvent vous rapporter plus d'argent que des objets magiques ordinaires de même catégorie, mais cela ne signifie pas que vous ne trouverez pas un meilleur équipement ailleurs dans le donjon.

Artefacts

En fonction de votre chance et de votre audace, vous tomberez peut-être sur un objet rare dont émane une couleur jaune dans votre inventaire. Ces artefacts sont souvent de puissants trésors uniques en leur genre qui rapportent le plus d'argent sur le marché, surtout après qu'un avaré marchand de Grove ait tenté de vous en revendre un.



Défaite et choix de votre destin

Même les meilleurs joueurs perdent au combat. Votre personnage succombe dès que le rouge (ou le vert, en cas d'empoisonnement) de votre barre de vie disparaît. Votre fin n'est jamais définitive dans ce monde, mais vous pouvez choisir l'un de ces quatre destins avant de pouvoir revenir :

Obtenez une guérison complète et continuez là où vous êtes tombé, moyennant une forte somme et plusieurs points de renommée.

Obtenez une guérison complète et payez une quantité d'or minime, au prix d'un transport aléatoire vers un niveau voisin du donjon. Votre nouvelle destination peut être plus facile ou plus difficile que celle qui vous a coûté la vie.

Obtenez une guérison complète et faites vous transporter trois niveaux plus haut, au prix de tout l'or en votre possession.

Si rien de tout cela ne vous tente, faites un clic gauche avec votre souris sur la commande « Quitter » en bas à droite de l'écran pour revenir au menu principal. Lorsque vous recommencerez votre partie, vous partirez du dernier endroit où vous avez utilisé un escalier du donjon ou un Parchemin du Portail (vous recommencez au dernier endroit où votre jeu s'est chargé, comme si vous reveniez en arrière).



Menus du jeu

Interface de jeu de votre personnage

Votre écran de jeu comprend deux sections distinctes : la grande zone supérieure vous donne une image précise de votre personnage se déplaçant et rencontrant des personnages et des créatures dans le monde de FATE. La petite section inférieure comprend les informations d'interface importantes concernant les points de vie et de mana (énergie magique) de votre personnage, ses barres d'expérience et d'endurance, les raccourcis objet et la quantité totale d'or. Cette section comporte huit boutons importants qui vous servent à gérer et à trier les sorts, les attributs, les quêtes, les inventaires et ainsi de suite. Pour accéder à ces informations, amenez le curseur ganté sur l'un des boutons du sous-menu et faites un clic gauche.

Interface de jeu de votre animal

En haut à gauche de l'écran apparaît un groupe de cinq cases affichant les informations et les commandes concernant votre animal. La barre rouge indique l'état de santé actuel de votre animal (si elle est vide, votre animal est sans doute en vadrouille, cherchant à fuir le combat). Vous pouvez faire un clic gauche sur les trois petites cases pour passer en revue les attributs et l'état de votre animal, ou pour lui ordonner de vendre ce qu'il a dans son inventaire à un marchand de Grove. Pour nourrir votre animal, cliquez sur un poisson de votre inventaire et amenez-le sur la grande case de l'interface de votre animal.

Sort attribué

Plus tard au cours de la partie, vous apprendrez des sorts et serez capable de sélectionner des sorts dans votre grimoire. Lorsque vous connaîtrez et attribuerez des sorts, un carré blanc appelé Case des sorts apparaîtra en bas à droite de l'écran pour afficher l'icône du nouveau sort choisi. Vous pouvez lancer le sort choisi mis en surbrillance dans la Case des sorts par un clic droit.

Votre perspective

Vous jouez à FATE selon une perspective impersonnelle et asymétrique, mais vous pouvez faire de légers ajustements sur la manière dont vous voyez ce monde incroyablement convaincant. Si votre souris a une molette, utilisez-la pour faire des zooms avant ou arrière sur ce qui entoure votre personnage. En cliquant sur la molette, vous vous recentrez sur votre personnage à l'écran. Si vous n'avez pas de molette sur votre souris, vous pouvez utiliser les flèches haut et bas de votre clavier pour zoomer avec les mêmes rapports. En cliquant sur les flèches gauche et droite de votre clavier, vous faites momentanément tourner le paysage autour de votre personnage, mais cet angle revient à la perspective par défaut dès que vous relâchez la flèche.



Mouvements du personnage

Se déplacer dans FATE est aussi simple que de pointer la direction qui vous intéresse et de cliquer. Faites un clic gauche sur la destination souhaitée et votre personnage se rendra au point indiqué. Vous pouvez aussi maintenir enfoncé le bouton gauche de la souris pour que votre personnage suive toujours le curseur. Au-dessus de la barre d'expérience se trouve une icône Activer la course. Si vous faites un clic gauche pendant que le curseur ganté est sur l'icône ou si vous tapez « R » sur votre clavier, votre personnage se mettra à courir au lieu de marcher. Vous pouvez aussi appuyer sur la touche CTRL pour courir temporairement. La course est un bon moyen de traverser rapidement les zones déjà explorées, mais si vous courez trop longtemps vous affecterez votre barre d'endurance jaune (au-dessus de la barre d'expérience blanche). Une fois à court d'endurance, vous ne pourrez plus courir jusqu'à ce que vous ayez bu une potion d'endurance ou que votre barre d'endurance soit progressivement remontée.

Statistiques du personnage

Pour afficher les statistiques et les attributs de votre personnage, faites un clic gauche sur le bouton de sous-menu le plus à gauche ou tapez « C » sur votre clavier. Votre menu Stats du personnage vous sert à attribuer les nouveaux points d'attributs lorsque vous avez franchi un niveau ou pour vérifier votre total actuel de points de renommée ou d'expérience. Le menu Stats du personnage affiche aussi le nombre de points d'expérience nécessaires pour atteindre le prochain niveau. Pour fermer ce menu, faites un clic gauche sur la croix en bas à droite du tableau.

Utiliser les objets de votre inventaire

Pour utiliser un parchemin, un livre ou un autre objet de votre inventaire, faites un clic gauche sur l'icône d'inventaire du sous-menu ou tapez « I » sur votre clavier. Déplacez le curseur ganté sur les objets de votre inventaire pour lire toutes les informations ou conditions. Pour vous équiper d'une armure ou d'une arme, faites un clic gauche sur la case d'inventaire concernée et déplacez l'élément à l'endroit approprié du mannequin de votre personnage (c'est la carte indiquant où les armes et armures sont situées sur le personnage). Vous pouvez aussi faire un clic droit sur un objet pour l'équiper instantanément. Pour utiliser une potion ou un parchemin de votre inventaire, déplacez le curseur sur l'objet souhaité et faites un clic droit.

Identifier les objets

Les objets magiques que vous rencontrez dans le donjon ont des propriétés magiques qui vous sont d'abord invisibles. Ces objets n'ont pas encore été « identifiés ». En déplaçant le curseur sur ces objets dans votre inventaire, vous verrez qu'ils n'ont pas encore été identifiés.

Pour ce faire, utilisez les Parchemins d'identité ou les Livres d'identité. Faites un simple clic droit sur votre Parchemin ou Livre d'identité et votre curseur devrait afficher une icône de cible.



Ensuite, faites un clic gauche sur l'objet que vous voulez identifier, et ses propriétés vous seront révélées.

Un Sort d'identité est également disponible, mais vous devez sans cesse améliorer votre compétence en magie d'envoûtement pour identifier les objets dont le niveau d'identité est plus élevé.

Ouvrir votre grimoire

Au début de la partie vous ne connaîtrez aucun sort, mais avec l'expérience vous gagnerez des points d'attributs et de compétence que vous pourrez utiliser pour débloquent des savoirs sur les sortilèges. Si vous attribuez une partie de vos points attribués à la magie, vous pourrez utiliser les sorts que vous trouverez, achèterez ou apprendrez. Les sorts connus sont notés dans votre grimoire. Vous pouvez y noter jusqu'à six sorts de magie d'attaque, six de magie de défense et six de magie d'envoûtement, mais il y a bien plus de 18 sorts dans FATE. À mesure que vous avancerez dans les niveaux du donjon et que votre personnage gagnera en puissance, vous devrez supprimer les sorts les plus faibles de votre grimoire pour les remplacer par une magie plus puissante. Pour supprimer un sort de votre grimoire, cliquez sur le bouton Grimoire du sous-menu (ou tapez « B » sur le clavier), puis tapez CTRL sur votre clavier en faisant un clic gauche sur l'icône du sort que vous voulez supprimer définitivement. En déplaçant le curseur sur l'icône d'un sort de votre grimoire, les nombreuses propriétés du sort s'affichent, ainsi que ses conditions d'utilisation. En améliorant la compétence magique associée à la catégorie du sort, vous verrez les propriétés s'améliorer. Le sort Boule de feu par défaut n'est pas très puissant, mais quand vous aurez investi dans votre compétence de magie d'attaque, il peut s'avérer redoutable.

Voir les compétences apprises

Pour ouvrir le menu de vos compétences et voir vos différents niveaux de compétence, faites un clic gauche sur le bouton Compétences du sous-menu ou tapez « K » sur votre clavier. Chaque fois que votre personnage franchit un niveau ou termine une quête, vous gagnez des points spéciaux de compétence que vous pouvez utiliser pour améliorer les talents de votre personnage avec ses armes ou au lancer de sort. Plus les points de compétence d'une catégorie d'armes augmentent, plus les chances que votre personnage inflige des dégâts importants augmentent quand il porte cette arme. Plus les points de compétence d'une catégorie de magie augmente, plus la puissance des sorts de cette catégorie augmente.

Votre journal

Pour ouvrir votre Journal, faites un clic gauche sur le bouton Journal du sous-menu ou tapez « J » sur votre clavier. Celui-ci contient un résumé statistique complet de tout ce que vous avez fait dans le jeu, du compte des monstres vaincus aux étapes personnelles franchies. Ces



statistiques sont là uniquement à titre d'information et n'ont aucune incidence sur la suite de la partie.

Quêtes en cours

Pour afficher les quêtes en cours, faites un clic gauche sur le bouton Quêtes du sous-menu ou tapez « Q » sur votre clavier. Le journal des Quêtes en cours contient les noms de trois quêtes en cours au maximum acceptées pendant la partie. Vous pouvez faire un clic gauche sur le nom d'une quête pour afficher les conditions et les récompenses qui y sont associées.

La carte

En faisant un clic droit sur l'icône Carte du sous-menu ou en tapant « M » sur votre clavier, vous activez la Carte automatique en bas à gauche de l'écran. Votre Carte automatique est l'une des fonctions les plus importantes du jeu. Elle sert à garder la trace de votre position. Comme les niveaux du donjon changent toujours d'une session à l'autre, la Carte est indispensable pour trouver votre chemin jusqu'au prochain escalier. Il est aussi important de chercher les personnages attendant de récompenser votre quête. La touche TAB diminue le zoom de la Carte. Il y a 5 niveaux de zoom vous permettant de voir ce qui vous entoure sur la Carte. Si vous voulez ajouter du mystère à votre aventure, vous pouvez envisager de désactiver la Carte jusqu'à ce que vous en ayez besoin.

Autres options

Pour sauvegarder, quitter ou mettre en pause votre partie, faites un clic gauche sur l'icône Options du sous-menu ou tapez « O » sur votre clavier. Utilisez cette commande quand vous avez besoin de faire une pause dans la partie pour ne pas être attaqué par des monstres pendant que vous vous éloignez de l'ordinateur. Le menu Options vous permet aussi de sauvegarder et de quitter la partie quand vous avez fini de jouer.



Explorer la ville

Rencontrer les villageois

Parler aux personnages du jeu en ville et aux marchands itinérants dans le donjon est aussi simple que de pointer et de cliquer votre curseur sur le personnage auquel vous voulez parler. La plupart des habitants de Grove mènent leur petite vie, mais de temps à autre quelqu'un entendra parler de vos exploits et vous demandera d'accomplir une tâche importante.

Quêtes disponibles

Les villageois ayant un point d'exclamation blanc (!) au-dessus de la tête ont une mission à vous confier. Parlez-leur pour écouter leurs requêtes. Si vous acceptez une quête, les informations la concernant apparaîtront dans votre journal des quêtes. Vous pouvez aussi refuser une quête si vous ne voulez pas accomplir la mission, mais vous ne recevrez pas de points d'expérience et de renommée supplémentaires.

Journal des quêtes en cours

Votre journal des Quêtes en cours contient les noms de toutes les quêtes non terminées qui vous ont été confiées par les villageois. Cliquez sur le nom de chaque quête pour lire ses conditions. Sous la description, vous trouverez un tableau énumérant l'or, l'expérience, la renommée et l'éventuel objet que vous recevrez en terminant cette quête. Rappelez-vous que les quêtes ont des difficultés et des récompenses variables : parfois vous ne recevrez aucun objet en récompense de votre labeur.

Guérison

Vous pourrez trouver Jinn la Guérisseuse près de l'auberge. Jinn peut vous guérir complètement, vous et votre animal, aussi ne manquez pas de lui rendre visite lorsque vous passez en ville.

Rollo le Barde

Vous pourrez habituellement trouver Rollo près de Jinn la Guérisseuse, près de l'auberge. Moyennant finance, vous pouvez convaincre Rollo de chanter vos exploits, ce qui vous permet de franchir le palier de renommée suivant. La hausse de votre renommée s'accompagnant de bonus en points de compétence, c'est un moyen judicieux d'acheter une petite compétence de plus si vous en avez les moyens. Plus tard au cours de la partie, lorsque vous trouverez des objets classés qui demandent un certain niveau de renommée, vous aurez peut-être besoin d'investir rapidement dans un peu de renommée pour pouvoir utiliser ces puissants objets.



Acheter et vendre

Acheter et vendre des objets est intuitif et facile dans FATE. Parlez aux marchands en plaçant votre curseur sur le personnage en faisant un clic gauche. Celui-ci vous demandera si vous voulez acheter ou vendre quelque chose. Pour dire « Oui », faites un clic gauche sur la commande, et un tableau contenant toutes les marchandises du commerçant s'ouvrira à gauche de l'écran, tandis qu'un autre tableau reprenant votre inventaire apparaîtra à droite. Pour acheter un objet, placez le curseur dessus. Son nom et une brève description s'afficheront. Faites un clic gauche sur l'objet et, si vous avez assez d'or et assez de place, vous pourrez le placer dans votre propre inventaire pour l'acheter. Pour acheter ou vendre très vite des objets, appuyez sur la touche Maj de votre clavier en faisant un clic gauche sur les objets que vous voulez échanger.

Marchandises entourées

Les objets entourés de rouge coûtent plus que l'or que vous avez dans votre inventaire et ne peuvent donc pas être achetés. Les objets entourés de violet sont magiques et ont une ou deux propriétés magiques. Les objets entourés de bleu-gris sont rares et peuvent avoir jusqu'à 8 propriétés magiques. Les objets entourés de jaune sont des artefacts. Ils ont une combinaison de propriétés magiques et de catégories de dégâts différente des autres armes. Les artefacts sont des objets très rares et très spéciaux.

Baratin commercial

Chaque fois que vous passez le curseur ganté sur l'inventaire d'un marchand, vous découvrez le prix et le nom de l'objet, avec ses statistiques de combat s'il s'agit d'une arme ou d'une armure. Si les conditions au bas de la description sont dans un cadre rouge, vous ne pourrez pas utiliser l'objet, l'armure ou l'arme si vous l'achetez. Si le cadre est vert, vous pouvez vous en équiper et l'utiliser dès que vous aurez dépensé votre or.

Comparer le matériel

Il est toujours indispensable de lire la description complète de tous les articles avant de faire une acquisition. Si vous envisagez d'acheter une arme ou une armure plus efficace, comparez les dégâts d'attaque et les chiffres de défense avec ceux de votre équipement actuel avant d'acheter.

Vendre vos trouvailles

Le processus de vente d'un objet à un marchand est quasiment identique à l'achat, sauf que la procédure va dans l'autre sens : faites un clic gauche sur l'objet que vous voulez vendre et glissez-le vers le tableau du marchand. En cliquant sur l'objet, vous verrez le prix que le marchand est disposé à payer.



Tous les marchands, qu'ils viennent du village ou qu'ils soient itinérants, attendent un bénéfice considérable pour se maintenir dans le métier, aussi ne soyez pas surpris s'ils essayent de vous revendre l'objet à un prix beaucoup plus élevé que celui qu'ils vous ont payé.

Identifier pour plus de bénéfice

Si vous voulez obtenir un bon prix pour les objets magiques que vous vendez, il est important de d'abord les identifier avec un parchemin ou un sort. Les marchands vous achèteront des objets non-identifiés, mais seulement au même prix que les objets non-magiques. Vendre des affaires non identifiées ne permet pas aux aventuriers de faire des bénéfices.

Des inventaires différents

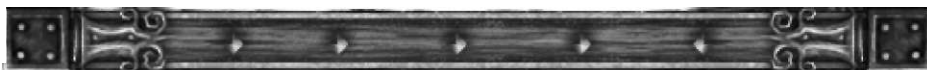
Les marchands changent constamment de marchandises à chaque fois que vous entrez dans le donjon. Même si vous n'avez rien à vendre ou si vous pensez n'avoir besoin de rien d'autre, n'hésitez pas à venir jeter un œil aux marchandises locales. Vous pourriez y faire une ou deux découvertes intéressantes. Certains marchands modifient aussi leur inventaire pour vous vendre des objets légèrement au-dessus ou en-dessous des points d'attributs de votre personnage. Si vous trouvez une épée rare et puissante que vous avez les moyens d'acheter mais pour laquelle il vous manque quelques points de force, pensez à l'acheter, quitte à la laisser dans votre réserve en attendant d'avoir les points nécessaires. Il y a tant de trésors dans FATE que certaines occasions ne se présentent qu'une fois dans la vie du personnage.

Envoyer votre animal au marché

Vous ordonnez à votre animal de vendre son inventaire en appuyant sur la touche Maj de votre clavier tout en faisant un clic gauche avec le curseur sur votre animal. N'oubliez pas que votre animal vendra les objets au meilleur prix possible SEULEMENT si vous avez d'abord identifié tout son inventaire.

Jouer

La vie est peut-être un jeu, mais les parties risquées de Zim dans Grove sont sans doute moins dangereuses pour votre vie que combattre dans le donjon. Si vous êtes prêt à dépenser un peu d'or, vous pouvez essayer d'acheter les armes et armures magiques de son inventaire, mais vous ne saurez pas ce que c'est avant de l'avoir payé. Vous trouverez Zim devant le bâtiment en bas à gauche de la fontaine de Grove. Cliquez sur Zim pour voir l'inventaire de ses jeux, ensuite c'est à vous de faire le bon choix. Tant que vous n'aurez pas cliqué et payé un objet, vous ne saurez pas si vous avez fait une affaire ou si vous avez acheté de la camelote.



Votre animal

Avant de commencer votre quête, vous devez choisir un animal qui soit un chien ou un chat. Il n'y a pas de différence entre leurs forces respectives, mais vous pouvez attraper des poissons avec une canne à pêche qui les transformeront et l'un et l'autre en des créatures étonnantes qui seront à vos ordres.

Le nourrir

Pour nourrir votre animal, faites un clic gauche sur un poisson de votre inventaire et déplacez-le sur la grande icône de l'animal en haut à gauche de l'écran. Posez le poisson sur l'icône Nourrir l'animal et faites un second clic gauche. Vous pouvez aussi le nourrir en plaçant le curseur sur un poisson de votre inventaire et en faisant un clic droit. Les transformations de votre animal sont temporaires, mais certains poissons rares le transforment définitivement en une créature donnée, jusqu'à ce que vous lui donniez un autre poisson. N'oubliez pas que le poisson-castor rend toujours à votre animal sa forme par défaut de chat ou de chien.

Fuite pendant les combats

Les animaux sont loyaux et n'abandonnent jamais leur maître face à de trop grands dangers, mais ils s'enfuient lorsque leur barre de santé est presque vide. Dans ce cas, utilisez un sort de guérison ou une potion de santé pour lui rendre son courage. Votre animal guérit petit à petit, donc ils finissent par revenir pour combattre, mais une potion de guérison est toujours le moyen le plus rapide de le remettre sur pattes.

Attributs de l'animal

Pour voir l'état de votre animal, faites un clic gauche sur l'icône Stats de l'animal en haut à gauche ou tapez « T » sur votre clavier. À la différence de votre personnage, les points d'attributs de l'animal sont automatiquement répartis entre force, dextérité, vitalité et magie sans que vous interveniez.

Inventaire de l'animal

Votre animal dispose d'un inventaire pour stocker des objets, des armures ou des armes supplémentaires. Vous pouvez manuellement les transférer par un clic gauche sur les icônes de coffres qui représentent votre inventaire et le sien (ou en tapant « I » et « P » sur votre clavier) et en les déplaçant de l'un à l'autre avec le curseur. Vous pouvez aussi maintenir la touche Maj enfoncée pendant un clic gauche sur un objet pour le ranger automatiquement dans l'inventaire de l'animal (s'il lui reste de la place pour cet objet). Vous pouvez aussi ordonner à votre animal de ramasser directement les objets dans le donjon en appuyant sur Maj pendant un clic gauche. L'animal se précipitera pour prendre l'objet.



Comment vendre l'inventaire de l'animal

Pour vendre tous les objets de l'inventaire de votre animal, maintenez la touche Maj enfoncée pendant un clic gauche sur un marchand.

Attention, vous n'obtiendrez pas le meilleur prix sur les objets qui n'auront pas été identifiés. Vous pouvez aussi envoyer votre animal hors du donjon pour qu'il vende vos affaires en faisant un clic gauche sur la petite barre sous l'icône de nourriture, mais vous devrez cheminer seul jusqu'à ce qu'il revienne. Rappelez-vous que plus vous êtes loin dans le donjon, plus votre animal mettra de temps à revenir.



Pêcher

Trouver ou acheter une canne à pêche est l'un des meilleurs investissements que vous puissiez faire. Vous pourrez trouver un ou deux poissons dans des butins, mais vous ne pourrez pas en trouver d'autres pour nourrir votre animal tant que vous n'aurez pas de canne à pêche. Pêcher est l'un des moyens les plus rapides et les plus faciles d'augmenter ses réserves en nourriture... et vous pourriez même pêcher un objet de valeur !

Trouver une aire de pêche

Une fois la canne à pêche obtenue, vous pouvez pêcher partout où vous apercevez un nuage de libellules. Ces aires de pêche éloignées et difficiles à atteindre se rencontrent à Grove et dans le donjon, mais plus vous descendrez sous terre, plus les poissons seront de qualité.

Comment pêcher

Pour pêcher, tenez-vous près des libellules et déplacez le curseur sur elles. Faites un clic gauche sur la commande « Pêcher » et lancez votre canne (pas besoin de la mettre dans votre main droite, elle peut rester dans l'inventaire). Déplacez le curseur sur la commande « Mettez l'hameçon ! » mais ne cliquez pas dessus tant que le point d'exclamation (!) doré n'apparaît pas au-dessus de la tête de votre personnage. La coordination est importante pour mettre l'hameçon, mais certaines fois le poisson s'échappera. C'est normal. Vous pouvez continuer à lancer sur le groupe de libellules jusqu'à ce que vous ayez assez de poisson ou de trésor, à condition qu'attendre longtemps entre les prises ne vous gêne pas. Si vous pensez avoir pêché tous les poissons, choisissez la commande « Arrêter de pêcher » pour passer à autre chose.



Votre réserve

Votre réserve est un grand coffre près de l'entrée du donjon, presque deux fois plus grand que votre inventaire. C'est l'endroit idéal pour garder les pierres, les armures et les armes à sertir que vous avez trouvées mais que vous ne pourrez utiliser que lorsque votre personnage aura obtenu plus de points d'attributs.

Faire l'inventaire

Au cours de votre progression, il est important de passer en revenu le contenu de votre réserve pour vous assurer que les pierres, objets ou armes de valeur que vous avez rangés il y a longtemps ne sont pas devenus inutiles. Si vous trouvez quelque chose de vieux, vendez-le afin de gagner de la place pour vos nouveaux trésors et vos futures armes.

Portails

Les Parchemins du Portail et les Livres du Portail sont le moyen le plus rapide et le plus facile de quitter le donjon et de revenir en ville. Au lieu de refaire tout le trajet inverse, vous franchissez un Portail et votre personnage, votre animal et toutes les créatures invoquées rentrent avec vous à Grove. Votre Portail restera en ville même si vous sauvegardez et quittez la partie, mais une fois que vous êtes revenu dans le donjon en utilisant le Portail, celui de la surface disparaît. Par précaution, gardez toujours un Parchemin du Portail en réserve dans votre inventaire.



Faire évoluer votre personnage

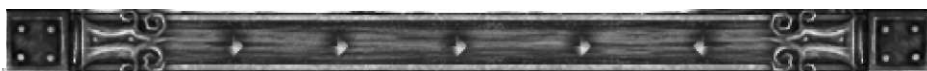
Votre personnage gagne de la renommée, de la fortune, du talent et de l'expérience quand vous explorez les ténèbres derrière la Porte du Donjon. Savoir comment bien attribuer vos nouvelles compétences ou ressources peut rendre votre aventure plus facile ou particulièrement difficile.

Gagner des points d'expérience et franchir des niveaux

Quand vous battez des monstres et terminez des quêtes, la barre d'expérience blanche au centre du sous-menu avance lentement vers la droite. Une fois la barre pleine, une croix blanche dans une case rouge apparaît en bas à gauche de l'écran. Avec cette icône, un message vous avertit que votre personnage a atteint un niveau supérieur en expérience et en compétence. Faites un clic gauche sur la croix blanche pour ouvrir le menu Stats du personnage et le menu des compétences. La partie est en pause quand les deux panneaux apparaissent, aussi vous ne risquez pas d'être attaqué pendant ce temps. Chaque fois que vous passez un niveau, vous gagnez des points à répartir entre vos attributs et compétences. Attention à la manière dont vous les utilisez : les personnages les plus efficaces sont ceux qui se spécialisent dans des domaines clés et font correspondre leurs points d'attributs et de compétence pour obtenir une puissance redoutable. Ainsi, si vous voulez vous spécialiser dans le combat, ajoutez des points d'attribut à la force, la dextérité et à la compétence d'une arme de mêlée. Si vous voulez vous spécialiser dans le lancer de sort, attribuez l'essentiel des points d'attributs gagnés à la magie, et vos points de compétence au lancer de sort d'une catégorie de magie (attaque, défense ou envoûtement). Il n'y a aucun mal à créer un aventurier polyvalent ayant beaucoup d'attributs et de compétences, mais vous passerez plus de temps à atteindre un certain niveau qu'avec un personnage spécialisé dans quelques domaines seulement.

Dressez un plan et tenez-vous-y

Une fois les points d'attributs répartis, vous ne pouvez plus modifier les valeurs des attributs, aussi il est important d'élaborer un plan d'évolution de votre personnage très tôt et de vous y tenir. Si vous vous demandez combien il manque de points à votre personnage pour passer au niveau suivant, déplacez le curseur sur la barre des points d'expérience. Le nombre de gauche est celui de points d'expérience, et le nombre de droite, ceux qu'il vous manque pour passer au niveau suivant. Vous devriez savoir comment distribuer vos prochains points bien avant que la barre des points d'expérience de votre personnage atteigne sa limite.



Attributs du personnage

Votre personnage dispose de quatre grands attributs qui permettent de déterminer ses points forts et ses points faibles. Les meilleurs joueurs savent exactement à quoi ces attributs servent et créent des personnages dont les compétences correspondent à leurs points d'attributs les plus élevés. Vous devez simplement élaborer un plan autour de ces quatre grands principes :

Force

La force influe sur la quantité de dégâts infligés à un ennemi. Plus vous avez de points de force, plus vous causerez de dégâts pendant les combats, et plus les armes manuelles que vous pourrez utiliser seront volumineuses. Certaines armures ou armes avancées, comme les épées, les haches, les massues ou les marteaux, demandent beaucoup de points de force pour être vraiment utiles.

Dextérité

La dextérité augmente vos chances de frapper l'ennemi et d'esquiver les attaques. Certaines armures et armes avancées comme les arcs ou les perches demandent plus de points de dextérité pour se révéler efficaces entre les mains d'un aventurier avancé.

Vitalité

La vitalité augmente vos points de vie et améliore votre endurance à la course. En augmentant votre vitalité vous obtenez plus de points de vie en avançant dans les niveaux, ce qui fait de vous un adversaire redoutable au combat.

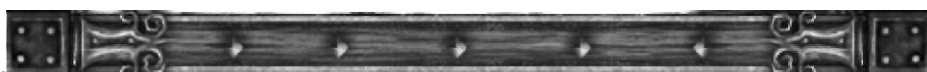
Magie

La magie affecte le nombre de points de mana (énergie magique) et les sorts que vous pouvez lancer. Certains objets magiques, comme des chapeaux, des bâtons ou d'autres armes, demandent une certaine quantité de points de magie pour pouvoir être utilisés.

REMARQUE : Certaines armures, armes ou objets magiques ajoutent des bonus aux attributs de votre personnage. Ces bonus appliqués apparaissent dans des cases encadrées en vert sur votre menu Stats du personnage. Si vous déplacez le curseur sur cette case encadrée en vert, vous voyez les valeurs exactes des bonus accordés à votre personnage. Il est important de comparer ces bonus lorsque vous enlevez un objet magique ou que vous équipez votre personnage d'un autre.

Compétences et sorts

Contrairement aux jeux de rôle qui limitent votre personnage à certaines classes ou professions, vous êtes libre de choisir les compétences que vous souhaitez développer pour votre personnage dans FATE. Elle peut porter une épée et lancer des sorts sous une armure, il peut se servir d'armes à chaque main et de grandes quantités



de magie d'envoûtement : vous pouvez spécialiser votre personnage comme bon vous semble. À mesure que votre héros avance et termine des quêtes, vous gagnez des points de compétence que vous pouvez attribuer à des talents précis. Pour ouvrir le menu Compétences de votre personnage, faites un clic gauche avec le curseur sur l'icône des compétences ou tapez « K » sur votre clavier.

Compétence à l'épée

Augmente vos chances de réussite et les dégâts infligés quand vous portez une épée.

Compétence à la massue

Augmente vos chances de réussite et les dégâts infligés quand vous portez une massue.

Compétence au marteau

Augmente vos chances de réussite et les dégâts infligés quand vous lancez un marteau.

Compétence à la hache

Augmente vos chances de réussite et les dégâts infligés quand vous portez une hache.

Compétence à la lance

Augmente vos chances de réussite et les dégâts infligés quand vous usez d'une lance.

Compétence au bâton

Augmente vos chances de réussite et les dégâts infligés quand vous lancez un bâton.

Compétence à la perche

Augmente vos chances de réussite et les dégâts infligés quand vous usez d'une perche.

Compétence à l'arc et à l'arbalète

Augmente vos chances de réussite et les dégâts infligés quand vous tirez à l'arc ou à l'arbalète.

Compétence aux coups critiques

Augmente vos chances d'assener un coup critique ou mortel à un ennemi.

Compétence au lancer de sort

Réduit le temps nécessaire pour lancer un sort.

Compétence au double maniement

Augmente la vitesse et les dégâts de l'arme portée au bras secondaire (de bouclier).



Compétence au combat au bouclier

Augmente vos chances de réussir à bloquer un coup avec votre bouclier.

Compétence en magie d'attaque

Augmente la force et l'efficacité de vos sorts d'attaque contre vos ennemis.

Compétence en magie de défense

Augmente la force et l'efficacité de vos sorts de défense contre vos ennemis.

Compétence en magie d'envoûtement

Augmente la force et l'efficacité de vos sorts d'envoûtement contre vos ennemis.

Attribuer des raccourcis à vos sorts

Si votre personnage multiplie les sorts au combat, vous pouvez accélérer le temps de lancer en affectant (en « attachant ») certains sorts aux touches F1 à F12 de votre clavier. Pour attacher des sorts, faites un clic gauche sur l'icône du sort sélectionné (la Case des sorts) en bas à droite de l'écran. Cela ouvre une partie sorts spéciale contenant les icônes de tous les sorts de votre grimoire. Déplacez le curseur sur chaque icône en appuyant sur la touche de raccourci que vous voulez attribuer à un sort donné (de F1 à F12). Vous pouvez à présent lancer rapidement divers sorts à partir de votre clavier, sans passer par les menus.

Remplacer les sorts

En avançant dans les niveaux, vous apprendrez des sorts puissants qui dépasseront les pouvoirs de ceux que contient votre partie sorts. Réattribuez les raccourcis en ouvrant cette partie et en changeant de raccourci clavier quand votre curseur passe sur l'icône du sort que vous voulez réattribuer. Les joueurs regroupent souvent les sorts en fonction de leur objet, conservant les sorts d'attaque sur certaines touches et les sorts de défense ou de guérison sur d'autres. Cette approche organisée simplifie les choses lorsque vous cherchez un sort, même après avoir mis à jour votre grimoire plusieurs fois.



Armes, armures et autres éléments essentiels

Armes

Type de dégât

À l'exception de l'arc et de l'arbalète, la plupart des armes de FATE sont des armes de mêlée rapprochée. Elles ont toutes un type de dégât, un niveau de dégât d'attaque et une classe de vitesse. Le type de dégât causé dépend de l'arme. Les massues et les marteaux écrasent, tandis que les haches et les épées tranchent. Certaines armures et certains monstres du jeu sont moins sensibles à certains types de dégâts, aussi il est important de choisir une compétence secondaire dans une arme infligeant un autre type de dégâts pour vaincre ces monstres.

Niveau de dégât

Le niveau de dégât d'attaque d'une arme est la quantité de points de vie qu'elle peut ôter d'un seul coup à un ennemi, en fonction de votre habileté et de votre chance. Selon le type d'arme, la force de votre personnage peut ajouter des points de bonus à son niveau de dégât d'attaque. La catégorie de vitesse de l'arme indique la vitesse avec laquelle vous pouvez la lancer ou tirer avec elle au combat. Dans la plupart des cas, mais pas toujours, les armes plus lentes infligent plus de dégâts que des armes plus légères et plus rapides. Si votre personnage porte une énorme hache qui inflige beaucoup de dégâts mais est presque trop lourde à manier, il vaut mieux qu'il ait la plus lourde des armures pour supporter les coups pendant la durée de l'attaque. C'est pourquoi il est important d'associer l'arme de votre personnage à une armure appropriée.

Vitesse de l'arme

La vitesse des armes dépend souvent de leur taille et de leur complexité. Le type de dégâts causés par l'arme peut avoir des avantages et des inconvénients contre certains monstres. Par exemple, les armes perçantes ne servent à rien face à des squelettes, mais les dégâts écrasants d'une massue peuvent être dévastateurs. Voici un bref résumé des catégories d'armes, de leur vitesse habituelle et de leur type de dégâts :

Haches : vitesse lente à rapide, tranchent

Massues : vitesse lente, écrasent

Arcs et arbalètes : vitesse lente (arbalète) à rapide (arc), transpercent

Marteaux : vitesse très lente à lente, écrasent

Perches : vitesse lente, transpercent

Lances : vitesse normale, transpercent

Bâtons : vitesse lente, écrasent

Épées : vitesse normale à très rapide, tranchent



Double maniement

Les armes à une main peuvent être utilisées en tandem. Dans sa main gauche, votre personnage peut remplacer le bouclier par une autre arme à une main. Les attaques portées par cette arme de revers sont un peu plus rapides au deuxième coup, pour que vous puissiez améliorer votre niveau de dégâts avec deux armes. Malheureusement, cet avantage a un inconvénient : les dégâts infligés par l'arme de votre main droite sont légèrement réduits, et ceux de l'arme de gauche encore plus. Mais tout n'est pas perdu. En améliorant votre compétence au double maniement, vous pouvez pallier à cet inconvénient et améliorer la vitesse de votre attaque de revers. Les joueurs avec une grande compétence au double maniement sont des adversaires redoutables. À ce titre, vous aurez en plus l'avantage de pouvoir combiner différents types de dégâts selon les situations, ce qui est fort utile quand vous rencontrez des monstres très résistants à certains types de dégâts.

Armure

Plus le niveau de votre armure est élevé, meilleure est la protection de votre personnage au combat. Selon les situations, il est souvent important d'associer les armes à des armures spécifiques. Si vous portez une arme lente et volumineuse, protégez-vous avec une armure supplémentaire pour recevoir les coups entre ceux que vous assénerez. Si d'autres jeux de rôle limitent votre personnage à certaines armures en fonction de leur catégorie, dans FATE les spécialistes du lancer de sort peuvent porter une lourde cotte de maille s'ils le souhaitent. Cela peut paraître inhabituel, mais vous découvrirez vite que certains types d'armure confèrent des bonus d'attributs à certaines spécialités, aussi ne vendez pas ou ne laissez pas toutes les robes que vous trouverez dans le donjon. Une armure à sertir est particulièrement précieuse car elle vous permet de personnaliser votre protection avec des pierres qui augmentent vos points forts tout en protégeant vos points faibles.

Objets à sertir

Les armes à sertir supérieures et tous les objets magiques à sertir comptent parmi les plus précieux trésors du jeu. Si vous voulez améliorer votre objet serti avec un nouveau bijou, allez voir Samwen le gobelin à Grove, près du maréchal-ferrant. Il sait supprimer les pierres d'un objet mais ce faisant il détruit la pierre. Les services de Samwen vous permettent de garder vos armes tout en les améliorant avec de meilleures pierres au fil de la partie.

Qualité des objets

Les armes et armures du jeu comportent aussi différentes qualités. En plus de la qualité ordinaire, vous pouvez trouver des objets supérieurs, exceptionnels ou parfaits. Ces qualités améliorent les dégâts ou la défense de l'arme, sans que cela se répercute sur les conditions. Cherchez ces précieux objets, car ils peuvent fournir à votre



personnage une protection ou une puissance supplémentaire qu'il ne recevrait d'ordinaire qu'à un autre niveau.

Notez que les qualités n'apparaissent pas à tous les niveaux de difficulté. En mode Page, on ne rencontre aucun objet non ordinaire. En mode Aventurier, seuls les objets supérieurs sont disponibles. En mode Héros, vous trouverez des objets exceptionnels. Ce n'est qu'en mode Légende que vous trouverez des armes et armures parfaites.

Objets classés

En plus des qualités, des objets classés apparaissent dans le donjon. Les objets Elite et Légendaire sont beaucoup plus puissants que leur équivalent ordinaire. Leurs conditions sont aussi plus élevées. Ces objets classés permettent à votre personnage d'obtenir une puissance très supérieure à celle d'une arme ou armure ordinaire. Mais il faut aussi de la Renommée pour les utiliser. Chaque objet classé a une condition de Renommée que vous devez remplir pour pouvoir le porter.

Or

Si l'or est la monnaie habituelle de la région, certains soupçonnent que les pièces amassées au-delà de la Porte du Donjon dépassent tout ce que l'on trouve à la surface. Si les aventuriers manquant d'expérience assurent que la plupart des monstres laissent beaucoup d'or, les explorateurs aguerris trouvent surtout leur richesse en accomplissant des quêtes locales. Vendre des trésors et des pierres magiques inutiles est un autre moyen lucratif d'augmenter ses réserves d'espèces sonnantes et trébuchantes.

Bijoux

Vous pouvez mettre des bagues, des amulettes et des colliers ordinaires ou magiques aux doigts et au cou de votre personnage. Si vous n'en avez pas besoin, pensez à en mettre à votre animal. Les bijoux ordinaires servent de monnaie, mais certains objets magiques confèrent des propriétés magiques qui améliorent la défense ou l'attaque au combat. Il y a même des objets qui augmentent vos chances de trouver plus de trésors de valeur laissés par les monstres.

Pierres

Les pierres, ou gemmes, peuvent être de formes ou dans des états différents. Elles peuvent conférer des pouvoirs magiques aux armures, armes et bijoux qu'elles sertissent. Une pierre en bon état donnera plus de puissance à un objet qu'une pierre abîmée de même type. Près de la surface vous trouverez des pierres plus ou moins fêlées ou imparfaites, mais en descendant dans le donjon vous trouverez des pierres parfaites aux propriétés magiques étonnantes.

Pierres et objets à sertir

Lorsque vous faites un clic gauche sur une pierre, les objets à sertir dans votre inventaire ou réserve s'éclairent automatiquement. Cela vous indique les objets, armures ou armes qui peuvent être serties



de pierres pour améliorer vos performances. Beaucoup de joueurs conservent les pierres en trop dans leur réserve jusqu'à ce qu'ils trouvent une arme ou armure supérieure à serti qu'ils pourront utiliser pour améliorer l'habileté de leur personnage au combat.

Enlever les pierres

Si vous voulez extraire une pierre intacte d'un objet serti, allez voir Gann Gar le gobelin à Grove, près de l'entrée du donjon. Il retirera la pierre en la laissant intacte, mais au prix de la destruction de l'objet.

Potions

On trouve diverses potions dans le donjon qui sont vendues par les marchands, mais les plus courantes sont des potions de mana (bleues), de santé (rouges), d'endurance (jaunes) et les antidotes (violet). Les petites potions sont les moins chères, mais elles amélioreront peu votre état. Les grandes potions offrent la bonne dose, mais coûtent cher. Des versions « super » sont également disponibles, pour un bien meilleur résultat que les grandes potions. Par chance, il n'existe qu'une seule taille, pratique, pour les antidotes.

Charmes de guérison

Les charmes de guérison fonctionnent comme les potions de santé, mais ils ne peuvent être utilisés que 8 fois de suite. C'est très utile pendant les combats ardu, car vous pouvez les placer dans les raccourcis en bas de votre écran.

Parchemins

Vous trouverez deux types de parchemins dans FATE : les Parchemins du portail (bleus) et les Parchemins d'identité (rouges). Comme de grandes quantités de parchemins prennent beaucoup de place dans l'inventaire, la plupart des aventuriers portent plutôt des Livres d'identité et des Livres du Portail.

Notez que des sorts d'envoûtement existent aussi à cette fin, pour ceux qui préfèrent la magie.

Livres

Il existe deux types de livres dans le monde de FATE : les Livres d'identité et les Livres du portail. Achetés neufs, ces ouvrages contiennent dix Parchemins d'identité ou dix Parchemin du Portail, mais chaque livre n'occupe que deux cases d'inventaire ou de réserve. Une fois utilisés, vous ne pouvez pas les remplir à l'aide de Parchemins neufs. Il vous faut acheter ou trouver un livre neuf avant de vous retrouver à court. Notez que des sorts d'envoûtement existent aussi à cette fin, pour ceux qui préfèrent la magie.



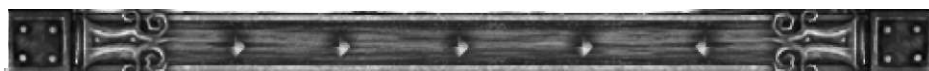
Temples, enclumes et autres

Temples Les Temples du savoir contiennent d'anciens textes qui peuvent vous enseigner des talents pour augmenter vos attributs. Vous ne pouvez jamais savoir quels attributs vous gagnerez ou perdrez dans un temple. Pour lire le texte, cliquez sur l'option « Oui » quand vous trouvez un Temple du savoir.

Enclumes magiques Les enclumes magiques invoquent des marteaux spectraux qui s'abattent sur l'arme que vous portez, pouvant ainsi ajouter des cavités ou des enchantements précieux. Les marteaux spectraux n'étant pas constants, chaque modification doit être considérée comme un généreux cadeau du destin. Si vous ne pouvez pas attendre l'enclume magique, allez voir Rikko l'enchanteur à Grove, mais attendez-vous à payer ses services assez cher.

Fontaines Selon le type de fontaine, vous pouvez faire le plein de santé, de mana ou d'endurance à une fontaine. Vous pouvez aussi faire boire votre animal à la fontaine en appuyant sur la touche Maj lors d'un clic gauche du curseur sur la fontaine.

Statues Les Statues du Destin se rencontrent un peu partout dans le donjon. Lorsque vous en voyez une, vous avez l'occasion de prendre les pierres de la statue, et donc de recevoir peut-être des pierres de valeur pour vos objets à sertir. Mais il est assez probable que le gardien de la statue apparaisse pour vous attaquer.



Monstres

Plus vous progresserez dans le donjon, plus les bêtes que vous rencontrerez seront dangereuses et dotées de pouvoirs spéciaux. Ces ennemis de poids sont parfois insensibles à certains sorts élémentaires ou à certaines attaques. Vous aurez rarement le temps d'étudier le profil de combat des monstres, mais savoir quelles armes sont les plus efficaces vous facilitera la tâche de les vaincre. Les boss ont une aura brillante rouge et sont souvent associés à une quête. Si vous rencontrez un boss, attendez-vous à une bataille ardue, mais les récompenses seront beaucoup plus grandes en termes d'expérience, de butin et de renommée.

Parfois, des hordes de monstres plus faibles peuvent être aussi envahissants qu'un boss de niveau, surtout s'ils se trouvent dans la même chambre. Utiliser des sorts pour invoquer des bêtes à votre aide pourra vous aider à vous débarrasser d'eux. Vous pouvez attendre à l'extérieur de la pièce le temps que vos sbires déciment les créatures plus faibles, ou vous pouvez vous en servir comme diversion pour vous consacrer aux monstres les plus dangereux ou aux plus grandes menaces. Rappelez-vous seulement que certains monstres reconnaissent les sorts d'invocation et vous attaquent volontairement en premier.

Monstres classés

Comme les objets, certains monstres deviennent des monstres classés plus tard dans la partie. Ces versions Elite ou Légendaire des monstres sont beaucoup plus puissantes que leurs équivalents de campagne et peuvent être particulièrement difficiles à battre.



Retraite

Lorsque vous avez terminé la quête qui vous a été donnée en début de partie, vous devez retourner voir Bremen à Grove. Il vous récompensera pour votre exploit puis il vous donnera la possibilité de vous retirer. Il faut savoir que cette « retraite » n'est pas obligatoire, mais qu'elle comporte des avantages uniques.

En se retirant, votre personnage quitte définitivement le jeu. Vous pourrez toujours le voir sur l'écran Continuer, mais il ne pourra plus partir à l'aventure. En vous retirant, vous avez toutefois la possibilité de jouer en tant que descendant de votre personnage pour commencer une toute nouvelle partie.

Les descendants bénéficient des avantages exceptionnels. Pour commencer, ils gagnent un niveau dès le début de leur partie. De plus, ils obtiennent une renommée supplémentaire par leur lignée. Plus vous vous retirerez, plus vos descendants commenceront avec un niveau de renommée élevé. C'est important, car cela permet à vos descendants d'utiliser des objets Elite ou Légendaire plus rapidement dans le jeu.

Par ailleurs, en vous retirant, vous pouvez laisser en héritage à votre descendant un objet de valeur. Les propriétés magiques de cet objet sont automatiquement augmentées de 25% quand il est transmis. Les armes et armures gagnent un degré de qualité jusqu'à ce qu'elles soient parfaites. Les joueurs avisés transmettront des armes, des armures ou des bijoux aux conditions moins élevées pour que leur héritier puisse les utiliser plus tôt.

En créant votre descendant, vous aurez aussi la possibilité de sélectionner un nouveau niveau de difficulté. Si vous êtes prêt à affronter de plus grandes difficultés, choisissez les modes Héros ou Légende pour donner à votre nouveau personnage un peu plus de travail.



Conseils et astuces

Besoin de conseils avant d'explorer les profondeurs tapies derrière la Porte du Donjon ? Prenez un moment pour parcourir ces quelques conseils utiles :

Rentabilisez l'espace de l'inventaire de votre animal. Vous pourrez ramener beaucoup plus de trésors et d'objets en ville en faisant moins de trajets hors du donjon si vous pensez à confier vos objets de valeur ou volumineux à votre animal.

Si vous rencontrez un boss particulièrement difficile, servez-vous d'un Parchemin du portail pour battre en retraite et vous reposer. Soignez votre personnage, faites le plein de potions et prenez un autre Parchemin du portail au cas où. Le monstre du donjon ne peut pas récupérer, donc vous pouvez revenir le battre lorsque votre personnage sera tout à fait frais et dispos.

N'oubliez pas d'équiper votre animal d'amulettes, de colliers et de bagues pour améliorer ses attributs et sa puissance au combat. Quand vous remplacez vos anciens bijoux enchantés par de meilleurs, donnez les anciens à votre animal.

Les marchands changent de marchandises à chaque fois que vous revenez du donjon. Si vous cherchez quelque chose de spécial, comme une pierre supérieure, essayez d'entrer dans le Donjon puis de revenir aussitôt pour voir ce que les vendeurs ont ajouté à leur inventaire. Utiliser l'entrée à la surface vous évite de gaspiller un Parchemin du portail.



Générique

-Producteurs-

Travis Baldree Jay Minn

-Conception/Programmation-

Travis Baldree

-Direction artistique-

Travis Baldree

-Artistes-

Jason Beck - Kevin Green
Jeff Selbig - Mike Fisher
Travis Baldree - Martin Bartsch
Tito Pagan - Donnavon Webb
Jurgen Brenkert - Liquid Development
Nikitova

-Responsable des tests-

Marcus King

-Testeurs-

Scott Branston - Greg Brown
Tony Case - Bill Dennes
John Dunbar - Todd Dymont
Deon Miyoi - Chris Mosconi
Sergio Sanchez

-Audio-

Marc Pospisil - Travis Baldree
Autres licences musicales sur LicenseMusic.com

-Voix anglaises-

Henry Dardennes - Lynn McManus
Dave White - John Patrick Lowrie

-Manuel-

Terry Munson

-Site Web-

Janet Chang

