

# SOMMAIRE

<b>1.0 DÉMARRAGE</b> .....	<b>4</b>	2.6 Familiarisation .....	26
1.1 Introduction .....	4	2.6.1 Assignation des touches .....	26
1.2 Installation .....	5	2.6.2 Didacticiel .....	26
1.3 Gestion de compte .....	5	2.6.3 Déplacement .....	26
1.3.1 Création de compte .....	5	2.6.4 Utilisation de la caméra .....	27
1.3.2 Résiliation d'abonnement .....	5	2.6.5 Communication avec les PNJ .....	27
1.4 Lancement du jeu .....	6	2.6.6 Combat .....	28
1.4.1 Système de mise à jour .....	6	<b>2.7 Modes Solo et Multijoueur</b> .....	<b>28</b>
1.4.2 Identification .....	6		
1.5 Assistance technique .....	6		
1.6 Remarque importante .....	6		
<b>2.0 RÈGLES DE BASE</b> .....	<b>7</b>	<b>3.0 RÈGLES AVANCÉES</b> .....	<b>29</b>
2.1 Choix du serveur .....	7	3.1 But du jeu .....	29
2.2 Création de personnage .....	8	3.2 Quêtes et gain de niveau .....	30
2.2.1 Choix de l'origine .....	8	3.2.1 Gain de niveau .....	30
2.2.2 Choix de la classe .....	10	3.2.2 Recherche de quêtes .....	30
2.2.3 Choix de l'apparence .....	15	3.2.3 Aide à l'accomplissement des quêtes .....	31
2.2.4 Choix du nom .....	15	3.2.4 Fin de quête .....	31
2.3 Interface utilisateur .....	16	<b>3.3 Acquisition de nouvel équipement</b> .....	<b>31</b>
2.3.1 Présentation de l'interface .....	16	3.3.1 Butin des ennemis morts .....	31
2.3.2 Boutons de navigation .....	18	3.3.2 Monnaie hyborienne .....	32
2.3.3 Barre de raccourcis .....	18	3.3.3 Achat et vente .....	32
2.3.4 Carte et mini-carte .....	18	3.3.4 Échanges avec les autres joueurs .....	32
2.4 Votre personnage .....	19	3.3.5 Utilisation des comptoirs .....	33
2.4.1 Équipement et inventaire .....	19	3.3.6 Types d'équipement .....	33
2.4.2 Caractéristiques et compétences .....	20	3.3.7 Qualité des objets .....	36
2.4.3 Sorts, combos et capacités .....	21	<b>3.4 Système de combat</b> .....	<b>37</b>
2.4.4 Spécialisation dans une aptitude .....	22	3.4.1 Prise de l'ennemi pour cible .....	37
2.4.5 Journal des quêtes .....	23	3.4.2 Évaluation de la cible .....	38
2.4.6 Points d'expérience .....	24	3.4.3 Direction de frappe .....	38
2.5 Communication .....	24	3.4.4 Défense de l'ennemi .....	39
2.5.1 Fenêtre de discussion .....	24	3.4.5 Combat au corps à corps .....	39
2.5.2 Utilisation des canaux .....	24	3.4.6 Combat à distance .....	40
2.5.3 Ajout de canaux .....	25	3.4.7 Magie .....	41
2.5.4 Emotes .....	25	3.4.8 Évocation de familier .....	41
		3.4.9 Mort et défaite .....	42

3.5 Combat monté .....	42
3.5.1 Acquérir une monture .....	42
3.5.2 Montures disponibles .....	43
3.5.3 Engagement du combat .....	44
3.5.4 Inconvénients .....	44
3.6 Jeu à plusieurs .....	45
3.6.1 Recherche de joueurs .....	45
3.6.2 Formation de groupe .....	46
3.6.3 Guildes de joueurs .....	46
3.6.4 Joueur contre joueur .....	47
3.7 Exploration du monde .....	48

## 4.0 INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES

4.1 Fonctionnalités expert .....	49
4.2 Encyclopédie hyborienne .....	50
4.2.1 Nations de l'Hyboria .....	50
4.2.2 Villes du monde .....	52
4.2.3 Personnages notables .....	54
4.2.4 Dieux et cultes .....	56
4.3 Configuration du jeu .....	57
4.3.1 Configuration graphique .....	57
4.3.2 Configuration sonore .....	57
4.3.3 Configuration de l'interface .....	57
4.3.4 Configuration des commandes .....	57

**CRÉDITS** .....

**58**

**GARANTIE** .....

**63**

Par Erling Ellingsen,  
Chef produit Funcom



## 1.0 DÉMARRAGE

### 1.1 Introduction

*Sache, ô Prince, qu'entre l'époque où l'Atlantide et les villes étincelantes furent englouties par l'océan et celle de l'avènement des fils d'Aryas, il y eut un Âge insoupçonné, au cours duquel des royaumes resplendissants s'étendaient sur le monde tels des manteaux d'azur sous les étoiles : la Némédia, la Brythunia, l'Hyperboréa, la Zamora, avec ses femmes aux cheveux noirs et ses tours mystérieuses aux horreurs arachnéennes, la Zingara et sa chevalerie, le Koth, qui joutait les prairies du Shem, la Stygia et ses tombes gardées par l'ombre, l'Hyrkania, dont les cavaliers étaient vêtus d'acier, de soie et d'or. Mais le plus illustre des royaumes de ce monde était l'Aquilonia, dont la suprématie était incontestée dans l'Occident rêveur. C'est là que vint Conan, le Cimmérien aux cheveux noirs, au regard sombre, l'épée au poing, un voleur, un pillard, un tueur, aux accès de mélancolie tout aussi démesurés que ses joies, pour fouler de ses sandales les trônes constellés de bijoux de la Terre.*

#### - Les chroniques némédiennes

Il y a plus de soixante-dix ans, l'écrivain Robert E. Howard créa Conan et l'Hyboria, théâtre de ses aventures. Depuis, ses récits ont inspiré d'innombrables œuvres littéraires, bandes dessinées, films, et jusqu'aux jeux vidéo. L'Hyboria n'a cessé de s'étendre et de nouvelles légendes s'y écrivent chaque jour.

*Age of Conan : Hyborian Adventures* vous propose de mener une vie d'aventures digne des récits de Howard. En nous inspirant de l'univers de Conan, nous avons recréé l'Hyboria afin de vous permettre de l'explorer depuis votre ordinateur.

Mais attention, le voyage ne sera pas de tout repos. L'Hyboria est une terre de conflits où s'affrontent des guerriers, des guildes et parfois même, des nations entières. Alors même que les démons surgissent des ténèbres, vos ennemis sont aux portes de la ville. Que faites-vous ? Où allez-vous ? Votre vie dépend de ces choix et nul n'en décidera à votre place !

### 1.2 Installation

1. Placez le premier DVD d'*Age of Conan : Hyborian Adventures* dans votre lecteur pour lancer l'installation.
2. Si la fonction d'exécution automatique Autoplay est activée, une fenêtre apparaîtra, vous offrant plusieurs options. Cliquez sur le bouton Installer pour continuer l'installation.  
*Si Autoplay n'est pas activé sur votre ordinateur, vous devrez lancer l'installation manuellement. Cliquez sur le bouton Démarrer de Windows XP ou Vista, puis sélectionnez Exécuter et saisissez D:\setup.exe (Si votre lecteur de DVD est assigné à une autre lettre que D, utilisez la lettre appropriée.)*
3. Le programme d'installation se lance. Suivez les instructions à l'écran pour terminer l'installation.

#### CONTRÔLE PARENTAL

Le contrôle parental dans Games for Windows – LIVE vient s'ajouter au contrôle parental de Windows Vista®. Grâce à des outils simples et flexibles, décidez à quels jeux votre enfant peut avoir accès et jouer. Pour davantage de renseignements, veuillez consulter [www.gamesforwindows.com/live/familysettings](http://www.gamesforwindows.com/live/familysettings).

### 1.3 Gestion de compte

Pour pouvoir jouer à *Age of Conan*, vous devez commencer par vous créer un compte de jeu Funcom. Votre compte vous permet de vous identifier auprès des serveurs de jeu, il s'agit donc de quelque chose de confidentiel. Si jamais vous contactez Funcom au sujet de votre compte, sachez que nous ne vous demanderons JAMAIS votre mot de passe.

#### 1.3.1 Création de compte

Ouvrez votre navigateur Internet et connectez-vous au site Internet de Funcom : <https://register.ageofconan.com> pour créer votre compte. Suivez les instructions qui s'affichent alors à l'écran. Veillez à bien noter votre nom d'utilisateur et votre mot de passe, car vous en aurez besoin pour vous connecter.

À l'expiration de votre période d'essai gratuite (si vous y aviez droit), votre carte de crédit sera débitée en fonction de la formule d'abonnement que vous avez choisie en créant votre compte. Attention, car ce débit s'effectuera automatiquement, à moins que vous n'annuliez votre abonnement avant la fin de la période d'essai. Vous pouvez modifier votre abonnement à tout moment.

#### 1.3.2 Résiliation d'abonnement

Vous pouvez à tout moment choisir de résilier votre abonnement à *Age of Conan : Hyborian Adventures*. Ce faisant, vous ne pourrez plus accéder aux serveurs de jeu une fois la durée de l'abonnement en cours expirée.

*Remarque : même si nous essayons au maximum de garder vos personnages disponibles pour un abonnement ultérieur, Funcom ne peut pas garantir que les personnages des comptes inactifs seront conservés.*

Pour résilier votre abonnement, il vous suffit d'accéder à votre compte sur le site de Funcom et de suivre les instructions à l'écran.

## 1.4 Lancement du jeu

Après avoir installé le jeu et créé un compte sur le site de Funcom, lancez le jeu en double-cliquant sur l'icône d'Age of Conan sur votre bureau ou en passant par le menu **Démarrer de Windows**. Si vous utilisez Microsoft Windows Vista, vous pouvez accéder au jeu par le biais de l'explorateur de jeu du menu Démarrer de Windows.

### 1.4.1 Système de mise à jour

Lorsque vous lancez le jeu, vous voyez s'afficher la fenêtre d'actualisation permettant à *Age of Conan : Hyborian Adventures* de recevoir automatiquement les dernières mises à jour.



Les mises à jour disponibles sont automatiquement téléchargées. Les temps de téléchargement varient en fonction de la taille du patch et de votre vitesse de connexion. Au cours de cette attente, vous pouvez consulter les informations de mise à jour précisant les changements ou les ajouts apportés au jeu.

Certaines données peuvent parfois être téléchargées pendant que vous jouez. Si vous constatez que le jeu met du temps à accéder à certaines régions, cela peut en être la raison. Une fois les mises à jour effectuées, un bouton **Jouer** apparaît en surbrillance. Cliquez sur ce bouton pour continuer.

### 1.4.2 Identification

Une fois les mises à jour effectuées, vous accédez à l'écran d'identification. Saisissez le nom d'utilisateur et le mot de passe de votre compte Funcom et cliquez sur le bouton **Connexion** pour accéder à la liste des serveurs de jeu, puis à l'univers de jeu.

## 1.5 Assistance technique

Funcom n'offre pas d'assistance téléphonique pour *Age of Conan*, mais il existe de nombreux moyens pour obtenir de l'aide en cas de besoin, que ce soit en cours de jeu ou sur les sites et forums officiels.

Si vous rencontrez un problème technique en jouant à *Age of Conan*, contactez l'assistance technique Funcom en remplissant le formulaire prévu à cet effet, à l'adresse : <http://register.funcom.com/support>

Notre service clients tiendra également à jour une base de connaissances dans laquelle seront affichées les questions les plus souvent posées au sujet d'*Age of Conan*, ainsi que leurs réponses (<http://support.ageofconan.com>).

Vous pourrez aussi trouver de l'aide sur les forums officiels d'*Age of Conan*, sur lesquels des employés de Funcom vous informent continuellement des problèmes que vous pourriez rencontrer (<http://forums.ageofconan.com>).

Vous avez également la possibilité de nous joindre par e-mail à l'adresse : [support@ageofconan.com](mailto:support@ageofconan.com) (notez que ceci est un service automatisé et que votre e-mail ne sera lu par personne). Vous recevrez une réponse qui évoquera les divers aspects de la mise en route et vous dira où trouver de l'assistance si vous en avez besoin.

Enfin, il est possible de demander de l'aide en cours de jeu. Pour ce faire, saisissez /petition dans la fenêtre de discussion et appuyez sur la touche **[ENTRÉE]**. Puis, suivez les instructions qui s'affichent à l'écran. La priorité des demandes sera décidée par Funcom, en fonction de leur urgence.

## 1.6 Remarque importante

*Age of Conan : Hyborian Adventures* est un jeu massivement multijoueur en ligne. Ainsi, les développeurs peuvent à tout moment le mettre à jour et y apporter des changements. Des changements ont pu survenir entre la publication du présent manuel et la sortie du jeu.

L'éventualité de contradictions entre le présent manuel et votre expérience de jeu ne peut donc pas être exclue. Veuillez nous excuser pour ce désagrément.

*Age of Conan : Hyborian Adventures* est également un jeu riche et complexe, utilisant une multitude de mécanismes de jeu. Ce manuel n'a pour vocation que d'aider les joueurs débutants à se familiariser avec le jeu. À ce titre, beaucoup de sujets ne seront pas abordés ici.

Pour consulter la documentation la plus récente, rendez-vous sur : <http://www.ageofconan.com>

# 2.0 RÈGLES DE BASE

## 2.1 Choix du serveur

Avant de pouvoir jouer, vous devez choisir sur quel serveur de jeu vous souhaitez créer votre personnage et commencer à jouer.

Le choix du serveur est important. Si vous projetez de jouer avec vos amis, demandez-leur sur quel serveur vous pourrez les retrouver. Vous ne pourrez pas retrouver dans le jeu des joueurs ayant choisi un serveur différent du vôtre.

Il existe différents types de serveurs :

**Joueur contre environnement (JcE) [PvE en anglais] :**

il s'agit des serveurs standard utilisant les règles classiques du jeu.

**Joueur contre joueur (JcJ) [PvP en anglais] :**

ces serveurs favorisent les affrontements entre joueurs et s'adressent généralement à des joueurs confirmés.

**Jeu de rôle (JR/JcJ) [RP/PvP en anglais] :**

ces serveurs, relativement similaires aux serveurs JcE/JcJ, s'adressent aux joueurs qui cherchent une plus grande immersion.

Les serveurs qui vous sont proposés dépendent de la zone géographique où vous avez acheté le jeu. Ainsi, les joueurs d'Amérique du Nord ne pourront pas jouer sur les serveurs européens et vice versa.

Après avoir choisi un serveur, sélectionnez un emplacement libre pour votre personnage et passez à la Création de personnage.

## 2.2 Création de personnage

L'histoire de votre personnage commence à bord d'une galère d'esclaves stygiennë, dans les eaux dangereuses des îles Barachas. Sans le moindre souvenir de qui vous êtes, ou avez été, vous commencez une nouvelle vie.

Lors de la création de votre personnage, vous choisissez son apparence physique, sa culture d'origine et la classe qui sera la sienne tout au long du jeu.



### 2.2.1 Choix de l'origine

L'origine de votre personnage n'affecte pas seulement sa simple apparence physique. Elle détermine également les classes que vous pourrez choisir.

Les peuples disponibles sont les suivants :

#### LES AQUILONIENS

Les Aquiloniens, unis en apparence, sont un peuple profondément divisé et leur domination affichée cache la réalité d'une menace permanente. Leur royaume, surnommé la Fleur de l'Ouest, est sans conteste le plus beau joyau de l'Hyboria. C'est une terre de villes prospères,

de richesses et de culture, où un décret royal ordonne la liberté de culte. Pourtant, malgré tant de prestige et en dépit des actions de son populaire monarque, le roi Conan, l'Aquilonia est en proie à un véritable chaos.

Les combattants aquiloniens sont robustes et disciplinés, mais plus soldats que guerriers.

Ce peuple cultive les valeurs martiales, vénère les héros de la nation et voue une haine farouche aux Pictes. Les Aquiloniens prônent également le libre arbitre, l'indépendance et le respect des initiatives individuelles. La sorcellerie est considérée comme une manifestation du mal, mais les prêtres de Mitra, qui pratiquent leur propre magie, jouissent d'un grand respect auprès de la population, car ils sont les élus du dieu unique.



#### LES CIMMÉRIENS



Les Cimmériens sont un peuple de barbares, dont la culture ressemble à la terre froide et inhospitalière de leur royaume, au point que les étrangers ne voient chez ces tribus nordiques que morosité et désolation. La Cimméria est une terre de dangers, qui confère à ses habitants une force et un courage légendaires. Les Cimmériens croient que Crom leur accorde la force à la naissance pour leur permettre d'affronter les épreuves de la vie sans avoir à se soucier d'autre chose que d'eux-mêmes.

Ces barbares ne sont pas tournés vers la lecture ou l'écriture, leur culture est fondée sur les légendes claniques transmises autour des feux de camp. Les Cimmériens cultivent l'art du combat, la force brute et la débrouillardise. Si les tribus comptent souvent un chaman, les barbares redoutent les manifestations des forces surnaturelles et s'enorgueillissent de surmonter les obstacles de la vie grâce à leur force et à leur courage, sans jamais recourir aux sombres pouvoirs qui corrompent les âmes des autres cultures.

#### LES STYGIENS

Dominés par une théocratie impitoyable vouée à l'adoration de Set, le Dieu Serpent, les Stygiens cultivent les secrets occultes et les rites démoniaques. Leur érudition est légendaire et leur maîtrise de la magie est sans égale dans le monde connu. À la différence des autres royaumes hyboriens, la Stygia se soucie peu de ce qui se passe au-delà de ses frontières. Le peuple stygien est issu d'une culture antique, de mille cinq cents ans plus vieille que n'importe quel peuple du Nord.

Les Stygiens sont un peuple préférant la ruse, l'intelligence et l'agilité à la force brute : les épées et les haches sont l'apanage des barbares, non des peuples civilisés. Ainsi, hors de leurs frontières, les Stygiens font généralement figure d'érudits. Leur quête de connaissances peut se traduire de nombreuses manières, que ce soit par la maîtrise de la magie, des arts de la guérison ou par la pratique discrète de l'assassinat ou du vol. Chaque vocation est respectable, tant qu'elle exige intelligence, éducation et discipline, toutes ces qualités qui distinguent un Stygien d'un habitant des royaumes « inférieurs ».



### 2.2.2 Choix de la classe

La classe que vous choisirez déterminera les compétences de votre personnage au combat, sa capacité à utiliser différents types d'équipement ainsi que les aptitudes qu'il développera en gagnant de l'expérience.

Les classes sont subdivisées en quatre archétypes : le soldat, le maraudeur, le prêtre et le mage. Lorsque vous avez sélectionné l'origine de votre choix, les classes disponibles s'affichent en surbrillance dans l'interface de création de personnage.

Les classes disponibles sont les suivantes :

#### GARDIEN

Les gardiens sont les guerriers les plus lourdement équipés et les mieux entraînés de l'Hyboria. Capables de résister aux assauts les plus violents, ils disposent d'un panel d'attaques pouvant également infliger de sérieux dégâts à leurs ennemis. Il n'existe pas de meilleure force de dissuasion qu'une phalange de gardiens en armure portant épées et boucliers ou retranchés derrière un mur de lances.

Le gardien est le plus robuste des soldats, qui tire avantage de son armure et de son bouclier. Il ne connaît pas la magie, mais manie l'épée ou l'arme d'hast, capable de faucher des groupes entiers d'ennemis. Outre ses qualités de résistance, le gardien est réputé pour ses charges dévastatrices, semant le chaos et la mort dans les rangs ennemis.

**Archétype :** soldat

**Armes :** tranchantes à une main, contondantes à une main, armes d'hast, arbalètes et armes de jet

**Armure :** armure légère, armure intermédiaire, armure lourde, harnois et bouclier



#### CONQUÉRANT



Équipés d'armures lourdes et experts dans le maniement de l'épée, les conquérants réunissent les qualités qui font d'eux les meilleurs généraux aquiloniens ou chefs de guerre barbares cimmériens.

La puissance martiale des conquérants est telle qu'elle galvanise ceux qui combattent à leurs côtés tout en sapant le moral de leurs ennemis.

Les conquérants sont de robustes soldats, mais leur capacité à insuffler de l'énergie à leurs alliés tout en semant le chaos et la peur dans l'esprit de leurs ennemis constitue leur véritable force sur le champ de bataille. Capables de manier des armes à deux mains, ils savent aussi se battre une arme dans chaque main.

**Archétype :** soldat

**Armes :** contondantes à une main, contondantes à deux mains, tranchantes à une main, tranchantes à deux mains, arbalètes, armes de jet et deux armes simultanées

**Armure :** armure légère, armure intermédiaire et armure lourde

#### TEMPLIER NOIR

Les templiers noirs sont de solides guerriers aux compétences martiales avérées et capables de magie. Leur soif de gloire est inextinguible.

Ces guerriers ont vendu leur âme en échange d'un pouvoir démoniaque leur permettant d'absorber la vie de leurs ennemis et de renvoyer leurs attaques. Le pacte qui les lie aux forces du mal leur accorde également d'obscurs pouvoirs de rajeunissement.

Les templiers noirs, revêtus d'une lourde armure, sont aussi de redoutables assaillants et des sorciers habiles, capables de drainer la vie de leurs ennemis pour se guérir eux-mêmes ou leurs alliés, de créer des boucliers magiques et de déchaîner les forces occultes. Ils ont également la capacité de sacrifier leur propre force de vie afin de renforcer leurs invocations.

**Archétype :** soldat

**Armes :** tranchantes à une main, contondantes à une main, arbalètes et armes de jet

**Armure :** armure légère, armure intermédiaire, armure lourde et bouclier



#### DÉMONOLOGUE

Le démonologue est le plus puissant des sorciers. Invoquant les forces démoniaques, il peut créer des colonnes de feu ou des tempêtes d'électricité titanesques. Ses connaissances occultes sont telles qu'il peut invoquer un serviteur de l'enfer, un démon à la beauté corrompue et au pouvoir immense, et l'asservir.

Les démonologues consacrent leur vie à la magie. La puissance de leurs sorts est sans égale. Ils peuvent ainsi réduire un ennemi en cendres ou invoquer la fureur des éléments contre une armée entière. Ils ont également la capacité de sacrifier leur propre force de vie afin d'accroître leurs pouvoirs occultes. Leur puissance est considérable lorsqu'ils peuvent concentrer toute leur énergie dans l'attaque.

**Archétype :** mage

**Armes :** dagues, arbalètes et armes de jet

**Armure :** armure en tissu et armure en soie



## NÉCROMANCIEN



Les nécromanciens ont le pouvoir de commander aux morts et aux damnés. Leurs sinistres serviteurs sont capables de déchieter un homme et manient leur propre magie funeste. Où qu'ils aillent, le chemin des nécromanciens est pavé de cadavres, qui souvent se relèvent.

La magie occulte des nécromanciens n'est faite que de corruption et de mort. En développant leurs pouvoirs, ils deviennent capables de faire sortir des morts de terre pour encercler leurs ennemis ou encore de se transformer en lichs, ces terribles créatures mort-vivantes.

<b>Archétype :</b>	mage
<b>Armes :</b>	dagues, arbalètes et armes de jet
<b>Armure</b>	armure en tissu et armure en soie

## HÉRAUT DE XOTLI

Les hérauts de Xotli sont des hybrides des archétypes de mage et de soldat, aussi à l'aise dans le maniement des sorts démoniaques que dans celui des armes à deux mains. Cette classe conviendra aux joueurs ne souhaitant renoncer ni à la magie, ni à la force brute.

Les hérauts de Xotli sont des démonologues ayant outrepassé leur pacte avec les enfers pour sombrer dans le néant au-delà de l'existence et pactiser avec Xotli, le terrible dieu-démon des ténèbres que les Atlantes eux-mêmes avaient appris à craindre.

<b>Archétype :</b>	mage
<b>Armes :</b>	tranchantes à deux mains, arbalètes, dagues et armes de jet
<b>Armure :</b>	armure en tissu et armure en soie



## CHAMAN DE L'OURS

L'esprit de la nature a choisi de se manifester en Cimméria, auprès des tribus barbares du Nord. Les chamans de l'Ours ont hérité les caractéristiques de leur animal totem : des griffes, une force colossale et un instinct de tueur. Leurs esprits-totems peuvent contrer les coups ennemis. Ils ont également le pouvoir de soigner et de ranimer leurs compagnons tombés au combat.

Les chamans de l'Ours sont les seuls prêtres pouvant porter une armure intermédiaire. Capables de puissantes attaques à deux mains et d'enchantements druidiques, ces chamans sont de redoutables combattants. Comme les autres prêtres, ils disposent en outre de nombreux sorts de guérison.

<b>Archétype :</b>	prêtre
<b>Armes :</b>	contondantes à deux mains, arcs, arbalètes et armes de jet
<b>Armure :</b>	armure en tissu, armure légère et armure intermédiaire



## PRÊTRE DE MITRA

Les prêtres de Mitra invoquent la puissance de leur dieu pour soigner, guérir et parfois même ramener les morts à la vie. Mitra est un dieu qui prône la justice, la sécurité et la liberté et ses adeptes se battent au nom de ces valeurs, contre l'oppression et la tyrannie. Les prêtres de Mitra disposent de puissants sorts de guérison. Ils ont également la capacité d'invoquer le pouvoir de Mitra pour tenir leurs ennemis à distance.

Les prêtres de Mitra portent une armure légère et des armes. Leur capacité à galvaniser et à soigner ceux qui les entourent et à affaiblir l'ennemi en fait des alliés indispensables pour tout groupe décidé à explorer l'Hyboria.

<b>Archétype :</b>	prêtre
<b>Armes :</b>	contondantes à une main, tranchantes à une main, dagues, arbalètes et armes de jet
<b>Armure :</b>	armure en tissu, armure légère et boucliers



## FLÉAU DE SET



Ces prêtres sont des fanatiques du puissant Set, le Dieu Serpent de la Stygia. Ce dieu de destruction, vénéré depuis des temps immémoriaux, récompense ses plus fidèles disciples en leur accordant de puissants pouvoirs. Ainsi, les fléaux de Set invoquent la foudre pour ouvrir les montagnes ou dévaster des régions entières.

Les fléaux de Set sont réputés pour semer la désolation et le chaos sur leur passage, mais comme les autres prêtres, ils savent aussi soigner les blessés et ranimer les morts. Outre leurs armes, leur armure légère et leurs boucliers, ils disposent de talismans magiques : livres anciens ou cœurs des monstres vaincus.

<b>Archétype :</b>	prêtre
<b>Armes :</b>	contondantes à une main, tranchantes à une main, armes d'hast, dagues, arcs, arbalètes et armes de jet
<b>Armure :</b>	armure en tissu, armure légère et boucliers

## BARBARE

Le barbare est l'un des guerriers les plus craints sur les champs de bataille. Son style de combat réside en sa force, son agressivité et en la fréquence de ses assauts. Qu'il manie une arme à deux mains pour balayer les lignes ennemies ou qu'il tienne une arme dans chaque main, le barbare est un guerrier impitoyable, toujours prêt à asséner le coup de grâce.

Lorsqu'un barbare est blessé, sa colère le transcende, le rendant plus fort et plus déterminé. La grande variété de ses attaques lui permet d'assommer ses ennemis, de les immobiliser ou même de faire trembler le sol autour d'eux. Comme les autres maraudeurs, le barbare excelle dans l'art de la furtivité et du guet-apens.

<b>Archétype :</b>	maraudeur
<b>Armes :</b>	tranchantes à une main, contondantes à une main, tranchantes à deux mains, contondantes à deux mains, arcs, armes de jet et deux armes simultanées
<b>Armure :</b>	armure en tissu, armure légère



## ASSASSIN

Les assassins sont les plus redoutables tueurs de toute l'Hyboria. Quiconque aspire à embrasser cette profession doit accepter de se soumettre à un entraînement drastique, fait de discipline et de rigueur. Ceux qui survivent à cet entraînement passent maîtres dans l'art de tuer. Aucune classe ne dispose d'attaques aussi mortelles que l'assassin, qui a en outre la capacité d'attaquer ses ennemis par surprise.

Les assassins peuvent manier une dague dans chaque main. Ils sont extrêmement rapides et peuvent adapter leurs attaques à leurs cibles, préférant ainsi lancer une attaque impie contre un adversaire en armure ou empoisonner un adepte de la magie. Rares sont ceux qui peuvent se vanter de surclasser un assassin au combat.

<b>Archétype :</b>	maraudeur
<b>Armes :</b>	dagues, arbalètes et deux armes simultanées
<b>Armure :</b>	armure en tissu et armure en soie



## ÉCLAIREUR

Les éclaireurs sont capables de traquer un ennemi et de lui infliger des dégâts avec une précision sans commune mesure dans toute l'Hyboria. Qu'il s'agisse des hommes des bois des Marches Bossoniennes ou des cavaliers du désert de Stygia, les talents d'archer des éclaireurs en font des combattants à part.

Avec tout un arsenal d'attaques pour immobiliser, blesser ou transpercer le cœur de leurs ennemis, les éclaireurs sont des combattants redoutables. Capable de désarçonner un chevalier à distance ou de tuer un magicien d'une simple flèche, l'éclaireur peut également se battre au corps à corps, armé d'une épée ou d'une masse et revêtu d'une armure intermédiaire. Mais sa véritable force est dans son arc.

<b>Archétype :</b>	maraudeur
<b>Armes :</b>	contondantes à une main, tranchantes à une main, dagues, arcs, arbalètes et deux armes simultanées
<b>Armure :</b>	armure en tissu, armure légère, armure intermédiaire et boucliers



### 2.2.3 Choix de l'apparence

*Age of Conan : Hyborian Adventures* vous permet de personnaliser en détail l'apparence physique de votre personnage. Vos choix n'affecteront en rien le comportement du personnage.

Prenez le temps de façonner votre personnage à votre guise ou utilisez la fonction de personnalisation aléatoire.

À vous de choisir !

### 2.2.4 Choix du nom

Vous devez enfin choisir un nom pour votre personnage. Il n'existe pas d'autre limite que celle de votre imagination, mais veillez à choisir un nom qui ne dépareille pas avec l'univers du jeu.

Si votre choix de nom est refusé, cela peut signifier que le filtre a relevé une incompatibilité ou qu'un autre joueur a déjà choisi ce nom. Vous devrez alors choisir un nom différent.

Vous êtes enfin prêt à rejoindre l'univers d'*Age of Conan : Hyborian Adventures* !

## 2.3 Interface utilisateur

### 2.3.1 Présentation de l'interface



- Fenêtre principale :** c'est ici que se déroule l'action. Vous pouvez ajuster l'angle de vue de la caméra.
- Boutons de navigation :** ces boutons vous permettent d'accéder aux différentes fenêtres du personnage. Voir la section 2.3.2 : « *Boutons de navigation* » pour plus de détails.
- Barre de raccourcis :** placez dans la barre de raccourcis les combos, sorts, objets et capacités auxquels vous souhaitez pouvoir accéder rapidement. Voir la section 2.3.3 : « *Barre de raccourcis* » pour plus de détails.
- Fenêtre de discussion :** toutes les communications avec les autres joueurs sont affichées dans cette fenêtre. Voir la section 2.5 : « *Communication* » pour plus de détails.
- Mini-carte :** cette carte représente votre environnement immédiat. Utilisez les commandes à côté de la mini-carte pour en modifier l'échelle. Voir la section 2.3.4 : « *Carte et mini-carte* » pour plus de détails.
- Directions d'attaque :** ces flèches apparaissent lors des combats pour vous permettre d'attaquer dans différentes directions. Voir la section 3.4 : « *Système de combat* » pour plus de détails.
- Vos informations essentielles :** ici sont affichés votre nom et votre niveau ainsi que votre mana, votre endurance et votre santé. Voir la section 2.4 : « *Votre personnage* » pour plus de détails.
- Informations sur la cible :** ici sont affichés le nom, le niveau, le mana, l'endurance et la santé de votre cible. Certains icônes peuvent également apparaître à côté de ces informations, vous permettant d'interagir avec la cible (pour effectuer un échange, par exemple).
- Jauge d'expérience :** cette jauge de progression vous indique combien d'expérience il vous manque avant d'atteindre le prochain niveau. Voir la section 2.4 : « *Votre personnage* » pour plus de détails.
- Boutons de communication :** cliquez sur ces boutons pour accéder aux différentes fenêtres de communication comme la Recherche de joueur. Voir la section 3.6 : « *Jeu à plusieurs* » pour plus de détails.
- Effets actifs :** tous les effets affectant votre personnage, magiques ou non, sont affichés ici. Maintenez le curseur de la souris sur un icône pour plus d'informations sur l'effet concerné.
- Objectifs de quête :** ici sont affichés les objectifs de quête que vous avez décidé de surveiller (en les sélectionnant dans le Journal des quêtes). Voir la section 2.4 : « *Votre personnage* » pour plus de détails.

### 2.3.2 Boutons de navigation



Ces boutons permettent d'accéder aux fenêtres suivantes :

1. **Équipement et inventaire**
2. **Caractéristiques et compétences**
3. **Sorts, combos et capacités**
4. **Spécialisation d'aptitude**
5. **Journal des quêtes**

Pour plus d'informations sur ces éléments, *Voir la section 2.4 : « Votre personnage ».*

### 2.3.3 Barre de raccourcis



En bas de votre écran, vous pouvez voir la barre de raccourcis où placer différents objets ou capacités auxquels vous voulez accéder plus rapidement.

Vous pouvez faire glisser certains éléments de la *fenêtre équipement et inventaire* ou de la *fenêtre de capacités* vers la barre de raccourcis à tout moment. La plupart des emplacements de la barre de raccourcis répondent à une touche du clavier. Appuyez sur cette touche pour exécuter l'action assignée à cet emplacement.

Par exemple, si vous placez une potion dans l'emplacement marqué du chiffre 9, appuyer sur la touche **[9]** du clavier commandera à votre personnage d'utiliser cette potion.

Cette fonction vous permet d'accéder rapidement à vos objets ou à vos capacités sans devoir ouvrir de fenêtre supplémentaire.

Utilisez la touche **[MAJ]** et les touches **[1]** à **[0]** pour accéder à d'autres barres de raccourcis.

### 2.3.4 Carte et mini-carte



En haut à droite de l'écran se trouve votre mini-carte, qui représente votre environnement immédiat.

Utilisez les commandes situées à côté de la mini-carte pour zoomer ou dézoomer. Vous pouvez également consulter la carte du monde en appuyant sur la touche **[M]**.

Votre mini-carte peut présenter des informations aussi importantes que l'emplacement de certains objets de quête, la présence d'ennemis, etc.

## 2.4 Votre personnage

### 2.4.1 Équipement et inventaire

Vous pouvez accéder à la fenêtre Équipement et inventaire grâce aux boutons de navigation en haut au centre de votre écran.

La fenêtre Équipement et inventaire vous présente les objets que vous utilisez et ceux que vous gardez dans votre « sac ».



Les emplacements entourant l'image de votre personnage représentent les parties du corps pouvant accueillir un équipement.

Votre inventaire est divisé en plusieurs catégories d'objets.

- Sac :** ici sont rangés tous les objets qui ne correspondent à aucune des deux autres catégories.
- Ressources :** ce sont toutes les ressources que vous avez accumulées, notamment celles nécessaires à l'exercice de votre métier.
- Quête :** ce sont tous les objets liés à vos quêtes, notamment les objets que vous devez remettre à certains PNJ.

#### ÉQUIPER UN OBJET

Pour équiper un objet de votre inventaire, il vous suffit de **double-cliquer** dessus ou de le faire glisser jusqu'à l'emplacement approprié.

#### DÉSÉQUIPER UN OBJET

Pour déséquiper un objet, effectuez le processus inverse. **Double-cliquez** sur l'objet ou faites-le glisser jusqu'à votre inventaire.

#### INFORMATIONS SUR L'OBJET

Pour voir les informations concernant un objet (par exemple, les effets qu'il produit), il vous suffit de maintenir le curseur de la souris sur cet objet.



**Le conseil de Kalanthès :** les objets sur fond orange ne peuvent pas être équipés par votre personnage. Il vous manque sans doute une compétence, une aptitude ou une capacité requise pour l'équiper.

## 2.4.2 Caractéristiques et compétences

La fenêtre de personnage est accessible grâce aux boutons de navigation en haut au centre de votre écran. Elle présente des informations sur les caractéristiques de votre personnage, ses compétences etc.



### CARACTÉRISTIQUES

Votre personnage a plusieurs caractéristiques fondamentales, qui augmentent automatiquement lorsqu'il gagne un niveau d'expérience. Les caractéristiques ont un effet direct sur les capacités et les pouvoirs de votre personnage.

Voici quelques-unes des caractéristiques les plus importantes :

- Force :** offre un bonus de dégâts pour les attaques au corps à corps et améliore la valeur d'attaque de certaines armes.
- Dextérité :** améliore votre valeur de défense et la valeur d'attaque de certaines armes.
- Constitution :** détermine la quantité de santé et d'endurance de votre personnage.
- Intelligence :** détermine la quantité de mana de votre personnage et augmente la valeur de magie des mages.
- Sagesse :** détermine la quantité de mana de votre personnage et augmente la valeur de magie des prêtres.

### STATISTIQUES ET RÉSISTANCES

Ces nombres influent sur la puissance de votre personnage lorsqu'il attaque, défend, utilise la magie, etc. Leur valeur dépend de vos caractéristiques et de l'équipement que vous utilisez.

### COMPÉTENCES

En fonction de la classe de votre personnage, ses compétences peuvent être activées en permanence ou nécessiter l'utilisation de certaines capacités.

Lorsque vous gagnez un niveau d'expérience, vous accumulez un certain nombre de points que vous pouvez utiliser pour améliorer vos compétences. Pour attribuer vos points de compétences, rendez-vous dans la *fenêtre de personnage*.

Voici quelques-unes des principales compétences du jeu :

- Perception :** détermine votre capacité à observer votre environnement immédiat pour repérer des ennemis cachés ou des pièges.
- Bandages :** vous permet de vous soigner rapidement lorsque vous n'êtes pas en combat. Plus la valeur de la compétence sera élevée, plus vous vous soignerez rapidement.
- Récupération de mana :** similaire aux bandages, mais ceci affecte votre réserve de mana.
- Concentration d'incantation :** détermine les chances de voir votre sort annulé pour cause de distraction.

- Dissimulation :** détermine votre faculté à vous cacher et à vous rendre invisible aux yeux des autres. Plus la valeur de la compétence sera élevée, plus vous serez difficile à repérer.
- Escalade :** détermine les objets (comme les échelles) auxquels vous pouvez grimper, et quelles pentes vous pouvez escalader. Des *points d'escalade* sont présents à certains endroits.
- Défi :** plus votre compétence en défi est élevée, plus vous avez de chances de provoquer la colère de vos ennemis.

Le nombre de points que vous pouvez allouer à chaque compétence augmente à mesure que vous gagnez des niveaux d'expérience.

## 2.4.3 Sorts, combos et capacités

Votre *fenêtre de sorts et capacités* est accessible grâce aux boutons de navigation en haut au centre de votre écran.

Cette fenêtre présente toutes les capacités spéciales de votre personnage, y compris ses combos et ses sorts. Ces capacités sont réparties en différentes catégories, correspondant aux différents onglets de la fenêtre.



### COMBOS

Il s'agit des combinaisons que votre personnage peut exécuter lors d'un combat, en fonction de la classe à laquelle il appartient. Les combos doivent être placés dans la barre de raccourcis avant d'être utilisés.

L'exécution d'une combo consomme de l'endurance.

À mesure que vous gagnez des niveaux d'expérience, de nouvelles combos deviennent disponibles. Elles apparaissent alors dans cette fenêtre.

Les combos que vous pouvez utiliser dépendent de l'arme dont vous êtes équipé. Celles qui vous sont inaccessibles avec votre arme actuelle s'affichent en grisé.

### SORTS

Si votre personnage a une affinité avec la magie hyborienne, les sorts qu'il maîtrise sont présentés ici. Les sorts sont répartis en plusieurs catégories, telles que sorts offensifs et sorts défensifs.

L'exécution d'un sort consomme du mana.

Vous apprenez de nouveaux sorts en achetant ou trouvant des parchemins. Utilisez alors le parchemin pour mémoriser le sort.

## AUTRES CAPACITÉS

Les capacités qui ne rentrent pas dans les deux catégories précédentes apparaissent dans cet onglet. Ces capacités deviennent disponibles à mesure que vous gagnez des niveaux d'expérience et des aptitudes.

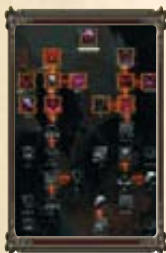
Les capacités peuvent consommer du mana ou de l'endurance.

Les capacités de cette catégorie peuvent aller des compétences telles que la *Dissimulation* aux différentes postures utilisées par votre personnage lors d'un combat.



**Le conseil de Kalanthès :** n'oubliez pas de placer les capacités que vous souhaitez utiliser - qu'il s'agisse d'une combo, d'un sort ou autre - dans votre barre de raccourcis afin d'y accéder plus facilement !

## 2.4.4 Spécialisation dans une aptitude



La *fenêtre d'aptitudes* est accessible grâce aux boutons de navigation en haut au centre de votre écran.

Outre vos compétences, vous pouvez choisir de spécialiser votre personnage dans une aptitude grâce à vos points d'aptitude (que vous gagnez à chaque niveau d'expérience atteint). Les aptitudes sont affichées sous la forme d'une arborescence, chaque aptitude vous permettant d'en découvrir de nouvelles ou de renforcer les précédentes, et ainsi de suite.

Il existe plusieurs arborescences et vous devez décider quelle sera votre méthode de spécialisation : vous améliorer un peu dans beaucoup d'aptitudes, ou exceller dans une seule branche.

## APTITUDES NON DISPONIBLES

Les aptitudes dans lesquelles vous ne pouvez pas vous spécialiser sont grisées. Généralement, cela signifie que pour débloquer ces aptitudes, vous devez d'abord en apprendre d'autres.

## APTITUDES DISPONIBLES

Les aptitudes dans lesquelles vous pouvez vous spécialiser apparaissent en couleur (à condition que vous ayez des points d'aptitude en réserve). Cliquez sur une aptitude pour lui attribuer des points. Certaines aptitudes peuvent recevoir plusieurs points, ce qui les rend plus puissantes. Enfin, certaines aptitudes doivent avoir reçu leur *maximum* de points avant de se débloquent.



**Le conseil de Kalanthès :** vous regrettez votre choix de spécialisation ? Vous pouvez toujours renoncer à une capacité pour reprendre vos points, mais cela a un coût. Alors, ne vous lancez pas sans réfléchir !

## 2.4.5 Journal des quêtes

Le *journal des quêtes* est accessible grâce aux boutons de navigation en haut au centre de votre écran.

Lorsque vous recevez une nouvelle quête, les informations relatives sont enregistrées dans votre *journal des quêtes*. Les quêtes sont généralement classées selon la région du monde dans laquelle elles se passent.



## INFORMATIONS DE QUÊTE

Lorsque vous cliquez sur une quête, une description générale s'affiche, ainsi que la liste des objectifs et votre progression dans cette quête. Vous pouvez également savoir quelles récompenses vous seront accordées si vous menez la quête à bien.

## DIFFICULTÉ DES QUÊTES

Le *journal des quêtes* vous présente le niveau de difficulté général de chaque quête. Il vous permet également de décider s'il est plus judicieux d'attendre d'avoir gagné quelques niveaux avant de l'entreprendre.

Certaines quêtes portent la mention *quête de groupe*, suggérant de vous entourer de quelques amis avant de partir à l'aventure.

La couleur du nom de chaque quête vous indique la difficulté de celle-ci. Voici à quoi correspondent les couleurs :

**Gris :** cette quête est une formalité pour vous.

**Verte :** cette quête ne présente que peu de difficulté.

**Bleu :** cette quête vous est clairement accessible.

**Jaune :** cette quête a été conçue pour votre niveau actuel.

**Orange :** cette quête présente des difficultés.

**Rouge :** cette quête est trop difficile pour vous.

## ANNULATION ET PARTAGE DE QUÊTE

Si vous voulez supprimer une quête de votre livre des quêtes (autrement dit, l'abandonner), cliquez sur Supprimer. Toute votre progression dans cette quête sera alors perdue.

Vous pouvez partager une quête avec les autres joueurs. Il suffit pour cela de prendre un joueur pour cible et de cliquer sur Partager. Si le joueur que vous avez choisi peut participer à cette quête, celle-ci s'inscrira également dans son journal des quêtes.

## SUIVI DE QUÊTE

Vous pouvez également suivre l'évolution de certaines quêtes grâce à votre *journal des quêtes*. Les objectifs de la quête sélectionnée seront alors affichés en permanence dans la fenêtre de jeu.

Le suivi de quête est un bon moyen d'éviter d'avoir à ouvrir votre *journal des quêtes* pour consulter l'évolution de vos objectifs.

## 2.4.6 Points d'expérience

XP: 585000 / 626000

Votre personnage s'améliore grâce aux points d'expérience qu'il gagne en remplissant ses objectifs de quête et en tuant des monstres. Lorsque vous avez gagné assez de points, vous passez au niveau supérieur.

Vous pouvez consulter le nombre de vos points d'expérience dans la fenêtre *caractéristiques et compétences* ou sur la jauge de progression en bas de votre écran.

## 2.5 Communication

Lorsque vous débutez dans *Age of Conan : Hyborian Adventures*, vous ne communiquez pas immédiatement avec les autres joueurs. La première demi-heure de jeu se déroule entièrement en solo.

Tôt ou tard, vous souhaitez parler à d'autres joueurs. Pour ce faire, vous devrez saisir vos messages dans la fenêtre de discussion.

### 2.5.1 Fenêtre de discussion



Toutes les communications avec les autres joueurs passent par la fenêtre de discussion. Appuyez sur la **touche** **[ENTRÉE]** pour activer la fenêtre de discussion, saisissez votre message et appuyez de nouveau sur la **touche** **[ENTRÉE]** pour l'envoyer aux destinataires concernés.

Vous pouvez contrôler qui aura accès aux messages que vous saisissez en utilisant les différents *canaux de communication*.

La fenêtre de discussion peut être redimensionnée et personnalisée. Les différents onglets représentent les différents canaux de communication. Pour agir sur un canal de communication, cliquez sur le symbole en haut à gauche de la fenêtre de discussion.

### 2.5.2 Utilisation des canaux

La compréhension du système de canaux est la clé d'une communication efficace avec les autres joueurs d'*Age of Conan : Hyborian Adventures*.

Voici certains des canaux de communication les plus importants :

**Alentour** : les messages envoyés sur ce canal seront visibles de tous les joueurs à proximité immédiate de votre personnage.

- Région** : les messages envoyés sur ce canal seront visibles de tous les joueurs dans la même région que vous.
- Privé** : les messages que les autres joueurs vous envoient personnellement sont affichés dans ce canal.
- Groupe** : les messages envoyés ou reçus sur ce canal ne seront visibles que des membres de votre groupe.



**Le conseil de Kalanthès** : vous pouvez envoyer des messages personnels à un autre joueur en saisissant « /tell », suivi du nom de son personnage et de votre message dans n'importe quel canal de communication. Ce message ne sera alors visible que de ce joueur.

Les messages envoyés sur le canal *Alentour* apparaîtront également dans une bulle de dialogue au-dessus de la tête de votre personnage.

### 2.5.3 Ajout de canaux



Vous pouvez ajouter des canaux en cliquant simplement sur le symbole en haut à droite de votre fenêtre de discussion.

Vous pouvez également ajouter plusieurs canaux si vous souhaitez avoir plusieurs canaux visibles en même temps. Faites un **clic droit** sur l'onglet d'un canal et déplacez-le à l'écran. Une nouvelle fenêtre utilisant ce canal apparaîtra automatiquement.

Pour personnaliser l'apparence ou régler les paramètres d'un canal, cliquez sur le symbole en haut à gauche de la fenêtre de discussion.

### 2.5.4 Emotes

Vous pouvez également utiliser la fenêtre de discussion pour permettre à votre personnage d'exprimer ses émotions, textuellement ou gestuellement.

Saisissez « /emote », suivi d'une émotion ou d'une expression à afficher à l'intention des joueurs à proximité. Par exemple, si vous saisissez « /emote sourit », les autres joueurs pourront lire « Alaric sourit » (dans le cas où votre personnage se nomme Alaric).

Vous pouvez également saisir « [ ] » et appuyer sur la **touche** **[TAB]** pour accéder à la liste des émotions et des expressions prédéfinies.

Certaines de ces expressions sont accompagnées d'animations, d'autres pas.

## 2.6 Familiarisation avec le jeu

Vous venez de créer votre personnage et vous faites vos premiers pas sur les plages blanches de l'île de Tortage. Votre nouvelle vie ne s'annonce pas de tout repos, vous allez donc avoir besoin d'aide !

Cette section a pour but de vous aider à vous familiariser avec les règles de base d'*Age of Conan : Hyborian Adventures*.

### 2.6.1 Assignation des touches

Consultez le schéma d'assignation des touches du clavier fourni avec votre exemplaire du jeu *Age of Conan : Hyborian Adventures*.

### 2.6.2 Didacticiel

Afin de rendre votre passage dans le monde de l'Hyboria moins brutal, un didacticiel se lancera automatiquement une fois la création de votre personnage terminée.

Une fenêtre de dialogue vous invitera à confirmer ou non le lancement du didacticiel.

Si vous choisissez de recevoir les conseils du didacticiel, des messages apparaîtront à différents moments de la partie, de manière à accompagner vos premières actions et à vous apprendre les mécanismes du jeu.



**Le conseil de Kalanthès :** je vous aiderai à faire vos premiers pas lorsque vous émergerez sur la plage de Tortage.

### 2.6.3 Déplacement

Il existe de nombreuses commandes au clavier dans *Age of Conan : Hyborian Adventures*. Consultez le schéma d'assignation des touches du clavier pour connaître les principales commandes.

En fonction de votre style de jeu, vous pouvez déplacer votre personnage de différentes manières :

**Touches [Z], [Q], [S] et [D] :** il s'agit des commandes de déplacement classiques à la première personne. Utilisez les touches [Z], [Q], [S] et [D] pour vous déplacer sur la plage.

**Touches fléchées :** de la même manière, vous pouvez également utiliser les touches [↑], [↓], [←], [→] de votre clavier.

**Souris :** pour faire avancer votre personnage, maintenez le bouton droit enfoncé et, sans le relâcher, enfoncez à son tour le bouton gauche. Bougez la souris pour changer de direction.

Une autre touche très importante pour vous déplacer est la barre d' [ESPACE], qui permet à votre personnage de sauter.

### 2.6.4 Utilisation de la caméra

Vous pouvez utiliser votre souris pour manipuler la caméra de différentes manières à l'aide de diverses combinaisons des boutons et de la molette.

Utilisez la molette de la souris pour zoomer et dézoomer. Vous pourrez ainsi placer la caméra loin derrière votre personnage ou au contraire, jouer en vue à la première personne.

En maintenant le **bouton gauche de la souris** enfoncé et en déplaçant la souris, vous pouvez modifier l'angle de la caméra à volonté.

### 2.6.5 Communication avec les PNJ

Vous aurez assez vite besoin de communiquer avec des personnages qui ne sont pas contrôlés par d'autres joueurs, mais par le jeu. Il s'agit des personnages non joueurs, ou PNJ.

La communication avec les PNJ ne passe pas par la fenêtre de discussion, mais active une interface de dialogue spécifique.

Pour parler à un PNJ, cliquez dessus avec le bouton droit de la souris. L'interface de dialogue avec les PNJ affiche le texte du personnage avec qui vous dialoguez, ainsi qu'un choix de réponses à votre disposition.




**Le conseil de Kalanthès :** faites bien attention à ce que vous dites ! Certaines réponses peuvent avoir des conséquences inattendues ! Vous ne saurez jamais à l'avance à quel genre de quête un dialogue peut vous mener !






### 2.6.6 Combat

Dans le monde rude et brutal de l'Hyboria, il ne se passera pas longtemps avant que vous deviez combattre quelque chose ou quelqu'un.

Le combat dans *Age of Conan : Hyborian Adventures* est assez différent de ce que proposent habituellement les jeux massivement multijoueur. Ici, l'accent est mis sur l'action et le mouvement.

Avant de vous battre, vous devez passer en mode de combat. Appuyez sur la **touche** . Votre personnage se mettra alors en position de combat.

Utilisez les touches ,  et  pour attaquer dans différentes directions avec votre arme. Vous pouvez également utiliser les flèches près du centre de votre barre de raccourcis. Cela aura pour effet de lancer une attaque.



**Le conseil de Kalanthès :** combattre efficacement dans le monde de l'Hyboria demande un peu de pratique. Consultez la section 3.4 : « *Système de combat* » pour savoir comment vaincre les ennemis que vous croiserez.

## 2.7 Modes Solo et Multijoueur

La première chose à faire pour vous familiariser avec les principes fondamentaux du jeu sera de vous approcher de la captive qui appelle à l'aide, au-delà de la plage.

Cette femme vous confiera une quête et vous cheminerez bientôt vers la ville de Tortage, de l'autre côté de l'île.

Lorsque vous aurez atteint la ville, l'environnement de jeu changera, en raison de l'introduction d'éléments de jeu solo et multijoueur. En parlant à votre magister, vous pouvez passer du jour à la nuit, et inversement, ce qui vous offre des opportunités différentes :

- De nuit :** la nuit, vous évoluez dans un environnement de jeu solo. Vous ne rencontrez aucun autre joueur. Cette partie du jeu met l'accent sur le scénario et l'interaction avec l'environnement de jeu.
- De jour :** la journée, vous évoluez dans un environnement multijoueur. Ici, vous pouvez interagir avec les autres joueurs, participer ensemble à des quêtes. Cette partie du jeu met l'accent sur les groupes de joueurs.

Cette particularité ne concerne que l'île de Tortage. Une fois que vous quittez l'île en direction du continent, le cycle jour-nuit évolue de manière dynamique et l'environnement de jeu reste en permanence multijoueur.

Il existe quelques exceptions à cette règle : même sur le continent, vous pouvez vous retrouver à visiter des régions du monde où vous serez seul ou avec un nombre limité d'autres joueurs.

## 3.0 RÈGLES AVANCÉES

### 3.1 But du jeu

*Age of Conan : Hyborian Adventures* est un *jeu de rôle*, ce qui signifie que vous passerez beaucoup de temps à faire progresser votre personnage de nombreuses façons.

Mais c'est également un *jeu en ligne massivement multijoueur*. Autrement dit, une bonne partie du jeu est basée sur le fait de jouer à plusieurs et sur l'entente mutuelle pour atteindre des objectifs communs.

Au bout du compte, c'est à vous de décider comment vous préférez jouer.



## 3.2 Quêtes et gain de niveaux

Pour faire progresser votre personnage, vous devez lui faire gagner de nouvelles capacités et aptitudes, lui permettre de s'améliorer dans la maîtrise de ses compétences et l'aider à se faire un nom dans l'univers du jeu.

### 3.2.1 Gain de niveau

Il y a un total de 80 niveaux d'expérience dans *Age of Conan : Hyborian Adventures* et on les atteint en cumulant des points d'expérience gagnés en menant des quêtes à bien et en tuant des ennemis.

En règle générale, les quêtes sont le principal moyen de gagner de l'expérience. Elles vous permettent de découvrir le monde de l'Hyboria et de mieux connaître son histoire et ses cultures tout en faisant progresser votre personnage. Mais le seul fait de tuer des adversaires rapporte également des points d'expérience, en fonction de la force de vos ennemis.

À chaque niveau gagné, vous devez prendre des décisions qui ont un impact sur l'avenir de votre personnage :

**Caractéristiques :** elles augmentent automatiquement lorsque vous gagnez des niveaux.

**Compétences :** vous gagnez des points à répartir entre vos diverses compétences.

**Aptitudes :** vous gagnez des points permettant de déverrouiller de nouvelles aptitudes ou de renforcer celles que vous avez déverrouillées antérieurement.

**Objets :** à certains niveaux, vous gagnez automatiquement le droit d'utiliser un meilleur équipement.

**Combos :** selon votre classe de personnage, vous pouvez déverrouiller une nouvelle combo en changeant de niveau.

Pour de plus amples précisions sur les *caractéristiques, compétences, aptitudes et sur l'équipement, voir la section 2.4 : « Votre personnage ».*

### 3.2.2 Recherche de quêtes

Les quêtes vous sont confiées par des PNJ, pas par les joueurs. Leur adresser la parole est le meilleur moyen de voir s'ils ont ou non des quêtes pour vous.

Lorsque vous acceptez une quête, elle s'inscrit dans votre *journal des quêtes* (pour de plus amples précisions sur le journal des quêtes et ses fonctionnalités, voir la section 2.4 : « Votre personnage »).

Le niveau de difficulté des quêtes est variable et certaines ne deviennent disponibles qu'à partir du moment où vous avez atteint le niveau requis.

### 3.2.3 Aide à l'accomplissement des quêtes

Pour vous faciliter la vie, pensez à vous servir du *suivi des quêtes* et de la *mini-carte*.

En accédant à votre *journal des quêtes*, vous pouvez demander le suivi d'une quête. À partir de ce moment, les objectifs de la quête s'affichent dans votre *suivi des quêtes*, à côté de la *mini-carte*.

Selon la quête, une étape pourra aussi s'afficher sur la mini-carte, vous montrant où aller pour accomplir la quête. Notez toutefois que toutes les quêtes n'offrent pas ce genre de repère.



**Le conseil de Kalanthès :** il n'y a pas de honte à demander de l'aide ! Si vous ne savez pas quoi faire ou si vous avez besoin d'assistance pour mener une quête à bien, essayez de demander de l'aide à un autre aventurier.

### 3.2.4 Fin de quête

Quand vous avez accompli tous les objectifs d'une quête, celle-ci est terminée.

Lisez le descriptif de la quête pour voir comment la terminer. Souvent, il suffit de retourner voir le personnage qui vous l'a confiée, mais ce n'est pas systématique.

Lorsque vous menez une quête à bien, vous recevez généralement une récompense. Parfois, vous pouvez même la choisir !

## 3.3 Acquisition de nouvel équipement

L'un des aspects les plus passionnants du développement de personnage consiste à trouver de nouveaux objets et des armes et armures plus puissantes.

Il existe plusieurs façons d'acquérir de l'équipement et de nouveaux objets.

### 3.3.1 Piller les ennemis morts

Chaque fois que vous tuez un ennemi, il y a une petite chance qu'il laisse tomber quelque chose que vous pouvez ramasser. C'est ce que l'on appelle piller.

Le butin se trouve toujours dans un contenant, dont la forme varie en fonction de ce qu'il contient (sac, coffre, etc.).

Ouvrez le contenant pour voir ce qu'il y a à l'intérieur. Vous pouvez prendre ce que vous voulez.



### 3.3.2 Monnaie hyborienne



Comme la plupart des mondes, l'Hyboria a ses côtés matérialistes et quelques espèces sonnantes et trébuchantes peuvent parfois se montrer aussi persuasives qu'une épée bien affûtée. Comme vous l'apprendrez bien vite, l'argent a une grande valeur dans le monde de jeu.

La monnaie d'*Age of Conan : Hyborian Adventures* comprend l'or, l'argent, le cuivre et l'étain, chaque unité de ces catégories valant cent pièces du métal inférieur. Ainsi, 100 pièces d'étain valent 1 pièce de cuivre, et ainsi de suite. Il n'y a rien au-dessus de l'or.

Vous pouvez gagner de l'argent en menant des quêtes à bien, en tuant des adversaires ou en vendant des objets aux autres joueurs ou aux PNJ marchands.

### 3.3.3 Achat et vente

L'une des façons que vous avez d'acheter des objets et de l'équipement est de faire affaire avec les PNJ marchands, qui se spécialisent dans divers types de biens.

Vous en trouverez dans toute l'Hyboria, même si la plupart officient bien évidemment dans les régions habitées. Ils se spécialisent dans des objets tels que les armes, armures, potions et autres.

Chaque interaction avec ces marchands ouvre une fenêtre qui vous montre les objets à vendre. Vous pouvez également vendre certains de vos objets.

Amenez le curseur de la souris sur un objet pour en apprendre davantage à son sujet avant de l'acheter.



**Le conseil de Kalanthès :** si vous allez trop vite ou si le marchand est particulièrement persuasif et que vous lui vendez quelque chose que vous auriez préféré garder, vous pouvez toujours annuler la transaction.

### 3.3.4 Échanges avec les autres joueurs

Vous pouvez également commercer avec d'autres joueurs. Pour ce faire, prenez un joueur pour cible et faites un **clik droit** sur son nom, qui s'affiche juste au-dessus de votre barre de raccourcis. Puis, sélectionnez *Échanger*. Vous pouvez aussi cliquer sur l'icone *Échanger* à côté du nom du joueur et de ses caractéristiques vitales sur votre barre de raccourci.

Ceci ouvre une fenêtre d'échange divisée en deux parties : d'un côté, les objets que vous proposez, de l'autre, ceux qui sont offerts par l'autre joueur.

Si l'échange proposé vous agréé, cliquez sur *Accepter*. L'échange est finalisé dès que les deux joueurs ont accepté.



**Le conseil de Kalanthès :** ne faites confiance à personne, surtout si vous ne connaissez pas bien les gens ! Afin d'empêcher la triche, toute modification apportée après avoir accepté un échange le réinitialise automatiquement. C'est le genre de chose qui ne se fait pas entre gens dignes de confiance, après tout !

### 3.3.5 Utilisation des comptoirs

Il existe un autre moyen d'acheter des objets et de l'équipement. Les joueurs peuvent se réunir aux comptoirs pour échanger leurs possessions le plus facilement du monde.

Il y a généralement des comptoirs dans les endroits les plus habités. Interagissez avec un comptoir pour faire apparaître une fenêtre détaillée où mettre vos objets en vente ou, au contraire, acheter ceux que proposent les autres joueurs.

Vous pouvez également stocker de l'équipement à un comptoir sans le mettre en vente. Enfin, vous pouvez accéder à votre boîte à lettres et envoyer du courrier aux autres joueurs.



#### ACHAT

Dans la fenêtre du comptoir, cliquez sur l'onglet souhaité pour afficher un outil de recherche détaillé qui vous permettra de trouver exactement ce que vous cherchez. Cela vous permet de filtrer votre recherche par catégorie, type d'objet, et ainsi de suite.

Pour acheter un objet, sélectionnez-le et cliquez sur *Acheter*. Il n'y a pas de système d'enchères.

#### VENTE

Cliquez sur l'onglet correspondant à la liste d'objets que vous avez stockés au comptoir. Puis, faites un **clik droit** sur un objet pour le mettre en vente, et spécifiez son prix. À partir de cet instant, votre objet sera visible pour tous les joueurs de passage au comptoir.

Vous êtes prévenu dès qu'un objet que vous avez mis en vente au comptoir a trouvé preneur.

### 3.3.6 Types d'équipement

Vous découvrirez de nombreux types d'objets au cours de vos voyages en Hyboria : armes, armures, nourriture, boissons, potions et bien d'autres encore. En voici quelques exemples :

## ARMES

Les principaux types d'armes sont :



### *Armes tranchantes*

Cette catégorie regroupe les épées et toutes les armes au tranchant affûté, conçues pour découper l'ennemi en morceaux ! Elles peuvent être utilisées à une ou deux mains, ou encore en combattant à deux armes.



### *Armes contondantes*

Cette catégorie regroupe les masses, gourdins et autres, conçus pour broyer l'ennemi ! Ces armes peuvent être utilisées à une ou deux mains, ou encore en combattant à deux armes.



### *Dagues*

Cette catégorie regroupe les dagues et armes apparentées, conçues pour frapper l'ennemi en un éclair ! Elles peuvent être utilisées à une ou deux mains, ou encore en combattant à deux armes.



### *Arcs*

Cette catégorie regroupe les arcs et arbalètes, conçus pour toucher leur cible de loin ! Toutes ces armes s'utilisent à deux mains.



### *Armes de jet*

Cette catégorie regroupe les armes pouvant être lancées, comme les couteaux et certaines lances. Elles permettent de toucher à distance, mais pas d'aussi loin que les arcs !



### *Armes d'hast*

Cette catégorie regroupe les armes d'hast telles que les lances et hallebardes, conçues pour tuer l'ennemi sans le laisser approcher au corps à corps ! Toutes s'utilisent à deux mains.

## ARMURES

Il faut plus qu'une bonne arme pour vaincre au combat. Une solide armure est également conseillée pour se protéger des attaques ennemies. Il existe diverses catégories d'armures, qui peuvent par exemple être en tissu, en cuir, et autres.

Voici quelles sont les principales catégories d'armures :



### *Armures en tissu*

Le tissu ne protège guère mais offre une grande liberté de mouvement. Ce type d'armure est plus souvent utilisé par les lanceurs de sorts et comme habit de tous les jours.



### *Armures légères*

Cette catégorie regroupe les armures telles que celles en cuir et en peau. Plus résistantes que les armures en tissu, elles restent tout de même assez limitées. Certains lanceurs de sorts les utilisent, de même qu'un grand nombre de personnages combattant au corps à corps.



### *Armures intermédiaires*

Cette catégorie regroupe les armures telles que la cotte de mailles et l'armure feuilletée. Bien plus robustes que les armures légères, celles-ci sont presque exclusivement réservées aux personnages tournés vers le combat au corps à corps.



### *Armures lourdes*

Cette catégorie regroupe les armures telles que le demi-harnois et le harnois, qui comptent parmi les meilleures armures qui soient. Seuls les mieux entraînés des personnages tournés vers le combat au corps à corps peuvent s'en servir.



### *Boucliers*

Certains personnages peuvent également s'équiper d'un bouclier pour renforcer leur efficacité au combat. Les boucliers sont souvent lourds et difficiles à manier, aussi seuls les meilleurs combattants savent-ils s'en servir efficacement.

## OBJETS CONSOMMABLES

À un moment ou un autre, vous risquez d'être blessé et d'avoir besoin de soins rapides. Cela tombe bien, les objets consommables ont justement été conçus pour ce genre de situation !

Les objets consommables comprennent tout ce qui peut être bu ou mangé, autrement dit, consommé, comme la nourriture, les boissons et les potions. Le fait de les boire ou de les manger confère souvent un effet bénéfique à votre personnage.

La plupart des objets fonctionnent de façon progressive. Par exemple, une potion peut vous offrir un effet guérisseur en vous soignant au fil du temps.

Il est conseillé de déplacer les objets consommables que vous souhaitez utiliser depuis votre inventaire vers votre barre de raccourcis. De cette façon, vous pourrez y accéder rapidement en cas de besoin (par exemple, au combat).



**Le conseil de Kalanthès :** en règle générale, la nourriture et les boissons sont plus efficaces en dehors des combats, les potions étant quant à elles faites pour être utilisées au combat.

## AUTRES OBJETS

Il existe des milliers d'objets différents dans *Age of Conan : Hyborian Adventures* et il n'est pas facile de tous les répartir par catégorie.

Certains n'ont d'autre utilité que leur valeur monétaire et de pouvoir être échangés, d'autres peuvent servir à fabriquer des objets, d'autres encore doivent être récupérés pour mener des quêtes à bien.

Enfin, il vous revient de trouver à quoi servent certains d'entre-eux...

### 3.3.7 Qualité des objets

Il existe différents degrés de qualité pour les objets et l'équipement, de faible à légendaire. Les objets de meilleure qualité peuvent conférer des bonus supplémentaires, infliger davantage de dégâts, ou encore offrir une meilleure protection.

<b>Gris :</b>	faible qualité.
<b>Blanc :</b>	qualité standard.
<b>Vert :</b>	bonne qualité.
<b>Bleu :</b>	qualité supérieure.
<b>Violet :</b>	qualité épique.
<b>Orange :</b>	qualité légendaire.

Les objets de meilleure qualité sont souvent plus difficiles à trouver.

## 3.4 Système de combat

Les combats d'*Age of Conan : Hyborian Adventures* sont fondamentalement différents de ceux des autres jeux du même genre. Prenez donc bien le temps de vous familiariser avec toutes ses fonctionnalités.

### 3.4.1 Prise de l'ennemi pour cible

Il existe plusieurs façons de prendre un ennemi pour cible. Par défaut, la fonction de visée automatique est activée, ce qui signifie que vous n'avez qu'à vous précipiter sur quelqu'un et commencer à le frapper. Votre cible changera automatiquement en fonction de l'adversaire auquel vous faites face. Voici d'autres façons de prendre un ennemi pour cible :

**Visée à la touche [TAB] :** appuyez sur la **touche [TAB]** pour faire défiler les cibles potentielles à proximité.

**Visée automatique :** si vous avez activé la visée automatique dans votre configuration de l'interface, vous prenez toujours pour cible ce qui se trouve devant vous, même si vous tournez autour (pour de plus amples précisions, voir la *section 4.3* : « Configuration du jeu »).

**Visée conique :** vous pouvez activer votre vision conique pour voir l'aire d'effet située devant votre personnage. Certains sorts affectent, positivement ou négativement, quiconque se trouve à l'intérieur de ce cône.

**Visée au clic :** vous pouvez également prendre un adversaire pour cible en cliquant dessus à l'aide de la souris.

Une fois que vous avez pris quelqu'un ou quelque chose pour cible, un cercle de visée s'affiche sur le sol autour de lui. Le nom de la cible, son niveau et d'autres informations importantes s'inscrivent également au-dessus de votre barre de raccourcis.



**Le conseil de Kalanthès :** lorsque vous frappez un ennemi, vous infligez aussi parfois des dégâts aux personnages qui se trouvent à côté de lui. Vous causez toujours plus de dégâts à votre cible principale, mais observez bien qui d'autre vous allez toucher !



### 3.4.2 Évaluation de la cible

Attaquer sans réfléchir finira forcément par causer votre perte. Apprenez à connaître l'ennemi avant de lui sauter dessus !

Lorsque vous prenez un adversaire pour cible, votre cercle de visée vous indique, selon sa couleur, si cet ennemi est dangereux pour vous ou non. La couleur du cercle dépend de la force de votre cible par rapport à la vôtre.


Voici comment interpréter les différentes couleurs :

- Gris :** cet adversaire n'est vraiment pas de taille contre vous.
- Vert :** un combat facile que vous n'aurez aucune difficulté à remporter.
- Bleu :** vous devriez gagner à moins d'être très mal inspiré.
- Jaune :** méfiez-vous, ce combat est équilibré.
- Orange :** cet adversaire est coriace, mais vous pouvez quand même l'emporter.
- Rouge :** cet ennemi est trop dangereux pour vous. Faites-vous aider d'autres joueurs !




Faites attention, car il y a toujours des exceptions à la règle ! Rien ne remplace l'expérience...



Vous verrez également que le cercle de visée change d'aspect avec certains ennemis. Cela signifie qu'il s'agit d'adversaires spéciaux, comme par exemple des groupes, des sbires, des mini-boss ou des boss.

### 3.4.3 Direction d'attaque

Une fois que vous avez identifié une cible, passez en mode Combat en appuyant sur la **touche** .

En fonction de l'arme dont vous êtes équipé, vous avez généralement accès à diverses directions de frappe, telles que gauche, droite ou droit devant. Selon votre classe de personnage, vous pourrez bénéficier de nouvelles directions de frappe à plus haut niveau.

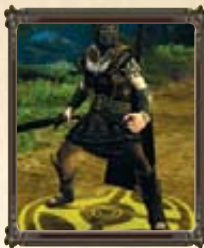
Appuyez sur la touche ,  ou  pour frapper dans la direction correspondante ou cliquez sur la flèche directionnelle souhaitée près du centre de votre barre de raccourcis. Votre personnage attaque aussitôt comme vous le lui ordonnez.

Selon votre classe de personnage, les directions  et  peuvent se déverrouiller au fil de votre progression dans le jeu.



**Le conseil de Kalanthès :** chaque fois que vous le pouvez, essayez d'utiliser des combos.

Cliquez sur une combo pour la déclencher, puis frappez l'adversaire dans les directions indiquées par les flèches directionnelles éclairées. Les combos infligent davantage de dégâts et peuvent également avoir d'autres effets ! Voir la section 2.4 : « Votre personnage » pour de plus amples précisions sur les combos.



### 3.4.4 Boucliers des ennemis

La direction de vos frappes a réellement de l'importance. En effet, l'ennemi va concentrer sa défense sur les directions de frappe que vous utilisez.

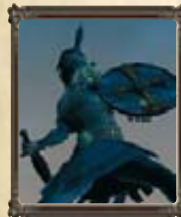
Les icônes qui entourent l'adversaire vous indiquent de quel côté il se protège. Plus il y a d'icônes d'un côté, plus l'ennemi s'y protège. Voici comment le système fonctionne :

- Pas d'icône de bouclier :** vous infligez des dégâts supplémentaires.
- Un icône de bouclier :** vous infligez des dégâts normaux.
- Deux icônes de bouclier :** vous infligez des dégâts réduits.
- Trois icônes de bouclier :** vous n'infligerez que très peu de dégâts.

L'adversaire modifie bien évidemment sa défense en fonction de vos attaques, alors, à vous de toujours garder un coup d'avance.


Sachez toutefois que tous les ennemis n'utilisent pas ce système de défense et que certains l'utilisent moins que d'autres. Tout dépend du type d'adversaire que vous affrontez et de ses capacités défensives. Ce système affecte aussi vos combos d'attaque.

### 3.4.5 Combat au corps à corps



Les armes telles que les épées, gourdins, dagues et autres armes d'ast sont dites de corps à corps, ce qui signifie qu'il faut venir au contact de l'ennemi pour pouvoir les utiliser.

Voici ce que vous devez savoir pour vous imposer au corps à corps :

- Parade :** maintenez la touche  enfoncée pour parer les attaques adverses. Votre personnage subit alors moins de dégâts mais cela lui coûte de l'endurance.
- Esquive :** appuyez rapidement à deux reprises sur une touche de déplacement pour essayer d'échapper à votre ennemi.
- Combos :** n'oubliez pas d'utiliser vos combos (faites-les glisser de votre *fenêtre de sorts, combos et capacités* à votre barre de raccourcis) pour infliger davantage de dégâts. Cliquez sur la combo de votre choix pour commencer et poursuivez-la en appuyant sur les directions indiquées par les flèches.
- Capacités :** d'autres capacités peuvent également être utilisées pour obtenir un avantage offensif ou défensif, selon la situation. Vous les trouverez dans la *fenêtre de sorts, combos et capacités*.



**Équipement :** si vous avez l'intention de vous battre au corps à corps, pensez à avoir une bonne armure pour mieux encaisser les attaques.

N'oubliez pas qu'*Age of Conan* s'accompagne d'un système de détection des collisions entre joueurs, ce qui signifie que vous ne pouvez pas passer au travers de vos ennemis ou de vos amis. Ceci devrait vous ouvrir de nouveaux horizons tactiques au combat...

### UTILISATION DES COMBOS

Les combos sont très utiles au combat, surtout pour les personnages spécialistes du corps à corps (mais aussi pour ceux qui utilisent plus volontiers la magie ou les armes de combat à distance). Ouvrez la fenêtre Sorts, combos et capacités spéciales et faites glisser vos combos disponibles jusqu'à votre barre de raccourcis. Amenez le curseur sur une combo pour obtenir de plus amples détails la concernant (effet, etc.).

Pour utiliser une combo au combat, cliquez sur son icône dans la barre de raccourcis ou appuyez sur la touche correspondante. Vos flèches directionnelles s'illuminent alors et vous devez appuyer sur la direction spécifiée. Les combos infligent souvent bien plus de dégâts que les attaques normales et peuvent également s'accompagner d'autres effets, comme le fait d'assommer l'adversaire, par exemple.

### 3.4.6 Combat à distance

Les armes telles qu'arcs, arbalètes et dagues de lancer sont dites à distance, car elles permettent de blesser l'ennemi de loin.

Ce type de combat diffère du combat au corps à corps, mais il utilise tout de même certaines fonctions similaires.

Avec ce type d'armes aussi, vous utilisez les flèches directionnelles pour viser le côté droit de l'ennemi, son côté gauche ou sa tête. Vous pouvez également tenter des combos avec les armes de combat à distance. Vos adversaires emploient le même système de défense que détaillé précédemment, alors, attention à bien viser !

Vous pouvez utiliser la visée traditionnelle avec les armes à distance, mais vous avez aussi l'option de zoomer en vue à la première personne. Cela vous permet de tirer bien plus loin que la méthode habituelle.



**Le conseil de Kalanthès :** les armes à distance sont excellentes pour attirer l'attention de l'ennemi, par exemple pour le faire sortir de son camp. Mais si vous êtes seul et qu'il vous charge, pensez à prendre une arme au corps à corps car, de près, les armes à distance sont totalement inefficaces.

### 3.4.7 Magie

Les personnages capables de lancer des sorts peuvent le faire au combat et en dehors des combats. Ouvrez la *fenêtre des capacités* et faites glisser les sorts que vous souhaitez utiliser jusqu'à votre barre de raccourcis pour pouvoir y accéder plus rapidement.

Vous lancez un sort en cliquant sur son icône ou en appuyant sur la touche correspondant à son emplacement sur la barre des raccourcis. Il faut du mana pour pouvoir faire appel à la magie et chaque sort lancé en consomme.

Le type de visée diffère en fonction du sort. Vous devrez parfois choisir une cible, mais pas toujours.

- Sorts à cible :** certains sorts vous obligent à cliquer sur une cible pour pouvoir le lancer.
- Sorts à aire d'effet (AE) :** certains sorts affectent les joueurs ou les ennemis autour du lanceur de sorts ou de l'endroit où le sort a été lancé.
- Sorts coniques :** certains sorts affectent les cibles situées devant vous, dans une zone de forme conique.

**Sorts personnels :** certains sorts n'affectent que celui qui les lance et personne d'autre.

La magie est mystérieuse dans le monde de l'Hyboria. Il vous revient donc de percer la plupart de ses secrets.

### 3.4.8 Évocation de familier

Certaines classes de personnages peuvent appeler des familiers. Il s'agit par exemple du démonologue, capable d'évoquer les démons, ou du nécromancien, qui peut appeler d'autres serveurs.

Le contrôle des familiers est on ne peut plus simple dans *Age of Conan : Hyborian Adventures*. Une fois que vous en avez appelé au moins un, un panneau de contrôle s'affiche en haut à gauche de l'écran.

Voici certaines des instructions que vous pouvez donner à votre familier :

- En soutien :** votre familier attaque tous les ennemis que vous attaquez.
- Protège :** votre familier vous protège en se jetant sur quiconque vous attaque.
- Suis-moi :** votre familier vous suit partout où vous allez mais reste passif.
- Attends :** votre familier s'arrête et ne fait rien.

Suivant votre classe et votre niveau, vous pouvez avoir plusieurs familiers en même temps. Vous appelez les familiers à l'aide de sorts et vous pouvez vous en séparer grâce à votre panneau de contrôle.

### POINTS DE FAMILIER

Les points de familier déterminent combien de familiers vous pouvez appeler. Certains familiers demandent plus de points que les autres et votre total de points dépend de votre niveau. Lorsque vous appelez un familier, vous perdez le nombre de points correspondants et vous ne les récupérez qu'une fois le familier renvoyé.



Certains familiers ne nécessitent qu'un seul point, tandis que d'autres vous obligent à les dépenser tous, alors, à vous de décider au mieux lesquels appeler.

### 3.4.9 Mort et défaite

À un moment ou un autre, vous finirez bien par perdre un combat et par voir littéralement la mort en face.

Fort heureusement, la mort n'est pas permanente dans *Age of Conan : Hyborian Adventures*. Rien ne vous empêche de continuer à jouer, mais sachez tout de même que le fait de mourir s'accompagne de certaines pénalités pour votre personnage.

Celles-ci ont un effet négatif, signalé par un symbole de crâne qui s'affichera au-dessus des caractéristiques vitales de votre personnage.

### POINTS DE RÉSURRECTION

Dans chaque zone du monde de jeu, vous trouverez des points de résurrection dont votre personnage se souvient automatiquement. Si vous mourez par la suite, vous pouvez choisir où revenir à la vie dans cette région. Certains joueurs peuvent vous ressusciter. S'ils le font, votre personnage revient à la vie là où il est mort. Avant de partir au combat, assurez-vous que vous savez qui est capable de ressusciter les morts dans votre groupe !

### PIERRES TOMBALES

Pour remédier aux effets négatifs que vous subissez en mourant, vous pouvez retourner à l'endroit où vous avez perdu la vie et interagir avec la pierre tombale qui s'y trouve. Cela résorbera la pénalité. Il n'existe pas de limite au nombre de fois où vous pouvez mourir dans le jeu. Ne craignez pas de perdre votre personnage de façon permanente, cela ne peut pas arriver.



**Le conseil de Kalanthès :** lorsque vous mourez, pensez à revenir à la vie aussi près que possible de l'endroit où vous avez été tué pour ne pas avoir trop de distance à parcourir pour y revenir. La distance qui vous sépare du point de résurrection s'affiche dans la fenêtre de résurrection.

## 3.5 Combat monté

Vous vous battez bien évidemment à pied, mais vous pouvez également acquérir une monture et vous battre depuis son dos. En effet, les montures ne sont pas qu'un moyen de transport.

En fonction de la situation, elles peuvent vous conférer d'importants avantages au combat. Mais il y a aussi des inconvénients !

### 3.5.1 Acquérir une monture

Vous devez atteindre un certain niveau pour pouvoir acheter une monture. Les montures sont vendues par divers PNJ, et vous offrent différents avantages. Si vous les utilisez dans la bonne situation, elles peuvent vous aider au combat. Elles augmentent également votre vitesse de déplacement, ce qui est appréciable pour les longs voyages.

### 3.5.2 Montures disponibles

Il existe de nombreux types de montures disponibles, des simples chevaux aux lourds destriers, en passant par les rhinocéros et les mammouths ! Notez que vous ne pourrez pas forcément toutes les acquérir.

Voici quelques montures que vous pourrez trouver en Hyboria :

#### CHEVAL



Le cheval est une monture fiable, ainsi que le plus fidèle compagnon des aventuriers de l'Hyboria. Il en existe de nombreuses races, certains étant plus rapides, d'autres plus résistants.

**Avantage :** il n'existe pas de monture plus rapide.

#### MAMMOUTH



Cette monture colossale et terrifiante peut à elle seule semer le chaos sur le champ de bataille, mais sa masse et sa lenteur font qu'il peut être difficile de la diriger efficacement.

**Avantage :** peut détruire les bâtiments construits par les joueurs.

#### RHINOCÉROS



Cette bête féroce est connue pour sa force et sa rapidité, qui en font un terrifiant adversaire. Il est plus facile à diriger que le mammouth, mais pas aussi rapide que le cheval.

**Avantage :** peut détruire les bâtiments construits par les joueurs.

Certaines montures ne peuvent être utilisées que dans certaines régions ou dans certaines situations.

### 3.5.3 Engagement du combat

Le combat monté s'engage de la même façon que quand on est à pied : en passant en mode Combat.

Le combat se déroule différemment selon la monture que vous utilisez. Ainsi, à dos de cheval, vous attaquerez généralement avec votre arme, tandis que, si vous êtes à dos de mammouth, c'est lui que vous ferez attaquer à votre place !

Si vous vous faites tuer, votre monture meurt en même temps. Vous partagez le même total de santé, mais elle peut vous conférer un bonus de santé et de défense.



#### UTILISATION DE VOTRE ARME

Sélectionnez la flèche gauche pour attaquer à gauche de votre monture, et à l'opposé pour frapper à droite. Parfois, vous pouvez également attaquer droit devant.

Votre monture vous offre aussi la possibilité de *charger*. Dans ce cas, brandissez votre arme pendant la course et frappez juste au moment où vous arrivez au niveau de l'adversaire. L'inertie de la charge augmente fortement les dégâts causés. Notez qu'il n'est pas possible de charger avec toutes les montures.

Si vous utilisez la magie ou les armes de combat à distance, le fonctionnement est le même qu'à pied : visez et tirez ! Il y a toutefois certains inconvénients (voir la *section 3.5.4* : « *Inconvénients* »).

#### UTILISATION DE VOTRE MONTURE COMME D'UNE ARME

Si vous utilisez une monture telle qu'un mammouth, vous pourrez vous en servir comme d'une arme. Pour cela, vous devez faire face à l'ennemi et l'attaquer de diverses directions, comme lorsque vous frappez en personne.

Votre monture pourra avoir différents types d'attaque, que vous découvrirez en apprenant à la connaître.

### 3.5.4 Inconvénients

Sachez que combattre monté confère des avantages mais s'accompagne également de désagréments qui préservent l'équilibre des forces. À vous de faire votre choix selon la situation.

Voici certains inconvénients du combat monté :

- Précision :** lorsque vous combattez monté, vos attaques risquent de perdre en précision.
- Combos :** le plus souvent, les combos ne fonctionnent pas à dos de monture.
- Sorts :** il existe plusieurs restrictions quant aux sorts que vous pouvez lancer en étant monté.
- Chute :** l'ennemi peut vous jeter à bas de votre monture, ce qui vous rend bien plus vulnérable.

## 3.6 Jeu à plusieurs

### 3.6.1 Recherche de joueurs

Jouer à plusieurs peut rendre vos parties bien plus enrichissantes et, parfois, vous verrez que vous aurez *besoin* de faire équipe avec d'autres joueurs.



Il existe plusieurs façons de trouver d'autres joueurs. Vous pouvez les chercher autour de vous et entrer en contact avec eux quand vous les voyez, ou encore utiliser les outils que le jeu met à votre disposition pour chercher rapidement le type de compagnons que vous souhaitez.

Ouvrez votre *fenêtre de communication* pour chercher des joueurs.

Remplissez les champs adéquats et appuyez sur *Recherche* pour faire apparaître la liste des joueurs dont le personnage remplit vos conditions de recherche. Il ne vous reste plus ensuite qu'à les contacter en leur envoyant un message direct.

Vous pouvez vous rendre visible aux recherches de joueurs en cliquant sur le bouton approprié dans la fenêtre de recherche. Vous pouvez également désactiver cette option si vous ne voulez pas être pris en compte par les recherches.



**Le conseil de Kalanths :** vous pouvez aussi vous faire une liste d'amis ! Sélectionnez un joueur et effectuez un **clik droit** sur son nom au-dessus de votre barre de raccourcis, puis sélectionnez *Définir comme ami*. Vous pouvez accéder à votre liste d'amis en cliquant sur l'un des icônes à côté du bouton de votre *fenêtre de communication*.



### 3.6.2 Formation de groupe

Créer un groupe de joueurs peut vous permettre de mener diverses missions à bien dans différentes régions du monde.

Le fait de jouer en groupe confère de nombreux avantages, tels que :

- Récompenses partagées :** l'expérience est partagée par tout le groupe, par exemple lorsque vous tuez des ennemis.
- Communication :** vous pouvez envoyer des messages qui ne seront visibles que par les membres de votre groupe.
- Instances :** certaines zones sont *instanciées*, ce qui signifie que les joueurs ne faisant pas partie de votre groupe n'y sont pas visibles. En fait, lorsque vous y entrez, ces zones du monde créent une copie d'elles-mêmes juste pour votre groupe.
- Repérage :** les membres de votre groupe sont plus faciles à repérer sur la mini-carte.

Chaque groupe a besoin d'un chef. Le premier joueur qui invite les autres à former un groupe en prend la tête, et il est par la suite le seul à pouvoir inviter de nouveaux joueurs dans le groupe.

Un groupe peut contenir de deux à six joueurs.

Pour former un groupe, vous pouvez soit sélectionner un autre personnage puis effectuer un **clic droit** sur son nom quand il s'affiche au-dessus de votre barre de raccourcis, ou saisir « /invite » suivi du nom du personnage.

Une fois que vous avez constitué un groupe, la liste des joueurs qui le composent s'affiche en haut à gauche de l'écran. La classe de chaque personnage est également visible.

Vous pouvez quitter le groupe en effectuant un **clic droit** sur votre nom sur la liste, puis en cliquant sur Quitter.

#### INSTANCES

Certaines zones du monde de jeu sont instanciées, ce qui signifie que, quand vous y entrez, vous accédez en fait à une copie privée de la zone, réservée à vous-même ou à votre groupe, dans laquelle vous pouvez jouer sans être dérangés par les autres joueurs. Les zones instanciées sont généralement des donjons solo ou multijoueur.

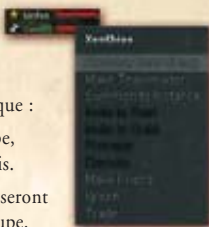
Il peut également arriver qu'il y ait tellement de monde dans une zone que le serveur doit instancier cette dernière afin que le jeu reste fluide. Vous pouvez passer d'une instance à l'autre (par exemple, pour rejoindre un ami) en cliquant sur l'icône approprié près de votre mini-carte.

### 3.6.3 Guildes de joueurs

Les groupes de joueurs sont faciles à créer et à disperser, mais les guildes, elles, sont plus durables.

Une guildes est un regroupement de joueurs, sans limite imposée de nombre de membres. Faire partie d'une guildes confère divers avantages, tels que :

- Communication :** la fenêtre de discussion vous propose un canal de guildes par le biais duquel les membres de la guildes peuvent communiquer.



- Organisation :** le chef de la guildes et ses officiers peuvent fixer des règles que les autres doivent respecter. Les membres peuvent également recevoir divers grades au sein de la guildes.

- Privilèges :** chaque grade bénéficie de privilèges spécifiques.

- Ville :** une guildes peut également fonder une ville, ou encore construire une forteresse (ou en conquérir une).

Vous pouvez créer une guildes en ouvrant la *fenêtre de communication*. Cela ne coûte rien, mais il faut au moins avoir atteint le niveau 20.

À partir de ce niveau, vous pouvez fonder une guildes. Si vous souhaitez rejoindre une guildes existante, vous pouvez utiliser cette fenêtre pour en chercher une, puis envoyer une demande qui sera examinée par ses dirigeants.



**Le conseil de Kalanthès :** les guildes de joueurs peuvent construire leur propre ville, en la dotant de murs, de tours, etc. ! Elles peuvent même bâtir des forteresses et partir à l'assaut de celles des autres guildes ! Pour plus de précisions, voir la *section 4.1 : « Fonctionnalités expert »*.

### 3.6.4 Joueur contre joueur (JcJ)

*Age of Conan : Hyborean Adventures* ne vous propose pas uniquement d'affronter des ennemis gérés par l'ordinateur. Le plus passionnant des défis est sans doute de vous mesurer à d'autres joueurs !

On appelle cela le mode Joueur contre joueur, ou plus simplement JcJ. Si vous jouez sur un serveur JcJ (voir la *section 2.1 : « Choix du serveur »*), sachez que vous risquez d'être à tout moment sous la menace des autres joueurs. En revanche, si vous jouez sur un serveur normal, vous ne pourrez affronter d'autres joueurs que dans des zones spécialement conçues à cet effet.

Il existe plusieurs façons d'affronter les autres joueurs.

#### MINI-JEUX RAPIDES

Si vous voulez vous amuser rapidement, essayez donc les mini-jeux mis à votre disposition par le mode Joueur contre joueur. Il s'agit de parties à durée limitée qui se déroulent dans des zones spéciales du monde de jeu.

Ouvrez la fenêtre de communication et cliquez sur l'onglet JcJ.

Voici deux exemples de mini-jeux qui vous sont proposés :



- Capture du crâne :** deux équipes s'opposent, le but étant de capturer le plus souvent possible le crâne adverse.

- Anéantissement par équipe :** deux équipes s'opposent, le but étant de tuer autant de membres de l'équipe adverse que possible.

Sélectionnez un mini-jeu et cliquez sur S'inscrire. Vous vous retrouvez aussitôt dans une file de joueurs cherchant eux aussi à participer à ce type de mini-jeu. Quand le nombre de participants requis est atteint, le mini-jeu se lance automatiquement.

Après avoir postulé, vous pouvez fermer la fenêtre et faire autre chose. Vous serez prévenu au début de la partie.



**Le conseil de Kalanths :** Sur un serveur ordinaire, vous n'avez pas à craindre les attaques des autres joueurs tant que vous ne vous aventurez pas dans les Royaumes Frontaliers.

### SIÈGES

En mode JcJ, les aventures les plus épiques sont sans doute celles qui vous offrent la possibilité de prendre part à de vastes sièges entre guildes, où vous aurez la possibilité d'attaquer la forteresse d'une guilde adverse et de massacrer ses membres sur les sanglants champs de bataille de l'Hyboria.

Référez-vous au guide en ligne pour les derniers détails en date concernant le contenu du mode JcJ.

## 3.7 Exploration du monde

Vous devriez désormais pouvoir vous aventurer dans le monde cruel de l'Hyboria pour vous forger un destin. Il vous reste juste quelques petites choses à savoir sur l'univers du jeu.

Dans *Age of Conan : Hyborian Adventures*, le monde de l'Hyboria est réparti en régions (également appelées zones de jeu). Chaque région a un nom et un environnement uniques.

Vous pouvez vous rendre d'une région à l'autre soit en discutant avec les PNJ offrant des possibilités de transport, soit en interagissant avec divers objets (tels que les portails). Les voyages entre deux régions se font très rapidement.



## 4.0 INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES

### 4.1 Fonctionnalités expert

Ce manuel couvre les bases d'*Age of Conan : Hyborian Adventures*, c'est-à-dire les informations dont vous avez besoin pour commencer à jouer.

En revanche, nous ne vous avons pas parlé de toutes les fonctionnalités qu'il vous offre.

Vous ne découvrirez certaines d'entre elles qu'après avoir suffisamment progressé dans le jeu. Elles sont détaillées sur le site : <http://www.ageofconan.com/>

### ARTISANAT

En Hyboria, on ne fait pas que tuer. Vous pouvez également choisir un métier (tel que faiseur d'armes ou alchimiste, par exemple) et fabriquer des objets que vous pourrez par la suite utiliser ou vendre aux autres joueurs.



## CONSTRUCTION DE VILLE

Les guildes de joueurs peuvent créer leur propre ville. Il faut pour cela réunir les ressources nécessaires, après quoi il ne restera plus qu'à bâtir les murailles et bâtiments de votre ville, puis à la regarder se développer et acquérir une grande renommée !

## SIÈGE

Les guildes de joueurs peuvent également se construire une forteresse. Ces châteaux peuvent être attaqués par d'autres guildes, donnant ainsi l'occasion de furieux combats, très coûteux en vies et en bâtiments !

## 4.2 Encyclopédie hyborienne

*Age of Conan : Hyborian Adventures* s'inspire de l'œuvre littéraire de Robert E. Howard, qui a écrit ses premières histoires dans les années 1930.

Depuis, un incroyable nombre de livres, bandes dessinées, films et jeux ont enrichi le monde de l'Hyboria. Le résultat est un univers colossal à l'histoire et à la culture extrêmement détaillées.

### 4.2.1 Nations de l'Hyboria



## VOICI QUELQUES NATIONS DE L'HYBORIA

### AQUILONIA



L'Aquilonia est située à l'est des terres sauvages des Pictes, à l'ouest de la militariste Némédia, au nord de la Zingara et de ses sicaires, et au sud de la toundra cimmérienne. Son climat est plaisant et ses riches terres arables sont irriguées par des cours d'eau qui comptent parmi les plus imposants du monde.

Le gibier y est abondant et les routes civilisées comme les sentiers sont contrôlés par l'armée aquilonienne. De prime abord, on pourrait y voir un royaume favorisé où règne l'abondance.

Hélas, ce n'est pas le cas. Même si le roi Conan, originaire de Cimméria, n'a pas ménagé ses efforts pour défendre le royaume contre les menaces extérieures et les luttes intestines, l'Aquilonia connaît plus que sa part de troubles. Les intrigues y sont monnaie courante et les négociations politiques se font souvent une arme à portée de main. L'Aquilonia est la patrie de nombreux peuples de culture différente, et doit ainsi compter avec des frontières invisibles au cœur même du royaume. Bossoniens, Poitaniens et Gunders revendiquent ainsi des terres qui font toutes partie du royaume de Conan.

### CIMMÉRIA



Ce pays inhospitalier n'est que toundra, montagnes et forêts sous un ciel froid et gris. Tous ses voisins n'ont pour ambition que de tuer ou d'asservir les clans barbares qui vivent ici depuis le temps de l'Atlantide. Sa terre dure est souvent transformée en boue ensanglantée par les combats incessants contre les envahisseurs pictes, les maraudeurs vanirs, les Gurnakhis hyperboréens ou les pseudo-

conquérants en manque de gloire des Royaumes Frontaliers. Mais nul ne peut se dire maître de ce peuple insoumis ni des terres sur lesquelles il lutte chaque jour pour subsister. La Cimméria est une terre de guerres des clans et de familles soudées, où la force et la ruse sont nécessaires à la survie.

Le pays de Crom n'est ni plaisant ni paisible et il n'est pas aisé d'y survivre, mais il forge un peuple d'hommes endurcis et envoie rapidement les faibles dans la tombe. C'est une région terrible, où seuls les forts peuvent espérer s'en sortir. Un proverbe commun aux clans du sud ne dit-il pas : « Fais la paix avec tes dieux avant d'entrer en Cimméria, car tu ne la trouveras pas ici » ?

## STYGIA



Le royaume désertique de Stygia est sans doute la plus tristement célèbre de toutes les nations du continent hyborien. Cela est dû au fait qu'il abrite le culte de Set, Dieu Serpent des ténèbres. Le royaume tout entier est dirigé par le clergé, le plus proche disciple de Set

étant l'homme qui a le plus d'influence dans le pays. Des côtes de la mer Occidentale aux rives du Styx, nul ne peut défier les adorateurs du Dieu Serpent.

Une chape de terreur recouvre la Stygia depuis des siècles, même si sa forme a pu changer au fil du temps. Souverains, seigneurs de guerre, monstres et autres démons ont tous surgi d'entre les dunes pour faire du pays leur royaume. Les puissants peuvent toujours se protéger derrière les hautes murailles bâties par leurs esclaves, mais le désert qui s'étend à perte de vue dans toutes les directions abrite des milliers d'endroits où la mort, la trahison et l'aventure guettent ceux qui sont prêts à s'y risquer !



### 4.2.2 Villes du monde

## VOICI QUELQUES VILLES DE L'HYBORIA

### TARANTIA

Appelée « cité la plus princière de l'Occident » par la plupart des chroniqueurs, Tarantia est une ville tentaculaire ainsi que la capitale de l'Aquilonia. Ses tours d'azur et d'or s'élancent à l'assaut du ciel et la plupart de ses édifices sont immaculés et étincelants. Construite par paliers tel un somptueux drapé à flanc de falaise en bordure du fleuve Khorotas, Tarantia est constituée de quartiers séparés par des frontières aussi réelles qu'intangibles.



Maintenant que Conan siège sur le trône d'Aquilonia, ce phare de la civilisation qu'est Tarantia-la-Vieille risque d'attirer les ennemis dans une folle sarabande, tels des vautours se disputant un

cadavre appétissant. Mais malgré la menace, les tours luisantes du palais se dressent toujours haut dans le ciel, surplombant le reste de la ville, voire l'ensemble du pays.

## KHEMI



Bâtie sur la rive gauche du Styx à l'endroit où celui-ci se déverse dans la mer Occidentale, Khemi est une ville austère de murs sombres et de citadelles imposantes. C'est la capitale religieuse de la Stygia, ce qui en fait la ville la plus importante du pays. Les voyageurs qui souhaitent y arriver par la mer en sont empêchés par l'île rocailleuse d'Akhet, également appelée Île-Tortue. Ce port sert de barrière filtrant l'accès au reste de la ville.

Principal port du royaume du Dieu Serpent, Khemi n'a pourtant qu'une flotte de guerre réduite. Il est vrai que nulle nation n'est assez stupide pour attaquer la Stygia par la mer, les liens étroits qui unissent le pays au terrible Set faisant bien trop peur à ses ennemis. Même ceux qui ne croient pas en Set prennent bien garde de ne pas se mettre les prêtres à dos. À tous ceux qui l'auraient oublié, Khemi rappelle en effet en permanence que le dieu des ténèbres règne sur la Stygia par le truchement de son puissant clergé.

## CONARCH



Conarch est un village typique de Cimméria, établi dans une vallée encaissée et traversée par une rivière glacée. Situé entre le controversé Venarium et la Vallée de Conall aux combats incessants, il voit passer bon nombre de voyageurs allant chercher l'aventure dans d'autres régions de la Cimméria.

Certains viennent ici juste pour voir la terre qui a donné naissance au roi Conan et au Clan Conarch. Ceux qui choisissent de rester, de leur plein gré ou non, ont de grandes chances d'y trouver l'aventure.

Les montagnes escarpées qui entourent le village recèlent de nombreux dangers, humains ou non.

## TORTAGE



Au large des côtes de l'Hyboria, sur l'une des plus imposantes îles volcaniques des Barachas, dans la mer Occidentale, se trouve un refuge de contrebandiers, voleurs et pirates ayant pour nom Tortage. Taillée dans la roche noire de l'île du même nom, cette ville est le port le plus célèbre au large de l'Hyboria.

Pour ceux qui s'y rendent, conserver la liberté exige de la ruse, de la volonté et des alliances judicieuses. À défaut, Tortage se transforme vite en tombeau.

### 4.2.3 Personnages notables

#### LE ROI CONAN



Après en avoir évincé Numédidès III, Conan le Cimmérien occupe désormais le trône d'Aquilonia. Ses exploits ont atteint le statut de légendes dans toute l'Hyboria. Sauf au fin fond des Royaumes Noirs ou chez les féroces tribus des terres sauvages des Pictes, il n'existe personne qui n'ait jamais entendu parler de lui, et pas un aventurier qui n'espère atteindre un jour sa célébrité. Aujourd'hui, Conan est roi d'Aquilonia.

#### KEAIRA

Keaira est une proche alliée de Conan, à qui elle voue une loyauté sans faille depuis qu'il l'a tirée, voici plusieurs années, d'un camp d'envahisseurs vanirs. Du moins, c'est ce qu'on pourrait croire. Au fil du temps, leur relation est devenue plus professionnelle et, aujourd'hui, Keaira dirige un réseau secret d'espions, de voleurs et d'assassins. Mais ne vous laissez pas abuser par sa beauté, car elle est aussi dangereuse que fougueuse au lit. Elle est prête à tout pour obtenir ce qu'elle désire, ce qui se traduit souvent par des abîmes de plaisir ou de souffrance pour ses pauvres victimes.



#### KALANTHÈS



Ce grand ennemi des adorateurs de Set s'est rendu célèbre dans toute l'Hyboria au cours de sa longue vie. Désormais âgé, il possède une maîtrise de la magie qui est sans doute sans égale sur tout le continent. Les rumeurs abondent à son sujet, certaines remontant à de nombreuses années, qui évoquent la guerre de religion qui l'oppose au dieu sombre. Grand prêtre d'Ibis, Kalanthès affronte les ténèbres depuis très longtemps.

#### THOTH-AMON ET SES SBIRES

Cet homme à la peau sombre est le plus puissant sorcier qui soit au monde, ainsi que le Seigneur du Cercle Noir et la voix de Set, dont il dirige le culte en Stygia. C'est un maître sorcier, mais ce sont surtout les terrifiants pouvoirs que lui confère Set qui lui ont permis de s'élever au-dessus de tous ses rivaux. Son inflexible volonté et sa soif de puissance sont renforcées par sa foi inébranlable et nourries par son dieu insidieux. Peu connaissent son visage. Il est ici représenté par un de ses serviteurs.



#### 4.2.4 Dieux et cultes

Les dieux sont nombreux dans le monde de l'Hyboria et leurs plans et ambitions sont extrêmement variés. Voici les plus importants :

##### CROM



Crom est à la tête du panthéon cimmérien, constitué de dieux cruels. Du haut de son trône perché au sommet du Mont Crom, le lieu le plus sacré de toute la Cimméria, il fait pleuvoir la mort et des malédictions aussi nombreuses que variées. Tous les Cimmériens sont censés le vénérer, mais il n'a pas de clergé, aucun rituel ne se tient en son honneur et ses fidèles ne lui font aucun sacrifice, si ce n'est le fait d'utiliser la force qu'il leur confère pour prendre ce qui leur plaît et fendre le crâne de leurs ennemis.

Prier Crom est un acte inutile qui risque de n'attirer que sa colère. Il considère en effet cela comme un signe de faiblesse et n'a aucune patience avec les faibles. Les Cimmériens préfèrent ne pas attirer son attention, et quand ils prononcent son nom, c'est invariablement sous la forme d'une malédiction.

##### MITRA



Mitra est le dieu le plus vénéré en Hyboria et la principale divinité de la plupart des royaumes hyboriens, y compris l'Aquilonia, la Némédia, la Brythunia, la Corinthia et même la Zingara. Son culte est monothéiste : même si le clergé reconnaît de nombreux saints, il ne peut y avoir d'autre dieu que Mitra.

Ses fidèles font donc preuve d'une grande méfiance à l'égard des autres dieux et de leurs cultes, et plus particulièrement de celui de Set et des dieux animaux des Pictes.

Contrairement à Crom et Set, Mitra est un dieu charitable, même s'il attend beaucoup de ses fidèles. Son culte est basé sur la justice et une nette distinction entre le bien et le mal. Les croyants sont encouragés à pardonner et à lutter pour la justice.

##### SET



Set, le Dieu Serpent, est l'ennemi juré de Mitra. Principalement vénéré en Stygia, il est également adoré sous le nom de Damballah dans les Royaumes Noirs. C'est un dieu cruel et jaloux qui exige des sacrifices incessants de la part de ses sujets et ses prêtres se font un plaisir de lui obéir, comme le montre le nombre de vierges dénudées qu'ils conduisent, hurlantes, à ses autels pour apaiser sa soif de sang. En Stygia, le serpent est un animal sacré, et en tuer un est un péché mortel. Quand un serpent entre en ville, les sujets de Set se prosternent devant lui, espérant qu'il les jugera dignes de sa morsure.

Les prêtres de Set sont presque aussi effrayants que leur dieu et ils terrifient autant leurs ouailles que leurs ennemis. La Stygia est une théocratie et son clergé corrompu dirige le pays par la peur et les prodiges, ainsi que par le recours systématique au sacrifice de son propre peuple.

#### 4.3 Configuration du jeu



Pour que vous preniez autant de plaisir que possible à jouer, de nombreux paramètres peuvent être modifiés afin d'adapter à votre convenance les éléments techniques et ludiques.

Détailler tous les paramètres existants serait bien trop long pour ce manuel, aussi devrez-vous les expérimenter par vous-même. Si le résultat obtenu ne correspond pas à vos attentes, rien ne vous empêche de revenir à la configuration par défaut.

Appuyez sur la **touche** **[F10]** pour ouvrir le menu de jeu.

Voici une rapide explication des différentes catégories que vous y trouverez :

##### 4.3.1 Configuration graphique

*Age of Conan* est un jeu exigeant pour votre ordinateur, mais vous avez la possibilité de modifier la configuration visuelle **[F10]** pour obtenir de meilleures performances. Trois options automatiques vous sont proposées (de faible à élevée). Si vous rencontrez des problèmes de nombre d'images par seconde ou de lenteur d'affichage, nous vous recommandons de réduire votre configuration graphique. Les utilisateurs experts devront sans doute personnaliser leur installation afin de tirer le meilleur parti de leur matériel.

Vous pouvez également allouer davantage de mémoire au jeu en éteignant ou en désactivant d'autres programmes de votre PC. Nous vous conseillons de vous connecter aux forums Conan ou au site de la communauté ([www.ageofconan.com](http://www.ageofconan.com)) pour de plus amples précisions sur les possibilités de modification de la configuration.

##### 4.3.2 Configuration sonore

La *configuration sonore* vous permet de régler le volume des divers sons du jeu : les bruitages, la musique et les dialogues.

##### 4.3.3 Configuration de l'interface

La *configuration de l'interface* vous offre la possibilité de changer certaines variables qui modifient votre interface, comme le fait d'afficher le nom des autres joueurs ou la barre de santé des ennemis au-dessus de ces derniers.

##### 4.3.4 Configuration des commandes

La *configuration des commandes* vous permet de décider comment jouer, en assignant les actions de votre choix aux touches et à la souris.

Pour de plus amples précisions sur la configuration optimale pour tirer les meilleures performances possibles d'Age of Conan, rendez-vous sur le site : <http://www.ageofconan.com>.

## CRÉDITS

### FUNCOM PRODUCTION

#### Producer / Director

Gaute Godager

#### Project Director

Pål Frogner Hansen

#### Art Director

Didrik Tollefsen

#### Associate Producers

Henning Solberg

Idar Evensen

Morten Byom

Ole Sommerin Herbjørnsen

Terje Lundberg

Thorbjørn Olsen

Torbjørn Sitre

Martin Harsheim Bruusgaard

#### Audio Directors

Morten Sørlie

Simon Poole

#### Lead Programmer

Rui Manuel Monteiro Casais

#### Beta Master and Lead Tools

Jarle Snertingdalen

#### Lead Render Programmer

Sergey Nenakhov

#### Lead World Editor

#### Programmer

Mickaël Pointier

#### Project Manager

Anne Lise Waal

#### Project Coordinator

Ulf Kristiansen

#### Programmers

Anders Elton

Andrè Johansen

Arnleif Mydland

Christian Tellefsen

Hans Hvidsten Birkeland

Hans Kristian Rosbach

Hugo Miguel Milheiras

Mardolcar

James Robertson

Jeff Wilson

Jesper Hansen

Jørn Frode Jensen

Kerim Borchaeu

Kjetil Raaen

Kurt Skauen

Laurent Giroud

Laurynas Mantas Paukstis

Lieven van der Heide

Marcos Eduardo Cavalheiro

Rebetim Pereira

Michael Vassiliadis

Morten Lied Johansen

Olivier Chatry

Pavlo Turchyn

Roar Selbo

Ruslan Shestopalyuk

Steve Murphy

Thor Hansen

Tomasz Przechodzki

Øystein Eftevaag

#### Senior Designer

Andrew Griffin

#### Designers

Andreas Gschwari

Andreas Öjersfors

Bent Andersen

Christoffer Reina

Dag-Erling Lanes Jensen

David Fathers

Einar Forselv

Eirik Munthe

Elliot Kingdon

Evan Christopher Michaels

Gregory Kraehenbuehl

Haluk Diriker

Heidi Schmidt

Helene Johnsen

Jarle Slotte Nilssen

Jason Stone

Joel Bylos

Joseph Hegarty

Julian Di Benedetto

Jørgen Djuve

Karl Andre Bertheussen

Ketil Støren

Leif Henning Böhli

Lorenzo Aurea

Mats Remman

Ole Jørgen Tetlie

Per Storløkken

Rakel Johnsen

Robert Halvarsson

Romain Amiel

Serkan Sanver

Stian Borge Glundberg

Svein Erik Jensen

Sverre Kvernmo

Thomas Christopher

Manzini Lindseth

Tom Erland Ullerlien Ekenes

Viljar Sommerbakk

#### Technical Art Director

Sigbjørn Remi Galåen

#### Assistant Art Director

Grant Regan

#### Lead Graphic Artist

Mats Tveita

#### Graphic Artists

Alex Tornberg

Anton Adamse

Beili Wang

Cheng Zhang

Endre Eikrem

Fei Sun

Frederick Rambaud

Hui Jia

Jinxu He

Joakim Eklund

Kristian Vik

Lars Petter Anfinssen

Lee Symes

Lei Qin

Li Liu

Marianne Kristiansen

Markus Hofer

Markus Schille

Mike Kiessling

Mons Erik Bjørge

Razvan Vacar

Si Ha

Tao Zhang

Torstein Nordstrand

Vebjørn Strømmen

Yongsheng Qiu

Yu Nie

Yupeng Guo

Zheng Shi

Øyvind Berget

#### Animators

Frode Thorkildsen

Horea Rares Pastina

Jens Bjarne Myhre

Tibor Nagy

#### World Designers

Chad Chatterton

Christoffer Berg Jensen

Martin Baldysz

Shashank Uchil

Thomas Wollbekk

#### Quality Consultant

Trond Ivar Hansen

#### Music

Knut Avenstroup Haugen

#### Sound Designer

Fredrik Martol

Tord Digranes Nikolaisen

#### Voice over & Localization

#### Manager / Script Editor

Ellen Lyse Einarsen

#### Senior Dialogue Writer

Aaron Dembski Bowden

#### Project Assistant

Bent Hagen

### MANAGEMENT

#### CEO & PRESIDENT

Trond Arne Aas

#### CFO

Olav Sandnes

#### Vice President, Business

#### Development

Nicolay Nickelsen

#### Vice President, Human

#### Resources

Kjetil Vaarlund

#### Vice President, Operations

Ole Schreiner

#### Vice President, Sales &

#### Marketing

Morten Larssen

#### Business Controller

Jan Inge Torgersen

Monica Telle

#### HR Administrator

Joanne Elsworth

#### Office Managers

Hanifa Draft (Oslo)

Sunny Sun (Beijing)

### OPERATIONS AND

### INFRASTRUCTURE

#### Operations Manager

Trond Ystanes

#### Lead Billing Tools

Alex Cowan

#### Lead DBA / Office

#### Manager

Adam C. Young

#### Operations

Torbjørn Lindgren

#### System Administrator

Anthony Strickland

Lars Martin Tandberg

Mattias Brandt

Per Kristiansen

#### Lead Desktop Support

Marius Hesleskaug

#### Desktop Support

Hermod Rypdal

#### Tools Programmer

Sami Ylönen

Kenny Backus

#### Junior DBA

Andrew Wilson

### PRODUCT QUALITY

### ASSURANCE AND

### CUSTOMER

### SERVICE

#### Senior Manager

Ørjan Mathis Tvedt

#### QA Manager

Scott Junior

#### QA Leads

Aleksander Koumas

Espen Bakken

Joseph Levinski

Ken Eland

#### QA Technical Lead

Michael Søvik

#### QA Engineer

Knut Urbye

#### QA Testers

Aleksander Grønnestad

Amy Frantz

Andrew Ryker

Anja Leidland Aadnesen

Are Granhaug

Carl Fredrik Giertsen

Charlene Reed

Christopher Bjørnsti

Christopher Husum  
 Daniel Karlsson  
 David Perry  
 Dax Hock  
 Dennis Leach  
 Erika Billowitz  
 Espen Lundberg  
 Fellyn Silliman  
 Ian Williams  
 Jared Collins  
 Jay Rowland  
 Jostein Tandberg  
 Knut Jagels  
 Lars Erik Tollisen  
 Lars Olsen  
 Leif Eric Fredheim  
 Mats Bergesen  
 Meaghen Edwardsen  
 Melissa Loy  
 Michael Ryker  
 Pia Olstad  
 Richard Rakosnik  
 Scott Mitchell  
 Steven Lumpkin  
 Tom Kuijer  
 Trond Olav Müller-Nilssen  
 Voss Graham  
 Will Cox  
 Will Sherrill

**Customer Service Manager**  
 Brian Lee

**Customer Service Assistant Manager**  
 Ashley Winstead

**Customer Service Leads**  
 Craig Ushry  
 Ryan O'Neill  
 Scott Kirk  
 Wadie Shahin

**Customer Service Senior Specialist**  
 Geoff Higgins

**Customer Service English Representatives**

Andre Strilio  
 Brad Arthur  
 Chad Hawkins  
 Dom Acquarulo  
 Danh Nguyen  
 Edward Hu  
 Jake Glass  
 James McClure  
 Jamie Chen  
 Jason Lee Taylor  
 Jon Labbe  
 Justin Dunsworth  
 Luka Smith  
 Michael Waite  
 Nate Minier  
 Robbie Mitchell  
 Sean Getts  
 Sheri Tarter  
 Vickie Graham  
 Wayne Soong  
 William Justin Dollar

**Customer Service French Representatives**  
 Pooyan Ordoubadi

**Customer Service German Representatives**  
 Diane Hollingsworth  
 Sandi Mujanovic

**Customer Service Spanish Representatives**  
 Hugo Hernandez  
 Jon Melchiade

**SALES AND MARKETING**

**Product Director**  
 Jorgen Tharaldsen

**Product Manager**  
 Erling Ellingsen

**Media Strategy Director**  
 Terri Perkins

**Sales Director**

Ivar Broder Lund Frølich

**Video Editor**

Christopher Bjelland

**Managing Producer,**

**Online Media**

Adam Davis

**Community Coordinator**

Glen Swan

**Creative Writer**

Shannon "Pharamond"  
 Drake

**Community Manager**

Oliver "Tarib" Kunz

**French Community Manager**

Thomas "Crippius"  
 Grandjean

**Spanish Community Manager**

Xavier Marce

**German Community Manager**

Johannes Rebhahn

**ADDITIONAL STAFF**

**Additional Animators**

Antonio Flores  
 Elin Maria Bugge  
 Ingvild Oppedal Olsen  
 Ashurst  
 Maria Skau  
 Trygve Bjellvåg  
 William John Ashurst

**Additional Art Direction**

Christer Sveen

**Additional Concept Artists**

Anders Finer  
 Gavin Henry Whelan  
 Mikael Widegren

Olve Askim

**Additional Designers**

Aleksander Grøndahl  
 Dag Scheve  
 Jarl Schjerverud  
 Johan Tengå  
 Kenneth Christensen  
 Marius Enge  
 Nina Louise Sund  
 Robert Watson  
 Trond Meier

**Additional Graphic Artists**

Chen Xuefeng  
 Christopher Lane  
 Dan Cormick  
 Fang Li  
 Guoliang Wang  
 Li Lei  
 Li Miao  
 Li Yang  
 Li "Echo" Yang  
 Qingxin Kong  
 Shi Rui  
 Sonia Tyndale  
 Stian Dahlslett  
 Vlasdas Zukas  
 Wang Haiyang  
 Wei Kun

**Additional Programmers**

Antoine Chavasse  
 Bekir Osman Keskin  
 Benn Vosseteig  
 Christian Berentsen  
 Flemming Hansen  
 Frank Andrew Stevenson  
 Jorge Helguera Represa  
 Knut Johannessen  
 Mihnea Balta  
 Morten Brenna  
 Viggo Lovli

**Additional Project Management**

Eugene Lim  
 Xiao Fan  
 Øivind Scharming

**Additional Technical Art Direction**

Kjetil Hjeldnes

**Additional World Designers**

Richard Cawte  
 Taina Marie Nygård  
 Øyvind Jernskau  
 Øyvind Sten Steensen

**SPECIAL THANKS TO**

Aleksandra Pesaljevic  
 Annette De Freitas  
 Artplant  
 Carlos Huante  
 Christian Oswaldsson  
 Christina Aspen  
 Christopher Rabenhorst  
 Craig Morrison  
 Daniel Persson  
 David Nilsson  
 Dragan Smiljanic  
 Fabrice Miras  
 Geir Haugen  
 Jan Inge Gustum  
 Jason Falk  
 Michael Lee  
 Mona Elisabeth Østvang  
 Oleg Shadrin  
 Ove Forseth  
 Per Abrahamsen  
 Peter Lorenzen  
 Rickard Edén  
 Robert Judge  
 Terje Pedersen  
 The Secret People...  
 Tormod Vaksvik Håvaldsrud

**Main Choir**

Anna-Karin Lindgren  
 Camilla Wiig Nygård  
 Eirik Roland Jensen  
 Eva Landro  
 Gjøril Songvoll  
 Henrik Hundsnæs  
 Margrethe Førre  
 Marit Sehl  
 Minda Fiskum

Nils Erik Steinsbø  
 Ragnhild Mozfeldt  
 Ruth Olina Lødemel  
 Sigmund Aasjord  
 Thomas Flodin  
 Trond Bjerkholt  
 Øystein Elle  
 Øystein Skre

**Motion capture artists**

Anne-Marthe Lund  
 Bjørn-Erik Hytt  
 Hillevi S Larsson  
 Solveig Laland Mohn  
 Thea Danielsen Fjortoft  
 Tina Robinson  
 Trine Sneisen

**Mongoose Publishing**

Bryan Steele  
 Gareth Hanrahan

**Musicians**

Aissa Tobi  
 Helene Bøksle  
 Henrik Eurenis  
 Jan Tore Diesen  
 Ola Moen  
 Per Einar Watle  
 Therese Kinzler Eriksen

**SIDE UK**

Andy Emery  
 Ant Hales  
 Chris Skrzypek  
 Kate Saxon  
 Sini Downing

**Voice Actors**

Adjoa Andoh  
 Alex Norton  
 Alex Sandy Morton  
 Beatriz Romilly  
 Bill Roberts  
 Brian Bowles  
 Celia Meiras  
 Chris Nayak  
 Christopher Fairbank  
 Colin McFarlane

Emma Tate  
Eric Meyers  
Eve Karpf  
Jimmy Akinbola  
John Glover  
John Schwab  
Jonathan Kydd  
Jules de Jongh  
Kerry Shale  
Laurel Lefkoe  
Lewis Macleod  
Lorelei King  
Louiza Patikas  
Luis Soto  
Maria Darling  
Matt Akesson  
Peter Marinker  
Robbie Stevens  
Sandra de Sousa  
Simon Greenall  
Stuart McQuarrie  
Theo Herdman  
Troy Baker  
Wayne Forester

#### **Additional Voice Actors**

Eigil Jarl Halse  
Aidan Sansom  
Claire Sturgess  
Mark Nicholson

## **EIDOS GLOBAL**

**Secrétaire général**  
Anthony Price

**Directeur Europe**  
Scott Dodkins

**Directeur acquisition  
des projets**  
Ian Livingstone

**Directeur  
développement**  
Darren Barnett

**Responsable  
développement**  
Lee Singleton

**Producteur associé**  
Joe Best

**Contrôleur marque du  
groupe**  
Fabien Rossini

**Responsable marque**  
Alex Price

**Responsable services  
créatifs**  
Quinton Luck

**Premier designer**  
Jodie Brock

**Premier designer  
artistique**  
Gary Blake

**Middleweight Creative**  
Raj Singh

**ASSURANCE  
QUALITÉ  
FONCTIONNELLE**

**Directeur AQ**  
Marc Titheridge

**Superviseurs AQ**  
Dave Isherwood  
Ian Rowsell

**Testeurs en chef AQ**  
Anthony Wicker  
Hugo Hirsh

**Testeurs AQ**  
Garth Phillip  
James Wicker  
Jonathon Redington  
Richard Edbury  
Steven Taylor  
Daniel Mills

## **MASTERING**

**Responsable AQ  
(mastering)**  
Jason Walker

**Ingénieur mastering**  
Ray Mullen

**Responsable services  
d'assistance**  
Monica Dalla Valle

## **LOCALISATION**

**Responsable localisation**  
Guillaume Mahouin

**Superviseur AQ  
localisation**  
Arnaud Messager

**Testeurs en chef AQ  
localisation**  
Pedro Geppert  
Pablo Trenado

**Testeurs AQ localisation**  
Sonja Sickert  
Curri Barceló  
Janet Romero  
Marco Simon  
Yann Gendrot  
Thibaut Salembier

## **EIDOS FRANCE**

**Chef produit**  
Tristan Perdriau

### **Remerciements**

Un énorme merci à toutes les équipes des services commercial, marketing, marque, opérations financières, juridique et informatique.

# **GARANTIE**

## **Déclaration de droits de propriété intellectuelle et de garantie limitée Eidos**

### **AVIS**

Eidos se réserve le droit d'apporter des modifications et des améliorations à ce produit à tout moment et sans préavis. Eidos ne fait aucune garantie, condition ou représentation, expresse ou implicite, concernant ce manuel, sa qualité, sa commerciabilité ou son adéquation à un but particulier. Tous les personnages et noms de marques apparaissant dans ce jeu sont fictifs et toute similarité avec des personnes ou organisations existantes serait une pure coïncidence.

### **GARANTIE LIMITÉE EIDOS**

Eidos garantit à l'acheteur d'origine de ce produit logiciel informatique que le support d'enregistrement sur lequel les programmes logiciels ont été enregistrés ne rencontrera, dans des conditions normales d'utilisation, aucune défaillance en termes de matériaux ou de fabrication pendant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. L'entière responsabilité de Eidos dans le cadre de cette garantie limitée sera, à sa seule discrétion, de réparer ou de remplacer tout support défectueux, à condition que le produit d'origine soit renvoyé à Eidos dans son état initial à l'adresse mentionnée ci-dessous, accompagné d'une preuve d'achat datée, d'une description de la défaillance et d'une adresse à laquelle le produit doit être renvoyé. Cette garantie ne s'applique pas aux supports ayant fait l'objet d'une mauvaise utilisation ou aux supports endommagés ou excessivement usés.

CETTE GARANTIE LIMITÉE NE S'APPLIQUE PAS AUX PROGRAMMES LOGICIELS EUX-MÊMES QUI SONT FOURNIS « TELS QUELS » ET SANS GARANTIE OU REPRÉSENTATION QUELLE QU'ELLE SOIT. DANS LA LIMITE DES DISPOSITIONS PRÉVUES PAR LA LÉGISLATION EN VIGUEUR, EIDOS DÉCLINE TOUTE GARANTIE (Y COMPRIS, SANS LIMITATION, LES GARANTIES IMPLIQUÉES PAR LA LOI, LES STATUTS, L'USAGE OU AUTRE) CONCERNANT LA COMMERCIALITÉ, LA QUALITÉ ET/OU L'ADÉQUATION À UN BUT PARTICULIER DE CE PRODUIT LOGICIEL INFORMATIQUE.

Cette garantie limitée vient s'ajouter à vos droits statutaires et n'y contrevient pas.

### **Adresse de Retour :**

Eidos, Service Consommateurs, 101-109 rue Jean Jaurès, 92 300, Levallois, France

Il est conseillé d'envoyer vos jeux par courrier recommandé avec accusé de réception. Eidos n'est pas responsable des jeux disparus ou volés. Attention : les frais d'expédition liés à l'envoi d'un jeu ou d'une partie de jeu ne seront pas remboursés. Tout Produit Logiciel de remplacement sera couvert pour le reste de la période de garantie d'origine ou pendant trente (30) jours, selon la plus longue de ces deux occurrences.

### **RETOUR APRÈS EXPIRATION DE LA PÉRIODE DE GARANTIE :**

Passé le délai de 90 jours Eidos accepte de vous échanger le produit défectueux moyennant une participation forfaitaire de 15 Euros par produit (par chèque ou par mandat postal libellé à l'ordre de Eidos). Renvoyez votre jeu à l'adresse indiquée ci-dessus accompagné de votre règlement, d'une preuve d'achat datée, de la description de la défaillance et d'une adresse à laquelle le produit doit être renvoyé.

Le tarif ci-dessus s'applique à la France Métropolitaine et pourra faire l'objet de modifications sans préavis.

### **INFORMATIONS IMPORTANTES DE SANTÉ ET DE SÉCURITÉ**

Ce manuel d'instructions contient des informations importantes relatives à la santé et à la sécurité. Nous vous demandons de le lire attentivement et de comprendre ces informations avant d'utiliser ce logiciel.

### **ATTENTION : ÉVITEZ D'ENDOMMAGER VOTRE TÉLÉVISEUR**

À ne pas utiliser avec certains moniteurs et écrans de télévision. Certaines télévisions (notamment les écrans translucides, les écrans à projection de face et les écrans plasma) peuvent être endommagés par l'utilisation de jeux vidéo. Les images statiques ou autres images présentées lorsque vous jouez à un jeu (ou lorsque vous mettez le jeu en pause ou en attente) peuvent causer des dommages permanents dans votre tube cathodique, et risquent de « fondre » sur l'écran, en créant une ombre permanente de l'image statique qui apparaîtra à tout moment, et ce même lorsque vous ne jouez pas. Consultez toujours le manuel de votre moniteur ou de l'écran de votre télévision ou contactez le fabricant pour vérifier que l'utilisation de jeux vidéo ne causera pas de dommages.

**POUR ÊTRE LES PREMIERS INFORMÉS !**

Pour être avisé de toutes les nouveautés Eidos, de la disponibilité des démos, des dernières images ou vidéos des jeux que vous attendez, des dates de sorties, des derniers concours et promotions, n'hésitez pas à vous inscrire sur notre site Internet pour recevoir notre bulletin, directement dans votre boîte aux lettres email.

**HTTP://WWW.EIDOS.FR (RUBRIQUE NEWSLETTER)**

© 2008 Funcom. All rights reserved. © 2008 Conan Properties International LLC ("CPI"). CONAN, CONAN THE BARBARIAN, HYBORIA and related logos, characters, names, and distinctive likenesses thereof are trademarks or registered trademarks of CPI unless otherwise noted. All rights reserved. Funcom authorized user.

Eidos and the Eidos logo are trademarks of the Eidos Group of Companies. All rights reserved.

Using visibility optimization by Umbra Software Ltd (www.umbra.fi).  
This software is based in part on the work of the Independent JPEG Group.  
Portions of this software utilize FMOD Ex Sound System by Firelight Technologies.  
Portions of this software utilize SpeedTree technology.  
©2002 Interactive Data Visualization, Inc. All rights reserved.



Tous droits réservés. PRODUIT DESTINÉ UNIQUEMENT À UN USAGE DOMESTIQUE. Toute copie, adaptation, location, autorisation de jeu contre paiement, prêt, distribution, extraction, violation de protection de copie, revente, utilisation en galeries d'arcade, diffusion, performance publique et transmission sur Internet, par câble ou toute autre forme de télécommunications, ainsi que tout accès ou utilisation sans autorisation de ce produit ou de tout composant protégé par une marque commerciale ou par des droits de copyright, y compris ce manuel, est interdite. Edité et Distribué par Eidos France - 101-109 rue Jean Jaurès, 92 300 Levallois, France - SARL au capital de 7623 Euros - RCS Nanterre B 334 213 113

**AGE OF CONAN**  
HYBORIAN ADVENTURES

**Battez-vous, Survivez et Gagnez !**

Le Fatal1ty Gamer Headset de Creative offre toute la puissance, la précision et le confort dont vous avez besoin pour une immersion totale dans le monde fantastique d'Hyboria.

Micro-casque pour joueur approuvé par un champion du monde.

**Offre Exclusive ! 34.99€**

[www.europe.creative.com/promotion/ageofconan](http://www.europe.creative.com/promotion/ageofconan)



**CREATIVE**

Vos jeux jusqu'à 40 % plus rapides.

Un son surround incroyable dans votre casque.

Sound  
BLASTER



Xtreme Fidelity

Vous n'en croirez pas vos oreilles!

Changez pour une carte son Sound Blaster X-Fi Platinum Fatal1ty Champion Series : n'écoutez plus vos jeux, vivez-les !

Plus d'informations sur [europe.creative.com/xfi](http://europe.creative.com/xfi) **CREATIVE**

© 2008 Creative Technology Ltd. Toutes les autres marques sont des marques ou des marques déposées de leur détenteur respectif.



Bain de Sang  
Garanti.

[WWW.IDEAZON.COM/AGEOFCONAN](http://WWW.IDEAZON.COM/AGEOFCONAN)



eidos

IDEAZON

© 2008 Creative Technology Ltd. All rights reserved. Paradox, Eidos and all other product sub-brands are owned and registered by Neozon, Inc. All other trademarks and logos are the property of their respective owners. US and other patent pending. © 2008 Conan Properties International LLC. CONAN and related logo, character names, and artwork are trademarks or registered trademarks of Conan Properties International LLC. All rights reserved. All other trademarks are the property of their respective owners.



**Redéfinir  
la réalité.**

Cartes graphiques  
NVIDIA® GeForce®



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

Funcom et Eidos recommande les  
processeurs graphiques NVIDIA pour  
Age of Conan™



© 2007 NVIDIA Corporation. NVIDIA, le logo NVIDIA, SLI, NVIDIA GeForce et The Way It's Meant To Be Played™ sont des marques commerciales et/ou des marques déposées de NVIDIA Corporation. Tous droits réservés. Image de la demo NVIDIA Adriane © 2006 - 2007 NVIDIA Corporation. Tous les noms de sociétés et/ou de produits sont des marques commerciales et/ou des marques déposées de leurs fabricants respectifs. Les fonctionnalités, les prix et les caractéristiques techniques peuvent être modifiés sans préavis. \* La meilleure façon de jouer.