

Ultima® VII — THE BLACK GATE™

CARTE DE RÉFÉRENCE

Pour charger *Ultima VII*, accédez à l'unité qui contient votre jeu (si c'est l'unité C, tapez 'C: ≤ Entrée ≥ '). Rendez-vous ensuite au sous-répertoire où se trouve votre jeu. Si vous choisissez notre répertoire par défaut, tapez 'CD\ULTIMA7 ≤ Entrée ≥ ' et puis tapez 'ULTIMA7' pour commencer le jeu.

MENU PRINCIPAL

Après le chargement du jeu, une séquence d'introduction est automatiquement lancée. Vous pouvez toutefois quitter cette séquence en appuyant sur ≤ Esc ≥. Le menu principal apparaît alors, avec quatre différentes options :

- View Introduction (visualiser l'introduction)
- Start New Game (commencer un nouveau jeu)
- Journey Onward (voyager)
- View Credits (visualiser les remerciements)

Pour sélectionner l'une de ces options, faites un simple clic avec la souris ou servez-vous des touches fléchées et appuyez sur ≤ Entrée ≥.

Pour quitter l'introduction, la création de personnage ou les remerciements, appuyez sur ≤ Esc ≥.

VISUALISATION DE L'INTRODUCTION

L'introduction vous révèle comment et pourquoi l'Avatar™ est revenu en Britannia. Les informations présentées ici sont très importantes pour votre quête. Cette scène est la même que celle que vous voyez la première fois que vous jouez à *Ultima VII*.

POUR COMMENCER UN NOUVEAU JEU

C'est ici qu'a lieu la création de personnage. Vous devez sélectionner cette option la première fois que vous jouez. Lorsqu'il vous est demandé de donner un nom à votre personnage, tapez le nom désiré (14 lettres maximum) à l'endroit où apparaît le curseur clignotant et appuyez sur ≤ Entrée ≥. Choisissez ensuite le sexe de votre personnage en vous servant de la souris ou de la barre d'espace et appuyez sur ≤ Entrée ≥.

JOURNEY ONWARD (VOYAGER)

Après que vous avez créé un personnage pour la première fois, cette option vous amène au début du jeu lui-même. Lors des séances de jeu futures, cette option vous fera retourner au dernier jeu que vous avez sauvegardé.

VISUALISATION DES REMERCIEMENTS

Cette option énumère les nombreuses personnes qui ont travaillé à la réalisation d'*Ultima VII*.

TOUR DE RECONNAISSANCE

Cette section vous guide à travers les premières minutes d'Ultima VII. Elle ne vous dévoilera aucun secret important, mais vous familiarisera avec toutes les actions de base que vous pourrez avoir à accomplir au cours du jeu. Cette séquence présuppose que vous utilisiez une souris ; celle-ci est en effet fortement conseillée à la fois par lolo et par Lord British.

La scène s'ouvre sur vous, l'Avatar, en train de sortir par une porte lunaire rouge pour pénétrer dans Britannia, dans la ville de Trinsic. Devant vous se tiennent votre vieil ami lolo et le maître des écuries, Petre.

Conversations. Lorsqu'lolo s'adresse à vous, lisez chaque ligne du texte puis cliquez avec le bouton gauche de la souris (faites un 'clic à gauche'). Continuez jusqu'à ce qu'lolo ait terminé de parler, moment auquel il se joindra de façon automatique à votre équipe.

Le maire Finnigan s'approche ensuite de vous. Cette fois encore, cliquez avec le bouton gauche après chaque ligne de texte. Finnigan vous demande de faire une enquête sur le meurtre de Trinsic. Positionnez le curseur de votre souris (représenté par une flèche verte) sur le mot 'Yes' (oui) et cliquez avec le bouton gauche pour lui répondre.

Finnigan vous demande si vous avez visité les écuries. Placez le curseur sur le mot 'No' (non) et faites un clic à gauche pour lui répondre. Il vous suggère alors de le faire et vous pouvez commencer à visiter les environs.

Pour vous déplacer. Vous (l'Avatar) vous trouvez toujours au centre de l'écran. Les écuries se situent derrière la porte nord (c.-à-d. en haut de l'écran). Pour vous diriger vers elles, positionnez le curseur de façon qu'il soit pointé vers le haut (vers le nord) et cliquez avec le bouton droit jusqu'à ce que vous entriez dans le bâtiment.

Pour examiner des objets. Lorsque vous (l'Avatar) pénétrez dans les écuries, le toit disparaît, ce qui vous permet (à vous, le joueur) de voir à l'intérieur. Un horrible meurtre a été perpétré ! Vous pouvez regarder chaque objet qui se trouve dans les écuries en cliquant dessus avec le bouton gauche. Placez le curseur sur la clé en or (qui se trouve par terre à l'ouest du cadavre) et faites un clic à gauche. Le mot 'Key' (clé) s'affiche ; il vous permet d'identifier l'objet, au cas où vous ne sachiez pas ce que c'était.

La clé vous fournira peut-être un indice. Placez le curseur à gauche de cette clé et cliquez deux fois sur le bouton droit (faites un 'double clic à droite'). Vous vous rendez alors à cet endroit. *Notez que vos déplacements s'effectuent tous par un double-clic à droite et que toutes les autres actions, comme parler et examiner des objets, s'accomplissent par un clic à gauche.*

Pour utiliser des objets. Pour ne pas être dérangé pendant vos investigations, fermez la porte en positionnant le curseur sur celle-ci et en faisant un double-clic à gauche.

Pour prendre des objets. La clé peut servir d'indice. Positionnez le curseur de façon que la pointe de celui-ci se superpose à la clé. Cliquez avec le bouton gauche et maintenez-le enfoncé. Puis déplacez le curseur tout en gardant le doigt sur le bouton de la souris. Si la souris était positionnée correctement, la clé est maintenant attachée au curseur. Ne relâchez pas encore le bouton !

Pour prendre la clé, placez le curseur (et la clé) sur votre personnage et relâchez le bouton gauche. La clé disparaît.

Pour vous examiner vous-même (et examiner d'autres objets). Vérifiez que vous avez la clé en faisant un double-clic à gauche sur votre personnage. Une image de votre personnage apparaît (l'écran de stock), avec des lignes bleues indiquant l'emplacement des objets et des vêtements. La clé se trouve dans votre main droite.

Placez maintenant le curseur sur le grand carreau rouge et maintenez enfoncé le bouton gauche de la souris. Cela vous permet de déplacer votre fenêtre de stock ; traînez-la jusqu'au coin supérieur droit de l'écran. Relâchez le bouton lorsque sa nouvelle place vous convient.

Vous pouvez faire disparaître votre écran de stock en cliquant avec le bouton gauche sur le carreau rouge.

Pour parler aux gens. Peut-être votre compagnon lolo en sait-il plus sur le meurtre. Pour lui parler, faites un double-clic à gauche sur lui. Son portrait apparaît, avec ses paroles. Les réponses que vous pouvez sélectionner s'affichent au centre de l'écran. Cliquez avec le bouton gauche sur 'Murder' (meurtre) pour discuter du meurtre avec lui.

Une fois que vous avez terminé de parler avec lolo, faites un clic à gauche sur 'Bye' (au revoir) pour mettre fin à la conversation.

Autres investigations. Il y a d'autres choses que vous pouvez essayer au cours de votre examen des écuries. Vous serez bien avisé de tout étudier. N'oubliez pas de contrôler la gargouille morte, au nord des écuries, ainsi que le sac qui se trouve sur le sol. Vous connaîtrez son contenu en faisant un double-clic dessus avec le bouton gauche. Essayez de sortir des objets du sac, comme la torche. Une fois celle-ci sur le sol, vous pouvez faire un double-clic

dessus avec le bouton gauche pour l'allumer. Pour l'éteindre, faites le même geste. (Notez que quand la torche est allumée, vous ne pouvez la ranger dans aucun des récipients.) De manière générale, nous vous conseillons d'ouvrir le stock de chacun des membres de votre équipe et de faire un simple et un double-clic à gauche sur chaque objet. Vous pourriez bien découvrir une foule de choses très pratiques.

Lorsque vous aurez terminé vos investigations ici, vous voudrez partir. En cliquant avec le bouton droit et en le maintenant enfoncé, vous avancerez en marchant. Vous vous déplacez toujours dans la direction dans laquelle le curseur est pointé. Plus le curseur est éloigné du centre de l'écran, plus vous voyagez rapidement. Que la chance soit avec vous au cours de votre voyage !

FONCTIONS

Ultima VII est un jeu qui se commande entièrement avec une souris. Toutes les fonctions d'action s'activent au moyen des deux boutons de la souris. Cependant, pour ceux qui ne disposent pas de souris, toutes les fonctions peuvent également s'effectuer à partir du clavier.

UTILISATION DE LA SOURIS

Le principal intérêt de la souris est que le bouton gauche sert à accomplir des actions impliquant les mains et que le bouton droit active les actions où l'on se sert des pieds. Le curseur apparaît généralement sous l'une des deux formes suivantes : une flèche verte simple pour les activités normales et une flèche rouge dentelée pour le combat.

	Bouton gauche	Bouton droit
Clic	Regarder	Faire un pas
Double-clic	Utiliser / parler / attaquer	Trouver un chemin
Clic et faire glisser	Déplacer des objets	Avancer en marchant

POUR DÉPLACER VOTRE PERSONNAGE (CLIC À DROITE)

Pour vous mettre à marcher, faites tout simplement pointer la flèche dans la direction dans laquelle vous voulez voyager et cliquez avec le bouton droit et maintenez-le enfoncé. Plus la flèche est éloignée de vous, plus elle est longue et plus vite vous vous déplacez. Pour vous arrêter, relâchez le bouton droit.

En cas de danger imminent, votre vitesse est réduite proportionnellement à votre dextérité.

En faisant un double-clic à droite sur un point de l'écran, vous marchez vers ce point, si toutefois aucun obstacle n'entrave votre chemin (comme une porte fermée à clé par exemple).

MANIPULATION D'OBJETS (CLIC À GAUCHE)

Le bouton gauche sert à regarder, déplacer, utiliser ou attaquer.

Regarder

Cliquez sur un objet avec le bouton gauche pour en obtenir une brève description.

Déplacer

Vous pouvez déplacer de nombreux objets d'un endroit à l'autre. Pour déplacer quelque chose de portable, faites un clic à gauche sur l'objet et maintenez le bouton enfoncé. Le curseur se transforme en main pour vous indiquer que vous tenez un objet. Positionnez le curseur sur le lieu de destination choisi et relâchez le bouton de la souris.

En lâchant l'objet au-dessus d'un personnage, vous intégrez l'objet en question au stock de ce personnage. Si son écran de stock est ouvert, le fait de lâcher l'objet sur un récipient de cet écran le place à l'intérieur de ce récipient (voir Écran de stock).

Si le récipient ne se trouve dans aucun stock, il faut l'ouvrir (il sera alors visible) pour pouvoir y placer un objet.

Si un objet est trop volumineux ou trop lourd pour pouvoir entrer dans un récipient, ou si vous ne pouvez atteindre cet objet, un message qui apparaît en rouge au-dessus de l'objet vous en avertira.

Utiliser

Pour utiliser un objet, faites un double-clic à gauche sur cet objet. La manière de fonctionner de chaque type d'objet est propre à chaque utilisation. Ainsi, si vous utilisez une lampe éteinte, elle s'allume, si vous utilisez une lampe allumée, elle s'éteint.

Certains objets peuvent s'utiliser sur d'autres objets (un seau sur un puits par exemple). Pour ces objets, faire un double-clic avec le bouton gauche transforme le curseur en un réticule vert. En amenant le réticule à l'objet de destination et en faisant un clic à gauche, vous utilisez le premier objet sur le second.

Pour de nombreux objets utilisables, effectuer un double-clic à gauche fait apparaître un écran qui fournit des informations supplémentaires sur cet objet. Par exemple, en faisant un double-clic avec le bouton gauche sur un coffre, vous obtiendrez un écran vous montrant le contenu de ce coffre. En cliquant ensuite déplacer et manipuler le contenu comme vous le feriez avec n'importe quel autre objet du monde. Les cadavres d'ennemis vaincus se comportent à cet égard comme les coffres.

De plus, les écrans eux-mêmes peuvent se déplacer de la même manière que les objets : clic avec le bouton gauche, faites glisser, relâcher. Pour refermer l'écran de contenu, faites un simple clic sur le carré rouge à gauche de l'écran ou appuyez sur \leq Esc \geq .

'Utiliser' une personne a plusieurs significations. Un double-clic sur une personne en dehors d'un combat vous fait entrer en conversation avec cette personne. (Pour de plus amples informations sur la manière dont fonctionnent les conversations, voir la section Organisation de l'écran.) Cependant, en mode de combat, cette manœuvre indique que vous voulez attaquer cette personne. Si vous cliquez sur un membre de votre équipe en mode de combat ou lorsque votre écran de stock est affiché, cela fait apparaître l'écran de stock de ce personnage.

'Utiliser' l'Avatar fait s'afficher le stock de votre personnage (voir Écran de stock).

Pour utiliser une charrette, faites un double-clic avec le bouton gauche sur un siège de la charrette. Une fois que tous les personnages de la charrette sont assis, déplacez celle-ci comme si vous déplaçiez l'Avatar. Les bateaux fonctionnent de la même façon, si ce n'est que vous devez effectuer un double-clic sur les voiles au lieu de le faire sur le siège. Pour mettre fin à l'utilisation d'une charrette ou d'un bateau, faites à nouveau un double-clic avec le bouton gauche sur la chaise ou sur les voiles.

Attaquer

Quand vous êtes en mode de combat, le fait de faire un double-clic avec le bouton gauche sur une personne *qui ne fait pas partie de votre équipe* ou sur un objet déclenche une attaque contre cette personne ou cet objet. En mode de combat et en n'importe quel mode d'attaque autre que le mode manuel (voir Combat), vous attaquez automatiquement tout ennemi se trouvant dans les parages.

UTILISATION DU CLAVIER

Bien que l'utilisation de la souris soit vivement recommandée, le clavier peut servir de substitut si vous n'avez pas connecté de souris à votre ordinateur.

Marcher

Pour faire un pas dans une certaine direction, appuyez sur la touche fléchée correspondant à la direction choisie. En maintenant enfoncée la touche ≤Majuscules≥ lorsque vous appuyez sur une touche fléchée, vous ferez faire à l'avatar trois pas au lieu d'un. Si la touche ≤NumLock≥ est activée, *chaque* pas sera un triple pas.

Manipuler les objets

Appuyez sur la ≤Barre—d'espacement≥ pour faire apparaître le curseur en forme de main. Les touches fléchées déplacent le curseur au lieu de l'Avatar. Maintenir la touche ≤Majuscules≥ enfoncée accroît le rythme auquel le curseur se déplace.

Considérez la touche de ≤Commande≥ comme le bouton gauche de la souris. Ainsi, en appuyant une fois sur cette touche vous identifiez un objet, en appuyant deux fois vous utilisez cet objet.

Si vous vous trouvez dans n'importe quel mode d'attaque, il n'y a pas de curseur rouge pour vous servir d'aide-mémoire, mais appuyer deux fois sur la touche sert toujours à lancer une attaque.

TOUCHES PRINCIPALES DU CLAVIER AVEC LEURS ÉQUIVALENTS DE SOURIS

Touche	Fonction	Équivalent sur la souris
C	Active et désactive le mode de combat.	Clic avec le bouton gauche sur l'icône de colombe/d'épée à l'écran de stock de l'Avatar.
I	Ouvre l'écran de stock de chaque membre de l'équipe, en commençant par l'avatar.	Double-clic à gauche sur chaque membre d'équipe.
Z	Ouvre l'écran de statistiques pour chaque membre de l'équipe, en commençant par l'Avatar.	Clic à gauche sur l'icône de cœur dans l'écran de stock de chaque membre d'équipe.
S	Ouvre la fenêtre de sauvegarde/chargement.	Clic à gauche sur l'icône de disque dans l'écran de stock de l'Avatar.
A	Active et désactive tous les effets sonores.	Clic à gauche à la fois sur les effets sonores et la musique dans la fenêtre de sauvegarde/chargement.
V	Affiche un parchemin qui montre le numéro de version de votre exemplaire d'Ultima VII.	(Aucun)
≤Alt≥ X	Pour sortir d'Ultima VII et retourner au DOS.	(Aucun)
H	Inverse les fonctions respectives des boutons gauche et droit de la souris. Le bouton gauche sert maintenant à se déplacer, le bouton droit à manipuler des objets. La touche H n'affecte que la souris et ne change rien au clavier.	(Aucun)
≤Esc≥	Ferme la fenêtre de sauvegarde/chargement si elle est ouverte. Dans le cas contraire, ferme toutes les fenêtres et écrans.	Clic à gauche sur chaque grand carreau rouge.

ÉCRANS

ORGANISATION DE L'ÉCRAN



Dans *Ultima VII*, l'écran tout entier est consacré à la carte. Tous les messages ou informations apparaissent sur la carte, à différents endroits.

Au cours des conversations, un portrait du personnage auquel vous êtes en train de parler apparaît dans le coin supérieur gauche de l'écran, ses paroles s'affichant à droite du portrait. Si d'autres personnages interviennent dans la conversation, leurs portraits apparaissent dans le coin inférieur gauche de l'écran et leurs paroles s'affichent juste à droite de leur portrait. Pendant les conversations, votre portrait s'affiche au centre de l'écran, vos options de réponse s'inscrivant à droite de votre portrait. En sélectionnant un mot ou une expression dans vos options, vous faites automatiquement répondre votre interlocuteur.

Le texte qui identifie un objet s'affiche juste au-dessus de cet objet. Le texte apparaissant au-dessus d'une icône de personnage signifie que ce personnage a parlé.

ÉCRAN DE STOCK

Quand vous faites un double-clic avec le bouton gauche sur votre personnage, son écran de stock apparaît. Cela vaut pour n'importe quel personnage de votre équipe, à condition que vous ayez fait apparaître votre propre écran de stock.

Colombe/épée flamboyante : dans la partie gauche de l'écran de stock se trouve une icône d'épée flamboyante si vous vous trouvez en mode de combat et de colombe si vous ne combattez pas. Cliquez sur cette icône pour passer d'un mode à l'autre. Pendant le jeu, la couleur de la flèche de curseur vous indique si vous êtes en mode de combat (vert) ou en mode 'normal' (rouge).

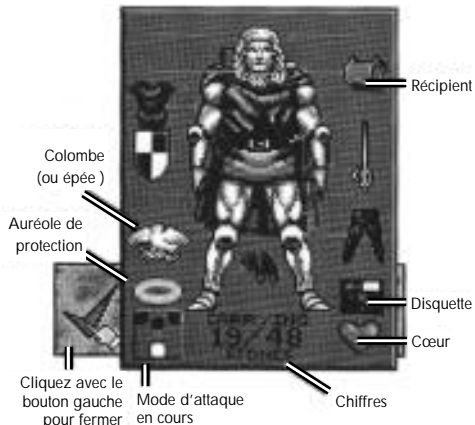
Les récipients : faites un double-clic avec le bouton gauche sur un récipient de votre stock pour en connaître le contenu.

Disquette : à droite de l'écran de stock se trouve une icône de disquette. En cliquant sur cette icône avec le bouton gauche, vous faites apparaître une fenêtre qui vous permet de charger ou de sauvegarder un jeu, d'activer et de désactiver les effets sonores et la musique, ou de quitter le jeu.

Cœur : un cœur se trouve en dessous de la disquette. Un clic avec le bouton gauche sur ce cœur entraîne l'affichage de l'écran de statut.

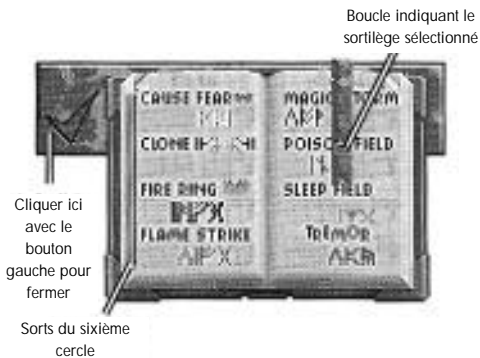
Les chiffres : au bas de l'écran de stock se trouve deux chiffres côte à côte (par exemple, '24/36'). Le chiffre de gauche correspond au poids que le personnage porte actuellement, exprimé en stones. Le chiffre de droite indique le nombre de stones maximal qu'il peut porter. Lorsque vous achetez des objets dans les magasins, un message vous prévient si un objet est trop lourd à porter.

En plus de leur poids, les objets possèdent un volume. Parfois, un message vous dit que vous ne pouvez pas porter un objet parce que vous avez les mains pleines ou parce que vos bagages sont pleins. En réorganisant votre équipement (par exemple, en mettant une arme dans votre ballot ou en achetant un autre sac à dos), vous pourrez peut-être arriver à porter le nouvel objet.



Mode d'attaque en cours et auréole de protection : ils sont décrits dans la section Combat.

LIVRE DE SORTILÈGES



En effectuant un double-clic avec le bouton gauche de la souris sur le livre de sortilèges dans l'écran de stock, vous faites apparaître ce livre. Pour jeter un sort, faites un double-clic sur l'icône du sort choisi. Pour sélectionner un sort sans le jeter, cliquez avec le bouton gauche sur son icône dans le livre de sortilèges. La boucle du signet se positionne sur le sort choisi.

Il existe six sortilèges que vous pouvez jeter pendant les combats en faisant un double-clic à gauche sur la cible, comme si vous attaquiez celle-ci : *Fire Blast* (souffle de feu), *Paralyse* (paralyser), *Lightning* (éclair), *Explosion* (explosion), *Death Bolt* (éclair de la mort) et *Sword Strike* (coup d'épée). Si vous avez le livre de sortilèges dans la main et si ce livre était fermé au moment où vous avez sélectionné le sort (le signet était positionné sur le sort en question), utiliser la souris pour attaquer vous fait jeter

ce sort (si toutefois vous disposez des points de sorts et des réactifs nécessaires). D'autre part, si vous, l'avatar, n'êtes pas en mode manuel et avez votre livre de sortilèges prêt (c.-à-d. en main), vous jetez des sorts automatiquement.

ÉCRAN DE STATUT



L'écran de statut énumère les attributs actuels, primaires et secondaires, du personnage, et vous indique si votre personnage est inconscient, empoisonné, ensorcelé, affamé, protégé, maudit ou paralysé.

ATTRIBUTS PRIMAIRES

La force, la dextérité et l'intelligence représentent les attributs primaires, leur valeur allant de 1 à 30. Plus un attribut a une valeur élevée, mieux cela vaut. Les autres attributs représentent les statistiques secondaires.

Strength (la force) détermine plusieurs choses, dont le poids des objets que vous pouvez porter, la quantité de dégâts que vous pouvez infliger avec une arme de combat rapproché, et le nombre de *coups* (hits) que vous pouvez recevoir avant de mourir.

Dexterity (la dextérité) affecte des paramètres comme votre vitesse et votre adresse quand il s'agit de crocheter des serrures. Les personnages plus rapides peuvent se déplacer et attaquer plus souvent que les personnages plus lents. La dextérité détermine votre adresse au combat.

Intelligence (l'intelligence) définit plusieurs choses, y compris votre *habileté à la magie* (magic skill) et la façon dont vous jetez certains sorts.

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Combat (l'adresse au combat). Vos aptitudes élémentaires de combat découlent directement de votre dextérité. Elles déterminent la probabilité que vous ayez de porter des coups au combat avec des armes normales.

Magie (la magie): votre adresse en matière de magie dépend directement de votre intelligence. Elle détermine le nombre maximal de points de *mana* que vous pouvez posséder.

Hits (les coups) dépendent directement de votre force. Les dégâts, le poison et la faim les font diminuer. Lorsque vos coups atteignent zéro, vous êtes inconscient.

Mana (le mana) indique le nombre actuel de points de mana que vous possédez. Moins vous êtes actif, plus les points de mana se renouvellent rapidement.

Level (le niveau) indique vos performances d'ensemble. Au fur et à mesure que vous acquérez de l'expérience (voir ci-dessous), votre niveau s'accroît. Et lorsque votre niveau s'accroît, vous avez la possibilité d'augmenter un ou plusieurs de vos








attributs primaires. De plus, les *coups* augmentent généralement au même rythme que votre niveau.



Expérience points (les points d'expérience) (*Exp*) mesurent vos performances. A chaque fois que vous terminez une quête ou tuez un monstre, chaque membre de votre équipe acquiert de nouveaux points d'expérience. Quand un personnage a rassemblé le nombre de points d'expérience nécessaire, son niveau s'accroît.

Training points (les points d'entraînement) augmentent avec les points d'expérience. Pour accroître votre force, votre dextérité, votre intelligence, votre adresse au combat ou en matière de magie, il vous faut trouver un instructeur qui fasse de vous un expert dans ce domaine précis. Si vous payez les honoraires de l'instructeur et négociez des points d'expérience (qui représentent ce que vous avez appris et pratiqué avec l'instructeur), l'attribut auquel vous êtes en train de travailler s'accroît.

COMBAT

Dans le coin inférieur gauche de l'écran de stock de chaque personnage figure une icône qui représente le mode d'attaque utilisé par ce personnage au combat. Voici les différents modes d'attaque disponibles :

Icône	Accessible à l'avatar	Accessible aux autres	Mode d'attaque membres de l'équipe	Description
	Oui	Non	Manuel	Vous pouvez diriger chaque action de combat.
	Oui	Oui	Attaquer le plus faible	Le personnage attaque l'adversaire le plus faible.
	Oui	Oui	Attaquer le plus fort	Le personnage attaque l'adversaire le plus fort.
	Oui	Oui	Défendre	Le personnage pare les coups plus efficacement qu'il ne les assène.
	Oui	Oui	Attaquer le plus proche	Le personnage attaque l'adversaire le plus proche.
	Non	Oui	Fou furieux	Le personnage ne fuit jamais, quelles que soient ses blessures.
	Non	Oui	Fuite	Le personnage fuit devant tout adversaire de façon.

icône	Accessible à l'avatar	Accessible aux autres	Mode d'attaque membres de l'équipe	Description
	Non	Oui	Hasard	Le personnage attaque un adversaire au hasard.
	Non	Oui	Protecteur	Le personnage cherche à protéger le membre d'équipe qui se trouve en mode de protection.

Si le mode d'attaque de l'Avatar est autre que le mode manuel, cela signifie qu'il sélectionne lui-même ses cibles (conformément aux règles de son mode d'attaque) et combat les adversaires choisis sans autre intervention du joueur. Celui-ci peut toutefois récupérer à tout moment le contrôle du jeu en effectuant un double-clic à gauche sur une certaine cible pour l'attaquer, en cliquant avec le bouton droit et en le maintenant enfoncé pour diriger l'avatar dans une certaine direction, etc.

Quand il n'est pas en mode manuel, l'Avatar ne sélectionne pas de cibles en fuite ou handicapées (endormies, paralysées ou inconscientes) de lui-même, et met fin à une attaque dès qu'un de ces cas se présente. Cependant, vous pouvez faire poursuivre à l'avatar un ennemi jusqu'à la mort en faisant un double-clic à gauche sur l'adversaire en question après que celui-ci a fui ou est devenu handicapé.

Mode de fuite

Si un membre de l'équipe est sérieusement blessé, il se peut qu'il fuie. Cependant, ce ne sera jamais le cas pour l'avatar ou les membres de l'équipe se trouvant en mode fou furieux. Les personnages en fuite peuvent faire tomber certains des objets qu'ils possèdent. Ceux qui ont été mis en mode fuite se retireront de façon ordonnée et ne feront tomber aucun de leurs objets.

Mode de protection automatique et mode de combat 'protecteur'

Vous pouvez décider de protéger un membre d'équipe en cliquant sur l'auréole qui se trouve juste au-dessus de son icône de mode d'attaque. L'auréole prend une couleur dorée qui indique que ce membre d'équipe sera protégé. Vous ne pouvez faire bénéficier qu'une seule personne à la fois de cette protection automatique.

Notez que si vous n'avez désigné aucun membre d'équipe pour cette protection (c.-à-d. si vous n'avez 'allumé' aucune auréole), il peut arriver qu'un personnage blessé allume lui-même sa propre auréole pour appeler les autres membres de l'équipe de façon que ceux-ci le protègent. Les membres d'équipe qui sont en mode de combat 'protecteur' resteront près du personnage blessé pour le protéger. Le premier souci d'un protecteur est la santé de l'individu en mode de protection et il fera obstacle à quiconque attaquera ce dernier jusqu'à ce toute menace ait disparu.



