

Might and Magic II

Gates to Another World

Un Jeu d'Aventure

De Jon Van Caneghem

New World Computing, the New World Computing logo and Might and Magic are trademarks and / or registered trademarks of the 3DO Company. ©1986 The 3DO Company. All rights reserved. All other trademarks are property of their respective holders. New World Company is a division of The 3DO Company.

Conception et Direction

Jon et Michaela Van Caneghem

Programmation

Jon Van Caneghem, Mark Caldwell, Stephen L.Cox

Techniciens graphiques

Avril Narrisson, Jeff Qriffcats

Illustrations du manuel

Ken Mayfield

©1998 The 3DO Company.

Tous droits réservés.

L'utilisation du logiciel est liée à votre acceptation des modalités ci-dessous.

LICENCE:

Vous pouvez utiliser la présente copie du logiciel sur un seul ordinateur.

Limitations d'utilisation :

La copie, l'adaptation ou la distribution de tout ou partie de ce logiciel sont interdites, à l'exception d'une copie unique, effectuée à des fins de sauvegarde.

La vente, le transfert, la location, ou la cession en location bail de ce logiciel à des tiers sont interdits sans l'autorisation écrite préalable de The 3DO Company

Il est interdit de mettre ce logiciel en réseau ou de l'utiliser simultanément sur plusieurs ordinateurs.

La décompilation de ce logiciel est interdite.

GARANTIE :

Ce logiciel doit dans l'ensemble fonctionner conformément à la description fournie dans ce manuel. Dans l'éventualité de la découverte d'une erreur matérielle qui affecte de façon notable votre utilisation du logiciel au cours des 90 jours qui suivent sa date d'achat, The 3DO Company pourra, à son entière discrétion, remplacer le logiciel (ou corriger ces erreurs) ou rembourser le prix d'achat du logiciel. Cette garantie n'est pas applicable si ces erreurs ont été causées par toute modification du logiciel non effectuée par The 3DO Company ou causées par une utilisation incorrecte, un abus ou une altération du logiciel, par une utilisation avec d'autres logiciels ou du matériel avec lesquels il n'est pas compatible.

1.4 Limitation de la responsabilité de The 3DO Company

(a) The 3DO Company n'accepte aucune responsabilité pour toute perte ou dommage, quels qu'ils soient, provoqués par le logiciel ou son utilisation, sauf s'il est impossible d'exclure juridiquement ces responsabilités et, malgré la généralité des termes figurant ci-après, exclut toute responsabilité en cas de dommages ou pertes indirects, spéciaux, accidentels ou consécutifs pouvant survenir en association avec le logiciel ou son utilisation.

(b) Dans l'éventualité où toute exclusion ou autre modalité de cette licence soit considérée comme non valide pour une raison quelconque et que le concédant ait la responsabilité pour toute perte ou dommage ayant autrement pu être limité dans le cadre de la législation, cette responsabilité sera limitée au prix payé pour le logiciel.

(c) La responsabilité de The 3DO Company n'est pas exclue en cas de décès ou de blessures personnelles, à condition que ces conditions aient été provoquées par une négligence du concédant, de ses employés, agents ou représentants autorisés.

Prologue

Récit de la disparition de Corak Le Mystérieux par son apprenti Gwyndon Le Jeune :

Corak avait montré ces derniers temps des signes d'intense préoccupation. Quel événement pouvait troubler à ce point le plus puissant des Archimages ? Corak avait l'habitude de me faire le récit d'autres mondes remplis de monstres et de guerriers très puissants. Il m'avait même un jour confié qu'il venait lui-même d'un autre monde.

Un jour où je travaillais à la traduction d'un parchemin de sort, Corak pénétra dans la bibliothèque le visage décomposé. Il se mit à chercher frénétiquement dans d'anciens textes des informations qui, me dit-il, pourraient éviter à CRON de quitter son alignement avec d'autres mondes.

Après son apparition dans la bibliothèque, Corak se comporta de façon étrange. Il s'enfermait dans son bureau des heures entières, et d'étranges bruits en émanaient. Ce comportement se poursuivit pendant une quinzaine de jours.

Puis, un jour, une sorte de coup de tonnerre retentit dans le bureau de Corak, et ce dernier disparut. Je supposai qu'il avait rejoint le monde de CRON pour empêcher sa destruction.

Une semaine plus tard, Lord Pinehurst pénétra dans le bureau de Corak. Le même coup de tonnerre retentit, et Lord Pinehurst disparut. Je suis à mon tour entré dans le bureau et je me suis aperçu qu'une des machines de Corak manquait. Le jour suivant, je reçus par courrier spécial une lettre cachetée de cire de Lord Pinehurst. Il disait qu'il allait bien et que je ne devais pas m'inquiéter.

Histoire de CRON

Moi, Corak, surnommé Le Mystérieux, ai réuni ces faits grâce à mon expérience personnelle et grâce à l'utilisation de pouvoirs magiques permettant de remonter le temps jusqu'à ses débuts.

A l'origine, le Néant. Puis apparut l'Eau. Bien vite, Acwalandar, le plus puissant et le plus majestueux des Maîtres de l'Eau, s'imposa.

Mais venues de terres lointaines, de puissantes créatures, les Esprits de l'Air, envahirent CRON dans le but d'étendre leur empire. Une bataille entre les Maîtres de l'Eau et les terribles Esprits de l'Air débuta, pour ne s'achever que bien des siècles plus tard, lorsque les deux parties atteignirent un équilibre.

Voulant briser cet équilibre et anéantir les Esprits de l'Air, Acwalandar, le plus puissant des Maîtres de l'Eau, chargea ses Serviteurs de créer une arme redoutable. L'Element Feu et ses Maîtres furent créés, avec pour but de détruire. Mais les Maîtres du Feu, trop peu nombreux, ne purent venir à bout des Maîtres du Vent.

Après huit ans de servitude, Pyrannaste, leader des Forces du Feu, décida qu'il était temps de se rebeller contre les lois tyranniques d'Acwalandar et des Maîtres de l'Eau. Et durant cinquante ans, l'Eau, l'Air et le Feu luttèrent entre eux, transformant CRON en un immense champ de bataille.

Puis vint le désastre. Menées par Gralkor Le Cruel, les Empereurs de la Terre (les plus redoutables créatures jamais rencontrées) envahirent CRON. Jusqu'alors ennemis, l'Eau, l'Air et le Feu décidèrent de s'unir pour lutter contre ce nouvel ennemi. Mais leurs efforts furent vains, et Gralkor Le Cruel s'empara du pouvoir sur CRON.

En l'an 500, Gralkor et les 4 Eléments s'occupèrent à construire le monde tel que nous le connaissons aujourd'hui.

Deux cents ans plus tard, de petites créatures commencèrent à peupler ce nouveau monde. Ces créatures, des Humanoïdes de petites tailles, capables de tirer profit des 4 Eléments et d'utiliser la Magie, se répandirent rapidement et voulurent très vite régner en Maître sur CRON.

Malheureusement pour les Eléments, Gralkor réagit trop tard. Les Humains étaient sur CRON depuis déjà plusieurs années et s'étaient acclimatés aux difficultés causées par les Eléments : ils possédaient des armes et des sorts capables d'immobiliser les plus puissants des Maîtres des Eléments. Parmi ces armes figurait un orbe, garantissant la soumission complète ou la destruction de tout Elément et de ses créatures.

Kalohn, un humain possédant très peu de dons mais doté d'un courage immense, décida de mettre fin à tous les combats et lança un défi aux 4 Eléments. Armé de l'orbe, il sortit vainqueur de la bataille et chassa les Eléments de CRON.

Une fois les Eléments bannis du monde de CRON, la civilisation put prospérer et les conditions de vie s'améliorèrent. Grâce à son combat contre les Eléments, durant lequel il acquit de nombreux pouvoirs magiques, Kalohn devint Roi. La paix régna, des communautés se formèrent et le commerce se développa.

Mais, au milieu du 9^{ème} Siècle, Acwalandar resurgit. Incapable de revenir physiquement sur CRON mais nourrissant un terrible sentiment de vengeance, Acwalandar, qui possédait des dons de sorcellerie, créa une redoutable créature qu'il dota de la plus terrible des armes : le Feu. Il venait de créer le premier dragon.

Kalohn rencontra le dragon dans la magnifique Vallée du Paradis. Malheureusement pour lui, et malgré sa puissance et ses dons magiques, Kalohn périt au combat.

Les effets de la bataille furent désastreux. La Vallée du Paradis devint une zone marécageuse. Cependant, une rumeur circule comme quoi l'orbe existerait toujours, bien que personne à ce jour ne l'ait encore retrouvée.

Nous sommes maintenant au 10^{ème} Siècle. Le chaos règne, des monstres errants librement parcourent les terres de CRON, dont il ne reste aucune trace du glorieux passé et de son Roi Kalohn.

TABLE DES MATIÈRES

CHAPITRE 1.....	7
MENU PRINCIPAL.....	7
<i>Créer de nouveaux personnages</i>	7
<i>Classes de personnages</i>	7
<i>Race</i>	7
<i>Alignement</i>	7
<i>Sexe</i>	8
<i>NOM</i>	8
VISUALISER LES PERSONNAGES	8
<i>Les Servants</i>	8
<i>Profil d'un personnage</i>	8
<i>Supprimer un personnage</i>	8
<i>Renommer un personnage</i>	9
TRANSFÉRER DES PERSONNAGES.....	9
ALLER EN VILLE	9
CRÉER UN GROUPE.....	9
CHAPITRE 2.....	9
L' AVENTURE COMMENCE	9
<i>Se déplacer et s'orienter</i>	10
<i>Commandes</i>	10
CHAPITRE 3.....	11
RENCONTRES.....	11
<i>Commandes de rencontres</i>	11
COMBATS.....	12
<i>Options de combat</i>	12
<i>Commandes Hors-Combat</i>	12
<i>Pour joueurs initiés:</i>	13
<i>Fin du combat</i>	13
FIN DE PARTIE.....	13
CHAPITRE 4.....	13
GUIDE POUR DÉBUTANT.....	13
<i>Le Monde</i>	13
<i>Vos personnages</i>	13
<i>Armes & Equipement</i>	14
<i>Monstres</i>	14
<i>Quêtes</i>	14
<i>Sorts</i>	14
APPENDICE A.....	14
OPTIONS.....	14
<i>Caractéristiques du personnage</i>	14
<i>Race des personnages</i>	16
<i>Alignement du personnage</i>	16
<i>Sexe des personnages</i>	16
<i>Statuts des personnages</i>	16
<i>Armures, Armes et Equipement</i>	17
<i>Voyage dans le temps</i>	17

<i>Carte automatique</i>	17
APPENDICE B.	18
SORTS.....	18
<i>Acquérir des sorts</i>	18
<i>Sorts de Clercs</i>	18
<i>Sorts de Sorciers</i>	24

MIGHT & MAGIC II

Les chapitres 1-3 de ce livret vont vous permettre de vous familiariser avec le jeu. Si vous êtes débutant en jeu d'aventure, reportez-vous au chapitre 4.

CHAPITRE 1

MENU PRINCIPAL

Créer de nouveaux personnages

Vous trouverez dans l'Appendice A les informations nécessaires afin de créer un groupe homogène d'aventuriers. Un groupe varié augmentera vos chances de réussites. Pour créer un nouveau personnage, TAPÉZ C lorsque vous êtes dans le Menu Principal

Classes de personnages

KNIGHT (Chevalier)

PALADIN

ARCHER

CLERIC (Clerc)

SORCERER (Sorcier)

ROBBER (Voleur)

NINJA

BARBARE

7 caractéristiques déterminent un personnage :

INTELLECT (Intelligence)

MIGHT (Force)

PERSONALITY (Charisme)

ENDURANCE

SPEED (Rapidité)

ACCURACY (Précision)

LUCK (Chance)

Race

HUMAN (Humains)

ELF

DWARF (Nains)

GNOME

HALF-ORC (Demi-Orc)

Pour sélectionner une Race, taper son **NUMERO**.

Alignement

GOOD (Bon)

NEUTRAL (Neutre)

EVIL (Chaotique)

Sélectionner l'Alignement en tapant son **NUMERO**. Si vous souhaitez changer d'alignement, appuyer sur ESC. Pour plus de détails, reportez-vous à l'Appendice A.

Sexe

MALE (Homme)

FEMALE (Femme)

Le Sexe n'affecte pas les caractéristiques d'un personnage mais peut restreindre certaines activités. Pour plus de détails, reportez-vous à l'Appendice A. Choisir le sexe de son personnage en tapant son **NUMERO**.

NOM

Taper dans ANY NAME le nom choisi (10 caractères maxi), puis appuyer sur **RETURN**.

VISUALISER LES PERSONNAGES

A partir du Menu Principal, vous pouvez obtenir la liste de tous vos personnages.

Cette liste contient:

LETTRE CLE du personnage.

NOM du personnage

VILLE dans laquelle se situe votre personnage.

CLASSE du personnage.

Vous pouvez également avoir accès aux Servants en appuyant sur la barre d'espace.

Les Servants

Les servants sont des personnages que vous rencontrerez dans les auberges et dont vous pourrez utiliser les services.

- 1) Vous ne disposez pas de Servants au début du jeu.
- 2) Vous devez payer les Servants à la fin de chaque journée si vous ne voulez pas les voir partir.
- 3) Vous pouvez à tout moment renvoyer vos Servants. (Voir commandes DISMISS)
- 4) Les Servants ne sont pas pris en compte lors des commandes Partage ou Rassembler.
- 5) Le salaire des Servants augmente lorsqu'ils gagnent des points d'expérience ou apprennent de nouveaux sorts.
- 6) Un servant ne peut être supprimé.

Profil d'un personnage

Le Profil d'un personnage vous indique toutes ses caractéristiques:

Lvl = Niveau d'expérience

Mgt = Force

Int = Intelligence

Per = Charisme

End = Endurance

Spd = Rapidité

Acy = Précision

Luc = Chance

HP = Points de vie

SP = Points de sorts

AC = Classe d'Armure

SL = Niveau de sorts

Exp = Points d'expérience

Cond = Condition actuelle

Supprimer un personnage

Appuyer simultanément sur les touches **CONTROL(CTRL)** et **D**.

Renommer un personnage

Pour renommer un personnage à partir de son Profil, appuyer simultanément sur les touches **CONTROL** et **N**. Taper ensuite le nouveau nom (New Name;15 caractères maxi) et appuyer sur **RETURN**.

Transférer des personnages

Vous pouvez transférer des personnages de Might and Magic I vers Might and Magic II. Les personnages transférés sont modifiés de la façon suivante:

- A: la quantité d'or est fixée à 1000
- B: La quantité de nourriture est fixée à 40
- C: Un nombre de gems supérieur à 100 est réduit à 100.
- D: Un niveau de personnage supérieur à 7 est réduit à 7.

Aller en ville

Chaque fois que vous jouerez à Might and Magic, votre groupe d'aventuriers partira de l'auberge de l'une des villes suivantes :

- 1 MIDDLEGATE
- 2 ATLANTIUM
- 3 TUNDARA
- 4 VULCANIA
- 5 SANDSOBAR

Taper le **NUMERO** de la ville à partir du Menu Principal. L'écran fera apparaître une liste de personnages actuellement présents dans la ville. S'il n'y a pas de personnages dans la ville que vous avez choisie, le message "No Available Characters" apparaîtra alors.

La liste des personnages de la ville vous permet de:

- 1) **Visualiser les Profils des personnages.**
- 2) **Revenir au Menu Principal en appuyant sur ESC**
- 3) **Ajouter ou supprimer un personnage de votre groupe.**

Créer un groupe

Pour ajouter un personnage à votre groupe(constitué de 1 à 6 personnages), appuyer simultanément sur la touche **CONTROL** et sur la LETTRE CLE du personnage. Un @ apparaîtra alors à côté du personnage qui va désormais faire partie de votre groupe.

Pour enlever un personnage de votre groupe, appuyer simultanément sur la touche **CONTROL** et sur la LETTRE CLE (**KEY LETTER**) du personnage.

Dès que vous avez au moins un personnage dans votre groupe, une nouvelle option apparaît à l'écran: X. En appuyant sur X, vous vous retrouverez dans l'auberge d'où commence votre aventure.

Pour interrompre une partie tout en sauvegardant les informations, reportez-vous au Chapitre 3, **Fin de partie**.

CHAPITRE 2

L'aventure commence

VISUALISER LES PERSONNAGES N

Affiche le Profil du personnage (voir Chapitre 2). En dessous du Profil se trouvent les options disponibles durant le voyage:

Lancer un sort(C). Lance un sort de non combat.

Oter(D). Retire un objet de l'inventaire du personnage.

Equiper(E). Permet d'équiper le personnage d'un objet se trouvant dans son inventaire. Le personnage utilisera donc ce nouvel objet qui pourra par exemple améliorer sa Classe d'Armure, dans le cas d'une armure.

Rassembler(G). Transfère or, gems et nourriture transportés par les personnages vers un seul personnage.

Transfert(R). Fait passer un objet équipé par un personnage vers son inventaire.

Partage(S). Répartie entre tous les personnages gems, or ou nourriture.

Echange (T). Transfère des objets du personnage visualisé vers un autre personnage.

Utiliser (U).Active les pouvoirs d'un objet.

PROTECTION P

Affiche la liste des sorts protégeant actuellement le groupe.

CARTE/LOCALISATION M

Equivalent du sort Localisation.

CHAPITRE 3

Rencontres

Lors de votre voyage, vous rencontrerez d'autres personnages ainsi que de nombreuses créatures. La plupart de ces créatures sont des monstres puissants et ils se déplacent souvent en groupe.

-Si un ou plusieurs monstres surprennent votre groupe, un combat est engagé.

-Si votre groupe surprend un ou plusieurs monstres, vous pouvez décider d'attaquer ou de passer votre chemin.

Commandes de rencontres

ATTAQUE A

Vous fait entrer dans le combat. Pour plus de détails, voir la section Combat.

POTS-DE-VIN B

Votre groupe essaye d'acheter les monstres. S'ils refusent, un combat s'engagera. S'ils acceptent, à vous de payer le prix qu'ils demandent.

RETRAITE R

Votre groupe tente de fuir les monstres. Si votre retraite réussit, vous serez alors déplacé vers le lieu le plus sûr dans une zone de 16 cases sur 16. Si vous échouez, un combat débute.

SE CACHER H

A la même fonction que RETRAITE, à la différence que la possibilité d'échec est plus importante. Par contre, si vous réussissez, vous restez dans la même case.

COMBATS

C'est en remportant des combats que vous gagnerez des points d'expérience et récupérerez les trésors des monstres. Ces deux éléments sont nécessaires pour améliorer vos compétences.

Un combat se divise en ROUNDS, et un seul personnage ou monstre agit à la fois. L'ordre dans lequel les personnages et monstres interviennent est basé sur la compétence Rapidité de chacun. Le personnage ou le monstre le plus rapide entame le combat.

Un + en face d'un personnage ou d'un monstre indique qu'il va peut-être engager un combat en corps-à-corps. A l'exception des Archers, les combattants en corps-à-corps ne peuvent utiliser de projectiles.

Lorsque le numéro d'un personnage ou d'un monstre est en surbrillance, cela signifie que c'est à son tour de combattre.

Options de combat

Lorsqu'un membre de votre groupe a l'initiative du combat, les options de combat qui lui sont disponibles apparaissent en bas de l'écran.

ATTAQUE A

Un personnage attaque un monstre situé en position A. S'il tue ce monstre, les autres monstres avancent alors d'un cran.

COMBAT F

Le personnage attaque un monstre en combat en corps-à-corps.

PERMUTATION E

Permet de permuter la position de combat de deux personnages.

RETRAITE R

Un personnage donne l'ordre de se retirer.

TIRER S

Le personnage tire un projectile.

LANCER C

Le personnage lance un sort de combat.

UTILISER U

Le personnage active le pouvoir d'un objet qu'il possède.

PARER B

Le personnage augmente sa Classe d'Armure le temps de ce Round

VISUALISER V

Visualise le Profil d'un personnage.

Commandes Hors-Combat

Elles ne peuvent être utilisées que lorsqu'un de vos personnages a l'initiative du combat.

DUREE D
Permet de régler la durée d'affichage des messages écran.

APERCU Q
Affiche la situation actuelle de vos personnages (Points de vie, Classe d'Armure,...)
et permet d'obtenir le Profil d'un personnage en tapant son numéro. Pour revenir à l'écran de combat, appuyer sur ESC.

VISUALISER UN PERSONNAGE #
Affiche le Profil d'un personnage.

Pour joueurs initiés:

Pour accélérer un combat, appuyer simultanément sur CTRL et A. Le personnage ayant l'initiative du combat pourra alors:
-attaquer le monstre en position A, en cas de combat en corps-à-corps;
- tirer un projectile sur ce même monstre (excepté dans les combats en corps-à-corps)
- parer, si le personnage ne combat pas en corps-à-corps et s'il ne possède pas d'arc.

Fin du combat

Le combat se poursuit jusqu'à ce qu'un groupe se retire ou soit anéanti. A la fin d'un combat, un message indique le nombre de points d'expérience gagnés par chaque personnage.

IMPORTANT: Avant de quitter une zone de combat, n'oubliez pas de récupérer les trésors que certains monstres ont pu laisser.

FIN DE PARTIE

Si vous souhaitez interrompre la partie et la sauvegarder, vous devez amener votre groupe dans l'auberge d'une des 5 villes. A la question qui vous sera posée dans l'auberge, répondez oui (Y) pour sauvegarder votre partie.

CHAPITRE 4

Guide pour débutant

Durant la partie, vous maîtriserez le destin de vos personnages. Pour cela, il vous faut connaître certaines conventions communes à tous les jeux d'aventure.

Le Monde

Pour vous familiariser avec le Monde, dressez une carte durant votre voyage.

Le Monde de Might and Magic est composé de villes, de cavernes et de donjons, de rivières et de mers, de régions montagneuses et de plaines. En général, plus la région est dangereuse et plus elle recèle de trésors.

Les villes sont importantes car elles contiennent:

Des magasins, dans lesquels vous pouvez acheter de la nourriture, des armes, etc.

Des Temples, pour soigner des personnages.

Des camps d'entraînement permettant à vos personnages de changer de niveau d'expérience lorsqu'ils ont les points d'expérience requis.

Des auberges, permettant entre autre de sauvegarder votre partie si vous le souhaitez.

Vos personnages

Quel que soit le personnage que vous créez, il commencera avec le minimum vital.

Les niveaux d'expérience sont une mesure de la puissance d'un personnage. Un personnage change de niveau lorsqu'il a acquis suffisamment de points d'expérience. Changer de niveau permet d'acquérir des points de vie supplémentaires, d'améliorer ses caractéristiques et d'obtenir des sorts plus puissants. Chaque personnage est défini par une Classe, une Race, un Alignement et un Sexe. La Classe est déterminée par une à trois des 7 caractéristiques principales.

Il est important de rappeler que chacune des races et des classes possède ses propres capacités et limitations. Reportez-vous à l'Appendice A pour la description détaillée des caractéristiques d'un personnage.

Armes & Equipement

Toutes les Classes de personnages ne sont pas autorisées à porter tous les types d'armures, et à utiliser toutes les armes. Vous trouverez les restrictions pour chacune des Classes dans l'Appendice A. Vous pourrez aussi équiper vos personnages avec d'autres objets que vous pourrez acheter en ville (lanternes, cordes, ...) ou trouver en cours de route. Vous devrez cependant faire attention aux objets que vos personnages achèteront ou ramasseront.

Chaque personnage possède un INVENTAIRE qui peut contenir jusqu'à 6 objets. En plus de son inventaire, un personnage peut aussi s'EQUIPER de 6 autres objets.

Si vous envoyez au combat un personnage dont tout l'équipement est rangé dans son inventaire, vous risquez d'avoir des surprises ! D'autres restrictions existent quant au nombre et au type d'armures, et d'armes, dont un personnage peut s'équiper. Vous trouverez ces restrictions dans l'Appendice A.

Monstres

Il existe plus de 250 monstres différents dans Might and Magic. En général, ceux que vous rencontrerez seront à la hauteur du niveau d'expérience de votre groupe.

Quêtes

Durant votre parcours, vous rencontrerez de nombreux habitants qui solliciteront votre aide ou vous proposeront des quêtes, que vous pourrez refuser. Si vous les acceptez, vous devrez impérativement les achever pour gagner des points d'expérience. La majorité des quêtes peuvent être accomplies simultanément, mais certaines nécessitent les services d'un temple pour vous être retirées, afin que vous puissiez accomplir d'autres quêtes.

Sorts

Seules certaines Classes peuvent lancer des sorts (Voir Appendice A.), et les personnages habilités à lancer des sorts Clerc ne peuvent lancer de sorts Sorcier (et vice versa).

Le niveau d'expérience détermine le niveau de Sorts.

Vous trouverez durant votre aventure des Gems, nécessaires pour lancer certains sorts.

Pour plus de détails, voir Appendice B.

APPENDICE A

Options

Caractéristiques du personnage

Un personnage reçoit, pour chacune des 7 caractéristiques majeures, une valeur comprise entre 3-18. Ces valeurs déterminent la classe de votre personnage et évoluent durant l'aventure. Si l'une d'elles tombe à 0, votre personnage meurt.

INTELLECT (INTELLIGENCE). Fondamentale chez les Sorciers et les Archers. Conditionne les Points de Sorts Sorcier.

MIGHT (FORCE). Force du personnage. Fondamentale chez les Chevaliers et les Paladins. Conditionne les dommages causés par le personnage.

PERSONALITY (CHARISME). Fondamental chez les Paladins et les Clercs. Conditionne les Points de Sorts Clerc.

ENDURANCE. Vigueur du personnage lors d'un combat. Fondamentale chez les Chevaliers et les Paladins. Conditionne les points de vie.

SPEED (RAPIDITE). Rapidité et agilité du personnage. Conditionne la Classe d'Armure du personnage et détermine l'ordre de combat.

ACCURACY (PRECISION) Adresse du personnage à toucher l'ennemi durant un combat.. Très élevée chez les Archers.

LUCK (CHANCE) . Conditionne les événements aléatoires (ouverture d'un coffre, ...).

Classes de personnages

CHEVALIER. Caractéristique principale: FORCE

Points de Vie gagnés par niveau d'expérience: 1-12*

Classe de magie: Aucune.

Le Chevalier est le meilleur guerrier du jeu. Il peut utiliser toutes les armes et armures en dehors de celles d'un alignement opposé et de celles exclusivement réservées à une autre classe.

PALADIN. Caractéristiques principales:FORCE, CHARISME, ENDURANCE.

Points de vie gagnés par niveau d'expérience: 1-10*

Classe de magie: Clerc, à partir d'un certain niveau.

Le Paladin peut utiliser les mêmes armes et armures que le guerrier, et possède les mêmes aptitudes au combat que l'Archer.

ARCHER. Caractéristiques principales: INTELLIGENCE, PRECISION.

Points de vie gagnés par niveau d'expérience: 1-10*

Classe de magie: Sorcier, à partir d'un certain niveau.

L'Archer peut utiliser les mêmes armes que le guerrier, mais ne peut s'équiper de bouclier et d'armure plus lourde que la cotte de mailles.

CLERC. Caractéristique principale: CHARISME.

Points de vie gagnés par niveau d'expérience: 1-8*

Classe de magie: Clerc

Le Clerc peut utiliser les mêmes armures que l'Archer, et porter un bouclier. Le Clerc ne peut s'équiper que d'armes contondantes.

SORCIER. Caractéristique principale: Intelligence.

Points de vie gagnés par niveau d'expérience: 1-6*

Classe de magie: Sorcier

Un Sorcier ne peut porter qu'une armure matelassée (padded). Ses armes sont le bâton, la canne ou la dague.

VOLEUR. Caractéristique principale: Aucune.

Points de vie gagnés par niveau d'expérience: 1-8*

Classe de magie: Aucune

Le Voleur peut s'équiper d'un bouclier, mais ne peut porter toutes les armures. Il combat comme un Clerc.

NINJA. Caractéristiques principales (13 ou plus): Toutes

Points de vie gagnés par niveau d'expérience: 1-8*

Compétences spéciales: Crocheter des serrures, trouver des pièges, poignarder dans le dos et assassiner.

Un Ninja ne peut s'équiper ni d'une armure plus lourde que l'armure d'anneaux, ni de bouclier. Un Ninja peut utiliser toutes les armes à une main, et uniquement les Naginata et les bâtons comme armes à deux mains. Il peut aussi utiliser la majorité des projectiles. Un Ninja a les mêmes aptitudes qu'un voleur en un peu moins performantes. Si un Ninja attaque en premier, il tentera automatiquement un assassinat. Si l'attaque réussit, la cible recevra des dommages supplémentaires.

BARBARIAN. Caractéristique principale (15 ou plus): Endurance

Points de vie gagnés par niveau d'expérience: 1-12*

Compétence spéciale: Aucune

Le Barbare commence avec le plus de Points de Vie. Les Barbares sont limités aux armures légères, et ne peuvent porter de bouclier. Un Barbare peut utiliser la majorité des armes en dehors des épées. Le Barbare ne peut lancer tous les types de projectiles.

*Le nombre de Points de vie gagnés par niveau d'expérience peut augmenter grâce à l'Endurance du personnage.

Race des personnages

Le fait de sélectionner certaines races peut faire varier les valeurs attribuées aux caractéristiques d'un personnage. De plus, chaque race possède ses propres dons:

HUMAIN. Forte résistance à la peur et faible résistance aux sorts de sommeil.

ELF. Forte résistance à la peur.

NAIN. Faible résistance au poison.

GNOME. Faible résistance aux sorts magiques.

DEMI-ORC. Résistance modérée aux sorts de sommeil.

Alignement du personnage

Etre Bon ou Chaotique ne correspond qu'à la réaction d'un personnage confronté à l'inconnu. L'Alignement peut être modifié pendant la partie, rendant impossible l'utilisation de certains objets. L'Alignement peut aussi empêcher certaines actions en cours d'aventure. Un personnage Neutre ne pourra utiliser un objet Bon ou Chaotique.

Sexe des personnages

Choisissez des personnages des deux sexes, car certains objets rencontrés ne conviennent qu'à un seul sexe.

Statuts des personnages

L'Ecran du personnage vous donne les informations suivantes:

CHARACTER OPTIONS (OPTIONS DES PERSONNAGES): Nom, Sexe, Alignement, Race et Classe.

EXPERIENCE (NIVEAU D'EXPERIENCE): Niveau actuellement atteint par votre personnage.

SPELL POINTS (POINTS DE SORTS): Nombre de points disponibles pour lancer des sorts. Le chiffre entre parenthèse indique le niveau maximum de sorts que le personnage peut lancer.

HIT POINTS (POINTS DE VIE): Nombre de points de dommages que le personnage peut subir en combat. 0 point indique un état d'inconscience, et tout dommage supplémentaire entraînerait la mort.

ARMOR CLASS (CLASSE D'ARMURE): Indique la vulnérabilité d'un personnage face à des attaques. Dépend de l'armure du personnage, de sa Rapidité, etc.

SPELL LEVEL (NIVEAU DE SORT): Indique le plus haut niveau de sort utilisable.

AGE: Les personnages commencent à 18 ans et vieillissent au fil de la partie, entraînant une dégradation de leurs compétences. Passé 80 ans, un personnage peut mourir de sa belle mort au cours d'une période de repos, mais peut également rajeunir gr,ce à certains sorts.

EXPERIENCE POINTS (POINTS D'EXPERIENCE): Points gagnés à la suite de combats réussis, de quêtes accomplies,etc. Il faut environ 2000 points pour passer du niveau 1 au 2. L'expérience nécessaire double pour passer d'un niveau au suivant.

THIEVERY (ADRESSE): Mesure l'adresse d'un personnage à crocheter des serrures, à détecter des pièges, ... Certains objets, tout autant que l'entraînement, peuvent augmenter cette caractéristique.

SECONDARY SKILLS (COMPETENCES SECONDAIRES): Durant leur parcours, les personnages pourront acquérir des compétences secondaires:

Maître d'Armes – Accroît la Précision.

Athlète – Accroît la Rapidité
Cartographe – Donne accès à la Carte Automatique.
Croisé – Permet au personnage/groupe d'être dégagé de quêtes.
Diplomate – Accroît le Charisme
Parieur – Augmente la Chance
Gladiateur – Accroît la Force
Héros/Héroïne – Toutes les compétences principales sont augmentées.
Linguiste – Augmente l'Intelligence
Marchand – Obtient des prix plus favorables lors d'achats ou de ventes.
Montagnard – Permet le passage de toutes les montagnes, à condition que deux membres au moins du groupe aient cette compétence.
Navigateur – Empêche le groupe de se perdre.
Eclaireur – Permet le passage à travers des zones boisées à condition que deux membres du groupe au moins aient cette compétence.
Pickpocket – Accroît l'Adresse.
Soldat – Accroît l'Endurance.

GEMS: Nombre de pierres précieuses trouvées par le personnage.

GOLD (OR): Quantité de pièces d'or que le personnage possède.

FOOD (RAVITAILLEMENT): indique le nombre d'unités de ravitaillement possédées par le personnage. Chaque personnage débute avec 10 unités (=Ravitaillement pour 10 jours), et peut en porter jusqu'à 40. Les unités de ravitaillement sont nécessaires pour regagner des points de vie ou de sorts lors d'un repos.

CONDITION: Etat général du personnage (Bon, empoisonné, endormi, etc). Un personnage peut être affecté de plusieurs conditions.

EQUIPEMENT (Objets Utilisés): Objets équipant le personnage (armures, armes, etc.). 6 objets maximum peuvent être utilisés simultanément.

BACK PACK (Inventaire): Objets contenus dans l'inventaire. Un inventaire peut contenir jusqu'à 6 objets.

Armures, Armes et Equipement

Vous pourrez acheter dans les villes une grande variété d'objets (7 types d'armures, 22 types armes, ...). Vous trouverez également des centaines d'objets magiques, armes et armures durant votre aventure.

Voyage dans le temps

Vous débutez une partie en l'an 900. Durant l'aventure, vous serez amené à voyager dans le temps. Chaque siècle est unique en lui-même, ce qui signifie que des gens, des places et des choses peuvent ne pas être présents dans tous les siècles. Lorsque vous voyagerez dans le temps, votre séjour aura une durée aléatoire.

Carte automatique

Might and Magic II possède une carte automatique, qui enregistre chaque endroit où le groupe passe. Cette carte ne peut être utilisée que si l'un de vos personnages possède la compétence Cartographe.

APPENDICE B

Sorts

Acquérir des sorts

Les niveaux de Sorts dépendent du niveau du lanceur de sort:

Niveaux de Sorts: 1 2 5 4 5 6 7 8 9

Niveaux du lanceur: 1 3 5 7 9 11 13 15 17

Chaque lanceur possède un livre de sorts, consultable dans une auberge.

NOMBRE: Précède le nom du sort. Pour lancer rapidement le sort, taper ce nombre sur votre clavier.

COUT: Nombre de Points de Sorts (SP)et parfois de gems nécessaires.

TYPE: Où et quand le sort peut être lancé.

CIBLE: Personnages ou monstres.

DESCRIPTION: Description du sort.

NOTE: Certains monstres sont immunisés contre la magie.

Sorts de Clercs

Niveau 1: Clercs

1.Apparition

COUT: 1 SP

SITUATION: Combat

CIBLE: 10 monstres

DESCRIPTION: Effraye les monstres, réduisant ainsi leur chance de toucher leurs adversaires.

2.Réveil

COUT: 1 SP

SITUATION: Toutes

CIBLE: Le groupe

DESCRIPTION: Réveille tous les personnages.

3.Bénédictio

COUT: 1 SP

SITUATION: Combat

CIBLE: Le groupe

DESCRIPTION: Accroît la dextérité des joueurs lors du combat.

4.Premiers soins

COUT: 1 SP
SITUATION: Toutes
CIBLE: 1 personnage
DESCRIPTION: Redonne 8 points de vie.

5.Eclairage

COUT: 1 SP
SITUATION: Hors combat
CIBLE: Le groupe
DESCRIPTION: Permet d'éclairer une case sombre.

6.Guérison

COUT: 1/Niveau+1 **Gem**
SITUATION: Toutes
CIBLE: 1 personnage
DESCRIPTION: Redonne pleine santé à un personnage et 1-10 points de vie par niveau d'expérience du lanceur.

7.Destruction des morts-vivants

COUT: 1 SP
SITUATION: Combat
CIBLE: Tous les morts-vivants
DESCRIPTION: Peut détruire tous les morts-vivants.

Niveau 2: Clercs

1.Guérison

COUT: 2 SP
SITUATION: Toutes
CIBLE: 1 personnage
DESCRIPTION: Redonne 15 points de vie.

2.Héroïsme

COUT: 2 SP+1 **Gem**
SITUATION: Combat
CIBLE: 1 personnage
DESCRIPTION: Elève temporairement de 6 niveaux d'expérience.

3. Portail

COUT: 2 SP
SITUATION: Hors combat, Extérieur
CIBLE: Le groupe
DESCRIPTION: Ouvre un portail entre deux endroits du monde de Cron.

4.Douleur

COUT: 2 SP
SITUATION: Combat
CIBLE: 1 monstre
DESCRIPTION: Inflige 2-16 points de dommages au monstre non immunisé.

5.Protection contre les Eléments

COUT: 2 SP+1 **Gem**
SITUATION: Toutes

CIBLE: Le groupe

DESCRIPTION: Accroît la résistance aux Eléments (peur, froid, feu, poison, acide et électricité).

6.Silence

COUT: 2 SP

SITUATION: Combat

CIBLE: 4 monstres+1/Niveau

DESCRIPTION: Empêche un monstre de lancer des sorts.

7.Affaiblir

COUT: 2 SP+1 **Gem**

SITUATION: Combat

CIBLE: 10 monstres

DESCRIPTION: Affaiblit tous les monstres, divisant par deux les dommages qu'ils causent.

Niveau 3: Clercs

1.Rayon destructeur

COUT: 3 SP+2 **Gems**

SITUATION: Combat (sauf corps-à-corps)

CIBLE: 5 monstres

DESCRIPTION: Inflige 25 points de dommages.

2 NOM: Ravitaillement

COUT: 3 SP+2 **Gems**

SITUATION: Hors combat

CIBLE: Le lanceur

DESCRIPTION: Ajoute 8 unités de ravitaillement au lanceur.

3.Désintoxication

COUT: 3 SP

SITUATION: Toutes

CIBLE: 1 personnage

DESCRIPTION: Enlève toute trace de poison.

4.Immobiliser

COUT: 3 SP

SITUATION: Combat

CIBLE: 5 monstres

DESCRIPTION: Immobilise les monstres.

5.Eclairage longue durée

COUT: 3 SP

SITUATION: Hors combat

CIBLE: Le groupe

DESCRIPTION: Accorde 20 facteurs lumière

6.Jésus

COUT: 3 SP+3 **Gems**

SITUATION: Hors combat, Extérieur

CIBLE: Le groupe

DESCRIPTION: Permet de marcher sur l'eau.

Niveau 4: Clercs

1. Projection acide

COUT: 4 SP+3 Gems

SITUATION: Combat (sauf corps-à-corps)

CIBLE: 3 monstres

DESCRIPTION: Inflige 6-60 points de dommages aux monstres non immunisés.

2. Vol

COUT: 4 SP+3 Gems

SITUATION: Hors combat, Extérieur

CIBLE: Le groupe

DESCRIPTION: Permet au groupe de voler.

3. Guérison

COUT: 4 SP

SITUATION: Toutes

CIBLE: 1 personnage

DESCRIPTION: Guérit totalement un personnage.

4. Alignement Initial

COUT: 4 SP+3 Gems

SITUATION: Hors combat

CIBLE: 1 personnage

DESCRIPTION: Rétablit l'alignement initial d'un personnage.

5. Surface

COUT: 4. SP

SITUATION: Hors combat

CIBLE: Le groupe

DESCRIPTION: Transporte instantanément le groupe d'un souterrain à la surface.

6. Bonus

COUT: 4 SP+3 Gems

SITUATION: Combat

CIBLE: Le groupe

DESCRIPTION: Accroît d'1 point les dommages infligés par le groupe tous les 2 niveaux du lanceur.

Niveau 5: Clercs

1. Surpression

COUT: 5 SP+5 Gems

SITUATION: Combat

CIBLE: 1 monstre

DESCRIPTION: Enveloppe la cible dans un champ d'air fortement pressurisé, infligeant 10 points de dommages par Round.

2. Essaim Mortel

COUT: 5 SP+5 Gems

SITUATION: Combat

CIBLE: 10 monstres
DESCRIPTION: Inflige 4-40 points de dommages à chaque monstre.

3.Frénésie

COUT: 5 SP+5 **Gems**
SITUATION: Combat
CIBLE: Un par personnage
DESCRIPTION: Envoie un personnage attaquer tous les monstres de l'écran. Attention aux effets secondaires (Grosse fatigue).

4.Paralytie

COUT: 5 SP+5 **Gems**
SITUATION: Combat
CIBLE: 10 monstres
DESCRIPTION: Tente d'immobiliser tous les monstres.

5.Conditions indésirables

COUT: 5 SP+5 **Gems**
SITUATION: Toutes
CIBLE: 1 personnage
DESCRIPTION: Enlève toutes les conditions indésirables excepté la mort, Pierre ou Eradiquée.

Niveau 6: Clercs

1.Transmutation Terre

COUT: 6 SP+6 **Gems**
SITUATION: Hors combat, Extérieur
CIBLE: Le groupe
DESCRIPTION: Transforme le groupe en élément Terre, permettant ainsi l'exploration du plan élémental de la Terre.

2.Fontaine de Jouvence

COUT: 6 SP+6 **Gems**
SITUATION: Hors combat
CIBLE: 1 personnage
DESCRIPTION: Ote 1-10 ans. Faible risque d'effet inverse.

3. De la Pierre à la Vie

COUT: 6 SP+6 **Gems**
SITUATION: Toutes
CIBLE: 1 personnage
DESCRIPTION: Réanime un personnage changé en pierre.

4. Noyade

COUT: 6 SP+6 **Gems**
SITUATION: Combat
CIBLE: 1 monstre
DESCRIPTION: Encerle le monstre d'eau et inflige 20 points de dommages par Round

5.Transmutation Eau

COUT: 6 SP+6 **Gems**
SITUATION: Hors combat, Extérieur
CIBLE: Le groupe
DESCRIPTION: Transforme le groupe en élément Eau, permettant ainsi l'exploration du plan élémental de l'Eau.

Niveau 7: Clercs

1. Ecrasement

COUT: 7 SP+7 Gems

SITUATION: Combat

CIBLE: 1 monstre

DESCRIPTION: Encerle la cible d'un champ de terre et inflige 40 points de dommages par Round.

2. Fléau

COUT: 7 SP+7 Gems

SITUATION: Combat

CIBLE: 1 monstre

DESCRIPTION: Inflige 100-400 points de dommages.

3. Rayon Bénéfique

COUT: 7 SP+7 Gems

SITUATION: Combat, Extérieur

CIBLE: 10 monstres

DESCRIPTION: Accorde 10-100 Points de vie à chaque personnage et en ôte 10-100 à chaque monstre.

4. Retour à la Vie

COUT: 7 SP+7 Gems

SITUATION: Toutes

CIBLE: 1 personnage

DESCRIPTION: Ramène le personnage à la vie. Risque d'être éradiqué en cas d'échec.

Niveau 8: Clercs

1. Barrière de feu

COUT: 8 SP+8 Gems

SITUATION: Combat

CIBLE: 1 monstre

DESCRIPTION: Encerle la cible d'une barrière de feu et inflige 80 points de dommages par Round.

2. Transmutation Feu

COUT: 8 SP+8 Gems

SITUATION: Hors combat, Extérieur

CIBLE: Le groupe

DESCRIPTION: Transforme le groupe en élément Feu, permettant ainsi l'exploration du plan élémental du Feu.

3. Distorsion de poids

COUT: 8 SP+8 Gems

SITUATION: Combat

CIBLE: 2 monstres

DESCRIPTION: Augmente le poids des monstres, provoquant leur chute et la perte de la moitié de leurs points de vie.

4. Porte Dimensionnelle

COUT: 8 SP+8 Gems

SITUATION: Hors combat

CIBLE: Le groupe

DESCRIPTION: Permet au groupe d'entrer dans la ville de son choix.

Niveau 9: Clercs

1. Intervention Divine

COUT: 10 SP+**30 Gems**

SITUATION: Combat

CIBLE: Le groupe

DESCRIPTION: Redonne tous les points de vie à un personnage et ôte toutes les conditions indésirables, excepté Eradiquée.

2. Poussière

COUT: 10 SP+**10 Gems**

SITUATION: Combat

CIBLE: Toutes

DESCRIPTION: Détruit tous les morts-vivants.

3. Résurrection

COUT: 10 SP+**10 Gems**

SITUATION: Hors combat

CIBLE: 1 personnage

DESCRIPTION: Enlève la condition «Eradiquée» d'un personnage, ajoute 5 ans d'âge et retire 1 point d'endurance.

4. Malédiction

COUT: 10 SP+**50 Gems**

SITUATION: Hors combat

CIBLE: Le lanceur

DESCRIPTION: Tente d'ôter la malédiction d'un objet présent dans l'inventaire du lanceur.

Sorts de Sorciers

Niveau 1: Sorciers

1. Réveil

COUT: 1 SP

SITUATION: Toutes

CIBLE: Le groupe

DESCRIPTION: Tire de leur sommeil tous les membres du groupe.

2. Détecteur de Magie

COUT: 1 SP

SITUATION: Hors combat

CIBLE: Objets de l'inventaire du Lanceur

DESCRIPTION: Détecte tous les objets magiques de l'inventaire du lanceur et donne des informations sur ces objets.

3. Faisceau d'énergie

COUT: 1/Niveau+**1 Gem**

SITUATION: Combat

CIBLE: 1 monstre

DESCRIPTION: Inflige 1-6 points de dommages par niveau.

4. Flèche enflammée

COUT: 1 SP
SITUATION: Combat
CIBLE: 1 monstre
DESCRIPTION: Inflige 2-8 points de dommages au monstre non immunisé.

5.Eclairage

COUT: 1 SP
SITUATION: Hors combat
CIBLE: Le groupe
DESCRIPTION: Permet d'éclairer une case sombre.

6.Localisation

COUT: 1 SP
SITUATION: Hors combat
CIBLE: Le groupe
DESCRIPTION: Renseigne sur la position du groupe.

7.Sommeil Profond

COUT: 1 SP
SITUATION: Combat
CIBLE: 4 monstres +1 monstre/Niveau
DESCRIPTION: Empêche les monstres d'attaquer.

Niveau 2: Sorciers

1.Œil Percant

COUT: 2/Niveau
SITUATION: Hors combat, Extérieur
CIBLE: 5 pas/Niveau
DESCRIPTION: Fourni la description d'un carré de 5 cases autour de la position du groupe.

2 NOM: Flèche Electrique

COUT: 2 SP
SITUATION: Combat
CIBLE: 1 monstre
DESCRIPTION: Inflige 4-16 points de dommages au monstre non immunisé.

3.Identifier un Monstre

COUT: 2 SP+1 Gem
SITUATION: Combat
CIBLE: 1 monstre
DESCRIPTION: Informe le lanceur de la condition actuelle du monstre.

4.Saut

COUT: 2 SP
SITUATION: Hors combat
CIBLE: Le groupe
DESCRIPTION: Fait avancer le groupe de deux cases, sauf obstructions magiques.

5.Levitation

COUT: 2 SP
SITUATION: Hors combat
CIBLE: Le groupe
DESCRIPTION: Elève les personnages au-dessus du niveau du sol.

6. Balise

COUT: 2 SP+1 Gem
SITUATION: Hors combat, Donjon
CIBLE: Le groupe
DESCRIPTION: Permet de revenir instantanément à un endroit que l'on a balisé.

7. Protection contre la Magie

COUT: 1/Niveau+1 Gem
SITUATION: Toutes
CIBLE: Le groupe
DESCRIPTION: Accroît la résistance à la Magie.

Niveau 3: Sorciers

1. Jets Acides

COUT: 1/L+2 Gems
SITUATION: Combat
CIBLE: 1 monstre
DESCRIPTION: Inflige 2-8 points de dommages par niveau.

2. Grand Téléporteur

COUT: 3 SP
SITUATION: Hors combat, Extérieur
CIBLE: Le groupe
DESCRIPTION: Téléporte le groupe dans n'importe quelle zone d'extérieur.

3. Invisibilité

COUT: 3 SP
SITUATION: Combat
CIBLE: Le groupe
DESCRIPTION: Rend les personnages invisibles

4. Carreau Foudroyant

COUT: 1/Niveau+3 Gems
SITUATION: Combat
CIBLE: 4 monstres
DESCRIPTION: Inflige 1-6 points de dommages par niveau.

5. Toile

COUT: 3 SP+3 Gems
SITUATION: Combat (sauf corps-à-corps)
CIBLE: 4 monstres +1 monstre/Niveau
DESCRIPTION: Empêche un monstre de combattre.

6. Œil de Sorcier

COUT: 3/Niveau+2 **Gems**

SITUATION: Hors combat, Intérieur

CIBLE: 5 pas/Niveau

DESCRIPTION: Fourni la description d'un carré de 5 cases autour de la position du groupe.

Niveau 4: Sorciers

1. Rayon glacé

COUT: 1/Niveau+3 **Gems**

SITUATION: Combat

CIBLE: 1 monstre

DESCRIPTION: Inflige 6 points de dommages par niveau.

2 NOM: Esprits Faibles

COUT: 4 SP+3 **Gems**

SITUATION: Combat

CIBLE: 5 monstres

DESCRIPTION: Enlève toute intelligence aux monstres.

3. Boules de Feu

COUT: 1/Niveau+3 **Gems**

SITUATION: Combat (sauf corps-à-corps)

CIBLE: 6 monstres

DESCRIPTION: Inflige 1-6 points de dommages par niveau.

4. Chien de Garde

COUT: 4 SP

SITUATION: Hors combat

CIBLE: Le groupe

DESCRIPTION: Evite les attaques surprise.

5. Bouclier

COUT: 4 SP

SITUATION: Combat

CIBLE: Le groupe

DESCRIPTION: Crée un bouclier invisible autour du groupe.

6. Distorsion Temporelle

COUT: 4 SP+3 **Gems**

SITUATION: Combat

CIBLE: Le groupe

DESCRIPTION: Permet de se retirer en sûreté d'un combat.

Niveau 5: Sorciers

1. Champ d'Énergie

COUT: 5 SP+5 **Gems**

SITUATION: Combat (sauf corps-à-corps)

CIBLE: 1 monstre

DESCRIPTION: Inflige 100 points de dommages.

2. Le doigt de la Mort

COUT: 5 SP+5 **Gems**

SITUATION: Combat

CIBLE: 3 monstres

DESCRIPTION: Détruit le monstre visé.

3. Tempête de Sable

COUT: 2/Niveau+5 **Gems**

SITUATION: Combat, Extérieur

CIBLE: 10 monstres

DESCRIPTION: Inflige 1-8 points de dommages par niveau.

4. Refuge

COUT: 5 SP

SITUATION: Hors combat

CIBLE: Le groupe

DESCRIPTION: Procure une journée de repos sans danger.

5. Téléporteur

COUT: 5 SP

SITUATION: Hors combat

CIBLE: Le groupe

DESCRIPTION: Téléporte le groupe de 9 cases.

Niveau 6: Sorciers

1. Désintégration

COUT: 6 SP+6 **Gems**

SITUATION: Combat

CIBLE: 3 monstres

DESCRIPTION: Inflige 50 points de dommages.

2. Champ d'énergie

COUT: 6 SP+6 **Gems**

SITUATION: Combat

CIBLE: Toutes

DESCRIPTION: Encerle le lieu de combat, empêchant toute fuite.

3. Gel

COUT: 2/Niveau + **Gems**

SITUATION: Combat (sauf corps-à-corps)

CIBLE: 3 monstres

Description: Inflige 10 points de dommages par niveau.

4. Recharge d'Objets

COUT: 6 SP+6 **Gems**

SITUATION: Hors combat

CIBLE: Le lanceur

DESCRIPTION: Ajoute 1-6 charges aux objets présents dans l'inventaire et possédant encore au moins une charge. Risque de destruction en cas d'échec.

5.Faisceau Electrique

COUT: 2/Niveau+**6 Gems**

SITUATION: Combat

CIBLE: 1 monstre

DESCRIPTION: Inflige 20 points de dommages par niveau.

Niveau 7: Sorciers

1.Epée Magique

COUT: 3/Niveau+**7 Gems**

SITUATION: Combat

CIBLE: 10 monstres

DESCRIPTION: Inflige 1-12 points de dommages par niveau.

2.Duplication

COUT: 7 SP+**100 Gems**

SITUATION: Hors combat

CIBLE: Le lanceur

DESCRIPTION: Permet au lanceur de dupliquer tout objet présent dans son inventaire. Risque de destruction de l'objet en cas d'échec.

3.Franchissement d'obstacles

COUT: 7 SP+**7 Gems**

SITUATION: Hors combat

CIBLE: Le groupe

DESCRIPTION: Permet au groupe de franchir un obstacle (Champ de force, mur)

4.Lumière Prismatique

COUT: 7 SP+**7 Gems**

SITUATION: Combat

CIBLE: 10 monstres

DESCRIPTION: Effets imprévus sur les monstres.

Niveau 8: Sorciers

1 NOM: Incinération

COUT: 5/Niveau+**8 Gems**

SITUATION: Combat

CIBLE: 1 monstre

DESCRIPTION: Inflige 20-40 points de dommages par niveau.

2.Electrocution

COUT: 5/Niveau+**8 Gems**

SITUATION: Combat

CIBLE: 10 monstres

DESCRIPTION: Inflige 4-16 points de dommages par niveau.

5.Pluie de Météores

COUT: 8+1 par monstre +**8 Gems**

SITUATION: Combat, Extérieur

CIBLE: Toutes (limite: nombre de SP)

DESCRIPTION: Inflige 5-50 points de dommages à chaque monstre.

4, NOM: **Bouclier**

COUT: 8 SP+**8 Gems**

SITUATION: Combat

CIBLE: Le groupe

DESCRIPTION: Réduit de moitié les dommages infligés aux personnages.

Niveau 9: Sorciers

1. Implosion

COUT: 10 SP+**10 Gems**

SITUATION: Combat

CIBLE: 1 monstre

DESCRIPTION: Elimine un monstre.

2. Enfer

COUT: 3/Niveau+**10 Gems**

SITUATION: Combat

CIBLE: 10 monstres

DESCRIPTION: Inflige 1-20 points de dommages par niveau.

3. Souffle Nucléaire

COUT: 10+1 par monstre +**20 Gems**

SITUATION: Combat, Extérieur

CIBLE: Toutes (limite: nombre de SP)

DESCRIPTION: Inflige 20-200 points de dommages.

4. Objet Magique

COUT: 50 par plus +**50 Gems**

SITUATION: Hors combat

CIBLE: Le lanceur

DESCRIPTION: Tente d'accroître les possibilités magiques d'un objet en augmentant son «+» d'un point.

