

Might and Magic

Livre Premier Secret of the Inner Sanctum

Un Jeu d'Aventure
De Jon Van Caneghem

©1987 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 Van Caneghem

©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.

TABLE DES MATIÈRES

MIGHT AND MAGIC.....	5
LE MENU PRINCIPAL.....	5
CREER DE NOUVEAUX PERSONNAGES.....	5
<i>Classes de personnages.....</i>	5
<i>Race.....</i>	5
<i>Alignement.....</i>	6
<i>Sexe.....</i>	6
<i>NOM.....</i>	6
<i>Sauvegarder votre personnage.....</i>	6
VISUALISER TOUS LES PERSONNAGES.....	6
<i>Profil d'un personnage.....</i>	6
<i>Supprimer un personnage.....</i>	7
<i>Renommer un personnage.....</i>	7
ALLER EN VILLE.....	7
<i>Créer un groupe.....</i>	7
L'AVENTURE COMMENCE.....	7
SE DÉPLACER ET S'ORIENTER.....	8
COMMANDES.....	8
RENCONTRES.....	9
COMMANDES DE RENCONTRES.....	9
COMBATS.....	9
COMMANDES HORS-COMBAT.....	10
RAPIDITÉ.....	10
LISTE DES PERSONNAGES.....	10
OPTIONS DE COMBAT.....	10
POUR JOUEURS INITIÉS:.....	11
FIN DU COMBAT.....	11
FIN DE PARTIE.....	11
GUIDE POUR DÉBUTANT.....	11
LE MONDE.....	11
VOS PERSONNAGES.....	12
ARMES ET EQUIPEMENT.....	12
MONSTRES.....	12
QUÊTES.....	12
SORTS.....	12
OPTIONS.....	13
CARACTÉRISTIQUES DU PERSONNAGE.....	13
CLASSES DE PERSONNAGES.....	13
RACE DES PERSONNAGES.....	14
ALIGNEMENT DU PERSONNAGE.....	14
SEXE DES PERSONNAGES.....	14
STATUTS DES PERSONNAGES.....	14

SORTS	15
NIVEAU 1: CLERCS.....	16
NIVEAU 2: CLERCS.....	17
NIVEAU 3: CLERCS.....	18
NIVEAU 4: CLERCS.....	19
NIVEAU 5: CLERCS.....	20
NIVEAU 6: CLERCS.....	20
NIVEAU 7: CLERCS.....	21
NIVEAU 1: SORCIERS.....	21
NIVEAU 2: SORCIERS.....	22
NIVEAU 3: SORCIERS.....	23
NIVEAU 4: SORCIERS.....	24
NIVEAU 5: SORCIERS.....	25
NIVEAU 6: SORCIERS.....	26
NIVEAU 7: SORCIERS.....	27

Might and Magic

Les chapitres 1-4 de ce livret vont vous permettre de vous familiariser avec le jeu. Si vous êtes débutant en jeu d'aventure, reportez-vous au chapitre 5.

LE MENU PRINCIPAL

Ce Menu offre 3 possibilités:

CREER DE NOUVEAUX PERSONNAGES (CREATE NEW CHARACTERS). Vous devez impérativement commencer par là, sauf si vous utilisez les personnages préenregistrés. TAPER C.

VISUALISER TOUS LES PERSONNAGES (VIEW ALL CHARACTERS) présents sur ce disque et accéder aux profils des personnages. TAPER V.

ALLER EN VILLE (GO TO TOWN) et démarrer votre voyage. TAPER LE NUMERO de la ville (1-5).

CREER 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, TAPEZ C lorsque vous êtes dans le Menu Principal.

Classes de personnages

KNIGHT (Chevalier)

PALADIN

ARCHER

CLERIC (Clerc)

SORCERER (Sorcier)

ROBBER (Voleur)

7 caractéristiques déterminent un personnage :

INTELLECT (Intelligence)

MIGHT (Force)

PERSONALITY (Charisme)

ENDURANCE

SPEED (Rapidité)

ACCURACY (Précision)

LUCK (Chance)

A chaque caractéristique est assigné une valeur allant de 3 à 18 (3-18). Pour obtenir une nouvelle série de valeurs, appuyez sur **RETURN**. Sur la droite de l'écran apparaissent les classes accessibles avec les valeurs actuelles

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

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 (15 caractères maxi), puis appuyer sur **RETURN**.

Sauvegarder votre personnage

Après avoir créé un personnage, "**Save Char (Y/N)?**" apparaîtra à l'écran.

Si vous tapez **N**, vous retournez à l'écran précédent.

Si vous tapez **Y**, le personnage créé sera sauvegardé. Vous retournez ensuite à l'écran précédent. Pour le quitter, appuyer sur ESC.

VISUALISER TOUS 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.

NIVEAU D'EXPERIENCE atteint par votre personnage

CLASSE du personnage.

Appuyer sur **ESC** pour revenir au Menu Principal ou sur la lettre clé d'un personnage pour en obtenir le profil détaillé.

Profil d'un personnage

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

Quelques exemples:

LEVEL = Niveau d'expérience

SP = Points de Sorts

HP = Points de Vie

AC = Classe d'Armure

COND = Condition

EXP = Points d'expérience

Pour plus de détails, reportez-vous à l'Appendice A.

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**.

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 SORPIGAL

2 PORTSMITH

3 ALGARY

4 DUSK

5 ERLIQUIN

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 retrouvez dans l'auberge d'où commence votre aventure.

Pour interrompre une partie tout en sauvegardant les informations, reportez-vous au Chapitre 4, **Game Over**.

L'aventure commence

Se déplacer et s'orienter

Après avoir lancé votre groupe dans l'aventure (la commande X sélectionnée), l'écran de jeu vous montrera une vue 3-D de votre position actuelle, la liste des commandes possibles et la liste de vos personnages.

Vous débutez la partie dans une auberge, face à la porte.

Pour faire avancer votre groupe, utiliser les touches suivantes:

(FLECHE HAUT) ou RETOUR	Avancer
(FLECHE BAS) ou /	Reculer
(FLECHE GAUCHE)	Tourner à gauche (90°)
(FLECHE DROITE)	Tourner à droite (90°)

Lorsque vous appuyez sur les touches Avancer ou Reculer, votre groupe se déplace d'une case dans la direction souhaitée.

Les portes qui ne sont pas fermées à clé s'ouvrent automatiquement lorsque vous avancez dessus. En revanche, utilisez les commandes Ouverture ou Enfoncer pour ouvrir une porte fermée à clé.

Lorsque vous tomberez sur un obstacle, un message apparaîtra (infranchissable,...).

Indices concernant la cartographie

1. Copiez et utilisez la carte fournie.
2. Inscrivez les portes closes, les passages secrets, les messages.
3. Indiquez les endroits où vous êtes sûr de rencontrer des monstres extrêmement dangereux.
4. Utilisez le sort "Localisation" pour déterminer la position exacte de votre groupe.
5. Souvenez-vous que l'écran de jeu affiche ce que votre groupe voit.

COMMANDES

ORDRE O

Modifie l'ordre dans lequel sont positionnés vos personnages lorsque vous vous déplacez. La liste des personnages vous montre l'ordre de marche précédent. A l'invite apparaissant en bas de l'écran, entrer l'ancien numéro puis le nouveau numéro de marche des personnages choisis.

PROTECTION P

Affiche la liste des sorts protégeant actuellement le groupe.

REPOS R

Permet de faire reposer le groupe à l'endroit où il se trouve.

RECHERCHE S

Permet de découvrir des trésors ou des objets cachés à l'endroit où se trouve le groupe.

ENFONCER B

Tentative pour enfoncer une porte.

OUVERTURE U

Permet à un personnage d'essayer de crocheter une serrure. Seuls les Voleurs ont de réelles chances de réussir.

APERCU Q

Affiche une vue d'ensemble du groupe (Points de vie, SP, Classe d'Armure...) et permet d'obtenir le Profil d'un personnage en tapant son numéro.

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.

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

Equip(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.

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

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

VOLUME V Règle le volume du jeu.

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 un carré de 16. Si vous échouez, un combat débute.

REDDITION S

Vous souhaitez vous rendre. Si les monstres acceptent, vous serez alors conduit vers une zone encore plus dangereuse à l'intérieur d'un carré de 16 cases. Si les monstres refusent, le combat s'engage.

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.

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.

PROTECTION P
Affiche la liste de tous les sorts protégeant actuellement votre groupe.

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.

Rapidité

L'invite Handicap indique si vos personnages obtiennent (par exemple grâce à un sort) une Rapidité augmentée pour le Round actuel. Par exemple si vos personnages obtiennent une Rapidité augmentée de trois, l'écran affichera PARTY+3 (GROUPE+3). Si aucun des adversaires n'a d'amélioration de sa Rapidité, l'écran affichera EVEN (IDEM).

Liste des personnages

La liste des personnages située en haut de l'écran peut servir à déterminer la position d'un personnage dans une bataille. Un * en face d'un personnage indique que son état est critique.

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

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.

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 5 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 de gagner des niveaux d'expérience.

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 et Equipement

Les différentes Classes de personnages peuvent porter plusieurs sortes d'armures et utiliser différents types d'armes. (Voir Appendice A pour plus de détails)

Chaque personnage possède un inventaire qui peut contenir jusqu'à 6 objets.

En plus de son inventaire, chaque personnage peut s'équiper de 6 objets (arme, armure,...).

Monstres

Il existe plus de 200 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.

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.

*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.

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 grâce 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.

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.

EQUIPPED (Objets Utilisés): Objets équipant le personnage (armures, armes, etc.). 6 objets maximums 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.

Sorts

Le niveau maximum de sort qu'un lanceur puisse utiliser est inscrit dans son Profil. Avant d'entrer le numéro du sort, entrez son niveau. Un personnage obtient de nouveaux sorts en changeant de niveau.

NOMBRE: Précède le nom du sort. Sa frappe permet de lancer rapidement le sort.

COÛT: 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, et d'autres peuvent réussir un jet de sauvegarde, rendant le sort

inefficace.

Niveau 1: Clercs

1. Réveil

COÛT: 1 SP

SITUATION: Combat

CIBLE: Le groupe

DESCRIPTION: Réveille tous les membres du groupe.

2. Bénédiction

COÛT: 1 SP

SITUATION: Combat

CIBLE: Le groupe

DESCRIPTION: Accroît la dextérité des joueurs lors d'un combat

3. Aveuglement

COÛT: 1 SP

SITUATION: Combat

CIBLE: 1 monstre

DESCRIPTION: Aveugle le monstre pendant toute la durée du combat.

4. Premiers soins

COÛT: 1 SP

SITUATION: Toutes

CIBLE: 1 personnage

DESCRIPTION: Redonne 8 points de vie au personnage.

5. Eclairage

COÛT: 1 SP

SITUATION: Hors Combat

CIBLE: Le groupe

DESCRIPTION: Crée une lumière pour éclairer une zone sombre.

6. Guérison

COÛT: 1 SP/Niveau+1 **Gem**

SITUATION: Toutes

CIBLE: 1 personnage

DESCRIPTION: Soigne le personnage et redonne 1-10 Points de vie par niveau d'expérience du lanceur.

7. Protection contre la peur

COÛT: 1 SP

SITUATION: Toutes

CIBLE: Le groupe

DESCRIPTION: Accroît pour une journée la résistance à la peur et aux sorts d'intimidation.

8. Destruction des morts-vivants

COÛT: 1 SP

SITUATION: Combat

CIBLE: Tous les morts-vivants

DESCRIPTION: Peut détruire tous les morts-vivants.

Niveau 2: Clercs

1. Guérison

COÛT: 2 SP

SITUATION: Toutes

CIBLE: 1 personnage

DESCRIPTION: Redonne 15 points de vie.

2. Héroïsme

COÛT: 2 SP+1 Gem

SITUATION: Combat

CIBLE: 1 personnage de même alignement que le lanceur.

DESCRIPTION: Accorde 6 points de vie supplémentaires et élève temporairement de deux niveaux d'expérience.

3. Douleur

COÛT: 2 SP

SITUATION: Combat

CIBLE: 1 monstre

DESCRIPTION: Inflige 2-12 points de dommages aux monstres non immunisés.

4. Protection contre le froid

COÛT: 2 SP

SITUATION: Toutes

CIBLE: Le groupe

DESCRIPTION: Accroît la résistance au froid durant une journée.

5. Protection contre le feu

COÛT: 2 SP

SITUATION: Toutes

CIBLE: Le groupe

DESCRIPTION: Augmente la résistance au feu des personnages.

6. Protection contre le poison

COÛT: 2 SP

SITUATION: Toutes

CIBLE: Le groupe

DESCRIPTION: Accroît la résistance au poison.

7. Silence

COÛT: 2 SP

SITUATION: Combat

CIBLE: 1 monstre

DESCRIPTION: Empêche un monstre de lancer des sorts.

8. Suggestion

COÛT: 2 SP

SITUATION: Combat

CIBLE: 1 monstre

DESCRIPTION: Contraint le monstre à stopper ses attaques.

Niveau 3: Clercs

1.Ravitaillement

COÛT: 3 SP+1 **Gem**

SITUATION: Hors combat

CIBLE: Le lanceur.

DESCRIPTION: Ajoute 6 unités de ravitaillement au lanceur.

2.Recouvrement de la vue

COÛT: 3 SP

SITUATION: Toutes

CIBLE: 1 personnage

DESCRIPTION: Redonne la vue à un personnage.

3.Guérison de la Paralyse

COÛT: 3 SP

SITUATION: Toutes

CIBLE: 1 personnage

DESCRIPTION: Redonne la fonction de mouvement au personnage.

4.Lumière Permanente

COÛT: 3 SP

SITUATION: Hors Combat

CIBLE: Le groupe

DESCRIPTION: Fournit un éclairage de longue durée au groupe.

5.Projection de flammes

COÛT: 3 SP

SITUATION: Combat

CIBLE: 1 monstre

DESCRIPTION: Inflige 3-18 points de dommages au monstre non immunisé.

6.Morsures de Froid

COÛT: 3 SP

SITUATION: Combat

CIBLE: 1 monstre

DESCRIPTION: Inflige 3-18 points de dommages au monstre non immunisé.

7.Délivrance

COÛT: 3 SP

SITUATION: Hors Combat

CIBLE: Le groupe

DESCRIPTION: Délivre le groupe d'une obligation de quête.

8.Jésus

COÛT: 3 SP+1 **Gem**

SITUATION: Hors Combat

CIBLE: Le groupe

DESCRIPTION: Permet au groupe de marcher sur l'eau.

Niveau 4: Clercs

1. Guérison

COÛT: 4 SP

SITUATION: Hors Combat

CIBLE: 1 personnage

DESCRIPTION: Redonne pleine santé à un personnage malade.

2. Désintoxication

COÛT: 4 SP

SITUATION: Hors Combat

CIBLE: 1 personnage

DESCRIPTION: Enlève toute trace de poison.

3. Protection contre l'acide

COÛT: 4 SP

SITUATION: Toutes

CIBLE: Le groupe

DESCRIPTION: Accroît la résistance aux attaques acides.

4. Protection contre l'électricité

COÛT: 4 SP

SITUATION: Toutes

CIBLE: Le groupe

DESCRIPTION: Augmente la résistance aux attaques électriques.

5. Alignement initial

COÛT: 4 SP+2 *Gems*

SITUATION: Hors Combat

CIBLE: 1 personnage

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

6. Carreau de Feu

COÛT: 4 SP

SITUATION: Combat, Extérieur

CIBLE: Jusqu'à 3 monstres (sauf corps-à-corps).

DESCRIPTION: Inflige 4-32 points de dommages aux monstres non immunisés.

7. Héroïsme Suprême

COÛT: 4 SP+2 *Gems*

SITUATION: Combat

CIBLE: 1 personnage

DESCRIPTION: Accorde temporairement 10 points de vie et 3 niveaux d'expérience supplémentaires lors d'un combat.

8. Surface

COÛT: 4 SP+2 *Gems*

SITUATION: Hors Combat

CIBLE: Le groupe

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

Niveau 5: Clercs

1.Essaim mortel

COÛT: 5 SP

SITUATION: Combat, Extérieur

CIBLE: Tous les monstres

DESCRIPTION: Envoie un essaim d'insectes vers les monstres, infligeant 2-20 points de dommages à chaque monstre.

2.Dissipation de Magie

COÛT: 5 SP

SITUATION: Toutes

CIBLE: Tous les personnages et monstres.

DESCRIPTION: Annule tous les effets des sorts actuellement lancés.

3.Paralysie

COÛT: 5 SP

SITUATION: Combat

CIBLE: Tous les monstres d'un combat en corps-à-corps.

DESCRIPTION: Immobilise les monstres non immunisés.

4.Conditions indésirables

COÛT: 5 SP+3 Gems

SITUATION: Toutes

CIBLE: 1 personnage

DESCRIPTION: Enlève toutes les conditions indésirables exceptées la mort, Pierre ou Eradiquée.

5.Energie Retrouvée

COÛT: 5 SP+3 Gems

SITUATION: Toutes

CIBLE: 1 personnage

DESCRIPTION: Redonne 1-5 niveaux d'expérience supplémentaires.

Niveau 6: Clercs

1.Rayon Bénéfique

COÛT: 6 SP+4 Gems

SITUATION: Combat, Extérieur

CIBLE: Tous les personnages et monstres

DESCRIPTION: Accorde 3-30 Points de vie aux personnages combattants et en ôte 3-30 aux monstres.

2.Retour à la vie

COÛT: 6 SP+4 Gems

SITUATION: Toutes

CIBLE: 1 personnage

DESCRIPTION: Ramène le personnage à la vie. Possibilité d'échec

3.Fontaine de Jouvence

COÛT: 6 SP+4 Gems

SITUATION: Hors Combat

CIBLE: 1 personnage

DESCRIPTION: Enlève 1-10 ans. Faible risque d'effet inverse.

4.Réanimation

COÛT: 6 SP+4 **Gems**

SITUATION: Toutes

CIBLE: 1 personnage

DESCRIPTION: Réanime un personnage.

5.Porte Dimensionnelle

COÛT: 6 SP+4 **Gems**

SITUATION: Hors Combat

CIBLE: Le groupe

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

Niveau 7: Clercs

1.Intervention Divine

COÛT: 7 SP+10 **Gems**

SITUATION: Combat

CIBLE: Le groupe

DESCRIPTION: Redonne tous les points de vie et ôte toutes les conditions indésirables.

2.Formule magique

COÛT: 7 SP+5 **Gems**

SITUATION: Combat

CIBLE: Tous les morts-vivants

DESCRIPTION: Détruit tous les morts-vivants.

3.Protection contre les Eléments

COÛT: 7 SP+5 **Gems**

SITUATION: Toutes

CIBLE: Le groupe

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

4.Résurrection

COÛT: 7 SP+5 **Gems**

SITUATION: Hors Combat

CIBLE: 1 personnage

DESCRIPTION: Rajoute 10 ans et enlève 1 point d'endurance. Faible taux d'échec.

5.Rayon Destructeur

COÛT: 7 SP+5 **Gems**

SITUATION: Combat, Extérieur

CIBLE: 1 monstre

DESCRIPTION: Inflige 50-100 points de dommages.

Niveau 1: Sorciers

1.Réveil

COÛT: 1 SP

SITUATION: Combat

CIBLE: Le groupe

DESCRIPTION: Réveille un groupe endormi.

2.Détecteur de Magie

COÛT: 1 SP

SITUATION: Hors Combat

CIBLE: Le lanceur

DESCRIPTION: Détecte tout objet magique de l'inventaire d'un lanceur, et donne des informations sur l'objet.

3.Explosion

COÛT: 1 SP/Niveau +1 **Gem**

SITUATION: Combat

CIBLE: 1 monstre

DESCRIPTION: Inflige 1-4 points de dommages par niveau d'expérience du lanceur.

4.Flèche enflammée

COÛT: 1 SP

SITUATION: Combat

CIBLE: 1 monstre

DESCRIPTION: Inflige 1-6 points de dommages à un monstre non immunisé.

5.Peau de cuir

COÛT: 1 SP

SITUATION: Toutes

CIBLE: Le groupe

DESCRIPTION: Durcit la peau des personnages.

6.Eclairage

COÛT: 1 SP

SITUATION: Hors Combat

CIBLE: Le groupe

DESCRIPTION: Permet d'éclairer une case sombre.

7.Localisation

COÛT: 1 SP

SITUATION: Hors Combat

CIBLE: Le groupe

DESCRIPTION: Renseigne sur la position du groupe.

8.Sommeil Profond

COÛT: 1 SP

SITUATION: Combat

CIBLE: Jusqu'à 5 monstres

DESCRIPTION: Empêche les monstres d'attaquer.

Niveau 2: Sorciers

1.Flèche électrique

COÛT: 2 SP

SITUATION: Combat

CIBLE: 1 monstre

DESCRIPTION: Inflige 2-12 points de dommages à un monstre non immunisé.

2.Hypnotiser

COÛT: 2 SP

SITUATION: Combat

CIBLE: 1 monstre

DESCRIPTION: Empêche un monstre d'attaquer.

3.Indentification

COÛT: 2 SP+1 Gem

SITUATION: Combat

CIBLE: 1 monstre

DESCRIPTION: Informe le lanceur de la nature d'un monstre.

4.Saut

COÛT: 2 SP

SITUATION: Hors-combat

CIBLE: Le groupe

DESCRIPTION: Permet de sauter de deux cases, sauf obstruction magique.

5.Lévitiation

COÛT: 2 SP

SITUATION: Hors Combat

CIBLE: Le groupe

DESCRIPTION: Elève le groupe au-dessus du niveau du sol.

6.Puissance

COÛT: 2 SP

SITUATION: Combat

CIBLE: 1 personnage

DESCRIPTION: Accroît la puissance du personnage de 1-4 points.

7.Rapidité

COÛT: 2 SP

SITUATION: Combat

CIBLE: 1 personnage

DESCRIPTION: Augmente la rapidité du personnage de 1-4 points.

8.Effrayer

COÛT: 2 SP

SITUATION: Combat

CIBLE: 1 monstre

DESCRIPTION: Décroît la probabilité de toucher.

Niveau 3: Sorciers

1.Boule de feu

COÛT: 1 SP/L+1 Gem

SITUATION: Combat

CIBLE: 1-5 monstres (sauf corps-à-corps).

DESCRIPTION: Inflige à chaque monstre 1-6 points de dommages par niveau d'expérience

2.Envol

COÛT: 3 SP

SITUATION: Hors Combat, Extérieur

CIBLE: Le groupe

DESCRIPTION: Permet au groupe de se déplacer vers n'importe quelle zone en extérieur et d'atterrir à l'endroit le plus sûr de cette zone.

3. **Invisibilité**

COÛT: 3 SP+1 **Gem**

SITUATION: Combat

CIBLE: Le groupe

DESCRIPTION: Rend les personnages invisibles.

4. **Carreau Foudroyant**

COÛT: 1 SP/Niveau+1 **Gem**

SITUATION: Combat

CIBLE: 1-3 monstres

DESCRIPTION: Inflige à chaque monstre 1-6 points de dommages par niveau d'expérience .

5. **Extension**

COÛT: 3 SP

SITUATION: Combat

CIBLE: Le groupe

DESCRIPTION: Etend la zone de combat, permettant aux cinq premiers personnages de combattre en corps-à-corps.

6. **Ralentir**

COÛT: 3 SP

SITUATION: Combat

CIBLE: Tous les monstres

DESCRIPTION: Réduit de moitié la Rapidité des monstres.

7. **Affaiblir**

COÛT: 3 SP+1 **Gem**

SITUATION: Combat

CIBLE: Tous les monstres

DESCRIPTION: Enlève 2 points de vie et 1 en Classe d'Armure.

8. **Toile**

COÛT: 3 SP

SITUATION: Combat

CIBLE: Jusqu'à 5 monstres (sauf corps-à-corps).

DESCRIPTION: Immobilise les monstres lors du combat.

Niveau 4: Sorciers

1. **Flèche Acide**

COÛT: 4 SP

SITUATION: Combat

CIBLE: 1 monstre

DESCRIPTION: Inflige 3-30 points de dommages aux monstres non immunisés.

2. **Rayon Glacé**

COÛT: 4 SP

SITUATION: Combat

CIBLE: 1 monstre

DESCRIPTION: Inflige 4-40 points de dommages aux monstres non immunisés.

3.Esprit Faible

COÛT: 4 SP+2 Gems

SITUATION: Combat

CIBLE: 1 monstre

DESCRIPTION: Enlève toute intelligence au monstre.

4.Glace

COÛT: 4 SP

SITUATION: Combat

CIBLE: 1 monstre

DESCRIPTION: Immobilise le monstre durant le combat.

5.Chien de Garde

COÛT: 4 SP

SITUATION: Hors Combat

CIBLE: Le groupe

DESCRIPTION: Evite les attaques surprises.

6.Protection Psychique

COÛT: 4 SP+2 Gems

SITUATION: Toutes

CIBLE: Le groupe

DESCRIPTION: Immunise le groupe contre les sorts psychiques.

7.Bouclier

COÛT: 4 SP+2 Gems

SITUATION: Combat

CIBLE: Le groupe

DESCRIPTION: Crée un bouclier invisible autour du groupe durant tout le combat.

8.Distorsion Temporelle

COÛT: 4 SP+2 Gems

SITUATION: Combat

CIBLE: Le groupe

DESCRIPTION: Permet au groupe de se retirer en sécurité d'un combat.

Niveau 5: Sorciers

1.Pluie Acide

COÛT: 5 SP

SITUATION: Combat, Extérieur

CIBLE: Tous les monstres (sauf corps-à-corps).

DESCRIPTION: Inflige 5-50 points de dommages aux monstres non immunisés.

2.Dissipation de Magie

COÛT: 5 SP

SITUATION: Toutes

CIBLE: Tous les personnages et monstres

DESCRIPTION: Annule tous les sorts actuellement lancés.

3. Le doigt de la Mort

COÛT: 5 SP+3 **Gems**

SITUATION: Combat

CIBLE: 1 mort-vivant

DESCRIPTION: Détruit le mort-vivant visé.

4. Refuge

COÛT: 5 SP+3 **Gems**

SITUATION: Hors Combat

CIBLE: Le groupe

DESCRIPTION: Assure une journée de repos sans danger.

5. Grand Téléporteur

COÛT: 5 SP+3 **Gems**

SITUATION: Hors Combat

CIBLE: Le groupe

DESCRIPTION: Téléporte le groupe de 9 cases dans n'importe quelle direction.

Niveau 6: Sorciers

1. Epée magique

COÛT: 6 SP+4 **Gems**

SITUATION: Combat

CIBLE: Tous les monstres

DESCRIPTION: Inflige 1-30 points de dommages à chaque monstre.

2. Désintégration

COÛT: 6 SP+4 **Gems**

SITUATION: Combat

CIBLE: 1 monstre

DESCRIPTION: Désintègre un monstre.

3. Petit Téléporteur

COÛT: 6 SP+4 **Gems**

SITUATION: Hors Combat

CIBLE: Le groupe

DESCRIPTION: Permet de téléporter le groupe d'une case à travers un champ de force, etc.

4. Protection contre la Magie

COÛT: 6 SP+4 **Gems**

SITUATION: Toutes

CIBLE: Le groupe

DESCRIPTION: Accroît la résistance à la magie.

5. Recharge d'objets

COÛT: 6 SP+4 **Gems**

SITUATION: Hors Combat

CIBLE: Le lanceur

DESCRIPTION: Ajoute 1-4 charges aux objets se situant dans l'inventaire du lanceur et possédant encore au moins une charge. Risque d'échec et de destruction des objets.

Niveau 7: Sorciers

1.Sort astral

COÛT: 7 SP+5 **Gems**

SITUATION: Hors Combat

CIBLE: Le groupe

DESCRIPTION: Transporte le groupe sur le plan astral.

2.Duplication

COÛT: 7 SP+100 **Gems**

SITUATION: Hors Combat

CIBLE: Le lanceur

DESCRIPTION: Duplique un des objets de l'inventaire du lanceur. Faible taux d'échec

3.Pluie de météores

COÛT: 7 SP+5 **Gems**

SITUATION: Combat, Extérieur

CIBLE: Tous les monstres.

DESCRIPTION: Inflige 1-120 points de dommages à chaque monstre.

4.Bouclier Divin

COÛT: 7 SP+5 **Gems**

SITUATION: Combat

CIBLE: Le groupe

DESCRIPTION: Réduit de moitié les dommages lors d'un combat.

5.Lumière prismatique

COÛT: 7 SP+5 **Gems**

SITUATION: Combat

CIBLE: Tous les monstres

DESCRIPTION: Effets imprévus sur les monstres.