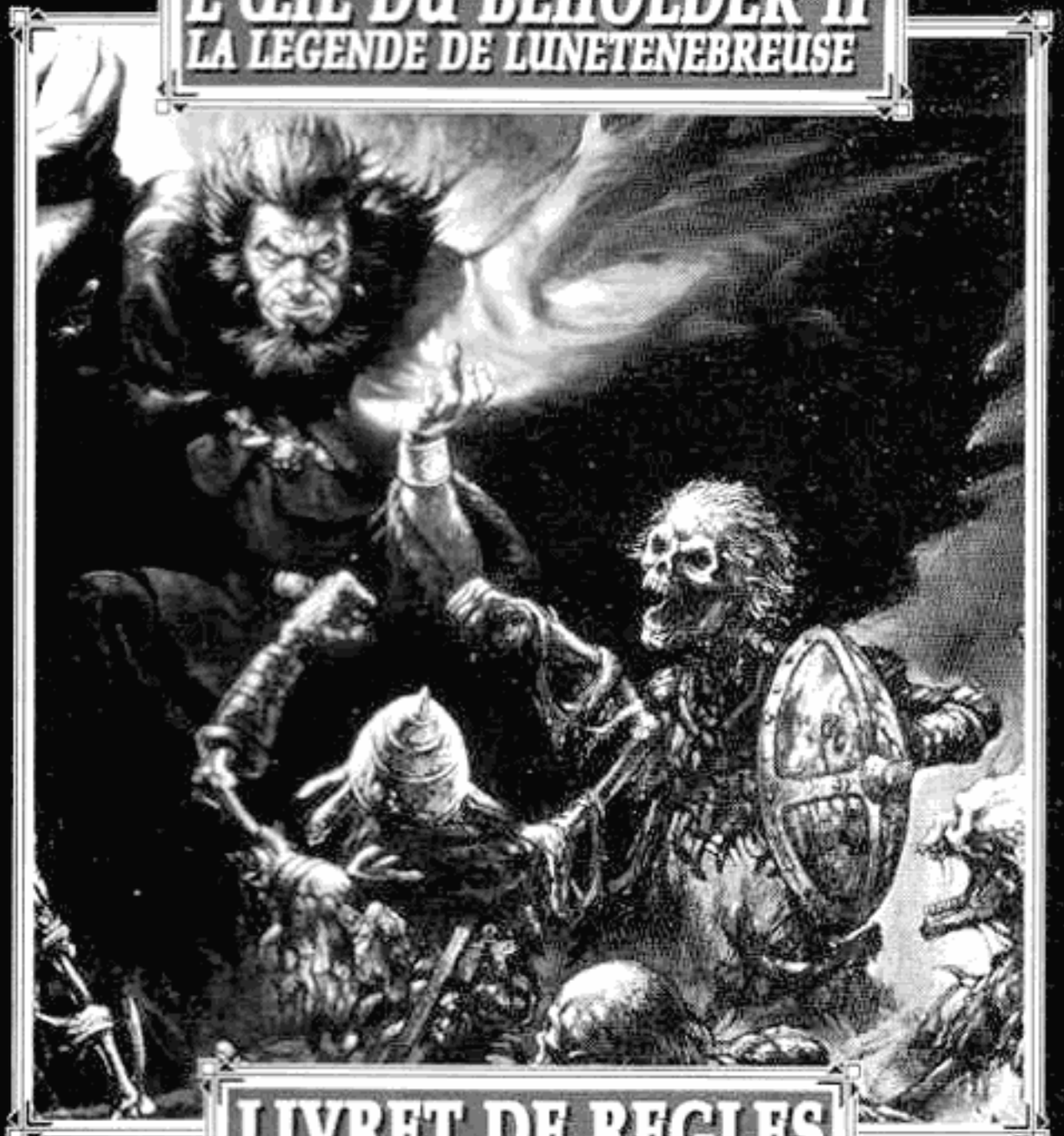
OFFICIAL

Advanced Dungeons & Dragons®

COMPUTER PRODUCT

L'ŒIL DU BEHOLDER II
LA LEGENDE DE LUNETENEBREUSE



LIVRET DE REGLES

STRATEGIC SIMULATIONS, INC.®

TABLE DES MATIERES

LETTRE DE KHELBEN AU GROUPE 1
RAPPORT D'OLTEC 2
JOURNAL DE WENTLY KELSO 4
INTRODUCTION 7
- Le Monde de L'Œil du Beholder II 7
- De Quoi Est Composé Ce Jeu ? 7
- Protection Contre la Copie 7
- Commencer Rapidement 7
- Cliquer Avec Votre Souris 7
- Utiliser le Clavier 8
- Cours Accéléré de Combat 10
- Cours Accéléré de Lancer de Sorts 11

CREER UN NOUVEAU GROUPE 12
- Générer les Personnages 12
- Modifier et Intégrer des Personnages 14
- Supprimer des Personnages 14
- Lorsque le Groupe est Complet 14
- Personnages Qui Se Joignent au Groupe 14

COMMENT JOUER A L'ŒIL DU BEHOLDER II 15
- L'Aventure 15
- L'Equipement 19
- Informations Sur Les Personnages 20
- Camp 21

VOS PERSONNAGES ET VOTRE GROUPE 23
- Renseignements Elémentaires Sur Les Personnages 23
- Créer Des Personnages Forts 29
- Créer un Groupe Fort 30

SORTS 32
- Sorts de Magicien 32
- Sorts de Clercs 37
- Stratégies Pour Utiliser les Sorts 41

STRATEGIE D'AVENTURE 43
- Attaquer les Adversaires 43
- Conseils 44

BESTIAIRE 46
TABLEAUX 50
- Niveaux d'Expérience 50
- Valeurs de Caractéristiques 52
- Armes 54
- Armure 54

INDEX DES SORTS 55

LETTRE DE KHELBEN AU GROUPE

Khelben Blackstaff, conseiller mystique des Seigneurs de Waterdeep, vous a envoyé la lettre suivante :

Chers Héros de Waterdeep,
Je suis heureux de voir que vous avez tous complètement récupéré des rigueurs de votre épreuve dans les égouts sous Waterdeep. Nos guérisseurs ont été plus qu'heureux de vous aider à recouvrer votre aptitude au combat.

Félicitations pour avoir été nommés invités d'honneur au festival de la moisson de la ville de Waterdeep. D'après les comptes rendus sur les festivités, je devine que tout le monde a pris du bon temps.

Nos érudits ont également beaucoup apprécié le don que vous leur avez fait des artefacts historiques que vous avez retrouvés sous notre ville. L'étude des parchemins, des clés et des objets de pierre devrait nous donner une nouvelle et importante compréhension de l'histoire de notre ville.

Malheureusement, une autre situation s'est produite, qui pourrait menacer la ville. Depuis un certain temps des rumeurs courent sur des disparitions de personnes dans des villages au nord et à l'ouest de la ville. Nous avons désormais la confirmation écrite de la découverte de restes humains dans des tombes à fleur de sol. Les forces maléfiques, ainsi qu'un ancien et puissant artefact, pourraient être impliqués.

Merci de vous être portés volontaires pour faire des recherches dans la région au nord et à l'ouest de la ville où se sont produits ces événements. Vous trouverez jointes à cette lettre des copies des documents qui ont éveillé nos soupçons. Nous vous avons fourni des provisions pour votre voyage. Bonne Chance.

Votre ami de toujours,

Khelben

RAPPORT D'OLTEC

Khelben a joint à la lettre précédente le rapport suivant d'Oltec, Capitaine de la Garde Municipale de Waterdeep.

Maître Blackstaff,

Nous pourrions avoir de nouveau des problèmes près de la ville de Waterdeep.

Après le festival annuel de la moisson, la Garde Municipale a effectué ses rafles de routine à la recherche des noceurs perdus et ivres. Au cours du deuxième passage par la vieille route du nord, nous sommes tombés sur les restes d'un attelage renversé.

Le conducteur avait été tué par une flèche en plein cŒur. Il y avait une petite mare de sang dans la voiture. Cependant les chevaux de trait broutaient non loin et le conducteur mort avait toujours sa bourse pleine de pièces. Cela n'a pas été un simple vol, car les attaquants n'ont emporté ni les pièces, ni les chevaux. Il semble que la seule chose manquante dans la voiture, soit les passagers.

Notre pisteuse a suivi une vague piste de sang, de la voiture jusque dans le sable mou du bord de la route. Là, elle a attiré notre attention sur une empreinte de botte profondément marquée, comme si quelqu'un avait porté une lourde charge. Les attaquants ont dû emporter les passagers après le combat.

Nous avons fouillé la région, mais nous avons perdu la trace dans le terrain plus dur au nord. Le seul fruit de nos recherches a été une petite boite en bois qui est tombée sous un buisson le long de la piste des attaquants. La boite contenait un livre relié, les notes de l'érudit excentrique Wently Kelso.

J'ai conscience que les livres de cet érudit, Kelso, ont eu beaucoup de valeur dans le passé. Ils ont aidé à vérifier l'existence de cette infâme menace dans les égouts sous Waterdeep. Cependant, les investigations infernales de Kelso sur les événements obscurs se produisant dans la cité ont empoisonné la vie de mes hommes à plus d'une reprise.

Du fait des précédents de Kelso, j'ai moi-même examiné ses notes. Je suis heureux de l'avoir fait, car ses notes prédisent des événements de

mauvais augure. Ce livre contient des indications sur des événements maléfiques et un artefact puissant. Il parle d'une vision maléfique et de restes humains découverts dans des tombes à fleur de sol. Pourrait-on lier ces tombes aux disparitions mystérieuses dans le nord que mes hommes ont rapportées ?

Mes sources ont confirmé qu'on avait vu l'érudit Kelso conduire une voiture au cours de la dernière nuit du festival de la moisson. Les gens qu'il a rencontrés au cours du festival ont mentionné que Kelso parlait d'une enquête sur un nouveau mystère. Je pense que nous devrions considérer que ce journal aussi bien que la menace à laquelle il conclut sont véritables.

Comme cette affaire ne menace pas directement Waterdeep, elle est hors de la juridiction de la Garde Municipale. Plutôt que d'envoyer le livre dans son intégralité, j'ai fait faire, par un scribe, une copie à votre attention des fiches qui se rapportent à l'affaire . Je suis sûr que vous entreprendrez les actions nécessaires pour vous assurer que rien de ce qui est mentionné dans ces lignes ne devienne une menace pour la ville ou ses citoyens.
Amicalement,

Oltec

Capitaine
Garde Municipale de Waterdeep

JOURNAL DE WENTLY KELSO

Khelben a également envoyé une copie d'une sélection des fiches écrites par Wently Kelso, l'érudit excentrique se nommant lui-même "Archéologue Fameux".

Fiche 356

Comme je me retirais précautionneusement hors des égouts de Waterdeep, ma main glissa sur une pierre particulièrement glissante. Ce n'est qu'en tombant que je me rendis compte que la pierre était glissante du sang qui s'écoulait de mon bras blessé. Je tombais la tête la première dans un remblai. Mon crâne rebondit contre une grosse pierre et mes yeux se fermèrent.

Combien d'heures suis-je resté étendu là à saigner, je ne le sais pas. Soudain une sensation de chaleur s'est écoulée dans tout mon corps. J'ai doucement ouvert les yeux. Devant moi se tenait une grande silhouette vêtue d'une robe, éclairée par derrière par une lueur mystérieuse. Dans la clarté je n'ai pu voir que le profil de traits délicats et une peau sombre sous la robe à capuchon.

"Vous êtes guéri. Je vous ai sauvé, car sans aide vous seriez sûrement mort."

Je posais ma main sur ma tête. Ma tête battait, mais ni ma tête, ni ma main ne saignaient. Cela me prit un moment avant de pouvoir parler.

"C'était un acte très civil de votre part de me sauver la vie. Que voulez-vous de moi ?"

Il sembla devenir plus grand et ses yeux rougeoyèrent sous son capuchon. "Je ne vous demande rien d'autre que toute votre attention !"

Il ouvrit sa main et posa sa paume gantée sur ma tête palpitante. Je fus submergé par une vision intense.

Il y avait dans les bois un village calme, pendant une journée sombre et couverte. Des paysans vêtus de loques se déplaçaient dans le village, vendant des marchandises, discutant et marchant juste le long de rues sales et étroites. Une femme en robe bleue ornée d'étoiles en argent se tenait à l'un des coins de l'enceinte du village, parlant à quelques paysans.

Dans les bois hors du village, des silhouettes obscures prenaient position. Une silhouette vêtue d'une robe s'avança lentement de la lisière du bois, en direction de l'enceinte du village. Arrivée à l'enceinte elle monta sur la structure basse qui encerclait le puits d'eau potable. Dans sa main gantée, elle brandissait un sceptre luisant.

"Citoyens de Torzac ! déclara-t'il, Ecoutez-moi maintenant !"

Les paysans se tournèrent vers l'orateur et marmonnèrent entre eux. Certains se rapprochèrent. D'autres reculèrent.

"Je suis, à partir d'aujourd'hui, votre nouveau chef ! Je ne tolérerai aucune résistance !"

Certains citoyens ne se cachèrent pas pour rire. D'autres l'insultèrent. Beaucoup tournèrent simplement les talons. L'un des habitants fit un pas en avant.

"Et qui êtes-vous donc ? Montrez-vous que nous puissions connaître notre futur chef !"

Avec sa main vide, la silhouette repoussa son capuchon en arrière. Le visage mince d'un elfe n'était gâché que par la coloration bleu-noir d'un drow. Le guerrier elfe noir menaça de haut et avec dédain la foule de paysans.

Le village devint totalement silencieux. Beaucoup de paysans se trouvaient saisis sur place. Certains ramassèrent des pierres, mais n'osèrent pas les lancer.

La femme à la robe ornée d'étoiles s'avança à grands pas, tissant un motif complexe avec ses mains. "Guerrier noir, tu ne dirigeras jamais une âme vivante dans mon village natal !" Elle lança ses mains vers l'avant et des projectiles d'énergie magique s'élancèrent vers le drow arrogant.

Un sourire maléfique flamboya sur le visage du drow et laissa voir ses dents, et il se mit à rire du haut de son perchoir. D'un geste dédaigneux du sceptre luisant, il dissipa les missiles magiques.

Certains villageois, enhardis par cette attaque, jetèrent leurs pierres sur le drow. La plupart s'éparpillèrent. Mais une pierre le coupa à la joue. Le drow passa lentement un doigt ganté sur la coupure. Il regarda sa main et y vit une goutte de son propre sang. Ses yeux fous flamboyèrent de haine.

"J'ai dit aucune résistance !"

Des douzaines de guerriers noirs chargèrent depuis les bois entourant le village. La femme commença à gesticuler frénétiquement, mais elle fut touchée par une flèche avant d'avoir pu lancer un autre sort. Certains villageois tentèrent de s'enfuir, d'autres de se battre. Cela ne fit aucune différence. Le village fut détruit. Tout ceux qui se trouvaient dedans furent abattus. Aucun ne survécut.

Les drows victorieux se rassemblèrent autour des restes de l'enceinte du village. Le chef remis son capuchon en place et brandit son sceptre en signe de triomphe. Les guerriers noirs brandirent leurs épées sanglantes en guise de salut.

C'est là que s'acheva la vision. Je me réveillais, ma tête reposant sur la grosse pierre. Ma tête palpite plus fort encore qu'avant, mais je suis toujours vivant.

Fiche 378

La découverte de cette histoire et la localisation du sceptre de ma vision constituent ma recherche la plus récente. Il semble que ce soit un artefact drow, et il devrait avoir une grande valeur pour les érudits. Ma première tâche est de retrouver la piste du village de Torzac.

Fiche 381

Après avoir réexaminé ma vision, je crois que le village que j'ai vu, pourrait être quelque part près de Waterdeep. La couverture de chaume sur les toits des huttes est d'un type courant il y a quelques années dans les villages pauvres au nord de la cité. La couleur de l'argile des briques du puits est courante dans les rivières au nord et à l'est. Les archives de la ville pourraient apporter une certaine lumière sur la localisation de ce village.

Fiche 399

J'ai commencé mes recherches au bureau des archives du Trésor de Waterdeep. Je n'ai trouvé nulle part dans les archives du nouveau règne des Seigneurs de Waterdeep de mention du village de Torzac.

Fiche 408

J'étais sur le point d'abandonner mes recherches et de considérer toute cette affaire comme une hallucination, lorsque je suis tombé sur une ancienne archive fiscale. Elle dit en partie :
Seigneur Torzac :
Selon nos archives, trois de vos citoyens nous doivent un pourcentage sur leur moisson d'automne. Pourriez vous, s'il vous plaît, vous occuper de cette affaire ? Je vous rencontrerai pour discuter d'arrangements

Je trouvais ensuite cette lettre au bureau de taxation :
...Nous avons suivi à la lettre les indications pour aller au village, mais il n'y avait rien à trouver. Il n'y avait pas de village, pas plus que de Seigneur Torzac. Nous n'avons pu que supposer que la communauté entière s'est déplacée et a détruit le village avant de partir...

Cette lettre comprend des instructions sur la façon d'atteindre le site du village. C'est une avancée capitale, et je sens que ce n'est plus qu'une question de temps avant que je découvre le village et le sceptre !

Fiche 420

Après avoir dit au revoir à ma douce Miltinda, je commence mon expédition. J'ai des provisions complètes et beaucoup d'espoir.

Fiche 427

J'ai découvert ce qui semble être les restes du village. Les bâtiments en bois ne sont plus là, mais le motif que forment les restes des bâtiments de pierre correspondent exactement au village de ma vision. De grands arbres poussent aujourd'hui sur le site de l'ancienne enceinte du village. D'après la taille des arbres, la destruction du village a dû avoir lieu il y a très longtemps.

Fiche 429

J'ai engagé un guide local pour m'aider dans mes recherches. Ce guide est un halfling nommé Insal. Comme mon guide précédent, Insal est d'une intelligence vraiment minimale. Il semble que la forêt dans cette région soit envahie de loups. Nous passons beaucoup de temps lors de nos déplacements à éviter d'attirer l'attention de ces loups.

Fiche 431

Nous sommes passés à travers plusieurs sites de tombes à fleur de sol, mais leurs occupants étaient des humains récemment enterrés et ne pouvaient par conséquent pas avoir été les habitants de Torzac. Il ne semble pas y avoir d'implantation humaine dans cette région. C'est une bonne chose, les gens se mettent toujours dans vos jambes et rendent beaucoup plus difficile l'activité du vrai archéologue. J'ai commencé à rechercher des signes de construction souterraine drow dans la zone, car ce serait l'endroit le plus apte à abriter encore le sceptre après tout ce temps.

Fiche 451

Deux guerrières ont traversé notre camp cette nuit. J'ai tenté de les interroger au sujet de sites souterrains dans la région proche, ou de tout indice à propos du sceptre. Soit elles ne voulaient pas coopérer, soit elles n'avaient pas d'informations sur ces sujets. En fin de compte, Insal a lancé des Œillades aux deux femmes, elles s'en sont vexées et sont parties.

Fiche 456

J'ai cherché des signes de surface de sites drow dans la zone et je n'ai rien trouvé. Lorsque je serai rentré à Waterdeep pour prendre des provisions supplémentaires, je devrai chercher dans cette zone des structures pouvant cacher des constructions souterraines drow.
J'ai renvoyé Insal et de la sorte je peux voyager plus vite. Il semblait fâché de s'en aller, mais je l'ai payé avec quelques babioles brillantes, des armes rouillées et des pièces de cuivre cabossées. Avec de la chance, je devrais être de retour à Waterdeep à temps pour passer le festival de la moisson avec ma tendre Mitinda.

INTRODUCTION

Le Monde de l'Œil du Beholder II

L'Œil du Beholder II : La Légende de Luneténébreuse est une aventure entièrement en 3-D de jeu de rôle sur ordinateur de la Série Légende, fondée sur les règles du jeu populaire AD&D® 2ème Edition et sur une histoire originale créée pour ce jeu. L'action se situe dans et autour du redouté Temple de la Luneténébreuse situé dans le monde de jeu des ROYAUMES OUBLIES® de TSR.

Tout se passe de votre point de vue dans l'Œil du Beholder II. Regardez les arbres défiler pendant que vous vous déplacez à travers la forêt autour du temple. Ramassez des objets et emportez-les avec vous. Ouvrez des portes avec des clés, en enfonçant des boutons ou en tirant des leviers de dégagement. Voyez les monstres s'approcher de vous, et arriver au contact lors du combat. Attaquez avec les armes que vos personnages ont en main. Lancez des sorts avec les symboles sacrés de vos clercs ou de vos paladins, et avec les livres de sorts de vos magiciens. Ceux qui se trouvent à l'avant du groupe peuvent attaquer avec des armes telles que les épées et les masses, tandis que les personnages se trouvant aux rangs arrières peuvent attaquer à l'aide de sorts ou d'armes de jet telles que les arcs ou les frondes.

De Quoi est Composé ce Jeu ?

Dans votre boite de jeu, vous devriez trouver les objets suivants :
* Livret de Règles * Disquettes
*Carte de Données
Ce Livret de Règles explique comment jouer à ce jeu et vous donne des renseignements de référence sur des sujets tels que les personnages, les monstres et les sorts.

Les Disquettes contiennent le jeu.

La Carte de Données contient des informations sur la façon de charger le jeu et de jouer sur votre type d'ordinateur. Elle explique également comment entamer une partie avec le groupe prêt à l'emploi.

Protection Contre la Copie

Il n'y a pas sur vos disquettes de l'Œil du Beholder II de protection physique contre la copie, par conséquent faites-en des copies, s'il vous plaît, et rangez les originaux pour les conserver à l'abri.

Pour être sûr que vous possédez une copie légale du jeu une question de vérification vous sera posée quelque part au cours de la partie. Une image apparaîtra avec la question de vérification. Vous devez trouver l'illustration correspondante dans le coin supérieur droit d'une des pages du Rule Book, attention, il s'agit là de la version anglaise du livret que vous lisez, et vous devrez alors donner la réponse correcte, toujours tirée du livret anglais !

Commencer Rapidement

Une partie sauvegardée contenant un groupe prêt à jouer est fournie avec votre jeu. Pour entrer directement dans le jeu chargez cette partie sauvegardée en suivant les instructions données sur votre Carte de Données.

Vous pouvez également transférer un groupe du jeu Eye of the Beholder I dans ce jeu. Voyez la Carte de Données pour des instructions détaillées.

Cliquer Avec Votre Souris

A travers tous ce livret le terme "Cliquer" signifie que vous devez déplacer le curseur jusqu'à la zone désirée et ensuite presser soit le bouton gauche, soit le bouton droit de votre souris.

"Cliquer-Droite" signifie que vous devez déplacer le curseur jusqu'à la zone désirée et ensuite presser le bouton droit de la souris.
"Cliquer-Gauche" signifie que vous devez déplacer le curseur jusqu'à la zone désirée et ensuite presser le bouton gauche de la souris.

Utiliser le Clavier

Remarque péliminaire : le double codage des lettres correspond aux deux types de clavier. La première lettre est celle du clavier QWERTY, la deuxième celle du clavier AZERTY.

La majeure partie des règles contenues dans ce livret tient compte du fait que vous possédez une souris. Cependant vous pouvez faire avec le clavier tout ce que vous pouvez faire avec la souris. (Les commandes au clavier peuvent ne pas être disponibles sur tous les systèmes. Reportez-vous à votre Carte de Données pour de plus amples détails.)

Pour créer un personnage, utilisez les touches du curseur pour déplacer le cadre en surbrillance sur l'option désirée et pressez la touche Entrée lorsque c'est fait.

Dans le jeu, un objet dans la main ou dans l'inventaire d'un personnage est entouré d'une case d'objet en surbrillance. Utilisez les touches W, A, S et Z/Z, Q, S et W comme un bloc curseur pour déplacer la case en surbrillance d'objet en objet.

W/Z	déplace la case d'objet en surbrillance vers le hautA/
Q	déplace la case d'objet en surbrillance vers la gauche
S/S	déplace la case d'objet en surbrillance vers la droite
Z/W	déplace la case d'objet en surbrillance vers le bas

Vous pouvez utiliser comme raccourci-clavier pour accéder aux objets que le personnage a "en main" la touche de fonction qui correspond à la position du personnage sur l'écran d'aventure. (Les objets "en main" sont les objets qui se trouvent dans les mains du personnage. Ce sont les objets situés sur le côté du portrait du personnage. Vous pouvez également voir les objets de l'écran d'équipement dans la case grise à côté des mains.)



Pour intervertir les positions de deux personnages, maintenez enfoncée la touche "Shift" et pressez la touche de fonction correspondant à la position du premier personnage, relâchez la touche "Shift" et pressez la touche de fonction correspondant à la position du deuxième personnage.

Les touches de commande Prendre, Laisser, Lancer et Manipuler (G/G,D/D,T/T,M/",") sont l'équivalent du cliquer-gauche de la souris. Pour utiliser ces commandes, placez la case en surbrillance sur l'objet, ou sur l'endroit où vous voulez que l'objet soit, puis pressez la touche de commande que vous désirez.

Sur l'écran d'aventure, la touche de commande U est l'équivalent du cliquer-droit de la souris. Cela comprend l'attaque avec des armes, l'ouverture d'un livre de sorts, le déclenchement d'un objet magique, ou l'absorption d'une potion. Pour utiliser un objet, placez la case en surbrillance sur l'objet en main (juste à côté du portrait de votre personnage) et pressez la touche U/U.

Pour lancer des sorts en utilisant le clavier, pressez en premier la touche U/U pour utiliser le livre de sorts ou le symbole sacré que le personnage a en main. Choisissez le niveau du sort en pressant les touches 1-6 de la zone principale de votre clavier (et pas celles de votre pavé numérique). Choisissez le sort en pressant les touches < et > pour mettre en surbrillance le sort avec le curseur. Lancez le sort en pressant la barre d'espace. Fermez le menu en mettant en surbrillance Abort Spell et en pressant la barre d'espace.

Pressez la touche d'inventaire (inventary) I pour voir l'écran d'équipement du personnage.

Pressez la touche de Page P pour passer de l'écran d'équipement à l'écran du personnage et vice-versa.

Pressez la touche du Camp C pour avoir le Menu Camp. Pour sélectionner une option sur ce menu, utilisez les touches du curseur pour déplacer la barre de surbrillance sur l'option désirée et pressez la touche entrée. Vous pouvez aussi choisir la plupart des options de camp en pressant la première lettre de la commande (en anglais).

Déplacez votre groupe en pressant les touches du pavé numérique correspondant aux dessins des boutons de mouvement. Vous pouvez utiliser ces commandes clavier même si vous utilisez une souris.

Voici la liste de toutes les commandes claviers (et pavé numérique)

Liste des Commandes Accessibles au pavé numérique

7 tourner à gauche
8 Mouvement Avant
9 Tourner à droite
4 Mouvement à gauche
5 Mouvement Arrière
6 Mouvement à gauche
2 Mouvement Arrière

Liste des Commandes Accessibles au Clavier

W/Z	déplace la case d'objet en surbrillance vers le haut
A/Q	déplace la case d'objet en surbrillance vers la gauche
S/S	déplace la case d'objet en surbrillance vers la droite
Z/W	déplace la case d'objet en surbrillance vers le bas
Shift F1-F6	change les positions des personnages
G/G	prendre un objet sur le sol en vue 3-D
D/D	laisse tomber l'objet sur le sol dans la vue 3-D
T/T	lancer un objet dans la vue 3-D
M	Manipulation d'un objet en vue 3-D (pousser un bouton, tirer un levier, etc. Permet aussi de prendre les objets qui sont en vue 3-D, mais pas sur le sol).
U/U	utilisation d'un objet en main dans l'écran d'aventure (attaque déclenchement d'un objet, boire une potion, etc.)
1-6	choix du niveau du sort sur le menu des sorts
<	déplacement du curseur de sort vers le bas
>	déplacement du curseur de sort vers le haut
I/I	ouverture et fermeture de l'écran d'équipement du personnage (inventaire)
P/P	Passage entre l'écran d'équipement et l'écran du personnage
C/C	Camp

Cours Accéléré de Combat

Pour attaquer vous devez avoir des armes "en main" et "prêtes". "En main" signifie que l'objet est dans une main. "Prête" signifie que l'objet est prêt à être utilisé. (Si l'arme est en grisé, elle n'est pas utilisable.)

> **Pour attaquer cliquez-droite sur une arme prête sur l'écran d'aventure. Faites attention de bien cliquer-droite. Si vous cliquez-gauche vous aller ramasser l'objet au lieu d'attaquer !**

Remarquez que vous pouvez avoir un objet "en main" et non "prêt". Par exemple, si vous portez une arme à deux mains, vous ne pouvez avoir d'objet "prêt" dans votre autre main. L'autre main est en grisé. Vous pouvez, si vous le voulez, placer un objet dans la main en grisé, mais cela ne vous donnera aucun avantage de l'avoir là.

Les personnages combattent avec trois types d'armes de base : armes de mêlée, armes de jet et armes à projectiles.

Les personnages dotés d'armes de mêlée (épées, haches, etc.) ne peuvent attaquer que s'ils sont au premier rang. Les deux personnages dont les portraits sont sur la ligne supérieure sont au premier rang. Considérez que les autres personnages sont aux "rangs arrières".

Les personnages dotés d'armes de jet et d'armes à projectiles (dagues, dards, etc.) peuvent être n'importe où dans le groupe. Pour attaquer avec une arme de jet, cliquez-droite sur l'arme "prête" sur l'écran d'aventure. Après le combat vous devrez aller ramasser l'arme lancée et l'apprêter à nouveau.



Gardiens du Temple Darkmoon.

Les armes à projectiles nécessitent des munitions. Les flèches pour les arcs doivent être mises dans le carquois du personnage. Les pierres pour les frondes peuvent se trouver n'importe où sur l'écran d'équipement du personnage. Pour attaquer avec une arme à projectiles cliquez-droite sur l'arme prête sur l'écran d'aventure. Après le combat vous devrez aller ramasser la munition et la replacer sur l'écran d'équipement.

Pour plus de renseignements sur la façon d'apprêter une arme, attaquer avec une arme, reportez-vous à la section "l'Aventure" page 21. Pour plus de renseignements sur où conserver l'équipement et les munitions, reportez-vous à la section "L'Equipement" page 19. Pour plus de renseignements sur les mécanismes de combat reportez-vous à la section "Stratégie d'Aventure" page 43.

Cours Accéléré de Lancer de Sorts

Les personnages tels que les magiciens et les clercs sont des lanceurs de sorts qui utilisent la magie pour combattre et pour soigner. Les lanceurs de sorts doivent se reposer pour pouvoir obtenir leurs sorts. Une fois qu'ils ont mémorisé ou prié pour avoir les sorts, ces derniers sont prêts à être utilisés. Cependant, gardez à l'esprit que chaque fois que les lanceurs de sort utilisent un sort, ils oublient la façon de le lancer. Ils doivent se reposer à nouveau pour le récupérer.

Avant de vous engager dans n' importe quel combat sérieux, assurez-vous que vos lanceurs de sort aient mémorisé leurs sorts, aient prié pour les obtenir, et se soient reposés.

Les magiciens passent leur vie à chercher de nouveaux sorts à ajouter à leur livre de sorts. Ils doivent mémoriser ces sorts avant de les utiliser.

Les clercs, et les paladins de haut niveau, prient pour obtenir leurs sorts. Cela est dû au fait que ces sorts sont spirituels; il ne faut pas les mémoriser, comme c'est le cas pour les magiciens.

Pour préparer les sorts, allez au camp et sélectionnez Mémoriser les Sorts [Memorize Spells] ou Prier pour les Sorts [Pray for Spells]. (S'il y a plus d'un personnage qui est adapté à une de ces catégories, choisissez le personnage sur lequel vous voulez agir.) Cliquez sur un nombre correspondant au niveau du sort parmi ceux du haut de la liste, et cliquez sur les noms des sorts pour choisir les sorts que vous voulez mémoriser. Répétez l'opération pour les différents niveaux de sorts que connaît votre lanceur de sorts, et pressez ensuite sur Exit une seule fois pour revenir au niveau du menu du Camp.

Répétez le processus précédent pour tous les lanceurs de sorts de votre groupe.

Une fois que vous avez sélectionné les sorts pour tous vos lanceurs de sorts, choisissez Reposer le Groupe [Rest Party]. Les lanceurs de sorts vont apprendre les sorts que vous avez sélectionnés. A partir de ce moment, à chaque fois que le groupe se reposera, les lanceurs de sorts rememoriseront ces mêmes sorts.

Si cela fait un moment que vous êtes en aventure et que vos lanceurs de sorts doivent mémoriser une sélection différente de sorts, la prochaine fois que vous ferez un Camp, allez simplement dans Mémoriser les Sorts [Memorize Spells] ou Prier pour les Sorts [Pray for Spells], choisissez Effacer [Clear], et sélectionnez de nouveaux sorts.

On lance tous les sorts depuis l'écran d'aventure. Pour lancer un sort, cliquez-droite sur le livre de sorts ou le symbole sacré du lanceur de sorts. (Assurez-vous de bien cliquer-droite, car si vous cliquiez-gauche vous laisseriez tomber l'objet au lieu de lancer un sort !) La boite de sorts apparait par-dessus la boussole sur l'écran d'aventure. Cliquez sur le niveau du sort que vous voulez lancer et cliquez ensuite sur le sort lui-même. Si le sort doit affecter un personnage du groupe particulier, cliquez sur le portrait du récipiendaire.

Pour de plus amples renseignements sur la mémorisation, reportez-vous à la section "Camp" page 21. Pour de plus amples renseignements sur le lancer de sorts, reportez-vous à la section "L'Aventure" page 15. Pour des renseignements détaillés sur les effets particuliers des sorts, reportez-vous à la section "Sorts" commençant page 32 .

CREER UN NOUVEAU GROUPE



Ecran de Génération de Personnage

Générer les Personnages

Vous devez, pour avoir un groupe complet, créer quatre personnages. Un mélange homogène de classes et de races est essentiel à l'accomplissement de l'aventure. Il faut des classes de combattants tels que les guerriers [fighters], les paladins [paladins] et les rangers [rangers] pour s'occuper des nombreux obstacles qui bloquent votre chemin. Les clercs [clerics] et les magiciens [mages] soutiennent la quête avec leurs capacités magiques - les clercs ont de puissants sorts de guérison [healing] et de protection [protective], tandis que les magiciens attaquent avec une force mystique. Les voleurs [thieves] sont commodes lorsque la progression est bloquée par une porte fermée pour laquelle le groupe n'a pas de clé.

Cette section contient les renseignements élémentaires pour créer un nouveau groupe. Pour de plus amples renseignements à propos du choix des personnages pour constituer un groupe, reportez-vous à la section "Vos personnages et Votre groupe" page 23.

Pour créer un personnage cliquez sur l'une des quatre boites de personnages. Après que vous ayez choisi une boite, choisissez la race [race], le genre [gender], la classe [class], l'alignement [alignment] et le portrait [portrait] du nouveau personnage. Vous pouvez cliquer sur le bouton retour arrière [Back] pour changer votre dernier choix.

Race

Il y a six races de personnages parmi lesquelles choisir :

- **Humain [Human]**
- **Elfe [Elf]**
- **Semi-Elfe [Half-Elf]**
- **Nain [Dwarf]**
- **Gnome [Gnome]**
- **Halflin [Halfling]**

Chaque race possède des avantages et des caractéristiques uniques. Les différentes races peuvent accéder à différentes classes et chacune dispose de modificateurs particuliers des totaux des caractéristiques telles que la force ou la sagesse. Pour de plus amples renseignements reportez-vous à la section "Races" page 23.

Classe

Les classes sont des occupations. Certaines races ont l'a possibilité d'avoir plusieurs classes simultanément, mais il y a six options de base :

- ✥ Guerrier [Fighter]
- ✥ Ranger [Ranger]
- ✥ Paladin [Paladin]
- ✥ Magicien [Mage]
- ✥ Clerc [Cleric]
- ✥ Voleur [Thief]

Le groupe a besoin d'une certaine variété de classes pour posséder toutes les compétences [skills] nécessaires à l'aventure (Les paladins ne se joindront pas à des groupes avec des personnages mauvais. Si vous avez déjà un personnage mauvais vous ne pouvez pas générer de paladin). Pour de plus amples détails reportez-vous à la section "Classes" pages 25.

Alignement

L'alignement est la philosophie à travers laquelle le personnage vit, ou interagit avec le monde. Il y a neuf alignements possibles, bien que la classe d'un personnage puisse en limiter le choix. Les paladins, par exemple, ne peuvent être que Loyal Bon [Lawful Good]. Les choix sont :

- ✥ Loyal Bon [Lawful Good]
- ✥ Loyal Neutre [Lawful Neutral]
- ✥ Loyal Mauvais [Lawful Evil]
- ✥ Neutre Bon [Neutral Good]
- ✥ Neutre Neutre [Neutral Neutral]
- ✥ Neutre Mauvais [Neutral Evil]
- ✥ Chaotique Bon [Chaotic Good]
- ✥ Chaotique Neutre [Chaotic Neutral]
- ✥ Chaotique Mauvais [Chaotic Evil]

Pour de plus amples renseignements reportez-vous à la section "Alignements" page 27.

Portrait

Le portrait du personnage est une image qui représente le personnage au cours du jeu. Cliquez sur les flèches pour afficher les différents portraits, et cliquez ensuite sur un portrait pour le sélectionner.

Valeurs de Caractéristiques

Après que vous ayez choisi le portrait du personnage, l'ordinateur génère les "Valeurs de Caractéristiques" pour ce personnage. Ces nombres sont un résumé de ses capacités et facultés naturelles. Chaque personnage possède les caractéristiques suivantes :

- ✥ Force [Strength] (STR)
- ✥ Intelligence [Intelligence] (INT)
- ✥ Sagesse [Wisdom] (WIS)
- ✥ Dextérité [Dexterity] (DEX)
- ✥ Constitution [Constitution] (CON)
- ✥ Charisme [Charisma] (CHA)

Pour de plus amples renseignements, reportez-vous à la section "Valeurs de Caractéristiques" page 27. Vous pouvez modifier et intégrer ces valeurs avec les contrôles de Modifier et Intégrer.

Autres Caractéristiques

Les personnages sont également dotés de valeurs numériques pour les caractéristiques suivantes :

- ✥ Classe d'Armure [Armor Class] (AC)
- ✥ Points de Vie [Hit Points] (HP)
- ✥ Niveau [Level] (LVL)

Pour de plus amples renseignements, reportez-vous à la section "Autres Caractéristiques" page 28.

Modifier et Intégrer des Personnages



Ecran de Modification et d'Intégration de Personnage

RELANCER [REROLL] génère un nouvel ensemble de valeurs de caractéristiques pour le personnage.

MODIFIER [MODIFY] vous permet de changer les valeurs de caractéristiques et les points de vie du personnage. Utilisez cela, par exemple, pour mettre en jeu votre personnage préféré d'AD&D®. Après avoir sélectionné Modifier, cliquez sur la valeur de caractéristique que vous voulez changer, et cliquez ensuite sur le bouton plus [plus] ou moins [minus] pour changer la valeur de la caractéristique. Cliquez sur le bouton OK lorsque vous avez fini.

VISAGES [FACES] vous permet de choisir un portrait différent de personnage.

INTEGRER [KEEP] place le personnage dans l'équipe des personnages.

Donnez un nom à votre personnage après avoir sélectionné INTÉGRER. Une fois que vous avez entré un nom, le nouveau personnage rejoint le groupe !

Supprimer des Personnages

Vous pouvez supprimer un personnage avant de sélectionner Jouer [PLAY]. Pour supprimer, cliquez sur le portrait et sur le bouton Supprimer [DELETE].

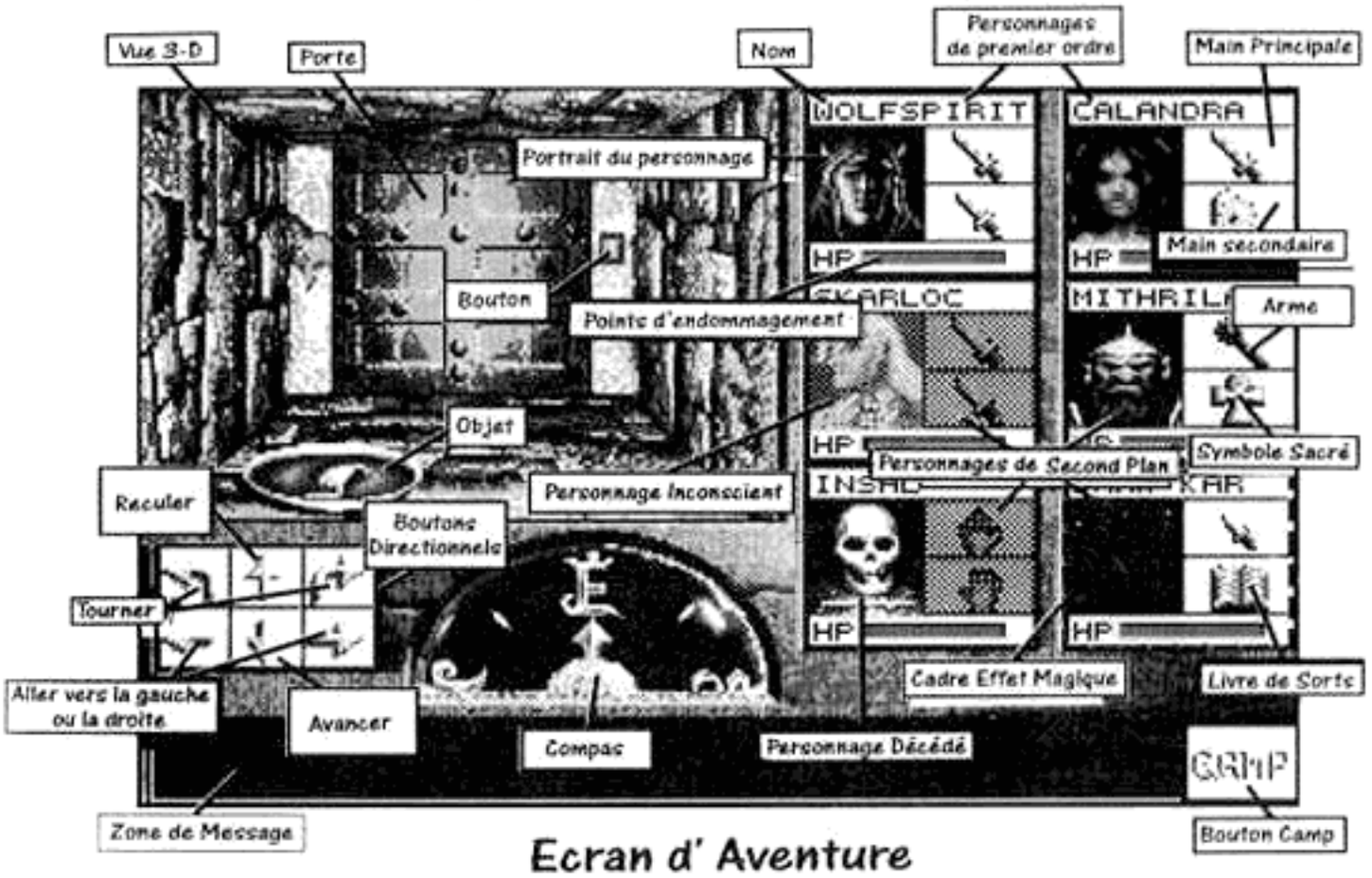
Lorsque le Groupe est Complet

Lorsque vous avez créé quatre personnages, un bouton Jouer [PLAY] apparait en dessous des portraits. Cliquez sur le bouton Jouer [PLAY], pour commencer la partie.

Personnages Qui Se Joignent au Groupe

En plus des quatre personnages réguliers, il peut y avoir jusqu'à deux Personnages Non-Joueurs (PNJ) supplémentaires qui se joignent au groupe. Ces personnages peuvent demander à se joindre à vous quand vous êtes dans l'aventure. Si vous acceptez, ils vous rejoignent et agissent comme n'importe quel personnage sous votre contrôle. A l'occasion ces PNJ peuvent vous offrir un avis ou vous donner des renseignements. Les PNJ peuvent quitter votre groupe, ou vous pouvez les abandonner, à n'importe quel moment.

COMMENT JOUER A L'ŒIL DU BEHOLDER II



Ecran d' Aventure

L'Aventure

L'ŒIL DU BEHOLDER II : LA LÉGENDE DE LUNETÉNÉBREUSE se joue à partir de l'écran d'aventure. Tous les mouvements, combats, lancements de sorts, et explorations se produisent à partir de cet écran. Lorsque d'autres écrans sont actifs, ils peuvent recouvrir des parties de l'écran d'aventure.

Vous ne pouvez attaquer que depuis l'écran d'aventure, pas depuis l'écran d'équipement.

Au cours de la partie, les deux personnages de la rangée supérieure sont les personnages au "premier rang", et les deux personnages dans la (les) rangée(s) inférieures sont aux "rangs arrières". Pour de meilleurs résultats placez vos guerriers au premier rang, et vos magiciens aux rangs arrières.

Ce Que Vous Pouvez Faire Depuis l'Ecran d'Aventure

Attaquer des Monstres : Cliquez-droite sur les armes en main d'un personnage. Seuls les personnages au premier rang peuvent attaquer avec des armes de mêlée (épées, masses, etc.). Les personnages aux rangs arrières peuvent attaquer avec des armes de jet et des armes à projectiles (arcs, dards, etc.). Après avoir attaqué avec une arme, celle-ci est en grisé, jusqu'à ce qu'elle soit à nouveau prête. Les guerriers, paladins et rangers peuvent porter et combattre avec une seconde arme, mais ils peuvent subir une pénalité à leur capacité de combat.

Défoncer des Obstacles : Cliquez-Droite sur l'arme en main d'un personnage au premier plan pour détruire un objet.

Boire une Potion : Cliquez-Droite sur une potion en main.

Camper : Cliquez sur le bouton Camp dans l'angle inférieur droit de l'écran. Camper vous donne les options de sauver la partie, de mettre ou d'ôter les effets sonores [sound on] [sound off], de faire mémoriser leurs sorts aux lanceurs de sorts, et d'autres options encore. Reportez-vous à la section "Camp" page 21 pour de plus amples renseignements.

Changer l'Ordre des Personnages : Cliquez-Droite sur la barre de nom [name bar] d'un personnage sur l'écran d'aventure, et ensuite Cliquez-Droite sur la barre de nom d'un second personnage. Les deux personnages échangent leurs places.

Crocheter une Serrure : Cliquez-Gauche sur le crochet [lock pick] du voleur, placez-le sur la serrure, et cliquez. Les voleurs font automatiquement la tentative de désamorçage des pièges qu'ils trouvent dans les serrures.

Se Déplacer Dans Le Donjon : Cliquez sur les flèches de déplacement [movement arrows] ou utilisez les commandes du clavier décrites dans la Liste des Touches de Commandes à la page 9.

Déverrouiller Une Porte : Cliquez-Gauche sur la clé appropriée, placez-là sur la serrure et cliquez à nouveau.

Examiner l'Equipement du Personnage : Cliquez sur le portrait du personnage dans l'écran d'aventure.

Examiner les Informations Sur Le Personnage : Cliquez sur le portrait d'un personnage dans l'écran d'aventure, cliquez ensuite sur le bouton d'autre page (qui ressemble au coin d'une page qu'on tourne).

Examiner une Partie de la Vue 3-D : Cliquez sur les éléments du donjon, comme une inscription sur un mur. Dans la fenêtre de texte apparaissent des renseignements sur l'objet sélectionné.

Forcer l'Ouverture d'Une Porte : Cliquez sur le bas d'une porte partiellement ouverte pour essayer d'en forcer l'ouverture. Le personnage le plus fort fait automatiquement la tentative.

Faire une Pause Dans la Partie : Cliquez sur le bouton de Camp au coin inférieur droit de l'écran. Cela dévoile le menu de camp et arrête le déroulement du temps dans la partie.

Laisser Tomber Un Objet : Cliquez-Gauche sur un objet, emmenez-le sur la vue 3-D et cliquez à nouveau sur lui sous la ligne centrale de la fenêtre pour lâcher l'objet (Pour lancer un objet cliquez au dessus de la ligne centrale de la vue 3-D).

Lancer des Sorts de Clerc : Cliquez-Droite sur le symbole sacré [Holy Symbol] en main du personnage. Cliquez sur le bouton de niveau de sorts dans le menu de sorts, et cliquez ensuite sur le sort à lancer. Cliquez sur les personnages cibles pour tout sort affectant des membres du groupe.



Menu des Sorts

Lancer des Sorts de Magicien : Cliquez-Droite sur le livre de sorts [spell book] en main du personnage. Cliquez sur le bouton de niveau de sort dans le menu de sorts, et cliquez ensuite sur le sort à lancer. Cliquez sur les personnages cibles pour tout sort affectant des membres du groupe.

Lancer un Sort Depuis un Parchemin de Clerc : Cliquez-Droite sur un parchemin en main. Le parchemin est consumé lorsque le sort est lancé.

Lancer un Sort Depuis un Parchemin de Magicien: Cliquez-Droite sur un parchemin en main. Le parchemin est consumé lorsque le sort est lancé.

Lancer Un Objet : Cliquez-Gauche sur un objet, emmenez-le sur la vue 3-D et cliquez à nouveau sur lui au dessus de la ligne centrale de la fenêtre pour lancer l'objet (Pour lâcher un objet cliquez en-dessous de la ligne centrale de la vue 3-D). Cette façon de lancer n'est pas semblable à celle de lancer un dard ou une dague décrite dans le paragraphe Tirer Avec Une Arme De Jet.

Ouvrir Une Porte : Cliquez sur le levier de dégagement [release lever] ou sur le bouton [button] qui se trouve près de la porte. Certaines portes sont verrouillées ou piégées et ne peuvent être ouvertes qu'au moyen de clés ou d'actions spéciales. Voyez Forcer l'Ouverture d'Une Porte et Déverrouiller Une Porte.

Prendre un Objet : Cliquez-Gauche sur l'objet. Pour le mettre dans un sac à dos [backpack] ou une sacoche [belt pouch] ou pour l'enfiler, déplacez-le jusque sur le portrait d'un personnage et cliquez sur le portrait pour passer à l'écran d'équipement [equipment screen]. Ensuite cliquez sur sa destination. On peut trouver des trésors, de la nourriture, des armes et d'autres objets à travers le donjon. Et souvenez-vous que dans la vue 3-D il faut que vous soyez juste à coté d'un objet pour pouvoir le prendre; parfois vous verrez un objet, mais il sera hors de portée.

Préparer un Nouvel Objet : Cliquez-Gauche sur un objet, déplacez le jusque sur la main d'un personnage, et cliquez-gauche à nouveau pour l'y placer.

Protéger les Personnages Vulnérables : Placez les personnages vulnérables aux rangs arrières. Les personnages se trouvant aux rangs arrières ne peuvent être touchés par les monstres dans les attaques de mêlée que si les personnages au premier rang sont à terre, ou si des créatures attaquent le groupe par les côtés ou l'arrière.

Se Repérer Dans le Donjon : Regardez la boussole [Compass] pour garder votre orientation et faire des cartes des différents niveaux. La boussole est cachée par le menu des sorts, lorsque les personnages lancent des sorts.



Aux portes du Temple Darkmoon

Retourner Les Morts-Vivants : Cliquez-Droite sur le symbole sacré d'un clerc ou d'un paladin, cliquez sur le bouton de sort de 1er niveau, cliquez ensuite sur la capacité Retourner les Morts-Vivants [Turn Undead].

Soigner Avec le Paladin : Cliquez-Droite sur un symbole sacré [holy symbol] en main, cliquez sur le bouton de sort de 1er niveau, cliquez sur le sort [lay on hands], puis cliquez sur le personnage cible.

Tester l'Etat d'un Personnage : Si le portrait du personnage est normal, le personnage est conscient. S'il est teinté en gris, le personnage est inconscient. S'il est reMplacé par une statue, le personnage est pétrifié. S'il est remplacé par un crâne, le personnage est mort. Si la barre de nom du personnage est en surbrillance, il est empoisonné ou paralysé.

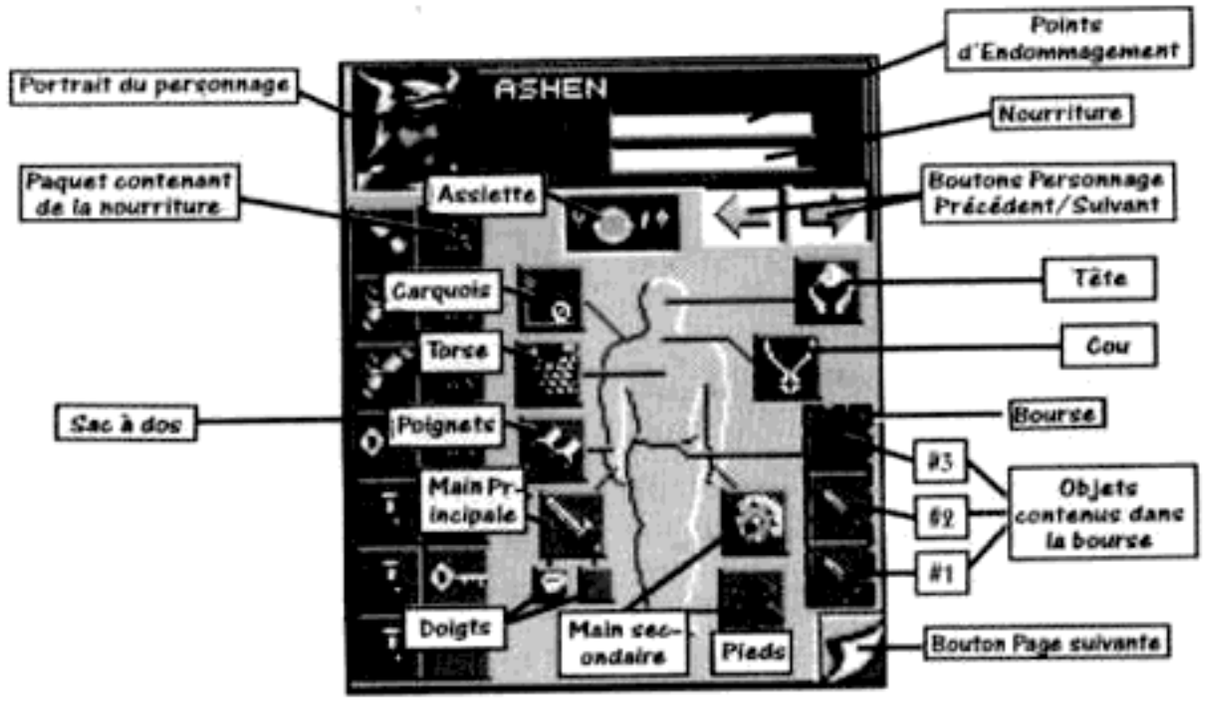
La boite d'effet de sort entourant le personnage montre que celui-ci est protégé par des sorts. Une boite de sort [spell box] jaune représente un sort qui le protège principalement des attaques physiques. Une boite de sort rouge représente un sort qui le protège principalement des attaques magiques. Une boite de sort rayée représente des sorts multiples.

La barre de points de vie [hit point bar] montre la condition courante du personnage. Si elle est verte, le personnage peut avoir subi des dommages, mais il est en bonne forme. Si elle est jaune, le personnage est gravement blessé. Si elle est rouge, le personnage est inconscient. Pour afficher les points de vie sous forme de valeur numérique cliquez sur Graphiques en Barre ON/OFF [Bar Graphs ON/OFF] dans le menu de préférences des options du Camp.

Tirer Avec une Arme A Projectiles (Arc ou Fronde) : Cliquez-Droite sur un arc ou une fronde en main. Pour préparer une arme à projectiles, placez l'arme dans la main principale [primary hand] du personnage. Lorsque vous tirez, la munition est automatiquement retirée soit du carquois [quiver] (pour les arcs [bow]), soit de la sacoche [belt pouch] et du sac à dos [backpack] (pierres de fronde [sling stones]) si elle est disponible.

Tirer Avec une Arme De Jet (Dague ou Dard) : Cliquez-Droite sur une dague ou un dard en main. Les armes de remplacement seront automatiquement retirées du fond de la sacoche du personnage si elles sont disponibles.

Voir Un Parchemin : Cliquez-Droite sur un parchemin en main.



Ecran d'Equipement

L'Equipement

L'écran d'équipement montre tous les objets que possède un personnage. Les objets se trouvant dans le sac à dos [backpack] et la sacoche [belt pouch] du personnage ne sont pas "prêts" et n'aident pas le personnage. Les objets portés sur le corps du personnage ou en main sont prêts et donnent au personnage tous les bonus (ou pénalités) qu'ils confèrent.

Ce Que Vous Pouvez Faire Depuis l'Ecran d'Equipement

Changer de Personnage : Cliquez sur les boutons précédent [previous] ou suivant [next] (qui ressemblent à des flèches) pour voir l'équipement des autres personnages.

Donner un Objet : Cliquez sur l'objet, cliquez sur l'un des boutons précédent [previous] ou suivant [next] jusqu'à ce que vous ayez atteint celui à qui vous voulez le donner, et cliquez sur la destination appropriée.

Enfiler de l'Equipement : Cliquez avec l'équipement sur une case liée à l'endroit du corps du personnage où vous voulez l'enfiler. Placez les vêtements ou les armures sur le torse [torso] pour les enfiler. Placez les bracelets [bracers] sur les poignets [wrists] du personnage pour les enfiler. Placez les anneaux [rings] sur les doigts [fingers] du personnage pour les enfiler. Placez un heaume [helmet] sur la tête [head] du personnage pour le porter. Placez un collier [necklace] sur le cou [neck] du personnage pour le porter. Placez n'importe quel accessoire pour les pieds [foot gear] sur les pieds [feet] du personnage pour le mettre.

Manger : Cliquez sur un paquet de nourriture [food packet], portez-le sur l'assiette du personnage [plate] et cliquez sur manger [eat]. La barre de nourriture indique à quel point le personnage a faim.

Préparter un Objet : Cliquez-Gauche sur l'objet, déplacez l'objet jusque sur la case représentant une des mains du personnage, et cliquez-gauche à nouveau pour le mettre en place.

Préparter des Objets pour les Lancer : Mettez les objets que vous voulez lancer dans la sacoche. Un objet se trouvant dans la sacoche est transféré dans la main lorsque le personnage attaque avec une arme de jet.

Ranger des Objets : Cliquez sur un objet, déplacez-le jusque sur le sac à dos, et cliquez pour le mettre dedans. Les objets se trouvant dans le sac à dos ne sont pas prêts et n'aident pas le personnage.

Revenir A l'Ecran d'Aventure : Cliquez sur le portrait du personnage pour regagner l'écran d'aventure.

Vérifier la Barre de Nourriture : La barre de nourriture [food bar] est jaune lorsque le personnage a faim. La barre de nourriture est rouge lorsque le personnage est près de mourir de faim. La barre de nourriture est blanche lorsque le personnage est en train de mourir de faim. Lorsque les personnages sont en train de mourir de faim, ils ne peuvent ni mémoriser, ni prier pour obtenir des sorts.

Vérifier l'Ecran de Personnage : Cliquez sur le bouton d'autre page [other page button] (qui ressemble au coin d'une page qu'on tourne) pour voir l'écran de personnage.

Vérifier les Flèches dans le Carquois : Le nombre sur le carquois [quiver] indique le nombre de flèches que le personnage porte. Cliquez les flèches [arrows] sur le carquois pour le remplir.

Informations Sur Les Personnages

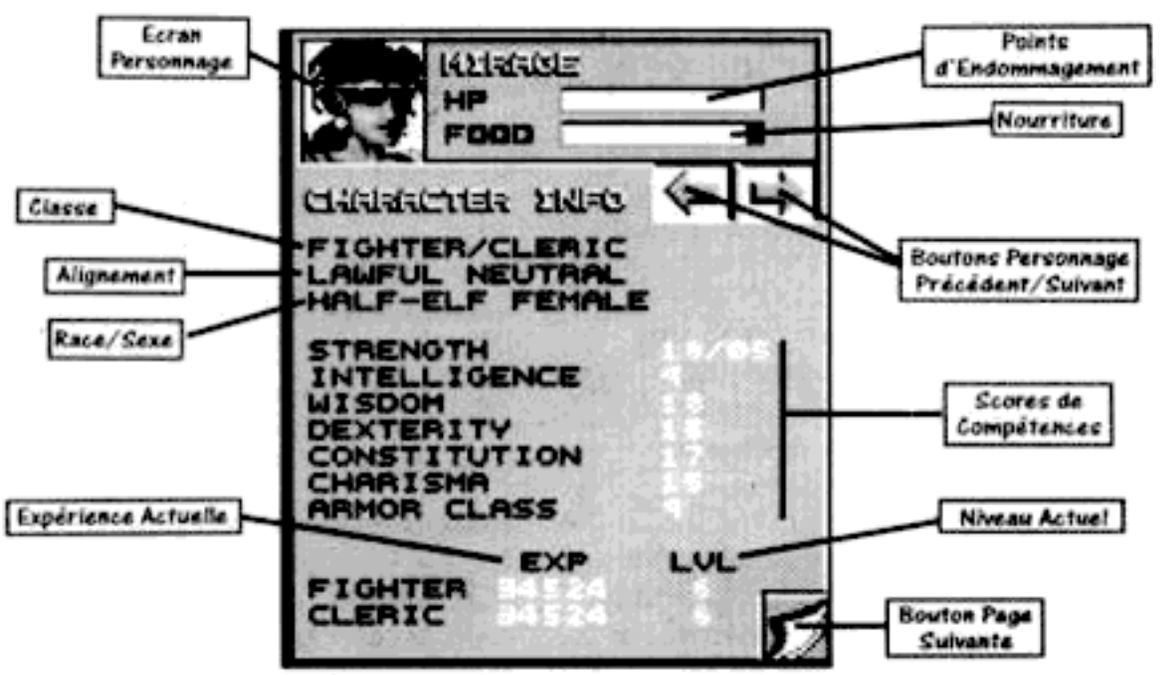
L'écran de personnage [Character Screen] affiche la classe [Class], l'alignement [Alignment], la race [Race], le sexe [Gender], les valeurs de caractéristiques [ability scores], la classe d'armure [armor class], les points d'expérience [experience points] et le niveau actuel [current level] d'un personnage. Reportez-vous à "Renseignements Elémentaires Sur Les Personnages" page 23 pour de plus amples renseignements.

Ce Que Vous Pouvez Faire Depuis l'Ecran de Personnage

Changer de Personnage : Cliquez sur les boutons personnage précédent/suivant [Previous/Next Character Buttons] pour voir les renseignements sur les autres personnages.

Revenir A l'Ecran d'Aventure : Cliquez sur le portrait du personnage pour regagner l'écran d'aventure.

Vérifier L'Ecran d'Equipement : Cliquez sur le bouton Autre Page [Other Page Button] (qui ressemble au coin d'une page qu'on tourne) pour voir l'écran d'équipement.



Ecran du Personnage

Camp



Ecran Camp

Reposer le Groupe [Rest Party]

Sélectionnez cette option pour faire se reposer le groupe, le soigner, et faire mémoriser les sorts. Lorsque vous choisissez cette option, la question "voulez-vous que les guérisseurs soignent le groupe" vous est posée. Si vous choisissez Oui [Yes], les personnages possédant des sorts de soin [cure spells] vont 1) les lancer automatiquement sur les personnages blessés, et 2) remémoriser ces sorts, et tous ceux que vous avez choisis, tandis que le groupe se repose. A moins que vous ne choisissiez de nouveaux sorts, les personnages remémoriseront le même jeu de sorts que précédemment. La durée pendant laquelle le groupe se repose est basée sur le nombre et le niveau de sorts les plus élevés pour lesquels a lieu une mémorisation ou une prière.

Les personnages dont la barre de nourriture est blanche ne peuvent pas récupérer de sorts avant d'avoir mangé.

Mémoriser des Sorts [Memorize Spells]

Sélectionnez cette option pour choisir ou examiner l'ensemble des sorts qu'apprend le magicien lorsqu'il se repose. Le menu des Sorts Disponibles [Available Spells] apparaît lorsque vous choisissez cette option. Pour choisir de nouveaux sorts, cliquez sur le bouton de nombre de niveaux du sort : le nombre de sorts non mémorisés et la liste des sorts disponibles apparaissent alors. Cliquez sur les sorts que vous voulez mémoriser. Les nombres apparaissant à droite des noms des sorts représentent le nombre de chaque type de sorts que le personnage aura obtenu après s'être reposé. Si vous désirez choisir d'autres sorts sélectionnez le bouton Effacer [Clear] pour annuler vos choix en sorts. Cliquez sur un bouton de niveau de sorts pour choisir des sorts d'un autre niveau. Lorsque vous avez fini sélectionnez le bouton Sortie [Exit].

Priez Pour Obtenir des Sorts [Pray For Spells]

Sélectionnez cette option pour choisir ou examiner l'ensemble des sorts qu'aprennent les clercs ou les paladins de haut niveau lorsqu'ils se reposent. Le menu des Sorts Disponibles [Available Spells] apparaît lorsque vous choisissez cette option. Pour choisir de nouveaux sorts, cliquez sur le bouton de nombre de niveaux du sort : le nombre de sorts non mémorisés et la liste des sorts disponibles apparaissent alors. Cliquez sur les sorts que vous voulez mémoriser. Les nombres apparaissant à droite des noms des sorts représentent le nombre de chaque type de sorts que le personnage aura obtenu après s'être reposé. Si vous désirez choisir d'autres sorts sélectionnez le bouton Effacer [Clear] pour annuler vos choix en sorts. Cliquez sur un bouton de niveau de sorts pour choisir des sorts d'un autre niveau. Lorsque vous avez fini sélectionnez le bouton Sortie [Exit].

Copier des Parchemins [Scribe Scrolls]

Sélectionnez cette option pour transférer des sorts d'un parchemin [scroll] sur un livre de sorts [spell book]. Une liste des sorts sur parchemin apparaît, si elle existe.



Une vue du Temple Darkmoon depuis la forêt

Préférences [Preferences]

Sélectionnez cette option pour contrôler certaines fonctionnalités du jeu comme les sons et l'affichage.

Menu des Préférences
Les sons sont en fonction/hors fonction [Sounds are ON/OFF]
Les graphiques en barre sont en fonction/hors fonction [Bar Graphs are ON/OFF]
La souris est en fonction/hors fonction [Mouse is ON/OFF]

Sons [Sounds] : Cliquez sur cette option pour mettre en ou hors fonction les effets sonores.

Graphiques en Barre [Bar Graphs] : Cliquez sur cette option pour passer de l'affichage des points de vie [hit points] de graphiques en valeurs numériques.

Souris [Mouse] : Cliquez sur cette option pour faire passer l'interface souris en ou hors fonction. (Cette option peut ne pas être disponible sur tous les systèmes.)

Options de Jeu [Game Options]

Sélectionnez cette option pour afficher un menu contenant les options pour sauver la partie actuelle ou charger une partie précédemment sauvée.

Menu des Options de Jeu [Game Options Menu]
Charger une Partie [Load Game]
Sauver une Partie [Save Game]
Laisser un PNJ [Drop NPC]
Quitter le Jeu [Quit Game]

Charger une Partie : Cette option affiche une liste de cases [slots] de parties sauvées individuellement nommées. Cliquez sur une case pour retrouver la partie portant ce nom.

Sauver une Partie : Cette option affiche une liste de cases de parties sauvées individuellement nommées. Cliquez sur une case, donnez un nom à la partie sauvée et pressez sur Entrée [Enter] pour sauver la partie sur le disque. Ce serait une bonne idée de faire des sauvegardes régulièrement.

Laisser un PNJ : Cette option permet d'ordonner à un PNJ (un Personnage Non Joueur qui s'est joint au groupe au cours de l'aventure) de quitter le groupe.

Quitter le Jeu : Quitte L'Œil du Beholder II (Souvenez-vous, pour vous retrouver au même endroit à la prochaine partie : sauvez la partie avant de quitter).

Sortie [Exit]

Sort du menu du camp et retourne à la partie.

VOS PERSONNAGES ET VOTRE GROUPE

Renseignements Elémentaires Sur Les Personnages

Votre groupe contient quatre personnages, dont chacun a ses propres forces et ses propres faiblesses. Chaque personnage est doté d'une race, d'une classe, et d'un ensemble de valeurs de caractéristiques.

La race est l'espèce du personnage, et il y a six races parmi lesquelles vous pouvez choisir : nain [dwarf], elfe [elf], gnome [gnome], semi-elfe [half-elf], halfling [halfling] et humain [human].

La classe est l'occupation du personnage. Les choix élémentaires pour la classe sont : clerc [cleric], guerrier [fighter], ranger [ranger], magicien [mage], paladin [paladin], voleur [thief], ou multiclassé [multiclass]. Certaines races ont la possibilité d'avoir plus d'une classe à la fois : c'est ce qu'on appelle des personnages multiclassés. Le niveau maximum dans ce jeu est le treizième pour toutes les classes.

Les valeurs des caractéristiques définissent les capacités physiques et intellectuelles du personnage, et ce sont : la force [strength], l'intelligence [intelligence], la sagesse [wisdom], la dextérité [dexterity], la constitution [constitution] et le charisme [charisma].

***Races** [Race]*

Les elfes [elves] sont plus minces et un peu plus petits que l'humain moyen et on les distingue facilement grâce à leurs traits fins et leurs oreilles pointues. Ils vivent souvent plus de 1200 ans. Les elfes n'aiment pas le confinement dû à la civilisation. Ils se délectent de la beauté de la nature, de chansons et de jeux insouciants. Pour les étrangers les elfes apparaissent souvent comme hautains et froids, bien qu'ils soient réputés pour être d'une loyauté à toute épreuve envers leurs amis.

On apprend le tir à l'arc aux elfes de toutes les classes dès leur plus jeune âge; ils reçoivent un bonus de +1 avec n'importe quel type d'arc, et avec les épées longues [long sword] ou courtes [short sword]. Les elfes sont très résistants à tous les types de sorts de sommeil [sleep] et de charme [charm]. Les sorts de Relever les Morts [Raise Dead] n'affectent pas les elfes.

❖ *Modificateurs aux Valeurs de Caractéristiques : Dextérité +1, Constitution -1.*
❖ *Classes Permises : Clerc, Guerrier, Magicien, Ranger, Voleur, Guerrier/Magicien, Guerrier/Voleur, Magicien/Voleur, Guerrier/Magicien/Voleur.*
❖ *Restrictions de Niveaux : Clerc, 12ème niveau; Guerrier, 12ème niveau; Voleur, 12ème niveau.*

Les gnomes [gnomes] sont des parents éloignés des nains, bien que ces derniers répugnent à admettre cette relation. En général, les gnomes vivent jusqu'aux alentours de 600 ans. Là où les nains sont taciturnes et travailleurs, les gnomes sont plus insouciants et vifs. Ne tournez jamais le dos à un gnome car ce sont des farceurs enthousiastes.

Les gnomes sont assez résistants à la magie.

❖ *Modificateurs aux Valeurs de Caractéristiques : Intelligence +1, Sagesse -1.*
❖ *Classes Permises : Clerc, Guerrier, Voleur, Clerc/Voleur, Guerrier/Clerc, Guerrier/Voleur.*
❖ *Restrictions de Niveaux : Clerc, 9ème niveau; Guerrier, 11ème niveau.*

Les halflings [halflings] sont des gens petits, renommés pour leur amabilité et leur amour du confort. Leurs traits de visage sont ronds et larges et ils ont généralement les cheveux bouclés. Les halflings sont très petits, un peu plus petits que les nains, et plutôt dodus. Ils sont vigoureux, industrieux et généralement calmes et pacifiques. Leurs maisons enterrées sont bien meublées et leurs garde-manger sont toujours bien remplis. Les halflings sont appréciés par presque toutes les autres races. Les gnomes apprécient particulièrement les halflings dont ils se sentent les âmes sœurs.

Les halflings ont une résistance innée à la magie et ils bénéficient d'un bonus de +1 aux frondes.

✥ *Modificateurs aux Valeurs de Caractéristiques : Dextérité +1, les non-guerriers ont un modificateur de -1 à la Force.*
✥ *Classes Permises : Clerc, Guerrier, Voleur, Guerrier/Voleur.*
✥ Restrictions de Niveaux : Clerc, 8ème niveau; Guerrier, 9ème niveau.

Les humains [humans] sont la race la plus adaptable et, désormais, la plus courante. Les humains connaissent plus de variations de taille, de couleur de peau et de couleur de cheveux que toutes les autres races. Ils vivent généralement 70 ans environ. Les sociétés humaines sont plus diversifiées que toutes celles des autres races, et aussi plus agressives et matérialistes. Lorsque les races à la vie plus longue attendent avec patience et ont une vision à longue échéance du monde, les humains ont tendance à rassembler leur efforts dans un but de gain immédiat.

✥ *Modificateurs aux Valeurs de Caractéristiques : aucun.*
✥ *Classes Permises : Clerc, Guerrier, Magicien, Paladin, Ranger, Voleur.*
✥ *Restrictions de Niveaux : le maximum permis par le jeu.*

Les nains [dwarves] sont une race semi-humaine petite et puissamment bâtie. Ils mesurent entre 1,2 et 1,35 mètre, mais ils pèsent en général plus de 67,5 kg à cause de leur charpente puissamment musclée. Les nains vivent entre 350 et 450 ans. Ils sont renommés pour leurs talents dans tous les artisanats, de la métallurgie à la taille de la pierre. Les armes des nains s'échangent à des prix élevés sur tous les marchés du monde, et les pièces de leur joaillerie raffinée font partie de la rançon de tout roi. Les nains sont aussi connus pour leur immense courage et leur ténacité qui confine au fanatisme.

Les nains sont non-magiques par nature, et ils sont dotés de résistances innées aux sorts, aussi bien qu'à de nombreux poisons.

✥ *Modificateurs aux Valeurs de Caractéristiques : Dextérité -1, Constitution +1, Charisme -2.*
✥ *Classes Permises : Clerc, Guerrier, Voleur, Guerrier/Clerc, Guerrier/Voleur.*
✥ *Restrictions de Niveaux : Clerc, 10ème niveau; Voleur, 12ème niveau.*

Les semi-elfes [half-elves] héritent plusieurs avantages de leur parenté mêlée. Ils ressemblent à leur parent elfe dans leur aspect facial, mais les semi-elfes sont plus grands et plus lourds que la plupart des elfes, s'approchant des normes humaines. Bien qu'ils ne vivent pas aussi longtemps que les vrais elfes, ils vivent en moyenne à peu près 250 ans. La plupart du temps les semi-elfes peuvent voyager et fréquenter aussi bien une compagnie elfique qu'humaine, bien qu'ils soient rarement vraiment acceptés dans l'une ou dans l'autre.

Les semi-elfes possèdent le plus grand choix de combinaisons de classes de toutes les races. Ils héritent d'une résistance innée aux sorts de sommeil [sleep] et de charme [charm], mais dans une moins grande mesure que les elfes purs.

❖ *Modificateurs aux Valeurs de Caractéristiques : aucun.*
❖ *Classes Permises : Clerc, Guerrier, Magicien, Ranger, Voleur, Guerrier/Clerc, Guerrier/Voleur, Guerrier/Magicien, Clerc/Ranger, Clerc/Magicien, Voleur/Magicien, Guerrier/Magicien/Clerc, Guerrier/Magicien/Voleur.*
❖ *Restrictions de Niveaux : Magicien, 12ème niveau; Voleur, 12ème niveau.*

Classes [Class]

Chaque classe a ses forces propres, et chacune offre des compétences et des talents de valeur à un groupe. On a besoin de celles du type guerrier (guerriers, rangers et paladins) pour combattre les créatures qui se dressent sur le chemin de la victoire et de la gloire. Les voleurs sont très utiles lorsque le groupe passe à travers des pièges et des portes verrouillées. Les magiciens apportent des sorts puissants et les clercs peuvent aussi bien combattre les adversaires que soigner les membres blessés du groupe.

Chaque classe a une ou deux caractéristiques requises, ou des valeurs de caractéristiques qui sont importantes pour cette classe. Un personnage doté d'une caractéristique requise de 16 ou plus progresse un peu plus vite en niveaux.

Les clercs [clerics] sont des prêtres guerriers, des hommes et des femmes qui emportent leur foi tout autant dans leurs bras armés que dans leur cœur. L'entraînement des clercs comprend l'utilisation de la magie divine et un choix limité d'armes. Ils peuvent utiliser tous les types d'armures, mais le choix qu'ils ont parmi les armes est restreint aux armes non tranchantes, des armes de type impact, telles que les masses et les fléaux.

La magie des clercs est différente de celle des magiciens, dans la mesure où celle des clercs est d'origine divine. Les clercs ne transportent pas de livres de sorts ou de rituels. Ils reçoivent leur pouvoir directement des dieux, et ils lancent leurs sorts grâce à leurs symboles sacrés. Tandis que les magiciens étudient et mémorisent leurs sorts pour en imprimer les rituels dans leur esprit, les clercs entrent dans une transe méditative où ils sont réceptifs à la magie divine. Les clercs ont aussi des pouvoirs contre les monstres morts-vivants tels que les squelettes. La capacité de Retourner les Morts-Vivants [turn undead] est incluse dans la liste des sorts de clerc de 1er niveau, et on l'utilise comme un sort. Cependant, comme c'est une capacité, elle ne disparaît pas une fois qu'on l'a utilisée. Au fur et à mesure que les clercs progressent en niveaux, ils obtiennent plus de sorts et un pouvoir plus grand contre les morts-vivants. Des clercs ayant une sagesse de 13 ou plus obtiennent des sorts supplémentaires (Reportez-vous au tableau "BONUS DE SAGESSE EN SORTS DES CLERCS" page 50).

❖ *Caractéristique Requise : Sagesse.*
❖ *Races Autorisées : Humain, Nain, Elfe, Gnome, Semi-elfe, Halfling.*
❖ *Armes Autorisées : Masse, Fléau, Bâton, Fronde.*

Les guerriers [fighters] sont des combattants, experts dans l'usage des armes et des tactiques de combat. L'entraînement des guerriers comprend l'utilisation et l'entretien de tous les types d'armes et d'armures. Les guerriers peuvent utiliser toutes les armures et toutes les armes sans restriction. Que ce soit pour la gloire ou le profit, on trouve les guerriers aux endroits les plus durs des combats, où seules triomphent les compétences et la bravoure.

Les guerriers ne peuvent lancer aucun type de sort magique; ils se fient à leur bras puissamment armé. Ils peuvent utiliser tous les types d'armes ou d'armures magiques. Ils peuvent aussi utiliser des objets magiques comme les anneaux et les gantelets. Les guerriers

gagnent tout autant de la vitesse que de la compétence au fur et à mesure qu'ils progressent en niveaux. Les guerriers de haut niveau (y compris les paladins et les rangers), sont capables d'attaquer plus souvent avec des armes de mêlée telles que l'épée que les autres types de personnages.

- *Caractéristique Requise : Force.*
- *Races Autorisées : Toutes.*
- *Armes Autorisées : Toutes.*

Les magiciens [mages] sont des individus entraînés aux arcanes et aux mystérieux secrets de la magie ainsi qu'aux rituels de lancement des sorts. Les magiciens ont tendance à être de piètres combattants, préférant se fier à leur intelligence et leurs capacités magiques. Tandis que les guerriers et les clercs peuvent charger au cœur du combat, les magiciens ont tendance à rester en arrière et harceler leurs adversaires d'attaques mystiques.

Les magiciens ne peuvent porter aucun type d'armure, car l'armure restreint les mouvements et interfère avec le lancer de sorts. Du fait de leur manque d'inclinaison martiale, les magiciens sont sévèrement limités dans le choix des armes qu'ils peuvent utiliser. Les magiciens deviennent très puissants au fur et à mesure qu'ils progressent en niveaux.

- *Caractéristique Requise : Intelligence.*
- *Races Autorisées : Humain, Elfe, Semi-elfe.*
- *Armes Autorisées : Dague, Bâton, Dard.*

Les paladins [paladins] sont des guerriers d'élite qui combattent au nom de la vérité et de la justice. Ils se nourrissent de loyauté et de bonnes actions, et mènent des vies d'une telle piété chaste que même les clercs les considèrent avec respect. Les paladins ne se joindront pas à un groupe contenant des personnages mauvais. Comme les autres guerriers de haut niveau, les paladins sont capables d'attaquer plus souvent avec des armes de mêlée telles que l'épée que les autres types de personnages.

En plus de leur compétence dans tous les types d'armes et d'armures, les paladins ont plusieurs capacités magiques divines. Les paladins ont une résistance plus forte contre les attaques magiques et les poisons, et ils sont immunisés contre toutes les maladies. Ils peuvent soigner une fois par jour avec leur capacité d'imposition des mains [lay on hands] (deux points de vie par niveau). La capacité d'imposition des mains est semblable au sort de clerc Soin de Blessures [Cure Light Wounds]. Ils sont toujours entourés par une aura de protection. En raison de celle-ci, tous les attaquants mauvais subissent une pénalité à leurs attaques.

Au 3ème niveau un paladin peut Retourner les Morts-Vivants [turn undead] comme un clerc de deux niveaux inférieurs. Au 9ème niveau les paladins gagnent la capacité de lancer certains sorts de clerc, bien qu'ils ne puissent jamais utiliser de parchemins de clerc. Les paladins prient pour obtenir leurs sorts et les lancent exactement comme les clercs.

Les paladins peuvent utiliser les sorts de clerc suivants : Bénédiction [Bless], Soin de Blessures Légères [Cure Light Wounds], Détection de la Magie [Detect Magic], Protection du Mal [Protection From Evil], Ralentissement du Poison [Slow Poison].

- *Caractéristique Requise : Force, Charisme.*
- *Races Autorisées : Humain seulement.*
- *Armes Autorisées : Toutes.*

Les rangers [rangers] sont des chasseurs, des pisteurs et des hommes des bois entraînés. Ils ont appris à vivre autant grâce à leur intelligence et leurs compétences que grâce à leur épée et leur arc. Comme les guerriers, les rangers peuvent utiliser tous les types d'armes et

d'armures, bien que les armures lourdes interfèrent avec leurs capacités spéciales.

Lorsqu'ils portent des armures en cuir clouté [studded leather] ou des armures plus légères, les rangers peuvent combattre avec une arme dans chaque main sans subir de pénalité. Comme les autres guerriers de haut niveau, les rangers sont capables d'attaquer plus souvent avec des armes de mêlée telles que l'épée que les autres types de personnages.

- *Caractéristique Requise : Force, Dextérité, Sagesse.*
- *Races Autorisées : Humain, Elfe, Semi-elfe.*
- *Armes Autorisées : Toutes.*

Les voleurs [thieves] sont difficiles à présenter comme groupe. Certains sont des mécontents qui "fondent sur leurs proies" quand elles ne s'y attendent pas. D'autres sont fondamentalement bons, mais manquent un peu de force de caractère. Il y a longtemps que les aventuriers ont appris qu'un voleur compétent dans un groupe augmente les chances globales de survie du groupe — particulièrement lorsqu'il a affaire à des serrures piégées. Au fur et à mesure que les voleurs montent en niveaux ils deviennent plus efficaces en crochetage de serrure, et dans la façon d'éviter les pièges qui y sont liés.

Comme ils ont besoin de se déplacer silencieusement et sans entraves, les capacités des voleurs sont restreintes lorsqu'ils portent quoi que ce soit d'autre qu'une armure en cuir. Les voleurs ont un plus grand choix d'armes que les clercs ou les magiciens.

- *Caractéristique Requise : Dextérité.*
- *Races Autorisées : Toutes.*
- *Armes Autorisées : Toutes.*

Alignements [Alignments]

L'alignement décrit l'attitude d'un personnage et la façon dont il prend la vie. Les possibilités couvrent une gamme de manières de voir, allant du fait de croire fortement dans la société et l'altruisme (Loyal Bon [Lawful Good]), à celui d'être totalement égoïste et sans aucun égard pour les autres (Chaotique Mauvais [Cahotic Evil]). L'alignement se présente en deux parties : la vision du personnage sur le monde et son éthique personnelle.

Vision du Monde

- *Loyal [Lawful] indique que le personnage agit dans le cadre et les règles d'une société.*
- *Neutre [Neutral] indique que le personnage évolue entre les valeurs sociales et les valeurs individuelles.*
- *Chaotique [Chaotic] indique que le personnage fait passer les valeurs individuelles avant celles de la société et d'autrui.*

Ethique

- *Bon [Good] indique que le personnage essaie d'agir d'une façon morale et honnête.*
- *Neutre [Neutral] indique que le personnage tend vers une "éthique de circonstances", évaluant chaque situation particulière.*
- *Mauvais [Evil] indique que le personnage agit soit sans aucun égard pour les autres, soit d'une façon ouvertement méchante.*

Valeurs de Caractéristiques [Ability Scores]

La base de chaque valeur de caractéristique est un nombre compris entre 3 et 18. Les modificateurs raciaux sont automatiquement compris dans le nombre de base par l'ordinateur lorsqu'il montre une quelconque valeur. La valeur maximum pour une caractéristique est de 19, à moins qu'elle soit modifiée de façon magique. La force des guerriers peut être accompagnée d'un pourcentage qui indique une capacité exceptionnelle. Les valeurs les plus fortes offrent toujours de plus grands avantages.

La force [Strength] mesure la puissance physique, musculaire et l'endurance. Les personnages de type guerrier (guerriers, rangers et paladins) peuvent avoir des forces exceptionnelles dépassant 18. La force exceptionnelle est indiquée par une valeur en pourcentage (01, 02, 03... 98, 99, 00) suivant la force de base (par exemple 18/23). Une force élevée permet à un personnage de combattre mieux. Avec des armes tenues à la main telles que les épées ou les masses, ils touchent [hit] plus souvent et ils bénéficient de bonus aux dommages. Les halflings, même les guerriers halflings, ne peuvent pas avoir de force exceptionnelle.

La dextérité [Dexterity] mesure l'agilité, la coordination œil-main et la vitesse des réflexes. Les personnages ayant des dextérités élevées bénéficient de bonus sur la classe d'armure [armor class], qui indiquent à quel point ils sont difficiles à atteindre. Une bonne dextérité donne aussi des bonus lorsqu'on utilise des armes telles que l'arc ou la fronde. Une dextérité de 16 ou plus permet de compenser les malus que subissent les guerriers lorsqu'ils utilisent une arme dans chaque main.

La constitution [Constitution] mesure la condition physique, la santé et la résistance physique. Une forte constitution augmente le nombre de points de vie [hit points] que reçoit le personnage. Les points de vie mesurent la difficulté qu'il y a à tuer ou mettre hors d'état un personnage.

L'intelligence [Intelligence] mesure la mémoire et les capacités de raisonnement et d'apprentissage. L'intelligence est la caractéristique requise pour les magiciens; leur compétence et leur survie dépendent de leur apprentissage et de l'utilisation de leur connaissance de la magie.

La sagesse [Wisdom] mesure un mélange de sens du jugement, de clarté d'esprit, de force de volonté et d'intuition. Les personnages ayant une sagesse de 7 ou moins sont plus susceptibles d'être affectés par les sorts magiques, tandis que ceux qui ont une sagesse de 15 ou plus ont une certaine résistance. Les clercs qui ont une sagesse de 13 ou plus bénéficient de sorts supplémentaires. (Reportez-vous au tableau "BONUS DE SAGESSE EN SORTS DES CLERCS" page 50).

Le charisme [Charisma] mesure le magnétisme personnel, la capacité de persuasion et la capacité d'assumer un commandement.

Autres Caractéristiques

En plus de la race, de la classe et des valeurs de caractéristiques, les personnages ont plusieurs autres caractéristiques qui peuvent changer au cours de la partie : classe d'armure [armor class], points de vie [hit points], points d'expérience [experience points], niveau [level].

La Classe d'Armure (CA) [Armor Class (AC)] mesure la difficulté qu'il y a à toucher et causer des dommages à quelqu'un : plus la classe d'armure est basse, plus le personnage est difficile à toucher. Les valeurs de classe d'armure faibles peuvent indiquer différentes choses. Un personnage peut être difficile à toucher parce qu'il est recouvert d'une armure magique, alors qu'un monstre peut avoir la même classe d'armure parce qu'il est petit et rapide. La classe d'armure ne change que lorsque les personnages trouvent et utilisent de nouvelles armures ou de nouveaux boucliers. Une dextérité élevée améliore la classe d'armure d'un personnage.

Les Points de Vie (PV) [Hit Points (HP)] mesurent la difficulté qu'il y a à tuer ou mettre hors d'état un personnage ou un adversaire; plus cette valeur est élevée, mieux c'est. A chaque fois qu'une attaque traverse l'armure et les défenses, elle inflige des dommages qui sont retirés des points de vie de la cible. Si les points de vie atteignent zéro, le personnage tombe inconscient. Si les points de vie atteignent -10 ou moins, le personnage est mort.

Les Points d'Expérience (PE) [Experience Points (EXP)] mesurent ce qu'un personnage a accompli. Vous gagnez des points d'expérience en tuant des monstres, en découvrant des trésors, et en accomplissant des parties de l'aventure. Posséder une caractéristique requise supérieure ou égale à 16 augmente l'expérience gagnée de 10%. Les personnages progressent de niveau lorsqu'ils ont suffisamment de points d'expérience. Tous les personnages commencent avec un certain nombre de points d'expérience. Si un personnage est multi-classé, ces points initiaux sont répartis équitablement entre toutes ses classes.

Le Niveau [Level] mesure à quel point le personnage a progressé dans sa ou ses classes. A chaque fois qu'un personnage a gagné un nombre suffisant de points d'expérience pour progresser d'un niveau, il gagne des points de vie, une meilleure capacité de combat et une meilleure résistance aux effets des poisons et des attaques magiques. Les magiciens, les clercs et les paladins de haut niveau obtiennent la possibilité de mémoriser un plus grand nombre de sorts et celle de lancer de nouveaux sorts. L'augmentation de niveau se produit automatiquement à chaque fois que le personnage a suffisamment de points d'expérience. Les tableaux de Niveaux d'Expérience pour toutes les classes commencent à la page 50.

Créer Des Personnages Forts

Il y a de nombreuses stratégies pour rassembler un groupe efficace de personnages. Certains mélanges de classes et de races de personnages sont plus efficaces que d'autres.

Classe-Unique contre Multi-Classé

Les personnages non-humains ont la possibilité d'être des personnages multi-classés, mais cela ne veut pas dire qu'ils doivent l'être. Les personnages à classe unique possèdent certains avantages sur les personnages multi-classés ayant le même nombre de points d'expérience.

Les guerriers à classe unique ont plusieurs avantages. Avec le même nombre de points d'expérience, ils auront en moyenne plus de points de vie et ils auront une meilleure chance de toucher [hit] que les combinaisons de guerriers multi-classés.

Les clercs et les magiciens à classe unique obtiendront des sorts de niveau plus élevé, longtemps avant les combinaisons de clercs ou de magiciens multi-classés. Avec le même nombre de points d'expérience, ils posséderont plus de sorts que les lanceurs de sorts multi-classés.

En jouant prudemment, les personnages aux rangs arrières se trouveront rarement engagés dans des combats de mêlée. Cela rend viable un personnage de magicien à classe unique malgré ses capacités limitées en mêlée. De même, la nature temps-réel du jeu signifie qu'un personnage ne peut faire qu'une chose à la fois; la capacité d'un personnage de faire de nombreuses choses différentes est souvent moins importante que la capacité d'en faire une très bien.

Les avantages des personnages multi-classés sont évidents, ils combinent les capacités de plusieurs classes de personnage différentes en un seul. Ainsi, un guerrier/magicien [fighter/mage] peut à la fois être efficace en mêlée et lancer des sorts, bien qu'il ne fera aucun des deux aussi bien qu'un guerrier ou un magicien à classe unique ayant le même nombre de points d'expérience. Les personnages multi-classés sont souvent utiles pour ajouter une capacité supplémentaire à un groupe, telle que des compétences de voleur ou des sorts de guérison de clerc supplémentaires. Souvenez-vous, les personnages multi-classés progressent extrêmement lentement en niveaux parce que leurs points d'expérience sont répartis de façon égale entre leurs différentes classes.

Avantages Raciaux
Du fait des monstres et des situations du jeu, certaines combinaisons race/classe sont très efficaces. Ce qui suit vous présente certains types de personnages particuliers et leurs avantages.

Guerrier Nain [Dwarven Fighter] : un guerrier nain doté d'une forte constitution possède une forte résistance au poison, ce qui lui rend plus facile le fait de combattre des araignées géantes. Un guerrier nain peut avoir une constitution de 19, ce qui peut en plus augmenter ses points de vie. Un nain permet également au groupe de lire les inscriptions des nains.

Paladin Humain [Human Paladin] : Seuls les humains peuvent être paladins. Les paladins peuvent combattre aussi bien que n'importe quel guerrier, ils ont en plus la capacité de soigner par l'imposition des mains [laying on hands]. Ils obtiennent également la capacité de lancer quelques sorts de clerc de faible niveau lorsqu'ils atteignent le neuvième niveau.

Magicien Elfe [Elven Mage] : Un magicien à classe unique qui monte rapidement en niveaux. Un magicien elfe avec une dextérité élevée a une forte classe d'armure, ce qui augmente sa survie faces aux armes de jet. En tant que magicien, la constitution maximale de 17 d'un elfe ne limite pas ses points de vie et une dextérité maximale de 19 peut améliorer sa classe d'armure. Comme les magiciens ne peuvent porter d'armure pour améliorer leur classe d'armure, il est essentiel d'avoir une dextérité élevée. Un elfe permet également au groupe de lire les inscriptions elfes.

Clerc Humain ou Semi-Elfe [Human or Half-Elven Cleric] : Un clerc humain à classe unique monte rapidement en niveaux. Les humains et les semi-elfes peuvent avoir une sagesse maximale de 18 (obtenant ainsi le maximum de bonus de sorts) et ils peuvent atteindre le niveau maximum autorisé dans ce jeu.

Guerrier/Magicien/Clerc Semi-Elfe
[Half-Elven Fighter/Mage/Cleric] : C'est le personnages aux talents les plus divers. Ce personnage peut utiliser presque tous les objets (à l'exception des crochets de voleur), possède une capacité de combat limitée, peut lancer des sorts offensifs, et il peut soigner. Malheureusement, un guerrier/magicien/clerc semi-elfe ne montera qu'extrêmement lentement en niveaux, et il ne possédera que très peu de points de vie pendant la majeure partie du jeu.

Guerrier/Magicien/Voleur Semi-Elfe
[Half-Elven Fighter/Mage/Thief] : C'est l'équivalentvoleur du touche-à-tout semi-elfe décrit précédemment. Ce personnage peut utiliser littéralement tous les objets du jeu et il peut aussi crocheter les serrures. Malheureusement, un guerrier/magicien/voleur semi-elfe ne montera aussi qu'extrêmement lentement en niveaux et il ne possédera que très peu de points de vie pendant la majeure partie du jeu.

Créer Un Groupe Fort

Un groupe devrait comprendre un bon mélange de races et de classes pour faire face à toutes les épreuves qu'il rencontre. Vous aurez besoin de décider de votre stratégie de groupe globale avant de créer les personnages.

En général, un groupe devrait être doté d'au moins deux personnages pouvant bien combattre, un personnage pouvant lancer des sorts de magicien, et au moins un personnage pouvant lancer des sorts de soins de clerc.

Guerriers
Le groupe a de nombreux choix possibles pour les deux personnages au premier rang qui peuvent bien combattre. La plupart des races font des guerriers raisonnablement efficaces. Les personnages dont la classe est guerrier, paladin ou ranger combattent mieux que les autres classes. Même les personnages de clerc à classe unique, ou multi-classés

guerrier/clerc peuvent être des personnages de premier rang efficaces dans les niveaux de début du jeu. Certains des PNJ que vous rencontrez dans le jeu peuvent aussi bien combattre et peuvent être utiles en tant que personnages de premier rang.

Lanceurs de Sorts
Le choix des différents lanceurs de sorts est également important pour la stratégie du groupe. Un personnage pouvant lancer des sorts de magicien est normalement suffisant pour la plupart des groupes. Les magiciens doivent trouver leurs sorts de haut niveau sur des parchemins; la provision de parchemins est limitée, il n'est par conséquent pas efficace de diviser ces sorts entre plusieurs magiciens dans un groupe.

Il est souvent utile d'avoir deux personnages pouvant lancer des sorts de soins de clerc. Il est important de ne pas se trouver après un combat sans un clerc conscient. Un clerc conscient peut avec quelques Sorts de Soin [cure light wounds] soigner autant de points de vie en quelques heures, que ceux qu'un groupe sans un clerc conscient récupérerait en de nombreux jours de repos.

Constitution du Groupe
Une stratégie consiste à créer un groupe de spécialistes qui montent de niveau avec le plus petit nombre de points d'expérience possibles. Ce groupe fonctionne tant que les guerriers au premier rang ne laissent pas les lanceurs de sorts des rangs arrières être pris dans la mêlée.

Groupe de Spécialistes : Guerrier Nain, Paladin Humain, Magicien Elfe et Clerc Semi-Elfe.

Une autre stratégie consiste à créer un groupe de généralistes qui sont des personnages multi-classés. Ce groupe devrait toujours avoir un personnage ayant la compétence appropriée à la situation. Mais un groupe aussi diversifié a besoin d'un beaucoup plus grand nombre de points d'expérience pour atteindre des niveaux plus élevés.

Groupe Généraliste : Guerrier/Voleur Nain, Guerrier/Clerc Semi-Elfe, Guerrier/Magicien Elfe et Clerc/Magicien Semi-Elfe.

Une stratégie encore différente consiste a créer un groupe composite avec des guerriers spécialisés au premier rang et des lanceurs de sorts généralistes aux rangs arrières. Cette stratégie assure que les guerriers gagneront des niveaux (par les point d'expérience) aussi vite que possible, mais que les lanceurs de sorts auront une grande variété de sorts disponibles.

Groupe Composite : Guerrier Nain, Paladin Humain, Clerc/Magicien Semi-Elfe et Clerc Humain.



SORTS

Portée	Durée
0 = membres du groupe Proche = case adjacente Moyenne = jusqu'à deux cases Grande = aussi loin que porte la vision	Instantanée = flash ou effet instantané Courte = round de combat unique Moyenne = les effets durent un certain temps Longue = les effets durent un bon moment Permanente = les effets durent pendant toute la partie Variable ou Spéciale = voir description du sort

Sorts de Magicien

SORTS DE MAGICIEN DE PREMIER NIVEAU

Armure [Armor]

Portée : 0 Durée : Spéciale Zone d'Effet : un personnage

Avec ce sort, le magicien peut entourer un personnage d'un champ magique qui le protège comme une armure d'écailles (CA6). Le sort n'a pas d'effet sur les personnages qui ont déjà une CA6 ou inférieure et ne peut se cumuler avec un sort Bouclier. Le sort dure jusqu'à ce qu'il soit dissipé ou jusqu'à ce que le personnage subisse des dommages supérieurs ou égaux à 8 points de vie + 1 point de vie/niveau du magicien.

Mains Brûlantes [Burning Hands]

Portée : Proche Durée : Instantanée Zone d'Effet : premier rang

Quand un magicien lance ce sort, un jet de flammes fulgurantes sort du bout de son doigt. Les dommages infligés par la flamme augmentent au fur et à mesure que le magicien progresse en niveau et gagne du pouvoir. Le sort fait un à trois points de vie de dommages plus deux points par niveau du lanceur. Par exemple, un magicien du 10ème niveau infligerait 21-23 points de dégâts.

Détection de la Magie [Detect Magic]

Portée : 0 Durée : Courte Zone d'Effet : Objets transportés

Ce sort permet au magicien de déterminer si l'un des objets transportés par les membres du groupe est enchanté magiquement. Tous les objets magiques du groupe luiront pendant une courte période de temps.

Missile Magique (Magic Missile)

Portée : Grande Durée : Instantané Zone d'Effet : une cible

Le magicien crée un éclair de force magique qui frappe sans erreur une cible. S'il y a deux monstres, le missile frappe automatiquement celui qui se trouve du même côté que le lanceur. Les sorts de Missile Magique infligent de plus en plus de dommages au fur et à mesure que le magicien progresse de niveau. Les missiles magiques infligent de deux à cinq points de vie de dommages, plus trois à cinq points de vie supplémentaires par tranche de deux niveaux en plus. Ainsi, un magicien du second niveau fera de trois à cinq points de dégâts, mais un du troisième ou du quatrième niveau fera de quatre à dix, et ainsi de suite.

Bouclier [Shield]

Portée : 0 Durée : Courte à Moyenne Zone d'Effet : lanceur de sort
Ce sort produit une barrière invisible devant le magicien, bloquant totalement les attaques de missile magique. Il confère aussi une CA2 contre les armes lancées (dards, lances, etc.) et une CA3 contre les projectiles tirés (flèches, pierres de fronde). Le sort ne peut se cumuler avec le sort Armure. La durée du sort augmente avec le niveau du lanceur.

Main Electrique [Shocking Grasp]

Portée : Proche Durée : Variable ou jusqu'à ce que le magicien touche un monstre
Zone d'Effet : le lanceur
Ce sort charge magiquement la main du lanceur d'un puissant champ électrique. Il reste en place jusqu'à ce que le sort se dissipe naturellement ou que le personnage touche un monstre adjacent. Quand ce sort est lancé, une main électrique est affichée. Un magicien, au premier rang, peut attaquer avec cette main comme avec toute autre arme de mêlée. Le sort inflige de un à huit points de vie, plus un point par niveau du lanceur. Par exemple, un magicien du 10ème niveau fera de 11 à 18 points de dégâts. Le sort se dissipe après une durée moyenne à longue, en fonction du niveau du lanceur.

SORTS DE MAGICIEN DE DEUXIÈME NIVEAU

Trouble [Blur]

Portée : 0 Durée : Courte Zone d'Effet : le lanceur
La position d'un sorcier, affecté par un sort de Trouble actif, change et vacille. Cette distortion rend le sorcier plus difficile à toucher avec une attaque. Un sort de Vraie Vision contrera un sort de Trouble.

Détection de l'Invisibilité [Detect Invisibility]

Portée : Proche Durée : Moyenne Zone d'Effet : une case devant le groupe
Avec ce sort, le groupe peut voir des monstres, des objets ou des effets magiques invisibles. Il ne révèle pas les illusions.

Invisibilité [Insibility]

Portée : 0 Durée : Spéciale Zone d'Effet : une cible
Ce sort fait que la cible disparaît de la vue. Le personnage reste invisible jusqu'à ce qu'il attaque un monstre. Certains monstres puissants peuvent détecter les personnages invisibles, et même les voir.

Parfaite Identité [Improved Identify]

Portée : 0 Durée : Instantanée Zone d'Effet : une cible
Quand ce sort est lancé, il identifie réellement un objet se trouvant dans la main du sorcier. Celui-ci peut apprendre le nom de l'objet et les bonus d'attaque ou de dommages qu'il possède. Notez que certains objets, comme les livres magiques spéciaux, ne peuvent être identifiés par ce sort.

Flèche Acidifiée de Melf [Melf's Acid Arrow]

Portée : Grande Durée : Spéciale Zone d'Effet : une cible
Ce sort crée une flèche magique qui se propulse elle-même vers sa cible comme si elle était tirée par un guerrier du même niveau que le magicien. La flèche n'est pas affectée par la distance. Elle inflige de deux à huit points de vie par attaque. Pour chaque tranche de trois niveaux supplémentaires, la flèche obtient une attaque supplémentaire. Par exemple, une flèche de niveau trois à cinq attaque deux fois, une du sixième au huitième dispose de trois attaques.

SORTS DE MAGICIEN DE TROISIÈME NIVEAU

Dissipation de la Magie [Dispel Magic]

Portée : 0 Durée : Instantanée Zone d'Effet : tout le groupe
Ce sort annule les effets de tout sort affectant le groupe. Il ne contre pas les sorts de type Soins, mais est efficace contre Retenue, Bénédiction et les sorts similaires.

Boule de Feu [Fireball]

Portée : Grande Durée : Instantanée Zone d'Effet : case de la cible
Une Boule de Feu est une boule explosive de flammes qui endommage tout ce qui se trouve sur la case de la cible. L'explosion fait de un à six points de vie par niveau du lanceur, et ce jusqu'au 10ème niveau. Par exemple, un magicien du 10ème niveau fera 10-60 points de vie.

Hâte [Haste]

Portée : 0 Durée : Moyenne Zone d'Effet : un destinataire par niveau du lanceur
Ce sort fait que tous ceux affectés se déplacent et combattent au double de leur vitesse normale (Cependant le sort ne permet pas aux utilisateurs de la magie de lancer des sorts à un rythme plus rapide). La durée du sort augmente avec le niveau du lanceur.

Paralysie d'une personne [Hold Person]

Portée = Grande Durée : Moyenne Zone d'Effet : jusqu'à quatre cibles
Ce sort affecte les créatures humaines, semi-humaines ou humanoïdes. Les créatures affectées deviennent rigides et incapables de bouger ou de parler. La durée du sort augmente avec le niveau du lanceur.

Invisibilité, rayon 3 m [Invisibility 10' radius]

Portée : 0 Durée : Spéciale Zone d'Effet : tout le groupe
Ce sort fait que tout le groupe disparaît. Chaque personnage reste invisible jusqu'à ce qu'il attaque un monstre. Certains monstres puissants peuvent détecter les personnages invisibles et même les voir.

Eclair d'Electricité [Lightning Bolt]

Portée : Grande Durée : Instantanée Zone d'Effet : deux cases
Ce sort permet au magicien de lancer un puissant éclair d'énergie électrique. Le sort frappe sa première cible puis continue vers la prochaine case. L'éclair fait de un à six points de dégâts par niveau du lanceur, et ce jusqu'au 10ème niveau. Par exemple, un magicien du 10ème niveau fera 10-60 points de dégâts.

Toucher Vampirique [Vampiric Touch]

Portée : Proche Durée : Une attaque Zone d'Effet : lanceur
Quand ce sort est lancé, une main brillante apparaît. Un magicien se trouvant au premier rang peut attaquer avec cette main comme avec une autre arme de mêlée. Quand il touche un opposant avec une attaque réussie, le sort inflige 1-6 points de dégâts par tranche de deux niveaux du magicien. Par exemple, un magicien du 10ème niveau fera 5-30 points de dégâts. Ces points sont ensuite transférés temporairement au magicien, de telle manière que tout point de vie qu'il perd sera en premier soustrait de ces points là. Ce sort n'affecte pas les monstres mort-vivants comme les squelettes.

SORTS DE MAGICIEN DU QUATRIÈME NIVEAU

Peur [Peur]

Portée : Proche Durée : Moyenne Zone d'Effet : une case
Quand ce sort est lancé, le magicien projette un cône de terreur. Toute créature affectée par ce sort tournera les talons et fuira le groupe. Le niveau du magicien conditionne le temps pendant lequel la créature affectée restera terrifiée. La durée du sort augmente avec le niveau du lanceur.

Tempête de Glace [Ice Storm]

Portée : Moyenne à Grande Durée : Instantanée Zone d'Effet : une zone en croix (3 cases sur 3)
Ce sort produit un torrent d'énormes grêlons. Ce sort bombarde les cibles de 3-30 points de déga^ts. La portée de ce sort est fonction du niveau du lanceur.

Invisibilité Parfaite [Improved Invisibility]

Portée : 0 Durée : Courte Zone d'Effet : un personnage
Ce sort fait que la cible disparaît. Le personnage reste invisible même s'il attaque avec une arme ou un sort. L'invisibilité rend le personnage plus difficile à toucher avec une attaque. Un sort de Vraie Vision contrera ce sort. Certains monstres puissants peuvent détecter les personnages invisibles et même les voir.

Dissipation de Malédiction [Remove Curse]

Portée : 0 Durée : Permanente Zone d'Effet : un personnage
Ce sort permet au personnage doté d'un objet maudit de s'en débarrasser. Cependant l'objet en lui-même reste maudit, et conserve ses propriétés négatives.

SORTS DE MAGICIEN DU CINQUIÈME NIVEAU

Cône de Froid [Cone of Cold]

Portée : Proche Durée : Instantanée Zone d'Effet : Trois cases
Ce sort permet au magicien de projeter un cône de froid, dont la température est en dessous du zéro. Ce cône glacial inflige deux à cinq points de dégâts par niveau du lanceur. Par exemple, un magicien du 10ème niveau fera 20-50 points de dégâts.

Paralysie d'un Monstre [Hold Monster]

Portée : Grande Durée : Moyenne Zone d'Effet : une case
Ce sort est similaire à Paralysation d'une Personne, sauf qu'il affecte une gamme plus grande de créatures. Cependant, le sort n'affecte pas les morts-vivants. La durée du sort augmente avec le niveau du lanceur.

Mur de Force [Wall of Force]

Portée : Proche Durée : Courte Zone d'Effet : une case
Un Mur de Force crée une barrière qui arrête les monstres et les sorts. Un mur créé par un lanceur peut être dissipé s'il est touché par un sort de Désintégration, ou si tout le groupe rentre dans la case qu'il occupe.

SORTS DE MAGICIEN DU SIXIÈME NIVEAU

Désintégration [Disintegrate]

Portée : Proche Durée : Instantanée Zone d'Effet : une cible
Ce sort fait disparaître toute créature qu'il touche. La désintégration est instantanée et ses effets sont permanents.

Lithomorphose [Flesh to Stone]

Portée : Moyenne Durée : Permanente (ou jusqu'à ce qu'il soit contré)
Zone d'Effet : une cible
Ce sort transforme une cible quelconque en pierre. Les effets du sort peuvent être annulés par le sort Pierre en Chair.

Pierre en Chair [Stone to Flesh]

Portée : 0 Durée : Permanente (ou jusqu'à ce qu'il soit contré)
Zone d'Effet : un personnage
Ce sort redonne la vie à un personnage qui a été transformé en pierre. Le personnage peut avoir été transformé par un sort de Lithomorphose ou par un monstre comme la Méduse ou le Basilique.

Vraie Vision [True Seeing]

Portée : 0 Durée : Courte Zone d'Effet : Spéciale
Avec ce sort, le groupe peut voir des choses qui se trouvent réellement là. Les murs créés par l'illusion ne duperont plus le groupe, et les monstres, objets et effets magiques invisibles apparaîtront.

SORTS DE CLERC DU PREMIER NIVEAU

Bénédiction [Bless]

Portée : 0 Durée : Moyenne Zone d'Effet : Tout le groupe
En prononçant ce sort, le moral de tout le groupe est augmenté. Tous les personnages obtiennent un bonus aux attaques. Les sorts de Bénédiction ne sont pas cumulatifs. Les paladins de niveau élevé peuvent lancer des sorts de Bénédiction.

Blessures Légères [Cause Light Wounds]

Portée : Proche Durée : Permanente Zone d'Effet : une cible
En lançant ce sort le Clerc peut infliger de un à huit points de dégâts. Le Clerc doit être au premier rang pour toucher la cible.

Soin des Blessures Légères [Cure Light Wounds]

Portée : 0 Durée : Permanente Zone d'Effet : un personnage
En lançant ce sort sur un personnage blessé, le clerc peut soigner de un à huit points de vie. Les paladins de niveau élevé peuvent lancer des sorts de Soin des Blessures Légères.

Détection de la Magie [Detect Magic]

Portée : 0 Durée : Instantanée Zone d'Effet : Objets transportés
Ce sort permet au lanceur de déterminer si l'un quelconque des objets transportés par les membres du groupe est magique. Tous les objets magiques du groupe seront indiqués pendant une courte période de temps. Les paladins de niveau élevé peuvent lancer des sorts de Détection de la Magie.

Protection du Mal [Protection from Evil]

Portée : 0 Durée : Moyenne Zone d'Effet : un personnage
Ce sort enveloppe le destinataire d'une coquille magique. Celle-ci inhibe les attaques de toute créature mauvaise. Sa durée augmente avec le niveau du lanceur. Les paladins de niveau élevé peuvent lancer des sorts de Protection du Mal.

SORTS DE CLERCS DU SECOND NIVEAU

Secours [Aid]

Portée : 0 Durée : Courte à Moyenne Zone d'Effet : un personnage
Ce sort agit de la même manière que Bénédiction et confère de un à huit points de vie supplémentaires à son destinataire. Les points de vie temporaires sont les premiers à être enlevés si le personnage est blessé dans un combat. La durée du sort augmente avec le niveau du lanceur.

Lame de Flammes [Flame Blade]

Portée : Proche Durée : Moyenne Zone d'Effet : une cible
Ce sort fait sortir de la main du lanceur une lame ressemblant à une flamme. La lame attaque comme une épée normale et fait normalement 7-10 points de dégâts. Quand ce sort est lancé, le dessin d'une épée enflammée apparaît sur la main du personnage. Vous pouvez attaquer avec elle comme avec toute autre arme de mêlée. Le sort fait légèrement moins de dommages contre les créatures protégées contre le feu. La durée du sort augmente avec le niveau du lanceur.

Paralysie d'une personne [Hold Person]

Portée : Grande Durée : Moyenne Zone d'Effet : jusqu'à quatre personnages
Ce sort affecte les créatures humaines, semi-humaines ou humanoïdes. Les créatures affectées deviennent rigides et incapables de bouger ou de parler. La durée du sort augmente avec le niveau du lanceur.

Ralentissement du Poison [Slow Poison]

Portée : 0 Durée : Longue Zone d'Effet : un personnage
Ce sort ralentit les effets d'un type quelconque de poison pendant une période limitée. Quand ce sort se dissipe, la victime subit les effets du poison à moins qu'un sort de neutralisation du Poison ne soit lancé. La durée du sort augmente avec le niveau du lanceur. Les paladins de niveau élevé peuvent lancer des sorts de Ralentissement du Poison.

SORTS DE CLERCS DU TROISIÈME NIVEAU

Création d'Eau et de Nourriture [Create Food & Water]

Portée : 0 Durée : Permanente Zone d'Effet : Spéciale
Ce sort permet au clerc de créer du ravitaillement pour tout le groupe. Quand les barres de nourriture des personnages sont blanches et que ceux-ci ne peuvent manger, ils perdent chacun 1 point de vie par 24 heures. Les magiciens et les clercs affamés sont incapables de récupérer des sorts.

Dissipation de la Magie [Dispel Magic]

Portée : 0 Durée : Instantanée Zone d'Effet : tout le groupe
Ce sort annule les effets de tout sort affectant le groupe. Il ne contre pas les sorts de type Soins mais est efficace contre Retenue, Bénédiction et les sorts similaires.

Vêtement Magique [Magical Vestment]

Portée : 0 Durée : Moyenne Zone d'Effet : lanceur
Ce sort rend les robes du Clerc magiques, offrant une protection au moins équivalente à une cotte de mailles (CA5). Le vêtement obtient un +1 supplémentaire par tranche de trois niveaux du clerc au dessus du cinquième. Par exemple, un Clerc du 11ème niveau aura la protection d'une CA3. Ce sort ne peut se cumuler avec lui-même, avec d'autres sorts du même genre ou avec des armures. La durée du sort augmente avec le niveau du lanceur.

Prière [Prayer]

Portée : 0 Durée : Courte à Moyenne Zone d'Effet : tout le groupe
Ce sort est la version plus puissante du sort de premier niveau Bénédiction. Ce sort augmente la capacité de combat du groupe et diminue celle de l'ennemi. Ce sort ne peut se cumuler dans ses effets. La durée du sort augmente avec le niveau du lanceur.

Dissipation de la Paralysie [Remove Paralysis]

Portée : 0 Durée : Permanente Zone d'Effet : une à quatre personnages
Ce sort annule les effets de tout type de paralysation ou de magie liée. Le sort contre les sorts de type Retenue ou Ralentissement.

SORTS DE CLERC DU QUATRIÈME NIVEAU

Blessures Sérieuses [Cause Serious Wounds]

Portée : Proche Durée : Permanente Zone d'Effet : une cible
Ce sort est identique au sort de premier niveau Blessures Légères, sauf qu'il inflige 3-17 points de dégâts. Le clerc doit être au premier rang pour toucher la cible.

Soin des Blessures Sérieuses [Cure Serious Wounds]

Portée : 0 Durée : Permanente Zone d'Effet : un personnage
Ce sort est identique au sort de premier niveau Soin des Blessures Légères, sauf qu'il soigne 3-17 points de dégâts.

Neutralisation du Poison [Neutralize Poison]

Portée : 0 Durée : permanente Zone d'Effet : un personnage
Ce sort rend inoffensive toute sorte de poison ou de venin. Le sort ne peut rendre la vie à des personnages qui sont déjà morts du poison.

Protection du Mal, rayon de 3 mètres [Protection from Evil 10' radius]

Portée : 0 Durée : Moyenne à longue Zone d'Effet : une cible
Ce sort est identique au sort de premier niveau, sauf qu'il affecte tout le groupe. La durée du sort augmente avec le niveau du lanceur.

Blessures Critiques [Cause Critical Wounds]

Portée : Proche Durée : Permanente Zone d'Effet : une cible
Ce sort est identique au sort de premier niveau Blessures Légères, sauf qu'il inflige 6-27 points de dégâts. Le clerc doit être au premier rang pour toucher la cible.

SORTS DE CLERC DU CINQUIÈME NIVEAU

Soin des Blessures Critiques [Cure Critical Wounds]

Portée : 0 Durée : Permanente Zone d'Effet : un personnage
Ce sort est identique au sort de premier niveau Soin des Blessures Légères, sauf qu'il soigne 6-27 points de dégâts.

Eclair de Feu [Flame Strike]

Portée : grande Durée : Instantanée Zone d'Effet : une case
Grâce à ce sort, le clerc fait descendre du ciel une colonne de flammes. Les créatures pleinement affectées par ce sort subissent 6-48 points de dégâts.

Relever les Morts [Raise Dead]

Portée : 0 Durée : Permanente Zone d'Effet : un personnage
Ce sort permet au Clerc de tenter de redonner vie à tout personnage non elfique. Les chances de succès sont fonction de la constitution du personnage décédé.

Mort [Slay Living]

Portée : proche Durée : permanente Zone d'Effet : une cible
La cible d'un sort de Mort peut soit subir des dommages, soit mourir instantanément. Les opposants de niveau supérieur au lanceur ont une chance de ne subir que les dommages.

Vraie Vision [True Seeing]

Portée : 0 Durée : Courte Zone d'Effet : Spéciale
Avec ce sort, le groupe peut voir les choses qui se trouvent réellement là. Les murs créé par l'illusion ne le duperont plus et les monstres, objets et effets magiques invisibles apparaîtront.

SORTS DE CLERC DU SIXIÈME NIVEAU

Blessure Suprême [Harm]

Portée : proche Durée : permanente Zone d'Effet : une cible
Ce sort amènera la cible aux portes de la mort, ne lui laissant que très peu de points de vie, quelque soit le nombre dont elle disposait avant le sort. Le clerc doit être au premier rang pour toucher la cible

Soin Suprême [Heal]

Portée : 0 Durée : Permanente Zone d'Effet : un personnage
Ce sort soignera complètement un personnage de tout dommage, poison, cécité et paralysie.

Stratégies d'Utilisation des Sorts

Les sorts sont une part importante des capacités d'un groupe. Les sorts que les lanceurs du groupe ont mémorisé ont des effets importants sur les tactiques du groupe.

Dans la section suivante, les sorts ont été divisés en différentes catégories : offensifs, défensifs, soins et divers. Vous trouverez des indications spécifiques au sujet de l'efficacité optimale de chaque type de sorts.

Les sorts qui ne sont disponibles que pour les clercs, sont indiqués avec un astérisque (*).

Sorts Offensifs

Mains Brûlantes, Blessures Légères *, Main Electrique, Lame de Flammes *, Toucher Vampirique, Blessures Sérieuses *, Blessures Critiques *, et Blessure Suprême* : ce sont des attaques magiques de corps à corps. Pour tous ces sorts, à l'exception de Mains Brûlantes, le lanceur de sort doit être au premier rang pour pouvoir attaquer. En raison du temps nécessaire au lancement de ces sorts et de la vulnérabilité de nombreux lanceurs de sorts, ils constituent normalement des sorts offensifs de dernier recours.

Missile Magique et Flèche Acidifiée de Melf : ce sont des attaques magiques à distance qui n'affectent qu'un seul monstre à la fois. Elles permettent au lanceur de sorts d'attaquer en tout sécurité depuis l'arrière. Ce sont les sorts offensifs favoris des magiciens de faible niveau.

Désintégration et Lithomorphose : ce sont des attaques magiques à distance qui touchent ou éliminent une cible en un seul coup. Ce sont les sorts favoris des magiciens de haut niveau qui attaquent des cibles dotées de nombreux points de vie.

Paralysie d'une personne, Boule de Feu, Eclair d'Electricité, Peur, Tempête de Glace, Cône de Froid, Eclair de Feu *, et Paralysie de Monstre : ce sont des attaques magiques à distance qui peuvent affecter plusieurs monstres dans une même zone. En raison des dommages qu'ils peuvent faire, ce sont souvent les sorts offensifs préférés des lanceurs de haut niveau.

Ces sorts à effet de zone sont particulièrement efficaces quand il y a plusieurs monstres à combattre. Regardez attentivement la zone d'effet des différents sorts. Ceux qui affectent plusieurs cases sont plus efficaces contre les monstres qui ne peuvent attaquer en groupe tandis que les sorts affectant une seule case sont plus efficaces contre les monstres qui attaquent en groupe.

Soyez particulièrement attentif quand vous utilisez Tempête de Glace et Paralysie de personne. Si la cible d'un sort de Tempête de Glace se trouve en mêlée avec le groupe, celui-ci subira aussi des dommages dûs au sort. Le sort Paralysie de personne n'affecte que les hommes et les autres créatures humanoïdes.

Sorts Défensifs

Armure, Trouble, Protection du Mal *, Bouclier, Vêtement Magique* et Protection du Mal rayon de 3 m* : ces sorts offrent principalement une protection contre les attaques physiques. Lancez ces sorts sur vos personnages de premier rang avant de dangereuses batailles impliquant des attaques physiques.

Bénédiction * et Prière * : ces sorts fournissent principalement une protection contre les attaques magiques. Lancez ces sorts sur vos personnages au premier rang avant de dangereuses batailles impliquant des attaques magiques.



Une Rencontre aléatoire

Sorts de Soins

Soin des Blessures Légères *, Secours *, Soin des Blessures Sérieuses *, Soin des Blessures Critiques * et Soin Suprême * : ces sorts remplacent les points de vie perdus par un personnage. Le sort Secours peut augmenter le nombre de points de vie d'un personnage au-delà de son total normal, mais uniquement temporairement. Les personnages de la classe des Clercs doivent toujours avoir en mémoire quelques sorts Soin des Blessures Légères pour soigner rapidement le groupe pendant qu'il se repose.

Ralentissement du Poison *, Dissipation de la Paralysie *, Neutralisation du Poison *, Dissipation de Malédiction et Pierre en Chair : ces sorts ralentissent ou annulent les effets du poison, de la paralysie, de la pétrification ou des malédictions. Gardez un certain nombre de ces sorts en mémoire quand un groupe se trouve quelque part à proximité d'un monstre qui peut les empoisonner, les paralyser ou les pétrifier.

Relever les Morts* : ce sort ramènera à la vie un personnage non elfique. Gardez un de ces sorts en mémoire une fois pour toute dès que votre Clerc a atteint le niveau suffisant.

Autres Sorts

Détection de la Magie : ce sort est très utile pour l'évaluation des objets que le groupe trouve pendant la partie. Ce sort fait que tous les objets magiques transportés brillent.

Invisibilité et Invisibilité rayon de 3 mètres : Invisibilité est une défense utile pour un personnage situé au rang arrière. Invisibilité rayon de 3 mètres est utile pour dissimuler tout le groupe des détecteurs surnaturels et des regards indiscrets.

Même quand le groupe est invisible, la plupart des monstres sentiront sa localisation générale, bien qu'ils subissent de lourdes pénalités en attaquant des cibles invisibles.

Création d'Eau et de Nourriture*: ce sort est très utile dans les dernières étapes de la partie, là où la nourriture se fait rare. Assurez-vous d'avoir mémorisé ce sort avant que le groupe commence à mourir de faim, et non après !

Hâte : ce sort est particulièrement utile pour combattre des monstres très rapides. Le sort Hâte permet à un groupe de faire des attaques de mêlée plus rapidement. Lancez ce sort sur votre groupe juste avant de dangereuses batailles.

Vraie Vision : ce sort est utile quand vous vous trouvez dans une zone remplie de nombreuses illusions, de monstres invisibles, etc.

Désintégration : ce sort est parfois utile pour enlever certains murs, ainsi que d'autres obstacles, se trouvant sur votre passage.

STRATEGIE D'AVENTURE

Attaquer les Adversaires

Les personnages engagent en général un combat de mêlée (au corps à corps) avec des armes telles que épées ou masses. Les personnages ont aussi d'autres options comme lancer des sorts ou combattre à distance, avec des arcs et des frondes.

En général, le personnage attaque l'adversaire qui se trouve au premier rang de son coté de l'écran. Quand il n'y a plus qu'un ennemi, il se déplace vers le centre de sa case, et les personnages des deux cotés peuvent alors l'attaquer.

Mécanismes de Combat

La compréhension des mécanismes de combat permet au groupe d'utiliser les armes et les tactiques les plus efficaces selon les situations. La capacité de combat de chaque personnage est définie par sa classe d'armure, TAC0, et dégâts.

Le TAC0 représente la capacité du personnage à toucher ses ennemis. TAC0 est l'abréviation de Toucher une Armure Classée 0. Un personnage doit obtenir un nombre supérieur ou égal à ce TAC0 pour toucher une cible avec une Classe d'Armure 0. Plus le TAC0 d'un personnage est faible, plus il a de chances de toucher sa cible. Un TAC0 d'un personnage est fonction de sa classe et de son niveau.

Note : le jeu procède dans certains cas à une génération de nombre aléatoire. Pour savoir si une attaque touche, le nombre généré est compris entre 1 et 20. Le résultat de base est modifié par les valeurs de caractéristiques du personnage et par toute arme magique.

Une attaque est réussie quant le résultat est supérieur ou égal au TAC0 de l'attaquant moins la CA de la cible.

Exemple : un guerrier avec un TAC0 de 15, attaquant un monstre avec une CA de 3, devra obtenir : (TAC0 15)-(CA3) = 12 ou plus. Mais si le monstre avait eu une CA de -2, il aurait dû obtenir : (TAC0 15)- (CA-2) = 17 ou plus.

Les Dommages sont les points de vie perdus par l'adversaire en raison de l'attaque. Leur montant dépend de la force et du type d'arme de l'attaquant. Les dommages de chaque arme sont résumés sur la Tableau des Armes page 54.

Certains monstres ne subissent qu'une partie des dommages, voir même aucun dommage, de la part de certaines armes. Les squelettes, par exemple, ne subissent que la moitié des dommages infligés par les armes tranchantes ou pointues.

Stratégies de Combat

Pour réussir un combat, déployez votre groupe, lancez les sorts appropriés avant le combat, manœuvrez vos personnages vers des positions avantageuses et attaquez en utilisant les personnages et les armes les plus puissants.

Déploiement du Groupe

Conservez les guerriers les mieux protégés au premier rang, les utilisateurs vulnérables de la magie et les voleurs en rang arrière.

Equipement du Groupe

Equipez les personnages du premier rang avec les armes de mêlée les plus puissantes que vous puissiez trouver. Consultez la Tableau des Armes de la page 54, pour voir combien de dégâts peut infliger chaque type d'arme. Dès que vous avez trouvé assez d'armes, les guerriers devraient prendre leur arme à une main dans leur main principale, et une épée courte dans leur main

secondaire. Rappelez-vous que si vous utilisez une arme à deux mains avec une seule main, vous devez laisser l'autre libre.

Equipez les personnages du rang arrière avec les armes à distance les plus puissantes que vous puissiez trouver. Consultez de nouveau la Tableau des Armes page 54 pour savoir ce qu'inflige comme dommages chaque type d'arme. Les lanceurs de sorts devraient avoir leurs symboles sacrés et leurs livres de sorts à la main, prêts à lancer des sorts.

Les personnages qui utilisent des armes de jet, devraient avoir leurs armes aussi bien à la main que dans leur sacoche, pour recharger rapidement. Les personnages au premier rang qui utilisent des armes de jet peuvent désirer porter un bouclier ou une épée courte sur le dessus de leur sacoche - dans la boite correspondant à la sacoche, objet #3. (Reportez-vous au diagramme qui donne les noms des parties de l'écran d'équipement page 19.) Un bouclier ou une épée courte dans cette position seront automatiquement prêts après que le personnage ait attaqué avec sa dernière arme de jet.

Assurez-vous de récupérer vos armes de jet après chaque combat et de ramasser toutes les armes du même type que vous pourrez trouver. On épuise vite ce genre d'arme dans un combat.

Personnages Blessés

Les personnages qui sont sérieusement blessés devraient si possible être retirés du premier rang. C'est beaucoup plus facile de soigner un personnage blessé que de ramener un personnage mort à la vie.

Se Déplacer et Combattre

Si vous êtes en train d'explorer une zone, déplacez-vous avec la boussole à l'écran pour faciliter la cartographie. Si vous vous déplacez à travers une zone déjà explorée, déplacez-vous avec un menu de sort pointant un sort offensif sur l'écran. Déplacez-vous toujours avec l'écran d'aventure sur le dessus; vous ne pouvez pas combattre depuis les écrans d'équipement ou de personnage.

Avec l'écran d'aventure et le menu de sort sur le dessus vous êtes prêt pour la bataille. Préparez-vous à combattre avant d'ouvrir une porte, de monter ou de descendre un escalier, ou de pousser un bouton qui pourrait ouvrir une porte ou un passage secret. Les monstres se cachent souvent derrière les portes ou les passages secrets, et les monstres sont toujours prêts à se battre !

Souvenez-vous que vous pouvez vous déplacer et vous battre en même temps. Vous pouvez vous déplacer en arrière pour éviter une attaque de mêlée de l'ennemi. Vous pouvez vous déplacer sur le côté pour éviter une attaque à distance de l'ennemi. Vous pouvez même essayer de vous enfuir et de fermer une porte derrière vous pour vous sortir d'un combat particulièrement mauvais. Faites toutefois attention, certains monstres peuvent ouvrir les portes pour vous suivre.

Conseils

Voici quelques conseils généraux de stratégie pour vous aider au cours de votre voyage.

Emportez les Objets Avec Vous

Vous ne savez jamais quand vous aurez besoin de quelque chose que vous avez trouvé ! Pour emporter un objet avec vous, prenez l'objet et mettez-le dans un sac à dos.

Préparez Votre Groupe

Assurez-vous que votre groupe contient au moins : deux personnages qui peuvent bien combattre, un qui peut lancer des sorts de magicien et un qui peut lancer des sorts de clerc. Lorsque un monstre approche, assurez-vous que vos

guerriers au premier rang ont des armes dans leur main principale. Une fois que vous avez une bonne capacité de combat avec vos personnages au premier rang, vous pouvez aussi avoir des personnages en rang arrière qui lancent des armes ou des sorts. Faites des essais en équipant vos personnages avec diverses combinaisons d'armes, de boucliers, de livres de sorts et de symboles sacrés pour maximiser leurs capacités de combat.

Gardez Trace des Boutons et des Leviers
Certaines énigmes peuvent concerner une certaine partie du donjon, mais se présenter dans un tout autre endroit. Notez la position de tout bouton ou levier qui ne possède pas une fonction déterminée. S'il semble que vous ne pouvez traverser une zone, revenez et changez les boutons et les leviers un par un pour voir s'ils rendent le passage dans la zone plus facile.

Cherchez les inscriptions sur les murs
S'il semble que vous ne pouvez entrer dans une zone, cherchez s'il y a des inscriptions sur les murs. Souvent, les inscriptions sur un mur de côté sont difficiles à localiser. Certaines inscriptions ne peuvent être lues que par un groupe comprenant un personnage d'une race particulière.

Cherchez les boutons cachés dans les murs

Vérifiez toujours que les murs ne comportent pas des boutons ou des briques secrètes et cachées. Un mouvement latéral vers un mur rend souvent la localisation des boutons cachés plus facile.

Gardez un œil sur la Boussole
Regardez la boussole quand le groupe se déplace. Il y a un certain nombre de pièges qui modifient l'orientation du groupe. Les téléporteurs se révèlent souvent d'eux-mêmes quand l'orientation du groupe change.

Observez les Téléporteurs

Vous suspectez que le groupe a été téléporté en se déplaçant dans une zone ? Lancez un objet sur le téléporteur suspecté, puis regardez l'objet. Il disparaîtra s'il s'agit bien d'un téléporteur.

Sauvegardez votre Partie

Sauvegardez le jeu à chaque fois que vous pensez que quelque chose pourrait faire du tort au groupe. Sauvegardez le jeu au début de chaque niveau. Si une énigme est difficile à résoudre, sauvegardez le jeu, puis essayez différentes solutions. Si les monstres attaquant le groupe sont forts et rapides, sauvegardez le jeu et essayez différentes stratégies. Si les choses deviennent réellement difficiles, faites une sauvegarde avant d'ouvrir les portes.

Continuez

Quand tout échoue, continuez la partie. Le groupe ne doit pas ouvrir toutes les portes, combattre tous les monstres, ni prendre tous les objets qui se trouvent dans la partie. Notez toutes les zones passées par le groupe. Si le groupe sèche dans une zone plus loin, ou s'il a besoin d'un objet, revenez et tentez de nouveau de résoudre l'énigme.

BESTIAIRE

Cette section contient des descriptions de la plupart des monstres qui se trouvent dans et autour du Temple de la Luneténèbreuse. Vous pouvez en rencontrer quelques autres....



Servant Aérien

Cette créature semi-intelligente est une forme d'élémental de l'air. Les servants aériens se rencontrent le plus souvent sur ce plan de l'existence quand ils ont été conjurés par des clercs de haut niveau pour une tâche spécifique. Ils sont normalement invisibles mais quand on les voit, ils ressemblent à des humanoïdes sans jambe faits d'une brillante fumée bleue. Ils sont très forts et peuvent faire de grands dégâts en empoignant et en étranglant leurs cibles.

Fourmi géante (Guerrière et Ouvrière)



Ces insectes géants comprennent aussi bien des fourmis guerrières que des ouvrières. Elles sont recouvertes d'un exosquelette épais qui fait office d'armure. Elles ont six membres poilus et peuvent se propulser sur le sol avec une grande vitesse. Toutes les fourmis géantes ont de puissantes mandibules qui peuvent déchirer leurs cibles. Les guerrières peuvent aussi attaquer avec un dard empoisonné situé sur leur queue.



Basilique, Inférieur

Ce reptile peu commun possède une peau coriace et huit pattes. Les défenses des basiliques inférieurs comprennent une morsure puissante et un regard hideux qui peut transformer une cible en pierre. Bien qu'ils aient huit pattes, leur lent métabolisme fait qu'ils se déplacent lentement. Ils peuvent être rencontrés seuls ou en groupe.



Beholder

Connu aussi sous le nom de l'œil Tyrannique ou de la Sphère aux Multiples Yeux, cette horreur solitaire se trouve le plus souvent sous terre. Les Beholders ont un corps globuleux et se déplacent grâce à une faculté innée de lévitation. Au sommet du corps sphérique du Beholder se trouvent dix tiges oculaires, tandis qu'au centre s'ouvrent un grand oeil unique et une gueule béante, ornée de plusieurs rangées de dents aiguisées comme des rasoirs. Chacune des tiges oculaires possède une capacité magique unique, le Beholder pouvant lancer un sort différent à partir de chacune. Heureusement, tous les yeux ne peuvent être amenés à se porter sur une cible donnée. Les Beholders sont recouverts d'une dure armure chitineuse, les rendant relativement difficiles à toucher dans un combat.

Bulette



Justement nommé le requin-terrestre, le Bulette est un énorme prédateur terrifiant qui ne vit que pour manger. Son tempérament est proche de celui du glouton : stupide, vil et sans peur. Il est universellement redouté, même par les autres monstres. Ces carnivores rares sont couverts de plaques osseuses qui les rendent très résistants aux dommages. En dépit de leur taille et de leur armure, ils sont aussi bien rapides que dangereux. Les Bulettes ont des griffes très puissantes et une gueule pleine de rangées de dents aiguisées comme des rasoirs.

Spore Gazeux



Les Spores Gazeux sont des champignons multicellulaires sphériques qu'on rencontre souvent flottant dans d'étroits corridors. La coloration faciale des Spores Gazeux ressemble à un grand œil. Ils ont aussi des rhizomes qui croissent au sommet de leur corps creux, ressemblant fortement à des tiges oculaires. La sphère qui en résulte ressemble de très près à un Beholder, mais n'a aucun de ses pouvoirs terrifiants.

Cube Gélatineux



Ces cubes, la plupart du temps transparents, voyagent dans les corridors des donjons, absorbant les charognes et les ordures sur leur chemin. Les faces d'un cube gélatineux étincellent et la créature laisse une trace visqueuse quand elle se déplace. De très grands cubes atteignent des tailles leur permettant de râcler les mousses, et les choses du même genre, au plafond.

Géant du Froid



Comme tous les géants mauvais, les géants du froid ont la réputation d'être grossiers et stupides. Ils ne la démentent pas mais ils sont aussi des guerriers talentueux. Ils sont très forts et très résistants. Ils sont protégés par des armures surdimensionnées et peuvent faire des dégâts terribles avec leurs armes de mêlée géantes et leurs grands rochers lancés. Les géants du froid peuvent se rencontrer seuls ou en petites tribus.

Chien de l'Enfer



Le chien de l'enfer est une très grande bête rouge-rouille avec des yeux rouge brûlant. Les aboiements d'un chien de l'enfer ont été décrits comme surnaturels, caverneux et dérangeants. La bête attaque avec son souffle enflammé et ses crocs acérés.

Mante Combattante



Aussi appelé Thri-Kreen, c'est un insecte-humain carnivore. Une Mante combattante ressemble à une mante religieuse de la taille d'un homme. Les Mantes Combattantes sont souvent armées d'une unique arme d'hast à la pointe effilée. La réputation féroce de cette arme mortelle, et des guerriers qui la portent, s'est répandue fort loin.

Margouille



Ce monstre est un féroce prédateur de nature magique. Les Margouilles se trouvent généralement parmi les ruines ou vivent dans des cavernes souterraines. Elles semblent avoir leur propre langage guttural. Ces monstres attaqueront tout ce qu'ils trouveront, aimant torturer leur proie sans défense. Elles attaqueront avec leurs griffes, leur morsure et leur corne.

Ecorcheur d'Esprit



Appelé aussi Illithid, il s'agit de l'une des créatures les plus craintes parmi les créatures inhumaines. Les Ecorcheurs d'Esprit se nourrissent de l'esprit même des créatures intelligentes. Les Ecorcheurs d'Esprit sont d'une couleur mauve boueux. Leur taille est d'un mètre quatre-vingt et ils s'habillent avec des robes longues, décorées d'images de souffrance, de mort et de désespoir. Leurs visages ressemblent à des pieuvres, avec deux grands yeux blancs sans pupille.

Salamandre



Cette grande créature enflammée est native du plan élémental du feu. Les salamandres se développent dans les endroits très chauds. Ce sont des créatures très cruelles hautement intelligentes. Elles ne respectent que le pouvoir, qui réside à leurs yeux soit dans la capacité de résister au feu, soit dans celle d'infliger de grands dégâts. N'importe quoi d'autre est promis à une douloureuse mort brûlante.

Squelette Guerrier



C'est un corps magiquement animé, créé et contrôlé par un puissant clerc ou sorcier mauvais. Ils ont été créés à partir de cadavres de guerriers puissants. Comme ils n'ont ni intelligence ni volonté, ils sont totalement sans peur. Ils ne refuseront jamais de combattre, sauf s'ils sont retournés par un clerc ou un paladin.

Serpent Volant



Connu aussi sous le nom de Crocs Volants, ces reptiles peu communs sont si dangereux que les races intelligentes les chassent sans merci. Ils volent avec une agilité d'acrobate et utilisent leur queue et leur corps serpentins pour entraver leurs victimes lorsqu'ils planent dans les airs. Les Crocs Volants essayent toujours de frapper leurs ennemis au visage. Ces serpents attaqueront toute créature vivante qu'ils pensent pouvoir tuer et manger.

Araignée Géante



Ce prédateur hante de nombreuses régions et aide à maintenir la population des êtres nuisibles, comme les aventuriers, à un faible niveau. Les araignées géantes tissent des toiles pour les victimes inattentives, et attaquent avec des morsures venimeuses.

Guêpe Géante



Ce rare insecte géant est craint en raison de sa férocité inimiginable. Elles peuvent attaquer avec leurs machoires puissantes et leur queue dotée d'un dard. Les ailes bourdonnantes des guêpes géantes constituent une sorte d'avertissement de leur présence, mais leur rapidité exige une réaction instantanée à leur arrivée.

Feux Follets



Ces entités malveillantes subsistent en attirant des créatures imprudentes vers une mort certaine parmi les dangers de leur environnement. Elles se nourrissent de l'énergie libérée par leurs victimes dans leur combat contre la mort. Elles préfèrent une mort lente pour leurs victimes car l'énergie libérée lors de leur combat en est augmentée. Les feux follets attaquent en mêlée de façon fugurante, en déchargeant leur énergie stockée sur leurs ennemis.

Loup Lugubre



Les loups lugubres sont d'e lointains ancêtres des loups actuels. Ce sont des carnivores actifs et rusés. Ils peuvent agir indépendamment les uns des autres, mais ils ont tendance à voyager en meute. Les loups lugubres sont plus grands que la plupart des hommes et possèdent des machoires et des dents puissantes. Ce sont des chasseurs rapides et infaillibles.

TABLEAUX

NIVEAUX D'EXPERIENCE
Niveaux D' Experience des Guerriers

NIVEAU	EXPERIENCE POUR ATTEINDRE CE NIVEAU	POINTS DE VIE
1	0	1-10
2	2000	+(1-10)
3	4000	+(1-10)
4	8000	+(1-10)
5	16000	+(1-10)
6	32000	+(1-10)
7	64000	+(1-10)
8	125000	+(1-10)
9	250000	+(1-10)
10	500000	+3
11	750000	+3
12	1000000	+3
13	1250000	+3

NIVEAUX D'EXPERIENCE DES CLERCS

NIVEAU	EXPERIENCE POUR ATTEINDRE CE NIVEAU	POINTS DE VIE
1	0	1-8
2	1500	+(1-8)
3	3000	+(1-8)
4	6000	+(1-8)
5	13000	+(1-8)
6	27500	+(1-8)
7	55000	+(1-8)
8	110000	+(1-8)
9	225000	+(1-8)
10	450000	+2
11	675000	+2
12	900000	+2
13	1125000	+2

BONUS DE SAGESSE EN SORTS DES CLERCS *

	NIVEAU DE SORT					
VALEUR DE SAGESSE	1	2	3	4	5	6
13	1	-	-	-	-	-
14	2	-	-	-	-	-
15	2	1	-	-	-	-
16	2	2	-	-	-	-
17	2	2	1	-	-	-
18	2	2	1	1	-	-
19	3	2	1	2	-	-

* Les Bonus en Sorts deviennent disponibles lorsque le clerc peut normalement lancer des sorts de ce niveau.

PROGRESSION DES SORTS DE CLERC

NIVEAU DU CLERC	1	2	3	4	5	6
1	1	-	-	-	-	-
2	2	-	-	-	-	-
3	2	1	-	-	-	-
4	3	2	-	-	-	-
5	3	3	1	-	-	-
6	3	3	2	-	-	-
7	3	3	2	1	-	-
8	3	3	3	2	-	-
9	4	4	3	2	1	-
10	4	4	3	3	2	-
11	5	4	4	3	2	1
12	6	5	5	3	2	2
13	6	6	6	4	2	2

NIVEAUX D'EXPERIENCE DES MAGICIENS

NIVEAU	EXPERIENCE POUR ATTEINDRE CE NIVEAU	POINTS DE VIE
1	0	1-4
2	2500	+(1-4)
3	5000	+(1-4)
4	10000	+(1-4)
5	20000	+(1-4)
6	40000	+(1-4)
7	60000	+(1-4)
8	90000	+(1-4)
9	135000	+(1-4)
10	250000	+(1-4)
11	375000	+1
12	750000	+1
13	1125000	+1

NIVEAUX D'EXPERIENCE DES PALADINS

NIVEAU	EXPERIENCE POUR ATTEINDRE CE NIVEAU	POINTS DE VIE
1	0	1-10
2	2250	+(1-10)
3	4500	+(1-10)
4	9000	+(1-10)
5	18000	+(1-10)
6	36000	+(1-10)
7	75000	+(1-10)
8	150000	+(1-10)
9	300000	+(1-10)
10	600000	+3
11	900000	+3
12	1200000	+3
13	1500000	+3

PROGRESSION DES SORTS DU MAGICIEN

NIVEAU DU MAGICIEN	1	2	3	4	5	6
1	1	-	-	-	-	-
2	2	-	-	-	-	-
3	2	1	-	-	-	-
4	3	2	-	-	-	-
5	4	2	1	-	-	-
6	4	2	2	-	-	-
7	4	3	2	1	-	-
8	4	3	3	2	-	-
9	4	3	3	2	1	-
10	4	4	3	2	2	-
11	4	4	4	3	3	-
12	4	4	4	4	4	1
13	5	5	5	4	4	2

PROGRESSION DES SORTS DU PALADIN

NIVEAU DU PALADIN	1	2	3
9	1	-	-
10	2	-	-
11	2	1	-
12	2	2	-
13	2	2	1

NIVEAU D'EXPERIENCE DES RANGERS

NIVEAU	EXPERIENCE POUR ATTEINDRE CE NIVEAU	POINTS DE VIE
1	0	1-10
2	2250	+(1-10)
3	4500	+(1-10)
4	9000	+(1-10)
5	18000	+(1-10)
6	36000	+(1-10)
7	75000	+(1-10)
8	150000	+(1-10)
9	300000	+(1-10)
10	600000	+3
11	900000	+3
12	1200000	+3
13	1500000	+3

NIVEAU D'EXPERIENCE DES VOLEURS

NIVEAU	EXPERIENCE POUR ATTEINDRE CE NIVEAU	POINTS DE VIE
1	0	1-6
2	1250	+(1-6)
3	2500	+(1-6)
4	5000	+(1-6)
5	10000	+(1-6)
6	20000	+(1-6)
7	40000	+(1-6)
8	70000	+(1-6)
9	110000	+(1-6)
10	160000	+(1-6)
11	220000	+2
12	440000	+2
13	660000	+2

Valeurs de Caracteristiques

Force

Le Tableau de Force donne la liste des modificateurs aux probabilités de toucher en mêlée et des ajustements aux dommages fondés sur la Force du personnage.

VALEUR DE CARACTERISTIQUE	PROBABILITE DE TOUCHER EN MELEE	AJUSTEMENTS AUX DOMMAGES
3	-3	-1
4-5	-2	-1
6-7	-1	aucun
8-15	normal	aucun
16	normal	+1
17	+1	+1
18	+1	+2
18/01-50*	+1	+3
18/51-75*	+2	+3
18/76-90*	+2	+4
18/91-99*	+2	+5
18/00*	+3	+6
19#	+3	+7
20#	+3	+8
21#	+4	+9
22#	+4	+10

* Ces bonus ne sont disponibles que pour les guerriers, paladins et rangers.
# Ces valeurs ne sont possibles dans ce jeu qu'en ayant recours à la magie.

DEXTERITE

Le Tableau de Dextérité donne la liste des modificateurs aux probabilités de toucher des projectiles et des ajustements de classe d'armure fondés sur la dextérité du personnage.

VALEUR DE CARACTERISTIQUE	PROBABILITE DE TOUCHER DU PROJECTILE	AJUSTEMENT DE CA
3	-3	+4
4	-2	+3
5	-1	+2
6	0	+1
7-14	0	0
15	0	-1
16	+1	-2
17	+2	-3
18	+2	-4
19	+3	-4

CONSTITUTION

Le Tableau de Constitution donne la liste des Ajustements de Points de Vie que le personnage gagne à chaque niveau.

VALEUR DE CARACTERISTIQUE	AJUSTEMENT DE POINTS DE VIE
3	-2
4-6	-1
7-14	0
15	+1
16	+2
17	+2(+3*)
18	+2(+4*)
19	+2(+5*)

* Ces bonus ne sont octroyés qu'aux guerriers, paladins et rangers. Pour toutes les autres classes, l'ajustement maximum de points de vie est +2.

TAC0

Le TAC0 n'est pas une valeur de caractéristique, mais c'est une caractéristique importante. La Table de TAC0 ci-dessous donne le TAC0 de base d'un personnage en fonction de sa classe et de son niveau.

CLASSE	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
Clerc	20	20	20	18	18	18	16	16	16	14	14	14	12
Guerrier	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8
Magicien	20	20	20	19	19	19	18	18	18	17	17	17	16
Paladin	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8
Ranger	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8
Voleur	20	20	19	19	18	18	17	17	16	16	15	15	14

Armes

Les armes sont divisées en trois catégories : armes de mêlée, de jet et à projectiles. Les armes de mêlée ne sont utilisées que dans le combat rapproché, alors que les armes de jet et les armes à projectiles sont utilisées à distance. Les personnages au premier rang peuvent utiliser les armes de mêlée et les armes à distance. Les personnages aux rangs arrières ne peuvent utiliser que les armes à distance. Notez que la section "Classes" qui commence page 25 des règles limite l'usage de certaines armes pour certaines classes de personnages. Le Tableau des Armes donne la liste des armes accompagnées des fourchettes de points de dommages qu'elles infligent à des créatures de petite [small], moyenne [medium] et grande [large] taille. Les dommages infligés par une arme de mêlée sont ajustés par la force du personnage qui attaque et par tout bonus magique éventuel de l'arme.

Tableau des Armes

	DOMMAGES CONTRE PETITE & MOYENNE	DOMMAGES CONTRE GRANDE
Armes de Mêlée :		
Bâton*	1-6	1-6
Masse	2-7	1-6
Epée Courte	1-6	1-8
Fléau	2-7	2-8
Hache	1-8	1-8
Epée Longue	1-8	1-12
Hallebarde*	1-10	2-12
Armes de Jet :		
Rocher	1-2	1-2
Dard	1-3	1-2
Dague	1-4	1-3
Lance	1-6	1-8
Armes à Projectiles :		
Fronde & Boulettes*	1-4	1-4
Arc & Flèches*	1-6	1-6

* Ces armes à deux mains doivent être utilisées dans la main principale. Notez que les objets se trouvant dans l'autre main ne sont pas disponibles.

Armure

L'armure fournit la classe d'armure de base d'un personnage. Plus la classe d'armure du personnage est basse, plus il est difficile pour une attaque de l'atteindre. La classe d'armure est fondée sur l'armure du personnage et sur son bonus de dextérité. Certains objets magiques et certains sorts sont aussi d'une certaine aide pour la classe d'armure d'un personnage.
Notez que la section "Classes" qui commence page 25 des règles limite l'usage de certaines armures pour certaines classes de personnage. Le Tableau d'Armure donne la liste des types d'armure et la classe d'armure de base qu'elles fournissent au personnage.

Tableau d'Armure

Type d'Armure	CA de Base
Robe	10
Bouclier*	9
Armure de Cuir	8
Cotte d'Ecailles	6
Cotte de Mailles	5
Armure Renforcée	4
Armure de Plates	3

* Un bouclier retire 1 point à la CA de n'importe quelle armure avec laquelle on l'utilise.

Des bottes, des casques et des bracelets non-magiques peuvent ressembler à une armure, mais ils ne modifient pas la classe d'armure du personnage. On peut sans danger les laisser comme poids sur les plaques de pression [pressure plates]. Les bracelets magiques, toutefois, peuvent modifier la classe d'armure d'un personnage.

INDEX DES SORTS

Armure, 32

Bénédiction, 38

Blessure Suprême, 42

Blessures Critiques, 41

Blessures Légères, 38

Blessures Sérieuses, 41

Bouclier, 33

Boule de Feu, 34

Cône de Froid, 36

Création d'Eau et de Nourriture, 40

Désintégration, 37

Détection de l'Invisibilité, 33

Détection de la Magie, Clerc, 38

Détection de la Magie, Magicien, 32

Dissipation de la Magie, Clerc, 40

Dissipation de la Magie, Magicien, 34

Dissipation de la Paralysie, 40

Dissipation de Malédiction, 36

Eclair d'Electricité, 35

Eclair de Feu, 42

Flèche Acidifiée de Melf, 34

Hâte, 35

Invisibilité, 34

Invisibilité Parfaite, 36

Invisibilité rayon 3 mètres, 35

Lame de Flammes, 39

Lithomorphose, 37

Main Electrique, 33

Mains Brûlantes, 32

Missile Magique, 33

Mort, 42

Mur de Force, 37

Neutralisation du Poison, 41

Paralysie d'un Monstre, 37

Paralysie d'une personne, Clerc, 39

Paralysie d'une personne, Magicien, 35

Parfaite Identité, 34

Peur, 36

Pierre en Chair, 37

Prière, 40

Protection contre le Mal, 38

Protection contre le Mal rayon 3 mètres, 41

Ralentissement du Poison, 39

Relever les morts, 42

Secours, 39

Soin des Blessures Sérieuses, 41

Soin des Blessures Critiques, 41

Soin des Blessures Légères, 38

Soin Suprême, 42

Tempête de Glace, 36

Toucher Vampirique, 35

Trouble, 33

Vêtement Magique, 40

Vraie Vision, Clerc, 42

Vraie Vision, Magicien, 37

GARANTIE LIMITEE

Strategic Simulations, Inc. ("SSI") garantit que la (les) disquette(s), sur laquelle (lesquelles) le programme ci-joint est enregistré, ne présente(nt) aucun défaut de fabrication. Si la (les) disquette(s) s'avère(nt) défectueuse(s) d'une manière ou d'une autre, veuillez la (les) retourner à: U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. England, pour remplacement gratuit de la (les) disquette(s).

SSI NE GARANTIT, QUE CE SOIT DE FACON EXPRESSE OU DE FACON IMPLICITE, NI LA QUALITE, NI LES PERFORMANCES, NI LA VALEUR MARCHANDE, NI L'ADEQUATION A UNE FIN PARTICULIERE DU PROGRAMME INFORMATIQUE ENREGISTRE SUR LA DISQUETTE OU DU JEU DECRIT DANS CE LIVRET DE REGLES. CE PROGRAMME ET CE JEU SONT VENDUS "TELS QUELS". L'ACHETEUR SUPPORTE TOUS LES RISQUES EN CE QUI CONCERNE LEUR QUALITE ET LEURS PERFORMANCES. EN AUCUNE FACON ON NE POURRA TENIR SSI RESPONSABLE DES DOMMAGES DIRECTS, INDIRECTS, RESULTANTS OU CONSEQUENTS A TOUT DEFAUT DU PROGRAMME OU DU JEU MEME SI SSI A ETE AVERTI DE LA POSSIBILITE DE TELS DOMMAGES. (CERTAINS ETATS N'AUTORISENT PAS L'EXCLUSION OU LA LIMITATION DES GARANTIES TACITES OU LA RESPONSABILITE POUR LES DOMMAGES RESULTANTS OU CONSEQUENTS, PAR CONSEQUENT LA LIMITATION OU L'EXCLUSION PRECEDENTE PEUT NE PAS S'APPLIQUER A VOUS).

Le programme ci-inclus et ce Livret de Règles sont déposés. Tous les droits sont réservés. Ce Livret de Règle ne peut être copié, photographié, reproduit, traduit ou réduit sous la forme d'un moyen électronique ou lisible par une machine, en tout ou en partie, sans le consentement écrit préalable de SSI. Le programme accompagnant ce Livret de Règles peut être copié, par le seul acheteur original, comme il est nécessaire pour l'usage sur l'ordinateur pour lequel il a été acheté.

ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, DONJONS ET DRAGONS REGLES AVANCEES, AD&D, FORGOTTEN REALMS, ROYAUMES OUBLIES et le logo de TSR sont des marques déposées par et utilisées sous licence de TSR, Inc., Lake Geneva, WI, USA.

©1991, 1992 Strategic Simulations, Inc. Tous droits réservés. ©1991, 1992 TSR, Inc. Tous droits réservés.

QUE FAIRE SI VOUS AVEZ UNE DISQUETTE DEFECTUEUSE

Chacun de nos jeux subit des tests intensifs avant sa réalisation définitive. Nous espérons par ce processus découvrir et corriger toutes les erreurs de programmation. Cependant, du fait de la nature complexe de nos simulations, certaines erreurs de programmation peuvent ne pas être détectées avant la publication. En plus des erreurs survenant dans le programme, il y a parfois des problèmes avec la disquette elle-même. Avant de considérer qu'une disquette est défectueuse, testez votre lecteur de disquettes. Près de 95% des disquettes qui nous sont renvoyées pour cause de défectuosité fonctionnent parfaitement sur nos systèmes. Le problème est souvent dû à un lecteur de disquettes ayant besoin d'une vérification de l'alignement, de la vitesse ou d'un nettoyage.

Si jamais vous aviez une disquette défectueuse, ne retournez que la disquette, s'il vous plaît (conservez tous les autres éléments du jeu) à notre Service Après-Vente, accompagnée d'une note décrivant les problèmes que vous avez rencontrés. Nous vous enverrons une disquette de remplacement à réception de la disquette défectueuse.

Si vous deciez découvrir une erreur dans le programme, retournez aussi bien la disquette du jeu que toutes les "sauvegardes de jeu" à notre Service Après-Vente. Envoyez-nous avec ces disquettes, s'il vous plaît, une description de ce qui s'est passé dans le jeu lorsque l'erreur s'est produite. Une fois l'erreur de programmation corrigée, nous vous renverrons une disquette mise à jour.

Assurez-vous toujours de joindre vos nom, adresse et le numéro de téléphone où l'on peut vous joindre dans la journée à tous vos courriers. Nous ferons de notre mieux pour nous assurer que tous les problèmes seront réglés aussi tôt que possible.

Téléchargé sur
Le Vieux Manuel

Http://www.abandonware-manuels.org