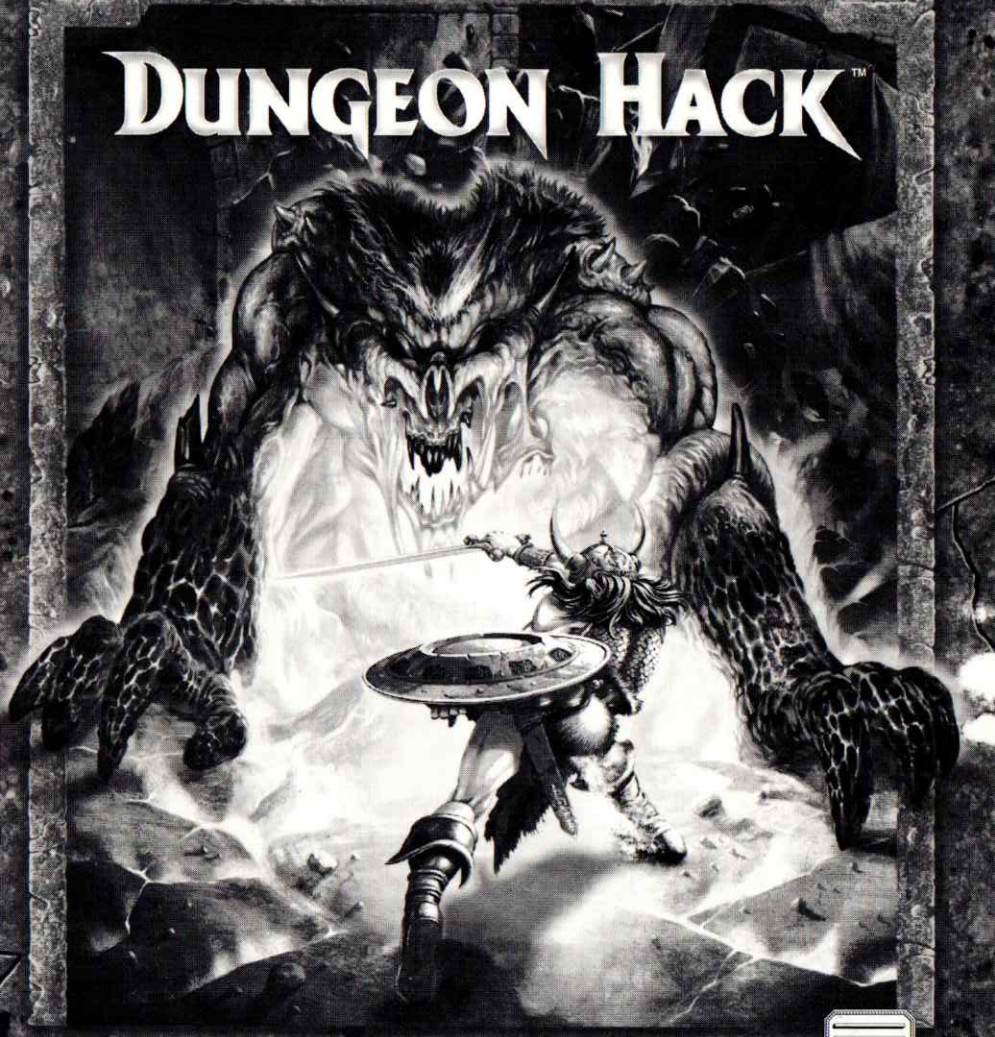
PROUD OFFICIAL

Advanced Dungeons & Dragons®

2nd Edition

FORGOTTEN REALMS®

DUNGEON HACK™



TSR, Inc.™

SSI®

♦ TABLE DES MATIERES ♦

Introduction.....1

Bienvenue dans DUNGEON HACK© !.....1

Démarrer rapidement.....2

Qu'y a-t-il dans ce jeu ?.....2

Protectio.....2

Cliquer avec la souris.....2

Créer un personnage.....2

Tout sur les personnages de DUNGEON HACK© 4

Les bases.....4

Créer des personnages solides.....11

Après avoir choisi un personnage.....13

Comment jouer 13

Formation rapide au combat.....13

Formation rapide à l'utilisation de sorts.....14

Partir en aventure.....15

Information du personnage.....20

Le camp.....21

Cartes automatiques.....23

Auto-carte locale.....23

Carte du Donjon.....23

Impression de la carte du Donjon.....23

Le Tableau d'Honneur 23

Les objets magiques 24

Personnalisation 25

Sorts 28

Sorts de Mages.....28

Sorts de Clercs.....37

Stratégie de l'utilisation des sorts.....43

Stratégie de l'aventure 45

Attaquer des adversaires.....45

Encore des indices.....46

Bestiaire.....47



INTRODUCTION

Bienvenue dans Dungeon Hack© !

Explorez un nombre infini de nouveaux donjons dans un jeu qui ne sera jamais deux fois le même. Envoyez votre personnage, quête après quête, dans les profondeurs des innombrables puits, pièges et énigmes de DUNGEON HACK©.

Si vous le désirez, prenez le contrôle et générez un nouveau donjon pour chaque partie. Le générateur aléatoire de donjon vous donne le pouvoir de créer quelque chose d'entièrement nouveau à chaque fois. Là où les autres jeux n'offrent qu'un choix limité d'innovations la seconde fois, Dungeon Hack© vous apporte une multitude de combinaisons de jeu, une variété d'objets magiques ou non à trouver à chaque partie et un bestiaire qui comporte plus de cinquante ennemis formidables !

Avec Dungeon Hack©, vous passez plus de temps à jouer qu'à apprendre à jouer. Votre personnage ramasse une épée, trouve un parchemin ou lance un sort mortel, et tout cela se déroule sur le même écran. Vous n'avez pas le temps de passer d'un écran à l'autre dans ce jeu en temps réel, à l'environnement en 3-D, aussi tout est facile et rapide à utiliser. Cliquez sur la clé dont votre personnage a besoin pour ouvrir la porte, déplacez-la de l'inventaire vers le haut du trou de serrure, et cliquez de nouveau. Ce n'est pas plus difficile que cela.

Décidez vous-même du nombre de niveaux qui composent votre donjon, de la nature des créatures (mortelles ou non), et de la présence d'énigmes à plusieurs niveaux, en abondance. Lorsque vous choisissez, DUNGEON HACK© permet que pratiquement tous les aspects du jeu soient adaptés aux mesures de votre imagination.

Avec cette option de personnalisation, vous prenez les choses en main !

Le moment est venu; une grande aventure vous attend ! Il faut affûter les épées, préparer les sorts et lever les boucliers, car de nombreux dangers vous attendent dans les salles menaçantes de DUNGEON HACK©

Démarrer rapidement

Pour commencer directement, choisissez l'une des aventures toutes faites au lieu de créer la vôtre. Votre succès, dans DUNGEON HACK© dépend des capacités et talents de votre personnage, aussi, continuez à lire, même si vous commencez avec un personnage tout prêt. Les sections "Tout sur les personnages de DUNGEON HACK©", commençant p 4 et "Comment jouer", commençant p 13 sont importantes.

Qu'y a-t-il dans ce jeu ?

Votre boîte de jeu doit contenir le présent livret de règles, des disquettes de jeu et une carte de données. Le livret de règles explique comment jouer et contient des renseignements pratiques sur les personnages, les monstres et les sorts. Pour jouer, installez les disquettes selon les instructions de la carte de données, qui vous indique aussi comment commencer rapidement avec un personnage tout prêt.

Protection

Vos disquettes DUNGEON HACK© ne sont pas protégées physiquement. Ceci vous permet de faire des copies des disquettes et de mettre les originaux en sûreté, procédure que nous vous recommandons.

Pour assurer que vous ayez une copie légitime du jeu, des questions apparaîtront sur votre écran en cours de jeu. Quand cela se produit, trouvez la bonne réponse dans le livret de règles et utilisez-la pour répondre à la question.

Cliquer avec la souris

Dans ce livret, le terme 'cliquer" signifie déplacer le curseur à l'endroit voulu sur l'écran puis presser le bouton de droite ou de gauche de la souris.

"Clic-Droite" signifie déplacer le curseur à l'endroit voulu et appuyer sur le bouton de droite de la souris.

"Clic-Gauche" signifie déplacer le curseur à l'endroit voulu et appuyer sur le bouton gauche de la souris.

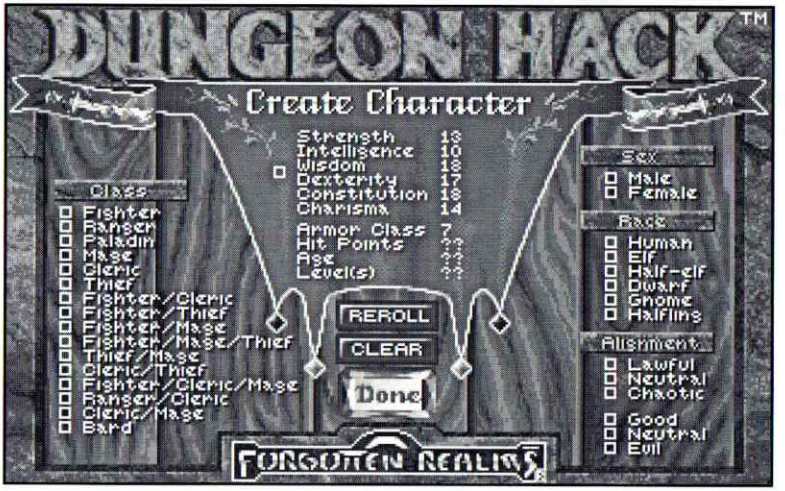
CRÉER UN PERSONNAGE

Votre personnage parcourt ce donjon seul, se fiant à son astuce, son talent et sa force de soulever encore une fois son épée. Étant un jeu à personnage unique, DUNGEON HACK© nécessite que vous choisissiez l'un des personnages livrés avec le jeu ou que vous créiez votre propre aventurier intrépide. Mais attention ! Avant de créer un personnage suffisamment fort pour survivre à ces donjons, vous devrez parcourir ce livret d'un œil attentif (particulièrement les pages concernant les talents et les capacités des classes de personnages).

Créer un personnage

Vous êtes maître de la race, du sexe, de la classe, de l'alignement et des attributs de votre personnage. Cependant, votre choix dans un domaine peut vous limiter dans un autre. Par exemple, si vous faites de votre personnage un paladin, son seul alignement possible sera loyal bon ; il lui sera impossible d'être autre chose ! Au fur et à mesure que vous faites vos choix, les options auxquelles vous n'avez plus accès passent en grisé, pour vous signaler qu'elles ne sont plus disponibles. Vous changez d'avis ? Vous n'avez pas besoin de tout recommencer. Dans notre exemple, si vous décidez de ne pas avoir un personnage loyal bon, vous n'avez à changer que la classe du personnage, de paladin en autre chose. Évidemment votre nouveau choix peut entraîner d'autres restrictions !

Les choix que vous faites affectent également la classe d'armure et les points de vie de votre personnage. Les points de vie augmentent ou diminuent selon la classe et la constitution que vous avez choisies, alors que la classe d'armure varie en fonction de votre dextérité.



Écran de génération de personnage

L'écran de génération de personnage

Lorsque vous choisissez de créer un personnage, cet écran s'affiche. Il apparaît avec un ensemble de caractéristiques automatiquement définies, représentant les attributs de votre personnage.

Vous pouvez modifier ces attributs et les points de vie de votre personnage à votre gré. Pour ce faire, déplacez le curseur de la souris sur le score que vous voulez modifier, observez alors ce curseur prendre la forme d'une souris portant un signe + à droite et un signe - à gauche. Pointez la flèche du haut du curseur en forme de souris sur le score que vous voulez modifier, ou sur les points de vie de votre personnage. Clic-Droite augmente les valeurs et Clic-Gauche les diminue.

"Recréer" affiche de nouveaux scores, sur une base aléatoire. C'est l'équivalent de nouveaux jets de dés.

Aussi invulnérable, infiniment puissant ou suprêmement brillant que vous souhaitiez votre personnage, il y a des limites. Les scores d'attributs et les points de vie ne peuvent pas être portés au-delà de ces limites. Les scores se modifient également automatiquement s'ils tombent en dessous des minima pour la classe ou la race choisies. Choisissez un paladin (notre exemple favori) et le jeu s'assurera que ce guerrier parte au combat avec au moins 12 en Force, 9 en Constitution, 13 en Sagesse et 17 en Charisme.

Avant de jouer, personnalisez le jeu par un portrait, un nom héroïque, et une brève histoire de votre vaillant voyageur. Choisissez l'un des portraits disponibles pour représenter votre personnage, puis tapez le nom de votre choix. La possibilité d'écrire un bref historique se présente alors (peut être une courte explication de ce qui vous a amené à l'appeler "Kruge le Répugnant").

Le portrait de votre personnage

Ce portrait est une image qui va représenter votre personnage pendant tout le jeu. Vous avez le choix parmi un large éventail de beaux mâles, de filles

pleines de charme et d'autres portraits plus excentriques.

TOUT SUR LES PERSONNAGES DE DUNGEON HACK©

Les Bases

Six races habitent le monde de DUNGEON HACK©. Parmi elles, les humains sont les plus nombreux et les plus adaptables, mais vous êtes seul à pouvoir décider si ce sont les plus amusants.

Alors que la race de votre personnage est importante, il y a autre chose de critique pour son succès : sa classe. Cette description des talents et capacités correspond à l'une des sept catégories de base : clerc, guerrier, rôdeur, mage, paladin, voleur ou barde. Certaines races s'enorgueillissent d'hommes et de femmes capables d'avoir plus d'une activité à la fois. On appelle ces personnages des multi-classés.

Les prouesses physiques et mentales sont définies par les scores de carctéristiques d'un personnage : la Force, l'Intelligence, la Sagesse, la Dextérité, la Constitution et le Charisme.

Races

Il y a six races possibles pour un personnage :

- Humains
- Elfes
- Demi-Elfes
- Nains
- Gnomes
- Petites-gens

Alors que toutes ces races peuvent devenir expertes au combat, certaines s'y adaptent mieux que d'autres, et quelques unes peuvent manier une magie puissante. Seuls les Humains peuvent devenir paladins et faire partie de cette élite de combattants au nom de la Foi. Chaque race possède certains avantages qui se manifestent comme modificateurs des scores de caractéristiques.

♦ **Les Nains** combinent des qualités de férocité et des dons artistiques. Ils sont aussi à l'aise pour fabriquer une couronne de joyaux que pour manier la hache au combat. Leurs muscles solides constituent une bonne partie de leur poids moyen de 75 kg, bien qu'avec leur 120 à 135 cm de haut ils paraissent quelque peu "compacts". Ils sont tenaces et font montre d'un courage fanatique tout au long de leurs quatre siècles de vie, ou plus. Leurs armes et les autres objets qu'ils fabriquent obtiennent des prix élevés sur les marchés.

Une partie de la mystique naine est leur résistance innée aux sorts et à de nombreux poisons. Par nature, les Nains sont des êtres non magiques.

Modificateurs de SCORES DE CARACTÉRISTIQUES : Dextérité -1, Constitution +1, Charisme -2
Classes autorisées : Clerc, Guerrier, Voleur, Guerrier/ Clerc, Guerrier/Voleur
Restrictions de Niveaux : Clerc 13e niv, Guerrier 18e niv, Voleur 15e niv

---

♦ **Les Elfes** passent beaucoup de leur temps en compagnie de la Nature, aussi loin des villes et de cités que possible. A cause de cela, ils sont souvent considérés comme hautains et froids, particulièrement quand ils sont forcés de côtoyer les autres. A leur avantage avec un arc ou une chanson, les elfes peuvent passer plus d'années en joyeux vagabondages que ne vivent la plupart des autres créatures. Leur durée de vie peut dépasser 12 siècles. Les elfes se distinguent par leurs traits fins et leurs oreilles pointues. Quand ils se tiennent à côté d'un homme de taille moyenne, ils paraissent un peu plus petits que la plupart.

Ayant appris l'archerie dès leur âge tendre, les elfes reçoivent un bonus de +1 avec tous les types d'arcs, et aussi avec les

épées, longues ou courtes. Les Mages les trouvent résistants aux sorts de sommeil ou de charme. Mais, malheureusement, les sorts de rappel à la vie ne les affectent pas non plus.

Modificateurs de SCORES DE CARACTÉRISTIQUES : Dextérité +1, Constitution, -1
Classes autorisées : Clerc, guerrier, mage, Rôdeur, voleur, Guerrier/Mage, Guerrier/Voleur, Mage/Voleur, Guerrier/Mage/Voleur
Restrictions de Niveaux : Clerc 15e niv, Guerrier 15e niv, Mage 18e niv, Voleur 15e niv

♦ **Les Gnomes** peuvent être les plus mauvais plaisants du monde, et ils ont une solide réputation de farceurs impénitents. Insouciants et remuants, il est souvent aussi difficile de croire qu'ils sont parents des nains que d'obtenir d'un gnome qu'il l'admette. Ils vivent environ 600 ans, âge qu'ils atteignent en partie grâce à leur résistance à la magie.

Modificateurs de SCORES DE CARACTÉRISTIQUES : Intelligence +1, Sagesse, -1
Classes autorisées : Clerc, guerrier, voleur, Guerrier/Voleur, Clerc/Voleur, Guerrier/Clerc
Restrictions de Niveaux : Clerc 12e niv, Guerrier 14e niv, Voleur 16e niv

♦ **Les demi-elfes** se révèlent habiles dans de nombreuses activités, leur mélange de sangs humain et elfe leur procurant plusieurs avantages des deux races. Pourtant leurs talents ne sont pas appréciés au point qu'ils soient les bienvenus dans la société humaine ou elfe. Tandis qu'on les voit souvent voyager en se mêlant aux deux races, ils sont souvent trop grands et lourds pour être acceptés parmi les elfes, alors que leurs traits fins, de caractère elfique, les font souvent rejeter par les hommes.

En moyenne, les demi-elfes vivent quelques 250 ans et héritent d'une résistance innée aux sorts de sommeil et de charme, bien que cette protection soit moins efficace que chez les vrais elfes.

Modificateurs de scores de caractéristiques : Aucun
Classes autorisées : Clerc, guerrier, mage, Rôdeur, voleur, Guerrier/Clerc, Guerrier/Voleur, Guerrier/Mage, Clerc/Rôdeur, Clerc/Mage, Mage/Voleur, Guerrier/Mage/Clerc, Guerrier/Mage/Voleur, Barde
Restrictions de Niveaux : Clerc 17e niv, Guerrier 17e niv, Mage 15e niv, Voleur 15e niv, Rôdeur 19e niv

♦ **Les petites-gens** ont pour règle d'éviter les donjons. Leurs arrière-trains sont habitués au confort des chaises rembourrées et leurs pieds aiment à reposer sur des montagnes d'oreillers moelleux. Ce n'est pas dire qu'ils sont paresseux, car en tant que race, les petites-gens sont résistants et industrieux, prenant toujours soin que leurs garde-manger restent pleins à en éclater et que leurs terriers demeurent des foyers douillets et bien meublés.

Un peu plus petits que les nains, les petites gens se repèrent habituellement à leurs cheveux bouclés et à leur large visage rond. Ils sont replets, calmes et appréciés des autres races, particulièrement les gnomes. Lorsqu'ils partent en aventure, les petites-gens montrent leur tempérament par leur résistance innée à la magie et le bonus de +1 dont ils bénéficient pour leur habileté avec une fronde.

Modificateurs de scores de caractéristiques : Dextérité +1, Force -1 (pour toutes les classes)
Classes autorisées : Clerc, guerrier, voleur, Guerrier/Voleur
Restrictions de Niveaux : Clerc 11e niv, Guerrier 12e niv, Voleur 18e niv

♦ **Les humains** se rencontrent pratiquement partout, les profondeurs abominables d'un donjon n'étant que l'un des endroits que ces créatures agressives bravent volontiers. Entreprenants et réalistes par nature, les humains risquent souvent leurs brefs 70 ans de vie dans des quêtes en vue d'un gain immédiat et personnel. Il est pourtant difficile d'en dire quelque chose. Bien que souvent impatients et ayant la vue basse, les humains vivent dans les sociétés les plus diverses et s'efforcent fréquemment de réaliser un idéal élevé.

Modificateurs de scores de caractéristiques : Aucun
Classes autorisées : Clerc, Guerrier, Mage, Paladin, Rôdeur, Voleur, Barde
Restrictions de Niveaux : Aucune.

Classes

Il y a des personnages qui utilisent la magie et d'autres qui sont experts en tactiques de combat. Certains maîtrisent l'art arcane des incantations, alors que d'autres sont capables de crocheter pratiquement n'importe quelle serrure. Chacun appartient à sa propre profession, ou classe. Bien que les membres de certaines races puissent appartenir à plus d'une classe à la fois, les sept choix de base sont :

♦ Clerc ♦ Guerrier ♦ Rôdeur
♦ Paladin ♦ Mage ♦ Voleur ♦ Barde

Choisissez avec soin la classe de votre personnage. Un bras solide muni d'une épée, et la connaissance des tactiques sont la marque de combattants tels que les guerriers, les rôdeurs ou les paladins, mais l'aptitude au combat ne suffit pas toujours seule. Pour survivre à une aventure dans un donjon, l'art de crocheter les serrures ou d'éviter les pièges cachés peut aussi se révéler utile. Ce sont les talents d'un voleur. Ceux qui utilisent la magie, comme les mages et les clercs connaissent des sorts puissants et les clercs sont capables de soigner les blessures.

Chaque classe a un ou plusieurs pré-requis, des scores de caractéristiques qui sont importants pour cette classe. Un personnage ayant 16 ou plus comme scores de pré-requis progresse plus vite en niveaux.

♦ **Les clercs** sont peut-être la classe la plus favorisée des dieux, car ils reçoivent directement d'eux leurs pouvoirs, et jettent des sorts grâce à leur symbole sacré. Cependant aucun clerc ne peut vaincre ses ennemis par la foi seule, il préfère donc appuyer sa magie de l'autorité d'une masse ou d'un fléau. Limités à l'usage d'armes contondantes, les clercs n'ont rien contre le fait de porter une bonne armure lors de leurs déplacements.

Aucun grimoire portant sorts et rituels ne pend à leur ceinture ou ne se cache dans les replis obscurs de leur sac, car la magie des clercs est d'origine divine. Alors que les mages marmonnent sans cesse les sorts qu'ils doivent mémoriser, les clercs se livrent à une transe méditative, par laquelle ils deviennent réceptifs à la magie divine.

La capacité de repousser les morts-vivants figure sur la liste des sorts de clerc de 1er niveau, et s'utilise comme un sort donnant à celui qui le lance un pouvoir contre les monstres morts-vivants tels que les squelettes. Comme c'est une capacité, on ne la perd pas quand on l'a utilisée. Lorsque les clercs progressent en niveaux, ils gagnent d'autres sorts et un pouvoir plus grand contre les morts-vivants.

Les clercs ayant une Sagesse de 13 ou plus ont des sorts supplémentaires.

Pré-requis : Sagesse
Races autorisées : Humains, Nains, Elfes, Gnomes, Demi-elfes, Petites-gens
Armes autorisées : Masse, Fléau, Bâton, Fronde.

♦ **Les guerriers** vont souvent au devant du danger, comptant sur leur bras puissant et leur nature hardie, voire téméraire, pour l'emporter. Formés au maniement et à l'entretien de tous types d'armes et d'armures, les guerriers peuvent utiliser toute la 'quincaillerie', sans restriction. Ceci comprend les objets magiques tels qu'anneaux et gantelets.

Comme les athlètes qui s'entraînent, les guerriers améliorent leurs capacités à mesure qu'ils gagnent des niveaux. Un coup d'estoc supplémentaire, délivré à la vitesse de l'éclair, peut faire toute la différence entre la vie et la mort, et les guerriers de haut niveau tels que paladins et rôdeurs sont capables d'attaquer plus souvent avec ces armes de mêlée.

Pré-requis : Force
Races autorisées : Toutes
Armes autorisées : Toutes.

♦ **Les mages**, dit-on, combattent par gestes dans le vide et liquident leurs adversaires en agitant les doigts. Les gestes pour jeter les sorts sont leur trésor et le secret de leur mystérieux pouvoir.

Parce que leur art arcane dépend de leur liberté de mouvements, les mages ne peuvent pas porter d'armure. Ils ont également tendance à être de piètres guerriers. Au lieu d'armes (et ils ne peuvent en utiliser que très peu), les mages utilisent leur intellect et leur capacité à mémoriser les sorts pour s'en sortir.

Pourtant, un mage de haut niveau est une entité redoutable. Après avoir amassé livres de sorts et parchemins moisis, réunis après moult épreuves et maintes expériences, un mage peut devenir véritablement puissant.

Pré-requis : Intelligence
Races autorisées : Humains, Elfes, Demi-elfes
Armes autorisées : Dague, Bâton, Fléchette.

♦ **Les Paladins** sont entourés d'une aura protectrice, une sorte de bouclier qui cause à leurs adversaires une pénalité avant même que ces guerriers d'élite aient dégainé leur épée. En cela, et par d'autres pouvoirs magiques, les paladins se révèlent plus que de simples guerriers.

Suivant la voie la plus difficile de toutes les classes, le paladin observe les règles de la Loi et du Bien, et guide les autres par l'exemple de sa conduite chaste et pieuse.

Outre son habileté avec tous types d'armes et d'armures, le paladin est capable de porter plusieurs attaques avec une arme de mêlée, il possède aussi une résistance accrue aux attaques magiques et aux poisons. Aucune maladie ne peut le terrasser. Et, une fois par jour, il peut soigner en imposant les mains, une capacité similaire aux soins des blessures légères des clercs. Il rend ainsi deux points de vie par niveau qu'il a atteint.

Quand il a atteint le 3e niveau, le paladin peut repousser les morts-vivants comme un clerc ayant deux niveaux de moins. Quand il a atteint le 9e niveau, le paladin peut utiliser certains sorts cléricaux, priant pour les obtenir et les jetant exactement comme un clerc. Il s'agit de : bénédiction, soin des blessures légères, détection de la magie, protection contre le mal et ralentissement du poison.

Pré-requis : Force, Charisme
Races autorisées : Humains
Armes autorisées : Toutes.

♦ Les rôdeurs suivent la piste de leur proie à travers les terrains difficiles ou dans l'éclairage incertain des forêts profondes, sans jamais en perdre la trace. Ce sont des traqueurs, des chasseurs et des hommes des bois confirmés, réussissant grâce à leur astuce autant que grâce à leurs talents à l'épée et à l'arc.

Familier de tous types d'armes et d'armures, les rôdeurs évitent habituellement les armures lourdes, qu'ils trouvent trop encombrantes. Elles les

empêchent d'utiliser leur capacité spéciale : utiliser une arme dans chaque main sans pénalité particulière. C'est pourquoi on les voit le plus souvent en armure de cuir cloutée, ou plus légère encore.

Les rôdeurs, comme les autres combattants de haut niveau peuvent porter plus d'une attaque avec une arme de mêlée.

Pré-requis : Force, Dextérité, Sagesse
Races autorisées : Humains, Elfes, Demi-elfes
Armes autorisées : Toutes.

♦ **Les voleurs** n'acceptent ni règle ni philosophie qui régisse leur vie. Alors que certains, par un tour de passe-passe, sont capables de voler la monnaie dans la sébile d'un mendiant, d'autres peuvent partager leur butin mal acquis avec de moins fortunés. D'autres encore se voient essentiellement comme de bons hommes d'affaires avec, peut-être un léger trouble de la personnalité.

Dans un donjon, un voleur expérimenté, ayant plusieurs niveaux, est très efficace pour crocheter les serrures et éviter les pièges semés pour attraper les imprudents. Pour se déplacer librement et silencieusement, les voleurs préfèrent porter une armure de cuir, bien qu'ils n'aient rien contre voyager bien armés.

Pré-requis : Dextérité
Races autorisées : Toutes
Armes autorisées : Toutes.

♦ **Les barde**s portent dans leur cœur le savoir qu'ils possèdent et savent tout faire, bien que certains, moins objectifs, puissent les voir comme des amateurs en tout. Il est vrai qu'ils sont en général bien tournés, connaissent maintes choses et possèdent plus d'un talent. Poètes, auteurs de chansons, hommes d'esprit jonglant avec les mots, les bardes se retrouvent souvent touchant aux arts arcanes. Quand il atteint le deuxième niveau, le barde gagne l'aptitude à jeter des sorts de magicien. Au 10e niveau, un barde peut essayer d'utiliser parchemins et livres de magie. Et, alors qu'il peut se constituer un répertoire de sorts, il y a toujours 15% de chances que le barde lise les incantations de manière erronée.

Outre ces notions de magie, les bardes comptent sur leur connaissance du crochetage des serrures, de l'escalade des murs de lecture des langages et de détection des bruits, comme un roublard furtif. Pour leurs aptitudes aux armes aussi, on les compare aux roublards. Bien qu'ils ne puissent pas utiliser de bouclier, les bardes sont à l'aise avec n'importe quelle armure, jusqu'à la côte de mailles, incluse.

Un barde peut être loyal, neutre ou chaotique. Il (ou elle) peut être bon ou pas, mais il doit toujours avoir en lui une part de neutralité.

Pré-requis : Dextérité, Charisme
Races autorisées : Humains, Demi-elfes
Armes autorisées : Toutes.

Alignements

Dans le passé que vous créez pour votre personnage, chaque fois qu'il a volé de la nourriture à un orphelin pour nourrir un roi, ou, au contraire, est allé au temple pour une heure de prière supplémentaire, il a fait preuve d'un certain alignement, ou philosophie de la vie. Il y a neuf alignements possibles, mais la classe d'un personnage peut limiter vos options. Les paladins, par exemple, ne peuvent être que loyaux et bons. Les choix possibles sont :

- Loyal Bon
- Loyal Neutre
- Loyal Mauvais
- Neutre Bon
- Neutre Vrai
- Neutre Mauvais
- Chaotique Bon
- Chaotique Neutre
- Chaotique Mauvais

Est-ce que votre personnage porte un livre de prières sur son cœur et bénit tous les passants ? Si oui, on doit pouvoir le décrire comme un loyal bon, une personne qui croit fermement en la société et aux actes d'altruisme individuel. Son cousin chaotique mauvais, au contraire, aimera lancer de grosses pierres à travers les fenêtres du temple.

L'alignement d'un personnage est composé de deux éléments, et les deux sont également importants : la façon de voir le monde et l'éthique personnelle.

Vision du Monde

Loyal signifie que le personnage évolue au sein du cadre et des règles d'une société.

Neutre signifie que le personnage oscille entre privilégier l'individu et privilégier la société.

Chaotique signifie que le personnage place l'individu au-dessus de la société et du reste.

Éthique personnelle

Bon indique que le personnage agit de façon morale, sincère et honnête.

Neutre indique que le personnage incline vers une certaine "éthique situationnelle", variant selon les circonstances.

Mauvais indique que le personnage agit soit sans aucun égard pour autrui, soit de façon ouvertement méchante.

Scores de caractéristiques

Ces chiffres résument les capacités et facultés naturelles. Ceux de votre personnage comportent :

- Force (FOR)
- Intelligence (INT)
- Sagesse (SAG)
- Dextérité (DEX)
- Constitution (CON)
- Charisme (CHA)

Chaque personnage apporte au jeu une combinaison différente de forces, de faiblesses, de talents et de capacités. Heureusement il n'existe aucun super personnage, doté à la fois de force au combat, d'aptitudes à lancer des sorts d'une magie dévastatrice et des connaissances douteuses d'un voleur. Il ne serait sans doute pas amusant de jouer si c'était le cas.

A la place, le jeu se sert des scores pour suivre les diverses capacités d'un personnage. Un score élevé indique un point fort dans un certain domaine, un score faible, une faiblesse.

Un nombre entre 3 et 18 constitue le score de base. Les modifications liées à la race du personnage sont automatiquement intégrées par l'ordinateur.

Le score le plus élevé possible est de 19, sauf accroissement dû à la magie.

La Force mesure l'efficacité au combat. Comme le mot l'indique, on mesure la puissance physique, les muscles et la

vigueur. Les personnages les plus forts sont capables de donner plus souvent des coups d'épée ou de masse, ils reçoivent donc un bonus pour les dégâts supplémentaires qu'ils font.

Les guerriers, les rôdeurs et les paladins sont capables d'extraordinaires prouesses physiques et peuvent dont avoir un score dépassant 18. Ces scores spéciaux sont exprimés par un pourcentage qui suit la force de base : 18/23, p. ex., 23 signifiant 23%.

Malheureusement les petites-gens, même guerriers, ne peuvent avoir une force exceptionnelle.

La Dextérité apporte aux personnages qui ont un score élevé dans ce domaine les dons liés à la vitesse et à l'agilité : la précision au tir à l'arc, ou avec une fronde, tout comme les autres avantages qu'il y a à être adroit, ainsi que des bonus à la classe d'armure. Les adversaires trouvent simplement plus difficile d'atteindre une cible qui se déplace rapidement.

Quand le score de Dextérité atteint 16 ou plus, les combattants peuvent plus efficacement manier une arme de chaque main avec une pénalité moindre.

La Constitution mesure la forme, la santé et la résistance physique de votre personnage. Un score élevé dans ce domaine augmente le nombre de points de vie de votre personnage, et, avec plus de points de vie, votre personnage devient d'autant plus difficile à tuer ou à blesser.

L'Intelligence devient le facteur clé pour la capacité d'un personnage à mémoriser et utiliser des sorts. Les Mages, tout particulièrement, doivent être très intelligents pour apprendre et utiliser leur répertoire de magie. Globalement, cette caractéristique mesure la mémoire, la capacité à raisonner et celle à apprendre.

La Sagesse permet à celui qui la possède d'être moins vulnérable à la magie. De même, un score peu élevé dans ce domaine (7 ou moins) laisse le personnage exposé au plus petit sort. Une Sagesse de 15 ou plus offre une certaine protection.

Les clercs s'aperçoivent qu'une Sagesse de 13 ou plus leur permet de disposer de sorts supplémentaires. Pour plus d'informations, voir la table "Bonus des Sorts de clercs dus à la Sagesse" p 37.

Le Charisme et sa valeur sont incarnés par les mots persuasion et autorité. Pour un personnage qui possède un grand magnétisme personnel et l'allure qui incite les autres à accepter son commandement, la voie est ouverte pour se joindre à ce groupe d'élite que sont les paladins.

Autres Caractéristiques

- La classe d'Armure (CA)
- Les points de Vie (PV)
- Les points d'expérience (XP)
- Le Niveau (NIV)

Quatre autres éléments aident à définir la performance d'un personnage à un moment donné. A la différence de la race ou de la classe, ces scores changent sans cesse selon les actions du personnage (soit selon ce que fait le personnage, soit selon ce qu'il subit). Ce sont : la classe d'armure, les points de vie, les points d'expérience, et le niveau.

La Classe d'Armure (CA) traduit la Dextérité du personnage et ce qu'il porte comme armure ou bouclier. En tant que score, elle mesure à quel point quelqu'un est difficile à toucher et blesser.

Les classes d'armure peu élevées ont plusieurs significations. Alors que votre personnage porte la meilleure armure naine, la bête qui rôde de l'autre côté de cet angle de couloir peut arborer la même classe d'armure que vous, simplement parce qu'elle est petite et rapide.

Une armure magique et une Dextérité élevée améliorent la classe d'armure d'un personnage.

Les Points de Vie servent d'échelle pour montrer la force de vie de votre personnage. Inutile de le dire : plus votre personnage laissera ce troll lui taper sur la tête et les épaules, plus il perdra de points de vie. Les valeurs élevées sont préférables. Et, tandis que l'armure et les défenses magiques offrent une certaine protection, quand votre personnage se retrouve à 0 points de vie, il est mort. Il est♦ hum! ♦temps d'en créer un nouveau.

Les Points d'Expérience (XP ou EXP) peuvent être considérés comme les points de repère du développement de votre personnage. Réussir à éviter cette créature morte-vivante qui lui bondissait dans le dos a certainement enseigné quelque chose à votre personnage, tout comme perfectionner ses compétences à l'épée contre des ennemis en surnombre, il y a deux portes. Trouver les trésors, mener à bien une partie de l'aventure, exterminer les ennemis tout cela mène à l'accumulation de points d'expérience, et, finalement, à la progression du niveau de votre personnage.

Les personnages dont les scores de pré-requis sont de 16 ou plus ajoutent 10% à l'expérience qu'ils gagnent.

Tous les personnages commencent la partie avec des points d'expérience, et les personnages multi-classés ont ces points répartis également entre leurs diverses classes.

Le Niveau mesure la progression d'un personnage dans sa classe. Quand un personnage gagne suffisamment de points d'expérience pour avancer d'un niveau, il obtient des points de vie supplémentaires. Il améliore aussi ses compétences au combat.

Les personnages qui ont atteint les niveaux élevés font preuve de résistance aux effets du poison et des attaques magiques. Aux niveaux avancés, mages, clercs et paladins sont capables de mémoriser un plus grand nombre de sorts.

Ces progrès se produisent automatiquement chaque fois qu'un personnage a suffisamment de points.

La "Table pour la progression en niveaux" pour toutes les classes commence p 66.

Créer des personnages solides

Si nous présumons que vous avez loyalement étudié ce livret jusqu'ici, vous avez maintenant une idée du personnage que vous allez choisir ou concevoir pour vos aventures. Dans cette section, vous trouverez une version condensée de l'information et quelques indices utiles.

Mono-classé contre Multi-classé

Il est possible que votre personnage consacre cinq heures par jour à la gymnastique, aux flexions de jambes, et ses après-midi à s'entraîner à l'épée. En tant que guerrier, membre d'une seule classe, il rejette les parchemins comme s'ils étaient des vieux papiers sales. Et Pourquoi pas ? Un guerrier ne peut pas lancer de sorts ; et, après tout, pour un guerrier, c'est l'aptitude au combat qui l'emporte.

Les personnages mono-classés ont plus de points de vie que les multi-classés ayant autant d'expérience. Ils font plus de dégâts à leurs adversaires en combat. Les Clercs et les mages mono-classés obtiennent les sorts de haut niveau plus vite que leurs contreparties multi-classées.

Les personnages non-humains peuvent choisir d'appartenir à une ou plusieurs classes, et ainsi obtenir quelque récompense pour leur peine. Un guerrier/mage peut être efficace en mêlée et lancer des sorts, même si ses contreparties mono-classées sont meilleures que lui dans leurs spécialités respectives. Même si cela semble, à

première vue, un choix faible, demandez-vous ce que fera votre brave guerrier quand il rencontrera un portail verrouillé dont il n'a pas la clé. Il aurait peut-être dû s'entraîner aussi comme voleur.

Du fait que leurs points d'expérience sont répartis également entre leurs classes, les personnages multi-classés progressent très lentement en niveaux.

Avantages raciaux

Si vous vous demandez quelles sont les meilleures combinaisons race/classe, nous avons pris la liberté de vous donner quelques exemples concrets.

Nain Guerrier : Ce personnage a beaucoup moins de souci que les autres quand il affronte des créatures venimeuses. Avec une Constitution de 19, le nain guerrier peut aussi bénéficier d' un nombre accru de points de vie. Déchiffrer les écrits nains est, bien sûr, leur spécialité.

Paladin : D'un effleurement, votre paladin peut guérir cette blessure qui autrement aurait pu être la fin de votre personnage. Pourtant, imposer les mains n'est que l'un des avantages à choisir ce guerrier d'élite pour combattre dans les donjons. Capable de se battre aussi bien que tout autre guerrier, quand le paladin atteint le 9e niveau il peut en outre maîtriser quelques sorts cléricaux.

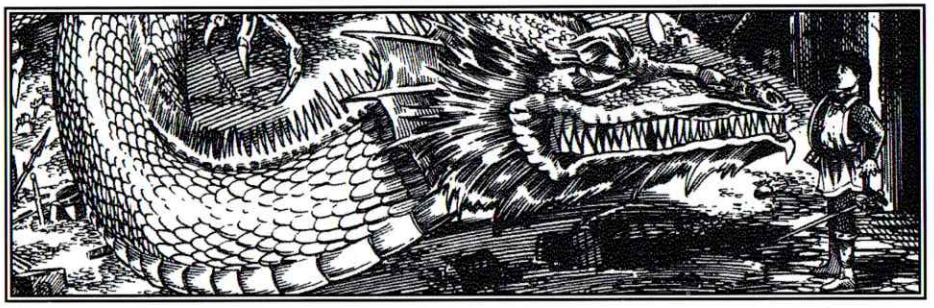
Mage Elfe : Se déplaçant avec vivacité, votre mage elfe passe entre deux flèches qui sifflent, faisant preuve d'une grâce et d'une dextérité surhumaines. Bénéficiant d'une bonne classe d'armure (à cause de sa dextérité) et de la capacité de gagner rapidement des niveaux en tant que mono-classé, le mage elfe arbore une Constitution maximum de 17 et une Dextérité maximum de 19. Il lit aussi l'écriture elfique.

Clerc Humain ou Demi-elfe : Fiers de leur intellect souvent formidable, ces personnages mono-classés gagnent rapidement des niveaux. Ils peuvent avoir un maximum de 18 en Sagesse et acquérir ainsi le maximum de sorts supplémentaires. Un bon clerc humain ou demi-elfe peut atteindre les niveaux maximum permis dans le jeu.

Guerrier/Mage/Clerc Demi-elfe : Si seulement ce personnage peut survivre assez longtemps, ses divers talents sont prometteurs pour surmonter les obstacles que le donjon peut offrir. A14 l'exception des crochets de voleurs, une spécialité de ces derniers, votre guerrier/mage/clerc peut employer tous les objets du jeu. Mais, alors que tirer l'épée, jeter un sort de protection contre le mal ou soigner cette morsure de chimère lui sont tous possibles, il ne peut en faire aucun aussi bien qu'un personnage mono-classé ayant autant d'expérience.

Il ne gagne que très lentement des niveaux et ne dispose que de peu de points de vie pendant la plus grande partie du jeu.

Guerrier/Mage/Voleur Elfe : Maintenant nous avons un touche-à-tout, qui peut même crocheter les serrures. Mais, comme le précédent, ce personnage ne progresse que très lentement en niveaux et souffre d'une pénurie de points de vie pendant la plupart du jeu.



APRES AVOIR CHOISI UN PERSONNAGE

Une fois que vous avez choisi un personnage pré-tiré, ou fini de concevoir le vôtre, apparaît l'écran concernant la difficulté du jeu. Pour entrer directement en jeu, choisissez les niveaux de difficulté "facile" ou "modéré" et continuez. Avant de jouer le niveau "difficile", lisez l'avertissement suivant.

Avertissement !

Si votre personnage meurt après que vous ayez choisi de jouer le mode "difficile", toutes les sauvegardes concernant ce personnage seront perdues. C'est l'option "Mort réelle du personnage" pour les joueurs téméraires, et nous vous recommandons de lire à ce sujet la section "Options d'environnement de jeu" p 25 avant de faire ce choix.

L'écran de difficulté du jeu vous permet aussi de personnaliser le jeu. Pour un complément d'information voir "Personnaliser le cadre (A vos souhaits)" p 25.

Une fois que vous avez choisi un niveau de difficulté la partie commence.

COMMENT JOUER

Formation rapide au combat

Entraînement de base

Pour attaquer, votre personnage doit avoir son arme "en main" et "prête". Par "en main" nous voulons dire que l'arme du personnage est dans sa main, ce que vous pouvez obtenir en cliquant avec la souris sur l'arme et en la déplaçant jusqu'à la main du personnage. Par "prête" nous voulons dire que l'arme est en état d'être utilisée. Si elle ne l'est pas, l'arme sera 'grisée'.

Pour attaquer Clic-droite ou Clic-gauche sur une arme prête.

Il est possible d'avoir un objet "en main" sans qu'il soit "prêt". Les armes à deux mains ont besoin des dix doigts de votre personnage. Alors que l'objet paraît être dans une seule main à l'écran, l'autre main est en 'grisé'. Vous pouvez placer une arme dans la main 'grisée', mais cela ne servira à rien.

Les armes de mêlée, de lancer et de tir sont les trois catégories de base que votre personnage peut utiliser. Clic-droite sur l'arme prête et votre personnage se lance à l'attaque. Cela paraît facile, mais gardez à l'esprit quelques règles de bon sens.

Les armes de lancer doivent être récupérées après un combat et être à nouveau "prêtes". Les armes de tir, comme les arcs et les frondes, ont besoin de munitions. Les flèches sont commodément transportées dans le carquois de votre personnage, alors que les pierres pour votre fronde peuvent être mises n'importe où dans l'inventaire.

Utilisez les armes de tir par un clic-droite sur l'arme prête, sur l'écran d'aventure. Comme avec les armes de lancer, toutefois, vous devrez faire ramasser les munitions utilisées par votre personnage.

Formation rapide à l'utilisation de sorts

Les mages et les clercs combattent le mal qui hante les donjons au moyen de la magie, combattant et soignant les blessures par des sorts. Le prix de l'usage de la magie est l'épuisement des pouvoirs du personnage, lequel doit se reposer pour récupérer ses sorts. Une fois qu'il les a mémorisés ou qu'il a prié pour les obtenir, ils sont prêts à être utilisés. Toutefois, après utilisation, un sort est oublié et doit être mémorisé de nouveau.

Si votre personnage est un lanceur de sorts, un bon conseil : qu'il se repose et prie ou mémorise ses sorts avant d'engager un combat.

En tant que mage, votre personnage cherche un seul trésor : de nouveaux sorts à ajouter à son livre de magie. Il doit les mémoriser avant de mettre leur pouvoir en œuvre pour sa défense.

La prière est le moyen par lequel clercs et paladins acquièrent leurs sorts. Cette magie se présente sous la forme de visions envoyées par les dieux plutôt que sous celle d'inscription arcanes sur du parchemin.

Pour préparer vos sorts, allez dans Camp et sélectionnez Mémoriser des Sorts ou Prier pour des Sorts. Cliquez sur Niveau Suivant ou Niveau Précédent, pour vous déplacer à travers les différents niveaux de sorts. Cliquez sur le signe + à côté des noms de sorts pour choisir ceux que vous voulez mémoriser. Répétez le processus pour chacun des niveaux de sorts que votre personnage connaît puis choisissez Terminé pour retourner au menu du Camp.

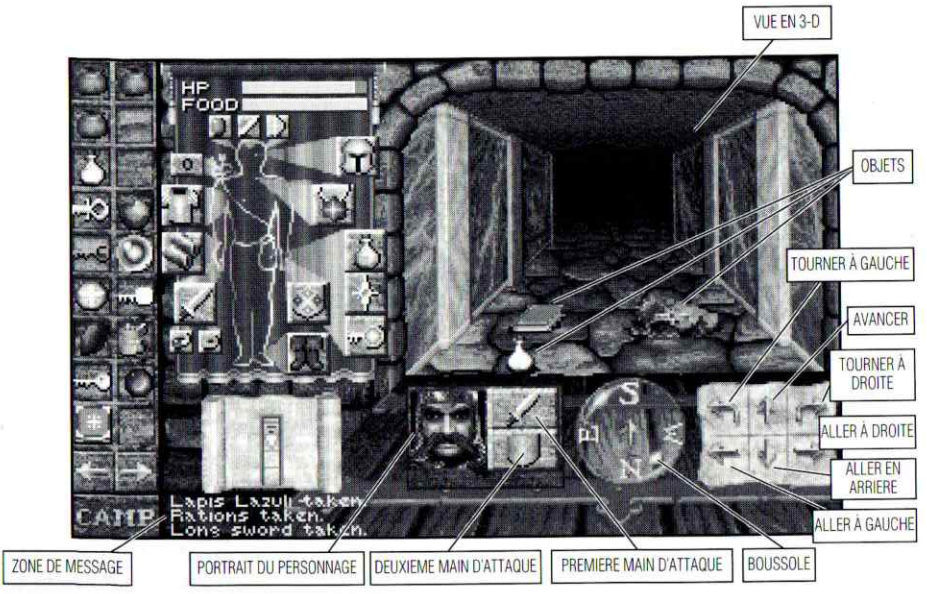
Après avoir sélectionné vos sorts, choisissez Repos, et votre personnage se met à mémoriser les sorts. A l'avenir, chaque fois que votre personnage se reposera, il remémorisera les mêmes sorts.

Si vous souhaitez que votre personnage mémorise un ensemble de sorts différent, la prochaine fois que votre personnage se retrouve au Camp, choisissez Mémoriser des sorts ou Prier pour des Sorts. Cliquez sur le signe - à côté des sorts que vous voulez supprimer puis cliquez sur le signe + à côté des sorts que vous voulez mémoriser.

Jetez tous les sorts à partir de l'écran d'aventure. Pour ce faire, clic-droite ou gauche sur le livre de sorts ou le symbole sacré de votre personnage. La case des sorts apparaît sur l'écran, vous permettant de cliquer sur le niveau du sort que vous voulez lancer, puis sur le sort lui-même.

Pour un complément d'information sur la mémorisation, voir la section "Le Camp" p 21.

Pour un complément d'information sur la façon de jeter les sorts, voir "Partir en Aventure" p 15.Voir la section "Sorts" pour des détails sur les effets des sorts. Elle commence p 28.



L'écran d'avanture

Partir en aventure

Tous les déplacements, lancement de sorts et explorations, dans Dungeon Hack©, se font à partir de l'écran d'aventure. Quand d'autres écrans sont actifs, ils semblent recouvrir une partie de l'écran d'aventure.

Ce que vous pouvez faire à partir de l'écran d'aventure

Attaquer un adversaire : Comme indiqué précédemment, votre personnage attaque lorsque vous cliquez, droite ou gauche, sur une arme qui est "en main" et "prête". Après utilisation une arme apparaîtra grisée jusqu'à ce qu'elle soit de nouveau prête (peut-être reconstituant son stock de munitions). Les guerriers, les paladins et les rôdeurs peuvent porter une seconde arme et combattre avec, mais peuvent subir une pénalité à leur capacité de combat.

Défoncer un obstacle : Clic-droite ou clic-gauche sur l'arme que votre personnage a en main pour détruire (si c'est possible) ce qui est sur votre route.

Camp : Cliquez sur le bouton "Camp" en bas à gauche de votre écran. Vous pouvez sauvegarder la partie, baisser ou monter le son, faire mémoriser les sorts, etc. Pour un complément d'information, voir la section "Camp" p 21.

Afficher l'auto-carte du niveau du donjon : Activer cette fonction en cliquant, droite ou gauche, sur l'affichage de l'auto-carte locale, en bas à gauche de l'écran d'aventure.

Lancer un sort de clerc : En cliquant droite ou gauche sur le symbole sacré qu'il a en main, vous permettez à votre personnage de jeter un sort. Cliquez sur le bouton de niveau de sort dans le menu sorts, puis sur le sort à lancer.

Lancer un sort de mage : En cliquant droite ou gauche sur le livre de sorts qu'il a en main, vous permettez à votre personnage de jeter un sort. Cliquez sur le bouton de niveau de sorts dans le menu sorts, puis sur le sort à lancer.

Lancer un sort à partir d'un parchemin de Clerc : Clic-droite ou gauche sur le parchemin en main. Le parchemin se consume quand le sort est lancé.

Lancer un sort à partir d'un parchemin de Mage : Clic-droite ou gauche sur le parchemin en main. Le parchemin se consume quand le sort est lancé.

Vérifier l'état de votre personnage : Si le portrait de votre personnage est normal, le personnage est conscient. La case effet de sort qui entoure le personnage indique s'il est protégé par un sort. Si elle est jaune, elle indique un sort qui protège essentiellement contre les attaques physiques. Si elle est rouge, elle représente un sort qui protège contre les attaques magiques. Une case de sort bariolée signifie qu'il y a plusieurs sorts en effet.

La barre des points de vie montre l'état physique actuel de votre personnage. Si elle est verte, il peut être blessé, mais il est en forme. Si elle est jaune, il est gravement blessé.

Pour connaître le nombre de points de vie, cliquez sur la barre "Graphiques" du menu "Préférences" de l'option "Camp". Demandez les barres ou les nombres.

Boire une potion : Clic-droite ou gauche sur une potion en main ou choisir la potion et l'amener sur le portrait du personnage, puis clic-droite ou gauche.

Laisser un objet : Clic-gauche sur un objet, l'amener jusqu'à la vue en 3-D et cliquer de nouveau dessus en dessous de la ligne médiane de la fenêtre pour l'abandonner. (Pour lancer un objet, cliquez au-dessus de la ligne médiane de la vue en 3-D.)

Examiner les informations sur le personnage : Cliquer sur le portrait de votre personnage tel qu'il apparaît sur l'écran d'aventure. Pour examiner une partie de la vue en 3-D, cliquez sur un détail du donjon, par exemple une inscription sur un mur. Les information sur ce que vous avez sélectionné s'affichent dans la fenêtre de texte.

Utiliser une arme de tir (arc ou fronde): Clic-droite ou gauche sur l'arc ou la fronde en main. Pour préparer une arme de tir, placer l'arme dans la première main d'attaque du personnage. Quand vous tirez, vous utilisez des munitions qui viennent soit de votre carquois (flèches), soit de votre bourse de ceinture ou de votre sac à dos (boulets de fronde). Ceci suppose que vous en ayez de disponibles.

Lancer une arme de tir (dague ou fléchette) : Clic-droite ou gauche sur la dague ou la fléchette en main. Elle est automatiquement remplacée par celle(s) qui reste(nt) au fonds de la bourse de ceinture du personnage, s'il y en a.

Forcer l'ouverture d'une porte : Cliquer sur le bas d'une porte partiellement ouverte pour essayer de la forcer à s'ouvrir complètement.

Se déplacer dans un donjon : Cliquez sur les flèches de déplacement en bas de l'écran, à droite.

S'orienter dans le donjon : Gardez un œil sur la boussole pour ne pas vous perdre et faire le plan des divers niveaux.

Ouvrir une porte : Cliquez sur le levier ou le bouton d'ouverture, près de la porte. Certaines portes sont verrouillées ou protégées par des pièges cachés, elles ne peuvent être ouvertes qu'avec une clé ou par une action spéciale. Voir "Forcer l'ouverture d'une porte" et "déverrouiller une porte".

Soins de Paladin : Clic-droite ou gauche sur le symbole sacré en main, cliquez sur le bouton de 1er niveau de sorts puis cliquez sur la capacité d'imposer les mains. Le Paladin sera soigné et recevra le nombre de points de vie approprié.

Crocheter une serrure : Clic-gauche sur les outils du voleur, amenez-les sur la serrure et cliquez. Les voleurs essaient automatiquement de désarmer les pièges qu'ils trouvent associés à une serrure.

Pause dans le jeu : Cliquez sur le bouton Camp en bas à gauche de l'écran. Ceci fait apparaître le menu Camp et arrête le temps dans la partie.

Préparer un nouvel objet : Clic-gauche sur l'objet et amenez-le sur la main de votre personnage, puis clic-gauche de nouveau pour le mettre en place.

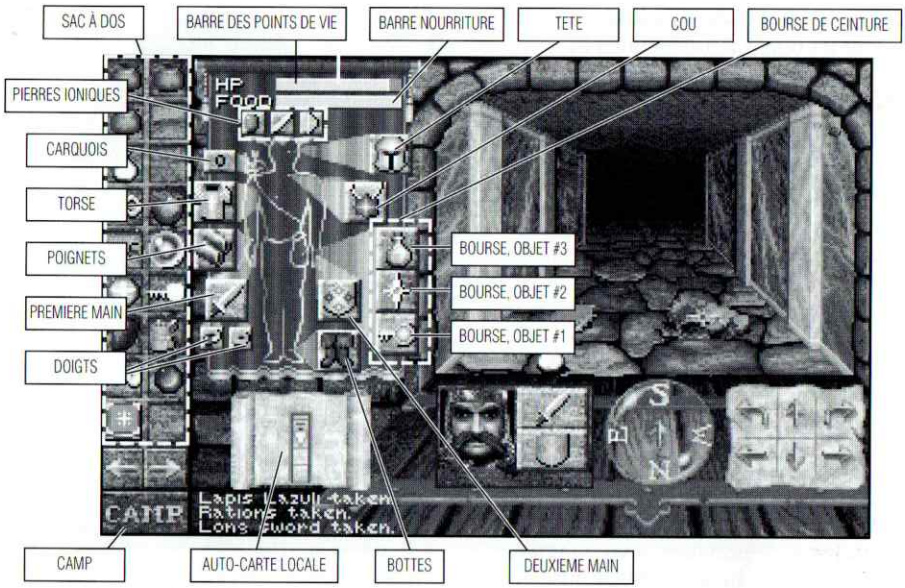
Prendre un objet : Clic-gauche sur l'objet. Pour le placer dans votre sac à dos ou dans votre bourse de ceinture, ou pour que votre personnage l'endosse, amenez l'objet au-dessus de la silhouette de personnage. Maintenant, cliquez sur la destination de l'objet. Dans tout le donjon, on peut trouver trésors, nourriture, armes et autres objets. Veuillez noter que dans cette aventure en 3-D, votre personnage doit se trouver adjacent à un objet pour le ramasser; parfois un objet sera en vue mais hors de portée !

Lancer un objet : Clic-gauche sur un objet, amenez-le sur la vue en 3-D et cliquez dessus, au dessus de la ligne médiane de la fenêtre, pour lancer l'objet. (pour le déposer, cliquez sous la ligne médiane de la vue ne 3-D.) Ce type de lancer n'est pas la même chose que celui d'une dague ou d'une fléchette, lequel est décrit sous "Utiliser une arme de tir".

Repousser les morts-vivants : Clic-droite ou gauche sur le symbole sacré de votre clerc ou de votre paladin, cliquez sur le bouton du 1er niveau de sorts, puis cliquez sur la capacité à repousser les morts vivants.

Déverrouiller une porte : Clic-gauche sur la clé appropriée, amenez-la au dessus de la serrure et cliquez.

Parcourir un parchemin : Clic-droite ou gauche sur le parchemin en main.



L'écran d'équipement

Section inventaire et équipement de l'écran d'aventure

La section inventaire et équipement de l'écran d'aventure montre tout ce que possède votre personnage. Les objets qui se trouvent dans son sac à dos ou dans sa bourse de ceinture ne sont pas prêtes et ne servent pas au personnage, alors que ceux qu'il a sur lui ou en main sont prêts et lui apportent les bonus (ou pénalités) qu'ils confèrent. L'inventaire de votre personnage prend plus de place qu'il n'y en a sur un seul écran. Vous pouvez faire défiler le reste de l'inventaire en cliquant sur les flèches en dessous de l'inventaire (à gauche de l'affichage de l'auto-carte).

Clic-droite ou gauche sur les flèches vous fait parcourir les différentes sections de l'inventaire de votre personnage.

Vérifier les flèches dans le carquois : Le nombre figurant sur le carquois indique le nombre de flèches que transporte votre personnage. Cliquez les flèches sur le carquois pour le remplir.

Vérifier l'écran du personnage : Cliquez sur le portrait de votre personnage pour afficher des informations comme ses scores de caractéristiques et ses niveaux d'expérience.

Vérifier la barre Nourriture : Cette barre est jaune quand votre personnage a faim, rouge quand il est près de mourir de faim et blanche quand il meurt de faim. Les personnages mourant de faim ne peuvent ni mémoriser des sorts ni prier pour en obtenir.

Manger : Cliquez sur un paquet de nourriture, amenez-le au-dessus du visage de votre personnage et clic-droite pour manger.

Garder des objets prêts à lancer : Conserver les objets à lancer dans la bourse de ceinture. Un objet qui se trouve dans la bourse de ceinture est automatiquement transféré en main quand un personnage attaque avec une arme qui se lance.

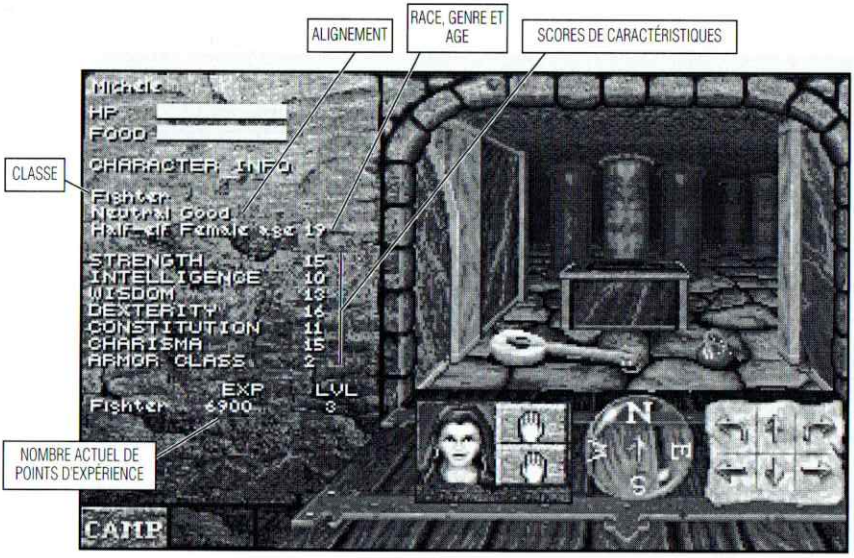
Préparer un objet : Clic-gauche sur un objet, l'amener sur la case représentant la main du personnage et clic-gauche de nouveau pour le mettre en place.

Inscrire un parchemin : Clic-gauche sur le parchemin que vous désirez inscrire, amenez-le sur le livre de magie du lanceur de sorts et clic-droite pour inscrire le contenu du parchemin. Si le sort est déjà dans le livre de magie, le contenu du parchemin ne s'inscrit pas une seconde fois ; à la place, le parchemin va où était le livre de sort et le livre est sélectionné.



Ranger des objets : Cliquez sur un objet, amenez-le au-dessus du sac à dos et cliquez pour le mettre à l'intérieur. Les objets dans le sac à dos ne sont pas prêts et ne servent pas au personnage.

Porter un équipement : Cliquez l'équipement désiré sur une case correspondant à la partie du corps du personnage qui doit le porter. Mettez les vêtements ou l'armure sur le torse, les bracelets aux poignets, les anneaux aux doigts, les casques sur la tête et les colliers au cou du personnage. Placez ce qui se porte aux pieds sur les pieds du personnage et les pierres ioniques à l'endroit prévu, au-dessus de la tête du personnage.



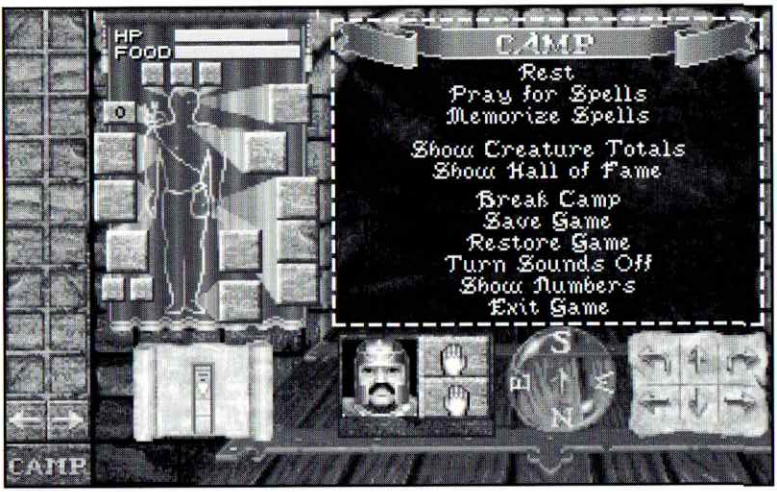
L'écran de génération de personnage

Information sur le personnage

L'écran de personnage affiche la classe, l'alignement, la race, le genre, les scores de caractéristiques, la classe d'armure, les points d'expérience et le niveau actuel du personnage. Pour une description détaillée de ces valeurs, voir la section "Les Bases" p 4.

Ce que vous pouvez faire à partir de l'écran de personnage

Vérifier l'écran d'équipement : Cliquez sur le portrait de votre personnage pour afficher l'inventaire et les informations sur l'équipement.



L'écran de camp

Le Camp

Repos

Cette option permet à votre personnage de se reposer, des se soigner et de mémoriser des sorts. La longueur du repos du personnage dépend du nombre et du niveau des sorts à mémoriser (ou pour lesquels on prie). Rappelez-vous, les caractères affamés ne peuvent pas se concentrer. Si votre personnage a une barre de Nourriture vide, il ne peut pas regagner de sorts avant d'avoir mangé.

Prier pour des sorts

Vous pouvez examiner l'ensemble de sorts que votre clerc ou votre paladin de haut niveau ont appris pendant leur repos. Le menu Sorts Disponibles apparaît quand vous choisissez cette option. Cliquez sur Niveau suivant ou Niveau précédent pour vous déplacer dans les niveaux de sorts. Le nombre de sorts non mémorisés et une liste des sorts disponibles apparaissent. Cliquez sur le signe + à côté du nom des sorts pour choisir ceux que votre personnage doit mémoriser. Répétez l'opération pour tous les niveaux de sorts que connaît votre clerc, puis choisissez Termine pour retourner au menu Camp.

Mémoriser des sorts

Examinez l'ensemble de sorts que votre mage a appris pendant son repos. Le menu Sorts Disponibles apparaît quand vous choisissez cette option. Cliquez sur Niveau suivant ou Niveau précédent pour vous déplacer dans les niveaux de sorts. Le nombre de sorts non mémorisés et une liste des sorts disponibles apparaissent. Cliquez sur le signe + à côté du nom des sorts pour choisir ceux que votre personnage doit mémoriser. Répétez l'opération pour tous les niveaux de sorts que connaît votre mage, puis choisissez Terminé pour retourner au menu Camp.



♦ *Menu des sorts disponibles* ♦

Lever le camp

Votre personnage est-il reposé, en forme et prêt à repartir ? Choisissez cette option pour quitter le menu camp et reprendre la partie.

Sauvegarder une partie

Ceci affiche une liste de parties portant des noms, sauvegardées. Cliquez sur un endroit disponible, inscrivez un nom pour la partie que vous sauvegardez puis frappez Entrée pour la sauvegarder. Faire cela de temps à autre en cours de partie peut être une bonne idée.

Charger une partie

Choisissez cette option pour afficher une liste de douze parties sauvegardées, avec leurs noms. Cliquez sur celle que vous voulez pour la charger.

Mettre/Couper les sons

Choisissez cette option pour mettre ou couper le son.

Quitter la partie

Choisissez cette option pour quitter Dungeon Hack©. Assurez-vous de sauvegarder votre partie avant de quitter si vous voulez pouvoir reprendre là où vous en étiez !

Montrer le Tableau d'Honneur

Choisissez cette option pour jeter un œil sur ceux qui figurent au Tableau d'Honneur. Pour plus d'information, voir "Hommage à ceux qui sont tombés Le Tableau d'Honneur" p 23.

Montrer les nombres

Avec cette commande, vous pouvez changer la manière dont les points de vie sont affichés : la barre devient affichage numérique.

Montrer le Total des Créatures

Voulez-vous savoir combien de créatures vous avez vaincu ? Avec cette commande le nombre de créatures tuées s'affichera, avec le détail par type.

CARTES AUTOMATIQUES

Alors que votre personnage se dresse contre les forces incroyables de DUNGEON HACK©, la dernière chose que vous avez envie de faire est bien de prendre un papier et un crayon pour tracer la carte de chaque étape du chemin. Nous vous avons facilité les choses en incluant un système de cartes automatiques très souple.

Auto-carte locale.

La plupart des jeux où l'on voit par les yeux du personnage pâtissent en générale d'une vision "en tunnel" ; vous voyez devant vous, mais pas derrière ni sur les côtés. L'auto-carte locale change cela en affichant la zone qui entoure votre personnage. Cette carte apparaît en bas à gauche de l'écran principal du jeu, et tous les aspects du donjon (ses portes, ses puits, etc.) apparaissent sur cette carte en temps réel.

Ceci vous permet de voir toute créature approchant de votre personnage par l'arrière ou par un côté. Clic-droite ou gauche sur l'auto-carte locale et la carte du niveau entier s'affichera.

Carte du donjon

La carte du donjon est basée sur le point de vue de votre personnage, aussi seules les parties du donjon qu'il a explorées figureront sur la carte. Tout ce qui est sur la carte reflète l'état actuel du donjon ; les portes sont indiquées ouvertes ou fermées, les puits ne sont indiqués que s'ils sont ouverts. Ceci fait de la carte un outil extrêmement utile.

Impression de la carte du donjon

Cette caractéristique unique vous permet d'imprimer la disposition du niveau du donjon que votre personnage explore. Imprimez la carte en choisissant l'option impression de carte, à droite de l'auto-carte affichée.

Note spéciale : Assurez-vous que votre imprimante est allumée et prête à imprimer une carte. Pour que l'impression fonctionne, l'imprimante doit être prête à imprimer la police IBM. Voir le manuel d'instructions de votre imprimante pour savoir comment paramétrer votre imprimante. Si vous utilisez une imprimante laser, faites attention de changer la fonte pour la police IBM.

LE TABLEAU D'HONNEUR

Un hommage à ceux qui sont tombés.

A partir du menu Camp :

Lorsque vous avez fini de jouer, ou lorsque vous trouvez bravement la mort au cours de votre tentative, votre personnage entre dans les Rangs des Valeureux. Un écran apparaît, comparant votre personnage aux autres qui sont morts dans les donjons de DUNGEON HACK©, ainsi qu'à ces héros victorieux qui ont réussi à mener une partie à bien.

Chaque point d'expérience durement acquis, gagné à la pointe de l'épée ou grâce à un usage habile des talents de votre personnage, prouve maintenant sa valeur. Le niveau final de votre personnage est affiché, classé selon le nombre de points d'expérience acquis au cours de la partie.

Quelques-uns des héros de cette liste sont les personnages utilisés par les habiles testeurs de SSI. Comment se situe votre score par rapport à celui des créations de ces joueurs experts ? S'il n'est pas terrible, recommencez encore et encore. Défiez le destin jusqu'à ce que l'un de vos personnages se fraye un chemin jusqu'aux premiers Rangs des Valeureux !

Vous pouvez aussi comparer ce que votre personnage a fait aux résultats d'un ami qui joue à DUNGEON HACK©.



OBJETS MAGIQUES

Reliques du passé

Objets de pouvoir, objets magiques

Chaque partie de DUNGEON HACK© contient un certain nombre d'objets puissants, spéciaux, que votre personnage peut trouver. Ces objets ont autrefois appartenu à des hommes et des femmes dont la vie a pris fin il y a bien longtemps. Bien qu'ils aient accordé de grands pouvoirs à ces individus, on croyait ces objets perdus jusqu'à maintenant. Avec un œil perçant et un esprit prompt, votre personnage peut en trouver beaucoup entre les murs du donjon. Et leur pouvoir est à qui les trouve!

Rappelez-vous, tous ces objets ne se trouvent pas en un seul lieu, ils ont été éparpillés à travers tout le donjon. Chaque objet porte la marque de ceux qui l'ont un jour possédé, tels que :

- Fhang le Féroce, un guerrier
- Minuit, une guerrière aux talents de femme fatale
- Keign le Barbare
- Ravenna la Magicienne
- Le sorcier Onex le Grand
- Le haut prêtre appelé Myrh
- Le haut prêtre Phoos
- Ghreu le Sournois, un voleur.



L'écran de personnalisation

PERSONNALISER LE CADRE DE JEU (A VOS SOUHAITS)

Après que vous ayez choisi un personnage pré-tiré, ou conçu le vôtre, vous découvrez l'écran de difficulté du jeu.

Facile, moyen ou difficile : le choix vous appartient lorsque vous ajustez l'aventure de votre personnage dans DUNGEON HACK©

Choisissez l'option "personnaliser" et l'écran de personnalisation apparaît.

Bienvenue sur la passerelle de commandement, au centre de commande, au palais de cristal ou dans tout autre endroit où l'on prend des décisions complexes et lourdes de conséquences après des délibérations extrêmement prudentes. Vous êtes aux commandes ! Modifiez des aspects de l'environnement du jeu si vous le désirez, ou recréez la partie d'un ami en saisissant une "racine de donjon" et une "racine d'option".

Il y a deux types de choix : les options de génération du donjon et les options de jeu. Certaines, comme des interrupteurs imaginaires, peuvent être "allumé" ou "éteint", alors que d'autres se positionnent entre un niveau haut et un niveau bas.

Les options de génération du donjon affectent la disposition physique et la structure du donjon, ainsi que tout ce qui se trouve à l'intérieur, objets, créatures ou pièges.

Les options d'environnement du jeu modifient certains éléments plus insubstantiels du jeu. Dans un sens, vous pouvez déterminer l'appétit de votre personnage, ou à quel point ses adversaires sont dangereux et habiles.

Options de génération du donjon

Profondeur donjon : Combien de niveaux votre personnage est-il prêt à endurer ? Choisissez la taille du donjon de

l'aventure d'aujourd'hui, de dix à vingt-cinq niveaux.

Quantité monstres (peu à beaucoup) :Y a-t-il une bête prête à surgir de chaque coin ou de chaque porte entre-ouverte, ou le nombre d'adversaires sera-t-il plus facile à affronter ? Vous décidez.

Quantité trésors (peu à beaucoup) : Choisissez élevée et une profusion d'objets, magiques ou non, jonchera le sol du donjon. Un choix facile ? Pas pour des joueurs qui aiment le défi.

Murs illusoires (aucun à beaucoup) : Cette option met en place ou supprime des murs illusoires et modifie la fréquence à laquelle votre personnage les rencontre.

Quantité nourriture (peu à beaucoup) : Les petites-gens aiment manger, et même un paladin peut ressentir un petit creux après avoir affronté un escadron de banshees hurlantes. Votre donjon ressemble-t-il à un garde-manger bien garni ou à un placard vide ?

Fréquence des clés (aucune à beaucoup) : Choisissez "Beaucoup" pour cette option puis jouez avec n'importe quel personnage sauf un voleur. (Si vous avez un certain sens de l'humour.) Ce paramètre détermine la fréquence à laquelle on utilise des clés sur les serrures dans la partie.

Pièges magiques (aucun à beaucoup) : En employant cette option, vous pouvez déterminer s'il y a des pièges magiques dans le donjon, et si c'est le cas, s'il y en a souvent. Un exemple de piège magique : une plaque dans un couloir, quand il marche dessus, votre personnage reçoit une boule de feu. Soyez vigilant.

Fréquence des puits (aucun à beaucoup) : Cette option détermine s'il y a ou non des puits dans le donjon, et si on les rencontre souvent.

Indices (aucun à beaucoup) : Il est parfois difficile de trouver quelque chose d'intéressant à lire, surtout dans les donjons. Sélectionnez "Beaucoup" ici, et des indices seront fréquemment donnés au cours de l'aventure de votre personnage.

Zones Magiques (oui / non) : Vous décidez si les diverses zones magiques du jeu fonctionneront ou pas. Une zone magique est un endroit où la magie agit (oui) ou pas (non).

Niveau d'eau (oui / non) : Sec ou humide ? Cette option vous donne la possibilité de placer un niveau avec de l'eau dans votre donjon.

Énigmes inter-niveaux (oui / non) : Votre personnage peut se trouver réconforté de savoir qu'il peut trouver à un niveau donné tout ce dont il a besoin pour passer ce niveau. Si c'est le cas (et il n'a pas besoin que ses amis le sachent), mettez cette option sur "non".

Morts-vivants (oui / non) : Que serait un bon donjon sans l'odeur de pourriture des morts-vivants ? Peut-être un endroit plus sain ? A vous de décider.

Options d'environnement de jeu

Consommation nourriture (lent à rapide) : A quel rythme votre personnage doit-il puiser dans le pique-nique que vous lui avez préparé avant son départ, ou trouver de quoi se nourrir au long de la route ? Il y a plus en jeu que les grondements d'un ventre affamé.

Difficulté monstres (facile à difficile) : Dans un donjon où chaque créature fait de son mieux pour avoir votre personnage, vous pouvez décider de ce que vaut ce mieux !

Mort réelle du personnage (oui / non) : Réfléchissez bien à cette option, car elle n'est pas pour les pusillanimes, pas pour les joueurs facilement frustrés par la perte de leur personnage. Si votre personnage succombe alors que cette option est sur "oui", toutes traces de votre aventurier, y compris les sauvegardes que vous avez faites au long de la partie, s'évanouiront.

La mort réelle du personnage agit automatiquement quand vous choisissez "difficile" comme niveau de difficulté de la partie. Elle est disponible ici pour les aventuriers hardis qui souhaitent ajouter des sensations fortes à leur partie.

Pouvoir magique (peu à beaucoup) : Votre mage repousse l'avance d'un minotaure de ses mains brûlantes. L'animal est-il un peu rouge, couvert de cloques ou brûlé jusqu'à l'os ? Le niveau que vous avez choisi pour le "Pouvoir magique" dans cette partie fait la différence.

Force des poisons (peu à beaucoup) : Ceci détermine les dégâts qu'inflige le poison, et la fréquence de ces dégâts.

Sorts adverses (oui / non) : Rôdant dans l'ombre, des créatures magiques attendent de jeter leurs sorts contre votre personnage. Vraiment ?

Une fois que vous avez personnalisé la partie selon vos goûts, vous pouvez soit sauvegarder les paramètres en choisissant sauvegarde des paramètres, soit commencer à jouer avec Jeu.

Racines de génération de donjons et d'environnement de jeu

Quand vous jouez, chaque partie se crée une "racine", un code qui permet de recréer le donjon ou l'environnement de jeu de votre partie en cours. Nous appelons ces codes racine de génération du donjon et racine d'environnement du jeu. Vous pouvez les trouver en sélectionnant Camp sur l'écran principal de jeu. Il faut entrer les deux racines pour recréer un donjon qui corresponde exactement à la partie dont on les a tirées.

La racine de génération de donjon "contient" des informations telles que la profondeur du donjon et la quantité de monstres.

La racine d'environnement du jeu "contient" des choses comme la consommation de nourriture et la mort réelle du personnage.

Vous pouvez entrer l'une de ces racines ou les deux à partir de l'écran de personnalisation. Ceci fait, les paramètres affichés changeront et refléteront ceux de la partie dont sont tirées les racines. Bien sûr, après avoir entré une racine, vous pouvez toujours effectuer des modifications, en changeant les valeurs comme vous l'aviez fait pour personnaliser votre partie, à l'origine.

Facile, moyen, difficile

Ces réglages vous attendent sur l'écran de personnalisation. Clic-droite sur l'un d'entre eux, et toutes les options à l'écran changeront pour refléter l'idée que se fait le concepteur de ce niveau de difficulté. Avant de valider votre choix, vous pouvez souhaiter revoir le paramétrage des options pour ce niveau de difficulté.

Quand vous serez familiarisé avec ce que les termes "facile, moyen, difficile" impliquent, vous pourrez gagner du temps en choisissant la difficulté que vous souhaitez à partir du menu qui apparaît juste avant l'écran de personnalisation. Rappelez-vous : si vous choisissez Difficile, la mort de votre personnage sera réelle.

Sauvegarder et charger vos propres paramétrages

Sélectionnez Sauvegarder paramètres dans l'écran de personnalisation du jeu pour inscrire vos paramètres sur le disque.

Sélectionnez Charger paramètres dans l'écran de personnalisation du jeu pour charger votre paramétrage favori à partir du disque.

SORTS

Les sections qui suivent contiennent les descriptions des sorts que votre personnage peut utiliser pour attaquer des adversaires ou pour se protéger.

Légende des descriptions de sorts pour mages et clercs

Portée :

0 = votre personnage	*Proche = case adjacente*
Moyenne = jusqu'à 2 cases de là	*Longue = à portée de vue*

Durée :

Instantanée = éclair ou effet instantané	*Courte = un seul round de combat*
Moyenne = l'effet dure un certain temps	*Longue = l'effet dure assez longtemps*
Permanente = l'effet dure tout le long de la partie	*Variable ou Spéciale = voyez la description du sort*

SORTS DE MAGE

Premier niveau des sorts de mage

♦ *ARMURE*

PORTÉE : 0 — DURÉE : SPÉCIALE — ZONE D'EFFET : VOTRE PERSONNAGE

Avec ce sort, le mage peut s'entourer d'un champ d'énergie magique qui protège comme une armure d'écailles (CA 6). Le sort n'a aucun effet sur un personnage qui a déjà une CA 6 ou mieux et n'a pas d'effet cumulatif avec le sort de bouclier. Le sort dure jusqu'à ce qu'il soit dissipé ou jusqu'à ce que le personnage subisse des dégâts égaux ou supérieurs à 8 + 1 par niveau du mage.

♦ *BOUCLIER*

PORTÉE : 0 — DURÉE : MOYENNE À LONGUE — ZONE D'EFFET : MAGE

Ce sort produit une barrière invisible devant le mage, laquelle bloque les attaques de projectiles magiques. Elle confère également une CA 2 contre les armes de lancer (fléchettes, lances) et une CA 3 contre les projectiles (flèches, pierres de frondes). Ce sort n'a pas d'effet cumulatif avec le sort d'armure. La durée du sort augmente avec le niveau du mage.

♦ *DÉTECTION DE LA MAGIE*

PORTÉE : 0 — DURÉE : COURTE — ZONE D'EFFET : OBJETS TRANSPORTÉS

Ce sort permet au mage de déterminer si un ou plusieurs des objets qu'il transporte sont enchantés par magie. Tous les objets magiques brillent pendant une courte période.

♦ *BOULE DE NEIGE DE SNILLOC*

PORTÉE : 20 M/NIV — DURÉE : INSTANTANÉE — ZONE D'EFFET : UNE CIBLE OU CRÉATURE

Ce sort crée un boule de neige mystique dans la main du mage, qui peut la lancer contre une cible à sa portée. Elle frappe automatiquement et cause 1-3 points de dégâts, ou 1-6 points si elle est utilisée contre un adversaire utilisant le feu ou venant du feu. La boule de neige frappe comme un projectile magique et peut être affectée et repoussée de la même manière.

♦ *Détection des morts-vivants*

Portée : 0 | Durée : 3 tours | Zone d'effet : 60' + 10'/niv

Ce sort affiche la carte du donjon et montre où se trouvent les créatures mortes-vivantes sur cette carte. De cette façon, il est possible de détecter les morts-vivants à travers murs et obstacles.

♦ *Mains brulantes*

Portée : Proche | Durée : Instantanée | Zone d'effet : Premiere ligne adverse

Quand un mage jette ce sort, un jet de flammes jaillit du bout de ses doigts. Les dégâts infligés par les flammes sont fonction du niveau et de la puissance du mage. Le sort inflige de 1 à 3 points de dégâts plus 2 points par niveau du mage. Par exemple, un mage du 10e niveau fera de 21 à 23 points de dégâts.

♦ *Poigne électrique*

Portée : Proche | Durée : Variable ou jusqu'à ce que le mage touche un monstre | Zone d'effet : Mage

Ce sort charge magiquement les mains du mage d'un champ électrique puissant. Le champ reste en place jusqu'à ce que le sort se dissipe naturellement ou que le mage touche un monstre contigu. Quand le sort est jeté, la main du mage paraît électrifiée. Le mage peut attaquer avec cette main comme avec n'importe quelle autre arme de mêlée. Le sort inflige de 1 à 8 points de dégâts plus 1 point par niveau du mage. Par exemple, un mage du 10e niveau fait de 11 à 18 points de dégâts. Le temps que met le sort à se dissiper va de moyen à long selon le niveau du mage.

♦ *Protection contre le mal*

Portée : 0 | Durée : Moyenne a Longue | Zone d'effet : votre personnage

Ce sort entoure votre personnage d'une "carapace" magique. Celle-ci bloque les attaques des créatures mauvaises. Sa durée augmente en fonction du niveau du mage.

♦ *Projectile magique*

Portée : Longue | Durée : Instantanée | Zone d'effet : Une cible

Le mage crée un éclair de force magique qui va irrésistiblement frapper une cible. Les projectiles magiques font de plus en plus de dégâts quand le mage monte de niveau. Ils infligent de 2 à 5 points de dégâts à la base plus 2 à 5 points supplémentaires pour chaque paire de niveaux en plus. Ainsi, un mage de 1er ou 2e niveau inflige 2 à 5 points de dégâts mais un mage de 3e ou 4e niveau fait de 4 à 10 points, et ainsi de suite.

♦ *Toucher glacial*

Portée : 0 | Durée : 3 rounds + 1 round/niv | Zone d'effet : votre personnage

Lorsqu'il lance ce sort, une lueur bleue environne la main de votre personnage. Cette énergie attaque la force vitale de toute créature vivante contre laquelle votre personnage réussit une attaque de mêlée. A cause de cela, la créature voit ses jets d'attaque minorés de -1 pour chaque autre contact réussi.

Second niveau des sorts de mage

♦ Détection de l'invisibilité

Portée : Proche | Durée : Moyenne | Zone d'effet : Une case en face du personnage

Avec ce sort, votre personnage peut voir les monstres, les objets et les effets magiques invisibles. Il ne révèle pas les illusions.

♦ Fleche acide de Melf

Portée : Longue | Durée : Spéciale | Zone d'effet : Une cible

Ce sort crée une flèche magique qui se propulse vers une cible comme si elle était tirée par un guerrier du même niveau que le mage. La flèche n'est pas affectée par la distance. Elle inflige de 2 à 8 points de dégâts par attaque. Tous les trois niveaux du mage, la flèche a une attaque supplémentaire. Par exemple, du 3e au 5e niveau, la flèche attaque deux fois et du 6e au 8e elle attaque trois fois.

♦ Flou

Portée : 0 | Durée : Courte | Zone d'effet : Mage

La position d'un mage qui porte un sort de flou semble vague et variable. Cette distorsion rend le personnage plus difficile à toucher. Un sort de vision véritable permet de contrer un flou.

♦ Identification majeure

Portée : 0 | Durée : Instantanée | Zone d'effet : Un objet dans la main du mage

Quand ce sort est jeté, un objet dans la main du mage est identifié pour ce qu'il est vraiment. Le magicien apprend quel est le nom de l'objet ainsi que les bonus d'attaque et de dégâts qu'il pourrait avoir. Remarquez que certains objets, tels des grimoires magiques spéciaux, ne peuvent être identifiés avec ce sort.

♦ Incinérateur d'Aganazar

Portée : 20 m | Durée : 2 rounds | Zone d'effet : jet de 60 cm sur 20 m

Lorsque ce sort est lancé, un jet de flammes apparaît au bout des doigts du mage et jaillit vers la cible choisie. Si celle-ci reste à portée, elle subit 3-18 points de dégâts au premier round et de nouveau 3-18 au second. Le mage qui lance le sort ne peut rien faire d'autre au second round ni interrompre le sort avant son terme.

♦ Invisibilité

Portée : 0 | Durée : Spéciale | Zone d'effet : Votre personnage

Ce sort vous fait disparaître de la vue. Votre personnage invisible le reste tant qu'il n'attaque pas un monstre. Cependant, certains monstres puissants peuvent sentir les personnages invisibles ou même carrément les voir.

♦ Protection contre la paralysie

Portée : 0 | Durée : Longue | Zone d'effet : Votre personnage

En utilisant ce sort, votre mage est totalement immunisé aux substances paralysantes (tels les poisons et venins) et aux sorts paralysants (tels qu'immobilisation des personnes et lenteur). Gardez à l'esprit que, si le sort protège le personnage de la paralysie, il ne protège pas des dégâts physiques d'une attaque.

Troisième niveau des sorts de mage

♦ *Boule de feu*

Portée : Longue | Durée : Instantanée | Zone d'effet : Case cible

Un boule de feu est une déflagration de flammes qui endommage tout ce qui se trouve dans la case cible. L'explosion inflige de 1 à 6 points de dégâts par niveau du mage jusqu'au 10e niveau. Par exemple, un mage du 10e niveau occasionne de 10 à 60 points de dégâts.

♦ *Dissipation de la magie*

Portée : 0 | Durée : Instantanée | Zone d'effet : Votre personnage

Ce sort annule les effets de tout sort affectant votre personnage. La dissipation ne contre pas les sorts de soins mais annule immobilisation des personnes, bénédiction et les sorts similaires.

♦ *Éclair*

Portée : Longue | Durée : Instantanée | Zone d'effet : Deux cases

Ce sort permet au mage de lancer un puissant éclair d'énergie électrique. Le sort vole vers sa première cible puis continue vers la case suivante. L'éclair inflige de 1 à 6 points de dégâts par niveau du mage jusqu'au 10e. Par exemple, un mage du 10e niveau fera de 10 à 60 points de dégâts.

♦ *Hate*

Portée : 0 | Durée : Moyenne | Zone d'effet : Votre personnage

Ce sort permet à votre personnage de se déplacer et de combattre au double de son taux normal (toutefois, il ne permet pas de jeter les sorts plus vite). La durée du sort augmente avec le niveau du mage.

♦ *Immobilisation des morts-vivants*

Portée : Longue | Durée : Moyenne | Zone d'effet : Jusqu'à 3 cibles

Ce sort affecte les créatures mortes-vivantes qui sont aussi puissantes ou plus faibles que le mage. Ce sort affecte automatiquement les squelettes, zombis ou goules. Toutes les autres créatures mortes-vivantes peuvent y résister et ainsi ne pas devenir raides, incapables de bouger ou parler. La durée du sort augmente avec le niveau du mage.

♦ *Immobilisation des personnes*

Portée : Longue | Durée : Moyenne | Zone d'effet : Jusqu'à 4 victimes

Ce sort peut affecter des humains, des demi-humains ou des créatures humanoïdes. Les créatures affectées deviennent raides, incapables de bouger ou parler. La durée du sort augmente avec le niveau du mage.

♦ *Invisibilité, 3 m de rayon*

Portée : 0 | Durée : Spéciale | Zone d'effet : Tout le groupe

Ce sort rend invisible le groupe tout entier. Chaque personnage reste invisible jusqu'à ce qu'il attaque un monstre. Certains monstres puissants peuvent sentir les personnages invisibles ou même carrément les voir.

♦ *Lenteur*

Portée : Longue | Durée : Longue | Zone d'effet : Deux cases

Ce sort oblige les ennemis à se déplacer et attaquer deux fois moins vite. Les créatures ralenties ont une pénalité de 4 à leur classe d'armure et attaquent avec des malus. Tous les bonus de combat dus à la Dextérité sont annulés.

♦ *Respiration aquatique*

Portée : 0 Durée : Longue Zone d'effet : Votre personnage

Quand ce sort est jeté, votre personnage est capable de respirer sous l'eau librement pour la durée du sort.

♦ *Toucher vampirique*

Portée : Proche Durée : Une attaque Zone d'effet : Mage

Quand ce sort est jeté, une main brillante apparaît. Un mage peut attaquer avec cette main comme avec n'importe quelle autre arme de mêlée. Quand le mage touche un adversaire, le sort inflige de 1 à 6 points de dégâts par paire de niveaux du mage. Par exemple, un mage du 10e niveau fera de 5 à 30 points de dégâts. Ces points sont ensuite transférés temporairement aux points de vie du mage ; ainsi, tout dégât qu'il subit affecte d'abord ces points. Ce sort n'affecte pas les monstres morts-vivants comme les squelettes.

Quatrième niveau des sorts de mage

♦ *Délivrance de la malédiction*

Portée : 0 Durée : Permanente Zone d'effet : Votre personnage

Ce sort permet à un personnage qui a un objet maudit de l'abandonner. Toutefois, l'objet lui-même reste maudit, avec ses propriétés négatives.

♦ *Invisibilité majeure*

Portée : 0 Durée : Courte Zone d'effet : Votre personnage

Ce sort fait disparaître votre personnage de la vue. Le personnage reste invisible même s'il attaque avec une arme ou un sort. L'invisibilité le rend plus difficile à atteindre. Un sort de vision véritable permet de contrer une invisibilité majeure. Certains monstres puissants peuvent sentir les personnages invisibles ou même carrément les voir.

♦ *Maitrise de projectile*

Portée : 10 m/niv Durée : 4 rounds Zone d'effet : Un projectile

Lorsque ce sort agit, le mage peut altérer la course d'un projectile qui passe à la portée du sort, l'arrêtant tout à fait. Le mage ne peut affecter qu'un seul projectile par round. Les projectiles magiques sont entièrement contrés, mais un seul projectile par round.

♦ *Manteau d'Ilyykur*

Portée : 0 Durée : 1 round/niv Zone d'effet : Votre personnage

Quand votre personnage lance le manteau d'Ilyykur, il se retrouve entouré d'une aura lumineuse, une sorte de bouclier contre les attaques magiques. Ce sort donne +1 aux jets de sauvegarde contre tous les sorts, et, en bonus, protège en partie contre les attaques électriques comme les éclairs et la poigne électrique.

♦ *Tempete glaciale*

Portée : Moyenne à longue Durée : Instantanée Zone d'effet : Une zone en forme de croix (3 cases sur 3)

Ce sort produit un torrent écrasant d'énormes grêlons. Le sort martèle les cibles en faisant 3 à 30 points de dégâts. La portée du sort est basée sur le niveau du mage.

♦ *Terreur*

Portée : Proche Durée : Moyenne Zone d'effet : Une case

Quand ce sort est jeté, le mage projette un cône de terreur. Toute créature affectée par le sort tournera les talons et fuira. La période durant laquelle les créatures restent affectées est fonction du niveau du mage. La durée du sort augmente avec le niveau du mage.

Cinquième niveau des sorts de mage

♦ Cone de froid

Portée : Proche | Durée : Instantanée | Zone d'effet : Trois cases

Ce sort permet au mage de projeter un cône réfrigérant de froid proche du zéro absolu. Ce cône inflige de 2 à 5 points de dégâts par niveau du mage. Par exemple, un mage du 10e niveau causerait de 20 à 50 points de dégâts.

♦ Immobilisation des monstres

Portée : Longue | Durée : Moyenne | Zone d'effet : Une case

Ce sort est similaire à immobilisation des personnes sauf qu'il affecte une plus grande variété de créatures. Cependant, il n'affecte pas les morts-vivants. La durée du sort augmente avec le niveau du mage.

♦ Mur de force

Portée : Proche | Durée : Courte | Zone d'effet : Une case

Un mur de force crée une barrière qui empêche les monstres et les sorts de passer. Ce sort se dissipe sous l'effet d'une désintégration ou si votre personnage entre dans la case où se trouve le mur de force.

♦ Projectile magique de Snilloc

Portée : 60 m + 10 m/niv | Durée : Instantanée | Zone d'effet : Une créature

Ce projectile magique inflige 2-5 points de dégâts à une seule cible, comme un projectile magique "ordinaire". En outre, le mage inflige 2-5 points de dégâts supplémentaires par paire de niveaux, jusqu'à un maximum de 30-75 points de dégâts. Le projectile magique de Snilloc ne peut pas être réparti sur plusieurs cibles et sera affecté par tous les sorts qui annulent les projectiles magiques.

Sixième niveau des sorts de mage

♦ *Désintégration*

Portée : Proche | Durée : Instantanée | Zone d'effet : Une cible

Ce sort fait disparaître la créature qu'il touche. La désintégration est instantanée et ses effets sont permanents.

♦ *Sort de mort*

Portée : Longue | Durée : Instantanée | Zone d'effet : 3 cases de long

Ce sort tue beaucoup de créatures faibles facilement, mais en tue moins si elles sont fortes. Certains monstres très puissants peuvent ne pas être affectés par ce sort.

♦ *Sphere glaciale d'Otiluke*

Portée : Spéciale | Durée : Spéciale | Zone d'effet : Spéciale

Lorsqu'il lance ce sort, votre personnage crée un petit globe de la taille d'un boulet de fronde, environ. Ce globe peut être projeté à la main ou à l'aide d'une fronde, mais quand il touche sa cible, il inflige 6-36 points de dégâts dus au froid à toutes les créatures dans un rayon de 3 m. Ces boulets de fronde spéciaux doivent être créés juste avant le combat où ils seront utilisés, car ils ne peuvent pas être stockés longtemps et disparaissent avec le temps.

♦ *Toucher de la liche*

Portée : Contact | Durée : 1 round/niv | Zone d'effet : Votre personnage

Grâce à ce sort, le mage obtient à la fois le toucher glacial de la liche et l'invulnérabilité à diverses attaques et effets semblables à ceux d'une liche. Le mage est immunisé à toutes les formes de paralysies et de terreur, et son toucher inflige 1-10 points de dégâts à la cible, qu'il paralyse. Les morts-vivants et les créatures qui ne sont pas affectées par la paralysie sont entièrement immunisés contre ce sort.

♦ *Transformation de la chair en pierre*

Portée : Moyenne | Durée : Permanent (ou jusqu'à inversion) | Zone d'effet : Une cible

Ce sort transforme une créature en pierre. Les effets du sorts peuvent être inversés avec transformation de la pierre en chair.

♦ *Vision véritable*

Portée : 0 | Durée : Courte | Zone d'effet : Spéciale

Avec ce sort, votre personnage peut voir les choses comme elles sont en réalité. Les murs illusoires ne le tromperont plus et les monstres, objets ou effets magiques invisibles apparaîtront. Ce sort révèle également certains pièges ou objets piégés en les entourant d'une lueur rouge.

Septième niveau des sorts de mage

♦ *Doigt de mort*

Portée : 0 Durée : Permanente Zone d'effet : Une cible

Ce sort éteint la force vitale de la victime. Si le sort fonctionne, la victime ne pourra jamais être ramenée à la vie ou ressuscitée. Le mage prononce l'incantation du doigt de mort, pointe son doigt sur la créature qui doit mourir et, avec un peu de chance, la tue. Si la créature ne meurt pas, elle subit de 3 à 17 points de dégâts.

♦ *Épée de Mordenkainen*

Portée : Proche Durée : Moyenne Zone d'effet : Une cible par attaque

Ce sort crée une épée que le mage peut utiliser en mêlée. L'épée attaque comme si un guerrier de la moitié du niveau du mage la maniait. Par exemple, si le mage est du 14e niveau, l'épée attaquera comme si un guerrier du 7e niveau la portait. L'épée n'a pas de bonus magique pour les dégâts ou les attaques. Elle inflige de 5 à 20 points de dégâts aux créatures de taille humaine et de 5 à 30 points de dégâts aux créatures de grande taille.

♦ *Mot de pouvoir, étourdissement*

Portée : Longue Durée : Spéciale Zone d'effet : Une victime

Quand ce sort est jeté, la victime est étourdie et incapable de bouger. Moins la créature a de points de vie, plus elle reste étourdie longtemps. Les créatures très fortes ou en très bonne santé ne peuvent pas être affectées par ce sort.

♦ *Tempete acide*

Portée : Longue Durée : Instantanée Zone d'effet : Trois cases

Ce sort provoque une averse d'acide dans la zone d'effet. Les créatures qui sont dans cette zone subissent approximativement 1 à 8 points de dégâts, plus 1 à 8 points de dégâts supplémentaires par niveau du mage au-delà du 7e.

Huitième niveau des sorts de mage

♦ Flétrissure abominable d'Abi-Dalzim

Portée : Proche | Durée : Instantanée | Zone d'effet : Une case

Ce sort évapore l'humidité de tous les corps qui se trouvent dans la zone d'effet. Les créatures subissent de 1 à 8 points de dégâts par niveau du mage. Ce sort est particulièrement dévastateur pour les élémentaux d'eau et les créatures végétales.

♦ Poing serré de Bigby

Portée : Proche | Durée : Moyenne | Zone d'effet : Une cible par attaque

Ce sort crée un énorme poing que le mage contrôle à distance en cours de combat. Le poing touche toujours, mais les dégâts vont de légers à sérieux selon la qualité du coup.

Neuvième niveau des sorts de mage

♦ Absorption d'énergie

Portée : Proche | Durée : Permanente | Zone d'effet : Une victime

Si la créature est touchée par le mage, elle perd deux niveaux ou de 2 à 16 points de vie. La créature perd également des bonus d'attaque.

♦ Arret du temps

Portée : 0 | Durée : Courte | Zone d'effet : Votre personnage

Ce sort arrête le temps momentanément et donne au mage celui de faire certaines choses comme jeter d'autres sorts ou s'enfuir. Tout ce qui se trouve en dehors de la zone d'effet arrête temporairement de bouger ; c'est comme si le temps était suspendu. Seules des créatures uniques ou ayant le statut d'un demi-dieu ou plus sont immunisées à ce sort.

♦ Mot de pouvoir, mort

Portée : Longue | Durée : Permanente | Zone d'effet : Une case

Ce sort tue une créature ayant jusqu'à 60 points de vie. Il tue également deux ou plusieurs créatures de 10 points de vie ou moins chacune (jusqu'à un maximum de 120 points de vie en tout). Par exemple, le sort peut tuer 12 créatures de 10 points de vie chacune.

♦ Nuée de météores

Portée : Longue | Durée : Instantanée | Zone d'effet : Zone de 3 cases sur 3

Quatre boules de feu parcourent le corridor. Tout ce qui se trouve sur leur passage subit les dégâts du sort. Les boules de feu volent en formation de losange ou de carré. Tout ce qui a suffisamment peu de chance pour se trouver au milieu est affecté par les quatre sphères.

SORTS DE CLERC

Premier niveau des sorts de clerc

♦ Bénédiction

Portée : 0 | Durée : Moyenne | Zone d'effet : Votre personnage

Une fois ce sort jeté, le moral de votre personnage est augmenté, il gagne un bonus à ses attaques. Les sorts de bénédiction ne sont pas cumulatifs. Les paladins de niveau élevé peuvent jeter des sorts de bénédiction.

♦ Blessures légères

Portée : Proche | Durée : Permanente | Zone d'effet : une victime

En jetant ce sort, le clerc peut provoquer de 1 à 8 points de dégâts.

♦ Détection de la magie

Portée : 0 | Durée : Instantanée | Zone d'effet : Objets transportés

Ce sort permet au clerc de déterminer si un ou plusieurs des objets transportés sont enchantés par magie. Tous les objets magiques brillent pendant une courte période. Les paladins de niveau élevé peuvent jeter des sorts de détection de la magie.

♦ Détection des fosses et des puits

Portée : 0 | Durée : Spéciale | Zone d'effet : Spéciale

Quand ce sort est lancé, la carte du donjon s'affiche et tous les puits du niveau sont indiqués.

♦ Invisibilité aux morts-vivants

Portée : Contact | Durée : 6 rounds | Zone d'effet : La créature touchée

Ce sort signifie que, quand vous le lancez, les morts-vivants ignorent votre personnage et en perdent la trace. Des morts-vivants puissants, ayant beaucoup de points de vie peuvent éviter les effets de ce sort. Notez aussi qu'un prêtre protégé par ce sort ne peut pas repousser les morts-vivants affectés et que le sort prend fin immédiatement si votre personnage attaque.

♦ Protection contre le mal

Portée : 0 | Durée : Moyenne | Zone d'effet : Votre personnage

Ce sort enveloppe le bénéficiaire d'une coquille magique. La coquille inhibe les attaques des créatures maléfiques. La durée du sort augmente avec le niveau du clerc. Les paladins de niveau élevé peuvent jeter des sorts de protection contre le mal.

♦ Soins des blessures légères

Portée : 0 Durée : Permanente Zone d'effet : Votre personnage

En jetant ce sort sur votre personnage blessé, vous pouvez guérir de 1 à 8 points de dégâts. Les paladins de niveau élevé peuvent jeter des sorts de soins des blessures légères.

Second niveau des sorts de clerc

♦ *Aide*

Portée : 0 | Durée : Courte à moyenne | Zone d'effet : Votre personnage

Ce sort agit comme une bénédiction et confère 1 à 8 points de vie supplémentaires. Les points de vie temporaires sont soustraits avant même ceux de votre personnage s'il est blessé au combat. La durée du sort augmente avec le niveau du clerc.

♦ *Immobilisation des personnes*

Portée : Longue | Durée : Moyenne | Zone d'effet : Jusqu'à 4 victimes

Ce sort peut affecter des humains, des demi-humains ou des créatures humanoïdes. Les créatures affectées deviennent raides, incapables de bouger ou parler. La durée du sort augmente avec le niveau du clerc.

♦ *Lame enflammée*

Portée : Proche | Durée : Moyenne | Zone d'effet : Une cible

Ce sort place une lame en forme de flamme dans la main du clerc. La lame attaque comme une épée normale et inflige de 7 à 10 points de dégâts. Quand le sort est jeté, l'image d'une épée enflammée apparaît dans la main du clerc — attaquez avec comme avec n'importe quelle autre arme. Le sort inflige légèrement moins de dégâts aux cibles protégées contre le feu. La durée du sort augmente avec le niveau du clerc.

♦ *Marteau spirituel*

Portée : Longue | Durée : Moyenne | Zone d'effet : Une cible par attaque

Ce sort crée un marteau de force que le clerc peut envoyer sur ses adversaires. Plus le niveau du clerc est élevé, plus les dégâts du marteau sont élevés. Le marteau revient à la main du clerc après chaque attaque, et disparaît quand le sort se termine.

♦ *Ralentissement du poison*

Portée : 0 | Durée : Longue | Zone d'effet : Votre personnage

Ce sort ralentit les effets de tout type de poison pour une période limitée. Quand le sort se dissipe, la victime subit les effets complets du poison à moins qu'une neutralisation du poison ne soit jetée. La durée du sort augmente avec le niveau du clerc. Les paladins de niveau élevé peuvent jeter des sorts de ralentissement du poison.

♦ *Résistance au feu*

Portée : 0 | Durée : Moyenne | Zone d'effet : Votre personnage

Quand ce sort est jeté, il donne à votre personnage une certaine résistance aux attaques ou sorts basés sur le feu. Il ne subit que des dégâts réduits de ces attaques.

♦ *Résistance au froid*

Portée : 0 | Durée : Moyenne | Zone d'effet : Votre personnage

Quand ce sort est jeté, il donne à votre personnage une certaine résistance aux attaques ou sorts basés sur le froid. Il ne subit que des dégâts réduits de ces attaques.

Troisième niveau des sorts de clercs

♦ Création de nourriture et d'eau

Portée : 0 Durée : Permanente Zone d'effet : Spéciale

Ce sort permet à votre clerc d'invoquer de la nourriture pour lui. Quand sa barre de faim est blanche, s'il ne mange pas, il subit 1 point de dégât par période de 24 heures. Les clercs et les mages qui souffrent d'inanition ne peuvent récupérer de sorts.

♦ Délivrance de la malédiction

Portée : 0 Durée : Permanente Zone d'effet : Votre personnage

Ce sort permet à votre personnage d'abandonner un objet maudit. Cependant cet objet restera maudit, avec toutes ses propriétés négatives.

♦ Délivrance de la paralysie

Portée : 0 Durée : Permanente Zone d'effet : Votre personnage

Ce sort annule les effets de tout type de paralysie ou de magie assimilée. Ce sort fonctionne contre les immobilisations et la lenteur.

♦ Dissipation de la magie

Portée : 0 Durée : Instantanée Zone d'effet : Votre personnage

Ce sort annule les effets de tout sort affectant votre personnage. La dissipation ne contre pas les sorts de soins mais annule immobilisation des personnes, bénédiction et les sorts similaires.

♦ Priere

Portée : 0 Durée : Courte à moyenne Zone d'effet : Votre personnage

Ce sort est une version plus puissante de bénédiction. Il accroît les capacités de votre personnage au combat et diminue celles de l'ennemi. Le sort n'a pas d'effet cumulatif. La durée du sort augmente avec le niveau du clerc.

♦ Protection contre le feu

Portée : 0 Durée : Longue Zone d'effet : Votre personnage

Quand ce sort est jeté, votre personnage ne prend aucun dégât des attaques basées sur le feu pendant un certain temps. Ce sort absorbe les dégâts de ces attaques. Quand le sort a absorbé tout ce qu'il pouvait, il se dissipe.

♦ Protection contre le plan négatif

Portée : 0 Durée : Longue ou jusqu'à ce que le personnage soit touché Zone d'effet : Votre personnage

Ce sort donne à votre personnage une protection partielle contre les attaques des morts-vivants qui absorbent des niveaux. Toutefois, le personnage subit toujours les dégâts physiques occasionnés par l'attaque. Les créatures mortes-vivantes qui attaquent des personnages protégés par ce sort prennent de 2 à 12 points de dégâts dus à l'énergie positive du sort.

♦ Respiration aquatique

Portée : 0 Durée : Longue Zone d'effet : Votre personnage

Grâce à ce sort, votre personnage peut respirer librement dans l'eau jusqu'à la fin de son effet.

♦ *Vetement magique*

Portée : 0 Durée : Moyenne Zone d'effet : Clerc

Ce sort enchante les propres vêtements du clerc, fournissant ainsi une protection équivalant au moins à une cotte de mailles (CA 5). Les vêtements acquièrent un enchantement de +1 tous les trois niveaux du clerc au delà du 5e. Par exemple, un clerc du 11e niveau aura une protection CA 3. Ce sort ne peut se cumuler avec lui-même ni avec aucun autre sort ou armure. La durée du sort augmente avec le niveau du clerc.

Quatrième niveau des sorts de clerc

♦ *Action libre*

Portée : 0 Durée : Longue Zone d'effet : Votre personnage

Avec ce sort, votre personnage n'est pas restreint sous l'eau et peut y attaquer normalement. Ce sort donne également au personnage une immunité aux sorts de lenteur, immobilisations et paralysie. Remarquez que si le sort permet de se déplacer sans entrave sous l'eau, il ne permet pas au personnage de respirer sous l'eau.

♦ *Blessures graves*

Portée : Proche Durée : permanente Zone d'effet : Une victime

Ce sort est similaire aux blessures légères mais inflige de 3 à 17 points de dégâts.

♦ *Chaleur bénite*

Portée : 0 Durée : Moyenne Zone d'effet : Votre personnage

Ce sort immunise votre personnage au froid naturel et lui donne une résistance supplémentaire aux attaques magiques liées au froid.

♦ *Neutralisation du poison*

Portée : 0 Durée : Permanente Zone d'effet : Votre personnage

Ce sort détoxique toute espèce de poison ou venin. Le sort ne peut ramener un personnage à la vie s'il est déjà mort d'empoisonnement.

♦ *Poison*

Portée : Proche Durée : Instantanée Zone d'effet : Une victime

Quand le clerc utilise ce sort, il acquiert un toucher vénéneux. Si le clerc touche une créature, celle-ci peut mourir d'empoisonnement.

♦ *Soins des blessures graves*

Portée : 0 Durée : Permanente Zone d'effet : Votre personnage

Ce sort est similaire aux soins des blessures légères mais guérit de 3 à 17 points de vie.

Cinquième niveau des sorts de clerc

♦ Blessures critiques

Portée : Proche | Durée : Permanente | Zone d'effet : Une victime

Ce sort est similaire aux blessures légères mais inflige de 6 à 27 points de dégâts.

♦ Colonne de feu

Portée : Longue | Durée : Instantanée | Zone d'effet : Une case

Grâce à ce sort, le clerc fait descendre du ciel une colonne de flammes. Les créatures qui sont pleinement affectées subissent de 6 à 48 points de dégâts.

♦ Mort

Portée : Proche | Durée : permanente | Zone d'effet : Une victime

La victime d'une mort subit des dégâts ou meurt instantanément. Les adversaires de niveau élevé ont de meilleures chances de prendre seulement des dégâts.

♦ Soins des blessures critiques

Portée : 0 | Durée : Permanente | Zone d'effet : Votre personnage

Ce sort est similaire aux soins des blessures légères mais guérit de 6 à 27 points de vie.

Sixième niveau des sorts de clerc

♦ Festin des héros

Portée : 0 | Durée : Permanente | Zone d'effet : Votre personnage

En plus de nourrir votre personnage, ce sort guérit les maladies, soigne les blessures, bénit (comme une bénédiction), immunise votre personnage à la peur, au poison, au désespoir, à la panique pendant une période de temps très longue.

♦ Guérison

Portée : 0 | Durée : Permanente | Zone d'effet : Votre personnage

Ce sort guérit complètement votre personnage de tout dégât, poison, cécité et paralysie.

♦ Mise à mal

Portée : Proche | Durée : Permanente | Zone d'effet : Une victime

Ce sort amène sa victime au seuil de la mort, diminuant sérieusement ses points de vie quel qu'ait été leur nombre auparavant.

♦ Orbe desséchante de Sol

Portée : Longue | Durée : Instantanée | Zone d'effet : Une cible

Ce sort transforme une gemme en arme. La gemme doit être lancée immédiatement parce qu'elle se transforme en orbe desséchante. Les chances qu'a le clerc de toucher sa cible sont augmentées considérablement. Si la gemme touche, elle inflige de 6 à 36 points de dégâts et la cible est aveuglée pendant un court moment. Les morts-vivants subissent le double des dégâts.

Septième niveau des sorts de clerc

♦ Restitution d'énergie

Portée : Contact | Durée : permanente | Zone d'effet : La créature touchée

Ce sort augmente de 1 l'énergie vitale de son bénéficiaire, annulant toute absorption de niveau d'énergie vitale. Par exemple, si un personnage du 10e niveau était frappé par un nécrophage et tombait au 9e niveau, le sort de restitution d'énergie le remettrait au 10e niveau. La restitution n'a d'effet que si elle est effectuée dans les 24 heures de la perte d'énergie initiale.

♦ Tempete de feu

Portée : Longue | Durée : Instantanée | Zone d'effet : Une zone en forme de croix (3 cases sur 3)

Quand une tempête de feu est jetée, la zone entière est parcourue de rideaux de flammes rugissantes qui ont les effets de sorts de boules de feu. Toutes les créatures prises dans la zone de feu subissent de 2 à 16 points de dégâts plus 1 point par niveau du clerc.

Stratégies d'utilisation des sorts

Les sorts que votre jeteur de sorts mémorise auront une grande influence sur ses tactiques. Dans la section qui suit, les sorts ont été divisés en catégories : offensifs, défensifs, soins et autres. Des indications sur l'emploi le plus efficace de ces catégories sont données. Les sorts suivis d'un astérisque (*) sont réservés aux clercs.

Sorts offensifs

Mains brulantes, Blessures légeres*, Poigne électrique, Lame enflammée*, Toucher vampirique, Blessures graves*, Blessures critiques*

Ces sorts sont des attaques magiques à mains nues. Poison* peut tuer directement un adversaire. En raison du temps qu'il faut pour jeter ces sorts et de la vulnérabilité de la plupart des jeteurs de sorts, on ne les utilise normalement qu'en dernier recours.

Projectile magique, Fleche acide de Melf, Marteau spirituel*, Orbe desséchante de Sol*, Épée de Mordenkainen et Poing serré de Bigby

Ces attaques magiques à distance n'affectent qu'un seul monstre à la fois.

Désintégration, Transformation de la chair en pierre, Sort de mort, Doigt de mort et Mot de pouvoir, mort

Ces attaques magiques à distance peuvent éliminer une cible d'un seul coup. Elles sont les favorites des mages de niveau élevé qui veulent frapper des cibles ayant beaucoup de points de vie.

Immobilisation des personnes, Boule de feu, Éclair, Lenteur, Terreur, Immobilisation des morts-vivants, Tempete de glace, Cone de froid, Colonne de feu*, Immobilisation des monstres, Tempete acide.

Ces attaques affectent plusieurs monstres à la fois. En raison des dégâts qu'elles peuvent infliger, elles sont souvent les favorites des jeteurs de sorts de niveau élevé. Regardez attentivement la zone d'effet de ces différents sorts. Les sorts qui affectent plusieurs cases sont plus efficaces contre les monstres qui ne peuvent attaquer en groupes. Les sorts qui n'affectent qu'une seule case sont plus efficaces contre les monstres qui attaquent en groupes.
Soyez particulièrement prudent avec tempête de glace et immobilisation des personnes. Si la cible d'une tempête de glace est à portée de mêlée , votre personnage prendra également les dégâts du sort. Le sort d'immobilisation des personnes n'affecte que les humains et les créatures humanoïdes.

Sorts défensifs

Armure, Flou, Protection contre le mal*, Bouclier, Vetement magique*

Ces sorts protègent essentiellement des attaques physiques. Jetez-les sur votre personnage avant les batailles qui impliquent des attaques physiques.

Bénédiction*, Priere*, Protection contre le plan négatif

Ces sorts protègent essentiellement des attaques magiques. Jetez-les sur votre personnage avant les batailles qui impliquent des attaques magiques.

Résistance au froid*, Résistance au feu*, Protection contre la paralysie, Protection contre le feu et Chaleur bénite*

Ces sorts protègent contre des types d'attaques magiques et physiques spécifiques. Par exemple, protection contre la paralysie protège votre personnage des sorts de paralysie tout comme de la paralysie résultant d'une attaque physique.

Sorts de soins

Soins des blessures légeres*, Aide*, Soins des blessures graves*, Soins des blessures critiques*, Guérison* et Festin des héros*

Ces sorts remplacent les points de vie perdus . Aide peut augmenter les points de vie de votre personnage au-delà de leur valeur maximale mais seulement de façon provisoire. Les personnages clercs devraient toujours avoir quelques soins des blessures légères pour se soigner rapidement pendant les repos.

Ralentissement du poison*, Délivrance de la paralysie*, Neutralisation du poison*, Délivrance de la malédiction

Pour ralentir ou annuler les effets du poison, de la paralysie, de la pétrification ou des malédictions, gardez un certain nombre de ces sorts à l'esprit quand votre personnage est à proximité d'un monstre qui peut empoisonner, paralyser ou pétrifier.

Autres sorts

Détection de la magie

Ce sort est très utile pour évaluer les objets que votre personnage ramasse durant la partie. Il fait briller tous les objets magiques que le personnage transporte.

Invisibilité

Invisibilité est utile pour cacher votre personnage à des senseurs mystiques ou à des yeux espions. Même quand votre personnage est invisible, la plupart des monstres sentiront sa situation générale tout en recevant de fortes pénalités pour attaquer une cible invisible.

Création de nourriture et d'eau*

Ce sort est très utile dans les niveaux les plus profonds du donjon où la nourriture est rare. Assurez-vous de mémoriser ce sort avant que votre personnage ne tombe à court de nourriture !

Hate

Ce sort est particulièrement utile quand on combat des monstres très rapides. Hâte permet des attaques en mêlée beaucoup plus rapides. Jetez ce sort sur votre personnage juste avant les batailles dangereuses.

Vision véritable

Coincé dans une zone pleine d'illusions, de monstres invisibles, de pièges, etc. ? Faites essayer vision véritable à votre personnage.

Respiration aquatique

Ce sort permet à votre personnage de respirer sous l'eau.

Action libre

Ce sort vous permet de vous déplacer sans pénalités sous l'eau et vous confère l'immunité à certains sorts de paralysie ou d'immobilisation.

STRATÉGIES D'AVENTURE

Attaquer des adversaires

Les personnages se lancent généralement dans des "combats de mêlée", c'est-à-dire des combats face à face avec des armes comme les épées ou les masses. Les personnages ont aussi d'autres options comme l'incantation de sorts et le tir de projectiles avec des arcs et des frondes.

En général, un personnage attaque l'ennemi en première ligne de son côté de l'écran. Quand il ne reste plus qu'un seul adversaire, il se déplace au centre de sa case et peut y être attaqué.

Mécanismes de combat

La compréhension des mécanismes de combat vous permet de choisir la stratégie de combat la plus efficace pour votre personnage. L'aptitude au combat de chaque personnage est définie par sa classe d'armure, son TACØ et ses dégâts.

Classe d'armure

La classe d'armure (CA) indique à quel point un monstre est difficile à toucher. Plus la classe d'armure est basse, plus la cible est difficile à toucher. La CA est basée sur l'armure et un bonus dû à la Dextérité du personnage.

Certains objets magiques permettent d'augmenter (ou diminuer) la classe d'armure.

TACØ

Le TACØ représente l'aptitude de votre personnage à toucher ses ennemis. TACØ signifie Toucher une Armure Classée Zéro. Un personnage doit obtenir un nombre égal ou supérieur au TACØ pour endommager une cible avec une classe d'armure de zéro. Plus le TACØ est bas, plus l'attaquant a de chances de toucher son adversaire. Le TACØ d'un personnage est basé sur sa classe et son niveau.

NOTE : Pour déterminer si une attaque touche, un nombre entre 1 et 20 est généré aléatoirement. Ce nombre de base est modifié par les scores de caractéristiques du personnage et l'usage d'armes magiques.

Une attaque est réussie si le nombre obtenu est supérieur ou égal au TACØ de l'attaquant moins la CA de la cible.

Exemple : Un guerrier avec un TACØ de 15 qui attaquerait un monstre avec une CA de 3 aurait besoin d'obtenir : (TACØ : 15) - (CA : 3) = 12+. Mais pour toucher un monstre avec une CA de -2 il devrait obtenir (TACØ : 15) - (CA : -2) = 17+.

Dégâts

Les dégâts représentent la perte de points de vie qu'un attaquant inflige à son adversaire. Le montant des dégâts dépend de la Force de l'attaquant et du type de l'arme. Les dégâts de chacune des armes sont résumés dans la Charte des armes.

Certains monstres ne subissent que des dégâts partiels, ou aucun, de certains types d'armes. Les squelettes, par exemple, ne subissent que la moitié des dégâts des armes tranchantes ou pointues.

Stratégies de combat

Les personnages qui utilisent des armes à lancer devraient les garder en main et dans leur bourse de ceinture pour se réapprovisionner rapidement. Un bouclier ou une épée courte dans cette position sera automatiquement prêt à l'emploi après la dernière attaque du personnage avec ses armes de lancer. Assurez-vous de récupérer les armes à lancer de votre personnage après chaque combat. Vous pouvez même souhaiter ramasser toutes celles que votre personnage trouvera, car elle sont rapides d'utilisation en combat.

Déplacement et combat

Surveillez la boussole de l'écran pour vous aider à vous orienter. Dans une zone inexplorée, déplacez-vous avec un menu de sorts à l'écran, un sort d'attaque affiché.

Préparez votre personnage au combat avant d'ouvrir une porte, de monter ou descendre un escalier ou de pousser un bouton qui risque d'ouvrir une porte ou

un mur secret. Les monstres se tapissent souvent derrière les portes fermées ou les murs secrets, à l'affût et avides de combattre !

Rappelez-vous que votre personnage peut se déplacer et combattre en même temps, même à reculons pour esquiver une attaque en mêlée et de côté pour esquiver une attaque à distance. Une autre stratégie consiste à faire retraite derrière une porte et à la fermer, bloquant ainsi l'attaque d'une sale bête. Prudence, cependant : certains monstres sont capables d'ouvrir des portes pour vous suivre_

Astuces

Voici quelque astuces stratégiques pour vous aider durant votre périple.

Transportez des objets

Vous ne savez jamais quand vous aurez besoin de ce que vous trouvez ! Pour transporter un objet pendant l'aventure, prenez-le et placez-le dans un sac-à-dos. S'il n'y a plus de place dans l'inventaire de votre personnage, trouvez un endroit sûr et accessible pour y entasser ce que vous ne pouvez transporter.

Repérez les boutons et leviers

Certains mécanismes sont activés dans une partie du donjon pour en affecter une autre beaucoup plus loin. Si votre personnage n'arrive pas à traverser une zone, retournez en arrière et changez la position de quelques boutons ou leviers, un à la fois, pour voir si ce changement fait une différence.

Cherchez les boutons cachés sur les murs

Vérifiez toujours qu'un mur ne porte pas de bouton caché. Si vous vous déplacez latéralement le long d'un mur, vous trouverez ces boutons plus facilement.

Gardez un œil sur la boussole

Regardez la boussole quand votre personnage explore le donjon. Il y a certains pièges qui changent l'orientation de votre personnage. Les téléporteurs se révèlent souvent de cette façon.

Veillez aux téléporteurs

Soupçonnez-vous que votre personnage est téléporté en traversant un certain endroit ? Lancez un objet dans la zone suspecte et observez. Il "disparaîtra" s'il est téléporté.

Sauvegardez la partie

Sauvegardez la partie chaque fois que vous envisagez un événement dommageable à votre personnage.

Nous vous recommandons aussi de sauvegardez la partie au début de chaque niveau.

Si une énigme est difficile à résoudre, sauvegardez la partie et essayez diverses solutions.

Si des monstres attaquent en masse et rapidement, sauvegardez la partie pour essayer d'autres stratégies.

Si les choses deviennent très dures, sauvegardez la partie avant d'ouvrir n'importe quelle porte.

Note spéciale : Si vous jouez à Dungeon Hack© dans sa version Difficile, ou si vous avez activé l'option Mort Réelle du Personnage et si votre personnage meurt, toutes les sauvegardes relatives à ce personnages disparaissent. Cf Mort Réelle du Personnage, décrite dans la section "Personnalisation" p25.

Continuez

Quand rien ne marche, continuez la partie. Votre personnage n'a pas besoin d'ouvrir toutes les portes, de combattre tous les monstres ou d'obtenir tous les objets pour gagner le jeu. Gardez en mémoire toutes les zones que votre personnage laisse de côté. S'il est bloqué plus loin, ou s'il a besoin d'un objet pour continuer, revenez en arrière pour essayer à nouveau de résoudre l'énigme.

BESTIAIRE

Créatures habitant les couloirs de Dungeon Hack™

Cette section contient les descriptions des étranges créatures qui rôdent dans les sombres passages de Dungeon Hack™. Cependant, n'oubliez pas que vous pouvez en découvrir quelques autres..

♦ Ame en peine



Autrefois un humain puissant, l'âme-en-peine est un esprit mort-vivant qui cherche à absorber la vie et l'énergie humaines. Ces créatures mauvaises ressemblent à des nuages noirs ayant vaguement la forme d'un homme. Le toucher glacial d'une âme-en-peine cause des dégâts même aux créatures qui sont immunisées contre le froid, mais, pire encore, chaque coup qui porte draine un niveau d'expérience de la victime. Les âmes-en-peine sont insensibles aux armes normales. Les armes d'argent ne font que demi-dégâts. Les armes magiques infligent tous leurs dégâts et une vapeur noire s'échappe en bouillonnant du "corps" de l'âme-en-peine. Cependant, comme la plupart des morts-vivants, les âmes-en-peine sont insensibles aux sorts de sommeil, charme, immobilisation, mort et à ceux basés sur le froid. Un sort rappel à la vie a une bonne chance de détruire complètement la créature.

♦ Ankheg



L'ankheg ressemble à un énorme ver plein de pattes, et il adore la chair fraîche. Ses nombreuses pattes se terminent par des crochets acérés, pratiques pour agripper et creuser, et ses mandibules puissantes sont capables de briser un petit arbre en deux d'un seul coup de dents. Une épaisse carapace chitineuse, habituellement jaune ou marron, couvre la totalité de son corps, à l'exception du ventre, mou et rose. Avec ses yeux noirs brillants et ses deux antennes sensibles, l'ankheg peut détecter le mouvement de créatures de taille humaine jusqu'à 100 m de distance. L'attaque favorite de l'ankheg est de se dissimuler dans le sol, entre 1,5 et 3 m de profondeur jusqu'à ce qu'il détecte l'approche d'une victime. Il creuse alors jusqu'à la surface et essaye de saisir sa victime dans ses puissantes mandibules. Quand il est désespéré, un ankheg peut projeter un jet d'acide jusqu'à 10 m. Seuls les plus féroces prédateurs ne fuient pas les ankhegs.

♦ Bête morte-vivante



La bête morte-vivante est une meurtrière impassible d'origine inconnue ; elle semble être portée vers un seul but : tuer les créatures vivantes. La bête a la taille d'un petit dragon. Ses os saillent de sa chair pourrissante. Elle a une grande tête cornue et ses côtes nues sont barbelées, formant une cage immonde. Elle marche à quatre pattes mais peut se dresser sur ses postérieurs en s'aidant de sa queue courtaude. Elle peut ainsi projeter ses puissants antérieurs sur ses adversaires.

♦ Brume de sepulcre



Ces terribles morts-vivants se rencontrent typiquement dans les cimetières et autres lieux funéraires désolés. Ils résident cependant partout où l'on peut trouver des cadavres. La brume de sépulcre s'infiltre sur le Plan Primaire là où il y a des corps privés de vie et se nourrit des traces d'essences de vie qu'ils pourraient encore contenir. Elle apparaît de forme vaguement humanoïde avec une brume grise tourbillonnante en surface. Des trous sombres, noirs, sont tout ce qui dénote les yeux dans leur visage. Leurs mouvements sont rapides et adroits. En groupe, elles peuvent sembler de la fumée ou du brouillard au voyageur imprudent. Elles attaquent avec un toucher glacial, similaire à celui de l'âme-en-peine..

♦ Chafouin



Le chafouin est une créature vicieuse, malveillante, qui fait sa proie des autres créatures souterraines. Légèrement plus petit que la moyenne des humains, on ne peut qualifier le chafouin que de laid, affligé comme il l'est par une maladie de peau contagieuse qui lui donne une apparence lépreuse, horrible. S'ils peuvent approcher par-derrière, leur tactique favorite est d'étrangler leur victime avec une corde. La victime meurt en deux rounds sauf si le chafouin relâche sa prise, ce qui a peu de chances de se produire, sauf si la corde casse ou si le chafouin meurt. Ils font les poches de leurs victimes, amassant un trésor qui sert de lit au chafouin. Curieusement, on trouve des pierres précieuses dans les "sacs à ordures" du chafouin, ces sacs pleins d'os, reliefs d'anciens repas, que l'on trouve près de sa tanière. Ne reconnaissant par la valeur des pierres précieuses, ils s'en débarrassent souvent.

♦ Chevalier de mort



Un chevalier de mort est l'abominable corruption d'un chevalier ; il a été maudit par les dieux pour avoir trahi le code d'honneur qu'il suivait durant son existence. Un chevalier de mort est généralement plus grand que 1,80 m et plus lourd que 150 kg. Son visage est un crâne noirci couvert de lambeaux de chair pourrissante. Il a deux points rouges brillants en guise d'yeux.

♦ Chimère



Une chimère a les postérieurs d'une grande chèvre noire et les antérieurs d'un énorme lion roussâtre. Son dos porte des ailes de dragon brunes. Le monstre a trois têtes : celle d'une chèvre, celle d'un lion et celle d'un dragon. La tête de chèvre est noire avec des yeux jaunes luisants et des cornes ocres. La tête de lion est entourée d'une crinière brune et a des yeux verts. La tête de dragon est couverte d'écailles orange et a des yeux noirs. Ses têtes multiples et sa puissance physique font de la chimère un adversaire mortel. Selon son humeur, la tête de dragon peut lancer un jet de flammes au lieu de mordre.

♦ Cockatrice



Tristement célèbre pour sa capacité à tourner la chair en pierre, la cockatrice est un étrange hybride de lézard, de coq et de chauve-souris. _ peu près de la taille d'une belle oie ou dinde, elle arbore des ailes de chauve-souris et la longue queue d'un lézard. La cockatrice attaque férocement tout ce qui lui paraît menacer sa tanière, humain ou non. Sa méthode d'attaque est d'agripper ses ennemies, puis de toucher la chair exposée, ce qui les change en pierre. Des vols de cockatrices font l'impossible pour submerger et perturber leurs adversaires, leur volant parfois directement au visage.

Le contact d'une cockatrice est assez puissant pour affecter ses victimes à travers cuir et tissu, seule l'armure de métal est assez forte pour détourner leur bec mortel. Une cockatrice sent où sa victime est vulnérable et est très efficace pour trouver un peu de chair exposée à tourner en pierre.

♦ Dragon, Blue



Les dragons bleus aiment passer de longues heures à préparer des embuscades pour leurs proies, qu'il s'agisse d'un troupeau d'herbivores en transhumance ou d'un voyageur imprudent. Ils sont connus pour se vanter de leurs succès et admirer leurs trophées pendant tout aussi longtemps. Extrêmement intelligents, les dragons bleus parlent une langue commune à tous les dragons mauvais, tandis que certains ont la capacité de communiquer avec toute créature dotée d'intelligence. Ces créatures préfèrent éviter le contact et porter un coup terrible de l'arme qu'est leur souffle, un vaste éclair qui peut parcourir 30 m en ligne droite à partir de la bouche du dragon. Le dragon tire sa fierté de la distance à laquelle il délivre cette attaque, son but étant autant de démontrer son terrifiant talent que de tuer sa proie. Les dragons bleus les plus âgés possèdent des capacités spéciales, telles que terrain hallucinatoire, la capacité de camoufler leur cachette, qui les aide ainsi à accroître leurs chances de surprendre l'imprudent. Ils peuvent aussi lancer des sorts et faire preuve d'une variété de talents magiques.

Elemental

♦ Elémental de terre



Les élémentaux de terre peuvent être invoqués dans une zone de pierre ou de terre. Sur le Plan Primaire, ce type courant d'élémental ressemble à un très grand humanoïde fait d'humus, de cailloux, de métaux précieux et de gemmes. Il a un visage froid et sans expression avec deux yeux qui brillent de leurs multiples et précieuses facettes. Même s'il a une ouverture en forme de bouche dans le visage, l'élémental de terre ne parle que rarement. Il ne se déplace que lentement mais se consacre à sa tâche sans répit. Un élémental de terre peut traverser la terre ou la pierre sans subir de pénalité de déplacement ou de Dextérité.

♦ Elémental d'eau



Ces créatures inhabituelles sont natives du plan élémentaire de l'eau, mais on les rencontre le plus souvent sur le Plan Primaire. Dans ce cas, elles sont violentes et hostiles et attaquent instantanément tout être vivant. D'une façon qui n'a jamais été appréhendée, les esprits des eaux se nourrissent de la force vitale de ceux qu'ils tuent. Les esprits des eaux ressemblent à des serpents entièrement composés d'eau..

♦ Esprit hurleur (Banshee)



L'esprit hurleur, ou banshee, est l'esprit d'une femme elfe maléfique une chose des plus rares. Les esprits hurleurs haïssent les vivants ; ils trouvent leur présence douloureuse et cherchent à tuer ceux qu'ils rencontrent. L'esprit hurleur a l'aspect d'une image luminescente de ce qu'il était. Son image brille la nuit mais est transparente le jour. La plupart des esprits hurleurs semblent vieux et décrépits, avec des cheveux embrouillés et des haillons. Ils ont des visages de douleur et d'angoisse avec des yeux qui brillent de haine et de colère. Les esprits hurleurs se lamentent souvent de douleur d'où leur nom.

♦ Ettin



Les ettins sont des géants à deux têtes. Ce sont des chasseurs retors et imprévisibles, traquant de nuit la viande qu'ils peuvent attraper. Géants peu civilisés, les ettins abhorrent les bains ou toute autre pratique qui pourrait assouplir leur peau épaisse, encroûtée de crasse. Cette peau épaisse donne à l'ettin une classe d'armure assez basse. Ils préfèrent tendre des embuscades à leurs victimes, mais quelle que soit la façon dont la bagarre commence, les ettins se battent furieusement jusqu'à ce qu'ils gagnent ou soient tellement blessés que la retraite devienne la seule alternative à la mort. En combat, un ettin a deux attaques. Du fait que chaque tête contrôle un bras, il ne subit aucune pénalité pour attaquer des deux mains. Deux massues couvertes de pointes sont les seules armes des ettins. Bien qu'ils collectionnent les trésors, les aventuriers fouillant leurs tanières les trouveront répugnantes et dangereuses.

♦ Fantôme gardien



Ces morts-vivants, qu'on appelle parfois "gardiens sans sommeil", semblent être des humains de l'un ou l'autre sexe, beaux et gracieux, qui dérivent ou marchent silencieusement. Leurs membres gardent parfois une chair blanchâtre mais leur torse et le reste de leur corps sont toujours squelettiques, et leurs yeux toujours sombres et vides. Les fantômes gardiens sont des adversaires intelligents et dangereux ; on les trouve généralement au service d'un puissant seigneur mort-vivant tel un spectre, un vampire ou une liche. Souvent, un prêtre ou un mage maléfique place des fantômes gardiens pour veiller sur une tombe, une crypte au trésor ou un endroit de ce genre.

♦ Feyr



Les freyeurs (prononcé "fréïeurs") sont créés à partir des restes des cauchemars ordinaires mélangés à de l'énergie magique résiduelle. Ils semblent être animés par les émotions fortes d'un grand groupe de gens. On les trouve généralement dans les grandes cités qui possèdent beaucoup de jeteurs de sorts. Les freyeurs sont des créatures voûtées, bossues, sinistres et inhumaines. Leur peau est parcourue de circonvolutions comme la surface d'un cerveau humain. La créature se soutient sur deux tentacules principaux qui lui servent de jambes et sur une poignée d'autres membres tentaculaires.

♦ Gargouilles



Les gargouilles sont des créatures féroces, magiques par nature, que l'on trouve souvent parmi les ruines ou dans des cavernes souterraines. A l'origine, les gargouilles étaient des goulottes sculptées au bord des toits, conçues pour représenter des figures humaines ou animales grotesques. Un sortilège puissant jeté il y a longtemps amena ces sculptures à la vie. Les gargouilles prennent grand plaisir à torturer à mort leurs proies sans défense. Ce sont des créatures ailées, et d'excellents combattants, avec quatre attaques par rounds. Comptant sur leur apparence de statues, les gargouilles se tiennent souvent immobiles, posant peut-être comme sujet de fontaine, ou à côté d'une porte. Lorsque leur victime est assez proche, elles frappent. Quand c'est possible, elles aiment également fondre sur leurs victimes depuis les hauteurs. On trouve parfois les trésors qu'elles recueillent sur leurs victimes, enterré ou sous une grosse pierre.

♦ Glissomorphe





Un glissomorphe est un prédateur charognard amphibien. La plupart du temps il ressemble à un pouding noir qui rampe sous un aspect amorphe d'un noir brillant. A volonté, il peut se "transformer" en un monstre serpentin à quatre bras semblable à un yuan-ti. Sous forme serpentine, le glissomorphe possède un corps écailleux épais. Quatre bras musculeux saillent près de sa tête ; ces bras peuvent utiliser des massues ou d'autres armes simples.

♦ Gobelins



Si elles n'étaient pas en si grand nombre, ces petites et mauvaises créatures humanoïdes ne seraient qu'une vague nuisance. Avec leurs fronts bas et leurs bras pendant jusqu'à leurs genoux, ils menacent les autres races de leurs lances et haches, ou de toute autre arme ne nécessitant pas grand apprentissage. Les gobelins haïssent le soleil et préfèrent combattre sous terre, où leur infravision jusqu'à 20 m leur donne un avantage. Lâches, les gobelins préfèrent en général éviter les combats face à face. Leur spécialité est l'embuscade. Cependant, même lors d'une embuscade, les tactiques des gobelins sont simplistes et grossières. Les gobelins haïssent tout particulièrement les humanoïdes, gnomes et nains en particulier, et s'acharnent à les exterminer. Ceux qu'ils ne tuent pas sont pris comme esclaves ou abattus plus tard pour servir de nourriture.

♦ Golem de chair



Un golem est une forme artificielle, un corps humanoïde animé par un esprit élémental. Il est sous le contrôle complet de son créateur. Le golem de chair est fait d'une collection goulesque de débris humains volés, cousus ensemble pour former une seule horreur pourrissante. Cette créature ne possède rien, même pas d'arme. Elle ne peut pas parler, mais rugit à l'occasion tout en se déplaçant de sa démarche raide et désarticulée. Incapable de stratégie ou de tactique, le golem de chair est dépourvu d'émotion au combat. Comme il n'utilise pas d'arme, c'est sa Force de 19 qui est dangereuse particulièrement du fait que seule une arme magique peut être utilisée contre lui. Les sorts basés sur le feu et le froid le ralentissent, mais les attaques électriques lui ajoutent en fait des points de vie. Tous les autres sorts sont sans effet contre cette créature.

♦ Goule



Autrefois humaines, les goules sont des morts-vivants qui se sont nourris de la chair de cadavres. Leur transformation les a dérangés, détruisant leur esprit et ne laissant qu'une ruse terrifiante. De leurs longues langues râpeuses, elles lèchent la moelle des os brisés. Les goules attaquent en essayant de griffer de leurs ongles répugnants et de mordre avec leurs crocs. Malheureusement, le simple contact d'une goule fige la plupart des créatures, une paralysie qui peut durer de nombreux rounds, sauf si elle est contrée. Tout humain ou demi-humain (à l'exception des elfes) tué lors d'une attaque de goule devient lui-même une goule. Ce sort peut être évité si la victime est dévorée par les goules, ou si elle obtient la bénédiction adéquate. Il est possible de les tenir à distance avec le cercle magique de protection contre le mal, mais elles sont insensibles aux sorts de sommeil et de charme.

♦ Goule voilée



Dans des circonstances normales, les goules voilées ne se distinguent pas des goules normales. Avec les mèches folles blanches ressemblant à des fils d'araignée qui pendent de leur visage, les goules voilées portent quelque chose qui ressemble à un linceul. Elles attaquent avec leurs griffes et leurs crocs, mais, à la différence des goules conventionnelles, le contact du "voile" de ces goules n'entraîne pas la paralysie. Cependant cette créature émet un jet d'acide corrosif par la bouche, ce qui cause des dégâts sévères jusqu'à 3 m. Elles sont sensibles à toutes formes d'attaques excepté sommeil, charme et les autres sorts affectant l'esprit. Les cadavres sont le repas préféré des goules voilées, bien qu'elles ne rechignent pas à dévorer une victime vivante.

♦ Hobgobelin



Intelligents, organisés et agressifs, les hobgobelins si livrent à une guerre perpétuelle contre les autres races humanoïdes. Typiquement, ils ressemblent à des humanoïdes solidement bâtis, au cuir couvert de poils et à la peau rouge sombre ou rouge orangé. Un parti typique de hobgobelins peut être équipé d'armes comme les armes d'hast, étoiles du matin, épées, fouets et lances. Ils combattent tout aussi bien à la lumière vive que dans l'obscurité, ayant un infravision qui porte à 20 m. En tant qu'ennemis jurés des elfes, ils portent toujours une attention spéciale à un adversaire elfe, l'attaquant souvent en premier.

♦ Lame-en-peine



Les lames-en-peine sont les esprits des guerriers fauchés durant une bataille mais que leur volonté tient à distance de la mort. Les lames-en-peine ressemblent à des guerriers qu'on ne rencontre que sous la surface ou là où le soleil ne brille jamais. Leurs armes et armures n'ont rien de particulier ; à l'intérieur de l'armure, leur corps semble insubstantiel. Les lames-en-peine étaient des soldats professionnels endurcis ; en tant que morts-vivants, elles ont gardé leur savoir stratégique et tactique et continuent à combattre parce que c'est la seule chose qu'elles savent faire. Dans la plupart des cas, ces soldats sont trop bornés pour admettre qu'ils sont morts.

♦ Lycanthrope, Rats-garous



Ordinairement rencontrés dans les ensembles de tunnels sous les villes, les rats-garous peuvent se transformer en hommes-rats de taille humaine ou en rats géants. En tant qu'humains, ce sont souvent des individus minces, secs, de taille inférieure à la moyenne. Le nez peut remuer quand ils sont excités. Sous la forme d'homme-rat, ils sont encore plus petits. La tête, le torse et la queue de cette forme sont ceux d'un rat tandis que les membres restent visiblement humains. _ la dernière étape de sa métamorphose, la créature devient un rat de 60 cm de long. Sous les trois formes, les rats-garous utilisent des armes pour attaquer, préférant épées courtes et dagues. En tant qu'homme-rat ou rat géant, le rat-garou ne peut être blessé que par des armes en argent ou magiques. Ils ne sont jamais seuls s'ils peuvent l'éviter.

♦ Medusa, Greater



Etres détestables capables de pétrifier toute créature qui rencontre leur regard, les méduses sont typiquement des humanoïdes féminins, avec un nid de serpents pour cheveux. Plus rare encore, la méduse majeure a un corps en forme de serpent à la place du torse et des jambes. Le regard pétrifiant de la méduse est si puissant qu'il garde son pouvoir même après la mort. Quand elle se trouve dans un rayon de 10 m, la méduse essaye d'obtenir que sa victime la regarde dans les yeux, ce qui entraîne la pétrification. Si son adversaire détourne le regard, la méduse se rue en avant pour permettre aux serpents qui lui servent de cheveux d'attaquer. La méduse majeure est connue pour utiliser des flèches empoisonnées, et son sang est si vénéneux que toucher son corps après sa mort nécessite un jet de sauvegarde contre le poison.

♦ Minotaure



Les minotaures sont soit des humains maudits soit la descendance de minotaures et d'humains. Ils vivent généralement dans des labyrinthes parce qu'ils ne sont pas perturbés par ces endroits ; cela leur donne un avantage sur leur proie. Les minotaures sont énormes, bien au-dessus de 2 m de haut, et plutôt larges et musculeux. Ils ont une tête de taureau et le corps d'un homme. Les minotaures ne sont pas particulièrement intelligents mais sont extrêmement rusés et ont des sens très développés.

♦ Mummy



Vêtue de bandes de toile pourrissantes, les momies sont des cadavres qui proviennent de régions où l'on enterre les morts en suivant le processus de momification. Lorsque leurs tombes sont dérangées, ces corps entrent dans une espèce de non-vie étrange et sont pénétrés d'une haine invraisemblable de la vie. Ils attaquent sans merci tout ce qui vit. La simple vue d'une momie engendre une telle terreur que la victime doit réussir un jet de sauvegarde contre les sorts ou être paralysée de frayeur. Les momies sont toujours extrêmement vulnérables au feu, aussi un coup porté à l'aide d'une torche ou de l'huile enflammée sont de bonnes défenses contre ces créatures.

♦ Ombre



Les ombres sont des morts-vivants ténébreux qui absorbent la force de leur victime par leur contact glacial. Les ombres sont indétectables à 90% tant qu'elles ne sont pas dans un environnement brillamment éclairé ; en effet elles ne semblent être que ce que leur nom suggère : des ombres. Les ombres se déplacent en meutes vaguement organisées qui errent librement dans les ruines, les cimetières et les donjons. Elles adorent terrifier leurs victimes.

♦ Pénombre





Les personnes bien informées assurent que les pénombres sont (ou étaient) des humains normaux qui, grâce à la magie ou aux sciences occultes, ont échangé leur âme contre l'essence de l'obscurité. Bien qu'ils conservent la forme et les capacités de leur corps d'origine, on dit que leur pouvoir s'est accru dans l'obscurité. Les pénombres d'origine sont inconnues et personne ne sait si elles ont un lien avec les ombres (voir ci-dessus) ou avec une puissance du Plan des Ombres. La méthode de transformation d'un être vivant en pénombre a été oubliée.

♦ Naga malicieu



Ce naga rayé de noir et écarlate a une tête humaine avec des cheveux dépenaillés et des yeux bruns caves. Le naga malicieux dégage une odeur de chair en putréfaction (qui est d'ailleurs sa nourriture favorite). Se cachant dans les ruines ou les cavernes, le maléfique et rusé naga malicieux tente de blesser toute créature qui traverse son domaine. Il tend des pièges et attaque fréquemment sans avertissement.

♦ Naga osseu



Les nagas osseux sont des morts-vivants fabriqués. Ils ressemblent à des serpents avec un énorme crâne en guise de tête. Leurs orbites vides luisent de haine. Créés par des nagas sombres (ou par certains mages maléfiques) ils servent de gardien ; ces serpents servent leur maître avec une loyauté absolue. Leur création est un processus épuisant, ce qui explique leur rareté une bonne chose pour les créatures bienveillantes des Royaumes. Au combat, les nagas osseux mordent avec leurs longs crocs mais on sait qu'il leur arrive d'utiliser d'autres méthodes avec ceux qui sont assez inconscients pour s'attirer leur ire. Les nagas osseux ne mangent rien et n'ont pas de place dans la chaîne alimentaire des Royaumes sauf qu'il leur arrive de tuer de grands prédateurs agressifs (comme l'homme) pour le sport.

♦ Ogre Slug



L'apparence des ogres limaces est reconnaissable entre toutes : ils ont la tête, le haut du torse et les bras d'un ogre, mais le reste du corps d'une énorme limace. Leur couleur est limoneuse, leur peau gris vert sur le haut du corps, devenant d'un vert sombre, tirant sur le noir pour la partie inférieure. Les ogres limaces sont tout aussi mauvais et laids (voire même plus) que leurs cousins au corps "normal". Leur attaque principale est un jet de salive acide. Un ogre limace peut choisir de cracher de l'acide une fois par round au lieu d'attaquer avec ses points.

♦ Ombre d'acier



Bien que l'ombre d'acier soit un ver planaire géant, aussi à l'aise dans l'eau que sur terre, on la voit rarement sous son aspect véritable. Elle fusionne avec le métal pour animer des objets métalliques. Les ombres d'acier utilisent leur enveloppe métallique comme demeure et comme arme ; elles peuvent rester à l'intérieur du métal indéfiniment sans inconvénient. On peut trouver des ombres d'acier n'importe où, pourvu qu'il y ait du métal à proximité, depuis les épaves de navires sous l'océan jusqu'aux tombeaux antiques sous les glaces des montagnes.

♦ Ombre des roches



Les ombres des roches sont de puissants prédateurs souterrains auxquels leurs griffes d'acier permettent de creuser à travers la pierre dure, à la recherche de proies. Ces animaux sont immensément forts, ils font près de 2,5 m de haut et plus de 1,5 m de large. Ils creusent souvent jusqu'à un point proche d'un couloir principal, puis guettent à travers une fente qu'ils ont faite. _ l'approche de sa proie, l'ombre des roches bondit. La regarder dans les yeux entraîne la confusion. Heureusement, ces bêtes sont lentes et ont un mauvais sens de l'équilibre. Chasseurs solitaires, elles n'ont pas de culture propre. Il y a pourtant une légende selon laquelle, quelque part, il existerait des villes entières d'ombres des roches.

♦ Orque



Les orques sont des mammifères carnivores agressifs qui se regroupent en tribus et survivent en chassant et en pillant. Constamment en train d'agrandir leur territoire, les orques ont de nombreux ennemis et sont habituellement en guerre contre les humains, les elfes, les nains, les gobelins et les autres tribus orques. Ils ressemblent à des humains primitifs à la peau gris vert et à la pilosité rude, mais leur principale caractéristique est sans doute leur groin semblable à celui d'un cochon. L'orog est une race à part, l'élite des orques, peut-être de sang mêlé avec des ogres. Extrêmement disciplinés, les orogs sont habituellement à l'avant-garde de toute force orque. Les orques combattent avec de nombreuses armes, mais le plus souvent avec des haches, combinées à des lances, des armes d'hast et des arcs.

♦ Otyugh



Les otyughs, également connus sous le nom de gulguthra, sont des créatures terrifiantes qui se tapissent dans les tas de bouse et de pourriture, attendant que quelque chose les dérange. Alors qu'ils se nourrissent généralement des déchets des autres créatures des donjons, ils apprécient à l'occasion un peu de viande fraîche. Les gulguthra ont une infravision qui porte à 30 m. Les otyughs peuvent être considérés comme le système de traitement des ordures des donjons qu'ils habitent.

♦ Scaladar



Les scaladars sont des monstres similaires à des scorpions qu'on a pu décrire comme des "mécaniques de métal aux mouvements fluides". On ne les trouvait autrefois que dans Undermountain mais ils commencent à se répandre dans des régions souterraines et de surface aux environs... heureusement, aucun n'a fait surface à Eauprofonde même. La rumeur prétend que ces tueurs froids et méthodiques sont lâchés avec l'ordre de simplement détruire tout ce qu'ils rencontrent de vivant. Ils attaquent en agrippant leur proie de leurs deux énormes pinces afin de pouvoir la larder de coups de dard.

♦ Sorcière



Les sorcières sont des êtres qui répandent le désastre, la mort et la destruction grâce à leur magie. Elles ressemblent à des vieilles femmes fripées avec des cheveux éraillés et un visage ridé. Leur peau tachetée s'orne de verrues et de furoncles. Elles portent les vêtements de paysannes. Leur bouche contient des dents noircies et leur haleine est infecte. Même si elles ont l'air faibles et ratatinées, les sorcières possèdent une force surnaturelle qui leur permet d'écraser d'une seule main les petites créatures (comme les gobelins, par exemple). Et même si les sorcières ont l'air décrépit et délabré, elles courent à une vitesse surprenante elles peuvent même esquiver agilement les pierres et les branches mortes sur leur chemin. Des griffes dures comme l'acier sortent de leurs doigts. Elles les utilisent avec force pour déchiqueter leurs adversaires..

♦ Spectre



Les spectres sont des morts-vivants puissants qui hantent les lieux les plus désolés et désertés. Ils haïssent la vie et la lumière. Apparaissant comme des êtres semi-transparents, ils sont souvent pris pour des esprits de hantise ou des fantômes. Le toucher glacial d'un spectre draine l'énergie vitale des créatures vivantes. Tout être dont l'énergie vitale a été complètement drainée devient un spectre que contrôle celui qui l'a créé. Les spectres sont immunisés contre les sorts de sommeil, charme, immobilisation et contre ceux basés sur le froid, de même que contre les attaques de paralysie ou par poison. Ils ne peuvent être attaqués qu'avec des armes magiques. Un sort de rappel à la vie annule la non-vie du spectre, et souvent le détruit immédiatement.

♦ Tertre errant



Les tertres errants, que l'on connaît aussi en tant que "traînants", ressemblent à des amas de végétation. Ils sont en fait une forme intelligente de vie légumineuse d'aspect vaguement humanoïde. Ils mesurent de 1,8 à 2,7 m ; leur circonférence est d'environ 1,8 m à la base (des jambes aux hanches) et de 0,6 m à leur sommet (la "tête"). Les tertres errants sont des attaquants sans peur et peut-être la forme de vie végétale la plus dangereuse ; ils n'hésitent pas à se faufiler lentement dans le campement d'aventuriers peu soupçonneux. Une dernière chose : les traînants sont d'excellents nageurs.

♦ Tlincalli



Ces horreurs sont partiellement humains et partiellement scorpions. Des plaques osseuses couvrent leur poitrine et leur estomac, tandis que les côtes et la colonne vertébrale saillent de leur corps. Les tlincallis patrouillent leur territoire par groupes de six guerriers. Ils attaquent de manière organisée, selon les directives de leur chef de groupe, habituellement en lançant des bolas ou autres armes à portée longue avant de se rapprocher pour la mêlée. En combat rapproché, les attaques à coups de griffes et de queue sont fréquentes. Un jeteur de sort tlincalli peut aussi être présent et, si c'est le cas, il est capable de lancer des sorts du 4ème niveau de prêtre. Ils ont souvent des humains et des nains comme esclaves et les utilisent pour creuser des mines et fabriquer des armes.

♦ Troglodyte



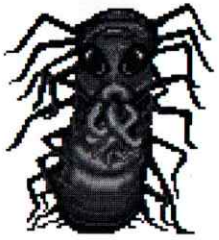
Les troglodytes sont une race belliqueuse d'humanoïdes reptiliens carnivores qui vit dans les cavernes souterraines naturelles et dans les failles et crevasses des montagnes. Ils haïssent l'homme plus que toute autre créature et lancent souvent des raids sanglants sur les communautés humaines, à la recherche de nourriture et d'acier. Les troglodytes sont experts au javelot, mais leur tactique favorite et d'utiliser leurs capacités naturelles de caméléons pour se fondre dans l'environnement et tendre une embuscade. La victime les découvre souvent quand elle reçoit une volée de javelots. Lorsqu'elles sont en colère, ces créatures sécrètent une huile à l'odeur si répugnante qu'elle fait perdre à la victime une partie de sa force.

♦ Troll



Les trolls sont d'abominables carnivores qu'on trouve sous tous les climats, des steppes arctiques aux jungles tropicales. La plupart des créatures les évitent car les trolls ne connaissent pas la peur et attaquent sans répit quand ils ont faim (c'est-à-dire quasiment tout le temps). Leur intelligence limitée et leur goinfrerie sont bien connues. Ils atteignent une taille de 2,7 m ou plus. Leur épiderme râpeux se régénère à une vitesse phénoménale. La couleur de cette "peau" est d'un vert mousse nauséeux, tacheté de verdâtre et de gris ou de beige putride. Une masse poilue contorsionnée, généralement noire ou gris fer, pousse sur leur crâne. Les trolls marchent debout mais voûtés avec leur épaules affaissées. Leur démarche est irrégulière et, quand ils courent, leurs bras ballottent librement en traînant au sol. En dépit de cette gaucherie et d'un manque de grâce pathétique, les trolls sont des coureurs et des grimpeurs extrêmement agiles

♦ Ver charognard



Le ver charognard est un nécrophage des zones souterraines, se nourrissant essentiellement de charognes. Quand cette nourriture se raréfie, toutefois, il attaque et tue n'importe quoi de vivant. Ressemblant à un croisement entre un mille-pattes géant vert et un céphalopode, le ver charognard est considéré comme le résultat probable d'une expérience génétique menée par un sorcier mauvais. Se déplaçant rapidement, le ver charognard cingle avec ses deux tentacules de 60 cm de long, produisant chacun une sécrétion collante qui peut paralyser ses victimes. Il peut alors tuer sa proie immobilisée. Certains habitants du monde souterrain, comme les gobelins et les trolls savent utiliser les vers charognards en laissant le corps d'ennemis morts dans certains endroits, ce qui a pour effet d'encourager les vers charognards à patrouiller l'endroit en question.

♦ Water Weird



Ces créatures inhabituelles sont natives du plan élémentaire de l'eau, mais on les rencontre le plus souvent sur le Plan Primaire. Dans ce cas, elles sont violentes et hostiles et attaquent instantanément tout être vivant. D'une façon qui n'a jamais été appréhendée, les esprits des eaux se nourrissent de la force vitale de ceux qu'ils tuent. Les esprits des eaux ressemblent à des serpents entièrement composés d'eau..

♦ Wight



Ces morts-vivants, qu'on appelle parfois "gardiens sans sommeil", semblent être des humains de l'un ou l'autre sexe, beaux et gracieux, qui dérivent ou marchent silencieusement. Leurs membres gardent parfois une chair blanchâtre mais leur torse et le reste de leur corps sont toujours squelettiques, et leurs yeux toujours sombres et vides. Les fantômes gardiens sont des adversaires intelligents et dangereux ; on les trouve généralement au service d'un puissant seigneur mort-vivant tel un spectre, un vampire ou une liche. Souvent, un prêtre ou un mage maléfique place des fantômes gardiens pour veiller sur une tombe, une crypte au trésor ou un endroit de ce genre.

♦ wyverne



Cousine éloignée du dragon, la wyverne est un énorme lézard volant avec une queue terminée par un dard venimeux. Une bonne moitié du corps brun sombre à gris de la wyverne est sa queue. L'extrémité de celle-ci est un n_ud épais de cartilages d'où saille un dard de 60 cm semblable à celui d'un scorpion. Cette queue est très mobile et peut facilement frapper par-dessus la wyverne pour toucher un adversaire devant elle. Les yeux de la wyverne sont rouges ou orange. Elle n'a pas une odeur très forte mais son repaire peut empester de sa dernière victime. Comme beaucoup d'autres monstres, elle est plutôt stupide, agressive et prompte à l'attaque.

♦ Xill



Les xills apparaissent comme des bipèdes petits et bien musclés, dotés d'une peau rouge vif et de quatre bras tous capables de manier une arme simultanément. Bien que les xills soient asexués, leur but principal dans la vie est de se reproduire en pondant leurs _ufs dans l'estomac humain. Ces jeunes se nourrissent sur leur hôte humain jusqu'au moment d'éclore. Ils préfèrent attaquer en apparaissant subitement hors des Plans Éthérés près de la proie de leur choix. L'utilisation de la magie les attire, ils sont donc un danger particulier pour les mages et les clercs. Une fois que la victime a été infestée par les œufs de xill, il faut utiliser une guérison des maladies dans les quatre jours pour se débarrasser de l'infestation.

- Notes -



Distribué par

PUBLISHERS POOL SYSTEM

150 Bld Haussmann - 75008 Paris

511681