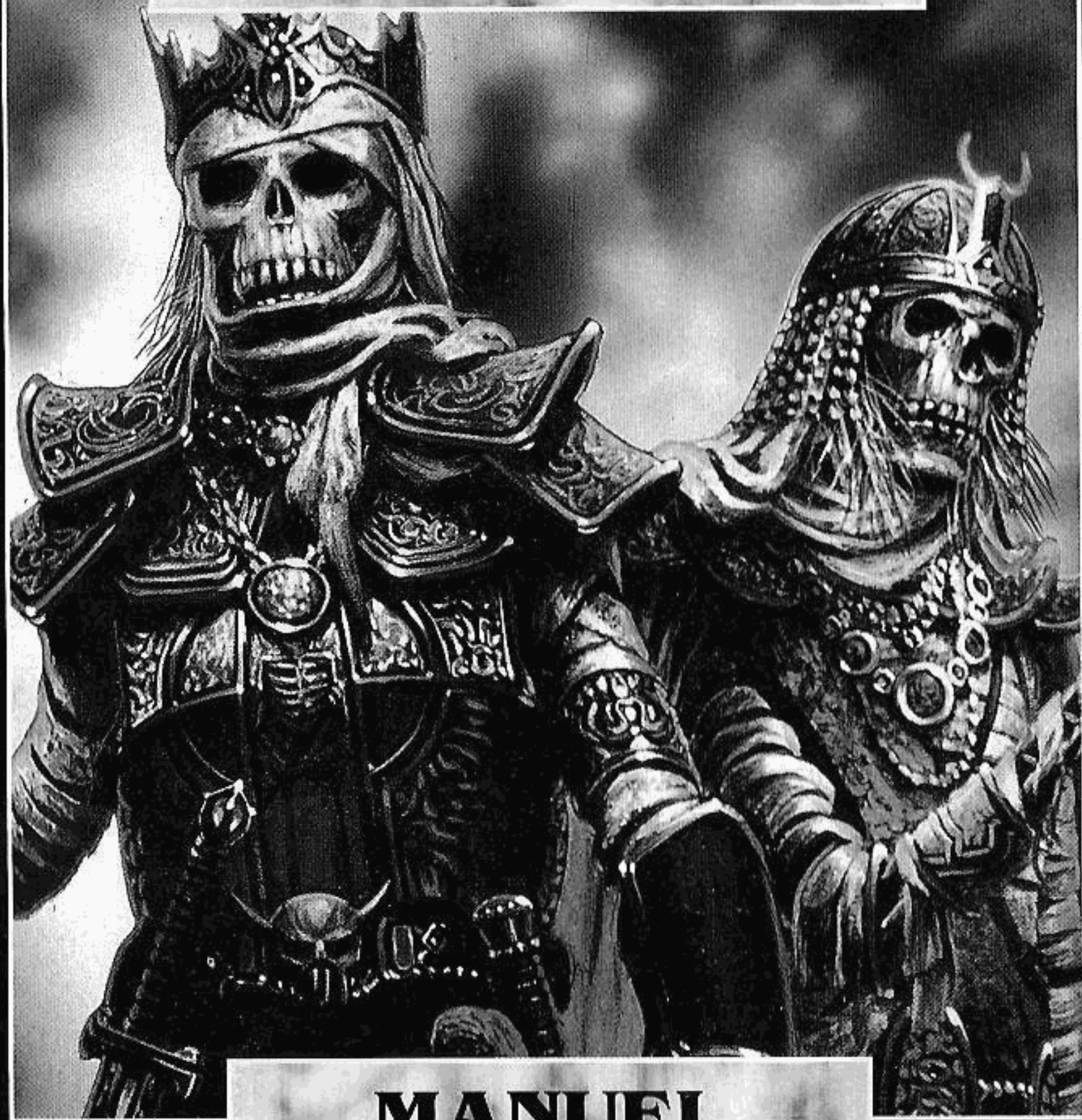


PRODUIT OFFICIEL

Advanced Dungeons & Dragons™

Eye OF THE BEHOLDER III
A L'ASSAUT DE MITH DRANNOR



MANUEL



STRATEGIC SIMULATIONS, INC.®

© 1993 TSR, Inc. © 1993 Strategic Simulations, Inc. Tous droits réservés.

Table des matières

| | | | |
|-----------------------------------|----|--|----|
| INTRODUCTION..... | 2 | Comment jouer..... | 16 |
| Le monde de | | Cours accéléré de combat..... | 16 |
| EYE OF THE BEHOLDER III..... | 2 | Cours accéléré de magie..... | 16 |
| Qu'y a-t-il dans ce jeu ?..... | 2 | Aventure..... | 19 |
| Protection contre la copie..... | 2 | Équipement..... | 23 |
| Commencer rapidement..... | 2 | Informations sur le personnage... | 25 |
| Cliquer avec la souris..... | 2 | Camper..... | 26 |
| CRÉER UN NOUVEAU GROUPE... | 3 | SORTS..... | 28 |
| Créer les personnages..... | 3 | Sorts de mage..... | 28 |
| Modifier et conserver | | Sorts de clerc..... | 36 |
| des personnages..... | 5 | Stratégies d'utilisation des sorts.... | 42 |
| Supprimer des personnages..... | 5 | STRATEGIES D'AVENTURE..... | 44 |
| Quand le groupe est au complet... | 5 | STRATEGIES DE COMBAT..... | 45 |
| Les personnages qui se joignent | | Astuces..... | 46 |
| au groupe..... | 5 | BESTIAIRE..... | 48 |
| DAVANTAGE SUR | | TABLEAUX..... | 58 |
| VOTRE GROUPE..... | 6 | Niveaux d'expérience..... | 58 |
| L'essentiel d'un personnage..... | 11 | SCORES DE CARACTÉRISTIQUES..... | 61 |
| Créer des personnages forts..... | 13 | Armes..... | 62 |
| Créer un groupe fort..... | 14 | Armure..... | 63 |
| | | INDEX DES SORTS..... | 64 |
| | | Descriptions détaillées de | |
| | | nouveaux monstres..... | 65 |

INTRODUCTION

Le monde de Eye of the Beholder III

Eye of the Beholder III: A l'assaut de Myth Drannor est une aventure de jeu de rôle micro tout en 3-D. Elle est basée sur les populaires règles de Advanced Dungeons & Dragons® 2nd Edition ainsi que sur une histoire originellement créée pour ce jeu. L'action se déroule aux alentours et à l'intérieur même des ruines de Myth Drannor, situées dans les Forgotten Realms®, l'un des mondes de TSR.

Tout, dans Eye of the Beholder III se déroule de votre propre point de vue. Regardez les arbres défiler pendant que vous vous déplacez dans la forêt qui environne Myth Drannor. Prenez les objets et emportez-les. Ouvrez les portes avec des clefs, en appuyant sur des boutons ou en tirant sur des leviers. Voyez les monstres qui s'approchent de vous et s'apprêtent à vous combattre. Attaquez avec les armes que vos personnages tiennent en main. Jetez des sorts à l'aide du symbole sacré de votre clerc ou de votre paladin, ou bien directement des livres de sorts de votre mage. Ceux qui sont en première ligne du groupe peuvent attaquer avec des armes comme les épées ou les masses ; tandis que les personnages de l'arrière peuvent jeter des sorts ou utiliser des armes de jet (tels des arcs et des frondes), ou encore des armes d'hast.

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

En plus de ce livret de règles, votre boîte de jeu doit contenir les disquettes de jeu et une carte de références. Ce livret de règles explique

comment jouer et vous donne des informations précieuses sur les personnages, les monstres et les sorts. Les disquettes contiennent le jeu lui-même. Installez-le en suivant les instructions de la carte de références. Celle-ci explique également comment entrer directement dans le jeu avec un groupe pré-déterminé.

Protection contre la copie

Il n'y a pas de protection physique contre la copie sur vos disquettes de Eye of the Beholder III, veuillez donc faire des copies et mettre les originales à l'abri.

Pour vérifier que vous possédez une copie légitime, des questions apparaissent durant le cours du jeu. Quand une question apparaît, vous devez trouver le mot approprié dans le livret de règles et donner la bonne réponse.

Commencer rapidement

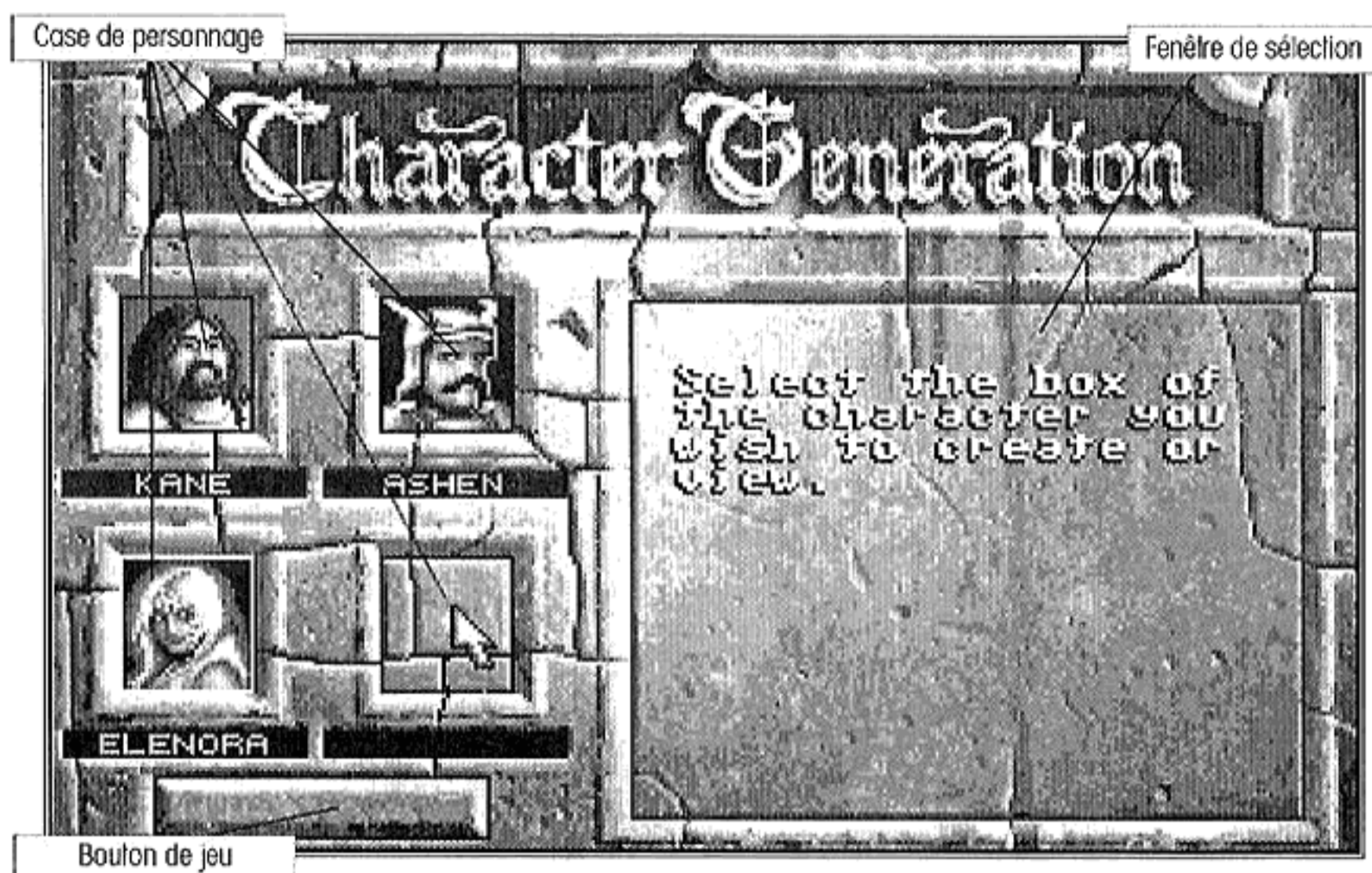
Votre jeu est accompagné d'une partie sauvegardée avec un groupe pré-déterminé. Pour entrer directement dans le jeu, chargez cette partie en suivant les instructions de votre carte de références.

Vous pouvez également transférer votre groupe de Eye of the Beholder II dans ce jeu. Voyez la carte de références pour les instructions détaillées.

Cliquer avec la souris

Tout au long de ce livret, le verbe "cliquer" signifie qu'il faut déplacer le curseur vers la zone désirée puis presser soit le bouton gauche soit le bouton droit de la souris.

"Cliquer à droite" signifie qu'il faut déplacer le curseur vers la zone désirée puis presser le bouton droit de la souris.



Ecran de création de personnage

“Cliquer à gauche” signifie qu’il faut déplacer le curseur vers la zone désirée puis presser le bouton gauche de la souris.

Créer un nouveau groupe

Vous devez créer quatre personnages pour posséder un groupe complet. Une bonne combinaison de races et de classes est essentielle pour mener à bien l’aventure. Les classes de combattants comme les guerriers, les paladins et les rôdeurs sont nécessaires pour venir à bout des nombreuses horreurs qui bloquent votre chemin. Les clercs et les mages soutiennent la quête grâce à leurs aptitudes magiques: les clercs ont de puissants sorts de protection et de guérison, alors que les mages jettent des sorts offensifs. Les voleurs sont utiles quand la progression est stoppée par une porte verrouillée dont le groupe n’a pas la clef.

Cette section contient les instructions de base pour la création d’un nouveau groupe. Pour des informations détaillées sur la sélection des personnages d’un groupe, voyez “Davantage sur votre groupe” à la page 6.

Créer les personnages

Pour créer un personnage, cliquez sur l’une des quatre cases de personnage. Après avoir choisi une case, choisissez la race du nouveau personnage, son genre, sa classe, son alignement et son portrait. Vous pouvez cliquer sur le bouton Retour pour modifier votre dernier choix.

Race

Vous pouvez choisir entre six races de personnages:

- Humain
- Elfe
- Demi-elfe
- Nain
- Gnome
- Petit-homme

Chaque race a des particularités et des talents uniques. Chaque race a accès à diverses classes et chacune possède des modificateurs propres aux scores de caractéristiques comme la Force ou la Sagesse. Pour des informations plus détaillées, voyez la section "Races" à la page 6.

Classe

Une classe est une profession. Certaines races ont la possibilité d'avoir plusieurs classes simultanément mais il existe six options de base:

- Guerrier
- Ranger
- Paladin
- Mage
- Clerc
- Voleur

Le groupe a besoin d'une certaine diversité dans ses classes pour disposer de tous les talents nécessaires à l'aventure. Les paladins ne se joindront pas à un groupe comportant des personnages mauvais. Si vous avez déjà un personnage mauvais, vous ne pouvez pas créer de paladin. Pour des informations plus détaillées, voyez la section "Classes" à la page 8.

Alignement

L'alignement est la philosophie que suit un personnage pour vivre et appréhender le monde. Il existe neuf alignements possibles ; toutefois, la classe d'un personnage peut limiter cette sélection. Par

exemple, les paladins ne peuvent être que loyaux bons. Les choix sont:

- Loyal bon
 - Loyal neutre
 - Loyal mauvais
- Neutre bon
 - Neutre strict
 - Neutre mauvais
- Chaotique bon
 - Chaotique neutre
 - Chaotique mauvais

Pour des informations plus détaillées, voyez la section "Alignements" à la page 10.

Portrait

Le portrait est une image qui représente le personnage durant le jeu. Cliquez sur les flèches pour faire défiler les différents portraits puis cliquez sur l'un d'eux pour le sélectionner.

Scores de caractéristique

Après que vous ayez choisi le portrait du personnage, l'ordinateur lui génère des "scores de caractéristique". Ces nombres résument les aptitudes et les facultés naturelles. Chaque personnage a les caractéristiques suivantes:

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

Pour des informations plus détaillées, voyez la section "Scores de caractéristique" à la page 11. Vous pouvez modifier ou conserver ces scores avec les commandes Modifier et Garder.

Autres attributs

Les personnages ont également des valeurs numériques pour les attributs suivants:

- Classe d'armure (CA)
- Points de vie (PV)
- Niveau (NIV)

Pour des informations plus détaillées, voyez la section "Autres attributs" à la page 12.



Ecran: Modifier des personnages

Modifier et conserver des personnages

Recréer crée un nouvel ensemble de scores de caractéristique pour le personnage.

Modifier vous permet de changer les scores de caractéristique et les points de vie du personnage. Par exemple, vous pouvez l'utiliser pour copier l'un de vos personnages de AD&D® favoris. Après avoir sélectionné Modifier, cliquez sur le score de caractéristique à changer puis cliquez sur le bouton plus ou le bouton moins afin d'altérer ce score. Cliquez sur OK quand vous avez terminé.

Visage vous permet de sélectionner un portrait différent.

Garder place le personnage dans la formation de groupe.

Nommez votre personnage après avoir sélectionné **Garder**. Une fois le nom indiqué, le nouveau personnage se joint au groupe.

Supprimer des personnages

Vous pouvez supprimer un personnage avant de sélectionner **Jeu**. Pour ce faire, cliquez sur le portrait puis sur le bouton de suppression.

Quand le groupe est au complet

Une fois que vous avez créé quatre personnages, un bouton JEU apparaît sous les portraits. Cliquez dessus pour commencer à jouer. Si vous êtes un joueur novice, lisez les "Cours accéléré de combat" et "Cours accéléré de magie" qui commencent à la page 17. Les joueurs expérimentés peuvent sauter à la section "Aventure" à la page 44.

Les personnages qui se joignent au groupe

En plus des quatre personnages habituels, un ou deux autres personnages non joués (PNJ) peuvent se joindre au groupe. Au cours de l'aventure, ces personnages peuvent vous demander de se joindre à vous. Si vous acceptez, ils agissent comme n'importe quel autre personnage sous votre contrôle. A l'occasion, les PNJ donnent des conseils ou des informations. Ils peuvent quitter votre groupe, ou vous pouvez les abandonner, à n'importe quel moment.

Davantage sur votre groupe

L'essentiel d'un personnage
Votre groupe d'aventuriers contient quatre personnages, chacun possédant ses forces et ses faiblesses. Chaque personnage a une race, une classe et un ensemble de caractéristiques.

La race correspond à l'espèce du personnage ; il en existe six au choix: demi-elfe, elfe, gnome, nain, petit-homme et humain.

La classe correspond à la profession du personnage ; le choix de base est: clerc, guerrier, mage, paladin, ranger, voleur ou multi-classé. Certaines races ont le droit d'avoir plus d'une classe simultanément - ce sont alors des personnages multi-classés.

Les caractéristiques définissent les prouesses physiques et mentales du personnage ; elles sont: Force, Intelligence, Sagesse, Dextérité, Constitution et Charisme.

Races

Les **nains** sont une race de demi-humains petits et costauds. Ils mesurent entre 1 m 20 et 1 m 40 mais pèsent généralement plus de 75 kg à cause de leur forte musculature. Les nains vivent entre 350 et 450 ans. Ils sont réputés pour leur talent dans la plupart des artisa-

nats, du travail des métaux à celui de la pierre. Les armes naines atteignent des prix élevés sur les marchés du monde entier ; des exemples de leur belle joaillerie font partie de la rançon de bien des rois. Ils sont aussi réputés pour un courage et une ténacité qui frôlent le fanatisme.

Les nains ont une nature non-magique. Ils ont ainsi une résistance innée aux sorts et à beaucoup de poisons.

- *Modificateurs de caractéristique:*
Dextérité maximale de 17,
Constitution +1, Charisme -1
- *Classes disponibles:*
Clerc, Guerrier, Voleur,
Guerrier/Clerc, Guerrier/Voleur
- *Limites de niveau:*
Clerc, 13e niveau ; Guerrier,
18e niveau ; Voleur 15e niveau

Les **elfes** sont plus minces et légèrement plus petits que les humains ; on les distingue facilement à leurs traits délicats et à leurs oreilles pointues. Ils vivent souvent plus de 1.200 ans. Les elfes n'aiment pas les restrictions de la civilisation. Ils apprécient la beauté de la nature, les chants et les jeux insoucians. Pour des étrangers, les elfes semblent hautains et froids mais ils sont réputés en tant qu'amis féroce-ment loyaux. Les elfes de toutes les classes apprennent l'archerie dès leur plus jeune âge ; ils reçoivent ainsi un bonus de +1 avec tous les types d'arc. De même, ils ont un +1 avec les épées, courtes ou longues. Les elfes sont très résistants aux sorts de charme et de sommeil. Les sorts de rappel à la vie ne les affectent pas.

Un nain



- *Modificateurs de caractéristique:*
Dextérité +1, Constitution -1
- *Classes disponibles:*
Clerc, Guerrier, Mage, Ranger,
Voleur, Voleur/Mage,
Guerrier/Voleur, Mage/Voleur,
Guerrier/Mage/Voleur
- *Limites de niveau:*
Clerc, 15e niveau ; Guerrier,
15e niveau ; Mage, 18e niveau ;
Ranger, 18e niveau ; Voleur 15e
niveau.

Les **gnomes** sont des cousins éloignés des nains même si ces derniers répugnent à admettre cette parenté. Les gnomes vivent généralement jusqu'à 600 ans. Alors que les nains sont taciturnes et durs au labeur, les gnomes sont plus insouciantes et animés. Ne tournez jamais le dos à un gnome: ce sont des farceurs enthousiastes. Les gnomes sont assez résistants à la magie.

- *Modificateurs de caractéristique:*
Intelligence +1, Sagesse -1
- *Classes disponibles:*
Clerc, Guerrier, Voleur,
Clerc/Voleur, Guerrier/Clerc,
Guerrier/Voleur
- *Limites de niveau:*
Clerc, 12e niveau ; Guerrier,
14e niveau ; Voleur 16e niveau.

Les **demi-elfes** héritent de leur double parenté divers avantages. De visage, ils ressemblent à leurs parents elfes mais ils sont plus grands et plus lourds, se rapprochant ainsi de la norme humaine. Même s'ils n'ont pas la longévité des elfes, ils vivent, en moyenne, jusqu'à 250 ans. La plupart du temps, les demi-elfes peuvent se mêler aussi bien à des elfes qu'à des humains, sans être vraiment acceptés pour autant. Les demi-elfes ont la plus vaste sélection de

combinaison de classes. Ils héritent en partie des elfes la résistance innée aux sorts de charme et de sommeil.

- *Modificateurs de caractéristique:*
Aucun
- *Classes disponibles:*
Clerc, Guerrier, Mage, Ranger,
Voleur, Guerrier/Clerc,
Guerrier/Voleur, Guerrier/Mage,
Clerc/Ranger, Clerc/Mage,
Voleur/Mage,
Guerrier/Mage/Clerc,
Guerrier/Mage/Voleur
- *Limites de niveau:*
Clerc, 17e niveau ; Guerrier,
17e niveau ; Mage, 15e niveau ;
Ranger, 19e niveau ; Voleur 15e
niveau.

Les **petits-hommes** sont un peuple de petite taille réputé pour leur amabilité et leur amour du confort. Leurs traits de visage sont ronds et ouverts, entourés de cheveux bouclés. Ils sont très petits - plus que les nains - et plutôt rondouillards. Ils sont robustes, industriels et généralement calmes et pacifiques. Leurs demeures en terriers sont bien meublées et leurs garde-manger sont toujours bien approvisionnés. Les petites-gens sont appréciés de presque toutes les autres races. Les gnomes, en particulier, aiment les petites-gens dont ils se sentent proches par l'esprit.

Les petites-gens ont une résistance à la magie innée. Ils ont un bonus de +1 avec les frondes.

- *Modificateurs de caractéristique:*
Dextérité +1, Force -1
- *Classes disponibles:*
Clerc, Guerrier, Voleur,
Guerrier/Voleur
- *Limites de niveau:*
Clerc, 11e niveau ; Guerrier,
2e niveau ; Voleur 18e niveau.

Les **humains** sont la race la plus adaptable et, donc, prééminente. Ils varient plus que les autres races en taille, couleur de peau et de cheveux. Ils vivent généralement jusqu'à 70 ans. Les sociétés humaines sont plus diversifiées que celles des autres races mais aussi plus agressives et matérialistes. Alors que les races de plus grande longévité sont patientes et ont une vision du monde à plus long terme, les humains ont tendance à ne pas ménager leurs efforts pour un avantage immédiat.

- *Modificateurs de caractéristique:*
Aucun
- *Classes disponibles:*
Clerc, Guerrier, Mage, Paladin, Voleur
- *Limites de niveau:*
Dans ce jeu, le 20e niveau est le maximum pour toutes les classes humaines

Classes

Chaque classe a ses propres avantages ; chacune offre à un groupe des talents et des compétences appréciables. Les combattants (guerriers, rangers et paladins) sont nécessaires pour se frayer un chemin dans les rangs des créatures qui bloquent la voie de la victoire et de la gloire. Les voleurs sont très utiles quand le groupe trouve des pièges et des portes verrouillées sur son chemin. Les mages disposent de sorts puissants ; quant aux clercs, ils peuvent à la fois combattre leurs adversaires et soigner leurs compagnons.

Chaque classe a un ou plusieurs pré-requis, autrement dit des scores de caractéristiques importants pour elle. Un personnage avec des scores pré-requis de 16 ou plus progresse plus vite d'un niveau au suivant.

Les **clercs** sont des prêtres guerriers, des hommes et des femmes qui portent leur foi dans leur bras armé comme dans leur cœur. L'entraînement des clercs inclut l'utilisation de la magie divine et d'une sélection limitée d'armes. Ils peuvent utiliser n'importe quel type d'armure, mais leur choix en armes est limité aux armes contondantes, d'impact - comme la masse, le fléau et le marteau. La magie cléricale diffère de celle des mages par son origine divine. Les clercs n'emploient ni livres de sorts ni rituels. Ils reçoivent leur pouvoir directement des dieux et jettent des sorts à travers leur symbole sacré. Alors que les mages étudient leurs sorts pour imprimer les rituels dans leur esprit, les clercs entrent dans une transe méditative qui leur permet d'être réceptifs à la magie divine. Les clercs ont également des pouvoirs contre les monstres morts-vivants, tels les squelettes. La capacité de repousser les morts-vivants est citée dans la liste du premier niveau de sorts des clercs et s'emploie comme un sort. Cependant, comme c'est une capacité, elle ne disparaît pas après usage. En montant de niveau, les clercs acquièrent plus de sorts et une plus grande influence sur les morts-vivants. Ceux qui ont une Sagesse de 13 ou plus ont des sorts supplémentaires (voyez le tableau "Bonus de sort des clercs" à la page 58).

- *Pré-requis: Sagesse*
- *Races autorisées : Toutes*
- *Armes autorisées: Masse, Fléau, Bâton, Fronde, Marteau*

Les **guerriers** sont des combattants, experts à l'usage des armes et des tactiques de combat.

L'entraînement des guerriers inclut l'utilisation et l'entretien de toutes les armes et armures possibles. Les guerriers peuvent employer tout type d'arme ou d'armure sans restriction. Que ce soit pour la gloire ou le profit, les guerriers sont au cœur des batailles, là où seul le talent et la bravoure triomphent. Les guerriers ne peuvent jeter aucun sort ; ils ne s'en remettent qu'à la force de leur bras armé. Ils peuvent utiliser n'importe quel type d'arme ou d'armure magiques. Ils peuvent aussi utiliser des objets magiques comme des anneaux ou des gantelets. Les guerriers augmentent leur rapidité et leur talent en montant de niveau. Les combattants de niveau élevé (dont les paladins et les rangers) sont capables de frapper plus souvent - avec des armes de combat rapproché, comme les épées - que les autres personnages.

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

Les **mages** sont des individus rompus à la pratique de l'arcane et aux mystérieux secrets de la magie et des gestes occultes. Les mages ont tendance à être de médiocres combattants ; ils préfèrent s'en remettre à leur intelligence et à leurs aptitudes magiques. Alors que les combattants et les clercs peuvent charger dans le feu de l'action, les mages ont tendance à se tenir à l'écart et à harceler l'ennemi avec des attaques mystiques.

Les mages ne peuvent porter aucune sorte d'armure ; celles-ci restreignent les mouvements et

empêchent d'avoir une bonne gestuelle pour jeter des sorts. En raison de leur manque de goût pour le combat, les mages sont également restreints dans le choix de leurs armes. Ils deviennent très puissants en montant de niveau.

- *Pré-requis: Intelligence*
- *Races autorisées: Humain, Elfe, Demi-elfe*
- *Armes autorisées: Dague, Bâton, Fléchette*

Les **paladins** sont des combattants d'élite qui guerroient au nom de la justice et de la vérité. La loyauté et les actes bénéfiques sont leur pain quotidien ; et ils mènent des vies d'une telle chasteté et d'une telle piété que même les clercs leur montrent du respect. Un paladin ne se joindra pas à un groupe qui comprend des personnages mauvais. Comme les autres combattants de niveau élevé, les paladins sont capables de frapper plus souvent avec des armes de combat rapproché, comme les épées, que les autres personnages.

En plus de leur talent dans tous les types d'armes et d'armures, les paladins ont plusieurs aptitudes magiques divines. Ils ont une résistance supérieure aux attaques magiques et aux poisons ; ils sont également immunisés contre toutes les maladies. Les paladins peuvent soigner des blessures une fois par jour avec leur capacité d'imposition des mains (deux points de vie par niveau d'avancement). La capacité d'imposition des mains est similaire au sort de clerc de soins des blessures légères. Les paladins sont toujours entourés d'une aura de protection ; celle-ci impose une pénalité aux attaques des adversaires mauvais.

A partir du troisième niveau, les paladins peuvent repousser les morts-vivants comme un clerc de deux niveaux de moins. A partir du neuvième niveau, les paladins ont la possibilité de jeter certains sorts de clerc, même s'ils ne pourront jamais utiliser de parchemins de clerc. Les paladins prient pour obtenir leurs sorts et pour les jeter - exactement comme les clercs. Quand un paladin atteint le niveau adéquat, il peut utiliser les sorts de clerc suivants: bénédiction, soins des blessures légères, détection de la magie, protection contre le mal, ralentissement du poison.

- *Pré-requis: Force, Charisme*
- *Races autorisées: Humain seulement*
- *Armes autorisées: Toutes*

Les **rangers** sont des chasseurs accomplis, des traqueurs et des hommes des bois. On leur apprend à vivre aussi bien par leur astuce et leur talent que par leur épée et leur arc. Comme les guerriers, les rangers peuvent employer n'importe quel type d'arme ou d'armure ; toutefois, les armures lourdes interfèrent avec leurs aptitudes spéciales. Quand il porte une armure de cuir cloutée ou plus légère, un ranger peut combattre avec une arme dans chaque main sans inconvénient. Comme les autres combattants de niveau élevé, les rangers sont capables de frapper plus souvent avec des armes de combat rapproché, comme les épées, que les autres personnages.

- *Pré-requis: Force, Dextérité, Sagesse*
- *Races autorisées: Humain, Elfe, Demi-elfe*
- *Armes autorisées: Toutes*

Les **voleurs** sont difficiles à définir en tant que groupe. Certains sont des insatisfaits qui vivent de la naïveté d'autrui. Les autres sont généralement bons mais ont besoin d'une certaine force de caractère. Les aventuriers savent depuis longtemps qu'un voleur talentueux dans un groupe augmente les chances de survie globale de ce dernier - en particulier en cas de serrures piégées. En montant de niveau, les voleurs sont de plus en plus compétents pour crocheter les serrures et désarmer les pièges qui pourraient les accompagner. Comme ils ont besoin de se déplacer discrètement et en toute liberté de mouvement, les capacités des voleurs sont restreintes quand ils portent autre chose qu'une armure de cuir. Les voleurs ont un plus grand choix d'armes que les clercs ou les mages.

- *Pré-requis: Dextérité*
- *Races autorisées: Toutes*
- *Armes autorisées: Dague, Arc court, Fronde, Epée longue, Epée courte, Bâton*

Alignements

L'alignement décrit la nature d'un personnage et comment il se comporte dans la vie. Les possibilités vont de la foi inébranlable dans la société et l'altruisme (loyal bon) à l'égoïsme total sans souci du bien-être d'autrui (chaotique mauvais). L'alignement se présente en deux parties: la vision du monde qu'a le personnage et son éthique personnelle.

Vision du monde

- **Loyal** indique que le personnage agit dans les cadres et les règles de la société.
- **Neutre** indique que le personnage cherche un équilibre entre les valeurs de la société et celles de l'individu.
- **Chaotique** indique que le personnage place l'individu au-dessus de la société et des autres en général.

Ethique

- **Bon** indique que le personnage tente d'agir de façon morale et honnête.
- **Neutre** indique que le personnage tend à une "éthique de situation" en évaluant les circonstances.
- **Mauvais** indique que le personnage agit soit sans souci pour autrui soit d'une façon carrément maléfique.

Scores de caractéristiques

Le score de base de chaque caractéristique est un nombre de 3 à 18. L'ordinateur applique automatiquement les modificateurs raciaux au score de base. La valeur maximale est de 19, à moins d'intervention magique. La Force des combattants peut avoir un pourcentage associé pour indiquer des capacités exceptionnelles. Les valeurs les plus élevées offrent toujours le plus d'avantages.

La **Force** mesure la puissance physique, la musculature et l'endurance. Les combattants (guerriers, paladins et rangers) peuvent avoir une Force exceptionnelle dépassant 18. Dans ce cas, elle est exprimée par un pourcentage (01, 02, 03... 98, 99, 00) qui suit le score de base (par exemple 18/23). Une

Force élevée permet à un personnage de mieux combattre. Avec des armes de poing comme les épées ou les masses, ils touchent plus souvent et ont des bonus aux dégâts infligés. Les petites-gens, même un petit-homme guerrier, ne peuvent avoir de Force exceptionnelle.

La **Dextérité** mesure l'agilité, la coordination des mouvements et les réflexes. Les personnages avec une Dextérité élevée ont des bonus à la classe d'armure, laquelle indique à quel point ils sont difficiles à toucher. Une bonne Dextérité donne également des bonus quand on utilise des armes à projectiles comme des arcs ou des frondes. Une Dextérité de 16 ou plus contrebalance les malus subits par un guerrier qui tente d'utiliser une arme dans chaque main.

La **Constitution** mesure la forme physique, la santé et la résistance physique. Une Constitution élevée accroît le nombre de points de vie que reçoit un personnage. Ces points de vie mesurent à quel point un personnage est difficile à mettre hors de combat ou à tuer.

L'**Intelligence** mesure la mémoire, le raisonnement et la capacité d'apprentissage. L'Intelligence est le pré-requis pour les mages ; leur talent et leur survie même dépendent de l'apprentissage et de l'utilisation de leurs connaissances magiques.

La **Sagesse** mesure le jugement, la clarté d'esprit, la volonté et l'intuition. Les personnages qui ont une Sagesse de 7 ou moins sont plus vulnérables aux sorts magiques ;

alors que ceux qui ont une Sagesse de 15 ou plus bénéficient d'une certaine résistance. Les clercs ayant une Sagesse de 13 ou plus reçoivent des sorts supplémentaires (voyez le tableau "Bonus de sort des clercs" à la page 58).

Le **Charisme** mesure le magnétisme, la force de persuasion et l'aptitude au commandement.

Autres attributs

En plus de la race, de la classe, de l'alignement et des caractéristiques, les personnages ont plusieurs autres attributs qui peuvent changer en cours de partie: la classe d'armure, les points de vie, les points d'expérience et le niveau.

La **classe d'armure (CA)** mesure à quel point il est difficile de toucher quelqu'un et de lui infliger des dégâts ; plus la valeur de classe d'armure est basse et plus le personnage est difficile à toucher. Un personnage peut être difficile à toucher parce qu'il est vêtu d'une armure magique alors qu'un monstre peut avoir la même classe d'armure parce qu'il est petit et rapide. La classe d'armure ne change que lorsque les personnages trouvent et utilisent de nouvelles armures et boucliers. Une Dextérité élevée améliore la classe d'armure d'un personnage.

Les **points de vie (PV)** mesurent à quel point un personnage ou son adversaire est difficile à blesser ou à tuer ; les valeurs les plus hautes sont les meilleures. Chaque fois qu'une attaque traverse l'armure et les défenses, elle occasionne des points de dégâts qui sont soustraits des points de vie de la cible. Si les points de vie atteignent zéro, le

personnage est inconscient. Si les points de vie atteignent -10 ou moins, le personnage est mort.

Les **points d'expérience (EXP ou PX)** mesurent l'avancement d'un personnage. On gagne des points d'expérience en tuant les monstres, en trouvant des trésors et en terminant certaines parties de l'aventure. Si on a des scores de pré-requis égaux ou supérieurs à 16, l'expérience acquise est augmentée de 10%. Les personnages montent en niveau quand ils gagnent suffisamment de points d'expérience. Tous les personnages commencent avec un peu d'expérience. Si un personnage est multi-classé, ces points d'expérience de base sont distribués équitablement entre toutes ses classes.

Le **niveau (NIV)** mesure à quel point un personnage est avancé dans sa classe. Chaque fois qu'un personnage gagne assez de points d'expérience pour changer de niveau, il augmente ses points de vie, ses capacités de combat et sa résistance aux effets des poisons et des attaques magiques. Les mages, les clercs et les paladins de niveau élevé ont alors la possibilité de mémoriser plus de sorts et accèdent à de nouveaux niveaux de magie. L'avancement en niveau se produit automatiquement quand un personnage a assez de points d'expérience. Les tableaux d'avancement en niveau pour toutes les classes apparaissent à partir de la page 58.

Créer des personnages forts

Il existe de nombreuses stratégies pour obtenir un groupe de personnages efficient. Certaines combinaisons de classes et de races de personnages sont plus efficaces que d'autres.

Mono-classé contre multi-classé

Les personnages non humains ont la possibilité d'être multi-classés ; mais cela ne signifie pas qu'ils doivent l'être. Les personnages mono-classés ont un certain nombre d'avantages sur les multi-classés qui ont le même nombre de points d'expérience.

Les guerriers mono-classés ont certains avantages. Avec la même quantité de points d'expérience ils auront en moyenne beaucoup plus de points de vie que les guerriers multi-classés, ainsi qu'une meilleure chance de toucher.

Les clercs et les mages mono-classés auront des sorts de niveau élevé beaucoup plus tôt que les multi-classés. Avec le même nombre de points d'expérience, ils auront également beaucoup plus de sorts disponibles.

En jouant avec soin, les personnages de l'arrière-garde iront rarement au combat. Cela fait d'un mage mono-classé un personnage viable malgré ses aptitudes de combat limitées. De plus, la nature du jeu en temps réel fait qu'un personnage ne peut faire qu'une seule chose à la fois ; aussi, l'aptitude à faire plusieurs choses différentes est souvent moins importante que celle à faire très bien une seule chose.

Les avantages des personnages multi-classés sont évidents: ils combinent les aptitudes de plu-

sieurs classes différentes. Ainsi, un guerrier/mage peut à la fois combattre efficacement et jeter des sorts, mais il ne fera jamais aussi bien dans l'un de ces deux domaines qu'un guerrier ou un mage mono-classés possédant le même nombre de points d'expérience. Les personnages multi-classés sont souvent utiles pour ajouter une capacité à un groupe - tels des talents de voleurs ou des sorts de soins cléricaux supplémentaires. Souvenez-vous que les personnages multi-classés montent très lentement en niveau car leurs points d'expérience se répartissent entre leurs différentes classes.

Avantages raciaux

A cause des monstres et des situations du jeu, certaines combinaisons race/classe sont très efficaces. Suivent certains types de personnages et leurs avantages.

Guerrier nain: Un guerrier nain avec une Constitution élevée a une haute résistance aux poisons ce qui lui rend les choses plus faciles face à une araignée géante. Il peut avoir une Constitution de 19 ce qui augmente d'autant plus ses points de vie. Un nain permet également au groupe de lire l'écriture naine.

Paladin humain: Seuls les humains peuvent être paladins. Ils peuvent combattre aussi bien que n'importe quel guerrier mais ont également la possibilité de guérir par imposition des mains. Ils acquièrent aussi la capacité de jeter certains sorts de soins cléricaux de bas niveau quand ils atteignent le neuvième niveau.

Mage elfe: Un mage mono-classé gagne rapidement des niveaux. Un

mage elfe avec une Dextérité élevée possède une classe d'armure importante ce qui le rend plus susceptible de survivre à des tirs d'armes de jet. En tant que mage, un elfe n'est pas limité par sa Constitution maximale de 17 mais plutôt avantage par sa Dextérité maximale de 19. Étant donné que les mages ne peuvent porter de protection pour améliorer leur classe d'armure, une Dextérité élevée est essentielle. Un elfe permet également au groupe de comprendre les écritures elfiques.

Clerc humain ou demi-elfe: Un clerc mono-classé gagne rapidement des niveaux. Les humains et les demi-elfes peuvent avoir une Sagesse maximale de 18 (acquérant ainsi des sorts supplémentaires) et peuvent atteindre le niveau maximal autorisé par ce jeu.

Guerrier/mage/clerc demi-elfe: Voici un personnage avec des talents des plus divers. Il peut utiliser pratiquement tous les objets (sauf les crochets pour serrures), peut combattre, jeter des sorts offensifs et soigner. Malheureusement un guerrier/mage/clerc demi-elfe ne montera en niveau que très lentement et n'aura que très peu de points de vie durant l'essentiel de la partie.

Guerrier/mage/voleur elfe: Voici l'équivalent voleur du demi-elfe à tout faire ci-dessus. Ce personnage peut utiliser tous les objets présents dans le jeu - et il peut aussi employer des crochets pour serrures. Malheureusement, un guerrier/mage/voleur elfe ne montera aussi en niveau que très lentement et n'aura que très peu de points de vie durant l'essentiel de la partie.

Créer un groupe fort

Un groupe doit se composer d'une bonne proportion de classes et de races pour pouvoir faire face à toutes les épreuves qu'il rencontre. Il vous faudra décider de la stratégie globale de votre groupe avant de créer les personnages.

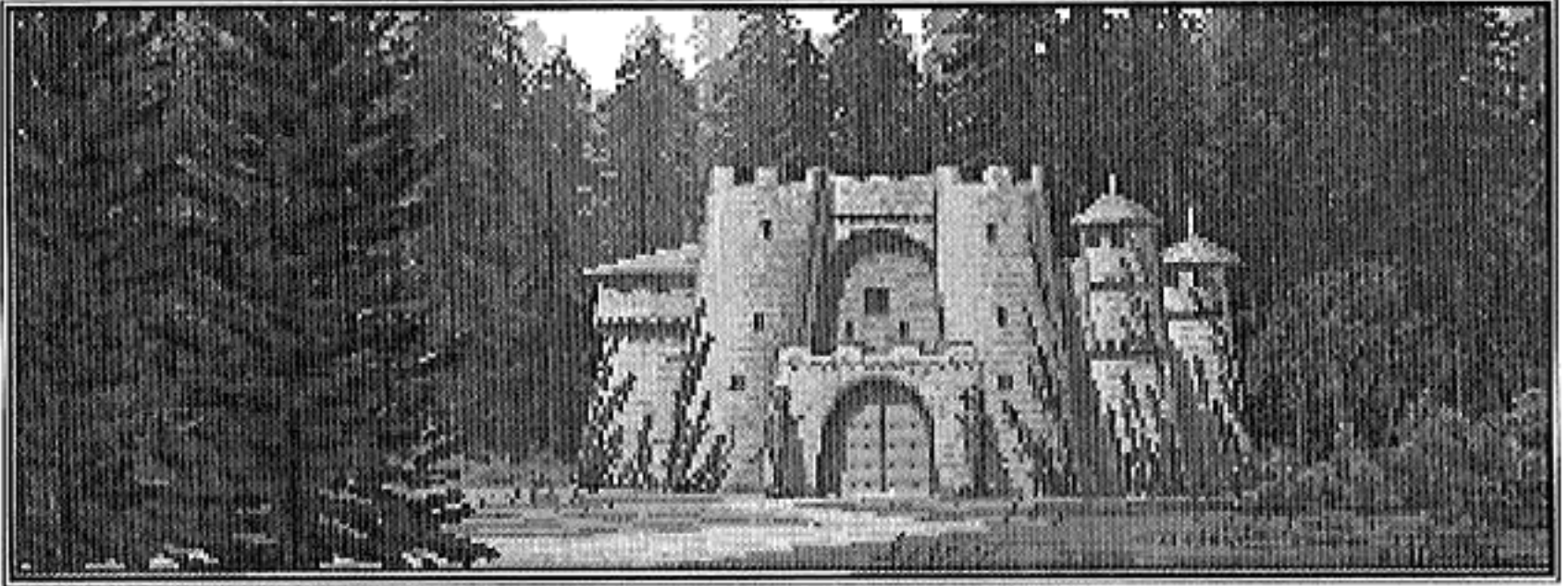
En général, un groupe doit avoir au moins deux personnages capables de bien combattre, un personnage qui puisse jeter des sorts de mages et au moins un personnage qui puisse jeter des sorts de soins cléricaux.

Combattants

Le groupe a beaucoup de choix possibles pour les deux personnages combattants en première ligne. La plupart des races font des combattants acceptables. Les personnages guerriers, paladins et rangers combattent mieux que ceux des autres classes. Mais même un clerc mono-classé ou un guerrier/clerc peut être efficace en première ligne dans les premiers niveaux du jeu. De plus, certains des PNJ que vous rencontrez en cours de partie peuvent combattre correctement et meubler la première ligne.

Jeteurs de sorts

Le choix des divers jeteurs de sorts est également important pour la stratégie du groupe. Un seul personnage capable de jeter des sorts de mage suffit normalement à la plupart des groupes. Les mages doivent trouver leurs sorts les plus puissants sur des parchemins ; le nombre de parchemins disponibles est limité ; mieux vaut donc ne pas les diviser entre différents membres du groupe.



La tombe du Guerrier

Il peut être souvent utile d'avoir deux personnages capables de jeter des sorts de soins cléricaux. Il est important de ne pas se retrouver sans un seul clerc conscient après une bataille. Un clerc conscient avec quelques sorts de soins des blessures légères peut guérir autant de points de vie en quelques heures qu'un groupe sans clerc conscient en plusieurs jours.

Constitution du groupe

Une stratégie consiste à créer un groupe de spécialistes qui monte en niveaux avec un minimum de points d'expérience. Ce type de groupe fonctionne aussi longtemps que les guerriers de première ligne ne laissent pas les jeteurs de sorts du dernier rang se retrouver au combat.

Groupe spécialiste: Guerrier nain, Paladin humain, Mage elfe et Clerc demi-elfe

Une autre stratégie consiste à créer un groupe de personnages généralistes multi-classés. Dans n'importe quelle situation, ce groupe devrait

toujours avoir un personnage avec le talent approprié. Mais un groupe aussi diversifié a besoin d'un plus grand nombre de points d'expérience pour atteindre des niveaux élevés.

Groupe généraliste: Guerrier/voleur nain, Guerrier/clerc demi-elfe, Guerrier/mage elfe, Clerc/mage demi-elfe

Une dernière stratégie consiste à composer un groupe mixte avec des combattants spécialistes en première ligne et des jeteurs de sorts généralistes en dernière ligne. Cette stratégie assure que les guerriers monteront en niveau (et en points de vie) aussi vite que possible mais que les jeteurs de sorts auront une large sélection de sorts.

Groupe mixte: Guerrier nain, Paladin humain, Clerc/mage demi-elfe, Clerc humain

Comment jouer

Cours accéléré de combat

Formation de base

Pour attaquer vous devez avoir des armes "en main" et "prêtes". "En main" signifie que l'objet est dans une main. "Prêt" signifie que l'objet est tenu en main et prêt à être utilisé (si l'arme apparaît grise à l'écran, elle est inutilisable).

Pour attaquer, cliquez à droite sur une arme prête sur l'écran d'aventure. Assurez-vous bien de cliquer à droite. Si vous cliquez à gauche, vous allez ramasser l'objet au lieu d'attaquer !

Remarquez que vous pouvez avoir un objet "en main" mais pas "prêt". Par exemple, si vous tenez une arme à deux mains, vous ne pouvez pas avoir d'objet "prêt" dans l'autre main. L'autre main est "grisée". Si vous voulez, vous pouvez placer un objet dans une main "grisée" mais cela ne vous donnera aucun avantage.

Les personnages combattent avec trois types d'armes: de mêlée, de lancer ou de tir.

Les personnages qui ont des armes de mêlée (épées, haches, etc.) ne peuvent attaquer que s'ils sont en première ligne. Les deux personnages qui ont leur portrait sur la rangée du haut sont en première ligne. Considérez que les autres personnages sont en dernière ligne.

Les personnages qui ont des armes de lancer ou de tir (dagues, fléchettes, etc.) peuvent se trouver n'importe où dans le groupe. Pour attaquer avec des armes de lancer, cliquez à droite sur l'arme prête sur l'écran d'aventure. Après le

combat, il vous faudra aller ramasser les armes de lancer pour les tenir à nouveau prêtes.

Les armes de tir ont besoin de munitions. Les flèches pour les arcs se placent automatiquement dans le carquois du personnage (quand vous les ramassez). Les pierres pour les frondes peuvent être placées n'importe où sur l'écran d'équipement du personnage. Pour attaquer avec une arme de tir, cliquez à droite sur l'arme prête sur l'écran d'aventure. Après le combat, il vous faudra aller ramasser les munitions et les replacer sur l'écran d'équipement.

Bouton d'assaut

Pour que les combats soient encore plus aisés, utilisez le bouton d'assaut. Cliquez sur ce bouton pour que les personnages (que vous avez pré-sélectionnés) attaquent une fois avec les armes qu'ils ont en main.

Un clic sur le bouton d'assaut équivaut à cliquer à droite une fois sur chacune des armes prêtes de chacun des personnages sélectionnés.

Sélectionnez les personnages qui doivent participer à l'assaut en cliquant à gauche sur leur nom. Une fois sélectionné, le nom du personnage change de couleur: de blanc, il devient jaune. Le ou les personnages restent sélectionnés jusqu'à ce que vous cliquiez à gauche sur leur nom à nouveau. Seules les armes de mêlée, de lancer et de tir sont affectées ; les fonctions du bouton ne s'appliquent pas aux objets magiques comme les baguettes, les parchemins, les livres de sorts et les symboles sacrés.

Armes d'hast

Les armes d'hast ont été modifiées pour Eye of the Beholder III.

Grâce à leur allonge, les personnages qui disposent d'une arme d'hast peuvent attaquer depuis le premier mais aussi le second rang. Attaquer avec une arme d'hast se fait de la même façon qu'avec une autre arme: cliquez à droite sur l'arme d'hast quand elle est en main.

Pour plus d'information sur les manières d'avoir une arme prête, d'attaquer avec une arme ou de ramasser une arme, voyez la section "Aventure" à la page 19. Pour plus d'information sur les endroits où conserver l'équipement et les munitions, voyez la section "Équipement" à la page 23. Pour plus d'information sur les mécanismes du combat, voyez la section "Stratégie d'aventure" à la page 44.

Cours accéléré de magie

Les personnages comme les mages et les clercs sont des jeteurs de sorts qui utilisent la magie pour combattre et pour soigner. Les jeteurs de sorts doivent se reposer afin de récupérer leurs sorts. Une fois qu'un sort est mémorisé ou qu'on a prié pour l'obtenir, il est prêt à être utilisé. Souvenez-vous cependant que chaque fois qu'un jeteur de sorts utilise un sort, il l'oublie. Il doit à nouveau se reposer pour le récupérer.

Avant de vous engager dans n'importe quel combat sérieux, assurez-vous que vos jeteurs de sorts mémorisent leurs sorts, ou prient pour les obtenir, et se reposent.

Les mages passent leur existence à rechercher de nouveaux sorts à ajouter à leur grimoire. Ils doivent les mémoriser avant de pouvoir les utiliser.

Les clercs et les paladins de niveau élevé prient pour obtenir leurs sorts. Parce que ces sorts sont intérieurs, ils n'ont pas besoin d'être mémorisés comme ceux des mages.

Pour apprêter les sorts, il faut aller dans le menu Camp et sélectionner "Mémoriser les sorts" ou "Prier pour des sorts" (s'il y a plus d'un personnage qui convient à une catégorie, choisissez le personnage avec lequel vous souhaitez travailler). Cliquez sur Niveau suivant ou Niveau précédent pour aller d'un niveau à l'autre. Cliquez sur + (le signe plus) à côté du nom du sort pour choisir ceux que vous voulez mémoriser. Répétez cette procédure pour tous les niveaux de sorts que votre jeteur de sorts connaît puis choisissez Terminé pour revenir au menu Camp. Répétez ce processus pour tous les jeteurs de sorts de votre groupe. Une fois que les sorts ont été sélectionnés pour tous les jeteurs de sorts, choisissez "Repos". Les jeteurs de sorts apprendront les sorts que vous avez sélectionnés. Désormais, chaque fois que le groupe se reposera, les jeteurs de sorts remémoreront les mêmes sorts.

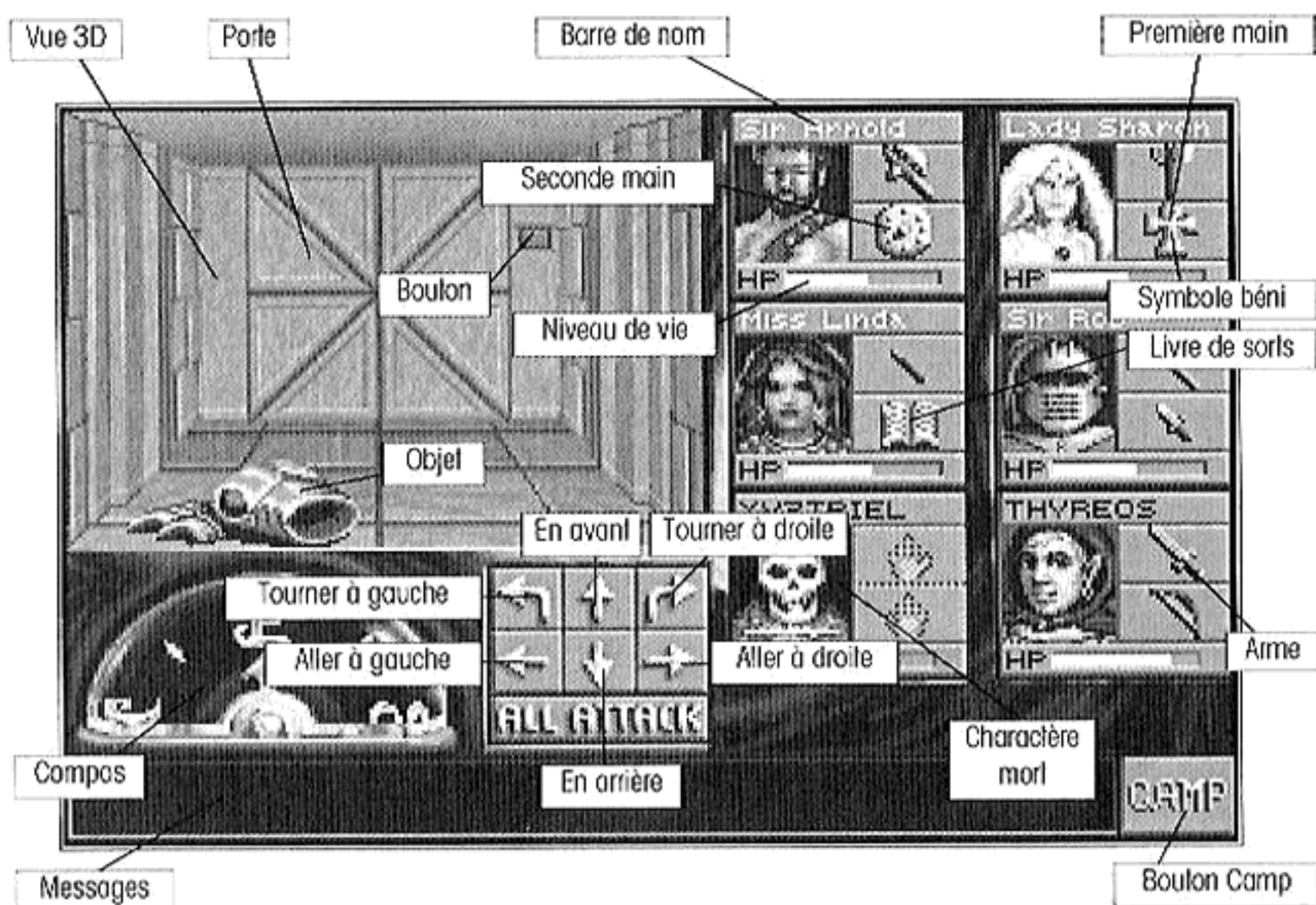
Si après un certain temps d'aventure vous voulez changer la sélection des sorts mémorisés, suivez la procédure suivante. La prochaine fois que vous campez, allez dans "Mémoriser les sorts" ou "Prier pour des sorts", cliquez sur le - (signe moins) à côté des sorts que vous voulez enlever de la liste puis cliquez sur le + (signe plus) à côté des sorts que vous voulez ajouter.

Tous les sorts sont jetés depuis l'écran d'aventure. Pour jeter un sort, cliquez à droite sur le livre de sorts ou le symbole sacré du joueur de sorts (assurez-vous de cliquer à droite: si vous cliquez à gauche vous allez ramasser l'objet au lieu de lancer un sort !). Le menu des sorts apparaît par dessus la boussole sur l'écran d'aventure. Cliquez sur le niveau du sort à lancer puis sur le sort lui-même. Si le sort affecte un personnage spécifique dans le groupe, cliquez sur son portrait.



Ami ou ennemi?

Pour plus d'information sur la mémorisation, voyez la section "Camper" à la page 26. Pour plus d'information pour jeter les sorts, voyez la section "Aventure" qui commence page suivante. Pour des informations détaillées sur les effets spécifiques des sorts, voyez la section "Sorts" qui commence à la page 20.



Ecran d'aventure

Aventure

Eye of the Beholder III: A l'assaut de Myth Drannor se joue depuis l'écran d'aventure. Tout déplacement, combat, sort et exploration se déroulent sur cet écran. Quand d'autres écrans sont actifs, ils peuvent se superposer à l'écran d'aventure.

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

Durant le jeu, les deux personnages de la rangée du haut sont "en première ligne" et les deux personnages de la rangée du bas sont "en dernière ligne". Pour obtenir de meilleurs résultats, placez vos guerriers en première ligne et vos jeteurs de sorts en dernière ligne.

Ce que vous pouvez faire depuis l'écran d'aventure

Attaquer avec le bouton

d'assaut: Cliquez sur ce bouton pour que chaque personnage attaque une fois avec ses armes prêtes. Pour décider des personnages qui participent à un assaut, cliquez à gauche sur leur nom. Les personnages restent sélectionnés pour l'assaut jusqu'à ce que vous cliquiez à gauche sur leur nom à nouveau. Un nom jaune signifie qu'il est sélectionné et un nom blanc qu'il ne l'est pas.

Attaquer un adversaire: Cliquez à droite sur les armes en main des personnages. Seuls les personnages en première ligne peuvent attaquer avec des armes de mêlée (épées, masses, etc.). Les personnages en dernière ligne peuvent attaquer avec des armes de lancer

ou de tir (arcs, fléchettes, etc.).

Après avoir attaqué avec une arme, elle est grisée jusqu'à ce qu'elle soit à nouveau prête. Les guerriers, les paladins et les rangers peuvent utiliser une seconde arme mais au prix d'une pénalité de combat.

Boire une potion: Cliquez à droite sur une potion en main.

Camper: Cliquez sur le bouton Camp en bas de l'écran. Le camp vous offre des options pour sauvegarder la partie, mettre ou couper le son, faire mémoriser des sorts aux jeteurs de sorts, etc. Voyez la section "Camper" à la page 26 pour plus d'information.

Changer l'ordre des personnages: Cliquez à droite sur le nom de l'un des personnages de l'écran d'aventure puis cliquez à droite sur le nom d'un autre. Les deux personnages échangent leur place.

Crocheter une serrure: Cliquez à gauche sur les crochets pour serrures du voleur, placez-les sur la serrure et cliquez. Les voleurs essayeront automatiquement de désarmer les pièges éventuels et de crocheter la serrure.

Défoncer un obstacle: Cliquez à droite sur l'arme en main d'un personnage de première ligne permet de détruire un objet qui se trouve sur le chemin.

Déplacement dans le donjon:

Cliquez sur les flèches de déplacement pour avancer, reculer, se tourner de côté, etc.

Déverrouiller une porte: Cliquez à gauche sur la clef adéquate, placez-la sur une serrure et cliquez. Examiner l'équipement d'un personnage: Cliquez sur le portrait depuis l'écran d'aventure.

Examiner les informations d'un personnage: Cliquez sur le portrait d'un personnage depuis l'écran d'aventure puis cliquez sur le bouton de l'autre page (qui ressemble à un coin de page corné).

Examiner une partie de la vue en 3-D: Cliquez sur les décors du donjon, tels que les inscriptions murales. L'information sur l'objet sélectionné apparaît dans la fenêtre de texte.

Forcer une porte: Cliquez sur le bas de la porte entrouverte pour essayer de la forcer.

Automatiquement, c'est le personnage le plus fort qui fait la tentative.

Jeter un sort de clerc: Cliquez à droite sur le symbole sacré que le personnage a en main. Cliquez sur le bouton de niveau de sort du menu des sorts puis sur le sort à jeter. Cliquez sur le personnage cible pour tout sort qui affecte un membre du groupe.

Jeter un sort de mage: Cliquez à droite sur le livre de sorts que le personnage a en main. Cliquez sur le bouton de niveau de sort du menu des sorts puis sur le sort à jeter. Cliquez sur le personnage cible pour tout sort qui affecte un membre du groupe.



Menu des sorts

Jeter un sort de parchemin de clerc: Cliquez à droite sur le parchemin en main. Le parchemin est détruit quand le sort est jeté.

Jeter un sort de parchemin de mage: Cliquez à droite sur le parchemin en main. Le parchemin est détruit quand le sort est jeté.

Lâcher un objet: Cliquez à gauche sur un objet, emmenez-le sur la vue en 3-D puis cliquez à nouveau sous la ligne médiane de la fenêtre (pour lancer un objet, cliquez au-dessus de la ligne médiane de la vue en 3-D).

Lancer un objet: Cliquez à gauche sur un objet, amenez-le sur la vue en 3-D et cliquez à nouveau au-dessus de la ligne médiane de la fenêtre pour lancer l'objet (pour lâcher un objet, cliquez sous la ligne médiane de la vue en 3-D). Ce type de lancer n'est pas le même que dans le cas d'une fléchette ou d'une dague, ce qui est décrit à "Utiliser une arme de lancer".

Orientation dans le donjon:

Regardez la boussole pour maintenir votre orientation et pour cartographier les différents niveaux. La boussole est cachée sur le menu des sorts quand les personnages lancent des sorts.

Ouvrir une porte: Cliquez sur le levier ou le bouton près de la porte. Certaines portes sont verrouillées ou piégées et ne peuvent être ouvertes qu'avec des clés ou des actions spéciales. Voyez à "Forcer une porte" et "Déverrouiller une porte".

Pause: Cliquez sur le bouton Camp dans le coin inférieur droit de l'écran. Cela amène le menu de Camp et arrête le temps dans le jeu.

Placer les personnages vulnérables en dernière ligne: Les personnages en dernière ligne ne peuvent être touchés par les attaques de mêlée des monstres que si les personnages en première ligne sont à terre - ou si des créatures attaquent depuis les flancs ou les arrières du groupe.

Prendre un objet: Cliquez gauche sur l'objet. Pour le placer dans le sac-à-dos ou la sacoche de ceinture, ou pour le porter, amenez l'objet sur le portrait du personnage et cliquez pour passer à l'écran d'équipement. Puis cliquez sur la destination. Trésor, nourriture, armes et autres objets peuvent être découverts dans tout le donjon. Et souvenez-vous que dans la vue en 3-D, vous devez être à côté d'un objet pour le prendre ; parfois, un objet sera visible mais hors de portée !

Préparer un nouvel objet:

Cliquez à gauche sur un objet, amenez l'objet sur la main d'un personnage et cliquez à gauche à nouveau pour le mettre en place.

Repousser les morts-vivants:

Cliquez droite sur le symbole sacré d'un clerc ou d'un paladin, cliquez sur le bouton de sorts du premier niveau puis sur la capacité de repousser les morts-vivants.

Soins de paladin: Cliquez à droite sur le symbole sacré en main, cliquez sur le bouton des sorts de premier niveau, cliquez sur la capacité d'imposition des mains puis cliquez sur le personnage cible.

Utiliser une arme de lancer

(dague ou fléchette): Cliquez à droite sur n'importe quelle dague ou fléchette en main. D'autres (s'il y en a) sont automatiquement sorties de la sacoche de ceinture du personnage.

Utiliser une arme de tir (arc ou fronde): Cliquez à droite sur un arc ou une fronde en main. Pour préparer une arme de tir, placez-la dans la main principale du personnage. Au fur et à mesure que vous tirez, les munitions sont automatiquement utilisées (s'il y en a), soit du carquois (flèches), soit de la sacoche de ceinture ou du sac-à-dos (pierres de fronde).

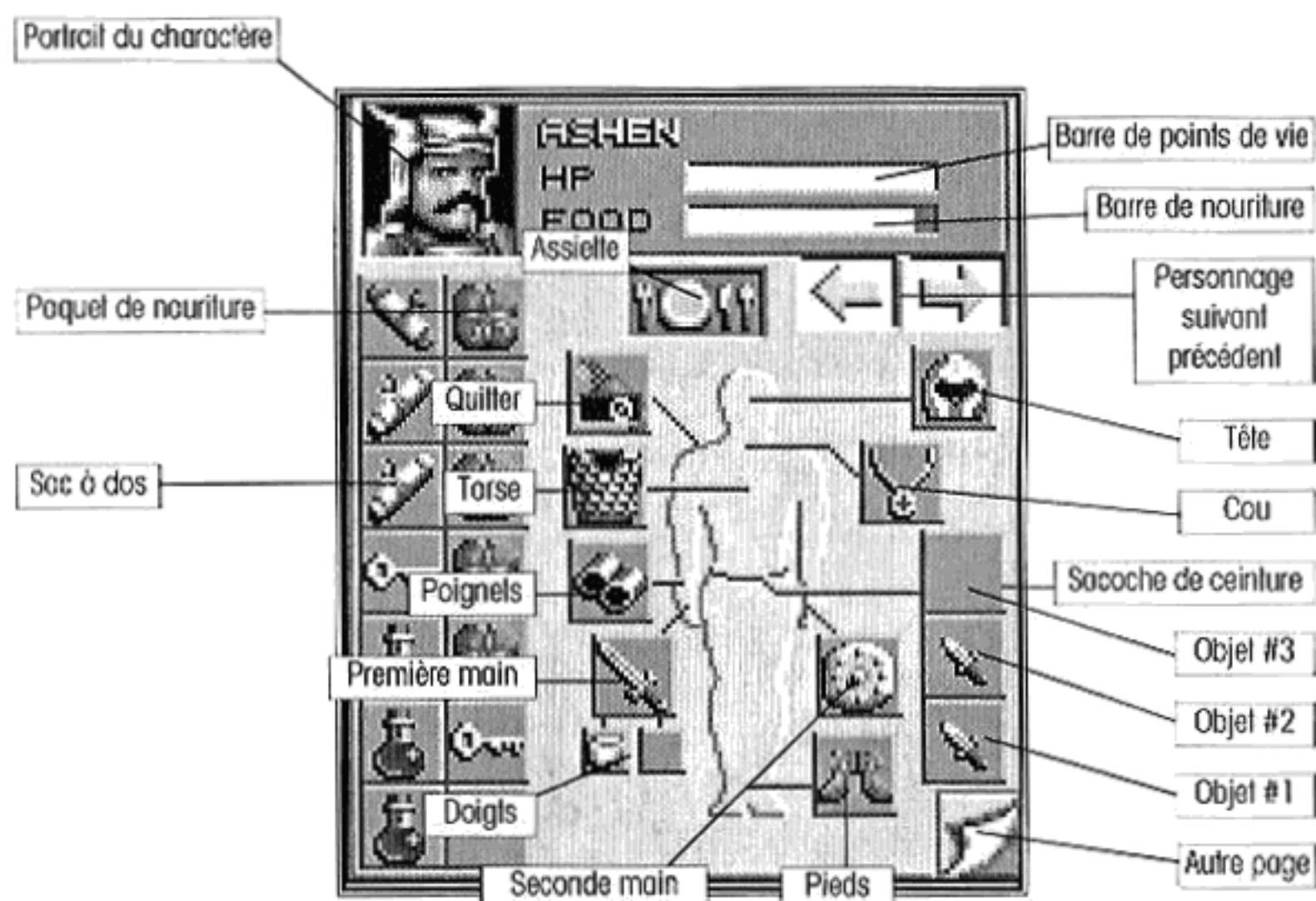
Vérifier l'état d'un personnage:

Si le portrait du personnage est normal, le personnage est conscient. S'il est ombré ou sombre, le personnage est inconscient. S'il est vert, le personnage est empoisonné. S'il est gris, le personnage est paralysé. S'il est remplacé par une statue, le personnage est pétrifié. S'il est remplacé par un crâne, le personnage est mort.

Le cadre d'effet de sort qui entoure le personnage indique s'il est protégé par des sorts. Un cadre jaune représente un sort qui protège principalement des attaques physiques. Un cadre rouge représente un sort qui protège principalement des attaques magiques. Un cadre rayé indique des sorts multiples.

La barre de points de vie indique la condition actuelle du personnage. Si elle est verte, le personnage peut-être blessé mais reste en bonne forme. Si elle est jaune, le personnage est gravement blessé. Si elle est rouge, le personnage est inconscient. Pour montrer les points de vie sous forme de nombres, choisissez "Montrer les nombres" dans les options de Camp.

Voir un parchemin: Cliquez à droite sur un parchemin en main.



Ecran d'équipement

Equipement

L'écran d'équipement montre tous les objets du personnage. Les objets qui se trouvent dans le sac-à-dos ou la sacoche de ceinture ne sont pas prêts et n'aident pas le personnage. Les objets qui sont portés sur le corps ou en main sont prêts et donnent au personnage les bonus (et pénalités) qu'ils confèrent.

Ce que vous pouvez faire depuis l'écran d'équipement

Changer de personnage: Cliquez sur les boutons précédent/suivant (qui ressemblent à des flèches) pour voir l'équipement des autres personnages.

Donner un objet: Cliquez sur l'objet, cliquez sur les boutons personnage précédent/suivant afin d'arriver au personnage qui doit recevoir l'objet puis cliquez sur l'endroit où il doit être placé. Garder des objets prêts à être lancés: Gardez les armes de lancer dans la sacoche de ceinture. Un objet dans la sacoche de ceinture est transféré dans la main quand le personnage attaque avec une arme de lancer.



Où mène la piste en forêt?

Manger: Cliquez sur un sac de nourriture, amenez-le sur l'assiette du personnage et cliquez. La barre de faim indique à quel point un personnage a besoin de manger.

Porter de l'équipement: Cliquez l'équipement au-dessus d'une case reliée au corps du personnage. Placez les vêtements ou les armures sur le torse du personnage pour les mettre. Placez les bracelets ou les gantelets sur les poignets du personnage pour les enfiler. Placez les anneaux sur les doigts du personnage pour les passer. Placez les heaumes sur la tête du personnage pour les coiffer. Placez les colliers sur le cou du personnage pour les porter. Placez les souliers sur les pieds du personnage pour les chausser.

Préparer un objet: Cliquez à gauche sur un objet, amenez-le dans la case qui représente la main d'un personnage puis cliquez à gauche à nouveau pour le mettre en place.

Revenir à l'écran d'aventure: Cliquez sur le portrait du personnage pour revenir à l'écran d'aventure.

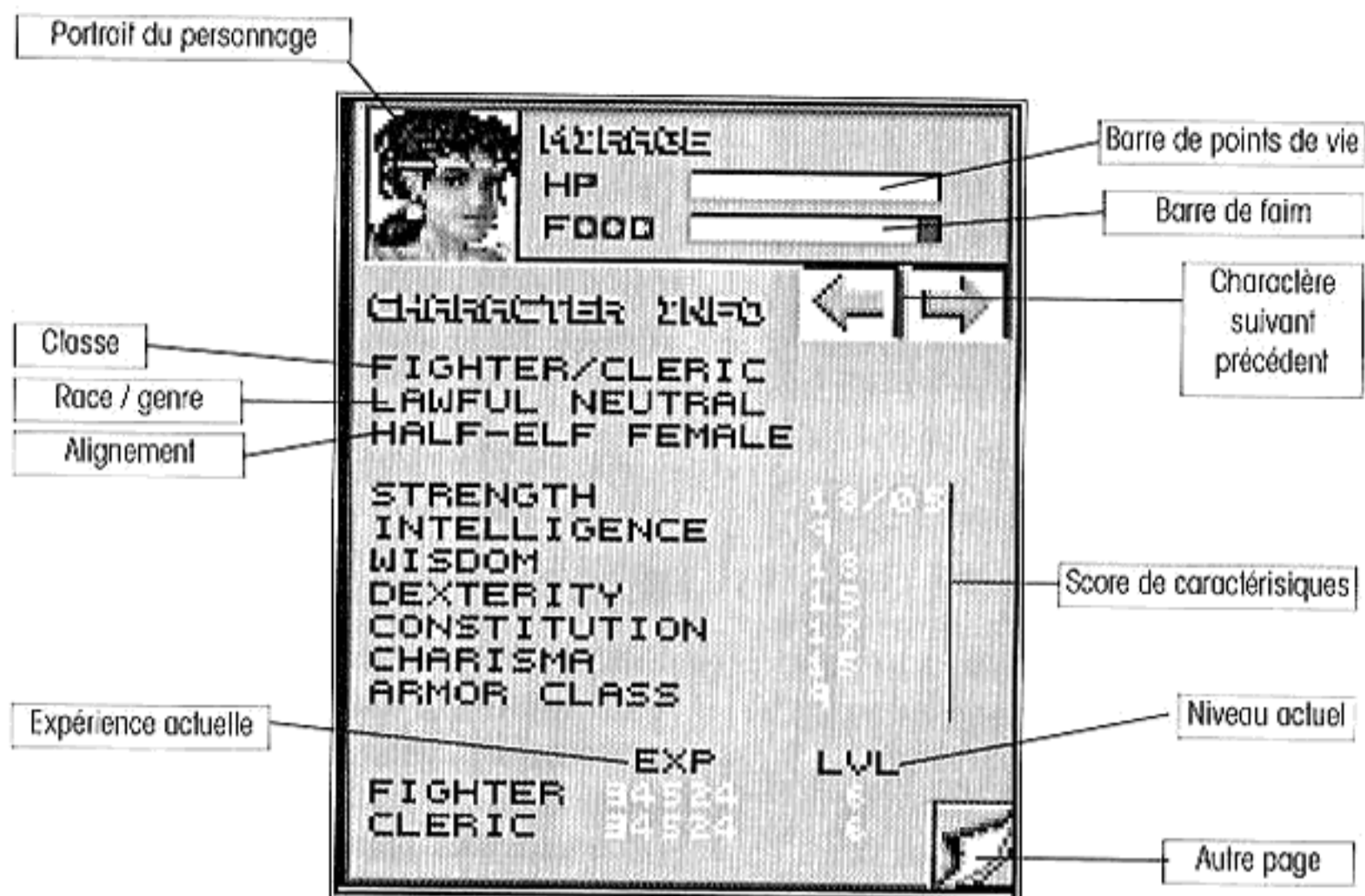
Stocker des objets: Cliquez sur un objet, amenez-le sur le sac-à-

dos puis cliquez pour le placer à l'intérieur. Les objets qui se trouvent dans le sac-à-dos ne sont pas prêts et ne peuvent aider le personnage.

Vérifier l'écran de personnage: Cliquez sur le bouton de l'autre page (qui ressemble à un coin de page corné) pour voir l'écran de personnage qui montre des informations comme les scores de caractéristiques et les niveaux d'expérience.

Vérifier la barre de faim: La barre de faim est jaune quand le personnage a simplement faim. Elle est rouge quand il est affamé. Elle devient blanche quand le personnage est proche de l'inanition. Dans ce dernier cas, il ne peut mémoriser ou prier pour avoir des sorts.

Vérifier les flèches dans le carquois: Le nombre sur le carquois indique combien de flèches il contient. Une flèche va automatiquement dans le carquois où qu'elle soit placée sur le personnage.



Ecran de personnage

Informations sur le personnage

L'écran de personnage montre la classe, l'alignement, la race, le genre, les caractéristiques, la classe d'armure, les points d'expérience et le niveau actuels du personnage. Voyez "L'essentiel d'un personnage" à la page 11. pour une description de ces valeurs.

Ce que vous pouvez faire depuis l'écran de personnage

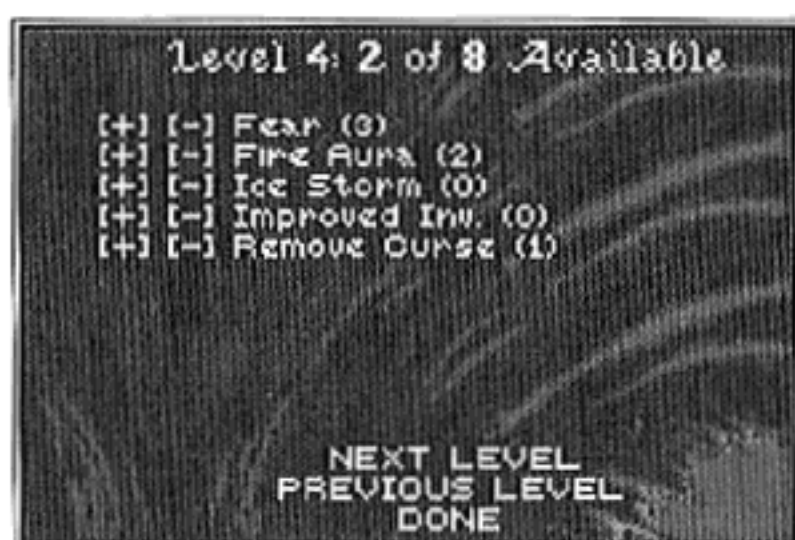
Changer de personnage: Cliquez sur les boutons précédent/suivant (qui ressemblent à des flèches) pour voir les autres personnages. Revenir à l'écran d'aventure: Cliquez sur le portrait du personnage pour revenir à l'écran d'aventure.

Vérifier l'écran d'équipement: Cliquez sur le bouton de l'autre page (qui ressemble à un coin de page corné) pour voir l'écran d'équipement.

Camper



Ecran des camps



Menu des sorts disponibles

Repos

Sélectionnez cette option pour que le groupe se repose, se soigne et mémorise les sorts. Quand vous choisirez cette option, il vous sera demandé si vous désirez que les guérisseurs soignent le groupe. Si vous choisissez "Oui", les personnages avec des sorts de soins

- 1) les jettent automatiquement sur les personnages blessés ; et
- 2) remémorisent ces sorts et tous les autres qui sont sélectionnés pendant que le groupe se repose.

Le temps de repos du groupe est fonction du plus grand nombre de sorts qui sont récupérés, selon leurs niveaux.

Les personnages qui ont une barre de faim blanche ne peuvent récupérer des sorts jusqu'à ce qu'ils mangent.

Prier pour des sorts

Sélectionnez cette option pour choisir ou examiner les sorts qu'un clerc ou un paladin de haut niveau peut apprendre durant son repos. Le menu des sorts disponibles apparaît quand vous choisissez cette option. Cliquez sur Niveau suivant ou Niveau précédent pour vous déplacer d'un niveau à l'autre. Le nombre de sorts non mémorisés et une liste des sorts disponibles apparaissent. Cliquez sur le + (signe plus) à côté des noms des sorts que vous voulez mémoriser. Recommencez pour tous les niveaux de sorts que connaît votre clerc puis choisissez Terminé pour revenir au menu du Camp.

Si après un certain temps d'aventure vous voulez changer la sélection des sorts mémorisés, suivez la procédure suivante. La prochaine fois que vous campez, allez dans "Prier pour des sorts", cliquez sur le - (signe moins) à côté des sorts que vous voulez enlever de la liste puis cliquez sur le + (signe plus) à côté des sorts que vous voulez ajouter.

Mémoriser des sorts

Sélectionnez cette option pour choisir ou examiner les sorts qu'un mage peut apprendre durant son repos. Le menu des sorts disponibles apparaît quand vous choisissez cette option. Cliquez sur Niveau suivant ou Niveau précédent pour vous déplacer d'un niveau à l'autre. Le nombre de sorts non mémorisés et une liste des sorts disponibles apparaissent. Cliquez sur le + (signe plus) à côté des noms des sorts que vous voulez mémoriser. Recommencez pour tous les niveaux de sorts que connaît votre mage puis choisissez Terminé pour revenir au menu du Camp.

Si après un certain temps d'aventure vous voulez changer la sélection des sorts mémorisés, suivez la procédure suivante. La prochaine fois que vous campez, allez dans "Mémoriser des sorts", cliquez sur le - (signe moins) à côté des sorts que vous voulez enlever de la liste puis cliquez sur le + (signe plus) à côté des sorts que vous voulez ajouter.

Transcrire des parchemins

Ramassez un parchemin (sur le sol ou dans l'inventaire d'un personnage) puis sélectionnez cette option pour transférer les sorts du parchemin vers le livre de sorts. S'il y a plus d'un mage dans le groupe, cliquez sur le portrait du mage qui doit transcrire le sort.

Abandonner un compagnon

Sélectionnez cette option pour abandonner un personnage ou un PNJ (un personnage non joué qui a rejoint le groupe durant l'aventure). Souvenez-vous que vous ne pouvez avoir moins de quatre per-

sonnages dans le groupe.

Lever le camp

Sélectionnez cette option pour sortir du menu du camp et retourner au jeu.

Sauvegarder la partie

Sélectionnez cette option pour faire apparaître une liste des créneaux de sauvegarde des parties. Cliquez sur un créneau, nommez la partie à sauvegarder puis tapez sur Entrée [Enter] pour sauvegarder la partie sur le disque. Sauvegarder régulièrement est une bonne idée.

Charger une partie

Sélectionnez cette option pour faire apparaître une liste des douze créneaux de sauvegarde. Cliquez sur un créneau pour charger la partie correspondante.

Activer/Désactiver le son

Sélectionnez cette option pour mettre ou couper les effets sonores.

Affichage des nombres / Affichage des barres

Sélectionnez cette option pour passer de l'affichage des points de vie sous forme de nombre à l'affichage sous forme de barre.

Sortir du jeu

Sélectionnez cette option pour quitter Eye of the Beholder III. Assurez-vous d'avoir sauvegardé avant de sortir si vous voulez retrouver votre partie où vous l'aviez laissée !

Sorts

Les sections qui suivent contiennent les descriptions des sorts que vous pouvez utiliser pour attaquer des adversaires ou pour protéger le groupe.

Légende des descriptions de sorts pour mages et clercs

| Portée | Durée |
|---------------------------------|---|
| 0 = membres du groupe | Instantanée = effet éclair ou instantané |
| Proche = case adjacente | Courte = un seul round de combat |
| Moyenne = jusqu'à 2 cases de là | Moyenne = l'effet dure un certain temps |
| Longue = à portée de vue | 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: Un personnage

Avec ce sort, le mage peut entourer un personnage d'un champ d'énergie magique qui protège comme une armure d'écailles (CA 6). Le sort n'a aucun effet sur des personnages qui ont 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 supérieurs à $8 + 1$ par niveau du mage.

• Bouclier

Portée: 0 Durée: Courte à moyenne 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 transportés par le groupe sont enchantés par magie. Tous les objets magiques du groupe brillent pendant une courte période.

• Mains brûlantes

Portée: Proche Durée: Instantanée Zone d'effet: Première ligne adverse

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

• Poigne électrique

Portée: Proche Durée: Variable, 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, une main électrisée apparaît. Un mage en première ligne 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 10^e niveau donne 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.

• 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. S'il y a deux monstres, le projectile va frapper automatiquement celui qui est du côté du mage. 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 niveau en plus. Ainsi, un mage de 1^{er} ou 2^e niveau inflige 2 à 5 points de dégâts mais un mage de 3^e ou 4^e niveau donne de 4 à 10 points, et ainsi de suite.

Second niveau des sorts de mage

• Détection de l'invisibilité

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

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

• Flèche 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 3^e au 5^e niveau, la flèche attaque deux fois et du 6^e au 8^e 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.

• Invisibilité

Portée: 0 Durée: Spéciale Zone d'effet: Un personnage

Ce sort rend le bénéficiaire invisible. Le personnage invisible le reste tant qu'il n'attaque pas un monstre. Certains monstres puissants peuvent sentir les personnages invisibles ou même carrément les voir.

• Protection contre la paralysie

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

Celui qui reçoit ce sort 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

Une 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: Tout le groupe et les cases adjacentes

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

• **Eclair**

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

Ce sort permet au mage de lancer un éclair d'énergie électrique puissant. 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 donnera de 10 à 60 points de dégâts.

• **Hâte**

Portée: 0 Durée: Moyenne Zone d'effet: Un bénéficiaire par niveau du mage

Ce sort permet à tous les bénéficiaires de se déplacer et de combattre au double de leur taux normal (toutefois, il ne permet pas aux mages ou clercs de jeter leurs 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: Tout le groupe

Quand ce sort est jeté, le groupe est capable de respirer sous l'eau librement. La durée du sort est divisée par le nombre de personnages que comprend le groupe.

• **Toucher vampirique**

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

Quand ce sort est jeté, une main brillante apparaît. Un mage en première ligne 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 donnera de 5 à 30 points de dégâts. Ces points sont ensuite transférés aux points de vie du mage ; ainsi, tout dégât qu'il subit tombe d'abord sur 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: Un 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: Un personnage

Ce sort rend le bénéficiaire invisible. Le personnage reste invisible jusqu'à ce qu'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.

• **Tempête glaciale**

Portée: Moyenne à longue Durée: instantané Zone d'effet: En forme de croix (3 cases sur 3)

Ce sort produit un torrent écrasant d'énormes grêlons. Le sort martèle les cibles avec 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 le groupe. 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

• Cône 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 donnerait 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 le groupe entre dans la case où se trouve le mur.

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 des créatures faibles, mais il tue de moins en moins quand la force des monstres augmente. Certains monstres très puissants peuvent ne pas être affectés par ce sort. Les morts-vivants et les créatures originaires d'outreplan ne sont jamais affectés par 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 sort peuvent être inversés avec transformation de la pierre en chair.

• Transformation de la pierre en chair

Portée: 0 Durée: Permanent (ou jusqu'à inversion) Zone d'effet: Un personnage

Ce sort ramène à la vie un personnage qui a été transformé en pierre. Le personnage a pu être transformé par un sort de transformation de la chair en pierre ou par l'effet d'un monstre comme une méduse ou un basilic.

• Vision véritable

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

Avec ce sort, le groupe peut voir les choses comme elles sont en réalité. Les murs illusoire ne tromperont plus le groupe 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 qui, avec un peu de chance, meurt. Si la créature ne meurt pas, elle subit de 3 à 17 points de dégâts.

• Epée de Mordenkainen

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

Ce sort crée une épée que le mage peut utiliser au combat depuis la seconde ou la dernière ligne. L'épée attaque comme si un guerrier de la moitié du niveau du mage la portait. Par exemple, si le mage est du 14^e niveau, l'épée attaquera comme si un guerrier du 7^e niveau la portait. L'épée n'a pas de bonus magique pour les dégâts ou les attaques. Elle touche automatiquement environ 5% du temps. 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 fortes ou en bonne santé ne peuvent pas être affectées par ce sort.

• Tempête 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 6 points de dégâts par niveau du mage jusqu'au 7^e, plus 1 à 8 points de dégâts supplémentaires par niveau du mage au-delà du 7^e.

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 léger à sérieux selon la qualité du coup. Avec ce sort, le mage peut attaquer depuis les dernières lignes.

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.

• Arrêt de temps

Portée: 0 Durée: Courte Zone d'effet: Tout le groupe

Ce sort arrête le temps momentanément et donne au mage et à son groupe l'occasion de faire certaines choses comme jeter des 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 les créatures uniques du 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 au maximum 60 points de vie. Il tue également plusieurs créatures de moins de 10 points de vie chacune (jusqu'à un maximum de 120 points de vie totaux). 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: Tout le groupe

Une fois ce sort jeté, le moral du groupe entier est augmenté. Tous les personnages gagnent un bonus à leurs 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. Le clerc doit se situer en première ligne pour toucher sa victime.

• 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 par le groupe sont enchantés par magie. Tous les objets magiques du groupe brillent pendant une courte période. Les paladins de niveau élevé peuvent jeter des sorts de détection de la magie.

• Protection contre le mal

Portée: 0 Durée: Moyenne Zone d'effet: Un 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: un personnage

En jetant ce sort sur un personnage blessé, le clerc peut 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: Un personnage

Ce sort agit comme une bénédiction et confère 1 à 8 points de vie supplémentaires au bénéficiaire. Les points de vie temporaires sont soustraits avant même ceux du 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 normalement 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: Un 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: Un personnage

Quand ce sort est jeté, il donne au 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: Un personnage

Quand ce sort est jeté, il donne au 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 au clerc d'invoquer de la nourriture pour tout le groupe. Quand les barres de faim des personnages sont blanches et qu'ils ne mangent pas, ils subissent 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 paralysie

Portée: 0 Durée: Permanente Zone d'effet: 1 à 4 personnages

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: Tout le groupe et les cases adjacentes

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

• Prière

Portée: 0 Durée: Courte à moyenne Zone d'effet: Tout le groupe

Ce sort est une version plus puissante de bénédiction. Il accroît les capacités de combat du groupe 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: Un personnage

Si ce sort est jeté sur un personnage, celui-ci 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 Zone d'effet: Un personnage

Ce sort donne au personnage une protection partielle contre les attaques des morts-vivants qui absorbent des niveaux. Toutefois, le personnage reçoit 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.

• Vêtement magique

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

Ce sort enchante les propres vêtements du clerc, fournissant ainsi une protection équivalente au moins à une cote de maille (CA 5). Les vêtements acquièrent un enchantement de +1 tous les trois niveaux du clerc supérieurs au 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: Un personnage

Avec ce sort, un 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. Le clerc doit être en première ligne pour toucher une victime.

• Chaleur bénite

Portée: 0 Durée: Moyenne Zone d'effet: Tout le groupe

Ce sort immunise le groupe au froid naturel et lui donne une résistance supplémentaire aux attaques magiques froides.

• Neutralisation du poison

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

Ce sort désintoxique un personnage de 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.

• Protection contre le mal, 3 m de rayon

Portée: 0 Durée: Moyenne à longue Zone d'effet: Tout le groupe

Ce sort est similaire au sort de premier niveau, sauf qu'il affecte le groupe entier. La durée du sort augmente avec le niveau du clerc.

• Soins des blessures graves

Portée: 0 Durée: Permanente Zone d'effet: Un 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. Le clerc doit être en première ligne pour toucher une victime.

• Colonne de feu

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

Grâce à ce sort, le clerc appelle des cieux 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 seulement prendre des dégâts.

• Rappel à la vie

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

Ce sort permet au clerc de ramener à la vie tout personnage non elfique. Les probabilités de réussite sont basées sur la Constitution et la chance du personnage.

• Soins des blessures critiques

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

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

• Vision véritable

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

Avec ce sort, le groupe peut voir les choses comme elles sont en réalité. Les murs illusoire ne tromperont plus le groupe 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.

Sixième niveau des sorts de clerc

• Festin des héros

Portée: 0 Durée: Permanente Zone d'effet: Tout le groupe

En plus de nourrir les personnages, ce sort guérit les maladies, soigne les blessures, bénit (comme une bénédiction), immunise les personnages contre la peur, le poison, le désespoir et la panique pendant une période de temps très longue.

• Guérison

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

Ce sort guérit complètement un 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 que fut leur nombre auparavant. Le clerc doit être en première ligne pour toucher sa victime.

• 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. 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

• Résurrection

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

Une résurrection redonne la vie à un personnage - même un elfe ! Le sort restitue au personnage tous ses points de vie ; il peut ainsi retourner immédiatement au combat.

• Tempête de feu

Portée: Longue Durée: Instantanée Zone d'effet: 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 boule 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 constituent une part importante des capacités d'un groupe. Les sorts que les jeteurs de sorts du groupe mémorisent 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 de ces catégories sont données.

Les sorts suivis d'un astérisque (*) sont réservés aux clercs.

Sorts offensifs

Mains brûlantes, Blessures légères*, Poigne électrique, Lame enflammée*, Toucher vampirique, Blessures graves*, Blessures critiques*, Poison*, Mise à mal* et Absorption d'énergie

Ces sorts sont des attaques magiques à mains nues. Pour toute ces attaques, à l'exception de mains brûlantes, le jeteur de sort doit se trouver en première ligne. 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, Flèche 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. Elles permettent aux jeteurs de sorts d'attaquer depuis la sécurité des dernières lignes.

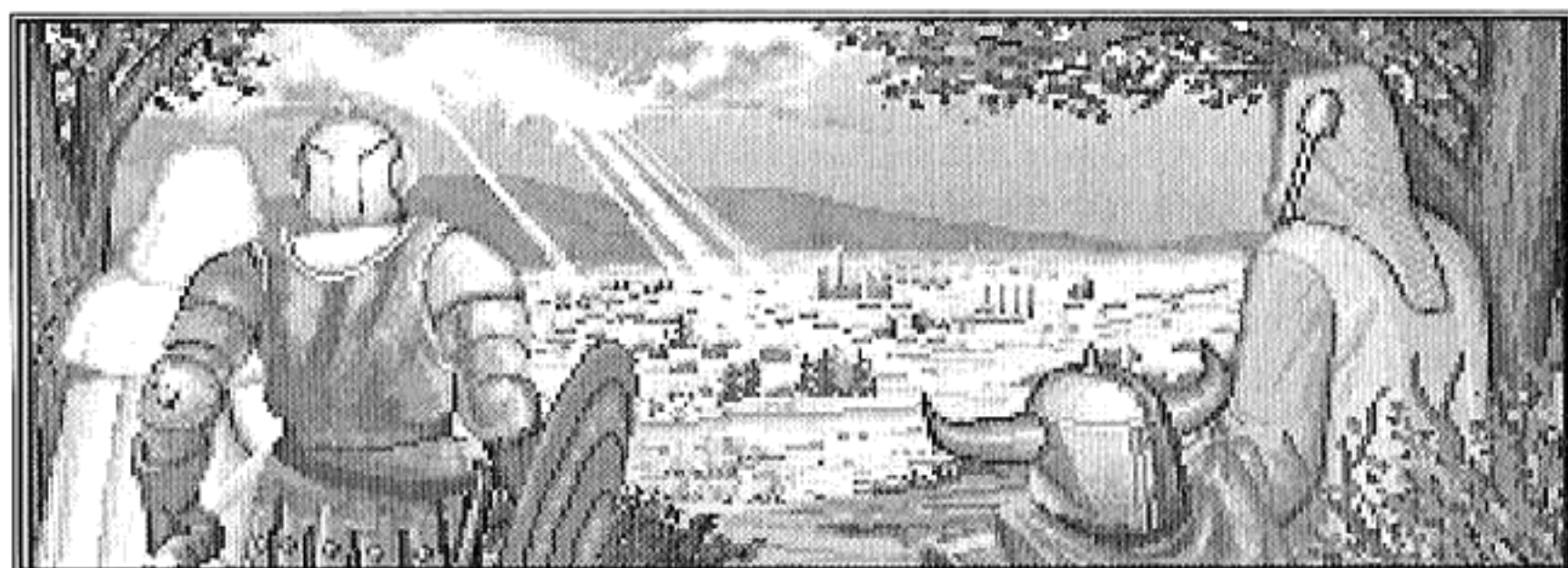
Désintégration, Transformation de la chair en pierre, Sort de

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 de beaucoup de points de vie.

Immobilisation des personnes, Boule de feu, Eclair, Lenteur, Terreur, Immobilisation des morts-vivants, Tempête de glace, Cône de froid, Colonne de feu*, Immobilisation des monstres, Tempête acide, Tempête de feu*, Mot de pouvoir, étourdissement, Flétrissure abominable d'Abidazim, Nuée de météores et Arrêt de temps

Ces attaques magiques à distance peuvent affecter 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. Ces sorts de zone sont particulièrement efficaces contre un grand nombre de monstres. 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 du groupe, celui-ci prendra également les dégâts du sort. Le sort d'immobilisation des personnes n'affecte que les humains et les créatures humanoïdes.



Vue de la cité en ruine

Sorts défensifs

Armure, Flou, Protection contre le mal*, Bouclier, Vêtement magique* et Protection contre le mal, 3 m de rayon*

Ces sorts protègent essentiellement des attaques physiques. Jetez-les sur vos personnages en première ligne avant les batailles dangereuses qui impliquent des attaques physiques.

Bénédiction*, Prière*, Protection contre le plan négatif

Ces sorts protègent essentiellement des attaques magiques. Jetez-les sur vos personnages en première ligne avant les batailles dangereuses 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 un personnage des sorts de paralysie tout comme de la paralysie résultant d'une attaque physique.

Sorts de soins

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

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

Ralentissement du poison*, Délivrance de la paralysie*, Neutralisation du poison*, Délivrance de la malédiction et Transformation de la pierre en chair

Ces sorts ralentissent ou annulent les effets du poison, de la paralysie, de la pétrification ou des malédictions. Gardez un certain nombre de ces sorts à l'esprit quand le groupe est à proximité d'un monstre qui peut empoisonner, paralyser ou pétrifier.

Rappel à la vie* et Résurrection*
Ces sorts ramènent les personnages à la vie (rappel à la vie ne peut ranimer un personnage elfe). Gardez à l'esprit l'un de ces sorts

quand votre clerc à atteint le niveau suffisant.

Autres sorts

Détection de la magie

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

Invisibilité et Invisibilité, 3 m de rayon

Invisibilité est une protection utile pour un personnage en dernière ligne. Invisibilité, 3 m de rayon est utile pour cacher tout le groupe a des senseurs mystiques ou à des yeux espions.

Même quand le groupe est invisible, la plupart des monstres repèreront sa situation générale tout en recevant de fortes pénalités pour frapper des cibles invisibles.

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 le groupe ne soit frappé d'inanition - pas après !

Hâte

Ce sort est particulièrement utile quand on combat des monstres très rapides. Hâte permet au groupe d'attaquer beaucoup plus rapidement. Jetez ce sort sur votre groupe juste avant une bataille dangereuse.

Vision véritable

Ce sort est utile quand vous êtes pris dans une zone pleine d'illusions, de monstres invisibles, de pièges, etc.

Désintégration

Ce sort peut être utile pour faire disparaître certains murs ou tout autre obstacle sur votre passage (y compris les monstres).

Respiration aquatique

Ce sort permet au groupe de respirer sous l'eau.

Action libre

Ce sort vous permet de vous déplacer sans pénalités sous l'eau et vous donne une 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 combat 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 les personnages des deux côtés peuvent le frapper.

Mécanismes de combat

La compréhension des mécanismes de combat permet au groupe d'exploiter à fond les armes et les tactiques dans différentes situations. L'aptitude au combat de chaque personnage est définie par sa classe d'armure, son TAC \emptyset et ses dégâts.

Classe d'armure

La classe d'armure (CA) indique à quel point le 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.

TAC \emptyset

Le TAC \emptyset représente l'aptitude d'un personnage à toucher ses ennemis. TAC \emptyset signifie Toucher une Armure Classée Zéro. Un personnage doit obtenir un nombre égal ou supérieur au TAC \emptyset pour endommager une cible avec une classe d'armure de zéro. Plus le TAC \emptyset est bas, plus l'attaquant a de chances de toucher son adversaire. Le TAC \emptyset 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 les armes magiques.

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

Exemple: Un guerrier avec un TAC \emptyset de 15 qui attaquerait un monstre avec une CA de 3 aurait besoin d'obtenir: (TAC \emptyset 15) - (CA 3) = 12+. Mais pour toucher un monstre avec une CA de -2 il devrait obtenir (TAC \emptyset 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 à la page 58.

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

Stratégies de combat

Pour réussir un combat, déployez votre groupe avec soin, jetez des sorts efficaces avant et pendant le combat, manœuvrez vos personnages dans des positions avantageuses et attaquez en utilisant les armes et les personnages les plus puissants.

Déployer le groupe

Laissez les combattants en armure lourde en première ligne et les jeteurs de sorts et voleurs vulnérables dans les derniers rangs.

Equiper le groupe

Equipez les personnages en première ligne avec les armes de mêlée les plus efficaces que vous puissiez trouver. Voyez le Tableau des Armes à la page 58 pour savoir combien de dégâts chaque type d'arme peut faire. Dès que vous avez assez d'armes, les combattants devraient porter une arme à une main dans leur main principale et une épée courte dans leur deuxième main. Souvenez-vous que si vous utilisez une arme à deux mains, la main secondaire doit rester libre.

Equipez les personnages des derniers rangs avec les armes à distance les plus puissantes que vous puissiez trouver. De même, voyez le Tableau des Armes à la page 58 pour savoir combien de dégâts

chaque type d'arme à distance peut faire. Les jeteurs de sorts doivent avoir leur symbole sacré ou livre de sorts en main, prêts à jeter des sorts.

Les personnages qui portent des armes de lancer doivent en avoir en main et dans la sacoche de ceinture ; ainsi en auront-ils toujours une de prête. Les personnages de première ligne qui ont des armes de lancer devraient transporter un bouclier ou une épée courte dans leur sacoche de ceinture - dans la case pour l'objet de sacoche n°3 (voyez le diagramme qui nomme les parties de l'écran d'équipement à la page 23). Un bouclier ou une épée courte dans cette position sera automatiquement prêt quand le personnage aura attaqué avec la dernière de ses armes de lancer.

Prenez soin de récupérer vos armes de lancer après chaque bataille et de ramasser toutes les armes de lancer que vous pourrez trouver. Les armes de lancer s'épuisent vite en cours de bataille.

Personnages blessés

Les personnages qui sont sérieusement blessés doivent être ramenés vers l'arrière, si possible. Il est beaucoup plus facile de soigner un personnage blessé que de ramener un personnage mort à la vie.

Déplacement et combat

Si vous explorez une région, déplacez-vous avec la boussole sur l'écran pour faciliter la cartographie. Si vous êtes dans une région connue, déplacez-vous avec un menu des sorts sur l'écran et un sort d'attaque visible. Déplacez-vous toujours avec l'écran d'aventure ; vous ne pouvez combattre

depuis les écrans d'équipement ou de personnage.

Avec l'écran d'aventure et un menu des sorts vous êtes prêt pour la bataille. Préparez-vous avant d'ouvrir les portes, de monter ou descendre les escaliers ou de presser un bouton qui peut ouvrir un mur ou un passage secret. Les monstres s'embusquent souvent derrière des portes ou des passages secrets - et les monstres sont toujours prêts à combattre !

Souvenez-vous que vous pouvez vous déplacer et combattre en même temps. Vous pouvez reculer pour esquiver une attaque ennemie. Vous pouvez vous déplacer de côté pour esquiver une attaque à distance. Vous pouvez même essayer de fuir et de claquer une porte derrière vous pour sortir d'un combat particulièrement mal parti. Soyez prudent néanmoins, certains monstres peuvent ouvrir les portes pour vous suivre.

Astuces

Voici quelque astuces stratégiques pour vous aider durant votre voyage.

Transportez des objets

Vous ne savez jamais quand vous aurez besoin de ce que vous trouvez ! Pour transporter un objet, prenez-le et placez-le dans un sac-à-dos.

Préparez votre groupe

Assurez-vous que votre groupe comprend au moins: deux personnages qui peuvent combattre efficacement, un qui peut jeter des sorts de mage et un qui peut jeter des sorts de cleric. Quand un monstre approche, assurez-vous

que les combattants en première ligne ont une arme dans leur main principale. Une fois que vous avez l'habitude de faire combattre la première ligne, vous pouvez faire agir les derniers rangs avec des armes à distance et des sorts. Faites des essais en équipant vos personnages avec différentes combinaisons d'armes, de boucliers, de livres de sorts et de symboles sacrés pour maximaliser leur aptitude au combat.

Repérez les boutons et leviers

Certains mécanismes sont activés dans une partie du donjon pour en affecter une autre beaucoup plus loin. Enregistrez la position des boutons et leviers qui n'ont pas de fonction évidente. Si vous n'arrivez pas à traverser une zone, retournez en arrière et changez la position de ces boutons ou leviers un à un pour voir s'ils vous aident à passer.

Cherchez les inscriptions sur les murs

Si vous n'arrivez pas à traverser une zone, cherchez-y des inscriptions murales. Souvent, il est difficile de voir une inscription située sur un mur latéral. Certaines inscriptions ne peuvent être lues que si le groupe possède un membre d'une race spécifique.

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 le groupe se déplace. Il y a certains

pièges qui changent la direction. Les téléporteurs se révèlent souvent par un changement de direction.

Veillez aux téléporteurs

Soupçonnez-vous que le groupe est téléporté en passant en un certain endroit ? Lancez un objet dans la zone suspecte. Il "disparaîtra" s'il est téléporté.

Sauvegardez la partie

Sauvegardez la partie chaque fois que vous envisagez un événement dommageable au groupe. Sauvegardez la partie au début de chaque niveau. Si une énigme est difficile à résoudre, sauvegardez la partie avant d'essayer diverses solutions. Si des monstres attaquent le groupe 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.

Continuez

Quand rien ne marche, continuez la partie. Le groupe n'a pas besoin d'ouvrir toutes les portes, combattre tous les monstres ou obtenir tous les objets pour gagner le jeu. Marquez les zones que le groupe laisse de côté. Quand il sera bloqué plus loin, revenez en arrière pour réessayer sur ces zones délaissées.

Bestiaire

Créatures des abords de Myth Drannor

Cette section contient les descriptions des étranges créatures qui rôdent autour de Myth Drannor. Vous pouvez en rencontrer quelques autres qui ont réussi à éviter nos chercheurs. Vous comprenez, parfois certaines de nos équipes de recherche ne reviennent pas...

• Bête morte-vivante



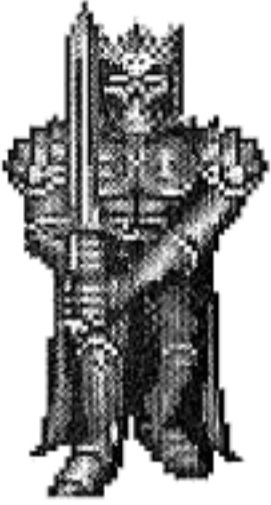
La bête morte-vivante est une meurtrière impassible d'origine inconnue ; elle semble être portée vers un seul but : tuer les créatures vivantes. La bête a la taille d'un petit dragon. Ses os saillent de sa chair pourrissante. Elle a une grande tête cornue et ses côtes nues sont barbelées, formant une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

• Brume de sépulcre



Veillez vous référer à la page 66 dans la section suivante, "Descriptions détaillées de nouveaux monstres", pour un profil complet de la brume de sépulcre.

• 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 fait généralement plus de 1,80 m et plus de 150 kg. Son visage est un crâne noirci couvert de lambeaux de chair pourrissante. Il a deux points rouges brillants en guise d'yeux.

• Chien d'ombre



Veillez vous référer à la page 68 dans la section suivante, "Descriptions détaillées de nouveaux monstres", pour un profil complet du chien d'ombre.

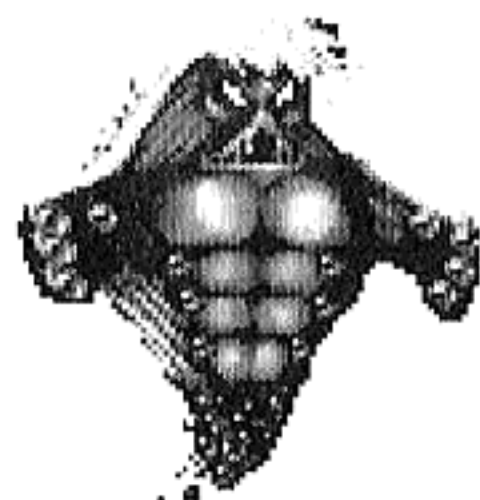
• Chimère



Personne ne semble savoir comment la chimère fut créée ; c'est un sombre mystère qu'il vaut peut-être mieux ne pas dévoiler. Une chimère a les postérieurs d'une grande chèvre noire et les antérieurs d'un énorme lion roussâtre. Son corps 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 ocre. 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.

• Elémentaux

Elémental d'eau



Les élémentaux d'eau peuvent être invoqués dans une zone qui contient une grande quantité d'eau ou d'un liquide aqueux. Généralement, un grand bassin suffit mais on dit que cela fonctionne avec plusieurs barils de vin ou de bière. Sur le Plan Primaire, l'élémental d'eau ressemble à une vague écumante. Ses bras sont comme deux vagues plus petites qui jaillissent de chaque côté du corps. Les bras fluent et refluent avec chaque mouvement de l'élémental. Deux orbes de vert profond perchées au sommet de la vague servent d'yeux à l'élémental. Comme tout les autres élémentaux courants, les élémentaux d'eau parlent rarement.

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.

• Esprit des eaux



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 lumineuse 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.

• Fange vivace



Veillez vous référer à la page 69 dans la section suivante, "Descriptions détaillées de nouveaux monstres", pour un profil complet de la fange vivace.

• 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 feyrs (prononcé "fir") 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 feyrs 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.

• 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.

• Lame-en-peine



D'une espèce similaire aux âmes-en-peine, ces morts-vivants 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.

- 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.

- Naja malicieux



Ce naja rayé de noir et écarlate a une tête humaine avec des cheveux dépenaillés et des yeux bruns caves. Le naja 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 naja malicieux tente de blesser toute créature qui traverse son domaine. Il tend des pièges et attaque fréquemment sans avertissement.

- Naja osseux



Les najas 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 najas 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 najas osseux mordent avec leurs long 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 najas 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.

• Nécrophage



Ces morts-vivants occupent généralement les tumulus funéraires et les catacombes. De loin, on peut les prendre facilement pour n'importe quel type de race humanoïde. Mais après examen, leur vraie nature devient apparente. En tant que morts-vivants, les nécrophages sont des reflets cauchemardesques de leur ancienne personnalité, avec des yeux fiévreux cruels enfoncés dans une chair momifiée tendue sur un squelette muni de serres griffues.

• Ombre



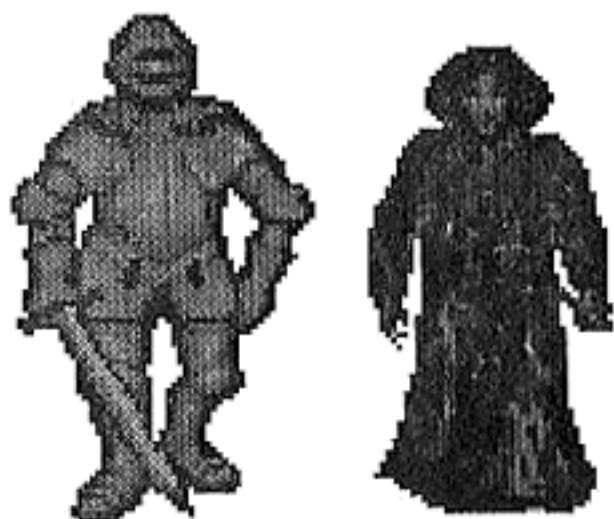
Les ombres sont des morts-vivants ténébreux qui absorbent la force de leur victime par leur contact glacial. Les ombres sont indétectables à 90% tant qu'elles ne sont pas dans un environnement brillamment éclairé ; en effet elles ne semblent être que ce que leur nom suggère : des ombres. Les ombres se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

• Ombre d'acier



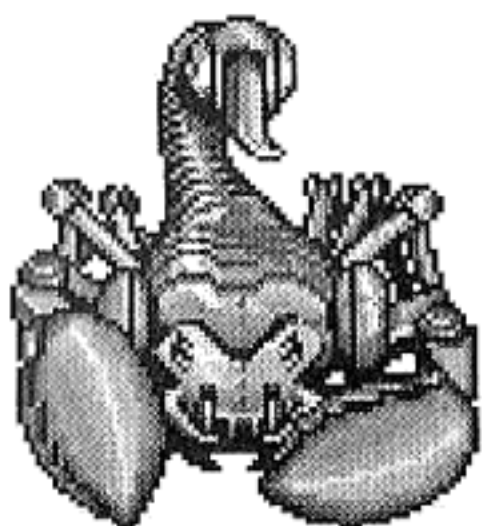
Bien que l'ombre d'acier soit un ver planaire géant, aussi à l'aise dans l'eau que sur terre, on la voit rarement sous son aspect véritable. Elle fusionne avec le métal pour animer des objets métalliques. Les ombres d'acier utilisent leur enveloppe métallique comme demeure et comme arme ; elles peuvent 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.

• 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.

• 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 décrépité et délabré, elles courent à une vitesse surprenante - elles peuvent même esquiver agilement les pierres et les branches mortes sur leur chemin. Des griffes ferreuses sortent de leurs doigts. Elles les utilisent avec force pour déchiqueter leurs adversaires.

• 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.

• 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 rapéux 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.

- 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 nœud 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.

- Ogre-limace



Veillez vous référer à la page 70 dans la section suivante, "Descriptions détaillées de nouveaux monstres", pour un profil complet de l'ogre-limace.

Tableaux

Niveaux d'expérience

Niveaux d'expérience des guerriers

| niveau | exp pour ce niveau | points de vie |
|--------|--------------------|---------------|
| 1 | 0 | 1-10 |
| 2 | 2 000 | +(1-10) |
| 3 | 4 000 | +(1-10) |
| 4 | 8 000 | +(1-10) |
| 5 | 16 000 | +(1-10) |
| 6 | 32 000 | +(1-10) |
| 7 | 64 000 | +(1-10) |
| 8 | 125 000 | +(1-10) |
| 9 | 250 000 | +(1-10) |
| 10 | 500 000 | +3 |
| 11 | 750 000 | +3 |
| 12 | 1 000 000 | +3 |
| 13 | 1 250 000 | +3 |
| 14 | 1 500 000 | +3 |
| 15 | 1 750 000 | +3 |
| 16 | 2 000 000 | +3 |
| 17 | 2 250 000 | +3 |
| 18 | 2 500 000 | +3 |
| 19 | 2 750 000 | +3 |
| 20 | 3 000 000 | +3 |

Progression en sort des clercs

| niveau du clerc | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
|-----------------|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 1 | - | - | - | - | - | - |
| 2 | 2 | - | - | - | - | - | - |
| 3 | 2 | 1 | - | - | - | - | - |
| 4 | 3 | 2 | - | - | - | - | - |
| 5 | 3 | 3 | 1 | - | - | - | - |
| 6 | 3 | 3 | 2 | - | - | - | - |
| 7 | 3 | 3 | 2 | 1 | - | - | - |
| 8 | 3 | 3 | 3 | 2 | - | - | - |
| 9 | 4 | 4 | 3 | 2 | 1 | - | - |
| 10 | 4 | 4 | 3 | 3 | 2 | - | - |
| 11 | 5 | 4 | 4 | 3 | 2 | 1 | - |
| 12 | 6 | 5 | 5 | 3 | 2 | 2 | - |
| 13 | 6 | 6 | 6 | 4 | 2 | 2 | - |
| 14 | 6 | 6 | 6 | 5 | 3 | 2 | 1 |
| 15 | 6 | 6 | 6 | 6 | 4 | 2 | 1 |
| 16 | 7 | 7 | 7 | 6 | 4 | 3 | 1 |
| 17 | 7 | 7 | 7 | 7 | 5 | 3 | 2 |
| 18 | 8 | 8 | 8 | 8 | 6 | 4 | 2 |
| 19 | 9 | 9 | 8 | 8 | 6 | 4 | 2 |
| 20 | 9 | 9 | 9 | 8 | 7 | 5 | 2 |

Bonus de Sagesse des clercs*

| Score de sagesse | Niveau d'expérience | | | | | | |
|------------------|---------------------|---|---|---|---|---|---|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
| 13 | 1 | - | - | - | - | - | - |
| 14 | 2 | - | - | - | - | - | - |
| 15 | 2 | 1 | - | - | - | - | - |
| 16 | 2 | 2 | - | - | - | - | - |
| 17 | 2 | 2 | 1 | - | - | - | - |
| 18 | 2 | 2 | 1 | 1 | - | - | - |
| 19 | 3 | 2 | 1 | 2 | - | - | - |

* Les sorts en bonus deviennent disponibles quand le clerc peut normalement jeter des sorts de tel niveau.

Niveaux d'expérience des clercs

| Niveau | exp pour ce niveau | PV |
|--------|--------------------|--------|
| 1 | 0 | 1-8 |
| 2 | 1 500 | +(1-8) |
| 3 | 3 000 | +(1-8) |
| 4 | 6 000 | +(1-8) |
| 5 | 13 000 | +(1-8) |
| 6 | 27 500 | +(1-8) |
| 7 | 55 000 | +(1-8) |
| 8 | 110 000 | +(1-8) |
| 9 | 225 000 | +(1-8) |
| 10 | 450 000 | +2 |
| 11 | 675 000 | +2 |
| 12 | 900 000 | +2 |
| 13 | 1 125 000 | +2 |
| 14 | 1 350 000 | +2 |
| 15 | 1 575 000 | +2 |
| 16 | 1 800 000 | +2 |
| 17 | 2 025 000 | +2 |
| 18 | 2 250 000 | +2 |
| 19 | 2 475 000 | +2 |
| 20 | 2 700 000 | +2 |

Progression en sort des mages

| Niveau du mage | | | | | | | | | |
|----------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
| 1 | 1 | - | - | - | - | - | - | - | - |
| 2 | 2 | - | - | - | - | - | - | - | - |
| 3 | 2 | 1 | - | - | - | - | - | - | - |
| 4 | 3 | 2 | - | - | - | - | - | - | - |
| 5 | 4 | 2 | 1 | - | - | - | - | - | - |
| 6 | 4 | 2 | 2 | - | - | - | - | - | - |
| 7 | 4 | 3 | 2 | 1 | - | - | - | - | - |
| 8 | 4 | 3 | 3 | 2 | - | - | - | - | - |
| 9 | 4 | 3 | 3 | 2 | 1 | - | - | - | - |
| 10 | 4 | 4 | 3 | 2 | 2 | - | - | - | - |
| 11 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | - | - | - | - |
| 12 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 1 | - | - | - |
| 13 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 2 | - | - | - |
| 14 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 2 | 1 | - | - |
| 15 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 2 | 1 | - | - |
| 16 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 3 | 2 | 1 | - |
| 17 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 3 | 3 | 2 | - |
| 18 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 3 | 3 | 2 | 1 |
| 19 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 3 | 3 | 3 | 1 |
| 20 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 3 | 3 | 3 | 2 |

Niveaux d'expérience des mages

| Niveau | exp pour ce niveau | PV |
|--------|--------------------|--------|
| 1 | 0 | 1-4 |
| 2 | 2 500 | +(1-4) |
| 3 | 5 000 | +(1-4) |
| 4 | 10 000 | +(1-4) |
| 5 | 20 000 | +(1-4) |
| 6 | 40 000 | +(1-4) |
| 7 | 60 000 | +(1-4) |
| 8 | 90 000 | +(1-4) |
| 9 | 135 000 | +(1-4) |
| 10 | 250 000 | +1 |
| 11 | 375 000 | +1 |
| 12 | 750 000 | +1 |
| 13 | 1 125 000 | +1 |
| 14 | 1 500 000 | +1 |
| 15 | 1 875 000 | +1 |
| 16 | 2 250 000 | +1 |
| 17 | 2 625 000 | +1 |
| 18 | 3 000 000 | +1 |
| 19 | 3 375 000 | +1 |
| 20 | 3 750 000 | +1 |

Niveaux d'expérience des paladins

| Niveau | exp pour ce niveau | |
|---------------|--------------------|---------|
| points de vie | | |
| 1 | 0 | 1-10 |
| 2 | 2 250 | +(1-10) |
| 3 | 4 500 | +(1-10) |
| 4 | 9 000 | +(1-10) |
| 5 | 18 000 | +(1-10) |
| 6 | 36 000 | +(1-10) |
| 7 | 75 000 | +(1-10) |
| 8 | 150 000 | +(1-10) |
| 9 | 300 000 | +(1-10) |
| 10 | 600 000 | +3 |
| 11 | 900 000 | +3 |
| 12 | 1 200 000 | +3 |
| 13 | 1 500 000 | +3 |
| 14 | 1 800 000 | +3 |
| 15 | 2 100 000 | +3 |
| 16 | 2 400 000 | +3 |
| 17 | 2 700 000 | +3 |
| 18 | 3 000 000 | +3 |
| 19 | 3 300 000 | +3 |
| 20 | 3 600 000 | +3 |

Progression en sort des paladins

| Niveau du paladin | 1 | 2 | 3 | 4 |
|-------------------|---|---|---|---|
| 9 | 1 | - | - | - |
| 10 | 2 | - | - | - |
| 11 | 2 | 1 | - | - |
| 12 | 2 | 2 | - | - |
| 13 | 2 | 2 | 1 | - |
| 14 | 3 | 2 | 1 | - |
| 15 | 3 | 2 | 1 | 1 |
| 16 | 3 | 3 | 2 | 1 |
| 17 | 3 | 3 | 3 | 1 |
| 18 | 3 | 3 | 3 | 1 |
| 19 | 3 | 3 | 3 | 2 |
| 20 | 3 | 3 | 3 | 3 |

Niveaux d'expérience des voleurs

| Niveau | exp pour ce niveau | PV |
|--------|--------------------|--------|
| 1 | 0 | 1-6 |
| 2 | 1 250 | +(1-6) |
| 3 | 2 500 | +(1-6) |
| 4 | 5 000 | +(1-6) |
| 5 | 10 000 | +(1-6) |
| 6 | 20 000 | +(1-6) |
| 7 | 40 000 | +(1-6) |
| 8 | 70 000 | +(1-6) |
| 9 | 110 000 | +(1-6) |
| 10 | 160 000 | +2 |
| 11 | 220 000 | +2 |
| 12 | 440 000 | +2 |
| 13 | 660 000 | +2 |
| 14 | 880 000 | +2 |
| 15 | 1 100 000 | +2 |
| 16 | 1 320 000 | +2 |
| 17 | 1 540 000 | +2 |
| 18 | 1 760 000 | +2 |
| 19 | 1 980 000 | +2 |
| 20 | 2 200 000 | +2 |

Niveaux d'expérience des Rangers

| Niveau | exp pour ce niveau | PV |
|--------|--------------------|---------|
| 1 | 0 | 1-10 |
| 2 | 2 250 | +(1-10) |
| 3 | 4 500 | +(1-10) |
| 4 | 9 000 | +(1-10) |
| 5 | 18 000 | +(1-10) |
| 6 | 36 000 | +(1-10) |
| 7 | 75 000 | +(1-10) |
| 8 | 150 000 | +(1-10) |
| 9 | 300 000 | +(1-10) |
| 10 | 600 000 | +3 |
| 11 | 900 000 | +3 |
| 12 | 1 200 000 | +3 |
| 13 | 1 500 000 | +3 |
| 14 | 1 800 000 | +3 |
| 15 | 2 100 000 | +3 |
| 16 | 2 400 000 | +3 |
| 17 | 2 700 000 | +3 |
| 18 | 3 000 000 | +3 |
| 19 | 3 300 000 | +3 |
| 20 | 3 600 000 | +3 |

Scores de caractéristiques

Force

Ce tableau fait apparaître les modificateurs pour toucher en mêlée et les ajustements aux dégâts basés sur la Force du personnage.

Tableau de la Force

| score | probabilité de mêlée | ajustement aux dégâts |
|-----------|----------------------|-----------------------|
| 3 | -3 | -1 |
| 4-5 | -2 | -1 |
| 6-7 | -1 | aucun |
| 8-15 | normale | aucun |
| 16 | normale | +1 |
| 17 | +1 | +1 |
| 18 | +1 | +2 |
| 18/01-50* | +1 | +3 |
| 18/51-75* | +2 | +3 |
| 18/76-90* | +2 | +4 |
| 18/91-99* | +2 | +5 |
| 18/00* | +3 | +6 |
| 19# | +3 | +7 |
| 20# | +3 | +8 |
| 21* | +4 | +9 |
| 22# | +4 | +10 |

* Ces bonus ne sont accessibles qu'aux guerriers, paladins et rangers, non petites-gens.

Ces scores ne sont possibles dans ce jeu que par la magie.

Dextérité

Ce tableau fait apparaître les modificateurs pour toucher avec des projectiles et les ajustements de classe d'armure basés sur la Dextérité du personnage.

Tableau de la Dextérité

| score | probabilité de projectiles | ajustement à la CA |
|-------|----------------------------|--------------------|
| 3 | -3 | +4 |
| 4 | -2 | +3 |
| 5 | -1 | +2 |
| 6 | 0 | +1 |
| 7-14 | 0 | 0 |
| 15 | 0 | -1 |
| 16 | +1 | -2 |
| 17 | +2 | -3 |
| 18 | +2 | -4 |
| 19 | +3 | -4 |

Constitution

Ce tableau fait apparaître les ajustements de points de vie que le personnage acquiert à chaque niveau.

Tableau de la Constitution

| score | Ajustement de PV |
|-------|------------------|
| 3 | -2 |
| 4-6 | -1 |
| 7-14 | 0 |
| 15 | +1 |
| 16 | +2 |
| 17 | +2 (+3)* |
| 18 | +2 (+4)* |
| 19 | +2 (+5)* |

* Ces bonus ne sont accessibles qu'aux guerriers, paladins et rangers ; pour toutes les autres classes, l'ajustement maximal est de +2.

TAC \emptyset

Le TAC \emptyset n'est pas une caractéristique, mais c'est un paramètre important. Le tableau du TAC \emptyset fait apparaître le TAC \emptyset de base d'un personnage selon sa classe et son niveau.

Tableau du TAC \emptyset

| classe | niveau du personnage | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|----------|----------------------|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 |
| Clerc | 20 | 20 | 20 | 18 | 18 | 18 | 16 | 16 | 16 | 14 | 14 | 14 | 12 | 12 | 12 | 10 | 10 | 10 | 8 | 8 |
| Guerrier | 20 | 19 | 18 | 17 | 16 | 15 | 14 | 13 | 12 | 11 | 10 | 9 | 8 | 7 | 6 | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 |
| Mage | 20 | 20 | 20 | 19 | 19 | 19 | 18 | 18 | 18 | 17 | 17 | 17 | 16 | 16 | 16 | 15 | 15 | 15 | 14 | 14 |
| Paladin | 20 | 19 | 18 | 17 | 16 | 15 | 14 | 13 | 12 | 11 | 10 | 9 | 8 | 7 | 6 | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 |
| Ranger | 20 | 19 | 18 | 17 | 16 | 15 | 14 | 13 | 12 | 11 | 10 | 9 | 8 | 7 | 6 | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 |
| Voleur | 20 | 20 | 19 | 19 | 18 | 18 | 17 | 17 | 16 | 16 | 15 | 15 | 14 | 14 | 13 | 13 | 12 | 12 | 11 | 11 |

Armes

Les armes sont divisées en trois catégories: mêlée, lancer, tir. Les armes de mêlée ne s'utilisent qu'en combat rapproché, alors que les armes de lancer et de tir s'utilisent à distance. Les personnages en première ligne peuvent utiliser des armes de mêlée ou à distance. Les personnages en dernière ligne ne peuvent employer que des armes à distance. Toutefois, les armes d'hast font exception en ce sens qu'on peut les employer depuis la seconde ligne. Remarquez que la section "Classes" (qui commence page 6) restreint certaines classes à certaines armes.

Le Tableau des Armes fait apparaître les armes avec leur gamme de dégâts contre les créatures de petite, moyenne et grande tailles. Les dégâts infligés par une arme de mêlée sont modifiés par la Force de l'attaquant et tout bonus magique que l'arme pourrait avoir.

Tableau des Armes

| | dégâts contre petit & moyen | dégâts contre grand |
|------------------------|--------------------------------|------------------------|
| Armes de mêlée | | |
| Bâton* | 1-6 | 1-6 |
| Masse | 2-7 | 1-6 |
| Épée courte | 1-6 | 1-8 |
| Fléau | 2-7 | 2-8 |
| Hache | 1-8 | 1-8 |
| Épée longue | 1-8 | 1-12 |
| Hallebarde* | 1-10 | 2-12 |
| Marteau de guerre | 2-5 | 1-4 |
| Trident* | 2-9 | 3-12 |
| Armes de lancer | | |
| Pierre | 1-2 | 1-2 |
| Fléchette | 1-3 | 1-2 |
| Dague | 1-4 | 1-3 |
| Lance | 1-6 | 1-8 |
| Marteau de guerre | 2-5 | 1-4 |
| Armes de tir | | |
| Fronde et pierres* | 1-4 | 1-4 |
| Arc et flèches* | 1-6 | 1-6 |

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

Armure

L'armure procure au personnage une classe d'armure de base. Plus la classe d'armure est basse, plus il est difficile à une attaque d'atteindre ce but. La classe d'armure est basée sur les protections du personnage et sa Dextérité. Certains objets magiques améliorent également la classe d'armure d'un personnage. Remarquez que la section "Classes" (qui commence page 8) restreint certaines classes à certaines armures. Le Tableau des Armures fait apparaître les types de protection et la classe d'armure de base qu'elles fournissent.

Tableau des Armures

| type d'armure | CA de base |
|-------------------|------------|
| Tunique | 10 |
| Bouclier* | 9 |
| Armure de cuir | 8 |
| Armure d'écailles | 6 |
| Cotte de mailles | 5 |
| Armure à bandes | 4 |
| Armure de plates | 3 |

* Un bouclier enlève 1 de la CA de l'armure avec laquelle il est utilisé.

Les bottes, heaumes et bracelets non-magiques semblent être des protections mais ils ne modifient pas la classe d'armure d'un personnage. On peut sans risque les laisser derrière soi. Les bracelets magiques, par contre, peuvent modifier la classe d'armure d'un personnage.

Index des sorts

| | | | |
|---|----|---|----|
| Absorption d'énergie | 35 | Mot de pouvoir, mort | 35 |
| Action libre | 39 | Mur de force..... | 33 |
| Aide..... | 36 | Neutralisation du poison..... | 39 |
| Armure..... | 28 | Nuée de météores..... | 35 |
| Arrêt de temps | 35 | Orbe desséchante de Sol..... | 41 |
| Bénédictio..... | 36 | Poigne électrique | 29 |
| Blessures critiques | 40 | Poing serré de Bigby..... | 35 |
| Blessures graves..... | 39 | Poison..... | 39 |
| Blessures légères..... | 36 | Prière | 38 |
| Bouclier..... | 28 | Projectile magique | 29 |
| Boule de feu..... | 30 | Protection contre la paralysie..... | 30 |
| Chaleur bénite..... | 39 | Protection contre le feu..... | 38 |
| Colonne de feu | 40 | Protection contre le mal | 36 |
| Cône de froid | 33 | Protection contre le mal, 3 m de rayon..... | 39 |
| Création de nourriture et d'eau..... | 38 | Protection contre le plan négatif | 38 |
| Délivrance de la malédiction | 32 | Ralentissement du poison | 37 |
| Délivrance de la paralysie..... | 38 | Rappel à la vie | 40 |
| Désintégration..... | 33 | Résistance au feu | 37 |
| Détection de l'invisibilité..... | 29 | Résistance au froid..... | 37 |
| Détection de la magie (clerc)..... | 36 | Respiration aquatique..... | 31 |
| Détection de la magie (mage) | 28 | Résurrection | 41 |
| Dissipation de la magie (clerc)..... | 38 | Soins des blessures critiques..... | 40 |
| Dissipation de la magie (mage)..... | 30 | Soins des blessures graves | 40 |
| Doigt de mort..... | 34 | Soins des blessures légères..... | 36 |
| Éclair..... | 31 | Sort de mort | 33 |
| Épée de Mordenkainen | 34 | Tempête acide | 34 |
| Festin des héros | 41 | Tempête de feu..... | 41 |
| Flèche acide de Melf..... | 29 | Tempête glaciale..... | 32 |
| Flétrissure abominable d'Abi-Dalzim | 35 | Terreur..... | 32 |
| Flou..... | 30 | Toucher vampirique | 32 |
| Guérison..... | 41 | Transformation de la chair en pierre..... | 33 |
| Hâte | 31 | Transformation de la pierre en chair..... | 34 |
| Identi30cation majeure | 30 | Vêtement magique..... | 39 |
| Immobilisation des monstres | 32 | Vision véritable (clerc) | 40 |
| Immobilisation des morts-vivants..... | 31 | Vision véritable (mage) | 34 |
| Immobilisation des personnes (clerc)..... | 37 | | |
| Immobilisation des personnes (mage)..... | 31 | | |
| Invisibilité | 30 | | |
| Invisibilité majeure | 32 | | |
| Invisibilité, 3 m de rayon..... | 31 | | |
| Lame enflammée..... | 37 | | |
| Lenteur..... | 31 | | |
| Mains brûlantes..... | 29 | | |
| Marteau spirituel | 37 | | |
| Mise à mal | 41 | | |
| Mort | 40 | | |
| Mot de pouvoir, étourdissement..... | 34 | | |

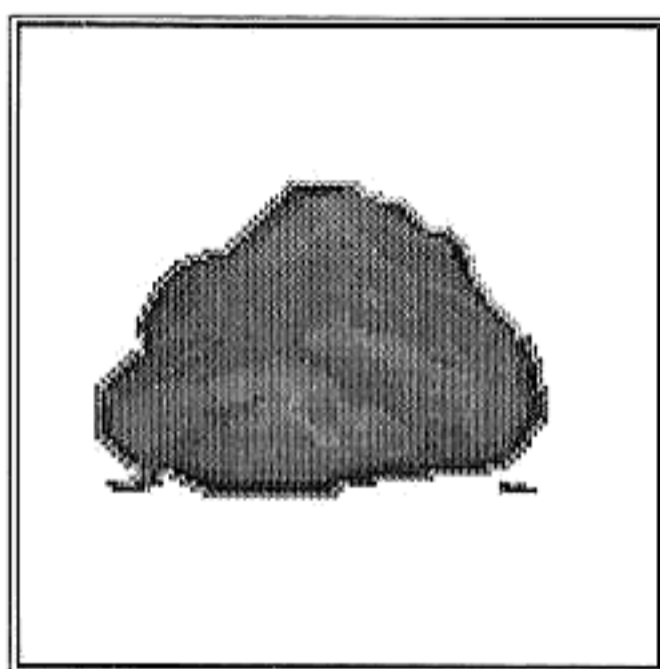
Descriptions détaillées de nouveaux monstres

Les créatures qui suivent apparaissent pour la première fois dans un jeu de rôles pour ordinateur de AD&D®, c'est pourquoi elles appellent des explications supplémentaires. Voici les données pour la brume de sépulcre, le chien d'ombre, la fange vivace et l'ogre-limace, en format AD&D® standard.

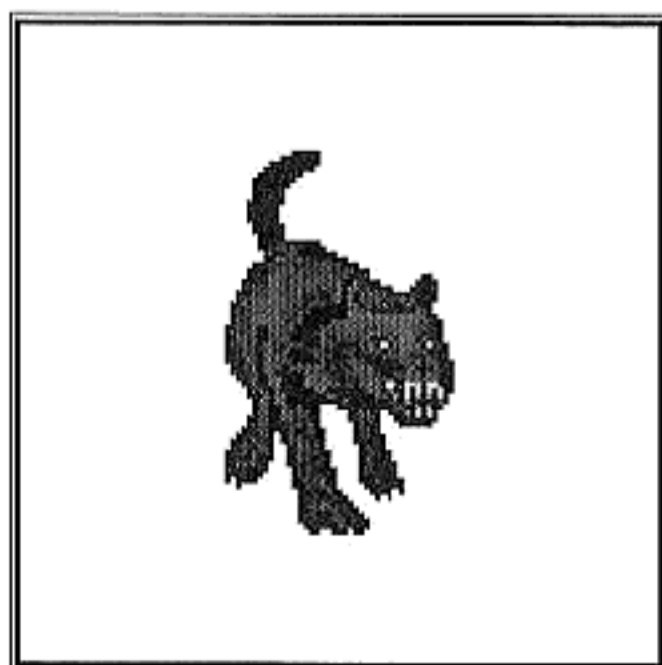
Brume de sépulcre
P66



Ogre-Limace
P70



Fange vivace
P69.



Chien d'ombre
P68

Brume de sépulcre

| | |
|-----------------------|-----------------------------------|
| Climat/Terrain | N'importe/Cimetière et nécropoles |
| Fréquence | Très rare |
| Organisation | Groupe |
| Période d'activité | Nuit |
| Régime | Cadavres |
| Intelligence | Moyenne (8-10) |
| Trésor | Aucun |
| Alignement | Chaotique mauvais |
| Nombre présent | 1-4 |
| Classe d'armure | 4 |
| Déplacement | 12 |
| Dés de vie | 7+1 |
| TAC \emptyset | 13 |
| Nombre d'attaques | 1 |
| Dégâts par attaque | 1-4 |
| Attaques spéciales | Absorption de Constitution |
| Défenses spéciales | Arme +1 ou mieux pour toucher |
| Résistance à la magie | Voir ci-dessous |
| Taille | M (1,8 m) |
| Moral | Elite (14) |
| Valeur en PX | 3 000 |

Ces terribles morts-vivants se trouvent généralement dans les cimetières désolés et les nécropoles. Toutefois, on en trouve partout où il y a des morts. Les brumes de sépulcre s'infiltrent sur le Plan Primaire là où se trouvent des cadavres. Elles se nourrissent de leur essence vitale résiduelle. Les brumes de sépulcre semblent vaguement humanoïdes avec une brume effilochée grise qui forme les contours du corps. Des trous sombres sont tout ce qui semble leur tenir lieu d'yeux. Leurs mouvements sont vifs et agiles. Pour le voyageur peu prudent, un groupe peut sembler n'être qu'un banc de brouillard ou de fumée.

• **Combat:** Une brume de sépulcre attaque avec un contact glacial similaire à celui d'une lame-en-peine, infligeant 1-4 points de dégâts tout en absorbant un point de Constitution. Cette absorption est due à leur lien avec le Plan Négatif. Chaque contact glacial draine la victime jusqu'à ce que la Constitution atteigne zéro, auquel cas elle devient immobile. Si un personnage possédant un score de Constitution de 15 ou mieux est drainé, ses points de vie sont diminués en fonction de cette perte. Quand la Constitution atteint 7 ou moins, les points de vie sont également réduits. La Constitution revient à raison de un point par heure de repos complet, jusqu'au score originel de la victime.

La brume de sépulcre possède les résistances habituelles des morts-vivants (immunité aux sommeil, charmes, immobilisations et sorts basés sur le froid); de même, une arme +1 ou mieux est nécessaire pour infliger des dégâts. En plus de leur immunité aux sorts de froid, les brumes de sépulcre les utilisent en fait pour guérir. Toute attaque basée sur le froid qui leur est infligée leur permet de régénérer des points de vie égaux à un tiers des

dégâts totaux normalement subis (arrondis au supérieur). Par exemple: une tempête de glace est capable d'infliger 3-30 points de dégâts. Si elle fait 20 points de dégâts, la brume de sépulcre régénérera 7 points de vie. Cette régénération n'excède pas les points de vie originels de la brume.

- **Habitat/Société:** Les brumes de sépulcre voyagent en groupes informels qui errent sur le Plan Primaire à la recherche des cimetières et des sites des batailles récentes.

Les brumes de sépulcre n'ont aucun chef. Elles passent la majorité de leur temps à rechercher des cadavres. Elles n'accordent aucune valeur à la richesse ou aux trésors ; toutefois, les cadavres dont elles se nourrissent peuvent avoir leur propres trésors.

- **Ecologie:** Comme tous les morts-vivants, les brumes de sépulcre existent simultanément sur le Plan Primaire et le Plan Négatif. C'est ce puissant lien avec le monde négatif qui leur donne leur capacité à absorber la Constitution. Cette absorption est, en fin de compte, ce qui nourrit la brume de sépulcre.

Comme elles ne sont pas des créatures vivantes, elles n'ont pas de véritable place dans la chaîne alimentaire.

Chien d'ombre

| | |
|-----------------------|--------------------------------|
| Climat/Terrain | N'importe/Ruines ou souterrain |
| Fréquence | Rare |
| Organisation | Meutes |
| Période d'activité | Nuit |
| Régime | Carnivore |
| Intelligence | Semi- (2-4) |
| Trésor | Aucun |
| Alignement | Neutre (mauvais) |
| Nombre présent | 4-16 |
| Classe d'armure | 6 |
| Déplacement | 18 (9 en pleine lumière) |
| Dés de vie | 6 (-1 pv/dé en pleine lumière) |
| TACô | 15 |
| Nombre d'attaques | 1 |
| Dégâts par attaque | 2-8 |
| Attaques spéciales | Aucune |
| Défenses spéciales | Arme +1 ou mieux pour toucher |
| Résistance à la magie | Aucune |
| Taille | M (1,2 m au garrot) |
| Moral | Stable (11-12) |
| Valeur en PX | 975 |

Ces créatures similaires à des chiens de meute se rencontrent d'ordinaire sur le Plan des Ombres. Dans leur habitat naturel, elles errent en meutes ou sont utilisées comme bête de garde.

Comme leur nom le laisse entendre, les chiens d'ombre ont la forme d'une ombre canine ténébreuse. Leurs yeux brillent d'une lueur féroce qui transperce l'âme du spectateur. Quand ils attaquent avec leur mâchoire, leur gueule irradie la même lueur que leurs yeux.

- **Combat:** Comme les chiens et les loups du Plan Primaire, les chiens d'ombre attaquent en meute en utilisant leurs puissantes mâchoires pour précipiter leur proie au sol. Une fois qu'elle est à terre, les chiens se précipitent sur la proie pour la dévorer. Dans des conditions d'obscurité, (Plan des Ombres, clair de lune, etc.), un chien d'ombre est un terrible adversaire. Il peut frapper puis se mêler aux ombres si bien qu'il y a 40% de chances qu'on ne le voit pas. Toutefois, en pleine lumière, il perd 50% de son déplacement et ne peut utiliser les ombres pour se cacher. Quelle que soit l'illumination, des armes +1 ou mieux sont nécessaires pour blesser la bête.

- **Habitat/Société:** Les chiens d'ombre, comme les loups, sont des créatures sociales et voyagent en meutes. La structure de la meute est très stricte: il n'y a qu'un seul chef et chacun des autres chiens d'ombre connaît sa place et ses devoirs.

Le repaire d'une meute de chiens d'ombres a 50% de chances de contenir 2-7 chiots. Ces jeunes ne combattront pas mais peuvent être enlevés et dressés. Un chiot d'ombre peut se vendre 200-700 pièces d'or.

Fange vivace

| | |
|-----------------------|--------------------------------|
| Climat/Terrain | N'importe/Souterrain ou ruines |
| Fréquence | Rare |
| Organisation | Solitaire |
| Période d'activité | N'importe |
| Régime | N'importe |
| Intelligence | Aucune (0) |
| Trésor | Aucun |
| Alignement | Aucun |
| Nombre présent | 1 (1-4) |
| Classe d'armure | 6 |
| Déplacement | 9 |
| Dés de vie | 11 |
| TACø | 9 |
| Nombre d'attaques | 1 |
| Dégâts par attaque | 7-28 |
| Attaques spéciales | Voir ci-dessous |
| Défenses spéciales | Voir ci-dessous |
| Résistance à la magie | Aucune |
| Taille | P-G (90-240 cm) |
| Moral | Spécial |
| Valeur en PX | 5 000 |

La fange vivace est un monstre vorace et amorphe composé de groupes de colonies de cellules, qui chasse sa nourriture ou la trouve dans l'ordure. On en trouve généralement dans les ruines et les donjons. Elle a la capacité de sentir la chaleur et d'analyser à distance (27 m) la structure de la matière pour déterminer si quelque chose est mangeable. La fange vivace attaque toute matière animale ou végétale (y compris les humains) à vue.

La fange vivace est immunisée contre l'acide, la foudre et le poison. Le feu lui inflige demi-dégâts, tout comme les projectiles magiques. La fange vivace peut suinter à travers les fissures qui ont au moins 2 cm de large et peut se déplacer sur les voûtes et les parois (et tomber par surprise sur des victimes) à la même vitesse qu'au sol.

La fange vivace se reproduit par scissiparité. On en trouve sous une grande variété de climats.

Le contact de la fange vivace n'est pas seulement très caustique, infligeant 7-28 points de dégâts, mais est également corrosif pour l'équipement porté par un personnage. Tout objet en contact avec de la fange vivace doit faire un jet de sauvegarde contre l'acide pour éviter de se dissoudre et de devenir inutilisable. Le contact de la fange vivace provoque également la paralysie chez toute créature à moins qu'elle ne réussisse un jet de sauvegarde contre la paralysie à -4.

Ogre-limace

| | |
|-----------------------|---|
| Climat/Terrain | N'importe/Souterrain et humide |
| Fréquence | Peu commun |
| Organisation | Tribale |
| Période d'activité | N'importe |
| Régime | Carnivore |
| Intelligence | Moyenne (8-10) |
| Trésor | B, S (dans le repaire seulement) |
| Alignement | Chaotique mauvais |
| Nombre présent | 2-8 |
| Classe d'armure | 4/8 |
| Déplacement | 6 |
| Dés de vie | 8+4 |
| TACø | 13 |
| Nombre d'attaques | 2 ou 1 avec une arme |
| Dégâts par attaque | 1-12 ou selon l'arme (+6 pour la Force) |
| Attaques spéciales | Crache de l'acide |
| Défenses spéciales | 1/2 dégâts des armes contondantes |
| Résistance à la magie | Aucune |
| Taille | G (2,4 m de haut, 4,5 m de long) |
| Moral | Stable (11-12) |
| Valeur en PX | 2 000 |

On ne peut se tromper en voyant un ogre-limace: ils ont le torse, les bras et la tête d'un ogre mais le reste de leur corps est celui d'une limace géante. Leur couleur est généralement fangeuse, avec une peau gris-vert sur la partie supérieure se dégradant vers un vert sombre sur la partie inférieure. Les ogres-limaces sont aussi méchants et laids (si ce n'est plus laids) que leurs cousins humanoïdes.

• **Combat:** Un ogre-limace attaque de ses deux bras puissants. Deux fois par round, la bête frappe avec ses énormes poings en infligeant 1-12 points de dégâts. Son attaque principale, cependant, est son jet d'acide corrosif. Un ogre-limace peut choisir de cracher l'acide une fois par round au lieu d'attaquer avec les poings. Le crachat peut être envoyé à 20 mètres et requiert un jet d'attaque. La CA de la cible est de 10 quelle que soit son type d'armure. Les bonus de Dextérité et de magie s'appliquent. L'acide corrode tout équipement ou armure (jet de sauvegarde contre l'acide) et cause 3-24 points de dégâts, un jet de sauvegarde contre les souffles réduit les dégâts de moitié. Remarquez que les autres ogres-limaces sont immunisés au crachat d'acide. Comme ils sont à moitié limace, ils héritent d'une peau rugueuse et épaisse qui leur confère une immunité partielle aux armes contondantes. L'ogre-limace ne subit que la moitié des dégâts de telles armes ou des sorts qui causent des dégâts écrasants ou d'impact. Les armes d'estoc ou de taille, tout comme la plupart des autres sorts, infligent des dégâts normaux à un ogre-limace. Malgré tout, la moitié limace a une CA de 8.

Un groupe de raid de six ogres-limaces ou plus comprendra un chef. Ce chef aura 10 dés de vie et un bonus à de Force de +8 en attaquant avec une arme.

• **Habitat/Société:** Les ogres-limaces préfèrent s'installer dans des cavernes humides sous presque tous les climats. Ils se réunissent en tribus qui vont de 8 à 16 mâles, 2-16 femelles et 2-8 jeunes. S'il y a un chamane (40% de chances) il sera du 5e niveau et aura accès aux Sphères de Combat, Divination, Soins, Protection et Soleil (Ténèbres seulement). Des limaces géantes sont souvent utilisées en guise de chien de garde pour le repaire. Les ogres-limaces vivent en lançant des raids et en fouillant les ordures ; ils mangent à peu près n'importe quoi. Les ogres-limaces ont un goût immodéré pour la chair humaine et demi-humaine ; c'est pourquoi il y a 60% de chance qu'ils la mangent sur le champ plutôt que d'en faire des esclaves.



© 1993 TSR, Inc. © 1993 Strategic Simulations, Inc. Tous droits réservés.

Distribué par PPS

