

Dungeon Master



Dungeon *Master*

Conception du programme

Doug Bell
Mike Newton
Dennis Walker

Conception visuelle

Andy Jaros

Audio

Wayne Holder

Prologue

Nancy Holder

Ecran de titre

David Darrow

Copyright © 1987
Software Heaven, Inc.



SOFTWARE LICENSE AGREEMENT

IMPORTANT: Before using the enclosed software and documentation, **read this license carefully.**

Using the program diskette means that you agree with these terms. If you do not agree with these terms, get a full refund by returning the program diskette, documentation, and original packaging to your dealer within five (5) days from receipt.

SOFTWARE COPYRIGHT

The enclosed software program is protected by both United States copyright law and international treaty provisions. It is against the law to copy any portion of the software on disk, cassette tape, or any other medium. FTL Games / Software Heaven, Inc., will seek full legal recourse against violators. You may, however, use the software on more than one computer provided there is no chance that the software will be used by two different people in two different places at the same time.

COPYRIGHT

Copyright © 1987, Software Heaven, Inc. All rights reserved. No part of this publication may be reproduced, transcribed, copied, translated, or reduced to any electronic medium or machine-readable form without prior written permission of Software Heaven, Inc. Post Office Box 112489, San Diego, California 92111.

TRADEMARKS

FTL Games, the FTL logo, Dungeon Master, and the Dungeon Master logo are trademarks of Software Heaven, Inc.



Table de matières

<i>Le chaos déchaîné</i>	<i>I</i>
<i>Lancez vous dans votre aventure</i>	<i>1</i>
<i>Choisissez vos champions</i>	<i>2</i>
<i>Choisissez le leader du groupe</i>	<i>6</i>
<i>Fonctionnement du jeu</i>	<i>8</i>
<i>Comment commander vos champions</i>	<i>10</i>
<i>Comment jeter des sorts</i>	<i>14</i>
<i>L'inventaire</i>	<i>16</i>
<i>Conseils pour le jeu</i>	<i>20</i>
<i>Les origines de la Magick</i>	<i>23</i>
<i>Les symboles magiques</i>	<i>27</i>
<i>Référence</i>	<i>32</i>



Tout était tranquille dans le cachot du Grey Lord. La lumière douce des flammes des torches brillait sur le bâton de feu déployé élégamment dans son boîtier de verre sur un fond bleu cobalt. Les rubis et les saphirs montés sur le manche attiraient la lumière en la reflétant contre l'astrolabe et le compas de cuivre jaune que Théron de Viborg tenait dans ses mains pendant qu'il reproduisait une carte des étoiles pour son maître.

Dans les entrailles du cachot souterrain, la grande cloche de bronze du Grey Lord sonna l'heure. Théron écouta et leva la tête; il soupira. Cinq heures. Le magicien ne sortira-t-il donc jamais de son laboratoire?

Fulcrum, le corbeau du maître, secoua ses ailes et vint se percher sur les épaules de Théron.

Ah ah! J'ai trouvé! Ah ah j'ai trouvé!, croassa le corbeau, en imitant parfaitement le ton satisfait du Grey Lord lorsqu'il trouvait la solution d'un problème ou qu'il terminait une expérience. "J'ai trouvé! Ah ah!"

"Vous m'en voyez fort aise, mon cher" murmura Théron; "pourriez-vous maintenant traverser cette épaisse porte en chêne et rappeler à votre maître qu'on m'attend à Viborg?"

"Ah ah!" répondit Fulcrum. Avec un soupir, Théron retourna à sa carte.

Lorsque la cloche sonna six heures, Théron posa ses instruments, se frotta les yeux et se dirigea sur la pointe des pieds vers la porte du laboratoire secret de son maître. En retenant son souffle, il frappa légèrement à la porte.

"Seigneur, je suis prêt à partir" murmura-t-il d'une voix hésitante.

N'entendant pas de réponse, il colla son oreille contre le bois de la porte et écouta. Le tintement du verre, le crépitement du grand feu, une bouffée de fumée, l'odeur de MANA passa sous la porte: il s'en remplit les poumons,



en goûtant toute sa douceur. Le Grey Lord doit être absorbé par une expérience importante.

Il s'était enfermé dans la chambre depuis la pleine lune, voilà maintenant trois nuits.

Le jeune apprenti essaya de nouveau: "Maître"!

Il crut entendre un soupir profond, comme celui d'un dragon ou l'âme de quelque démon prisonnier et malheureux; puis le Grey Lord dit: "Je t'entends, Théron, laisse-moi le temps de répondre, petit impatient".

"Pardonnez-moi", murmura Théron, en reculant de la porte qui s'ouvrait. Fulcrum croassa et s'envola dans la chambre; Théron en profita pour jeter un coup d'oeil furtif dans la chambre interdite. Mais il avait beau regarder, tout était sombre. Comme il aurait aimé pouvoir y travailler, et apprendre à percer tous les secrets du puissant magicien!

"Tu n'as pas à t'excuser, c'est moi qui te prie de ne pas m'en vouloir pour mon mauvais caractère".

Le Grey Lord sortit de la pénombre à l'autre bout de son laboratoire. Le coeur de Théron se remplit d'amour et de crainte lorsqu'il vit le personnage de haute stature, habillé dans son habit de laine grise, qui l'avait choisi parmi les jeunes du village pour être son apprenti en lui promettant qu'il lui enseignerait les mystères de l'univers, de la magie et de la physique, et qu'il ferait de lui, un jour, le grand maître de tous les Arts.

"Je ne voulais pas vous déranger, Monsieur", continua Théron. "Mais il se fait tard et..."

"Comme je le disais, jeune homme, ne t'excuse pas. Je me souviens très bien de la vigueur de la jeunesse. Et tu as sacrifié beaucoup de ton énergie à mon service. Je ne t'en veux pas pour l'impatience avec laquelle tu veux retourner à Viborg" dit-il en souriant. "Si j'avais une demoiselle aussi charmante que ta Veyla qui m'attendait, j'aurais, moi aussi, hâte de m'en aller".



Le Grey Lord pencha la tête et prit cette expression rêveuse que Théron lui connaissait si bien; il se demandait souvent si son maître était seul, isolé dans son cachot sous le mont Anaïas, la montagne sacrée de lave et de cristal. On dit que c'est là que se trouve la Joyau du Pouvoir, ce globe qui fit fondre la glace dont sortirent nains, lutins, hommes et seigneurs.

"Eh bien", dit le magicien, en sortant de sa rêverie, "va me chercher ma corde de henné. Mets ton manteau".

Avec un geste de la main du Grey Lord, un cabinet en bois couvert de ferrures et d'émeraudes s'ouvrit soudainement: à l'intérieur brillait le manteau magique de Théron en argent fluide. Il traversa la pièce pour venir s'envelopper autour de Théron, source de lumière dans la pénombre. Le magicien l'ajusta sur les épaules de Théron - au contact de sa main des craquèlements de MANA traversèrent le corps de Théron ... et il couvrit soigneusement la tête de Théron avec la capuche.

"Que ton voyage soit des plus harmonieux, mon jeune ami" Le Grey Lord leva sa main lumineuse en signe de bénédiction.

"Théron s'agenouilla. "Je recherche l'équilibre dans tout ce que je fais, mon seigneur".

Le Grey Lord fronça légèrement les sourcils. "Je suis ton maître, Théron, mais pas ton seigneur. Combien de fois devrai-je te le répéter? Si seulement nous n'avions jamais adopté ce nom. Grand seigneur". Sa voix avait pris un ton ironique.

"Nous ne sommes pas plus grands que toi, bien que certains d'entre nous voudraient qu'il n'en soit pas ainsi. Nous sommeillions dans la glace, côte à côte avec d'autres races où nous avait placés un créateur unique".

"Oui, monsieur" répondit respectueusement Théron; mais, comme tout le monde à Viborg, il savait que le Grey Lord n'était pas du tout comme eux. Tout le monde savait que les Grands Seigneurs sont des dieux, que le Grey Lord était le plus puissant d'entre eux. Plus d'une fois, il avait



sauvé les hommes de la guerre et de la discorde; de son propre allié, Whisdain. Et maintenant, plutôt que de se retirer dans le Région Supérieure avec les autres Grands Seigneurs ou de gouverner le monde, comme on le lui avait demandé, il décida de s'enfermer dans un cachot souterrain construit par lui-même, pour y découvrir les réponses aux nombreuses questions sur l'origine et sur l'objet de la vie dans l'espoir de créer un monde harmonieux et équilibré pour tous ceux qui y vivent.

Le maître et l'apprenti marchèrent ensemble vers la boule de cristal qu'ils utilisaient lorsqu'ils quittaient le cachot souterrain pour des déplacements courts, tel que leur voyage à Viborg. Théron se mit debout à l'intérieur et croisa les poignets sous son manteau.

"Va en harmonie, Théron"

"Je recherche l'équilibre, Grey Lord".

Les murs de pierre de la maison de Théron commencèrent à disparaître. L'ombre grandit au-delà de la lueur des cristaux, en descendant sur les cabinets et les étagères remplies de livres, sur la table où le Grey Lord et Théron prenaient leurs repas, jouaient aux échecs ou discutaient de philosophies anciennes, sur le visage du Grey Lord lui-même dont les yeux brillaient en regardant Théron partir.

--Une pensée soudaine traversa l'esprit de Théron: "Mon maître serait-il en train de pleurer?"

Alors le magicien ouvrit les bras et dit tout simplement: "Théron: je l'ai trouvée!"

Théron était stupéfait: "La joyau de la puissance?"

"Oui! Je m'en étais toujours douté: elle se trouve parmi les flammes de la montagne".

Les cristaux aveuglaient Théron, il savait qu'il devait fermer les yeux mais il s'efforçait de regarder.

"Maître, c'est une nouvelle extraordinaire!"

Le visage du Grey Lord se déplaçait autour de lui. "Oui. Lors de notre prochaine rencontre, je te ferai voir une aube plus belle que tu ne peux te l'imaginer".



Alors que Théron s'efforçait de regarder dans la boule, le boîtier contenant le bâton de feu s'ouvrit lentement: le magicien tendit la main et prit l'instrument avec un puissant claquement.

Théron se mit à frapper contre les cristaux.

"Non, maître! Vous voulez extraire la Joyau de Puissance pendant mon absence! Vous m'avez fait partir afin de pouvoir le faire tout seul! Mon seigneur: attendez-moi! Ne le faites pas! Non!"

Théron se mit à crier alors que les cristaux s'enflammaient autour de lui. Il vit des lunes, des soleils et des étoiles volantes, puis une pulsation, une pulsation qui, craignait-il, allait l'aveugler: dorée, non argentée, ni blanche, ou plutôt blanche comme la chaleur la plus intense, comme l'âme d'un mortel, comme le cœur d'un Grand Seigneur et comme la glace d'où nacquirent leurs ancêtres et qui les avait abrités.

Il tomba à genoux et se couvrit les yeux. Il était entouré de quelque chose, d'une forme de MANA d'une puissance qu'il n'avait jamais vue auparavant, qui le frappa comme s'il avait reçu un coup et il s'effondra dans la boule, anéanti.

En sécurité au centre du chêne magique qui était sa destination, Théron se réveilla en sursaut et s'assit.

Lentement, il se leva, en fronçant les sourcils. Une sensation étrange persistait dans son esprit. Quelque chose d'inquiétant s'était produit dans le laboratoire juste avant son voyage, quelque chose qui concernait son maître. Il secoua la tête. Il ne se souvenait de rien. Il ne se souvenait même pas d'être entré dans la boule de cristal.

Inquiet, il sortit du chêne et passa sous une pluie de fleurs de pommier blanches comme neige.

Veyla, sa promise, se mit à rire joyeusement tout en s'agenouillant au-dessus de lui dans la fente de l'arbre, en



secouant une branche du verger de son père pour faire tomber les pétales sur Théron.

"Harmonie, Théron!", s'écria-t-elle en lâchant la branche et en tendant ses petites mains douces vers lui. "Je t'ai attendu toute la journée".

Attendre. Oui, attendre: il commençait à se souvenir. Il avait demandé à son maître de l'attendre. Pour quoi faire? Théron passa sa main sur son visage, il ne se souvenait de rien.

"Théron!" s'écria joyeusement Veyla. "Pourrais-tu m'aider à descendre?"

Théron s'arracha à ses réflexions. Cela lui reviendrait: peut-être avait-il rêvé dans la chambre de cristal; ce ne serait pas la première fois.

Il souria à Veyla et dit: "Laisse-moi enlever mon manteau, mon amour. Tu sais que son contact te brûlerait".

"Dépêche-toi donc! Je veux que tu m'embrasses!"

Théron enleva son manteau, le pendit à une branche et prit sa bien-aimée dans ses bras. Elle était si belle; elle sentait la pomme et la rose, ses cheveux étaient aussi soyeux que la peau d'un lapin. Théron attendait avec impatience le moment où le Grey Lord lui donnerait sa permission de l'épouser. Lorsqu'il serait Grand Maître. Oui! Tout dépendait de cela".

"Oh Veyla" soupira-t-il contre ses cheveux. "Je voudrais rester avec toi, mais mon maître m'a chargé d'une commission".

Veyla fronça les sourcils. "Mais tu m'avais dit que le Grey Lord t'avait permis de passer la nuit à l'auberge de mon père."

"Moi, je t'ai dit cela?"

"Oui. A la pleine lune. Tu ne souviens pas?"

La sensation étrange reprit Théron. Il caressa distraitement les cheveux de Veyla. Comment avait-il pu oublier cela? Quoi d'autre avait-il oublié?



"C'est vrai, Théron, tu peux le demander à mon père. Tu descends chez nous. Tout est organisé. Il y a même un endroit sûr pour ranger ... cela". Veyla tendit le doigt d'une façon incertaine vers son manteau. Théron savait qu'elle en avait peur.

"Tu sais que je ne désire rien de plus au monde que de passer la nuit chez toi et ton père", Théron lui dit, en dissimulant sa confusion, et cela lui valut un autre baiser.

"Allez viens, mon amour" Veyla lui prit la main dans ses deux petites mains et tira fortement. "Mon père a préparé un festin pour toi et la devineresse t'attend pour te donner la corde de henné pour ton maître. Ensuite nous pourrons rêver ensemble au bord de la rivière."

"Quel homme pourrait refuser une telle jeune fille?" se demanda-t-il, en s'apercevant pour la première fois qu'il n'était plus un jeune garçon. Il avait grandi, et il était devenu un homme et l'apprenti de confiance du Grey Lord; il était un mortel de mérite. Comme sa bonne mère l'aurait dit, un parti désirable pour n'importe quelle fille vigoureuse. Et il ne voulait que Veyla.

Ils mangèrent cette nuit-là des rôtis de venaison et burent la meilleure bière du père de Veyla; avec son manteau pendu au-dessus de son lit, Théron dormit du sommeil du juste, avec un sourire sur son visage.

Son sommeil fut rempli de rêves merveilleux sur le jour de son mariage, sur sa vie avec Veyla. Le Grey Lord lui avait promis une petite maison sur le flanc de la montagne, avec des moutons et des oies, une chute d'eau qui remplirait une mare -- une bagatelle pour le Grey Lord. Théron et son maître initieraient Veyla à leurs secrets -- ou à la plupart d'entre eux: il y avait des choses qu'il fallait mieux laisser au domaine des grands seigneurs et des grands maîtres; et des secrets que seul le Grey Lord pouvait posséder.



Des secrets - Théron fronça les sourcils dans son sommeil. Il y avait quelque chose dans son départ ... des secrets ... la pénétration de mystères ...

Puis son rêve devint flou et se transforma en cauchemar. Il s'imagina en proie à une agonie terrible, comme s'il avait été coupé en deux. Ses cris continuèrent de retentir dans ses oreilles pendant qu'il luttait contre la douleur qui lui dévorait les membres, la chair, le coeur. Ses cheveux brûlaient, il ressentit de fortes palpitations dans les os, et il se dit qu'il était en train de mourir; oui, c'était la mort.

Il se trouvait debout, en haut d'une colline couverte de broussailles brûlées. Les arbres autour de lui n'étaient que des squelettes noirs, leur enveloppe desséchée pendait aux branches auxquelles pendaient autrefois des pommes rouges et des pêches succulentes. Le ciel était une mer rouge, rempli de fumée, son village était en ruines. Des soldats poursuivaient des petits enfants dans les rues; une rumeur, l'air était rempli d'un immense gémissement; il entendit comme des grondements de tonnerre et il ferma les yeux, en serrant les paupières.

Quand il les rouvrit, il flottait au-dessus de la terre et il vit des armées qui parcouraient les terres. Guerre. Famine. Peste. Partout les populations étaient décimées par la tragédie et la misère.

Le coeur rempli d'horreur, Théron courut à travers son cauchemar. Il survola les arbres brûlés et de la terre foudroyée: les cieux s'ouvrirent et il fut arrosé par une pluie glaciale, les vents soufflèrent sur lui en le ballottant comme une plume.

Il s'enveloppa dans son manteau en criant: "Non, maître! Ne le faites pas pendant que je ne suis pas là! Ne le faites pas, mon seigneur! Ecoutez-moi!"

Il leva les bras au-dessus de sa tête --

-- et il vit à travers ses propres mains. Stupéfait il s'aperçut que son corps entier était transparent.

"Je rêve" se dit-il. Un rêve très vif, c'est sûr, mais le Grey Lord ne lui avait-il pas dit qu'avec l'augmentation du



pouvoir venaient des rêves puissants qui hanteraient parfois le sommeil?

Non, dit une voix à son oreille.

Théron écarquilla les yeux et la vision disparut. Il se trouvait aux pieds du mont Anaïas, devant la porte du cachot souterrain de son maître.

Théron regarda autour de lui.

Qui me parle dans mon cauchemar?

Ce n'est pas un cauchemar. Ce n'est pas un cauchemar.

"Montre-toi!" commanda Théron.

Impossible.

"Je le veux!" Il leva la main en écartant son manteau, avec un geste de puissance magique puis il abattit son poing en récitant la formule magique de l'Apparition. Théron répéta le geste magique. La lumière s'éclaircit.

C'était la boule de cristal du laboratoire du Grey Lord, dans laquelle se trouvait un personnage en blanc, aux traits obscurcis.

"Théron" murmura ce personnage.

Théron recula de trois pas. "Maître?"

"Théron" répéta la voix. La lumière se fit plus claire. Théron vit le visage du Grey Lord et courut vers la boule, les bras tendus.

"Maître, Maître, dites-moi ce qui se passe. C'est sûrement un rêve. Je me suis endormi il y a quelques heures et..."

"Non", répondit le maître de Théron. Il était habillé en blanc, et non pas dans ses vêtements gris habituels, et Théron se demanda si c'était pour cela que son visage semblait si sévère, ses lèvres si serrées comme pour exprimer une rage latente. Ses yeux avaient la froideur et la dureté de l'acier.

"Ecoute-moi. Ce n'est pas un rêve, c'est la réalité".

"Pas un rêve?" répéta Théron, stupéfait. "Grands dieux, que se passe-t-il"



"Calme-toi!", répondit sèchement le magicien. "Nous n'avons pas de temps pour les scènes d'hystérie".

"Oui, monsieur". Théron se regarda. "Mon seigneur, quelle magie nous donne l'aspect de fantômes?"

Son maître prit la parole. "J'ai essayé de prendre le joyau de puissance. Dans la folie de mon enthousiasme, je t'ai révélé mes projets pendant que tu allais chercher la corde de henné chez la devineresse de Viborg".

"Je commence à me rappeler", s'écria Théron, "je n'y arrivais pas jusqu'à maintenant, mais ..."

"Tais-toi. C'est moi qui t'ai fais oublier, afin que ta loyauté ne te fasse pas rester auprès de moi. Je n'étais pas certain de pouvoir survivre à la prise du joyau de puissance".

"Vous avez découvert la conjuration, demanda Théron, "Vous ne me l'avez jamais dit".

"Je l'ai commencée, mais je me suis trompé. Lorsque j'ai appliqué l'énergie de la conjuration sur le joyau, l'univers a explosé. J'ai été aveuglé pendant un an".

"Un an?", s'écria Théron, "J'ai dormi pendant un an?"

"Non, tu n'as pas dormi du tout. L'explosion t'a déchiré en deux, tout comme moi. Mais étant donné que tu ne te trouvais pas sur le lieu de l'explosion, tu n'as pas été projeté hors du plan matériel, comme moi. Tu vois, je vis dans les limbes maintenant. J'occupe un demi-espace. Je ne me déplace plus dans ce monde, comme toi. Et voilà pourquoi c'est toi qui dois aller dans le donjon pour l'arrêter".

"Mais qui?" Théron repoussa ses larmes. S'était-il cru homme, aussi récemment que ce matin même? Maintenant il avait aussi peur qu'un petit enfant.

"Chaos, Théron!" Le magicien serra les poings et leva son visage vers les cieux. "Lors de l'explosion, il sortit de moi. Il est, il faut malheureusement bien le reconnaître, le mal qui existe en moi. Cette partie sauvage, incontrôlable de ma personne à laquelle j'ose à peine penser. Le mal



habite en nous, mais le mal qui habitait en moi veut maintenant imposer sa volonté à l'humanité. Il veut gouverner sur vous tous, détruire la civilisation, renvoyer chaque être vivant dans la période glaciaire où nous sommes nés".

Le magicien se tourna vers le donjon. "Il a pris possession du cachot souterrain et il cherche le joyau de puissance. Il contrôle le Bâton de Feu mais il n'a pas encore appris la conjuration pour libérer joyau de puissance, bien que tous les éléments soient cachés dans mon laboratoire. J'ai réorganisé ma pensée au cours des années depuis l'accident et je suis maintenant le seul à connaître la conjuration juste".

"Que voulez-vous de moi, Grey Lord?" demanda Théron avec une fureur soudaine.

Le personnage était visiblement secoué. "Tout d'abord, je ne suis plus le Grey Lord. J'ai abandonné ce nom pour celui de Librasulus". Théron savait que dans la langue antique de la Haute Magie, cela signifiait "Rétablisseur de l'Ordre".

"Oui, Maître Librasulus", dit Théron, en baissant la tête en signe de féauté, "Je suis à votre service".

"C'est bon. Je compte sur ton service, Théron. Tu dois être maintenant mes bras et mes jambes. Mes yeux et mon esprit. Jusqu'à ce que je m'empare du Bâton de Feu, je ne puis pas entrer dans le cachot. Depuis le Grand Cataclysme, je ne puis apparaître que sur ce plan, dans cet endroit en dehors, tout comme il doit rester à l'intérieur. Nous sommes ici, lui et moi, tout en n'y étant pas. Tu dois apporter le Bâton de Feu à cet endroit".

Théron passa sa langue sur ses lèvres. "Mais comment peux je entrer dans le donjon. Je n'ai pas de substance non plus. Est-ce que j'occupe, moi aussi, des demi-espaces?"

Librasulus inclina la tête: "Voilà qui est logique, Théron. Je t'ai bien appris. Mais il y a des choses que tu peux faire, et que je ne puis pas. Des choses que tu dois faire pour



que je puisse arrêter le seigneur du Chaos. Voilà comment il s'appelle. Il est le maître de mon donjon, maintenant. Tu dois me restituer celui-ci".

"Le donjon?" Théron regarda vers le magicien, et la boule commença à sautiller.

"Le Bâton de Feu!" Comprends-tu? Avec lui, j'ai la puissance d'entrer dans le donjon et de récupérer le joyau de puissance. Je pourrai alors proscrire le Chaos et rétablir l'ordre dans le monde!"

"Mais.."

"Je ne puis plus rester ici. Il faut que tu m'écoutes. Au cours des années qui se sont écoulées depuis le Cataclysme, j'ai envoyé des champions mortels dans mon cachot souterrain; j'espérais qu'ils auraient été en mesure de récupérer le Bâton de Feu. Malheureusement ils ont péri dans leur tentative".

"Tous?"

"Sauf quelques centaines. Un petit sacrifice si l'on pense au destin de millions de personnes. Ils n'avaient pas la discipline nécessaire. Ils n'arrivaient pas à se concentrer. Ils commencèrent à se battre les uns contre les autres, en s'arrêtant pour chercher des trésors. Et ils périrent".

Un frisson secoua Théron; Il était surpris de la façon dont son maître parlait de tout cela. Mais il avait l'air si fatigué, tourmenté. Peut-être avait-il étouffé son émotion pour survivre au poids écrasant de sa culpabilité.

Théron inclina la tête et dit: "Ils sont donc morts, seigneur."

"Le Lord Chaos en pendit vingt-quatre dans un endroit qu'il appelle le Hall des Champions", ajouta Lord Librasulus. "C'est sa salle des trophées. C'est là qu'il les a emprisonnés, dans des miroirs magiques. Ils sont figés, suspendus, morts tout en ne l'étant pas. Il les a placés là pour décourager ceux qui voudraient se rallier à ma cause".

Lord Librasulus marchait nerveusement dans la boule. "Avec ta grande connaissance de la magie, tu peux entrer



dans la salle et les réveiller. Mon pouvoir est suffisant pour t'y aider, mais seulement pour quatre âmes. Tu peux en choisir quatre, pas plus. Ils ne te verront pas, mais ton influence et ton savoir les guideront à travers le donjon et vers le Bâton de feu."

"Et c'est moi qui dois décider lesquels d'entre eux pourront avoir une nouvelle vie?", demanda doucement Théron. "Quelle lourde responsabilité."

"Tu peux également utiliser l'énergie de leur vitalité pour créer des champions d'un type qui te plaira davantage" ajouta Lord Librasulus avec désinvolture.

"Comment?" Théron écarquilla les yeux.

"Mais oui. Je peux te donner le pouvoir nécessaire. Tu trouveras peut-être qu'un autre gars possédant les mêmes capacités que toi convient davantage à la tâche. Ou tu préfères peut-être des aides plus malins que forts. Tu pourras les façonner selon tes désirs.

"C'est presque, comment dirais-je, blasphématoire, mon seigneur".

Le magicien passa outre cette remarque. "Tu conduiras tes champions tout comme je te guide maintenant, en tant qu'esprit sans forme ni substance. C'est eux qui se déplaceront et qui agiront dans le monde, car ils sont toujours de ce monde. Dépêche-toi, Théron, va dans le cachot souterrain et réveille les sauveurs de l'humanité. Choisis-les avec sagesse, car la destinée du monde sera entre leurs mains".

"Mais comment les choisirai-je?" demanda Théron, stupéfait, "quels dangers devront-ils affronter?"

"Lord Chaos a altéré mes expériences. Il a créé des puzzles mortels dont ils devront trouver la solution -- en jouant avec mon amour de la logique, en me crachant au visage. Il a créé des monstres épouvantables. J'ai su par des rescapés que certains de ces monstres étaient autrefois des mortels, qu'il a capturés et transformés. Théron, c'est en enfer que je t'envoie, mais c'est indispensable."



La boule éclata en mille fragments. Théron se couvrit le visage et s'écria: "Comment choisirai-je? Que dois-je faire?"

Au moment où les fragments de la boule de cristal tombèrent au sol, il entendit la voix du magicien dans le vent.

Va dans le donjon et regarde les champions dans leurs caveaux.

Regarde dans leurs âmes pour voir qui ils étaient. Regarde.

* * * * *

Théron regarda.

Dans son esprit, il entra par les portes du donjon, il se mit à chercher dans les couloirs et les tunnels en se dirigeant vers le Hall des Champions. Il faisait noir et une atmosphère de mélancolie, de violence et de désespoir entourait les lieux.

Une atmosphère de mort.

Sur les murs de la catacombe, il vit des miroirs et, dans ces miroirs, les champions figés: des hommes, des femmes, des lutins et des créatures qu'il n'avait jamais vues auparavant - un homme lézard, une créature-chien -- et leurs yeux se figèrent sur lui, avec un air de supplication.

Aidez-nous, libérez-nous.

Théron s'arrêta devant le visage d'une lutine. Elle était aussi belle que Veyla, avec de beaux cheveux châtain et des traits de guerrier, un vêtement blanc lui tombait des épaules. Emu, il tendit le bras pour essayer de la toucher à travers la vitre.

Et alors un cri angoissé lui perça les tympans.

* * * * *

Il tombait dans un trou, des pierres, des torches et les formes contorsionnées de quatre personnes vinrent de s'écraser à côté de lui; puis le tout s'ammoncela en un



énorme tas. Une poutre de bois tomba sur le dos d'un vieillard à barbe blanche. Il cria, puis se tut. Le lutin tomba sur un grand jeune homme costaud, vêtu exclusivement d'un pagne; un autre homme se mit en boule pour amortir le choc et fut recouvert de roches et de pierres.

"Syr!" s'écria le jeune homme. Un sabre le frappa sur la tempe, et il s'écroula en avant.

Théron se prépara au choc mais, en fait, il planait au-dessus de cette scène d'épouvante, malheureux spectateur. Un sentiment de malaise lui saisit les entrailles lorsqu'il s'aperçut qu'il regardait, en fait, une scène du passé et que ces quatre hommes étaient les mêmes qu'il avait vus figés dans les cryptes-miroir. Il avait le pressentiment qu'il allait être témoin de leur mort et il désirait de tout son coeur que ce soit quelqu'un d'autre qui soit chargé de cette horrible mission.

L'homme à la barbe blanche portait les vêtements d'un prophète. Le jeune homme musclé était certainement un barbare. L'autre peut-être un voleur, certaines de ses bourses s'étaient ouvertes et une poignée de gemmes et de petits bijoux s'épala par terre.

Et la belle lutine qu'il avait vu avant dans le Hall des Champions? Une baguette de chêne gisait près de son bras, et portait l'écusson de ceux qui travaillent à la plantation de chênes où poussait son chêne magique, ou du moins où il avait poussé autrefois, avant que la Terre ne soit ravagée.

Au bout d'un certain temps, le vieillard bougea sous la poutre en bois.

"Syr", dit-il, à bout de souffle.

Théron retint son souffle en ne l'entendant pas répondre. Puis elle ouvrit les yeux en gémissant.

"Nabi!" Elle rampa vers lui et essaya de soulever la poutre qui l'écrasait. Elle avait les mains en sang. "Halk! Alex! Aidez-moi!"



L'homme portant le nom de Nabi respira fort: "la carte. Je l'ai perdue lorsque nous sommes tombés. Je suis désolé, mon enfant. Je crois qu'elle est perdue".

"Parfait, formidable" murmura le jeune barbare, en secouant les pierres qui l'écrasaient. "pas de carte. Cela ne vous suffisait pas d'avoir ouvert le trou?".

"Pouvez-vous vous asseoir, Nabi?" demanda Syra. Elle commença à pleurer lorsque le vieillard secoua la tête.

Le barbare leva les yeux au ciel. "De mieux en mieux. Nous avons un chef blessé, une fille hystérique et Alex Ander qui est froid". Il toucha l'homme sans connaissance. "Il est toujours en vie".

"Vraiment?" dit doucement Syra. "Est-il gravement blessé?" Elle semblait hésiter entre Nabi et Alex Ander.

"J'en sais rien?" répondit sèchement Halk, "Je ne suis pas prêtre". Il montra du doigt le prophète, qui s'appuyait sur Syra. "Il est fichu, n'est-ce pas?"

"Tais-toi donc, Halk", dit Syra les dents serrées. "Tu as la sensibilité d'un troll!"

Halk se mit à grogner et à giffler Alex pour lui faire reprendre connaissance. "Allez! Réveille-toi. Pas de flemmards ici! Il faut qu'on sorte d'ici!"

"Il faut que je prépare des potions calmantes" dit Syra à Nabi. "Désolée: j'aurais dû avoir une potion toute prête". Elle fouilla dans sa bourse d'où elle sortit un flacon vide.

"Mais oui" dit Halk d'un ton élevé en ouvrant les paupières d'Alex et en regardant ses yeux. "Si tu avais pratiqué tes conjurations de guérison, tu aurais pu peut-être faire quelque chose pour la vue du vieux."

"Dommage qu'on ait besoin de toi" Syra empoigna le poignard qu'elle portait à la ceinture. "J'en ai vraiment assez de toi, Barbare".

Le Barbare se releva. "Ecoute, fille de la nature, j'ai fait ce que j'avais à faire. J'ai utilisé tous mes dons. Je suis le seul compagnon bon à quelque chose dans la bande".



Nabi souria tristement à Syra. "Je suis désolé de ma maladresse; Halk a raison. c'est moi qui aie ouvert le trou".

"Vous n'aviez pas vu la détente. Il faisait noir", répondit-elle, en écartant ses cheveux qui tombaient sur son visage. "Je vais voir Alex. Allongez-vous".

Elle se leva et s'approcha d'Alex. Elle perdit l'équilibre sur des pierres et glissa sur leur amoncellement, en se retenant à une planche de chêne.

"Bien joué" grogna Halk.

Syra lui jeta un regard furieux. "Nous n'en serions pas là si tu n'avais pas insisté que l'on courre après ce coffre! Nous avons perdu notre temps pour y arriver".

"Il me faut une armure", dit Halk, d'un ton défensif. "En plus, il pouvait y avoir de la nourriture".

"Je crois que nous avons tous raison" dit Alex Ander d'une voix traînante en s'appuyant sur ses coudes et en souriant à Syra. "Vous vous disputez tous les deux, comme d'habitude".

Syra ne dit pas un mot; elle secoua la tête, ils se regardèrent en silence, elle et le bel homme; Théron s'aperçut qu'ils s'aimaient et son coeur battit pour eux.

"Nabi" murmura-t-elle.

"Oh non". Alex ferma les yeux en serrant les paupières, et il chercha la main de Syra. Ils s'assirent un moment, en essayant de se reconforter.

"Refaites une autre carte" dit Nabi en faisant un effort surhumain. "C'est indispensable pour votre survie. Et Halk a raison. Vous devez explorer le donjon, jusqu'aux moindres recoins. On ne peut pas savoir ce qu'on pourrait y trouver".

"Oui", Alex ouvrit les yeux et acquiesça. "Nous avons trouvé des choses utiles".

"Quoi donc! Des couronnes et des colliers?" Halk continuait de jeter des pierres sur le tas. "Si tu ne portais



pas toute cette pacotille avec toi, voleur, tu ne serais pas trop fatigué pour te battre. Tu n'étais vraiment pas à la hauteur avec le troll".

"Tu n'aurais pas dû t'appuyer contre le mur" rétorqua Alex, "C'est toi qui l'as fait sortir. Nabi nous avait prévenu qu'il y avait des commutateurs et des détentes un peu partout".

Halk croisa les bras. "Il n'y avait absolument rien sur ce sacré mur! Une fontaine ..."

"Tout ça parce que tu ne l'avais pas vu..."

"En tout cas j'ai bien vu le trou". Halk essuya ses mains boueuses sur son pagne et but une gorgée de la gourde qu'il avait à la ceinture. "Le profil était clair comme la lumière du jour. A propos de lumière du jour, je ne sais pas qui nous devons remercier pour cette torche, mais sans elle ce trou serait noir comme une nuit sans lune. Les nôtres sont toutes éteintes."

Syra quitta Alex et retourna auprès de Nabi. Avec grand amour et beaucoup de douceur, elle lui toucha le front. "Nous sortirons d'ici, Nabi, Ne..."

"Tout ce babillage m'ennuie. Nous devrions commencer à chercher la sortie". Halk se mit debout et commença à creuser parmi les décombres. "Par toutes les foudres, où est mon épée?"

L'atmosphère du couloir changea. Théron éprouva une sensation comme si quelqu'un lui avait placé un bloc de glace sur la nuque. L'angoisse s'empara de lui: il voulait les avertir, leur dire de partir, mais il n'y pouvait rien. Il ne pouvait que regarder le passé se dérouler sous ses yeux.

"La voilà" annonça Halk, en soulevant au-dessus de sa tête le même glaive qui avait frappé Alex Ander. "Maintenant trouvez-moi une cotte de maille ou un casque et je suis invincible!"

"Ou un tout petit peu plus difficile à abattre", répliqua Syra.



Soudain un violent tremblement secoua les murs de la chambre. Des pierres tombèrent du plafond et Syra se pencha au-dessus de Nabi pour le protéger.

Deux grandes portes apparurent au bout du passage. Elles s'ouvrirent avec fracas et l'espace entre elles se remplit d'une lumière d'une clarté aveuglante.

"Sur ma foi!" murmura Nabi. Je le vois! C'est le seigneur des ténèbres dont on nous avait parlé! Allez-vous en! Dépêchez-vous!

Le bruit sourd devient un rugissement. Le tonnerre faisait vibrer les pierres --- le pas du destin qui se dirigeait vers eux.

"Echappez-vous" cria Nabi.

"Nabi a raison" dit Alex. "Prenons la torche". Il se précipita vers ce qui restait du mur et essaya d'arracher la torche de son support.

"Elle est bloquée!"

"Moi je ne m'enfuierai pas! Je reste et je me bats!" s'écria Halk, en se précipitant dans le couloir vers les portes. Il sauta au-dessus d'une grille et se plaça devant les portes.

"J'ai combattu Oitu et les squelettes vivants sans compter des milliers de créatures que je n'avais jamais vues auparavant et, par les os de Whisdain, je n'ai pas fini de me battre!"

"Dépêchez-vous! Partez!" dit Nabi, en soulevant la poitrine "Je le vois qui s'avance, avec son manteau noir et ses cornes! Allez!"

Syra s'humecta les lèvres. Théron se pencha en voyant son visage se durcir, résolue. Il savait qu'elle resterait pour protéger le vieillard".

"Je réussirai peut-être à dévier ses coups", dit-elle, "Après tout, je suis une apprentie magicienne". En se redressant, elle saisit sa baguette et rejoint les autres près de la porte. Elle tendit la baguette en direction de la porte. Puis sa robe se prit dans le bout d'un candélabre enseveli sous les pierres.



"Mère Mentra, sois ma vue" dit Syra. Elle alluma rapidement les bougies dans les flammes de la torche tandis qu'Alex essayait toujours d'arracher celle-ci de son support.

Soudain, Nabi cria derrière elle. Elle se retourna d'un bond.

Nabi et l'énorme tas de pierres avaient disparu. A leur place, il y avait une pile de têtes de mort, les restes de sa carte compliquée plantée parmi eux.

"Il se moque de nous" dit Syra. Elle se retourna en regardant la porte. "Alors viens, Monstre, viens, que nous puissions te détruire!"

"Non, non! Vous ne pouvez pas!" s'écria Théron, mais personne ne pouvait l'entendre. Même s'ils avaient pu, il était trop tard. Ses yeux se remplirent de lumière---

Et les visions se poursuivirent, Théron continuant de pénétrer dans l'âme des champions prisonniers, forcé d'assister à la mort de vingt-quatre vaillants héros.

Enfin les visions disparurent et Théron était seul, debout devant l'entrée du cachot souterrain de son maître.

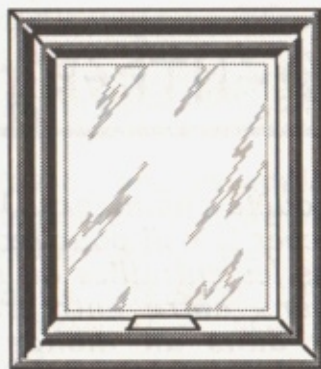


Maintenant, votre quête commence. Vous devez choisir vos champions, relever le défi pour recouvrer le bâton de feu et pénétrer dans les entrailles du sinistre cachot. Si vous réussissez dans votre entreprise, vous pourrez rétablir l'équilibre dans un monde ravagé. Si vous échouez, tout le monde succombera au Chaos.

Pour commencer votre aventure, enlevez de la boîte le disque du jeu. Assurez-vous que le disque est protégé contre la surimpression (déplacer la fiche de protection contre la surimpression pour pouvoir regarder dans la fente où elle se trouve). Le programme du jeu ne devra jamais écrire sur le disque d'exploitation et vous devez, par conséquent, en assurer en permanence la protection contre la surimpression. Vous devez également vous munir d'un disque vierge sur lequel vous pourrez sauvegarder le jeu en cours. Il n'est pas nécessaire de formater ce disque: le programme du jeu s'en chargera lorsque vous cesserez de jouer.

Pour lancer le jeu, éteignez votre ordinateur, placez le disque dans l'unité A. Ajustez le volume sur votre écran juste au-dessus du réglage moyen. Branchez ensuite votre ordinateur: au bout de quelques secondes la légende FIL sera affichée en clignotant sur l'écran et le chargement du jeu commencera. Lorsque le chargement du jeu sera terminé, vous vous trouverez devant l'entrée du cachot.

Pour commencer un nouveau jeu, déplacez l'indicateur de la souris jusqu'à ce qu'il soit tourné contre le mot "ENTRER" écrit sur le mur en pierre de taille de l'entrée du cachot. Puis appuyez sur le bouton gauche de la souris pour ouvrir les portes du cachot.



Au-delà de l'entrée du cachot se trouve le Hall des Champions, où se trouvent les âmes des champions qui ont péri dans le cachot. Avant de commencer votre quête, vous devez choisir au maximum quatre de ces champions que vous emmènerez dans le cachot.

Les champions sont enfermés dans des miroirs avec leurs vêtements, leurs armes et d'autres objets. Pour libérer un champion, vous devez déplacer l'indicateur de la souris sur le miroir et appuyer sur le bouton de gauche. Vous obtiendrez ainsi un menu qui décrit les qualités du champion et qui indique ce qu'il ou elle possède.

Chaque champion est caractérisé par les attributs physiques suivants: La SANTE, La VIGUEUR et Le MANA (énergie magique). La valeur de chacun de ces attributs est indiquée dans le coin inférieur gauche du menu sous forme de deux chiffres séparés par une barre /. Le premier chiffre indique le niveau courant de chacun des attributs, le deuxième son niveau maximum. Le niveau courant augmente lorsque le champion se repose et il diminue lorsqu'il reçoit des blessures, se sert de ses armes ou jette un sort. En outre, chaque champion dispose de trois graphes à barre en haut de l'écran qui représentent les valeurs courantes en ce qui concerne la



SANTE, la VIGUEUR et le MANA sous forme de pourcentage du maximum.

Les objets appartenant aux champions sont indiqués sous formes d'images dans des cases gris clair. Les cases représentent la place dans le sac à dos, dans le fourreau ou dans tout autre endroit où le champion place l'objet en question. Vous pouvez prélever un objet en déplaçant l'indicateur à main sur celui-ci et en appuyant sur le bouton de souris de gauche. A noter que l'indicateur à main se transforme pour représenter l'objet prélevé. Vous pouvez maintenant déplacer cet objet à un autre endroit pour l'y déposer en appuyant de nouveau sur le bouton de souris côté gauche. Si le nouvel emplacement contient déjà un autre objet, vous pouvez mettre le nouvel objet à la place de celui qui s'y trouve en appuyant sur le bouton gauche. Certaines cases représentent des endroits où seuls certains objets pourront être déposés. Par exemple, on ne peut mettre que des chaussures sur les pieds du champion.

Il existe deux emplacements spéciaux représentés comme un oeil et une bouche. On pourra examiner ces objets en les déplaçant sur l'oeil et en maintenant le bouton de la souris appuyé. Les objets sont dévorés lorsqu'on les déplace vers la bouche et qu'on appuie sur le bouton de souris de gauche; toutefois, seuls certains objets sont comestibles.

Un champion peut avoir des dons de guerrier, de sorcier, de 'Ninja' ou de prêtre. Vous pouvez examiner ces dons en touchant l'oeil avec une main vide et en maintenant le bouton de souris côté gauche appuyé. Les guerriers savent utiliser des armes lourdes et ils possèdent généralement une force physique supérieure à celle des autres champions. Les 'Ninjas' savent utiliser brillamment des armes de précision et ils sont également réputés pour leurs dons de voleurs. Les sorciers sont en mesure d'utiliser les forces de la magie pour le combat. Et les prêtres sont maîtres dans les arts de la guérison: ils sont



en mesure d'appliquer leur énergie magique pour la création de potions guérissantes et autres remèdes.

Les champions sont également caractérisés par les attributs supplémentaires suivants: la FORCE, la DEXTERITE, la SAGESSE, la VITALITE, l'ANTI-MAGIE et l'ANTI-FEU. Vous pouvez examiner ces attributs en touchant l'oeil avec une main vide et en maintenant appuyé le bouton gauche de la souris. La FORCE augmente la force de frappe d'une arme et elle permet à un champion de porter des charges plus lourdes (une armure, par exemple). La DEXTERITE est la précision avec laquelle un champion peut utiliser son arme ou parer des coups. Les 'Ninjas' possèdent une dextérité supérieure à celle d'autres champions. La sagesse affecte la capacité du champion d'apprendre les conjurations et de trouver le MANA ou énergie magique. La VITALITE détermine la rapidité avec laquelle un champion se remet de ses blessures ou résiste à celles-ci. L'ANTI-MAGIE favorise la résistance aux attaques de la magie et l'ANTI-FEU aide le champion à résister aux blessures par les flammes.

Si vous 'ressuscitez' un champion, il ou elle reviendra à la vie exactement de la même façon qu'il ou elle était avant sa mort. Les champions ressuscités se souviennent de tous les dons et de toutes les capacités qu'ils possédaient dans leur vie passée. Si vous réincarnez un champion, il ou elle perdra la mémoire et les dons du passé et assumera une identité nouvelle. Toutefois, ces dons seront transformés en attributs physiques supérieurs. Quel que soit votre choix, résurrection ou réincarnation, chaque champion sera en mesure d'apprendre de nouvelles pratiques ou de perfectionner celles qu'il ou elle possède. Les guerriers et les 'Ninjas' acquièrent une combativité supérieure en combattant. Les prêtres et les sorciers perfectionnent leurs dons magiques en apprenant des conjurations et en les appliquant. Les champions peuvent se spécialiser dans une de ces pratiques ou apprendre une combinaison des ces quatre modes d'action.

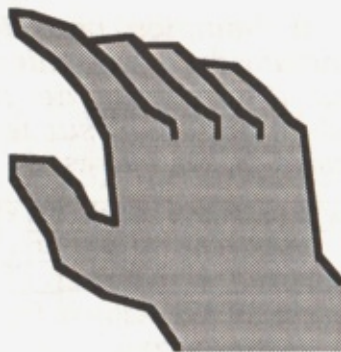


Si vous réincarnez un champion, vous devez lui donner un nouveau nom au moyen du menu suivant. Introduisez le nom en déplaçant l'indicateur de la souris sur les différentes lettres et en appuyant sur le bouton gauche de la souris pour chacune de ces lettres.

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K
L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	↓
V	W	X	Y	Z	,	.	:	:		
CORRECTION									OK	

Appuyez sur ↓ après avoir introduit le nom de votre premier champion. On attribuera un prénom court aux champions (pas plus de sept lettres), ce nom étant affiché dans tous les menus du jeu. En outre, votre champion pourra recevoir un titre qui se compose d'un nombre de lettres allant jusqu'à dix neuf et qui suivra son prénom. Le titre est facultatif.

Appuyez sur le bouton OK lorsque vous avez terminé.



Après que vous aurez sélectionné au moins un champion, l'indicateur de la souris, qui était représenté par une flèche, deviendra une main lorsqu'il se trouve en vue du donjon ou à proximité d'une case d'objet. L'indicateur à main représente la main du LEADER ou chef du groupe. Le nom du leader est toujours indiqué avec une couleur différente en haut de l'écran.

Le leader est votre lien direct avec le cachot. Le leader peut ramasser les objets trouvés par des membres de votre groupe, ouvrir et fermer des portes, ou effectuer des actions directes dans le cachot. Pour sélectionner un nouveau leader, déplacez l'indicateur à souris jusqu'à ce qu'il soit tourné vers le nom de celui-ci, puis appuyez sur le bouton gauche de la souris.

Pour ramasser ou poser des objets, tournez la souris vers ceux-ci et appuyez sur le bouton gauche de la souris. Vous ne pourrez pas ramasser tous les objets que vous voyez dans le cachot. Certains objets sont trop éloignés.

Le leader peut également jeter des objets. Pour jeter un objet, on le ramassera et on le déplacera environ au niveau de l'oeil, après quoi on appuiera sur le bouton gauche. L'objet sera projeté aussi loin que le leader est en mesure de le jeter. Souvenez-vous que c'est le leader qui jette et qui acquiert de l'expérience dans ce domaine.

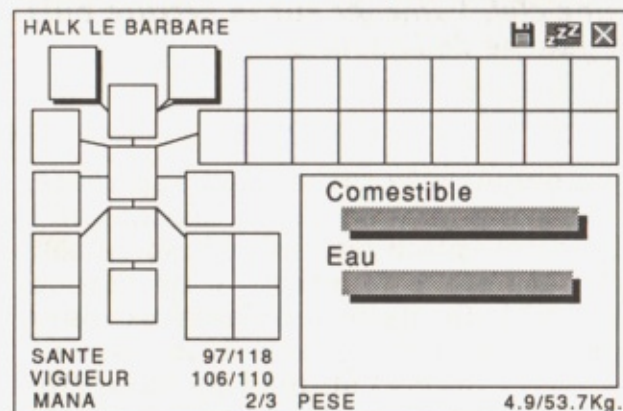
En outre, la main du leader peut déplacer des leviers, appuyer sur des boutons, actionner d'autres commandes



se trouvent dans le donjon. Pour utiliser une commande, le groupe doit se tenir juste devant le mur où elle est située. Vous ne pourrez pas atteindre la commande dans une autre position. Certains pièces, telles que les serrures, peuvent nécessiter un objet spécial tel qu'une clé, pour fonctionner. Par exemple, pour ouvrir une serrure vous devez ramasser une clef, l'amener sur la serrure puis appuyer sur le bouton gauche de la souris.



pg. 10

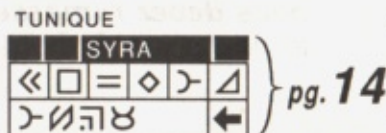


pg. 16

L'écran du jeu se divise en trois secteurs principaux. Les données concernant vos champions sont indiquées en haut. Les menus pour commander le jeu sont représentés à droite, et le grand espace au centre à gauche représente soit une vue dans le cachot ou, comme l'indique l'illustration ci-dessus, des renseignements sur un certain champion.



Ces quatre images représentent une vue de haut des champions dans les cachots. Chaque image représente la position d'un champion et le côté vers lequel il est tourné. Le dessus de l'écran est la direction en avant. On remarquera que la couleur de chaque image de champion est assortie à la couleur de son graphe à barres.



pg. 14



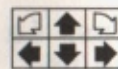
On doit faire attention au positionnement des champions. Les champions utilisant une épée ou autres armes tenues à bout de bras doivent être placés de façon qu'ils soient adjacents à ce qu'ils attaquent, sous peine de ne pouvoir l'atteindre.

Pour permuter la position de deux champions, placez l'indicateur à souris sur un des membres du groupe et appuyez sur le bouton de souris côté gauche. L'indicateur à souris se transforme en représentant un champion. Vous déplacerez alors cette image pour le faire coïncider avec celle que vous voulez changer. Appuyez de nouveau sur le bouton de souris côté gauche pour effectuer la permutation.

Tous les champions sont généralement tournés en avant. Toutefois, en cas de menace, ils peuvent se retourner pour faire face à la menace.

TUNIQUE

Le nom de n'importe quel objet tenu par un champion est indiqué ici.



Les boutons à six positions assurent la rotation et le déplacement du groupe dans le cachot souterrain. ↺ et ↻ font tourner le groupe de 90 degrés sans qu'ils se déplacent. ▲ et ▼ déplacent le groupe en avant ou en arrière d'un pas, et ◀ et ▶ déplacent le groupe d'un pas à gauche ou à droite sans modifier leur orientation.

Vous pouvez déplacer ou tourner le groupe en plaçant la flèche de la souris sur un des boutons d'écran puis en appuyant sur le bouton de la souris côté gauche.



Chaque champion est représenté par une case en haut de l'écran indiquant son nom, son statut et ce qu'il ou elle tient dans ses mains.



Les trois graphes à barres ci-dessous indiquent, de gauche à droite, la SANTE, la VIGUEUR et le MANA. Lorsqu'un champion est blessé, le graphe 'santé' sera en baisse. S'il atteint zéro, le champion meurt. Lorsque la VIGUEUR diminue de moitié, la capacité de charge du champion sera affectée. Le graphe du MANA diminuera au fur et à mesure que le champion utilisera cette énergie pour jeter des sorts.



Chaque champion dispose de deux mains. La main du côté gauche est la main 'équipée'. Elle porte les munitions des armes de longue portée (arcs, arbalètes). Une armes de longue portée ne fonctionnera pas à moins que la main 'équipée' ne porte les munitions pour cette arme. Après avoir tiré avec une arme de longue portée, la main équipée prélèvera automatiquement des munitions dans le carquois.



La main droite est la main "action" dans laquelle le champion tient normalement son arme ou autre objet d'action. Un objet d'action possède des capacités spéciales. Par exemple, une épée pourra effectuer un coup en avant, une baguette magique pourra jeter un sort. Remarque: Il se peut qu'un certain champion ne puisse pas accomplir certaines 'actions' dont l'arme ou l'objet est capable. Par exemple, un guerrier novice peut nécessiter un certain entraînement avec son arme avant d'être en mesure d'effectuer une botte et une parade. En outre certains objets, tels que l'arc, peuvent nécessiter que le champion soit muni d'un autre objet, une flèche par exemple, dans la main 'équipée'.



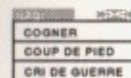
Chaque champion possède un bouton d'action qui représente une image de l'objet d'action que le champion tient dans la main d'action. On appuiera sur ce bouton pour que le champion fasse quelque chose, entrer en combat par exemple, avec son objet d'action. Notez que les objets ne sont pas tous des objets d'action. Le bouton d'action laissera voir un espace vide si le champion tient un objet qui n'est pas un objet d'action. En outre, tous les champions, peuvent effectuer certaines actions de leurs mains nues. Le bouton d'action indiquera une main vide lorsque la main d'action du champion sera vide. En appuyant sur le bouton d'action du champion, on voit le menu d'action du champion pour cet objet.

NABI	
COGNER	
COUP DE PIED	
CRI DE GUERRE	

Ce menu indique les actions que votre champion est en mesure d'effectuer à présent avec son objet d'action. Lorsque les champions acquièrent de l'expérience avec un certain objet, ils peuvent éventuellement effectuer d'autres opérations avec celui-ci.



Le coin supérieur gauche du menu d'action indique le nom du champion qui peut effectuer l'action.



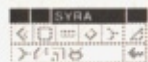
Ces boutons indiquent quelles actions le champion est en mesure d'effectuer. Appuyer sur un des boutons pour effectuer l'action. On remarquera que certaines actions sont l'objet d'autres exigences. Par exemple, un arc ne pourra tirer des flèches que lorsque le champion en aura dans sa main équipée.



Appuyer sur le bouton 'passer' pour annuler un menu d'action et rétablir les boutons d'action.



Chacun des membres d'un groupe dans les cachots souterrains peut apprendre à jeter des sorts. Il faut toutefois du savoir-faire et de la pratique. Chaque fois que l'on jette un sort, on utilise le MANA, l'énergie magique emmagasinée dans le corps du champion. Les apprentis sorciers ne possèdent qu'une quantité limitée d'énergie magique et, de ce fait, ne peuvent jeter que des sorts faibles. Toutefois, en s'entraînant, ces sorciers novices peuvent progresser et passer à une plus grande puissance.



Pour jeter un sort, il vous faut tout d'abord sélectionner le champion qui s'en chargera. La partie supérieure de ce menu est une série de boutons-poussoirs pour chaque champion. Sélectionner un nouveau sorcier avec l'indicateur à souris et appuyer sur le bouton de souris côté gauche. Le nom de ce nouveau sorcier sera ensuite indiqué.



Ces symboles représentent les syllabes magiques de base servant à jeter un sort. Pour préparer une conjuration, l'utilisateur magique récite les syllabes qui forment le sort en déplaçant l'indicateur à souris, à tour de rôle, sur chaque symbole en appuyant ensuite sur le bouton de souris côté gauche. Lorsque les syllabes sont récitées, elles apparaissent dans le bouton du sort qui est celui qui se trouve juste en-dessous des boutons à symbole.

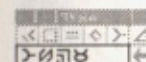
Chaque symbole récité épuise les ressources de MANA du sorcier. A noter également que certains symboles nécessitent plus de MANA



que d'autres. Si le MANA du champion diminue trop, il ou elle risque de ne pas être en mesure de réciter tous les symboles.

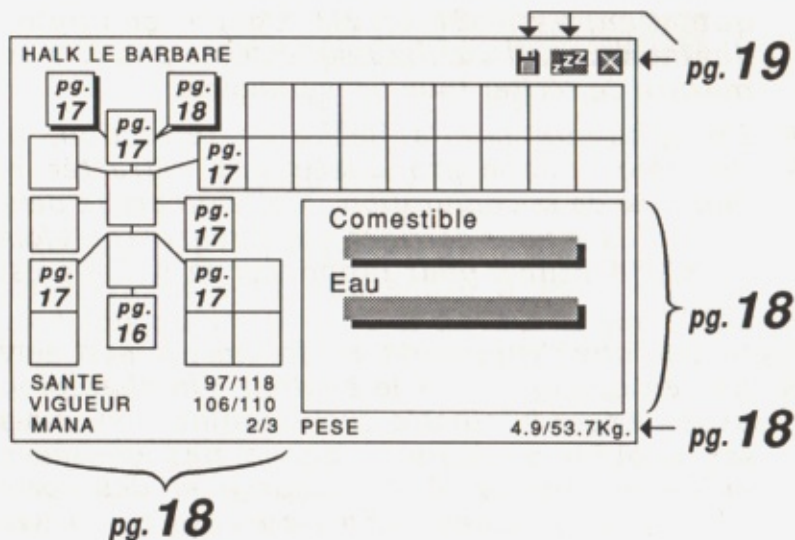


En appuyant sur la flèche de rétraction, la dernière syllabe prononcée sera rétractée et éliminée de la conjuration. Cette propriété peut être utilisée pour corriger des erreurs. Toutefois le MANA utilisé pour prononcer la syllabe est perdu.



Lorsqu'une conjuration est formée, le sort sera jeté en appuyant sur le bouton. Un champion peut essayer n'importe quelle conjuration, mais les débutants risquent de ne pas posséder suffisamment de MANA pour jeter des sorts plus compliqués. En outre, certaines conjurations ne fonctionnent que lorsque le champion qui prononce la formule a atteint le niveau approprié. Pour d'autres conjurations, le sorcier devra tenir un objet spécial dans une de ses mains. Pour obtenir par exemple une potion curative, il devra tenir un flacon vide.





Chaque champion ou championne possède un inventaire des articles qu'il ou elle porte. Pour sélectionner l'inventaire d'un certain champion, déplacer l'indicateur de la souris sur le nom du champion indiqué dans la partie supérieure de l'écran et appuyer sur le bouton droit de la souris. Appuyer de nouveau sur le bouton droit pour rétablir la vue du cachot souterrain. Vous pouvez également passer d'un inventaire de champion à un autre en déplaçant l'indicateur de la souris sur un autre nom et en appuyant ensuite, de nouveau, sur le bouton droit de la souris. Il s'agit d'une manière simple de transférer des objets entre les champions.



Les membres du groupe pourront porter des objets trouvés dans le cachot. Les endroits pouvant contenir un objet sont indiqués sous forme de case. Certaines de ces cases représentent des affaires que porte le champion. Par exemple, on pourra placer des chaussures ou des bottes sur les pieds d'un champion.



Les mains d'un champion sont également représentées dans l'inventaire. La main d'action se trouve à droite et la main équipée est à gauche.



La bourse est un endroit parfait pour des objets de petite taille.



Le carquois porte les flèches ou les armes lancées. La main équipée du champion peut y prélever automatiquement des objets pour recharger son arme en cours de combat. A noter que les épées et certaines autres armes ne tiendront que dans la première fente.



Le sac à dos est un emplacement universel pour ranger des objets. Il est assez grand pour contenir dix-sept objets de toute taille.



Lorsqu'un champion est blessé, la case autour de la partie blessée du corps devient rouge. Les blessures affectent la capacité du champion en fonction de l'emplacement de la blessure. On peut guérir des blessures en buvant des potions curatives.



On peut examiner les objets en les déplaçant vers l'oeil et en appuyant sur le bouton gauche de la souris. Ceci permettra de savoir d'obtenir le poids de l'objet et parfois d'autres renseignements à son sujet. Ce qui sera révélé dépendra de la capacité du champion qui l'examine. En touchant l'oeil avec la main vide, on obtient les attributs et niveaux de capacité actuels du champion. L'oeil fonctionne tant que le bouton gauche est maintenu appuyé. Une case rouge autour de l'oeil indique qu'un des attributs du champion a été récemment modifié.



Le champion peut manger de la nourriture ou boire des potions en les déplaçant sur sa bouche quand on les fait se déplacer sur sa bouche puis qu'on appuie sur le bouton gauche de la souris. On ne pourra consommer que des objets comestibles.

Prov.



Eau



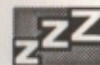
SANTE
VIGUEUR
MANA

Lorsqu'on touche la bouche avec une main vide, on obtient les niveaux de nourriture et d'eau du champion; cela permet de savoir également si le champion a été empoisonné. Lorsque l'une des barres passe au jaune ou au rouge, la capacité de ce champion est affectée. Un champion peut mourir de faim ou de soif, par conséquent il convient de vérifier ces niveaux périodiquement.

Ces niveaux indiquent de façon plus précise les valeurs indiquées par le graphe à barres en ce qui concerne la SANTE, la VIGUEUR et le MANA. La valeur de gauche indique le niveau courant et la valeur de droite indique la valeur maximale pour ce champion. Nota: au fur et à mesure que ces niveaux augmentent, la valeur maximale augmentera également. Par exemple, lorsque le niveau de MANA augmente, ceci signifie que le champion dispose de plus d'énergie magique pour jeter des sorts.

PESE

La valeur imprimée avant la barre de fraction représente le poids que porte le champion, exprimé en kilogrammes. La deuxième valeur est le poids maximum que le champion est en mesure de porter actuellement. Lorsque cette ligne est imprimée en rouge, ce champion est trop chargé et il se déplacera plus lentement dans le cachot souterrain. A noter que le groupe se déplace à la vitesse du membre le plus lent.



En appuyant sur ce bouton, on fera dormir tout le groupe. Le sommeil est une façon très rapide de se reposer et de récupérer le MANA, la SANTE et la VIGUEUR dépensées. Le groupe dormira jusqu'à ce qu'on appuie sur le bouton "réveil" ou que les membres du groupe soient réveillés par une attaque.



Vous pouvez sortir de l'inventaire en appuyant sur le bouton droit de la souris ou en déplaçant l'indicateur à souris sur la case de sortie et en appuyant sur le bouton gauche de la souris.



Vous pouvez examiner le contenu des coffres en faisant paraître le menu d'inventaire d'un champion et en plaçant le coffre dans la main d'action du champion. Ceci produira l'ouverture du coffre et vous pourrez voir ce qu'il y a à l'intérieur. Tant que le coffre se trouvera dans la main d'action, on pourra ajouter ou enlever des objets.



En appuyant sur ce bouton, on bloquera le jeu en amenant le menu de sauvegarde du jeu. Si vous n'êtes pas en mesure de finir le jeu en une seule séance, vous pouvez sauvegarder le jeu en cours et reprendre le jeu ultérieurement.

La sauvegarde du jeu nécessite un disque vierge formaté ou non formaté. Le disque non formaté devra être formaté avant de pouvoir sauvegarder le disque sur celui-ci. Pour ceci, on dispose d'un bouton de formatage.

Vous pouvez sauvegarder un jeu sur un disque et poursuivre votre jeu, ou bien vous pouvez sauvegarder le jeu et sortir. On dispose d'un bouton pour chacune de ces options. Pour reprendre le jeu ultérieurement, vous devez sélectionner l'option "rentrer" à l'entrée du cachot souterrain.



Contrairement aux autres jeux d'aventures dans des souterrains auxquels vous pouvez avoir joué, *Dungeon Master* est un jeu en temps réel, ce qui signifie que, tout comme dans la réalité, l'action ne s'arrête pas pendant que vous décidez ce qu'il faut faire.

C'est la raison pour laquelle la préparation est primordiale. Vos champions devront avoir l'arme au poing et être prêts à l'action avant d'être surpris par des créatures hostiles. Souvenez-vous que les armes ne sont utiles que lorsqu'elles sont placées dans la main d'action de votre champion et que certaines armes, tels que les arbalètes, nécessitent que l'on tienne un autre objet (une flèche, par exemple) dans l'autre main (voir la section précédente "Comment commander votre champion"). Si vous disposez d'autres flèches, vous devez les placer dans le carquois de votre champion; celui-ci rechargera automatiquement son arme après avoir tiré la flèche dans sa main.

Essayez vos conjurations quand vous en avez la possibilité et apprenez à préparer des potions utiles à l'avance. Plus vous vous entraînez avec vos conjurations, et plus les capacités de vos sorciers et prêtres augmenteront. Ne vous découragez pas si vos conjurations ne sont pas toujours très fiables au départ. Commencez par essayer des conjurations avec des symboles de puissance inférieurs. Ces conjurations seront plus faciles pour les novices et elles sont plus fiables. Toutefois, même si les conjurations de votre champion ne fonctionnent pas, l'entraînement augmente son niveau d'habileté. En outre, souvenez-vous de la distinction des capacités pour les utilisateurs de la magie: la création de potions et l'invocation de défenses magiques nécessite des dons de



prêtre alors que la plupart des autres capacités magiques sont du domaine des sorciers.

Les guerriers et les 'ninjas' ont besoin eux aussi de s'entraîner pour devenir des combattants plus aguerris. Essayez de choisir vos combats de façon à favoriser vos champions. Leur expérience au combat augmentera et le risque de mourir diminuera. Dans des situations dangereuses, placez vos champions les plus forts devant et munissez-les des armes les meilleures. Lorsqu'un champion utilise une arme à brandir, une épée par exemple, il ou elle devra être tout près de l'ennemi, ou l'attaque sera hors de portée. Attention aux attaques par derrière et sur les flancs, et essayez de toujours vous assurer une retraite pour pouvoir reculer et permettre à vos champions de récupérer. C'est ici que quelques potions ou conjurations préparées à l'avance pourraient être une véritable planche de salut! Et si les choses commencent à tourner au pire, tournez les talons.

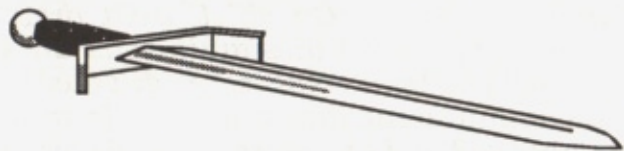
Exercez vos dons d'observation. Parfois même le moindre détail a son importance. Un objet, petit mais utile, est peut-être sous votre nez ou dissimulé sous un autre objet dont vous n'avez pas tenu compte. Avez-vous remarqué le levier ou le commutateur dissimulé sur le mur que vous venez de passer? Les sons ont également leur importance. Avez-vous remarqué le dé clic indicateur du piège sur lequel vous venez de marcher? Ou avez-vous entendu le grincement lointain d'une porte qui s'ouvre ou qui se ferme?

Il est parfois utile d'établir une carte précise de l'endroit où vous vous trouvez. Les cartes peuvent vous aider à repérer des zones du souterrain que vous n'avez pas encore explorées, ou éviteront que vous repassiez par un endroit que vous connaissez déjà. En outre une carte bien dessinée peut avoir une valeur inestimable lorsque vous voulez battre en retraite. De plus, une carte peut vous aider à repérer des pièges ou à résoudre des problèmes



difficiles; mais faites bien attention, même les cartes sont parfois trompeuses.

Utilisez vos ressources avec parcimonie, dans la mesure du possible. Les torches ne brûlent que lorsqu'elles sont tenues à la main; ainsi mettez des torches de réserve dans le sac à dos d'un des champions en cas de nécessité. Souvenez-vous de faire provision d'eau fraîche lorsque vous en trouvez et de vous procurer de la nourriture quand vous le pourrez. Dans certains cas, votre seule nourriture sera les animaux que vous trouverez et que vous tuerez, apprenez à connaître où ils se cachent pour pouvoir les trouver en cas de besoin. Le MANA est également une ressource importante. Si vous disposez de cette énergie, vous devez l'utiliser pour préparer des potions, soigner les champions blessés ou préparer à l'avance des conjurations d'attaque. Et, comme nous l'avons indiqué précédemment, c'est en forgeant qu'on devient forgeron.



Les Origines de la Magick

par

Le Grey Lord

Ce que nous connaissons sur la 'Magick' obéit non pas aux règles scientifiques, mais aux connaissances mystérieuses et aux pratiques non classées de l'art. Ce qui signifie, par conséquent, que la voie du savoir n'est pas un chemin facile.

On dit qu'autrefois, il y a bien longtemps, il n'y avait pas de 'Magick' dans le monde sauf celle 'Magick' qui donna la vie. Plus tard, l'humanité apprit à la connaître à travers le contrôle du MANA. Cette énergie mystique est la source de toute la puissance de la magie. Ceux qui connaissent l'art de la magie puisent son essence en toutes choses et sentent son pouvoir comme on sent le vent souffler ou le soleil briller. Mais pour les profanes, il s'agit d'un art invisible, inconnu et auquel ils sont totalement insensibles.

Avant d'acquérir des connaissances sur la 'Magick', vous devez apprendre à connaître MANA. Toutefois, ce talent est un don qui ne s'acquiert que par une autre personne instruite dans cet art. Car une des vérités de la 'Magick' est que pour apprendre le MANA on doit connaître le MANA. Une fois acquis, c'est un savoir qui ne s'oublie jamais. C'est pourquoi nous avons, moi-même et d'autres, transmis cet art de génération en génération. Avec de l'entraînement et du temps, vos propres connaissances peuvent devenir aussi profondes que celles de n'importe qui avant vous.

Sachez que la puissance du MANA est une puissance de la nature exploitée par l'esprit. Ce que l'esprit peut conjurer, la puissance de la 'Magick' exécutera. Toutefois, ce n'est pas une puissance que l'on acquiert par un simple effort de l'imagination. C'est une puissance qui exige une connaissance de l'ordre des choses. Notre esprit ne doit pas se contenter d'imaginer le feu pour l'appeler. Il doit chercher plus en profondeur et examiner la nature



véritable du feu. Et c'est de là qu'est né l'art des conjurations.

Une conjuration est une visualisation et une récitation qui concentre l'esprit sur une tâche précise et qui guide le MANA vers son exécution. Une conjuration se compose de symboles qui ont à la fois une forme et un nom. L'apprenti sorcier apprend à prononcer le nom comme il conçoit le symbole dans son esprit. Chaque symbole doit être récité dans l'ordre juste pour produire l'effet désiré. Toutefois, la 'Magick' ne se commande pas facilement. Même avec une bonne dose de MANA et une bonne récitation, une conjuration risque d'échouer si le sorcier n'a pas l'expérience nécessaire. Pour acquérir de l'expérience, le sorcier doit commencer par perfectionner les conjurations les plus simples avant de s'essayer aux conjurations plus difficiles.

Les symboles de la 'Magick' se divisent en quatre influences connues: la puissance, l'élément, la forme et l'alignement. Il paraît qu'on connaissait autrefois d'autres influences mais seules ces quatre sont parvenues jusqu'à nos jours. Chaque influence est contrôlée par six symboles qui représentent les six ordres principaux de toutes choses. On peut également visualiser les six ordres comme la combinaison des quatre ordres du plan matériel avec les deux ordres du royaume éthéré. Chacun des ordres de chaque influence est représenté par un son de conjuration et un symbole spécifiques.

Pour ne pas outrepasser les bornes de vos capacités, sachez que chaque symbole récité est extrait du MANA que vous portez dans votre corps, et qui s'épuise. La quantité de MANA requise dépend des syllabes dont se compose la conjuration. Les six ordres de chaque influence ont besoin de différentes quantités de MANA pour les invocations. Pour l'influence de la puissance l'ordre le plus faible est la syllabe LO et le plus puissant est MAN. Ainsi LO est la conjuration qui nécessite le moins de MANA et MAN celle qui en prélève le plus.



Eventuellement, votre corps régénère le MANA utilisé pour les conjurations en puisant du MANA dans le monde qui vous entoure. Au fur et à mesure que vous gagnerez de l'expérience dans votre art, votre corps apprendra à entreposer de plus en plus de MANA. Avec de la patience et de l'entraînement, un utilisateur doué peut acquérir du MANA en suffisance pour essayer les conjurations les plus puissantes.

Toutes les conjurations commencent par l'invocation de la puissance. L'influence de la puissance détermine la force de la conjuration. En choisissant un symbole de puissance plus fort, on augmente la puissance de la conjuration finale mais on augmente également la quantité de MANA nécessaire pour invoquer d'autres symboles.

Après la puissance on fait appel à l'influence de l'élément pour donner de la substance à la conjuration. L'élément détermine l'effet fondamental de la conjuration. De nombreuses conjurations utiles ne nécessitent que l'énergie et l'élément. La conjuration de la torche de la 'Magick', en général une des premières conjurations de l'apprenti, invoque tout d'abord la puissance puis fait appel à l'élément FUL pour obtenir la lumière du feu. Lorsque le novice acquiert de l'expérience avec cette conjuration, il peut essayer des symboles de pouvoir toujours plus puissants qui permettront d'obtenir un éclairage toujours plus grand et stable.

En ajoutant l'influence de la forme à la conjuration, on envoie celle-ci dans une direction bien précise. L'invocation de la forme KATH, par exemple, donne une forme explosive à l'élément sélectionné. La forme n'est pas requise dans toutes les conjurations mais son influence augmente sensiblement la souplesse de la conjuration.

L'influence de l'alignement est le trait d'union entre la nature et le monde de l'homme: ses professions et ses concepts du bien et du mal. Ainsi ces influences sont



moins évidentes et leur contrôle nécessite beaucoup de MANA. Le novice a intérêt à laisser cette influence au maître et le maître a intérêt à éviter cette influence dans la mesure du possible.

De même que pour tous les dons, seule la pratique guidera le sorcier vers des niveaux de compétence plus élevés. Et seule la prudence le protégera contre des erreurs insensées.



LA PUISSANCE

Les symboles de puissance sont le point de départ de toutes les conjurations. Alors que les autres symboles confèrent de la substance aux conjurations, ces symboles lui fournissent la force. En allant du symbole le plus faible, LO, au symbole le plus fort, MAN le sorcier peut contrôler la puissance d'une conjuration en fonction de la situation. Chaque étage de l'échelle est égal et, par conséquent, le MANA supplémentaire nécessaire pour une certaine conjuration au niveau supérieur sera toujours le même.

- ◁ La forme rétrécissante de LO permet d'obtenir un effet contraire à MAN en puisant la puissance des autres syllabes de la conjuration. La conjuration résultante est plus faible, mais plus facile à contrôler pour le néophyte.
- ◻ UM contrôle et dirige les forces de la stupidité et de la léthargie. Son effet débilitant sur d'autres syllabes est moins violent que LO ainsi les conjurations de cette puissance nécessitent une plus grande expérience pour être effectuées en toute sécurité.
- La syllabe ON a un effet d'égalité. La force naturelle des autres syllabes de la conjuration détermine la puissance de la conjuration finale.
- ◊ L'opposé subtil de UM, ce carré incliné semble équilibré en un point, prêt à se déplacer dans une direction quelconque. Les coins émoussés de UM sont devenus les bouts pointus du symbole EE. La vitesse et l'intelligence sont les forces qui s'allient pour rendre les conjurations de ce symbole plus puissantes (et coûteuses) que d'habitude.



⌋ La base du symbole PA est toujours l'objet de débats parmi les savants, mais l'effet de la syllabe de la conjuration est beaucoup mieux connu. Sa capacité d'augmenter la puissance de la conjuration n'est inférieure qu'à celle de MAN.

△ Puisant son énergie de la force qui fait surgir les montagnes, MAN est le symbole supérieur: seul un sorcier expérimenté sera en mesure de contrôler des conjurations de cette importance et de cette puissance.



INFLUENCES ELEMENTALES

⌘ La solidité et la structure sont les principaux éléments du symbole YAP, utilisé pour représenter l'influence élémentale de la Terre. YAP, une syllabe utile, représente la base de nombreuses conjurations de protection.

≈ L'eau est la plus précieuse des influences élémentales; en effet, non seulement elle désaltère, mais l'eau peut rétablir la SANTE et donner la vie. La syllabe VIM sollicite l'aide de cet élément le moins abondant.

⋯ L'influence élémentale de l'air est évoquée avec la syllabe OH et les propriétés des gaz sont souvent transmises au résultat. Entre des mains savantes, ce symbole peut être utilisé pour modifier provisoirement des objets pleins afin qu'ils ne gênent pas la vue.

⚡ La syllabe FUL invoque la puissance élémentale du feu. Elle attire l'essence de la chaleur et de la flamme de l'air et de toutes les substances avoisinantes et les concentre provisoirement sous le contrôle du sorcier. D'autres syllabes pourront maîtriser cette puissance ou la repousser avant que l'instabilité inhérente de l'énergie concentrée explose en formant une boule de feu dévastatrice.

○ Le soleil brûle la plaine désertique du symbole DOS. Tout comme le désert qu'elle représente, cette syllabe invoque la ruine, la désolation, l'absence, le vide. La puissance du vide est une des rares qui peuvent endommager les créatures de vapeur et les habitants du plan éthérée.

∞ La plus dangereuse des influences élémentales n'est pas le feu mais le matériau négatif ZO. Toutefois on doit dépenser une grande quantité de MANA pour surveiller de près cette essence.



LA FORME

⌘ La "Veuve Noire", cette araignée venineuse qui présente une seule tache de couleur sur son corps entièrement noir. Sa forme de sablier semble indiquer aux malheureux qu'elle mord que leur heure est venue. Dans le symbolisme de la magie, le sablier représente la syllabe VEN qui enveloppe et qui conduit toutes les substances toxiques.

6 EV représente la tête et la patte d'une bête. Cette syllabe sert à façonner l'élément sous forme d'un animal. Bien que la conjuration des élémentaux ne soit toujours qu'une possibilité théorique, la syllabe est quand même utile pour "sculpter" une conjuration qui n'affecte que les monstres visés.

⌐ Les lignes en expansion du symbole KATH caractérisent les ondes de choc émanant d'une source unique, ce qui se comprend car la syllabe KATH donne une force explosive aux conjurations comprenant déjà des éléments énergétiques tels que la lumière ou l'air.

Ǝ IR est une représentation abstraite d'une aile et, fort à propos, elle confère la possibilité de flotter ou de voler afin de jeter un sort. En donnant un mouvement à la conjuration, la conjuration peut se déplacer dans l'air.

⌒ Les bras réciproques du symbole BRO représentent l'assistance réciproque et l'honnêteté de l'amitié sincère. Toutefois l'utilisation récente de ce symbole tend à utiliser les possibilités de création de potions bénéfiques.

⚡ Formée d'éléments du feu, de la foudre et de la lance, la ligne dentelée du symbole GOR invoque les attributs d'un ennemi. De même que la conjuration contraire BRO, ses applications récentes ont étendu, ses pouvoirs à la création de potions dangereuses.



LA CLASSE — L'ALIGNEMENT

✂ L'épée du guerrier est clairement symbolisée par KI, qui évoque tout ce qui est martial.

∪ Le symbole de ROS représente une main tendue vers un objet de valeur, et est une syllabe qui évoque tous les aspects du voleur et de son art.

⋈ DAIN représente la conjuration produite par la baguette levée du sorcier et, à son tour, elle conjure le domaine du sorcier et puise dans les connaissances et dans la puissance de son art.

⊥ La forme de la croix ne laisse aucun doute sur le caractère religieux de NETA. Mais contrairement aux syllabes des autres catégories, NETA est beaucoup moins influencée par les forces de la nature. Au contraire, la puissance de ce symbole réside dans le rapport du sorcier avec son dieu. Mais les faveurs des divinités ne sont pas aussi faciles à obtenir et les potions conçues dans ce but sont rarement efficaces.

✱ RA est la syllabe de conjuration la plus énergique et puissante. La lumière et la chaleur du soleil et des étoiles sont les sources auxquelles on puise avec cette syllabe. Heureusement, il s'agit d'une source d'énergie qui se laisse facilement utiliser, elle est relativement facile à contrôler lorsque le sorcier a appris à la faire sortir.

8 SAR est l'opposé effectif de RA. Le symbole représente la tête d'un démon. Le démon représente les ténèbres et le mal ainsi que l'astre de la nuit, la lune. La puissance des ténèbres est immense mais indisciplinée, et les sorciers doivent utiliser leur MANA en quantité supérieure pour essayer de la dominer. Le mal ne doit fidélité ou obéissance à personne et il s'agit, par conséquent, d'un élément dangereux à inclure dans une conjuration.