

ISNAR2

messengers of doom

FRANÇAIS

CREDITS

AUTEURS : Pascal EINSWEILER
Michel PERNOT

PROGRAMMATION : Michel PERNOT
André ROCQUES
Fabrice HAUTECLOQUE

GRAPHISMES : Pascal EINSWEILER
Jean-Christophe CHARTER
Eric GALAND

SCENARIO : André ROCQUES
Michel PERNOT
Louis-Marie ROCQUES

MUSIQUES ET SONS : Fabrice HAUTECLOQUE

DIRECTEUR DE PRODUCTION : André ROCQUES

DIRECTEUR ARTISTIQUE : Pascal EINSWEILER

ASSURANCE QUALITE : Stéphane MATHIOT

MANUEL : André ROCQUES
Eric GALAND

ILLUSTRATION DE LA BOITE : Tim HILDEBRANDT

Remerciements à Richard HENNERLEY et Martina STRACK





Description du monde	page 6
Comptine	page 7
Descriptif technique	page 8
Problèmes techniques	page 9
Ergonomie	page 9
Le panneau de commande	page 10
Chargement/Sauvegarde	page 11
Les combats	page 12
Le panneau de l'équipe	page 13
Les actions	page 14
Les lieux	page 15
La feuille de personnage	pages 16-17
Les potions	page 18
Les sorts	page 19
Symboles des sorts	pages 20-22

RESUME DES EPISODES PRECEDENTS

Dans "Crystals or Arborea", Jarel, le Prince des Elfes, se lança à la quête des cristaux magiques, afin de s'opposer à la puissance maléfique de Morgoth, le dieu noir banni par ses pairs. Soutenu par ses fidèles compagnons, il régénéra l'harmonie du monde d'Arborea et tua Morgoth dans un combat mémorable.

Par la suite, Jarel devint le Seigneur de toute la contrée, rebaptisée Kendoria. Sous sa gouverne, Kendoria connut une ère de prospérité et de paix. A sa mort, ses héritiers s'entre-déchirèrent et le pays perdit toute sa splendeur.

Dans "Ishar, legend of the fortress", un groupe d'aventuriers parcourra les terres de Kendoria, à la conquête d'Ishar, une mystérieuse forteresse. Ishar - signifiant inconnu en langue elfique - appartenait à Krogh, progéniture démoniaque de Morgoth et de la sorcière Morgula, qui menaçait de réduire toute la population à l'asservissement. Après moult aventures, les compagnons retrouvèrent Ishar et détruisirent Krogh.

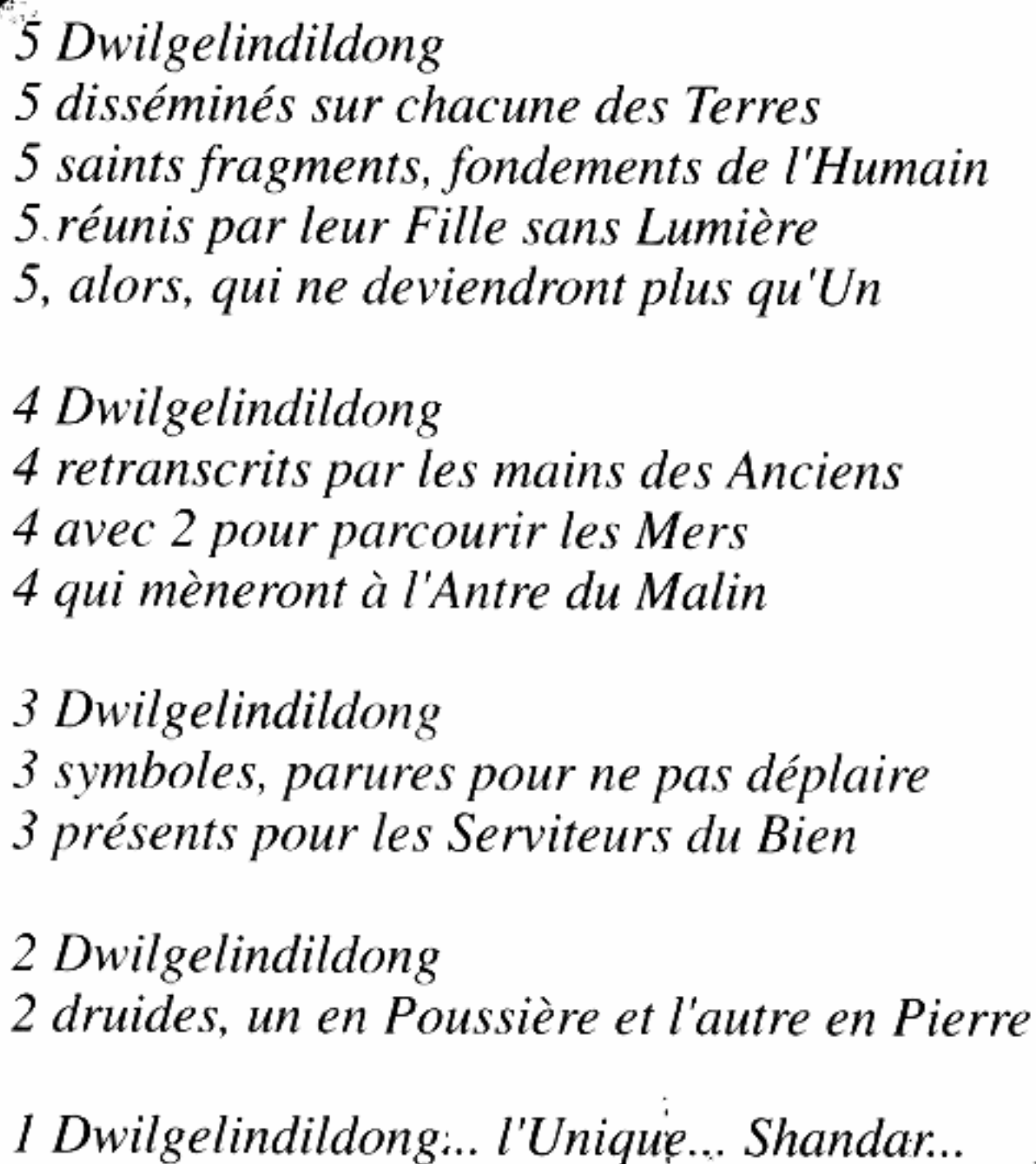
LE MONDE D'ISHAR, AUJOURD'HUI

Ishar est devenu un centre culturel et intellectuel, qui rayonne sur tout l'archipel d'Arborea. Celui-ci est composé de sept îles : l'île de Kendoria et six autres dont chacune d'entre elles porte le nom d'un des compagnons de Jarel. Grâce aux arrivées massives des peuples des Terres du Nord, submergées par les eaux, Zach's Island, la plus connue des îles, se développa très rapidement et demeure aujourd'hui une cité très importante. Les autres îles sont habitées par différentes peuplades, plus ou moins évoluées.

Un beau matin, Zurbaran, le nouveau Seigneur d'Ishar, reçoit une curieuse visite...



COMPTINE
à l'usage de l'Aventurier Perspicace
et néanmoins Présomptueux



5 Dwilgelindildong
5 disséminés sur chacune des Terres
5 saints fragments, fondements de l'Humain
5 réunis par leur Fille sans Lumière
5, alors, qui ne deviendront plus qu'Un

4 Dwilgelindildong
4 retranscrits par les mains des Anciens
4 avec 2 pour parcourir les Mers
4 qui mèneront à l'Antre du Malin

3 Dwilgelindildong
3 symboles, parures pour ne pas déplaire
3 présents pour les Serviteurs du Bien

2 Dwilgelindildong
2 druides, un en Poussière et l'autre en Pierre

1 Dwilgelindildong... l'Unique... Shandar...

LANCEMENT DU JEU

- ATARI/AMIGA/AMIGA 1200 : insérez la disquette de jeu dans le lecteur puis allumez l'ordinateur.

- ATARI FALCON : Insérez la disquette de jeu puis cliquez deux fois sur l'icône START.PRG.

- PC : Après avoir chargé MS.DOS, insérez la disquette dans le drive A (ou B) puis tapez START.

Au démarrage du jeu, une page de configuration -ou setup- apparaît à l'image. Elle vous propose une configuration optimale, vous pouvez néanmoins la modifier. Si vous sauvegardez la configuration, cette page n'apparaîtra plus lorsque vous relancerez le jeu. Vous pourrez quand même y accéder en appuyant sur la touche DEL, lorsque le programme vous l'indiquera.

- MACINTOSH : cliquez deux fois sur l'icône START, puis sélectionnez l'option JOUER dans le menu COMMANDES.

INSTALLATION SUR DISQUE DUR

- ATARI/ATARI FALCON : recopiez tous les fichiers de la disquette dans un répertoire sur votre disque dur.

Sur FALCON, lancez le jeu avec START.PRG.

Sur ATARI, sortez le programme START.PRG du dossier AUTO et copiez-le au même niveau que les autres fichiers. Supprimez ensuite le dossier AUTO sur votre disque dur. Pour lancer le jeu, laissez la disquette dans le lecteur (pour le test de protection), puis sélectionnez le programme START.PRG sur votre disque dur.

- AMIGA/AMIGA 1200 : copiez tous les fichiers dans un sous répertoire de votre disque dur. Lancez le jeu par T.X en ayant préalablement placé la disquette A dans le drive A.

- PC : insérez la disquette A dans le drive A (ou B), puis tapez INSTALL <lecteur source> <lecteur destination> (INSTALL A: C: ou INSTALL B: C: ou INSTALL A: D: ou INSTALL B: D:). Suivez ensuite les instructions indiquées à l'écran. Pour lancer le jeu, il vous suffit d'aller dans le sous-répertoire concerné et de taper START.

- MACINTOSH : copiez tous les fichiers dans un répertoire sur votre disque dur. Vous démarrez le jeu depuis ce répertoire en cliquant deux fois sur START.

PROBLEMES TECHNIQUES

Problème spécifique au PC : le programme s'arrête sur un chargement (ou signale une erreur de dépassement de capacité mémoire) : vérifiez que votre MS.DOS n'installe pas des programmes résidents au démarrage de la machine, qui mobiliseraient trop de mémoire centrale.

POUR TOUS PROBLEMES

Tapez 3615 SILMARILS sur votre minitel : un service après-vente analyse les problèmes et peut répondre à vos questions. Vous pourrez également y trouver des aides, des astuces, des solutions pour tous les jeux ou même commander des produits à des prix promotionnels.

Vous pouvez également nous joindre au 64.80.04.40 entre 17H et 18H pour des problèmes techniques uniquement.

ERGONOMIE

Le jeu est prévu pour fonctionner entièrement à la souris. Le bouton gauche sert à sélectionner, le bouton droit à annuler l'opération en cours et à refermer les menus sélectionnés.

On peut également utiliser le clavier. Ainsi, le pavé numérique (chiffres de 1 à 9) émule les déplacements de la souris. La touche <SHIFT> (pour faire des majuscules) remplace le bouton gauche de la souris, la touche <ALT> le bouton droit.

Les touches F1 à F5 émulent les icônes "Action", les touches F6 à F10 les icônes de combats.

La touche <CONTROL> combinée avec le pavé numérique permet :

- * d'accéder au panneau Tactique avec le chiffre 7
- * d'accéder au menu de Sauvegarde avec le chiffre 9
- * de se déplacer dans le décor 3D grâce aux chiffres de 1 à 6, conformément aux 6 déplacements du panneau de commande.

Une émulation joystick existe, elle n'est cependant pas recommandée. La manette de jeu sert à déplacer la flèche sur l'écran. Le bouton de tir remplace le bouton gauche de la souris, la touche <ALT> le bouton droit.

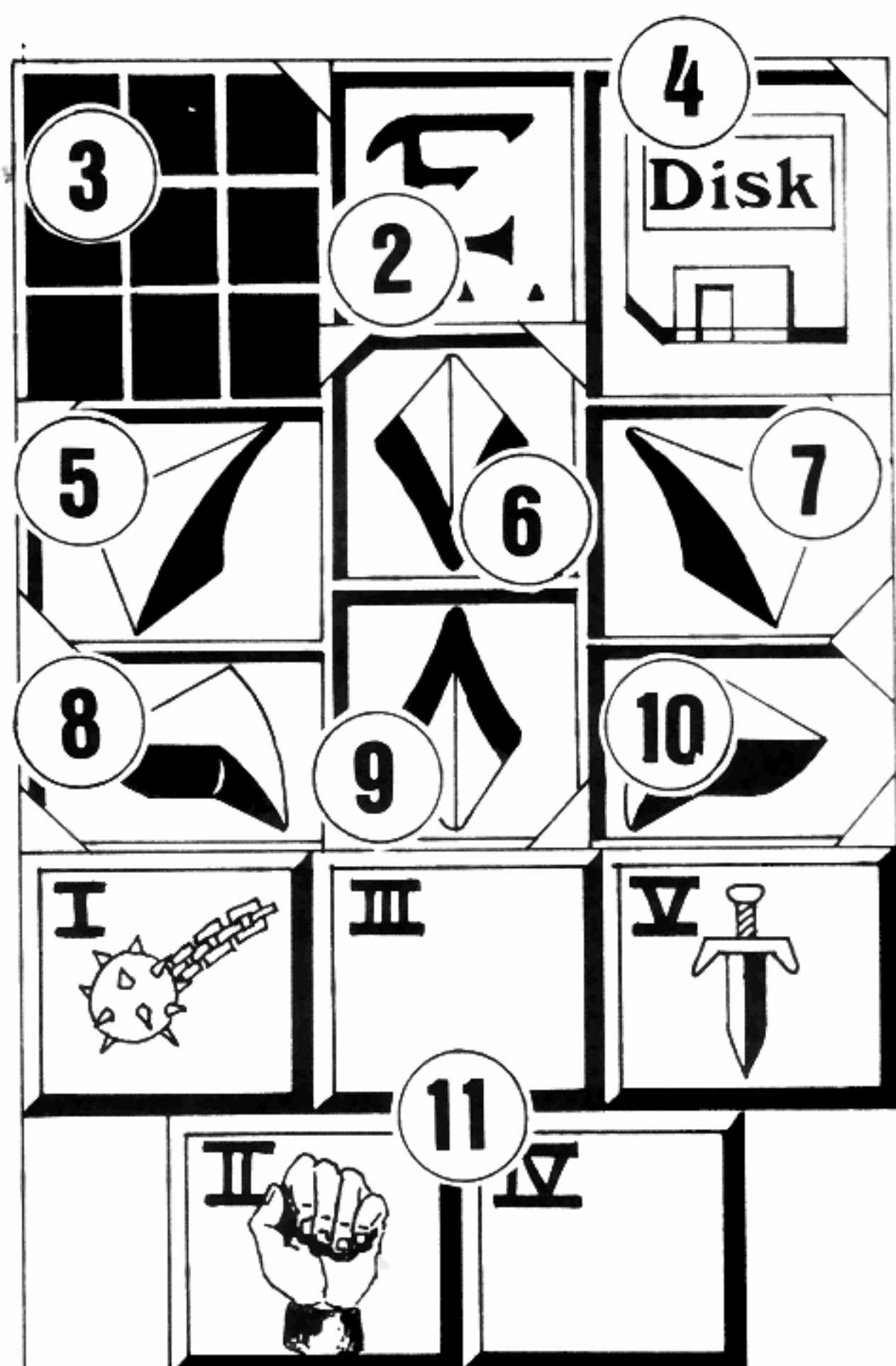
DEPLACEMENTS :

Ils s'effectuent grâce aux flèches directionnelles (5 à 10). On peut se déplacer vers l'avant (6), latéralement à droite (10) et à gauche (8), faire un quart de tour à droite (7) et à gauche (5) ou reculer (9).

La boussole (2) indique vers quelle direction on est orienté.

Certains endroits sont infranchissables comme l'eau, les hauts buissons.

Dans le panneau en haut de l'écran est inscrit le nom du lieu traversé.



TACTIQUE :

On peut choisir la disposition tactique des personnages. Pour cela, il suffit de cliquer sur le petit cadre (3). Un damier 5x5 s'affiche avec des petits symboles (chiffres romains), qui représentent chacun des personnages de l'équipe -on retrouve ces chiffres en bas à gauche de chaque case de personnage-. Sélectionnez le symbole désiré et placez-le sur une des cases du damier.

Les personnages placés sur les cases les plus hautes seront en tête du groupe. Ils encaisseront les coups les premiers. Les personnages placés derrière seront assez bien protégés (sauf en cas d'attaque par l'arrière) ; mais ils ne pourront pas se battre en corps à corps, à moins qu'ils ne possèdent une arme de jet (voir chapitre "Les combats").

Pour se déplacer en file indienne, il faut placer les symboles sur une même ligne verticale ; le personnage en tête du groupe encaisse alors tous les coups et il est le seul à pouvoir combattre en corps à corps.

Pour se déplacer en ligne, il faut placer les symboles sur une même ligne horizontale. Dans ce cas précis, tous les personnages encaissent et combattent au même niveau.

CHARGEMENT/SAUVEGARDE :

En cliquant sur l'icône disquette (4), vous accédez à un menu avec quatre propositions :

- sauvegarde d'une partie en cours : Suivez alors les instructions indiquées à l'écran. Le programme vous demandera d'introduire une disquette préalablement formatée. Vous pouvez sauvegarder autant de fois que vous le voulez.

- chargement d'une sauvegarde : il faudra entrer le nom de la sauvegarde et mettre la disquette de sauvegarde dans le lecteur.

- recommencer une nouvelle partie.

- reprise d'une ancienne équipe du jeu "Ishar, legend of the fortress" : c'est une disquette de sauvegarde utilisée dans ce logiciel qu'il faudra placer dans le lecteur. La partie commencera alors obligatoirement au début du jeu avec les personnages de cette nouvelle équipe. Ceux-ci garderont leurs caractéristiques, mais perdront leurs objets et sorts de magie. Parfois, les niveaux des personnages seront légèrement modifiés, afin de les ajuster par rapport à ceux d'Ishar II.

ATTENTION :

Sur Amiga, il faut attendre quelques secondes après l'introduction d'une disquette, le temps que le lecteur puisse la lire.

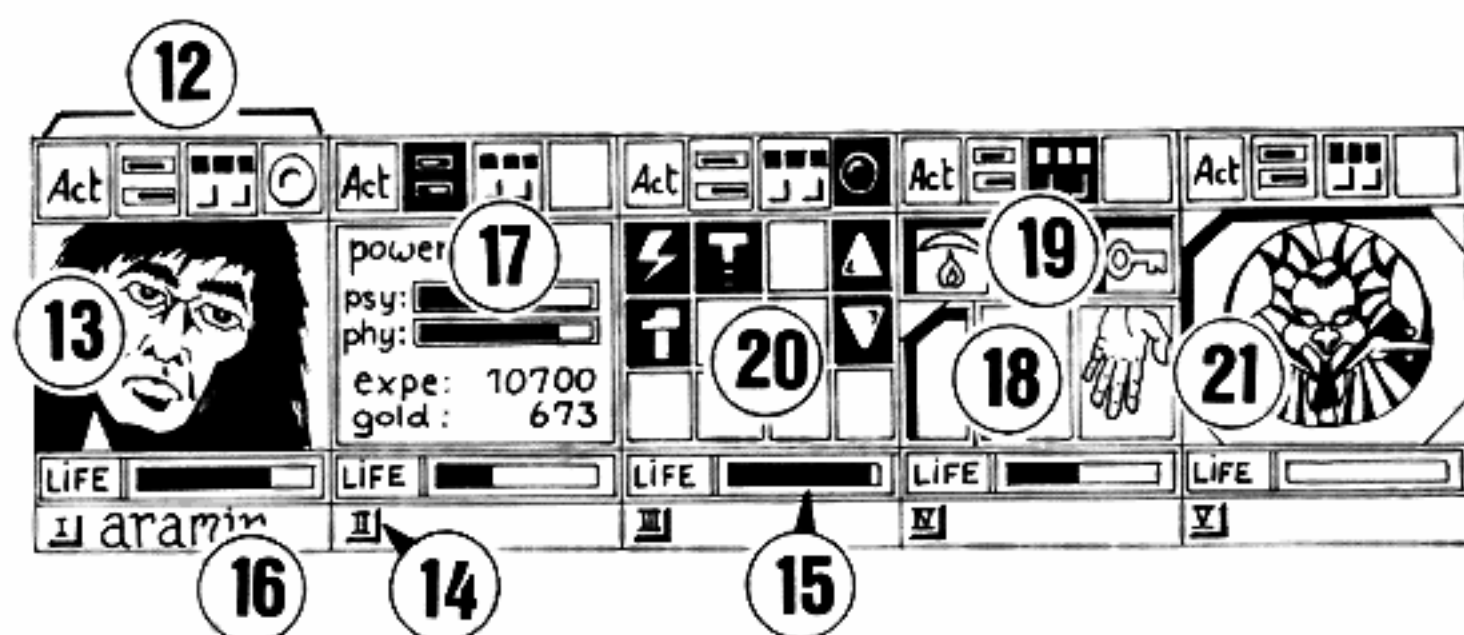
Sur disque dur, vous sauvegardez directement dans la sous- directory du jeu.

Les combats se déroulent en temps réel. Le panneau de combat (11) regroupe les cases de combat de chacun des joueurs avec leur arme active. Ces cases sont placées en quinconce et représentent de gauche à droite les cinq personnages de l'équipe, reconnaissables par leur chiffre romain. Pour frapper avec un personnage, on clique sur sa case de combat correspondante. Celle-ci change de couleurs pendant la durée de l'attaque. On pourra refrapper lorsque la case aura retrouvé sa couleur initiale.

Les coups sont portés avec l'arme tenue en main. Ils sont plus ou moins rapides suivant cette arme. Une arme à deux mains est plus lente qu'une arme à une main mais occasionne plus de dégâts. Si le joueur a une arme dans chaque main, il frappera deux fois plus vite qu'avec une arme seule, l'arme utilisée changera alors dans la case à chaque frappe. Sans arme, le personnage donnera des coups de poing.

Pour frapper un adversaire, il faut être en première ligne (voir chapitre "le panneau de commande : tactique"). Les personnages placés derrière pourront cependant utiliser des armes de jet. Elles sont reconnaissables par des petits traits, symbolisant la vitesse. Pour lancer cette arme, cliquez sur sa case de combat, la souris se transforme, puis sélectionnez l'adversaire à toucher, celui-ci peut être éloigné.

Les impacts sont représentés à l'image par une petite flaque de sang dans laquelle on peut lire les points de dégâts, c'est à dire les points de vie perdus par la victime. Ces dégâts sont fonction de nombreux paramètres : la puissance de l'arme, la force, l'agilité (armes de jet notamment), les compétences dans les armes, la constitution de l'adversaire...



LE PANNEAU DE L'EQUIPE

L'équipe est constituée de 5 personnages au maximum. Au début de la partie, vous commencez avec un seul personnage. Le nom de chaque joueur est inscrit en bas (16). Son visage apparaît dans le médaillon (13). Si la case est vide, le médaillon contient un visage de pierre (21).

Notez le chiffre romain (14) en bas à gauche, qui représente le personnage dans le tableau tactique (voir le chapitre "le panneau de commande"). La barre (15) est le niveau des points de vie. Surveillez-la attentivement car le personnage meurt quand elle arrive à zéro. Une tête de mort apparaît alors dans le cadre. On peut récupérer les objets d'un mort dans sa fiche de personnage si on ne change pas de lieu. Le moindre déplacement provoque la disparition du joueur décédé. Quand tous les joueurs sont morts, la partie est terminée. Les quatre icônes (12) permettent d'accéder à des panneaux de gestion et d'information, qui vont s'afficher à la place du visage du personnage. En re cliquant une seconde fois sur ces icônes, le visage réapparaîtra dans le médaillon.

- La première icône ouvre un menu qui propose différentes actions (voir chapitre "Les actions", plus loin).

- La deuxième icône reprend les principaux paramètres (17) : niveaux physique et psychique, expérience, argent. La forme physique influe sur les performances au combat. Ce niveau baisse au fur et à mesure des déplacements. Quand il est à zéro, les points de vie se décrémentent petit à petit. Pour le remonter, il faut dormir, manger ou absorber des potions régénératrices. Le psychisme joue sur les effets et la durée des sorts de magie. On récupère des points de psychisme en dormant ou en buvant certaines potions.

- La troisième icône affiche les mains (case 18) et les différents états physiologiques du joueur (case 19). Ces états proviennent de sorts de magie, que le personnage a reçu et subi encore (voir chapitre "Les sorts"). Dans les mains apparaissent les objets éventuellement tenus. On peut échanger ou placer des objets directement à partir de ces fenêtres (voir chapitre "la feuille de personnage").

- La quatrième et dernière icône (point rouge si opérationnelle) sert à lancer des sorts de magie (20). Cette action est réservée qu'à certaines classes (clercs, magiciens, druides). Sélectionnez un sort dans le tableau, certains s'exécuteront directement mais la plupart attendront que vous pointiez sur le personnage à l'écran (sorts d'attaque) ou parmi vos compagnons (sorts de défense) -la souris se transformant alors en cible-. En utilisant les deux flèches sur les cotés, vous changez de tableau de sorts (3 tableaux possibles : sorts de défense, d'attaque ou divers). Les deux nombres sous les flèches indiquent respectivement l'énergie psychique du personnage et le niveau du sort sélectionné. Il existe une trentaine de sorts de différents niveaux. On les acquiert quand le personnage change de niveau (voir chapitre "Les sorts").

LES ACTIONS

Pour effectuer une action précise, cliquez sur l'icône "Act" du personnage concerné. Cinq actions sont proposées :

- Enrôler : La souris se transforme en main. Pointez-la sur le personnage à enrôler. Le lieu de prédilection d'enrôlement est la taverne, mais on peut aussi rencontrer des personnages enrolâbles dans les décors en trois dimensions. Un vote est alors émis par les joueurs, résultant de la sympathie qu'ils éprouvent envers le candidat (voir chapitre "la feuille de personnage : ALIGNEMENT"). Attention, des traîtres peuvent parfois se glisser dans une équipe. Ils disparaissent sans laisser de traces, en volant quelques objets.

- Licenciier : Comme pour l'enrôlement, un vote est promulgué par les autres membres de l'équipe. Un joueur licencié disparaît du jeu et ne pourra plus jamais être enrôlé. Le licenciement est moins dangereux que l'assassinat, mais pas toujours réalisable et on ne récupère pas les objets. Dans le jeu, on sera souvent amené à se débarrasser d'un personnage.

- Assassiner : sélectionnez l'équipier à assassiner. Attention, car la psychologie des personnages entre en jeu : si un des compagnons avait beaucoup de sympathie pour la victime (voir chapitre "la feuille de personnage : ALIGNEMENT"), il peut assassiner à son tour le meurtrier. Le raisonnement se perpétuant, on peut provoquer ainsi des assassinats en série !

- Premiers soins : sélectionnez le personnage à soigner. Un individu qui a été soigné ne peut pas l'être une seconde fois, sauf si il a été retouché entre temps. L'efficacité est fonction du niveau de compétence du joueur dans cette matière.

- Carte : la carte globale de l'archipel apparaît à l'image. En sélectionnant une des îles, vous obtiendrez une carte détaillée de celle-ci. Au début du jeu, la carte est incomplète. A vous de trouver les morceaux manquants. Les embarcadères sont indiqués. L'équipe est représentée sur la carte par un point clignotant.

LES MARCHANDS

Il existe trois sortes de marchands : les marchands d'animaux, les armuriers, les droguistes où vous pouvez trouver de la nourriture, des potions, divers ustensiles.

Cliquez sur l'icône "Acheter", différents produits avec leur prix respectif apparaissent. Sélectionnez l'objet désiré et validez-le sur le cadre du joueur-acheteur, ou dans sa feuille de personnage en cliquant sur son nom. Si l'acheteur n'a pas assez d'argent, l'opération est annulée.

LES TAVERNES

Quatre possibilités vous sont offertes.

- Ecouter : vous permettra de recueillir de nombreux renseignements.

- Enrôler : la taverne est un lieu de prédilection pour l'enrôlement. Sélectionnez le buste du personnage à enrôler, le vote validera ou non votre choix.

- Manger : il faut payer un repas complet pour toute l'équipe. Si l'ensemble des joueurs ne dispose pas de la somme suffisante, aucun d'eux ne mangera.

Sinon, la somme sera rétrocédée équitablement entre les compagnons. Si l'un d'eux vient à manquer, le solde sera comblé par les autres compagnons, en prenant dans l'ordre les personnages sur le panneau équipe.

- Dormir : même principe que pour manger. On paye la chambre pour toute l'équipe.

LES MAISONS

Dans ces lieux, les panneaux de commande et de l'équipe sont inopérants. Seules les feuilles de personnage peuvent être sélectionnées. On y rencontre différents types d'individus. La plupart du temps, ils vous confient de précieuses informations ou vous proposent des "missions". Parfois, vous pouvez récupérer des objets, cliquez alors dessus et rangez-les chez un des personnages.

LES EMBARCADERES

Pour prendre le bateau, recherchez les embarcadères. Vous y rencontrerez un batelier dans une barque. Entrez dans la barque, le batelier vous mènera au navire. La carte s'affichera alors à l'image, sélectionnez l'embarcadère ou vous souhaitez accoster.

Chaque personnage de l'équipe possède sa propre fiche. On y accède en cliquant sur son nom (16).

DESCRIPTION DU PERSONNAGE (cadre 23)

Elle est répartie sur trois pages, que l'on tourne grâce aux icônes "Livres" (27), et contient :

- l'identité : nom, race, classe (profession)
- le niveau du personnage et son expérience
- le degré de forme : physique, psychisme, vitalité
- la cohésion de l'équipe ou **ALIGNEMENT** : on a vu que le relationnel jouait un rôle important : votes pour enrôler ou licencier, assassinats en série, refus de soigner. Il est basé sur les tableaux dits d'"alignement". Ces alignements sont fonction de la tendance à faire le bien ou le mal et des sympathies et antipathies entre les races (exemple : les nains n'aiment pas les elfes). La cohésion de l'équipe résume les différents alignements entre les personnages de l'équipe.
- les caractéristiques et les compétences, qui influent sur les actions du joueur (ex : quelqu'un de fort causera plus de dégâts chez l'ennemi, quelqu'un de robuste encaissera mieux).

Ces paramètres évoluent au cours du jeu en fonction des combats, des réussites et des échecs. Il existe sept compétences : le crochetage, la perception, les premiers soins, le tir (arcs et arbalètes), les compétences dans les armes (une main/deux mains/armes de jet).

L'ARGENT

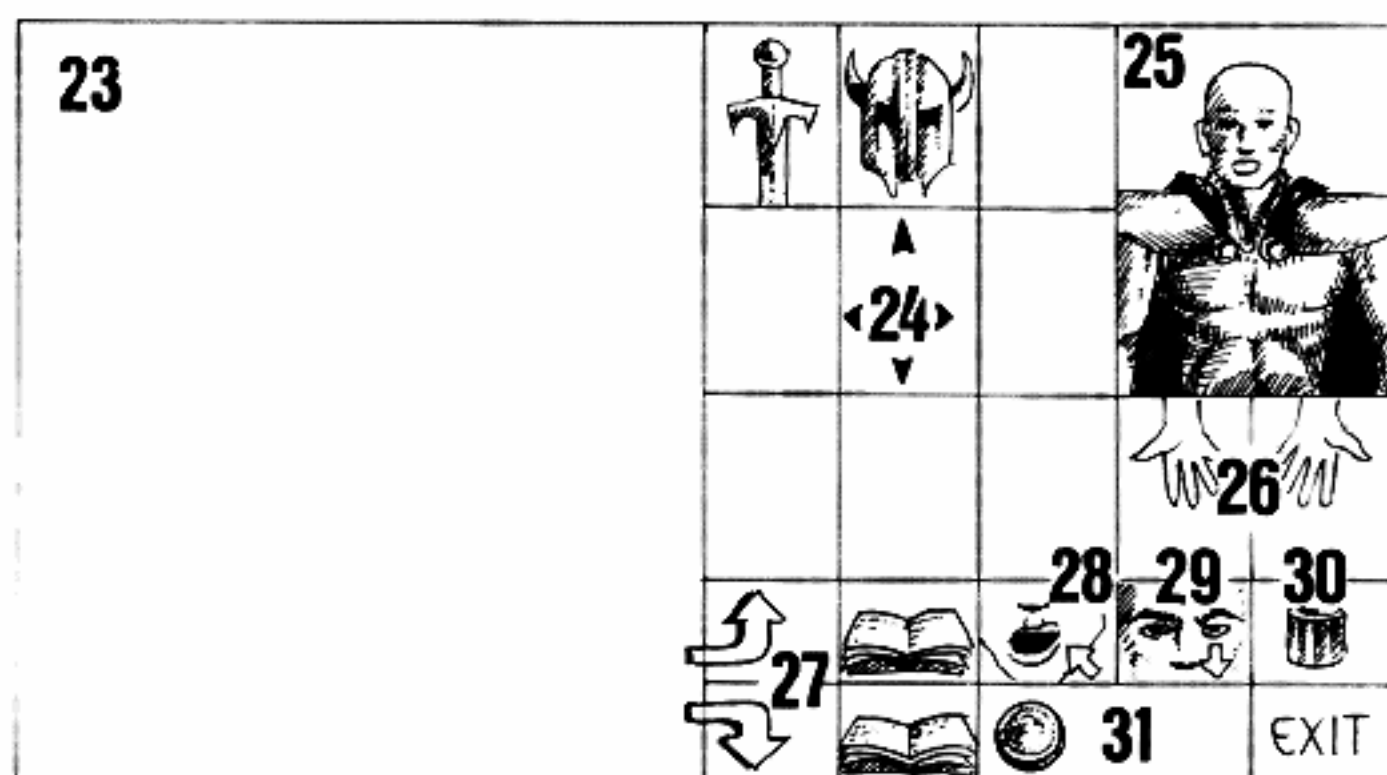
Dans l'icône "Argent" (31), est inscrite la somme d'argent que l'on détient. En cliquant dessus, on accède à un menu de gestion. En sélectionnant l'icône à 3 flèches, toutes les sommes d'argent sont réparties équitablement entre les différents membres de l'équipe. On peut également donner une certaine somme à un autre personnage: utilisez les bornes "+" et "-" pour définir la somme, puis cliquez sur l'icône "pièce", celle-ci prendra la place de la souris. Validez-la ensuite sur le personnage concerné. L'icône "All" sélectionne la somme totale que possède le joueur. L'icône "0" remet la somme à zéro.

OBJETS (cadre 24)

Un personnage possède souvent quelques objets au départ. Quand on trouve un objet, on le place dans une de ces neuf cases. Certains objets peuvent être regroupés dans une même case : nourriture (maxi=5), potions (maxi=10), flèches (maxi=20). Le nombre d'objets est alors inscrit en bas à droite dans la case. On sélectionne un objet en cliquant dessus -ou dans le cas d'objets regroupés, les prendre tous en cliquant sur le nombre.

On peut ensuite :

- le détruire en le validant sur l'icône "POUBELLE" (30).
 - connaître sa dénomination en maintenant le bouton appuyé sur l'icône "Vue" (29).
 - manger et boire en validant la nourriture ou les potions sur l'icône "Absorber" (28). A noter que cette icône peut être utilisée pour souffler. Se rassasier remonte les points de physique et de vitalité du joueur.
 - habiller son personnage en plaçant les vêtements, les armures et les casques sur le buste (25). Il existe des vêtements pour homme et pour femme.
 - le prendre en main en le validant sur les icônes "Mains" (26). Si l'objet est important (armes à deux mains), la deuxième main est grisée et inutilisable.
 - le mettre dans une autre fiche de personnage, en cliquant sur le nom du destinataire et en plaçant l'objet dans une de ses cases.
 - le mettre directement dans la main d'un équipier en la validant sur les icônes "Mains" (18) du personnage concerné.
- Si on valide un objet sur un autre, les échanges se font automatiquement.



LES POTIONS

Pour fabriquer une potion, il faut détenir un chaudron magique (un seul dans le jeu !), qui vous servira de récipient. Faites vos mélanges en validant les différentes potions sur le chaudron. Celui-ci est récupérable après l'absorption de son contenu. Reportez-vous aux recettes magiques indiquées ci-dessous, car certains mélanges peuvent avoir des conséquences assez étranges...

RECETTES MAGIQUES

Soient :

- 1 A = compote de pissenlits
- 10 C = toile de mygale
- 10 E = cervelle de rat
- 10 G = champignons noirs (*)

- 10 B = huile de salamandre
- 10 D = gui séché
- 10 F = griffes de gargouille
- 7 H = edelweiss

- "Bulkal" : 1 dose B + 1 dose F
- ✓ "Schloumz" : 1 dose B + 1 dose D + 2 doses F
- "Dzarna" : 2 doses B + 1 dose C + 1 dose E + 1 dose F
- "Kloug" : 1 dose B + 1 dose C + 1 dose D + 1 dose E + 1 dose F
- "Clopatos" : 1 dose B + 1 dose D + 1 dose E + 1 dose F
- "Gatö" : 3 doses B + 1 dose G
- ✓ "Ghoslam" : 1 dose B + 1 dose D + 1 dose E
- "Arbool" : 1 dose A + 1 dose B + 1 dose D + 1 dose H
- × "Mildong" : 1 dose F + 1 dose H
- "Potaie" : 1 dose C + 1 dose E
- "Rhumxy" : 2 doses B + 1 dose D + 1 dose E
- × "Jablou" : 1 dose A + 1 dose D + 2 doses E
- × "Humbolg" : 1 dose B + 1 dose C + 1 dose G
- "Oklum" : 1 dose D + 1 dose H
- "Flukjl" : 3 doses E

(*) : les champignons blancs sont vénéneux.

Il existe une trentaine de sorts de différents niveaux. Seulement trois classes peuvent lancer des sorts : les clercs, les magiciens et les druides. Les sorts sont spécifiques pour chacune de ces classes. En changeant de niveau, le personnage acquiert les sorts correspondants à ce niveau. L'efficacité d'un sort (impact, durée) dépend du niveau du lanceur du sort. Plus celui-ci est élevé, plus le sort sera efficace. Réaliser un sort nécessite une certaine énergie psychique. Si elle est insuffisante, le sort sera sans effet. Plus le sort est élevé, plus il consommera de l'énergie.

DESCRIPTION DES SORTS

*** Sorts de défense** (dans l'ordre des niveaux, du plus bas au plus élevé) :

- La guérison (Clerc/Druide) : remonte les points de vie des joueurs blessés.
- Les protections : physique (Clerc/Magicien) limite les dégâts dans les combats et psychique (Magicien) protège des sorts ennemis. Il existe des sorts de protection globale pour toute l'équipe, ils sont de niveaux plus élevés.
- Les soins spécifiques (Clerc/Druide) : contre les empoisonnements et la cécité.
- La protection contre le feu (Druide).
- La résurrection d'un joueur (Clerc).
- La métamorphose (Magicien) pour changer d'apparence.

*** Sorts d'attaque :**

- Les frappes dans l'ordre des niveaux : la boule de feu (Magicien) inefficace sur des personnages insensibles au feu (dragon...), le marteau spirituel (Clerc), la main enflammée (Magicien), le nuage de glace (Magicien) recommandé sur les êtres de feu et l'esprit de flamme (Magicien), qui est le sort le plus puissant.
- Les frappes sur tous les ennemis présents : la foudre (Magicien) et la tempête de feu (Magicien) impuissante sur les êtres de feu.
- Les actions spécifiques sur les ennemis : le sommeil (Magicien), l'aveuglement (Clerc), la paralysie (Clerc/Magicien).
- Les inversions : l'inversion classique (Clerc/Magicien) qui change la tendance d'un personnage (ami/ennemi) et le spécial "turn undead" (Magicien) qui rend fou uniquement les morts-vivants.

*** Sorts spécifiques :**

- Le paranormal : la détection "paranormal" (Magicien) signale si l'on est dans un lieu envoûté. L'exorcisme (Clerc) permet de desenvoûter cette zone.
- La reconnaissance télépathique (Clerc) indique les caractéristiques du personnage rencontré.
- La clé magique (Magicien) ouvre toutes les portes.
- Le changement de plan (Magicien) permet en plein combat de changer de plan temporel pendant un certain temps. On peut ainsi remonter ses points de vie et préparer sa stratégie.
- La téléportation (Magicien) s'utilise avec le "mémo--telep" (Magicien) qui enregistre au préalable le point d'arrivée de la téléportation.

SORTS DE DEFENSE

Figure 1 : guérison

Figure 3 : anti poison

Figure 5 : résurrection

Figure 7 : protection psychique

Figure 9 : régénération

Figure 11 : protection du feu

Figure 13 : protection physique

Figure 2 : protection physique globale

Figure 4 : soins cécité

Figure 6 : invulnérabilité

Figure 8 : métamorphose

Figure 10 : protection psychique globale

Figure 12 : anti-paralysie



1



2



3



4



5



6



7



8



9



10



11



12



13

SORTS D'ATTAQUE

Figure 1 : boule de feu

Figure 3 : paralysie

Figure 5 : aveuglement

Figure 7 : main enflammée

Figure 9 : sommeil

Figure 11 : marteau spirituel

Figure 2 : foudre

Figure 4 : tempête de feu

Figure 6 : nuage de glace

Figure 8 : esprit de flamme

Figure 10 : inversion

Figure 12 : turn undead



1



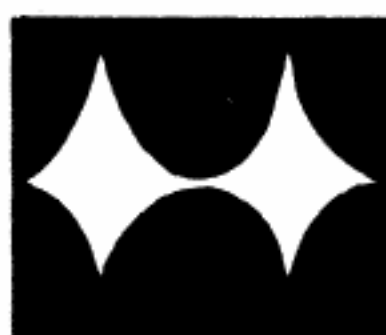
2



3



4



5



6



7



8



9



10



11



12

SORTS SPECIFIQUES

Figure 1 : memo-telep

Figure 3 : téléportation

Figure 5 : changement de plan

Figure 7 : reconnaissance télépathique

Figure 2 : clé magique

Figure 4 : détection paranormal

Figure 6 : exorcisme

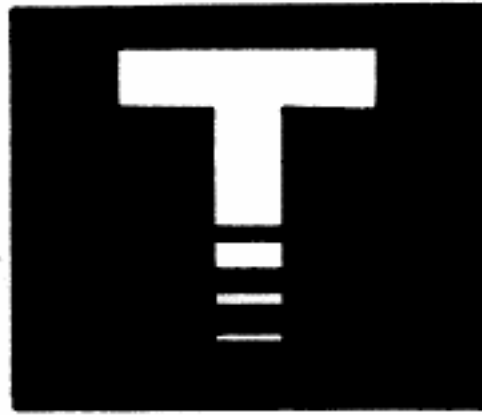
Figure 8 : empoisonnement



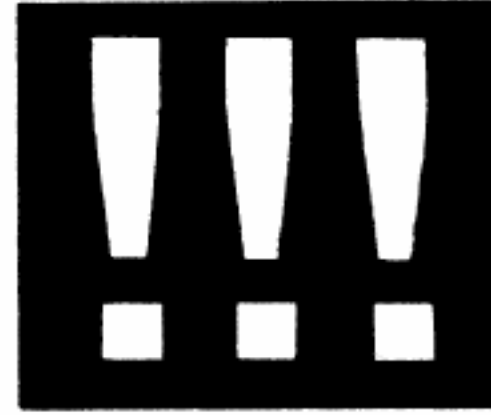
1



2



3



4



5



6



7



8



Silmarils

Copyright Silmarils, Avril 1993
Silmarils 22, rue de la Maison Rouge - 77185 LOGNES
FRANCE