



Table des matières

Dungeon Master II: la légende de Skullkeep	3
Commencer	9
<i>Panorama</i>	
Le hall des champions	10
<i>Les déplacements</i>	
<i>Le choix de vos champions</i>	
Contrôle des champions	16
<i>Les champions</i>	
<i>L'inventaire</i>	
<i>L'écran Action</i>	
<i>L'écran Due</i>	
Magie	24
<i>Conditions préalables</i>	
<i>Méthodes et moyens</i>	
SURVIE	30
<i>Les ennemis</i>	
<i>Le temps qui passe n'en fait qu'à sa tête</i>	
<i>La mort</i>	
<i>La vie</i>	
<i>Guide de démarrage rapide des aventuriers</i>	
<i>Le combat</i>	





Dungeon Master II:

La légende de Skullkeep

Par les os du TechMage Fiodor, il était encore là!

Sous la pluie battante, Torham Zed tira brusquement le couteau de la gaine fixée à sa taille et épia les mouvements dans le fourré. Il s'accroupit pour traverser la partie de terrain boueux qui menait au hallier, les bras écartés, la dague prête à plonger. Son cœur battait la chamade. L'espace d'une seconde, un éclair illumina les alentours d'une lumière aveuglante, puis tout retomba dans l'obscurité. On était à la mi-journée, mais pendant la Saison des Tempêtes des nuages épais et interminables cachaient le soleil, le noyaient sous une pluie torrentielle et le retenaient, captif et affaibli, jusqu'au prochain printemps.

Ça bougeait de nouveau! Sûr, il y avait quelque chose derrière ces buissons. Torham se glissa silencieusement, le couteau levé, tendu et prêt à bondir. La pluie brouillait sa vue et il s'essuya les yeux. Il attendit, regardant à gauche, puis à droite, qu'un mouvement trahisse la présence de la chose tapie derrière les taillis. Ce n'était pas un simple animal, un marchand perdu ou un troubadour itinérant. Non, il avait aperçu un reflet étrange, quelque chose qui ressemblait à de la Magie.

De retour au village du clan Ra, le reste de sa garnison dormait dans les caves. Ils trouvaient vraiment hilarant que Torham ait, une fois de plus, tiré la plus courte paille pour le tour de garde. Ils ne semblaient pas réaliser que c'était Torham lui-même, et non le destin, qui en était responsable. Cela faisait partie de sa mission secrète, et il lui était donc impossible de leur révéler qu'il n'était pas aussi idiot qu'ils le pensaient.

Ses compagnons d'armes n'étaient qu'une bande de fourbes et de vauriens qui ne pensaient qu'à se quereller et étaient plus prompts à chercher la bagarre qu'à obéir à un ordre. Ils n'imaginaient en aucune façon qu'ils avaient été envoyés dans cet avant-poste isolé et oublié de tous par les soins de Mylius, l'oncle de Torham. Le vieil homme, que sa position élevée au sein du Conseil du Monde protégeait, avait personnellement choisi chacun d'entre eux et fait les arrangements nécessaires pour les convoyer ici secrètement et discrètement. Par contre, cette affectation avait rendu Torham très amer. Pour justifier son envoi dans une province si éloignée, son oncle avait dû le rétrograder. À cause de cela, sa fiancée, Jini, l'avait quitté pour en épouser un autre, qui avait "mieux réussi". Et Torham était impuissant à changer le cours des choses: Mylius avait acheté ses supérieurs afin qu'ils ne s'opposent pas à sa rétrogradation, et en tant que chef de la maison de Zed, Torham Zed lui devait obéissance et loyauté, lui avait-il rappelé.

De tels sentiments n'étaient pas naturels à Torham, jeune et intrépide soldat, homme d'action aux espoirs et aux rêves si grandioses qu'un vieil homme ne pouvait les comprendre. Il n'arrivait toujours pas à réaliser qu'on l'avait envoyé moisir dans cet endroit. Et tout ça pour quoi? Pour une vieille machine rouillée qui devait tomber en morceaux depuis des décennies quelque part dans les ruines de la forteresse de Castle Skullkeep, sur la colline? Pour satisfaire le bon vouloir d'un vieil homme gâteux et dont les rêves déments et les prémonitions étranges faisaient état d'un mal s'approchant du donjon et qui mènerait le monde à sa fin?

Dungeon Master II

"Sur ma foi" murmura Torham dans un souffle. Plus rien ne bougeait à présent dans le fourré, et il baissa son couteau, sans le rengainer toutefois, en grimaçant. Il aurait préféré cent fois avoir quelque chose de réel à attaquer plutôt que de sentir cette présence furtive. Cela le rendait nerveux.

Il n'avait rien dit au reste de la garnison, mais il avait récemment observé des phénomènes de plus en plus étranges. Ou plutôt, il avait cru voir. Des éclairs, des formes tourbillonnantes qui se dérobaient comme s'ils le provoquaient, comme s'ils l'incitaient à les poursuivre. Il se demandait si ces phénomènes avaient une explication rationnelle: le gaz des marais, le reflet du soleil sur les nuages ondonants, ou s'ils étaient créés par les hommes: quelque mauvais tour des voleurs qui vivaient dans le vallon, peut-être. Ou bien la Magie des Gardiens des Runes, qui avaient bâti les cercles de pierres au-delà des habitations du clan de la Lune. Mais ses enquêtes auprès des intéressés n'avaient donné aucun résultat. Et personne n'avait rien vu d'étrange. Du moins c'est ce qu'ils prétendaient.

Il est vrai que personne ne faisait confiance aux soldats de la garnison. On les considérait, au mieux, comme des hôtes non invités, au pire comme des envahisseurs. La population de l'endroit faisait des affaires avec eux, il arrivait même parfois qu'elle vienne se joindre à eux pour boire et chanter, mais elle ne les avait jamais vraiment acceptés. Les soldats étaient une race à part, et même Uggo le bêta et Seri le vivace avaient appris à ne pas trop faire confiance aux gens de la région.

Torham mit ces apparitions étranges sur le compte de l'ennui et de ses pensées amères, et entreprit de lire et relire les documents que son oncle Mylius lui avait donnés, à défaut d'avoir autre chose à faire. Il refusait de croire qu'il y ait la moindre once de véracité dans les propos de son oncle. C'était par trop invraisemblable.

"Trop de bière et pas assez d'amour, voilà ce que c'est, Torham Zed", lui avait déclaré une jeune fille

délurée alors qu'il se trouvait dans une taverne en ville. "Tu es trop sérieux. Tu passes trop de temps tout seul." Elle s'était attardée sur son corps d'un œil admiratif. "Mais, je dois l'avouer, tous ces exercices te réussissent."

À présent, les tavernes étaient presque toutes désertes. Pratiquement toute la population locale avait fui la Saison des Tempêtes et s'était repliée sur les lointaines plaines Lyliennes, dans des habitations en dur. Les rues inondées étaient désertes, à l'exception de quelques marchands qui n'avaient pu se faire à l'idée de quitter la garnison de têtes brûlées. Les soldats n'avaient rien d'autre à faire que boire, manger et dépenser leur solde au jeu ou autre billevesée. Ils dépensaient leur argent avec plus de désinvolture que les habitants, qui devaient maintenant être en train de commercer avec les marchands des Plaines. Le négoce ne se soucie pas du temps qu'il fait.

Torham fit halte dans les fourrés pour regarder l'éclair illuminer les arbres. Des visages monstrueux apparurent sur l'écorce, puis disparurent. Illusions engendrées par les ombres, comme les hallucinations de son oncle étaient engendrées par les ombres rampantes du grand âge venant perturber sa lucidité. Mylius avait parlé de temps sombres et dangereux qui allaient réapparaître. Il avait prédit à Torham qu'un jour, quelqu'un trouverait les quatre clés qui ouvrent Skullkeep, tenant ainsi entre ses mains le sort du monde. Torham avait toujours en mémoire ce moment où, au cœur de la nuit, dans un endroit reculé au fond des bois, son oncle Mylius s'était confié à lui, tremblant et pleurant presque sous l'effet de la peur:

"Tu es jeune, Torham, et tu ignores tout du mal qui régit le monde. Sache cependant qu'il nous entoure, sans qu'on puisse le voir ou le sentir autour de nous. Il existe des mondes à l'intérieur des mondes, mon neveu., des mondes bienveillants et des mondes malveillants. Il y a longtemps, nous avons voulu





explorer ces mondes. Et nous en avons payé le prix." Mylius avait frappé d'une main noueuse sur le pommeau de son bâton.

"Nous ne pouvons permettre qu'une telle chose se reproduise! Et elle arrive! Il arrive! Je le vois dans mes rêves..."

"Qui, mon oncle?" avait demandé Torham. Mais l'oncle était resté silencieux, les yeux fermés, une expression de terreur figée sur le visage. Torham avait attendu, mais son oncle était resté un long moment sans parler. Puis il avait dit dans un murmure:

"Torham, je le sens dans mes vieux os glacés. Je le sens dans mon esprit. Il nous observe, il nous écoute. Il attend que nous nous oublions dans une suffisance béate et que nous cessions de nous inquiéter à son sujet. Alors seulement, il frappera!"

Et son oncle avait frappé la terre de son bâton, comme s'il maniait une épée.

Peu après, Torham avait été rétrogradé et envoyé en poste dans cet endroit. Une petite boîte contenant des documents avait été placée dans ses effets personnels, sûrement par les soins de son oncle. Cependant Mylius ne l'avait jamais recontacté directement, et toutes les tentatives que Torham avait faites pour le joindre s'étaient révélées infructueuses. Torham se demandait s'il n'était pas mort. Mais on lui aurait sûrement fait part du décès du chef de sa maison, si éloigné qu'il fût.

Là! Un faible miroitement sur la droite fit tressaillir Torham, et il se mit en position d'attaque en levant de nouveau son couteau. Il regretta de ne pas être mieux armé. Dans la pièce du clan, il avait laissé un arc d'excellente facture, un casque et un plastron épais.

Il fronça les yeux à travers la pluie pour réussir à voir dans le mur de broussailles qui lui faisait face. C'était sûr, il y avait quelque chose derrière: un cercle

de lumière, large et rond, qui tremblotait tandis qu'il le fixait du regard. Quelque chose semblait prendre forme à l'intérieur. Le cœur battant, il se prépara à l'attaque. Il serra le poing de toutes ses forces.

Une chose verte incandescente se détacha du cercle chatoyant, et se tint en suspension, immobile. Elle se déplaça sur la gauche en même temps que Torham, se déplaça vers l'arrière d'une secousse lorsqu'il leva sa dague. Puis elle s'éleva dans les airs et disparut. Perplexe, il leva la tête tandis que la chose disparaissait de sa vue. Ça ressemblait à un laquais, mais il n'avait jamais vu aucun laquais de la sorte. On les utilisait dans l'armée pour les tâches simples: aller chercher et porter des objets, et autres menus travaux. C'était des machines TechMagiques que les sorciers de l'armée pouvaient faire apparaître, mais elles n'étaient pas dotées de la capacité de parler. Bien sûr, des rumeurs avaient circulé selon lesquelles le haut commandement avait créé des laquais bien plus performants... et peut-être bien plus dangereux. Se pouvait-il que l'orbe vert fût l'un de ceux-là? Il avait presque paru intelligent.

Soudain, un éclair étincelant lui fit lever les yeux. Dans le ciel noir, plein de nuages déchaînés, il vit un minuscule point vert se diriger vers le château surplombant la montagne. Puis, il sembla plonger dans Skullkeep, disparaissant à l'intérieur.

Torham n'en croyait pas ses yeux. Il avait toujours supposé, comme tous les soldats de la garnison, qu'il n'y avait qu'une seule entrée dans Skullkeep. Comme tous leurs prédécesseurs, ils avaient examiné chaque centimètre carré des murs de pierre qui se trouvaient à leur portée et exploré avec attention le portail d'entrée.

Torham avait gardé en mémoire la distance qui séparait l'entrée (en forme de caverne) des doubles portails où se dressaient des dragons dorés aux ailes déployées. Les larges piliers, les braseros qui étaient parfois allumés, dû sans doute à quelque superstition

Dungeon Master II

locale ou à une religion que les soldats ignoraient. Il repensa à l'étrange serrure qu'il avait vue à gauche des portails, appelée la serrure du Clan. Elle s'ouvrait apparemment à l'aide de quatre clés. Pendant quelque temps, les soldats s'étaient amusés à chercher les clés dans la campagne environnante.

En vain. Un armurier borgne ratatiné leur avait ri au nez et leur avait dit que tout cela n'était que légende, foutaises et sottises issues de la nuit des temps.

Mais parmi les documents que Torham avait en sa possession, se trouvait un croquis de la serrure du clan, sous lequel on pouvait lire le message énigmatique et mélodramatique "CLÉS DU DESTIN, CLÉS DE LA MALÉDICTION". Il avait pris cela en rigolant, mais par goût de l'aventure, il avait continué à passer en revue les documents, à la recherche d'un indice sur le lieu où se trouvaient les clés.

Cependant, aucun de ces documents ne se révéla d'une aide précieuse. Il y avait un autre croquis incomplet représentant les différentes pièces d'une énorme machine, avec l'inscription: "QUE LE MAL RETOURNE DANS LE VIDE ET NE REVIENT JAMAIS. ZO LINK."

Ah, cette machine infernale n'aurait jamais dû être créée, pensa Torham railleusement. Il était plus que probable que ces plans soient le fruit des divagations d'un vieil homme.

Torham soupira. Il décida que la chose verte qu'il avait vue était le gaz des marais. Le fait qu'elle ait semblé le suivre n'était que pure coïncidence.

Il décida de varier un peu son chemin de ronde et de marcher au milieu des Pierres Runiques. Les prêtres et prêtresses aux robes étranges qui saluaient le soleil à chaque nouvelle saison à Storm End l'intriguaient. Il avait peu de connaissances en magie, préférant l'action aux sortilèges appris dans les livres. Il pensait aussi que la magie pouvait se retourner

contre son utilisateur, et devenir une menace incontrôlable plutôt qu'un instrument de sa volonté. Il fit une pause près de l'obélisque gravé aux signes du Clan de la Lune et du Clan du Soleil. Est ce que ce n'était pas exactement ce que son oncle avait tenté de lui expliquer? Que la machine qu'il avait construite s'était avérée plus dangereuse qu'utile?

Il tapotait distraitemment sur l'obélisque, tout en réfléchissant à cela. Au loin, un Glop buvait à grand bruit et l'eau dégoulinait de sa bouche vers le sol. Torham grimaça. Les Glops étaient en général inoffensifs, mais il les trouvait repoussants. Ils sentaient mauvais et étaient extrêmement sales. Il n'avait jamais vu d'animal semblable chez lui.

Là! Une nouvelle lueur! Un cercle oscillant et incandescent apparut devant l'obélisque, puis se mit à briller de plus en plus. Une chose verte entra dans le cercle, puis exerça une pression vers l'extérieur. C'était une de ces choses qui ressemblaient à des laquais.

La chose n'était pas à dix mètres de lui. Tout en l'observant fixement, il resserra son poing plus fermement sur la dague. La chose aussi semblait le fixer. Menaçant, il fit un pas en avant. Elle s'envola en hauteur et resta immobile un moment, puis plongea sur lui. Torham poussa un cri et frappa de sa dague. La chose fit demi-tour dans les airs et se dirigea droit vers le château.

"Par les dents des sorciers," marmonna-t-il. C'était le juron le plus expressif. Il retourna à l'obélisque et l'examina, caressant la surface, à la recherche d'une ouverture par laquelle ces choses pourraient émerger. Il donna de petits coups pour voir s'il sonnait creux.

"Je te connais", dit une voix.

Torham fit volte-face. Une petite silhouette encapuchonnée se tenait dans la pluie. Elle portait





une longue cape noire, et seule la silhouette permettait de déceler qu'il avait une personne en face de lui.

"Qui êtes-vous?" demanda Torham d'une grosse voix menaçante.

"Mylius, es-tu venu pour nous sauver?" reprit la silhouette. Elle fit quelques pas en avant. Torham resta immobile.

La silhouette leva les bras et rejeta le capuchon sur ses épaules, laissant apparaître une femme âgée, mais encore belle. Torham aperçut alors l'insigne sur son front, l'insigne de chef du Clan de la Lune.

"Je suis Torham, le neveu de Mylius", dit-il.

La femme inclina la tête.

"Bien sûr. Comme je suis stupide! Même quelqu'un aussi puissant et sage que Mylius ne peut arrêter le temps. Par la sagesse des Grands Seigneurs, vieillir est notre lot commun."

Elle s'approcha de Torham. Il ne baissa pas sa garde. Elle lui tendit la main, mais quelque chose dans son expression dut l'arrêter. Elle baissa le bras.

"C'est lui qui vous a envoyé."

Elle attendit sa réponse, mais il ne dit rien.

"Il sait que les forces des ténèbres se rassemblent. Il fait de mauvais rêves."

Torham fronça les sourcils. "De quoi parlez-vous donc?"

La vieille femme sourit avec douceur.

"Votre visage vous trahit, jeune guerrier. Vous savez ce dont je parle." Elle fit un geste vers l'obélisque.

"Ils arrivent par le Vide. C'est pour une raison bien précise qu'ils sont envoyés à Skullkeep."

Elle plissa les yeux. "Vous savez sûrement quelle est cette raison."

"Je ne vois pas du tout de quoi vous voulez parler", déclara-t-il vigoureusement.

Elle était arrivée à sa hauteur à présent et posa doucement ses deux mains sur le bras de Torham qui portait l'arme.

"Vous ne devez pas me cacher votre véritable mission. Mylius m'a promis qu'il m'enverrait de l'aide quand le moment viendrait. J'ai attendu. Je voulais savoir que mon peuple serait à l'abri du danger, s'il essayait de retraverser le Vide de mon vivant."

"Qui? Qui essaie de traverser?" demanda-t-il.

À cet instant précis, un autre cercle se forma devant l'obélisque et un nouvel orbe vert en sortit. Il se dirigea vers la femme et la frappa à la poitrine. Elle poussa un léger cri et s'effondra dans la boue.

Torham s'agenouilla à ses côtés et la souleva.

"Dites-moi qui c'est", dit-il doucement.

La chose verte semblait les regarder. Elle fut rejointe par une autre puis une troisième. Elles s'élevèrent en formant un cercle et s'éloignèrent.

Elle le saisit par le bras et lui indiqua la direction vers laquelle les orbes s'étaient éloignés.

"Vous voyez, ils arrivent, ils arrivent. De grands dangers nous guettent. Tu dois te hâter. Reconstructs cette machine infernale. Attaque-le avant qu'il ne nous attaque."

Ses paupières tremblèrent.

Dungeon Master II

"Va dans le Vide!".

Ses paupières se fermèrent . Elle était morte.

Torham la dévisagea, puis son regard se porta sur l'obélisque et le ciel chargé de nuages. Il souleva la vieille femme et la porta sous la pluie jusqu'à son village, jusqu'à sa demeure.

Puis, Torham retourna à sa garnison et examina les documents que son oncle lui avait envoyés. Les dessins de machine. Le Zo Link. La vieille femme avait prononcé les mêmes mots. Il laissa courir ses doigts sur les dessins, perplexe. Devait-il pénétrer dans le château de Skullkeep et reconstruire la machine?

Aller dans le Vide. Ne jamais en revenir.

Une perspective peu attrayante.

La tempête faisait rage autour de lui. Il pouvait presque entendre les supplications de la femme et la voix de son oncle dans le vent. Il frissonna. Quelque chose était différent. Il le sentait. Il le savait. La moindre des choses était d'enquêter. C'était son devoir, c'était ce pourquoi la garnison était là. Très bien, il allait ordonner à certains de ses compagnons de quitter leurs chambres dans les baraquements. Qui choisir? Est ce qu'il ne devrait pas y aller seul? Il se pouvait qu'ils restent plantés là à se moquer de lui. Sûr, son oncle ne les avait pas choisis pour leurs qualités. Il était plus probable qu'ils se trouvaient là parce que ça ne posait aucun problème de les sacrifier à une cause quelconque.

Il allait se rendre dans les dortoirs des caves pour prendre une décision. Il leur expliquerait tout ce qu'il savait. Il leur présenterait la chose comme une formidable aventure, alors qu'en réalité il commençait à croire qu'ils s'étaient embarqués dans une mission désespérée dont ils risquaient de ne jamais revenir.

Aller dans le Vide. Comment? En réparant la machine?

L'attaquer avant qu'il ne nous attaque. Qui donc pouvait bien représenter une telle menace?

Tandis qu'il réfléchissait à tout cela, pas un, pas deux, mais une douzaine de cercles brillants se formèrent sur les murs autour de lui. Les orbes verts s'en libérèrent et l'entourèrent, décrivant un cercle parfait, comme des loups coupant la retraite à un jeune animal. Torham sentait la sueur perler sur son front et son cœur battait à tout rompre. Par les dents du sorcier, c'était des forces maléfiques. Il le devinait, il le sentait. Elles lui voulaient du mal.

Ils voulaient l'arrêter.

Puis, en un seul bloc, les orbes s'envolèrent de la salle du clan et disparurent dans la tempête. Torham savait parfaitement où ils allaient: à Skullkeep.

Il se mit à courir. Il devait faire vite. Que Fiodor le pardonne d'avoir douté de son oncle. Comme les eaux de la tempête, le danger s'abattait sur la terre.

Il devait agir, avec l'aide de ses compagnons.

Et il devait agir vite.





Commencer le jeu

Panorama:

Ce qui vous attend

La quête que vous allez entreprendre pour activer le Zo Link sera longue et laborieuse, et même le plus astucieux des héros risque d'être décontenancé et de ne plus savoir où donner de la tête face à toutes les diversions, tous les problèmes qui vont se dresser sur son chemin. Mais vous disposez du pouvoir de la Techmagie, et vous pouvez choisir parmi les héros les plus fabuleux du Zalk pour vous aider dans votre quête. Vous allez devoir voyager à travers le royaume, vous arrêter dans les villes, résoudre des énigmes d'une complexité machiavélique et entretenir des relations avec les citoyens du monde. N'oubliez pas toutefois que le temps vous est compté, et qu'il n'y a que vous pour maintenir la paix sur Zalk et anéantir l'empire de ténèbres et de destruction de Dragoth.

Votre mission

Ne perdez jamais de vue votre mission principale: réactiver le Zo Link et franchir le portail pour détruire Dragoth et ses armées d'invasisseurs.

Ne vous laissez pas distraire par les nombreuses fausses pistes et impasses que vous rencontrerez sur le territoire de Zalk.

Attention!

Soyez prudent cependant, car vous êtes dans un monde violent, peuplé de créatures dangereuses et malveillantes. Vous vous ferez plus d'ennemis que d'amis en menant à bien votre quête: les laquais de Dragoth ont plié bien des créatures à sa sinistre volonté. Les forces des ténèbres sont puissantes, et la pureté de vos objectifs ressemble à la lueur d'une chandelle dans la nuit. Veillez à ne pas laisser s'éteindre la flamme, car le destin du monde repose entre vos mains.

Détails techniques

Afin de mener à bien votre quête, il faut tout d'abord que la grande boîte magique qui relie votre monde à Zalk soit correctement alimentée.

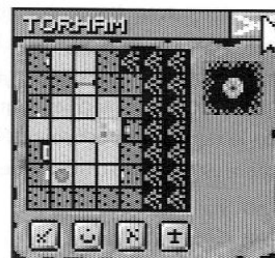


Le Hall des champions

Le Hall des champions est l'endroit où les héros puissants et valeureux qui vous aideront dans votre mission périlleuse trouvent le repos. Chacun de ces guerriers a des points forts et des faiblesses spécifiques et le sort entier de votre quête forcée dépendra pour une large part des choix décisifs que vous ferez dans ce Hall.

Les déplacements

Quel que soit l'appareil de contrôle que vous avez choisi, il y a six directions de base dans lesquelles vous pouvez envoyer vos aventuriers: en avant ou en arrière d'un espace, pour tourner à gauche ou à droite dans le même espace, se déplacer à gauche ou à droite sans tourner. En cliquant sur les touches de direction qui apparaissent à l'écran, votre groupe de champions se dirigera dans la direction appropriée. Vous pouvez également utiliser les flèches du clavier. Vous trouverez de plus amples informations plus loin dans cet ouvrage, mais vous n'avez pas besoin d'en savoir plus pour vous aventurer dans le Hall des champions.



Les collisions

Même si vous vous trouvez relativement en sûreté dans le Hall, une manipulation malheureuse peut porter un coup à votre groupe nouvellement constitué. Si vous tentez de vous déplacer dans un endroit occupé par de grands objets solides, vous risquez 1) quelques bleus et 2) des cris de protestation de la part des deux membres situés le plus près de l'espace infranchissable. Par exemple, si vous vous trouvez face à un mur et que vous essayez de passer à travers, il en résultera 1 point de dégâts pour chacun des deux aventuriers qui se trouvent en première ligne; même chose pour les deux derniers aventuriers si vous y allez à reculons; et si vous essayez de côté, ce seront les premier et dernier aventuriers du côté par où la tentative a été effectuée qui perdront des points. Les deux autres aventuriers qui n'ont pas subi de dégâts ont le temps de s'arrêter après avoir vu leurs camarades s'affaiblir douloureusement et se dématérialiser. Vous devez donc faire très attention lorsque vous dirigez votre groupe, car, bien que les dégâts soient mineurs, leur santé s'altère peu à peu.

Le choix de vos champions

Le choix de vos champions est l'un des moments le plus délicat du jeu. Bien qu'il vous soit possible de vous aventurer à l'extérieur avec moins de quatre aventuriers, presque toutes les créatures hostiles que vous allez rencontrer seront en grand nombre. Voyager avec un groupe entier fera donc peser la balance en votre faveur quand il sera question de survie. Vous pouvez également constituer une équipe spécialisée dans les combats, dans la sorcellerie, ou bien une combinaison des deux. Faites attention cependant, car une fois qu'un aventurier a été réveillé, il ne peut ni être remplacé, ni retourner à l'état d'hibernation. En arrivant devant une chambre, vous pourrez voir l'aventurier en hibernation qui s'y trouve, mais en général, il est impossible de déterminer leurs qualités d'après leur aspect physique. En cliquant sur la fenêtre de la chambre



La Légende de Skullkeep



à l'aide du bouton gauche de la souris, vous aurez plus de précisions sur leurs possessions et leurs compétences (ou manque de compétences). En sélectionnant l'icône "X" dans le coin supérieur droit ou en appuyant sur le bouton droit de la souris, vous reviendrez à votre position devant la chambre. Vous ajouterez le champion à votre groupe en sélectionnant le grand levier.

Examen détaillé

Avant de cliquer sur le levier pour réveiller un champion, vous voudrez sans doute jeter un coup d'œil sur ses compétences et ses capacités. Pour ce faire, cliquez sur l'icône Œil dans le coin supérieur gauche de l'écran et maintenez le bouton de la souris enfoncé. Vous obtiendrez alors des informations sur leur degré de compétence et leurs capacités à acquérir de nouvelles techniques dans un domaine particulier. Vous pouvez aussi examiner les objets qu'ils ont avec eux en cliquant sur l'objet en question, puis en l'amenant dans l'icône Œil et en maintenant appuyé le bouton gauche de la souris. Sachez que ces objets ne peuvent sortir de la chambre tant que son occupant n'est pas réveillé. L'icône Bouche à côté concerne la nourriture et la boisson, et vous montre le niveau de satiété du champion lorsque vous cliquez dessus avec le pointeur. Ces barres de niveau diminuent progressivement, et vous devrez plus tard trouver de quoi les restaurer.

Les chiffres

Vous avez dû constater que chaque champion est associé à des numéros. Ils vous montrent l'esprit le plus vif, la plus fine lame ou le plus loyal pour vous aider à accomplir votre tâche. Lire cette section n'est certainement pas une perte de temps, car elle peut se révéler d'une aide précieuse pour décider quel champion a les qualités requises pour votre mission.

Statistiques

- Santé :**
(Health) vous montre la peine et la souffrance qu'un aventurier peut endurer avant de mourir. De nombreuses choses peuvent être à l'origine des préjudices corporels: monstres, chutes dans des fosses, etc. Le premier numéro indique le niveau de santé de l'aventurier, le second représente son potentiel maximum. Le niveau de santé peut remonter en buvant des potions, en dormant ou bien simplement en existant au-delà de la limite fixée. La dernière méthode est cependant la plus lente pour régénérer votre aventurier.
- Endurance :**
(Stamina) représente l'aptitude à surmonter la fatigue. A long terme, la faim, la soif, le fait de se battre, de marcher et de déplacer de lourds objets peuvent venir à bout de l'endurance de l'aventurier. Si le niveau d'endurance descend en dessous de zéro, leur santé et leur adresse s'en ressentiront. Ils récupéreront lentement leur endurance, en dormant ou en avalant des potions d'endurance. Gardez toujours en mémoire qu'il est difficile de se reposer quand on est affamé ou déshydraté.
- Mana :**
(Energie magique) C'est l'énergie magique qu'un aventurier a à sa disposition pour lancer des sorts. Chaque syllabe de la formule magique nécessite une certaine quantité de mana, les gens jetant des sorts ont donc besoin d'une quantité extrêmement importante d'énergie magique pour lancer des incantations de plus en plus complexes. Une large quantité de mana disponible ne garantit pas forcément le succès du sortilège, mais c'est une composante indispensable. L'aventurier peut récupérer du mana en dormant, en buvant des potions spécifiques coûteuses, ou en laissant faire le temps, ce qui prend plus longtemps.



Dungeon Master II

Charge: Tous les objets matériels ont un certain poids, et le poids total des charges que les aventuriers peuvent porter est fonction de leur force. Ces nombres représentent le poids total de tous les objets qu'ils transportent, et la charge maximale qu'ils peuvent supporter sans perdre trop d'endurance. Il se peut que ces chiffres deviennent rouges ou jaunes un peu plus tard. Le jaune signifie que les aventuriers portent de lourdes charges, ce qui accentue leur fatigue. Lorsque le rouge apparaît, c'est qu'un tel fardeau les rend incapables de fonctionner normalement, et s'ils continuent à faire le moindre effort, ils perdent leur endurance et leur adresse. Les lourdes armures contribuent à alourdir la charge.

Compétences et Titres

Chaque aventurier commence l'aventure en disposant d'un certain niveau de compétences dans au moins l'un des domaines principaux:

Combattant: capable d'anéantir les ennemis grâce à sa force et à son adresse lors des combats. Les combattants (Fighter) sont plus efficaces lorsqu'ils disposent de grandes armes pour le corps à corps.

Ninja: n'a pas besoin d'armes pour combattre ou bien il en utilise de très petites, et préfère la rapidité et la précision à la force brute. Les ninjas excellent aussi dans le maniement de l'arc ou des armes de jet.

Prêtre: doué dans l'art des potions et des sortilèges protecteurs. La magie cléricale profite toujours au groupe d'une façon ou d'une autre.

Magicien: utilise le mana à des fins destructrices, en envoyant l'énergie magique vers l'extérieur plutôt (Wizard) que vers l'intérieur. Les magiciens peuvent également créer de la lumière et ont une connaissance approfondie des artefacts.

Pour chacune des ces compétences, il y a une gamme de titres qui reflètent le niveau d'adresse de chacun des aventuriers: Néophyte, Apprenti, Novice, Compagnon, etc. Au fur et à mesure qu'ils acquièrent de l'expérience dans le monde, ils atteindront de nouveaux rangs bien supérieurs à ceux qu'ils tenaient avant de commencer l'aventure. Cette adresse accrue permet aux combattants de frapper plus efficacement et leur permet d'agrandir leur gamme d'attaques armées et les jeteurs de sorts se sentiront de plus en plus à l'aise dans le maniement d'incantations complexes. Grâce à ces compétences accrues, les aventuriers verront leurs statistiques et leurs capacités augmenter dans le domaine concerné.

Capacités

Les capacités et les compétences augmentent au fur et à mesure de l'expérience acquise par l'aventurier, qui va par là même améliorer ses aptitudes physiques et mentales. Les combattants qui utilisent fréquemment leurs armes et leurs poings posséderont vite des armes plus puissantes, des réflexes plus rapides et une meilleure endurance physique. De même, ceux qui pratiquent l'art de la magie auront un esprit plus vif et une plus grande connaissance du mana.

Force: mesure du développement musculaire. Permet aux aventuriers de porter de plus lourdes charges, (Strength) de lancer à de plus grandes distances, de déplacer des objets plus pesants, et de se jeter dans les combats avec plus de force. Comme pour les statistiques de capacités, le premier nombre représente le niveau atteint, le deuxième le potentiel maximum.



Dungeon Master II

- Dextérité:** (Dexterity) combinaison de réflexes, précision, rapidité, contrôle musculaire... Tous les aventuriers, quelle que soit leur spécialité, bénéficient d'une dextérité accrue, dans la mesure où elle a un rôle important: elle permet d'éviter ou de réduire les dommages physiques et grâce à elle, toutes les armes atteignent leur cible.
- Sagesse:** (Wisdom) représente également une combinaison de plusieurs aptitudes, telles que l'acuité, les connaissances magiques, et la perspicacité. Nécessaire à tous les jeteurs de sort, la sagesse permet de mieux maîtriser la connaissance de l'ésotérique et de récupérer plus rapidement du mana.
- Vitalité:** (Vitality) permet de déterminer la rapidité de guérison, la récupération d'endurance et la résistance au poison. La vitalité est utile pour réduire les dommages et remettre les aventuriers sur pied plus rapidement.
- Anti-Magie:** (Anti-Magick) comme le suggère le nom, elle permet de contrecarrer les effets négatifs des attaques magiques. Administrée par absorption ou sous forme de réflexion, elle permet aux personnes possédant cette capacité en grande quantité de mettre en échec la magie ennemie ou de réduire ses dégâts.
- Anti-Feu:** (Anti-Fire) capacité à résister aux feux des éléments. Cet anti-feu permet aux aventuriers de mieux résister aux flammes qu'on dirige vers eux.

Les champions

À l'aide des statistiques que vous avez à votre disposition, vous devez maintenant faire un choix sensé parmi les divers champions abrités dans le Hall. Afin de gagner du temps et de vous aider dans votre décision, vous trouverez ici des informations importantes les concernant.

NB: Afin de faciliter la référence, la liste des capacités ne contient que les deux nombres les plus élevés des aventuriers.



Nom: Torham (le personnage du joueur)
Stats: Santé 83, Endurance 77, Mana 14
Compétences: Combattant apprenti, Ninja néophyte, Prêtre novice, Magicien novice
Capacités: Sagesse, Dextérité
Équipement: Dague, Justaucorps de cuir, Pantalon de cuir, 1 Émeraude, 3 Pièces d'or, 1 Pièce d'argent.



1) Nom: Kol Del Tac
Stats: Santé 94, Endurance 36, Mana 0
Compétences: Combattant apprenti, Ninja novice
Capacités: Force, Dextérité
Équipement: Gourdin, Pantalon bleu, 4 Pièces d'or.

Dungeon Master II



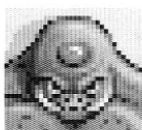
- 2) Nom: Het Farvil
Stats: Santé 32, Endurance 47, Mana 33
Compétences: Ninja novice, Prêtre apprenti
Capacités: Dextérité, Sagesse
Équipement: Haut noir, Tabard, Bottes de cuir, 3 Pièces d'or, 3 Pièces d'argent.



- 3) Nom: Equus
Stats: Santé 95, Endurance 85, Mana 2
Compétences: Combattant néophyte, Ninja apprenti
Capacités: Force, Vitalité
Équipement: Bouclier en bois, Plastron, Tunique fine, Bottes noires, Tirelire contenant 2 Pièces d'or, 1 Pièce d'argent, 2 Pièces de cuivre.



- 4) Nom: Bane Blade Cleaver
Stats: Santé 91, Endurance 80, Mana 3
Compétences: Combattant compagnon
Capacités: Force, Dextérité
Équipement: Épée, Justaucorps de cuir, Pantalon de cuir.



- 5) Nom: Cletus
Stats: Santé 100, Endurance 70, Mana 5
Compétences: Combattant apprenti, Ninja novice
Capacités: Anti-feu, Force
Équipement: Gourdin, Illumillette, Pantalon de cuir, 1 Pièce d'or.



- 6) Nom: Tresa Vulpes
Stats: Santé 47, Endurance 67, Mana 17
Compétences: Ninja apprenti, Magicienne novice
Capacités: Dextérité, Anti-feu
Équipement: Joyau de Symal, Foulard, Haut noir, Jupe noire, Bottes noires, 3 Pièces d'or.



- 7) Nom: Seri Flamehair
Stats: Santé 43, Endurance 72, Mana 32
Compétences: Prêtre compagnon, Magicien néophyte
Capacités: Sagesse, Anti-Feu
Équipement: Corselet, Gilet, Sandales, 3 Pièces d'argent, 3 Pièces de cuivre.

Dungeon Master II



- 8) Nom: Uggo le Fou
Stats: Santé 88, Endurance 65, Mana 10
Compétences: Combattant apprenti, Ninja novice, Magicien néophyte
Capacités: Force, Anti-Magie
Équipement: Gourdin, Haubert d'écailles, Pantalon bleu, 7 Pièces de cuivre.



- 9) Nom: Aliai Mon
Stats: Santé 65, Endurance 75, Mana 12
Compétences: Combattant néophyte, Ninja néophyte, Prêtre néophyte, Magicien néophyte
Capacités: Sagesse, Force
Équipement: Haubert d'écailles, Pantalon de cuir, Bottes de cuir, 2 Pièces d'or, 3 Pièces d'argent.



- 10) Nom: Anders Light Wielder
Stats: Santé 28, Endurance 47, Mana 36
Compétences: Ninja novice, Magicien apprenti
Capacités: Dextérité, Vitalité
Équipement: Torche, Haut de tunique fine, Jambières d'écailles, Bottes noires, 1 Pièce d'or, 1 Pièce d'argent.



- 11) Nom: Cordain Dawnkeeper
Stats: Santé 57, Endurance 68, Mana 22
Compétences: Combattant novice, Prêtre apprenti, Magicien néophyte
Capacités: Anti-Feu, Anti-Magie
Équipement: Rapière, Haubert d'écailles, Pantalon de cuir, Bottesnoires, Tirelire contenant 2 Pièces d'or, 1 Pièce d'argent.



- 12) Nom: Graen Ozbor
Stats: Santé 35, Endurance 47, Mana 40
Compétences: Ninja néophyte, Prêtre novice, Magicien apprenti
Capacités: Sagesse, Dextérité
Équipement: Haut de tunique fine, Pantalon de cuir, Sandales, Corde, 1 Pièce d'or.



- 13) Nom: Saros Shadow Follower
Stats: Santé 72, Endurance 50, Mana 29
Compétences: Prêtre néophyte, Magicien compagnon
Capacités: Sagesse, Dextérité
Équipement: Bâton, Manteau de nuit, Pantalon de cuir, 1 pièce d'or, 1 Pièce d'argent.

Dungeon Master II



14) Nom: Jarod Nightwielder

Stats: Santé 62, Endurance 85, Mana 20

Compétences: Ninja novice, Magicien apprenti

Capacités: Dextérité, Sagesse

Équipement: Pantalon de cuir, 1 Pièce d'or.



15) Nom: Odo Alu Kailo

Stats: Santé 60, Endurance 55, Mana 24

Compétences: Combattant novice, Prêtre apprenti

Capacités: Force, Vitalité

Équipement: Bâton, Cape, Pantalon bleu, Sandales, Outre, Gourdin, Fiole (vide), 1 Pièce d'or, 1 Pièce d'argent.

Contrôle des champions

Face à toute la perversité du monde, il est impératif d'agir rapidement. Non seulement il faut avoir l'esprit vif, mais il faut aussi des doigts agiles. Une simple hésitation au moment de lancer les ordres peut être fatale et faire toute la différence entre la vie et la mort, l'échec et la réussite. Si vous souhaitez voir aboutir votre quête, il est fondamental de comprendre et suivre les ordres.

Il existe 4 zones où vous pouvez lancer des ordres: les zones Champions, Inventaire (Inventory), Action et Vue (View).

Les champions

Sous la partie supérieure de l'écran Principal se trouvent 4 cases contenant le Prénom (first Name) de chaque champion du groupe, les objets (Items) qu'il tient à la main ainsi que les barres de Signes de vie (Vital Signs).





Champions/Nom

En cliquant sur un nom à l'aide du bouton gauche, vous passerez à l'écran Inventaire du champion sélectionné. Le bouton droit vous emmènera immédiatement de l'écran Principal à l'écran Inventaire du chef actuel du groupe dont le nom apparaît en jaune, quelle que soit la position du pointeur.

Champions/Objets

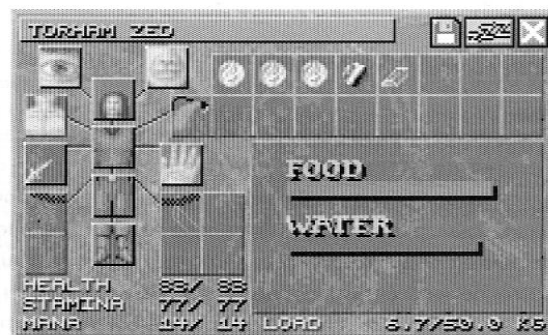
Les armes, les potions et les artefacts ne peuvent être utilisés que lorsqu'ils sont placés dans la main de l'aventurier. Dans la case de chaque champion, les deux icônes représentant les mains gauche et droite indiquent, si c'est le cas, ce que chacune d'entre elles contient. Ces icônes, qui sont les mêmes que celles de l'écran Inventaire, sont placées ici par souci pratique. Cliquez à l'aide du bouton gauche sur un objet placé dans la main afin de le saisir, puis le déplacer et cliquez à nouveau à l'aide du bouton gauche pour le placer ailleurs.

Champions/Signes de vie

Les trois barres qui apparaissent affichent le niveau actuel des statistiques principales de chaque champion. La première concerne la Santé (Health), la deuxième la Résistance (Stamina) et la troisième le mana (Mana). Une barre pleine signifie que cette statistique est actuellement à son maximum. Les valeurs correspondant aux statistiques apparaissent dans l'écran Inventaire de chaque champion. Par ailleurs, tous les objets posés dans cette zone (au lieu d'être placés dans une main vide) disparaissent et se placent dans le premier espace libre de cet inventaire. Si l'inventaire est plein, vous devrez trouver un autre endroit où le placer. Continuez à lire pour savoir que faire des objets que vous transportez.

L'inventaire

À partir de l'écran Principal, après avoir cliqué à l'aide du bouton gauche sur un nom d'aventurier ou avec le bouton droit pour sélectionner le chef du groupe, vous verrez apparaître un écran que vous connaissez déjà, puisqu'il s'agit de celui des chambres de suspension. Les écrans Champions et Actions restent les écrans principaux, tandis que les écrans de Vue et de messages sont remplacés par Corps (Body), Sac à dos (Backpack) et Statistiques (Stats info). Vous y trouverez également des icônes supplémentaires: Œil (eye), Bouche (Mouth), Options disquette (Disk options) et Sommeil (Sleep).



Dungeon *Master II*

Inventaire / Champions

À côté des informations affichées concernant le champion, vous verrez apparaître son portrait au lieu de voir son nom et les deux icônes de main qui se trouvent à présent dans l'écran Corps. Si vous cliquez sur un autre prénom, vous verrez apparaître les informations et le portrait de l'aventurier que vous venez de sélectionner. De la même façon, lorsque vous laissez tomber un objet dans une main vide ou sur une des barres de Signes de vie, celui-ci se placera dans l'inventaire du champion en question. Ceci permet de transmettre beaucoup plus rapidement des objets de personne à personne.

Inventaire / Action manuelle

Cet écran est en tous points de vue identique à celui de l'écran principal.

Inventaire / Corps

C'est ici que les champions revêtent leur armure, leurs armes de combat et utilisent de petits objets du sac à dos. L'armure ne protège que si elle est portée et les armes ne servent à rien quand elles sont rangées, c'est pourquoi il est nécessaire que vous les placiez dans des endroits appropriés. Si une personne est gravement blessée, un ou plusieurs de ces espaces deviendra rouge et présentera un bandage si aucun objet ne fait obstacle. Ceci représente une blessure grave infligée à cette partie du corps. Cette blessure amenuise les capacités de la victime et ne peut être guérie uniquement par le repos. Un ecclésiastique peut fournir un remède pour ce type de blessures.

Inventaire / Sac à dos

En quelque sorte un prolongement de l'écran Corps, le Sac à dos est utilisé pour ranger et transporter les objets dont on ne se sert pas. Il se remplit relativement vite et peut ralentir celui qui le porte. Il est donc conseillé de le vérifier régulièrement et d'essayer de répartir les objets qu'il contient entre tous les membres du groupe.

Inventaire / Statistiques

Pour une description détaillée des différentes statistiques, veuillez consulter le Hall des champions (page 15). Vous remarquerez une différence importante: à la place du levier pour ouvrir la chambre d'hibernation, il y a désormais des barres affichant le niveau actuel de satiété en nourriture et en eau des champions. Plus le temps passe, plus ces barres diminuent, représentant une faim et une soif croissantes. Il est ainsi primordial de pouvoir accéder facilement à une source de nourriture ou d'en avoir avec soi. Si ce n'est pas le cas, les barres deviendront jaunes puis rouges, altérant considérablement le niveau d'endurance de la victime ainsi que ses performances générales. Sous ces barres, vous trouverez la Charge que transporte ce champion.



Inventaire / Icônes Œil et Bouche

Dans la partie supérieure gauche, au-dessus de la section Corps, vous trouverez les icônes Œil et Bouche. De la même façon que dans les chambres d'hibernation, vous pourrez, en cliquant sur l'icône Œil à l'aide du bouton gauche de la souris et en maintenant ce dernier enfoncé, faire apparaître les compétences et capacités. Vous ferez apparaître des informations plus détaillées sur les objets en les ramassant avec la souris, en les plaçant sur l'icône Œil et en maintenant enfoncé le bouton gauche de la souris. En regardant un objet de cette manière, vous découvrirez son poids. S'il s'agit d'un tiroir ou d'un sac, vous découvrirez son contenu. Cependant, certains objets, comme les armes, peuvent afficher une ou deux barres. Elles représentent la qualité approximative de l'objet étudié et, pour les objets magiques, la quantité approximative de mana qu'ils contiennent. À condition qu'ils soient comestibles, la nourriture, l'eau et les potions placées sur l'icône Bouche sont avalées. Quelle que soit la bravoure de vos champions, il va de soi qu'ils ne peuvent manger ni rochers, ni armure, ni armes.

Inventaire / Options de sauvegarde

Dans la partie droite de l'écran Inventaire se trouve l'icône disquette. La sélectionner vous permet de mettre le jeu en pause et de Sauvegarder (Save), Quitter (Quit) ou Reprendre (Resume) le jeu en cours, en sélectionnant l'icône appropriée. C'est ce que vous permet de faire Quitter qui vous ramène au DOS sans sauvegarder le jeu. Reprendre vous permet d'accéder à l'écran Inventaire. Lorsque vous sélectionnez Sauvegarder, un autre écran apparaît, présentant une liste maximale de 10 jeux sauvegardés, avec chacun une description d'une ligne. Sur cet écran figure également une autre icône Sauvegarder ainsi qu'une icône Annuler (Cancel) qui vous ramène aux options disquette. Il n'est pas nécessaire d'avoir un nom de fichier pour sauvegarder le jeu; il vous suffit, à l'aide du bouton gauche, de cliquer sur l'espace libre pour le mettre en surbrillance. Pour modifier la description, cliquez sur la barre située sous la liste, effacez l'ancienne description et tapez une nouvelle description, sans excéder 31 caractères, puis appuyez sur Enter. Cliquez ensuite sur l'icône Sauvegarder située en bas de l'écran pour sauvegarder le jeu dans cet emplacement. Vous retournerez ensuite à l'écran Inventaire où vous aviez sélectionné les Options disquette et le jeu reprendra immédiatement.

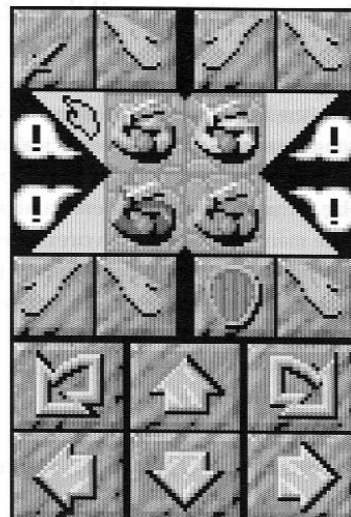
Inventaire / Sommeil

L'icône Sommeil est une option utilisée fréquemment. Elle permet à tous les membres du groupe de se reposer afin de recouvrer leurs statistiques de vie: Santé, Endurance et Mana. Sachez que le temps s'écoule plus vite, que les torches s'éteignent plus vite et que les champions ne peuvent pas voir pas les yeux fermés. Cliquer sur l'option Réveil (Wake Up) lorsqu'elle apparaît vous permet de revenir à l'écran Inventaire. Pendant votre sommeil, des monstres peuvent tenter de vous attaquer subrepticement, mais par chance, les membres du groupe se réveillent toujours lorsque c'est le cas.

Dungeon Master II

Écran Action

Cet écran contient de nombreuses icônes avec différentes fonctions: Mouvement du groupe (party Movement), Ordre de marche (Marching Order), choix du chef du groupe (choosing Party Leader), attaquer avec ou en se servant des Objets en main, changer l'Orientation pour repousser les attaques latérales et arrière, ainsi que les Sorts.



Action / Mouvement

Vous pouvez utiliser la souris sur les icônes de direction à l'écran, mais vous pouvez aussi vous servir du clavier pour donner des indications de mouvement, à l'aide des touches directionnelles ou d'un clavier numérique (en désactivant Num Lock). Les touches directionnelles pointant vers le haut et vers le bas permettent respectivement des déplacements vers l'avant et vers l'arrière, tandis que celles pointant vers la gauche et vers la droite modifient l'orientation des membres du groupe. Avec un clavier numérique: 5 et 2 contrôlent respectivement les déplacements vers l'avant et vers l'arrière, 4 et 6 modifient l'orientation et contrairement aux touches directionnelles, les touches 1 et 3 permettent un déplacement latéral, d'un espace, vers la gauche ou la droite, sans modifier l'orientation.

Action / Ordre de marche

Chaque membre du groupe a une icône colorée qui représente sa position. Sa couleur est la même que celle de sa barre de Signes de vie dans la section Champions. Pour changer leurs positions, cliquez avec le bouton gauche sur une des icônes pour la ramasser, la placer sur un espace occupé et cliquez à nouveau à l'aide du bouton gauche pour la laisser tomber. Le champion déplacé de la sorte occupe désormais cet emplacement, tandis que celui qui l'occupait le dernier se place sur l'emplacement vide situé derrière. Remarque: Les icônes Objets en main (section 4 ci-dessous) correspondant aux champions se sont déplacées avec les icônes d'Ordre de marche. Cette opération a pour but de placer des guerriers plus forts, mieux protégés devant les guerriers plus faibles.



La Légende de Skullkeep



Action / Chef du groupe

À gauche ou à droite de chaque icône d'Ordre de marche se trouve un triangle gris. Lorsque vous cliquez sur l'un d'eux, vous placerez l'icône du chef du groupe, une main avec un doigt désigneur, dans ce triangle. Vous remarquerez que le Nom de cet aventurier dans la section Champions n'est plus blanc, mais jaune afin d'être mis en valeur. Le chef du groupe manipule des objets dans l'écran Vue. Par exemple, il lance des objets, appuie sur des boutons et lorsque le bouton droit de la souris est actionné dans l'écran Principal, l'écran Inventaire apparaît. Chaque champion est digne de cet honneur, à l'exception de ceux morts vaillamment au combat (ou morts misérablement, par stupidité).

Important: chaque fois que le pointeur est représenté par une main avec un doigt désigneur, ceci signifie que c'est le chef du groupe actuel qui donne les ordres. Une flèche représente un ordre général, par exemple dans l'écran Action. Avec un peu de pratique, ces différences ne devraient plus prêter à confusion, sauf peut-être pour ceux d'entre vous qui n'ont pas l'habitude de l'interface.

Action / Objets en main

Lorsqu'un objet utilisable est placé dans la main d'un champion, la silhouette grise de cet objet apparaît dans cette section, dans la main située à côté de la petite icône de couleur qui représente le champion, et à laquelle cet objet appartient. Si aucune silhouette apparaît, ceci signifie que cet objet n'a aucune fonction active et devrait donc être rangé dans un sac à dos. Une main ouverte dans cette section représente une main vide mais peut servir lors des combats. Pour activer un objet, cliquez dessus avec le bouton gauche. Vous verrez ainsi la totalité de l'écran Actions remplacé par 4 choses: le nom du champion réalisant l'action, une icône X pour annuler l'ordre, de grandes barres d'icônes (3 au maximum) affichant les actions disponibles et en bas, l'option permettant de modifier l'orientation de cet aventurier. Lorsque vous cliquez sur une barre d'action, cette action se déroule et ramène l'écran Action à sa position d'origine; cependant, vous verrez l'icône Objet en main que vous utilisez s'assombrir brièvement. Cela représente le temps réel nécessaire pour accomplir une action. Par exemple, il faut plus de temps pour donner un long coup de hache que pour asséner un coup de poing rapide.

Action / Position des individus

Après avoir cliqué sur une icône Objet en main ou choisi de lancer un sort, il vous est possible d'orienter un individu vers la gauche ou vers la droite pour qu'il se présente face à une direction. Puis, lorsque vous effectuez une action, par exemple lancer un poignard ou donner un coup d'épée, le coup sera porté dans la direction à laquelle fait face l'individu, plutôt que celle qui apparaît sur l'écran Vue. Ceci permet à un groupe encerclé par des ennemis, de lancer des attaques dans plusieurs directions à la fois et de placer des boucliers pour repousser les attaques latérales, ainsi que celles venant de l'arrière. Remarque: cette tactique ne fonctionne que lorsque les membres du groupe sont immobiles; si une direction est donnée au groupe, tous les membres se tourneront pour faire face à la direction indiquée dans l'écran Vue.

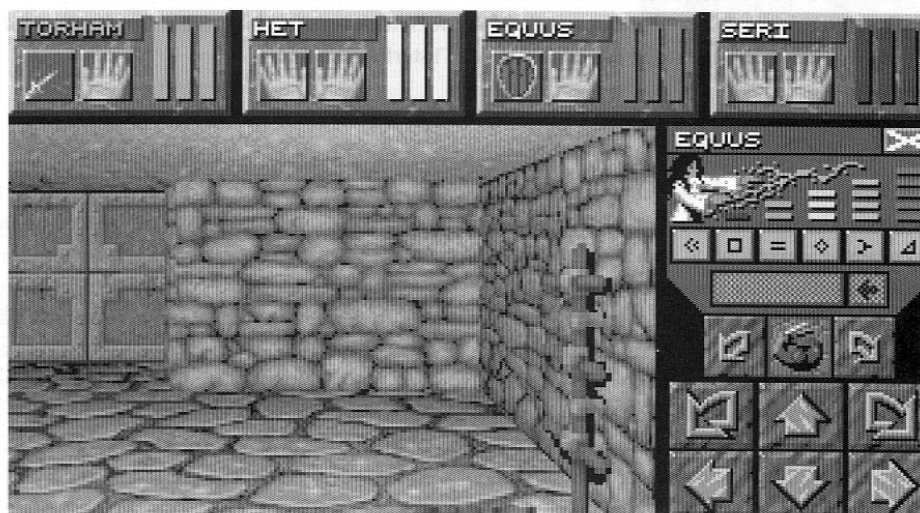
Dungeon Master II

Action / Sorts

Chaque triangle blanc est délimité par un triangle noir, dans lequel apparaît l'icône "I". En cliquant sur cette icône, vous entamerez le processus pour lancer des sorts, qui est présenté de manière très détaillée dans la section Magie.

Écran Vue

C'est ici que les champions sont confrontés au monde sinistre dans lequel ils se sont réveillés.



Vue / Objets

Les autres objets que vous allez peut-être trouver sont les coffres, les sacs, les carquois et autres objets du même genre. Pour voir et/ou manipuler un de ces objets, ramassez-le comme vous le feriez pour n'importe quel objet et placez-le dans une des mains de la barre de statut du personnage. Vous verrez alors que l'objet se trouve dans la section des objets possédés par ce personnage. Cliquez dessus pour voir ce que contient l'objet. Le contenu peut être placé dans l'objet ouvert ou sorti en cliquant sur la fenêtre appropriée. Certains des objets ne peuvent avoir qu'un type de contenu: les porte-monnaie ne peuvent contenir que de l'argent et le carquois, des flèches.

Il y a aussi des objets très spéciaux que vous trouverez peut-être, ce sont les cartes magiques et les serviteurs. Elles peuvent vous être d'une aide précieuse. Lorsque vous en trouvez une, suivez la même démarche que



pour une arme ou un coffre et activez-la en cliquant sur la section des objets possédés. Vous trouverez plus de renseignements dans la section sur la carte magique dans le chapitre intitulé Magie.

Pour acquérir les objets de petite taille que vous trouvez au cours de vos voyages, il vous suffit de cliquer dessus à l'aide du bouton gauche. Vous devez vous trouver dans un espace, afin de permettre au chef de votre groupe de les ramasser. Une fois un objet acquis, il peut vous servir à faire de nombreuses choses: vous pouvez le placer dans l'inventaire d'un champion ou dans une main vide, le remettre là où vous l'avez trouvé ou encore le lancer en le laissant "tomber" dans la partie supérieure de l'écran Vue. Il en va de même pour les objets ramassés dans l'inventaire d'un champion.

Vue / Obstacles

Vous pouvez faire pivoter de gros obstacles, comme la table par exemple. Si vous déplacez le curseur main vers l'extrême droite ou l'extrême gauche d'une table et que vous cliquez sur le bouton droit de la souris, la table pivotera. Ceci vous permettra de mettre des objets sur la table lorsqu'il n'y a pas suffisamment d'espace pour déplacer la table elle-même.

Certains gros objets intransportables peuvent être déplacés. Marchez jusqu'à l'objet et cliquez dessus à l'aide du bouton gauche avec une main vide. Remarquez que les icônes Direction dans l'écran Actions ont désormais changé de couleur, indiquant que les obstacles peuvent être déplacés. Lorsque vous placez le pointeur dans la partie inférieure de l'écran Vue, les icônes Direction se mettront à clignoter. Choisissez la direction dans laquelle vous souhaitez placer l'obstacle, puis cliquez à nouveau à l'aide du bouton gauche. En plaçant le pointeur à l'extérieur de l'écran Vue, vous annulerez l'action et les icônes de Direction reprendront leur forme normale. S'il est impossible de déplacer un obstacle dans une direction donnée en raison de la présence d'un autre obstacle, l'icône de cette direction ne clignotera pas. N'oubliez pas que les membres de votre groupe doivent se repositionner et modifier leur orientation pour achever de déplacer un objet. Ce repositionnement se fait automatiquement.

Vue / Boutons et touches

La plupart des portes sont équipées d'un mécanisme qui permet de les ouvrir et de les fermer. Il vous suffit de cliquer sur ce mécanisme avec le bouton gauche de la souris pour activer la porte. Si aucune réaction ne se produit, une clé est nécessaire pour remettre en marche le mécanisme. Vous trouverez près de la porte une serrure et si vous avez la bonne clé, ramassez-la et faites-la "tomber" dans la serrure. Si ce n'est pas la bonne clé, elle n'entrera pas. Pour retrouver la clé, cliquez de nouveau dessus, mais souvenez-vous que la plupart des boutons ne fonctionnent que si la clé est dans la serrure.

Vue / Illumination

C'est un monde lugubre et sombre où les orages permanents empêchent le moindre rayon de lumière de filtrer. Certaines zones sont éclairées par les torches et les lanternes accrochées au mur, mais en général il vous faut votre propre source de lumière pour y voir clair. Les coins sombres recèlent parfois des objets ou indices importants.



Magie

La maîtrise de la magie nécessite temps et effort, mais ceux qui savent y accéder en suivant les vieilles traditions et en respectant les exigences de l'esprit et du mana sont toujours récompensés. Lents à se développer, les pouvoirs acquis par l'étude de la magie peuvent modifier la réalité, pour le meilleur ou pour le pire. Alors, faites attention car si la magie peut être une force entre les mains d'individus bien intentionnés, elle peut aussi plonger le pays dans le chaos le plus terrible et le plus total, si elle est utilisée à des fins maléfiques.

Conditions préalables

Pour utiliser les pouvoirs magiques, il faut remplir 3 conditions de base: mana, pratique et études des méthodes du Prêtre ou du Magicien. Si une des trois conditions du triangle mystique n'est pas remplie, l'aspirant "magicien" ne pourra acquérir de pouvoirs magiques.

Mana (énergie magique)

Il est nécessaire d'être familiarisé avec le mana pour lancer même le plus simple des sorts. La quantité de mana dont dispose chaque aventurier est une bonne indication de son aptitude générale à lancer des sorts; le mana augmente en effet avec la maîtrise des Arts. Chaque symbole d'incantation nécessite une certaine quantité de mana, ainsi les débutants sont-ils limités à des sorts plus simples, leurs connaissances n'étant pas encore assez développées.

Pratique

Il ne suffit pas de disposer de grandes quantités de mana pour pouvoir réussir un nouveau sort, même si le lanceur de sort est un adepte de sorts similaires. Réussir un sort d'une certaine puissance nécessite la pratique de sorts moins puissants. On acquiert plus d'expérience en réussissant un sort qu'en prononçant des incantations exactes, mais inefficaces. Par exemple, les magiciens qui tentent pour la première fois de lancer un éclair de foudre relativement puissant risquent d'échouer. Cependant, quelques succès obtenus avec des sorts plus faibles peuvent augmenter les chances de réussite.

Différences Prêtre/Magicien

Bien que les mêmes symboles soient utilisés pour invoquer les sorts de prêtre et ceux de magicien, le résultat final détermine la sphère d'influence à laquelle il se rapporte. Les potions, la protection et la guérison appartiennent à la sphère religieuse, tandis que tous les autres se rapportent à la magie. Il est important de le savoir lorsqu'on essaye de lancer un nouveau sort. Par exemple, les chances de réussir un nouveau sort





religieux sont plus grandes, si la personne en question est très compétente dans ce domaine; les prêtres devront s'essayer fréquemment aux sorts de magie peu puissants avant de pouvoir réussir des sorts plus puissants.

La carte magique

Les cartes magiques permettent aux magiciens et aux prêtres de voir ce qui les entoure. Les cartes utilisent le mana des personnes qui les tiennent. Activez une carte magique comme vous le feriez pour une arme puis cliquez sur le bouton d'action qui vous a permis d'activer la carte, cette dernière apparaîtra alors.

Les cartes les plus simples ne montrent que les objets fixes qui entourent le joueur. Il existe des cartes plus complexes avec plusieurs boutons dans la partie inférieure de l'écran. Chaque bouton correspond à une fonction spécifique. Le premier bouton à gauche révèle les créatures hostiles de la carte, représentées sous la forme de points verts. Le deuxième bouton révèle les objets contenant du mana et le troisième, les projectiles lancés par les créatures hostiles.

Les serviteurs magiques

Les serviteurs magiques sont des ouvriers et des combattants servant les mages puissants qui savent les faire apparaître. Il y a trois grandes catégories de serviteurs: les Éclaireurs, les Porteurs et les Combattants. Obtenir la maîtrise des serviteurs magiques est certainement la tâche la plus importante que peut entreprendre un vrai magicien.

Méthodes et moyens

Le pouvoir du mana est la force de la nature maîtrisée par l'esprit. La magie aura un effet sur tout ce que l'esprit peut conjurer. Cependant, il ne suffit pas d'être doué d'imagination pour acquérir ce pouvoir. Il faut connaître le véritable ordre des choses. Il ne suffit pas d'imaginer le feu pour le déclencher. L'esprit doit chercher au-delà et découvrir la vraie nature du feu. C'est la raison pour laquelle les sorts ont été créés.

Un sort est une visualisation et une récitation qui focalise l'esprit sur une tâche spécifique et canalise le mana pour qu'il exécute celle-ci. Un sort est constitué de symboles qui ont une forme et un nom. Le débutant apprend à prononcer le nom du symbole tandis qu'il se le représente spirituellement.

Chaque symbole doit être récité dans le bon ordre afin d'obtenir le résultat escompté. Toutefois, la magie ne se fait pas sur commande. Même avec suffisamment de mana et une récitation correcte, le sort peut échouer si celui qui le lance manque d'expérience dans le domaine. Pour en acquérir, il doit d'abord maîtriser les sorts simples, avant de s'attaquer aux plus difficiles.

Dungeon Master II

Puissance

Tous les sorts commencent par un symbole de puissance. Tandis que les autres symboles donnent leur substance aux sorts, ceux-ci déterminent leur puissance. En commençant par le symbole le plus faible, LO, pour finir par le plus puissant, MON, le jeteur de sort pourra adapter la puissance du sort en fonction de la situation. Chaque étape a une importance égale, ainsi la quantité de mana nécessaire pour l'étape suivante est toujours la même.



LO << L'effet de réduction visible du symbole LO provoque une réaction opposée à MON en chassant la puissance des autres syllabes du sort. Le sort qui en résulte est plus faible, mais plus facile à contrôler pour le néophyte.

UM □ UM contrôle et dirige les forces de la stupidité et de la léthargie. Son effet affaiblissant sur les autres syllabes est moins marquant que celui de LO, c'est pourquoi les sorts de cette puissance nécessitent plus d'expérience pour être correctement réalisés.

ON = La syllabe ON provoque un effet d'égalité. La force naturelle des autres syllabes du sort détermine la puissance de l'incantation finale.







EE ◇ Le contraire de la syllabe UM, cette case inclinée semble suspendue à un point, prête à se déplacer dans n'importe quelle direction. Les désavantages d'UM sont devenus les points positifs du symbole EE. Il faut combiner vitesse et intelligence pour donner plus de puissance aux sorts de ce symbole (qui sont donc plus onéreux).

PAL) La base du symbole PAL continue à faire l'objet de nombreux débats dans les milieux érudits, cependant les effets de ce symbole de sort sont plus connus. C'est le deuxième symbole le plus puissant, après MON.

MON △ MON est le plus puissant des symboles, une puissance qui permet de déplacer des montagnes. Seuls les individus ayant beaucoup d'expérience en magie peuvent contrôler des sorts de cette taille et de cette puissance.

Éléments


Après la Puissance, c'est l'influence des Éléments qui est invoquée pour donner leur substance aux sorts. Certains sorts utiles peuvent être réalisés avec ces deux seuls éléments. Le sort de la Torche magique, généralement le premier sort d'un apprenti-magicien, invoque d'abord la Puissance puis l'Élément FUL pour extraire la lumière du feu. Plus le débutant acquiert d'expérience, plus il peut s'attaquer à des symboles de plus en plus puissants, apportant une lumière plus forte et plus durable.


- | | | |
|-----|---|---|
| YA |  | Solidité et structure sont les principaux éléments constitutifs du symbole YA, qui représente l'influence des éléments naturels de la terre. Cette syllabe utile est à la base de nombreux sorts de protection. |
| VI |  | L'eau est l'élément naturel le plus précieux, car, en plus de désaltérer, elle peut rétablir la santé et donner la vie. La syllabe VI sert à invoquer cet Élément très rare. |
| OH |  | On invoque l'influence de l'air avec la syllabe OH et les propriétés des gaz sont souvent obtenues grâce à ce sort. |
| FUL |  | La syllabe FUL invoque le feu. Elle permet d'extraire de l'air et de toutes les substances voisines l'essence de la chaleur et de la flamme et de les concentrer temporairement sous le contrôle du lanceur de sorts. D'autres syllabes peuvent permettre de capturer ce pouvoir ou de l'envoyer dans les airs, avant que l'instabilité intrinsèque de ce concentré d'énergie ne provoque une explosion dévastatrice. |
| DES |  | Le soleil brûle le caractère de désolation du symbole DES. Comme le désert aride qu'elle représente, cette syllabe invoque destitution, désolation, absence et vide. Le vide est un des seuls pouvoirs qui puisse s'attaquer aux créatures fantomatiques et autres habitants du monde céleste. |
| ZO |  | L'élément naturel le plus dangereux n'est pas le feu, mais plutôt la substance négative ZO. Toutefois, une grande quantité de mana est nécessaire pour maîtriser cette substance, car comme toutes les substances négatives, elle peut absorber instantanément l'essence d'objets matériels ou d'êtres vivants. |


Dungeon Master II


Forme


La Forme constitue un autre élément important, car elle permet de canaliser le sort dans une direction spécifique. Par exemple, l'invocation de la forme KATH transmet une force explosive à l'élément sélectionné. La Forme n'est pas nécessaire pour tous les sorts, mais son influence augmente considérablement la versatilité d'un sort.


VEN  La reine du venin, la veuve noire arbore un petit point de couleur qui contraste avec le noir de son apparence. Sa forme de sablier semble rappeler que la dernière heure de sa victime va bientôt sonner. En magie, le symbole du sablier représente la syllabe VEN, qui rassemble et exécute toute les actions venimeuses.


EW  EW symbolise la tête et le bras d'une bête. Cette syllabe est utilisée pour transformer l'élément constitutif en créature. Bien que la conjuration des Éléments demeure purement théorique, cette syllabe peut être utilisée pour "sculpter" un sort destiné à agir uniquement sur les monstres visés.

ROS  Le symbole de ROS représente une main qui essaye de saisir un objet de valeur. De ce fait, cette syllabe concerne tout ce qui a trait au vol et à ses techniques.

KATH  Les lignes croissantes du symbole KATH caractérisent les ondes de choc émanant d'une seule source. La syllabe KATH apporte une force explosive aux sorts qui utilisent déjà des éléments énergétiques tels que la lumière ou l'air.

IR  IR utilise l'arc d'une aile et transmet la possibilité de flotter ou de voler pour lancer un sort. En donnant du mouvement à l'incantation achevée, on permet au sort de voyager dans les airs.

BRO  Les deux bras du symbole BRO représentent le soutien mutuel et l'honnêteté de l'amitié pure. Toutefois, depuis peu, ce symbole est souvent utilisé pour créer des potions bienfaisantes.

GOR  La ligne tranchante du symbole GOR combine le feu, l'éclair et la lance pour invoquer les capacités de l'ennemi. Comme son opposé, BRO, il est désormais d'usage d'utiliser les pouvoirs de GOR pour créer des potions dangereuses.



Alignement

L'influence de l'Alignement permet la connexion entre la nature et le monde des hommes: ses déclarations et sa conception du bien et du mal. Ces influences sont donc moins prévisibles et une grande quantité de mana est nécessaire pour les contrôler. Nous conseillons aux débutants de laisser les experts s'y attaquer.

KU



L'épée du combattant est clairement symbolisée par KU, qui évoque les combats.

DAIN



DAIN représente le sort lors duquel le jeteur de sort lève son bâton, conjurant tout à tour le royaume de la magie et faisant apparaître la puissance et l'adresse de son art.

NETA



On ne peut pas ne pas reconnaître la croix du symbole NETA. Mais à l'inverse des autres types de syllabes, NETA est bien moins influencée par les forces naturelles. En fait, la puissance de ce symbole tient au fait que ses utilisateurs sont associés à leur Dieu.

RA



RA est la syllabe la plus énergétique et la plus puissante de toutes les syllabes de sorts. Cette syllabe utilise la lumière et la chaleur du soleil et des astres. Heureusement, c'est une forme d'énergie relativement coopérative et assez facile à canaliser une fois que l'apprenti-magicien sait l'exploiter.

SAR



Le symbole SAR est le contraire de RA. Représenté par un visage de démon, il représente le mal et aussi la gardienne de la nuit, à savoir la lune. La puissance du mal est immense, mais indisciplinée, c'est pourquoi ceux qui l'utilisent doivent se servir de tout le mana dont ils disposent pour la contrôler. Le mal n'a pas de maître, il est donc fondamentalement dangereux de l'invoquer dans des incantations.

Jeter un sort

Les syllabes

Maintenant que vous connaissez mieux toutes les composantes, tout ce qui vous reste à faire c'est de mettre vos connaissances en pratique. Choisissez l'icône Sort (!) pour chaque champion à partir de la zone de commande d'action. La section supérieure concerne les syllabes elles-mêmes, et le fait d'en choisir une modifie votre choix dans la prochaine sphère d'influence. Notez que chaque symbole sélectionné est ensuite représenté dans la barre des Sorts en dessous. Pour assembler des combinaisons de syllabes et lancer une incantation complète, il vous suffit de cliquer sur les symboles choisis dans la barre des Sorts. Si vous faites une erreur, l'icône Flèche se trouvant à côté de la barre des Sorts effacera une syllabe. Comme d'habitude, l'icône X annule l'action.

Dungeon Master II

Le coût en mana

Chaque syllabe demande de la concentration et du mana. Heureusement, une fois qu'une syllabe est formée, il reste toujours assez de potentiel pour jeter le sort, même si le jeteur de sort décide d'annuler le sort et de faire tout autre chose, comme par exemple dormir ou se battre. Cependant, si vous voulez corriger une erreur, le mana utilisé pour former cette syllabe est perdu, et vous devrez utiliser du mana supplémentaire pour former la nouvelle syllabe.

Résultats

Quatre résultats s'offrent à vous lorsque vous avez choisi de lancer n'importe quelle combinaison. Le résultat idéal est un sort réussi et les effets désirés se produiront instantanément. Mais en pratique ce n'est pas toujours le cas. Une combinaison incorrecte engendrera une confusion représentée par des points d'interrogation et le mana, incontrôlable, s'évaporerait. Une combinaison correcte prononcée par une personne inexpérimentée fera également disparaître le mana, mais la tentative sera quand même utile pour gagner un petit peu d'expérience. Dans ce cas vous verrez brièvement apparaître la sphère d'influence invoquée: DAIN ou NETA. Un pouvoir plus faible devrait donc être utilisé dans la première syllabe afin d'apprendre les origines du sortilège.

Découvertes

Comme vos champions n'ont pas à leur disposition un abrégé des sortilèges, ils devront trouver de nouvelles combinaisons par eux-mêmes, soit en faisant des expériences coûteuses, soit en achetant des objets déjà dotés de pouvoirs magiques. Ces objets sont le résultat de recherches approfondies et de pratiques dont les origines sont perdues dans la nuit des temps. Cependant, ils peuvent vous apprendre beaucoup, et avec de la pratique, vous serez capable de reproduire les incantations qu'ils psalmodient. Tirez le plus d'informations possibles de ces objets, et votre répertoire de formules magiques augmentera avec le temps.

Survivre

Le mal et la violence règnent sur le monde, et plus d'un héros au cœur pur a trouvé la mort, ignorant tout de la façon de survivre. Cependant, même si vos aventuriers ne possèdent qu'une faible connaissance de ce qui les attend à l'extérieur de la Chambre des Héros, celle-ci peut suffire pour permettre à ce groupe inexpérimenté de résister suffisamment pour obtenir quelques résultats dans le monde des ténèbres.





Les ennemis

Il est difficile de se faire des amis sûrs dans ce monde, par contre les ennemis ne manqueront pas. Pratiquement toutes les créatures que vous rencontrerez attaqueront si elles sont provoquées et beaucoup n'attendront pas la provocation pour charger: il suffit qu'elles vous trouvent sur leur chemin. Certaines tenteront même de voler les objets en votre possession, tandis que d'autres appelleront leurs congénères à la rescousse. Si vous préférez éviter le combat, il vaut mieux vous éclipser rapidement et discrètement. Seuls les commerçants montent tranquillement la garde devant leurs marchandises, mais leur patience peut soudainement tourner à la folie furieuse si l'on se montre violent à leur égard.

Les monstres ne sont pas vos seuls ennemis, comme vous aurez bientôt l'occasion de le découvrir. Des fosses et des pièges traîtres parsèment le chemin, prêts à broyer les imprudents, les portes se referment sur le groupe et causent des dégâts irréparables, et même les éléments naturels comme les éclairs peuvent transformer les aventuriers malchanceux en tas de cendres fumantes.

Le temps qui passe n'en fait qu'à sa tête

À moins que le jeu ne soit en pause, les événements suivent le rythme du temps, que vous en soyez conscient ou non. La faim et la soif se font ressentir de plus en plus cruellement, les sources de lumière se consomment lentement mais sûrement, les monstres rôdent, à la recherche de proies faciles. Même lorsque vous vous occupez de l'entretien de l'inventaire, vous n'êtes pas à l'abri de voir surgir une créature qui peut causer des dégâts importants, tandis que les aventuriers fouillent dans leurs sacs.

Lorsque les champions dorment, ils sont inconscients des événements extérieurs et le temps passe beaucoup plus vite. Bien que ce temps de repos soit nécessaire pour améliorer les statistiques vitales des aventuriers, soyez certain que les forces du chaos l'utilisent aussi à bon, ou plutôt à mauvais escient. Les niveaux de nourriture et de boisson baissent à vitesse accélérée et s'ils se trouvent déjà en faible quantité, il n'est pas certain que vous puissiez trouver de quoi éviter la déshydratation ou l'inanition.

La Mort

Si un champion meurt prématurément, cela ne signifie pas forcément que le groupe a échoué dans sa quête. Souvenez-vous que les champions sont destinés à être des héros et héroïnes, et que leur mort ne constitue qu'un léger contretemps, du moment que tout le groupe n'a pas péri. Dans les salles au dessus du Hall des Champions, vous trouverez un autel de VI, le symbole de la vie. C'est là qu'il faut amener les os d'un champion tué afin de le ressusciter. Si vous placez les restes du champion sur l'autel, il reprendra forme, affaibli et ayant perdu tous ses effets personnels. Il conservera cependant toute l'expérience acquise avant de mourir. Essayer d'emporter l'équipement des champions et ayez quelques potions à votre disposition pour les retaper aussi vite que possible. Rappelez-vous qu'il n'est pas possible de remplacer un aventurier mort par un aventurier en hibernation.

Dungeon *Master II*

La Vie

Comme pour toutes les créatures vivantes, il vous faudra continuellement maintenir les signes vitaux à un niveau aussi élevé que possible pour être fonctionnel. La santé est plus importante que les pierres précieuses ou les armes, car si vous mourez vous n'en aurez plus besoin. Le sommeil vous aidera à faire le plein d'énergie vitale, mais vous fait perdre un temps précieux; il est donc préférable d'avoir recours aux potions de guérison chaque fois que c'est possible pour réparer des os brisés. Elles sont relativement simples à préparer, s'il y a assez de fioles pour les conserver. Avoir une potion de guérison à portée de main est souvent d'un plus grand secours que les armes, même les plus efficaces, lorsqu'un combat éclate: en effet, si vous restez en vie pour terminer le combat, vous pourrez empêcher les ennemis de s'enfuir pour soigner leurs blessures, ou pire, revenir plus tard avec des renforts. Gardez à l'esprit que si vous vous trouvez dans une situation périlleuse et qu'il vous est difficile de vous soigner, il vaut mieux vous retirer du combat et rassembler vos forces avant de vous relancer dans la bataille.

Quand vous avez besoin de dormir, trouvez un endroit sûr où vous ne risquerez pas de tomber dans une embuscade, comme par exemple le Hall des Champions, mais souvenez-vous que les aventuriers ne gagnent pas vraiment d'expérience à rester chez eux et que le chemin du retour peut être long et dangereux. Repérez les endroits où peu de voyageurs s'aventurent et où les champions fatigués par la bataille pourront trouver un repos ininterrompu.

L'eau et la nourriture sont également indispensables à la survie, mais si vous vous arrêtez au beau milieu de la bataille pour savourer un steak juteux, vous risquez de vous retrouver avec des gargouillements d'estomac. Les nourritures terrestres n'ont aucun effet bénéfique magique, mais elles sont nécessaires pour combattre la fatigue et la malnutrition. Il est préférable d'avoir toujours avec vous des réserves de nourriture et de nourrir le groupe aussi bien que possible.

Le Combat

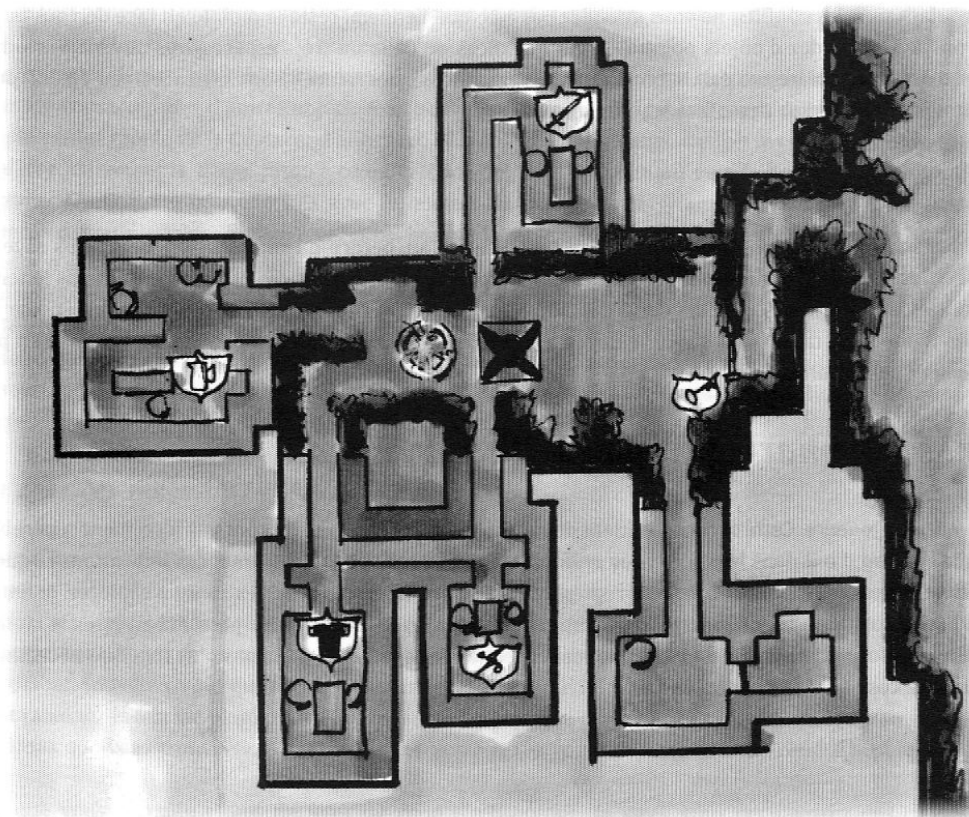
Maintenant que vous possédez de solides connaissances, vous devez retrousser vos manches et vous attaquer aux laquais du chaos. Que vous utilisiez des armes ou la sorcellerie, une bonne connaissance de base des différentes tactiques se révélera plus utile que les meilleures armes.

Ordre de marche et mouvements

La préoccupation principale est l'ordre de marche. Quels que soient les champions choisis, les deux qui se trouvent en tête sont ceux qui affrontent les ennemis, et ils vont par conséquent recevoir de nombreux coups. Les deux qui ferment la marche ne pourront pas venir en aide à leurs camarades avec leurs armes de mêlée car ils pourraient les blesser accidentellement. Donnez les meilleures armes et les armures les plus efficaces à ceux qui se battent le plus, et essayez de toujours faire face à vos ennemis, que vous combattrez l'un après l'autre.



Dungeon Master II



Carte de l'entrée de la ville

Malheureusement, la plupart des créatures de ce monde sont douées d'intelligence et elles ont beaucoup d'imagination pour tailler en pièces les aventuriers. Au lieu de se tenir tranquilles et de s'expliquer, elles essaient de vous contourner par le côté ou par l'arrière, là où la résistance est plus faible. Cela peut poser de sérieux problèmes lorsque les aventuriers sont confrontés à plusieurs ennemis. Essayez d'utiliser le terrain à votre avantage en vous tenant entre ou près de murs solides, ou tentez des contre-mouvements en vous déplaçant latéralement ou en manœuvrant de façon à les attaquer elles-aussi par leur point faible.

Armes de jet

Les armes de jet (sortilèges, flèches ou dagues) sont une manière efficace d'abattre un ennemi en évitant le contact direct. Les armes comme l'arc nécessitent l'usage des deux mains: l'une pour tirer et l'autre pour recharger. Heureusement, un carquois facilite la tâche pour recharger l'arc. Sur l'écran inventaire de chaque

Dungeon Master II

aventurier, il y a une partie Corps dans laquelle se trouvent quatre emplacements destinés à contenir les flèches ou couteaux de réserve. Ces munitions prendront automatiquement place dans la main qui vient de lancer l'arme.

Comme dans tous les conflits, ne vous attendez pas à ce que l'ennemi reste immobile en face de vous tandis que vous le bombardez d'objets pointus. À des distances de deux ou trois espaces, vos adversaires ont le temps d'esquiver même un éclair bien visé. Les distances supérieures sont efficaces seulement pour l'entraînement au tir sur des cibles stationnaires.

Magie de combat

Jeter des sorts pendant un combat n'est pas très aisé et fait perdre du temps, il est donc plus sage de préparer les potions avant le combat et de les avoir à portée de main. Les champions n'auront pas le temps de fouiller dans leurs sacs ou leurs coffres quand les créatures essaieront d'en faire leur repas. Choisir les syllabes d'une incantation sans l'avoir essayée avant le conflit vous permettra d'invoquer ce sort bien plus rapidement par la suite.

Guide de démarrage rapide des aventuriers

Remarque aux joueurs: Cette section contient des allusions spécifiques qui ne sont pas forcément repérables au premier coup d'œil dans le jeu. Si vous préférez tout découvrir par vous-même, ces indications risquent de gâcher votre plaisir. Bien que cela ne représente qu'un bref aperçu des vastes zones à explorer, le but de ces indices est d'aider les joueurs qui seraient un peu déroutés dans leur quête pour débarrasser le monde du chaos. L'information donnée est plus ou moins séquentielle, ne lisez donc pas plus loin que nécessaire, puis utilisez ces conseils dans le jeu.

Quitter le Hall

Une fois que votre groupe est rassemblé dans le Hall, grimpez à l'échelle qui mène à l'habitation juste au-dessus en cliquant sur l'échelle avec une main vide. Dans cette salle se trouvent de nombreuses choses: deux portes avec des mécanismes, une torche, une cheminée sans feu, un coffre, une table encombrée d'objets de toutes sortes, et un cadre accroché au mur. Une des portes est fermée, et si vous n'avez pas la clé rien ne pourra l'ouvrir, ni la force, ni la sorcellerie. Pour l'autre porte cependant, vous n'avez qu'à appuyer sur le mécanisme pour l'ouvrir. Vous pénétrez alors dans une salle éclairée par deux torches accrochées au mur. Il y a également une fenêtre, ainsi qu'un autel sur lequel se trouve un manuscrit. Approchez-vous de l'autel et cliquez sur le manuscrit à l'aide du bouton gauche de la souris pour le ramasser. Cliquez à présent avec le bouton droit pour faire apparaître l'écran inventaire du chef du groupe, et déplacez le manuscrit jusqu'à l'icône Œil. En maintenant le bouton gauche appuyé dessus, vous verrez que cet autel sert à la résurrection des champions tués. Vous pouvez garder le manuscrit, bien qu'il n'ait aucun pouvoir magique et qu'il ait déjà rempli sa mission (donner des informations).

Vous devez à présent rassembler les objets nécessaires que vous avez vus dans la première pièce et vous aventurer dans le monde extérieur. Allez d'abord au coffre posé sur le sol et ramassez-le. Placez-le dans une des mains vides se trouvant dans la zone Champions en haut de l'écran, puis déplacez la flèche vers la zone



Action et cliquez sur la représentation du coffre. Vous verrez alors le contenu du coffre: deux potions de guérison. Amenez-les dans l'écran Inventaire du champion pour pouvoir les récupérer rapidement. Sélectionnez l'icône X dans l'inventaire coffre pour le fermer et déplacez-le de la zone des champions à celle de l'aventurier le plus fort pour qu'il le porte, car il est relativement lourd et contient beaucoup de choses. Puis dirigez-vous vers la table et prenez l'outre et la pièce d'or qui se trouvent dessus.

Il vous faudra déplacer la table pour atteindre le tableau de Sun Crest qui se trouve derrière, car sous cette peinture vous trouverez d'autres objets. Vous pouvez aussi détruire la table à coups de hache, mais il est plus simple et plus rapide de la déplacer. Faites face à la table, cliquez dessus une fois avec le bouton gauche, puis déplacez lentement la flèche jusqu'à ce que l'icône de la flèche pointant vers le bas dans la section Action clignote. Cliquez une nouvelle fois avec le bouton gauche, et votre groupe se déplacera d'un espace en arrière en tirant la table. Vous pouvez ainsi bouger la table dans presque toutes les directions du moment qu'elle n'est pas bloquée. Vous pouvez maintenant atteindre le tableau sans encombre. Allez devant et soulevez-le du mur: vous trouverez alors une niche cachée derrière. Vous pouvez laisser tomber le tableau ou le garder si vous le désirez. Prenez les objets qui se trouvent à l'intérieur de la niche: un sac contenant de la nourriture, une carte magique qui vous montrera une vue d'ensemble de l'endroit où vous vous trouvez lorsque vous l'activeriez, une tirelire pour les pièces et les pierres précieuses et une solide clé pour ouvrir la porte.

La zone des magasins

Avant d'ouvrir la porte pour partir, soyez prudent car des dangers vous guettent. Arrangez l'ordre de marche, préparez vos armes pour le combat et éclairez-vous à l'aide de torches. Mettez la clé dans la serrure et ouvrez la porte. Dans le couloir menant à l'extérieur vous rencontrerez sans doute un Glop hostile. Ces créatures sont dangereuses mais pas trop, et ce défi donnera à votre groupe l'occasion de gagner de l'expérience au combat. Souvenez-vous que l'autel de résurrection n'est pas loin: si un champion se fait tuer, ramassez ses os et ramenez-le à la vie plutôt que de commencer un nouveau jeu. Profitez de cet avantage pour tuer autant de Glops que vous trouverez, afin d'améliorer votre niveau de compétence et de rendre les environs plus sûrs.

Dès que vous aurez le temps de jeter un coup d'œil autour de vous, vous découvrirez des choses très intéressantes. Des armes légères, des pièces et des débris sont éparpillés un peu partout et souvent récupérés par les Glops, qui les laissent derrière eux quand ils sont tués. Au centre de la zone se trouvent deux repères importants; un mystérieux motif en forme d'étoile rouge et noire sur le sol, ainsi qu'une fontaine. Vous ne découvrirez la fonction du motif que bien plus tard, mais la fontaine a un but plus clair et peut se révéler utile dès à présent. Les outres que vous placerez sous les jets d'eau en ressortiront remplies, et vous trouverez également quelques pièces cachées dedans. Vous trouverez également non loin sur le sol un objet qui se révélera très utile, à savoir un bâton. Les jeteurs de sort qui l'ont en leur possession peuvent augmenter leur potentiel maximum de mana de cinq points, car ce bâton peut en emmagasiner de petites quantités et permet de lancer un nombre infini de petits sorts de torche magique. Vous ne pourrez utiliser la seconde incantation du bâton qu'une seule fois, pour ouvrir ou fermer les portes à distance. Gardez en mémoire les symboles utilisés, car vous pouvez en avoir besoin.

Chaque magasin a une enseigne devant l'entrée montrant les marchandises vendues, et près du Hall il y a une autre porte fermée. Comme précédemment votre seul recours pour l'ouvrir sera une clé et non la force.

Dungeon *Master II*

Les commerçants

Une fois à l'intérieur du magasin, vous découvrirez de nombreuses choses. Un vigile est posté devant chaque échoppe afin de décourager des voleurs ou meurtriers potentiels (et soyez tranquilles, ils sont vraiment efficaces). Dépassez-les discrètement et dirigez-vous vers la vitrine spécialisée entre deux tables imposantes. Vous pourrez alors examiner les marchandises à votre disposition. Dans la vitrine se trouve la représentation d'un objet, et vous pouvez passer en revue tout l'inventaire en cliquant sur la partie supérieure ou inférieure de la vitrine pour passer à l'objet suivant. Au dessus et en dessous de la vitrine, vous verrez deux barres: celle du haut, avec une flèche dirigée vers la droite, représente leur valeur en pièces ou en pierres précieuses, celle du bas avec la flèche dirigée vers la gauche représente le prix que vous pourrez en tirer si vous décidez de vendre l'objet. Une fois que vous avez fait votre sélection dans la vitrine, dirigez-vous vers la droite pour marchander avec le commerçant au-dessus de la table de troc.

Le commerçant ira chercher l'objet et le placera à ses côtés en attendant d'être payé, ce que vous pouvez faire à l'aide de pièces, de gemmes, ou de tout autre objet susceptible d'intéresser le vendeur. Le prix de vente indiqué dans la vitrine n'est pas forcément le prix qu'il exigera et vous pouvez essayer de mettre moins d'argent sur la table en lui laissant le temps de considérer l'offre. S'il accepte, la table tournera, vous présentant l'objet pendant que le vendeur récupérera son argent. Si vous avez mis sur la table une somme supérieure au prix requis, il vous rendra la monnaie en la disposant près de votre achat avant de conclure le marché.

L'autre table est destinée à votre usage, lorsque vous voulez vendre un objet au commerçant, ou faire changer votre argent. En plaçant votre tirelire sur cette table, vous permettrez au commerçant de convertir votre argent de la meilleure manière possible afin d'alléger votre bourse. Au cours de votre voyage celle-ci sera de plus en plus lourde, contenant des pièces de différente valeur: 4 pièces de cuivre = 1 pièce d'argent, 4 pièces d'argent = 1 pièce d'or, 4 pièces d'or = 1 émeraude, etc. Les pierres précieuses sont bien plus légères, bien plus faciles à transporter, et il est plus aisé de payer ses achats avec quelques gemmes plutôt qu'avec des centaines de pièces. Surtout ne mettez pas en colère, ne menacez pas le vendeur ou le vigile, sous peine de causer la mort de tous les membres du groupe. Au moment de placer la marchandise sur la table, rappelez-vous que le faire tomber sur la partie supérieure de l'écran Vue vous fera lancer l'objet plutôt que le poser. Pour de nombreux aventuriers, cette petite erreur s'est révélée fatale, car le vendeur n'hésite pas à protéger ses possessions, sans faire attention à ce qu'on lui jette à la figure. Il n'acceptera pas de bonne grâce un cadeau balancé avec violence. Sachez aussi qu'on n'a trouvé aucun moyen de voler des marchandises de derrière les tables de troc.

Quitter la zone des magasins

Vous devez vous diriger le plus tôt possible vers le sinistre donjon qui se profile à l'horizon. Dans le magasin le plus éloigné du Hall, vendant des denrées comestibles, vous trouverez plusieurs tables ainsi qu'une petite fontaine encastrée dans le mur. En cliquant sur la fontaine, vous permettrez à votre groupe de boire à satiété sans avoir besoin de leurs outres. Sur l'une des tables qui se trouvent à proximité, vous trouverez la clé pour sortir. Dirigez-vous vers la porte, mettez la clé dans la serrure et appuyez sur le mécanisme. De nombreuses créatures vous guettent : préparez vos armes et affrontez avec courage ce monde hostile. Vous venez de franchir la première étape d'une quête longue et périlleuse...

Bonne chance!





Les créateurs de Dungeon Master II - The Legend of Skullkeep

PRODUCTEUR:

FTL Wayne Holder
Interplay Rusty Buchert
Directeur Doug Bell
Producteur William Church

PROGRAMMATION:

Les monstres Bill Kelly
Les machines Kirk Baker
Le monde Bert Huml

ARTISTES DE FTL

Responsables des graphismes Andy Jones avec David Simom
Dan Hewitt, Dennis Walker

ARTISTES D'INTERPLAY:

Responsable des graphismes Scott Bieser
Graphismes George Almond, Cheryl Austin,
Stephen Beam, Eddie Rainwater,
Bruce Schlickbernd, Michael J. Sherak,
Jeremy Smith, Arlene C. Somers,
Helena Wickberg
Musique Rick Jackson, Alister Brimble
Effets Sonores Gregory Allen, Steve Lesh
Musique des Séquences Filmées Brian Luzietti
Effets Spéciaux des Séquences Filmées Charles Deenen
Ingénieurs du Son Human Machines Interfaces
Directeur de L'assurance Qualité Jeremy S. Barnes
Équipe de L'assurance Qualité Chris Benson, Van Kenich, Dan Forsyth
John Sramek, Frank Pimental
Conception des Graphismes Dave Gaines