

LES CHEVALIERS DE L'AN MIL

THOMSON



*Manuel d'utilisation
traduit par UBI SOFT*

LES CHEVALIERS DE L'AN MIL

INTRODUCTION

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

COMMENT JOUER ?

- *1* CREER UNE EQUIPE
- *2* SUPPRIMER UNE EQUIPE
- *3* REGARDER UNE EQUIPE
- *4* REORGANISER LA PARTIE
- *5* REPRENDRE LA PARTIE EN COURS

- *1* CREATION DE L'EQUIPE
- *2* EQUIPER UN PERSONNAGE
- *3* REGARDER UN PERSONNAGE
- *4* SUPPRIMER UN PERSONNAGE
- *5* ORGANISER LA PARTIE
- *6* COMMENCER LA PARTIE

SYSTEME DE JEU

- 1) LES COMMANDES
- 2) SYSTEME DE JEU
 - A - MODE CARTE
 - B - MODE COMBAT
 - C - MODE VILLE
 - D - MODE DONJON
 - E - MODE SANCTUAIRE

LES CHEVALIERS DE L'AN MIL

INTRODUCTION

LES CHEVALIERS DE L'AN MIL est un jeu de rôle médiéval-fantastique situé dans un monde imaginaire (voir carte) où le joueur incarne un groupe d'aventuriers en quête de sensations fortes. Mais à la différence des autres jeux de ce type, le groupe d'aventuriers n'est pas voué au Bien mais au Mal ! En effet, le joueur va diriger une équipe de créatures du chaos dont le but ultime est de retrouver deux fioles contenant la "Peste Noire" pour en répandre le contenu dans le monde entier et ainsi le faire basculer dans le chaos.

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT :

Non compatible TO9.

Insérez la disquette dans le lecteur et appuyez sur B (T08 - T09 +) puis sur la barre espace.

COMMENT JOUER ?

Après la page de présentation, le menu du module de création de personnages apparaît à l'écran : Ce module est important car il permet de créer les aventuriers qui vont constituer le groupe.

Le menu vous propose 5 options :

* 1 * CREER UNE EQUIPE : C'est la première étape nécessaire au bon déroulement du jeu. Elle permet de créer et

d'équiper chaque aventurier (voir plus loin création des personnages). Une équipe de niveau 3 est déjà créée au départ. Elle vous permet de commencer à jouer immédiatement en utilisant l'option 5.

* 2 * **SUPPRIMER UNE EQUIPE** : le jeu permettant de ne créer que 3 équipes comprenant 5 joueurs au maximum, il est parfois utile de se séparer de l'une d'entre elles au cours du jeu.

* 3 * **REGARDER UNE EQUIPE** : permet sans entrer dans le jeu de visualiser une équipe déjà créée ainsi que son équipement.

* 4 * **REORGANISER LA PARTIE** : Permet de sélectionner parmi les 3 équipes possibles, celle que l'on va représenter et faire évoluer (indépendamment des autres).

* 5 * **REPRENDRE LA PARTIE EN COURS** : Le jeu permettant la sauvegarde en cours de partie, cette option permet de la récupérer ultérieurement.

* 1 * CREATION DE L'EQUIPE :

Vous devez d'abord lui donner un nom (30 lettres au maximum). Ce nom a pour but d'identifier ultérieurement l'équipe parmi les 3 possibles.

-A- CREER UN PERSONNAGE :

Une équipe comprend entre 1 et 5 personnages.

* Vous devez tout d'abord sélectionner une race et une classe à votre personnage. La race évoluera de façon déterminante

sur les caractéristiques du personnage. Il existe 4 races et 6 classes de personnages.

A chaque race correspond un type de personnages et plusieurs classes :

- LES ELFES NOIRS :

Ils ressemblent aux hommes et résident sous terre dans des forêts de champignons. Ils sont plus petits que les humains et leur corpulence est également plus faible. Leur peau est d'un noir profond (de la même couleur que leur âme). Leurs oreilles sont pointues et leurs yeux démunis de pupilles ce qui leur donne une très belle apparence. Peu doués pour le maniement des armes, les ELFES NOIRS sont par contre d'excellents adeptes de la magie noire.

- LES NAINS DU CHAOS :

Ce sont des humanoïdes très résistants, vivant sous terre dans les galeries des grottes. Ils ressemblent trait pour trait aux humains, mis à part le fait que leurs jambes sont beaucoup plus courtes que la normale. Ils portent toujours une longue barbe. Ce sont d'excellents manieurs d'armes, ils pratiquent même à l'occasion la magie noire.

- LES TROLLS :

Ce sont des humanoïdes difformes, de taille gigantesque pouvant atteindre 2m50 pour 200 kgs. Ils vivent au fin fond de cavernes sombres. Ils possèdent un museau allongé et une peau noire tâchetée. Pour la plupart d'entre eux, ils sont obèses. D'un intellect peu développé, ils sont d'excellents barbares ("Moi vois, Moi tue !"). Une infime minorité des TROLLS ont pu accéder à la connaissance de la magie noire.

- LES ORQUES :

Ce sont des humanoïdes puissamment bâtis, vivants dans des ruines ou des villages abandonnés. Ils ont un torse et des bras très longs (ils peuvent atteindre 2m de haut) ce qui leur donne une apparence de singes ! Leur visage est celui d'une brute à la peau verdâtre recouverte d'immondices. Ce sont d'excellents chefs guerriers, certains laissent parfois de côté les pratiques la magie noire.

- LES GARDES NOIRS :

Ce sont de puissants guerriers qui savent allier au combat tactique la technique.

- LES BARBARES :

Guerriers fanatiques, ils sont passés maîtres dans les techniques du combat mais malheureusement pas dans celle de la réflexion.

- LES DEMONISTES :

Adeptes de la magie noire, de la magie divine, leur pouvoirs leur viennent des Dieux qu'ils vénèrent.

- LES SORCIERS :

Adeptes de la magie noire, disciples de la sorcellerie, leurs pouvoirs leur viennent de l'univers dont ils ont appris les lois.

- LES ANTI-PALADINS :

Classe hybride regroupant les pouvoirs des gardes noirs et des démonistes.

- LES NECROMANTS :

Classe hybride regroupant les pouvoirs des gardes noirs et des sorciers.

RACES	CLASSE DE PERSONNAGES
ELFE NOIR NAIN DU CHAOS	ANTI-PALADIN/DEMONISTE/NECROMANT/SORCIER
ORQUE	ANTI PALADIN/ GARDE NOIR/SORCIER
TROLL	BARBARE/DEMONISTE/GARDE NOIR
	BARBARE/GARDE NOIR/NECROMANT

Il existe deux "types" de classe de personnages :

* "guerrier" représenté par les anti-paladins, les barbares et les gardes noirs. Ils utilisent des armes lors des combats.

* "magicien" : ils jettent des sorts.

En fait, la séparation des classes n'est pas aussi stricte que cela : les anti-paladins peuvent jeter les sorts des démonistes et les nécromants utiliser les armes des guerriers. (Voir plus loin équiper les personnages).

REMARQUES : * Il existe également une autre classe de personnages "les voleurs" appartenant tous à la race des Gobelins mais qui ne sont pas accessibles lors de la création comme classe de personnages. Il existe une guilde des voleurs dans une ville où l'on pourra acheter les services d'un voleur.

* Le programme calcule ensuite les caractéristiques de votre personnage : plus une caractéristique est élevée et plus elle est développée.

Ce sont la : **FOR**ce, **CON**stitution, **TAIL**le, **INT**elligence, **POU**voir, **DEX**térité, **APP**arence. Ces valeurs sont comprises entre 08 et 20 mais les modificateurs des races peuvent faire passer le maximum à 30.

- **LA FORCE** : représente la force musculaire du personnage. Elle est utilisée lors du maniement des armes ainsi que dans les dommages que peut provoquer le personnage.

- **LA CONSTITUTION** : représente la santé physique du personnage (indirectement la corpulence). Elle détermine le nombre de points de dégâts que peut endurer le personnage.

- **LA TAILLE** : représente la masse du personnage (poids et taille). Elle entre en compte dans les points de vie et dans le maniement des armes.

- **L'INTELLIGENCE** : représente les capacités intellectuelles du personnage (réflexion, mémoire, raisonnement). Elle est très importante pour les magiciens car elle intervient dans les points de sorts et le pourcentage de lancement de sorts.

- **LE POUVOIR** : représente la santé psychique du personnage (sa force vitale). C'est une caractéristique très importante pour les magiciens car c'est grâce à elle qu'ils ont acquis la souplesse d'esprit nécessaire pour utiliser la magie noire.

- **LA DEXTERITE** : représente l'agilité aussi bien manuelle que corporelle du personnage. Elle entre en compte dans le pourcentage de maniement des armes.

- **L'APPARENCE** : représente l'attrance physique du personnage. C'est à la fois la beauté et le charisme. Elle est très importante pour tout rapport avec les personnages rencontrés.

N.B : Il vous est possible de retirer les caractéristiques si elles ne vous conviennent pas, celles-ci étant tirées aléatoirement par le programme.

LES POINTS DE VIES représentent la vitalité de votre personnage c'est à dire le nombre de points de dégats qu'il peut endurer avant de mourir. Lors de combats contre d'autres créatures, vous subirez des points de dégats qui seront déduits de votre total de points de vie. Si par malheur il tombait à zéro, le personnage serait alors mort ! (Il est possible de les faire ressusciter dans certaines villes/ voir plus loin lors de la description des villes).

LES POINTS DE SORTS représentent les possibilités qu'ont les magiciens d'apprendre ces sorts.

Il vous faudra ensuite donner un nom à votre personnage (10 lettres au maximum).

REMARQUE : Le programme affiche l'argent disponible de chaque personnage. Etant donné que l'argent (ECUS) va directement dans une bourse commune, il est conseillé de créer entièrement son équipe (1 à 5 personnages) avant de les équiper.

2 - EQUIPER UN PERSONNAGE :

Il faut d'abord sélectionner celui ou ceux que l'on va équiper.

* **ACHAT D'UNE ARMURE :**

Le programme affiche les diverses armures à votre disposition ainsi que leur protection (le chiffre indiqué est déduit des points de dégâts avant d'être déduit des points de vie) et le prix est donné en ECUS.

CLASSES	TYPE D'ARMURES AUTORISEES
ANTI-PALADIN	Toutes sauf l'armure de plaque
BARBARE	Vêtements ou cuir
DEMONISTE	Toutes sauf l'armure de plaque
GARDE NOIR	Aucune restriction sur le port de l'armure
NECROMANT	Toutes sauf l'armure de plaque
SORCIER	Vêtement ou cuir
VOLEUR	Vêtement ou cuir

* ACHAT D'UNE ARME :

Le programme affiche les diverses armes et leur prix à votre disposition ainsi que les points de dégâts qu'elles infligent aux créatures adverses.

CLASSES	TYPE D'ARMES AUTORISES
Anti-paladin	Toutes les armes
Barbare	Toutes les armes
Démoniste	Bâton/masse lourde/fléau/dague/grand marteau
Garde Noir	Toutes les armes
Nécromant	toutes les armes
Sorcier	Uniquement la dague
Voleur	Armes à une main — épée large + armes de jet

REMARQUE : on ne peut prendre que 5 armes par personne.

Pour les "guerriers, la création de personnages s'arrête là mais pour les "magiciens", ils peuvent acquérir certains sorts grâce aux points de sorts qu'ils possèdent.

* APPRENTISSAGE DE QUELQUES SORTS

Il existe deux listes de sorts : - une pour les "démonistes" et les "anti paladins" (prières). - une pour les "sorciers" et "nécromants" (sortilèges).

Néanmoins les "Anti-Paladins" et "Nécromants" ne pourront accéder qu'aux 10 premiers sorts de la liste (sur les 20 possibles).

Les sorts sont divisés en 11 catégories :

1 - LES SORTS OFFENSIFS : (armes) causant des points de dégâts. Main noire / Coup de tonnerre / Tempête poussière / Zone annihilation / Energie noire / Extinction vie / Foudre mystique / Main de poussière / Boule de feu / Eclair noir / Main de mort / Zone de mort / Vent de mort.

2 - LES SORTS ENTRAVANTS : bloquant la victime pendant quelques instants (le nombre de rounds durant lesquels la victime se trouve bloquée dépend du niveau du magicien).

3 - LES SORTS DE PROTECTION : augmentent la protection de l'armure d'un personnage pendant un temps qui est fonction du niveau du magicien : Zone protection / Décalage illusoire / Brouillard mystique / Transfert aura / Désorientation / Ethérialité.

4 - LE SORTS DE SOIN : augmente les points de vie d'un personnage jusqu'à son niveau optimal : Soins blessure.

5 - LES SORTS DE MANNE : augmentent les points de nourriture (si < 10 seulement) (voir plus loin le système de jeu pour les points de nourriture).

6 - LE SORT D'ANIMATION : sert à animer un personnage paralysé par une créature (équivalent à une contre paralysie).

7 - LE SORT DE CONTRE-POISON : sert à guérir un personnage empoisonné (c'est le seul sort efficace).

8 - LE SORT DE MALEDICTION : baisse le pourcentage d'attaques des adversaires (seulement valable une seule fois par groupe de créatures).

9 - LE SORT DE PUISSANCE : tue une créature en un seul coup : Pourriture / Disparition.

10 - LE SORT DE REGENERATION : fait regagner tous les points de vie d'un personnage en une seule fois (ne soigne pas contre le poison).

11 - LE SORT DE MORT : tue toutes les créatures présentes (attention : perte de 1 point de pouvoir permanent à chaque utilisation) : bannissement.

Le personnage peut apprendre au maximum 5 sorts. A ce niveau, le personnage est totalement créé et équipé.

3 - REGARDER UN PERSONNAGE :

Cette option affiche la feuille complète du personnage : - caractéristiques, points de vie, points de sorts ainsi que le pourcentage d'attaque avec une arme.

Y figurent également :

- * les armes,
- * les armures,
- * les sorts et le pourcentage d'utilisation du sort.

Si un personnage "voleur" fait partie de l'équipe, on trouvera ses facultés de voleurs.

4 - SUPPRIMER UN PERSONNAGE :

Il arrive que certains personnages ne plaisent pas ou plus. Il est alors possible de les supprimer de l'équipe avec toutes leurs possessions.

5 - ORGANISER LA PARTIE :

Cette option permet de choisir les personnages qui vont former l'équipe (de 1 à 5) ainsi que leur ordre de progression. Les premiers sélectionnés seront les plus en avant dans le groupe.

6 - COMMENCER LA PARTIE :

Une fois l'équipe créée et organisée, la partie pourra commencer.

REMARQUE : A tout moment dans le module de création, l'appui sur la touche "O" annule l'ordre précédent et permet de retourner au menu.

SYSTEME DE JEU :

L'écran du jeu est divisé en deux parties :

- à gauche, une partie de la carte du monde est affichée.
- à droite, les données indispensables au jeu à savoir le **NOM** de chaque personnage et ses **POINTS DE VIE**.

On trouve en dessous du nom les POINTS D'EXPERIENCE.

Les POINTS DE NOURRITURE (N) ainsi que l'ARGENT DISPONIBLE (Ec) apparaissent en bas de l'écran. Le joueur incarne un groupe d'aventuriers chaotiques dont le but est de retrouver deux fioles contenant "la peste noire". Ces deux fioles, dissimulées par les Dieux du Chaos, ont le pouvoir de détruire toute vie. Les aventuriers vont évoluer dans ce monde étrange peuplé de monstres plus démoniaques les uns que les autres.

A l'écran, l'équipe est représentée par un personnage (le premier de l'équipe). Celui-ci peut se déplacer dans les directions N,S,E,O. La carte défilera sous le personnage. Le monde est constitué de plaines, de collines, de forêts, de montagnes infranchissables, de marais, de déserts, de jungles et d'océans (franchissables par bateaux). Dispersés dans ce monde étrange, existent des villes peuplées d'humains, des donjons (châteaux et ruines) habités par des créatures diaboliques et des sanctuaires.

1) LES COMMANDES :

Le déroulement du jeu s'effectue par des actions commandées à partir des touches du clavier.

<H> : EQUIPER UN PERSONNAGE

Pour revêtir une armure (parmi les trois portées) ou pour prendre en main l'arme de son choix. - le n° perso - arme/armure - lettre de l'objet porté.

<A> : ATTAQUER

Utilisable seulement en phase de combat ou dans une ville (mais attention, toute action violente dans les villes est réprimandée par les Paladins de garde). - direction (flèches).

<S> : LANCER UN SORT

Pour utiliser un sort de magie détenu par un personnage

- N° perso (magicien)
- lettre de sort
- direction (flèches) ou n° personnage.

<E> : ENTRER dans une ville, un donjon, un sanctuaire. Il suffit de se positionner sur le caractère représentant le lieu.

<G> : ECHANGER une arme ou une armure entre deux personnages.

- N° perso origine
- N° perso destinaire
- arme/armure
- lettre de l'objet.

<I> : INVENTAIRE du sac à dos (nombre de clefs, de torches, de gemmes et de fioles).

<M> : MODIFIER ORDRE de deux joueurs dans l'équipe

- N° perso A
- N° perso B.

<X> : SAUVEGARDE PARTIE EN COURS (confirmer par OUI ou par NON) La reprise de la partie en cours s'effectue par l'option 5 du menu du module de création.

<J> : ETAT JOUEUR (fiche de personnage)

- N° perso

<D> : DONNER ECUS (par exemple pour corrompre certaines personnes...) uniquement en ville

- direction

- combien (3 chiffres maximum).

<T> : TRANSACTION (dialogue avec un citadin ou un marchand derrière son comptoir) uniquement en ville

- N° perso

- direction.

<C> : CONVERSER (pour éviter certaines rencontres malheureuses) uniquement en phase de combat.

<F> : FUIR permet de fuir dans les phases de combat. Cette fuite se fait au détriment des points d'expérience et de quelques écus.

<Q> : OUVRIR une porte (nécessite une clef qui, une fois utilisée, sera perdue).

<ESPACE> : permet de passer son tour au combat (voir plus loin dans la description du mode combat).

<K> : MONTER/DESCENDRE CHEVAL (acheté à la forge...) Les chevaux ne sont utilisables que dans le mode carte.

 : MONTER/DESCENDRE BATEAU (acheté chez l'armateur) utilisable uniquement en mer.

<P> : PRENDRE un objet (clef, gemme, fiole) (se positionner près de l'objet pour le saisir)

- N° perso
- direction.

<Z> : COMPARER CARACTERISTIQUE de personnages de l'équipe

- caractéristiques : force/constitution/taille/intelligence/pouvoir dextérité/apparence.

<Q> : OUVRIR COFFRE (attention, ils sont piégés...)

- N° perso
- direction.

<V> : VOLER : un citadin ou un marchand derrière son comptoir Uniquement les voleurs et dans les villes

- N° perso
- Direction.

ACTIONS COMPLEMENTAIRES :

<A> : ABORDAGE (uniquement si on est à bord d'un bateau). Permet après avoir approché le navire ennemi de faire du piratage.

- direction.

<T> : ALLUMER UNE TORCHE. Très utile car les donjons sont plongés dans l'obscurité la plus totale. Mais attention car les torches se consomment très vite dans les donjons.

<F> : TIRER AU CANON (uniquement si on est à bord d'un bateau).

- direction : on ne peut tirer que dans les quatre directions cardinales (cette restriction ne concerne pas les navires ennemis...).

<C> : CROCHETER (une porte uniquement). Il n'est autorisé qu'une seule tentative par porte. Cette option permet d'éviter d'utiliser une clef.

- voleur en avant du groupe

- direction.

2) SYSTEME DE JEU :

a) MODE CARTE

Chaque action se déroule pendant un round (5 secondes). Le joueur peut exécuter une action durant un round. Le déplacement sur la carte s'effectue à l'aide des flèches de directions. Lors des déplacements, il arrive que l'on fasse des rencontres (hasardeuses !!), on passe en mode combat.

Au fur et à mesure que le temps passe, les personnages perdent des points de nourriture (au départ N = 100). Si ce total tombe à zéro, il y a perte de tous les points de vie à chaque round (famine). Les points de nourriture s'achètent dans l'auberge (voir ville).

Si un personnage a été empoisonné par un monstre, il perdra un point de vie tous les deux rounds.

B) MODE COMBAT

Alors que sur la carte, le groupe n'est représenté que par un seul personnage lors des combats c'est l'équipe tout entière qui affronte les nombreuses créatures. Les divers membres de l'équipe apparaissent en bas de l'écran et les monstres en haut de l'écran.

Les combats sont également divisés en rounds. Lors d'un round, un personnage peut effectuer les actions suivantes :

- se déplacer (flèches de direction).
- attaquer <A>.
- lancer un sort <S>.
- fuir <F>.
- converser <C>.
- ne rien faire <ESPACE>.

Pour réussir une action, l'ordinateur tire aléatoirement un chiffre compris entre 1 et 100. Si le chiffre est inférieur au pourcentage d'attaque ou de lancer de sort du jeu, l'attaque porte. Dans le cas contraire, l'attaque échoue.

Les joueurs jouent les uns à la suite des autres puis c'est au tour des monstres d'intervenir. Un personnage ne peut attaquer un monstre à distance que s'il dispose d'une d'une arme de jet. Cette restriction n'entre pas en compte pour le lancé de sorts.

Les pouvoirs des monstres sont multiples : griffes, morsures, étranglements, poison, paralysie, perte d'énergie, points d'expérience...

Chaque monstre éliminé rapporte des points d'expérience : tous les 100 points environ, le personnage change de niveau (jusqu'au niveau 10 au maximum). Changer de niveau rapporte des points de vie supplémentaires, augmente le pourcentage d'attaque et de lancé de sorts ainsi que des points de sorts (ce qui vous permet d'en apprendre d'autres).

C) MODE VILLE.

Les villes (qui sont au nombre de huit) peuplées d'humains, contiennent essentiellement des boutiques :

On y trouve :

- **UNE ARMURERIE** : achat et vente d'arme et d'armures,
- **UN APOTHIKAIRE** : dispense des soins, procure des contre poisons et provoque des résurrections.
- **UN ARTISAN** : vente de torches et de certaines sortes de clefs.
- **UNE AUBERGE** : vente de nourriture (augmente les points de nourriture).
- **UNE SALLE D'ARME** : augmentation par entrainement du pourcentage d'attaques.
- **UNE FORGE** : achat de chevaux (utilisable seulement en mode carte).

- UN ARMATEUR : achat d'un bateau (amarré en dehors de la ville).

- GUILDES (sorciers et nécromants) : apprentissage de nouveaux sorts.

- TEMPLES (démonistes et anti paladins) : apprentissage de nouveaux sorts.

Il existe également une prison (bien gardée...) Les citadins sont constitués par des humains tout à fait normaux disposant de nombreuses informations, des mendiants et des brigands. L'utilisation des armes ou de la magie est formellement interdite. Dans le cas contraire, les paladins sont là pour vous rappeler à l'ordre.

D) MODE DONJON

Les donjons au nombre de 16 sont des lieux où ils ne font pas bon vivre, ils sont parsemés de pièges et de monstres assoiffés de sang mais ils recèlent d'innombrables richesses.

Il vaut mieux avoir un voleur dans l'équipe pour pouvoir déjouer tous les pièges.

Ne pas oublier non plus les torches, qui sont des éléments primordiaux dans les donjons car ces derniers sont plongés dans l'obscurité.

On trouve au fil des couloirs de nombreuses dalles dont les fonctions sont très diverses : une dalle peut

- ouvrir une porte,
- fermer une herse,
- déclencher un piège,
- appeler un monstre,
- délivrer un parchemin,
- téléporter l'équipe à un autre endroit du donjon,
- ou bien encore ne rien faire !!!

Parmi tous les trésors que l'on trouve (coffres, gemmes), on trouvera deux sortes de clefs (or ou argent) ouvrant deux sortes de portes (porte et herse).

Il arrive souvent qu'un monstre barre le passage d'un couloir. On ne pourra continuer, dans ce cas, qu'après avoir vaincu le monstre.

Chaque donjon est basé sur des principes assez semblables : le trésor est placé de telle façon qu'il faut résoudre toutes les énigmes du donjon pour y parvenir. Mais disséminés dans ces donjons, on trouve parfois des parchemins qui vous aideront à y voir un peu plus clair.

Lorsque l'on sort du donjon, on a la possibilité de faire des sauvegardes sur disquette ce qui vous permettra de reprendre ultérieurement l'exploration du donjon. Mais si dans l'intervalle vous en avez visité un autre et que vous le sauvegardez, le précédent fichier sera effacé.

E) MODE SANCTUAIRE

Les sanctuaires (6 au total) sont des lieux très spéciaux où l'on peut augmenter les caractéristiques d'un personnage (jusqu'à 40 au maximum). L'accès aux sanctuaires nécessite de trouver autant de gemmes que de personnes (cachées au fond des donjons). Une somme importante d'argent est nécessaire à l'amélioration de la caractéristique. L'augmentation de la caractéristique est proportionnelle à la somme d'argent sacrifiée.

ET MAINTENANT, QUE L'ESPRIT DU SORCIER NOIR VOUS PROTEGE ET PUISSE-T-IL VOUS SOUFFLER LES PAROLES IMPIES NECESSAIRES A L'ACCOMPLISSEMENT DE VOTRE QUETE ...