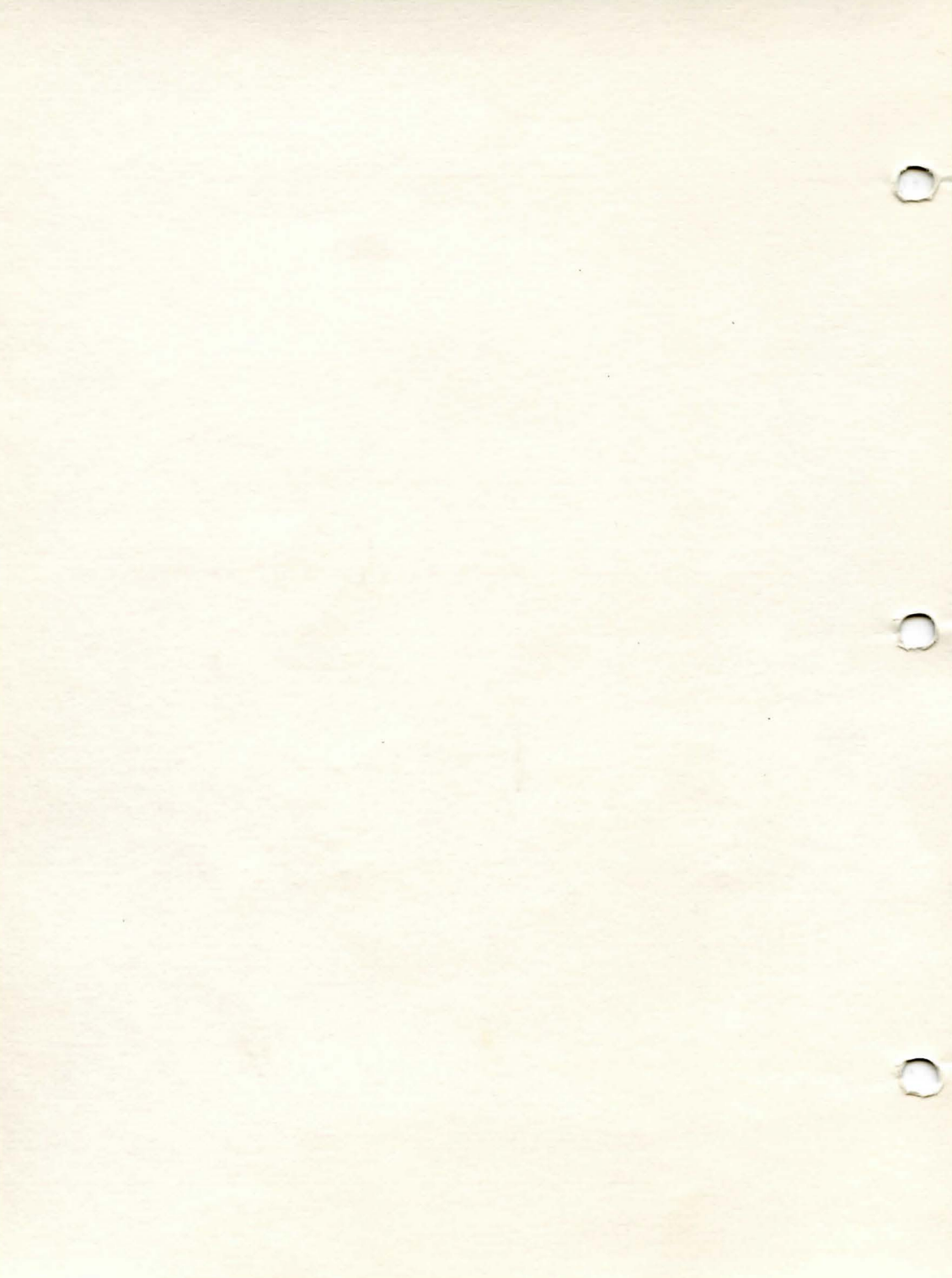


Publietto



OUBLIETTE

A Fantasy Adventure

To some, a rite of passage - to others, a lifetime quest.

Authors: Victor Helsing & Jim Schwaiger of Bear Systems.
Copyright 1977, Jim Schwaiger
Copyright 1983, Victor Helsing and Jim Schwaiger

LICENSE

This Sale constitutes a single user license. The user may make as many backup copies as he wishes so long as all copies (including the original distribution copy) are used solely by himself. The enclosed software and documentation may not be sold, bartered or transmitted in any way to any person or entity.

DISCLAIMER

Bear Systems makes no representations or warranties with respect to the contents hereof and disclaims any implied warranties of merchantability or fitness for any purpose. Bear Systems reserves the right to make changes at any time without prior notification. All software is tested and believed to be free of errors.

OUBLIETTE LOADING INSTRUCTIONS

DISK. Type: LOAD"OUB",8(RTN). When the computer responds "ready" type RUN. The program will now continue to load and run automatically.

Remove the program disk and insert a previously formatted disk. It will be used to store your player and game information.

CASSETTE. Rewind the tape fully. While holding down the shift key TAP the RUN/STOP key. Now release the shift key. Loading of the game will be automatic. When the screen menu appears, press the stop key on the CASSETTE DRIVE and remove the master tape. Insert a blank, rewound tape on which you will store your player and game information.

Acknowledgements

Oubliette was originally conceived and created by Jim Schwaiger in the spring of 1977, and was released to the users of the University of Illinois' PLATO system on November 18, 1977.

The authors of the game during the period from September 1977 to May 1980 were Dr. John Gaby, Dr. Bancherd (Mike) DeLong and Jim Schwaiger.

The Varget, the ancient language, was created for Oubliette by David Emigh, who also served as consultant during the game's early development.

In Fall of 1979, two additional authors, Ken Bourque and Bruce Szablak, joined the author team and continued to improve the game.

The authors of this version are Victor Helsing and Jim Schwaiger, both graduates from the University of Illinois (Urbana campus).

We owe a debt of gratitude to Dr. Samuel Kaplan, whose support to the game and its authors can never be repaid, and to Dr. Jim Snellen, the current overlord of the game on the PLATO system.

And to all of the players and supporters who have helped the game from its infancy - thank you.

Last, but certainly not least, we dedicate this version of Oubliette to Dr. Bruce Sherwood, whose continuing interest in the game has been an inspiration to us all.

TABLE OF CONTENTS

	Page
The Legend of Oubliette	4
Introduction to Oubliette	7
Player Information	9
Player Races	11
Player Classes	12
Player Class Summary	15
Minimum Statistics	15
Guilds	16
Equipment	17
Spells	18
Magical Spells	19
Clerical Spells	23
Castle Options	26
Dungeon Options	29
Non-Combat Options	29
Combat Options	31
Answers to Common Questions	33
Playing Oubliette at Work	34
 Appendices	
M - The Monsters	35
L - Monster List by Level	45
E - Equipment List	54
D - Partial Map of Level One	60

The Legend of Oubliette

The word Oubliette is derived from the French, and means a dungeon with but one escape. To help you further your understanding of the Oubliette and the world surrounding it, a brief history of the world follows.

In the beginning, Tokal (meaning "world" in the ancient language) was a savage place with savage inhabitants. During the Tokgorin era, the world was ruled by the great beasts of the earth, who legends say arose from the mountains to the north. For countless years these beasts fought among themselves, each seeking to win control of its territory. From the maelstrom, the first evidence of fire thought, or humanoid creatures, came to the fore.

The humanoids, while not possessing the great strength or special abilities of the earth creatures, had a great advantage - intelligence. Toward the end of the Tokgorin era, these clever creatures began to assert their superiority, and slowly there formed small tribes of humanoids who were able to resist the earth creatures and claim homelands of their own.

Thus began the Fiegorin, or fire thought era. Named for the element (fire - FIE) which gave them their strength, the humanoids learned that collaboration with others of their kind gave them an advantage over the earth beasts. From the early tribes there came eight great races of humanoids, all of which live in the world today.

As the populations of the fire thinkers grew larger, they began not only to fight the earth animals for territory, but each other as well. In the years that passed, the humanoids continued to fight amongst each other, with no true leaders or tribes having control over any region, not to mention the world itself. During this time, some groups splintered off from society, such as it was, to seclude themselves in the forests and the mountains. In their seclusion, these small societies flourished, and initiated the study of nature, magic and religion. They discovered much of the secret power of the world hidden in the Varget, or ancient language. Eventually, these clans began to prevail against their enemies through magic and religion, rather than by physical force.

In the later years of this renaissance, a great wizard known only as LIGNE came down from the mountains to the north, and along with a handful of trusted disciples, civilized a region of the world near the border of the mountain range. The small town was eventually fortified and became known to the world as LIGNE castle.

As the city and the surrounding area was tamed, the hostile creatures, both animal and humanoid, were placed in a general holding area beneath the castle which later became known as the dungeon. Castle low life and criminals were also placed in the Oubliette, which was soon teeming with life.

As the dungeon and the city above matured, it became popular among the young citizens of the city to venture into the dungeon, seeking gold and glory, almost as a rite of passage. To others, it became a lifetime quest.

Introduction to Oubliette

Welcome to Oubliette! The Oubliette (or dungeon) is located under LIGNE castle, a city-state in the world of Tokal. The time is neither past nor present. The players of the game are citizens of the city who decide to quest for gold and glory in the Oubliette located beneath the castle. You, as the human user, will control a party of 1-6 players in a fight for survival in the dungeon.

The physical and intellectual characteristics of each player which affect how that player performs in the dungeon are expressed in terms of 7 statistics: **strength, intelligence, piety, leadership, physical constitution and dexterity and hits.** These stats are typically in the range of 7-12, but every player is likely to have some stats which exceed and others which fall below the average. A player with a high strength may be best suited to fighting, since he can swing hard, doing great damage to his opponents. Similarly, a player with a high intelligence but poor strength might do best to study magic so that he can overcome his opponents with his magical spells. In general, it is a good idea to form a party of adventurers with complementary characteristics some fighters, some magicians, some priests, so that your group will be able to adapt to monsters resistant to magic, or normal weapons, etc.

Every player is a member of one of the eight races residing in the castle. These races include **dwarf, elf, gnom, hobbit, human, kobold, ogre and orc.** Each race has its own characteristic traits - orcs tend to be strong but unintelligent, elves are intelligent and ageless, ogres are both strong and sturdy, but are exceptionally stupid and unpius as a race.

When selecting players to run in the dungeon, you will be asked to choose a race for the player. Although choosing a race of high intelligence will not guarantee a smart player, your chance is far better than choosing a less advantaged race. After the basic characteristics (stats) of your player have been determined, he will be given the choice of one or more occupations (classes) for which he is qualified. For instance, if his strength meets the minimum requirement, he may become a fighter. If his dexterity is high enough, he may choose to become a thief. Typically, the player should select a class which allows him to maximize his potential to the party.

Once a player has selected a class, he will be allowed to choose from several guilds, or schools, in which he can train for his occupation. Guilds vary in quality of education, risk of death to the student, average years in training and difficulty. Some of the guilds discriminate by race, only allowing members of a given race to enroll. A player's selection of a school will be made based on his characteristics and desires. If he survives his schooling, he will be placed in the tavern, where he will be waiting to join a party to seek adventure in the dungeon. On your first run in the game, select several players, put them

through school, and then go to the tavern to choose your party to enter the dungeon.

As you begin to play the game, you will find that the rules are loosely defined. Oubliette is an attempt to simulate life in a fantasy world. Your players will encounter adventure and adversity in the castle as well as the dungeon. If you are unfamiliar with the general play of the game, experiment a bit. Oubliette is a game of discovery, in which you learn by doing.

This manual for the game gives you a basic reference if you become confused, but is not intended to give you a list of all the things you might encounter in the game. The best suggestion for the novice player is to read this section, and then enter the game. As you encounter things you do not understand, refer to the manual for an explanation. The game is designed to be open-ended, providing a challenge for both the novice and the advanced dungeoneer. Gradually you will become proficient enough that your early encounters will seem simple in comparison, but there will always be another level of play to challenge you and your party. **Onward to Glory!**

Player Information

(6+0) Graelyn Female Elf Hits = 8 / 8 Gold = 512
STR 8 AC= 9 Age: 23 1.Dagger
INT 17 Magic = 6 3 0 0 0 0 2.Cloak
PIE 15 Cleric = 0 0 0 0 0 0
LDR 18
CON 4
DEX 12

Provided above is a sample player information display. To get information on a particular player in your party, press M, either within the dungeon or castle.

Listed just before the player's name are two numbers in parentheses - for Graelyn, (6+0). The first number indicates the level of the player. The higher the player level, the more powerful the player. Players start at level 1, and can increase their levels by slaying monsters in the dungeon.

The second number in parentheses is the number of levels the player has gained on this trip. When he rests in the castle, it will be added to his level. Each time a player increases his personal level, he gains additional hit points, allowing him to withstand more damage, and if the player can cast spells, he gains additional spell units to be used against the enemy.

The player's characteristics are expressed in terms of six basic values: STR (strength), INT (intelligence), PIE (piety), LDR (leadership), CON (constitution) or DEX (dexterity).

A player's strength determines how hard he can strike his opponents, either increasing or decreasing the amount of damage he does each time he hits. Intelligence is the primary characteristic for magic users, and can increase the effective magical power of the player. Piety is the primary characteristic of clerical or religious types, and can increase the effective clerical strength of the player. Charisma is the player's physical appearance and leadership potential, and is an important characteristic for female thieves (who can seduce) and paladins (who must be handsome). Constitution is a measure of physical health, and helps determine the amount of damage the player can withstand before being killed. Dexterity indicates the player's coordination and quickness. The higher the player's dexterity, the better his chance of hitting his opponents, and also throwing spells.

Each time a player is hit by an opponent, he sustains a variable number of damage, or hit points. These points are subtracted from the player's hits, and when his hits go to zero, the player is killed. The hits are expressed by two numbers: current hits / maximum hits. A player that has sustained damage but not been killed may be restored to his maximum level by clerical cures or by resting in the castle.

Gold pieces are the unit of money in the game. Gold is useful to the player for resting in the inns, "donations" to the house of healing, and the purchase of equipment. Players start out with a small amount of gold when they are selected, and can obtain further gold by defeating monsters in the dungeon.

AC is the Armor Class, or protection rating for the player. An AC of 9 corresponds to a player with no protection whatsoever, and any protective equipment the player uses will lower the AC from that point. For example, a Hirebrand wearing Plate Mail and a Shield for protection would have an armor class of 1. The lower the armor class, the harder the player is to hit.

Age is the age of the player in years. While age may be relatively unimportant in the early stages, once the player has made many trips to the dungeon, he is likely to be old enough for retirement. Players age only by resting in the castle (See Resting in Castle Options), and certain races have longer lifespans than others (see Races).

You will also find the player's spell units listed on his personal information display (as well as the party display if you have an 80x24 terminal). For example, in the display above, Graelyn has 6 level 1 magical spells and 3 level 2 magical spells. She does not have any higher level magical spells, and being a mage, does not have any clerical spells at all. As she advances levels by killing monsters in the dungeon, she will become more powerful, and be able to throw higher level spells, and more of the lower level spells. Additional information on magical and clerical spells is available in the section on Spells.

Listed to the far right of the display is the equipment the player is carrying. (See the section on equipment).

Player Races

There are eight player races living within LIGNE castle. These races are Dwarf, Elf, Gnoll, Hobbit, Human, Kobold, Ogre and Orc. Each race has certain characteristics which typically distinguish its members from those of other races.

<u>Race</u>	<u>Str</u>	<u>Int</u>	<u>Pie</u>	<u>Ldr</u>	<u>Con</u>	<u>Dex</u>	<u>Hits</u>	<u>Age</u>	<u>Exp</u>
Dwarf	++	-	+	-	++	-	++	++	+++
Elf	*	+	*	+	-	+	*	&+	++++
Gnoll	++	--	*	*	+	+	++	-	++
Hobbit	-	-	*	+	+	+	--	+	-
Human	*	*	*	*	*	*	*	*	*
Kobold	-	--	--	-	*	*	--	*	---
Ogre	+++	--	--	--	++	-	+++	*	++
Orc	+	-	-	-	*	*	+	---	--

Above is a list of the races within the game, and their typical characteristics. + means higher than average, * indicates average, and - denotes below average. The note of &+ for the age of elves indicates that elves are not affected by aging, and can, provided they stay out of trouble in the dungeon, be immortal.

The racial characteristics shown above do not guarantee that an Elf player will be intelligent, or that an Ogre player will be strong, but rather than players selected from those races have a better chance of exhibiting those characteristics. After spending some time selecting players, you will have a better feel for the average statistics you can come to expect for each of the races.

The term "Exp" found in the chart is the average degree of experience required in the dungeon before a player of this race will advance a personal level and improve his statistics. The chart indicates that Orcs and Kobolds make levels easily, while Elves and Dwarves have a more difficult time of it. This says nothing about the player's ability to survive. (See the section on Classes for information on how a player's class can affect his progress).

Player Classes

Once a player has been selected, you have a choice of up to 10 different classes, or occupations, for that player. The player will be allowed to choose from at least one class (Peasant) and possibly more, depending upon his characteristics.

Associated with each class are a number of factors which will affect how your player does in the dungeon. Each class has a hit bonus, so that players of some classes (such as Hirebrands and Paladins) receive additional personal hit points, while players of classes which are weaker physically, such as mages and sages, receive fewer personal hit points. In addition, the choice of a class will affect how rapidly the player advances personal levels. Some classes, such as thieves, allow the player to advance levels relatively easily, while more difficult classes, such as rangers or sages, have very slow advancement. Be aware that if a player is a member of a slowly advancing race (such as an elf) as well as being a member of a slowly advancing class (such as a sage), the effect will be compounded and your player is likely to advance very slowly indeed. Similarly, if a player of an "expensive" race selects a rapidly advancing class, some of the disadvantage will be offset.

Members of some classes can throw magical (illusionary) and others can throw clerical (religious) spells. A few (such as rangers and sages) can actually throw both. Spells can be used to help defeat monsters in combat, or can be used passively to assist party members, such as healing wounds, curing poison, etc. (See Spells for more information).

The equipment your player is able to use will also be influenced by his choice of a class. Certain classes are restricted from various types of weapons and armor. Priests, for instance, may not use any weapons with a point or blade, since such weapons shed blood. Thieves, on the other hand, are not selective about their weapons, but may not wear anything heavier than leather armor since it restricts their movement. (See Equipment for more information).

Listed below are the 10 player classes, with a brief description of each:

Hirebrand-

Hirebrands are the pure fighting men in the game of Oubliette. They can wear all normal types of armor and weapons, including plate mail and swords. The basic purpose of a hirebrand is to fight in the front of his party, protecting the mages and other more fragile spell throwing types from direct contact with the monsters. The hirebrand might be most closely compared to the hoplites in the ancient Greek societies, or to the Roman legionnaire. Hirebrands tend to be sturdy, and advance personal levels rapidly, provided they survive.

Mages-

The mage is a pure illusionist and sorcerer. Rather than earning his glory by fighting in the front line like the hirebrands, the physically weak mages prefer to overcome the enemy by the use of magical spells. So that the casting of these spells will not be impeded by their armor or weapons, mages never wear armor heavier than a cloak, and typically carry daggers as their normal weapons. Because of the vulnerable nature of the mage, he is usually located in the rear of the party, protected from direct contact with the monsters, where he can throw spells at will over the heads of his comrades.

Ninja-

Members of ancient assassins' guilds, the ninjas have traditionally practiced the art of silent assassination. Skilled in the use of all weapons, the ninja serves in the dungeon primarily as a fighting man. Their skill with weapons allow them to swing to kill on an opponent, with a good probability of inflicting a fatal or critical hit on the monster with a single blow. In order to use their weapons more effectively, and to move quickly through the dungeon, the ninjas never wear anything heavier than leather armor. Like thieves, the ninjas are adept at opening trapped boxes in the dungeon.

Paladin-

The fair knights of Oubliette are known as paladins. Sworn to the cause of justice, these paladins are handsome fighters who have some additional abilities over the normal hirebrands. The paladin can restore hits to a party member with his touch, one time per dungeon trip, with the number of hits increasing along with the paladin's level. The paladin is also able to throw clerical spells when his personal level is 8 or higher. Because of his clerical nature, the paladin, like the priest, can also make use of the clerical dispell on evil monsters.

Peasant-

By default, every player in the game is able to be a peasant. Having no particular strengths, the only redeeming factor of a peasant is that he makes personal levels in the dungeon quite easily. Frequently players will be a peasant for their first few personal levels, and then join a guild to learn a useful skill. Peasants may wear nothing better than leather armor, and cannot use most weapons.

Priest-

The priests are the religious men in Oubliette, able to summon the assistance of their gods in the aid of their party. Priests abhor bloodshed, and will only ever kill in self-defense. The priest may carry only blunt instruments as weapons, like the crusading clerics of old. Priests can wear armor as heavy as chain mail, and can also carry shields. The priest can throw clerical spells, which serve to protect his party, heal his friends and do damage to those attacking him. Further, the priest can attempt to dispell evil monsters (demons and undeads) by ordering them hence when the monsters are first encountered.

Frequently the monsters are impressed with the priest's presence at the beginning of the encounter, but after they have fought him and his party for more than one round, they realize his vulnerability.

Ranger-

The rangers have historically lived in the forests in clans devoted to protecting nature and themselves. Through the years of communing with nature, the ranger discovers many of the most powerful secrets of the world, both magical and clerical, and is therefore able, when he is high level, to throw both magical and clerical spells. The ranger insists on wearing only leather armor, but can use all types of weapons. While the ranger is vulnerable when low level, being forced to fight monsters directly to gain experience, the high level ranger is able to both fight and cast spells, making him an invaluable member of the party.

Sage-

Sages are similar to rangers in their seclusion from society. Like the rangers, the sages can cast both magical and clerical spells. Since the sages devote themselves to the study of these spells, they can cast them at lower levels, being able to throw magical spells at their first level, and clerical spells at their third level. However, the sages lack the ranger's training in nature, and thus are unable to wear armor, and are physically weak. Sages are typically used solely for their ability to cast spells, and are kept in the back of the party when possible.

Samurai-

In the tradition of the Japanese Samurai and the Chinese Shao-lin monks, these players are known for their skill with both weapons and hand-to-hand combat. Unwilling to wear any armor except for their cloaks, these martial artists are often able to parry the blows of their opponents, and become increasingly difficult to hit as they advance levels. The samurais, like the ninjas, are able to swing to kill, but are far more effective. In their years of study of philosophy, they have also come to learn clerical spells, and at high level, the samurais are able to serve as clerics as well. Like the thieves, they are skilled with their hands, and are better than average at disarming traps.

Thief-

The thief is a self-interested player skilled in the dark arts of opening doors and disarming traps, as well as some basic weapons skills. Thieves are able to use all types of normal weapons, but wear only leather armor so that they can move with stealth. Thieves advance personal levels rapidly as they gain experience in the dungeon, and at high levels they achieve sufficient weapon skills to be able to swing to kill on their opponents. It should be noted, however, that high levels thieves are less effective at critical hit than the samurais and even the ninjas.

Class Information Summary

<u>Class</u>	<u>Hits</u>	<u>Exp.</u>	<u>Magic</u>	<u>Cleric</u>	<u>Weapon</u>	<u>Armor</u>
Hirebrand	+++	-	0	0	3	4
Mage	--	++	1	0	1	1
Ninja	+	*	0	0	3	2
Paladin	++++	+++	0	8	3	4
Peasant	*	---	0	0	2	2
Priest	*	++	0	1	2	3
Ranger	+++++	++++	7	6	3	2
Sage	--	++++	1	3	2	1
Samurai	++++	+++	0	6	3	1
Thief	*	--	0	0	3	2

Hits: Extra personal hit points awarded to the player, each time the player advances, allowing the player to withstand more personal damage.

Magic & Cleric Levels: Level at which player of that class can throw spells of that type, 0 indicates NONE.

Weapon Levels: 1 - Restricted to daggers, 2 - No edged weapons,
3 - Use any normal weapon

Armor Levels: 1 - Cloaks only, 2 - Leather Armor,
3 - Chain Mail & Shield, 4 - Plate Mail & Shield

Minimum Statistics Required

<u>Class</u>	<u>Str</u>	<u>Int</u>	<u>Pie</u>	<u>Ldr</u>	<u>Con</u>	<u>Dex</u>
Hirebrand	12	0	0	0	0	6
Mage	0	12	0	0	0	0
Ninja	12	9	12	0	6	15
Paladin	12	12	12	17	7	9
Peasant	0	0	0	0	0	0
Priest	0	0	12	7	0	0
Ranger	12	14	14	14	15	12
Sage	0	14	14	7	0	0
Samurai	15	9	15	0	9	15
Thief	5	0	4	0	0	12

Joining a guild

Once your player has been selected, he will be able to choose from one or more classes for which he is nominally qualified, meaning that his statistics meet the minimum requirements shown in the table above. After choosing a class, he will be allowed to select a guild for his apprenticeship.

The guilds vary in quality of education, risk to the student, average years of study, chance of successful graduation and racial discrimination. Certain guilds (such as the Eldar Academy) only allow members of a given race to enroll.

Your choice of a guild will be based on a number of factors. While it is always desirable to choose a high quality guild, they tend to be considerably more difficult, and your player could spend many years attempting to graduate, perhaps dying in the process. To short-lived races such as Orcs and Ogres, becoming a professional student can be a fatal mistake.

Note that after a new player has been selected, he will be given a chance to study for a chosen class. If he fails to graduate, but survives the school, he will be placed automatically in the tavern, where he will wait until picked up as a member of a party. He may at any later time become an apprentice again, in any guild for which he is qualified. He might also elect to seek adventure in the dungeon as a Peasant, later to enter a guild. Warning - the chance of dying in school increases as a character increases his personal level. The masters of the school typically frown on these higher level students, and force them to serve as examples for the rest of the class.

Equipment

Players may purchase equipment to assist them in their adventures at the general store located in the castle. Grundig's General Store stocks only the finest in quality merchandise to aid players in their dungeon quests.

Each player may carry up to five items of equipment with him in the dungeon. There are five basic types of equipment, and a player may only carry one of each. They are, in order, **Weapon, Armor, Shield, Jewelry and Miscellaneous Magic**. Characters which fight frequently will be especially concerned with selecting the proper weapon and armor. The choice of a weapon has a great effect on how the player fights in the dungeon. Certain weapons, such as swords, are restricted to the fighting classes like hirebrands and paladins. Other weapons, such as maces and mauls, are typically used by religious players like priests and sages, since they do not shed blood. There are also class restrictions placed on armor - fighting men can wear plate mail and shield, for instance, while peasants and thieves may wear nothing heavier than leather armor, and mages may wear nothing more than a cloak.

Equipment may also be restricted to a specific race or class. Daggers, for instance, are restricted to use by mages. Dwarven hammers, manufactured and used exclusively by dwarves, may not be used by members of other races.

In addition to the "normal" equipment available for purchase in the general store, there are **enchanted equipment items** to be found in the dungeon. This magical equipment is frequently like normal equipment, except that it has been endowed with special qualities that make it more desirable. Hirebrands may find magic plate mail which protects them even better than normal plate mail, while mages may be interested in the Wizard's Staff, which can be used in the dungeon as a weapon and a source of protection for the mage. While the best magic equipment is usually harder to obtain, it is well worth the quest.

WARNING - if you find an item in the dungeon which has an unknown property (listed as Special in the equipment list), it is prudent to experiment carefully with the item! Entire parties have been known to find destruction by the misuse of unknown equipment.

Spells

Magical and Clerical (Religious) spells can be cast by various classes to attack monsters and help fellow party members. While a player must be one of the front two players in the party to hit the monsters with weapons, spells can be cast from any position. As a result, those players able to throw spells are typically placed in the rear of their parties, so that they can cast spells against the monsters without risk of direct personal injury.

The spells are actually remnants of the Varget, or ancient language, which is no longer known to commoners. It is said that the secrets of the world of Tokal are contained within the language, and that those who are able to properly speak the words can actually invoke these mystical powers. However, the task of invoking these spells is so exhausting that a user of magic or clerical spells can cast only a limited number, and then must rest to restore his strength.

The spells are split into two basic groups, magical and clerical, and different classes may be able to cast one, both, or none of these spells. The spells are further separated into different spell levels, each requiring a unique source of energy within the thrower. As the spell-user increases his personal level, he becomes stronger and is able to cast more powerful spells as well as throw more of the lower level spells per trip. By inspecting a player's information (pressing M within the game) you can determine the number of magical and clerical spells of each level the player can cast.

Spells may only be cast in the dungeon, since the builder of the castle placed an anti-magic hex on the entire city to prevent spell casters from disturbing the local peasants. To cast a spell while in the dungeon, the spell caster need merely press S and then he will be asked to enter the name of the spell. Naturally, all spell names are given in the Varget (the ancient language, and are translated in the following pages...

Magical Spells

Magical spells are based on illusion and control of natural phenomena. While magic is particularly effective on low to medium level monsters, it tends to be less effective against high level monsters, wise to the world and powerful in the dungeon. As a result, mages are invaluable to a party during the early stages of development, and then the wizards recede in importance, until the party begins to venture to the very deep levels of the dungeon, where ultra-powerful mages are required for the party's survival.

Level 1 -

NARGOR In the Varget, this spell means "not thought." Scholars believe that this spell actually neutralizes the thought process of the victim, apparently putting the creature to sleep. It is a relatively weak spell, however, and will only affect low level normal monsters.

GEIBOR Known among commoners as magical missiles, this spell literally means "air rods" in the ancient language. The projectiles produced are directed at a single target, and work on all types of monsters.

TOKSHEF Meaning "earth shield" this spell invokes the power of the strongest element, the earth, in protecting the user. Although few understand exactly how the spell works, it seems to make the user less vulnerable to attacks with weapons.

MORFIEGOR Literally translated, this spell means "direct fire thought." It is directed at a single opponent of humanoid type, and if successful, the opponent will join the user and assist him throughout his trip in the dungeon.

Level 2 -

GEIGOR "Air thought" attempts to dispell the thoughts of the opposing monsters into the air, and is commonly called the spell of confusion. Once confused, the affected monsters run for cover and are effectively eliminated from the encounter.

ALTATOK "Earth strength" invokes the power of the earth in strengthening the recipient of the spell, allowing him to hit his opponents more often. It can be cast by the magic user on any member of the party, but is typically used on one of the two men fighting in the front.

NARPIC Called Darkness by the rabble, this spell creates an area of darkness around the magic user's party, allowing the party to escape the encounter. It is primarily effective against low level normal monsters, both humanoid and animal, which require light to see their opponents.

GEITORGA Unsure of this spell's translation, the scholars say that it helps the magic user to float in the air above the earth. Its primary utility is in allowing the mage to avoid pits in the dungeon. It is known that players thus floating are less vulnerable to weapon attacks. However, a player who is thus attacked may lose his concentration on the spell, and each attack has a small chance of breaking the spell.

Level 3 -

FIEMINAT This spell causes a ball of fire to burst from a point chosen by the mage, usually in the midst of the monsters fighting his party. "Fire wound" will do serious damage to all members of the opposing party, and also stands a good chance of damaging each member of the mage's party. Because of its destructive effect on the friendly forces, this spell is typically cast only as a last resort. A magic user can partially protect himself from the effects of fire by casting FIETOKSHEF.

PICTAGEIT "Light Air Storm" invokes a storm of brilliant light among the enemy, having an even chance of damaging each one. Like FIEMINAT, this spell can also backfire to damage one's own party, so it should be used with caution. (See FIETOKSHEF)

MORTOKGOR "Direct Earth Thought", serves to control a monster in the same way as MORFIEGOR is used against humanoid opponents. This spell is cast against beings of "earth thought", or non-humanoid monsters. Like MORFIEGOR, it is ineffective against supernatural monsters of any kind.

IPTONARVAY Meaning "self-not-see", this spell makes the user invisible to low level normal monsters. Its effects last until the user leaves the dungeon, or attacks a monster with a spell or weapon. Its basic benefit is that it makes the mage invulnerable to attack by normal weapons. This spell is not effective against supernatural or high level opponents.

FIETOKSHEF "Fire earth shield" affords the mage with a personal shield against the effects of fire, whether from light or fire spells, or from the breath of dragon-type monsters. The effect of this spell lasts until attack by fire, and then it must be recast. Not a complete protection against fire, it does cut the damage to the magic user in half.

IPTOFEH Literally "self-point" in the Varget, this spell tells the user the level on which the party is currently standing.

Level 4 -

NARFIET Ice storm, or "not fire", invokes a damaging storm of cold and ice upon the opposing monsters. Like FIEMINAT and PICTAGEIT, it also unfortunately damaging the user's party. Use with caution.

MINAGOR "Wound thought" is said to produce fear in the mind of the opponent. A highly effective spell against low to medium level normal monsters, it can be used like GEIGOR to remove opponents from the encounter.

KARPAFIER Meaning "Fire Summon", the spell serves to summon 1-4 low level monsters to the aid of the mage. These monsters will stay with the mage for a variable number of encounters, usually leaving him shortly before an encounter to return to their homes.

NARVAYBONA Party invisibility, or "party not see" causes the effect of invisibility over all members of the party. The effect may be broken for each individual member when that member casts a spell or swings a weapon. This spell protects the party from low to medium level normal monsters, but has no effect on other monsters.

FIEAL "Fire life" provides the user with a temporary enhancement of the user's reflexes by invoking the power of the fire element. This spell gives the user a chance to act more than once during a single combat round. The spell's effect is of limited duration, but can be renewed by casting FIEAL again.

Level 5 -

FIESHEF "Fire protect" forms a wall of fire about the mage, making him appear much like a demon, and casting fear into the hearts of his opponents. This spell is useful for frightening low to medium level normal monsters, but others are unimpressed.

KARPASOM Meaning "water summon" this spell is powerful than KARPAFIER, and summons monsters to the aid of the mage in the same manner.

SKORPIC According to the major religions of Tokal, the end of the world will come with a mighty struggle between the gods and a blinding flash of consuming light. It is thought that speaking this spell, which literally means "end light", causes a display of light similar to that of the end. Since the mage must be quite powerful to cast the spell, it can usually be used without damage to the mage's party.

ITOGIET "Ill Air Storm" conjures a cloud of foul gases that kill all creatures who are less than level 8. It should be used with caution as it can affect members of one's own party.

ALITO "Death" casts a spell of death over the opponents. Extremely effective even against high level normal monsters, this spell is invaluable when travelling to the lower levels of the dungeon.

FIEMINAMOR "Fire wound directed" this spell does heavy damage to all opponents, with no effect upon the mage's party. Similar to FIEMINAT in effect, the suffix MOR indicates the controlled nature of this attack.

KARPATOK "Earth summon" invokes the power of the earth in summoning assistance. Similar to the prior summon spells, it differs only in the level of monsters which appear to assist the mage.

TORGAFIER Even the scholars do not understand this spell very well. It appears to be able to transport the party from one location to another by use of an alternate plane of existence. The spell has a limited range, of up to 9 units up, down, east, west or north and south. It is dangerous in that the party must be sure that the new location to which it is moving is within the dungeon. If the location is outside the dungeon walls, or in the castle, the party will be killed. **Use this spell with caution!**

Clerical Spells -

The priests and holy men derive their strength from their faith in their gods, rather than from the use of natural phenomena like the mages. The clerical spells are characteristically designed to protect the priest and his friends, rather than being outright offensive, such as the fireballs and lightning bolts afforded to the mages. There are two basic groups of clerical spells, those which heal and revive (the cure and raise spells), and those which defend the priest and his party (BONASHEF, ETISHEF, SHEINO-GET). The priests are relatively weak when they are low level, in comparison to the mages, but as they increase their personal levels, they begin to throw more powerful spells, and become indispensable as the party travels to the lower levels of the dungeon.

Level 1 -

MINAT Simply meaning "wound" in the Varget, this spell inflicts damage on the priest's opponent, thus serving a basic defensive purpose.

KOMINAH "Close wound" is the inverse of the MINAT spell, and is used by the priest to cure a member of his party. The AH ending of this word indicates the healing nature of the spell, in contrast to the harsh AT ending on the corresponding wound spell.

KONARBONA "Dispell party" is a low level clerical spell which has effect primarily on undead creatures, such as skeletons and zombies, although it has some effect on demons as well. This spell has a random chance of frightening all members of the attacking parties, causing them to flee from the priest, who represents evil to them.

Level 2 -

BONASHEF "Shield party" serves to protect the priest's party, and lowers the chance of monsters hitting them with weapons.

DUMAFIEGOR In the Varget, DUMA means "control", and FIEGOR means "fire thought", or human thought. This spell is similar to the MORFIEGOR of the mage, except that it attempts a much stronger, but less lasting, control over the monster. The spell can capture 1 to 4 humanoid opponents and induce them to serve in protection of the cleric. Unfortunately, the spell requires significant energy on the part of the cleric to maintain control, and the companion monsters have a good chance of deserting the priest before the next encounter.

FEHTIER Literally "point trap", this spell allows the cleric to point all dangerous elements of a trap, and thus disarm it without injury. Unfortunately, the effectiveness of the spell decreases with the complexity of the trap, and on the deepest levels of the dungeon, this spell is of relatively little help.

Level 3 -

MINATOK Known among the masses as heavy wound, this spell is a more potent version of MINAT. The TOK (earth) suffix indicates that the power of the spell is drawn from the strongest element.

KOMINASOM The functional opposite of MINATOK, KOMINASOM is based on the water element and it provides a stronger healing effect than KOMINAH.

Level 4 -

KOMINATOK Calling on the power of the earth, this heal spell is usually termed "full cure." It returns the recipient to his full strength level.

MINABOR "Wound rods", or quarrel, gives the priest a variable number of wounding rods which he fires at his opponents. This spell is a potent weapon for the cleric and a valuable tool for defending his party.

KOTIER This word means "close distress" in the Varget. It allows the priest to cure a fellow party member of all diseases affecting him, although it does not return the player to his full strength level (such as KOMINATOK).

DUMATOKGOR Meaning "control earth thought", this spell is a stronger version of DUMAGOR, and allows the priest to control general monsters as well as humanoid. Again, this spell affects 1 to 4 opponents, and has a limited duration which depends on the piety of the cleric.

Level 5 -

FEHALITO "Point death" is an attempt by the cleric to command his opponent to die. This spell may only be used in self-defense by the cleric, and is directed at only one opponent. If the spell does not succeed, the opponent sustains no damage.

ETISHEF "Blade protect" invokes a barrier of whirling blades which the cleric can direct against the attacking opponents. Guided by a divine hand, the blades do not affect members of the cleric's party, but do considerable damage to some of the opponents.

KOALITO "Close death", or raise person, is a very useful spell for any party. This allows the cleric to resurrect a member of his party that has died in the dungeon. The chance of success is based upon the constitution (or health) of the victim, and if it fails, it may not be retried. Being a somewhat limited spell, it does cause permanent damage to the health of the recipient.

Level 6 -

KOMINALITO "Close death wound" serves to resurrect the person like KOALITO, but also serves to cure the wound which actually caused the death in the first place. Because of this additional healing effect, the victim is not permanently damaged by the experience of death. This spell also has a chance of failure, and may not be retried on the same player.

MOHIPTO This spell means "home self" and returns the cleric to the castle. Unfortunately, his party members do not follow him. In abandoning his party, the cleric risks permanent condemnation and death from his gods, and may be permanently killed in the attempt to return home. If the spell is used in only the most dire circumstances, the chance of death to the cleric is relatively remote.

SHEINOGET "Holy word" calls upon the priest's god to damn his opponents to hell. The opponent's chance of resisting the attempt is based on the priest's level and the opponent's level. If a party member is damned but the party as a whole survives, his soul will return to his body and he can be revived.

Castle Options

N - Create New Players

On your distribution disk, there are a number of players already created and waiting in the tavern. If you like, you can use these players, or create some new players by pressing -N- while in the castle. Ultimately, the players provided for you will be killed, and you will be forced to create some new ones.

After pressing -N-, you will be asked to select a race for your new player. Keep in mind that the selection of a race will have a large effect on the type of player you will get. If you are selecting a Ogre player, chances are good that you will get a good Hirebrand, but you are not likely to get a good Priest. For further information, see the section on Player Races.

Once the race has been chosen, you will be "roll" a player of that race. You will be asked if you want to keep the player, and if not, another will be rolled.

Listed below the player are the classes for which the player is eligible. The player is eligible for a class if his statistics meet the minimum specified for that class. No matter how poor the player, he will be allowed to be a **Peasant**. Frequently a player will have two or more class choices. Select the choice that will be most beneficial for both the player himself and his party.

You will then be provided with a selection of guilds which the player may attend in order to train for his occupation. The player will be placed in the tavern after his schooling, whether he graduates or not, as long as he does not die during his apprenticeship. If the player does not succeed in his first attempt at a guild, he can try again at a later point. However, once he has graduated from a guild, he cannot change classes.

After you have created a sufficient number of players, go to the tavern (Castle Option -T-) to form your party.

T - LIGNE Tavern

LIGNE Tavern is named for the founder of the castle, and is the traditional meeting ground for adventurers waiting to seek glory in the dungeon. After a player is created, and upon normal exit from the game, the player is placed in the tavern.

To form a party, simply enter the number of the player you would like to select and press RETURN. After a player has been selected, a *** will appear to the right, indicating that he is a member of your party. To deselect a member of your party, simply enter his number.

Your party may consist of from 1-6 players, and once you have reached that limit, you may not select any more. When you have selected all of the players you would like for your party, simply press RETURN to exit the tavern.

S - Grundig's General Store

Run by Grundig, an elderly dwarf of gentle demeanor, the General Store is the retail outlet for a wide variety of equipment useful in the dungeon. Unfortunately, due to the high costs of quality workmanship and materials, some of the items may be too expensive for beginning players. If your party cannot afford to properly equip itself for the dungeon quest, you will have to make do as best you can, hoping to win additional gold for equipment in the dungeon.

G - Enter a Guild

The guilds are essentially schools in which a beginning player can learn an occupation. For each occupation, or class, there are several guilds, each guild varying in quality of education, difficulty, risk to the student, average years of apprenticeship and race discrimination. After graduating from a guild, the student will hopefully have improved some of his characteristics useful in his trade, or at least not lost any. In choosing a guild, keep in mind that the best guilds are the most difficult, so mediocre students might do best to join an inferior guild.

H - The Holy House of Healing

The House of Healing is run by a small group of priests residing in the castle. Supported solely by the gracious donations of its benefactors, this temple provides healing services to those in need. Usually those most in need will give large donations prior to requesting the aid of the clerics.

R - Rest at an Inn

In order to recuperate your hits and spell units prior to a dungeon trip, your party will have to rest in the castle. The three inns vary in cost and quality of rest, and parties with financial stress may choose to rest in the streets. New players, before entering the dungeon, should rest in order to get their spell units. Note - resting in the streets may be cheap, but it will age your players severely. Aging has no apparent effect upon young players, but as players pass the halfway point in their life expectancy, they will begin to experience physical and mental degradation, reflected in their stats. When any stat goes to zero, the player dies of old age.

D - Enter the dungeon

When your party has been properly equipped and rested, you will be ready to enter the dungeon. Onward to Glory!

O - Order the Party

This option allows you to select the order of your party during encounters with monsters in the dungeon. The first two players (numbers 1 and 2) will be in direct contact with the monsters, so these players should be the best able to avoid or withstand damage. Typically, the party is ordered with the hirebrands and fighting players up front, the priests in the middle, and the pure spell throwers (mages, sages, etc) in the rear. In this way, the players in the front have to be slain before the spell throwers can be hit directly by the monsters. The spell casters can throw spells from any position in the party, so their effectiveness will not be limited by their party position.

X - Transfer Gold or Equipment

Equipment and gold can be transferred between players.

E - Exit the game

In order to store the progress of your party, you must exit the game by pressing -E-. If you exit by resetting the system or pressing control-C, chances are good that your progress will not be properly stored for your next playing session.

P - Party Information

Pressing -E- will replot the information on your party.

M - Player Information (Man)

Pressing -M- will provide you with detailed information on a particular player (both -P- and -M- also work in the dungeon).

Passive (Non-Combat) Dungeon Options

The dungeon has 10 levels, and is populated by monsters which hide in the rooms and corridors. Some have treasure including gold and magical equipment to be won in combat. The options used while questing for glory are:

D,W,A,X - Party Movement

These keys move you right, up, left and down (respectively) in the dungeon. If you are blocked by a wall, the move key will have no effect.

Moving your party into a pit (these are not displayed - you will have to discover them the hard way) will have a chance of injuring each member of your party. The severity of the damage will depend on the level you are on. The deeper you go, the harder you fall!

Moving your party onto a chute (also not shown) will take you automatically to the destination of the chute. Chutes are a magical means of transport which take the party to a predefined location on a specified level in the dungeon.

Moving onto a stair will give your party the option of taking the stairway, which works much as a chute except that its use is completely voluntary.

O - Order the party

This option allows you to designate the order in which the players in your party will face attacking monsters. (See Castle Options for further explanation).

P - Party Information

By pressing -P-, you can update the list of party information at the top of the screen. The party information is not automatically updated, so during an encounter, be sure to press this option frequently to be sure that you know how your party is doing. If -P- is pressed during an encounter, it does not cost a combat option.

M - Player Information

Pressing -M- will give detailed information on an individual player. If -M- is pressed during an encounter, it does not forfeit the player's combat option.

S - Spell Casting

This allows you to specify a player in your party to cast a magical or clerical spell. Certain spells work only during peace and others work only during combat.

T - Paladin Touch (heal)

By touching another player, a Paladin can cure damage done to the player. The power of the touch increases with the level of the paladin. A paladin may only touch another player once during the dungeon trip.

B - Bury

The only way to dispose of players who have died is to bury them in the dungeon.

Q - Quit the Game

This option allows you to quit the game and save the status of your party while in the dungeon. When you reenter the game, you will resume normally with the party in the same location and predicament as when you left.

K - Kill Companions

While it is usually to the player's advantage to have companions, (companions being controlled monsters, not party members), there are occasions when a player is wisest to kill his companions, particularly when the companion has the capability to do something that would be detrimental to the player. For instance, you may wish to kill an Enchanter companion since it can throw fireballs on behalf of your party. Similarly, any monster which can throw spells which may damage your party should be kept with caution.

Combat Dungeon Options

F - Fight

The first two players in the party may press -F- during an encounter in an attempt to hit the attacking monsters. This normal swing is allowed to all players, and the player, if he hits, will do a variable amount of damage to the monster, based upon the player's level, strength and the type of weapon he is using. If a player behind the front two attempts to fight, it will have no effect since he cannot reach the monsters.

D - Double Blow

Only Hirebrands and Paladins may swing for double damage. This option is exactly like the normal swing (-F-) except that the player only swings once (regardless of the number of attacks of his weapon) and will do double the normal amount of damage. Other players attempting to do a double blow will merely do a normal swing.

K - Swing to Kill

Swinging to kill is an option restricted to Samurais, Ninjas and Thieves higher than 15th level. The Samurais will attack for the normal number of swings of their weapon, while the Ninjas and Thieves using this option will attack only once. If successful, the player has a chance of instantly killing his opponent, or inflicting quadruple damage upon the enemy. Like -F- and -D-, this option has no effect if the player is not within the fighting front two of his party.

E - Evade

Pressing -E- will cause the player to attempt to evade the attacking monsters and retreat to the rear of the party. Warning - in the scuffle, the player behind the evading player loses his combat option. Evasion should be attempted only when the player in the front two is critically injured and facing imminent death.

Q - Seduce

Female Thief players may attempt to seduce humanoid opponents with their physical charms. The success of this attempt is based upon the leadership (or charm) of the seductress and the level of the enemy she is trying to seduce. If successful, the enemy will follow her and fight for her. Seduction may be attempted from any position within the party.

C - Clerical Dispel

This option is available to any players able to cast clerical spells (including Priests, Paladins, Sages and Rangers), and is effective against Undead and Demon type monsters. Dispell must be attempted in the first round of an encounter, before the attackers have had an opportunity to realize the vulnerability of the cleric and his party. If attempted after the first round, it has no effect.

S - Spell Casting

A player with magical or clerical spells may press -S- during an encounter to cast one of his spells. He will be asked to specify the spell by its ancient name in order to cast the spell.

P - Party Information

By pressing -P-, you can update the list of party information at the top of the screen. The party information is not automatically updated, so during an encounter, be sure to press this option frequently to be sure that you know how your party is doing. If -P- is pressed during an encounter, it does not cost a combat option.

M - Player Information

Requesting player information during an encounter will not forfeit a combat option.

Answers to Common Questions

Question: What are the similarities and differences between Oubliette and other "dungeon" games?

Oubliette falls into the general category of role-playing fantasy simulations (we sometimes use the term "fantasy adventures" but get into trouble with people who confuse the term adventure with a particular type of computer puzzle). In this regard it shares a great deal with other games of the role-playing type.

We have often been chided by our players to make Oubliette closer to the other dungeon games available, and this sentiment among the players is understandable. It is natural for people to prefer things that are familiar to them. Where possible, we have endeavored not to change commonly accepted phrases and terms so as to minimize the confusion from players who have experience with other games. For example, the general structure of the player data is similar to that commonly used by other games.

Playing Oubliette at Work

The serious Oubliette player may occasionally find it necessary to play the game at work to relieve the stress of modern toil. Since others in the office may not share his enthusiasm for the game, it is sometimes best to play the game without the knowledge of others.

For the ultimate in discrete recreation, Oubliette has a special "At Work" (tm) feature. The At Work feature is activated by pressing control-L. The screen will immediately erase, and display the system prompt, for the viewing pleasure of those passing by. When the intrusion has passed, the game can be reactivated by pressing control-L again.

Aside from the screen blanking, this feature has no effect upon the game itself, provided control L is pressed to return. If any other key is pressed, the game will be aborted and the user will return to the operating system. This feature is provided for the safety of the player - if somebody unfamiliar with the game comes up to the terminal and presses a key, the game will abort so that it will not be obvious what was going on.

Appendix M - The Monsters

There are sixteen basic types of monsters which can be encountered in the dungeon. They are:

Samurai -

The samurai monsters are martial artists which can stun their opponents, and at the higher levels, kill with a single blow.

Hirebrand -

Like the player hirebrands, there are well-armed fighting men, ranging from low to high level, and can be found on all levels of the dungeon. The high level fighters are very well equipped, and can use normal swing, double blow and even critical hit.

Magician -

The humanoid mages can be found as opponents on the medium to low levels of the dungeon. They are typically physically weak, but can cast a broad range of magical spells, and increase in their power along with their level.

Priest -

Priests can be found on all levels of the dungeon, and medium to high level priests can throw dangerous offensive spells.

Thief -

Thieves are humanoid monsters capable of normal swing, double blow, critical hit and summoning aid. Thieves can be found on all levels of the dungeon.

Giant -

Generally of ogre-like appearance, these fighting types are different from hirebrands only in appearance.

Midget -

Small humanoid monsters similar to hirebrands.

Animal -

This monster type includes a broad range of non-humanoids.

Werebeast -

These monsters are a cross between man and animal, and typically can do normal swing, double blow or poison.

Insect -

These monsters usually attack with normal swing or poison.

Aquatic -

Aquatic monsters are not found in the dungeon, but will be found in the outside world (Tokal) when released.

Undead -

These monsters are neither dead nor alive, and possess a wide range of attacks, including swing, double blow, critical hit, paralyzation, level drain and summon aid. If hit by certain undead monsters with level drain, the player will lose a personal level, with a corresponding loss of hits and characteristics.

Mythical -

These monsters have a variety of attacks, and are generally immune to all spells involving control or fear. Among the mythical monsters are those with the ability to turn their opponents to stone and to summon aid.

Dragon -

A subset of the mythical types, the dragons have the power to breathe fire and are similarly resistant to spells. Dragon types can be found only on the

Enchanted -

Enchanted monsters are similar to mythical in their resistance to spells and their forms of attack.

Demon -

Found only on the low levels of the Oubliette, these monsters possess almost all forms of attack, and are immune to most non-damaging spells. Beware the demons!

The first six monster types, Hirebrand through Midget, are humanoid in nature and are generally susceptible to all spells. Further, these monsters can be controlled using any of the FIEGOR (fire thought) spells such as MORFIEGOR and DUMAFIEGOR.

The Animals, Werebeasts, and Insects are immune to the FIEGOR spells, but can be controlled using the TOKGOR (earth thought) spells. These monsters, along with the humanoids, can be slept or frightened.

The remaining monster types, Undead through Demon, are supernatural monsters having special capabilities. All of them are resistant to fear and control spells. Undead and Demon monsters can be dispelled using two clerical spells, KONARBONA and SHEINOGET. The others, Mythical, Dragon, and Enchanted types, must typically be destroyed by weapons and damage spells.

On the following pages is a list of the monsters present in the dungeon.

Mlev indicates the level of the monster, and **HD** is the maximum number of hits per level. For example, an Aerial Servant has an **Mlev** = 16 and **HD** = 8, and would have from 16 to 128 hits, and would have 72 hits on the average.

AC is the armor class of the monster. The lower the armor class, the easier the monster is to hit. **AC** = 9 corresponds to an naked human, while **AC** = 3 corresponds to a human in chain mail and shield.

Lair is the treasure type of the monster.

#App is the maximum number of this monster appearing in a group.

#Att is the number of times the monster can attack per round, and **Dam** is the maximum damage the monster can do per attack.

Rlev is the level on which the monster resides. Monsters can be found up to 2 levels up or down from their resident level, so that a monster with **Rlev** = 5 could be found on levels 3 through 7. The farther your party is from the monster's resident level, the less your chance of encountering the monster.

The second line of information associated with each monster is a list of the monster's combat options. Each time a monster attacks you he may either swing, throw a spell, or some other special option. This appendix lists the different types of options which are available to a monster. The options a monster may choose from depend upon the monster's level and his characteristics.

Each monster may have up to six different options that he will randomly choose from. On the following pages you will see these options listed:

swing	- swing normally
dblowl	- swing for double damage
crhit	- swing for a critical hit
drain	- drain player's level on a hit
poison	- poison on a hit
paralyze	- paralyze on a hit
breathe	- monster breathes fire at your party
stone	- turn a player to stone (killing him)
summon	- monsters with this ability are able to cry out for reinforcements of his type.
stun	- temporarily stun (paralyze) a player in combat, used largely by Samurai monsters.
SPELL	- certain types of monsters are able to throw spells at your party. Spells are shown in capital letters.

Basic Monster Information - Renseignements relatifs aux monstres

#.Name	Type	Mlev	HD	AC	#App	#Att	Dam	RLev
1.Acolyte	Priest	1	6	9	12	1	6	1
	swing, swing, swing, swing, swing, swing							
2.Adept	Priest	2	6	7	12	1	6	2
	MINAT, swing, swing, swing, swing, swing							
3.Aerial Servant	Enchanted	16	8	3	3	4	6	6
	summon, swing, swing, dblow, dblow, summon							
4.Apprentice	Thief	1	6	9	12	1	8	1
	swing, swing, swing, swing, dblow, dblow							
5.Banshee	Undead	8	8	-3	4	3	8	5
	dblow, dblow, MINAGOR, MINAGOR, MINAGOR, summon							
6.Basilisk	Mythical	5	8	0	8	1	10	4
	swing, swing, stone, dblow, swing, swing							
7.Beholder	Mythical	31	9	-8	4	2	8	9
	swing, stone, paralyze, poison, drain, summon							
8.Berserker	Hirebrand	3	10	7	15	2	10	3
	dblow, dblow, summon, swing, dblow, summon							
9.Bishop	Priest	7	6	1	8	1	12	6
	dblow, MINATOK, MINATOK, MINATOK, MINABOR, DUMATOKGOR							
10.Black Dragon	Dragon	12	8	-9	5	2	10	9
	dblow, dblow, swing, swing, breathe, breathe							
11.Bombadier Beetle	Insect	2	8	2	8	1	10	3
	swing, swing, swing, swing, dblow, dblow							
12.Boring Beetle	Insect	5	8	0	10	4	3	3
	swing, swing, swing, dblow, dblow, poison							
13.Brass Dragon	Dragon	15	8	-11	4	2	15	10
	dblow, dblow, swing, breathe, breathe, breathe							
14.Brother	Samurai	6	10	8	12	1	6	4
	swing, swing, swing, swing, swing, swing							
15.Burglar	Thief	4	6	6	10	2	8	3
	swing, swing, dblow, dblow, dblow, dblow							
16.Cardinal	Priest	31	8	-5	6	2	4	10
	SHEINOGET, SHEINOGET, MINABOR, MINABOR, FEHALITO, FEHALITO							
17.Cave Hulk	Animal	3	8	6	12	2	3	2
	swing, swing, swing, swing, swing, swing							
18.Cave Serpent	Animal	12	8	2	6	2	12	6
	dblow, dblow, swing, swing, dblow, dblow							
19.Cavern Grizzly	Animal	3	8	5	10	2	6	2
	swing, swing, swing, swing, swing, swing							
20.Centaur	Mythical	8	8	0	10	2	12	6
	swing, swing, swing, swing, swing, swing							
21.Champion	Hirebrand	10	8	-1	8	2	8	5
	swing, swing, swing, dblow, dblow, dblow							
22.Chimaera	Mythical	9	8	2	10	2	6	5
	swing, dblow, dblow, swing, swing, swing							
23.Clay Golem	Enchanted	10	8	2	3	3	10	6
	swing, swing, swing, swing, swing, summon							
24.Cockatrice	Mythical	5	8	4	8	1	3	5
	swing, stone, stone, stone, stone, swing							
25.Conjurer	Magician	3	4	9	8	2	4	4
	swing, MORFIEGOR, MORFIEGOR, GEIBOR, NARGOR, NARGOR							

Basic Monster Information - Renseignements relatifs aux monstres

#.Name	Type	Mlev	HD	AC	#App	#Att	Dam	RLev
26.Copper Dragon	Dragon	26	10	-14	4	2	10	10
	breathe,breathe,breathe,crithit,crithit,ALITO							
27.Curate	Priest	5	6	3	8	1	10	5
	dblow,MINATOK,MINAT,MINAT,swing,swing							
28.Cutpurse	Thief	5	6	5	8	2	10	4
	swing,dblow,dblow,dblow,crithit,summon							
29.Cyclops	Mythical	10	6	1	8	1	6	5
	swing,swing,swing,dblow,dblow							
30.Dark Lord	Undead	26	8	-4	6	3	10	10
	drain,crithit,SHEINOGET,ALITO,FIEMINAMOR,drain							
31.Dark Stalker	Enchanted	20	8	-8	2	1	10	8
	crithit,crithit,swing,swing,swing,swing							
32.Disciple	Samurai	8	10	7	10	1	6	5
	stun,stun,stun,swing,swing,swing							
33.Dragon Lizard	Mythical	20	8	0	6	2	10	10
	dblow,dblow,dblow,breathe,breathe,swing							
34.Dragon Master	Samurai	16	10	1	8	2	10	8
	stun,stun,stun,crithit,crithit,FEHALITO							
35.Dungeon Slime	Animal	3	8	4	8	3	1	2
	swing,paralyze,paralyze,paralyze,paralyze,paralyze							
36.Dwarf	Midget	5	2	4	15	1	8	1
	swing,swing,swing,swing,dblow,dblow							
37.Earth Ape	Animal	9	8	0	6	2	12	7
	swing,swing,swing,dblow,dblow,dblow							
38.Earth Flayer	Animal	5	8	2	10	1	6	2
	swing,dblow,dblow,dblow,paralyze,poison							
39.Earth Lizard	Animal	6	8	4	12	1	6	4
	swing,swing,swing,swing,swing,swing							
40.Earth Snake	Animal	4	8	3	10	2	6	4
	swing,swing,swing,swing,swing,swing							
41.Earth Whale	Animal	29	15	3	4	4	10	9
	swing,dblow,dblow,dblow,crithit,crithit							
42.Elf	Midget	1	10	5	15	1	8	1
	swing,swing,swing,swing,swing,dblow							
43.Enchanter	Magician	10	5	2	6	2	10	6
	GEIGOR,MINAGOR,MORFIEGOR,NARFIET,FIEMINAT,summon							
44.Evil High Priest	Priest	24	10	-12	6	3	20	10
	SHEINOGET,SHEINOGET,FEHALITO,FEHALITO,MINABOR,FEHALITO							
45.Familiar	Demon	7	8	-15	8	2	15	7
	swing,swing,swing,swing,dblow,FIEMINAT							
46.Fiegorin	Enchanted	16	8	2	4	3	8	6
	swing,swing,dblow,dblow,dblow,summon							
47.Fire Ant	Insect	2	8	9	15	1	6	1
	swing,swing,swing,swing,swing,swing							
48.Fire Beetle	Insect	1	8	2	15	2	4	2
	swing,swing,dblow,dblow,dblow,dblow							
49.Fire Lizard	Animal	10	8	-2	8	1	25	8
	swing,swing,swing,breathe,breathe,breathe							
50.Footpad	Thief	2	6	7	12	1	8	1
	swing,swing,swing,dblow,dblow,dblow							

Basic Monster Information - Renseignements relatifs aux monstres

#.Name	Type	Mlev	HD	AC	#App	#Att	Dam	RLev
51.Forest Giant	Giant	10	8	-1	8	2	10	5
	swing, swing, swing, swing, dblow, dblow							
52.Gargoyle	Mythical	4	8	0	10	2	3	4
	swing, swing, swing, swing, swing							
53.Geigorin	Enchanted	16	8	2	4	2	10	5
	swing, swing, swing, dblow, dblow, summon							
54.Ghost	Undead	18	8	-1	6	2	15	8
	drain, drain, drain, drain, drain, drain							
55.Ghoul	Undead	2	8	5	10	1	3	3
	swing, swing, summon, summon, swing, swing							
56.Giant Centipede	Insect	1	2	9	15	5	1	2
	swing, swing, swing, swing, swing, poison							
57.Giant Lizard	Animal	3	8	2	12	1	12	4
	swing, swing, swing, swing, swing							
58.Giant Scorpion	Insect	8	8	0	8	2	10	6
	swing, swing, swing, swing, poison, poison							
59.Giant Slug	Animal	12	8	8	8	1	12	5
	swing, swing, swing, swing, swing, swing							
60.Giant Spider	Insect	5	8	4	12	2	4	2
	swing, swing, swing, swing, swing, poison							
61.Giant Wasp	Insect	12	6	-2	10	2	10	7
	summon, summon, poison, dblow, crithit, dblow							
62.Gnoll	Giant	2	8	4	15	1	8	2
	swing, swing, swing, swing, swing							
63.Gnome	Giant	1	6	5	15	1	6	1
	swing, swing, swing, swing, swing, swing							
64.Goblin	Giant	1	7	6	15	1	6	1
	swing, swing, swing, swing, swing, swing							
65.Gold Dragon	Dragon	25	10	-15	4	2	15	10
	crithit, crithit, crithit, breathe, breathe, ALITO							
66.Gorgon	Mythical	8	8	0	8	2	6	6
	swing, swing, swing, swing, stone, stone							
67.Gorilla	Animal	7	8	3	10	3	6	4
	swing, swing, swing, dblow, dblow, dblow							
68.Grand Master	Samurai	40	12	-15	6	4	30	11
	stun, crithit, FEHALITO, FEHALITO, FEHALITO, FEHALITO							
69.Green Dragon	Dragon	20	10	-13	4	1	25	10
	ALITO, breathe, breathe, crithit, crithit, dblow							
70.Gryffon	Mythical	15	5	3	8	1	4	5
	swing, swing, swing, swing, swing							
71.Halfling	Midget	6	1	7	15	1	6	1
	swing, swing, swing, swing, swing, swing							
72.Hell Spawn	Demon	40	10	-15	4	3	30	10
	summon, summon, summon, crithit, crithit, crithit							
73.Hero	Hirebrand	4	8	3	8	1	10	2
	swing, swing, swing, swing, swing, swing							
74.Hill Giant	Giant	9	8	1	8	1	20	6
	swing, swing, swing, swing, dblow, dblow							
75.Hulk	Giant	12	8	0	6	2	12	5
	dblow, dblow, dblow, swing, swing, swing							

Basic Monster Information - Renseignements relatifs aux monstres

#.Name	Type	Mlev	HD	AC	#App	#Att	Dam	RLev
76.Hydra	Mythical	8	8	4	4	8	8	7
	swing, swing, swing, swing, swing, swing							
77.Illusionist	Magician	20	5	-4	6	4	10	8
	MORFIEGOR, ALITO, MORFIEGOR, ALITO, FIEMINAMOR, FIEMINAMOR							
78.Initiate	Samurai	4	10	9	15	1	4	3
	stun, stun, swing, swing, swing, swing							
79.Iron Golem	Enchanted	16	8	-4	3	4	10	7
	swing, swing, swing, swing, swing, summon							
80.Kobold	Midget	1	4	7	15	1	4	1
	swing, swing, swing, swing, swing, swing							
81.Lama	Priest	12	8	-2	6	2	15	7
	dblow, MINATOK, MINATOK, MINATOK, MINABOR, FEHALITO							
82.Large Spider	Insect	1	8	6	15	1	1	1
	swing, swing, swing, swing, swing, poison							
83.Lead Zombie	Undead	25	8	-4	4	2	15	9
	drain, crithit, dblow, summon, summon, crithit							
84.Leprechaun	Midget	5	1	8	12	1	3	1
	swing, swing, swing, swing, swing, swing							
85.Lord	Hirebrand	18	8	-6	8	2	15	7
	swing, dblow, dblow, dblow, crithit, crithit							
86.Lurker	Animal	10	8	4	8	1	6	6
	swing, swing, swing, dblow, dblow, crithit							
87.Magician	Magician	6	4	4	6	2	4	5
	swing, GEIGOR, FIEMINAT, MORFIEGOR, MORFIEGOR, GEIGOR							
88.Master	Samurai	12	10	5	8	2	8	6
	stun, stun, stun, stun, crithit, swing							
89.Master Pilferer	Thief	15	8	-2	8	2	15	7
	dblow, crithit, crithit, crithit, crithit, summon							
90.Master Thief	Thief	25	10	-4	6	4	20	9
	crithit, crithit, crithit, crithit, crithit, summon							
91.Medium	Magician	1	4	9	12	2	4	3
	swing, swing, swing, NARGOR, GEIBOR, MORFIEGOR							
92.Medusa	Mythical	6	8	3	8	1	4	9
	swing, swing, swing, swing, stone, stone							
93.Minotaur	Mythical	6	8	0	6	1	12	7
	crithit, crithit, swing, swing, swing, swing							
94.Mithryl Golem	Enchanted	16	8	-15	3	4	15	9
	crithit, crithit, dblow, dblow, summon, summon							
95.Mummy	Undead	6	8	1	6	1	12	6
	swing, poison, poison, poison, poison, drain							
96.Myrmidon	Hirebrand	8	8	0	8	1	12	4
	swing, swing, swing, swing, swing, dblow							
97.Necromancer	Magician	20	6	-6	6	3	20	9
	FIEMINAMOR, FIEMINAMOR, NARFIET, MORFIEGOR, ALITO, ALITO							
98.Ninja	Thief	20	10	-2	8	2	15	8
	crithit, crithit, crithit, summon, summon, summon							
99.Novice	Samurai	2	10	10	15	1	3	2
	stun, swing, swing, swing, swing, swing							
100.Ogre	Giant	4	8	2	12	1	10	3
	swing, swing, swing, dblow, dblow, dblow							

Basic Monster Information - Renseignements relatifs aux monstres

#.Name	Type	Mlev	HD	AC	#App	#Att	Dam	RLev
101.Ogre Mage	Giant	6	8	3	8	1	12	5
	NARGOR, GEIGOR, NARFIET, NARFIET, swing, dblow							
102.Orc	Giant	1	8	4	15	1	8	1
	swing, swing, swing, swing, dblow, dblow							
103.Order Master	Samurai	30	10	-12	6	3	20	10
	stun, stun, crithit, crithit, FEHALITO, FEHALITO							
104.Patriarch	Priest	18	8	-6	6	3	20	
	MINATOK, SHEINOGET, FEHALITO, FEHALITO, MINABOR, SHEINOGET							
105.Pegasus	Mythical	6	8	4	6	6	6	7
	swing, swing, swing, dblow, dblow, swing							
106.Phase Monster	Animal	6	8	4	12	2	6	4
	swing, swing, swing, swing, swing, swing							
107.Phase Wasp	Insect	10	8	2	8	1	20	7
	swing, swing, poison, poison, summon, swing							
108.Phase Wolf	Animal	4	8	5	12	1	6	2
	swing, swing, swing, swing, swing, dblow							
109.Pilferer	Thief	12	8	0	8	2	15	6
	dblown, dblow, crithit, crithit, summon							
110.Pit Panther	Animal	5	8	5	8	2	10	4
	swing, swing, swing, swing, swing, swing							
111.Pixie	Enchanted	3	6	2	8	1	4	4
	swing, swing, swing, swing, swing, swing							
112.Poltergeist	Undead	4	8	4	8	1	4	3
	swing, swing, swing, paralyze, paralyze, paralyze							
113.Priest	Priest	3	6	4	10	1	8	3
	swing, swing, swing, MINAT, MINAT, swing							
114.Pseudo-Dragon	Dragon	2	8	0	8	1	3	4
	swing, swing, swing, swing, breathe							
115.Pyrohydra	Mythical	6	8	3	6	6	6	7
	swing, swing, swing, breathe, breathe, breathe							
116.Raver	Hirebrand	25	10	-10	6	3	15	
	swing, dblow, crithit, crithit, crithit, crithit							
117.Red Dragon	Dragon	25	8	-12	4	2	12	10
	dblown, crithit, crithit, breathe, breathe, ALITO							
118.Robber	Thief	3	6	7	12	1	10	2
	swing, swing, dblow, dblow, dblow, dblow							
119.Salamander	Mythical	10	8	2	6	1	20	8
	swing, swing, swing, breathe, breathe, swing							
120.Seer	Magician	2	4	9	10	2	4	3
	swing, GEIBOR, GEIBOR, NARGOR, MORFIEGOR, MORFIEGOR							
121.Shadow	Undead	3	8	6	8	1	6	2
	dblown, swing, swing, swing, swing, swing							
122.Shambler	Animal	8	8	-1	8	4	8	5
	swing, swing, swing, swing, swing, swing							
123.Sharper	Thief	8	8	4	8	2	12	5
	dblown, dblow, dblow, dblow, crithit, summon							
124.Siren	Mythical	3	8	5	10	2	4	3
	DUMATOKGOR, DUMATOKGOR, swing, swing, swing, swing							
125.Skeleton	Undead	1	6	7	15	1	6	1
	swing, swing, swing, swing, swing, swing							

Basic Monster Information - Renseignements relatifs aux monstres

#.Name	Type	Mlev	HD	AC	#App	#Att	Dam	RLev
126.Somgorin	Enchanted	16	8	2	4	3	8	6
	swing, swing, swing, dblow, dblow, summon							
127.Sorcerer	Magician	16	5	-2	6	2	15	9
	MINAGOR, ALITO, FIEMINAMOR, MORFIEGOR, MORFIEGOR, NARFIET							
128.Spectre	Undead	10	8	2	8	1	8	7
	swing, swing, swing, drain, drain, drain							
129.Sprite	Hirebrand	1	4	7	15	1	3	1
	swing, swing, swing, swing, swing, swing							
130.Stirge	Animal	1	8	8	15	1	6	1
	swing, swing, swing, swing, swing, swing							
131.Stone Giant	Giant	12	8	-1	8	2	12	7
	swing, swing, dblow, dblow, dblow, crithit							
132.Stone Golem	Enchanted	12	8	-2	3	3	8	6
	swing, swing, swing, swing, swing, summon							
133.Stygian Dog	Animal	6	8	4	8	1	6	5
	swing, swing, swing, swing, breathe, breathe							
134.Succubus	Demon	20	10	-5	4	2	15	8
	DUMAFIEGOR, DUMAFIEGOR, summon, drain, drain, crithit							
135.Super Hero	Hirebrand	12	8	-3	8	2	10	6
	swing, swing, dblow, dblow, dblow, crithit							
136.Superior	Samurai	14	10	3	8	2	9	7
	stun, stun, stun, stun, crithit, crithit							
137.Swashbuckler	Hirebrand	5	8	1	8	1	12	3
	swing, swing, swing, swing, swing, swing							
138.Swordsman	Hirebrand	3	8	5	8	1	10	2
	swing, swing, swing, swing, swing, swing							
139.Thaumaturgist	Magician	5	4	4	7	2	4	4
	NARGOR, MORFIEGOR, MORFIEGOR, GEIBOR, GEIBOR, swing							
140.Theurgist	Magician	4	4	4	8	2	4	4
	MORFIEGOR, MORFIEGOR, MORFIEGOR, NARGOR, GEIBOR, swing							
141.Thief	Thief	20	10	-3	6	3	20	9
	dblow, crithit, crithit, crithit, crithit, summon							
142.Time Lords	Magician	30	8	-10	4	4	15	10
	FIEMINAMOR, FIEMINAMOR, ALITO, ALITO, SKORPIC,							
143.Titan	Giant	60	10	-10	2	4	40	10
	crithit, crithit, summon, MINABOR, FIESHEF, FIEMINAT							
144.Tokgorin	Enchanted	16	8	2	4	4	8	6
	swing, swing, dblow, dblow, dblow, summon							
145.Tracker	Animal	5	8	4	8	1	1	2
	swing, swing, swing, swing, swing, swing							
146.Troll	Giant	10	8	2	6	3	10	6
	swing, dblow, dblow, summon, summon, dblow							
147.Undead Bears	Undead	20	10	-2	6	3	30	8
	crithit, drain, drain, dblow, SHEINOGET, summon							
148.Vampire	Undead	30	8	-6	4	3	20	10
	summon, summon, drain, drain, drain, MORFIEGOR							
149.Veteran	Hirebrand	1	8	9	12	1	10	1
	swing, swing, swing, swing, swing, swing							
150.Vicar	Priest	4	6	4	10	1	8	4
	MINAT, MINAT, DUMAFIEGOR, swing, swing, swing							

Basic Monster Information - Renseignements relatifs aux monstres

#.Name	Type	Mlev	HD	AC	#App	#Att	Dam	RLev
151. Warlock	Magician	12	5	0	6	2	10	7
	MINAGOR, PICTAGEIT, MORFIEGOR, MORFIEGOR, NARFIET, GEIGOR							
152. Warrior	Hirebrand	2	8	7	10	1	10	1
	swing, swing, swing, swing, swing, swing							
153. Werebear	Werebeast	15	8	0	8	2	10	6
	swing, swing, swing, swing, poison, poison							
154. Wereboar	Werebeast	8	8	1	8	1	8	5
	swing, swing, swing, swing, poison, poison							
155. Werejackal	Werebeast	4	8	4	10	1	4	5
	swing, swing, swing, swing, poison, poison							
156. Wererat	Werebeast	3	8	5	15	1	8	5
	swing, swing, swing, swing, swing, poison							
157. Weretiger	Werebeast	10	8	0	10	2	10	7
	swing, swing, swing, dblow, dblow, poison							
158. Werewolf	Werebeast	5	8	4	8	1	12	6
	swing, swing, swing, dblow, dblow, poison							
159. Wight	Undead	10	8	2	8	1	10	6
	drain, drain, dblow, dblow, summon, MINAGOR							
160. Wind Master	Samurai	24	10	-8	8	2	12	9
	stun, stun, stun, crithit, FEHALITO, FEHALITO							
161. Wizard	Magician	24	6	-10	6	4	20	9
	FIEMINAMOR, FIEMINAMOR, FIEMINAMOR, NARFIET, ALITO, ALITO							
162. Wraith	Undead	15	8	0	6	2	15	7
	drain, drain, crithit, dblow, summon, MINAGOR							
163. Wyvern	Mythical	20	10	-2	4	3	15	9
	crithit, dblow, dblow, dblow, poison, MINAGOR							
164. Zombie	Undead	4	8	4	8	1	10	3
	summon, summon, dblow, dblow, poison, dblow							

Appendix L - Monster List by Level

Monsters found in the dungeon are of varying levels depending upon how ferocious the monster is. For instance, a Fire Beetle found roaming on level 1 is actually a level 3 monster. Don't confuse the monster's level with the level on which it resides.

In general, a monster may wander up to 2 levels from its resident level, e.g. a monster with a resident level of 4 may normally be found on levels 2-6 of the dungeon. Naturally, its chance of being encountered is greatest on its resident level, and less on more distant levels.

The party will also rarely encounter especially powerful monsters in **special rooms** in the dungeon. A special room may be guarded by monsters which are as much as 4 levels away from their resident level. Therefore, a special room on level 3 may have monsters from as deep as level 7. Should the party manage to defeat the encounter in the special room, they will be rewarded with a magic item from a level up to 6 levels deeper (a level 3 SR would contain a magic item from levels 5..9). Although special rooms may mean extraordinary peril for the party, the reward will compensate for the challenge.

Monsters on Level 1 [18] - Monstres au niveau 1 (18)
 (Number indicates level on which monster lives)
 (le chiffre indique le niveau residentiel du monstre)

1:Acolyte	2:Adept	1:Apprentice
3:Berсерker	3: Bombadier Beetle	3: Boring Beetle
3: Burglar	2: Cave Hulk	2: Cavern Grizzly
2: Dungeon Slime	1: Dwarf	2: Earth Flayer
1: Elf	1: Fire Ant	2: Fire Beetle
1: Footpad	3: Ghoul	2: Giant Centipede
2: Giant Spider	2: Gnoll	1: Gnome
1: Goblin	1: Halfling	2: Hero
3: Initiate	1: Kobold	1: Large Spider
1: Leprechaun	3: Medium	2: Novice
3: Ogre	1: Orc	2: Phase Wolf
3: Poltergeist	3: Priest	2: Robber
3: Seer	2: Shadow	3: Siren
1: Skeleton	1: Sprite	1: Stirge
3: Swashbuckler	2: Swordsman	2: Tracker
1: Veteran	1: Warrior	3: Zombie

Monsters on Level 2 [16] - Monstres au niveau 2 (16)
 (Number indicates level on which monster lives)
 (Le chiffre indique le niveau residentiel du monstre)

1:Acolyte	2:Adept	1:Apprentice
4:Basilisk	3:Berсерker	3: Bombadier Beetle
3: Boring Beetle	4: Brother	3: Burglar
2: Cave Hulk	2: Cavern Grizzly	4: Conjurер
4: Cutpurse	2: Dungeon Slime	1: Dwarf
2: Earth Flayer	4: Earth Lizard	4: Earth Snake
1: Elf	1: Fire Ant	2: Fire Beetle
1: Footpad	4: Gargoyle	3: Ghoul
2: Giant Centipede	4: Giant Lizard	2: Giant Spider
2: Gnoll	1: Gnome	1: Goblin
4: Gorilla	1: Halfling	2: Hero
3: Initiate	1: Kobold	1: Large Spider
1: Leprechaun	3: Medium	4: Myrmidon
2: Novice	3: Ogre	1: Orc
4: Phase Monster	2: Phase Wolf	4: Pit Panther
4: Pixie	3: Poltergeist	3: Priest
4: Pseudo-Dragon	2: Robber	3: Seer
2: Shadow	3: Siren	1: Skeleton
1: Sprite	1: Stirge	3: Swashbuckler
2: Swordsman	4: Thaumaturgist	4: Theurgist
2: Tracker	1: Veteran	4: Vicar
1: Warrior	3: Zombie	

Monsters on Level 3 [14] - Monstres au niveau 3 (14)
(Number indicates level on which monster lives)
(Le chiffre indique le niveau residentiel du monstre)

1:Acolyte	2:Adept	1:Apprentice
5:Banshee	4:Basilisk	3:Berserker
3: Bombadier Beetle	3:Boring Beetle	4:Brother
3: Burglar	2:Cave Hulk	2:Cavern Grizzly
5:Champion	5:Chimaera	5:Cockatrice
4:Conjurer	5:Curate	4:Cutpurse
5:Cyclops	5:Disciple	2:Dungeon Slime
1:Dwarf	2:Earth Flayer	4:Earth Lizard
4:Earth Snake	1:Elf	1:Fire Ant
2:Fire Beetle	1:Footpad	5:Forest Giant
4:Gargoyle	5:Geigorin	3:Ghoul
2:Giant Centipede	4:Giant Lizard	5:Giant Slug
2:Giant Spider	2:Gnoll	1:Gnome
1:Goblin	4:Gorilla	5:Gryffon
1:Halfling	2:Hero	5:Hulk
3:Initiate	1:Kobold	1:Large Spider
1:Leprechaun	5:Magician	3:Medium
4:Myrmidon	2:Novice	3:Ogre
5:Ogre Mage	1:Orc	4:Phase Monster
2:Phase Wolf	4:Pit Panther	4:Pixie
3:Poltergeist	3:Priest	4:Pseudo-Dragon
2:Robber	3:Seer	2:Shadow
5:Shambler	5:Sharper	3:Siren
1:Skeleton	1:Sprite	1:Stirge
5:Stygian Dog	3:Swashbuckler	2:Swordsman
4:Thaumaturgist	4:Theurgist	2:Tracker
1:Veteran	4:Vicar	1:Warrior
5:Wereboar	5:Werejackal	5:Wererat
3:Zombie		

Monsters on Level 4 [17] - Monstres au niveau 4 (17)
(Number indicates level on which monster lives)
(Le chiffre indique le niveau residentiel du monstre)

2:Adept	6:Aerial Servant	5:Banshee
4:Basilisk	3: Berserker	6: Bishop
3: Bombadier Beetle	3: Boring Beetle	4: Brother
3: Burglar	2: Cave Hulk	6: Cave Serpent
2: Cavern Grizzly	6: Centaur	5: Champion
5: Chimaera	6: Clay Golem	5: Cockatrice
4: Conjuror	5: Curate	4: Cutpurse
5: Cyclops	5: Disciple	2: Dungeon Slime
2: Earth Flayer	4: Earth Lizard	4: Earth Snake
6: Enchanter	6: Fiegorin	2: Fire Beetle
5: Forest Giant	4: Gargoyle	5: Geigorin
3: Ghoul	2: Giant Centipede	4: Giant Lizard
6: Giant Scorpion	5: Giant Slug	2: Giant Spider
2: Gnoll	6: Gorgon	4: Gorilla
5: Gryffon	2: Hero	6: Hill Giant
5: Hulk	3: Initiate	6: Lurker
5: Magician	6: Master	3: Medium
6: Mummy	4: Myrmidon	2: Novice
3: Ogre	5: Ogre Mage	4: Phase Monster
2: Phase Wolf	6: Pilferer	4: Pit Panther
4: Pixie	3: Poltergeist	3: Priest
4: Pseudo-Dragon	2: Robber	3: Seer
2: Shadow	5: Shambler	5: Sharper
3: Siren	6: Somgorin	6: Stone Golem
5: Stygian Dog	6: Super Hero	3: Swashbuckler
2: Swordsman	4: Thaumaturgist	4: Theurgist
6: Tokgorin	2: Tracker	6: Troll
4: Vicar	6: Werebear	5: Wereboar
5: Werejackal	5: Wererat	6: Werewolf
6: Wight	3: Zombie	

(Number indicates level on which monster lives)

(Le chiffre indique le niveau résidentiel du monstre)

6:Aerial Servant	5:Banshee	4:Basilisk
3: Berserker	6: Bishop	3: Bombadier Beetle
3: Boring Beetle	4: Brother	3: Burglar
6: Cave Serpent	6: Centaur	5: Champion
5: Chimaera	6: Clay Golem	5: Cockatrice
4: Conjurer	5: Curate	4: Cutpurse
5: Cyclops	5: Disciple	7: Earth Ape
4: Earth Lizard	4: Earth Snake	6: Enchanter
7: Familiar	6: Fiegorin	5: Forest Giant
4: Gargoyle	5: Geigorin	3: Ghoul
4: Giant Lizard	6: Giant Scorpion	5: Giant Slug
7: Giant Wasp	6: Gorgon	4: Gorilla
5: Gryffon	6: Hill Giant	5: Hulk
7: Hydra	3: Initiate	7: Iron Golem
7: Lama	7: Lord	6: Lurker
5: Magician	6: Master	7: Master Pilferer
3: Medium	7: Minotaur	6: Mummy
4: Myrmidon	3: Ogre	5: Ogre Mage
7: Pegasus	4: Phase Monster	7: Phase Wasp
6: Pilferer	4: Pit Panther	4: Pixie
3: Poltergeist	3: Priest	4: Pseudo-Dragon
7: Pyrohydra	3: Seer	5: Shambler
5: Sharper	3: Siren	6: Songorin
7: Spectre	7: Stone Giant	6: Stone Golem
5: Stygian Dog	6: Super Hero	7: Superior
3: Swashbuckler	4: Thaumaturgist	4: Theurgist
6: Tokgorin	6: Troll	4: Vicar
7: Warlock	6: Werebear	5: Wereboar
5: Werejackal	5: Wererat	7: Weretiger
6: Werewolf	6: Wight	7: Wraith
3: Zombie		

Monsters on Level 6 [22] - Monstres au niveau 6 (22)
(Number indicates level on which monster lives)
(Le chiffre indique le niveau residentiel du monstre)

6:Aerial Servant	5:Banshee	4:Basilisk
6:Bishop	4:Brother	6:Cave Serpent
6:Centaur	5:Champion	5:Chimaera
6:Clay Golem	5:Cockatrice	4:Conjurer
5:Curate	4:Cutpurse	5:Cyclops
8:Dark Stalker	5:Disciple	8:Dragon Master
7:Earth Ape	4:Earth Lizard	4:Earth Snake
6:Enchanter	7:Familiar	6:Fiegorin
8:Fire Lizard	5:Forest Giant	4:Gargoyle
5:Geigorin	8:Ghost	4:Giant Lizard
6:Giant Scorpion	5:Giant Slug	7:Giant Wasp
6:Gorgon	4:Gorilla	5:Gryffon
6:Hill Giant	5:Hulk	7:Hydra
8:Illusionist	7:Iron Golem	7:Lama
7:Lord	6:Lurker	5:Magician
6:Master	7:Master Pilferer	7:Minotaur
6:Mummy	4:Myrmidon	8:Ninja
5:Ogre Mage	8:Patriarch	7:Pegasus
4:Phase Monster	7:Phase Wasp	6:Pilferer
4:Pit Panther	4:Pixie	4:Pseudo-Dragon
7:Pyrohydra	8:Salamander	5:Shambler
5:Sharper	6:Somgorin	7:Spectre
7:Stone Giant	6:Stone Golem	5:Stygian Dog
8:Succubus	6:Super Hero	7:Superior
4:Thaumaturgist	4:Theurgist	6:Tokgorin
6:Troll	8:Undead Bears	4:Vicar
7:Warlock	6:Werebear	5:Wereboar
5:Werejackal	5:Wererat	7:Weretiger
6:Werewolf	6:Wight	7:Wraith

Monsters on Level 7 [18] - Monstres au niveau 7 (18)
(Number indicates level on which monster lives)
(Le chiffre indique le niveau residential du monstre)

6:Aerial Servant	5:Banshee	9:Beholder
6:Bishop	9:Black Dragon	6:Cave Serpent
6:Centaur	5:Champion	5:Chimaera
6:Clay Golem	5:Cockatrice	5:Curate
5:Cyclops	8:Dark Stalker	5:Disciple
8:Dragon Master	7:Earth Ape	9:Earth Whale
6:Enchanter	7:Familiar	6:Fiegorin
8:Fire Lizard	5:Forest Giant	5:Geigorin
8:Ghost	6:Giant Scorpion	5:Giant Slug
7:Giant Wasp	6:Gorgon	5:Gryffon
6:Hill Giant	5:Hulk	7:Hydra
8:Illusionist	7:Iron Golem	7:Lama
9:Lead Zombie	7:Lord	6:Lurker
5:Magician	6:Master	7:Master Pilfere
9:Master Thief	9:Medusa	7:Minotaur
9:Mithryl Golem	6:Mummy	9:Necromancer
8:Ninja	5:Ogre Mage	8:Patriarch
7:Pegasus	7:Phase Wasp	6:Pilferer
7:Pyrohydra	9:Raver	8:Salamander
5:Shambler	5:Sharper	6:Somgorin
9:Sorcerer	7:Spectre	7:Stone Giant
6:Stone Golem	5:Stygian Dog	8:Succubus
6:Super Hero	7:Superior	9:Thief
6:Tokgorin	6:Troll	8:Undead Bears
7:Warlock	6:Werebear	5:Wereboar
5:Werejackal	5:Wererat	7:Weretiger
6:Werewolf	6:Wight	9:Wind Master
9:Wizard	7:Wraith	9:Wyvern

Monsters on Level 8 [10] - Monstres au niveau 8 (10)
 (Number indicates level on which monster lives)
 (Le chiffre indique le niveau residential du monstre)

- | | | |
|------------------|-------------------|---------------------|
| 6:Aerial Servant | 9:Beholder | 6:Bishop |
| 9:Black Dragon | 10:Brass Dragon | 10:Cardinal |
| 6:Cave Serpent | 6:Centaur | 6:Clay Golem |
| 10:Copper Dragon | 10:Dark Lord | 8:Dark Stalker |
| 10:Dragon Lizard | 8:Dragon Master | 7:Earth Ape |
| 9:Earth Whale | 6:Enchanter | 10:Evil High Priest |
| 7:Familiar | 6:Fiegorin | 8:Fire Lizard |
| 8:Ghost | 6:Giant Scorpion | 7:Giant Wasp |
| 10:Gold Dragon | 6:Gorgon | 10:Green Dragon |
| 10:Hell Spawn | 6:Hill Giant | 7:Hydra |
| 8:Illusionist | 7:Iron Golem | 7:Lama |
| 9:Lead Zombie | 7:Lord | 6:Lurker |
| 6:Master | 7:Master Pilferer | 9:Master Thief |
| 9:Medusa | 7:Minotaur | 9:Mithryl Golem |
| 6:Mummy | 9:Necromancer | 8:Ninja |
| 10:Order Master | 8:Patriarch | 7:Pegasus |
| 7:Phase Wasp | 6:Pilferer | 7:Pyrohydra |
| 9:Raver | 10:Red Dragon | 8:Salamander |
| 6:Somgorin | 9:Sorcerer | 7:Spectre |
| 7:Stone Giant | 6:Stone Golem | 8:Succubus |
| 6:Super Hero | 7:Superior | 9:Thief |
| 10:Time Lords | 10:Titan | 6:Tokgorin |
| 6:Troll | 8:Undead Bears | 10:Vampire |
| 7:Warlock | 6:Werebear | 7:Weretiger |
| 6:Werewolf | 6:Wight | 9:Wind Master |
| 9:Wizard | 7:Wraith | 9:Wyvern |

Monsters on Level 9 [14] - Monstres au niveau 9 (14)
(Number indicates level on which monster lives)
(Le chiffre indique le niveau résidentiel du monstre)

9:Beholder	9:Black Dragon	10:Brass Dragon
10:Cardinal	10:Copper Dragon	10:Dark Lord
8:Dark Stalker	10:Dragon Lizard	8:Dragon Master
7:Earth Ape	9:Earth Whale	10:Evil High Priest
7:Familiar	8:Fire Lizard	8:Ghost
7:Giant Wasp	10:Gold Dragon	11:Grand Master
10:Green Dragon	10:Hell Spawn	7:Hydra
8:Illusionist	7:Iron Golem	7:Lama
9:Lead Zombie	7:Lord	7:Master Pilferer
9:Master Thief	9:Medusa	7:Minotaur
9:Mithryl Golem	9:Necromancer	8:Ninja
10:Order Master	8:Patriarch	7:Pegasus
7:Phase Wasp	7:Pyrohydra	9:Raver
10:Red Dragon	8:Salamander	9:Sorcerer
7:Spectre	7:Stone Giant	8:Succubus
7:Superior	9:Thief	10:Time Lords
10:Titan	8:Undead Bears	10:Vampire
7:Warlock	7:Weretiger	9:Wind Master
9:Wizard	7:Wraith	9:Wyvern

Monsters on Level 10 [14] - Monstres au niveau 10 (14)
(Number indicates level on which monster lives)
(Le chiffre indique le niveau résidentiel du monstre)

9:Beholder	9:Black Dragon	10:Brass Dragon
10:Cardinal	10:Copper Dragon	10:Dark Lord
8:Dark Stalker	10:Dragon Lizard	8:Dragon Master
9:Earth Whale	10:Evil High Priest	8:Fire Lizard
8:Ghost	10:Gold Dragon	11:Grand Master
10:Green Dragon	10:Hell Spawn	8:Illusionist
9:Lead Zombie	9:Master Thief	9:Medusa
9:Mithryl Golem	9:Necromancer	8:Ninja
10:Order Master	8:Patriarch	9:Raver
10:Red Dragon	8:Salamander	9:Sorcerer
8:Succubus	9:Thief	10:Time Lords
10:Titan	8:Undead Bears	10:Vampire
9:Wind Master	9:Wizard	9:Wyvern

Appendix E - Equipment List

There are five basic equipment types - Weapon, Armor, Shield, Jewelry and Miscellaneous.

Weapon indicates the weapon level of the equipment, and Armor is the armor level. In order to use the equipment, the player's class weapon and armor levels must be greater than or equal to that of the equipment. For example, a Priest can use a Mace, since his weapon level is 2 and the Mace's weapon level is 2, but cannot use a Short Sword, which has a weapon level of 3.

#Att is the number of attacks the equipment makes per round, and Dam is the maximum damage per attack. These values are applicable only to equipment types, and refer to the number of attacks and damage when used with a normal swing -F- (see Dungeon Options).

HP is the hit probability bonus, and indicates the points added to the player's chance of hitting the monsters. If this number is negative, the weapon has a less than normal chance of hitting, and vice-versa if greater than zero.

AC is the armor class bonus of the equipment, which is actually subtracted from the player's armor class. Thus, if $AC > 0$, then the equipment serves to protect the player, while if $AC < 0$, the player is made more vulnerable.

The Power of the equipment is invoked when the player -U-ses the item in the dungeon. Des is the item's percentage chance of destruction each time it is -U-sed. Beware of those items which have their power listed as "Special" as they have unusual effect which may be quite harmful to the party.

Race is the number of the race allowed to use the item, and Class is the number of the class to which the equipment is restricted. If these values are zero, it indicates no restriction.

RLev is resident level of the item. Like monsters, items have a level on which they typically reside, and may be found less frequently on nearby levels. An item with a resident level of 0 cannot be found in the dungeon.

Equipment List - Liste d'equipement

#	Name	Type	Cost	Weap	Arm	#Att	Dam	HP	AC	Power	Des	Race	Class	RLev
1.	Amulet of Isis	Jewelry	0	0	0	0	0	0	0	DUMATOKGOR	10	0	0	7
2.	Annihilation Gem	Jewelry	0	1	0	0	0	0	0	ALITO	10	0	2	10
3.	Axe	Weapon	45	3	0	1	8	0	0	NONE	0	0	0	0
4.	Axe + 1	Weapon	0	3	0	1	10	1	0	NONE	0	0	0	1
5.	Axe + 2	Weapon	0	3	0	2	12	2	0	NONE	0	0	0	3
6.	Axe of Kirgar	Weapon	0	3	0	2	24	5	2	NONE	0	0	0	7
7.	Axe of Mortokgor	Weapon	0	3	0	2	24	5	2	MORTOKGOR	10	0	0	9
8.	Bag of Missiles	Misc.	0	0	0	0	0	0	0	GEIBOR	10	0	2	2
9.	Balmung	Weapon	0	3	0	1	20	5	4	Special	0	0	0	10
10.	Blank Scroll	Misc.	0	0	0	0	0	0	0	NONE	0	0	0	0
11.	Book	Misc.	0	0	0	0	0	0	0	NONE	0	0	0	0
12.	Book of Darkness	Misc.	0	0	0	0	0	0	0	Special	25	0	0	10
13.	Book of Health	Misc.	0	0	0	0	0	0	0	Special	90	0	0	11
14.	Book of Leadership	Misc.	0	0	0	0	0	0	0	Special	90	0	0	11
15.	Bright Stone	Jewelry	0	0	0	0	0	0	0	NONE	0	0	0	0
16.	Broadsword	Weapon	240	3	0	1	12	1	1	NONE	0	0	0	0
17.	Chain Mail	Armor	450	0	3	0	0	-1	4	NONE	0	0	0	1
18.	Chain Mail + 1	Armor	0	0	3	0	0	-1	5	NONE	0	0	0	1
19.	Chain Mail + 2	Armor	0	0	3	0	0	0	6	NONE	0	0	0	4
20.	Chain Mail + 3	Armor	0	0	3	0	0	0	7	NONE	0	0	0	6
21.	Chain Mail + 5	Armor	0	0	3	0	0	0	9	NONE	0	0	0	10
22.	Cloak	Armor	28	0	1	0	0	0	1	NONE	0	0	0	0
23.	Cloak + 1	Armor	0	0	1	0	0	0	2	NONE	0	0	0	2
24.	Cloak + 2	Armor	0	0	1	0	0	0	3	NONE	0	0	0	5
25.	Cloak + 3	Armor	0	0	1	0	0	0	4	NONE	0	0	0	10
26.	Club	Weapon	10	2	0	1	6	-1	0	NONE	0	0	0	0
27.	Dagger	Weapon	15	1	0	2	4	-2	-1	NONE	0	0	2	0
28.	Dagger + 1	Weapon	0	1	0	2	4	-1	-1	NONE	0	0	2	2
29.	Dagger + 2	Weapon	0	1	0	2	4	0	0	NONE	0	0	2	4
30.	Dagger + 3	Weapon	0	1	0	2	8	1	1	NONE	0	0	2	8

Equipment List - Liste d'equipement

#.Name	Type	Cost	Weap	Arm	#Att	Dam	HP	AC	Power	Des	Race	Class	RLev
31.Dagger of Ligne	Weapon	0	1	0	2	12	4	6	ALITO	3	0	2	11
32.Death Blade	Weapon	0	3	0	1	30	6	2	NONE	0	0	0	11
33.Defender	Weapon	0	3	0	1	15	4	3	NONE	0	0	0	12
34.Dwarven Hammer	Weapon	0	2	0	2	12	2	0	NONE	0	1	0	3
35.Earthen Flask	Misc.	0	0	0	0	0	0	0	NONE	0	0	0	0
36.Elven Armor	Armor	0	0	1	0	0	0	5	NONE	0	0	0	11
37.Excalibur	Weapon	0	3	0	1	25	7	4	ALITO	3	0	1	12
38.Flask of Kominah	Misc.	0	0	0	0	0	0	0	KOMINAH	5	0	0	8
39.Gem of Death	Jewelry	0	0	0	0	0	0	0	ALITO	10	0	2	10
40.Gem of Fireball	Jewelry	0	0	0	0	0	0	0	FIEMINAT	25	0	2	3
41.Gem of Kominah	Jewelry	0	0	0	0	0	0	0	KOMINAH	25	0	0	6
42.Glass Sphere	Jewelry	0	0	0	0	0	0	0	NONE	0	0	0	0
43.Holy Cross	Jewelry	0	0	0	0	0	0	5	SHEINOGET	3	0	6	11
44.Holy Ring	Jewelry	0	0	0	0	0	0	3	Special	90	0	0	11
45.Holy Sword	Weapon	0	3	0	1	20	6	4	Special	10	0	4	9
46.Imperial Ring	Jewelry	0	0	0	0	0	2	2	DUMATOKGOR	10	0	0	10
47.Imperial Ring	Jewelry	0	0	0	0	0	2	2	ETISHEF	10	0	0	11
48.Imperial Ring	Jewelry	0	0	0	0	0	2	2	ALITO	5	0	0	12
49.Iptonarvay Flask	Misc.	0	0	0	0	0	0	1	IPTONARVAY	5	0	0	2
50.Kargen Hammer	Weapon	0	2	0	2	15	3	2	NONE	0	0	0	5
51.Leaner Armor	Armor	90	0	2	0	0	0	2	NONE	0	0	0	1
52.Leaner Armor + 1	Armor	0	0	2	0	0	0	3	NONE	0	0	0	1
53.Leaner Armor + 2	Armor	0	0	2	0	0	0	4	NONE	0	0	0	4
54.Leaner Armor + 3	Armor	0	0	2	0	0	0	5	NONE	0	0	0	8
55.Leaner Bag	Misc.	0	0	0	0	0	0	0	NONE	0	0	0	0
56.Mace	Weapon	40	2	0	1	8	0	0	NONE	0	0	0	0
57.Mace + 1	Weapon	0	2	0	1	10	1	0	NONE	0	0	0	1
58.Mace + 2	Weapon	0	2	0	2	15	1	0	NONE	0	0	0	3
59.Mace of Vargir	Weapon	0	2	0	2	15	5	2	NONE	0	0	6	5
60.Maul of Anrin	Weapon	0	2	0	2	20	5	4	SHEINOGET	2	0	6	12

Equipment List - Liste d'equipement

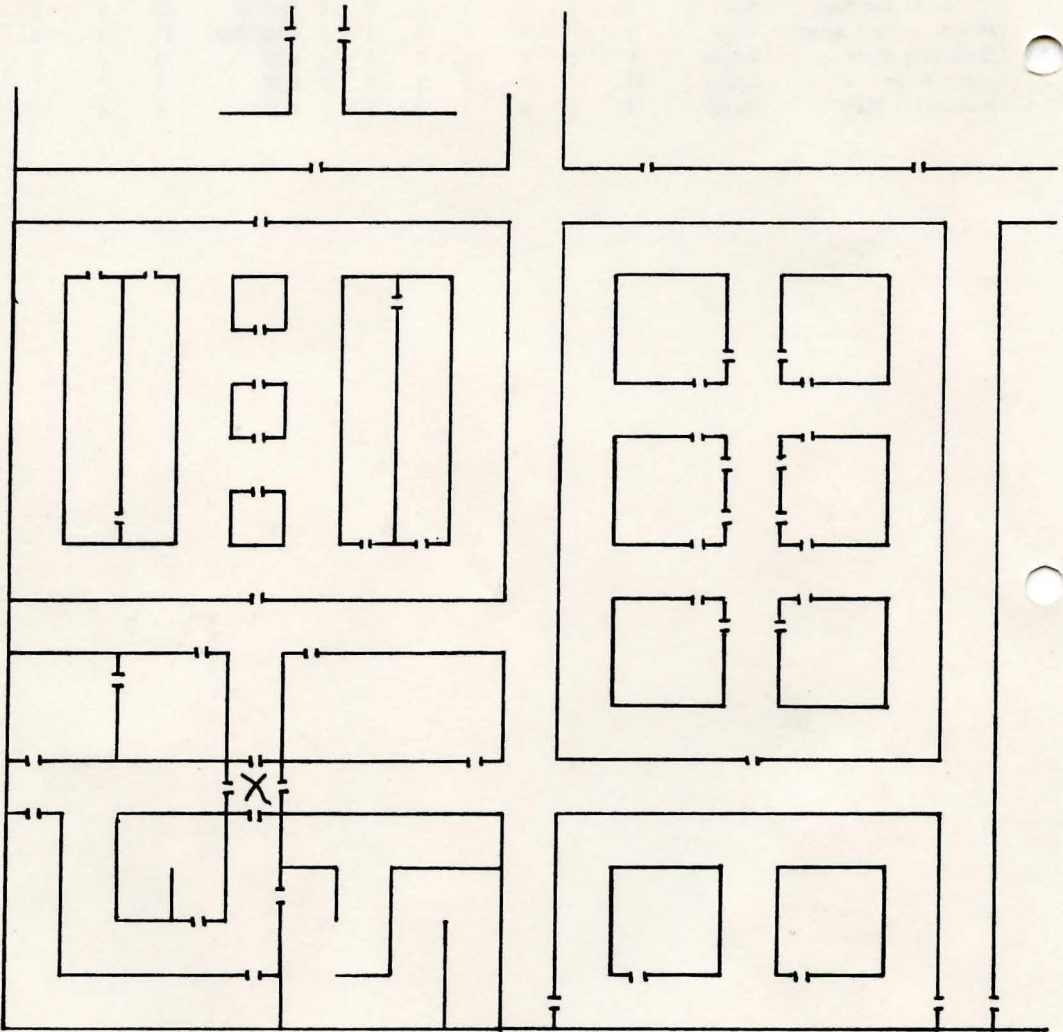
#Name	Type	Cost	Weap	Arm	#Att	Dam	HP	AC	Power	Des	Race	Class	RLev
61.Mithryl Mail	Armor	0	0	0	0	0	0	25	NONE	0	0	0	12
62.Mithryl Shield	Shield	0	0	3	0	0	0	8	NONE	0	0	0	12
63.Necklace of Missiles	Jewelry	0	0	0	0	0	0	0	GETBOR	5	0	2	4
64.Normal Ring	Jewelry	0	0	0	0	0	0	0	NONE	0	0	0	0
65.Plate Mail	Armor	600	0	4	0	0	-2	8	NONE	0	0	0	1
66.Plate Mail + 1	Armor	0	0	4	0	0	-2	9	NONE	0	0	0	1
67.Plate Mail + 2	Armor	0	0	4	0	0	-1	10	NONE	0	0	0	4
68.Plate Mail + 3	Armor	0	0	4	0	0	0	11	NONE	0	0	0	6
69.Plate Mail + 5	Armor	0	0	4	0	0	0	12	NONE	0	0	0	9
70.Platinum Ring	Jewelry	0	0	0	0	0	2	4	SHEINOGET	5	0	0	10
71.Pointed Stick	Weapon	2	3	0	1	4	0	0	NONE	0	0	0	0
72.Potion of Death	Misc.	0	0	0	0	0	0	0	Special	25	0	0	2
73.Quarter Staff	Weapon	160	3	0	1	4	-1	4	NONE	0	0	0	0
74.Regeneration Ring	Jewelry	0	0	0	0	0	0	0	Special	10	0	0	12
75.Ring of Fietokshef	Jewelry	0	0	0	0	0	0	0	FIETOKSHEF	10	0	0	3
76.Ring of Iptonarvay	Jewelry	0	0	0	0	0	0	0	IPTONARVAY	5	0	0	3
77.Ring of Pro-Mage	Jewelry	0	0	0	0	0	0	0	Special	10	0	0	9
78.Ring of Strength	Jewelry	0	0	0	0	0	0	0	Special	90	0	0	9
79.Ring, Pro + 1	Jewelry	0	0	0	0	0	0	1	NONE	0	0	0	4
80.Ring, Pro + 2	Jewelry	0	0	0	0	0	0	2	NONE	0	0	0	6
81.Ring, Pro + 3	Jewelry	0	0	0	0	0	0	3	NONE	0	0	0	9
82.Ring, Pro Undead	Jewelry	0	0	0	0	0	0	0	Special	10	0	0	9
83.Rod of Death	Weapon	0	1	0	1	10	0	0	FEHALITO	10	0	6	8
84.Rod of Kings	Weapon	0	1	0	1	8	0	0	MORFIEGOR	3	0	0	6
85.Rod of Resurrection	Weapon	0	1	0	1	10	0	0	KOMINALITO	10	0	6	7
86.Rod of Retreat	Weapon	0	1	0	1	12	0	0	Special	25	0	0	11
87.Scroll	Misc.	0	0	0	0	0	0	0	NONE	0	0	0	0
88.Scroll of Death	Misc.	0	0	0	0	0	0	0	ALITO	25	0	2	7
89.Scroll of Dumatokgor	Misc.	0	0	0	0	0	0	0	DUMATOKGOR	10	0	6	5
90.Scroll of Life	Misc.	0	0	0	0	0	0	0	KOMINALITO	50	0	6	3

Equipment List - Liste d'equipement

#Name	Type	Cost	Weap	Arm	#Att	Dam	HP	AC	Power	Des	Race	Class	RLev
91.Scroll of Location	Misc.	0	0	0	0	0	0	0	IPTOFEH	50	0	0	2
92.Scroll of Minabor	Misc.	0	0	0	0	0	0	0	MINABOR	20	0	6	5
93.Scroll of Morfiegor	Misc.	0	0	0	0	0	0	0	MORFIEGOR	20	0	2	1
94.Scroll of Mortokgor	Misc.	0	0	0	0	0	0	0	MORTOKGOR	20	0	2	3
95.Scroll of Nargor	Misc.	0	0	0	0	0	0	0	NARGOR	15	0	2	1
96.Shield	Shield	148	0	3	0	0	-1	2	NONE	0	0	0	0
97.Shield + 1	Shield	0	0	3	0	0	-1	3	NONE	0	0	0	2
98.Shield + 2	Shield	0	0	3	0	0	0	4	NONE	0	0	0	5
99.Shield + 3	Shield	0	0	3	0	0	0	5	NONE	0	0	0	8
100.Shield + 5	Shield	0	0	3	0	0	0	7	NONE	0	0	0	10
101.Short Sword	Weapon	80	3	0	2	6	-2	0	NONE	0	0	0	0
102.Silver Cross	Jewelry	0	0	0	0	0	0	1	KONARBONA	0	0	6	5
103.Staff	Weapon	0	0	0	0	0	0	0	NONE	0	0	0	0
104.Staff of Commanding	Weapon	0	1	0	1	12	0	0	DUMATOKGOR	3	0	0	9
105.Staff of Fear	Weapon	0	1	0	1	6	0	0	MINABOR	3	0	2	6
106.Staff of Fire	Weapon	0	1	0	1	8	0	0	FIEMINAT	10	0	2	4
107.Staff of Glory	Weapon	0	1	0	1	20	0	0	Special	3	0	0	7
108.Staff of Healing	Weapon	0	1	0	1	8	0	0	KOMINAH	5	0	6	5
109.Staff of Itogeit	Weapon	0	1	0	1	8	0	0	ITOGEIT	10	0	2	4
110.Staff of Level 5	Weapon	0	1	0	1	12	0	0	Special	25	0	0	6
111.Staff of Level 7	Weapon	0	1	0	1	12	0	0	Special	25	0	0	8
112.Staff of Life	Weapon	0	1	0	1	10	0	0	KOMINALITO	10	0	6	5
113.Staff of Light	Weapon	0	1	0	1	8	0	0	PICTAGEIT	10	0	2	3
114.Staff of Mohipto	Weapon	0	1	0	1	10	0	0	MOHIPTO	25	0	6	7
115.Stone Necklace	Jewelry	0	0	0	0	0	0	0	NONE	0	0	0	0
116.Sword + 1	Weapon	0	3	0	2	6	-1	0	NONE	0	0	0	1
117.Sword + 2	Weapon	0	3	0	2	6	0	0	NONE	0	0	0	3
118.Sword + 3	Weapon	0	3	0	2	8	1	0	NONE	0	0	0	6
119.Sword + 4	Weapon	0	3	0	2	10	2	1	NONE	0	0	0	8
120.Sword of Light	Weapon	0	3	0	2	8	0	1	Special	10	0	0	7

Equipment List - Liste d'equipement

#,Name	Type	Cost	Weap	Arm	#Att	Dom	HP	AC	Power	Des	Race	Class	RLev
121.Sword of Morfiegor	Weapon	0	3	0	2	8	0	0	MORFIEGOR	10	0	0	5
122.Tome of Light	Misc.	0	0	0	0	0	0	0	Special	90	0	0	9
123.Tome of the Magi	Misc.	0	0	0	0	0	0	0	Special	25	0	0	11
124.Vial of Holy Water	Misc.	0	0	0	0	0	0	0	KONARBONA	25	0	6	2
125.Walking Staff	Weapon	0	1	0	1	6	0	0	NONE	0	0	0	0
126.War Hammer	Weapon	90	3	0	1	6	2	-2	NONE	0	0	0	0
127.Wizard's Staff	Weapon	0	1	0	2	12	5	10	ALITO	2	0	2	12



OUBLIETTE

Une aventure fantastique

VERSION CBM 64

Pour certains, un droit de passage -- pour d'autres, une raison de vivre.

Auteurs: Victor Helsing et Jim Schwaiger de Bear Systems.
Droits d'auteur 1977, Jim Schwaiger.
Droits d'auteur 1983, Victor Helsing et Jim Schwaiger.

AUTORISATION

Cette vente autorise un seul utilisateur. Celui-ci peut reproduire autant de copies de sauvegarde qu'il le désire, pourvu que toutes les copies (y compris la copie de la distribution d'origine) soient utilisées uniquement par lui. Le logiciel et la documentation ci-joints ne peuvent pas être vendus, échangés ni transférés d'aucune manière à quiconque.

DÉSISTEMENT

Bear Systems n'offre aucune représentation ni aucune garantie à l'égard du contenu de ce produit et n'assume aucune responsabilité à l'égard des garanties implicites de valeur marchande et d'aptitude à remplir des fonctions quelconques. Bear Systems se réserve le droit d'effectuer des changements à n'importe quel moment sans préavis. Tout le logiciel est mis à l'épreuve et jugé sans erreur.

INSTRUCTIONS POUR LE CHARGEMENT D'OUBLIETTE

DISQUE. Tapez: LOAD"DUB",8(RTN). Une fois que le mot "READY" est affiché, tapez RUN. Le chargement se poursuivra et le programme se déroulera automatiquement.

Retirez le disque du programme et introduisez un disque déjà mis en forme. Il servira à enregistrer en memoire les renseignements relatifs aux joueurs et au jeu.

CASSETTE. Enroulez la bande jusqu'au bout. Tenez la touche SHIFT abaissée et appuyez simultanément sur la touche RUN/STOP. Relâchez la touche SHIFT. Le jeu sera automatiquement chargé. Lorsque le menu est affiché à l'écran, appuyez sur la touche STOP de votre MAGNÉTOCASSETTE et retirez la bande originale. Introduisez une bande vierge, enroulez la bande et enregistrez en mémoire les renseignements relatifs au jeu et aux joueurs.

REMERCIEMENTS

Oubliette fut, à l'origine, conçu et créé par Jim Schwaiger au printemps 1977. Il fut distribué parmi les utilisateurs du système PLATO de l'université de l'Illinois le 18 novembre 1977.

Les auteurs du jeu, de septembre 1977 à may 1980, étaient Dr John Gaby, Dr Bancherd (Mike) DeLong et Jim Schwaiger.

Le varget, ancienne langue parlée à l'époque d'Oubliette, fut créé par David Emigh, qui agit aussi à titre de conseiller au moment de la conception du jeu.

À l'automne 1979, deux autres auteurs, Ken Bourque et Bruce Szablak, s'unirent à la première équipe d'auteurs et continuèrent d'améliorer le jeu.

Les auteurs de cette version sont Victor Helsing et Jim Schwaiger, tous deux diplômés de l'université de l'Illinois (campus Urbana).

Nous désirons exprimer toute notre gratitude à Dr Samuel Kaplan qui a fourni un appui inappréciable au développement du jeu et à ses auteurs, ainsi qu'à Dr Jim Snellen, le suzerain actuel du jeu sur le système PLATO.

À tous les joueurs et participants qui ont appuyé le jeu depuis son inception -- merci.

Enfin, nous dédions cette version d'Oubliette à Dr Bruce Sherwood qui nous a tous inspirés de l'intérêt qu'il a manifesté à l'égard du jeu.

TABLE DES MATIÈRES

	<u>Page</u>
La légende d'Oubliette	4
Introduction au jeu d'Oubliette	7
Renseignements relatifs au joueur	9
Races de joueurs	11
Catégories de joueurs	12
Sommaire des catégories de joueurs	15
Statistiques minimales	15
Guildes	16
Équipement	17
Sorts	18
Sorts magiques	19
Sorts cléricaux	23
Options du château	26
Options du cachot	29
Options de non combat	29
Options de combat	31
Réponses aux questions courantes	33
Jeu d'Oubliette au travail	34
 Annexes	
M - Les monstres	35
L - Liste des monstres à chaque niveau	45
E - Liste de l'équipement	54
D - Carte partielle du premier niveau	60

La légende d'Oubliette

Le mot oubliette signifie un cachot auquel il n'y a qu'une seule issue. Pour vous aider à comprendre en quoi consiste Oubliette et son univers, voici un court récit historique.

Au début, Tokal (signifiant "monde" dans cette ancienne langue) était un endroit à l'état sauvage, habité par des sauvages. À l'époque Tokgorin, le monde était gouverné par les énormes bêtes terrestres qui, selon la légende, étaient descendues un jour des montagnes du Nord. Pendant d'innombrables années, ces bêtes se battirent entre elles, chacune en quête d'un royaume. Du maelstrom furent engendrés les premiers signes du feu sur terre et des créatures auxquelles on donna le nom d'humains.

Bien que les humains ne possédaient pas la puissance physique ni les dons spéciaux des créatures terrestres, ils étaient doués d'intelligence. Vers la fin de l'époque Tokgorin, ces créatures ingénieuses commencèrent à faire valoir leur supériorité et, petit à petit, des tribus d'humains se formèrent en vue de résister aux créatures terrestres et de s'approprier des domaines qui deviendraient exclusivement les leurs.

Ainsi débuta l'époque Fiegorin pendant laquelle le feu fit son apparition. Tirant son nom de cet élément (feu - FIE), cette époque vit s'accroître la force des humains et leur domination sur les bêtes terrestres à mesure qu'ils saisirent l'importance du feu et de l'union. De ces anciennes tribus découvrirent huit grandes races humaines qui existent encore aujourd'hui.

Plus les populations devinrent nombreuses, plus leur désir de régner sur les animaux de la terre s'accrut jusqu'à ce qu'ils commencèrent à se battre entre eux pour la même raison. Les années passèrent et les combats d'humains se perpétuaient sans qu'aucun individu ni aucune tribu ne parviennent à ériger un empire de quelque importance que ce soit. Pendant ce temps, certains groupes se séparèrent de la société que formaient alors les humains et allèrent se réfugier dans les forêts et les montagnes. Retirées du monde, ces petites sociétés s'épanouirent et découvrirent les secrets de la nature, de la magie et de la religion. Ils dévoilèrent les pouvoirs mystérieux que leurs conférait le varget, langue parlée à l'époque. Éventuellement, ces clans commencèrent à se défendre de leurs ennemis au moyen de la magie et de la religion plutôt que d'employer la force.

Dans les années qui suivirent cette période de renaissance, un grand sorcier du nom de LIGNE descendit des montagnes du Nord et, aidé d'une poignée de disciples fidèles, il civilisa une région du monde en bordure de la chaîne de montagnes. Ce village devint, par la suite, une forteresse imprenable connue de par le monde sous le nom de château LIGNE.

Au fur et à mesure que le village et ses alentours s'apprivoisèrent, les créatures hostiles, autant animales qu'humaines, furent enfermées dans un cachot sous le château. Les malfaiteurs et criminels du château furent aussi jetés dans l'oubliette et bientôt, le cachot grouilla d'activités.

Au fur et à mesure que le cachot et la ville prirent de l'envergure, il devint populaire auprès des jeunes gens de la ville de s'aventurer dans le cachot, en quête d'or et de gloire, comme s'il s'agissait d'un rite de passage à la vie adulte qu'ils devaient accomplir. Pour d'autres, cette conquête devint une raison de vivre.

Introduction au jeu d'Oubliette

Bienvenue à Oubliette! L'oubliette (ou cachot) est située sous le cachot LIGNE, une ville souveraine dans le monde de Tokal. Il ne s'agit pas du passé ni du présent. Les joueurs sont des citoyens qui décident de se lancer en quête d'or et de gloire dans l'oubliette du château. En tant qu'utilisateur humain, vous entraînez un groupe de 1 à 6 joueurs vers un combat à mort dans le cachot.

Les caractéristiques physiques et intellectuelles de chaque joueur affectant le rendement du joueur dans le cachot sont exprimées sous forme de 7 statistiques: strength, intelligence, piety, leadership, physical constitution, dexterity et hits. Ces statistiques se situent normalement entre 7 et 12 mais il est probable que chaque joueur aura des statistiques qui dépasseront cette moyenne et d'autres qui lui seront inférieures. Un joueur ayant un niveau de force élevé excellera dans les combats puisque qu'il peut asséner de bons coups à ses adversaires. Par contre, un joueur se distinguant plutôt dans le domaine de l'intelligence que dans celui de la force est plus apte à étudier la magie afin de pouvoir déjouer ses adversaires en leur jetant des sorts magiques. En général, il est préférable de choisir les membres d'un groupe dont les qualités se complètent harmonieusement -- quelques combattants, quelques magiciens et quelques prêtres afin de mieux vous adapter aux situations que présentent les montres insensibles à la magie ou aux armes normales.

Chaque joueur fait partie d'une des huit races habitant le château. Ces races sont les suivantes: dwarf, elf, gnom, hobbit, human, kobold, ogre et orc. Chaque race se distingue par des traits caractéristiques -- les orcs sont plus forts qu'intelligents, les elfes sont intelligents et ne vieillissent jamais, les ogres sont forts et robustes mais extrêmement stupides et peu pieux.

Au moment de choisir vos joueurs pour vous rendre au cachot, vous devrez choisir leur race. Malgré qu'un joueur d'une race intelligente ne puisse pas nécessairement vous garantir que ce joueur sera ingénieux, vous avez de meilleures chances que si vous choisissiez un joueur d'une race de moindre calibre. Après avoir établi les caractéristiques fondamentales (statistiques) de votre joueur, vous devrez lui confier un poste (catégorie) qu'il peut exercer. Par exemple, si sa force satisfait aux exigences minimales, il peut devenir combattant. S'il a suffisamment de dextérité pour devenir voleur, mieux vaut lui confier cette tâche. Le joueur doit choisir une catégorie lui permettant de mettre ses talents en valeur au service du groupe entier.

Une fois que le joueur appartient à une certaine catégorie, il peut s'associer à la guilde ou école de son choix, où il recevra la formation nécessaire à l'exécution de ses fonctions. Les guildes offrent différents niveaux d'éducation, de risques de mort de l'étudiant, de nombre d'années scolaires et de difficultés. Certaines guildes n'acceptent que certaines races. Le choix d'une école d'un joueur doit être effectué en fonction de ses caractéristiques et de ses désirs. S'il survit à la fin de ses études, il sera posté dans la taverne du château où il attendra de se joindre à un groupe en quête d'aventure dans le cachot. Au début du jeu, choisissez plusieurs joueurs, envoyez-les à l'école et rendez-vous à la taverne pour choisir le groupe de joueurs qui vous accompagnera dans le cachot.

Lorsque vous commencerez à jouer, vous constaterez que les règles ne sont pas définies en détail. Oubliette a pour but de simuler la vie réelle dans un univers fantastique. Vos joueurs feront face à l'aventure et à ne nombreux revers dans le château comme dans le cachot. Si vous n'êtes pas certain de la façon de procéder, pratiquez-vous pendant quelque temps. Oubliette est un jeu de découverte qui s'apprend par l'expérience.

Ce manuel pourra vous servir de guide au besoin, mais il ne décrit pas toutes les situations qui se présentent du début à la fin du jeu. Nous conseillons au début de lire cette section, puis de commencer immédiatement à jouer. Au fur et à mesure que vous éprouvez des difficultés à comprendre ce jeu, consultez les explications que vous donnent ce manuel. Aucune fin particulière n'a été prévue afin d'offrir un défi perpétuel au débutant comme à l'expert. Vous vous familiariserez garduellement avec le jeu de sorte que vos difficultés initiales vous paraîtront sans importance par comparaison, mais il existera toujours un défi à relever au niveau suivant. Bonne chance et à vous la gloire!

Renseignements relatifs au joueur

(6+0) Graelyn Female Elf Hits = 8/ 8 Gold = 512
STR 8 AC= 9 Age: 23 1.Dagger
INT 17 Magic = 6 3 0 0 0 0 2.Cloak
PIE 15 Cleric = 0 0 0 0 0 0
LDR 19
CON 4
DEX 12

Le texte ci-dessus représente un exemple des renseignements affichés à l'égard du joueur. Pour obtenir des renseignements sur un joueur particulier de votre groupe, appuyez sur M, soit à l'intérieur du cachot ou du château.

Deux chiffres sont indiqués entre parenthèses avant le nom du joueur -- par exemple: (6+0) Graelyn. Le premier chiffre indique le niveau du joueur. Plus le niveau du joueur est élevé, plus il est puissant. Les joueurs commencent au niveau 1 et peuvent s'élever d'un niveau à l'autre en abattant les montres dans le cachot.

Le deuxième chiffre entre parenthèses représente le nombre de niveaux auquel le joueur s'est élevé au cours de ce voyage. Le moment venu de se reposer dans le château, ce nombre sera ajouté à son niveau. Chaque fois qu'un joueur accroît son niveau personnel, il se mérite des points supplémentaires, lui permettant de résister à de plus grands dommages. Si le joueur peut jeter des sorts, il se mérite aussi des sorts supplémentaires dont il pourra se servir contre l'ennemi.

Les caractéristiques du joueur sont exprimées sous forme de six valeurs fondamentales STR (force), INT (intelligence), PIE (piété), LDR (qualité de chef), CON (constitution physique) ou DEX (dextérité).

La force d'un joueur détermine la puissance des coups qu'il peut asséner à ses adversaires, soit en accroissant ou en diminuant l'importance des dommages qu'il leur inflige à chaque coup. L'intelligence est la caractéristique primordiale des magiciens et elle peut accroître les pouvoirs magiques du joueur. La piété est la caractéristique primordiale des types cléricaux ou religieux et elle peut accroître la puissance cléricale du joueur. Le charme est le trait distinctif du joueur qui démontre des qualités de chef, de la voleuse (qui peut séduire) et du paladin (qui doit être beau). La constitution physique est mesurée d'après la forme du joueur et elle aide à déterminer l'importance des dommages que le joueur peut subir avant d'être abattu. La dextérité indique l'adresse et la rapidité du joueur. Plus le niveau de dextérité est élevé, plus le joueur sera en mesure de frapper ses adversaires et de jeter des sorts.

Chaque fois qu'un joueur est frappé par un adversaire, il subit des dommages de plus ou moins d'importance et perd des points. Ces points sont soustraits des coups du joueur et lorsqu'il ne lui reste plus de coups, le joueur est tué. Les coups sont exprimés par deux chiffres: les coups actuels et les coups maximaux. Un joueur qui a subi des dommages sans avoir été tué peut récupérer ses points jusqu'au niveau maximal par la voie des soins cléricaux ou en se reposant au château.

Les pièces d'or représentent le montant d'argent que possède le joueur. Cet or peut lui venir en aide lorsqu'il décide de se reposer à une auberge, faire un don au temple des guérisons et acheter de l'équipement. Le joueur commence avec un petit montant en or lorsqu'il est choisi pour faire partie d'un groupe et il peut s'enrichir en abattant les monstres du cachot.

AC représente la catégorie de l'armure dont le joueur est protégé. Une AC de 9 correspond à une absence totale de protection et tout équipement protecteur utilisé par le joueur abaisse l'AC. Par exemple, un "hirebrand" portant un "plate mail" et un "shield" aurait un AC de 1. Plus la catégorie de l'armure est basse, plus le joueur est difficile à abattre.

L'âge du joueur est exprimé en années. Bien que l'âge a peu d'importance au début, une fois que le joueur est parvenu plusieurs fois au cachot, il est probable qu'il est assez vieux pour être mis à la retraite. Les joueurs vieillissent uniquement lorsqu'ils se reposent au château (voir les options de repos au château) et certaines races vivent plus longtemps que d'autres (voir les races).

Le nombre de sorts du joueur est également énuméré à la liste de ses renseignements personnels (ainsi qu'à la liste des renseignements relatifs au groupe si vous disposez d'un terminal de 80x24). Par exemple, dans les renseignements affichés à la page précédente, Graelyn possède 6 sorts magiques au niveau 1 et 3 sorts magiques au niveau 2. Elle ne possède aucun sort magique aux niveaux suivants et, étant donné qu'elle est "mage", elle ne possède aucun sort clérical non plus. À mesure qu'elle avance d'un niveau à l'autre en tuant des monstres dans le cachot, elle devient plus puissante et peut jeter des sorts plus violents et un plus grand nombre de sorts normaux. De plus amples renseignements vous sont fournis à ce sujet dans les sections des sorts magiques et cléricaux.

À la droite de l'affichage est indiqué l'équipement que le joueur transporte avec lui (voir la section de l'équipement).

Races de joueurs

Huit races de joueurs vivent au château LIGNE. Ces races sont les suivantes: dwarf, elf, gnoll, hobbit, human, kobold, ogre et orc. Chaque race se distingue par ses caractéristiques très marquées.

<u>Race</u>	<u>Str</u>	<u>Int</u>	<u>Pie</u>	<u>Ldr</u>	<u>Con</u>	<u>Dex</u>	<u>Hits</u>	<u>Age</u>	<u>Exp</u>
Dwarf	++	-	+	-	++	-	++	++	+++
Elf	*	+	*	+	-	+	*	&+	++++
Gnoll	++	--	*	*	+	+	++	-	++
Hobbit	-	-	*	+	+	+	--	+	-
Human	*	*	*	*	*	*	*	*	*
Kobold	-	-	--	-	*	*	--	*	---
Ogre	+++	+++	--	--	++	-	+++	*	++
Orc	+	+	-	-	*	*	+	---	--

Voilà la liste des races du jeu et leurs caractéristiques particulières. + signifie au-dessus de la moyenne, * indique la moyenne et - est au-dessous de la moyenne. Les symboles &+ se rapportant à l'âge des "elves" signifient que les "elves" ne vieillissent pas et peuvent être immortels à condition qu'ils ne s'attirent pas d'ennuis dans le cachot.

Les caractéristiques raciales illustrées ci-dessus ne garantissent aucunement qu'un "elf" sera intelligent ni qu'un "ogre" sera fort, mais plutôt que les joueurs choisis parmi ces races seront plus en mesure d'exhiber ces caractéristiques. Après avoir passé quelque temps à choisir vos joueurs, vous connaîtrez mieux les statistiques moyennes que chacune de ces races peuvent vous fournir.

L'expression "Exp" représente le degré moyen d'expérience requis dans le cachot avant qu'un joueur de cette race puisse avancer à un niveau personnel supérieur et améliorer ses statistiques. Le tableau indique que les "orcs" et les "kobolds" passent facilement d'un niveau à l'autre, alors que les "elves" et les "dwarves" ont plus de difficulté à y parvenir. Cela n'a aucun rapport avec les chances de survie de chaque joueur. (Consultez la section des catégories pour savoir comment la catégorie d'un joueur peut affecter ses progrès.)

Catégories de joueurs

Une fois qu'un joueur est choisi, vous pouvez lui attribuer l'une de 10 catégories (postes) différentes. Le joueur pourra choisir au moins une catégorie (p sant) et peut-être davantage selon ses caractéristiques.

Certains facteurs sont associés à chaque catégorie et ces facteurs affecteront le rendement de votre joueur dans le cachot. Chaque catégorie peut recevoir des coups en prime; les joueurs de certaines catégories (comme les "hirebrands" et les "paladins" reçoivent un nombre supplémentaire de coups personnels alors que les joueurs de catégories plus faibles, comme les "mages" et les "sages" reçoivent un nombre plus limité de coups personnels. De plus, le choix d'une catégorie affectera la rapidité avec laquelle le joueur avancera d'un niveau à l'autre. Certaines catégories, comme les "thieves", facilitent le passage des joueurs d'un niveau à l'autre et d'autres catégories plus difficiles, comme les "rangers" et les "sages" avancent plus lentement. Si un joueur fait partie d'une race plus lente (comme un "elf") et d'une catégorie plus lente (comme un "sage"), il lui sera deux fois plus difficile de changer de niveau. Ainsi, si un joueur d'une race "expensive" choisit une catégorie rapide, certains désavantages seront compensés.

Les membres de certaines catégories peuvent lancer des sorts magiques (illusoires) et d'autres peuvent lancer des sorts cléricaux (religieux). Quelques-uns (comme les "rangers" et les "sages") peuvent lancer les deux. Les sorts peuvent servir à abattre les monstres et ils peuvent être utilisés passivement pour venir en aide à d'autres membres du groupe, soit en soignant leurs blessures, en leur administrant un antidote, etc. (consultez la section des sorts pour de plus amples détails).

L'équipement que peut se procurer votre joueur sera également influencé par son choix de catégorie. Certaines catégories ne peuvent pas servir de diverses armes et armures. Les "priests", par exemple, ne peuvent pas se servir d'armes pointues ou tranchantes puisque de telles armes font couler le sang. Les "thieves", par contre, peuvent choisir n'importe quelles armes mais ils ne peuvent pas porter d'armures plus lourdes que les modèles en cuir, étant donné que cette lourdeur les empêcherait de se déplacer sournoisement. (Consultez la section traitant de l'équipement pour en savoir davantage.

Voici la liste des 10 catégories de joueurs ainsi qu'une brève description:

Hirebrand

Les "hirebrands" sont les hommes destinés uniquement au combat dans le jeu d'Oubliette. Ils peuvent porter n'importe quel genre normal d'armures et d'armes, y compris les "plate mail" et les "swords". La fonction générale d'un "hirebrand" est d'aller au devant de l'ennemi en vue de protéger les membres faibles de son groupe, comme les "mages" et ceux qui peuvent jeter des sorts contre les monstres. Le "hirebrand" peut se comparer au hoplite des sociétés grecques anciennes ou au légionnaire des armées romaines. Les "hirebrands" sont plutôt robustes et ils avancent d'un niveau à l'autre rapidement, à condition qu'ils survivent.

Mage

Le "mage" est purement un illusionniste et un sorcier. Plutôt que de chercher la gloire en se livrant aux combats de front comme le font les "hirebrands", les faibles "mages" se servent de sorts magiques pour défaire l'ennemi. Pour être certains que leurs vêtements ne gêneront pas leurs mouvements au moment de jeter des sorts, les "mages" ne portent rien de plus lourd qu'un manteau et ils transportent uniquement des dagues. En raison de sa vulnérabilité, le "mage" marche normalement à l'arrière du groupe, protégé des monstres, afin de pouvoir jeter des sorts à volonté au-dessus des têtes de ses compagnons.

Ninja

Membres des anciennes guildes d'assassins, les "ninjas" pratiquent l'art d'assassiner leurs victimes en silence. Adroits au maniement de toutes les armes, leur fonction principale est de se battre dans le cachot. Leur dextérité leur permet d'asséner des coups mortels à leurs adversaires au premier essai. En vue de manier les armes efficacement et de se mouvoir rapidement à travers le cachot, les "ninjas" ne portent rien de plus lourd qu'une armure en cuir. Comme les "thieves", ceux-ci se débrouillent très bien lorsqu'il faut ouvrir une trappe dans le cachot.

Paladin

Les chevaliers d'Oubliette sont connus sous le nom de "paladins". Acharnés à défendre la justice, ces "paladins" sont de charmants guerriers qui possèdent certaines qualités que n'ont pas les simples "hirebrands". Le "paladin" peut, d'un toucher, redonner des points à un membre du groupe, une fois par voyage au cachot, et le nombre de points s'accroît en fonction du niveau du "paladin". Ce dernier peut également lancer des sorts cléricaux dès qu'il a atteint le niveau personnel de 8 ou plus. En raison de sa nature cléricale, comme le "priest" le bon "paladin" peut aussi lancer un sort cléricale aux monstres diaboliques.

Peasant

Par défaut, chaque joueur du jeu peut devenir "peasant". N'ayant aucun talent spécial, la seule qualité valable d'un "peasant" est de pouvoir monter rapidement à chaque niveau une fois rendu au cachot. Il peut donc être avantageux d'accorder le poste de "peasant" à vos joueurs dès leurs premiers niveaux personnels, puis de les associer à une guilde afin de leur procurer une spécialisation quelconque. Les "peasants" ne peuvent porter rien d'autre qu'une armure en cuir et ne peuvent pas se servir de la plupart des armes.

Priest

Les "priests" sont les religieux chargés d'invoquer leurs dieux pour venir en aide aux membres du groupe. Les "priests" se refusent de faire couler le sang à moins qu'il ne s'agisse de sauver leur propre vie. Un "priest" peut porter seulement des armes contondantes, comme le faisaient autrefois les croisés. Il peut porter une armure lourde, comme une "chain mail", et il peut aussi se protéger derrière un bouclier (shield). Il peut jeter des sorts cléricaux en vue de protéger son groupe, guérir ses compagnons et endommager ses assaillants. Enfin, le "priest" peut chasser les démons dont les monstres sont possédés en leur ordonnant de quitter les lieux dès qu'ils tombent face à face avec les monstres.

Il arrive souvent que les monstres soient impressionnés par la présence du "priest" au début de leur rencontre mais qu'ils s'aperçoivent de sa vulnérabilité après s'être battus plus d'une ronde contre lui et son groupe.

Ranger

Les "rangers" vivent dans les forêts en clans, se dévouant à la protection de la nature et de leur vie. Passant toute sa vie en communion avec la nature, le "ranger" découvre plusieurs des secrets les plus puissants au monde, magiques et cléricaux, et il peut, à un niveau élevé, jeter des sorts magiques et cléricaux. Le "ranger" se contente uniquement de porter une armure en cuir, mais il peut se servir de n'importe quelle arme. Quoiqu'il soit vulnérable à un bas niveau, devant affronter les monstres directement afin de prendre de l'expérience, il peut autant se battre que jeter des sorts lorsqu'il avance à un niveau élevé et devient, par conséquent, inappréciable pour son équipe.

Sage

Les "sages", comme les "rangers", sont des ermites qui peuvent jeter des sorts magiques et cléricaux. Étant donné que les "sages" se consacrent à l'étude de ces sorts, ils peuvent les jeter à un niveau plus bas, c'est-à-dire qu'ils peuvent lancer des sorts magiques dès le premier niveau et des sorts cléricaux au troisième niveau. Cependant, les "sages" ne connaissent pas aussi bien la nature que les "rangers" et ils ne peuvent donc pas porter une armure et ils sont de faible constitution. Les "sages" ont pour fonction unique de lancer des sorts et ils sont gardés à l'arrière du peloton autant que possible.

Samurai

Dans la tradition japonnaise, comme dans le cas des moines Shao-lin chinois, le "samurai" se distingue dans le combat armé et corps-à-corps. Tenant absolument à se vêtir de leur manteau traditionnel, ces spécialistes des arts martiaux sont très habiles à repousser l'attaque de leurs ennemis et deviennent de plus en plus difficiles à abattre à mesure qu'ils passent aux niveaux supérieurs. Comme les "ninjas", les "samurais" peuvent s'élancer vers leurs assaillants et les abattre d'un seul coup plus efficacement que les "ninjas". Ayant étudié la philosophie pendant des années, ils ont aussi appris à jeter des sorts cléricaux et, aux niveaux supérieurs, ils peuvent se charger des tâches du clergé. Comme les "thieves", ils sont d'une extrême dextérité et peuvent désarmer un piège mieux que la moyenne des hommes.

Thief

Le "thief" s'intéresse surtout à tout ce qui peut l'avantager et il est adroit à ouvrir les portes, à désarmer les pièges et à manier certaines armes de base. Les "thieves" peuvent se servir de n'importe quelles armes normales mais ils se vêtent uniquement de cuir afin de se faufiler facilement partout. Les "thieves" avancent rapidement aux niveaux supérieurs à mesure qu'ils prennent de l'expérience dans le cachot et ils parviennent éventuellement à s'élancer au devant de l'ennemi pour l'abattre d'un coup. Cependant, ils n'acquièrent jamais la précision et l'habileté caractéristiques des "samurais" et des "ninjas".

Sommaire des catégories de joueurs

<u>Class</u>	<u>Hits</u>	<u>Exp.</u>	<u>Magic</u>	<u>Cleric</u>	<u>Weapon</u>	<u>Armor</u>
Hirebrand	+++	-	0	0	3	4
Mage	--	++	1	0	1	1
Ninja	+	*	0	0	3	2
Paladin	++++	+++	0	8	3	4
Peasant	*	---	0	0	2	2
Priest	*	++	0	1	2	3
Ranger	+++++	++++	7	6	3	2
Sage	--	++++	1	3	2	1
Samurai	++++	+++	0	6	3	1
Thief	*	--	0	0	3	2

Hits: Des coups personnels supplémentaires sont décernés au joueur chaque fois qu'il avance, lui permettant de résister davantage aux dommages personnels.

Niveaux Magic et Cleric: Niveaux auxquels le joueur de cette catégorie peut jeter des sorts de ce genre. 0 indique aucun.

Niveau des Weapons: 1 - limité aux dagues, 2 - armes non tranchantes
3 - n'importe quelle arme normale

Niveau des Armors: 1 - manteau seulement, 2 - armure en cuir
3 - "chain mail" et "shield", 4 - "plate mail" et "shield"

Statistiques minimales

<u>Class</u>	<u>Str</u>	<u>Int</u>	<u>Pie</u>	<u>Ldr</u>	<u>Con</u>	<u>Dex</u>
Hirebrand	12	0	0	0	0	6
Mage	0	12	0	0	0	0
Ninja	12	9	12	0	6	15
Paladin	12	12	12	17	7	9
Peasant	0	0	0	0	0	0
Priest	0	0	12	7	0	0
Ranger	12	14	14	14	15	12
Sage	0	14	14	7	0	0
Samurai	15	9	15	0	9	15
Thief	5	0	4	0	0	12

Guildes

Une fois que vous avez choisi un joueur, il peut être classé dans une ou plusieurs catégories selon ses compétences nominales, c'est-à-dire si ses statistiques satisfont aux exigences minimales illustrées au tableau de la page précédente. Après avoir choisi une catégorie, le joueur pourra choisir une guilde au sein de laquelle il fera son apprentissage.

Les guildes se distinguent par la qualité de l'éducation, le risque de l'étudiant, le nombre moyen d'années d'études, les chances de succès et la discrimination raciale. Certaines guildes (comme la "Eldar Academy") acceptent seulement des membres d'une certaine race.

Votre choix de guilde doit tenir compte de plusieurs facteurs. Quoiqu'il soit préférable de choisir une guilde de haute qualité, les difficultés s'accroissent proportionnellement à la qualité et votre joueur peut passer de nombreuses années à l'obtention d'un diplôme et mourir avant de l'avoir obtenu. Les races qui ont une vie courte comme les "orcs" et les "ogres" commettraient une erreur fatale en décidant de devenir étudiants professionnels.

Remarquez que lorsqu'un nouveau joueur est choisi, il peut étudier en vue de l'adoption d'une certaine catégorie. S'il n'obtient pas son diplôme mais qu'il survit aux rigueurs de l'école, il sera automatiquement placé dans la taverne où il attendra d'être élu membre d'un groupe. Il pourra reprendre plus tard ses études s'il le désire, au sein de n'importe quelle guilde selon ses compétences. Il peut également décider de se lancer à l'aventure dans le cachot en tant que "peasant" et de s'inscrire plus tard à une guilde. Cependant, les risques de mourir aux études s'accroissent proportionnellement au niveau personnel atteint. Les maîtres d'école n'apprécient guère ces étudiants plus âgés et les citent continuellement en exemples devant le reste de la classe.

Équipement

Les joueurs peuvent se procurer de l'équipement pour les aider dans leurs aventures en se rendant au magasin général situé à l'intérieur du château. Grundig's General Store offre seulement des marchandises de qualité supérieure pour venir en aide aux aventuriers en quête de richesses et de prouesses.

Chaque joueur peut transporter jusqu'à cinq articles d'équipement sur lui jusqu'au cachot. Il existe cinq genres fondamentaux d'équipement et le joueur peut se procurer un seul article de chaque genre. Ce sont, dans l'ordre: Weapon, Armor, Shield, Jewelry et Miscellaneous Magic. Les personnages qui sont appelés à se battre souvent doivent choisir leurs armes et armures avec soin. Le choix d'armes affecte considérablement la manière dont un joueur lutte dans le cachot. Certaines armes, comme les "swords" sont restreintes aux catégories de guerriers comme les "hirebrands" et les "paladins". D'autres armes, comme les "maces" et les "mauls", sont destinées aux joueurs religieux comme les "priests" et les "sages" puisqu'elles ne font pas couler le sang. Certaines restrictions sont aussi imposées aux armures -- les guerriers peuvent porter des "plate mails" et des "shields" alors que les "peasants" et les "thieves" ne portent rien d'autre que des armures en cuir et les "mages" portent simplement un "manteau".

L'équipement comporte également des restrictions de race et de catégorie. Par exemple, les "daggers" sont limitées à l'utilisation des "mages". Les "dwarven hammers", conçus uniquement à l'intention des "dwarves" ne peuvent pas être utilisés par les membres d'une autre race.

En plus de l'équipement normal offert en vente dans le magasin général, des enchanted equipment items (articles enchantés) se trouvent dans le cachot. Cet équipement magique est fréquemment identique à l'équipement normal, sauf qu'il est doué de quelques pouvoirs magiques qui en rehaussent la qualité. Les "hirebrands" y trouveront des "plate mails" magiques qui les protégeront encore davantage que les "plate mails" ordinaires, alors que les "mages" s'intéresseront au "Wizard's Stuff" qui leur serviront aussi bien d'arme que de protection dans le cachot. Bien que l'équipement magique de qualité soit difficile à obtenir, il vaut bien son pesant d'or.

MISE EN GARDE - Si vous trouvez un article dans le cachot dont les propriétés sont inconnues (énuméré à titre spécial sur la liste de l'équipement), soyez prudent de l'examiner soigneusement avant de l'utiliser. Des groupes en entiers ont été détruits par l'utilisation imprudente d'équipement inconnu.

Sorts

Les sorts magiques et cléricaux (religieux) peuvent être jetés par diverses catégories sur les montres pour venir en aide aux membres du groupe. Quoiqu'un joueur doive se trouver au premier ou au deuxième rang du peloton pour frapper les monstres de son arme, un sort peut être jeté de n'importe quelle position. Par conséquent, les joueurs pouvant jeter des sorts sont automatiquement placés à la queue du peloton de sorte qu'ils puissent jeter leurs sorts sur les monstres sans courir le risque d'être abattus.

Les incantations étaient prononcées dans la langue de l'époque, le varget, qui n'existe plus aujourd'hui. La légende veut que les secrets de l'univers de Tokal aient disparus avec les derniers vestiges de cette ancienne langue et que ceux qui peuvent prononcer correctement les mots secrets soient investis des pouvoirs mystiques d'autrefois. Cependant, l'invocation de ces sorts est tellement épuisante que l'utilisateur de ces sorts magiques ou cléricaux peut en incanter seulement quelques-uns et doit ensuite se reposer pour refaire ses forces.

Les sorts sont divisés en deux groupes fondamentaux: magiques et cléricaux. Diverses catégories peuvent en jeter un, jeter les deux ou ne pas en jeter du tout. Les sorts sont aussi divisés en niveaux, chacun nécessitant une source unique d'énergie du jeteur. À mesure que le jeteur de sorts s'élève aux niveaux personnels supérieurs, il devient plus fort et peut jeter des sorts plus puissants et un plus grand nombre de sorts de moindre envergure à chaque voyage. En examinant les renseignements relatifs au joueur (en appuyant M au cours du jeu), vous pouvez déterminer le nombre de sorts magiques et cléricaux que le joueur peut jeter à chaque niveau.

Les sorts peuvent être jetés dans le cachot seulement puisque l'entrepreneur qui a construit le château plaça une cloison antimagie tout autour du cachot pour empêcher les jeteurs de sorts de déranger les habitants de la ville. Pour jeter un sort à l'intérieur du cachot, il suffit d'appuyer sur S, puis d'introduire le nom du sort. Naturellement, tous les noms des sorts sont indiqués dans la langue du varget et ils sont traduits aux pages suivantes.

Sorts magiques

Les sorts magiques sont basés sur l'illusion et la maîtrise des éléments de la nature. Bien que la magie produise un effet relativement puissant sur les monstres du premier niveau au niveau du milieu, elle produit moins d'effet aux niveaux supérieurs sur les monstres plus rusés et puissants. Par conséquent, les "mages" doivent faire partie de tous les groupes aux premières étapes du jeu. Aux niveaux moyens, ils jouent un rôle beaucoup moins important, mais au fur et à mesure que le groupe s'aventure dans les profondeurs du cachot, des "mages" ultra-puissants sont essentiels à la survie du groupe.

Niveau 1

NARGOR - En varget, ce sort signifie "non pensé". Les savants croient que ce sort neutralise la pensée de la victime, endormant la créature. C'est un sort plutôt faible qui n'affecte que les monstres normaux des premiers niveaux.

GEIBOR - Connus sous le nom de missiles magiques, il s'agit en effet de tiges aériennes selon le varget. Les projectiles ainsi engendrés sont orientés vers un simple objectif et agissent sur tous les genres de monstres.

TOKSHEF - Signifiant "boucliers terrestres", ce sort invoque la puissance de l'élément le plus fort, la terre, pour protéger l'utilisateur. Quoique qu'il est difficile d'expliquer ce en quoi consiste ce sort, il semblerait qu'il rende l'utilisateur moins vulnérable aux attaques armées.

MORFIEGOR - Traduit littéralement, ce sort signifie "feu direct sur la pensée". Il vise un seul adversaire du type humain et le force à se joindre à l'utilisateur pour le guider à travers le cachot.

Niveau 2

GEIGOR - "Pensée de l'air", voulant dire la dissipation complète de la pensée de l'adversaire, semant la confusion dans son esprit. Une fois confus, le monstre affecté court se cacher et ne réapparaît plus.

ALTATOK - Cette "force terrestre" invoque la puissance de la terre pour conférer une grande force physique à la personne sur laquelle il est jeté. Il peut donc être jeté sur n'importe quel membre du groupe pour lui permettre de frapper ses adversaire plus souvent, mais il est généralement utilisé à l'intention de l'un des deux guerriers menant le peloton.

NARPIC - Communément connu sous le nom de "noirceur", ce sort jette la pénombre autour du groupe de l'utilisateur pour lui permettre d'échapper à l'attaque de ses adversaires. Il agit principalement sur les monstres normaux des premiers niveaux, aussi bien humains qu'animaux, qui ne voient pas dans la noirceur.

GEITORGA - Incertains du sens exact de ce mot, les savants supposent qu'il aide l'utilisateur à flotter dans l'air au-dessus du sol, évitant au "mage" de tomber dans les fosses du cachot et le rendant moins vulnérable aux attaques armées. Cependant, un joueur qui est attaqué peut perdre sa concentration et chaque attaque risque de rompre l'effet du sort.

Niveau 3

FIEMINAT - Ce sort fait exploser une boule de feu à un endroit précis choisi par le "mage", habituellement au milieu des monstres attaquant son groupe. Cette boule de feu peut causer des dommages considérables au sein de l'équipe ennemie et risque également d'endommager chaque membre du groupe du "mage". En raison de son effet destructeur sur les forces alliées, ce sort est jeté en dernier recours. Son utilisateur peut se protéger partiellement de l'effet du feu en jetant un autre sort du nom de FIETOKSHEF.

PICTAGEIT - Évoquant une "tempête de lumière" dans les lignes ennemies, ce sort peut causer un grand désarroi entraînant la destruction de l'adversaire, mais il risque aussi, comme FIEMINAT, d'avoir un effet détrimental sur les forces alliées; par conséquent, il doit être jeté prudemment. (Voir FIETOKSHEF.)

MORTOKGOR - Dirigé sur la pensée terrestre, il sert à maîtriser les monstres de la même manière que MORFIEGOR est jeté sur les adversaires humains. Ce sort est dirigé contre les êtres de "pensée terrestre", c'est-à-dire les monstres inhumains. Comme MORFIEGOR, il n'a aucun effet sur les monstres supernormaux de tout genre.

IPTONARVAY - Signifiant "invisible", ce sort rend l'utilisateur invisible aux monstres dès premiers niveaux et dure jusqu'à ce que l'utilisateur quitte le cachot ou attaque un monstre en lui jetant un sort ou en le frappant de son arme. Il est particulièrement bénéfique au "mage" en le rendant invulnérable aux attaques armées normales. Ce sort n'a aucun effet sur les adversaires supernormaux ou des niveaux supérieurs.

FIETOKSHEF - Ce "bouclier de feu terrestre" protège le "mage" d'un bouclier spécial contre le feu produit par la lumière ou engendré par un sort quelconque et contre le souffle des dragons. L'effet de ce sort dure jusqu'à ce que l'attaque par le feu cesse, puis il doit être jeté à nouveau. Ne protégeant pas entièrement le "mage" contre le feu, il réduit ses dommages de moitié.

IPTOFEH - Traduit du varget par "auto-pointage", ce sort indique à l'utilisateur le niveau exact auquel se trouve présentement le groupe.

Niveau 4

NARFIET - Cette tempête de glace et "non de feu" soulève une tempête endommageante de froid et de glace contre l'adversaire. Comme FIEMINAT et PICTAGEIT, il peut malheureusement produire le même effet sur le groupe allié. Utilisez-le prudemment.

MINAGOR - "Pensée enveloppante" semble semer la terreur dans l'esprit de l'adversaire. Produisant un effet extrêmement efficace contre les monstres des premiers niveaux aux niveaux du milieu, il peut être utilisé comme GEIGOR pour éliminer les adversaires du combat.

KARPAFIER - Voulant dire "appel de feu", ce sort asservit les monstres des niveaux 1-4 au "mage". Ces monstres assisteront le "mage" au cours d'un nombre variable d'attaques, le quittant habituellement peu de temps avant une attaque pour retourner à leurs camps.

NARVAYBONA - Causant une invisibilité globale, il dissimule tous les membres du groupe à la vue des monstres et peut être rompu individuellement chaque fois qu'un membre jette un sort ou manie une arme. Ce sort protège le groupe contre les monstres des premiers niveaux aux niveaux moyens, mais ne produit aucun effet sur les monstres supernormaux et ceux des niveaux supérieurs.

FIEAL - Le "feu de la vie" accentue temporairement les réflexes de l'utilisateur en invoquant le pouvoir du feu. Ce sort procure à l'utilisateur l'occasion d'agir plus d'une fois au cours d'une ronde de combat. L'effet dure peu de temps mais le sort peut être jeté à nouveau en prononçant simplement FIEAL.

Niveau 5

FIESHEF - La "protection par le feu" forme un mur de feu devant le "mage", lui donnant l'apparence d'un démon et semant la terreur dans le cœur de ses adversaires. Ce sort est utile pour effrayer les monstres normaux des premiers niveaux aux niveaux moyens, mais il n'affecte guère les autres.

KARPASOM - Signifiant "appel d'eau", ce sort est plus puissant que KARPAFIER et appelle les monstres à l'aide du "mage" de la même manière.

SKORPIC - Selon les religions principales du Tokal, la fin du monde sera marquée par une lutte terrifiante entre les dieux et l'éclat aveuglant d'une lumière incendiaire. La légende veut que la prononciation de ces mots, qui se rendent littéralement par "lumière finale", fera briller une lumière ardente qui semblera entraîner la fin du monde. Étant donné que le "mage" doit être très puissant pour jeter un tel sort, il ne provoque généralement aucune perte au sein du groupe du "mage".

ITOGUIT - Cette "tempête d'air néfaste" fait apparaître un nuage de gaz étouffant qui tue toutes les créatures n'ayant pas atteint le niveau 8. Il doit être jeté avec une extrême prudence afin de ne pas affecter les membres de son propre groupe.

Niveau 6

ALITO - Le sort de la "mort" entraînant la perte de tous ses adversaires. D'une efficacité surprenante contre les monstres normaux des niveaux supérieurs, ce sort est un atout précieux dont il est sage de se munir pour descendre dans les profondeurs du cachot.

FIEMINAMOR - "Boule de feu dirigée". Ce sort endommage considérablement tous les adversaires sans avoir aucun effet néfaste sur le groupe du "mage". Semblable au FIEMINAT, il comporte le suffixe MOR qui indique la nature maîtrisée de cette attaque.

KARPATOK - "L'appel de la terre" au secours du groupe évoque bien la puissance infinie de la terre aux fins que se propose le "mage". Semblable à l'appel cité précédemment, il se distingue par le niveau des monstres répondant à l'appel.

TORGAFIER - Même les savants ne comprennent pas le sens de ce sort. Il semble transporter le groupe d'un endroit à l'autre au moyen d'un plan d'existence inconnu. Ce sort a une portée limitée à 9 unités vers le haut, le bas, l'est, l'ouest, le nord ou le sud. Il constitue un très grand risque car le groupe doit être absolument certain que le nouvel endroit se situe à l'intérieur du cachot, sinon le groupe périra. Jetez prudemment ce sort!

Sorts cléricaux

Les "priests" et "holy men" dérivent leurs pouvoirs de leur croyance en leurs dieux plutôt que de l'utilisation de phénomènes naturels comme les "mages". Les sorts cléricaux ont pour but de protéger le "priest" et ses compagnons plutôt que d'avoir un effet destructeur comme celui des boules de feu et de éclairs octroyés aux "mages". Il existe 2 genres fondamentaux de sorts cléricaux, ceux qui guérissent et ressuscitent et ceux qui protègent le "priest" et son groupe (BONASHEF, ETISHEF, SHEINOGET). Les "priests" sont relativement faibles aux premiers niveaux par rapport aux "mages" mais au fur et à mesure qu'ils s'élèvent à des niveaux personnels supérieurs, ils commencent à jeter des sorts plus puissants et deviennent indispensables au groupe s'aventurant dans les profondeurs du cachot.

Niveau 1

MINAT - Signifiant simplement "boule" en varget, ce sort inflige des dommages à l'adversaire du "priest", servant ainsi aux fins de protection du groupe.

KOMINAH - "Boule à proximité" est le contraire de MINAT. Ce sort est utilisé par le "priest" pour guérir un membre de son groupe. Le suffixe AH de ce mot indique la nature guérissante du sort, alors que le suffixe AT de son antonyme a plutôt un sens négatif et offensif.

KONARBONA - "Chasse de groupe", un sort cléricale des premiers niveaux servant principalement à éliminer les créatures "undead", comme les "skeletons" et "zombies", et qui peut également avoir un effet sur les démons. Ce sort peut effrayer tous les membres des groupes d'attaquants et les faire fuir à l'abri du "priest" qui représente le démon pour eux.

Niveau 2

BONASHEF - Se traduisant par les mots "bouclier du groupe", il agit à titre protecteur et décourage l'attaque armée des monstres contre le groupe du "priest".

DUMAFIEGOR - En varget, DUMA signifie "maîtrise" et FIEGOR signifie "pensée de feu" ou pensée humaine. Ce sort est semblable au MORFIEGOR du "mage", sauf qu'il exerce une maîtrise plus puissante mais moins durable sur les monstres. Le sort peut capturer de 1 à 4 adversaires humains et les forcer à protéger le clergé. Malheureusement, le sort nécessite une quantité énorme d'énergie de la part du clergé pour lui permettre de conserver cette maîtrise et les monstres ont de bonnes chances de désertir le "priest" avant l'attaque suivante.

FEHTIER - Traduction littérale de "direction du piège", ce sort permet au "priest" de détecter tous les éléments dangereux d'un piège et le désarmer sans accident. Malheureusement, l'efficacité du sort décroît en proportion de la complexité du piège et produit peu d'effet dans les profondeurs du cachot.

Niveau 3

MINATOK - Connu de la population sous le nom de boule lourde, ce sort représente une version amplifiée de MINAT. Le suffixe TOK (terre) indique que le pouvoir du sort est tiré de l'élément le plus puissant.

KOMINASOM - Antonyme fonctionnel de MINATOK, KOMINASOM est tiré de l'élément eau et produit un effet de guérison plus prononcé que KOMINAH.

Niveau 4

KOMINATOK - Faisant appel au pouvoir souverain de la terre, ce sort de guérison est connu pour ses propriétés guérissantes complètes. Il rétablit le niveau de force entier du récipiendaire.

MINABOR - Ces "tiges blessantes" fournissent au "priest" un nombre variable de tiges qu'il lance à ses adversaires. Ce sort constitue une arme efficace pour le "priest" et un outil précieux pour défendre son groupe.

KOTIER - Ce mot signifie "détresse à proximité" en varget. Il permet au "priest" de guérir un membre de son groupe de tous les maux l'affectant, quoi qu'il ne le ramène pas à son niveau entier de force (comme le fait KOMINATOK).

DUMATOKGOR - Voulant dire "maîtrise de la pensée terrestre", ce sort est plus puissant que DUMAGOR et permet au "priest" de maîtriser les monstres généraux comme les humains. Encore là, ce sort affecte de 1 à 4 adversaires et a une durée limitée selon la piété du "priest".

Niveau 5

FEHALITO - Le "pointage de la mort" confère au "priest" le pouvoir d'ordonner à son adversaire de mourir. Ce sort peut être utilisé uniquement à titre de protection et il vise un seul adversaire. S'il n'exerce pas l'effet espéré, le sort n'endommagera aucunement l'adversaire.

ETISHEF - Cette "protection par la lame" érige une barrière de lames tourbillonnantes que le "priest" peut orienter contre ses assaillants. Guidées par la main de Dieu, les lames n'affectent pas les membres du groupe du "priest" mais infligent des dommages considérables à certains des adversaires.

KOALITO - Signifiant "mort à proximité", ce sort est très utile puisqu'il permet au "priest" de ressusciter un membre de son groupe qui a péri dans le cachot. Les chances de succès dépendent de la constitution physique de la victime et s'il échoue, le sort ne peut pas être répété. En raison de ses restrictions, ce sort ne cause pas de dommage permanent à la santé du récipiendaire.

Niveau 6

KOMINALITO - Semblable à KOALITO, ce sort veut dire "blessure mortelle à proximité" et sert à ressusciter un mort ainsi qu'à guérir la blessure qui a provoqué la mort. Puisque ce sort comporte cet effet supplémentaire de guérison, la victime n'est pas endommagée en permanence par l'expérience de la mort. Le succès du sort n'est pas garanti et il ne peut pas être répété sur le même joueur en cas d'échec.

MOHIPTO - Ce sort a le sens de "retour chez soi" et il sert à ramener le "priest" au château. Malheureusement, les membres de son groupe ne peuvent pas le suivre. En abandonnant son groupe, le "priest" risque d'être condamné et détruit par ses dieux et le retour au château peut l'entraîner vers une mort permanente. Si le sort est utilisé dans les cas extrêmes de détresse, le "priest" ne risque pas autant la mort.

SHEINOGET - Mot sacré suppliant les dieux du "priest" de condamner ses adversaires aux peines de l'enfer. La résistance de l'adversaire dépend proportionnellement du niveau du "priest" et de son propre niveau. Si un membre du groupe est damné mais que le reste du groupe survit, son âme lui sera rendue et il pourra être ressuscité.

Options du château

N - Créez de nouveaux joueurs

Sur votre disque de distribution se trouve un nombre de joueurs déjà créés et postés en attente dans la taverne. Si vous désirez, vous pouvez utiliser ces joueurs ou en créer de nouveaux en appuyant sur -N- lorsque vous vous trouvez dans le château. Eventuellement, les joueurs qui vous auront été fournis seront tués et vous serez obligé d'en créer de nouveaux.

Après avoir appuyé sur -N-, vous devrez choisir la race de votre nouveau joueur. Souvenez-vous que le choix de la race exercera un effet déterminant sur le genre de joueur que vous obtiendrez. Si vous choisissez un "ogre", il est probable qu'il remplira admirablement le rôle de "hirebrand" mais qu'il s'acquittera beaucoup moins bien de ses fonctions de "priest". Pour de plus amples renseignements, consultez la section des races de joueurs.

Une fois la race établie, vous transférerez un joueur de cette race. Si vous ne désirez pas garder le joueur, un autre joueur sera transféré.

Les catégories auxquelles le joueur est admissible sont énumérées sous le joueur. Le joueur est admissible à une catégorie si ses statistiques satisfont les exigences minimales de cette catégorie. En dépit de l'état financier du joueur, il sera admis à la catégorie des "peasants". Il arrivera souvent qu'un joueur ait le choix entre deux catégories ou plus. Choisissez celle qui avantagera le plus le joueur même et son groupe.

Vous devrez alors choisir la guilde parmi toutes celles énumérées à laquelle vous désirez associer votre joueur pour lui fournir la formation nécessaire à l'exécution de ses fonctions. Le joueur sera placé en attente dans la taverne après ses études, qu'il ait ou non obtenu son diplôme, à condition qu'il ne soit pas mort pendant sa période d'apprentissage. Si le joueur ne réussit pas ses études du premier coup, il pourra se reprendre plus tard. Toutefois, une fois qu'il est diplômé d'une guilde, il ne peut pas changer de catégorie.

Après avoir créé un nombre suffisant de joueurs, rendez-vous à la taverne (option du château -T-) pour former votre groupe.

T - Taverne LIGNE

La taverne LIGNE porte le nom du fondateur du château et c'est là que se rencontrent tous les aventuriers en quête de la gloire que peut leur procurer leur entrée au cachot. Une fois qu'un joueur est créé et à sa sortie normale du jeu, il va se placer à la taverne.

Pour former un groupe, introduisez simplement le numéro du joueur que vous désirez choisir et appuyez sur RETURN. Après avoir choisi un joueur, trois astérisques (***) apparaîtront du côté droit de l'écran pour indiquer qu'il fait maintenant partie de votre groupe. Pour éliminer un membre choisi, il suffit d'introduire son numéro.

Votre groupe peut comprendre de 1 à 6 joueurs et une fois que vous avez atteint la limite, vous ne pouvez plus en choisir. Après avoir choisi tous les joueurs que vous désirez incorporer à votre groupe, appuyez simplement sur RETURN pour sortir de la taverne.

S - Magasin général Grundig

Exploité par Grundig, un "dwarf" âgé d'humeur agréable, le magasin général fait la vente au détail de tout l'équipement dont vous pourriez avoir besoin au cachot. Malheureusement, en raison des frais énormes de main-d'oeuvre et des prix élevés des matières premières, certains des articles peuvent être trop dispendieux pour les joueurs qui commencent. Si votre groupe ne peut pas se permettre de s'équiper convenablement pour se lancer à la conquête du cachot, il vous faudra vous contenter de ce que vos moyens peuvent vous offrir en espérant que vous recueillerez suffisamment d'or dans le cachot pour mieux vous équiper en vue du prochain voyage.

G - Choix d'une guilde

Les guildes sont essentiellement des écoles où un joueur débutant peut faire son apprentissage. Selon le poste ou la catégorie du joueur, un vaste choix de guildes s'offre à vous et chacune se distingue par la qualité de l'éducation, la difficulté, le risque de l'étudiant, le nombre moyen d'années d'études et la discrimination raciale. Après avoir obtenu un diplôme d'une guildes, l'étudiant aura amélioré certaines de ses caractéristiques qui lui seront utiles dans l'exécution de ses fonctions ou, au moins, il n'en aura perdu aucune. Au moment de choisir une guildes, souvenez-vous que les meilleures sont les plus difficiles et que les étudiants médiocres seraient avisés de s'inscrire à une guildes inférieure.

H - Le temple de la guérison

Le temple de la guérison est administré par un petit groupe de "priests" qui habitent au château. Appuyé uniquement par les dons généreux de ses bienfaiteurs, ce temple offre ses services de guérison aux nécessiteux. Habituellement, ceux qui se prévalent le plus de ces services offrent les dons les plus généreux avant de demander l'aide du clergé.

R - Repos à l'auberge

En vue de récupérer vos coups et vos sorts avant d'entreprendre un voyage au cachot, votre groupe doit se reposer au château. Les trois auberges vous proposent des prix différents et divers degrés de qualité du repos. Les groupes ne disposant pas des moyens financiers devront se reposer dans les rues. Les nouveaux joueurs doivent se reposer avant d'entrer au cachot afin d'obtenir leurs sorts. Remarquez que le repos dans les rues peut vous coûter très peu mais il vieillera vos joueurs d'autant plus rapidement. L'âge ne semble pas exercer d'effet quelconque sur les jeunes joueurs mais à mesure qu'ils dépassent l'âge moyen, ils commencent à ressentir de la fatigue physique et mentale qui se reflète dans leurs statistiques. Lorsque ses statistiques descendent à zéro, le joueur meurt de vieillesse.

D - Entrée au cachot

Une fois que votre groupe est bien équipé et reposé, vous êtes prêt à entrer au cachot. À vous les honneurs!

O - Ordre de succession des joueurs

Cette option vous permet de choisir l'ordre de succession des joueurs de votre groupe lors des attaques des monstres du cachot. Les deux premiers joueurs (numéros 1 et 2) entreront en contact direct avec les monstres; donc, ces joueurs doivent être en mesure de se battre convenablement pour éviter d'être endommagés ou tués. Habituellement, un groupe est rassemblé dans l'ordre suivant: les "hirebrands" et les guerriers devant, les "priests" au milieu et les jeteurs de sorts ("mages", "sages", etc.) à la queue. De cette manière, les joueurs de front devront être détruits avant que les jeteurs de sorts soient frappés directement par les monstres. Les jeteurs de sorts peuvent jeter des sorts de n'importe quelle position qu'ils occupent au sein du groupe; par conséquent, l'efficacité de leurs sorts ne sera pas affectée par leur position.

X - Transfert de l'or ou de l'équipement

L'équipement et l'or peuvent être transférés d'un joueur à l'autre à l'intérieur du château, mais non pas dans le cachot. Assurez-vous que tous les transferts d'or et d'équipement nécessaires soient effectués avant d'entrer au cachot.

E - Sortie du jeu

En vue d'enregistrer les progrès de votre groupe, vous devez sortir du jeu en appuyant sur -E-. Si vous sortez en remettant le système à zéro ou en appuyant sur la commande -C, il est probable que vos progrès ne seront pas enregistrés convenablement aux fins de votre prochaine session de jeu.

P - Renseignements relatifs au groupe

En appuyant sur -P-, vous retracerez les renseignements relatifs à votre groupe.

M - Renseignements relatifs au joueur

En appuyant sur -M-, vous obtiendrez des renseignements détaillés au sujet de n'importe quel joueur (les commandes -P- et -M- fonctionnent également de la même manière dans le cachot).

Options passives (non combat) du cachot

D,W,A,X - Déplacement du groupe

Ces touches déplacent votre groupe vers la droite, le haut, la gauche et le bas (respectivement) dans le cachot. Si vous êtes bloqué par un mur, la touche de déplacement ne produira aucun effet.

Si votre groupe tombe dans une fosse (ces fosses ne sont pas indiquées - vous devrez les découvrir à vos dépens), vous risquez de blesser chaque membre de votre groupe. Le sérieux des dommages dépendra du niveau où vous vous trouvez. Plus vous vous enfoncez dans les profondeurs du cachot, pire sera le résultat de votre chute.

En manoeuvrant votre groupe sur une chute (ces chutes ne sont pas indiquées), celle-ci vous transportera automatiquement vers la destination de la chute. Les chutes constituent un moyen magique de transporter votre groupe vers un emplacement prédéterminé à un niveau précis du cachot.

En butant contre un escalier, vous aurez l'occasion d'emprunter cet escalier qui remplit les mêmes fonctions qu'une chute, sauf que vous décidez librement de l'utiliser ou non.

O - Ordre de succession du groupe

Cette option vous permet d'établir l'ordre dans lequel les membres de votre groupe affronteront vos assaillants. (Consultez les options du château pour de plus amples détails.)

P - Renseignements relatifs au groupe

En appuyant sur -P-, vous pouvez mettre à jour la liste des renseignements relatifs au groupe affichée dans le haut de l'écran. Les renseignements relatifs au groupe ne sont pas automatiquement mis à jour; par conséquent, lors d'une attaque, assurez-vous d'appuyer sur cette commande fréquemment pour connaître précisément le rendement de votre groupe. Si vous appuyez sur -P- pendant une attaque, il ne vous en coûtera pas une option de combat.

M - Renseignements relatifs aux joueurs

En appuyant sur -M-, vous obtiendrez des renseignements détaillés sur un joueur particulier. Si vous appuyez sur -M- pendant une attaque, vous ne perdrez pas l'option de combat du joueur.

S - Jetage de sort

Cette option vous permet d'ordonner à un joueur de votre groupe de jeter un sort magique ou cléricale. Certains sorts agissent uniquement pendant les périodes de paix alors que d'autres agissent uniquement pendant un combat.

T - Toucher du paladin (guérison)

En touchant un autre joueur, un "paladin" peut réparer les dommages infligés au joueur. Le pouvoir du toucher augmente proportionnellement au niveau du "paladin". Un "paladin" peut seulement toucher un autre joueur une fois au cours d'un voyage au cachot.

B - Enterrement

Le seul moyen de disposer des joueurs qui sont morts est de les enterrer dans le cachot.

Q - Sortie du jeu

Vous pouvez sortir du jeu et sauvegarder l'état de votre groupe pendant que vous vous trouviez au cachot. Lorsque vous rentrez dans le jeu, vous vous retrouverez au même endroit et dans les mêmes circonstances qu'au moment d'en sortir.

K - Élimination des compagnons

Quoique le joueur a normalement avantage à s'entourer de compagnons, il arrive parfois qu'un joueur est forcé de tuer ses compagnons, surtout si ces compagnons sont en mesure d'effectuer une manoeuvre qui pourrait mettre l'existence du joueur en jeu. Par exemple, il se peut que vous désiriez tuer un compagnon enchanteur puisqu'il peut lancer des boules de feu au nom de votre groupe. Ainsi, un monstre qui peut jeter des sorts susceptibles d'endommager votre groupe doit être surveillé étroitement.

Option de combat du cachot

F - Combat

Les deux premiers joueurs du groupe peuvent appuyer sur -F- lors d'une attaque en vue de refouler les assaillants. Cet élan normal est permis pour tous les joueurs et si un certain joueur frappe carrément son adversaire, il peut lui faire subir un degré variable de dommage selon le niveau où il se trouve, la force et le genre d'arme dont il se sert. Si un joueur se trouvant derrière les deux premiers joueurs essaie de se battre, ses efforts n'exerceront aucun effet sur les monstres puisqu'il se trouve hors d'atteinte.

D - Coup double

Seuls les "hirebrands" et les "paladins" peuvent s'élancer pour asséner des coups doubles. Cette option est identique au coup élané normal (-F-) sauf que le joueur ne s'élance qu'une seule fois (peu importe le nombre d'attaques armées) et qu'il peut causer à l'adversaire deux fois plus de dommages. Il est inutile d'essayer de faire asséner des coups doubles à vos autres joueurs puisqu'il en résultera un coup simple.

K - Coup élané

Le coup élané est une option restreinte aux "samurais", aux "ninjas" et aux "thieves" ayant dépassé le 15^{ème} niveau. Les "samurais" se lanceront à l'attaque jusqu'à ce qu'ils aient épuisé le nombre de coups de leurs armes, alors que les "ninjas" et les "thieves" se servent de cette option attaqueront une seule fois. Si l'attaque est réussie, le joueur aura l'occasion de détruire instantanément son adversaire ou de lui infliger quatre fois plus de dommages qu'à l'habitude. Comme les options -F- et -D-, celle-ci ne produit aucun effet si le joueur ne se trouve pas au premier ou au deuxième rang du peloton.

E - Évasion

En appuyant sur -E-, le joueur essaiera d'échapper à l'attaque des monstres et de se réfugier à l'arrière du groupe. Mise en garde: dans la mêlée, le joueur derrière le joueur cherchant à s'échapper perdra son option de combat. L'évasion doit être tentée uniquement lorsque le joueur au premier ou au deuxième rang est mortellement blessé et risque de mourir d'un moment à l'autre.

Q - Séduction

Les voleuses peuvent essayer de séduire les humains en se servant de leurs charmes physiques. Le succès de leurs efforts dépendra des qualités de chef (ou du charme) de la séductrice et le niveau auquel se trouve l'ennemi qu'elle désire séduire. En cas de réussite, l'ennemi la suivra et se battra pour elle. Un effort de séduction peut être déployé de n'importe quelle position au sein du groupe.

C - Chasse lancée par le clergé

Cette option est à la portée de n'importe quel joueur pouvant jeter des sorts cléricaux (y compris les "priests", "paladins", "sages" et "rangers") et elle agit sur les monstres "undead" et les "demons". Cette chasse doit être lancée dans la première ronde d'une attaque, avant que les assaillants aient l'occasion de constater la vulnérabilité du "priest" et de son groupe. Si un effort de chasse est déployé après la première ronde, il ne produira aucun effet.

S - Jetage de sort

Un joueur aux pouvoirs magiques ou cléricaux peut appuyer sur -S- au cours d'une attaque pour jeter l'un de ses sorts. Il doit prononcer l'ancien nom du sort pour qu'il soit efficace.

P - Renseignements relatifs au groupe

En appuyant sur -P-, vous pouvez mettre à jour la liste des renseignements relatifs au groupe affichée dans le haut de l'écran. Les renseignements relatifs au groupe ne sont pas automatiquement mis à jour; par conséquent, lors d'une attaque, assurez-vous d'appuyer sur cette commande fréquemment pour connaître précisément le rendement de votre groupe. Si vous appuyez sur -P- pendant une attaque, il ne vous en coûtera pas une option de combat.

M - Renseignements relatifs aux joueurs

En demandant des renseignements au sujet d'un joueur lors d'une attaque, vous ne perdrez pas une option de combat.

Réponses aux questions courantes

Question: Quelles sont les similitudes et les différences entre Oubliette et les autres jeux de cachot?

Oubliette est classée dans la catégorie générale des jeux simulés par la fantaisie des rôles (nous utilisons parfois l'expression "aventure fantastique" rejetée par certaines personnes qui associent le mot aventure à un genre particulier de casse-tête d'ordinateur). Il possède beaucoup des caractéristiques des autres jeux de rôles fantaisistes.

On nous a souvent incité à créer Oubliette plus à l'image des autres jeux de cachot disponibles, et avec raison car il est naturel de préférer ce que l'on connaît déjà. Nous avons tenté, dans la mesure du possible, de ne pas changer les mots et expressions courants afin de ne pas semer la confusion parmi les joueurs qui sont habitués à d'autres jeux de ce genre. Par exemple, la structure générale des renseignements relatifs au joueur est semblable à celle utilisée par les autres jeux.

Jeu d'Oubliette au travail

Le joueur d'Oubliette sérieux peut, à l'occasion, ressentir le besoin de jouer au travail pour se détendre lorsqu'il a les nerfs en boule. Étant donné que ses compagnons de travail n'apprécient probablement pas son enthousiasme pour le jeu, il est parfois préférable de le jouer à l'insu des autres.

Pour combler vos désirs de récréation les plus discrets, nous avons incorporé à Oubliette une caractéristique de jeu au travail (tm) spéciale. Elle est actionnée par la touche -L. L'écran s'efface immédiatement et affiche le message guide-opérateur du système pour l'agrément des passants. Une fois que l'importun est disparu, le jeu peut être réactionné en appuyant à nouveau sur la touche -L.

À part d'effacer temporairement l'écran, cette caractéristique n'affecte aucunement le jeu, à condition que vous reveniez au jeu en appuyant sur la touche L. Si vous appuyez sur une autre touche, le jeu sera suspendu et l'utilisateur devra recommencer à zéro. Cette caractéristique est pourvue aux fins de sécurité du joueur, c'est-à-dire que si une personne qui ne connaît pas le jeu s'approche du terminal et appuie sur une touche, le jeu sera suspendu et rien n'indiquera qu'il était auparavant en exécution.

Annexe M - les monstres

Il existe seize genres fondamentaux de monstres qui se rencontrent dans le cachot. Ce sont les suivants:

Samurai

Les "samurais" sont des experts en arts martiaux qui peuvent immobiliser leurs adversaires et, aux niveaux supérieurs, les tuer d'un seul coup.

Hirebrand

Comme les "hirebrands" alliés, ce sont des guerriers bien armés qui se battent du premier au dernier niveau du jeu et se retrouvent à tous les niveaux du cachot. Les guerriers des niveaux supérieurs sont extrêmement bien équipés et ils ont recours à des coups élanés doubles, pouvant même blesser mortellement leurs adversaires.

Magician

Les "mages humains" sont des adversaires des premiers niveaux et des niveaux moyens du cachot. De faible constitution, ils peuvent jeter un vaste assortiment de sorts magiques et leur puissance s'accroît à chaque niveau.

Priest

Les "priests" se trouvent à tous les niveaux du cachot et les "priests" des niveaux moyens aux niveaux supérieurs peuvent jeter de dangereux sorts offensifs.

Thief

Les "thieves" sont des monstres humains capables de s'élaner pour frapper doublement, d'asséner des coups mortels et d'appeler d'autres êtres à son secours. Ils se trouvent à tous les niveaux du cachot.

Giant

Ressemblant habituellement aux "ogres", ces guerriers diffèrent des "hirebrands" seulement en apparence.

Midget

Petits monstres humains semblables aux "hirebrands".

Animal

Ce genre de monstres comporte de nombreux spécimens d'êtres inhumains.

Werebeast

Ces monstres affichent des caractéristiques à la fois humaines et animales. Ils peuvent s'élaner pour frapper doublement ou empoisonner leurs victimes.

Insect

Ces monstres attaquent habituellement en s'élançant normalement à votre poursuite et en injectant leur venim.

Aquatic

Les monstres aquatiques ne se trouvent pas dans le cachot, mais vous les rencontrerez dans l'univers extérieur lorsqu'ils seront relâchés.

Undead

Ces monstres ne sont ni morts, ni vivants et ils attaquent de plusieurs façons, soit en s'élançant, en assénant des coups doubles ou des coups mortels, en paralysant leurs victimes, en leur dérobant leurs niveaux et en appelant d'autres monstres à l'aide. Si le joueur est dérobé d'un niveau par l'un de ces monstres, il perdra également un nombre correspondant de coups et de caractéristiques.

Mythical

Attaquant de diverses façons, ces monstres sont immunisés contre tous les sorts de maîtrise ou de terreur. Ils ont le pouvoir de tourner leurs adversaires en pierre et d'appeler d'autres monstres à leur secours.

Dragon

Quelque peu inférieurs aux "mythicals", les "dragons" ont le pouvoir d'incendier tout les obstacles qui les gênent de leur souffle et de résister aux sorts. Ils se trouvent seulement à certains niveaux.

Enchanted

Les "enchanted" sont semblables aux "mythicals" du fait de leur résistance aux sorts et de leurs formes d'attaque.

Demon

Se trouvant seulement aux bas niveaux d'oubliette, ces monstres peuvent attaquer de n'importe quelle manière et sont insensibles à la plupart des sorts non endommageants. Méfiez-vous des "demons".

Les six premiers genres de monstres, des "hirebrands" aux "midgets", sont de nature humaine et n'offrent aucune résistance aux sorts. De plus, ces monstres peuvent être maîtrisés au moyen de n'importe quel sort FIEGOR (pensée de feu) comme MORFIEGOR et DUMAFIEGOR.

Les "animals", "werebeasts" et "insects" sont insensibles aux sorts FIEGOR mais ils peuvent être maîtrisés par les sorts TOKGOR (pensée terrestre). Comme les humains, ils peuvent être endormis et terrorisés.

Les autres monstres, des "undeads" aux "demons" sont des créatures surnaturelles aux pouvoirs spéciaux. Ils résistent tous à la peur et à la maîtrise. Les "undeads" et les "demons" peuvent être chassés par deux sorts cléricaux, KONARBONA et SHEINOGET. Les autres, "mythicals", "dragons" et "enchanted", doivent être détruits par les armes et les sorts endommageants.

Une liste des monstres présents dans le cachot est fournie aux pages suivantes.

Mlev indique le niveau d'un monstre et HD est le nombre maximal de coups à chaque niveau. Par exemple, un "aerial servant" a un Mlev = 16 et HD = 8 et aurait de 16 à 128 coups et 72 coups en moyenne.

AC est la catégorie d'armure du monstre. Plus cette catégorie est basse, plus le monstre est facile à frapper. AC = 9 correspond à un humain nu alors que AC = 3 correspond à un humain vêtu d'une "chain mail" et d'un "shield".

Lair est le monstre qui garde les trésors.

#App est le nombre maximal de monstres de ce genre figurant dans un groupe.

#Att est le nombre de fois que le monstre peut attaquer à chaque ronde et Dam est le dommage maximal que le monstre peut infliger à chaque attaque.

Rlev est le niveau auquel habite le monstre. Les monstres se retrouvent jusqu'à deux niveaux au-dessus ou au-dessous de leur résidence, de sorte qu'un monstre du niveau Rlev = 5 peut se trouver aux niveaux 3, 4, 5, 6 et 7. Plus votre groupe est éloigné du niveau résidentiel du monstre, moindre sont ses chances de le rencontrer.

La deuxième ligne des renseignements relatifs à chaque monstre constitue une liste des options de combat du monstre. Chaque fois qu'un monstre vous attaque, il peut soit s'élancer, soit jeter un sort ou opter pour une option spéciale. Cette annexe énumère les divers genres d'options s'offrant au monstre. Les options qu'un monstre peut choisir dépendent du niveau du monstre et de ses caractéristiques.

Chaque monstre peut avoir jusqu'à six options qu'il peut choisir au hasard. Les options ci-dessous figurent aux pages suivantes:

- | | |
|-----------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <u>swing</u> | - élanement normal |
| <u>dblow</u> | - élanement causant deux fois plus de dommage |
| <u>crhit</u> | - élanement permettant d'asséner un coup mortel |
| <u>draïn</u> | - un niveau dérobé au joueur à chaque coup |
| <u>poison</u> | - poison injecté à chaque coup |
| <u>paralyze</u> | - paralysie infligée à chaque coup |
| <u>breathe</u> | - souffle incendiaire du monstre sur votre groupe |
| <u>stone</u> | - joueur tourné en pierre (et détruit) |
| <u>summon</u> | - les monstres investis de ce pouvoir peuvent appeler du renfort à leur secours |
| <u>stun</u> | - immobilisation temporaire (paralysie) d'un joueur pendant le combat, utilisé surtout par les "samurais". |
| <u>SPELL</u> | - certains genres de monstres peuvent jeter des sorts sur votre groupe. Les sorts sont indiqués en majuscules. |

Basic Monster Information - Renseignements relatifs aux monstres

#.Name	Type	Mlev	HD	AC	#App	#Att	Dam	RLev
1.Acolyte	Priest	1	6	9	12	1	6	1
	swing, swing, swing, swing, swing, swing							
2.Adept	Priest	2	6	7	12	1	6	2
	MINAT, swing, swing, swing, swing, swing							
3.Aerial Servant	Enchanted	16	8	3	3	4	6	6
	summon, swing, swing, dblink, dblink, summon							
4.Apprentice	Thief	1	6	9	12	1	8	1
	swing, swing, swing, swing, dblink, dblink							
5.Banshee	Undead	8	8	-3	4	3	8	5
	dblow, dblink, MINAGOR, MINAGOR, MINAGOR, summon							
6.Basilisk	Mythical	5	8	0	8	1	10	4
	swing, swing, stone, dblink, swing, swing							
7.Beholder	Mythical	31	9	-8	4	2	8	9
	swing, stone, paralyze, poison, drain, summon							
8.Berserker	Hirebrand	3	10	7	15	2	10	3
	dblow, dblink, summon, swing, dblink, summon							
9.Bishop	Priest	7	6	1	8	1	12	6
	dblow, MINATOK, MINATOK, MINAT, MINABOR, DUMATOKGOR							
10.Black Dragon	Dragon	12	8	-9	5	2	10	9
	dblow, dblink, swing, swing, breathe, breathe							
11.Bombadier Beetle	Insect	2	8	2	8	1	10	3
	swing, swing, swing, swing, dblink, dblink							
12.Boring Beetle	Insect	5	8	0	10	4	3	3
	swing, swing, swing, dblink, dblink, poison							
13.Brass Dragon	Dragon	15	8	-11	4	2	15	10
	dblow, dblink, swing, breathe, breathe, breathe							
14.Brother	Samurai	6	10	8	12	1	6	4
	swing, swing, swing, swing, swing, swing							
15.Burglar	Thief	4	6	6	10	2	8	3
	swing, swing, dblink, dblink, dblink, dblink							
16.Cardinal	Priest	31	8	-5	6	2	4	10
	SHEINOGET, SHEINOGET, MINABOR, MINABOR, FEHALITO, FEHALITO							
17.Cave Hulk	Animal	3	8	6	12	2	3	2
	swing, swing, swing, swing, swing, swing							
18.Cave Serpent	Animal	12	8	2	6	2	12	6
	dblow, dblink, swing, swing, dblink, dblink							
19.Cavern Grizzly	Animal	3	8	5	10	2	6	2
	swing, swing, swing, swing, swing, swing							
20.Centaur	Mythical	8	8	0	10	2	12	6
	swing, swing, swing, swing, swing, swing							
21.Champion	Hirebrand	10	8	-1	8	2	8	5
	swing, swing, swing, dblink, dblink, dblink							
22.Chimaera	Mythical	9	8	2	10	2	6	5
	swing, dblink, dblink, swing, swing, swing							
23.Clay Golem	Enchanted	10	8	2	3	3	10	6
	swing, swing, swing, swing, swing, summon							
24.Cockatrice	Mythical	5	8	4	8	1	3	5
	swing, stone, stone, stone, stone, swing							
25.Conjurer	Magician	3	4	9	8	2	4	4
	swing, MORFIEGOR, MORFIEGOR, GEIBOR, NARGOR, NARGOR							

Basic Monster Information - Renseignements relatifs aux monstres

#.Name	Type	Mlev	HD	AC	#App	#Att	Dam	RLev
26.Copper Dragon	Dragon	26	10	-14	4	2	10	10
	breathe, breathe, breathe, crithit, ALITO							
27.Curate	Priest	5	6	3	8	1	10	5
	dblow, MINATOK, MINAT, MINAT, swing, swing							
28.Cutpurse	Thief	5	6	5	8	2	10	4
	swing, dblow, dblow, dblow, crithit, summon							
29.Cyclops	Mythical	10	6	1	8	1	6	5
	swing, swing, swing, dblow, dblow, dblow							
30.Dark Lord	Undead	26	8	-4	6	3	10	10
	drain, crithit, SHEINOGET, ALITO, FIEMINAMOR, drain							
31.Dark Stalker	Enchanted	20	8	-8	2	1	10	8
	crithit, crithit, swing, swing, swing, swing							
32.Disciple	Samurai	8	10	7	10	1	6	5
	stun, stun, stun, swing, swing, swing							
33.Dragon Lizard	Mythical	20	8	0	6	2	10	10
	dblow, dblow, dblow, breathe, breathe, swing							
34.Dragon Master	Samurai	16	10	1	8	2	10	8
	stun, stun, stun, crithit, crithit, FEHALITO							
35.Dungeon Slime	Animal	3	8	4	8	3	1	2
	swing, paralyze, paralyze, paralyze, paralyze, paralyze							
36.Dwarf	Midget	5	2	4	15	1	8	1
	swing, swing, swing, swing, dblow, dblow							
37.Earth Ape	Animal	9	8	0	6	2	12	7
	swing, swing, swing, dblow, dblow, dblow							
38.Earth Flayer	Animal	5	8	2	10	1	6	2
	swing, dblow, dblow, dblow, paralyze, poison							
39.Earth Lizard	Animal	6	8	4	12	1	6	4
	swing, swing, swing, swing, swing, swing							
40.Earth Snake	Animal	4	8	3	10	2	6	4
	swing, swing, swing, swing, swing, swing							
41.Earth Whale	Animal	29	15	3	4	4	10	9
	swing, dblow, dblow, dblow, crithit, crithit							
42.Elf	Midget	1	10	5	15	1	8	1
	swing, swing, swing, swing, swing, dblow							
43.Enchanter	Magician	10	5	2	6	2	10	6
	GEIGOR, MINAGOR, MORFIEGOR, NARFIET, FIEMINAT, summon							
44.Evil High Priest	Priest	24	10	-12	6	3	20	10
	SHEINOGET, SHEINOGET, FEHALITO, FEHALITO, MINABOR, FEHALITO							
45.Familiar	Demon	7	8	-15	8	2	15	7
	swing, swing, swing, swing, dblow, FIEMINAT							
46.Fiegorin	Enchanted	16	8	2	4	3	8	6
	swing, swing, dblow, dblow, dblow, summon							
47.Fire Ant	Insect	2	8	9	15	1	6	1
	swing, swing, swing, swing, swing, swing							
48.Fire Beetle	Insect	1	8	2	15	2	4	2
	swing, swing, dblow, dblow, dblow, dblow							
49.Fire Lizard	Animal	10	8	-2	8	1	25	8
	swing, swing, swing, breathe, breathe, breathe							
50.Footpad	Thief	2	6	7	12	1	8	1
	swing, swing, swing, dblow, dblow, dblow							

Basic Monster Information - Renseignements relatifs aux monstres

#.Name	Type	Mlev	HD	AC	#App	#Att	Dam	RLev
51.Forest Giant	Giant	10	8	-1	8	2	10	5
	swing, swing, swing, swing, dblink, dblink							
52.Gargoyle	Mythical	4	8	0	10	2	3	4
	swing, swing, swing, swing, swing							
53.Geigorin	Enchanted	16	8	2	4	2	10	5
	swing, swing, swing, dblink, dblink, summon							
54.Ghost	Undead	18	8	-1	6	2	15	8
	drain, drain, drain, drain, drain							
55.Ghoul	Undead	2	8	5	10	1	3	3
	swing, swing, summon, summon, swing, swing							
56.Giant Centipede	Insect	1	2	9	15	5	1	2
	swing, swing, swing, swing, swing, poison							
57.Giant Lizard	Animal	3	8	2	12	1	12	4
	swing, swing, swing, swing, swing, swing							
58.Giant Scorpion	Insect	8	8	0	8	2	10	6
	swing, swing, swing, swing, poison, poison							
59.Giant Slug	Animal	12	8	8	8	1	12	5
	swing, swing, swing, swing, swing, swing							
60.Giant Spider	Insect	5	8	4	12	2	4	2
	swing, swing, swing, swing, swing, poison							
61.Giant Wasp	Insect	12	6	-2	10	2	10	7
	summon, summon, poison, dblink, crithit, dblink							
62.Gnoll	Giant	2	8	4	15	1	8	2
	swing, swing, swing, swing, swing, swing							
63.Gnome	Giant	1	6	5	15	1	6	1
	swing, swing, swing, swing, swing, swing							
64.Goblin	Giant	1	7	6	15	1	6	1
	swing, swing, swing, swing, swing, swing							
65.Gold Dragon	Dragon	25	10	-15	4	2	15	10
	crithit, crithit, crithit, breathe, breathe, ALITO							
66.Gorgon	Mythical	8	8	0	8	2	6	6
	swing, swing, swing, swing, stone, stone							
67.Gorilla	Animal	7	8	3	10	3	6	4
	swing, swing, swing, dblink, dblink, dblink							
68.Grand Master	Samurai	40	12	-15	6	4	30	11
	stun, crithit, FEHALITO, FEHALITO, FEHALITO, FEHALITO							
69.Green Dragon	Dragon	20	10	-13	4	1	25	10
	ALITO, breathe, breathe, crithit, crithit, dblink							
70.Gryffon	Mythical	15	5	3	8	1	4	5
	swing, swing, swing, swing, swing, swing							
71.Halfling	Midget	6	1	7	15	1	6	1
	swing, swing, swing, swing, swing, swing							
72.Hell Spawn	Demon	40	10	-15	4	3	30	10
	summon, summon, summon, crithit, crithit, crithit							
73.Hero	Hirebrand	4	8	3	8	1	10	2
	swing, swing, swing, swing, swing, swing							
74.Hill Giant	Giant	9	8	1	8	1	20	6
	swing, swing, swing, swing, dblink, dblink							
75.Hulk	Giant	12	8	0	6	2	12	5
	dblink, dblink, dblink, swing, swing, swing							

Basic Monster Information - Renseignements relatifs aux monstres

#.Name	Type	Mlev	HD	AC	#App	#Att	Dam	RLev
76.Hydra	Mythical	8	8	4	4	8	8	7
	swing, swing, swing, swing, swing							
77.Illusionist	Magician	20	5	-4	6	4	10	8
	MORFIEGOR, ALITO, MORFIEGOR, ALITO, FIEMINAMOR, FIEMINAMOR							
78.Initiate	Samurai	4	10	9	15	1	4	3
	stun, stun, swing, swing, swing							
79.Iron Golem	Enchanted	16	8	-4	3	4	10	7
	swing, swing, swing, swing, swing, summon							
80.Kobold	Midget	1	4	7	15	1	4	1
	swing, swing, swing, swing, swing, swing							
81.Lama	Priest	12	8	-2	6	2	15	7
	dblow, MINATOK, MINATOK, MINATOK, MINABOR, FEHALITO							
82.Large Spider	Insect	1	8	6	15	1	1	1
	swing, swing, swing, swing, swing, poison							
83.Lead Zombie	Undead	25	8	-4	4	2	15	9
	drain, crithit, dblow, summon, summon, crithit							
84.Leprechaun	Midget	5	1	8	12	1	3	1
	swing, swing, swing, swing, swing, swing							
85.Lord	Hirebrand	18	8	-6	8	2	15	7
	swing, dblow, dblow, dblow, crithit, crithit							
86.Lurker	Animal	10	8	4	8	1	6	6
	swing, swing, swing, dblow, dblow, crithit							
87.Magician	Magician	6	4	4	6	2	4	5
	swing, GEIGOR, FIEMINAT, MORFIEGOR, MORFIEGOR, GEIGOR							
88.Master	Samurai	12	10	5	8	2	8	6
	stun, stun, stun, stun, crithit, swing							
89.Master Pilferer	Thief	15	8	-2	8	2	15	7
	dblow, crithit, crithit, crithit, crithit, summon							
90.Master Thief	Thief	25	10	-4	6	4	20	9
	crithit, crithit, crithit, crithit, crithit, summon							
91.Medium	Magician	1	4	9	12	2	4	3
	swing, swing, swing, NARGOR, GEIBOR, MORFIEGOR							
92.Medusa	Mythical	6	8	3	8	1	4	9
	swing, swing, swing, swing, stone, stone							
93.Minotaur	Mythical	6	8	0	6	1	12	7
	crithit, crithit, swing, swing, swing, swing							
94.Mithryl Golem	Enchanted	16	8	-15	3	4	15	9
	crithit, crithit, dblow, dblow, summon, summon							
95.Mummy	Undead	6	8	1	6	1	12	6
	swing, poison, poison, poison, poison, drain							
96.Myrmidon	Hirebrand	8	8	0	8	1	12	4
	swing, swing, swing, swing, swing, dblow							
97.Necromancer	Magician	20	6	-6	6	3	20	9
	FIEMINAMOR, FIEMINAMOR, NARFIET, MORFIEGOR, ALITO, ALITO							
98.Ninja	Thief	20	10	-2	8	2	15	8
	crithit, crithit, crithit, summon, summon, summon							
99.Novice	Samurai	2	10	10	15	1	3	2
	stun, swing, swing, swing, swing, swing							
100.Ogre	Giant	4	8	2	12	1	10	3
	swing, swing, swing, dblow, dblow, dblow							

Basic Monster Information - Renseignements relatifs aux monstres

#.Name	Type	Mlev	HD	AC	#App	#Att	Dam	RLev
101.Ogre Mage	Giant	6	8	3	8	1	12	5
	NARGOR, GEIGOR, NARFIET, NARFIET, swing, dblow							
102.Orc	Giant	1	8	4	15	1	8	1
	swing, swing, swing, swing, dblow, dblow							
103.Order Master	Samurai	30	10	-12	6	3	20	10
	stun, stun, crithit, crithit, FEHALITO, FEHALITO							
104.Patriarch	Priest	18	8	-6	6	3	20	8
	MINATOK, SHEINOGET, FEHALITO, FEHALITO, MINABOR, SHEINOGET							
105.Pegasus	Mythical	6	8	4	6	6	6	7
	swing, swing, swing, dblow, dblow, swing							
106.Phase Monster	Animal	6	8	4	12	2	6	4
	swing, swing, swing, swing, swing, swing							
107.Phase Wasp	Insect	10	8	2	8	1	20	7
	swing, swing, poison, poison, summon, swing							
108.Phase Wolf	Animal	4	8	5	12	1	6	2
	swing, swing, swing, swing, swing, dblow							
109.Pilferer	Thief	12	8	0	8	2	15	6
	dblowl, dblowl, crithit, crithit, summon							
110.Pit Panther	Animal	5	8	5	8	2	10	4
	swing, swing, swing, swing, swing, swing							
111.Pixie	Enchanted	3	6	2	8	1	4	4
	swing, swing, swing, swing, swing, swing							
112.Poltergeist	Undead	4	8	4	8	1	4	3
	swing, swing, swing, paralyze, paralyze, paralyze							
113.Priest	Priest	3	6	4	10	1	8	3
	swing, swing, swing, MINAT, MINAT, swing							
114.Pseudo-Dragon	Dragon	2	8	0	8	1	3	4
	swing, swing, swing, swing, swing, breathe							
115.Pyrohydra	Mythical	6	8	3	6	6	6	7
	swing, swing, swing, breathe, breathe, breathe							
116.Raver	Hirebrand	25	10	-10	6	3	15	9
	swing, dblowl, crithit, crithit, crithit, crithit							
117.Red Dragon	Dragon	25	8	-12	4	2	12	10
	dblowl, crithit, crithit, breathe, breathe, ALITO							
118.Robber	Thief	3	6	7	12	1	10	2
	swing, swing, dblowl, dblowl, dblowl, dblowl							
119.Salamander	Mythical	10	8	2	6	1	20	8
	swing, swing, swing, breathe, breathe, swing							
120.Seer	Magician	2	4	9	10	2	4	3
	swing, GEIBOR, GEIBOR, NARGOR, MORFIEGOR, MORFIEGOR							
121.Shadow	Undead	3	8	6	8	1	6	2
	dblowl, swing, swing, swing, swing, swing							
122.Shambler	Animal	8	8	-1	8	4	8	5
	swing, swing, swing, swing, swing, swing							
123.Sharper	Thief	8	8	4	8	2	12	5
	dblowl, dblowl, dblowl, dblowl, crithit, summon							
124.Siren	Mythical	3	8	5	10	2	4	3
	DUMATOKGOR, DUMATOKGOR, swing, swing, swing, swing							
125.Skeleton	Undead	1	6	7	15	1	6	1
	swing, swing, swing, swing, swing, swing							

Basic Monster Information - Renseignements relatifs aux monstres

#.Name	Type	Mlev	HD	AC	#App	#Att	Dam	RLev
126.Somgorin	Enchanted	16	8	2	4	3	8	6
	swing, swing, swing, dblow, dblow, summon							
127.Sorcerer	Magician	16	5	-2	6	2	15	9
	MINAGOR, ALITO, FIEMINAMOR, MORFIEGOR, MORFIEGOR, NARFIET							
128.Spectre	Undead	10	8	2	8	1	8	7
	swing, swing, swing, drain, drain, drain							
129.Sprite	Hirebrand	1	4	7	15	1	3	1
	swing, swing, swing, swing, swing, swing							
130.Stirge	Animal	1	8	8	15	1	6	1
	swing, swing, swing, swing, swing, swing							
131.Stone Giant	Giant	12	8	-1	8	2	12	7
	swing, swing, dblow, dblow, dblow, crithit							
132.Stone Golem	Enchanted	12	8	-2	3	3	8	6
	swing, swing, swing, swing, swing, summon							
133.Stygian Dog	Animal	6	8	4	8	1	6	5
	swing, swing, swing, swing, breathe, breathe							
134.Succubus	Demon	20	10	-5	4	2	15	8
	DUMAFIEGOR, DUMAFIEGOR, summon, drain, drain, crithit							
135.Super Hero	Hirebrand	12	8	-3	8	2	10	6
	swing, swing, dblow, dblow, dblow, crithit							
136.Superior	Samurai	14	10	3	8	2	9	7
	stun, stun, stun, stun, crithit, crithit							
137.Swashbuckler	Hirebrand	5	8	1	8	1	12	3
	swing, swing, swing, swing, swing, swing							
138.Swordsman	Hirebrand	3	8	5	8	1	10	2
	swing, swing, swing, swing, swing, swing							
139.Thaumaturgist	Magician	5	4	4	7	2	4	4
	NARGOR, MORFIEGOR, MORFIEGOR, GEIBOR, GEIGOR, swing							
140.Theurgist	Magician	4	4	4	8	2	4	4
	MORFIEGOR, MORFIEGOR, MORFIEGOR, NARGOR, GEIBOR, swing							
141.Thief	Thief	20	10	-3	6	3	20	9
	dblow, crithit, crithit, crithit, crithit, summon							
142.Time Lords	Magician	30	8	-10	4	4	15	10
	FIEMINAMOR, FIEMINAMOR, ALITO, ALITO, SKORPIC,							
143.Titan	Giant	60	10	-10	2	4	40	10
	crithit, crithit, summon, MINABOR, FIESHEF, FIEMINAT							
144.Tokgorin	Enchanted	16	8	2	4	4	8	6
	swing, swing, dblow, dblow, dblow, summon							
145.Tracker	Animal	5	8	4	8	1	1	2
	swing, swing, swing, swing, swing, swing							
146.Troll	Giant	10	8	2	6	3	10	6
	swing, dblow, dblow, summon, summon, dblow							
147.Undead Bears	Undead	20	10	-2	6	3	30	8
	crithit, drain, drain, dblow, SHEINOGET, summon							
148.Vampire	Undead	30	8	-6	4	3	20	10
	summon, summon, drain, drain, drain, MORFIEGOR							
149.Veteran	Hirebrand	1	8	9	12	1	10	1
	swing, swing, swing, swing, swing, swing							
150.Vicar	Priest	4	6	4	10	1	8	4
	MINAT, MINAT, DUMAFIEGOR, swing, swing, swing							

Basic Monster Information - Renseignements relatifs aux monstres

#.Name	Type	Mlev	HD	AC	#App	#Att	Dam	RLev
151.Warlock	Magician	12	5	0	6	2	10	7
	MINAGOR, PICTAGEIT, MORFIEGOR, MORFIEGOR, NARFIET, GEIGOR							
152.Warrior	Hirebrand	2	8	7	10	1	10	1
	swing, swing, swing, swing, swing, swing							
153.Werebear	Werebeast	15	8	0	8	2	10	6
	swing, swing, swing, swing, poison, poison							
154.Wereboar	Werebeast	8	8	1	8	1	8	5
	swing, swing, swing, swing, poison, poison							
155.Werejackal	Werebeast	4	8	4	10	1	4	5
	swing, swing, swing, swing, poison, poison							
156.Wererat	Werebeast	3	8	5	15	1	8	5
	swing, swing, swing, swing, swing, poison							
157.Weretiger	Werebeast	10	8	0	10	2	10	7
	swing, swing, swing, dblow, dblow, poison							
158.Werewolf	Werebeast	5	8	4	8	1	12	6
	swing, swing, swing, dblow, dblow, poison							
159.Wight	Undead	10	8	2	8	1	10	6
	drain, drain, dblow, dblow, summon, MINAGOR							
160.Wind Master	Samurai	24	10	-8	8	2	12	9
	stun, stun, stun, crithit, FEHALITO, FEHALITO							
161.Wizard	Magician	24	6	-10	6	4	20	9
	FIEMINAMOR, FIEMINAMOR, FIEMINAMOR, NARFIET, ALITO, ALITO							
162.Wraith	Undead	15	8	0	6	2	15	7
	drain, drain, crithit, dblow, summon, MINAGOR							
163.Wyvern	Mythical	20	10	-2	4	3	15	9
	crithit, dblow, dblow, dblow, poison, MINAGOR							
164.Zombie	Undead	4	8	4	8	1	10	3
	summon, summon, dblow, dblow, poison, dblow							

Annexe L - liste de monstres à chaque niveau

Les monstres se retrouvent à divers niveaux dans le cachot selon leur degré de férocité. Par exemple, un "fire beetle" pouvant être rencontré au premier niveau est un monstre du troisième niveau. Le niveau résidentiel du monstre et le niveau auquel il est rencontré ne sont pas nécessairement les mêmes.

En général, un monstre peut errer jusqu'à deux niveaux de son niveau résidentiel. Par exemple, un monstre du niveau résidentiel 4 peut se trouver aux niveaux 2 à 6 du cachot. Naturellement, les chances de rencontrer un tel monstre sont plus grandes au niveau résidentiel et moindres aux niveaux plus éloignés.

Le groupe affrontera rarement des monstres aux pouvoirs spéciaux dans les pièces spéciales du cachot. Une pièce spéciale peut être gardée par des monstres se trouvant jusqu'à 4 niveaux à l'écart de leur niveau résidentiel. Par conséquent, une pièce spéciale au niveau 3 peut être gardée par des monstres issus du niveau 7. Si votre groupe sort vainqueur du combat qui leur est livré par ces monstres dans les pièces spéciales, il sera récompensé d'un article magique provenant d'un niveau pouvant se trouver jusqu'à 6 niveaux plus bas dans les profondeurs du cachot (par exemple, une pièce spéciale au niveau 3 peut contenir un article magique des niveaux 5 à 9). Malgré que les pièces spéciales peuvent entraîner la perte quasi certaine du groupe, les récompenses en valent sûrement la peine.

Monsters on Level 1 [18] - Monstres au niveau 1 (18)
 (Number indicates level on which monster lives)
 (le chiffre indique le niveau residentiel du monstre)

1:Acolyte	2:Adept	1:Apprentice
3: Berserker	3: Bombadier Beetle	3: Boring Beetle
3: Burglar	2: Cave Hulk	2: Cavern Grizzly
2: Dungeon Slime	1: Dwarf	2: Earth Flayer
1: Elf	1: Fire Ant	2: Fire Beetle
1: Footpad	3: Ghoul	2: Giant Centipede
2: Giant Spider	2: Gnoll	1: Gnome
1: Goblin	1: Halfling	2: Hero
3: Initiate	1: Kobold	1: Large Spider
1: Leprechaun	3: Medium	2: Novice
3: Ogre	1: Orc	2: Phase Wolf
3: Poltergeist	3: Priest	2: Robber
3: Seer	2: Shadow	3: Siren
1: Skeleton	1: Sprite	1: Stirge
3: Swashbuckler	2: Swordsman	2: Tracker
1: Veteran	1: Warrior	3: Zombie

Monsters on Level 2 [16] - Monstres au niveau 2 (16)
 (Number indicates level on which monster lives)
 (Le chiffre indique le niveau residentiel du monstre)

1:Acolyte	2:Adept	1:Apprentice
4: Basilisk	3: Berserker	3: Bombadier Beetle
3: Boring Beetle	4: Brother	3: Burglar
2: Cave Hulk	2: Cavern Grizzly	4: Conjurer
4: Cutpurse	2: Dungeon Slime	1: Dwarf
2: Earth Flayer	4: Earth Lizard	4: Earth Snake
1: Elf	1: Fire Ant	2: Fire Beetle
1: Footpad	4: Gargoyle	3: Ghoul
2: Giant Centipede	4: Giant Lizard	2: Giant Spider
2: Gnoll	1: Gnome	1: Goblin
4: Gorilla	1: Halfling	2: Hero
3: Initiate	1: Kobold	1: Large Spider
1: Leprechaun	3: Medium	4: Myrmidon
2: Novice	3: Ogre	1: Orc
4: Phase Monster	2: Phase Wolf	4: Pit Panther
4: Pixie	3: Poltergeist	3: Priest
4: Pseudo-Dragon	2: Robber	3: Seer
2: Shadow	3: Siren	1: Skeleton
1: Sprite	1: Stirge	3: Swashbuckler
2: Swordsman	4: Thaumaturgist	4: Theurgist
2: Tracker	1: Veteran	4: Vicar
1: Warrior	3: Zombie	

Monsters on Level 3 [14] - Monstres au niveau 3 (14)
(Number indicates level on which monster lives)
(Le chiffre indique le niveau residentiel du monstre)

1:Acolyte
5:Banshee
3:Bombadier Beetle
3:Burglar
5:Champion
4:Conjurer
5:Cyclops
1:Dwarf
4:Earth Snake
2:Fire Beetle
4:Gargoyle
2:Giant Centipede
2:Giant Spider
1:Goblin
1:Halfling
3:Initiate
1:Leprechaun
4:Myrmidon
5:Ogre Mage
2:Phase Wolf
3:Poltergeist
2:Robber
5:Shambler
1:Skeleton
5:Stygian Dog
4:Thaumaturgist
1:Veteran
5:Wereboar
3:Zombie

2:Adept
4:Basilisk
3:Boring Beetle
2:Cave Hulk
5:Chimaera
5:Curate
5:Disciple
2:Earth Flayer
1:Elf
1:Footpad
5:Geigorin
4:Giant Lizard
2:Gnoll
4:Gorilla
2:Hero
1:Kobold
5:Magician
2:Novice
1:Orc
4:Pit Panther
3:Priest
3:Seer
5:Sharper
1:Sprite
3:Swashbuckler
4:Theurgist
4:Vicar
5:Werejackal

1:Apprentice
3: Berserker
4: Brother
2: Cavern Grizzly
5: Cockatrice
4: Cutpurse
2: Dungeon Slime
4: Earth Lizard
1: Fire Ant
5: Forest Giant
3: Ghoul
5: Giant Slug
1: Gnome
5: Gryffon
5: Hulk
1: Large Spider
3: Medium
3: Ogre
4: Phase Monster
4: Pixie
4: Pseudo-Dragon
2: Shadow
3: Siren
1: Stirge
2: Swordsman
2: Tracker
1: Warrior
5: Wererat

Monsters on Level 4 [17] - Monstres au niveau 4 (17)

(Number indicates level on which monster lives)

(Le chiffre indique le niveau residentiel du monstre)

2:Adept	6:Aerial Servant	5:Banshee
4:Basilisk	3:Berserker	6:Bishop
3: Bombadier Beetle	3:Boring Beetle	4:Brother
3: Burglar	2:Cave Hulk	6:Cave Serpent
2:Cavern Grizzly	6:Centaur	5:Champion
5:Chimaera	6:Clay Golem	5:Cockatrice
4:Conjurer	5:Curate	4:Cutpurse
5:Cyclops	5:Disciple	2:Dungeon Slime
2:Earth Flayer	4:Earth Lizard	4:Earth Snake
6:Enchanter	6:Fiegorin	2:Fire Beetle
5:Forest Giant	4:Gargoyle	5:Geigorin
3:Ghoul	2:Giant Centipede	4:Giant Lizard
6:Giant Scorpion	5:Giant Slug	2:Giant Spider
2:Gnoll	6:Gorgon	4:Gorilla
5:Gryffon	2:Hero	6:Hill Giant
5:Hulk	3:Initiate	6:Lurker
5:Magician	6:Master	3:Medium
6:Mummy	4:Myrmidon	2:Novice
3:Ogre	5:Ogre Mage	4:Phase Monster
2:Phase Wolf	6:Pilferer	4: Pit Panther
4:Pixie	3:Poltergeist	3: Priest
4:Pseudo-Dragon	2:Robber	3:Seer
2:Shadow	5:Shambler	5:Sharper
3:Siren	6:Somgorin	6:Stone Golem
5:Stygian Dog	6:Super Hero	3:Swashbuckler
2:Swordsman	4:Thaumaturgist	4:Theurgist
6:Tokgorin	2:Tracker	6:Troll
4:Vicar	6:Werebear	5:Wereboar
5:Werejackal	5:Wererat	6:Werewolf
6:Wight	3:Zombie	

(Number indicates level on which monster lives)

(Le chiffre indique le niveau résidentiel du monstre)

6:Aerial Servant	5:Banshee	4:Basilisk
3:Berserker	6:Bishop	3: Bombadier Beetle
3:Boring Beetle	4:Brother	3:Burglar
6:Cave Serpent	6:Centaur	5:Champion
5:Chimaera	6:Clay Golem	5:Cockatrice
4:Conjurer	5:Curate	4:Cutpurse
5:Cyclops	5:Disciple	7:Earth Ape
4:Earth Lizard	4:Earth Snake	6:Enchanter
7:Familiar	6:Fiegorin	5:Forest Giant
4:Gargoyle	5:Geigorin	3:Ghoul
4:Giant Lizard	6:Giant Scorpion	5:Giant Slug
7:Giant Wasp	6:Gorgon	4:Gorilla
5:Gryffon	6:Hill Giant	5:Hulk
7:Hydra	3:Initiate	7:Iron Golem
7:Lama	7:Lord	6:Lurker
5:Magician	6:Master	7:Master Pilferer
3:Medium	7:Minotaur	6:Mummy
4:Myrmidon	3:Ogre	5:Ogre Mage
7:Pegasus	4:Phase Monster	7:Phase Wasp
6:Pilferer	4:Pit Panther	4:Pixie
3:Poltergeist	3:Priest	4:Pseudo-Dragon
7:Pyrohydra	3:Seer	5:Shambler
5:Sharper	3:Siren	6:Somgorin
7:Spectre	7:Stone Giant	6:Stone Golem
5:Stygian Dog	6:Super Hero	7:Superior
3:Swashbuckler	4:Thaumaturgist	4:Theurgist
6:Tokgorin	6:Troll	4:Vicar
7:Warlock	6:Werebear	5:Wereboar
5:Werejackal	5:Wererat	7:Weretiger
6:Werewolf	6:Wight	7:Wraith
3:Zombie		

Monsters on Level 6 [22] - Monstres au niveau 6 (22)
(Number indicates level on which monster lives)
(Le chiffre indique le niveau residentiel du monstre)

6:Aerial Servant	5:Banshee	4:Basilisk
6:Bishop	4:Brother	6:Cave Serpent
6:Centaur	5:Champion	5:Chimaera
6:Clay Golem	5:Cockatrice	4:Conjurer
5:Curate	4:Cutpurse	5:Cyclops
8:Dark Stalker	5:Disciple	8:Dragon Master
7:Earth Ape	4:Earth Lizard	4:Earth Snake
6:Enchanter	7:Familiar	6:Fiegorin
8:Fire Lizard	5:Forest Giant	4:Gargoyle
5:Geigorin	8:Ghost	4:Giant Lizard
6:Giant Scorpion	5:Giant Slug	7:Giant Wasp
6:Gorgon	4:Gorilla	5:Gryffon
6:Hill Giant	5:Hulk	7:Hydra
8:Illusionist	7:Iron Golem	7:Lama
7:Lord	6:Lurker	5:Magician
6:Master	7:Master Pilferer	7:Minotaur
6:Mummy	4:Myrmidon	8:Ninja
5:Ogre Mage	8:Patriarch	7:Pegasus
4:Phase Monster	7:Phase Wasp	6:Pilferer
4:Pit Panther	4:Pixie	4:Pseudo-Dragon
7:Pyrohydra	8:Salamander	5:Shambler
5:Sharper	6:Songorin	7:Spectre
7:Stone Giant	6:Stone Golem	5:Stygian Dog
8:Succubus	6:Super Hero	7:Superior
4:Thaumaturgist	4:Theurgist	6:Tokgorin
6:Troll	8:Undead Bears	4:Vicar
7:Warlock	6:Werebear	5:Wereboar
5:Werejackal	5:Wererat	7:Weretiger
6:Werewolf	6:Wight	7:Wraith

Monsters on Level 7 [18] - Monstres au niveau 7 (18)
(Number indicates level on which monster lives)
(Le chiffre indique le niveau residentiel du monstre)

6:Aerial Servant	5:Banshee	9:Beholder
6:Bishop	9:Black Dragon	6:Cave Serpent
6:Centaur	5:Champion	5:Chimaera
6:Clay Golem	5:Cockatrice	5:Curate
5:Cyclops	8:Dark Stalker	5:Disciple
8:Dragon Master	7:Earth Ape	9:Earth Whale
6:Enchanter	7:Familiar	6:Fiegorin
8:Fire Lizard	5:Forest Giant	5:Geigorin
8:Ghost	6:Giant Scorpion	5:Giant Slug
7:Giant Wasp	6:Gorgon	5:Gryffon
6:Hill Giant	5:Hulk	7:Hydra
8:Illusionist	7:Iron Golem	7:Lama
9:Lead Zombie	7:Lord	6:Lurker
5:Magician	6:Master	7:Master Pilferer
9:Master Thief	9:Medusa	7:Minotaur
9:Mithryl Golem	6:Mummy	9:Necromancer
8:Ninja	5:Ogre Mage	8:Patriarch
7:Pegasus	7:Phase Wasp	6:Pilferer
7:Pyrohydra	9:Raver	8:Salamander
5:Shambler	5:Sharper	6:Somgorin
9:Sorcerer	7:Spectre	7:Stone Giant
6:Stone Golem	5:Stygian Dog	8:Succubus
6:Super Hero	7:Superior	9:Thief
6:Tokgorin	6:Troll	8:Undead Bears
7:Warlock	6:Werebear	5:Wereboar
5:Werejackal	5:Wererat	7:Weretiger
6:Werewolf	6:Wight	9:Wind Master
9:Wizard	7:Wraith	9:Wyvern

Monsters on Level 8 [10] - Monstres au niveau 8 (10)
(Number indicates level on which monster lives)
(Le chiffre indique le niveau residentiel du monstre)

6:Aerial Servant	9:Beholder	6:Bishop
9:Black Dragon	10:Brass Dragon	10:Cardinal
6:Cave Serpent	6:Centaur	6:Clay Golem
10:Copper Dragon	10:Dark Lord	8:Dark Stalker
10:Dragon Lizard	8:Dragon Master	7:Earth Ape
9:Earth Whale	6:Enchanter	10:Evil High Priest
7:Familiar	6:Fiegorin	8:Fire Lizard
8:Ghost	6:Giant Scorpion	7:Giant Wasp
10:Gold Dragon	6:Gorgon	10:Green Dragon
10:Hell Spawn	6:Hill Giant	7:Hydra
8:Illusionist	7:Iron Golem	7:Lama
9:Lead Zombie	7:Lord	6:Lurker
6:Master	7:Master Pilferer	9:Master Thief
9:Medusa	7:Minotaur	9:Mithryl Golem
6:Mummy	9:Necromancer	8:Ninja
10:Order Master	8:Patriarch	7:Pegasus
7:Phase Wasp	6:Pilferer	7:Pyrohydra
9:Raver	10:Red Dragon	8:Salamander
6:Somgorin	9:Sorcerer	7:Spectre
7:Stone Giant	6:Stone Golem	8:Succubus
6:Super Hero	7:Superior	9:Thief
10:Time Lords	10:Titan	6:Tokgorin
6:Troll	8:Undead Bears	10:Vampire
7:Warlock	6:Werebear	7:Weretiger
6:Werewolf	6:Wight	9:Wind Master
9:Wizard	7:Wraith	9:Wyvern

Monsters on Level 9 [14] - Monstres au niveau 9 (14)

(Number indicates level on which monster lives)

(Le chiffre indique le niveau residentiel du monstre)

9:Beholder	9:Black Dragon	10:Brass Dragon
10:Cardinal	10:Copper Dragon	10:Dark Lord
8:Dark Stalker	10:Dragon Lizard	8:Dragon Master
7:Earth Ape	9:Earth Whale	10:Evil High Priest
7:Familiar	8:Fire Lizard	8:Ghost
7:Giant Wasp	10:Gold Dragon	11:Grand Master
10:Green Dragon	10:Hell Spawn	7:Hydra
8:Illusionist	7:Iron Golem	7:Lama
9:Lead Zombie	7:Lord	7:Master Pilferer
9:Master Thief	9:Medusa	7:Minotaur
9:Mithryl Golem	9:Necromancer	8:Ninja
10:Order Master	8:Patriarch	7:Pegasus
7:Phase Wasp	7:Pyrohydra	9:Raver
10:Red Dragon	8:Salamander	9:Sorcerer
7:Spectre	7:Stone Giant	8:Succubus
7:Superior	9:Thief	10:Time Lords
10:Titan	8:Undead Bears	10:Vampire
7:Warlock	7:Weretiger	9:Wind Master
9:Wizard	7:Wraith	9:Wyvern

Monsters on Level 10 [14] - Monstres au niveau 10 (14)

(Number indicates level on which monster lives)

(Le chiffre indique le niveau residentiel du monstre)

9:Beholder	9:Black Dragon	10:Brass Dragon
10:Cardinal	10:Copper Dragon	10:Dark Lord
8:Dark Stalker	10:Dragon Lizard	8:Dragon Master
9:Earth Whale	10:Evil High Priest	8:Fire Lizard
8:Ghost	10:Gold Dragon	11:Grand Master
10:Green Dragon	10:Hell Spawn	8:Illusionist
9:Lead Zombie	9:Master Thief	9:Medusa
9:Mithryl Golem	9:Necromancer	8:Ninja
10:Order Master	8:Patriarch	9:Raver
10:Red Dragon	8:Salamander	9:Sorcerer
8:Succubus	9:Thief	10:Time Lords
10:Titan	8:Undead Bears	10:Vampire
9:Wind Master	9:Wizard	9:Wyvern

Annexe E - liste d'équipement

Il existe cinq genres différents d'équipement - weapon, armor, shield, jewelry et miscellaneous.

Weap indique le niveau d'équipement de l'arme et Armor représente le niveau d'armure. Pour utiliser l'équipement, les niveaux d'armes et d'armures du joueur doivent être supérieurs ou égaux à ceux de l'équipement. Par exemple, un "priest" peut utiliser un "mace" puisque son niveau d'arme est 2 et le niveau d'équipement de l'arme est 2, mais il ne peut pas se servir d'un "short sword" puisque cette arme appartient au niveau d'équipement 3.

#Att est le nombre d'attaques auxquelles l'équipement peut servir à chaque ronde et Dam représente le dommage maximal pouvant être infligé à chaque attaque. Ces valeurs s'appliquent uniquement aux genres d'équipement et indiquent le nombre d'attaques et de dommages lorsqu'ils sont utilisés avec un élanement normal -F- (voir les options du cachot).

HP est la prime de coups probables. Elle indique les points ajoutés aux chances du joueur de frapper les monstres. Si ce nombre est négatif, l'arme a moins d'une chance normale de frapper et vice versa si ce nombre est positif.

AC indique l'équipement de la catégorie des armes octroyé en prime et il est soustrait de la catégorie d'armure du joueur. Ainsi, si $AC > 0$, l'équipement sert à protéger le joueur alors que si $AC < 0$, le joueur est rendu plus vulnérable.

Power of the equipment est évoqué lorsque le joueur -u-tilise un article du cachot. Des représente le pourcentage de chance de destruction de l'article chaque fois qu'il est -u-tilisé. Méfiez-vous de ces articles portant la mention "Special" puisqu'ils possèdent certains pouvoirs spéciaux pouvant affecter la sécurité du groupe.

Race indique le numéro de la race pouvant utiliser l'article et Class est le numéro de la catégorie à laquelle l'équipement est restreint. Si ces valeurs sont nulles, aucune restriction n'est imposée.

Rlev est le niveau résidentiel de l'article. Comme les monstres, les articles ont un niveau auquel ils se trouvent habituellement, mais ils peuvent aussi se trouver à l'occasion à d'autres niveaux tout près. Un article dont le niveau résidentiel est 0 ne se trouve pas dans le cachot.

Equipment List - Liste d'equipement

#	Name	Type	Cost	Weap	Arm	#Att	Dam	HP	AC	Power	Des	Race	Class	Rlev
1.	Amulet of Isis	Jewelry	0	0	0	0	0	0	0	DUMATOKGOR	10	0	0	7
2.	Annihilation Gem	Jewelry	0	1	0	0	0	0	0	ALITO	10	0	2	10
3.	Axe	Weapon	45	3	0	1	8	0	0	NONE	0	0	0	0
4.	Axe + 1	Weapon	0	3	0	1	10	1	0	NONE	0	0	0	1
5.	Axe + 2	Weapon	0	3	0	2	12	2	0	NONE	0	0	0	3
6.	Axe of Kirgar	Weapon	0	3	0	2	24	5	2	NONE	0	0	0	7
7.	Axe of Mortokgor	Weapon	0	3	0	2	24	5	2	MORTOKGOR	10	0	0	9
8.	Bag of Missiles	Misc.	0	0	0	0	0	0	0	GEIBOR	10	0	2	2
9.	Balmung	Weapon	0	3	0	1	20	5	4	Special	0	0	0	10
10.	Blank Scroll	Misc.	0	0	0	0	0	0	0	NONE	0	0	0	0
11.	Book	Misc.	0	0	0	0	0	0	0	NONE	0	0	0	0
12.	Book of Darkness	Misc.	0	0	0	0	0	0	0	Special	25	0	0	10
13.	Book of Health	Misc.	0	0	0	0	0	0	0	Special	90	0	0	11
14.	Book of Leadership	Misc.	0	0	0	0	0	0	0	Special	90	0	0	11
15.	Bright Stone	Jewelry	0	0	0	0	0	0	0	NONE	0	0	0	0
16.	Broadsword	Weapon	240	3	0	1	12	1	1	NONE	0	0	0	0
17.	Chain Mail	Armor	450	0	3	0	0	-1	4	NONE	0	0	0	1
18.	Chain Mail + 1	Armor	0	0	3	0	0	-1	5	NONE	0	0	0	1
19.	Chain Mail + 2	Armor	0	0	3	0	0	0	6	NONE	0	0	0	4
20.	Chain Mail + 3	Armor	0	0	3	0	0	0	7	NONE	0	0	0	6
21.	Chain Mail + 5	Armor	0	0	3	0	0	0	9	NONE	0	0	0	10
22.	Cloak	Armor	28	0	1	0	0	0	1	NONE	0	0	0	0
23.	Cloak + 1	Armor	0	0	1	0	0	0	2	NONE	0	0	0	2
24.	Cloak + 2	Armor	0	0	1	0	0	0	3	NONE	0	0	0	5
25.	Cloak + 3	Armor	0	0	1	0	0	0	4	NONE	0	0	0	10
26.	Club	Weapon	10	2	0	1	6	-1	0	NONE	0	0	0	0
27.	Dagger	Weapon	15	1	0	2	4	-2	-1	NONE	0	0	2	0
28.	Dagger + 1	Weapon	0	1	0	2	4	-1	-1	NONE	0	0	2	2
29.	Dagger + 2	Weapon	0	1	0	2	4	0	0	NONE	0	0	2	4
30.	Dagger + 3	Weapon	0	1	0	2	8	1	1	NONE	0	0	2	8

Equipment List - Liste d'equipement

#.Name	Type	Cost	Weap	Arm	#Att	Dam	HP	AC	Power	Des	Race	Class	RLev
31.Dagger of Ligne	Weapon	0	1	0	2	12	4	6	ALITO	3	0	2	11
32.Death Blade	Weapon	0	3	0	1	20	6	2	NONE	0	0	0	11
33.Defender	Weapon	0	3	0	1	15	4	8	NONE	0	0	0	12
34.Dwarven Hammer	Weapon	0	2	0	2	12	2	0	NONE	0	1	0	3
35.Earthen Flask	Misc.	0	0	0	0	0	0	0	NONE	0	0	0	0
36.Elven Armor	Armor	0	0	1	0	0	0	5	NONE	0	0	0	11
37.Excalibur	Weapon	0	3	0	1	25	7	4	ALITO	3	0	1	12
38.Flask of Kominah	Misc.	0	0	0	0	0	0	0	KOMINAH	5	0	0	8
39.Gem of Death	Jewelry	0	0	0	0	0	0	0	ALITO	10	0	2	10
40.Gem of Fireball	Jewelry	0	0	0	0	0	0	0	FIEMINAT	25	0	2	3
41.Gem of Kominah	Jewelry	0	0	0	0	0	0	0	KOMINAH	25	0	0	6
42.Glass Sphere	Jewelry	0	0	0	0	0	0	0	NONE	0	0	0	0
43.Holy Cross	Jewelry	0	0	0	0	0	0	5	SHEINOGET	3	0	6	11
44.Holy Ring	Jewelry	0	0	0	0	0	0	3	Special	90	0	0	11
45.Holy Sword	Weapon	0	3	0	1	20	6	4	Special	10	0	4	9
46.Imperial Ring	Jewelry	0	0	0	0	0	2	2	DUMATOKGOR	10	0	0	10
47.Imperial Ring	Jewelry	0	0	0	0	0	2	2	ETISHEF	10	0	0	11
48.Imperial Ring	Jewelry	0	0	0	0	0	2	2	ALITO	5	0	0	12
49.Iptonarvay Flask	Misc.	0	0	0	0	0	0	1	IPTONARVAY	5	0	0	2
50.Kargen Hammer	Weapon	0	2	0	2	15	3	2	NONE	0	0	0	5
51.Leaner Armor	Armor	90	0	2	0	0	0	2	NONE	0	0	0	1
52.Leaner Armor + 1	Armor	0	0	2	0	0	0	3	NONE	0	0	0	1
53.Leaner Armor + 2	Armor	0	0	2	0	0	0	4	NONE	0	0	0	4
54.Leaner Armor + 3	Armor	0	0	2	0	0	0	5	NONE	0	0	0	8
55.Leaner Bag	Misc.	0	0	0	0	0	0	0	NONE	0	0	0	0
56.Mace	Weapon	40	2	0	1	8	0	0	NONE	0	0	0	0
57.Mace + 1	Weapon	0	2	0	1	10	1	0	NONE	0	0	0	1
58.Mace + 2	Weapon	0	2	0	2	15	1	0	NONE	0	0	0	3
59.Mace of Vargir	Weapon	0	2	0	2	15	5	2	NONE	0	0	6	5
60.Maul of Anrin	Weapon	0	2	0	2	20	5	4	SHEINOGET	2	0	6	12

Equipment List - Liste d'equipement

#,Name	Type	Cost	Weap	Arm	#Att	Dam	HP	AC	Power	Des	Race	Class	RLev
61.Mithryl Mail	Armor	0	0	0	0	0	0	25	NONE	0	0	0	12
62.Mithryl Shield	Shield	0	0	3	0	0	0	8	NONE	0	0	0	12
63.Necklace of Missiles	Jewelry	0	0	0	0	0	0	0	GEIBOR	5	0	2	4
64.Normal Ring	Jewelry	0	0	0	0	0	0	0	NONE	0	0	0	0
65.Plate Mail	Armor	600	0	4	0	0	-2	8	NONE	0	0	0	1
66.Plate Mail + 1	Armor	0	0	4	0	0	-2	9	NONE	0	0	0	1
67.Plate Mail + 2	Armor	0	0	4	0	0	-1	10	NONE	0	0	0	4
68.Plate Mail + 3	Armor	0	0	4	0	0	0	11	NONE	0	0	0	6
69.Plate Mail + 5	Armor	0	0	4	0	0	0	12	NONE	0	0	0	9
70.Platinum Ring	Jewelry	0	0	0	0	0	2	4	SHEINOGET	5	0	0	10
71.Pointed Stick	Weapon	2	3	0	1	4	0	0	NONE	0	0	0	0
72.Potion of Death	Misc.	0	0	0	0	0	0	0	Special	25	0	0	2
73.Quarter Staff	Weapon	160	3	0	1	4	-1	4	NONE	0	0	0	0
74.Regeneration Ring	Jewelry	0	0	0	0	0	0	0	Special	10	0	0	12
75.Ring of Fietokshef	Jewelry	0	0	0	0	0	0	0	FIETOKSHEF	10	0	0	3
76.Ring of Iptonarvay	Jewelry	0	0	0	0	0	0	0	IPTONARVAY	5	0	0	3
77.Ring of Pro-Mage	Jewelry	0	0	0	0	0	0	0	Special	10	0	0	9
78.Ring of Strength	Jewelry	0	0	0	0	0	0	0	Special	90	0	0	9
79.Ring, Pro + 1	Jewelry	0	0	0	0	0	0	1	NONE	0	0	0	4
80.Ring, Pro + 2	Jewelry	0	0	0	0	0	0	2	NONE	0	0	0	6
81.Ring, Pro + 3	Jewelry	0	0	0	0	0	0	3	NONE	0	0	0	9
82.Ring, Pro Undead	Jewelry	0	0	0	0	0	0	0	Special	10	0	0	9
83.Rod of Death	Weapon	0	1	0	1	10	0	0	FEHALITO	10	0	6	8
84.Rod of Kings	Weapon	0	1	0	1	8	0	0	MORFIEGOR	3	0	0	6
85.Rod of Resurrection	Weapon	0	1	0	1	10	0	0	KOMIHALITO	10	0	6	7
86.Rod of Retreat	Weapon	0	1	0	1	12	0	0	Special	25	0	0	11
87.Scroll	Misc.	0	0	0	0	0	0	0	NONE	0	0	0	0
88.Scroll of Death	Misc.	0	0	0	0	0	0	0	ALITO	25	0	2	7
89.Scroll of Dumatokgor	Misc.	0	0	0	0	0	0	0	DUMATOKGOR	10	0	6	5
90.Scroll of Life	Misc.	0	0	0	0	0	0	0	KOMINALITO	50	0	6	3

Equipment List - Liste d'equipement

#,Name	Type	Cost	Weap	Arm	#Att	Dam	HP	AC	Power	Des	Race	Class	RLev
91.Scroll of Location	Misc.	0	0	0	0	0	0	0	IPTOFEH	50	0	0	2
92.Scroll of Minabar	Misc.	0	0	0	0	0	0	0	MINABOR	20	0	6	5
93.Scroll of Morfiegor	Misc.	0	0	0	0	0	0	0	MORFIEGOR	20	0	2	1
94.Scroll of Mortokgor	Misc.	0	0	0	0	0	0	0	MORTOKGOR	20	0	2	3
95.Scroll of Nargor	Misc.	0	0	0	0	0	0	0	NARGOR	15	0	2	1
96.Shield	Shield	148	0	3	0	0	-1	2	NONE	0	0	0	0
97.Shield + 1	Shield	0	0	3	0	0	-1	3	NONE	0	0	0	2
98.Shield + 2	Shield	0	0	3	0	0	0	4	NONE	0	0	0	5
99.Shield + 3	Shield	0	0	3	0	0	0	5	NONE	0	0	0	8
100.Shield + 5	Shield	0	0	3	0	0	0	7	NONE	0	0	0	10
101.Short Sword	Weapon	80	3	0	2	6	-2	0	NONE	0	0	0	0
102.Silver Cross	Jewelry	0	0	0	0	0	0	1	KONARBONA	0	0	6	5
103.Staff	Weapon	0	0	0	0	0	0	0	NONE	0	0	0	0
104.Staff of Commanding	Weapon	0	1	0	1	12	0	0	DUMATOKGOR	3	0	0	9
105.Staff of Fear	Weapon	0	1	0	1	6	0	0	MINAGOR	3	0	2	6
106.Staff of Fire	Weapon	0	1	0	1	8	0	0	FIEMINAT	10	0	2	4
107.Staff of Glory	Weapon	0	1	0	1	20	0	0	Special	3	0	0	7
108.Staff of Healing	Weapon	0	1	0	1	8	0	0	KOMINAH	5	0	6	5
109.Staff of Itogeit	Weapon	0	1	0	1	8	0	0	ITOGEIT	10	0	2	4
110.Staff of Level 5	Weapon	0	1	0	1	12	0	0	Special	25	0	0	6
111.Staff of Level 7	Weapon	0	1	0	1	12	0	0	Special	25	0	0	8
112.Staff of Life	Weapon	0	1	0	1	10	0	0	KOMINALITO	10	0	6	5
113.Staff of Light	Weapon	0	1	0	1	8	0	0	PICTAGEIT	10	0	2	3
114.Staff of Mohipto	Weapon	0	1	0	1	10	0	0	MOHIPTO	25	0	6	7
115.Stone Necklace	Jewelry	0	0	0	0	0	0	0	NONE	0	0	0	0
116.Sword + 1	Weapon	0	3	0	2	6	-1	0	NONE	0	0	0	1
117.Sword + 2	Weapon	0	3	0	2	6	0	0	NONE	0	0	0	3
118.Sword + 3	Weapon	0	3	0	2	8	1	0	NONE	0	0	0	6
119.Sword + 4	Weapon	0	3	0	2	10	2	1	NONE	0	0	0	8
120.Sword of Light	Weapon	0	3	0	2	8	0	1	Special	10	0	0	7

Equipment List - Liste d'equipement

#.Name	Type	Cost	Weap	Arm	#Att	Dom	HP	AC	Power	Des	Race	Class	RLev
121.Sword of Morfiegor	Weapon	0	3	0	2	8	0	0	MORFIEGOR	10	0	0	5
122.Tome of Light	Misc.	0	0	0	0	0	0	0	Special	90	0	0	9
123.Tome of the Magi	Misc.	0	0	0	0	0	0	0	Special	25	0	0	11
124.Vial of Holy Water	Misc.	0	0	0	0	0	0	0	KONARBONA	25	0	6	2
125.Walking Staff	Weapon	0	1	0	1	6	0	0	NONE	0	0	0	0
126.War Hammer	Weapon	90	3	0	1	6	2	-2	NONE	0	0	0	0
127.Wizard's Staff	Weapon	0	1	0	2	12	5	10	ALITO	2	0	2	12

