Betrayal at Krondor™

LTF Abandonware France



Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

LTF Abandonware France

Table des Matières

Introduction de Raymond E. Feist 4

Remarques du Créateur 8

Le Jeu 10
- Comment évoluer dans le jeu 11
- Comment commencer le jeu 11

Menu principal 12
- Commencer un nouveau jeu 12
- Restaurer un jeu 12
- Préférences 13
- Table des matières 14
- Retour vers DOS 14

L'écran de déplacement 15
- Déplacer les personnages 16
- Boutons de passage à l'action — Suivre la route 16
- Jeter un sort 17
- Etablir un campement 18
- La carte 20
- Le signet 22
- Les options 22
- Sauvegarder le jeu 22

Converser avec les autres personnages 23

Evaluation et dextérité 24
- Evaluation 26
- Dextérité 27

Les malles magiques 32

L'inventaire 34
- Examiner les objets 34
- Armer les personnages 35
- Les clefs 35
- Les sacs 35
- Ramasser les objets 36
- Transfert des objets de l'inventaire 36
- Utiliser les objets de l'inventaire 37
- Ouvrir les serrures 38
- Se nourrir 38
- Guide des objets de l'inventaire 39

Les combats 42
- L'avantage de la surprise 42
- Contrôler les personnages 43
- Asséner un coup en avant avec une épée ou un bâton 43
- Asséner un coup de côté avec une épée ou un bâton 43
- Les pièges 44
- Les autres options de combat 44
- Jeter un sort 45
- La mort et l'action de mourir 47
- Les stratégies de combat 48

La magie 52
- Le guide des sortilèges 54

Les différents endroits 56
- Pour entrer dans les maisons et les bâtiments 56
- Pour entrer dans les villes 56
- Les boutiques, tavernes et auberges 56
- Pour acheter des objets 57
- Pour vendre des objets 57
- Les temples 58
- Le téléport 58
- Le guide des différents endroits 59

Les gens et les créatures 64

La Saga Riftwar 75

Générique 83

Soutien Technique 84

Services Clientèle 85

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

LTF Abandonware France

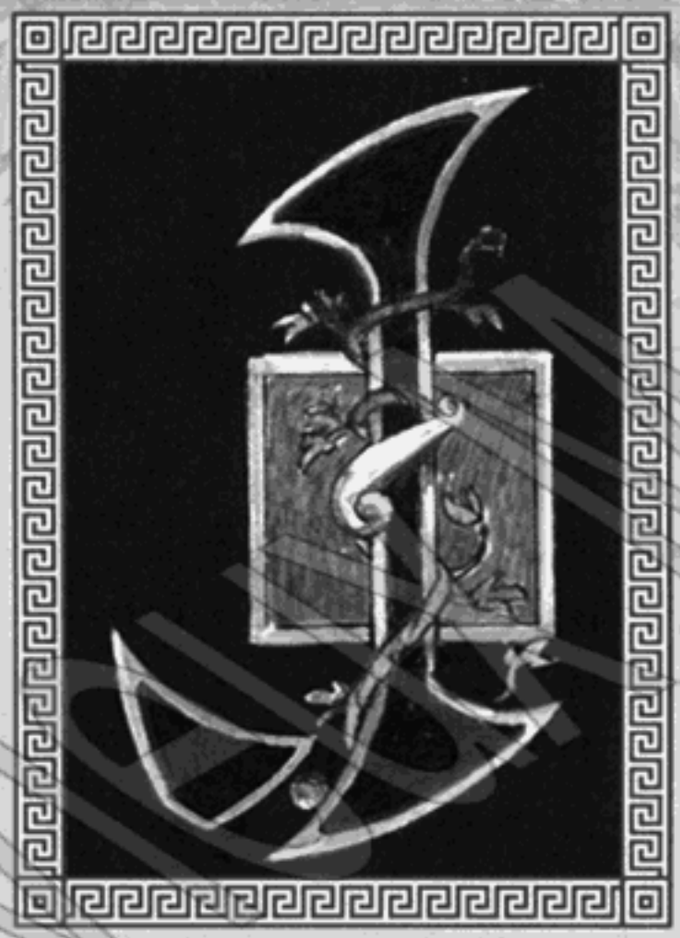
Betrayal at Krondor™

LTF

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

LTF Abandonware France

Introduction de Raymond E. Feist



Je suis passionné par les jeux. Ce doit être mon côté enfant qui refuse de grandir et qui toute la journée au bureau, "joue à faire semblant" et de surcroît se fait payer... Les histoires que j'écris dépassent la réalité et mes personnages se retrouvent souvent dans des régions plutôt inhabituelles, où les mondes rassemblent magie ancienne, créatures fantastiques, gredins et vauriens de toutes sortes.

Comme la plupart d'entre vous, j'ai passé des heures à jouer sur mon ordinateur au lieu de travailler. Ma première rencontre avec un de ces jeux fut une aventure infâme. J'avais pris l'habitude de jouer sur l'ordinateur de l'université plutôt que de préparer les exercices pour mon cours de programmation; et au lieu d'étudier je passais mes nuits, assis dans la salle d'ordinateurs, face à l'écran d'un terminal TTY d'un vert-alien, à la recherche d'un objet ridicule dont j'avais besoin pour pouvoir accéder à une pièce où je trouvais un autre objet

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

LTF Abandonware France

ridicule dont j'avais besoin ailleurs. Parfois, comme la plupart d'entre vous, je me disais: "Pourquoi ces jeux n'auraient-ils pas l'aspect d'un bon roman d'aventure?".

Mais les jeux sont une chose et les livres en sont une autre, pas vrai?

En tout cas c'est ce qu'il m'a semblé pendant des années. Côté ordinateurs on trouvait deux sortes de jeux de rôle: les jeux vidéo exaltants des salles de jeu, où le seul rapport entre l'intrigue et l'oeuvre littéraire dont ils étaient inspirés, étaient les noms de personnages fictifs; les autres étaient des psycho-drames imaginaires animés par ordinateur et d'une très grande simplicité. Dans cette dernière catégorie il fallait abattre des portes, tuer quelque chose et chercher un trésor. A un niveau plus élevé, les portes devenaient plus dures à ouvrir, les monstres plus coriaces, et les trésors plus difficiles à trouver. Mais au bout d'un certain temps c'était toujours le même scénario.

Puis après quelques années, on commença à introduire des énigmes. Bien sûr pour pouvoir obtenir "la Baguette Magique du Chaos", il fallait toujours détruire des bébêtes; mais une fois en votre possession, vous pouviez alors vaincre le méchant sorcier "Troncheverruqueuse" et sauver le royaume.

Mais tout ça n'était encore qu'une pâle imitation d'un bon roman de fiction, pas vrai?

Alors on ajouta des graphiques colorés, de jolies images, les sons et l'animation... Mais en général c'était toujours aussi élémentaire.

Par leur nature, les livres et les jeux offrent des objectifs différents. Alors qu'un livre vous demandera d'attacher votre ceinture, l'auteur quant à lui, vous emmènera en ballade. Un jeu en revanche, exigera votre participation et vous demandera de prendre des décisions. Mais aujourd'hui, quel que soit le modèle de votre ordinateur, il y aura toujours une limite au nombre d'informations que vous pourrez rassembler sur une machine, tandis qu'un romancier pourra vous emmener n'importe où et vous montrer des quantités de choses. Lorsque je travaille, mon budget concernant les effets spéciaux est sans limite et je n'ai nul tracas concernant des problèmes de mémoire ou de vitesse d'unité centrale de traitement. En ce qui me concerne, l'esprit est la meilleure machine permettant d'imaginer des merveilles.

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

LTF Abandonware France

Aussi lorsque John Cutter et les gens de Dynamix avouèrent vouloir créer un jeu ayant la substance de mes livres, je consentis d'un ton un peu sarcastique. Mais poli, je les écoutai puis nous nous mîmes à discuter. A présent vous êtes sur le point de découvrir les résultats de ces conversations.

Les jeux ne peuvent jamais se comparer aux livres, mais ce nouveau jeu, *Betrayal at Krondor*, est celui qui s'en rapproche le plus. Comment y sont-ils arrivés? Ils ont longuement réfléchi et ne se sont pas contentés de faire vivre sur écran de jolis personnages, baptisés d'après des noms tirés de mes livres, sautant par-dessus des lutins et tentant de se protéger des boules de feu des sorciers. Ce qu'ils ont créé est bien plus qu'un jeu de salle ou un simple jeu de fantaisie. Ils ont passé beaucoup de temps et d'énergie à réfléchir sur l'idée qui consisterait à faire du joueur un personnage d'un nouveau livre, la suite de *Darkness at Sethanon.*

Dynamix n'a pas seulement sorti un jeu et accroché des noms de personnages à des icônes génériques pour pouvoir le baptiser "Riftwar" ("La Guerre de la Trouée")! Ils ont passé des heures à me décrire toutes les possibilités visant à rendre le jeu aussi précis que possible. Pour la première fois, ils voulaient créer un jeu d'ordinateur qui serait vécu comme un bon roman d'aventure.

Et je pense qu'ils y ont réussi. Vous avez là un jeu, qui je l'espère, sera le pionnier du genre et qui je crois, reflète les émotions de mon travail ou du moins ce qui a été possible de recréer. Lorsque vous rencontrerez Prince Arutha ou Jimmy et Locklear, vous verrez qu'ils agissent souvent comme vous l'auriez espéré et après avoir décidé de ce que vous vouliez faire, vous remarquerez qu'ils réagissent à peu près comme vous l'auriez fait. Quant à la carte que vous utiliserez pour voyager à travers le royaume, elle ressemble à celle que vous pouvez trouver dans mes livres.

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

LTF Abandonware France

J'éprouve beaucoup de fierté et satisfaction en pensant que Dynamix m'ait choisi en tant qu'auteur pour ce projet et que l'on se soit servi de mon travail pour créer cette oeuvre de fiction remarquable. Je remercie toutes les personnes de Dynamix qui ont cru assez en mes mots et ont eu la patience de m'écouter lorsque j'apportais ma mince collaboration. Ceux qui connaissent déjà mes romans, reconnaîtront les paysages. Quant aux autres qui n'ont jamais entendu parler de moi, j'espère que le "voyage" sera assez plaisant pour vous donner envie de vouloir lire certains de mes ouvrages à partir desquels ce jeu fut créé.

Mais assez de blabla: il est grand temps de vous amuser! Et bon séjour à Midkemia!



A propos de l'auteur

Raymond E. Feist nacquit à Los Angeles en 1945 puis passa le plus clair de son temps dans le sud de la Californie. Il suivit des études supérieures plus tard que l'âge normal et sortit diplomé de l'Université de Californie, à San Diego en 1977. Son premier roman épique était appelé Magician, *qui plus tard fut divisé en deux romans,* Magician: Apprentice *et* Magician: Master. *Après cela suivirent des romans best-sellers: Silverthorn,* A Darkness At Sethanon *et* Prince of the Blood. *Toutes ses histoires se passaient dans les deux mondes imaginaires de Midkemia et de Kelewan. Il écrivit aussi, en collaboration avec Janny Wurts, une série de livres décrivant la terrible culture des Tsurani dans* Daughter of the Empire, Servant of the Empire *et* Mistress of the Empire. *Aujourd'hui Feist est écrivain à plein temps et réside à San Diego en Californie.*

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

LTF Abandonware France

Remarques du créateur

Bien qu'amateur de jeux de rôle pendant de nombreuses années, je n'avais jamais été passionné par la littérature populaire de fiction. ◆ Les romans que j'avais eu l'occasion de lire ressemblaient plus à des versions romancées de contes classiques de Tolkien, auteur d'épopées fantastiques. ◆ Puis un jour je fus en possession d'une copie de "Magician: Apprentice" de Raymond E. Feist. ◆ Ce livre était rempli d'images merveilleuses, de mondes incroyables, où une importance toute particulière avait été portée sur l'évolution des personnages, les intrigues politiques, les tactiques et stratégies militaires. ◆ Pour moi il devint évident que tout cela pouvait devenir matière à un grand jeu... et pourquoi pas une centaine d'entre eux!

Le jour suivant, j'appelais l'agent de Raymond.

Travailler avec Raymond fut fantastique. Il s'entretint avec nous inlassablement, répondant à nos questions et offrant suggestions et conseils. Ensemble nous étions déterminés à créer une nouvelle histoire, une aventure interactive sur ordinateur qui ressemblerait à un nouveau livre sur "Riftwar".

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

LTF Abandonware France

On prit la décision que l'histoire devait être interactive. Les personnages devaient être multidimensionnels et capable de soulever les émotions du joueur. Les complots de l'histoire devaient être habiles, mêlés d'humour et d'émotions, avec cependant assez de mystère et présages pour éveiller la curiosité du joueur.

Pour le créateur, l'équilibre entre le jeu et l'intrigue est le plus difficile, surtout dans le cas d'un jeu de rôle de fiction. Dans *Betrayal at Krondor* nous avons unifié l'intrigue afin d'offrir de nombreuses options, tout en donnant au joueur la notion du temps, des lieux, sans oublier le dessein. Pour ce faire, une carte sur écran est disponible à tout moment et les objectifs sont à court terme (les neuf chapitres du jeu). Cela nous a donc permis de développer le thème de l'histoire petit à petit, tout en laissant au joueur la liberté d'explorer les alentours, sans être obligé de suivre le scénario à la lettre. De même nous avons élaboré un jeu avec des combats tactiques montrant en détail l'interaction entre les personnages, ainsi qu'un système magique élaboré pour satisfaire les plus fervents des jeux de rôle de fiction.

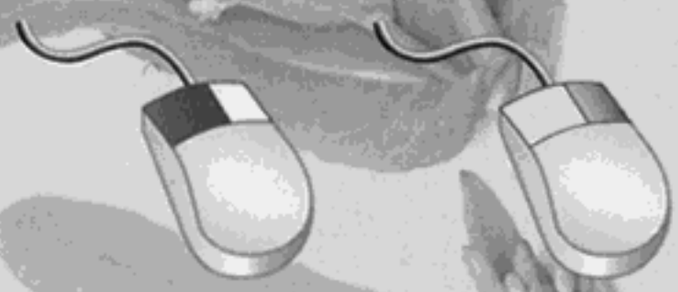
Nous sommes fiers du résultat final et du nouveau genre de jeu fantastique que nous avons créé. Nous sommes déjà impatients de concevoir une suite à la longue série "Riftwar" et pensons aussi que vous serez impatients d'y jouer.

— John Cutter

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

LTF Abandonware France

Le Jeu



Provoque l'action, utilise un objet.

Examine l'objet ou lit un texte.

Barre d'espacement

Après la petite introduction, le menu principal (Main) apparaîtra. (Pour sauter l'introduction ou passer à la "page" suivante dans une scène de dialogues, appuyez soit sur le bouton de la souris soit sur la barre d'espacement).

Betrayal at Krondor est une toute nouvelle histoire inspirée des romans best-sellers "Riftwar" de Raymond E. Feist, et c'est aussi la première tentative visant à présenter une histoire interactive de fiction, divisée en chapitres comme un livre. Le jeu à l'intérieur des neufs chapitres n'est absolument pas linéaire. Vous avez un objectif qui doit être accompli avant que vous puissiez voir le reste de l'histoire, mais c'est à vous de décider comment vous voulez vous y prendre! Vous n'êtes pas limité par le temps, et si vous décidez de vous ballader à travers le monde pour converser avec les personnages, tuer des monstres et chercher des trésors, il n'y a pas de problème! En fait lorsque vous commencerez à jouer, vous verrez que cette stratégie pourra s'avérer utile, pour vous aider vous et vos compagnons à affronter les terribles adversaires que vous rencontrerez en chemin, en allant vers Krondor.

Chaque chapitre contient des personnages et monstres bien particuliers. Bien que vous ne soyez pas obligé d'affronter les dangers de la forêt de Dimwood dans le premier chapitre, rien ne vous garantit que vous pourrez l'éviter; si vous décidez d'y retourner dans le second chapitre, vous y trouverez des monstres tout à fait différents! C'est comme si vous aviez neuf jeux différents pour le prix d'un! Comme dans un livre, les personnages avec lesquels vous jouerez ou dont vous entendrez parler, évolueront puis disparaîtront pour réapparaître dans d'autres chapitres.
L'objectif de cette section est de donner une vue générale des commandes et des options du jeu. Vous trouverez aussi les instructions concernant l'installation et les commandes spéficiques de Betrayal at Krondor sur la carte des références rapides.

Comment évoluer dans le jeu

Betrayal at Krondor se joue par interface de pointage et cliquage. (Pour les informations concernant les commandes du clavier, référez-vous à votre carte de références rapides).

En général le bouton gauche de la souris est le bouton de l'action. Pour utiliser un objet, vous devrez cliquer sur ce dernier à l'aide du bouton gauche de la souris. En revanche si vous désirez examiner un objet et obtenir une description de ce dernier, il vous faudra cliquer sur le bouton droit.

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

LTF Abandonware France

REMARQUE: il existe de nombreux endroits dans le jeu où vous pourrez utiliser le bouton droit de la souris afin d'obtenir directement un texte d'aide. Si vous n'êtes pas sûr de la fonction d'un objet et désirez avoir une brève description, essayez de cliquer sur ce dernier à l'aide du bouton droit de la souris.

Comment commencer le jeu

Après l'introduction, avancez (en cliquant à l'aide du bouton gauche de la souris sur la flèche du haut, sur le curseur de déplacement, ou utilisez la flèche haut de votre clavier) puis cliquez sur le corps inerte du Moredhel (Haseth) qui gît sur le sol. Lorsque l'écran de l'inventaire apparaît, dirigez le curseur sur les crochets des serrures et maintenez abaissé le bouton gauche de la souris. Faites glisser l'objet vers le globe en cristal placé en bas à gauche, (Seigneur Locklear) et relâchez le bouton. Puisqu'il y a plusieurs crochets dans le sac, vous pourrez les distribuer au besoin en utilisant le menu qui apparaîtra dans la fenêtre de l'inventaire; mais pour l'instant allez-y et cliquez sur le bouton "**All**" placé en haut. Cliquez sur le même globe à l'aide du bouton gauche de la souris pour faire apparaître l'inventaire de Locklear (son globe est en relief), et vous verrez qu'à présent il possède une série de crochets. Pour "examiner" les crochets de plus près, cliquez sur ces derniers à l'aide du bouton droit de la souris. (Si vous désirez les rendre à Haseth, vous devrez les ramener sur l'icône du corps vers le côté droit de l'écran).

A présent, cliquez sur l'icône du corps avec le bouton gauche de la souris pour récupérer le paquet de rations trouvé sur Haseth. Ramenez le vers l'un des personnages, mais lorsque le menu des transferts apparaîtra, choisissez cette fois le bouton "SHARE WITH PARTY", afin de distribuer de manière équitable les rations parmi les membres de votre groupe. Pour retourner vers l'écran de voyage, cliquez sur le bouton "**Exit**" et vous serez fin prêt à partir. Bonne chance et que les dieux vous accompagnent!

DERNIERES REMARQUES:

Ne craignez pas d'utiliser les armes et les armures désignées pour une autre race (RACIAL MODE); vous risquerez seulement de perdre 3% de votre taux de dommages et précision.

Certains articles (comme les "Weedwalkers") seront utilisés immédiatement une fois placés dans l'inventaire du personnage. D'autres comme le paquet d'herbes, ne feront effet que lorsque vous les utiliserez. (REMARQUE: un paquet d'herbes durera environ 24 heures). Pour connaître le mode d'emploi d'un objet, soyez attentif à la description de ce dernier; pour obtenir cette description, cliquez sur l'objet à l'aide du bouton droit de la souris et ensuite il ne vous restera plus qu'à l'essayer!

Lorsque vous commencerez à jouer, il vous sera très facile de vous perdre. Aussi gardez un oeil sur la direction de votre compas et utilisez l'option "FULL MAP" fréquemment. (L'icône triangulaire de votre groupe vous indiquera votre position dans le monde, et la direction vers laquelle vous vous orientez).

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

LTF Abandonware France

Le menu principal



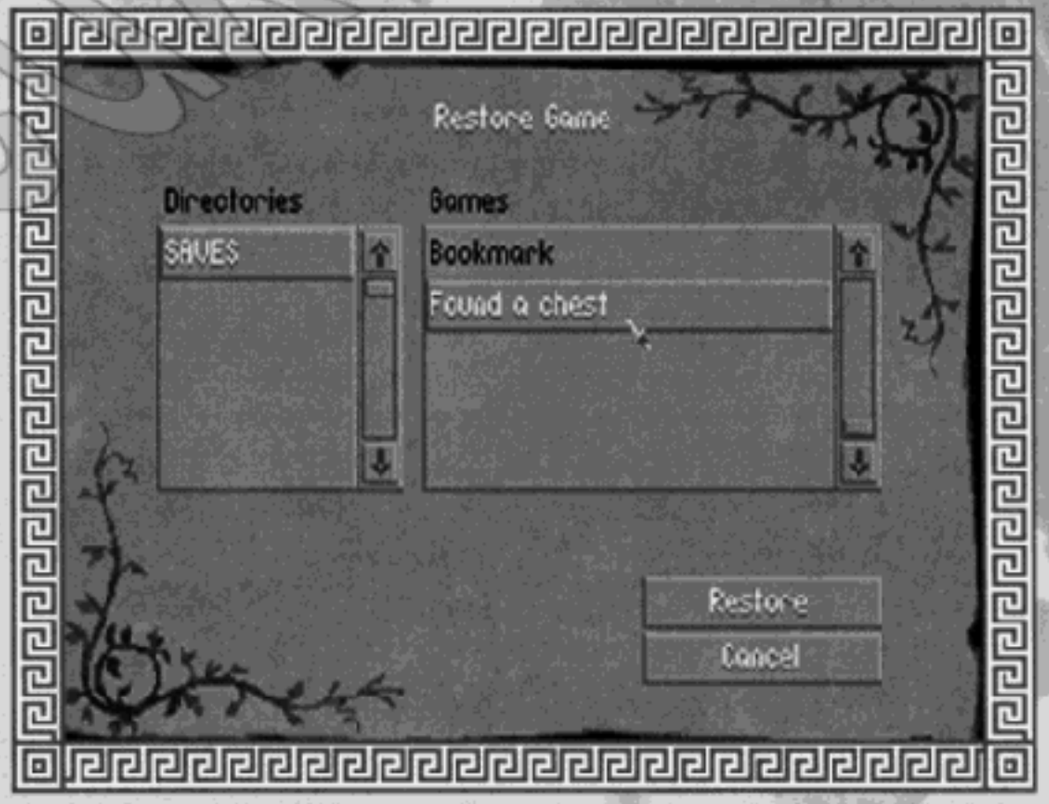
Commencer un nouveau jeu

Pour commencer un nouveau jeu, allez jusqu'à l'écran de déplacement et cliquez sur "Start New Game".

Restaurer un jeu

En cliquant sur "Restore Game", vous restaurerez les jeux sauvegardés. Le répertoire en cours est toujours mis en relief dans la case de défilement des répertoires ("Directories"). Si vous avez créé d'autres répertoires en utilisant l'option de sauvegarde des jeux ("Save Game"), sélectionnez l'un d'entre eux en cliquant sur ce dernier à l'aide du bouton gauche de la souris. Tous les jeux sauvegardés dans ce répertoire apparaîtront dans la case de défilement des jeux, ("Games").



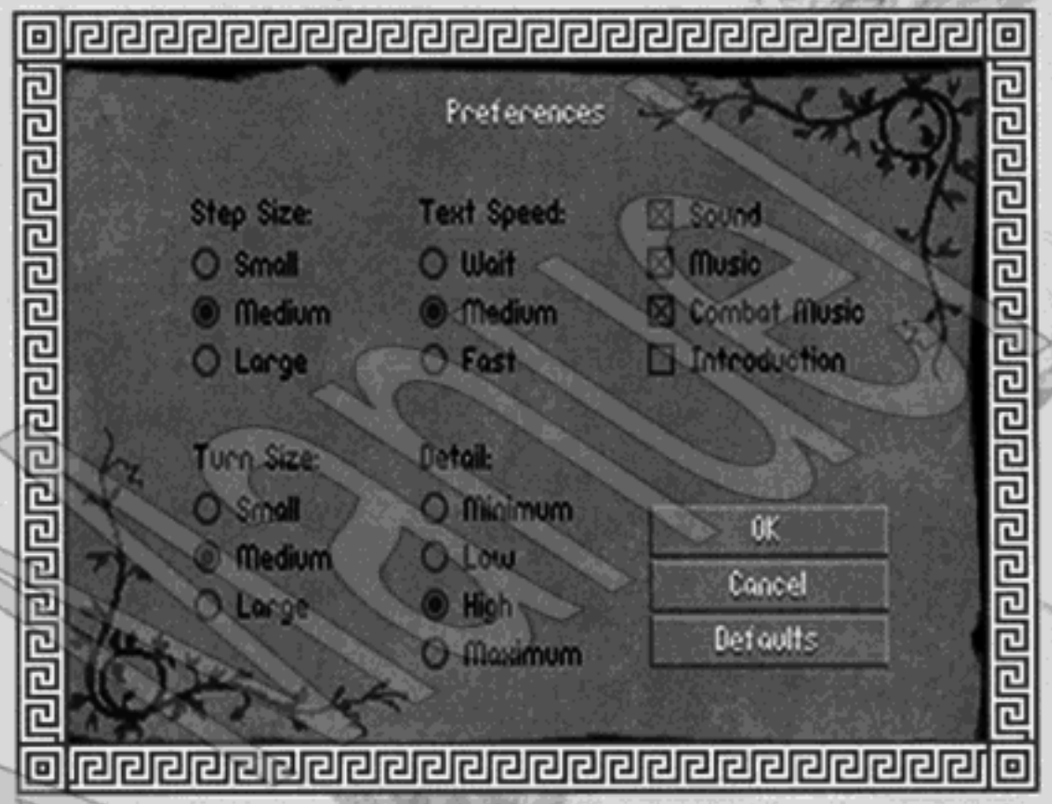


Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

LTF Abandonware France

Préférences

Pour personnaliser le jeu selon vos goûts ou compenser la vitesse de votre ordinateur, utilisez la section "Preferences".



Les Préférences comprennent:

La taille des pas ("Step Size"):

Petits ("Small") — C'est le mode de mouvement le plus lent mais aussi le plus régulier. Les personnages avancent à petits pas.
Moyens ("Medium") — Mode par défaut. Les personnages avancent de façon normale.
Grands ("Large") — Les personnages avancent à grands pas pour des mouvements plus rapides.

REMARQUE: le changement de taille des pas n'affecte pas le jeu. Vous mettrez autant de temps pour rejoindre la destination voulue.

La vitesse du texte ("Text Speed"):

Attente ("Wait") — Pour passer aux textes suivants, appuyez sur une touche.
Moyenne ("Medium") — Mode par défaut, pour les lecteurs plus ou moins rapides.
Rapide ("Fast") — Les textes défilent très vite pour les lecteurs rapides.

Le son (Sound):

Déclenche ou arrête les effets sonores.

Musique (Music):

Déclenche ou arrête la musique.

Musique de combat (Combat Music):

Déclenche ou arrête la musique de combat.

Introduction:

Déclenche ou arrête l'introduction. (Si vous démarrez le jeu sans amorcer l'introduction, vous passerez directement au menu principal.)

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

LTF Abandonware France

Vitesse d'action (Turn Size):

Petite (Small) — C'est le mode le plus régulier. Les personnages agissent lentement à tour de rôle.
Moyenne (Medium) — Mode par défaut. Les personnages agissent à tour de rôle à vitesse normale.
Grande (Large) — Les personnages agissent vite pour une rotation plus rapide.

Détail (Detail):

Minimum — Le mode le plus rapide.
Arbres: très peu, petite taille
Horizon: non
Détails montagneux: non
Détails du sol et du plafond: non
Filtrage des objets: maximum
Bas (Low) —
Arbres: peu, taille moyenne
Horizon: oui
Détails montagneux: non
Détails du sol et du plafond: non
Filtrage des objets: élevé
Haut (High) —
Arbres: beaucoup, taille presque normale
Horizon: oui
Détails montagneux: oui
Détails du sol et du plafond: oui
Filtrage des objets: bas
Maximum — Le mode le plus lent
Arbres: énormément, taille normale
Horizon: oui
Détails montagneux: oui
Détails du sol et du plafond: oui
Filtrage des objets: minimum

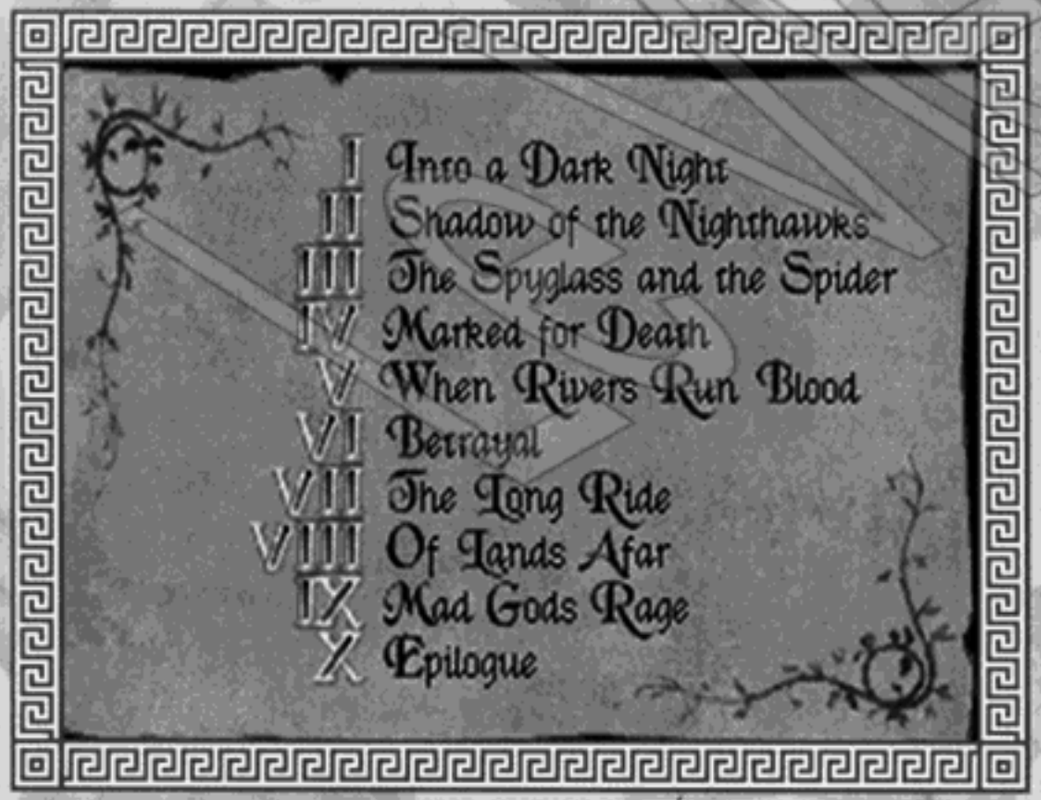

I Into a Dark Night
II Shadow of the Nighthawks
III The Spyglass and the Spider
IV Marked for Death
V When Rivers Run Blood
VI Betrayal
VII The Long Ride
VIII Of Lands Afar
IX Mad Gods Rage
X Epilogue

Table des matières

En début et fin de chaque chapitre, vous aurez l'occasion de voir une séquence non-interactive qui vous aidera à progresser dans l'histoire, en vous suggérant la prochaine mission de vos personnages. Utilisez la page des tables des matières pour visionner ces séquences autant de fois que vous le désirez. Seuls les chapitres que vous aurez terminés seront accessibles, compte-tenu des jeux que vous aurez sauvegardés dans le répertoire en cours.

Retour vers DOS (Quit to DOS)

Permet de quitter le jeu et de retourner à DOS.

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

LTF Abandonware France

L'écran de déplacement

A partir de l'écran de déplacement, vous pourrez contrôler les mouvements de vos personnages, ouvrir des malles, des portes et examiner des objets. Vous pourrez aussi visionner les cartes, engager la conversation avec de nouveaux individus, investir dans l'achat d'armes et autres objets, ou encore établir un campement pour faciliter le repos et la guérison de vos personnages.

L'écran de déplacement est divisé en deux parties. La section placée en haut de l'écran représente la fenêtre de la vue principale. La section placée en bas de l'écran contient six boutons pour "l'action" et jusqu'à trois boules de cristal, chacune d'entre elles représentant un personnage différent de votre groupe.



Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

LTF Abandonware France



Déplacer les personnages

Cliquez sur l'icône de déplacement afin de faire avancer ou reculer vos personnages. Vous pourrez aussi les faire aller à droite ou à gauche. Pour faire avancer les personnages dans la direction voulue, maintenez la pression sur le bouton de la souris à l'endroit où la flèche indique l'avant ou l'arrière et ils avanceront jusqu'à ce que vous relâchiez le bouton. (Pour en savoir plus sur le changement de la grandeur des pas ou la vitesse des tours, référez-vous aux "Préférences" aux pages 13 et 14). Un compas placé au centre de l'icône de déplacement, défilera pour indiquer la direction vers laquelle votre groupe se dirige.

Bien que parfois il paraîtra faisable de vous glisser entre des montagnes ou des collines, vous ne pourrez pas les traverser lorsqu'elles seront très proches les unes des autres. En général lorsque vous vous retrouverez au pied d'une montagne, vos personnages prendront une direction opposée. Dans les endroits accidentés, il vous sera peut-être plus facile de naviguer en utilisant la carte aérienne. (Voir page 20).

Boutons de passage à l'action

Ces six boutons placés en bas à droite de l'écran de déplacement, apparaîtront seulement au moment approprié. Ils permettront de **suivre la route, de jeter un sort, d'établir un campement,** de voir la **carte, de sauvegarder** et **d'utiliser les options.**



Suivre la route

Pour pouvoir choisir cette option, vous devrez vous placer au milieu de la route. Le bouton permettant de rester sur le chemin sera en marche lorsque l'image d'une route apparaîtra. Une fois sélectionnée, cette image se transformera en une route marquée au milieu d'une flèche, indiquant que les personnages suivront la route automatiquement.

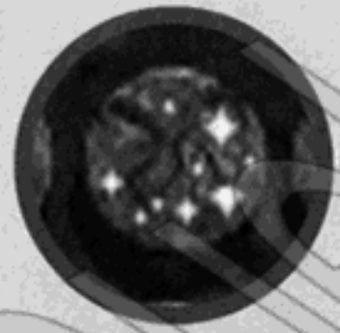
Ensuite, tant que vous appuierez sur le bouton de l'icône de mouvement indiquant l'avant, vos personnages suivront la route principale quelle que soit sa direction. Si vous arrivez à une intersection ou si la route forme un fourche, vos personnages marqueront alors un arrêt. Dans ce cas, utilisez l'icône de mouvement pour aller dans la direction désirée puis continuez comme auparavant. Il est inutile de vous inquiéter de la position que vos personnages pourront adopter face à la route, car en avançant ils tourneront automatiquement pour suivre

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

LTF Abandonware France

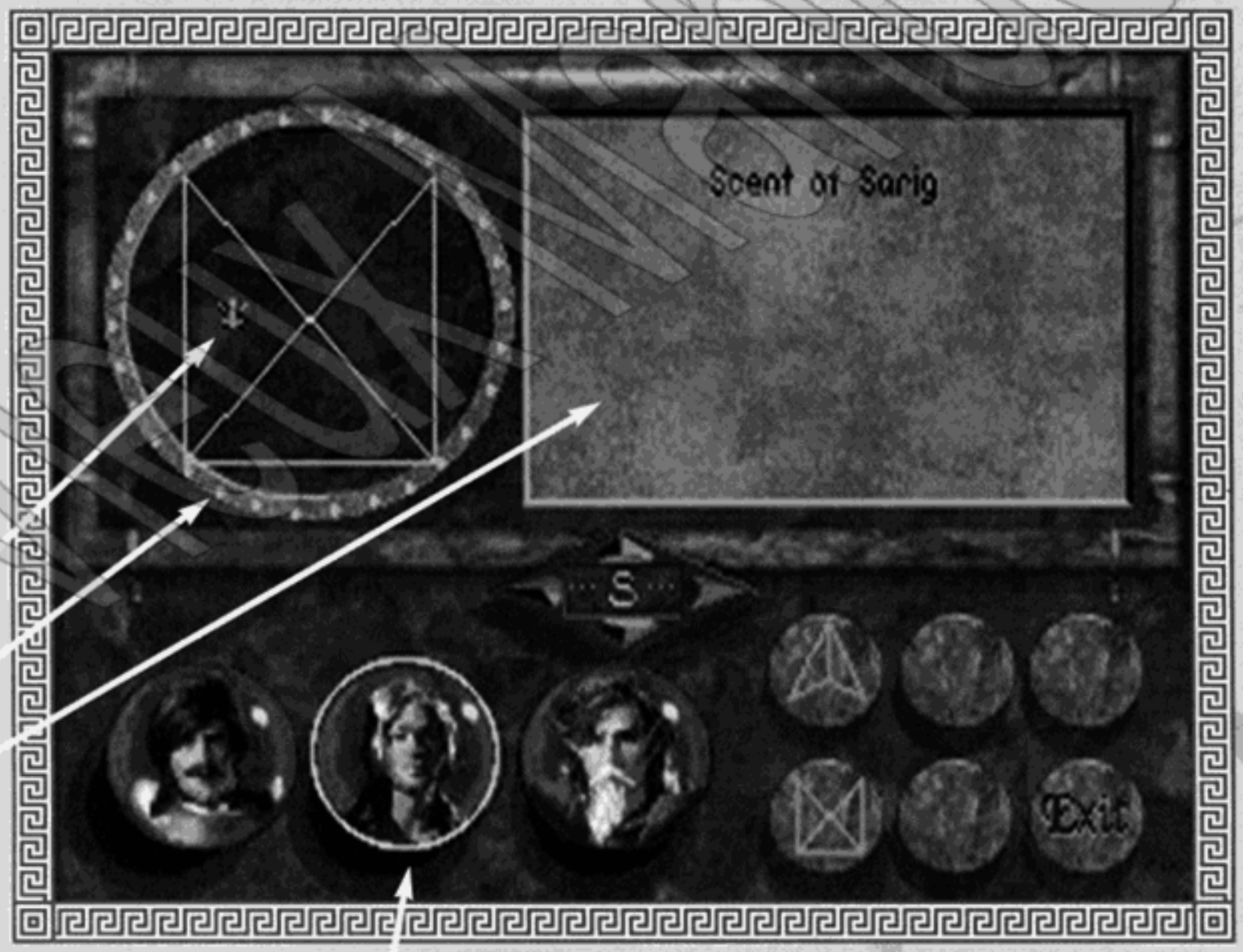
le chemin. Pour désactiver cette option, cliquez sur l'icône de la route. REMARQUE: une fois cette option sélectionnée, il vous sera impossible de quitter la route.

Jeter un sort



Pour obtenir l'écran des charmes, sélectionnez le bouton représenté sur la droite. (Cette option ne sera cependant pas disponible à moins que vous ayez un ensorcelleur parmi votre groupe). Une liste des sortilèges apparaîtra à droite et vous pourrez sélectionner les boutons des symboles magiques apparaissant au bas de l'écran afin d'accéder à ces différentes catégories de sortilèges.

A l'intérieur du grand cercle à gauche, se trouvera un des quatre symboles magiques, chacun d'eux divisant nettement la région circulaire en d'autres segments plus petits. Chaque segment pourra contenir un pictogramme unique représentant chaque sortilège connu par l'ensorcelleur. Si vous déplacez le curseur au-dessus de ces pictogrammes, vous obtiendrez une description du sortilège, à l'emplacement du parchemin à droite de l'écran.



Pictogramme du sortilège

Pierres précieuses

Liste des charmes disponibles dans la catégorie en cours

Magicien sélectionné

Boutons des symboles magiques

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

LTF Abandonware France

Après avoir sélectionné le charme désiré, appuyez sur le bouton gauche de la souris. Si l'action de jeter ce sort n'affecte pas les points de santé et d'endurance ("Health/ Stamina") du personnage, les pierres précieuses entourant le cercle apparaîtront en relief. En effet, ces dernières représenteront le nombre de points de santé et d'endurance nécessaires au magicien pour jeter un sort. Pour effectuer l'ensorcellement, cliquez sur une pierre précieuse. Les sortilèges exigeant plus de points de santé et d'endurance seront plus puissants et efficaces, mais auront le désavantage d'affaiblir l'ensorceleur. (Pour plus d'informations concernant la santé, l'endurance, les évaluations et l'ensorcellement, référez-vous aux pages 26 et 45).

Pour déterminer l'activité des charmes, observez les symboles en haut de l'écran de déplacement.

Dans le cas où vous aurez plusieurs magiciens dans le groupe, il vous sera possible de sélectionner l'un d'entre eux en ramenant le curseur sur le personnage approprié et en appuyant sur le bouton gauche de la souris. Cette option sera seulement disponible hors combat.

Etablir un Campement



Afin de permettre à vos personnages de se reposer ou de guérir leurs blessures, utilisez l'option "Etablir un Campement". Il est préférable que vos personnages établissent un campement à la nuit tombée lorsqu'il est difficile de voyager sans torche ou en l'absence d'un charme magique permettant d'éclairer le chemin.

Lorsque vous sélectionnerez cette option, un cadran solaire entouré de pierres précieuses apparaîtra à la place de la fenêtre principale. L'heure actuelle du jour y sera indiquée par une pierre précieuse mise en relief qui marquera l'emplacement de l'ombre du cadran solaire. La partie du haut représentera le jour et celle du bas, la nuit.

Pour sélectionner la durée du sommeil et du repos, cliquez avec le bouton gauche de la souris sur l'une des pierres précieuses entourant le cercle. (Dès que l'ombre commencera à se déplacer, vous pourrez appuyer à tout moment sur le bouton "**Stop**").

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

LTF Abandonware France

Camper jusqu'à la guérison ("Camp until Healed")

Il est préférable de camper au même endroit jusqu'à ce vos personnages épuisés ou blessés retrouvent leurs forces ou jusqu'à ce que vous cliquiez sur le bouton "**Stop**". Vous pourrez contrôler la santé, l'endurance ("Health/Stamina") et les rations ("Rations") de chaque personnage par le biais de la fenêtre des messages, placée à droite du cadran solaire.
La santé et l'endurance de chaque personnage blessé apparaîtront en caractères rouges.

En campant à la belle étoile, un personnage ne regagnera qu'environ 80% de son taux potentiel de santé et d'endurance. Lorsque ce chiffre sera atteint, ce taux retrouvera sa couleur noire habituelle. Les noms des personnages rendus souffrants pour cause de maladie, ivresse, empoisonnement... etc, apparaîtront en rouge.

REMARQUE: l'option "**Etablir un Campement**" n'est pas disponible en présence d'ennemis.

Pierre précieuse mise en relief



Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

LTF Abandonware France



La carte

En sélectionnant son icône, vous ferez apparaître dans la fenêtre de la vue principale, la carte de l'endroit où se trouveront vos personnages. Les boutons apparaissant au bas de l'écran, seront remplacés par les options suivantes: **Suivre la Route** (absente sur le dessin ci-contre), **Carte Entière, Vue de Près, Vue de Loin, Etablir un Campement et la Fenêtre Principale** ("Main"). Le triangle placé au centre de l'écran indiquera la position actuelle des personnages.



Vue de près, vue de loin

Ces boutons vous permettront de voir les environs de très près ou de très loin.

REMARQUE: sur cette vue vous pourrez faire avancer vos personnages en utilisant l'icône de mouvement. Les déplacements sur cette carte se feront rapidement (surtout lorsque vous aurez une vue rapprochée de cette dernière); cependant vous ne pourrez pas repérer les objets intéressants, voire de valeur, qui se trouveront sur le côté de la route ou encore les dangereux adversaires que vous pourrez croiser.

Dans le cas où vous vous retrouveriez dans un cachot, une mine ou des égouts, la carte fonctionnera alors différemment. Dans ce genre de situation, la carte entière affichera une couleur noire, indiquant que les personnages sont entrés dans un endroit nouveau et inconnu. Lorsque vos personnages avanceront, d'autres endroits de la carte vous seront révélés. Si votre groupe se retrouve perdu sous terre, vous trouverez cette option bien utile pour vous montrer les endroits que vous avez déjà visités.

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

LTF Abandonware France

Ecran Principal ("Main")
Cliquez sur ce bouton pour obtenir l'écran de déplacement.

Carte entière
Ce bouton permettra d'obtenir la carte entière du royaume avec ses routes, ses villes et villages. (Les villes seront indiquées par des points blancs, et les villes de moindre envergure apparaîtront sous forme de points marrons). Une icône clignotante et de petite taille indiquera le lieu et la direction que devront emprunter vos personnages.

Pour faire apparaître les noms des villages et des villes, déplacez le curseur au-dessus des points de la carte.

Pour retrouver la carte indiquant l'endroit où se trouvent vos personnages, il vous faudra cliquer sur "**Exit**", en bas à droite de l'écran.



Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

LTF Abandonware France



Le Signet ("Book Mark")

Utilisez le signet pour sauvegarder un jeu rapidement, sans avoir à quitter l'écran de déplacement. Votre jeu sera sauvé sous le nom "Bookmark". (Ce fichier sera disponible dans chacun des répertoires. A chaque fois que vous sélectionnerez l'option "Bookmark" la sauvegarde précédente sera effacée). L'icône du signet sera seulement visible lorsqu'un répertoire aura été installé lors de l'utilisation de "**Restore**" ou "**Save Game**".

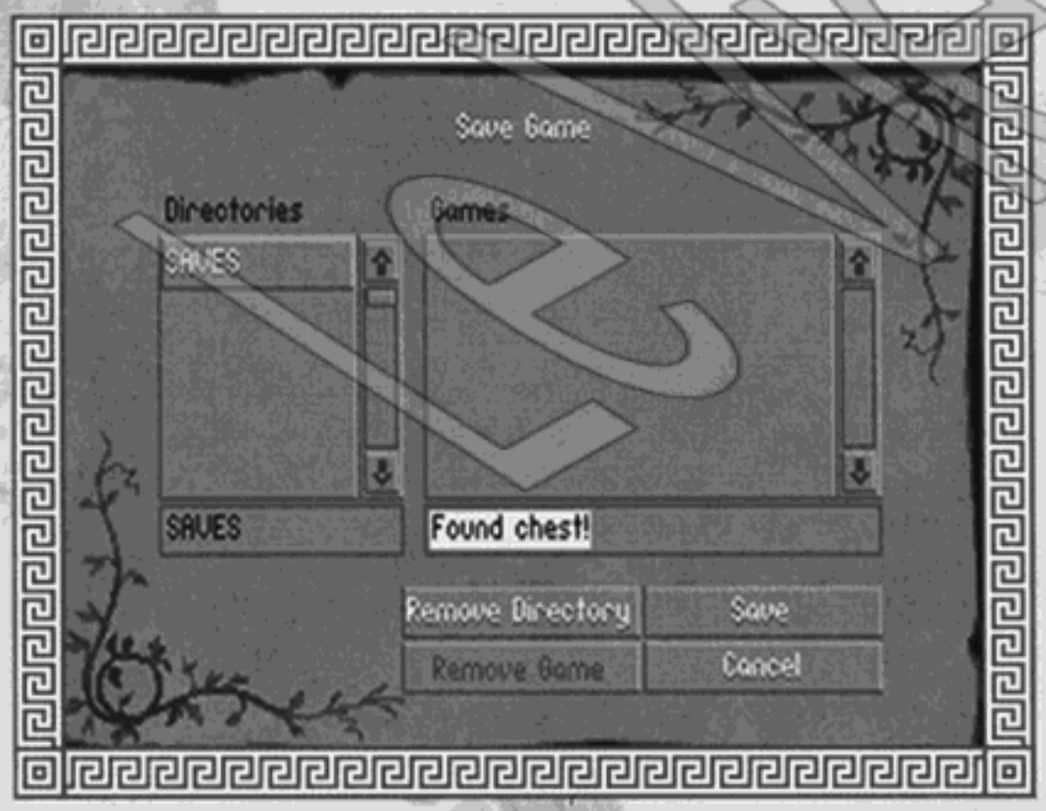


Les Options ("Options")

Cliquez sur "**Options**" à l'aide du bouton gauche de la souris afin de pouvoir commencer, restaurer ou sauvegarder un jeu. Vous pourrez aussi modifier vos préférences, vérifier la page des tables des matières ou retourner vers DOS. (Pour plus d'informations sur les Préférences, référez-vous à la page 13).

Sauvegarder le jeu ("Save Game")

Afin de sauvegarder les jeux en cours, cliquez simplement sur la case des requêtes, sous la liste des jeux sauvegardés. Ensuite vous pourrez y taper le nom du document en utilisant autant de lettres pouvant contenir dans cette case. Ces jeux seront sauvegardés dans le répertoire mis en relief dans la case de déroulement des répertoires, ("Directories").



Pour créer un *nouveau* répertoire, tapez le nom du répertoire dans la case des requêtes. Les noms des répertoires devront être reconnus par DOS et contenir un maximum de huit caractères sans extension.

Pour effacer le *répertoire* en cours qui est en relief dans la case de défilement, cliquez sur "**Remove Directory**" à l'aide du bouton gauche de la souris puis cliquez sur "Yes" pour confirmer votre choix. (Cette option effacera le répertoire et tous les jeux qui en faisaient partie).

Pour effacer le *jeu* en cours qui est en relief dans la case de défilement, cliquez sur "**Remove Game**" à l'aide du bouton gauche de la souris. (Cette option effacera le seul jeu mis en relief).

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

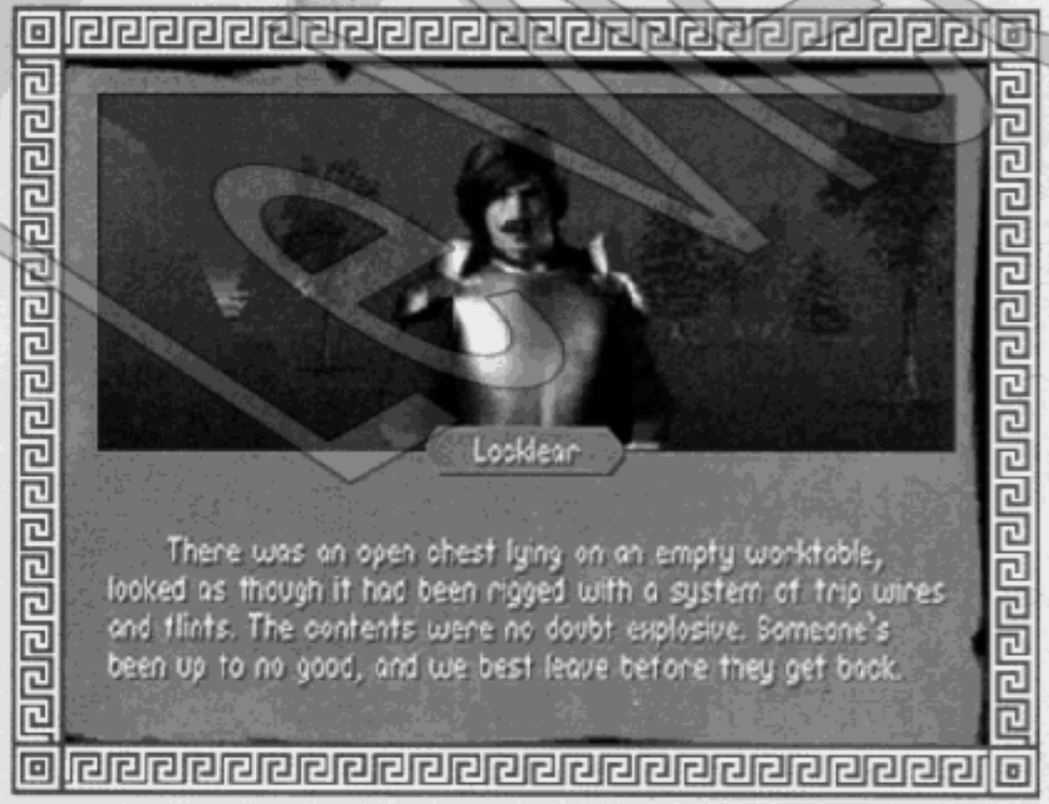
LTF Abandonware France

Converser avec les autres personnages

Certains dialogues se déclencheront automatiquement. D'autres pourront être provoqués en cliquant sur le personnage lorsque le curseur apparaîtra sous la forme du mot "TALK". Après un bref dialogue non-interactif, certains personnages vous permettront de leur poser des questions sur différents sujets. Ces questions prendront l'apparence de boutons "**Mots Clefs**", placés au bas de l'écran. Pour en savoir plus sur un sujet sélectionné, cliquez sur l'un d'eux à l'aide du bouton gauche de la souris.



REMARQUE: Plus vous en saurez et plus votre personnage accumulera des informations. En posant des questions en vous aidant des boutons "**Mots Clefs**", vous permettrez l'apparition des nouveaux mots clefs et de nouvelles conversations mêlant le même individu ou d'autres personnages.





Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

LTF Abandonware France

Evaluation (Ratings) et Dextérité (Skills)

Pour examiner les capacités de vos personnages, cliquez sur le globe du personnage intéressé, à l'aide du bouton droit de la souris. Vous verrez alors apparaître l'évaluation et la dextérité de chaque personnage.

Tandis que l'évaluation s'affichera en haut de l'écran, la dextérité sera représentée en bas, par le biais des épées, et une barre rouge représentera graphiquement le chiffre numérique placé juste au-dessus.

REMARQUE: si la dextérité apparait en rouge, cela indiquera que le niveau de dextérité a changé depuis la dernière fois que vous l'avez vérifié.

L'image du personnage sélectionné apparaîtra en haut à gauche de l'écran. Cliquez sur cette dernière à l'aide du bouton gauche de la souris pour passer en revue les autres membres de votre groupe, ou vous pourrez encore cliquer sur le bouton droit pour obtenir des informations sur ce personnage.

REMARQUE: la seule façon pour un personnage d'améliorer sa dextérité sera l'entraînement. Pour augmenter le taux d'amélioration de sa dextérité, sélectionnez le manche de l'épée représentant la technique désirée. En sélectionnant moins de techniques vous aurez plus de chances de vous améliorer rapidement. En revanche si votre sélection est importante, vos progrès seront plus lents. Si vous n'avez rien sélectionné, votre dextérité s'améliorera cependant lentement.

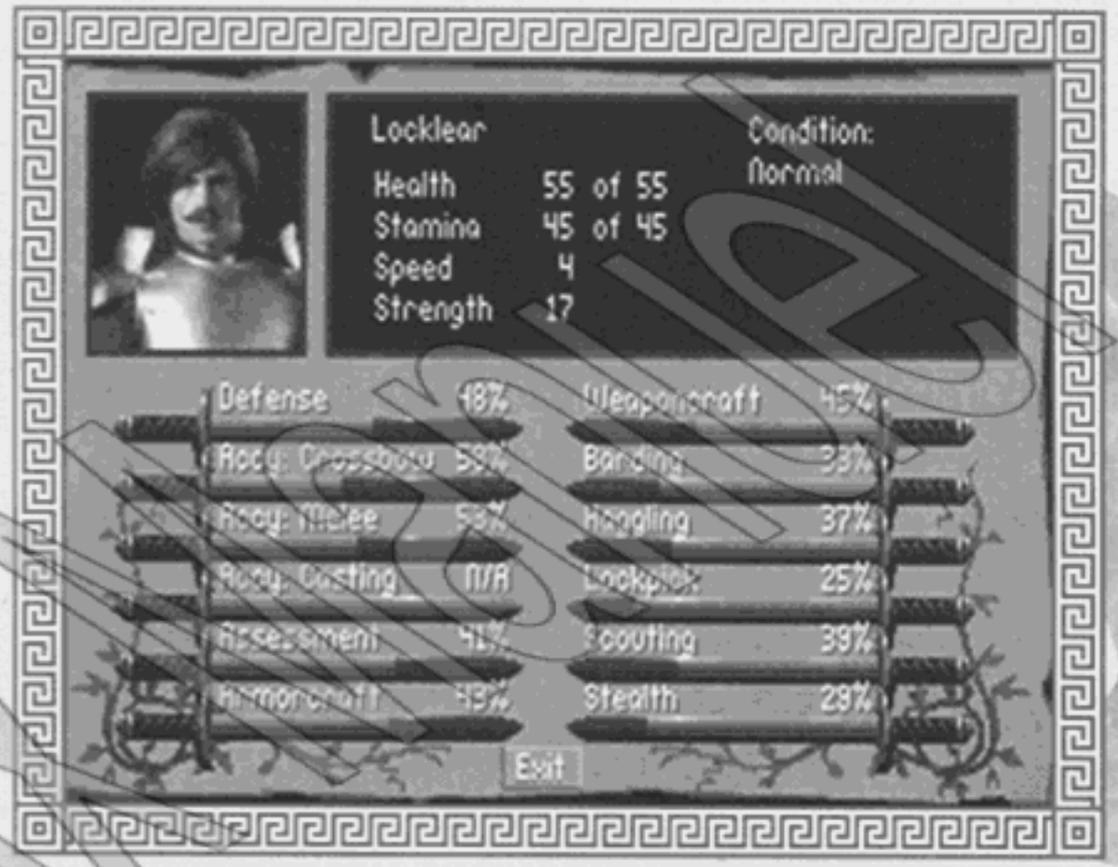
Comprendre l'évaluation et la dextérité

Chaque personnage sera évalué sous quatre aspects: la santé ("Health"), l'endurance ("Stamina"), la force ("Strength") et la vitesse ("Speed"). Il pourra aussi posséder des talents de crocheteur ("Lockpicking"), marchandeur ("Haggling") et pourra aussi se montrer adroit lors de situations où il devra s'échapper à la dérobée ("Stealth").

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

Bien qu'il ne soit pas nécessaire de comprendre la façon dont l'évaluation et la dextérité fonctionnent pour apprécier le jeu, vous pourrez trouver intéressant d'en apprendre plus sur la manière dont elles se calculent. L'évaluation comme la dextérité possèdent une valeur potentielle et actuelle. La valeur actuelle indique la condition du personnage à un moment précis. En d'autres termes, si un personnage d'une endurance de 32 points est frappé par une épée, son endurance potentielle restera la même mais son endurance actuelle chutera. En vous reposant après le combat, vous permettrez à l'évaluation comme à la dextérité de retrouver leur valeur potentielle.

REMARQUE: vous aurez peut-être l'occasion de tomber sur des objets ou des potions qui lorsque vous les utiliserez lors des combats, seront capables d'améliorer votre évaluation ou dextérité de manière importante, mais temporaire: leurs effets s'amenuiseront après la bataille.



Améliorer l'évaluation et la dextérité potentielles

Il sera très difficile d'améliorer l'évaluation potentielle de vos personnages. L'évaluation ne connait pas de limites et les changements apparaîtront avec le temps sous la forme d'améliorations graduelles.

La dextérité variera entre 0 et 100 et plus vous la ferez travailler plus elle s'améliorera. Par exemple, l'adresse d'un crocheteur s'améliorera à chaque fois qu'il réussira à ouvrir une serrure. (Mais plus vous vous rapprocherez de 100 plus il vous sera difficile d'améliorer ce don).

L'état physique ("Conditions")

Un personnage pourra en cours de jeu souffrir de différents maux tels que la maladie, l'ivresse, un empoisonnement, la peste, etc...; les noms des personnages souffrants seront marqués en rouge sur l'écran de campement. Certains maux pourront être soulagés lors d'un repos prolongé tandis que d'autres exigeront les services d'un temple. Les malades pourront seulement guérir par le biais de repos prolongés.

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

LTF Abandonware France

Evaluation (Ratings)

Santé/Endurance (Health/Stamina)

Bien que différentes, la santé et l'endurance sont regroupées ensemble afin de déterminer l'état physique général d'un personnage. Lorsqu'un personnage est blessé, les dommages subis sont soustraits à l'évaluation de son endurance. Lorsque celle-ci est épuisée, (c.à.d - endurance=0), sa santé commencera à chuter. Si la santé d'un personnage atteint 0, cela signifiera qu'il est dans un état critique.

Le ratio de la santé actuelle par rapport à la santé potentielle affectera de manière proportionnelle le reste des évaluations et compétences du personnage. Si la santé actuelle d'un personnage représente 50% de sa santé potentielle, le reste de ses évaluations et compétences représentera également 50% de sa valeur potentielle.

EXEMPLE: un personnage possède 35 points de santé et 10 points d'endurance. Lors d'un combat il est attaqué et reçoit 10 points de dommages. Son endurance ("Stamina") atteindra 0 mais sa santé ("Health") restera à 35. Le reste de ses évaluations et compétences resteront inchangées. S'il reçoit un autre coup représentant 10 points de dommages, son endurance restera à 0, mais sa santé chutera de 10 points, soient 25. Sa santé actuelle représentera 71% de sa valeur potentielle. En conséquence, ses autres évaluations et compétences actuelles chuteront de même de 71% de leur valeur potentielle. (Sa vitesse par exemple, passera de 5 points à 4).

Après s'être reposé ou après avoir utilisé un remontant, l'état physique général du personnage commencera à s'améliorer; sa santé actuelle augmentera d'abord jusqu'à ce qu'elle atteigne la santé potentielle. Ensuite ce sera au tour de l'endurance actuelle d'augmenter pour enfin atteindre l'endurance potentielle.

Force ("Strength")

Cette évaluation représentera la force physique d'un personnage et déterminera le taux de dommages qu'un individu pourra infliger lors d'un combat au corps à corps. Elle chutera lorsque la santé du personnage sera réduite. La force d'un personnage s'améliorera petit à petit avec le temps, à chaque fois qu'il réussira à asséner un coup de bâton ou un coup d'épée.

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

LTF Abandonware France

Vous pourrez parfois modifier la force actuelle par le biais de "petits remontants", pouvant provoquer une amélioration provisoire sur l'évaluation potentielle. Naturellement, ces derniers ne feront effet que pendant la durée du combat.

Vitesse (Speed)

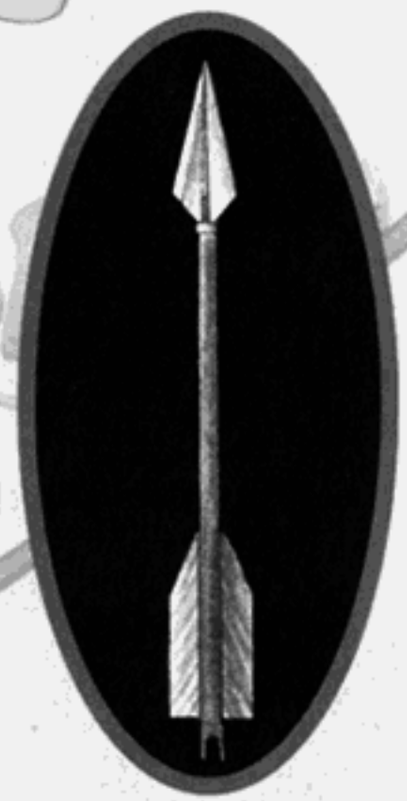
Elle se calcule par le nombre de "pas". Elle indique aussi le nombre de pas qu'un personnage peut effectuer pendant un combat, en un tour. L'évaluation de la vitesse potentielle d'un personnage ne se modifiera pas au cours du jeu.

Les anciennes légendes de Midkemia racontent comment augmenter de manière plus rapide la force potentielle.

Dextérité (Skills)

Défense ("Defense")

Cette technique exprimée en pourcentages, fait partie du calcul pour déterminer le nombre de points de santé/endurance qu'un personnage perdra, lors d'un combat après avoir reçu un coup. La défense se traduira par un mouvement de côté ou une esquive de la part du personnage afin d'éviter un coup. Si vous savez adroitement vous défendre vous aurez moins de chances d'être touché par votre assaillant.



Précision au tir à l'arbalète ("Crossbow Accuracy")

Elle permet de déterminer l'habileté d'un personnage au cas où il déciderait de viser un ennemi placé à deux pas de lui. Si son habileté est de 45%, votre individu aura 45% de chances d'atteindre cet adversaire. (Ces chiffres supposeront que vous utilisez une flèche normale. Vous aurez peut-être l'occasion d'avoir des flèches plus performantes). Souvenez-vous que la distance affecte la précision. Plus la distance entre un personnage et son adversaire est grande, moins il aura de chance de l'atteindre.

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

LTF Abandonware France

Précision lors d'un combat au corps à corps ("Melee Accuracy")

La précision avec laquelle vos personnages se battent en utilisant une épée ou un bâton, dépend de cette compétence. Le poids et le genre de l'épée utilisée affectent les chances que votre personnage a de frapper son adversaire.

Précision des sortilèges ("Casting Accuracy")

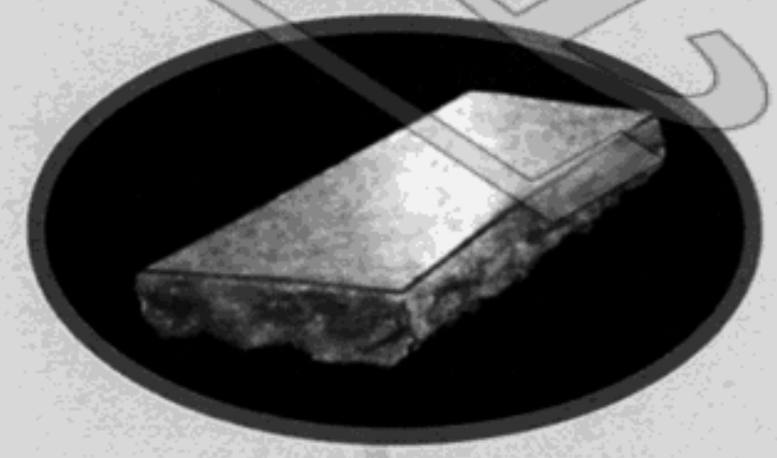
Cette technique est seulement utilisée pour les sortilèges dont la cible est à portée de vue, d'où l'importance de la distance.

Estimation ("Assessment")

Cette qualité affecte le nombre des informations qu'un personnage peut rassembler lorsqu'il utilise cette option pendant le combat.

Un personnage peut en savoir plus sur son adversaire s'il prend le temps de l'analyser. En étudiant les mouvements de ce dernier, il pourra évaluer sa rapidité. Il pourra aussi remarquer la présence d'un handicap ou d'une blessure le forçant à utiliser une certaine partie de son corps au détriment de l'autre. Certaines de ces informations seront plus importantes que d'autres. Cependant plus vous maîtriserez ce don plus vous obtiendrez d'informations. Ces dernières apparaîtront sous la forme d'évaluations d'un adversaire.

L'art des armes ("Weaponcraft")



Vous aurez recours à cette technique lorsque vous utiliserez une pierre à aiguiser pour réparer une épée endommagée. Le chiffre que vous verrez apparaître au côté de l'épée dans l'inventaire, indiquera son état. Ce chiffre diminuera petit à petit à chaque fois que l'arme sera utilisée lors d'un combat.

Lorsque vous réparerez une épée (en faisant glisser la pierre à aiguiser au-dessus de l'arme puis en la relâchant), son état s'améliorera—en supposant qu'elle n'ait pas été récemment réparée. Plus votre personnage maîtrisera ce don, plus l'épée retrouvera son aspect normal.

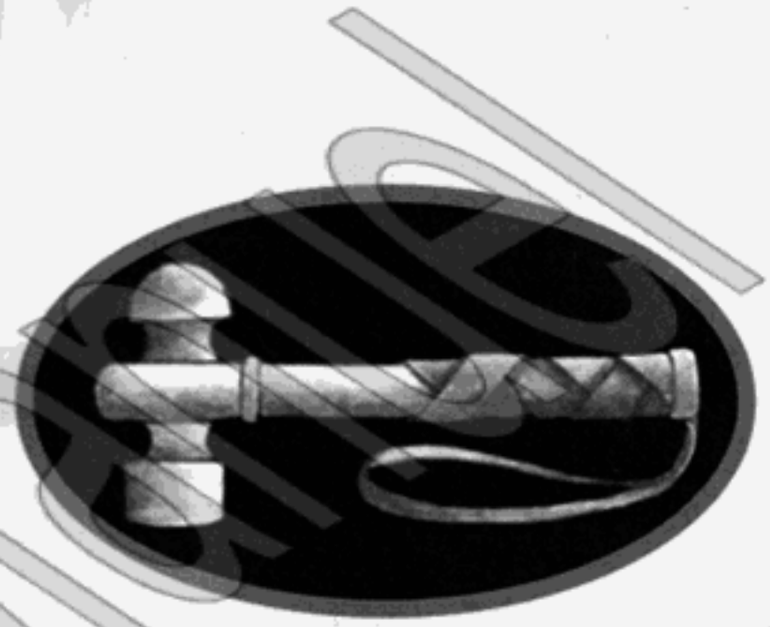
Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

LTF Abandonware France

Il est important de souvent vérifier l'état de votre épée avant que la lame ne soit plus qu'un morceau de métal sans valeur après avoir été graduellement endommagée. Sa longévité sera plus grande si vous l'entretenez à l'aide de la pierre à aiguiser.

L'art des armures ("Armorcraft")

Vous ferez appel à cette technique à chaque fois que vous utiliserez un marteau d'armurier pour réparer une armure endommagée. A côté de ces dernières, dans l'inventaire, vous remarquerez un pourcentage indiquant leur état. (100% indiquera que l'armure est en parfait état). Ce pourcentage chutera légèrement à chaque fois que votre personnage sera touché.



Lorsque vous réparerez une armure (en faisant glisser le marteau de l'armurier au-dessus d'elle puis en la relâchant), son état s'améliorera, en supposant bien sûr qu'elle n'ait pas déjà subi des réparations. La qualité des réparations dépendra du savoir-faire de la personne ("Armorcraft"). Le pourcentage des capacités que l'armure recouvrira, sera proportionnel au savoir-faire du personnage chargé de la réparer.

Votre armure sera beaucoup plus efficace si vous en prenez soin en utilisant le marteau d'un armurier.

Jouer du luth ("Barding")

Cette technique est souvent utilisée dans les tavernes pour obtenir de l'or. Si vous vous débrouillez bien et si les patrons sont ivres, vous serez rémunéré pour vos efforts. La quantité d'or que vous recevrez et la qualité exigée des performances des joueurs de luth varieront selon les tavernes. En général, vos chances de récolter de l'or seront plus importantes dans les tavernes des grandes villes. Cependant, leurs patrons auront tendance à être plus judicieux et ils n'hésiteront pas à vous mettre à la porte si votre musique leur déplaît.



Pour jouer du luth, ramenez le curseur à l'intérieur de la taverne et chercher le luth. Lorsque vous placerez le curseur sur celui-ci, le mot "BARD" apparaîtra. Appuyez alors sur le bouton gauche de la souris pour terminer l'action.

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

LTF Abandonware France





S'exercer au luth ("Barding")

Si vous trouvez un luth permettant de vous entraîner, choisissez l'inventaire d'un personnage et sélectionnez le. Ensuite cliquez sur le bouton "Use". En vous entraînant souvent, vous accroîtrez les performances de ce personnage.

Marchander ("Haggling")

Il est important de savoir marchander pour faire baisser les prix des objets en vente. Vous remarquerez que les prix varieront, parfois énormément, d'un magasin à un autre: ils dépendront de l'humeur du propriétaire qui essaiera de tirer un profit maximum. En général les plus grandes villes offrent de meilleurs prix.

Lorsque vos personnages entreront dans un magasin, chaque objet en vente aura un prix affiché. Lorsque vous prendrez un objet en utilisant le bouton gauche de la souris et le traînerez au bas de l'écran, sur l'un des globes à l'effigie d'un personnage, un menu apparaîtra avec les options suivantes:

Accepter ("Accept") — cliquez sur "Accept" à l'aide du bouton gauche de la souris pour acheter l'objet au prix indiqué.
Refuser ("Decline") — retour sur la vue du magasin
Marchander ("Haggle") — vous ne rencontrerez pas toujours des propriétaires de magasin qui essaieront de marchander, mais si vous sélectionnez ce bouton, vous pourrez essayer cette technique pour faire descendre le prix. Vos chances de réussite dépendront du savoir-faire du marchandeur. Soyez cependant vigilant, car si vous échouez vous risqueriez de rendre le propriétaire furieux et prendriez le risque de le voir refuser de vous vendre l'article.

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

LTF Abandonware France

Crocheter ("Lockpicking")

Cette technique montre la capacité d'un personnage à pouvoir ouvrir des serrures ou encore à désamorcer des pièges. Lorsque vous vous retrouverez face à une porte ou une malle, l'image d'un cadenas apparaîtra. (Pour en savoir plus sur le forcement des serrures, consultez la page 38).

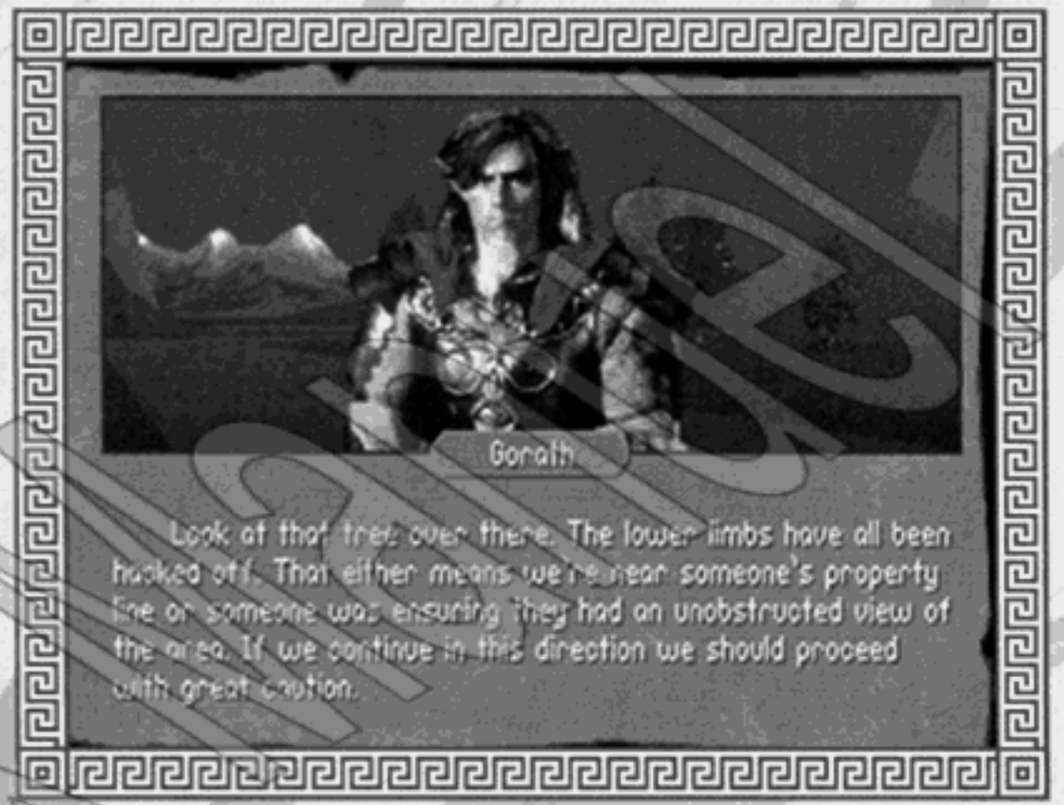
Reconnaissance ("Scouting")

Ceci permettra au personnage de détecter des embuscades ennemies lors de son périple. L'individu du groupe le plus doué au niveau du repérage sera automatiquement choisi comme éclaireur. Si une embuscade est détectée, un message d'alerte apparaîtra. Vous aurez alors deux solutions: soit continuer et risquer l'embuscade, soit essayer de faire demi-tour ou "contourner" la situation.

Esquive ("Esquive")

Cette technique sera utilisée lorsqu'un individu de votre groupe détectera un risque d'embuscade grâce à ses talents d'éclaireur. Votre chance de pouvoir passer inaperçu sera directement lié aux talents d'esquive du membre du groupe le moins "talentieux".

Cette technique sera de même utilisée lors de la sélection d'un adversaire, afin de pouvoir profiter de l'avantage de la surprise. Encore une fois, vos chances de surprendre l'ennemi et de le prendre au dépourvu dépendront totalement de la technique d'esquive du membre le plus faible du groupe. (Pour en savoir plus sur les techniques de l'avantage de la surprise, consultez la page 42).



Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

LTF Abandonware France

Les Malles Magiques

"Une malle magique au milieu d'épis de maïs
Attira mon attention.
Mais lorsque je vis la serrure,
J'aurais tout donné pour pouvoir l'ouvrir..."

— La Gigue du Couturier

De temps en temps parmi les champs du Royaume des Iles, les fermiers trouvent sur leur chemin des coffres mystérieux, de surcroît verrouillés. Le mythe des peuplades stipule que ces malles sont "magiques" et qu'elles contiennent des objets perdus par des individus qui d'une certaine façon ont déçu Banath. En vérité ce sont des coffres que les Moredhel utilisent lors de leurs voyages pour l'échange de messages. (La plupart des messagers du royaume refusent de voyager sur les terres anarchiques des "Northlands" et ne s'aventurent jamais au-delà du "Inclindel Pass" ou "Cutter's Gap"). En temps de paix, ces malles verrouillées contiennent seulement des messages et des gribouillis anodins que s'échangent les mercenaires. Cependant lorsque le Royaume est en guerre, elles sont souvent utilisées pour permettre l'échange secret d'armes, communiqués, poisons et autres objets curieux.

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

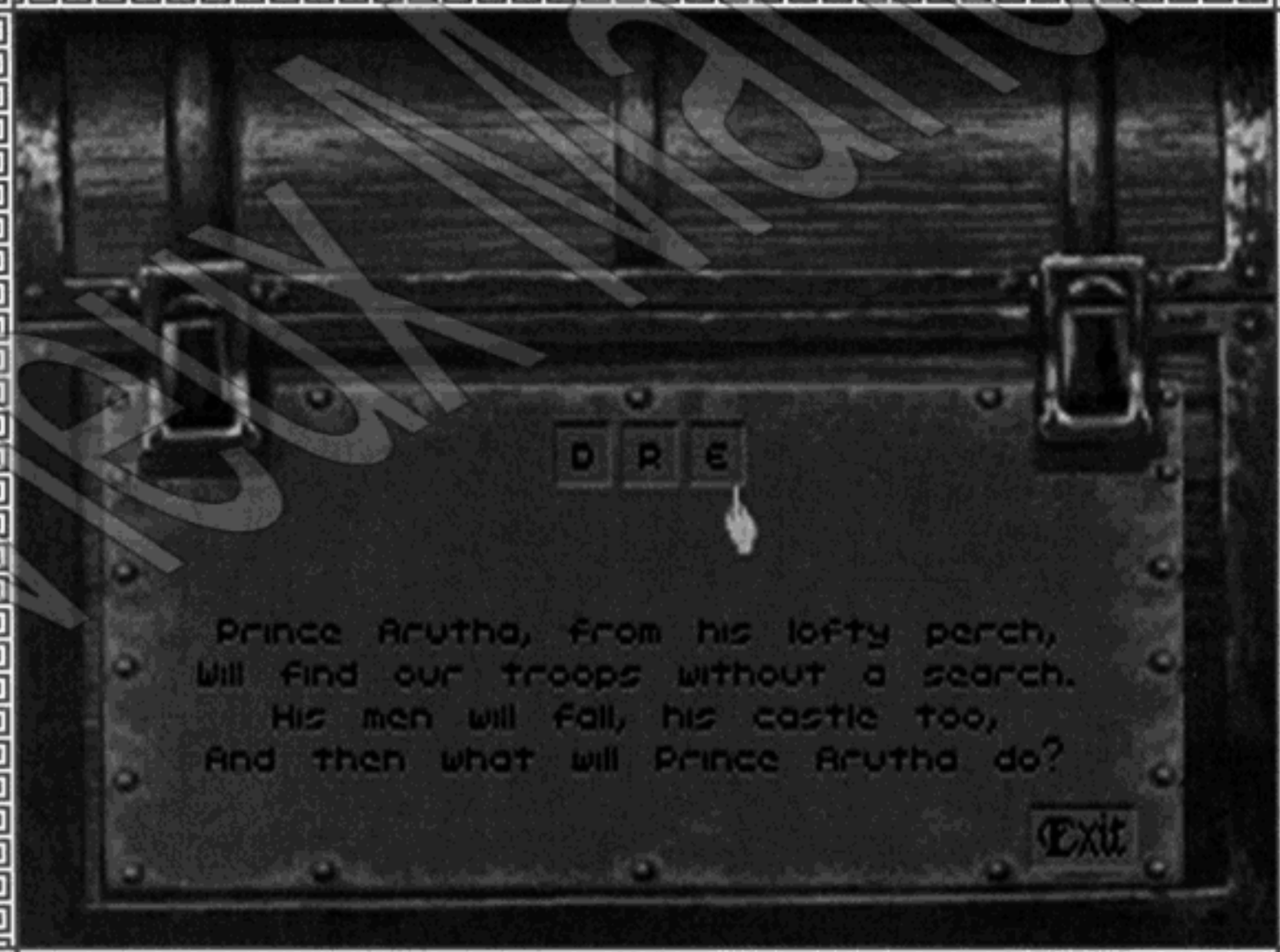
LTF Abandonware France

Les malles des Moredhel possèdent des serrures dont les combinaisons sont des mots; elles ont la forme d'une série de petits crans sur lesquels ont été inscrits les lettres de l'alphabet Moredhel. Lorsque vous ferez défiler ces crans pour former le mot prévu (en cliquant sur la lettre en vous aidant du bouton gauche de la souris), les loquets sauteront automàtiquement. La plupart des ces coffres seront aussi ornés d'une plaque en acier (écrite en Moredhel) inscrite d'une énigme en vers, afin de permettre aux messagers distraits d'effectuer leur mission. Une plaque Moredhel typique pourra revêtir l'aspect suivant:

De son noble perchoir, le Prince Arutha
Trouvera ses hommes sans le moindre mal.
Ses derniers et son château s'effondreront,
Et qu'adviendra t-il du Prince Arutha?

Réponse: il mourra (La réponse en anglais sera "Die")

Bien que la plupart des citoyens considèrent l'existence de ces coffres comme des rumeurs, on connaît cependant quelques érudits qui jadis ont indiqué aux voyageurs l'emplacement de ces malles. Afin de pouvoir déchiffrer ces plaques-indices, au moins un membre de votre groupe devra savoir lire le Moredhel.



Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

LTF Abandonware France

Inventaire



Afin de pouvoir examiner les objets transportés par un personnage, sélectionnez le globe à son effigie en cliquant sur le bouton gauche de la souris. Les objets transportés apparaîtront à droite de l'écran. L'équipement du personnage apparaîtra sur la gauche.

Examiner les objets

Afin d'obtenir une description de l'objet placé dans l'inventaire, cliquez sur ce dernier à l'aide du bouton droit de la souris. Pour en savoir plus sur les armes et les armures, sélectionnez le bouton affichant **More Info**, placé à gauche de l'écran. Vous obtiendrez les informations suivantes:

Dommages Basiques (Base Dmg) : les dommages portés aux épées apparaîtront lorsque vous les utiliserez pour porter un coup. Ce chiffre prendra en compte l'évaluation de la force d'un personnage. (Les dommages causés par une arbalète seront calculés en fonction des dommages effectués par la flèche et l'arbalète).

Précision (Accuracy) — chaque arme utilisée pour les combats au corps à corps affectera le degré d'habileté des coups (coup en avant ou de côté). (La précision au tir à l'arbalète dépendra de la valeur de l'arme ainsi que de celle de la flèche).

Modèle de l'Armure (Armor Mod) — il représente le pourcentage de dommages basiques évités par un type d'armure particulier.

Modificateurs Actifs (Active Mods) — ce sont les modificateurs de combat pouvant affecter l'arme.(Ils n'apparaîtront pas sur l'écran des dommages basiques).

Résistance (Resistances) — cela concerne la résistance de certaines armures. (Une armure pourra vous protéger de n'importe quel modificateur actif. Par exemple, vous pourrez vous procurer des substances capables de rendre votre armure résistante au feu).

Type de Bénédiction (Bless Type) — si un objet a reçu une bénédiction, alors sa dénomination apparaîtra.

Mode Racial (Racial Mod) — les armes et armures créées par une certaine ethnie n'auront pas la même efficacité si elles sont utilisées par des personnes de race différente. Ce mode indiquera la race pour laquelle un objet est destiné.

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

LTF Abandonware France

Armer les Personnages

Si un personnage n'est pas équipé d'une arbalète ou d'une armure, vous verrez apparaître un encadrement vide. Afin d'équiper un personnage de ces objets, ramenez l'objet en vous aidant du curseur et en cliquant sur le bouton gauche de la souris. Ensuite traînez le vers l'emplacement qui lui est réservé à gauche de l'écran puis relâchez le bouton. L'encadrement vide disparaîtra et votre personnage sera équipé.

REMARQUE: les combattants devront être munis d'une épée et les magiciens devront toujours avoir leur bâton. De même, il sera possible d'échanger ou de partager des objets en les ramenant vers le globe du personnage approprié.



Les Clefs

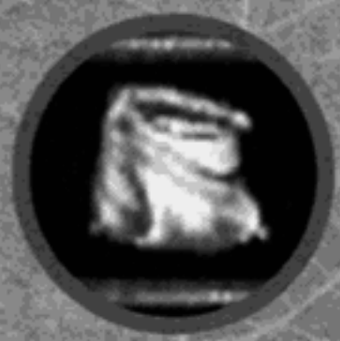
Afin d'examiner les clefs que possèdent vos personnages, sélectionnez l'icône du porte-clefs placée en bas de l'écran. Pour obtenir une description de chacune des clefs, cliquez sur ces dernières à l'aide du bouton droit de la souris. Le nombre apparaissant à côté de chaque clef désignera le nombre de clefs que le groupe possède.

Comme l'or et l'argent, les clefs seront récoltées et mises en commun. Elles sont peu encombrantes dans l'inventaire et c'est pour cette raison qu'on ne pourra pas les abandonner. Elles pourront cependant se briser si elles ne sont pas introduites dans la bonne serrure.



Les Sacs

Si vous désirez vous alléger de quelques objets, vous pourrez transférer ces derniers dans un sac, en plaçant le curseur sur l'objet et en appuyant sur le bouton gauche de la souris. Le porte-clefs se transformera en sac. Ensuite traînez l'objet désiré sur l'icône du sac, et relâchez le bouton. Le sac sera alors abandonné et le groupe pourra aller le rechercher ultérieurement. L'icône du sac remplacera le porte-clefs aussitôt qu'un objet sera sélectionné.



Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

LTF Abandonware France

REMARQUE: si vous désirez récupérer des objets que vous avez abandonnés dans un sac, prenez garde à l'endroit où vous l'avez laissé. Un sac laissé au milieu d'un champ ou aux abords d'une ville sera facilement repérable et probablement vide lorsque vous le retrouverez. Si vous désirez retirer un objet de valeur de votre inventaire, choisissez un endroit plus sûr et verrouillé comme l'intérieur d'une boîte ou d'une malle. Vous en rencontrerez lors de votre périple. (Pour en savoir plus sur ces malles et boîtes verrouillées, référez-vous aux pages 32 et 38).

Ramasser les Objets

Vous pourrez rajouter à votre inventaire autant d'objets que vous le désirez. Vous pourrez les acheter en magasin, on pourra vous les avoir donnés ou vous pourrez les ramasser le long du chemin. Certains objets comme ceux se trouvant sur les cadavres, dans les trous, dans le sol ou dans des sacs, révéleront leur contenu lorsque vous cliquerez sur eux à l'aide du bouton gauche de la souris. Les boîtes et les malles pourront aussi être ouvertes de cette façon, bien que la plupart d'entre elles seront en général verrouillées. (Voir les pages 32 et 38).

Lorsque l'écran de l'inventaire apparaîtra pour un objet particulier, vous verrez une icône en bas à droite de l'écran. Celle-ci sera mise en relief et indiquera que vous êtes à la recherche de cet objet. Pour donner un objet à un joueur, cliquez sur l'objet avec le bouton gauche de la souris puis traînez le jusqu'à l'un des globes à l'effigie de vos personnages placés en bas de l'écran. Lorsque vous relâcherez le bouton, l'objet ira se glisser dans l'inventaire du personnage voulu.



Transférer des Objets de l'Inventaire

Pour visionner les objets de votre inventaire, échanger des armes ou encore transférer un objet d'un inventaire à un autre, cliquez sur le globe du personnage désiré à l'aide du bouton gauche de la souris. Pour effectuer un échange ou un transfert, vous devrez vous placer près du personnage intéressé.

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

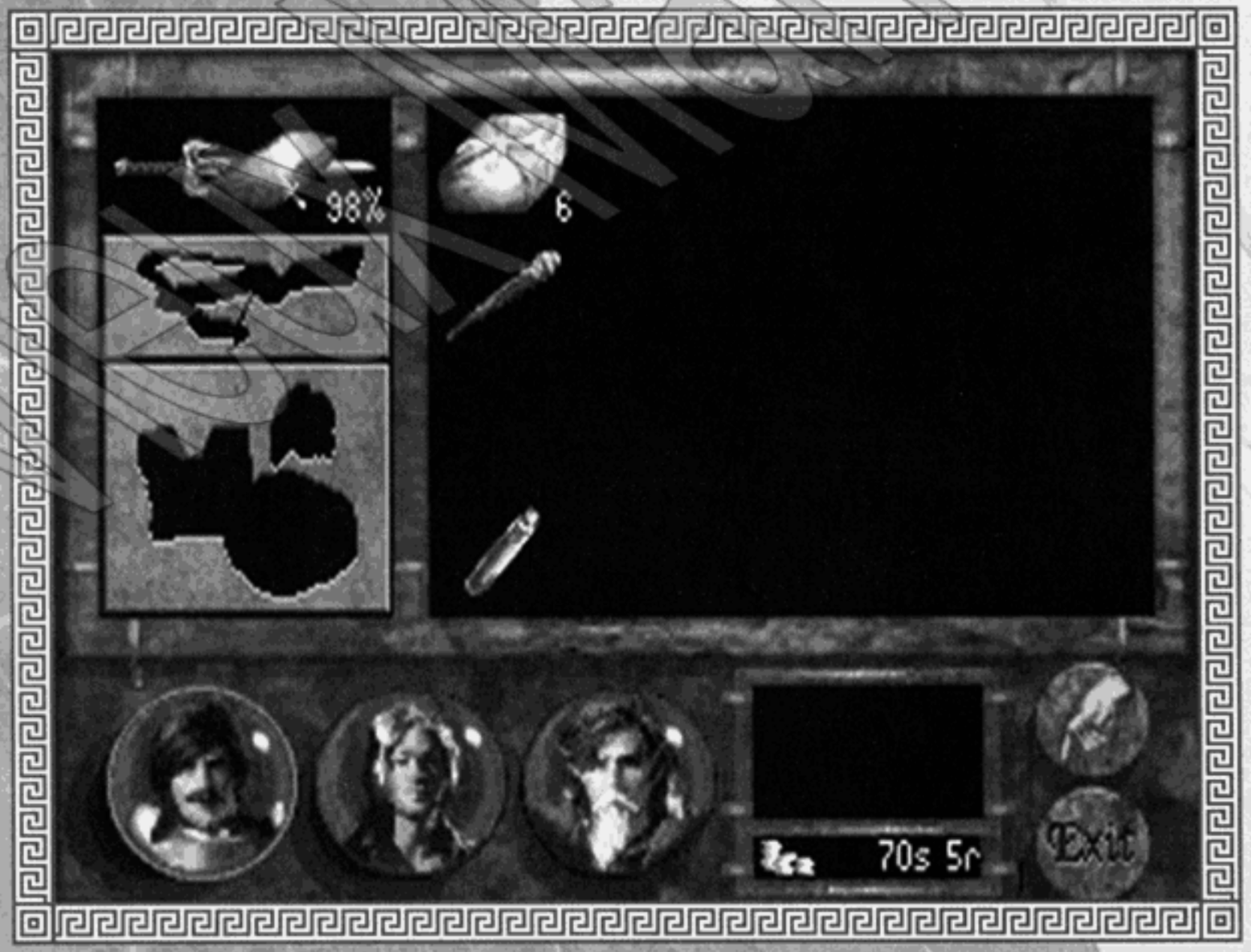
LTF Abandonware France

REMARQUE: si vous désirez vérifier l'inventaire cela vous coûtera un tour lors d'un combat, que l'objet soit utilisé ou non.

Lorsque vous transférerez des objets, le menu des transferts apparaîtra. Si vous désirez seulement en donner une partie à un de vos partenaires, cliquez sur les symboles "< ou >" afin de changer le nombre de ces objets placés en haut du menu. Cliquez sur "Share" afin que l'ordinateur puisse procéder au partage entre tous vos partenaires.

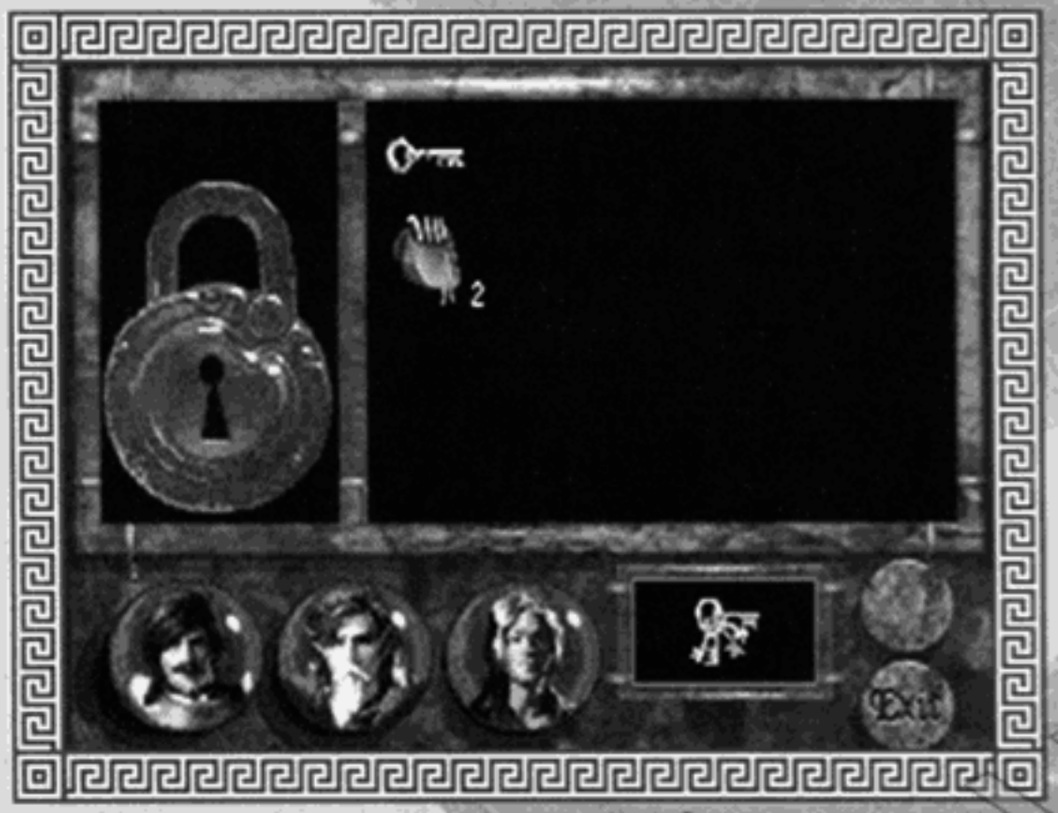
Utiliser les Objets de l'Inventaire

Pour utiliser un objet placé dans l'inventaire d'un personnage, cliquez sur l'objet à l'aide du bouton gauche de la souris puis sur le bouton marqué "Use". Certains objets devront être utilisés avec d'autres. Par exemple, vous pourrez utiliser une pierre à aiguiser, en plaçant sur elle le curseur et en ramenant cette dernière sur la lame de l'épée puis en la relâchant.



Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

LTF Abandonware France



Le charme de Sarig ("Scent of Sarig") peut aider les magiciens à repérer les boîtes et malles piégées. Si vous décidez de désamorcer l'une d'entre elles, le personnage dont l'habilité au crochetage est la meilleure, sera automatiquement choisi pour effectuer cette action.

Ouvrir les serrures

Lorsque vos partenaires se retrouveront face à une porte ou une malle verrouillées, l'image du cadenas apparaîtra. Ce dernier se retrouvera à gauche de l'écran, tandis que les clefs et crochets que vos personnages auront rassemblés se placeront à droite. L'individu dont la dextérité à ouvrir les cadenas est la meilleure, apparaîtra automatiquement en relief en bas de l'écran. Pour choisir un autre personnage, cliquez sur le globe désiré avec le bouton gauche de la souris. Pour obtenir une description plus détaillée, cliquez soit sur les clefs soit sur la serrure. Faites attention, si la clef que vous utilisez pour ouvrir une serrure n'est pas la bonne, elle risquera de se briser.

Pour essayer d'ouvrir une serrure, sélectionnez une clef ou un crochet en cliquant sur le bouton gauche de la souris, traînez l'ustensile au-dessus de la serrure puis relâchez le bouton. Les talents du crocheteur seront importants lorsque vous essaierez de forcer une serrure. Comme les clefs, les crochets peuvent se briser, surtout lorsqu'un personnage n'est pas très doué et que la serrure est difficile.

Se Nourrir

Chaque personnage consommera automatiquement une ration par jour. (Celle-ci disparaîtra de l'inventaire après chaque fin de journée). Puisque chaque ration représente une journée de nourriture, si un personnage possède sept rations, il résistera pendant une semaine avant de commencer à perdre des points de santé/endurance pour cause de malnutrition.

REMARQUE: si vous donnez un paquet de nourriture à une personne affamée, il sera immédiatement consommé au lieu de l'être en fin de journée.

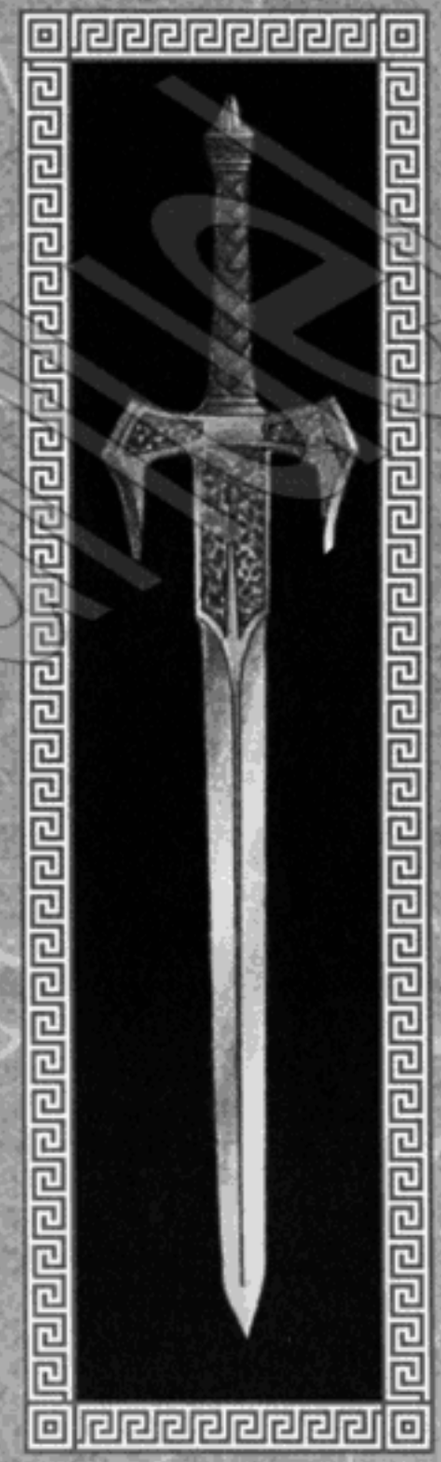
Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

LTF Abandonware France

Le Guide des Objets de l'Inventaire

Voici quelques uns des objets inhabituels mais utiles que vous pourrez rencontrer durant votre périple. Vous pourrez avoir acheté ou trouvé ces objets ou encore on aura pu vous les donner. Soyez aux aguets lorsque vous voyagerez. Même les objets les plus insignifiants pourront se montrer plus tard très utiles. (Pour utiliser ces objets référez-vous aux informations à la page 34).





La grosse épée ("Broadsword")

Cette épée dotée d'une large lame sera pratique pour entailler mais pas vraiment pour asséner un coup. En raison de son poids, elle pourra causer des dommages mais ne sera pas une arme de haute précision.

L'arbalète moyenne ("Medium Crossbow")

C'est l'arme standard utilisée par les archers de Midkemia. C'est une arme puissante et assez précise.

La corde ("Bowstring")

Ce genre de corde pourra être utilisé sur des arbalètes légères ou de taille moyenne lorsqu'une des cordes cassera. Cependant elle ne pourra pas être appliquée à de grosses arbalètes. Pour l'utiliser, ramenez la corde sur l'arbalète.

Les épines d'argent ("Silverthorn")

Elles seront facilement reconnaissables grâce à leurs épines d'argent, leur tige pareille à celle d'une rose et leurs grosses baies rouges. C'est un poison mortel mais facilement repérable pour différents usages et qui conviendra tout spécialement au traitement des armes. Chaque baie ne sera utilisable qu'une fois.

La naphtha

Celle-ci s'enflamme très facilement. Appliquée sur la lame d'une épée, vous pourrez brûler grièvement votre adversaire.

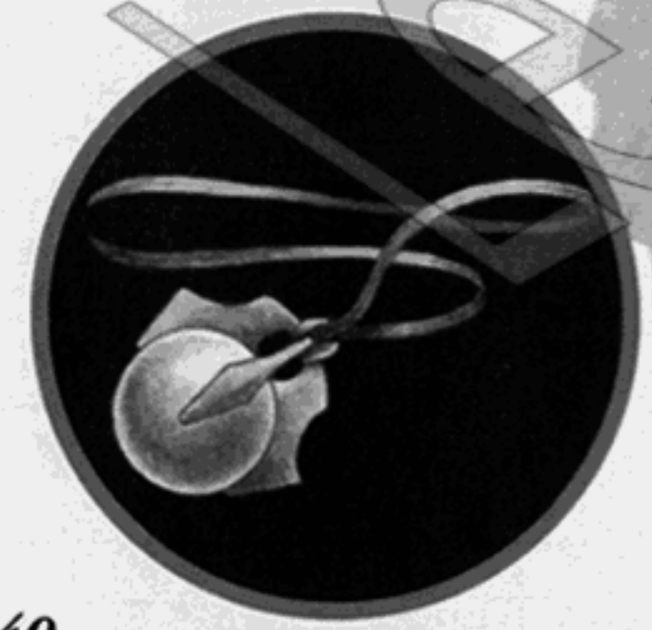
Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

LTF Abandonware France

"On l'appelle Bessy la Sanglante. Personne ne sait pourquoi elle fut surnommée Bessy, mais une chose est sûre, elle peut vraiment être sanglante."

— Baru
A Darkness At Sethanon





Le bâton foudroyant ("Lightning Staff")

C'est un outil magique datant de l'antiquité. A l'aide de cet objet, les amateurs de magie pourront créer un éclair brusque sans perdre des points de santé ou d'endurance.

La main de la splendeur ("Glory Hand")

Cette main flétrie appartenait à un voleur qui fut pendu à minuit. Utilisée lors d'un combat et en conjonction avec le maléfice des "Doigts de la Nuit" ("Nightfingers"), elle permettra alors à son utilisateur de subtiliser de manière magique presque n'importe quel objet. Ce dernier se réduira ensuite en poussière.

"Infinity Pool"

Objet antique utilisé par les magiciens, il permettra d'accroître les effets des incantations lors des combats. A première vue, il ressemble à un pendentif ordinaire avec son lacet de cuir de couleur marron, ses griffes en cuivre et sa petite boule de verre. Mais si on l'examine de plus près, l'intérieur révélera des milliers de points lumineux de couleur écarlate.

"Bessy Mauler"

C'est la plus lourde des arbalètes "midkemienne". C'est aussi la seule arbalète capable de faire une entaille dans les armures les plus solides. Cependant sa puissance l'emporte sur sa précision.

La flèche des lutins ("Elven Quarrel")

Cette flèche est pourvue d'un modificateur spécial qui la rend extrêmement précise et lui donne un grand rayon d'action. Quel que soit le type d'arbalète utilisée, elle est considérée comme la meilleure flèche existante mais se montre particulièrement efficace si elle est utilisée avec la "Elven Crossbow".

La Lamproie des Moredhel ("Moredhel Lamprey")

C'est l'arme favorite des malfaiteurs de Moredhel. Le bord de la lame est composé d'une série de petites lames utiles à la fois pour scier ou trancher.

La torche ("Torch")

Elle revêt souvent l'apparence d'une branche ou d'un bâton entouré de chiffons imprégnés de pétrole. On peut les utiliser aussi bien à l'extérieur comme à l'intérieur.

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

LTF Abandonware France

"Galon Griefmaker"

Cette lame de lutins allie efficacement poids et précision. Très précise, elle pourra être utilisée soit pour asséner un coup soit pour poignarder. Cependant elle se montrera très efficace pour asséner un coup de côté. Comme la Lamproie, elle est dentelée et vous permettra donc de scier toutes sortes de choses.

Le sac d'herbes ("Herbal Pack")

Il contient en général les ingrédients standards du guérisseur tels que l'alun et l'alcool. Ces sacs d'herbes permettront d'enrayer les infections mortelles. Un sac pourra être utilisé pour doubler les probabilités de guérison d'un personnage.

"Weedwalkers"

Portées à l'intérieur des chaussures, ces pantoufles magiques de couleur verte pourront vraiment vous aider à passer inaperçu en présence d'ennemis.

Les remontants ("Restoratives")

Ces petites fioles de liquide vert se montreront vraiment utiles lorsqu'un personnage malade ou blessé aura besoin de se restaurer la santé et l'endurance.

Les crochets ("Picklocks")

Généralement ce sont des ensembles compliqués de crochets artisanaux, limes, pinces, barrettes, pics et véritables crochets en argent massif. On pourra les utiliser pour ouvrir n'importe quelle serrure suivant l'habileté de l'utilisateur.

La pierre à aiguiser ("Whetstone")

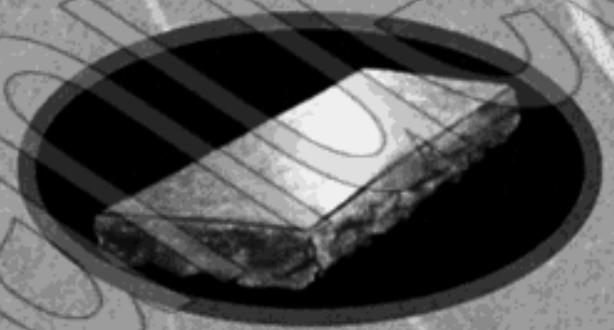
Utilisée avec vos talents d'armurier, elle permettra de maintenir en état ou de réparer les lames ébréchées ou brisées.

Le marteau de l'armurier ("Armorer's Hammer")

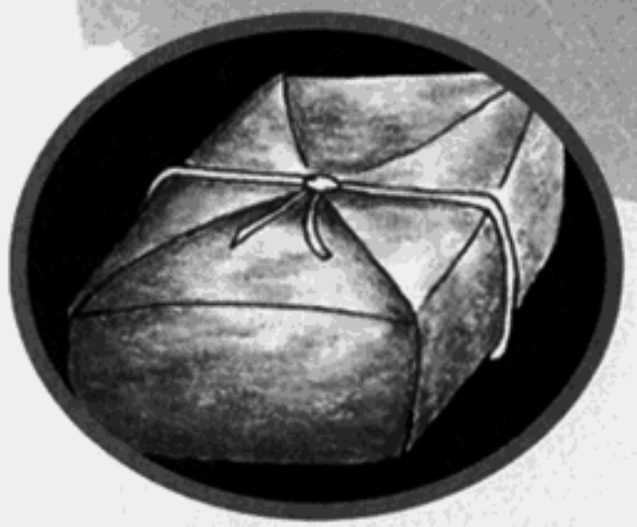
Muni d'un côté arrondi et d'un côté plat, ce marteau sera indispensable pour réparer une armure à l'aide de vos talents d'armurier.

Les rations ("Rations")

Elles représentent la nourriture que chaque membre de votre groupe transporte. Il semblerait que cette dernière soit plus facile à transporter lorsqu'elle est enveloppée dans de petits paquets entourés de papier marron attachés d'une ficelle. La nourriture comprendra parfois des friandises, des morceaux de pain dur, des tranches de pommes et des tartes aux fraises pouvant se garder entre un jour et deux semaines.







Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

LTF Abandonware France

Les Combats

Ces derniers pourront se déclencher de plusieurs manières. La plupart surviendront alors que vous serez en train d'explorer les environs et que vos personnages essaieront de repousser monstres et assassins. Déterrer une tombe pourra aussi provoquer la colère et une attaque des esprits mortels que les Midkemiens ont surnommés "les ombres".

L'avantage de la surprise

Lorsque vous repérerez un adversaire, cliquez sur ce dernier à l'aide du bouton gauche de la souris afin de gagner l'avantage de la surprise. (Vos chances de réussite dépendront du membre de votre groupe dont le taux d'esquive est le plus bas.) Une fois votre adversaire sélectionné, vous devrez vous ruer sur lui et l'attaquer immédiatement afin de maintenir l'avantage. (Il est toutefois possible que vos ennemis montent une embuscade contre votre groupe et qu'ils gagnent alors l'avantage de la surprise.)

Dans le cas où personne n'a l'avantage de la surprise, on prendra en compte le taux de rapidité de chaque personnage pour déterminer celui qui lancera le combat. (On se sert aussi de ce taux pour déterminer la distance que pourra parcourir chacun des personnages à chaque tour). Essayez aussi d'imaginer l'aire de combat comme une grille. (Pour la faire apparaître vous devrez appuyer sur la touche "G" du clavier. Pour la faire disparaître appuyez à nouveau sur la même touche.) Chaque "carré" représentera un pas. Un personnage dont le taux de rapidité est de "5", pourra effectuer cinq pas en un seul tour.

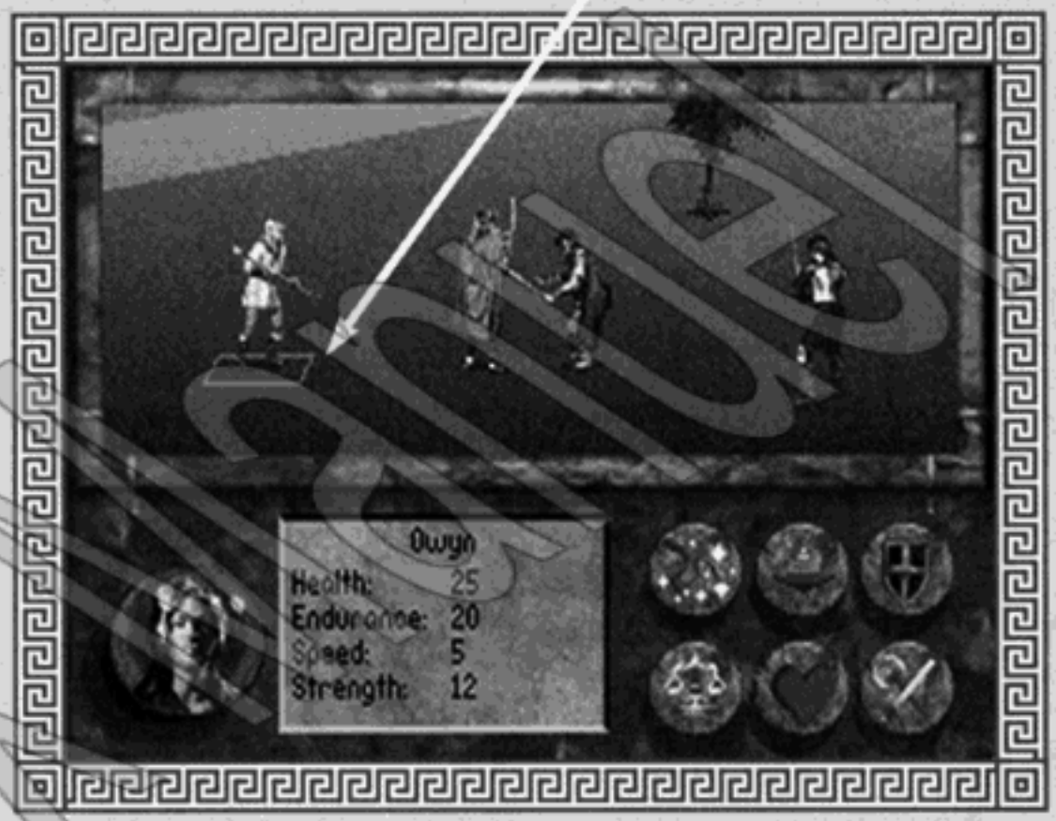
Contrôler les personnages

Pour combattre, chacun devra attendre son tour, aussi vous ne serez pas limité par le temps pour sélectionner l'action d'un personnage. Puisque vous ne pourrez contrôler qu'un personnage à la fois, vous ne verrez apparaître qu'un seul globe en bas de l'écran. De plus dans la fenêtre de combat, les pieds de ce personnage seront entourés d'un carré en relief.

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

LTF Abandonware France

Pour faire avancer un personnage vers une nouvelle position, déplacez le curseur dans la fenêtre de combat jusqu'à ce que vous voyiez apparaître un carré en relief de couleur verte. Il indiquera que l'endroit est libre et qu'il se trouve à l'intérieur du rayon d'action de votre personnage. Cliquez sur le bouton gauche de la souris pour faire avancer le personnage en relief vers cet endroit.



Asséner un coup en avant avec une épée ou un bâton

Cette procédure sera seulement possible si votre adversaire se trouve dans votre rayon d'action, ou encore si votre personnage est capable d'effectuer le nombre de pas nécessaires pour l'atteindre lors d'un seul tour. Lorsque vous placerez le curseur sous les pieds de votre adversaire, il prendra une couleur jaune. Les informations placées dans la case près du globe de votre personnage vous indiqueront ses chances de frapper son adversaire et les dommages qu'il pourra causer en réussissant son coup. Pour finir l'action, cliquez sur le bouton gauche de la souris.

Asséner un coup de côté avec une épée ou un bâton

Une telle action nécessite un certain équilibre et une grande concentration. Avant de choisir cette option, vous devrez être prêt: votre personnage devra se trouver de manière verticale ou horizontale par rapport à son adversaire et la distance les séparant ne devra pas être supérieure à un pas. Cette action aura pour conséquence de fatiguer vos personnages et leur endurance s'en trouvera affaiblie. Cependant leur santé ne sera en aucun cas affectée. Pour ce faire, visez votre adversaire comme vous le feriez pour donner un coup en avant, mais cliquez sur le bouton droit de la souris. La case des messages vous aidera à prendre une décision en évaluant les probabilités de réussite et dommages pour les coups en avant et ceux de côté.

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

LTF Abandonware France

Les pièges

Durant votre périple, vous croiserez sans aucun doute des pièges magiques laissés par des ennemis sournois du Royaume. Gardez à l'esprit que les créateurs de charmes s'arrangent toujours pour que leurs pièges épargnent leurs amis, et c'est pour cette raison qu'ils créent des "sorties de secours". Bien qu'on en sache peu sur eux, les érudits parlent de cristaux dangereux, et de "lignes qui ne doivent pas être brisées". Il existe cependant des "clefs" flottantes, en cristal mais solides, pouvant faciliter une évasion.

Pour échapper à un piège il suffira parfois de le contourner ou de le traverser. Aussi soyez prudents lorsque vous déplacerez vos personnages, car ils avanceront généralement tout droit et si vous les forcez à éviter un objet ou un individu, ils risqueront de prendre la mauvaise direction et de se jeter dans "la gueule du loup". Pour faciliter votre évasion, faites apparaître la grille, en appuyant sur "**G**".

REMARQUE: après avoir déplacé un personnage, cliquez le bouton gauche de la souris pour passer en revue les autres personnages, jusqu'à rejoindre celui que vous étiez en train de contrôler. (Ceci reviendra au même que de cliquer sur la position d'un personnage à l'aide du bouton gauche, afin que ce dernier puisse faire une pause).

Les autres options de combat

Vous pourrez sélectionner les options suivantes en bas de l'écran de combat:

Tirer à l'arbalète



Pour sélectionner cette option, vous devrez posséder une arbalète et des flèches, et la distance vous séparant de votre adversaire devra être d'un pas au minimum. Lorsque l'icône de la flèche sera disponible, cliquez sur elle à l'aide du bouton gauche. Le dernier type de flèches utilisées sera automatiquement sélectionné. Pour une différente sélection, cliquez à l'aide du bouton gauche de la souris sur l'image représentant les flèches que vous désirez. Si le nombre des flèches est supérieur à celui des boutons, cliquez sur "**More**" jusqu'à ce que la flèche désirée apparaisse.

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

LTF Abandonware France

Pour viser un adversaire, placez le curseur vers les pieds de l'adversaire. Lorsque le carré entourant ses pieds apparaîtra en relief, une case affichera les informations concernant les probabilités de réussite et les dommages que vous pourrez espérer en utilisant certaines flèches. Pour tirer, utilisez le bouton gauche.

REMARQUE: il vous sera impossible d'atteindre vos adversaires s'ils ne sont pas dans votre champ de tir. Si un personnage ou un objet se trouve entre l'archer et son adversaire, ce dernier ne pourra pas être visé.

Jeter un sort

Pour ce faire, la distance vous séparant de votre plus proche adversaire devra être d'un pas au minimum. La fenêtre de combat sera remplacée par un décor marbré, sur lequel vous verrez un cercle parsemé de 30 petites pierres précieuses. Une liste des sorts disponibles apparaîtra sur la droite. Les symboles magiques apparaîtront sur les boutons au bas de l'écran; sélectionnez les pour accéder aux différents charmes. (Référez-vous aussi aux pages 17 et 52).



Une fois le sort sélectionné, la fenêtre de combat réapparaîtra et vous pourrez choisir une cible en déplaçant le curseur vers le personnage ou l'adversaire approprié. Cliquez sur le bouton gauche de la souris pour lancer le sort. Pour l'annuler, cliquez sur le bouton qui permet de jeter les sorts puis sélectionnez "**Exit**".

- Pour certains charmes il sera important que votre cible soit en vue (comme pour le tir à l'arbalète par exemple), auquel cas vous serez informé par le biais de la case des messages lorsque vous déplacerez le curseur au-dessus du glyphe magique.
- Pour vérifier la dextérité d'un magicien, sélectionnez ce dernier à l'aide du bouton droit de la souris, puis cliquez sur le bouton "**Spells**" pour faire apparaître la liste de tous ses sortilèges.
- Certains charmes nécessiteront l'intervention de certains objets. Par exemple le charme des Doigts de la Nuit ("Nightfingers") pourra seulement être jeté si le magicien possède déjà dans son inventaire la Main de la Splendeur ("Glory Hand").

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

LTF Abandonware France



Battre en retraite

Il ne sera pas toujours possible de choisir cette option, lorsque par exemple dans certaines situations vous vous retrouverez prisonnier d'un piège magique. De même si l'un des membres de votre groupe est blessé au combat, les autres refuseront de partir. Mais si une tentative de retraite réussit, les membres de votre groupe se retrouveront tous ensemble près de l'endroit où l'affrontement prit place.

Evitez de laisser vos adversaires vous échapper pendant un combat. Ceci est particulièrement important en début de jeu puisqu'il est crucial que vous récupériez les objets de valeur des inventaires de vos ennemis tombés au combat, afin de pouvoir les utiliser ou les vendre dans les magasins de proximité.

REMARQUE: quelle que soit sa réussite, une tentative de retraite compte pour un tour.



Se défendre

Cette option, dont la durée est celle d'un tour, permet à un personnage d'adopter une position défensive afin d'accroître ses chances de parer à un coup d'épée.

Evaluer les adversaires

Chaque personnage du groupe possède un don lui permettant d'évaluer les adversaires ennemis lors d'un combat. Pour utiliser cette option, cliquez à l'aide du bouton gauche de la souris sur l'icône représentant la balance puis sur l'adversaire dans la fenêtre de combat. L'évaluation d'un adversaire prendra un tour. Le nombre des informations récoltées sera en proportion du don d'évaluation du personnage.

Se reposer durant le combat

Sélectionnez cette option pour permettre au personnage de regagner des points de santé et d'endurance ("Health/Stamina").

REMARQUE: lorsqu'un de vos personnages fera une pause pendant le combat, ses chances d'être blessé lors d'une attaque seront plus grandes.

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

LTF Abandonware France

Combat automatique



Pour permettre à vos personnages de combattre seuls et sans votre intervention, cliquez avec le bouton gauche de la souris sur l'icône du combat automatique symbolisée par des épées. Cette option sera pratique dans les situations où la victoire est assurée. Pour interrompre ce mode et reprendre les commandes, cliquez sur "**Exit**" placé en bas de l'écran, à l'aide du bouton gauche de la souris.

REMARQUE: il vous sera impossible de sélectionner l'icône du combat automatique lorsque votre groupe sera prisonnier d'un piège magique.

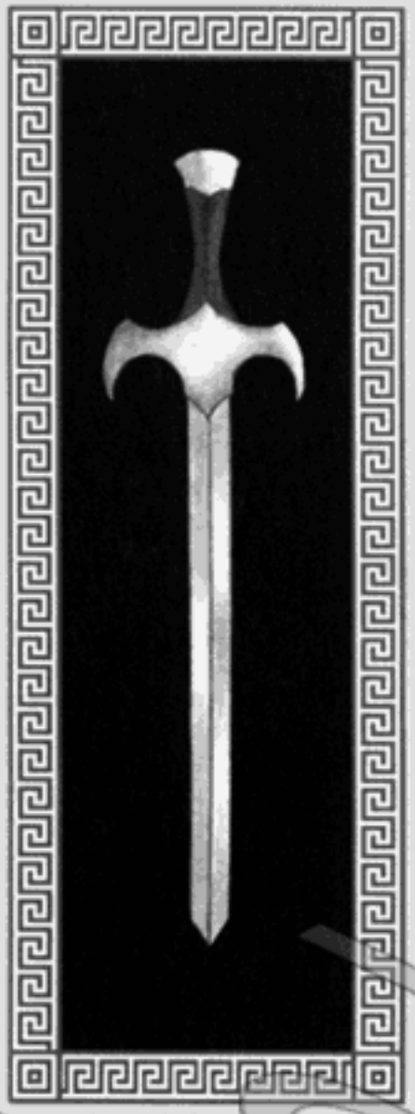
La mort et l'action de mourir

Lorsqu'un personnage tombera au combat, il pourra ensuite être ravivé par les membres survivants du groupe, après la fin des hostilités. Ces individus seront cependant d'une extrême faiblesse et se remettront beaucoup plus lentement que s'ils avaient reçu une blessure normale. Pour faciliter leur guérison, allez vers le temple le plus proche et payez pour obtenir un remède ("Cure"). Si tous vos personnages tombent au combat, le jeu se terminera et la page des options apparaîtra.

Abandonware

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

LTF Abandonware France



Les Stratégies de Combat

Asséner un coup en avant ou de côté

Lorsque vous attaquerez un adversaire, vous devrez prendre en considération plusieurs facteurs. Tout d'abord dans la fenêtre des messages au bas de l'écran, et après avoir repéré un adversaire, vous verrez apparaître vos chances de réussite ("Accuracy"). La précision sera déterminée par la dextérité du personnage lors des combats au corps à corps, laquelle sera ensuite modifiée par l'équilibre général de l'arme utilisée.

Certaines épées conviendront mieux pour les coups portés en avant ("Thrusting") tandis que d'autres seront plus appropriées pour les coups de côté ("Swinging"). Vous devrez aussi prendre en compte:

- L'état physique du personnage (les blessures et maladies affecteront la coordination des gestes).
- L'état de l'arme (les armes apparaîtront avec le pourcentage de leur efficacité).
- La catégorie de l'arme utilisée (un humain ne sera pas aussi efficace s'il utilise une épée Moredhel tout comme un Moredhel sera moins efficace s'il utilise une arme du Royaume).
- Si l'arme a été bénite par les dieux du temple local.

Pour en savoir plus sur les forces et faiblesses des armes de votre inventaire, cliquez sur ces dernières à l'aide du bouton droit de la souris.

Le degré des dommages lors d'une attaque au corps au corps sera évalué selon la force de l'individu et selon les dommages causés par son arme. Comme il a été mentionné auparavant, il faudra aussi tenir compte de l'état général du personnage, de son arme, ainsi que du genre d'arme utilisée...etc.

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

LTF Abandonware France

Vous trouverez des objets capables d'accroître les dommages causés par vos armes. Par exemple, cette substance brûlante et rare appelée "naphta" (naphte) pourra être utilisée pour rendre les bords d'une lame brûlants, augmentant ainsi les dommages qu'elle pourra faire. (Pour l'utiliser, traînez la naphta au-dessus de la lame et relâchez la).



Dans le cas où vos personnages seront touchés par ce genre d'armes "améliorées", vous verrez les effets visuels suivants:

	Icône de l'épée	Effet sur la cible
Empoisonnement	goutte verte	Eclair vert
Brûlure	flamme	Etincelles rouges
Givrage de la Lame	flocon de neige	Etincelles bleues
Majoration Cléricale 1	croix	Eclat blanc
Majoration Cléricale 2	croix	Eclat bleu

REMARQUE: il existe des objets et des potions capables de rendre votre armure résistante à ces améliorations.

Il est important de noter qu'après avoir choisi un adversaire, les informations apparaissant au bas de l'écran représenteront le taux des dommages que vous pourrez lui affliger. Ce chiffre sera inférieur suivant l'armure de votre adversaire et son habileté à pouvoir se défendre.

En général si vous réussissez à frapper votre adversaire de côté ("Swinging"), les dommages seront plus importants que si vous essayez rapidement d'allonger un coup ("Thrusting").

CONSEIL DE STRATEGIE: un ennemi ne pourra pas vous frapper de côté si la distance vous séparant est trop importante. N'oubliez pas que si vous mettez un personnage en position ou décidez de procéder à une attaque en portant un coup avant, (auquel cas il se mettra automatiquement en place), au prochain tour vous ne serez pas couvert contre une manoeuvre de votre adversaire visant à vous asséner un coup de côté. Essayez si possible de laisser une marge d'un pas entre vous et votre adversaire, puis laissez le arriver jusqu'à vous.

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

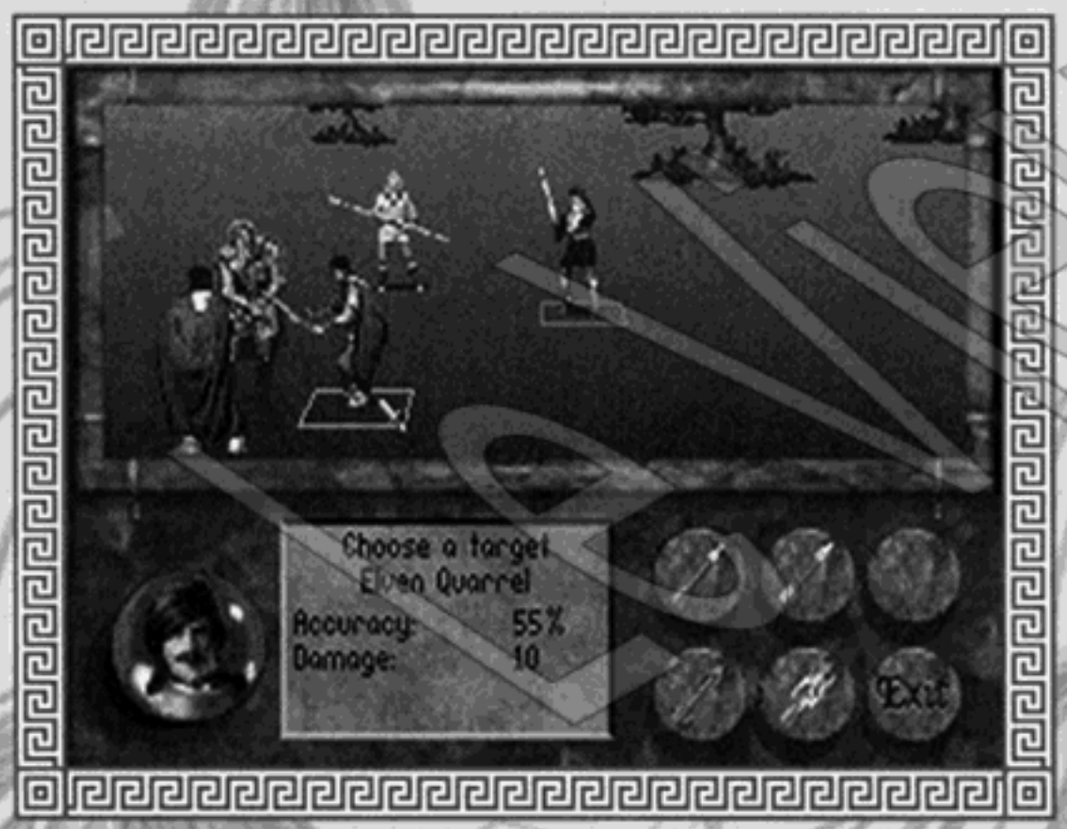
LTF Abandonware France

Stratégie à l'arbalète

Dans ce jeu chaque combattant présentera une certaine adresse au tir à l'arbalète et celle-ci déterminera les chances de réussite d'un coup tout en tenant compte de la distance séparant le personnage de sa cible. La réussite d'un coup sera aussi affectée par l'état physique du personnage, (par exemple un personnage en état d'ébriété aura plus de difficultés à utiliser son arbalète), l'état de l'arbalète et la qualité des flèches (celles des lutins seront plus précises).

Soyez très vigilants en visant vos ennemis. Les flèches perdues sont imprévisibles et pourraient facilement frapper un membre de votre groupe se trouvant autour.

Le taux des dommages qu'un personnage pourra infliger avec son arbalète dépendra du type de cette arme ainsi que de la qualité des flèches utilisées et des dommages que ces dernières peuvent causer.



CONSEIL DE STRATEGIE: vous pourrez vérifier les informations concernant la précision d'une flèche et les dommages qu'elle pourra infliger en la sélectionnant et en visant un ennemi. Ces informations apparaîtront dans la fenêtre des messages. Pour vérifier les autres flèches, procédez de la même façon. Ceci devrait vous aider à procéder au meilleur choix suivant la situation.

Stratégie de Défense

Sélectionnez l'option de combat lorsque vous pressentirez une attaque de l'ennemi. Le but sera d'accroître le pourcentage de défense du personnage, tout en évitant à ce dernier de perdre des points de santé ou d'endurance ("Health/Stamina"). Si vous parvenez à parer un coup, cette option vous permettra alors de laisser votre adversaire à découvert, favorisant ainsi vos chances d'effectuer une attaque au corps à corps lorsque ce sera votre tour. Les chances de réussite de cette attaque seront plus grandes que la normale.

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

LTF Abandonware France

L'Intelligence ennemie

Après un certain temps vous percevrez des différences au niveau de l'intelligence et des motivations de vos adversaires. Par exemple certains d'entre eux attaqueront sans relâche, tandis que d'autres se montreront plus hésitants, s'arrêtant pour reprendre leur souffle avant de revenir au combat. Si vos personnages rencontrent des Moredhel en patrouille de routine, ces derniers prendront vraisemblablement la fuite une fois blessés. En revanche ce ne sera pas toujours vrai si un autre groupe de Moredhel a reçu la mission de protéger un passage stratégique à travers les montagnes.

CONSEILS STRATEGIQUES: si vous parvenez à déterminer le leader du groupe, attaquez le en premier. Si ce dernier est blessé ou refoulé, il est plus vraisemblable que le reste du groupe se retirera.

Certains groupes ennemis comprendront un chef, des archers, et un ou deux lanceurs de charmes. Ces derniers, sans compter les sortilèges qu'ils lanceront contre les offensives, seront particulièrement dangereux car ils pourront utiliser leurs pouvoirs pour guérir leurs camarades blessés.

Presque tous les adversaires que vous rencontrerez présenteront une faiblesse quelconque. Aussi tâchez de la trouver et d'en tirer parti. Certains d'entre eux se montreront parfois résistants à certaines choses. Par exemple, une araignée géante jouira d'une résistance naturelle contre certains poisons lorsque ces derniers auront été fabriqués à partir de substances produites par son propre organisme.

Les poisons

Les personnages s'en trouveront beaucoup plus affectés lors d'un combat que lors d'un simple voyage.

"...vous devrez rester sur le qui-vive. A l'aide de ces grandes épées, votre adversaire assénera un coup de côté le laissant alors à découvert..."

— Prince Arutha
Magician: The Author's Preferred Edition

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

LTF Abandonware France

La Magie

Il existe deux sortes de magie sur Midkemia: celle du Sentier Supérieur et celle du Sentier Inférieur. Les magiciens du Sentier Inférieur furent en fait les premiers humains à pratiquer l'art de la magie. Bien avant "la Guerre de la Trouée"("Riftwar") avec Keliwan lorsque la magie du Sentier Supérieur fut amenée à Midkemia, les précurseurs du Sentier Inférieur commencèrent à explorer la nature de l'univers et surtout celle de la magie. Ces magiciens précoces devinrent des chamans de tribus, des sorciers, sorcières et conjurateurs.

Tandis que la civilisation prenait de l'ampleur, de son côté, le domaine du Sentier Inférieur évoluait de manière moins importante et beaucoup plus lentement. Il est connu que les vieilles superstitions sont dures à effacer et à cause de cela les magiciens du Sentier Inférieur furent en proie au doute, à la peur et même à la persécution. En conséquence, la plupart d'entre eux furent réduits à la solitude ne se rassemblant en larges groupes que pour de rares occasions. Même ceux qui avaient choisi de devenir citadins connaissaient peu de gens et avaient peu d'amis. A l'exception cependant de l'Académie des Magiciens, où ceux qui avaient emprunté le Sentier Inférieur trouvèrent la confrérie en la fraternité des magiciens.

En général on considère le magicien du Sentier Inférieur comme une personne connaissant "les ficelles" de l'art de la magie tandis que le Sentier Supérieur rassemble les érudits. Ceci n'est pas tout à fait vrai puisque ceux qui suivent le Sentier Inférieur possèdent un grand nombre de connaissances sur la nature de la magie. Mais il est vrai en général que les gens du Sentier Inférieur ont un don tandis que ceux du Sentier Supérieur possèdent le savoir. Les magiciens de la première catégorie approchent leur éducation d'une manière beaucoup plus rituelle que les autres.

Le Livre Jaune

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

LTF Abandonware France

Pendant une époque on crut qu'il était impossible d'associer les pouvoirs du Sentier Supérieur à ceux du Sentier Inférieur; mais Pug, le magicien le plus puissant de Midkemia, prouva qu'il était possible d'utiliser les compétences qu'il avait acquises au Sentier Inférieur lorsqu'il était jeune magicien, avec celles qu'il avait reçues en tant qu'adulte au Sentier Supérieur. Aujourd'hui Pug enseigne ces deux magies à l'académie de Stardock.

(Pour apprendre à jeter des sorts, référez-vous aux informations aux pages 17 et 45)



Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

LTF Abandonware France

"Quiconque emploie la magie a besoin d'avoir un centre d'interêt pour utiliser ses pouvoirs. Les prêtres ont le pouvoir de concentrer leur magie à travers la prière: leurs incantations sont comme des prières. Les magiciens utilisent leurs corps, des objets, des livres ou des manuscrits."

— Pug, le Maître Magicien
Magician: The Author's Preferred Edition

Le guide des sortilèges

Les contrées sauvages de Midkemia sont remplies d'ennemis dangereux et menaçants. Parfois votre seul moyen de défense sera la magie. Vous pourrez apprendre des sortilèges par le biais d'autres personnages du jeu ou à travers les manuscrits que vous trouverez ou achèterez. Dans le cas où vous trouveriez un manuscrit, cliquez sur ce dernier à l'aide du bouton gauche de la souris puis cliquez sur "Use" et le manuscrit disparaîtra. Voici à présent quelques uns des sortilèges que vous pourrez trouver à votre disposition.

Lancer des boules de feu ("Flamecast")

Ce sort ne s'utilisera que pendant les combats et créera une boule de feu mortelle qui se déplacera du magicien à l'ennemi. Quiconque se trouvera dans un rayon de deux pas autour de la cible, subira des dommages si cette dernière est touchée.

Les feux du ciel ("Skyfire")

Ce sort s'effectuera seulement à l'encontre d'un personnage arborant une pièce en métal comme par exemple une armure, un casque, une épée, etc. Ce charme ressemble plus ou moins au précédent, bien qu'il ait l'apparence d'un éclair venant du ciel.

Le havre de Hocho ("Hocho's Haven")

Il entourera la cible d'un mur d'énergie qui la protégera des dommages causés par les attaquants. Ce mur disparaîtra une fois ses limites atteintes.

Le don de Sung ("Gift of Sung")

(Sung est le dieu de la guérison). Ce charme pourra être appliqué à n'importe quel membre du groupe excepté au donneur. Il facilitera le transfert de santé d'une personne à une autre, comme du magicien au receveur, ce dernier ne pouvant cependant excéder son taux initial de santé.

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

LTF Abandonware France

La douleur des mille nuits ("Grief of a Thousand Nights")

Efficace seulement contre les créatures douées de sensibilité, ce sort s'utilisera pour immobiliser un seul ennemi. Une fois touché, ce dernier tombera soudain dans une profonde mélancolie et se retrouvera noyé dans les souvenirs des chagrins passés. La victime restera ainsi jusqu'à ce que le charme soit rompu ou usé.

La chanson de la rivière ("River Song")

Cette incantation fera appel à Rusalki qui agira en faveur du joueur. Après avoir combattu elle retournera à son élément.

Le flux malencontreux ("The Unfortunate Flux")

Une fois dirigé contre un ennemi, la victime commencera à transpirer un liquide de couleur ambre. Bientôt, les esprits des farfadets apparaîtront et commenceront à consommer le liquide et avec lui la victime.

L'obscurité des étoiles ("Stardusk")

Ce charme permettra de "voir" dans les ténèbres de la nuit. Vous pourrez seulement l'utiliser à l'extérieur. Une fois le charme émis, la scène apparaîtra comme en plein jour.

"Invitation"

C'est un charme stratégique qui permettra d'attirer l'ennemi dans un proche rayon de combat. Il sera particulièrement efficace contre les archers et les magiciens ennemis qui se retrouveront alors trop près pour pouvoir tirer ou lancer un sort.

Le repos final ("Final Rest")

Vous lancerez ce sort à l'encontre de personnages décédés comme les "Nighthawk" (Faucons Noirs) ou les "Black Slayer" ("Tueurs en Noir" et aussi zombies). Elle sera la dernière bénédiction de Lims-Kragma permettant à une créature humaine de retourner vers le "Drawer of Nets" (Tireur de Filets). Si ce charme n'est pas utilisé et si d'autres "Black Slayer" se trouvent aux alentours, alors les "Nighthawk" deviendront des "Black Slayer".

"La magie est par nature instable. De temps en temps, un charme se corrompra (pourquoi, nul ne le sait) à un tel degré qu'il se séparera du monde. Pendant un cours instant, une ouverture se créera et un passage menant quelque part s'ouvrira..."

— Kulgan
Magician: The Author's Preferred Edition

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

LTF Abandonware France

Les différents endroits

Pour entrer dans les maisons et les bâtiments

Pour pouvoir rentrer cliquez sur la maison ou le bâtiment à l'aide du bouton gauche de la souris.

Pour entrer dans les villes

Pour pouvoir accéder aux villes importantes indiquées sur la carte il faudra vous en approcher. Lorsque vos personnages se trouveront assez près, un message apparaîtra vous demandant si vous voulez ou non pénétrer dans la ville.

Au cas où vous décideriez d'entrer, vous obtiendrez une vue de la carte tandis que votre groupe suivra automatiquement la route la plus proche menant vers la ville. A votre arrivée, vous verrez apparaître la ville dans la fenêtre de la vue principale. Alors que vous déplacerez le curseur, vous verrez que ce dernier se changera indiquant ce que vous pouvez faire et les endroits où vous pouvez aller. Par exemple, si vous placez le curseur sur un certain bâtiment et que le mot "Tavern" apparaît sur l'écran, vous pourrez alors cliquez sur ce dernier et entrer dans la taverne. Le curseur pourra aussi revêtir l'apparence d'une loupe ce qui vous permettra d'examiner des choses de plus près en utilisant le bouton gauche de la souris.





Les boutiques, tavernes et auberges

Vous pourrez entrer dans la plupart des boutiques, tavernes et auberges en cliquant sur elles à l'aide du bouton gauche de la souris. Lorsque vous déplacerez le curseur à l'intérieur de la boutique, le curseur se changera en les mots "BUY/SELL" (Acheter/Vendre). L'inventaire de la boutique apparaîtra si vous cliquez sur le bouton gauche de la souris. Pour sortir du magasin, ramenez le curseur en bas de la description du magasin. Lorsque "EXIT" apparaîtra, appuyez sur le bouton gauche. Certaines boutiques posséderont des aires de réparations sur lesquelles vous pourrez cliquer afin d'y accéder. Dans de ce genre de boutiques, le curseur se changera en "REPAIR" et vous donnera ainsi l'occasion, pour un certain prix, de faire réparer armes ou armures.

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

LTF Abandonware France

Pour acheter des objets

Lorsque l'inventaire d'une boutique apparaîtra, son icône placée en bas à droite de l'écran sera en relief. Ceci indiquera que vous êtes en train d'examiner l'inventaire. Pour procéder à l'achat d'objets, traînez les vers l'un des globes à l'effigie des personnages, placés en bas de l'écran. Vous aurez ensuite le choix entre acheter le produit au prix offert, partir sans rien acheter ou marchander afin de faire baisser le prix. (Pour en savoir plus sur les techniques du marchandage, référez-vous à la page 30).

A Midkemia les principaux modes de paiement sont les souverains d'or et les royaux d'argent. Dix pièces d'argent équivalent à peu près à une pièce d'or.



Pour vendre des objets

Pour vendre un objet, cliquez sur le globe d'un personnage pour vérifier son inventaire. Ensuite traînez cet objet vers l'icône de la boutique placée dans le coin en bas à droite de l'écran. Un message apparaîtra vous informant du prix que le marchand vous offrira. Vous pourrez vendre cet objet pour ce prix ou quitter la boutique sans rien vendre. Pour les objets endommagés vous recevrez des propositions moins intéressantes. Aussi il pourrait s'avérer utile de se souvenir de ces endroits. Pour retourner vers l'inventaire du magasin où vous pourrez acheter des objets, sélectionnez l'icône de la boutique.

Les beaux coquillages et pierres précieuses pourront être échangés ou vendus à un bon prix dans les boutiques spécialisées dans ce genre d'articles.

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org



Les temples

De ces endroits, vous pourrez vous "téléporter" vers d'autres endroits indiqués sur la carte, guérir des personnages, bénir les objets de votre inventaire ou converser avec les prêtres ou prêtresses du temple.

Pour se "Téléporter" ("Teleport")

Dans ce jeu la plupart des temples afficheront un certain motif sur un de leurs murs. A votre entrée, vos personnages s'en souviendront automatiquement afin de pouvoir se "retéléporter" dans le bon temple.

Pour vous téléporter, placez le curseur sur le motif et lorsque le curseur fera apparaître le mot "Teleport", appuyez sur le bouton gauche de la souris. La carte du jeu apparaîtra pour vous indiquer votre position actuelle. S'il est possible de vous téléporter vers d'autres temples, ces derniers seront indiqués. Tandis que vous déplacerez le curseur au-dessus des temples, le menu placé en haut à gauche vous donnera leur nom et le prix à payer pour pouvoir vous téléporter vers l'un d'eux. Appuyez sur le bouton gauche de la souris pour achever l'opération.

Pour entrer (Enter)

Cette option vous permettra d'entrer dans les cloîtres où vous aurez plusieurs choix:

"Talk" — vous pourrez converser avec les prêtres et les prêtresses.

"Bless" — vous pourrez bénir une armure ou la lame d'une arme. Lorsque l'écran d'inventaire apparaîtra, placez le curseur sur l'objet supposé recevoir la bénédiction. Lorsque le curseur se changera en main, appuyez sur le bouton gauche de la souris.

"Cure" — cette option pourra être utilisée pour apaiser les souffrances d'un personnage (par exemple un empoisonnement), mais elle n'augmentera pas ses points de santé et d'endurance ("Health/Stamina"). Il sera impossible de guérir un personnage blessé au cours d'une bataille s'il ne présente aucune condition spécifique (c.à.d. un empoisonnement ou la peste).

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

LTF Abandonware France

Guide des différents endroits

Le pays de Midkemia est composé d'une multitude de villes et repères pittoresques et parfois mystérieux. Voici quelques endroits que vous pourrez traverser lors de votre périple à travers Midkemia.





Krondor

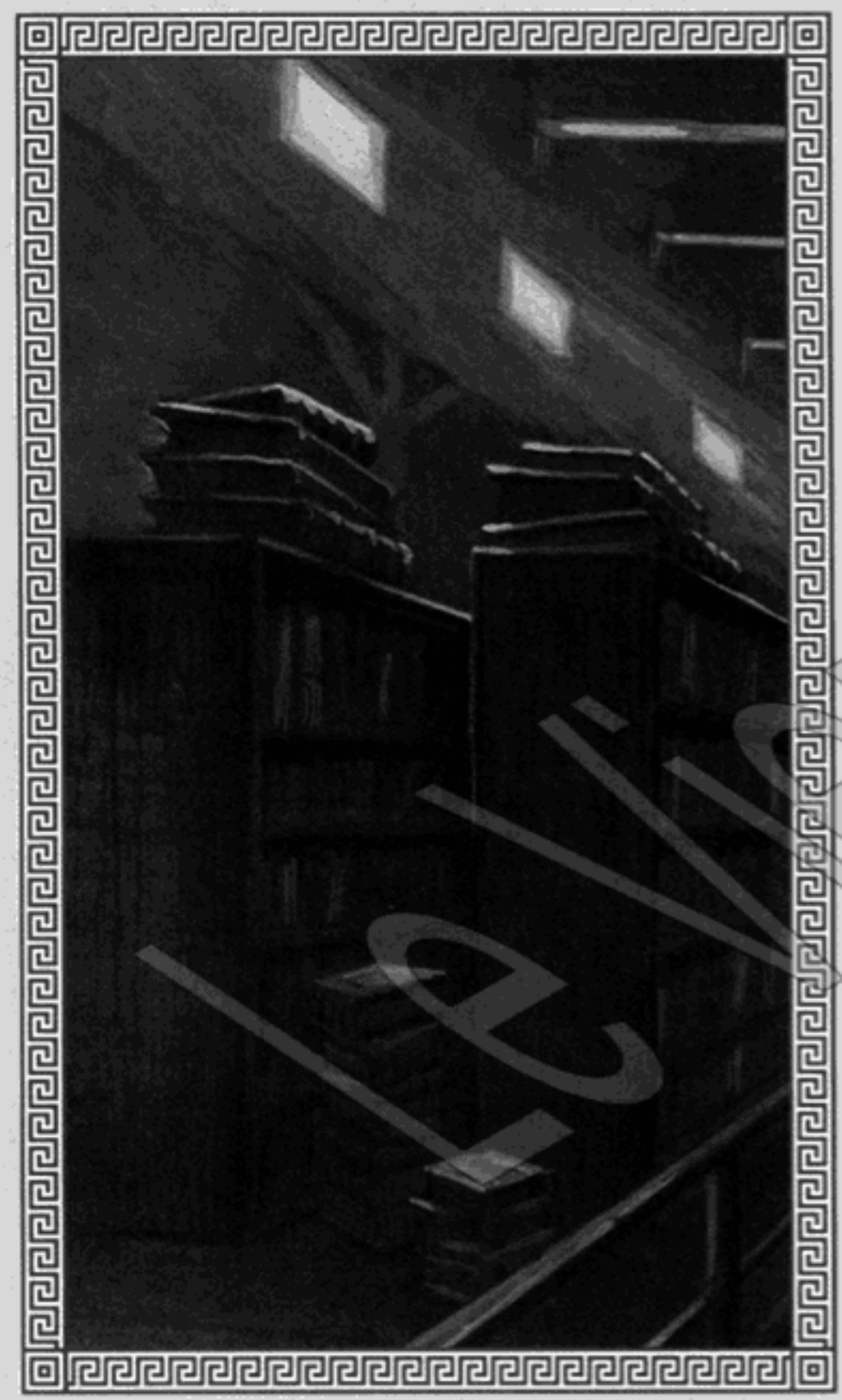
C'est la ville natale et traditionnelle de l'héritier apparent du trône du Royaume des Iles ("Kingdom of the Isles"). Située à côté de la Mer Glaciale ("Bitter Sea"), c'est la capitale du Royaume de l'Ouest ("Western Realm"). Autrefois antenne de commerce et d'échange en Keshian Bosania, elle présente un passé long et mouvementé puisque de nombreux princes et ducs se confrontèrent pour le contrôle de la ville. Durant "la Guerre de la Trouée", elle fut temporairement sous le contrôle de Guy du Bas-Tyra, lui-même aux ordres de l'insensé Roi Rodric, mais fut plus tard rendue légitimement à la lignée des ConDoin. A présent elle est paisiblement gouvernée par le Prince Arutha et la Princesse Anita.

Le Palais

Bien que construit comme une forteresse pour pouvoir résister aux attaques venant de terre comme de mer, les visiteurs des contrées lointaines reçoivent encore, cependant, un chaleureux accueil de la famille royale et de ses serviteurs. Placés à l'intérieur de la cour principale du palais se trouvent les chambres royales, celles des serviteurs, le trône, la salle des banquets bien équipée, le gymnase récemment redécoré, ainsi qu'un lieu de pèlerinage dédié à chacun des dieux de Midkemia.

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

LTF Abandonware France



Les égouts

Connu pour être l'autoroute des bandits, le système des égouts-labyrinthe s'étend pendant des miles sous la ville de Krondor. Les passages souterrains sont complètement contrôlés par les "Mockers", la guilde des voleurs dirigée par un individu mystérieux, connu sous le nom de "Upright Man" (l'Homme Honnête).

Sarth

De hautes portes en bois entourées d'acier enjambent la chaussée. Un mur de pierre haut d'une douzaine de pieds encerclent Sarth qui fut jadis une forteresse. Autour de l'ancienne tour fut rajouté un plus grand donjon ainsi que deux dépendances.

Les Frères d'Ishap entretiennent Sarth, ordre religieux qui vénère le dieu du Savoir. Les gens vont souvent jusqu'à Sarth à la recherche d'une réponse à une question que personne ailleurs n'a été capable de leur donner. Bien avant que les Frères d'Ishap n'aient trouvé ce donjon, il était gardé par un bandit Keshian qui finit assassiné par les paysans locaux.

Les caves

Sous le vieux donjon de Sarth se trouvent d'immenses caves, remplies d'étagères le long des murs et au milieu des pièces. Elles sont recouvertes de livres. Du haut de la colline jusqu'en bas, il existe plus de mille salles abritant des milliers et des milliers de livres. Ces caves sont gardées par les Frères Marc et Anthony.

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

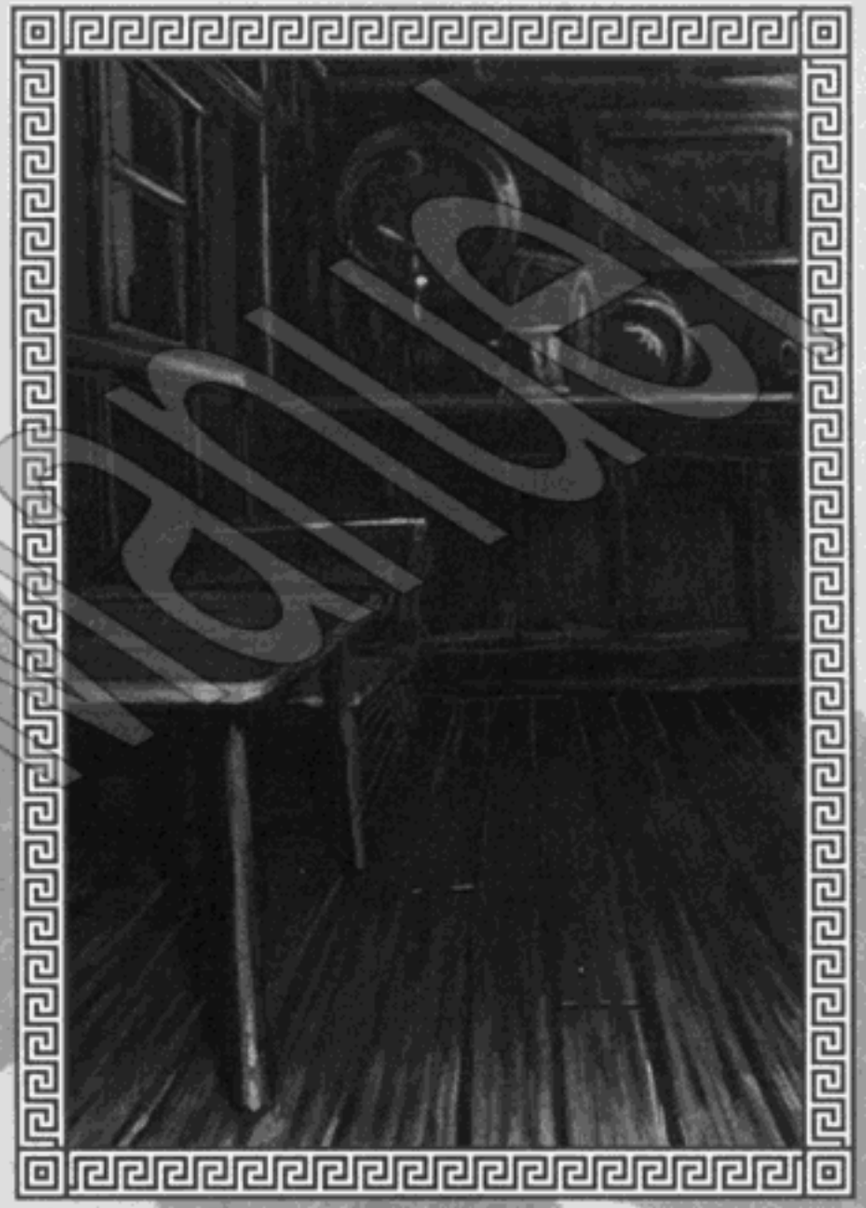
LTF Abandonware France

Romney

Cet endroit ressemble plus à un lieu de rencontre qu'à une ville; c'est comme un centre trépidant où colporteurs se retrouvent pour vanter leurs marchandises. Partout des charrettes, des tentes colorées et des personnages encore plus pittoresques viennent remplir ce paysage. Les voyageurs de passage se retrouvent souvent pris dans cette atmosphère de fête qui envahit cet endroit.

Black Sheep Tavern (La Taverne du Mouton Noir)

Cette taverne à un étage sert aussi d'auberge à ceux qui arrivent des routes poussiéreuses. Sa forme étrange en "L" semble indiquer qu'on ait rajouté une aile au bâtiment original, la rendant ainsi plus grande pour pouvoir loger le nombre croissant des voyageurs de passage en ville. A l'intérieur, la taverne est tout à fait typique et tout le monde peut y trouver à boire et à manger.



Fletcher's Post (Le Magasin de Fletcher)

Géré par un farfadet à l'air malin, le "Fletcher's Post" est spécialisé exclusivement dans le commerce des biens exotiques pour les archers et particulièrement dans les flèches des lutins. Pour une poignée d'or, il vous apprendra même quelques incantations de farfadets.

Stardock Annex (L'Annexe de Stardock)

Cette annexe n'est vraiment rien de plus qu'un ensemble de simples dortoirs, aménagés dans un petit magasin pour les magiciens venus rendre visite aux frères Ishapian. On y trouve des objets magiques rudimentaires tels que les Bagues de Prandur, des baumes de guérison, des manuscrits, etc.

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

LTF Abandonware France



Highcastle

Durant la Grande Insurrection, lors de la bataille de Sethanon, les Moredhel eurent peu de mal à envahir ce château. Depuis, le Prince Arutha a pris conscience de son point faible au nord et a fait renforcé les fortifications afin de décourager à l'avenir, toute incursion dans le Royaume des Iles. Highcastle est en fait une ville fortifiée et frontalière qui garde le Cutter's Gap.

Sar-Isbandia (Armengar)

Armengar fut complètement détruite durant la marche de Murmandamus vers Sethanon. Ce n'est que récemment que les Moredhel sont revenus réclamer leur "lot". Des "charognards" ont monté de petites tentes tandis que d'autres vivent parmi les gravas brûlés par l'incendie. Une légère fumée s'échappant du trou où autrefois s'élevait le donjon, flotte encore au-dessus de la ville.

Temple of Eortis (Le Temple d'Eortis)

Construit sur une île, ce monument fut érigé il y a une éternité pour le dieu de la mer lorsque Silden n'était encore qu'un simple village de pêcheurs. Des colonnes de marbre blanc s'élèvent à trente pieds du sol supportant un toit fastueusement décoré duquel émergent de manière majestueuse des têtes de dauphins. La Grande Prêtresse d'Eortis s'occupe du temple.

Sethanon

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

LTF Abandonware France

Située autrefois sur une petite baronnie, Sethanon ne fut jamais bien défendue et c'est pour cette raison qu'elle fut détruite durant l'infâme Bataille de Sethanon. Aujourd'hui envahie par les herbes, elle ressemble à une vieille et triste ville fantôme; en s'attardant sur ses décombres, vous remarquerez qu'elle porte en elle les cicatrices de la bataille qui fit rage à cet endroit. Lorsque cette bataille fut terminée, le Roi Lyam décréta que la ville serait abandonnée en mémoire des gens qui y combattirent et périrent.



Lifestone Crater
(Le Cratère de la Pierre de la Vie)

Lorsque ce cratère entra en éruption vers la fin de la Grande Insurrection, il n'était plus qu'un immense flot de lave. La bouche du cratère rougeoyait de manière étrange.

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

LTF Abandonware France

Les gens et les créatures

Durant votre périple vous rencontrerez sûrement un certain nombre de personnes et créatures intéressantes. Méfiez-vous car leur apparence est souvent trompeuse et certaines d'entre elles pourront se montrer très dangereuses. Voici donc quelques descriptions de certains des habitants de Midkemia.



Seigneur James

Autrefois connu sous le nom de "Jimmy the Hand" (Jimmy la Main), il est aussi le fils de "l'Homme Honnête", le chef de la guilde des voleurs à Krondor; James n'est cependant pas conscient de son héritage. Elevé au rang de noble par Arutha, Seigneur James a néanmoins accepté ses responsabilités à contrecoeur mais erre toujours sous un déguisement, autour des vieux repères des voleurs. Il est extrêmement fidèle à son seigneur Arutha et lui est totalement dévoué.

Lorsque Jimmy est face à une nouvelle ou étrange situation, son visage affiche alors un regard cynique. Bien qu'élevé au rang de Seigneur dans la cour d'Arutha, il reste un individu malicieux et fripon.

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

LTF Abandonware France

Seigneur Locklear

Il est le plus jeune fils du Baron du "Land's End" (La Limite des Terres). Depuis son plus jeune âge il est aussi l'ami fidèle de Jimmy. Doué d'une vivacité d'esprit, cette qualité lui a permis de devenir un atout considérable pour Krondor. Bien qu'il ne soit pas aussi rapide que Jimmy, il réussit généralement à le vaincre durant des duels à l'épée, grâce à ses astuces de combat.

Seigneur Locklear rend souvent visite à son père du côté de "La Limite des Terres". Il est une fine lame, probablement l'une des meilleures de Midkemia.



Owyn Beleforte

Owyn est le fils d'un petit noble du Royaume de l'est qui fut épargné par la politique perfide des autres cours. Plus jeune il montra des aptitudes envers la magie mais son père insista pour qu'il se retrouve sous le joug de la cour. Il a deux frères plus âgés, Neville et Robert.

Ce jeune homme aux traits fins a des yeux bleus innocents qui démentent son âge; la force de sa magie n'est pas non plus à négliger. Sous plusieurs aspects, il ressemble à l'homme qu'il admire, Pug le Magicien.



Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

LTF Abandonware France



Gorath

Gorath a l'air aussi menaçant que Owyn semble innocent. Ses yeux affichent un regard d'homme traqué, telle une créature en cavale. Une longue cicatrice presque cachée par ses cheveux, marque la face gauche de son visage de la tempe à la joue. Fils d'un père Moredhel et d'une mère humaine, Gorath arbore une barbe, particularité inexistante chez les purs descendants de farfadets ou Moredhel. Ses oreilles sont néanmoins pointues et sans lobes comme celles de son espèce.

Makala

C'est un homme d'une force et d'un potentiel intellectuel remarquables. Il est membre de l'Assemblée Tsurani des Magiciens, une organisation de magiciens à laquelle Pug appartenait lorsqu'il vivait à Kelewan. Depuis "la Guerre de la Trouée", Makala étudie de manière passionnée les événements de la guerre déchirant les Tsurani et le Royaume et passe beaucoup de temps à rendre visite au Maître Magicien Pug pour discuter des problèmes magiques et historiques.



Habillé à la façon du "Noble", titre donné aux magiciens Tsurani, il est toujours revêtu d'une robe ample de couleur noire qui cache sa frêle silhouette.

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

LTF Abandonware France

Pug



Orphelin dès son plus jeune âge, Pug fut élevé dans les cuisines de Crydee dans l'Empire de l'Ouest. Il fut l'apprenti du magicien Kulgan, mais montra un avenir peu prometteur. Pendant la "Guerre de la Trouée", Pug fut capturé et rendu esclave par les Tsurani. Les Nobles de l'Empire Tsurani remarquèrent cependant en lui un grand potentiel et commencèrent à l'entraîner à la magie du Sentier Supérieur. Lorsque Pug regagna Midkemia, il aida à mettre un terme à "la Guerre de la Trouée" à l'aide de Macros le Noir. Il fut aussi inclus à la famille royale et en récompense reçut la terre où plus tard il allait former l'Académie de la Magie à Stardock. Son irrésistible bienveillance dissimule sa réputation de maître incontesté de la magie à Midkemia. Pug est aussi le père de deux enfants, Gamina la fille qu'il adopta et qui possède des pouvoirs télépathiques, et William son fils naturel.

Patrus



Avant que ne fut créée l'Académie des Magiciens à Stardock, Patrus s'occupait à répondre aux questions incessantes de ses jeunes apprentis. Aujourd'hui ses étudiants l'ont abandonné ce qui l'ennuie plus qu'il ne veut bien l'admettre. Trop fier pour chercher un poste d'enseignant à l'Académie, il passe le plus clair de son temps enfermé dans les tours de Northwarden, à étudier les livres qu'il a empruntés à Sarth. De temps en temps on l'appelle pour effectuer quelques tours de magie, mais peu défient vraiment ses capacités.

Bien que Patrus se montre parfois écervelé, on le compte parmi les magiciens de Midkemia les plus capables. Son visage expressif porte les marques du temps et bien qu'il commence à perdre ses cheveux, il lui reste encore quelques touffes et son menton pointu arbore une barbichette. Il marche légèrement voûté, mais il est encore très alerte pour son âge et n'a aucun problème à suivre le rythme de ses jeunes compagnons.

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

LTF Abandonware France

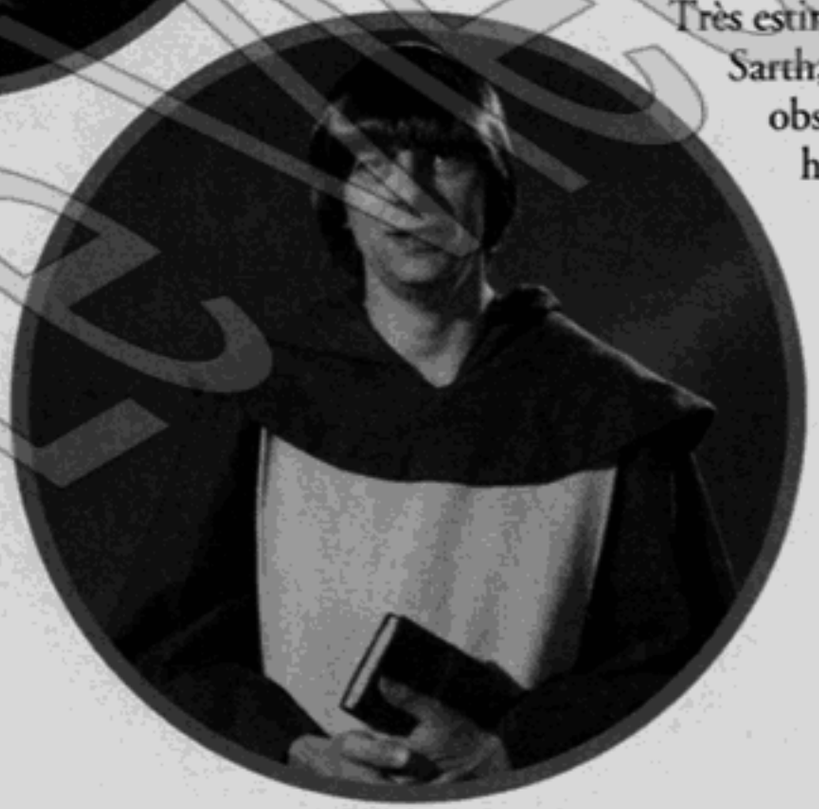


Delekhan

Chef des Nations unies du nord, Delekhan fut autrefois un des généraux de Murmandamus, chargé des grandes manoeuvres durant la guerre de la Grande Insurrection pendant laquelle les Moredhel engagèrent une marche sanglante vers Sethanon.

Il gagna un grand pouvoir en tirant profit de la désunion de son peuple après leur défaite humiliante. Il abusa de son pouvoir en forçant de nombreux clans à le rejoindre pour reprendre Sethanon et en racontant à son peuple que Murmandamus était retenu prisonnier dans le Royaume des Iles. En dernier lieu, pour renforcer sa puissance, il engagea une bande de magiciens mercenaires que ses conseillers surnommèrent "les Six".

Toujours revêtu d'habits de guerre, son caractère plein d'entrain est aussi légendaire que la haine qu'il porte à l'encontre de Gorath des Ardanien, son rival et concurrent pour le trône de Sar-Sargoth.



Frère Marc

Très estimé en tant que chercheur par les frères à l'Abbaye d'Ishap à Sarth, Frère Marc a le chic pour trouver les informations les plus obscures. Quel que soit le domaine de ses recherches telles que les habitudes d'accouplement des oiseaux Kuilli de Kelewan ou les manoeuvres stratégiques des anciens et grands maîtres de Keshian au jeu d'échecs, il est rare qu'il ne puisse pas répondre à la question d'un visiteur. Ceux qui ont rencontré cet homme au sourire amical et au regard aimable, gardent de lui un bon souvenir.

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

Dubal An Loch

Dubal est un nain au tempérament acariâtre mais qui apprécie de temps en temps la compagnie des humains et farfadets. A l'auberge de la Roue Bleue à LaMut, il fait presque partie des meubles puisqu'il reste là-bas pendant des heures à fumer sa pipe tout en racontant les campagnes du passé. Une cicatrice traverse de haut en bas son oeil gauche, lequel est recouvert d'une cataracte d'un blanc laiteux; cependant il affirme avoir pleine capacité de son oeil. Ses cheveux tressés ont bien blanchi et à la différence de ceux de son espèce, il aime avoir une barbe coupée courte.



Duke Martin

Il parle généralement peu et est toujours mal à l'aise en présence des autres. Ses yeux étroits ont un air quelque peu exotique, comme s'ils arrivaient à percevoir à travers les choses. Ses mains sont élégantes et parfaitement adaptées pour tirer la corde de son arme, le magnifique arc Elven qui l'accompagne toujours partout. Ses cheveux sont bruns et attachés en une queue de cheval. En tant qu'ancien garde forestier, Martin préfère éviter les étrangers, ce qui n'empêche pas les gens de faire souvent appel à ses qualités d'éclaireur.



Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

LTF Abandonware France

“Les Tsurani sont des esclaves de la politique et tous les étudiants de la Partie du Conseil peuvent en témoigner; tandis que nous, membres de l’Assemblée sommes réputés pour être au-dessus de tout, nous avons aussi nos propres discordes et combats qui ne sont pas toujours réglés calmement et sans effusion de sang.”

— Hochopeppa

Magician: The Author’s Preferred Edition



Sumani

Parce qu’il a reçu un bon entraînement dans le corps de LaMutian, Sumani a conservé l’attitude de ceux qui ont servi dans les commandos. Lorsqu’il sourit, l’expression de son visage reste quelque peu mystérieuse; il est difficile de savoir s’il est jamais satisfait. Ses cheveux sont très bruns mais parsemés de fils argentés. La majeure partie de sa nuque est rasée excepté pour la queue de rat qu’il orne de cloches en argent. Comme la plupart des Tsurani, il s’habille de fourrure et de laine pour parer au froid extrême qui règne à Midkemia comparé à sa terre natale de Kelewan.

Tomas

Bien que sa nature soit celle d’un homme élevé dans les cuisines du château de Crydee, Tomas est un individu très influent. Humain aux yeux bleus avec des cheveux blonds-roux, ses traits ont changé au contact de la terrible magie des anciens Valheru, une race qui autrefois gouvernait Midkemia. Ses oreilles sont devenues pointues comme celle des farfadets et ses yeux se sont recouverts d’un pâle voile après une bataille qui avait pris des proportions démesurées. Il est âgé d’environ trente ans et est l’époux de la Reine Aglaranna des Farfadets. Il faudrait être intrépide et stupide pour vouloir défier Tomas.

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

LTF Abandonware France



Aglaranna

On dit souvent que la Reine des Farfadets est belle, bien que ce ne soit pas tout à fait au sens propre du terme. Sous l'effet de certaines lumières, ses yeux bleus pâles prennent un certain éclat. Des pommettes hautes, une mâchoire carrée et un large sourire sculptent finement son visage. Un fin bandeau en or retient ses cheveux en arrière et révèle des oreilles sans lobes et pointues qui sont les caractéristiques de sa race.

Bien qu'âgée de plus de deux cent ans, Aglaranna a du sang de farfadet et paraît donc à peine trente ans. Elle est mariée à Tomas, le chef de guerre. Cette femme cache aussi à l'intérieur, un tempérament fier et fougueux mais reste sage et aimée de son peuple.

Katala

Son calme, son intelligence et ses capacités à savoir communiquer avec les gens ont fait de Katala la dirigeante d'une communauté de magiciens et leurs familles. C'est une femme remarquable, âgée d'environ trente ans, avec des cheveux bruns et de grands yeux noirs. Elle attire le plus grand respect et l'affection de tous ceux qui l'entourent. Mariée à Pug, Katala vient de Kelewan, le pays d'origine du peuple Tsurani.

"Bien avant que l'homme et le nain fassent leur apparition, vivaient les Valheru. Ils faisaient partie du monde et avaient été façonnés tout au début de sa création; leurs pouvoirs étaient semblables à ceux des dieux mais impénétrables en pratique. ...Ils volaient au dos de leurs grands dragons et aucun endroit dans l'univers ne leur était interdit. ...Ce monde était leur empire. Et nous étions leurs créatures."

— La Reine Aglaranna des Farfadets
Magician: The Author's Preferred Edition

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

LTF Abandonware France



Les Moredhel

Cousins éloignés des Farfadets, les Moredhel ont la peau, les cheveux et les yeux plus bruns et ont tendance à être plus violents que leurs homologues. Autrefois proches des Valheru, ces individus ont par nature un goût prononcé pour le combat.

Les guerriers ordinaires arborent généralement des robes en peau d'ours ou de chevreuil. Typiquement, les Moredhel s'habillent de frocs marrons, portent des gilets ouverts et sont chaussés de bottes arrivant aux genoux;

Les Faucons de la nuit ("Les Nighthawk")

Bien qu'ils ne commencèrent vraiment à s'organiser qu'au cours de ces cent dernières années, cette guilde d'assassins hante les alentours de Midkemia depuis des siècles. La nuit ils s'habillent de manière à passer inaperçus et c'est pour cette raison que leurs tenues sont souvent entièrement noires. Tout le monde sait que les "Nighthawk" ont tendance à se transformer en "Black Slayer". Ces derniers sont pareils à des zombies ramenés à la vie par des moyens funestes. Une fois éliminés ils continueront cependant à revenir à "la vie" jusqu'à ce que le joueur leur lance le dernier sort du Repos Final, ("*Final Rest*").



"Parfois, les sombres farfadets s'attaquent aux châteaux et cette tradition date de la nuit des temps. ◆ Quant aux lutins... ils ne sont que des lutins."

— Pug, le Maître Magicien
Magician: The Author's Preferred Edition

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

LTF Abandonware France

Rusalki

Une Rusalki est l'esprit agité et souvent mortel d'une jeune noyée qui revient vers le plan d'eau où elle trouva la mort. Lorsque les gens s'en approchent, particulièrement les jeunes hommes, la Rusalki essaiera de les attirer aussi près que possible pour les tuer.

En tant qu'esprits, les Rusalki ont une présence éthérée et apparaissent de manière presque transparente. Généralement elles revêtent l'apparence d'une jeune fille dont les bras sont couverts d'algues marines.

Les pirates "quegian"

Bien que pirates de métier, on trouve encore parmi les Quegian quelques pillards à l'intérieur des terres qui aiment voyager pour offrir leurs services où ils peuvent. Typiquement jeunes, ces mercenaires copient la façon grégaire de s'habiller de l'Empire de l'est. Habituellement leur tenue se compose de bottes soigneusement cirées, de pantalons noirs ainsi que d'une écharpe qui enveloppe généralement l'épaule gauche jusqu'à la hanche droite.



Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

LTF Abandonware France



Les Géants

Ces derniers ont l'apparence de très grands êtres humains. Atteignant environ dix pieds, ils sont capables de lancer d'énormes rochers. Bien qu'ils se rapprochent des animaux sauvages, ils sont néanmoins recouverts d'un minimum de vêtements. En cas d'invasion de leur territoire ils sont capables de répliquer de manière féroce.



Les Trolls

D'apparence relativement humaine, ils sont néanmoins petits et trapus et leurs bras pendent jusqu'aux sol; aussi lorsqu'ils courent ils utilisent non seulement leurs jambes mais souvent aussi leurs bras. Leur corps est recouvert d'une peau grise épaisse et leurs lèvres retroussées révèlent de longues canines. Ces créatures hideuses dérangent rarement les humains, mais de temps en temps il leur arrive de s'en prendre aux voyageurs solitaires ou aux groupes dont le nombre d'individus ne dépasse pas quatre. Les trolls sont des créatures sauvages mais faciles à manipuler. Les Moredhel les utilisent souvent pour attaquer le royaume.



Les Brak-Nurr

Ces créatures agitées vivent dans les profondeurs des caves et des mines et s'attaquent essentiellement aux nains des Tours Grises ("The Grey Towers"). Leur corps ressemble à des morceaux de pierre écrasée, ce qui leur permet de se coucher dans les petits caveaux sans être remarqués. Ils utilisent leur "peau" tachetée d'or comme un leurre pour attirer l'attention des nains-mineurs afin de les attaquer; ces créatures sont aussi réputées pour attaquer n'importe quoi sans avoir été auparavant provoquées. Les Brak-Nurr sont immenses et n'ont pas de yeux.

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

LTF Abandonware France

La saga "Riftwar" — Rétrospective des livres "Riftwar" de Raymond E. Feist



rydee se situait à l'ouest dans le duché du Royaume des Iles. Là-bas, on s'efforçait de transformer un orphelin nommé Pug en apprenti sorcier.
Quoiqu'indifférent à la magie, il reçut un très haut poste et devint écuyer à la cour.

Un jour en compagnie de son ami Tomas, Pug découvrit l'épave d'un vaisseau étranger en provenance de Kelewan, un monde gouverné par le puissant Empire des Tsuranuanni. Après que plusieurs hommes du Duc eurent étudié le bateau, ils émirent l'hypothèse que ce dernier était parvenu jusque là en traversant les grilles magiques, qu'on avait encore surnommées "trouées", et craignaient à présent l'arrivée d'autres bateaux de guerre.

Laissant l'aîné de ses fils, Lyam, à la tête du duché, le Duc Borric prit la direction de Krondor en compagnie de son plus jeune fils Arutha et de quelques hommes, afin de prévenir le Prince

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

LTF Abandonware France

"Partout à travers les montagnes se trouvent des mines et sous les Tours Grises il existe d'anciens tunnels... Il y a même une mine souterraine qui traverse complètement les montagnes et qui s'ouvre de l'autre côté des chaînes montagneuses."

— Dolgan, Roi des Tours Grises
Magician: The Author's Preferred Edition

Erland d'une attaque éventuelle. Dans les bois, ils furent assaillis par des Moredhel mais réussirent finalement à s'échapper vers un endroit relativement sûr, le "Mac Mordain Cadal", une ancienne mine appartenant à des nains.

Alors qu'ils avançaient à l'intérieur de la mine, Tomas se retrouva séparé de son groupe et tomba sur l'un des derniers dragons dorés: il était vieux et à l'agonie. Le dragon lui raconta sa vie et sa rencontre avec un étrange sorcier, Macros le Noir. En mourant, il fit don à Tomas d'une armure dorée qui allait changer le cours de sa vie.

Lorsque l'invasion des Tsurani eut finalement lieu, Borric prit la tête des Armées de l'ouest et se lança à l'attaque. Réalisant qu'il était important d'en connaître plus sur ces trouées magiques, le Duc envoya Pug vers les territoires occupés par les Tsurani. Malheureusement le garçon fut fait prisonnier et envoyé à Kelewan.

Rendu esclave par les Tsurani, Pug commença une nouvelle vie et tomba amoureux d'une fille appelée Katala. Mais il fut aussi arraché à son maître lorsqu'on découvrit qu'il connaissait la magie. On l'emmena immédiatement à l'Assemblée des Magiciens où là-bas, il commença à s'entraîner au Sentier Supérieur, une magie inconnue à Midkemia.

Tomas quant à lui, devint un guerrier étonnant grâce à son armure antique autrefois portée par un Valheru, Seigneur des Dragonsil. On en savait peu sur les premiers habitants légendaires de Midkemia à part qu'ils étaient cruels, puissants et qu'ils avaient fait des Farfadets et des Moredhel leurs esclaves. Aglaranna, la reine des Farfadets, craignait cependant que Tomas fut rongé par les pouvoirs de Ashen-Shugar, l'armure du vieux Seigneur des Dragons.

La guerre faisait rage depuis bientôt neuf ans. Arutha craignait la défaite et partit pour Krondor afin d'obtenir de l'aide auprès du Prince. Arutha trouva la ville assiégée et fut capturé par la guilde des voleurs et secouru par un jeune pickpocket nommé Jimmy la Main, qui plus tard prit une place importante dans la vie du prince.

Pug assista aux Jeux Impériaux de Kelewan qui commémoraient la victoire écrasante de Warlord contre Lord Borric. Pug devint fou de rage face à la cruauté déployée pendant les jeux, surtout face à la brutalité avec laquelle on traitait les prisonniers de Midkemia. Dans un

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

LTF Abandonware France

élan de rage, il détruisit l'arène couvrant ainsi de honte Warlord et jetant la politique de l'empire dans le chaos. Puis il s'enfuit vers Midkemia en compagnie de Katala et de son fils William.

Là-bas au Royaume des Iles, la guerre faisait des ravages. Durant une attaque furieuse contre les Tsurani, le Roi fut mortellement blessé. En l'absence d'héritier, Lyam, l'aîné de Borric fut nommé héritier du trône et Arutha devint Prince de Krondor.

Finalement les Tsurani et le Royaume entamèrent une action pour la paix et mirent un terme à la guerre; cependant durant la cérémonie, Macros le Noir apparut et ferma la trouée entre les mondes. On suppose qu'il fut tué durant ces événements.

Aussi ils rejoignirent tous la ville de Rillanon pour le couronnement de Lyam, à l'exception d'Arutha et Pug qui décidèrent d'aller visiter l'île où Macros avait vécu. Un serviteur de Macros leur raconta que le sorcier avait détruit la trouée afin d'éviter d'attirer l'attention de "l'Ennemi"; cette force énorme et terrible était connue des Tsurani durant l'antiquité et elle pouvait utiliser la trouée pour retourner à Midkemia.

Pendant un an la paix régna dans le Royaume; cependant la violence réapparut une fois encore lorsqu'un membre de la guilde des assassins, "les Faucons de la Nuit", attenta à la vie d'Arutha. En sauvant la vie du Prince, Jimmy la Main fut forcé de quitter la guilde des voleurs et devint écuyer à la cour du Prince où il rencontra le Chevalier Locklear. En dépit de l'éducation différente qu'ils avaient reçue, ils devinrent amis et camarades d'armes.

Se servant des connaissances de Jimmy sur les endroits miteux de Krondor, le Prince imagina un plan pour attraper ses assassins. Mais une fois cernés, la plupart d'entre eux décidèrent de se suicider plutôt que de se rendre. Un des prisonniers, un Moredhel habilement déguisé, revint à la vie puis fit appel à son maître Murmandamus, le chef malfaisant des Nations Moredhel du nord. Inquiet, Arutha informa ses conseillers des dangers existants mais décida quand même d'épouser Anita, la fille de l'ancien Prince de Krondor. Malheureusement, un assassin de la guilde des voleurs réussit à s'infiltrer



Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

LTF Abandonware France

"Il y un ordre des choses... Un équilibre imposé par Ishap, Celui qui est Au-Dessus de Tout. ◆ Les dieux les plus puissants gouvernent leurs homologues moins puissants, lesquels sont servis par le clergé. ◆ Chaque ordre a sa mission. ◆ Un ordre peut être en opposition avec un autre mais la vérité est que tous les ordres ont leur place dans le système des choses."

— Frère Nathan
Silverthorn

durant la cérémonie et fit une seconde tentative de meurtre contre Arutha. La future épouse reçut une flèche trempée d'un poison très rare, le Silverthorn.

Alors en quête d'un antidote contre le poison mortel pour sauver Anita, Arutha découvrit que les Moredhel agissaient suivant la prophétie qui disait qu'ils reprendraient le pouvoir après le décès du Seigneur de l'ouest. Ils croyaient qu'Arutha était cette personne.

Pug était persuadé que les forces maléfiques qui se cachaient derrière le pouvoir incroyable de Murmandamus étaient d'origine Tsurani. L'Ennemi, la terreur de l'antiquité mentionnée par le serviteur de Macros, essayait de trouver son chemin jusqu'à la trouée.

A Elvandar, Tomas retrouva Pug qui lui raconta que l'Ennemi Tsurani était en train de se trouver un chemin vers Midkemia. Selon lui Kelewan et Midkemia étaient encore plus menacés que durant la guerre du Chaos. Il demanda à Tomas de l'accompagner. Ce dernier accepta et fit appel à un dragon, Ryath, sur lequel ils allaient voyager à travers le temps et l'espace.

Ryath les emmena voir un être nommé "l'Oracle d'Aal", qui les informa que seul Macros le Noir connaissait les réponses qu'ils cherchaient.

Ils se mirent à la recherche de Macros et allèrent jusqu'à la ville des Dieux Morts où ils découvrirent d'innombrables monuments. Tomas décrivit les dieux et leurs devoirs puis expliqua qu'à l'origine, Ishap avait créé une centaine de dieux; mais seuls seize d'entre eux survécurent à la folie des Guerres du Chaos lesquels devinrent les dieux de Midkemia.

Après avoir découvert l'existence d'un nouveau complot contre sa vie et afin de se débarrasser de ses ennemis, Arutha décida de mettre en scène sa propre mort. Tandis que Krondor était en deuil, Arutha partit vers le nord pour tuer Murmandamus. A la frontière séparant le Royaume du territoire de Murmandamus, lui et son groupe furent capturés par des étrangers. On les conduisit à Armangar, une ville dont les défenses étaient des plus impressionnantes. Il ne faisait aucun doute qu'avant de s'en prendre au Royaume, cette ville allait être l'une des premières cibles de Murmandamus.

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

LTF Abandonware France

Finalement Pug et Tomas trouvèrent Macros dans le jardin de la mystérieuse Ville Eternelle, mais se retrouvèrent prisonniers du piège temporel mis en place par l'Ennemi et qui avait démuni Macros de ses pouvoirs. Ils se débrouillèrent pour semer l'Ennemi et s'échappèrent du confinement temporel auquel ils avaient été restreints.

Murmandamus attaqua la ville d'Armengar. Réalisant qu'il leur serait impossible de défendre la citadelle des Moredhel, Arutha et le protecteur de la ville, Guy du Bas-Tyra, donnèrent l'ordre de brûler la ville afin d'y incinérer l'armée de Murmandamus. Malheureusement le chef des Moredhel s'échappa indemne de la ville et Arutha et le reste des réfugiés partirent en direction de Highcastle, la prochaine étape de Murmandamus.

Pug, Tomas et Macros se portèrent au secours du Prince Arutha et traversèrent le Couloir des Mondes, endroit qui leur permit de rejoindre Midkemia. Puis Tomas questionna Macros à propos de Valheru. En guise de réponse, Macros passa la main sur les yeux de Tomas et ce dernier se mit à se "rappeler" du passé du Seigneur des Dragons.

Bien avant que Tomas ne reçut l'armure, il avait hérité des pouvoirs et de l'esprit de Ashen-Shugar, père de tous les Valheru qui autrefois parcourut les terres de Midkemia. Ashen-Shugar, comme le reste de son espèce, fut continuellement en guerre contre tous les êtres vivants et fut l'une des entités les plus puissantes de l'univers. Depuis des siècles les esprits de Tomas et Ashen-Shugar étaient comme liés et cette liaison leur avait permis d'en apprendre plus et d'échanger réciproquement leur savoir. C'est la raison pour laquelle Tomas était devenu un guerrier légendaire et qu'Ashen-Shugar avait appris la compassion.

Finalement les dieux de Midkemia furent créés et les Valheru leur firent la guerre. Au même moment le temps et l'espace se faussèrent. Ce fut l'époque des Guerres du Chaos durant lesquelles les Valheru guerroyèrent différents peuples de milliers de mondes différents. Un jour, un des Valheru nommé Draken-Korin forgea une arme de guerre, la "Pierre de la Vie", incarnation de toute forme de vie dans le monde. Puisque les dieux étaient aussi liés à cette vie, les Valheru espéraient les anéantir avec cette pierre puis s'échapper à travers le temps pour revenir plus tard réclamer leur monde. Mais Ashen-Shugar refusa et tua Draken-Korin. Plus tard lorsqu'il devint vieux et fatigué, l'essence de vie d'Ashen-Shugar s'imprégna dans l'armure qui fut donnée à Tomas.

"Nous devrons faire appel à nos serviteurs, aux farfadets, aux trolls des montagnes et aux géants. Ils seront à notre service. Nous marcherons vers les campagnes peuplées d'humains et brûlerons leurs villes. J'érigerai mon trône sur leurs corps. Ensuite mes enfants, nous ferons couler le sang."

— Murmandamus
Silverthorn

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

LTF Abandonware France

Macros expliqua qu'il était vraisemblable que Murmandamus envahisse Highcastle alors qu'il se dirigeait vers Sethanon, une ville construite sur l'ancien site de la "Pierre de la Vie". Ils réalisèrent que l'Ennemi n'était pas une seule entité mais qu'il regroupait toutes les volontés des anciens Valheru qui essayaient de revenir pour reprendre Midkemia.

A Highcastle, les armées Moredhel se rassemblèrent pour l'attaque; de son côté le Prince Arutha réussit à deviner une partie de leur plan sans cependant en pouvoir déterminer le dessein. Réalisant qu'il leur serait facile de s'emparer de Highcastle, il pria le Baron de quitter le château. Mais ce dernier était persuadé que son peuple résisterait à toute attaque venant des Moredhel. La bataille prit une mauvaise tournure et durant un raid le Baron fut tué. Finalement, le Prince réussit à convaincre les chefs survivants de Highcastle de quitter le château puis ils se mirent en route pour Sethanon.

Pug se mit en rapport avec sa soeur Gamina, puis fit appel aux magiciens de son académie de la magie et aux armées de Kelewan afin qu'ils le rejoignent à Sethanon.

Sethanon fut assiégé et les défenseurs tentèrent de résister jusqu'à l'arrivée des renforts. Aux limites de la ville, Arutha fut mis en présence de Murmandamus et s'identifia auprès des Moredhel en tant que Seigneur de l'ouest, tout en sachant que Murmandamus utilisait cette allégation pour manipuler ses troupes.

Tomas, Macros, Pug, Arutha et Ryath descendirent dans la chambre de la "Pierre de la Vie", située tout au-dessous de la ville. Macros les informa que si les Moredhel réussissaient à mettre la main sur cette pierre, Midkemia et ses habitants étaient condamnés.

Murmandamus enjamba les corps des morts puis puisa d'eux toute la force de sa magie. Repu de puissance, il se considéra assez fort puis abandonna sa monstrueuse armée pour se diriger vers la chambre de la "Pierre de la Vie".

Protégé par le talisman de Macros, Arutha entama contre Murmandamus un duel à mort incroyable. De leur côté Pug et Macros essayaient tant bien que mal de maintenir la trouée fermée tandis que l'Ennemi essayait de l'ouvrir à l'aide de Murmandamus.

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

LTF Abandonware France

Après de valeureux efforts, Arutha acheva Murmandamus. En mourant, sa vraie apparence fut révélée. Il n'était pas un Moredhel mais un prêtre serpent Pantathian, une race d'êtres dévoués à ramener au monde leur maîtresse Valheru, Alma-Lodka. Après sa mort, Pug et Macros furent témoins d'une soudaine montée d'énergie: la trouée s'ouvrit pendant une brève seconde, juste assez, pour laisser l'ancien esprit de Draken-Korin entrer dans la pièce.

Tomas/Ashen-Shugar intercepta Draken-Korin alors que le funeste Seigneur des Dragons s'avançait à grands pas vers la "Pierre de Vie". Tous deux entamèrent un terrible combat. Finalement, alors que Draken était sur le point d'activer la "Pierre de la Vie", Tomas l'acheva en plantant son épée dorée à travers le Vaheru et dans la "Pierre de la Vie".

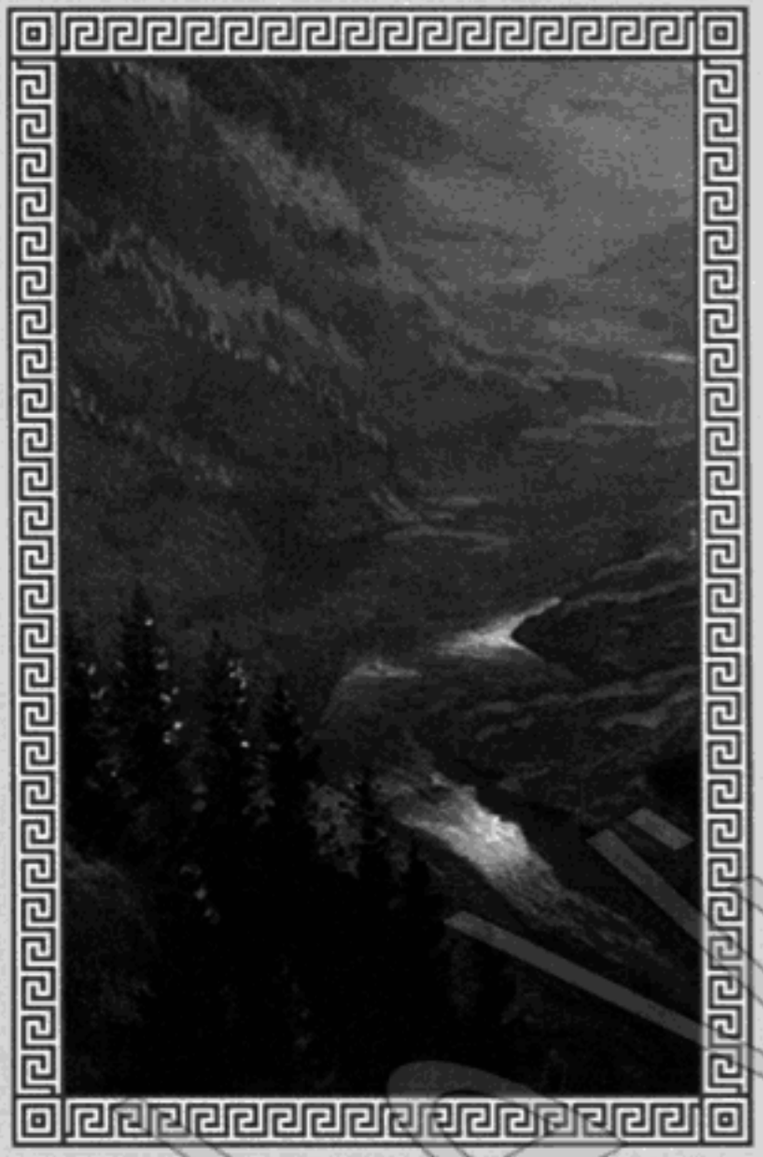
Pendant un court instant on vit dans le ciel une étincelle brillante tandis qu'apparurent les formes spectrales des Seigneurs des Dragons; cependant ils n'étaient pas aussi forts que la puissance de la vie qui les rejetait du monde. Chacun fut envahi d'un sentiment de joie et de bonheur: les Seigneurs des Dragons avaient été vaincus!

Le Roi Lyam décora les héros de Sethanon tandis qu'à contrecoeur, Pug et Tomas firent leurs adieux à Macros. Ryath fut mortellement blessé durant la bataille. Aussi Macros transféra l'Oracle d'Aal dans l'esprit vide du dragon puis le nomma responsable de la défense de la "Pierre de Vie". Ensuite les vétérans prirent des chemins différents.

La paix régnait enfin et pendant dix ans le Royaume prospéra. Les jumeaux du Prince Arutha, Borric et Erland, devinrent des adolescents turbulents. De son côté, le chevalier Jimmy avait mûri en devenant un Seigneur respecté de la cour de Krondor. Quant à Pug, il retourna à Stardock à l'Académie de la Magie pour commencer un programme d'échange d'informations avec l'Assemblée des Magiciens de Kelewan; il refusa cependant de révéler des détails sur la bataille de Sethanon. Enfin, le seigneur Locklear s'engagea pour un temps dans l'armée, sous les ordres d'un chef d'une garnison téméraire. Il s'appelait Baron Moyiet et se montrait impitoyable envers les Moredhel dont il avait la surveillance. Sa vigilance allait bientôt lui coûter une récompense.

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

LTF Abandonware France



Encore amers après leur défaite à Sethanon, les Moredhel languissaient, persuadés que le Royaume les avaient trompés et qu'il tenait prisonnier leur chef Murmandamus. Des batailles faisaient rage entre les clans rivaux qui cherchaient à contrôler l'avenir des Moredhel. Ceux qui avaient immigré du Coeur Vert pendant "la Guerre de la Trouée", étaient impatients de retrouver leurs anciennes forêts mais finirent prisonniers ou massacrés, dans un effort de la part de leurs chefs à vouloir réunir ces clans par la force. Quand enfin un chef Moredhel nommé Delekhan prit contrôle de l'ancienne forteresse de Sar-Sargoth, il jura de venger les Moredhel auxquels on avait causé des torts. Puis il déploya l'étendard qu'on n'avait pas vu pendant dix ans... L'étendard de guerre de Murmandamus.

La guerre allait bientôt commencer.

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

LTF Abandonware France

Générique

Directeur et Créateur .....John Cutter
Histoire Originale .....Neal Hallford
Raymond E. Feist

Directeur Artistique.....William M. McHugh
Programmeur en Chef.....Nels Bruckner
Programmation .....Steve Cordon
Timothy Strelchun

Artiste en Chef de Production .....Mark Vearrier
Textes et Création
des Evénements.....Neal Hallford
Assistant Créateur.....Tim McClure
Recherche et Développement .....Darek Lukaszuk
Piotr Lukaszuk
Steve Cordon
John Leavens

Décors.....D. Brent Burkett
Artistes .....Robert Kraft
Viqqi Hippler

Artistes 3-D.....Damon Mitchell
Vance Naegle
Musique Originale .....Jan Paul Moorhead
Effets Sonores.....Christopher Stevens
Tim Clarke

Edition des sons supplémentaires.Ken Rogers
Coordinatrice Théâtrale .....Sher Alltucker
Photographe.....Dale Tendick
Assistants de Production.....Joseph Muennich
Chris Medinger
Ken Paulson

Rédacteur des Enigmes.....Alan Roberts
Directeur de
l'Assurance Qualité.....Forrest Walker
Analyste en Chef
de l'Assurance Qualité.....Chris Singleton
Technicien de
l'Assurance Qualité.....Dave Steele

Analystes de l'Assurance Qualité..Dan Hinds
James Domico
Duri Price
Chris Medinger
Joseph Muennich
Gerald Azenaro
Chris Hunt
Zach Marcus
Corey Reese
Robert Harrington

Conseiller du Soutien Technique Larry Buchanan
Création des Costumes.....Laura Peasley
Nancy Manley
Barbara Williams
Kim Harris
Sher Alltucker

Création des Accessoires.....Douglas Zalud-Mackie
Sher Alltucker

Dresseur des Araignées
et Scorpions.....Cowboy Mike

Rédacteur du Manuel.....Barbara Ray
Création du Manuel.....Sue Roberts
Création de la Couverture
de la Boîte.....Roger Smith
Dessin de la Couverture
de la Boîte.....Roger Smith
D. Brent Burkett

Version française du manuel
Directeur de traduction.....Norm Nelson
Traductrice.....Mireille Wheeldon

Betrayal at Krondor
est inspiré des personnages créés par Raymond E. Feist

Nous remercions tout particulièrement:

Bob Lindstrom, Dan Hinds, Janna Silverstein, Joel Mariano, Thomas Van Velkinburg, Kerrie Abbott, Rhonda Conley, Kyle Miller, David Aughenbaugh, Jenny Gray, Mike Boyersmith, Stephen Abrams, April Abrams, Steve Barrett, Anita and Jon Everson, Dave Guinasso, Conan LaMotte, Tim LaSelle, Ethan Munson, Bob Potter, Rich Spahl, Alan Springer, Lori and Jeff Velten, Sean Murphy, Peter Lewis, Tito Pagan, Ivan Tomicic, David Sandgathe; the Bob Squad: Bob Bauer, Kurt Engle, Rick Overman; Backstage Dancewear

Betrayal at Krondor *est inspiré de l'univers de Midkemia créé par Midkemia Press et par Raymond E Feist. Extraits de Raymond E. Feist ou Midkemia Press.*

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

LTF Abandonware France

Soutien Technique

(MS-DOS seulement)
Si vous obtenez un message d'erreur en jouant ou lors de l'installation d'un jeu Sierra ou Dynamix, référez-vous aux explications et solutions suivantes.

CRC ERROR — Erreur CRC: ceci signifie "contrôle cyclique par redondance" et que votre disque est défectueux. Ceci permet le contrôle des erreurs de disques.

DATA ERROR READING DRIVE A or B — Erreur de données pour lire "A:" ou "B:": ceci signifie que votre disque est défectueux. (Voir page 86).

GENERAL FAILURE READING DRIVE A or B — Défaillance générale pour lire "A:" ou "B:": ceci pourrait indiquer que vous essayez de lire des disques à densité élevée à l'aide d'un lecteur incompatible de basse intensité.

YOU NEED "____" MORE BYTES OF FREE MEMORY AVAILABLE TO RUN THIS GAME — Pour faire fonctionner ce jeu, vous avez besoin de "_____" octets de mémoire libre disponible: la mémoire libre n'est pas assez importante pour faire fonctionner correctement ce programme. Pour pouvoir charger votre système, vous aurez peut-être besoin d'un disque d'amorce. (Voir les instructions sur les disques d'amorce comprises sur la carte des Instructions Rapides).

SECTOR NOT FOUND READING DRIVE A — Impossibilité de trouver le secteur en lisant "A:": cela signifie que votre disque est défectueux.

Mémoire requise

Les programmes Sierra et Dynamix nécessitent une grande quantité de mémoire (RAM) pour pouvoir fonctionner normalement. Si vous rencontrez des difficultés et voulez vérifier la quantité de mémoire qu'il vous reste, tapez **MEM** par le biais de MS-DOS. Si le nombre d'octets disponibles est inférieur à 604 160 (590K), utilisez SVP un disque d'amorce. (La mémoire minimum requise pourra varier selon le jeu).

Instructions sur le disque d'amorce

Pour en savoir plus sur la création d'un disque d'amorce pour *Betrayal at Krondor*, référez-vous à la Carte des Instructions Rapides.

Conseils sur les problèmes de chasse

Si vous avez encore des problèmes après avoir créé un disque d'amorce (voir la Carte des Instructions Rapides) et après avoir lancé votre système avant de commencer à jouer, il se peut alors que la cause vienne d'ailleurs. Voici donc quelques recommandations du Département du Soutien Technique de Sierra sur les problèmes de chasse.

- Lancez votre système en utilisant le disque que vous avez créé.
- Réinstallez le jeu sous l'environnement du disque d'amorce.
- Si vous rencontrez des hésitations de programme ou des blocages durant le jeu et que vous utilisez une carte Sound Blaster ou une carte son compatible, essayez la solution suivante. Pour les utilisateurs de ces cartes sons, faites fonctionner la procédure d'installation à partir du sous-répertoire du jeu et sélectionnez pour la musique "Ad Lib" ou "PC internal Speaker". Notez SVP que cette solution temporaire ne vous permettra pas d'entendre des extraits de sons et paroles disponibles dans le jeu. Pour mettre un terme à vos problèmes de cartes son, appelez le Soutien Technique à Sierra On-Line ou le fabricant de votre carte son.
- Si vous continuez à avoir des problèmes avec votre programme, contactez le Soutien Technique de Sierra On-Line.

"Robo Tech"

Représentant du Soutien Technique Automatique de Sierra On-Line

Pour répondre à notre engagement qui vise à fournir le meilleur service clientèle de l'industrie des jeux d'ordinateur, nous offrons 24/24 heures une Ligne de Soutien Technique automatique. "Robo Tech", le représentant de notre Soutien Technique automatique, possède les réponses aux questions techniques les plus demandées et est disponible en appelant le (209) 734-304227. Pour obtenir un véritable représentant de notre ligne de Soutien Technique, appelez le (44) 734 303171, du lundi au vendredi, de 9h à 17h.

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

LTF Abandonware France

Services Clientèle

Nous offrons le meilleur service clientèle de l'industrie. "Vous n'achetez pas seulement nos jeux mais aussi le soutien de la compagnie toute entière".

Sierra On-Line s'engage à vous aider quelque soit votre question ou votre problème. Nous nous engageons à garantir votre satisfaction en cas d'insuffisance de mémoire, de compatibilité de logiciel ou tout autre problème ayant trait à nos produits.

Service clientèle

Contactez le département du service clientèle au 1-800-SIERRA-5, pour les problèmes concernant le remboursement du produit, les commandes, les marchandises défectueuses et les informations générales sur le jeu.

U.S.A.
Sierra On-Line
Customer Support
P.O. Box 600, Coarsegold, CA 93614-0600

1-800-SIERRA-5 (1-800-743-7725)

EUROPE (GB)
Sierra On-Line Limited
Unit 2, Technology Centre, Station Road
Theale, Berkshire RG7 4AA, United Kingdom

Soutien Technique

Posez vos questions concernant la compatibilité du matériel et du logiciel auprès du Département du Soutien Technique. Appelez le (209) 683-8989 aux U.S.A. ou le **(44)734 303171** au Royaume-Uni pour une assistance technique directe. Vous pourrez aussi contacter le soutien technique par courrier ou encore par fax au (209)683 3633 aux U.S.A., ou au (44) 734 303201 au Royaume-Uni. Si vous choisissez de nous écrire ou de nous envoyez votre demande par fax, n'oubliez pas SVP, de nous fournir les informations détaillées sur le système de votre ordinateur et sur la nature de votre problème. De même joignez votre adresse et numéro de téléphone au cas où nous aurions besoin de plus amples informations.

U.S.A.
Sierra On-Line
P.O. Box 800, Coarsegold, CA 93614-0800
Attention: Technical Support

Du lundi au vendredi: de 8h15 à 16h45
Appelez le (209) 683-8989; fax (209) 683-3633

EUROPE (GB)
Sierra On-Line Limited
Attention: Technical Support
Unit 2, Technology Centre, Station Road
Theale, Berkshire RG7 4AA, United Kingdom

Du lundi au vendredi: de 9h à 17h
Appelez le (44) 734 303171, Fax (44) 734303201

Le soutien technique de Sierra est aussi disponible par le biais de:
Sierra BBS*: U.S. (209) 683-4463
G.B. (44) 734 304227
CompuServe-GAMAPUB, Section 11 (Numéro d'identification du soutien technique: 76004,2143)
Prodigy
(Pour Sierra: numéro d'identification du soutien technique: WBWW55A)
(Pour Dynamix: numéro d'identification du soutien technique: WBWW55B)
America Online
GEnie

*Les réponses aux questions les plus demandées sont disponibles par le biais de notre Sierra BBS (à l'intérieur des U.S.A seulement).

Les instructions sur le disque d'amorce pour les autres formats de DOS sont disponibles pour télécharger à partir de Sierra BBS.
Nom du fichier BBS: BDALL.EXE

Indices

Vous pourrez les obtenir par téléphone, dans les livres d'astuces, par courrier ou par le biais du service de tableau d'affichage de Sierra au (209)683-4463. Pour un service rapide, appelez notre ligne "Indices" 24/24h au 1-900-370-5583. Au Royaume-Uni, appelez le (44) 734 304004. Le tarif est de 75 cents par minute. Le prix des appels longue distance est inclus dans le tarif. Les clients appelant le Royaume-Uni devront payer le tarif normal d'une communication. Les personnes âgées de moins de 18 ans devront obtenir la permission de leurs parents avant d'appeler. Il vous sera impossible d'obtenir des indices par le biais des lignes du service clientèle. A l'heure actuelle le système d'astuces automatique est seulement disponible à l'intérieur des U.S.A..
L'ensemble est protégé par Sierra On-Line et ne peut en aucun cas être reproduit sans autorisation écrite expresse.

U.S.A.
Sierra On-Line
Hint Dept.
P.O. Box 200, Coarsegold, CA 93614-0200

Ligne "Indices" 24/24h:
U.S. 1-900-370-5583 (75 cents/mn)
EUROPE (G.B.) (44) 734 304004

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

LTF Abandonware France

Commandes

Appelez le 1-800-326-5564, pour commander des jeux, du matériel ou des livres d'indices, échanger des bons de réduction, obtenir des remises spéciales ou une liste des marchands de logiciels de votre région pour acheter des jeux Sierra.

U.S.A.
Sierra On-Line
Sales Dept.
P.O. Box 978, Oakhurst, CA 93644-0978

Pour les commandes directes:
Appelez le 1-800-326-6654, Fax (209) 683-4297

Pour les commandes en EUROPE (G.B.):
Appelez le (44) 734 303171, Fax (44) 734 303201

Les disques de correction

Envoyez SVP votre requête pour les disques de correction, à l'adresse ci-dessous. Donnez-nous le nom du jeu avec lequel vous avez des problèmes.

Sierra On-Line
Dept. 10
P.O. Box 485, Coarsegold, CA 93614-0485

La Garantie Sierra Sans Risques!

NOTRE PROMESSE: nous voulons que vous soyez entièrement satisfait du produit Sierra que vous avez acheté. Si pour une raison ou pour une autre vous n'êtes pas content de votre produit, retournez le dans les 30 jours suivant l'achat, pour un échange ou un total remboursement... et ceci même si vous l'avez acheté en magasin! (Le matériel commandé directement doit être retourné dans les 10 jours).

UNE SEULE ATTRAPE: il faudra nous dire ce qui vous a déçu ou sinon nous ne pourrons jamais nous améliorer. Renvoyez-nous le tout et nous vous promettons de faire mieux. (Si vous avez effectué votre achat en magasin, envoyez SVP l'original du ticket de caisse).

Remarque sur les limites de la Garantie

Les éditeurs de ce logiciel sont soucieux de votre satisfaction. Si vous remplissez la carte qui vous a été fournie concernant l'inscription du produit et si vous nous la retournez, vous serez alors couvert par notre garantie. Si votre logiciel s'avère défectueux dans les 90 jours suivant votre achat, retournez le nous directement ou à votre marchand, et nous le remplacerons gratuitement. Après ce délai de 90 jours, joignez un règlement de 10$ pour les disquettes et retournez le logiciel. Nous avons le regret de vous informer que sans cette carte d'inscription, vous ne pourrez pas bénéficier de cette garantie. Cette dernière vous accordera des droits spéciaux bien spécifiques pouvant varier d'un état des Etats-Unis à un autre.

Remarques sur la garantie limitée

Si vous recevez un disque défectueux ou endommagé, envoyez le disque original N° 1 à:

U.S.A.
Sierra On-Line
Fulfillment
P.O. Box 485 , Coarsegold, CA 93614
Attention: RETURNS

EUROPE (GB)
Sierra On-Line Limited
Attention: Returns
Unit 2, Technology Centre, Station Road
Theale, Berkshire RG7 4AA, United Kingdom

Envoyez-nous un mot faisant paraître le type de votre ordinateur. Nous nous ferons un plaisir de remplacer votre programme gratuitement pendant les 90 premiers jours suivant votre achat. (N'oubliez pas de joindre à votre demande, une copie de votre ticket de caisse). Après ce délai de 90 jours, les disquettes seront de 10$ (6£).

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

LTF Abandonware France

Il est formellement interdit de faire des copies de ce logiciel sans autorisation

Ce logiciel est sous la protection de la loi fédérale régissant les droits de reproduction. La duplication et la distribution de ce logiciel sont interdites sauf pour la création d'une copie de sauvegarde destinée à l'archivage. La reproduction de ce logiciel pour toute autre raison y compris la vente, le prêt, la location ou l'attribution d'un cadeau est une infraction criminelle. Vous pourrez être sujet à une amende pouvant s'élever jusqu'à 50 000$ et à un emprisonnement pouvant durer jusqu'à cinq ans.

Dynamix
PART OF THE SIERRA FAMILY

est un membre de l'Association des Editeurs de Logiciels (Software Publishers Association (SPA)),
et participe à la lutte contre la copie illicite des logiciels destinés aux ordinateurs personnels.
Dénoncez le viol des droits à la reproduction auprès de:
SPA, 1730 M Street, NW, Suite 700, Washington, DC 20036 U.S.A.
(202) 452-1600

Remarque sur les droits de reproduction

Les manuel et logiciel décrits dans ce manuel sont protégés par les droits de reproduction. Tous les droits sont réservés. Aucune partie de ce manuel ou du logiciel ne peut être copiée, reproduite, traduite ou réduite à une forme exécutable en machine ou en un support électronique, sans l'accord écrit préalable de Dynamix, Inc., P.O. Box 485, Coarsegold, Ca 93614.

® et ™ indiquent des marques déposées ou sous licence de Dynamix, Inc. © ℗1993 Dynamix, Inc. Tous droits réservés. Imprimé aux U.S.A.

Betrayal at Krondor est inspiré de l'Univers de Midkemia créé par Midkemia Press et Raymond E. Feist. Extraits © de Raymond E. Feist ou Midkemia Press.

Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

LTF Abandonware France



Téléchargé sur Http://www.abandonware-manuels.org

Dynamix®
PART OF THE SIERRA FAMILY

UF456221000