LANDS OF LORE III



Westwood STUDIOS

WINDOWS® 95, 98 PC CD-ROM

Avertissement aux utilisateurs de téléviseurs à rétroprojection

Les images fixes peuvent endommager de manière irréversible le tube cathodique ou marquer à jamais les luminophores qui constituent l'écran de ces téléviseurs. C'est pourquoi il est conseillé d'éviter d'utiliser des jeux vidéo trop souvent ou de façon prolongée avec les téléviseurs à rétroprojection.

Prévention des risques d'épilepsie

A lire avant toute utilisation de jeu vidéo par vous-même ou par votre enfant

Chez certaines personnes, la stimulation visuelle par certains effets stroboscopiques ou motifs lumineux peut déclencher une crise d'épilepsie ou une perte de connaissance et ce, y compris dans la vie de tous les jours.

Chez ces personnes, le simple fait de regarder la télévision ou de jouer à un jeu vidéo peut suffire à déclencher une crise. Les symptômes peuvent même se déclarer chez un individu sans antécédents médicaux ou n'ayant jamais souffert de crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise épileptique ou perte de connaissance) à la suite d'une exposition à des effets lumineux stroboscopiques, veuillez consulter votre médecin avant de commencer à jouer.

Nous conseillons vivement aux parents de prêter une attention soutenue à leurs enfants lorsqu'ils utilisent un jeu vidéo. Si vous ou votre enfant ressentez l'un des symptômes suivants en cours de jeu : vertiges, troubles de la vue, contractions oculaires ou musculaires incontrôlées, perte de connaissance, désorientation, mouvements involontaires ou convulsions, veuillez cesser IMMÉDIATEMENT la partie et consulter votre médecin.

Règles à respecter pour jouer dans les meilleures conditions possibles

S'installer confortablement, en position assise, le plus loin possible de l'écran.

Jouer de préférence sur un écran de petite taille.

Eviter de jouer en cas de fatigue ou de manque de sommeil.

Veiller à ce que la pièce soit bien éclairée.

Observer des pauses de 10 à 15 minutes par heure de jeu.

Table des matieres

Installation 4
Commandes de base 4
Commencer la partie : la grotte de l'araignee 4
L'interface 14
Interface : les déplacements 14
Interface : les modes de jeu 14
Interface : le curseur 15
Utiliser le clic-gauche 16
Utiliser le clic-droit 16
Interface : les combats 16
Interface : la magie 16
Interface : les conversations 16
Interface : le ceinturon 17
Ceinturon des sorts 17
Mana et barres de santé 17
Bourse 17
Boussole 17
Accès à l'inventaire 18
Accès au journal 18
Icônes d'état 18
Interface : la condition physique du joueur 18
L'inventaire 19
Inventaire : niveaux de force 20
Force 20
Niveau de protection 20
Puissance projectile 20
Force en combat rapproché 20
Inventaire : équipement 20
Inventaire : faim 21
Inventaire : les compagnons 21
Journal 22
Journal : la magie 22
Journal : les objets 22
Journal : les créatures 23
Journal : la pharmacopée 23
Journal : les indispensables 23
Journal : les quêtes 23
Journal : la carte automatique 24
Journal : les guildes 24
Journal : les aptitudes 24
Journal : les conversations 24
Journal : les options 25
Journal : les notes 25
Journal : les commentaires 25
Options 26
Options : menu 26
Nouvelle partie 26
Sauvegarder la partie 26
Charger une partie 26
Charger la sauvegarde automatique 26
Effacer cette partie 26
Options 26
Surprises 26
Aide 26
Quitter 26
Options : raccourcis clavier 28
A la decouverte de Gladstone 30
A la découverte de Gladstone : les guildes 30
La Guilde des guerriers : le Cercle de fer 31
Les rangs au sein de la Guilde des guerriers : 31
Les aptitudes : 31
Le compagnon : 31
Les caractéristiques de la guilde : 31
La Guilde des magiciens : les Talamaris 32

Les rangs au sein de la Guilde des magiciens : 32
Les aptitudes : 32
Le compagnon : 32
Les caractéristiques de la guilde : 32
La Guilde des moines : l'Ordre des Finch 33
Les rangs au sein de la Guilde des moines : 33
Les aptitudes : 33
Les caractéristiques de la guilde : 34
La Guilde des voleurs : la Bacchanale 34
Les rangs au sein de la Guilde des voleurs : 34
Les aptitudes : 34
Le compagnon : 35
Les caractéristiques de la guilde : 35
A la découverte de Gladstone : les compagnons 35
Qu'est-ce qu'un compagnon ? 35
Comment se lier avec un compagnon 35
Particularités 35
Lig, le Golem de fer 36
Compétences : 36
Griselda, l'Homoncule 36
Compétences : 36
Goldy, la fée Paillette 37
Compétences : 37
Syruss, l'Ombre 37
Compétences : 37
A la découverte de Gladstone : les échoppes 38
Acheter un article : 38
Vendre un article : 38
Voler un article : 39
A la découverte de Gladstone : les bibliothèques des guildes 39
Un pays de traditions 40
L'Histoire côté immortels : 40
Jakel et le Draracle 40
L'Histoire côté mortels : 42
Les Dracoïdes 42
L'Histoire de Gladstone : 43
Le trône et les artefacts 43
Dépannage 46
Assistance technique 48
GUIDE DE STRATEGIE 48
Westwood Online™ 48
Generique 50
Avertissement 54
Garantie limitée 55
Retour après la garantie 55

Installation

Vous trouverez les instructions concernant l'installation du jeu dans la carte de référence ci-jointe.

Commandes de base

Utilisez les touches fléchées du pavé numérique pour vous déplacer. Les flèches haut et bas vous font avancer et reculer. Les flèches gauche et droite permettent les déplacements latéraux. Vous pourrez vous retourner vers la droite ou la gauche en utilisant les touches "7" et "9" du pavé numérique.

Déplacez le curseur sur l'écran à l'aide de la souris. Le curseur change de forme en fonction de l'endroit où vous le placez. Si, par exemple, vous placez le curseur sur une porte et qu'il prend l'apparence d'une main ouverte, cela signifie qu'il est possible d'ouvrir cette porte.

Faire un clic-gauche lorsque le curseur est au-dessus d'un objet entraîne votre déplacement jusqu'à l'objet en question. Déplacez la souris pour suivre l'objet ou avancer. Le déplacement s'arrête lorsque vous êtes suffisamment près pour pouvoir manipuler l'objet.

Commencer la partie : la grotte de l'araignee

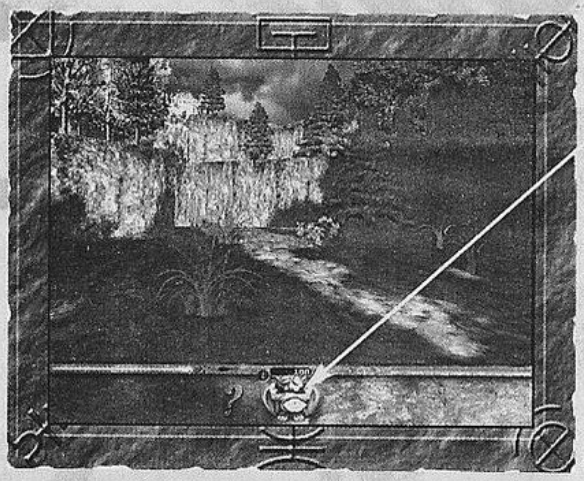
Dans *Lands of Lore III*, vous incarnez Copper Legré, fils naturel du défunt Eric Legré, lui-même frère du roi Richard et commandant de l'armée Blanche. Accablé par la défiance populaire et accusé du meurtre de votre père et de vos frères, vous devez vous entraîner et éloigner l'horrible menace qui pèse sur Gladstone.

Vos ennuis ne font que commencer. Les chiens des failles, créatures surgies des failles dimensionnelles, vous ont volé votre âme. Vous voilà donc contraint d'explorer les dimensions avoisinantes afin de retrouver votre âme avant que Gladstone ne soit perdu à tout jamais !



Comment se déplacer ? Faites un clic-gauche maintenu et faites glisser la souris pour tourner et vous déplacer dans le jeu. Relâchez le bouton quand vous souhaitez vous arrêter. Vous pouvez également utiliser les touches fléchées du pavé numérique. Les flèches haut et bas vous font avancer et reculer. Les flèches gauche et droite permettent les déplacements latéraux. Vous pourrez vous retourner vers la droite ou la gauche en utilisant les touches "7" et "9" du pavé numérique.

Regardez maintenant en bas de l'écran. La barre située en dessous de l'écran de jeu représente votre ceinturon. C'est également à cet endroit que vous verrez les barres d'état, les objets et les sorts en votre possession. La barre bleue, à gauche, indique la quantité de mana dont vous disposez. La barre rouge, à droite, indique votre état de santé. Le chiffre situé au centre indique le nombre de couronnes d'argent que vous possédez.

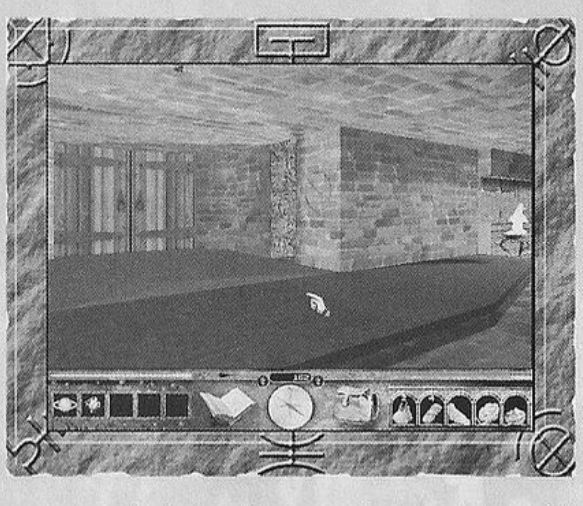


Maintenez le curseur au-dessus de la gargouille. Il prend l'apparence d'un œil.



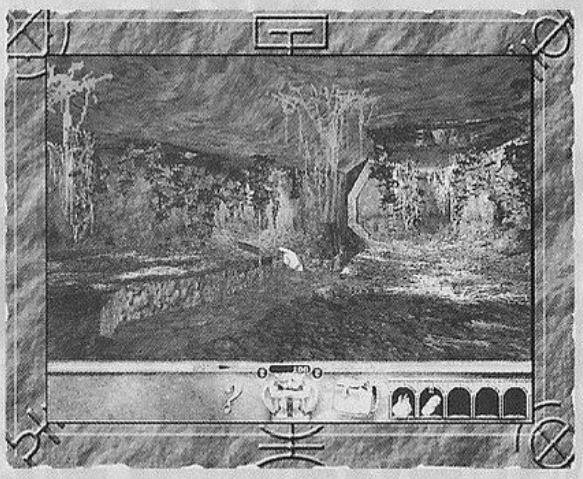
Faites un clic-gauche maintenu et déplacez la souris pour scruter les alentours.

En avant. Tiens ! Il y a quelque chose par terre. Pour le ramasser, placez le curseur au-dessus puis faites un clic-gauche. Le curseur prend l'apparence d'une main ouverte. Vous pouvez maintenant vous saisir de l'objet.

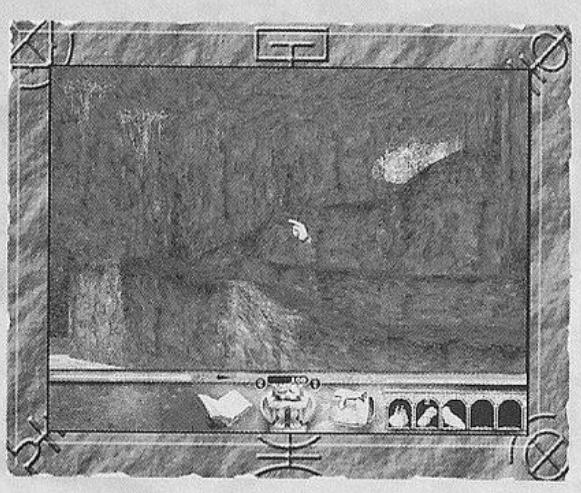


Vous possédez maintenant un sac à dos. Faites un clic-gauche sur l'icône du sac à dos pour l'ouvrir. Vous pouvez également l'ouvrir en appuyant sur la touche "**I**" (Inventaire). Mais que signifient toutes ces icônes ? Le bras symbolise votre force ; le bouclier, votre niveau de protection ; l'arc, la puissance de vos projectiles et l'épée, votre force en combat rapproché. La miche de pain représente la faim. Vous remarquerez également la présence de huit emplacements dans lesquels les objets formant votre équipement seront représentés. Chaque symbole indique la catégorie de l'objet dont vous pouvez vous munir. Les étoiles représentent les objets divers et variés que vous trouverez tout au long de l'aventure.

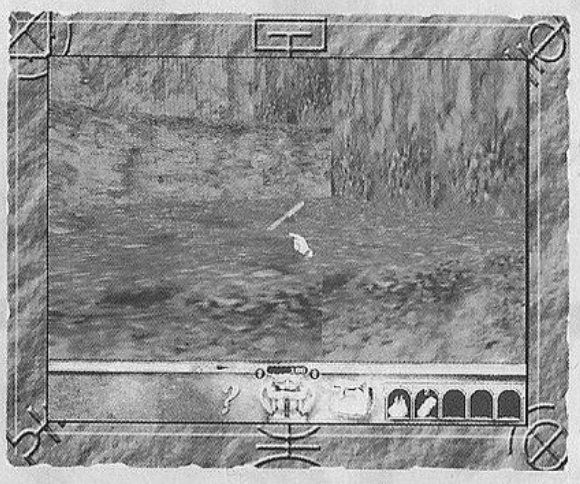
Lorsque vous vous déplacerez et entrerez en interaction avec le monde qui vous entoure, vous verrez parfois apparaître des étincelles au-dessus du sac à dos. Elles signalent de nouvelles informations ou options de jeu dont vous pouvez prendre connaissance en faisant un clic-gauche sur les étincelles.



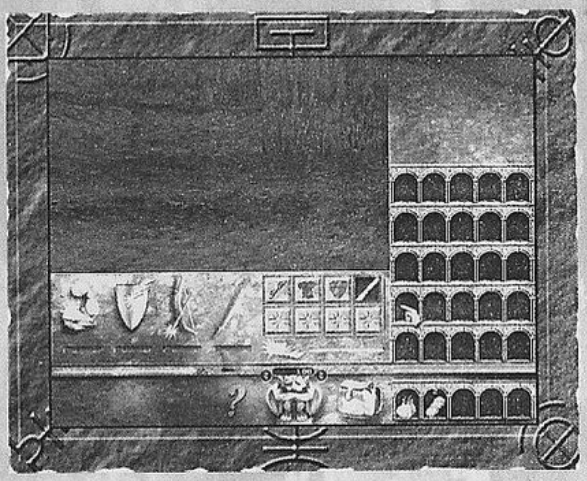
Continuons ! Vous avez vu toutes ces toiles d'araignées et ces cadavres ! Frappez l'un des cadavres en faisant un clic-droit pour voir ce qui se passe. Déplacez le curseur au-dessus du cadavre. Vous devriez voir apparaître une petite épée à côté du curseur en forme de main. Elle indique que vous pouvez attaquer le cadavre. Faites un clic-droit ou appuyez sur la touche "**F**" (Attaquer). Vous savez maintenant comment attaquer une créature, même à mains nues.



Sortons d'ici ! Appuyez sur la BARRE D'ESPACEMENT ou faites un double-clic gauche pour sauter. Avancez et sautez pour atteindre la corniche.



En quittant la grotte, vous trouverez un couteau rouillé qui s'avérera très utile plus tard. Faites un clic-gauche pour le ramasser. En cas de doute concernant un objet, placez le curseur en forme de main au-dessus de ce dernier et attendez quelques instants. Le nom de l'objet apparaît alors à côté du curseur.

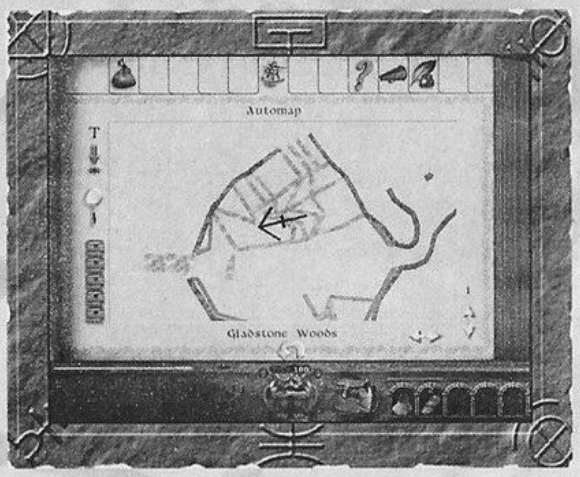


Utilisons maintenant le couteau rouillé. Faites un clic-gauche pour ouvrir le sac à dos. Vous voyez alors que l'emplacement "arme de main" brille. Déplacez le couteau jusqu'à cet emplacement et faites un clic-gauche. Le couteau est maintenant sélectionné et vous vous en servirez lors de toutes vos attaques.

Vous pouvez également sélectionner automatiquement des objets en cliquant sur le sac à dos avec le couteau.



Hum, vous voyez le livre, par terre, droit devant ? Ce doit être votre journal. Faites un clic-gauche pour le ramasser. Pour l'ouvrir, il vous suffit de faire un clic-gauche sur l'icône du livre située sur votre ceinturon.

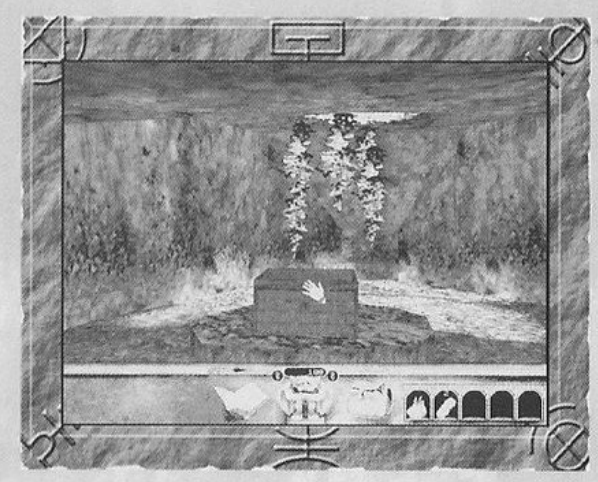


Les petits onglets situés en haut de la page représentent les différentes rubriques du journal. Cliquez dessus pour les atteindre. Si, par exemple, vous cliquez sur le sextant, vous aurez accès à la carte automatique. Très pratique, n'est-ce pas ? La carte automatique contient de nombreuses informations qui vous aideront à vous déplacer dans le monde.

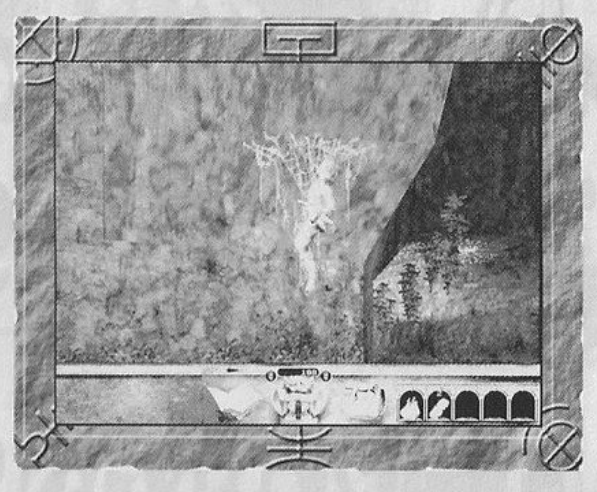
Des étincelles apparaissent sur les onglets du journal lorsque de nouvelles informations sont disponibles. Elles disparaissent une fois que vous avez pris connaissance de ces informations.



Allons un peu plus loin. Faites un clic-gauche sur le journal pour le fermer et retourner dans le jeu. Tournez-vous vers la droite et regardez. Vous voyez cette petite ouverture ? C'est l'entrée d'une grotte. Appuyez sur la touche "C" pour vous accroupir de manière à pouvoir entrer.

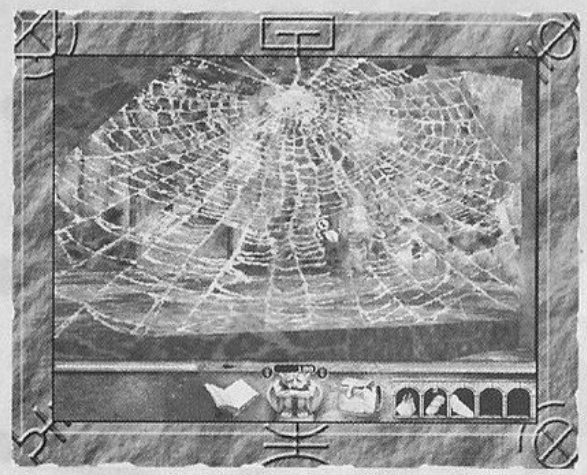


Hum, il semblerait que nous ayons trouvé une boîte. Ouvrez-la pour savoir ce qu'elle contient. Vous pouvez le faire puisque le curseur a de nouveau pris l'apparence d'une main ouverte.



Un cristal de feu ! Merveilleux. Vous pouvez l'utiliser tout de suite, ou le garder pour plus tard. Pour vous en servir, gardez-le dans la main et déplacez-vous vers votre cible. Allez, juste pour rire, visez l'un des corps suspendus et faites un clic-droit.

Vous pouvez utiliser d'autres objets en faisant un clic-droit dessus ou en appuyant sur les touches "**6**", "**7**", "**8**", "**9**" ou "**0**". Chaque touche correspond à l'un des emplacements de votre ceinturon.



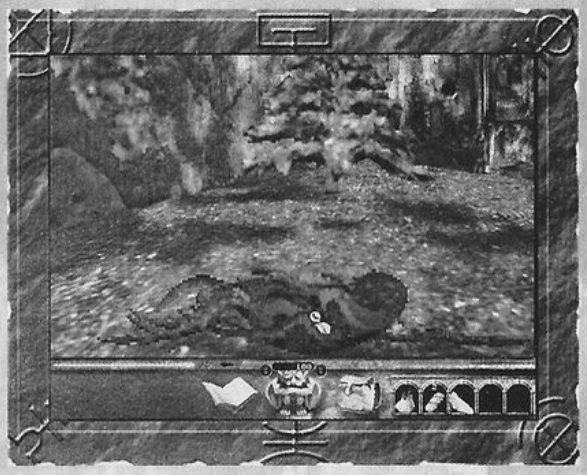
Ouah ! Une toile d'araignée géante ! Le couteau rouillé va sans doute vous être d'une grande utilité ! Faites un clic-droit pour déchirer la toile d'araignée.



Quelle horreur ! Voilà ce que j'appelle une grosse araignée dégoûtante ! Faites un clic-droit et attaquez-la avant de lui servir de déjeuner. N'oubliez pas que vous pouvez également utiliser la touche "**F**" (attaque).

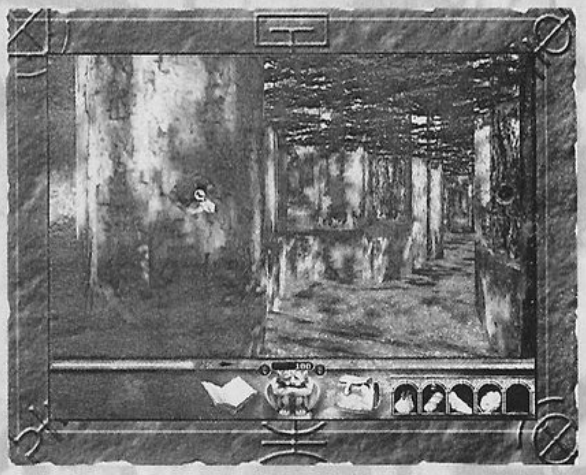
Si vous êtes blessé au cours du combat, soignez-vous en appuyant sur la touche "**7**" pour manger un biscuit d'aloès. Vous pouvez également faire un clic-gauche pour vous saisir du biscuit d'aloès, puis un clic-droit sur l'écran de jeu pour le manger.

L'éclat rouge qui apparaît à l'écran indique l'endroit d'où un monstre que vous n'avez pas vu vous attaque. Les flèches dans l'éclat indiquent la direction de l'attaque. Une flèche vers le bas indique que le monstre est sous votre champ de vision. Regardez vers le bas pour le repérer et pouvoir l'attaquer.

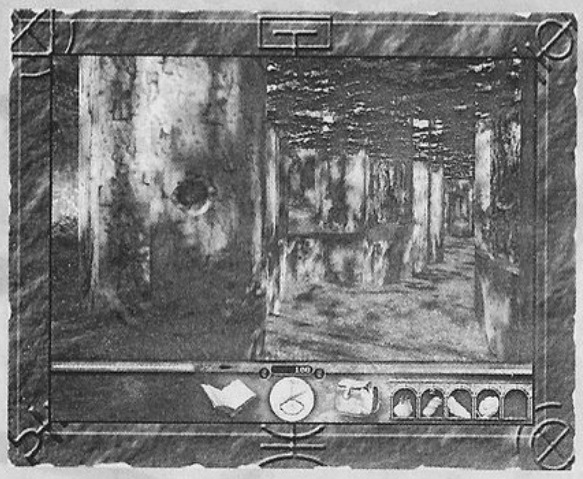


Bien joué ! Vous avez massacré une araignée ! Voyons si elle transportait quelque chose. Déplacez le curseur au-dessus du cadavre ; il prend la forme d'une loupe, ce qui indique qu'il y a quelque chose à trouver. Faites un clic-gauche pour fouiner alentour.

Ah ! Ah ! De la soie d'araignée ! Placez-la dans votre inventaire et consultez la rubrique objets du journal pour en savoir plus.



Hum, peut-être y a t-il quelque chose dans ce trou ? Déplacez le curseur au-dessus du trou et faites un clic-gauche lorsque la loupe apparaît. Attention ! Fourrer vos doigts n'importe où peut s'avérer risqué.

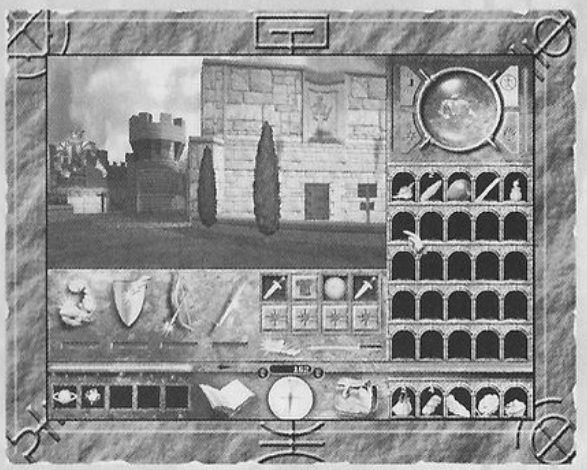


Bien joué ! On a toujours besoin d'une boussole.



Continuez et ne laissez aucune parcelle de ce monde inexplorée.

L'interface



Interface : les déplacements

Les flèches haut et bas vous font avancer et reculer. Vous pourrez vous retourner vers la droite ou la gauche en utilisant les touches "7" et "9" du pavé numérique. Les flèches gauche et droite permettent les déplacements latéraux. Vous pouvez également vous déplacer en maintenant le bouton gauche de la souris enfoncé tout en faisant glisser la souris. Si vous maintenez la touche MAJ enfoncée pendant que vous vous déplacez, votre personnage se mettra à courir. Pour sauter, appuyez sur la BARRE D'ESPACEMENT ou faites un double-clic gauche. La touche "C" permet de s'accroupir ou de s'agenouiller. Ainsi, si vous vous trouvez face à un autel, agenouillez-vous pour prier et gagner les faveurs de la divinité. Appuyez sur les touches "A" et "W" pour regarder vers le haut et vers le bas. La touche "Q" recentre le regard. En mode déplacement souris, vous pouvez jeter un regard alentour en maintenant le bouton gauche de la souris enfoncé alors que le curseur est placé au centre du ceinturon. Vous pouvez personnaliser les touches de commandes à partir de l'écran des options.

Interface : les modes de jeu

Utilisez la touche "X" pour alterner entre le mode visuel de la souris et le mode déplacement souris. Il est possible de modifier les paramètres de commandes en passant par l'écran des options. En mode visuel de la souris, vous utilisez cette dernière pour orienter votre regard vers le haut, le bas, la droite ou la gauche. Les fonctions de saisie automatique des objets et d'équipement automatique sont activées en mode visuel de la souris. Lorsque vous ouvrez l'inventaire ou le journal, le mode visuel de la souris est automatiquement désactivé pendant que vous consultez ces documents.

En mode déplacement souris, vous utilisez la souris pour saisir et déplacer des objets dans le monde tout comme dans l'interface. Si vous maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé, tout en déplaçant le curseur, votre personnage pourra se déplacer et tourner dans le jeu.

La saisie automatique des objets signifie que les objets sont automatiquement rangés dans l'inventaire lorsqu'ils sont ramassés avec le curseur ou lorsque vous passez dessus. L'équipement automatique signifie que l'objet est automatiquement inséré dans le premier emplacement libre lorsque la fonction d'équipement automatique est activée ou lorsque vous faites un clic-droit avec un objet au-dessus du sac à dos.

Interface : le curseur

Pendant la partie, le curseur change d'apparence en fonction de l'endroit où il se trouve ou des aptitudes que vous avez acquises.

Curseur	Signification	Utilisable sur
 Main	Déplacement	Murs et sols.
 Main avec arme	Se battre	Personnages, créatures, objets.
 Main ouverte	Ouvrir	Portes, serrures, coffres, panneaux et objets.
 Porte-voix	Parler	Personnages, créatures.
 Sablier	Veuillez attendre	Personnages, conversations, etc.
 Main tendue vers le bas	Ramasser/Lâcher	Objets.
 Main fermée + objet	Tenir	Personnages, créatures, objets.
 Main + loupe	Rechercher	Objets, portes, monstres, personnages.
 Poing	Coup puissant	Portes, coffres, créatures et murs.
 Passe-partout	Crocheter les serrures	Portes ou coffres verrouillés.
 Main de voleur	Voler	Objets.
 Main tendue vers l'avant	Pousser/Tirer	Objets.
 Couronne d'argent	Acheter / Vendre	Personnages.

Utiliser le clic-gauche

L'icône de base dans le jeu est la main, à moins que le curseur ne soit placé au-dessus d'un objet avec lequel il peut agir. Faites un clic-gauche maintenu pour vous déplacer en direction du curseur sur l'écran de jeu jusqu'à ce que vous rencontriez un objet sur lequel vous pourrez agir.

Pour reculer en mode déplacement souris, vous devez déplacer le curseur vers le bas de l'écran de jeu et faites un clic-gauche maintenu.

Utiliser le clic-droit

Le clic-droit donne accès à plusieurs actions qui dépendent de ce que le joueur a entre les mains. L'action par défaut, lorsque vous faites un clic-droit, est l'attaque. Si le curseur représente un objet utilisable, vous vous servirez de l'objet en question en faisant un clic-droit (par exemple, un biscuit à l'aloès sera consommé ; une poche d'acide, lancée ; une clé, utilisée ; un sort, jeté ; un cristal de feu lancera des boules de feu, etc). Attention cependant à ne pas utiliser le clic-droit pendant que vous discutez avec un personnage ou vous l'attaquerez immédiatement.

Un objet ne peut être lancé que s'il est prévu à cet effet. Si, par exemple, vous souhaitez laisser tomber une pièce d'armure au sol, vous devez déplacer le curseur vers le sol tout en tenant la pièce d'armure. Vous ne pouvez la lâcher que lorsque l'icône correspondante apparaît.

Interface : les combats

Pour attaquer, faites un clic-droit ou appuyez sur la touche "**F**". Vous pouvez utiliser les armes de jet même si aucune cible n'est visible. Certaines armes, telles les dagues, vous permettent de porter un maximum de coups en un minimum de temps. D'autres, comme les grosses haches, sont bien moins maniables. L'éclat rouge qui apparaît à l'écran indique l'endroit d'où un monstre que vous n'avez pas vu vous attaque. Les flèches dans l'éclat indiquent la direction de l'attaque. Une flèche vers le bas indique que le monstre est sous votre champs de vision. Regardez vers le bas pour le repérer et pouvoir l'attaquer.

Interface : la magie

Faites un clic-droit sur l'icône du sort qui vous intéresse dans le ceinturon des sorts, ou faites un clic-gauche sur le sort pour le sélectionner, puis un clic-droit sur la cible visée. Vous pouvez également utiliser les touches "**1**", "**2**", "**3**", "**4**" et "**5**" qui correspondent aux cinq emplacements du ceinturon des sorts. Utiliser ces touches vous permettra de lancer le sort correspondant dans le ceinturon.

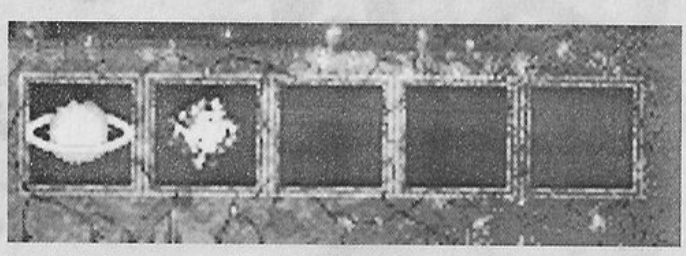
Un sort n'est utilisable que si vous possédez suffisamment de mana. Certains sorts ne peuvent être jetés que lorsqu'une cible est à votre portée. Pour d'autres, l'utilisation de la magie ancienne est nécessaire. Pour être à même de jeter un sort de magie ancienne, vous devez trouver et utiliser des pierres de magie ancienne qui vous serviront à stocker la puissance nécessaire. Placez le curseur au-dessus du symbole de la magie ancienne pour savoir combien de sorts sont chargés. Le symbole de la magie ancienne est la larme située à droite de la barre bleue indiquant le niveau de mana.

Interface : les conversations

Lorsque le curseur prend l'apparence d'un porte-voix, cela signifie que le personnage ou la créature qu'il désigne a quelque chose à vous dire. Faites un clic-gauche pour engager la conversation. Si vous vous éloignez du personnage, la discussion sera interrompue. Toutes les conversations sont automatiquement enregistrées dans votre journal.

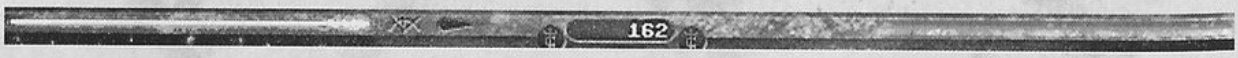
Interface : le ceinturon

Ceinturon des sorts



Il se situe dans le coin inférieur gauche de l'écran de jeu principal, si vous possédez un livre des sorts. Vous y trouverez cinq sorts personnalisables et pouvant être jetés en appuyant simplement sur une touche ou en faisant un clic de souris. Vous pouvez également les utiliser en les sélectionnant directement dans le ceinturon des sorts. Les sorts sont de couleur grise lorsque le joueur ne possède pas suffisamment de mana pour pouvoir les lancer.

Mana et barres de santé



Ces éléments apparaissent au-dessus du ceinturon des sorts et de celui de l'inventaire ; ils reflètent vos points de mana (en bleu) et vos points de santé (en rouge). Placez le curseur au-dessus de ces barres pour connaître le nombre exact de points en votre possession. Lorsqu'une pierre de magie ancienne est utilisée, une petite larme rouge se met à briller à droite de la barre représentant votre niveau de mana. Lorsqu'une poignée de mana est utilisée, un petit symbole se met à briller à droite de la barre représentant votre niveau de mana.

Bourse



Le nombre de couronnes d'argent en votre possession apparaît au centre du ceinturon.

Boussole



La boussole apparaît au centre du ceinturon. Elle indique votre direction et est très utile dans les passages labyrinthiques et sinueux. Lorsque vous placez le curseur au-dessus de la boussole, il prend l'apparence d'un œil. Faites un clic-gauche maintenu pour jeter un œil alentour.

Accès à l'inventaire



L'icône du sac à dos située à droite de la boussole vous permet d'accéder à l'écran de l'inventaire. Faites un clic-gauche sur le sac à dos ou appuyez sur la touche "**I**" pour ouvrir l'inventaire.

Accès au journal



Vous trouverez l'icône du journal à gauche de la boussole. Cliquez dessus lorsque vous souhaitez consulter vos notes, la carte automatique, la pharmacopée, les sorts, la description d'un objet, la liste de vos aptitudes ou toute autre information. Pour sortir du journal, appuyez sur la touche "ECHAP" ou faites un clic-gauche sur l'icône. Appuyer sur la touche "TAB", pendant une partie, fera apparaître la carte automatique.

Icônes d'état

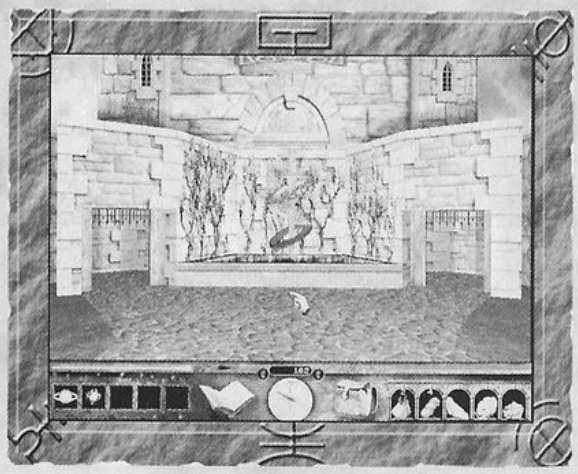
Diverses icônes peuvent apparaître dans le coin inférieur gauche de l'écran de jeu. Elles représentent votre santé, votre condition physique ainsi que les effets que les sorts qui vous ont été jetés ont sur vous.

Interface : la condition physique du joueur

Vous pouvez vous retrouver dans divers états négatifs au cours du jeu. Chacun a des effets et un traitement qui lui sont propres.

- **Poison léger** : ce poison peu toxique fait effet pendant moins d'une minute. Vous souffrez de quelques légers troubles tant qu'il est présent dans votre organisme.
- **Poison violent** : la douleur causée par ce venin mortel dure jusqu'à ce que vous soyez soigné. Tant qu'il fait effet, les dommages causés sont considérables et s'avéreront même fatals si vous ne vous soignez pas dans les minutes qui suivent son contact.
- **Faim** : manger est très important. Lorsque vous avez faim, ni votre santé, ni votre mana ne se régénèrent.
- **Mort de faim** : une grosse faim vous affaiblit. Par conséquent, les dommages que vous pouvez causer lors d'un combat sont nettement moins importants, votre niveau de protection diminue et votre niveau de mana commence, lui aussi, à décliner.
- **Poison irradiant** : lorsque vous serez sous l'emprise de ce poison, votre total de points de santé deviendra votre total de points de mana. De plus, votre force et votre niveau de protection originels tomberont petit à petit à 25 % de leur valeur normale. Si votre total de points de santé chute à zéro, vous êtes mort...

L'inventaire

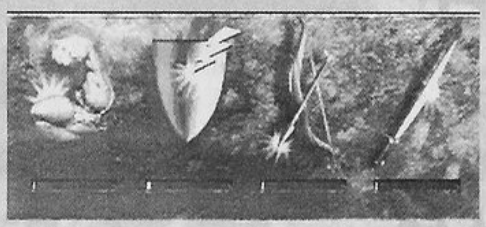


L'inventaire est un fourre-tout dans lequel vous placez le objets trouvés au cours de vos aventures. Pour l'ouvrir, il vous suffit de faire un clic-gauche sur le sac à dos ou d'appuyer sur la touche "**I**". Si un objet est associé à votre curseur, faites un clic-droit sur le sac à dos pour ajouter l'objet à l'inventaire. Utilisez les touches " ^ " et "**$**" pour vous déplacer dans le ceinturon d'objets. Si votre ceinturon contient des objets, vous pourrez utiliser ces derniers en appuyant sur les touches correspondantes "**6**", "**7**", "**8**", "**9**" et "**0**". Si un objet est déjà associé à votre curseur, un clic-droit vous permettra également de l'utiliser. Par exemple, vous agiterez votre épée ou mangerez le contenu de votre sac de vivres. Vous pouvez échanger l'objet associé à votre curseur contre l'un des objets de votre ceinturon en appuyant sur la touche "CTRL" et sur celle qui correspond à votre ceinturon d'objets. Vous pouvez également vous munir d'un objet de votre ceinturon en appuyant sur la touche MAJ et sur celle correspondant à l'emplacement où se trouve cet objet dans votre ceinturon.

Le jeu ne s'interrompt pas lorsque l'inventaire est ouvert. Trente emplacements sont disponibles. Chaque rangée représente un ceinturon auquel vous avez accès en passant par l'écran principal du jeu et en cliquant au-dessus ou en dessous des emplacements du ceinturon. Vous pouvez vous déplacer entre les différentes rangées de l'inventaire.

Vos niveaux de force, protection, puissance projectile et force en combat rapproché apparaissent dans l'écran de l'inventaire. Ils représentent la résistance de toutes les pièces d'armure et de toutes les armes dont vous êtes doté. Vous trouverez, à côté, huit emplacements dans lesquels sont insérés armes, pièces d'armure et joyaux.

Inventaire : niveaux de force



La barre située en dessous de chacun de ces symboles représente votre niveau de force et/ou de protection.

Force

Le niveau de force représente votre vigueur. Votre rang, vos niveaux d'aptitudes et de compétence influent sur votre force.

Niveau de protection

Les pièces d'armure que vous portez ainsi que tout autre élément de protection (objets, pharmacopée, etc.) influent sur votre niveau de protection.

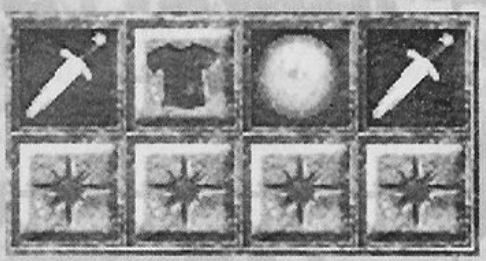
Puissance projectile

Cet indicateur traduit la précision et la puissance de votre arc ou de votre arbalète. Tout élément de puissance supplémentaire (objets, pharmacopée, etc.) influe également sur la puissance des projectiles.

Force en combat rapproché

Le niveau de force en combat rapproché dépend de l'arme de main en votre possession, mais également de votre force et de tout élément de puissance supplémentaire (objets, pharmacopée, etc).

Inventaire : équipement



Ces huit icônes représentent votre corps. Les objets comme les pièces d'armure et les armes doivent être placés dans l'un de ces emplacements pour être activés. Lorsqu'un emplacement brille, cela signifie que vous possédez un objet qui peut être inséré à cet endroit. Certains objets ont la capacité d'augmenter ou de diminuer votre force et/ou votre protection.

Inventaire : faim



Manger est très important ! Si la barre faim est verte, vous êtes rassasié. Si elle est jaune, vous avez faim. Si elle devient rouge, vous avez tellement faim que votre corps s'affaiblit. De votre faim dépend la régénération de vos niveaux de santé et de mana, les dégâts que vous infligez lors des combats, ainsi que votre niveau de protection.

Inventaire : les compagnons

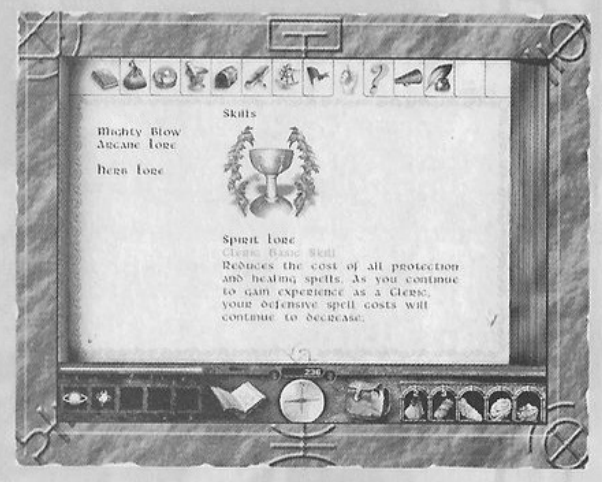


Vous rencontrez les compagnons par l'intermédiaire des guildes. Une fois que vous avez choisi un compagnon, vous ne pouvez plus en changer. Il est lié à vous. Chaque compagnon possède des aptitudes et des talents en rapport avec sa guilde d'origine. Si l'un d'entre eux meurt, vous pouvez le ramener à la Guilde des moines pour le voir ressusciter.

Lorsque l'inventaire est ouvert, une boule de cristal, entourée par quatre boutons, traduit tous les mouvements de votre compagnon. Un bouton lumineux indique l'action entreprise par votre compagnon. Maintenez le curseur au-dessus de chaque bouton pour en connaître la fonction.

Pour donner un ordre à un compagnon, cliquez sur l'un de ces quatre boutons. La barre verticale rouge indique l'état de santé du compagnon. La barre verticale bleue indique, quant à elle, le niveau de mana dont il dispose. Si l'état de santé de votre compagnon décline, vous pouvez amener (grâce à la souris) des produits curatifs jusqu'à la boule de cristal. Il existe également des sorts visant à guérir ou à protéger votre compagnon.

Journal



Votre journal tient une chronique automatique des objets, sorts, cartes, conversations, monstres, aptitudes, notes, ainsi que de votre progression au sein des guildes. Pour ouvrir le journal, cliquez sur le livre ou appuyez sur la touche "**J**". Cliquez sur l'un des onglets du journal pour atteindre la rubrique que vous souhaitez consulter. Pour obtenir des informations plus détaillées, vous pouvez faire un clic-gauche sur les icônes se trouvant dans les rubriques Sorts et Objets du journal.

Journal : la magie



La section "sorts" du journal vous indique quels sorts vous avez appris jusque là ainsi que leur fonction. Faites un clic-droit sur l'un des sorts pour l'associer au curseur. Pour pouvoir l'utiliser plus tard, faites ensuite un clic-gauche sur un emplacement vide du ceinturon des sorts. Utilisez les touches ")" et "=" pour visualiser le contenu de vos ceinturons des sorts. Lorsque le journal est fermé, utilisez les touches "**1**", "**2**", "**3**", "**4**" et "**5**" pour jeter des sorts du ceinturon des sorts inférieur. Faire un clic-droit sur l'icône d'un sort située dans un ceinturon de sorts alors que le journal est ouvert, fera disparaître l'icône de son emplacement. Dans tous les autres cas, faire un clic-droit sur l'icône d'un sort permet de lancer le sort.

Journal : les objets



Dans cette section sont répertoriés tous les objets, ainsi que les façons connues de s'en servir. Il existe trois niveaux d'information concernant les objets : fondamental, utilisé et identifié.

Journal : les créatures



Vous trouverez dans cette section une liste des créatures que vous avez rencontrées, ainsi que des informations les concernant. Plus vous restez en contact avec une créature, plus les informations la concernant sont détaillées.

Journal : la pharmacopée



Les éléments composant la pharmacopée peuvent être combinés pour en créer de nouveaux. Lorsque vous apprenez une recette précise, cette dernière apparaît dans le journal. L'élément le plus à gauche est le résultat de la combinaison des éléments placés à sa droite. Lorsque les ingrédients ne sont pas ternis, vous pouvez sélectionner l'élément le plus à gauche pour mélanger les ingrédients. Le nouvel élément ainsi obtenu sera automatiquement associé au curseur.

Journal : les indispensables



Les indispensables sont des objets ou des informations dont vous avez absolument besoin pour pouvoir terminer le jeu. Lorsque vous les avez utilisés et qu'ils sont devenus inutiles, ils disparaissent automatiquement de la liste.

Journal : les quêtes



C'est la liste de vos objectifs et de vos quêtes. Les informations importantes en rapport avec les conversations, les directions empruntées ou tout autre fait utile y sont automatiquement enregistrés. Une quête menée à bien est automatiquement rayée de la liste.

Journal : la carte automatique



La carte automatique vous indique où vous vous trouvez, ainsi que le chemin parcouru. Votre position exacte est indiquée à l'aide d'une grande flèche. Les flèches droite et gauche situées dans le coin inférieur droit de l'écran vous permettent d'aller d'un endroit à l'autre sur la carte. Avec les flèches haut et bas, vous vous déplacez dans les différents niveaux de l'endroit où vous vous trouvez à ce moment-là. Par exemple, si vous vous trouvez dans un bâtiment de trois étages, vous pourrez revoir ceux que vous avez déjà visités en utilisant ces touches. Les pointes colorées vous permettent de coder vos commentaires avec des couleurs sur la carte. Cliquez sur une pointe, puis sur la carte pour y placer votre commentaire. Après avoir tapé vos notes, appuyez sur ENTREE. Pour faire apparaître ou disparaître la première ligne de vos commentaires, appuyez sur la touche "T". Le bouton avec la flèche pointée vers le bas permet de centrer la carte sur votre position du moment. Faites un clic-gauche sur la loupe pour effectuer un zoom avant sur la carte et un clic-droit pour effectuer un zoom arrière. Les touches ")" et "=" exercent les mêmes fonctions. Vous pouvez également cliquer sur un point de la carte pour la centrer sur ce dernier.

Journal : les guildes



Cette section vous rappelle à quelle guilde vous appartenez et le rang que vous y occupez.

Journal : les aptitudes



Vous trouverez, dans cette section du journal, une liste de vos aptitudes ainsi qu'une description de chacune d'entre elles.

Journal : les conversations



Cette section est une retranscription de toutes les conversations que vous avez eues avec les personnages peuplant Gladstone et les territoires environnants.

Journal : les options



Cette section correspond en réalité au menu des options. Pour obtenir de plus amples informations à ce sujet, veuillez vous reporter à la rubrique *Options* de ce manuel.

Journal : les notes



Le bloc-notes permet à ceux qui le souhaitent de consigner notes et commentaires. Utilisez le curseur pour le compulser et vous déplacer à l'intérieur de ce calepin. Pour commencer un nouveau chapitre, appuyez sur ENTREE. Les touches "HAUT DE PAGE" et "BAS DE PAGE" vous permettent de passer d'un chapitre à l'autre, et les touches "DEBUT" et "FIN", d'aller respectivement au début ou à la fin d'un chapitre.

Journal : les commentaires



Cette section contient les observations de Copper sur le monde qui l'entoure. Elle est mise à jour automatiquement en cours de partie.

Options

Par l'intermédiaire de ce menu, vous pourrez configurer certains paramètres comme le volume, modifier l'apparence du monde dans lequel vous évoluez, préciser avec quelle fréquence la sauvegarde automatique doit intervenir, modifier la configuration du clavier, activer ou désactiver l'accélération matérielle.

Options : menu

Appuyez sur la touche ECHAP pour faire une pause dans le jeu et afficher le menu principal des options. Vous pourrez alors quitter la partie, effectuer des sauvegardes, des chargements et accéder aux paramètres de jeu.

Nouvelle partie

Permet au joueur de commencer une nouvelle partie.

Sauvegarder la partie

Permet au joueur de sauvegarder la partie en cours à tout moment.

Charger une partie

Permet au joueur de charger une partie à tout moment.

Charger la sauvegarde automatique

Permet de charger la dernière partie sauvegardée par l'intermédiaire de la sauvegarde automatique.

Effacer cette partie

Permet au joueur de supprimer une partie de la liste des parties sauvegardées.

Options

Affiche les menus permettant de régler les commandes vidéo, audio, sauvegarde automatique, clavier et autres.

Surprises

Présentations de nouveaux produits Westwood, générique du jeu et répétition de l'introduction.

Aide

Cette option vous donne accès à l'aide en ligne au cours de tous vos déplacements dans le pays.

Quitter

Pour quelle raison pourriez-vous bien avoir envie d'utiliser cette option ?



Options : raccourcis clavier

Voici une liste de tous les raccourcis clavier et de leur configuration par défaut. Vous pouvez reconfigurer toutes ces commandes en passant par la rubrique traitant des paramètres clavier dans le menu option.

Manipuler un objet	Clic-gauche ou **T**
Utiliser un objet	Clic-droit ou **U**
Avancer	Pavé numérique ou clavier élargi : touche fléchée **HAUT**
Reculer	Pavé numérique ou clavier élargi : touche fléchée **BAS**
Déplacement vers le côté gauche	Pavé numérique : touche fléchée **GAUCHE**
Déplacement vers le côté droit	Pavé numérique : touche fléchée **DROITE**
Tourner à gauche	Pavé numérique : Début ou clavier élargi : touche fléchée gauche
Tourner à droite	Pavé numérique : Haut de page ou clavier élargi : touche fléchée droite
Regarder vers le haut	**A**
Regarder vers le bas	**W**
Centrer le regard	**Q**
Vitesse	Touches MAJ
Commande de vitesse	Touche Début
Déplacement latéral	**!**
Sauter	BARRE D'ESPACEMENT
S'accroupir	**C**
Tour à 180 °	Touche Haut de page
Mode de déplacement temporaire	**,**
Mode de déplacement verrouillé	**X**
Mode vue souris temporaire	**O**
Mode vue souris verrouillé	**L**
Ouvrir l'inventaire	**I**
Ouvrir le journal	**J**
Ouvrir la section sorts du journal	**S**
Utiliser une arme	**F**
Mode zoom	Touche Bas de page

Jeter sort emplacement 1	**1**
Jeter sort emplacement 2	**2**
Jeter sort emplacement 3	**3**
Jeter sort emplacement 4	**4**
Jeter sort emplacement 5	**5**
Ouvrir la section carte automatique du journal	TAB
Sauvegarde rapide	**F10**
Utiliser objet emplacement inventaire 1	**6**
Utiliser objet emplacement inventaire 2	**7**
Utiliser objet emplacement inventaire 3	**8**
Utiliser objet emplacement inventaire 4	**9**
Utiliser objet emplacement inventaire 5	**0**
Menu d'aide	**H**
Défilement livre des sorts vers le haut	)
Défilement livre des sorts vers le bas	=
Défilement inventaire vers le haut	^
Défilement inventaire vers le bas	$
Eluder le dialogue	**K**
Sélectionner un objet avec la souris	**E**
Changer objet curseur par objet sélectionné	Touches ALT
Modifier objet associé au curseur	Touches CTRL
Commande compagnon : trouver	**F1**
Commande compagnon : suivre	**F2**
Commande compagnon : spécial	**F3**
Commande compagnon : attaquer	**F4**
Lâcher objet du curseur dans sac à dos	**B**



A la découverte de Gladstone : les guildes

Toutes propriétaires d'une échoppe, les guildes sont les centres d'apprentissage de Gladstone. Il est en effet possible d'acquérir, dans chacune d'entre elles, certaines aptitudes qui vous seront fort utiles lors de vos différentes quêtes. Vous aurez la possibilité de rejoindre les quatre guildes que compte Gladstone, chacune imposant ses propres conditions d'admission, ce qui rend certaines plus accessibles que d'autres. Leurs membres sont de niveaux différents : si ces niveaux vous permettent de bénéficier d'aptitudes et d'options supplémentaires, ils ont aussi leurs exigences.

Vous pouvez faire partie d'autant de guildes que vous le souhaitez. Cependant, votre expérience étant répartie entre elles, vous aurez davantage d'expérience si vous n'adhérez qu'à une seule guilde. De fait, la plupart de vos aptitudes gagnant en efficacité lorsque vous engrangez de l'expérience, le niveau de vos aptitudes croîtra plus vite si vous n'avez rejoint qu'une seule de ces institutions. Une fois que vous êtes devenu membre de l'une d'elles, votre progression est tenue à jour dans une page de votre journal. Une description et un "mode d'emploi' des nouvelles aptitudes dont vous jouirez au fur et à mesure de vos aventures apparaissent dans une autre page du journal.

La Guilde des guerriers : le Cercle de fer



Premier possesseur d'armes et d'armures de Gladstone, le Cercle de fer est responsable du maintien de l'ordre. Ce n'est qu'en exigeant des acquéreurs potentiels d'armes qu'ils deviennent membres de la guilde que celle-ci a pu maintenir son contrôle sur la distribution des armes dans le royaume. Aussi, la Guilde des guerriers est-elle l'organisation la plus représentée dans la population de Gladstone, ses membres étant, soit gardes, soit militaires, voire même mercenaires.

Parmi tous ceux qui ont recours aux armes à Gladstone, ces guerriers sont, sans nul doute, les plus forts.

Les rangs au sein de la Guilde des guerriers :

- **Serviteur de la couronne**
- **Aide de camp**
- **Epée d'or**

Les aptitudes :

- **Serviteur de la couronne : coup puissant.** Il permet au guerrier de briser des portes et autres objets, et double les dommages causés par la paume de la main.
- **Aide de camp : adresse au tir**. Elle permet au joueur de faire apparaître à l'écran une fenêtre-cible mobile qui zoome sur l'endroit où se trouve le curseur.
- **Epée d'or : frappe rapide**. Elle diminue le temps de récupération après usage d'une arme.

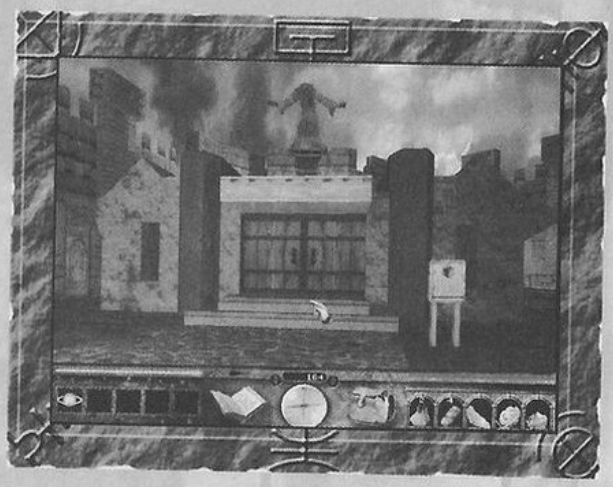
Le compagnon :

Le Golem de fer : il part en éclaireur, attaque l'ennemi, va frapper à la porte des gens et recherche de la nourriture.

Les caractéristiques de la guilde :

- Echauffement/entraînement (combat amical)
- La palestre (entraînement à la course d'obstacles)

La Guilde des magiciens : les Talamaris



Bien qu'elle soit la plus petite du royaume, la guilde des Talamaris est de loin la plus puissante et la plus influente de Gladstone. Dirigée par Dawn la Mystique, elle a été la première guilde fondée après les guerres de l'armée des Ténèbres. La Guilde des magiciens est aussi, à Gladstone, l'endroit où l'on trouve le plus grand nombre de grimoires et autres parchemins.

Ses membres sont, sans conteste, les meilleurs jeteurs de sorts de tout Gladstone.

Les rangs au sein de la Guilde des magiciens :

- **Apprenti à la cour**
- **Magicien à la cour**
- **Magicien de la couronne**

Les aptitudes :

- **Apprenti à la cour : expérience ésotérique.** Elle réduit le nombre de points de mana perdus lors d'une attaque magique. Plus vous acquerrez d'expérience en tant que magicien, moins les sorts offensifs que vous jetterez vous coûteront de points.
- **Magicien à la cour : identification.** Cette aptitude, qui repose sur vos connaissances, vous permet d'avoir des informations supplémentaires très utiles sur tel ou tel objet.
- **Magicien de la couronne : fontaine de mana.** Elle permet au magicien de retrouver rapidement son niveau de mana en absorbant les forces magiques qui l'entourent.

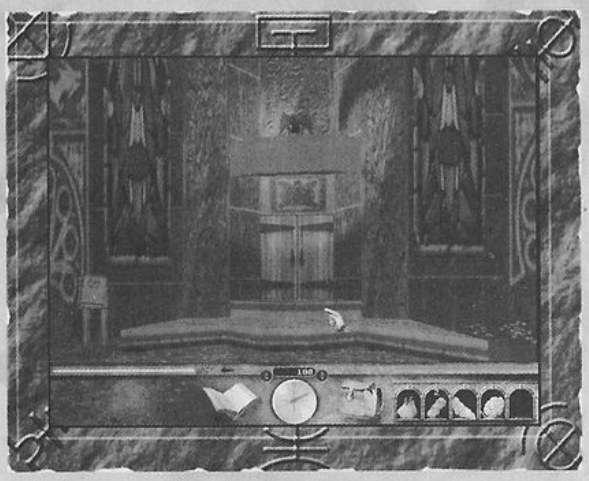
Le compagnon :

L'Homoncule, qui collecte les remèdes, identifie les objets et joue les espionnes.

Les caractéristiques de la guilde :

- Points de rechargement (pour cristaux de feu, de foudre et de tempête)

La Guilde des moines : l'Ordre des Finch



Cela fait des siècles que l'Ordre des Finch existe dans le royaume en tant qu'ordre monastique. On les soupçonne même d'être à l'origine de la monarchie de Gladstone. Chantres de la liberté de pensée et de la responsabilisation des actes, les membres de cette guilde ont un don pour la guérison et la remise en forme unique dans tout le pays. Par ailleurs, pas question pour eux de passer l'éponge sur, par exemple, l'agression gratuite dont se serait rendu coupable l'un des leurs. Outre l'exclusion du coupable, ils le priveraient également de tous les charmes dont il disposait jusqu'alors s'il s'avérait coupable d'avoir enfreint les règles. Le recours aux services de la guilde est refusé à quiconque n'adhère pas à la philosophie qu'elle s'est choisie.

Les membres de la Guilde des moines sont des guérisseurs hors pair et, quoiqu'ils soient moins bien lotis que d'autres en matière de combat ou de magie, ils sont sans doute les individus les plus avenants.

Les rangs au sein de la Guilde des moines :

- **Novice**
- **Prêtre**
- **Finch**

Les aptitudes :

- **Novice : expérience spirituelle.** Elle réduit le nombre de points de mana perdus en jetant un sort de protection ou de guérison. Plus vous acquerrez d'expérience en tant que moine, moins les sorts défensifs que vous jetterez vous coûteront de points.
- **Novice : expérience d'herboriste.** Cette aptitude incarne la capacité des moines à identifier tout de suite des objets aux propriétés curatives.
- **Prêtre : frappe sacrée.** Elle permet d'attaquer les morts vivants de tous types en leur infligeant deux fois plus de dommages qu'à l'habitude.
- **Finch : résurrection du compagnon.** Elle permet au joueur de ressusciter feu son compagnon.

Le compagnon :

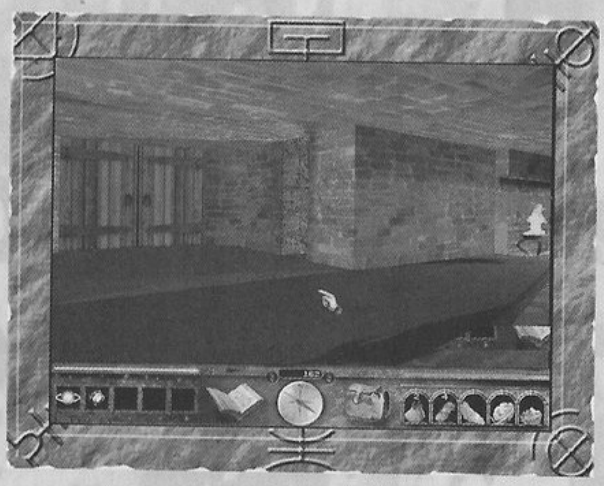
La fée Paillette, qui protège le joueur grâce à sa magie, le soigne et trouve de la nourriture.

Les caractéristiques de la guilde :

- Autel de force : il augmente de 20 % les points de santé et les points de force de départ pendant plusieurs minutes.
- Autel aux esprits : il augmente de 20 % les points de mana et le niveau de protection de départ pendant plusieurs minutes.

  Remarque : l'effet des autels n'est pas cumulatif. Lorsque le joueur meurt, leur effet se dissipe.
- Autel de résurrection : il ressuscite les compagnons.

La Guilde des voleurs : la Bacchanale



Située à Gladstone-le-Bas, la Guilde des voleurs n'en est pas vraiment une. Coterie de détrousseurs et de coupe-jarrets, cette belle équipe s'est érigée à contre-courant de son homologue de la ville haute. L'adhésion à cette organisation est des plus incertaine et l'on n'y peut progresser, le plus souvent, qu'en ayant recours à des moyens troubles et inavouables. Très précieuse aux yeux de l'audacieux, cette guilde est, à Gladstone, la seule source de poisons, formules et autres objets douteux. Elle est également la seule en ville à posséder une échoppe où l'on est prêt à traiter tout type d'affaire, *quel qu'il soit*.

Les rangs au sein de la Guilde des voleurs :

- **Saltimbanque**
- **Fripouille**
- **Serrurier**

Les aptitudes :

- **Saltimbanque : vol.** Cette aptitude vous permet de voler dans les échoppes ou de détrousser des personnages. Si votre victime n'a pas les yeux posés sur vous au moment de votre forfait, vous avez des chances d'y arriver. Attention, cependant : si un marchand vous prend la main dans le sac, il refermera ses portes sur vous à jamais !
- **Saltimbanque : attaque en traître.** Le voleur gagne des points supplémentaires lorsqu'il frappe quelqu'un par derrière. Cette aptitude vous permet de diviser par deux le niveau de protection de votre cible. A moins que vous n'ayez acquis l'aptitude du tireur d'élite, vous ne pourrez pas frapper par derrière à distance.

- **Saltimbanque : crochetage de serrure.** Elle permet de crocheter une serrure sans la casser ni faire de bruit. A chaque serrure est attribué un niveau. Si votre niveau de voleur est inférieur au niveau d'une serrure, vous ne pourrez pas la crocheter. Si votre niveau est égal ou supérieur à celui de la serrure, la voie est libre !
- **Fripouille : adresse au tir.** Cette aptitude permet au joueur de faire apparaître à l'écran une fenêtre-cible mobile qui zoome sur l'endroit où se trouve le curseur. Si une cible est touchée dans cette fenêtre, elle se verra infliger des dommages supplémentaires. L'aptitude du tireur d'élite permet également au joueur de frapper par derrière à distance.
- **Serrurier : frappe mortelle.** Cette aptitude incarne, chez le voleur, sa connaissance innée des êtres vivants et de la meilleure façon de leur faire mal. En combat rapproché, il existe ainsi une petite chance pour que le voleur tue son adversaire d'un seul coup.

Le compagnon :

C'est l'Ombre, qui cherche, tend l'oreille, crochète les serrures et joue les chapardeurs.

Les caractéristiques de la guilde :

- Palestre des voleurs (pour se familiariser avec les techniques de vol et autres tactiques)
- Mont-de-piété (on peut y vendre vraiment de tout, mais à petit prix)

A la découverte de Gladstone : les compagnons

Qu'est-ce qu'un compagnon ?

Votre compagnon vous est lié et vous aide au cours de vos voyages à travers le monde. Il peut être au courant de choses que vous ignorez ou découvrir des objets que vous avez manqués. Bien que certains compagnons soient plus puissants ou plus intéressants que d'autres, tous s'évertuent généralement à vous apporter leur aide.

Comment se lier avec un compagnon

Chaque guilde vous proposera les services d'un compagnon (à condition que vous n'en ayez pas déjà un). Si vous l'acceptez, le compagnon ne vous quittera plus. Indépendant, il a sa propre façon de penser et de réagir. Aussi, certains compagnons seront-ils, par exemple, peu enclins à aller à un endroit donné, ou plus ou moins utiles en fonction des situations auxquelles ils seront confrontés. De plus, ils ont tous leur propre personnalité, leur propre façon de parler, et ne sont pas à l'abri des blessures et, moins encore, de la mort. Dans tous les cas, il est préférable de se choisir un compagnon issu d'une guilde dont on n'est pas membre, afin de tirer davantage profit de ses compétences.

Particularités

N'importe lequel des compagnons peut passer l'arme à gauche, mais vous pouvez le ressusciter en l'emmenant à la Guilde des moines, en lui jetant un sort de résurrection, ou en ayant recours à l'aptitude de moine "résurrection du compagnon".

Lig, le Golem de fer



Semblable à un morceau d'armure massif flottant dans les airs, Lig est taciturne et vraiment pas bavard.

Compétences :

- Identifie les armes et les pièces d'armure
- Recherche de la nourriture
- Identifie les créatures
- Fait usage de son corps comme d'un bouclier
- Ramasse des objets sous les yeux du joueur
- Enfonce portes et autres obstacles de ce genre

Griselda, l'Homoncule



Cette petite créature ailée et sexy en diable est très intelligente et peut se montrer extrêmement rusée et particulièrement cynique.

Compétences :

- Recherche des articles de la pharmacopée
- Transfère du mana au joueur
- Identifie les objets
- Jette l'un des sorts faisant apparaître un écran magique
- Ramasse des objets sous les yeux du joueur

Goldy, la fée Paillette



Innocente, candide et puérile, Goldy a cependant la langue bien pendue et parle de choses sans intérêt.

Compétences :

- Débusque des objets aux propriétés curatives
- Soigne le joueur
- Jette des sorts de lumière
- Jette un sort antipoison au joueur
- Jette un sort protégeant le joueur des coups et blessures
- Identifie des objets de la pharmacopée
- Ramasse des objets sous les yeux du joueur

Syruss, l'Ombre



Insaisissable et discret, Syruss a toujours l'air de savoir de quoi il retourne. Plein d'esprit et sournois, il pense que rien n'est gratuit en ce bas monde.

Compétences :

- Recherche des armes de main
- Jette un sort antipoison au joueur
- Enduit les armes du joueur de poison
- Jette un sort d'invisibilité au joueur
- Crochète les serrures
- Ramasse des objets sous les yeux du joueur

A la découverte de Gladstone : les échoppes

Gladstone regorge d'échoppes dans lesquelles vous pouvez faire le plein de provisions et autres fournitures utiles durant votre périple. Lorsque vous êtes dans une échoppe, la totalité de vos achats apparaît à l'écran. Placez votre curseur sur chaque article pour en connaître le prix. Tous les articles de l'échoppe sont contenus dans votre inventaire et sont affublés d'une couronne d'argent qui signifie qu'ils ne vous appartiennent pas. Si vous décidez de ne rien acheter, remettez-les n'importe où dans l'échoppe. Pour acheter un article, faites un clic-gauche sur le commerçant. Pour le voler, essayez de partir sans payer. Si vous vous faites prendre, les conséquences seront funestes. Mais les commerçants peuvent aussi acheter des objets vous appartenant. Sachez cependant que vous tirerez un meilleur prix de votre bien si vous vous adressez à une échoppe spécialisée dans le type d'objets dont vous voulez vous débarrasser. Pour savoir combien vous pourrez en tirer, placez l'objet en question sur le commerçant. Il suffit alors de faire un clic-gauche pour le vendre. Si vous vendez souvent le même objet à la même échoppe, la demande étant moins forte, le prix baissera.

Acheter un article :

1. Prenez les articles que vous souhaitez acheter et mettez-les dans votre inventaire. Une couronne argentée ornera, en haut à droite, les objets non vendus de votre inventaire.
2. Pour que s'affichent le nom et le prix de l'article qui vous intéresse, laissez le curseur au-dessus de celui-ci pendant une seconde.
3. Pour connaître le prix total des articles que vous avez mis dans votre inventaire, maintenez le curseur vide sur le vendeur.
4. Pour effectuer la transaction, cliquez sur le commerçant avec l'icône de la couronne d'argent. La somme est alors automatiquement déduite de votre bourse.
5. En plaçant le curseur sur le marchand avec un seul article de l'échoppe, vous pouvez connaître le prix de l'article en question.
6. Pour l'acheter, cliquez avec sur le vendeur. La somme est alors automatiquement déduite de votre bourse.

Vendre un article :

1. Une couronne d'or apparaît à côté des articles de votre inventaire qui intéressent le commerçant.
2. Pour savoir combien il est prêt à en donner, placez votre objet au-dessus de lui.
3. Pour effectuer la transaction, il suffit de cliquer avec l'objet sur le marchand.

Voler un article :

1. Après avoir pris un article, il se peut que vous soyez tenté de partir sans payer.
2. Si vous ne vous êtes pas fait prendre en quittant l'échoppe, la couronne d'argent disparaît des articles de votre inventaire et, bien qu'il s'agisse à présent d'articles illégalement acquis, ils sont à vous.
3. Bien entendu, le commerçant est un peu plus méfiant chaque fois que vous lui rendez visite après avoir commis un nouveau larcin dans son échoppe.
4. Quand vous êtes pris la main dans le sac, le commerçant vous apostrophe et tous les articles que vous avez tenté de dérober reprennent place dans l'échoppe. Il va sans dire que le vendeur aura alors bien peu confiance en vous.
5. Le prix de vente des articles dépend de la confiance que vous inspirez au vendeur. Plus il se méfiera de vous, plus il vous faudra débourser d'argent. Cependant, vous pourrez regagner sa confiance en vous faisant oublier et en repartant à l'aventure. Le temps efface tout...

A la découverte de Gladstone : les bibliothèques des guildes

La Guilde des moines et celle des magiciens disposent de bibliothèques de sorts, dans lesquelles vous pouvez, soit vous former à l'utilisation d'un sort, soit en acheter un ou plusieurs. Sur les rayons, vous trouverez nombre de prismes transparents contenant chacun un sortilège. En plaçant votre curseur sur l'un de ces objets, vous verrez apparaître le nom et le prix du sort concerné. Il vous est possible de prendre ces sorts et de les placer dans votre inventaire : une couronne apparaît alors à côté du prisme pour signifier que vous ne l'avez pas encore acheté. Placé dans votre inventaire, le sort laisse s'afficher, dans votre journal, une description que vous pouvez, bien sûr, consulter. Si vous remettez le sort à sa place, sur le rayon, ladite description est aussitôt effacée de votre journal.

Pour acheter un ou plusieurs sorts, il vous faut déposer la somme requise dans la "coupe aux oboles". Le montant total des sorts contenus dans votre inventaire apparaît au-dessus de votre ceinturon. Lorsque vous en acheter un, le prisme disparaît de votre inventaire et le sort est noté définitivement dans votre journal. Par contre, si vous ne possédez pas assez de couronnes d'argent, la porte de la bibliothèque reste close. Il ne vous reste plus alors qu'à remettre un ou plusieurs prismes à leur place sur les rayons pour alléger la facture.

Un pays de traditions

L'Histoire côté immortels :

Jakel et le Draracle

Anu se tenait sur les rives de la jungle huline lorsque la grande cité fut submergée. La fin de la Cité des Anciens fut prompte. Il entendit un grand bruit, celui d'une immense gerbe d'eau, puis plus rien. Il était tout seul. En vérité, d'autres créatures apparurent, de-ci de-là, mais aucune de l'espèce d'Anu. Aucun autre Ancien. Aucun autre dieu. A part lui.

"L'attente sera longue," se dit-il en entonnant la formule du sort de téléportation qui l'emmènerait loin de l'île-continent. Il partait. De cela, il en était certain. Il ne pouvait rester là, au milieu des ruines fumantes des deux civilisations que venait de détruire le perfide Bélial, son ennemi.

"J'attendrai. Ailleurs," insista t-il dans un murmure.

Aucun dieu n'aurait choisi délibérément une telle mission. Personne ne tenait à attendre Bélial, mais, dans la mesure où c'était lui, Anu, qui s'était sali les mains en éliminant l'Ancien condamné, c'était à lui d'attendre. Il attendrait donc et se tiendrait prêt au cas où les menaces de résurrection de Bélial deviendraient réalité.

Anu ne se faisait aucune illusion : la malveillance de Bélial l'Ancien, Dieu du Mal, ne tarderait pas à gronder de nouveau. Quoiqu'il se fut, un peu hâtivement, juré de s'impliquer dans les événements à venir, il savait qu'il lui faudrait absolument être là pour que l'inévitable héros mortel tire profit de ses énigmatiques conseils ; conseils qui flirtaient joliment avec les convenances.

L'attente serait longue donc. Aussi, après avoir rapidement exploré le pays, Anu élut-il domicile dans des grottes de calcaire, sur un continent situé au nord, bien loin de la funeste jungle huline-dracoïde. "C'est ici que j'attendrai" dit-il en s'installant .

Mais s'installer, pour quelqu'un d'aussi puissant qu'Anu, n'était pas une mince affaire. Tout d'abord, les ouvriers, répondant au doux nom de squelettes gardiens et recrutés dans les profondeurs locales, durent être hébergés, organisés et formés à la construction comme aux tâches domestiques. Ceux en qui l'on aurait pu voir de bien étranges assistants, apportèrent cependant pleine satisfaction à Anu. Ce dernier ne leur demandant pas de lui faire la conversation et, moins encore, de faire preuve de désobéissance, il fut donc ravi de constater que ses serviteurs n'étaient que bien peu bavards et aucunement enclins à la rébellion.

Outre l'agrandissement des excavations existantes et l'acheminement de matériaux insolites dans cette nouvelle demeure, cette dernière permit à cette partie de l'univers de faire connaissance avec son tout premier "compagnon et maître d'œuvre". Créé à partir de la structure même du nouveau foyer d'Anu, Jakel, comme il se fit appeler, remplit la fonction de majordome du puissant dieu.

Dès le début, Jakel dut, entre autres responsabilités, superviser le travail de l'ensemble des serviteurs. Gestionnaire des tâches courantes incombant aux domestiques, il se chargea également de la préparation des quelques plats nécessaires, de l'établissement des emplois du temps pour l'entretien, et organisa même, de temps à autre, des divertissements pour les quelques mortels en visite là-bas. Anu permit ainsi aux

"touristes" de découvrir sa demeure souterraine.

Au cours des premières années, la construction mobilisa la plus grande partie de l'énergie des occupants ; Jakel fit alors montre d'un grand enthousiasme. Il bâtit de vastes chambres au plafond haut, des labyrinthes tortueux, des musées, d'opulents salons et tous les aménagements architecturaux que l'on devine à l'évocation d'Anu, dernier des dieux anciens.

Jamais, dans l'Histoire des mortels, un monument aussi imposant n'avait été construit. Il devait beaucoup à Jakel, et pas seulement parce que c'était lui qui gérait les activités quotidiennes. Chaque brique, chaque once de mortier contribua à doter cette demeure d'une conscience architecturale commune dont Jakel était le pilier. Nul doute que si cette demeure devait un jour tomber en ruines, Jakel ne s'en relèverait pas.

Et vice versa.

Au fil des siècles, la rumeur de l'existence, dans ces grottes, d'un puissant oracle se fit plus pressante parmi les innocents mortels, et les moins timides d'entre eux ne tardèrent pas à s'en approcher pour demander de simples conseils. C'est à cette époque qu'Anu devint, pour les mortels, le Draracle, surnom qu'il devait à sa qualité d'oracle et à son apparence, proche de celle du dragon. Depuis lors, les merveilles du Draracle n'ont cessé d'alimenter les conversations des mortels. Humains, Orcs, Thomgogs, Ghorka et bien d'autres espèces encore affluèrent vers son illustre demeure.

Pour certains historiens, la fondation du royaume de Gladstone sur les terres qu'il couvre aujourd'hui fut encouragée par la présence, en ce lieu, du célèbre dieu.

Jakel surveilla de près le défilé des implorants, s'assura que chacun d'eux offrait au Draracle un présent adéquat et établit le protocole que les mortels se devaient de respecter pour consulter l'énigmatique divinité. Si son poste faisait alors de Jakel un personnage important, son rôle dans le dernier acte de ce qui deviendra un drame ne le sera pas moins.

Dans les *Gardiens de la destinée*, Bélial recouvrait assez de puissance pour ressusciter. Comme on s'y attendait, un mortel champion, Luther, fils de Scotia, sorcière psychotique de l'armée des Ténèbres, eut grand besoin des conseils du Draracle pour détruire le Dieu du Mal.

A présent, Bélial n'étant plus une menace pour personne, c'est ici, en ce mortel univers, qu'Anu suit son destin. A l'aube de la situation actuelle, Anu s'est préparé à partir pour rejoindre les siens. Et ce ne sont pas les interminables dissensions qui ébranlent notre monde qui le feront changer d'avis.

Tout est prêt. La merveilleuse demeure est sur le point de disparaître. Voici l'ultime tâche de Jakel : attendre qu'Anu ait quitté les grottes et placé le sceau sur le chemin de lumière. La demeure, le Draracle et Jakel ne seront bientôt plus qu'un souvenir, une légende de plus dans le pays.

L'Histoire côté mortels :

Les Dracoïdes

Le cours de l'Histoire a beau nous faire oublier certains événements pour un temps, ceux-ci finissent toujours par refaire surface.

C'est sur son lit de mort que le dernier Empereur de la nation dracoïde décida de trahir son engagement au côté de Bélial, Dieu du Mal, et prit toutes les mesures nécessaires pour que l'on ne trouve plus mention, nulle part, du coupable arrangement passé par les Dracoïdes. Les archives manuscrites furent brûlées, les pictogrammes, effacés, et des dizaines d'agents de l'Etat – y compris quelques grands ministres -, exécutés. La capitale fut même minée et disparut au fond d'une rivière, la Peste.

Accrochés aux restes immergés, ceux qui survécurent à la dislocation de l'Empire dracoïde commencèrent à muter pour former la race connue sous le nom de Ssar, dont les individus sont des sortes de lézards à plusieurs queues.

Néanmoins, la plupart des Dracoïdes s'enfuirent vers d'autres continents et devinrent vagabonds, ermites ou domestiques. Chacun de leur côté, ils vécurent mal leur identité dracoïde. La désintégration de leur société fut si radicale que plusieurs siècles s'écoulèrent avant qu'un simili de formation politique dracoïde fasse à nouveau son apparition.

Lorsque la nation dracoïde se recomposa enfin, elle le fit dans le respect de normes très strictes ; la notion de démocratie domina alors la pensée de chacun. Si personne, au sein des cercles très policés qui s'étaient formés, n'eut l'audace d'évoquer la déconvenue du dernier Empereur dracoïde, personne ne put cependant l'oublier. La nouvelle communauté s'épanouit bien loin du Continent du sud de sinistre mémoire.

A l'époque, les familles issues de l'aristocratie dracoïde craignaient les représailles et préférèrent garder le silence sur le sang bleu qui coulait dans leurs veines (toutefois, les efforts qu'elles fournissaient pour cacher leur ancienne condition étaient parfois si exagérés que la vérité eut été flagrante à quiconque y eut prêté attention). De fait, c'est parmi les représentants les plus vils de la société – cantonniers, chiffonniers et autres filles de joie – que se terrait l'aristocratie dracoïde des temps modernes.

Dès après la chute de l'Empire, les nobles réussirent à conserver la plupart de leurs coutumes, et ce, en dépit de leur éparpillement et d'autres difficultés a priori insurmontables. Deux cents ans plus tard, des bals de prétendants étaient encore organisés de façon très occasionnelle. Mais les jeunes demoiselles, confinées le reste du temps à l'abri des regards indiscrets, n'avaient plus à se mettre, pour l'occasion, que les vieilles robes défraîchies héritées de leur arrière-grand-mère.

Peu à peu, les fastes d'antan s'estompèrent. Les réunions secrètes ne devinrent bientôt plus qu'un vieux souvenir, les objets de valeur furent vendus à des collectionneurs étrangers et ceux qui se rappelaient avoir des ancêtres ayant appartenus à la classe dominante se comptèrent sur les doigts de la main.

Jadis pleines de morgue, ces familles avaient toujours donné son Empereur au peuple dracoïde. Mais leur croisement avec les humains ne put empêcher leur nombre de se réduire comme peau de chagrin. Empêtrées dans leurs usages, hébétées par des siècles d'auto-flagellation, elles ne se rendirent pas compte qu'en vingt ans, aucun Dracoïde de pure souche n'avait vu le jour dans leur communauté. Qui plus est, seule une jeune sang-mêlé était encore capable de donner la vie.

Vernilla - c'est son nom - était danseuse dans la taverne que fréquentait Eric Legré durant le premier siège de Cimmeria.

L'Histoire de Gladstone :

Le trône et les artefacts

Le royaume de Gladstone n'était, à l'origine, qu'un petit campement de pêcheurs perdu sur les bords du lac de la Peur. Des bancs entiers de lottes, que l'instinct attirait chaque année vers l'embouchure des rivières se jetant dans le lac, étaient pêchés dans de grandes sennes qu'ânes et bœufs ramenaient sur la rive.

Le commerce lié à la préparation et à la vente de la lotte séchée s'avéra fructueux. Paysans, marchands et autres aventuriers parcouraient des kilomètres pour se retrouver, chaque automne, autour du lac. Petit à petit, des familles commencèrent à converger vers le plan d'eau quelques semaines avant l'automne, puis restèrent sur place plusieurs mois après la pêche, pour finalement, au bout de quelques décennies, élire définitivement domicile sur le site.

D'autres familles furent bientôt attirées sur les bords du lac pour d'autres raisons : la terre meuble et fertile des vallées à l'entour et la clémence du climat poussèrent des centaines de paysans à venir s'installer dans la région. Quelques générations plus tard, l'ancienne route tracée par la caravane des négociants fit même une boucle vers le nord pour traverser ce pays prospère, qui tira alors grand profit des échanges commerciaux suscités par le poisson séché et autres produits du terroir.

Situé à cinq jours de cheval plus au sud, le royaume de Memlar avait connaissance des activités que suscitait le fameux plan d'eau et tenta bien vite de prélever un impôt sur les transactions de poisson séché en provenance du lac de la Peur. Il va sans dire que la grande majorité des pêcheurs cria haro sur cette taxation, le territoire ceignant le lac n'étant, comme ils le firent remarquer, la propriété d'aucun pays en particulier et, en tout cas, pas celle de Memlar. Ils s'exprimèrent donc avec véhémence, faisant savoir que Memlar n'avait pas le droit de grever les échanges commerciaux dans cette zone-ci.

La tension atteint son paroxysme lorsque deux collecteurs de Memlar, déguisés en paysans pour espionner la pêcherie, furent débusqués, puis battus à mort par un groupe de furieux armés de lottes séchées particulièrement rigides.

Cependant, la réponse de Memlar ne se fit pas attendre. Une compagnie de cavaliers se mit en route vers le nord avec pour mission de chasser les colons et de brûler leurs maisons.

Néanmoins, leur dessein fut éventé et des centaines de pêcheurs se regroupèrent derrière Jakob Gladoch, un paysan du coin. Le promontoire rocheux près du campement constitua un véritable bastion défensif à partir duquel les troupes de Memlar purent être repoussées. Le charismatique Jakob fut acclamé et choisi comme chef de cette nation désormais indépendante ; des générations plus tard, ses descendants se feraient appeler "rois".

C'est, du reste, sur le promontoire et autour de cette avancée rocheuse que la structure du donjon de Gladstone prit forme. Par la suite, cette nation devint assez forte pour survivre au rapide déclin de la pêche et à l'inévitable disparition de tout commerce lié aux activités piscicoles sur le lac.

Dès les premiers jours de son existence, Gladstone eut à craindre pour sa sécurité lors de fréquents conflits avec l'armée des Ténèbres. Memlar, Corlerre, Farallon et la plupart des pays limitrophes ont parfois, eux aussi, dû croiser le fer avec des créatures venues d'ailleurs, mais il semble que les descendants de Jakob aient eu le triste privilège de susciter davantage d'inimitié de la part de ces funestes troupes que leurs voisins. Le nom de Gladstone devint vite synonyme de combat contre les forces du Mal.

A cette époque vivait Varsno, grand magicien du Continent du sud et détenteur du dernier artefact de magie ancienne encore existant : le puissant masque de Géhenne. Ce sont les dieux anciens qui, à l'origine, utilisaient cet objet pour imiter les expériences vécues par les mortels. Varsno se rendit compte qu'entre les mains de ces derniers, la magie que recélait ce masque pouvait s'avérer fort dangereuse et décida donc de l'enterrer à quelque 3 600 mètres de profondeur dans la vase qui ceinturait les îles de l'Ouest.

Afin de s'assurer que le masque ne serait jamais utilisé à des fins regrettables, il se rendit à Gladstone et remit à Larkin Gladoch, cinquième roi de Gladstone, les puissants objets magiques et mortels connus sous le nom commun de Postulat et qui, ensemble, constituaient le seul véritable antidote au masque de Géhenne. Deux éléments composent le Postulat : le rubis de vérité et le fragment.

Les souverains de Gladstone, qui s'étaient vus confier la garde des précieux objets, furent prévenus que mieux valait tenir ces artefacts prêts à l'usage, au cas où le masque, enfoui, viendrait à être découvert (ce qui arriva précisément avec Scotia, la sorcière du Mal, et comme il est dit dans le *Trône du chaos*).

Après dix-sept générations de rois de la même dynastie, la lignée se tarit et le trône se retrouva un beau jour sans héritier. Les conseillers durent alors élire le monarque appelé à régner. Hélas, il s'avéra que Hiéronymus Couchon était le dernier des idiots et l'on en put seulement dire, sans trop de méchanceté, qu'il s'était trouvé là où il fallait et quand il le fallait. Son successeur, Lachèvre le Jongleur, était un vide-gousset repenti. Sa grande chance fut d'être choisi comme roi au cœur même du donjon, au cours d'une beuverie à l'hydromel qui dura bien trois jours.

Plus surprenant encore : durant les trois siècles qui suivirent, les descendants des deux maisons se partagèrent le trône, les souverains étant, à l'époque, issus de l'une ou l'autre famille alternativement.

Il y a quelque cent ans de cela, Blaise, arrière-grand-père de l'actuel roi Richard, n'était encore que garde-chasse du royaume. Il renversa les trois frères Lachèvre, fous à lier, qui régnaient alors sur le pays, et s'empara du pouvoir. Il unifia le royaume et fonda la dynastie Legré, encore sur le trône aujourd'hui.

Il y a une dizaine d'années, les troupes d'Eric Legré, frère du roi Richard furent, une fois de plus, aux prises avec l'armée des Ténèbres lors d'une campagne à proximité de la nouvelle nation dracoïde. Dans une situation désespérée, Eric commença à marchander la sécurité de ses hommes. Durant les pourparlers, il s'éprit d'une jeune danseuse mi-dracoïde nommée Vernilla ; leur relation s'épanouit sur ces terres singulières et un fils naquit, Copper, symbole de l'alliance entre les deux peuples en ces temps tourmentés. Abandonné à sa mère lorsque l'armée Blanche parvint enfin à se libérer, il fut élevé par la jeune femme.

Au début de ce nouveau volet de la série *Lands of Lore*, la mère de Copper n'est plus de ce monde ; notre héros s'est rendu à Gladstone pour y faire la connaissance de son père. Mais des tensions dynastiques continuent d'animer les bords du lac de la Peur et tout le monde ne voit pas d'un très bon œil la venue du plus jeune des Legré. De fait, sa belle-mère, dont le nom de jeune fille est Lachèvre, et le conseiller du roi actuellement au pouvoir – un certain Jéron Couchon – lui réservent un accueil bien particulier...



Dépannage

Pourquoi n'est-il pas possible d'installer *LANDS OF LORE III* sur mon disque dur ?

Veillez à disposer de suffisamment d'espace disponible sur votre disque dur. *LANDS OF LORE III* a besoin de 450 Mo d'espace pour être installé. Nous vous recommandons vivement de ne pas utiliser de logiciel de compression de disque avec ce jeu. Si vous y avez recours, cependant, essayez d'installer *LANDS OF LORE III* sur une partition non compressée. Assurez-vous également qu'il n'y a pas d'autre application en cours de fonctionnement durant l'installation de *LANDS OF LORE*.

Pourquoi *LANDS OF LORE III* ne se charge-t-il pas ?

Assurez-vous que vous avez suffisamment d'espace disponible sur votre disque dur. Si vous disposez de peu de mémoire RAM (32 Mo), Windows 95 essaiera de créer un fichier swap temporaire sur le disque dur. S'il n'y parvient pas, *LANDS OF LORE III* fonctionnera très lentement, voire pas du tout. Il vous faut au moins 50 Mo d'espace disponible sur votre disque dur pour pouvoir lancer *LANDS OF LORE III*.

Vous devez également exécuter DirectX™ (inclus dans le CD de *LANDS OF LORE III*). Veillez à ce que vos pilotes de cartes son et vidéo soient certifiés ou, du moins, compatibles DirectX. Si vous n'en êtes pas sûr, contactez le fabricant de vos logiciels pour savoir si de nouveaux pilotes sont disponibles pour vos cartes.

Il arrive que les pilotes de lecteur de CD-ROM sur DOS fassent apparaître un écran noir au moment du chargement du jeu. La plupart des lecteurs de CD-ROM conçus ces dernières années sont compatibles ATAPI et n'ont donc pas besoin de pilotes DOS pour fonctionner sous Windows 95 ou Windows 98. Si votre écran devient noir, consultez les fichiers CONFIG.SYS et AUTOEXEC.BAT et tapez REM au début des lignes suivantes :

CONFIG.SYS :

PERIPHERIQUE=C:\CDROM\IDE-CD.SYS /D:MSCD001

(Remarque : il est possible que cette ligne soit légèrement différente sur votre système ; cependant, elle doit lui ressembler. Il faut qu'il y ait CDxx.SYS quelque part dans la ligne.)

AUTOEXEC.BAT :

C:\WINDOWS\ MSCDEX.EXE /D:MSCD001 /M:12

(Même remarque : si la ligne est différente sur votre ordinateur, elle doit tout de même ressembler à celle-ci.)

Si, après avoir désactivé les lignes suivantes en tapant REM, votre lecteur de CD-ROM reste introuvable sous Windows, cela signifie qu'il n'est probablement pas compatible Plug & Play. Contactez le fabricant de votre lecteur de CD-ROM pour savoir si des pilotes sont disponibles pour votre lecteur.

Pourquoi le son ne fonctionne-t-il pas ?

Assurez-vous que les haut-parleurs sont bien allumés et branchés à votre ordinateur, et que le volume est correctement réglé. Si votre carte n'est pas compatible Microsoft DirectSound™ en mode actif, la qualité du son peut en souffrir. Si le son ne fonctionne toujours pas, contactez le fabricant de votre carte son pour savoir si de nouveaux pilotes sont disponibles pour votre carte son.

Le jeu est très lent. Que faire ?

LANDS OF LORE III nécessite un processeur Pentium® 166 MHz ou plus rapide. Si vous lancez le jeu sur un ordinateur moins puissant, il fonctionnera très lentement, voire pas du tout.

Fermez toutes les applications avant de lancer *LANDS OF LORE III* afin que le jeu ne soit pas ralenti.

Lancer *LANDS OF LORE III* alors que vous êtes connecté à un réseau peut également ralentir le jeu. Lancez donc le jeu sans vous connecter au réseau au moment du démarrage de Windows.

Pourquoi les séquences vidéo sont-elles saccadées ?

LANDS OF LORE III nécessite un lecteur de CD-ROM avec une vitesse d'au moins 600 Ko/seconde (à quadruple vitesse). Vous pouvez améliorer les performances vidéo de votre ordinateur en suivant les instructions suivantes :

1. Allez dans le menu **Démarrer/Paramètres/Panneau de configuration**.
2. Faites un double-clic sur l'icône **Système**.
3. Cliquez sur l'onglet **Performances**, puis sur le bouton **Système de fichiers...**
4. Cliquez sur l'onglet **CD-ROM**.
5. Faites glisser le curseur de la **Taille du cache supplémentaire** complètement à gauche,
6. Allez ensuite dans la fenêtre nommée **Optimisation des accès pour :** et choisissez "**Pas de cache en lecture**".
7. Cliquez sur **Appliquer**. Redémarrez votre ordinateur lorsque l'invite vous le propose.
8. Après avoir redémarré, relancez le jeu normalement.

LANDS OF LORE III ne fonctionne toujours pas. Que faire ?

Tout d'abord, consultez le fichier LISEZMOI.TXT ou LISEZMOI.WRI. Vous en trouverez un raccourci dans le groupe de programmes de *LANDS OF LORE III* ; sinon, allez dans le répertoire racine du CD de *LANDS OF LORE III* ou dans le répertoire d'installation du jeu sur votre disque dur. Si cela ne vous est d'aucune aide, reportez-vous au chapitre Assistance technique de la carte de référence ci-jointe.

Assistance technique

Voir dans la carte de référence ci-jointe.

GUIDE DE STRATEGIE

Procurez-vous le guide de stratégie officiel de *LANDS OF LORE III* disponible en librairie et chez votre vendeur de logiciels.

> **Remarque :** les astuces de base sont également disponibles sur le site Internet de Westwood, à la rubrique *Assistance et soluces*.

Westwood Online™

1) Qu'est-ce que Westwood Online?

Westwood Online est un service en ligne de jeux géré par Westwood Studios pour un public de tous âges et quels que soient ses centres d'intérêt. Sur Westwood Online, les gens peuvent discuter ou jouer, par le biais d'Internet, à des jeux tels que Command & Conquer™, Alerte Rouge™ ou Dune 2000™. Westwood Online comprend une assistance directe (uniquement en anglais) pour les seuls jeux développés par Westwood Studios. Cependant, du fait de l'existence d'un bouton pour envoyer votre adresse IP, vous pouvez jouer, via Internet, à n'importe quel jeu dont la connexion nécessite une telle adresse.

Westwood Online étant disponible dans le monde entier, vous constaterez bien souvent que l'on parle plusieurs langues en ligne. Quel que soit l'endroit d'où l'on se connecte, il est possible de jouer à tous les jeux compatibles Internet dans plusieurs langues et sur des plates-formes différentes (par exemple, un utilisateur français de Macintosh peut jouer contre un utilisateur de PC au Royaume-Uni).

Que vous soyez en ligne pour jouer avec un ami ou pour entrer en contact avec des gens aux quatre coins du monde, Westwood Online entend être, grâce à Westwood Studios, un endroit où l'on prend du bon temps.

> **Remarque :** Westwood Online n'est pas un fournisseur d'accès à Internet. Vous ne pouvez donc pas "surfer sur le web" par l'intermédiaire de Westwood Online, ni envoyer des messages électroniques. Toutefois, vous n'avez pas à payer de frais supplémentaires ou d'appels longue distance autres que ceux dont vous vous acquittez déjà auprès de votre fournisseur d'accès.

2) Combien ça coute ?

Le service, le logiciel et le compte d'accès de Westwood Online sont gratuits, de même que la connexion à Westwood Online. Cependant, il vous faut disposer d'un fournisseur d'accès à Internet. Votre connexion à Westwood Online via Internet vous exonère de tous frais supplémentaires.

3) Que me faut-il pour me connecter à Westwood Online ?

- Un ordinateur :
  - Pour les utilisateurs de PC : Windows 95
- 15 Mo d'espace disponible sur le disque dur
- Une connexion SLIP ou PPP à Internet
- Un exemplaire du logiciel de Westwood Online pour PC ou pour MAC
- Un compte d'accès.

4) Comment me procurer ce logiciel et ce compte d'accès ?

Vous pouvez télécharger le logiciel de Westwood Online depuis le site Internet de Westwood Studios à l'adresse suivante : http://www.westwood.com. Par ailleurs, ce logiciel est distribué en magasin avec bon nombre de logiciels de jeux Westwood. L'ouverture d'un compte d'accès ne prend généralement pas plus de trois ou quatre minutes.

Lors de la procédure d'inscription, il vous faut d'abord entrer vos nom et adresse, puis une adresse électronique valide. Ensuite, vous devez choisir un nom d'utilisateur. Le programme d'inscription vous fera savoir si le nom que vous avez choisi est déjà utilisé, auquel cas vous devrez en choisir un autre. Après saisie de votre nom, votre mot de passe vous sera envoyé par courrier électronique à l'adresse que vous aurez indiquée (d'où l'importance de sa validité).

Vous pouvez également exécuter le programme d'inscription manuellement depuis le menu **Démarrer** de Windows 95/Windows NT en allant dans "**Programmes/Westwood/LOL3/Internet Registration**" ou en cliquant sur le bouton "**Internet Registration**" sur l'écran de lancement automatique de *LANDS OF LORE III*.

Si vous disposez déjà d'un nom d'utilisateur et d'un mot de passe pour Westwood Online, il n'est pas nécessaire d'ouvrir un nouveau compte d'accès. Par ailleurs, si vous avez déjà un compte mais avez oublié votre mot de passe, vous pouvez recevoir celui-ci par courrier électronique à l'adresse que vous nous avez donnée antérieurement. Pour cela, rendez-vous à l'adresse suivante :
http://www.westwood.com/westwoodonline/memberservices/web page. Vous y trouverez d'autres renseignements intéressants.

Concernant les changements et remarques de dernière minute, veuillez consulter le fichier LISEZMOI.TXT sur le CD ou aller sur notre site Internet (http://www.westwood.com). Les infos au sujet de *LANDS OF LORE III* y sont encore toutes chaudes !

Le logiciel System Agent disponible pour Windows 95 (pack Plus!) peut être responsable de problèmes particuliers durant l'installation de *LANDS OF LORE III*. Nous vous recommandons donc vivement de fermer ce logiciel avant d'installer ou de lancer le jeu.

Generique

Producteur exécutif :	Louis Castle
Producteur :	Chris Longpre
Directeur technique :	Eric Wang
Producteur adjoint :	Rob Powers
Programmation :	John Ardussi, Scott Bowen (chef), Ian Leslie et Mike Lytle
Conception du jeu :	Jesse Clemit, Jeff Fillhaber, Anthony Gurr et Bill Petro
Scénario :	Rick 'Coco' Gush
Infographie :	Elie Arabian, Dave Austin, Cary Averett, Joseph Black, Barclay Chantal, Tim Fritz (compression), Pat Jenkins, Shelly Johnson, Ned Mansour, Frank Mendeola, Chip Meyers, Ren Olsen, Rod Stafford, Kort Vordahl et Terrance Walker
Bande originale :	Frank Klepacki
Supplément musique :	David Arkenstone (Arkensounds, Inc.)
Directeur audio :	Paul Mudra
Conception son :	Dwight Okahara
Aide à la programmation :	Maria del mar McCready Legg
Supplément infographie :	Alan Blouin , Gary Cox, Gary Freemen, Miguel Lleras, Jack Martin et Ken Rashko
Infographie storyboard :	Janet Kusnick
Consultants à la conception :	Phil Gõrrow, Adam Isgreen et Brett Sperry
Recherche documentaire :	Joseph D. Kucan
Numérisation dialogues anglais & conception son :	Wave Group Sound
Capture de mouvements :	Jennifer Bachler, Paul Bastardo, Joe Bosse, Marie Craddock, Daniel Kucan, Shelley Lyden, Darla-Jean Ralston et George Staib II
Post-Production capture de mouvements :	Patience Becquet et Kort Vordahl
Assurance qualité :	Lloyd 'Leachy' Bell (chef testeur), Mike Meischeid (directeur) et Glenn Sperry (directeur)

Testeurs : Rhoda Anderson, Chris Blevens, D'Andre Campbell, Jason Cambell, Michael Chatterton, Alex Colom, Shane Dietrich, Joe Gernert, Randy Greenback, Jon Hall, Johann Heisey, Troy Leonard, Demarlo Lewis, Levi Luke, Richard Rassmusen, Michael A. Ruppert, Steve Shockey, Mike Smith et Randy Stafford

Marketing : Aaron Cohen, Keith Levenson, Laura Miele, Ted Morris et Chris Rubyor

Conception emballage : Creative Dynamics et Victoria Hart

Nous remercions tout particulièrement : Brett Sperry, Kelly Garner & Erin Williams, Abrams Artists Agency et Kevin Becquet

Chef de projet localisation Europe : Sonia 'Sam' Yazmadjian

Responsable audio Europe : David Lapp

Responsable localisation France : Christine Jean

Studio d'enregistrement : Lotus Rose, Paris

Voix françaises :

Aubergiste	Yves BARSACQ
Barnabé	Jean-François AUPIED
Boris Finch	Denis BOILEAU
Buck	Gilbert LEVY
Carmen Legré	Paule DU MOUZA
Célérian	Jean-Claude SACHOT
Chesara	Paule DU MOUZA
Chloé	Claire GUYOT
Cindy l'Orc	Régine TEYSSOT
Cookie	Danièle HAZAN
Copper	Mark LESSER
Dash	Pierre-François PISTORIO
David Legré	Emmanuel CURTIL
Dawn	Françoise CADOL
Dimple le garde	Jean-François AUPIED
Elliot le garde	Jean-François AUPIED
Elway le chef orc	Jean-Jacques NERVEST
Eric Legré	Pierre DOURLENS
Frank le garde	Pierre TESSIER
Gabrielle	Paule DU MOUZA
Goldy	Claire GUYOT
Griselda	Danièle HAZAN

Jacinda	Paule DU MOUZA
Jadin	Régine TEYSSOT
Jakel	Gilbert LEVY
Jéron	Pierre DOURLENS
Jeune prisonnier	Emmanuel CURTIL
Josiah Finch	Yves BARSACQ
Le Cerveau	Pierre DOURLENS
Le dernier homme	Yves BARSACQ
Le Draracle	Benoît ALLEMANE
Leina	Virginie LEDIEU
Le noble	Jean-Jacques NERVEST
Lig	Yves BARSACQ
Luther	Emmanuel CURTIL
Lynda	Virginie LEDIEU
Marc Legré	Pierre TESSIER
Marigold	Danièle HAZAN
Markus	Jean-Claude SACHOT
Mauri	Denis BOILEAU
Mojo	Pierre TESSIER
Morgan	Jean-Jacques NERVEST
Morphéra	Paule DU MOUZA
Morrison	Pierre DOURLENS
Nathaniel Finch	Jean-François AUPIED
Orc de l'armée des Ténèbres	Pierre-François PISTORIO
Pierre le majordome	Jean-François AUPIED
Punktchen le garde	Gilbert LEVY
Rhynn	Pierre TESSIER
Rix	Jean-François AUPIED
Roi Richard	Gérard DESSALLES
Rosalinda	Paule DU MOUZA
Ruloi du donjon	Pierre TESSIER
Samuel	Yves BARSACQ
Scarlet	Paule DU MOUZA
Seth	Pierre-François PISTORIO
Sioned	Virginie LEDIEU
Solan de la Cabale	Jean-François AUPIED
Stewart l'Orc	Gilbert LEVY

Sydney	Danièle HAZAN
Syruss	Gérard DESSALLES
Trang	Paule DU MOUZA
Victoria	Danièle HAZAN
Vieux prisonnier	Jean-Claude SACHOT
Viscosa	Jean-François AUPIED
Adaptation française :	Olivier Vera, Sandra Picaper, Stéphane Radoux, Laurence Mahéo, Isabelle Simon, Vincent Regnault, Christèle Veillon
Traduction de la documentation :	Olivier Vera, Nathalie Fernandez
Responsable des tests :	Lionel Berrodier
Tests de localisation/Contrôle qualité :	Sylvain Caburrosso

Avertissement

ELECTRONIC ARTS SE RESERVE LE DROIT D'APPORTER DES MODIFICATIONS AU LOGICIEL DECRIT DANS CE DOCUMENT A TOUT MOMENT ET SANS NOTIFICATION PREALABLE.

CE DOCUMENT ET LE LOGICIEL DECRIT DANS CE DOCUMENT SONT PROTEGES PAR LES LOIS DU COPYRIGHT. TOUS DROITS RESERVES. CE DOCUMENT OU LE LOGICIEL DECRIT NE PEUT ETRE, EN TOUT OU PARTIE, COPIE, REPRODUIT, TRADUIT OU REDUIT A UNE FORME LISIBLE EN MACHINE OU PAR UN SUPPORT ELECTRONIQUE SANS L'AUTORISATION ECRITE PREALABLE D'ELECTRONIC ARTS.

CE LOGICIEL EST VENDU EN L'ETAT, SANS GARANTIE AUCUNE, EXPRESSE OU IMPLICITE, Y COMPRIS LES GARANTIES RELATIVES A LA COMMERCIALISATION OU A LA CONFORMITE POUR USAGE SPECIFIQUE. CE MANUEL EST FOURNI EN L'ETAT. ELECTRONIC ARTS N'OFFRE QU'UNE GARANTIE LIMITEE EN CE QUI CONCERNE LE LOGICIEL ET SON SUPPORT. EN AUCUN CAS ELECTRONIC ARTS NE SERA TENUE POUR RESPONSABLE DES DOMMAGES INHABITUELS, DIRECTS OU INDIRECTS.

CES TERMES ET CONDITIONS N'AFFECTENT NI NE PREJUDICIENT LES DROITS STATUTAIRES D'UN ACQUEREUR DANS LE CAS OU CE DERNIER EST UN CONSOMMATEUR ACQUERANT DES MARCHANDISES DANS UN BUT AUTRE QUE LEUR COMMERCIALISATION.

Garantie limitée

Electronic Arts garantit à l'acheteur original de ce logiciel que le support sur lequel ce programme informatique est enregistré, est exempt de défaut tant dans les matériaux employés que dans son exécution et ce pour une période de douze (12) mois à compter de la date d'achat. Electronic Arts accepte pour une période de douze mois de remplacer le logiciel défectueux s'il est retourné à Electronic Arts à l'adresse mentionnée au dos de ce document, accompagné de la photocopie de la preuve d'achat indiquant la date de l'acquisition, d'une description du défaut et de votre adresse.

Cette garantie complète, et n'affecte pas, vos droits statutaires.

Cette garantie n'est pas applicable aux logiciels qui sont vendus "en l'état", ni dans le cas où le défaut résulte d'un mésusage, d'une utilisation excessive ou d'un mauvais traitement.

Retour après la garantie

Pour faire remplacer des supports endommagés après expiration de la période de garantie de quatre-vingt-dix (90) jours, dans la limite des stocks disponibles, envoyez le CD à l'adresse mentionnée ci-dessous.

Joignez à votre envoi une description du défaut, votre nom, votre adresse et un chèque, un eurochèque ou un mandat de 100 FF par CD ou 200 FF par jeu de CD (2 ou plus), libellé à l'ordre d'Electronic Arts ainsi que la photocopie de la preuve d'achat.

Le tarif mentionné ci-dessus s'applique à la France métropolitaine et pourra faire l'objet de modifications sans préavis.

ELECTRONIC ARTS FRANCE, service consommateurs, Centre d'Affaires Télébase, 4 rue Claude Chappe, 69771 St Didier au Mont d'Or Cedex.

Pour tout renseignement technique sur l'utilisation de ce jeu, vous pouvez contacter le service consommateurs, du lundi au jeudi de 9h à 18h et le vendredi de 9h à 17h, au 04 72 53 25 00.

Pour obtenir des solutions, codes et astuces des jeux Electronic Arts, vous pouvez composer le 08-36-68-55-15. (2,23 FF/mn) ou vous rendre sur le site 3615 EADIRECT sur votre minitel (2,23 FF/mn).

Pour nous contacter par voie électronique :

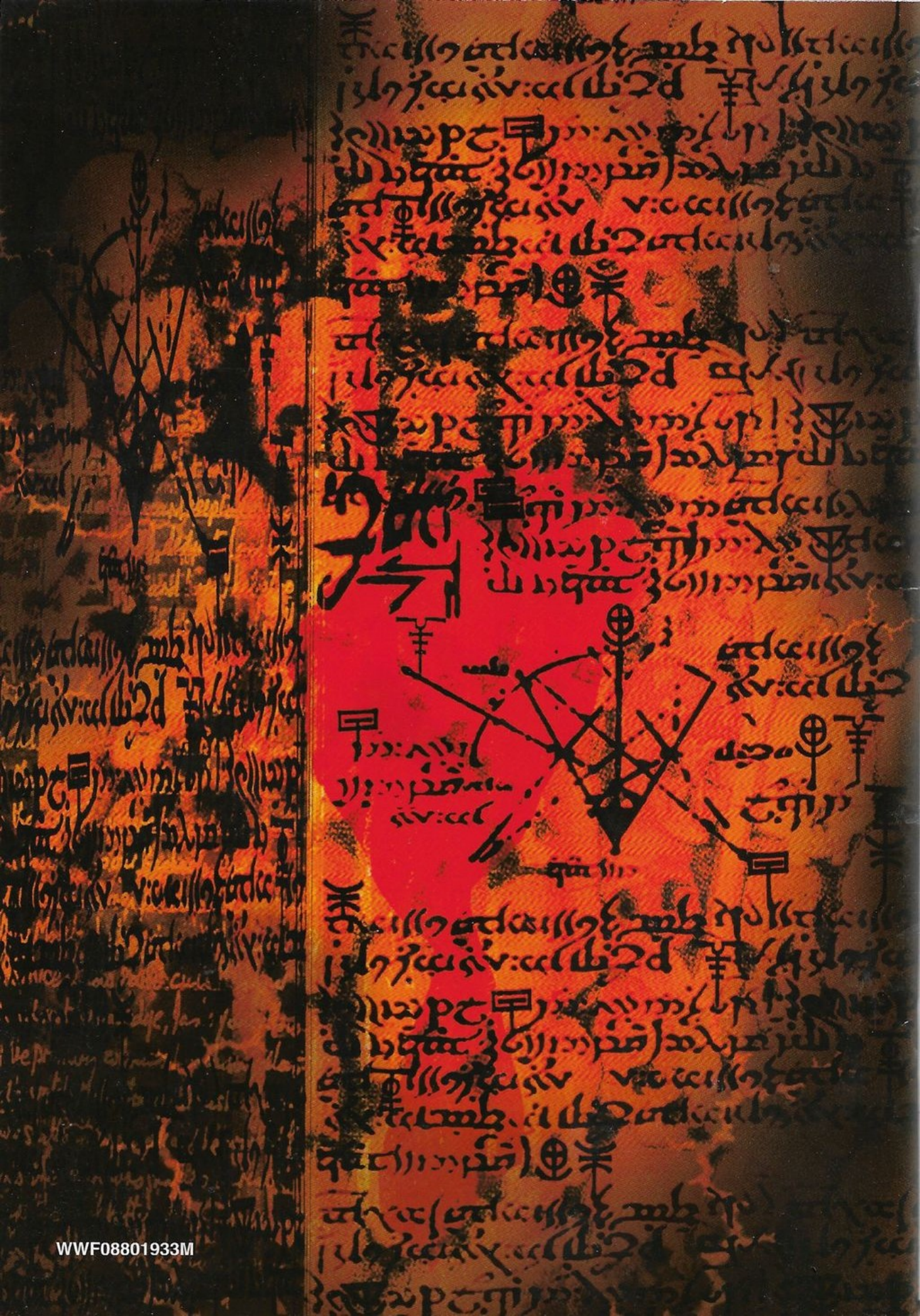
E-MAIL INTERNET : FR-support@ea.com

WORLD WIDE WEB : site à l'adresse http://www.ea.com

FTP : site à l'adresse ftp.ea.com



Utilise le Miles Sound System. Copyright © 1991-1998 par RAD Game Tools, Inc. MPEG Layer-3 playback fourni avec le Miles Sound System de RAD Game Tools, Inc. La technologie de compression audio MPEG Layer-3 est sous licence de Frauhofer IIS et THOMSON Multimedia. Logiciel & documentation ©1999 Electronic Arts. Tous droits réservés. Lands of Lore, Westwood Studios, Westwood Online, Command & Conquer, Red Alert et Electronic Arts sont des marques commerciales ou déposées de Electronic Arts aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays. Tous droits réservés. Westwood Studios est une société de Electronic Arts™. Dune TM & © Dino DeLaurentis Corporation sont sous licence de Universal Studios Licensing, Inc. Microsoft, Windows, DirectX et DirectSound sont des marques co



WWF08801933M