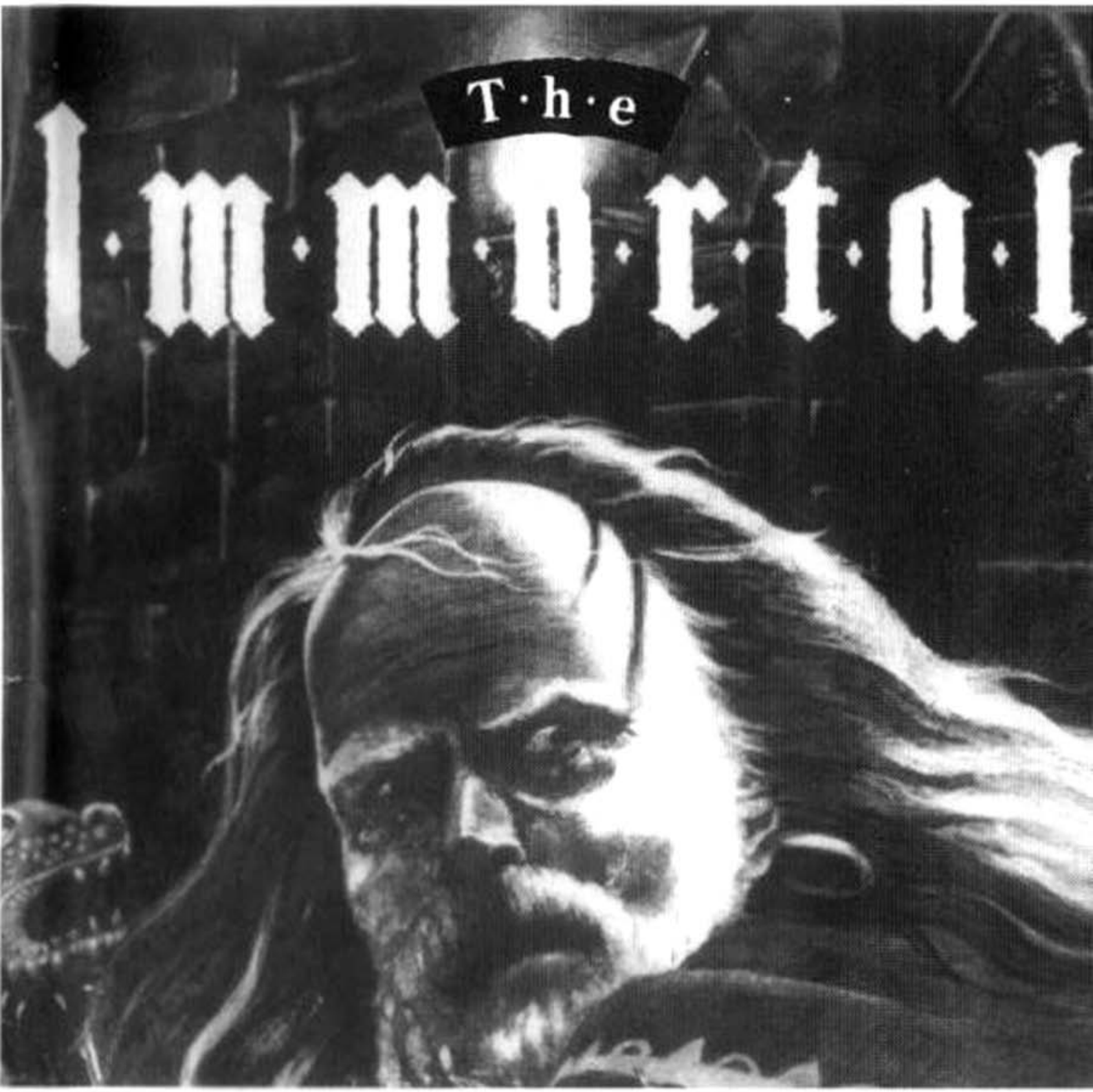
WILL HARVEY PRESENTS



MANUEL



Biographie de Sandcastle

The Artists

Will Harvey started writing computer games in high school. After writing the hit, Music Construction Set, Will founded Sandcastle, which produced Zany Golf™ and now The Immortal™. Will is working towards writing the first interactive film. "It is more like a ride at Disneyland," he explains cryptically. Will is a PH.D. student in Artificial Intelligence at Stanford University.

Ian Gooding, a native of Jamaica, studied character animation at Cal Arts. Last year, he collaborated with Will on the animation and graphics of the miniature golf game, Zany Golf. Ian's unparalleled attention to detail comes through in all his work, from the bouncing hamburger hole in Zany Golf to the man eating worm in The Immortal. If you look really closely, you can see a signature in the Wizard's staff. Now Ian is working on animated films at Disney.

Michael Marcantel, was trained at Cal Arts in film graphics. After his school years, Michael applied his talents ranging from sign painting to making his own films. One year ago he joined Sandcastle to work on The Immortal. Michael is to credit for the rich and realistic rendering of the graphics. Michael is now visiting friends and studying the local colour of Brazil.

Brett G. Durrett has been programming computers since High School. He quickly got involved in designing and programming computer games. Brett joined Sandcastle nine months ago to do versions of The Immortal and Zany Golf. Brett spends most of his free time purchasing small rodents and complaining about his hair.

Le vieux Manuel

CONTENTS

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT, AMIGA 5
INSTRUCTIONS DE JEU, ATARI ST 6
COMMANDES AU CLAVIER 8
Contrôles du jeu 8
Utiliser le joystick pour vous déplacer 9
Combat 9
Attaquer 9
Utiliser les articles de votre paquet 11
Notes sur l'utilisation d'articles 13
Interrompre le jeu 14
Sortir des pièges 14
Augmenter sa vitalité en dormant 15
Grimper et descendre des échelles 15
Terminer le niveau d'un labyrinthe 16
Recommencer un jeu ou un niveau 17
Revenir à un niveau terminé 18
Recommencer un jeu 19
Protection contre les copies 19
Guide du niveau 1 20
1 Un appel à l'aide 20
2 Attaque de Lutin 21
3 Le serviteur de Dunric 22
4 Feu à vos doigts 23
5 Le serviteur de Mordamir 24
6 Le trésor du Lieutenant 25
7 Ombres dans les ombres 27
8 A la Lumière de l'Eternité 28
Le Codex du Serpent 30
Niveau 1 30
Niveau 2 31
Niveau 3 32
Niveau 4 32
Niveau 5 33
Niveau 6 33
Niveau 7 33

Les Vieux Manuels

Le soleil matinal frappe les sommets dentelés lorsque vous suivez la route oubliée pour vous rendre au creux de la vallée. Les ruines décolorées des temples aux immenses colonnes et des citadelles en forme de tours sortent de la plaine verte tels les os d'une bête colossale.C'était la vieille ville d'Erinoch détruite par le feu du dragon il y a plus de 1000 ans. Mordamir parlait souvent de cette ville...et du labyrinthe qui se trouve au-dessous.

Mordamir. Vous vous rappelez des jours de votre jeunesse lorsque vous étiez impatient d'apprendre les sorts de la sorcellerie. Le vieil Enchanteur Mordamir vous a introduit et enseigné avec patience les arts de la magie. Il vous a appris comment lire les parchemins et faire sortir leurs pouvoirs. Le pouvoir du charme et du feu. Il vous a montré la force de l'acier et vous a appris à utiliser la ruse de l'enchanteur. Mordamir était votre maître, votre mentor. Il était votre guide vers le chemin dangereux de l'enchantement. Il était votre ami.

De nombreuses années ont passé depuis la dernière fois que vous avez vu le vieil homme. Vous pensiez qu'il était mort jusqu'à il y a quelques nuits où il vous a appelé dans un rêve. Vous vous êtes réveillé avec un sentiment de malaise, un sentiment qui vous disait que Mordamir était encore vivant, piégé dans une caverne sans fond. Et vous partez donc pour éclaircir les secrets de l'Immortel.

Le vieux manuel



abhiujkl
yunbiosp
qefhjxci
yvbnzopl
qjhdxaui
ocjhebnj
uskxgcbv
jdnvkieo

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

AMIGA

Pour jouer The Immortal, il vous faut un Amiga avec 1Mo de mémoire et un joystick. Note: The Immortal ne fonctionne pas sur disque dur ou unités supplémentaires.

Pour jouer The Immortal:

1. Retirez toute disquette des unités.
2. Si votre ordinateur est en marche, éteignez-le. Branchez votre joystick dans le port 2.
3. Lancez votre ordinateur comme vous le feriez normalement. Au message du Workbench, insérez la disquette de lancement dans le df0:
4. Votre ordinateur vous demande d'insérer la disquette de jeu. Retirez la disquette de lancement du df0: et insérez la disquette de jeu à la place. Le jeu se charge automatiquement.
5. Une fois le jeu chargé, les remerciements défilent. Appuyez sur le bouton du joystick pour continuer.

Note: Les Amigas accélérés ne sont pas acceptés. Si le jeu ne fonctionne pas correctement avec votre carte d'accélération, immobilisez-la et réduisez-en la vitesse.

Au niveau 5 vous serez guidé par un émetteur. Afin d'entendre son signal, vous devrez désactiver l'option musique en appuyant sur CTRL-S.

Le Vieux Manuel

INSTRUCTIONS DE JEU

ATARI ST

Pour jouer The Immortal, il vous faut un Atari 520ST ou 1040ST avec 1Mo de mémoire, au moins une unité de disquette lisant les deux côtés et un joystick.

Pour jouer The Immortal:

1. Retirez toute disquette des unités.
2. Si votre ordinateur est en marche, éteignez le. Branchez votre joystick.
3. Insérez la disquette de lancement dans l'unité A. L'unité A doit lire les deux côtés. Si l'unité B est votre seule unité à deux côtés, voir les instructions ci-dessous sous Si l'unité A ne lit qu'un seul côté...
4. Allumez votre ordinateur. Le jeu se lance automatiquement.
5. Suivez les instructions à l'écran. Une fois le jeu chargé, les remerciements apparaissent et le jeu commence.

Si l'unité ne lit qu'un seul côté...

Si votre unité A ne lit qu'un seul côté, suivez la procédure suivante:

1. Lancez votre Atari comme vous le feriez normalement.
2. Insérez votre disquette de lancement dans l'unité B.
3. A partir de l'accessoire de bureau, déplacez le curseur vers l'icône de disquette de lancement et cliquez deux fois pour ouvrir la fenêtre.
4. Déplacez le curseur vers l'icône BOOTD2 et cliquez deux fois.
5. Suivez les instructions sur l'écran. Une fois le jeu chargé, les remerciements apparaissent et le jeu commence.

Le Vieux Manuel

Fichier d'erreur de chargement: MAZE0.CNM

Si vous recevez cette erreur de chargement, cela veut dire que vous n'avez pas inséré la disquette de jeu lorsque l'ordinateur vous l'a demandé. Répétez les instructions de chargement ci-dessus et veillez à suivre attentivement les instructions.

Pour sortir, faites balancer doucement le joystick vers l'arrière et vers l'avant à rythme régulier.

Le Vieux Manuel



COMMANDES AU CLAVIER

Activer/désactiver la musique

Pour arrêter la musique, appuyez sur Ctrl-S. Appuyez sur Ctrl-S de nouveau pour remettre la musique en marche.

Recommencer

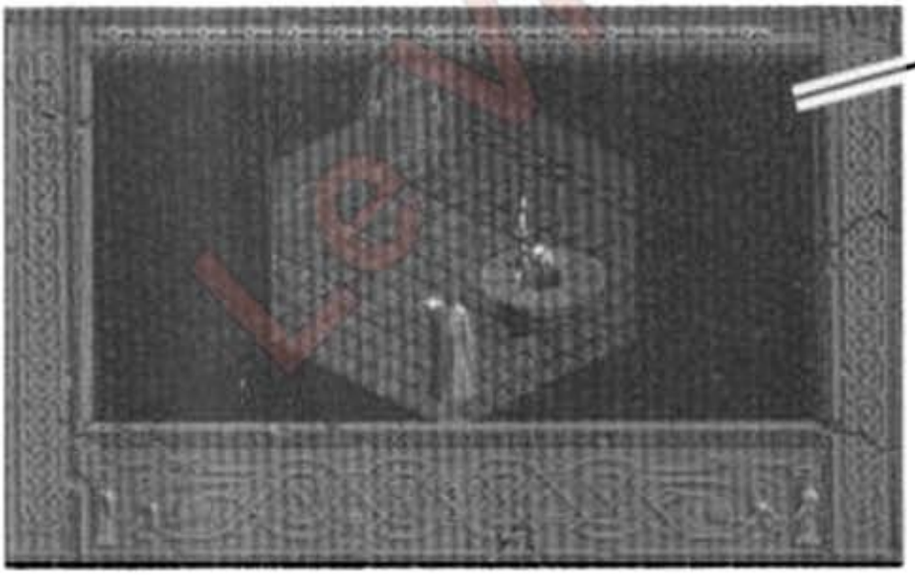
Pour recommencer un jeu ou un niveau, appuyez sur Ctrl-R. Voir Recommencer un jeu ou un niveau dans ce manuel pour plus de détails.

Quitter le jeu

Pour quitter The Immortal, retirez la disquette de votre unité et éteignez l'ordinateur.

Contrôles du jeu

Vous commencez dans l'antichambre qui mène au niveau 1.

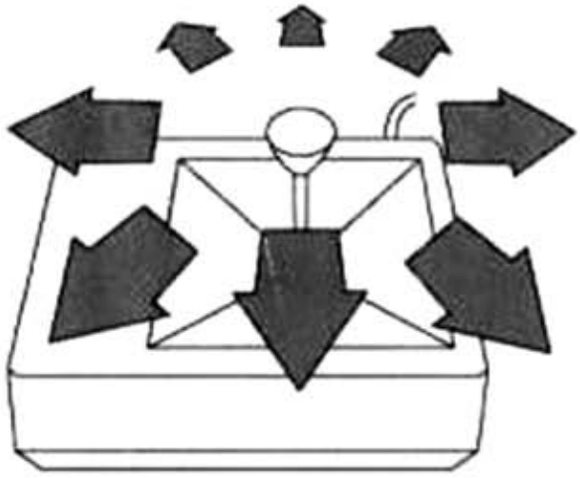


Vitalité

La vitalité, c'est la vie. Si vous tombez à court, vous vous retrouvez mort. Vous perdez de la vitalité lorsque les monstres vous infligent des dégâts. Si vous vous retrouvez sans vitalité, vous devez recommencer le niveau (voir Recommencer un jeu ou un niveau).

Vieux Manuel

Utiliser le joystick pour vous déplacer





Combat

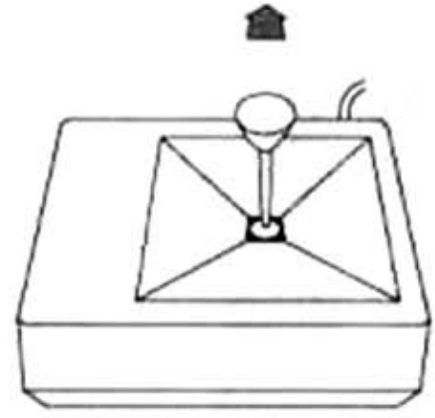
Lorsqu'un monstre attaque, vous devez combattre jusqu'à la fin. La meilleure stratégie est d'esquiver lorsque votre adversaire est sur le point de frapper et de l'attaquer au moment où il est le plus vulnérable.

Attaquer

Envoyer un coup droit

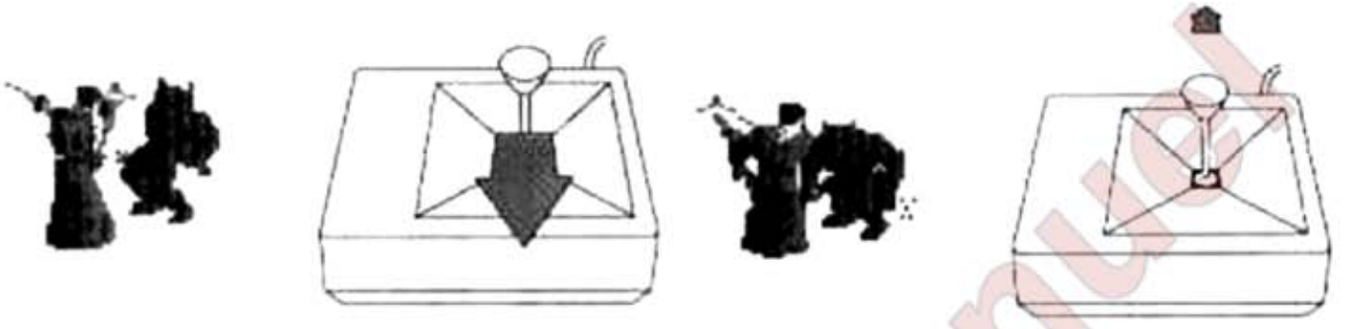


Poussez vers l'avant



Le vieux Manuel

Donner un coup

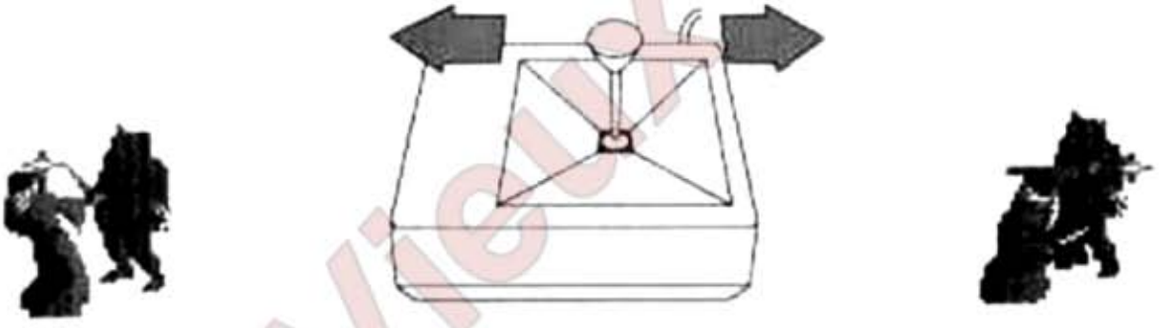


Tirez vers l'arrière...

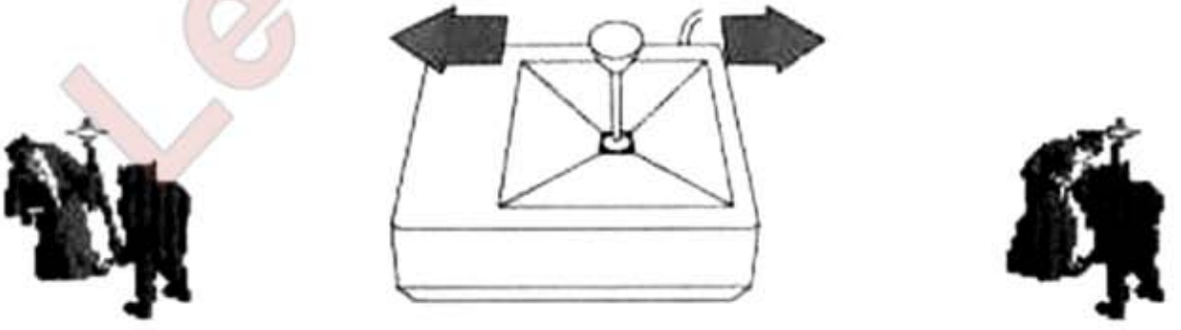
puis poussez vers l'avant

Esquiver

Pour esquiver, déplacez le joystick vers la DROITE et la GAUCHE.



Si l'enchanteur est devant vous, les mouvements sont inversés.



Combattre lorsque l'enchanteur est devant vous pourrait sembler délicat au premier abord. Cela est cependant facile si vous vous rappelez de toujours déplacer le joystick dans la direction vers laquelle vous voulez que l'enchanteur se penche.

Le Vieux Manuel

Evitez le balancement du monstre en vous penchant pour esquiver son coup.

Votre adversaire doit tirer son arme avant de pouvoir la balancer. Lorsque vous le voyez faire ceci, penchez-vous dans la direction du balancement de son arme.

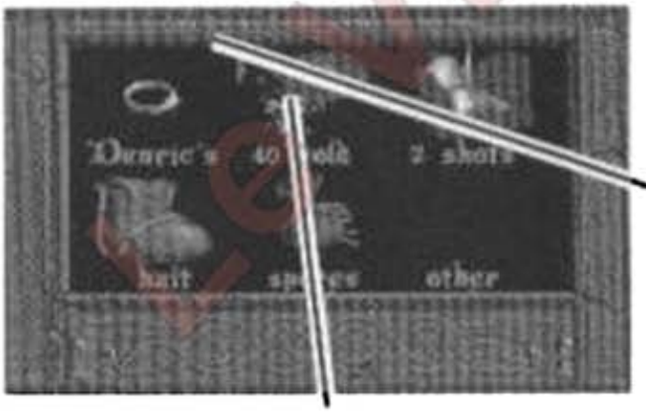


Lorsqu'il recule, évitez l'arme.



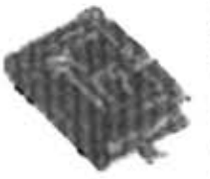
Utiliser les articles de votre paquet

Vous transportez un paquet pour garder les articles de valeur que vous trouvez. Pour les regarder, appuyez sur la barre d'espacement. Pour en utiliser un, déplacez le curseur sur l'article et appuyez sur le bouton du joystick.



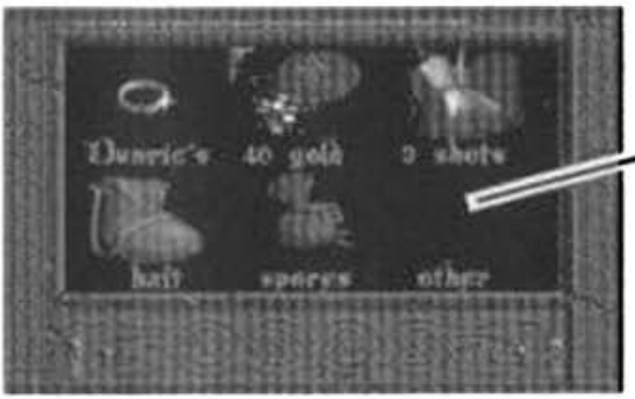
Utilisez le joystick pour déplacer le curseur.

Appuyez sur le joystick pour sélectionner l'article.

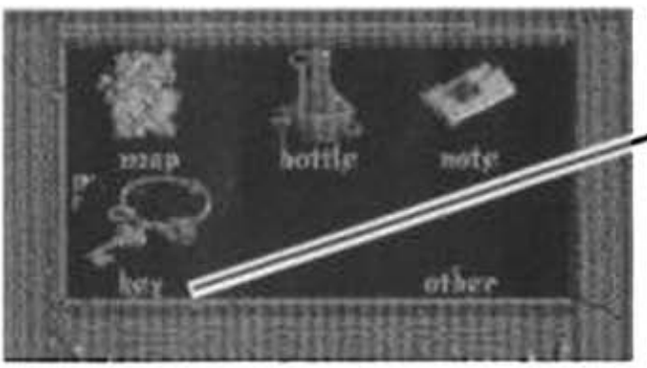


kcjghtbf
hdjghybi
knojktle
bxvcbnds
ndheggcf
dvxfsscd
fhtgrybg
fvvhnjui

Vieux Manuel



Pour visualiser d'autres articles de votre paquet, surlignez le mot **other** et appuyez sur le bouton du joystick.



Pour REVENIR DANS L'ACTION, déplacez le curseur vers une case noire et appuyez sur le bouton du joystick. Vous pouvez aussi sélectionner votre or ou votre clé. (Ne vous inquiétez pas, vous ne pouvez pas laisser les clés ou l'or de côté).

La plupart des articles sont sélectionnés en les activant simplement. Cependant, certains d'entre eux ont besoin de commandes supplémentaires:



Blink spell - Une fois que vous avez sélectionné ce sort, appuyez sur le bouton du joystick pour clignoter.

Carpet - Sélectionnez le tapis pour voler dans les airs. Sélectionnez-le de nouveau pour le désactiver.





Fireball spell - Une fois que vous avez sélectionné le sort de la boule de feu, appuyez sur le bouton du joystick pour jeter une boule de feu.

Protean Ring - Sélectionnez l'anneau Protéen pour activer son pouvoir magique. Sélectionnez-le de nouveau pour le désactiver. Note: vous ne pouvez pas grimper sur des échelles lorsque vous avez la forme d'un lutin.



Le vieux manuel

Ne laissez pas tomber des articles dont vous aurez besoin plus tard!

Parfois, l'utilisation d'un article consiste à le poser au sol. Par exemple, vous utilisez une gemme en la déposant. Attention cependant! Si vous déposez un article au mauvais endroit, veillez à le ressaisir avant de partir sinon vous ne le retrouverez pas dans votre paquet!

Notes sur l'utilisation d'articles

Chaque type d'article a un emploi spécifique. Les spores ne peuvent être placés que dans la saleté tandis que le Troll Ritual Knife (couteau rituel) ne peut qu'être jeté. Vous ne pouvez pas contrôler la manière dont un article est utilisé. La plupart des articles ne sont utiles que dans un endroit particulier. L'une des parties les plus motivantes du jeu est de trouver l'article correspondant à la situation.



Lorsque vous saisissez un article pour la première fois, il n'existe aucun moyen de savoir sa fonction jusqu'à ce que vous l'essayiez. Vous pouvez deviner l'utilisation générale d'un article (vous portez des anneaux, buvez des potions...) mais vous ne pouvez pas savoir les propriétés magiques de celui-ci jusqu'à ce que vous l'essayiez.

Le vieux Manuel

Interrompre le jeu

Si vous voulez interrompre le jeu, appuyez sur la barre d'espacement pour afficher votre paquet. Lorsque vous êtes prêt à revenir dans l'action, déplacez le curseur sur une case noire ou sur votre or et appuyez sur le bouton du joystick.

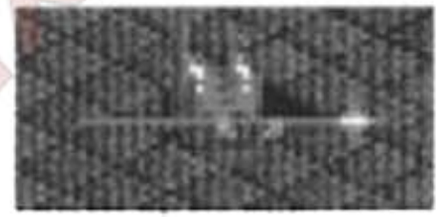
Sortir des pièges

Il y a de vrais pièges meurtriers dans le labyrinthe. Si vous ne faites pas attention, vous risquez de vous retrouver pendu à côté de votre personnel, sur des rangées de piques en fer. Heureusement, il y a un moyen de s'en sortir avant que le personnel ne craque.

Pour cela, POUSSEZ le joystick lentement vers l'AVANT et tirez le vers l'ARRIERE.



Si vous tombez dedans..



échapper aux piques par des acrobaties

Le Vieux Manuel



klonplkj
nnghbjvh
fbrncgdb
fqeyuhcg
fbjhrhfy
queidhjf
krnndhcg
bsfxfzca

Augmenter sa vitalité en dormant

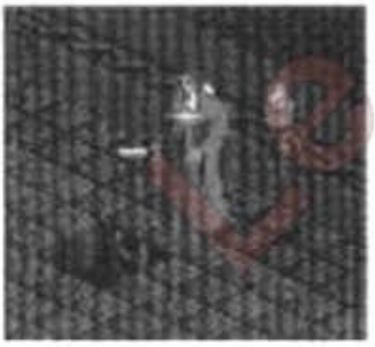


Les tas de foin sont des endroits confortables et SURS pour se reposer et récupérer sa vitalité. Pour dormir, déplacez-vous sur le tas et restez-y. Au bout d'un moment, vous vous allongerez et vous endormirez. ATTENTION A VOS REVES!

Faire défiler le texte plus rapidement

Lorsque vous lisez les messages, vous pouvez maintenir le bouton du joystick enfoncé pour faire défiler le texte plus rapidement. Vous pouvez l'utiliser pour revoir rapidement les messages que vous avez déjà lus mais ne l'utilisez pas pour éviter de les lire. La plupart des messages contiennent des indices importants dont vous aurez besoin pour terminer le jeu.

Grimper et descendre des échelles



Pour grimper ou descendre d'une échelle, placez-vous dessus et vous grimperez ou descendrez automatiquement. Attention en descendant les échelles. Ne vous déplacez que sur le côté de l'ouverture contenant l'échelle sinon vous tomberez et vous tuerez.

Vieux Manuel

Terminer le niveau d'un labyrinthe

A chaque fois que vous avez terminé un niveau, vous obtenez un certificat. INSCRIVEZ VOS CERTIFICATS ET CONSERVEZ-LES DANS UN ENDROIT SUR. Si vous sortez du jeu The Immortal, vous aurez besoin d'un certificat pour pouvoir commencer au niveau où vous l'avez laissé.

Une fois que vous avez inscrit le certificat, appuyez sur l'un des boutons du joystick pour passer au niveau suivant...

... OU sortez et commencez le niveau suivant une autre fois à l'aide du certificat.



Seuls les articles utiles passent au niveau supérieur

Certains articles ne fonctionnent que sur un niveau particulier. Avant de passer au niveau suivant, la magie du labyrinthe retirera tous les articles dont vous n'avez pas besoin de votre paquet.



vsgqrotk
gibnuhjy
nkjgkfjv
hbbghrty
efqaacsx
fdcehfgu
bygfuujt
hrrfbncx

Le vieux Manuel

Recommencer un jeu ou un niveau

Si vous mourez, vous pouvez choisir de:

- Recommencer le niveau sur lequel vous vous trouvez
- Revenir à un niveau terminé
- Commencer un nouveau jeu

Vous pouvez aussi recommencer un niveau à n'importe quel moment pendant le jeu en appuyant sur Ctrl-R.

Appuyez sur l'un des boutons du joystick.



Recommencer le niveau sur lequel vous vous trouvez

Pour recommencer le niveau sur lequel vous vous trouvez, surlignez NO et appuyez sur l'un des boutons du joystick.



Le Vieux Manuel

N'introduisez pas un certificat. Appuyez simplement sur l'un des boutons.



Revenir à un niveau terminé

Pour revenir à un niveau terminé, surlignez NO et appuyez sur l'un des boutons du joystick.



Tapez le certificat correct et appuyez sur Return ou sur le bouton du joystick. Vous devrez répondre à un test de protection contre les copies. Voir Protection contre les copies dans ce manuel.



Le vieux Manuel

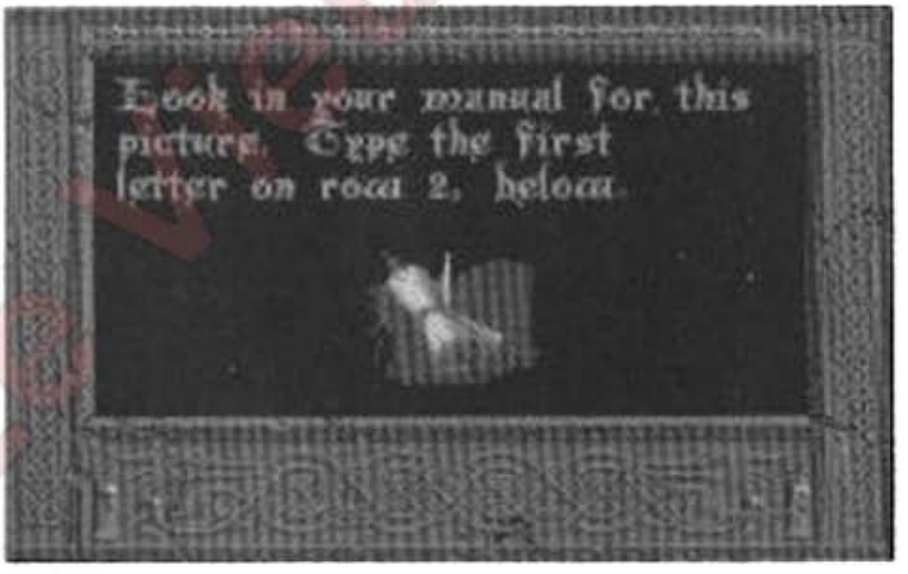
Recommencer un jeu

Pour recommencer un jeu (Niveau 1), déplacez le joystick vers LA DROITE pour surligner YES et appuyez sur l'un des boutons.



Protection contre les copies

Parfois, une image d'un article apparaîtra et il vous sera demandé d'introduire une lettre.

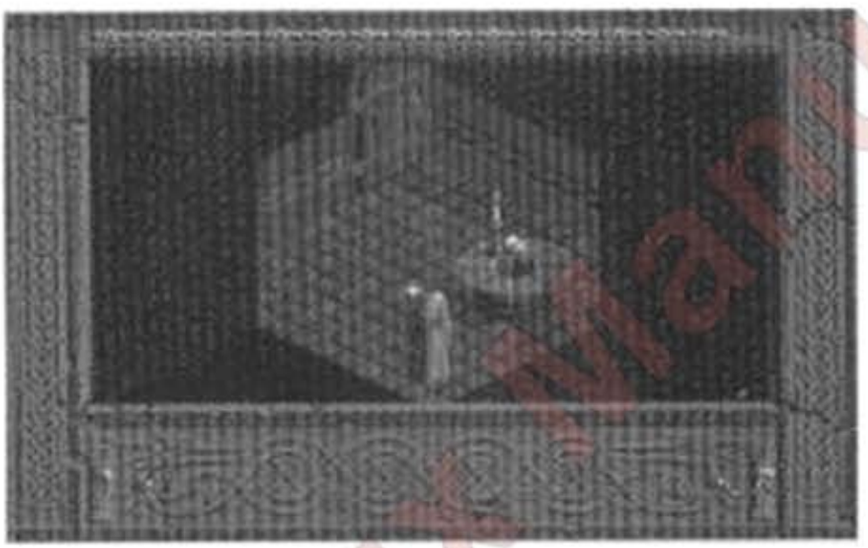


Cherchez l'image dans ce manuel correspondant à celle que vous voyez sur l'écran. Trouvez la lettre dans le tableau qui se trouve à côté de l'image, tapez-la et appuyez sur Return. Par exemple, pour l'écran affiché ci-dessus, vous trouvez l'image du parchemin dans ce manuel. Vous descendez ensuite de deux rangées et la réponse correcte (dans ce cas, la première lettre) est g.

Level Up Manuel

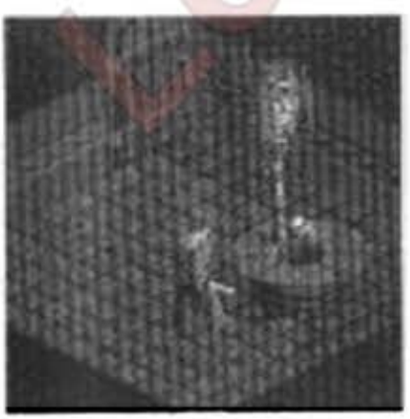
Guide du niveau 1

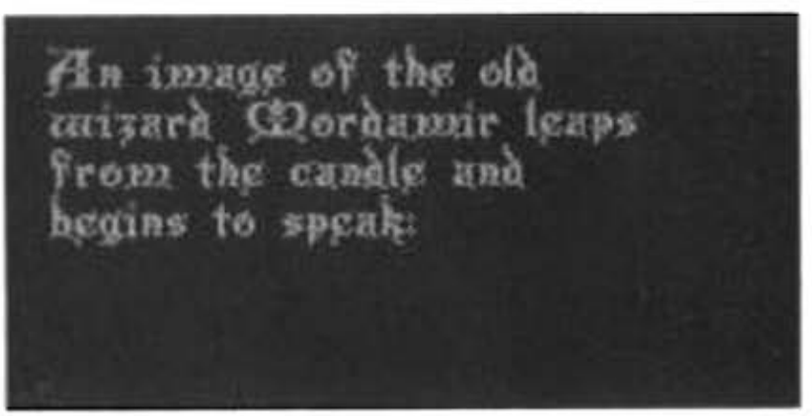
1 Un appel à l'aide



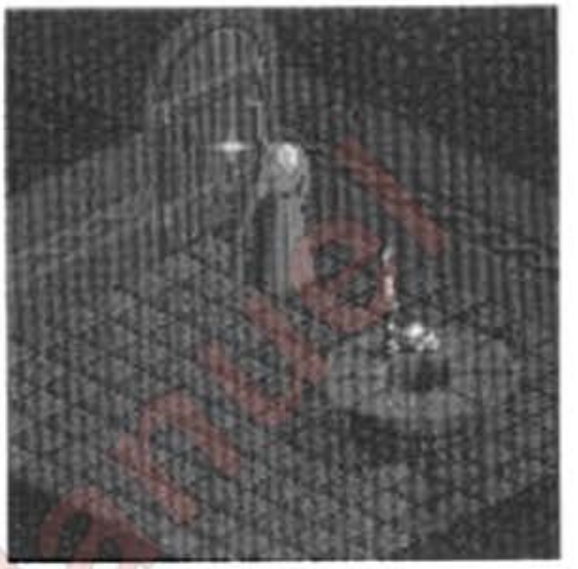
La flamme de la bougie bouge et siffle lorsque vous pénétrez dans la petite antichambre menant au premier niveau du donjon. Un crâne porte un regard inexpressif sur les ombres dansantes du mur, rappel lugubre qu'il n'y a pas de place pour les hommes mortels.

Lorsque vous approchez de la table, une image de Mordamir, feu votre maître ès magie, sort de la flamme. Elle parle...





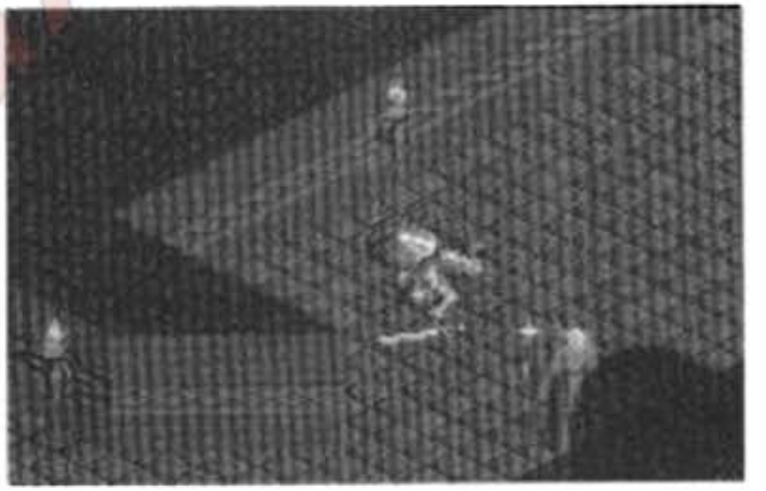
"Mordamir est ici!" murmurez-vous. Vous vous retournez vers la porte. "Dunric..." pensez-vous. "Un autre étudiant de Mordamir, sans aucun doute. Le maître en a initié beaucoup pendant sa longue vie." La pensée que vous n'êtes pas le seul à chercher Mordamir vous réconforte... pour le moment.



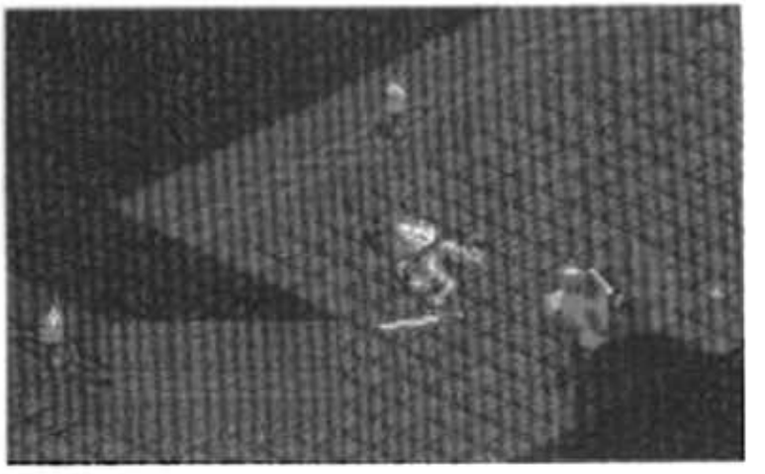
Vous allez devoir combattre très bientôt. Lisez la partie consacrée au Combat avant de quitter cette pièce.

2 Attaque de Lutin

Le son de l'acier cinglant sort des airs lorsque vous pénétrez dans la grande pièce. Devant vous se trouve une silhouette en armure, un homme, dont le sang des blessures coule encore entre les dalles de pierre.



Sur votre droite, vous pouvez entendre un grondement. De l'autre côté de la pièce, un géant déambule vers vous, ses muscles tendineux ondulant au moment où il lève sa massue au-dessus de sa tête. Vous soulevez votre épée pour vous préparer...



Le Vieux Manoir

3 Le serviteur de Dunric





"Qui était ce malchanceux?" vous demandez-vous. Vous fouillez son cadavre et trouvez un petit sac contenant un anneau et un parchemin. A l'intérieur de la bande est inscrit son nom: Dunric.





"Un guerrier n'aurait pas eu besoin d'un parchemin ou d'un anneau", pensez-vous, "Cela ne peut pas être Dunric. Peut-être s'agit-il du serviteur de Dunric..."

Le son de la bataille restaurée vous tirede vos pensées. "Quelqu'un a un problème, " murmurez-vous, en saisissant votre personnel.

Vous pouvez chercher les objets en vous rendant simplement vers la zone que vous voulez fouiller. S'il y a quelque chose d'intéressant dans cette zone, un message apparaît en vous disant de quoi il s'agit.

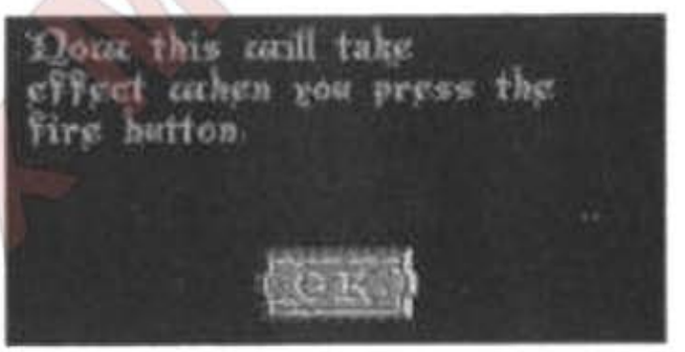
Le vieux Manuel

4 Feu à vos doigts

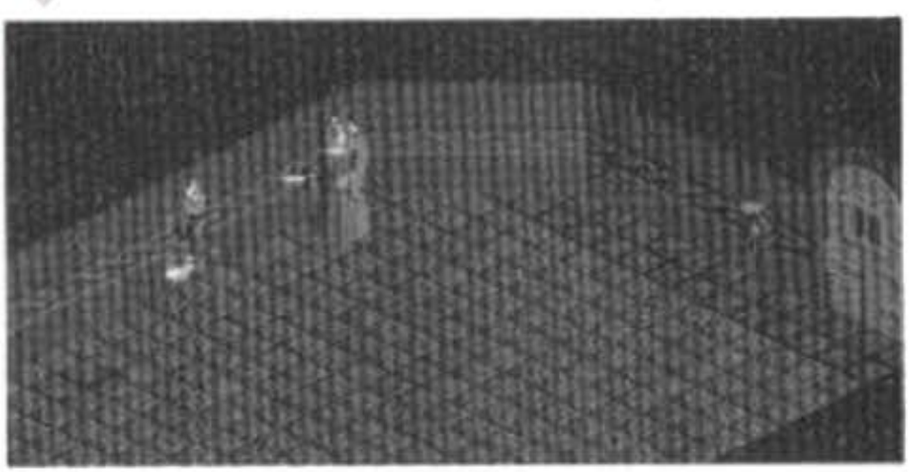
Vous jetez un coup d'oeil au parchemin en cuir que vous agrippez et réalisez que vous avez entre les mains des sorts de boules de feu. Vous vous arrêtez pendant quelques instants. Vous rafraîchissant l'esprit, vous lisez les caractères runiques, prononçant les mots d'incantation à voix haute, déchiffrant lentement les hiéroglyphes enroulés et reconstituant l'incantation en même temps. Un pouvoir frissonnant se rassemble à vos doigts. Vous tenez l'élément du feu...

Appuyez sur la barre d'espacement pour regarder ce qui se trouve dans votre paquet. Déplacez le curseur vers 3 shots et appuyez sur le bouton du joystick.





Lorsque vous êtes prêt à jeter une boule de feu, appuyez sur le bouton du joystick.





hcjhekje
kdhggouy
rtuffiff
peedjcxk
xxlldcii
ejsdjzxs
kdjfhrtb
tnbeyuqi

Le vieux Manuel

5 Le serviteur de Mordamir

Lorsque vous arrivez au coin, le mouvement accéléré du combat retient immédiatement votre attention. Un immense lutin, les mains enveloppées au bout d'une massue, se balance furieusement devant un guerrier humain de même puissance. L'homme tente de décocher deux coups avant de chanceler et de tomber à la renverse. Il est évident qu'il est proche de l'épuisement.

Vacillant, le lutin montre ses dents et saute vers vous. "N'intervenez pas" gronde-t-il. Vous pouvez lui faire face, pensez-vous, mais le feu brûle encore vos doigts. Le mot magique vous échappe facilement.





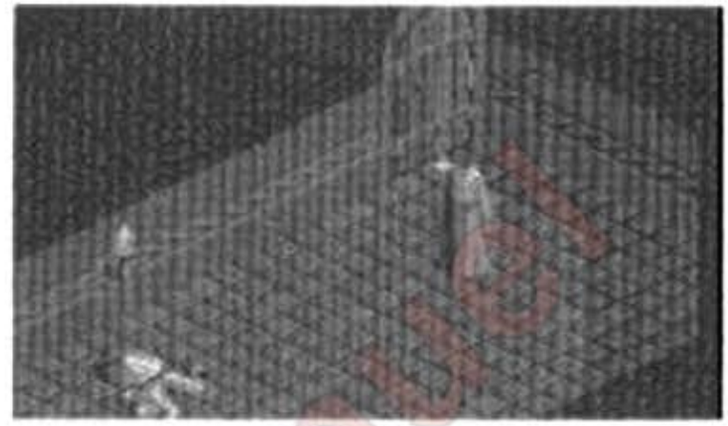
La boule de feu explose sur le lutin et il tombe parterre. Vous vous approchez du guerrier. "Vous devez trouver Mordamir", vous dit-il. Vous remettant une clé, il sort rapidement.

La clé, ainsi que vous le découvrez, ouvre le coffre qui se trouve à proximité. Dans le coffre, vous trouvez une collection d'étranges objets: de l'or, une poche pleine d'hameçons, un sac de spores, une bouteille contenant ce qui ressemble à de l'eau, et une carte en lambeaux.



Le vieux Manuel

Vous placez tous ces articles dans votre paquet. "Je risque d'en avoir besoin plus tard", pensez-vous. Faisant passer la sacoche par-dessus votre épaule, vous vous glissez par la porte supérieure.



6 Le trésor du Lieutenant

Vous fermez la porte derrière vous et regardez les deux bouts du couloir. A votre droite, vous pouvez voir le profil ombragé d'un autre lutin.



Bien qu'il vous ait remarqué, il ne se dirige pas vers vous. "Deux boules de feu en plus" murmurez-vous en levant votre main. "Et celle-ci est pour toi".

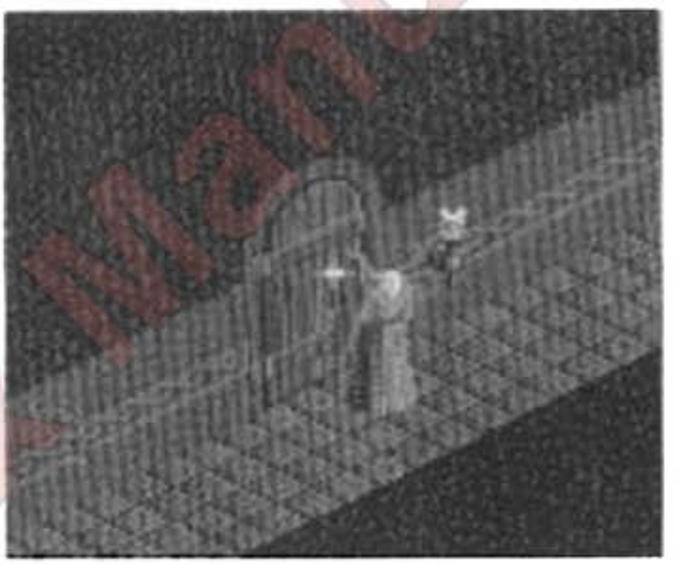


Le Vieux Manoir

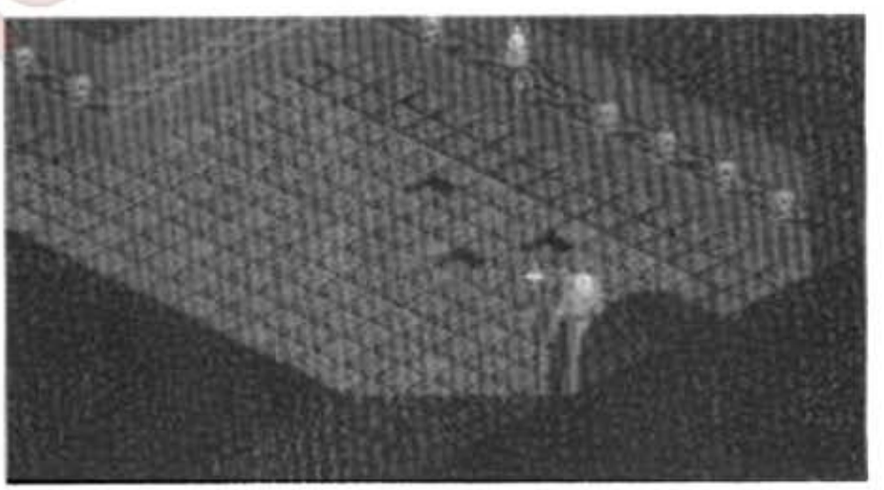
Vous fouillez le lieutenant et trouvez une note, une clé et encore plus d'or. Vous dépliez rapidement le message. L'écriture, remarquez-vous, est distinctement humaine. Elle vous semble presque familière.

"Attention aux ombres" lisez-vous. "elles sont des créatures dangereuses, invisibles qui aiment l'obscurité. Lorsqu'il y a du feu, elles jettent une ombre que vous pouvez détecter pour les éviter".

Vous laissez tomber la note et passez par la porte supérieure.



Des crânes de pierre sont alignés le long des murs de la chambre dans laquelle vous vous retrouvez. Votre sens d'enchanteur vous dit qu'il y a quelque chose qui ne va pas dans cette pièce mais vous n'êtes pas sûr de ce que c'est. Vous avez déjà vu cette pièce... ou peut-être, une image de celle-ci.

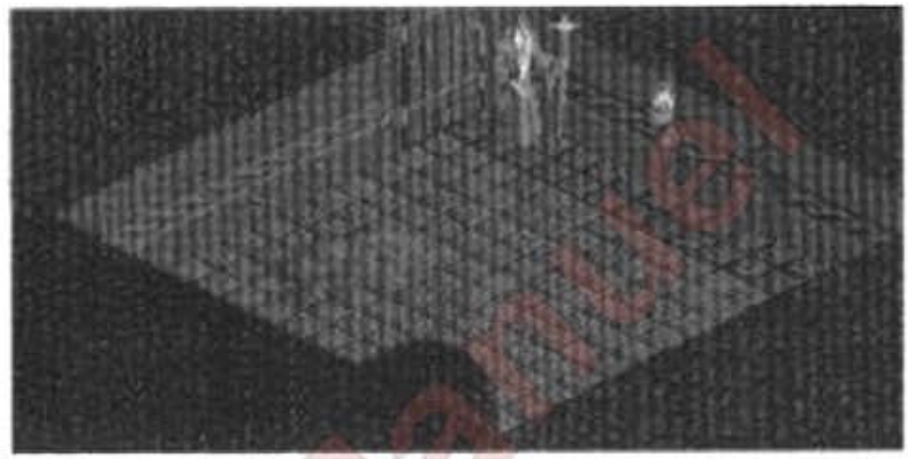


Vous ouvrez votre paquet et en sortez un volume moisi: Le Codex du Serpent.

Vous trouverez le Codex du Serpent *dans ce manuel.*

Le vieux manuel

7 Ombres dans les ombres



Vous échappez de justesse aux flèches qui vous sont lancées dessus! Vous claquez la porte derrière vous et tombez contre le mur, hors d'haleine. Mais la pièce dans laquelle vous vous trouvez semble vous ennuyer aussi. "Encore des pièges" vous écriez-vous.

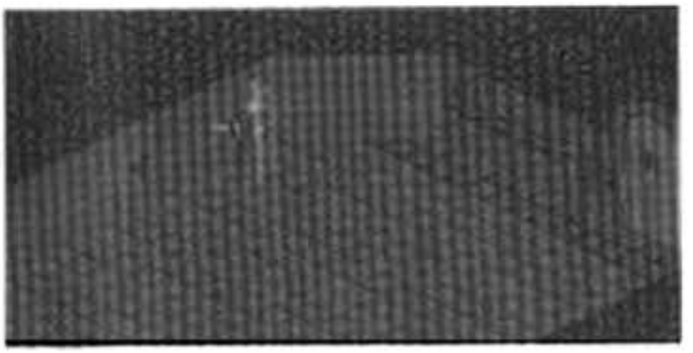


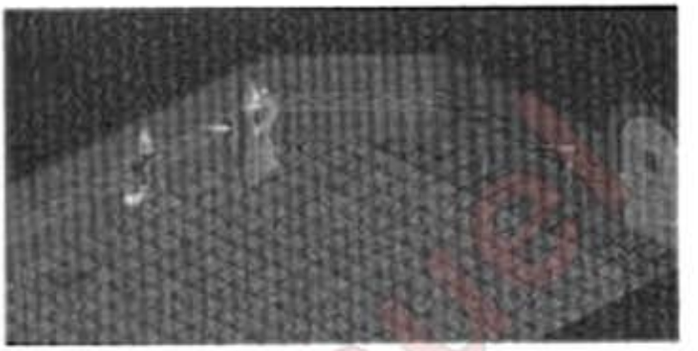
Vous ouvrez votre Paquet et en sortez la carte que vous avez trouvée dans le coffre. Cette pièce ne ressemble en aucun cas aux pièces qui sont dessinées sur le parchemin. Vous remarquez quelques points rouges. Ils doivent indiquer un danger. Il y a des points rouges sur les pièges dans la pièce d'à côté. Il s'agit sûrement des halls de l'enfer! Vous glissant le long du mur supérieur gauche, vous vous frayez un chemin au travers de la porte.

La porte s'ouvre dans la pièce sombre. Vous remarquez que les torches le long du mur sont éteintes et soudain vous vous rappelez de l'avertissement de la note - les ombres!

Une boule de feu pourrait allumer la torche. Vous glissant le long du mur, vous lancez la dernière boule de feu. La torche s'illumine, et juste devant vous, vous pouvez distinguer les ombres de deux formes.

Le Vieux Manoir





Au fond de la pièce se trouvent quelques objets au sol. Très conscient des pièges et des ombres, vous traversez la pièce et saisissez une étrange amulette et un sort que vous pouvez utiliser. Votre oeil toujours sur les ombres, vous descendez vers la porte. Fermée! Heureusement, vous avez la clé...





8 A la Lumière de l'Eternité

Dans la pièce, vous trouvez une caverne profonde et abrupte dont l'entrée se trouve sur le sol du donjon. Quel pouvoir terrible, vous imaginez pourrait faire ce trou dans la Terre! Aucun homme ne pourrait exécuter une telle prouesse! C'est le travail d'une bête colossale. Une bête en colère...

Vous remarquez le rayon de lumière au travers du mur du donjon. Ce rayon tombe sur un cadran ancré dans le sol. Au bout de celui-ci, incrusté dans le sol, se trouve un bijou brillant aussi grand que le poignet d'un homme. Le bijou et le rayon de lumière, vous pensez, font partie d'un mécanisme spécial.

Le Vieux Manoir

Vous êtes curieux au sujet de ce mécanisme mais pour le moment, vous vous sentez trop fatigué pour trouver comment il fonctionne. Vous allez vers un tas de foin confortable que vous avez remarqué dans la partie supérieure de la pièce. Le sommeil prend le dessus, et vous rêvez...

Lorsque vous vous réveillez, vous étudiez le mécanisme plus attentivement. La lumière du jour doit toucher le bijou. Cela semble évident. Chaque année, le rayon de lumière se rapproche du bijou. Quoi! A cette vitesse, le soleil ne touchera pas le bijou avant 1000 ans! Vous n'avez pas ce genre de temps. Qui l'a?

Peut-être que si vous pouviez faire réfléchir la lumière, vous pourriez activer le mécanisme... Ah. Voilà la réponse.

Le Vieux Manuel



ktkujihj
ukjnblhg
kjoipuoj
lkikujyn
bhgbvjhf
jdcgfjop
qjfghgin
tgbuiojn

Le Codex du Serpent

Niveau 1

Moi, Mordamir, Enchanteur du Crimson Keep, j'écrivits ces notes pour vous, mes fidèles apprentis et étudiants pour expliquer les mystères de ce sombre labyrinthe.

Aujourd'hui, je vais explorer le repaire du dragon. J'espère que mon esprit est assez vif pour échapper à sa ruse! Je laisse ces mots à ceux qui pourraient être passés après moi. Qu'ils vous empêchent de finir dans cet endroit désaffecté!

Dunric, mon fidèle étudiant dans l'art de l'enchantement sera le premier à me chercher. Il est souvent accompagné par Erek, un guerrier.

Ulindor, mon serviteur et garde du corps.

Niveaux supérieurs - une tribu de créatures primitives connues sous le nom de lutins. Hostiles aux étrangers mais semblant posséder une certaine raison, intelligence et ingéniosité avec les outils.

La tribu s'appelle Druul. Leur Roi est Gresh le Sage.

Les lutins sont en guerre avec une tribu de créatures encore plus hostiles et puissantes connues sous le nom de trolls. Les deux tribus cherchent désespérément à contrôler les niveaux supérieurs du donjon. Peut-être qu'une démonstration de force les convaincrait que les enchanteurs sont plus amis qu'ennemis...

Il y a un chemin sûr au-delà des flèches. Je suis allé jusque-là avant de déclencher le piège.

Danger! Pièges

Dans la salle obscure qui suit se trouvent des créatures meurtrières, invisibles à l'oeil nu. Seules leurs ombres peuvent être vues dans la lumière. Laissez une torche allumée et observez leurs mouvements attentivement. Elles se déplacent rapidement!

Il y a des pièges dans la salle aussi.

Enigme du Soleil

Dans les profondeurs du Repaire du Dragon.
Une fois tous les mille ans
Le Portail donne sur l'Escalier
Lorsqu'une seule gemme salue le soleil

Le Vieux Manuel

Mécanisme déclenché tous les mille ans par la lumière

Quelque chose d'éblouissant...

Niveau 2

D'après un texte que j'ai trouvé concernant l'histoire de cet endroit démoniaque:

"...Au bout de deux jours de combat rude, Arinar The Elven Lord échappa à l'ennemi mais dans ses veines coulait un poison fatal, venant de la lame du ShadowLord. Arinar s'enfuit par les montagnes élevées vers la cité en ruines d'Erinoch où il s'introduisit dans le Labyrinthe pour chercher l'eau miraculeuse dont la légende disait qu'elle guérissait les blessures les plus profondes.

"Au plus profond des cavernes glaciales du Labyrinthe oublié, le Lord Elven chercha désespérément la fontaine, abattant les domestiques diaboliques qui demeuraient dans cet obscur endroit avec Solondul, une épée de puissance extrême. Mais au deuxième jour, des créatures baveuses détestables attrapèrent Arinar et lui déchirèrent la chair. A ce jour, ses os et son épée sont encore là..."

Les légendes ont parlé de voyageurs attaqués par les feux follets. Je pensais que de telles histoires étaient les produits d'imaginations puériles mais maintenant j'ai vu ces créatures détestables de mes propres yeux, Je connais très peu de chose de leur nature... Sont-elles intelligentes? Peut-être qu'il s'agit d'esprits sans corps ou peut-être des créatures des éléments. Dans tous les cas, elles sont extrêmement dangereuses. Elles méprisent les vivants et sont très friands de la chair mortelle.

Je pourrais peut-être concevoir un sort pour les amener sous mon contrôle...

Spores - les lutins les utilisent parfois comme une arme. Lorsqu'elles sont plantées dans la poussière, ces spores produisent des champignons qui poussent et deviennent immenses en l'espace de quelques secondes. Les champignons entiers donnent immédiatement naissance à plus de spores dans un rayon de 30 pieds. Les spores, se doit-on d'ajouter, sont mortelles pour les humains, les lutins et les trolls. Les lutins les transportent le plus souvent dans des sacoches pour se protéger.

On les reconnaît à leur odeur forte et dégoûtante.

Il y a des années, lorsque les tours des sorciers montaient jusqu'aux cieux et que les Halls de l'Enchantement protégeaient la connaissance des sphères, la cité d'Erinoch avait besoin de serruriers. Le plus rusé, je me rappelle, était un nain du nom de Lindli. Sa serrure n'était rien de plus qu'un cadenas et une clé. Les mécanismes de Lindli demandaient quelque chose de plus inhabituel - des gemmes soigneusement travaillées, des rayons de lumière et des pas autour d'un objet.

Le Vieux Manuel

Lindli a prospéré en servant les Enchanteurs d'Erinoch. Mais lorsque le Dragon arriva il y a plus de 1000 ans, sa maison fut détruite et sa famille périt dans l'incendie. Lindli devint presque fou après avoir vu la Bête dévastant ses rêves et il appela les Enchanteurs qui avaient déclenché la colère du dragon. Il jura de sceller le labyrinthe à jamais pour que les Hommes ne trouvent plus jamais l'Eau...

De la poussière magique peut être jetée pour faire de votre ami un vieux fou irritable.

Des gemmes doivent être larguées dans les trous. Gresh le Sage, Roi des Lutins connait la combinaison. On doit le vaincre avant qu'il ne parle.

Niveau 3

Seul la force terrible d'un dragon en colère pourrait diviser la Terre en deux et former un gouffre aussi profond. La faille ne peut pas être traversée avec une corde car les vents vigoureux sortant du repaire du dragon la rendent trop dangereuse! Le seul moyen de traverser est d'utiliser un portail magique, un mécanisme téléporté, caché dans l'une des pièces du dessous. Le rayon de lumière de l'autre côté correspond à l'endroit où le portail magique mène.

Trolls - Les Shindrak, comme ils se font appeler, dirigent la plupart des niveaux inférieurs. La plupart sont stupide et impulsifs et vous pouvez en tirer parti.

Un troll ne jettera son couteau rituel que lorsqu'il veut défier un autre troll.

Proteus, un dieu de la Mer, était un maître de la métamorphose qui pouvait voyager déguiser en feu et en sanglier sauvage. Cet anneau fut forgé par Proteus aux débuts de la terre. Elle permet au porteur de prendre la forme d'un lutin. Attention! Certains sont trop sages pour croire à ses charmes!

Bombe de troll. Une bouffée de ces dispositifs et les trolls sont paralysés.

Les gemmes rouges sont plus jolies sous la lumière violette.

Niveau 4

Lorsque Dunric intervint dans la bataille des trolls contre les lutins, ceux-ci kidnappèrent sa fille, Ana et la traînèrent dans le labyrinthe. Comme elle a hérité de son père des dons de sorcellerie, elle n'eut aucun mal à échapper aux trolls. Mais en chemin, elle perdit un anneau spécial qui lui avait été remis par son père.

Certains anneaux ne sont jamais portés sur le corps.

Le Vieux Manuel

Niveau 5

La potion vous transforme et vous empoisonne en même temps. Vous tirerez parti de son pouvoir de vous rétrécir mais vous devez trouver l'Eau et la boire tout de suite sinon vous ne survivrez pas une heure.

De nombreuses souris mais très peu d'hommes peuvent passer par la fente du mur. C'est le seul moyen de sortir à ce niveau.

Détecteur de ver · Plus vite il sonne, plus vous êtes en danger.

Le poids de l'un ouvrira le chemin. Déposez des vivres et un lézard volant pourrait tenir la porte.

Niveau 6

Lorsqu'elle se dresse, elle est prête à tisser sa toile. Reculez!

Elle est très vulnérable lorsque ses quatre pattes son sur le sol.

Ce n'est pas le moment d'imbiber les esprits.

Niveau 7

Les lutins sollicitent l'Eau autant que les hommes mais une horrible créature aquatique protège le chemin! Si le monstre aquatique était distrait pendant un certain temps, les lutins pourraient ouvrir le portail et la créature serait balayée dans les profondeurs de la mer souterraine. Seul un enchanteur, adepte de la voile a une chance de distraire le monstre et de s'échapper.

C'est la dernière étape avant d'entrer dans le repaire du dragon... faites ce qu'il faut pour aider les lutins à ouvrir le chemin. Votre voyage est pratiquement terminé...Si la chance nous sourit, nous lutterons tous ensemble contre le Dragon!

Le Vieux Manuel

NOTICE

ELECTRONIC ARTS SE RESERVE LE DROIT D'EFFECTUER DES MODIFICATIONS DU PRODUIT DECRIT DANS CE MANUEL A TOUT MOMENT ET SANS PREAVIS.

TOUTE REPRODUCTION DE CE MANUEL ET DU LOGICIEL QUI Y EST DECRIT EST INTERDITE. TOUS LES DROITS SONT RESERVES. AUCUNE PARTIE DE CE MANUEL OU DU LOGICIEL NE PEUT ETRE COPIEE, REPRODUITE, TRADUITE OU REDUITE A L'ETAT DE SUPPORT ELECTRONIQUE OU EXPLOITABLE SUR MACHINE SANS AU PREALABLE, LE CONSENTEMENT ECRIT D'ELECTRONIC ARTS LIMITED, 11/49 STATION ROAD, LANGLEY, BERKS SL3 8YN, ANGLETERRE.

ELECTRONIC ARTS NE FAIT AUCUNE GARANTIE, EXPLICITE OU IMPLICITE, QUANT A CE MANUEL, SA QUALITE, SA COMMERCIALITE OU SON ADAPTATION DANS UN BUT PARTICULIER. CE MANUEL EST FOURNI TEL QUEL. ELECTRONIC ARTS FAIT CERTAINES GARANTIES LIMITEES EN CE QUI CONCERNE LE LOGICIEL ET SON SUPPORT. CECI N'AFFECTE EN RIEN VOS DROITS STATUTAIRES.

Sauf sur indication contraire, droits de reproduction pour le logiciel et la documentation

© 1990 Electronic Arts. Tous droits réservés.

Amiga est une marque déposée de Commodore-Amiga, Inc.

Atari, Atari ST sont des marques déposées d'Atari Corp.

LOGICIEL © 1990 WILL HARVEY

TOUS DROITS RESERVES

MANUEL PAR DAVID LUOTO

© 1990 ELECTRONIC ARTS, TOUS DROITS RESERVES

Le Vieux Manuel

Credits

Game Design	Sandcastle: Will Harvey, Ian Gooding, Michael Marcantel, and Brett G. Durrett.
Software	Will Harvey, Brett Durrett
Graphics	Ian Gooding and Michael Marcantel
Music	Doug Fulton
Producer	Don Traeger
Associate Producer	Jim Rushing
Assistant Producer	Happy Keller and Jon Horsley
Product Management	Christopher Thompson and David Bamberger
Art Director	Nancy Fong
Package Art	Gerald Chin
Documentation	David Luoto

Le Vieux Manuel

Le Vieux Manuel



ELECTRONIC ARTS®
Langley Business Centre
11/49 Station Road
Langley, Berks
England, SL3 YN
Tel: (0753) 49442

E15801FM