



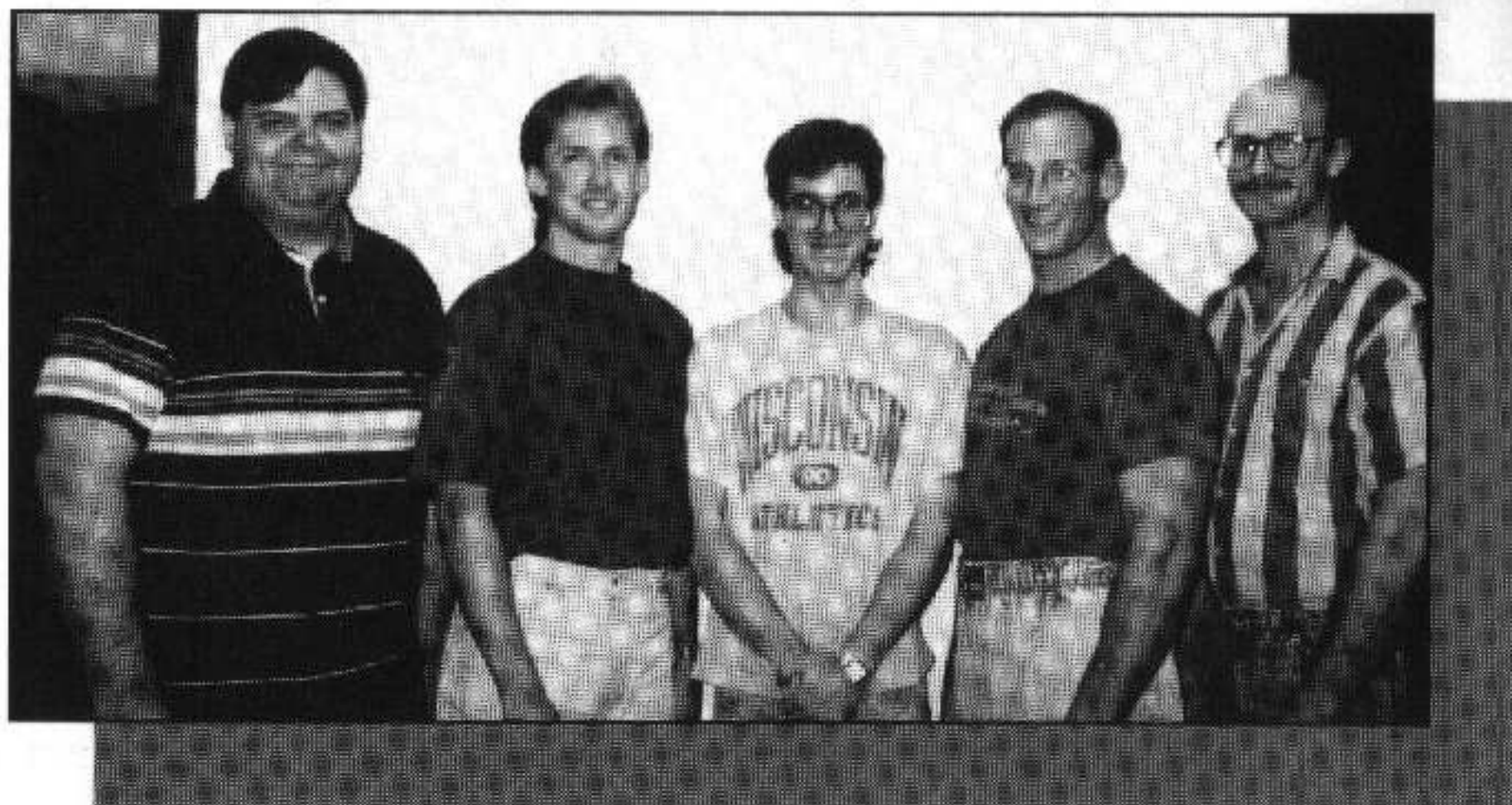
MANUEL

**BLACK
CRYPT**

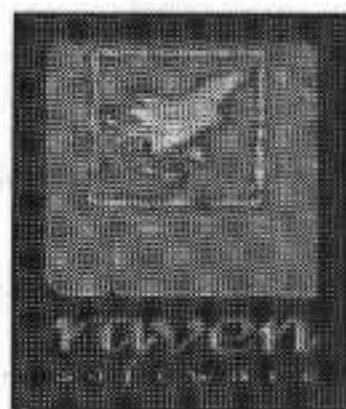
ELECTRONIC ARTS®

BLACK CRYPT

FROM LEFT TO RIGHT: RICK JOHNSON, KEVIN SCHILDER, BEN GOKEY, BRIAN RAFFEL, STEVE RAFFEL.



RAVEN SOFTWARE



La société **Raven Software** a été fondée par les frères Brian et Steve Raffel dans le but de créer un jeu avec cachot tridimensionnel pour le Commodore Amiga. Ils se sont associés aux programmeurs Rick Johnson et Ben Gokey et au musicien Kevin Schilder. Ainsi naquit le projet Black Crypt. Black Crypt est le premier jeu informatique de Raven et la société Electronic Arts est fière de l'apporter sur l'Amiga.

Brian Raffel, 31 ans, a passé un diplôme d'Arts appliqués et une licence d'Enseignement de l'art à l'université du Wisconsin à Madison. Il est professeur d'informatique dans un laboratoire Amiga au lycée de Middleton. Il est également moniteur de courses sur piste et de cross. Ses dadas sont les cachots et les dragons, l'haltérophilie, la course à pied et le dessin.

Steve Raffel, 34, est diplômé en communication visuelle. Avant de devenir le fondateur associé de Raven Software, il a travaillé pendant 10 ans dans le domaine de la sérigraphie. Ses passe-temps sont les cachots, les dragons et le dessin.

Kevin Schilder, 29 ans, a obtenu une licence d'interprétation musicale à UW-Madison et un certificat d'enseignement à UW-Milwaukee. Kevin est professeur de musique à la Sussex Middle School. Passe-temps : cachots et dragons, plongée sous-marine, course à pied, musique, lecture et son rêve est de devenir "Mr.M".

Ben Gokey est un vieux programmeur de 22 ans, autodidacte sur les machines VIC 20 et 64 de Commodore. Centre d'intérêt : il est le seul du groupe à ne pas aimer les cachots et les dragons.

Rick Johnson, 20 ans, étudie actuellement l'informatique à UW-Whitewater. Rick commença également à programmer sur le Commodore 64 et il s'éclate maintenant avec la puissance de son Amiga 3000. Centres d'intérêt ? "Cachots et dragons, bien évidemment."

Raven Software aimerait tout particulièrement remercier Mike Dix et Royanne Webb.

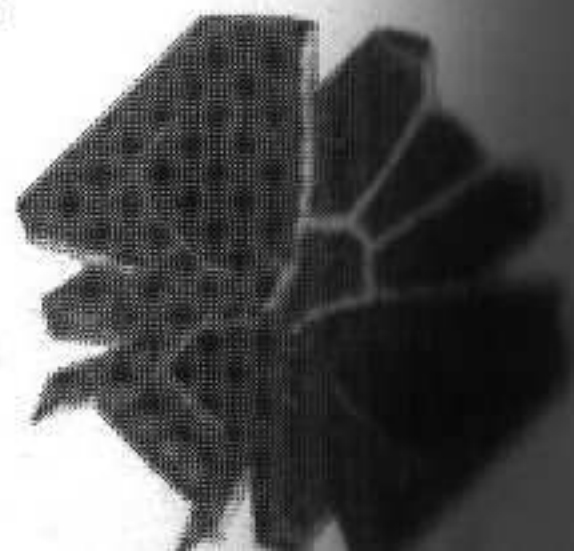
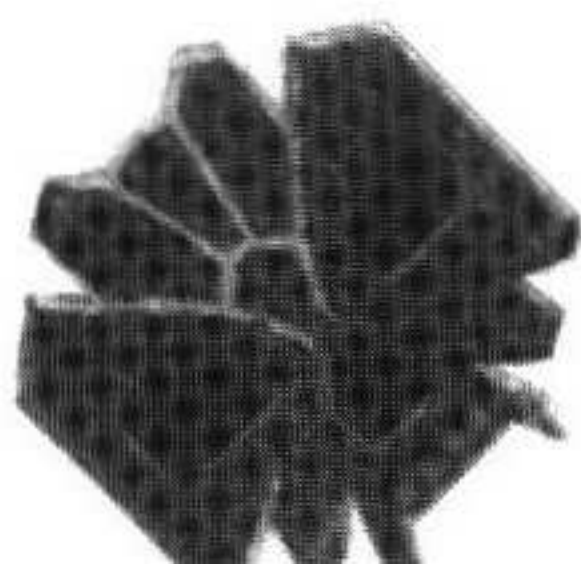


TABLE DES MATIERES

DÉMARRAGE.....	4
CONFIGURATION MENU (MENU CONFIGURATION).....	5
CRÉER UN GROUPE	7
L'ECRAN D'ACTION.....	9
INTERROMPRE LE JEU	10
QUITTER LE JEU.....	10
DEPLACER VOTRE GROUPE	10
OPTIONS DE DISQUETTES	10
THE INVENTORY SCREEN (L'ECRAN D'INVENTAIRE).....	11
OBTENIR ET UTILISER DES OBJETS.....	14
PARCHEMINS, PLAQUES ET TABLETTES	15
SE REPOSER.....	17
APPRENDRE ET JETER DES SORTS.....	17
SE BATTRE AVEC LES LARBINS D'ESTOROTH	19
UTILISER DES ARMES.....	19
LES QUATRE GUILDES D'ASTERA.....	20
LES SORTS DES QUATRE GUILDES	21
STARTER BOOK (LIVRE DE DÉMARRAGE).....	24
LES TRADITIONS DE LA CRYPTÉ NOIR	25
CLUEBOOK.....	31



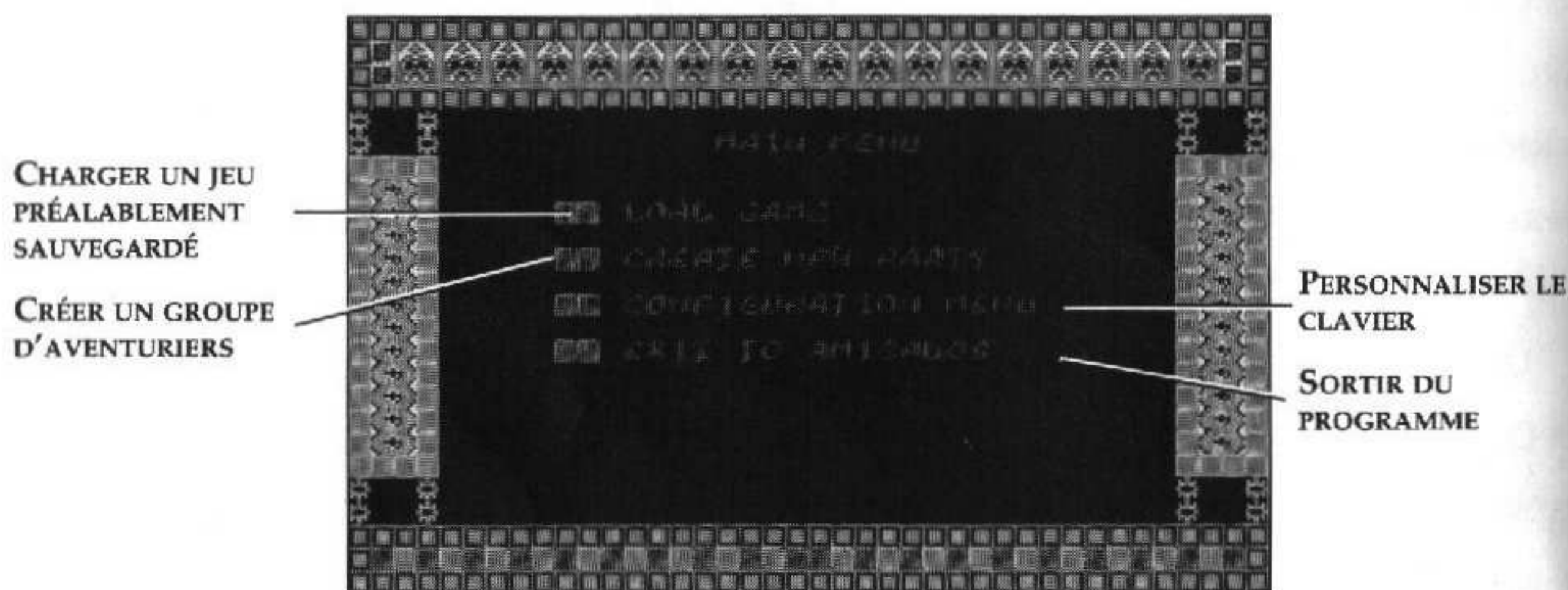
DÉMARRAGE

UTILISATEURS DE DISQUETTES : CHARGER LE JEU

Afin de pouvoir jouer à Black Crypt à partir de disquettes, il vous faut une disquette vierge formatée qui vous permettra de sauvegarder et de restaurer vos jeux. Cette disquette vierge doit être appelée Gamesave. Veuillez vous reporter au manuel de votre ordinateur pour le formatage des disquettes.

Vous devez toujours faire des copies de sauvegarde de toutes vos disquettes de jeux et garder les originaux en lieu sûr.

1. Allumez l'ordinateur. (Utilisateurs d'Amiga 1000 : utilisez Kickstart version 1.2 ou 1.3.) A l'invite du Workbench, insérez dans le lecteur DF0 la copie de sauvegarde que vous avez faite de la disquette GAMEDISK 1.
2. L'écran de titre apparaît. Cliquez avec la souris pour continuer.
3. Le menu principal apparaît. Sélectionnez l'une des options suivantes :



Si vous jouez à Black Crypt pour la première fois, sélectionnez CREATE NEW PARTY (créer un nouveau groupe). Pour de plus amples informations, reportez-vous à Créer un groupe.

4. Echangez les disquettes aux invites.

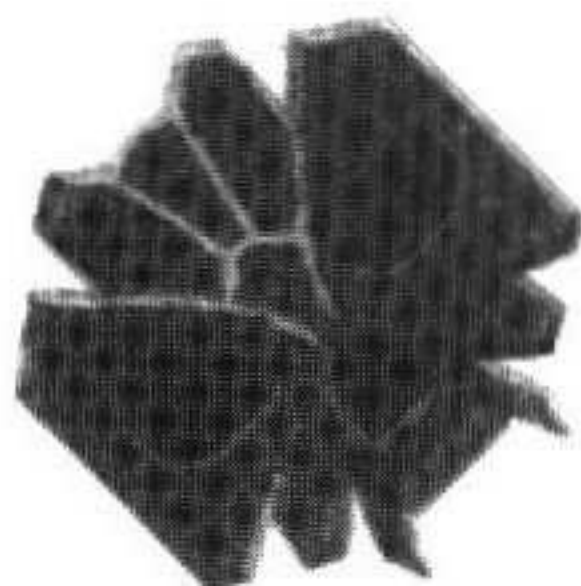
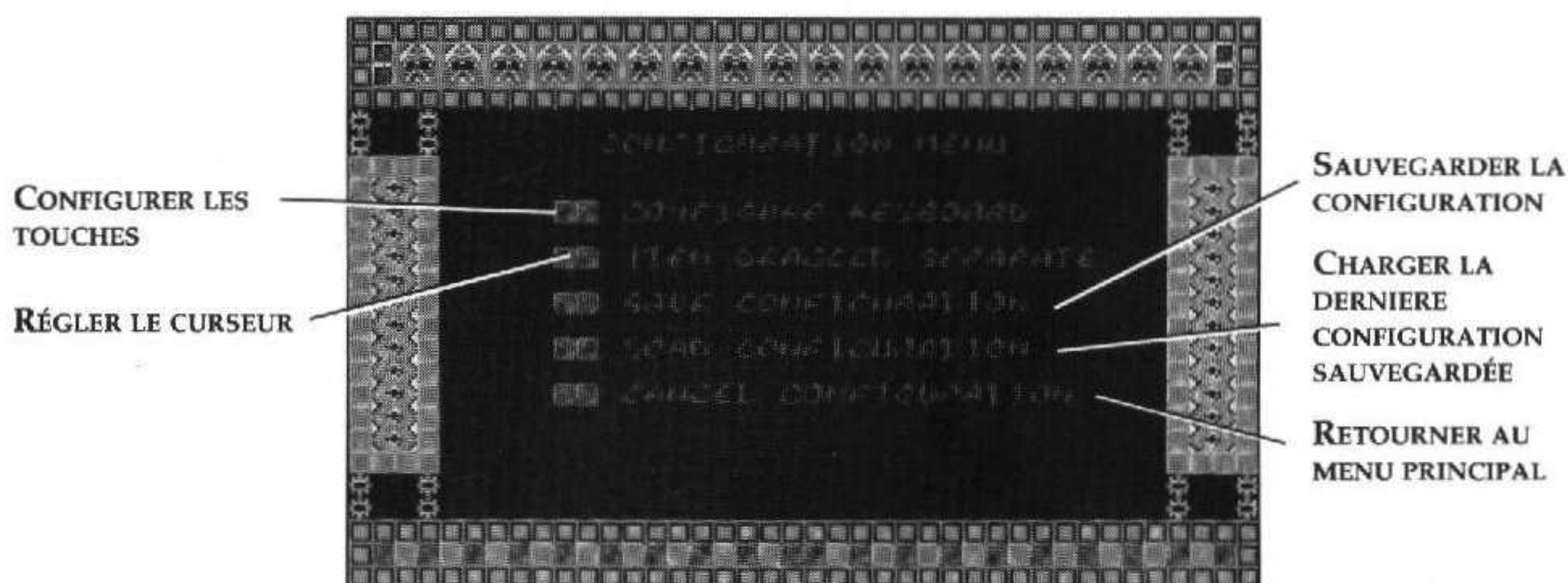
UTILISATEURS DE DISQUE DUR : INSTALLATION ET CHARGEMENT

1. Activez le Workbench puis insérez dans le lecteur DF0 la copie de sauvegarde que vous avez faite de la disquette GAMEDISK 1.

Vous devez toujours faire des copies de sauvegarde de toutes vos disquettes de jeu et garder les originaux en lieu sûr. N'oubliez pas de renommer les copies en conséquence (c.-à-d. GAMEDISK 1, GAMEDISK 2, GAMEDISK 3).

2. Faites un double-clic sur l'icône de la disquette puis sur l'icône INSTALL CRYPT.
3. Tapez le nom du chemin du tiroir dans lequel vous voulez charger Black Crypt (exemple : **DH0: BLACK CRYPT**).
4. Suivez les invites à l'écran pour terminer l'installation.
5. Lorsque l'installation est finie, retirez toutes les disquettes et faites un double-clic sur l'icône du disque dur.
6. Faites un double-clic sur le tiroir **BLACK CRYPT** puis sur l'icône **BLACK CRYPT**. L'écran de titre apparaît. Cliquez avec la souris pour continuer.
7. Le menu principal apparaît. Sélectionnez une option.

CONFIGURATION MENU (MENU CONFIGURATION)

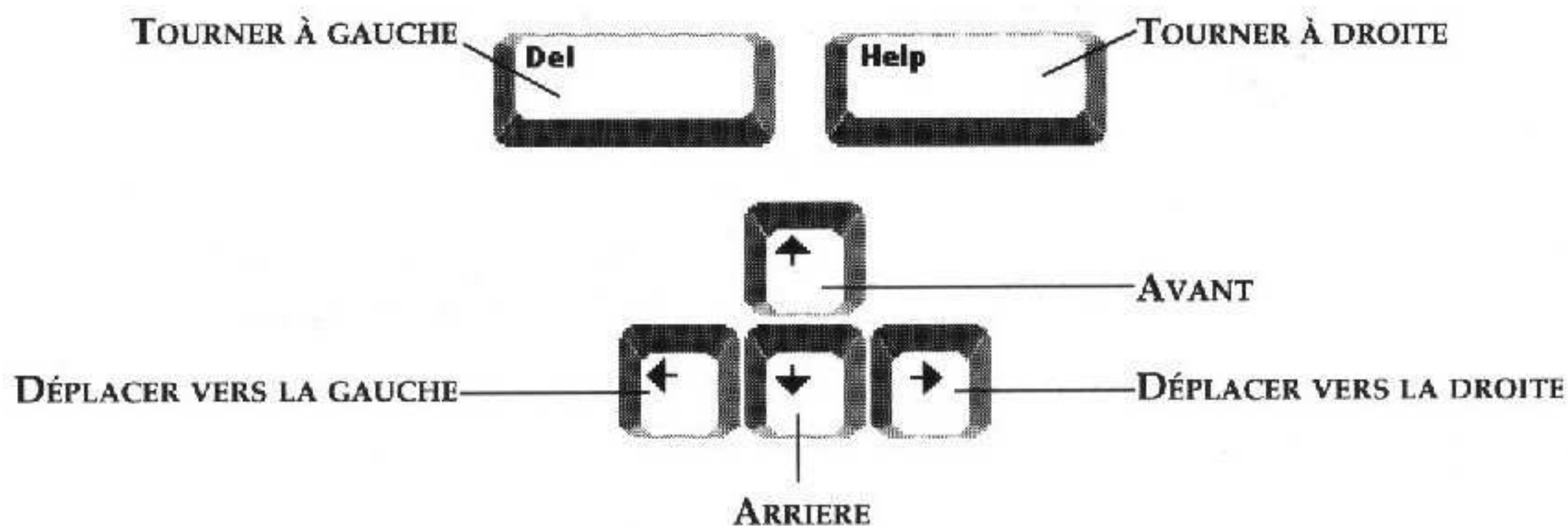


BLACK CRYPT

Ce menu vous permet d'effectuer les choix suivants :

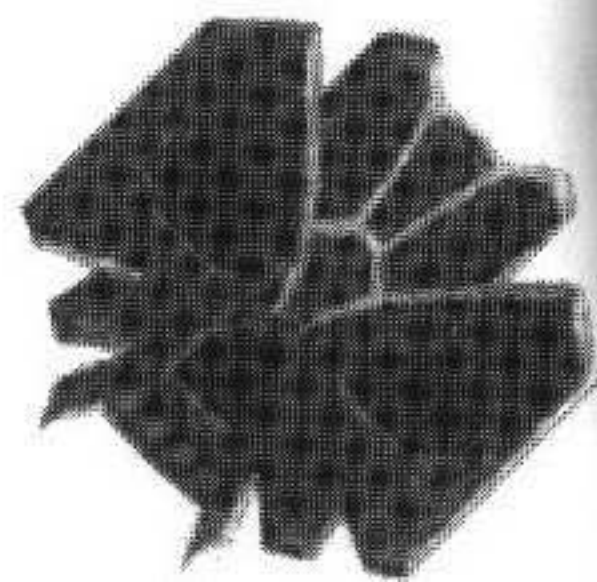
- Les touches de votre clavier qui vous permettent de déplacer votre groupe. Choisissez les touches appropriées pour faire avancer, reculer votre groupe, le faire tourner à droite et à gauche et le déplacer latéralement vers la gauche et la droite.

REMARQUE: les touches par défaut sont :

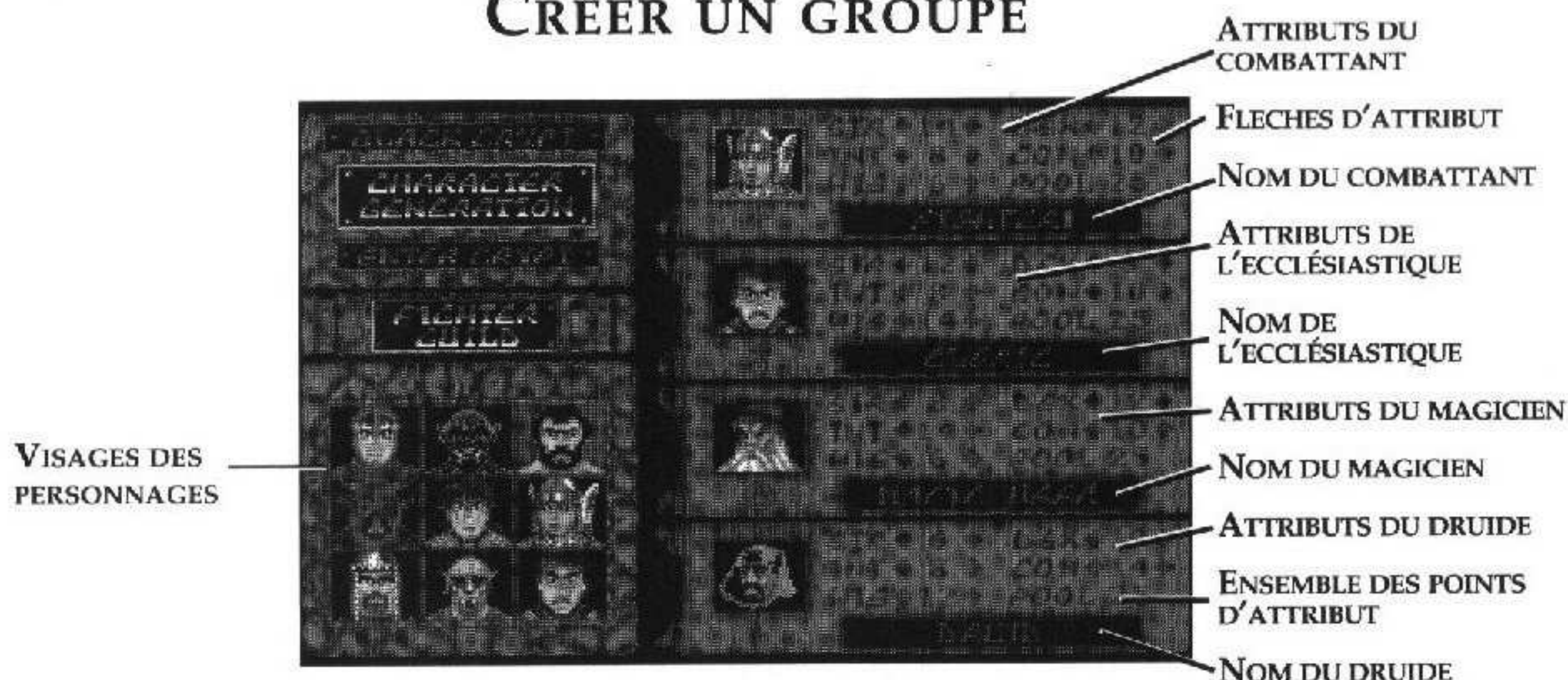


- Modes avec le curseur. Lorsque vous cliquez sur un objet pour le ramasser, vous voulez peut-être que le curseur prenne la forme de l'objet en question (par exemple, si vous ramassez une épée, le curseur se transforme en épée) ou que l'objet apparaisse séparément du curseur.

Une fois que vous avez personnalisé les commandes du programme, sélectionnez **SAVE CONFIGURATION** (sauvegarder configuration). Si vous jouez à partir de disquettes, votre configuration sera sauvegardée sur la disquette **GAMESAVE**. Si vous jouez à partir du disque dur, la configuration sera sauvegardée dans le tiroir **BLACK CRYPT**.



CRÉER UN GROUPE

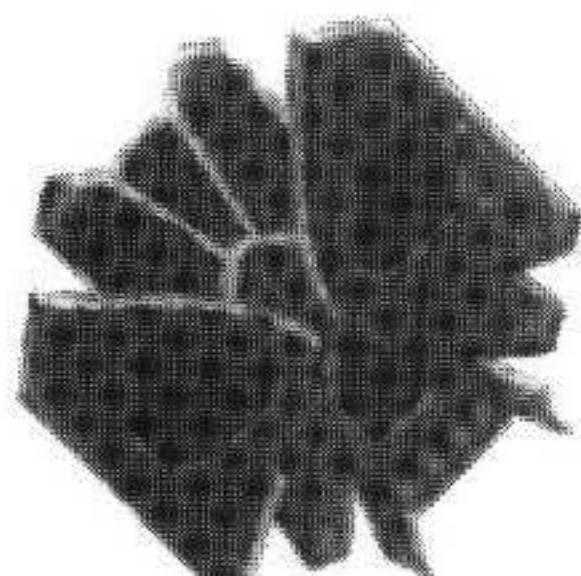


POUR CRÉER UN PERSONNAGE :

1. Cliquez à partir du menu principal sur **CREATE NEW PARTY**. L'écran de création de personnages (Character Creation) apparaît.
2. Pour créer un personnage, cliquez sur une case de personnage : Fighter (combattant) Cleric (ecclésiastique), Magician (magicien), Druid (druide).
3. Pour choisir le visage de votre personnage, placez le curseur sur un visage dans la case des visages de personnages (Character Faces) et cliquez avec le bouton GAUCHE de la souris.
4. Pour ajuster les attributs de votre personnage, placez le curseur sur les flèches d'attributs (Attribute Arrows) et cliquez avec le bouton GAUCHE de la souris. Flèche gauche = plus bas, flèche droite = plus haut.

Remarque : les attributs ne peuvent pas être ajustés en dessous des valeurs minimales (selon la catégorie du personnage) ou au-dessus de 20 (pour toutes les catégories).

5. Pour donner un nom à votre personnage, placez le curseur sur la fenêtre de noms de personnage et utilisez la touche de rappel arrière pour effacer le nom actuel (Fighter, Cleric, Magic User, Druid). Tapez maintenant le nom de votre choix (12 caractères maximum).
6. Lorsque vous avez fini de créer votre groupe, cliquez sur le bouton **ENTER CRYPT** (entrer dans la crypte).
7. Le programme vous demande de sauvegarder votre nouveau groupe. Sélectionnez un emplacement pour ce faire (exemple : SAVE GAME A, SAVE GAME B, etc.) ou cliquez sur **CANCEL** (annuler) pour revenir à l'écran de création de personnages (Character Creation).



A PROPOS DE VOTRE RECHERCHE

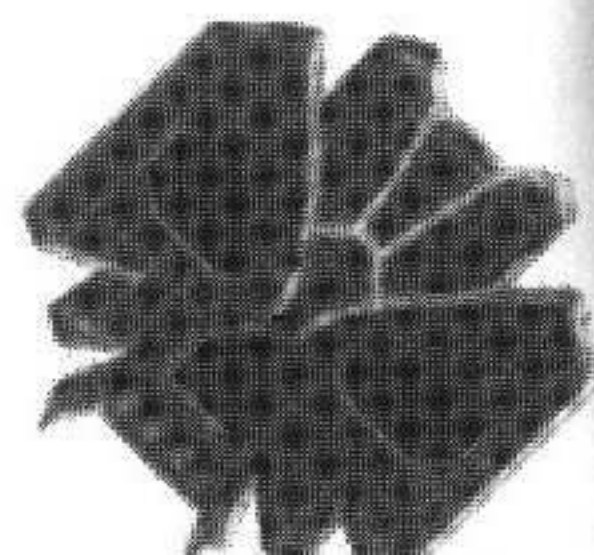
Il y a vingt-deux ans, Estoroth Paingiver, un ecclésiastique puissant, fut banni de votre pays d'Astera en raison d'actes innommables. Un an plus tard, il revint flanqué d'une légion de démons et autres créatures des morts vivants et, manu militari, réduisit Astera en servitude — du moins, c'est ce qu'il croyait. Les Quatre Guildes d'Astera s'unirent et au prix d'efforts incroyables et grâce à la bravoure de quatre hommes, Estoroth fut chassé de nouveau — cette fois vers une autre dimension.

Maintenant le fossé entre les deux dimensions qui retient Estoroth et ses larbins s'entrouvre peu à peu. Quatre nouveaux champions doivent s'aventurer dans son cachot pour récupérer quatre armes magiques et régler son sort à tout jamais.

Vos hommes seront ces quatre lascars. A l'aide de votre intelligence, de vos sorts et des armes que vous trouverez éparpillées çà et là, vous devez vous frayer un chemin parmi des forces ennemies toujours plus nombreuses et affronter à la fin Estoroth en chair et en os.

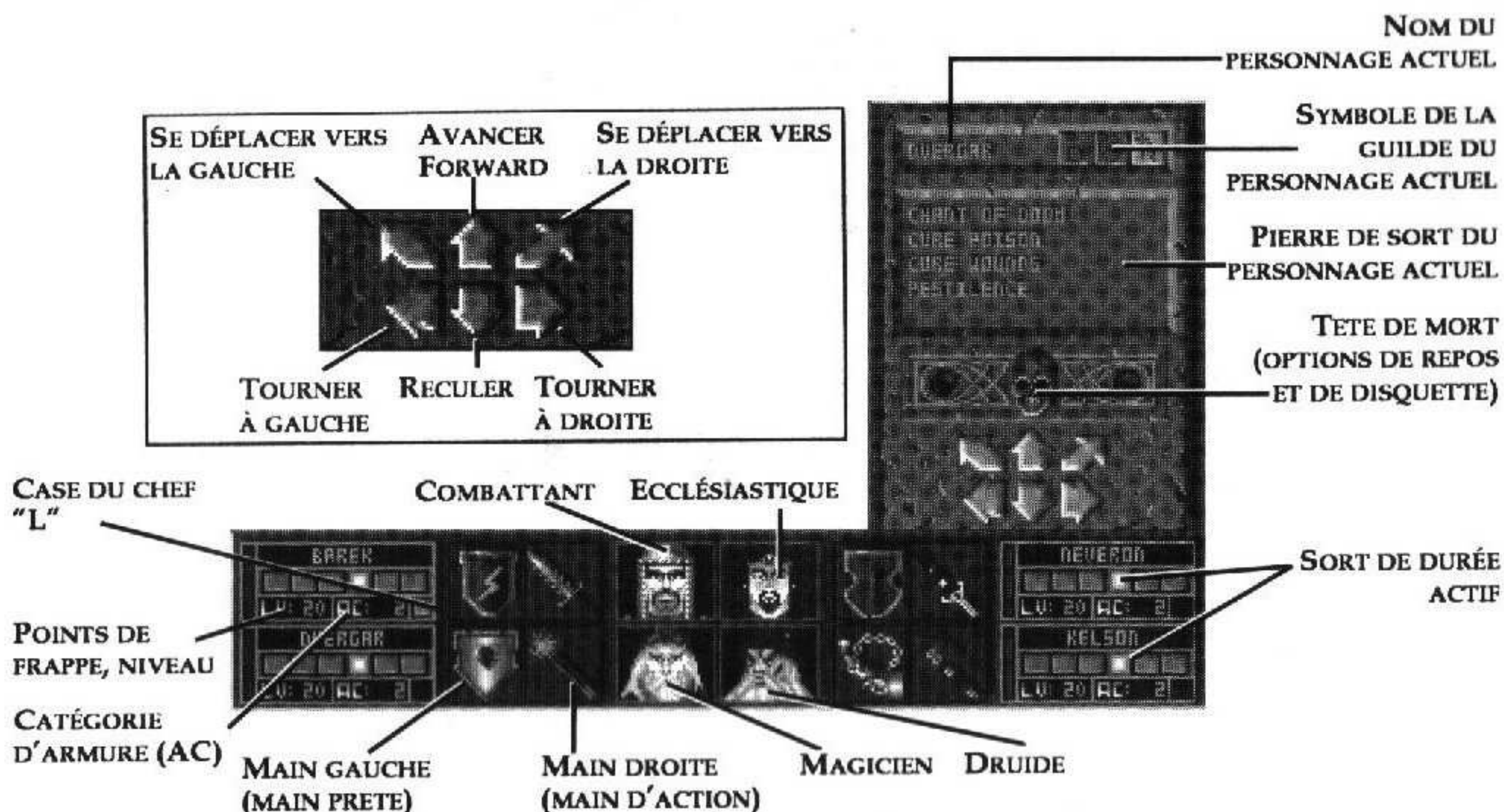
Bonne chance, héros d'Astera.

REMARQUE : voir Les traditions de la crypte noire pour l'histoire complète d'Estoroth et de la Crypte Noire.



L'ÉCRAN D'ACTION

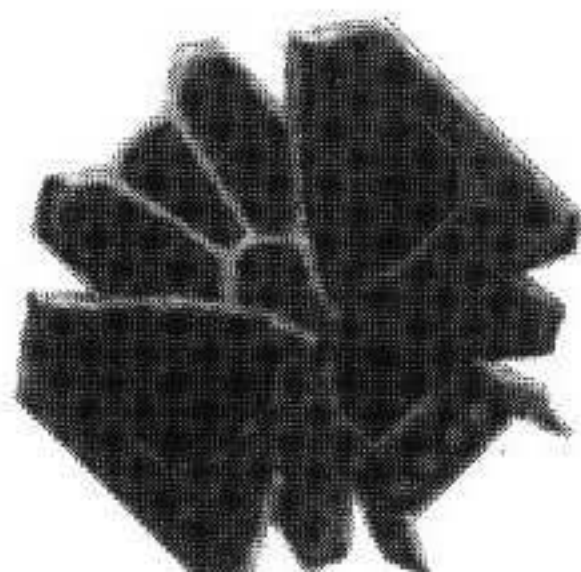
C'est à partir de cet écran que vous pouvez attaquer les ennemis, jeter des sorts et vous déplacer parmi les différents halls et salles de la crypte noire.



CHOISIR UN CHEF

De nombreuses personnes pensent qu'un combattant (Fighter) excelle dans la fonction de chef. Donc, lorsque le jeu commence, votre personnage combattant devient le chef de votre groupe. Le chef est le personnage qui manipule l'environnement : il actionne les leviers, appuie sur les boutons et lit les plaques. Ses attributs conditionnent son succès pour chaque tâche.

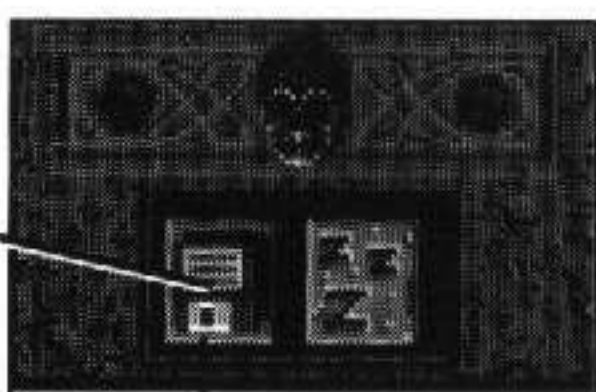
Un carré doré placé sous le nom d'un personnage indique que ce dernier est votre chef. Pour choisir un nouveau chef, il vous suffit de cliquer sur la case "Leader" (à côté de la case AC) placée en dessous du nom du personnage. La case devient dorée : le personnage en question est désormais le chef.



OPTIONS DE DISQUETTES

SAUVEGARDE ET RESTAURATION DES JEUX

L'ICÔNE DE LA
DISQUETTE



REMARQUE POUR LES UTILISATEURS DE DISQUETTES : afin de sauvegarder et de restaurer des jeux, il vous FAUT une disquette vierge formatée appelée GAMESAVE. Veuillez vous reporter au manuel de votre ordinateur pour le formatage des disquettes. Deux jeux maximum peuvent être sauvegardés sur une seule disquette.

POUR SAUVEGARDER VOTRE JEU EN COURS

1. Appuyez sur **Esc** ou placez le curseur sur la **TETE DE MORT** et cliquez avec le bouton GAUCHE de la souris ; l'icône de la **DISQUETTE** apparaît.
2. Cliquez sur l'icône de la **DISQUETTE**. Le menu du jeu apparaît.
3. Sélectionnez **SAVE AND PLAY** (sauvegarder et jouer) pour continuer à jouer ou **SAVE AND QUIT** (sauvegarder et quitter) si vous avez fini de jouer.
4. Si vous jouez à partir de disquettes, le programme vous demande d'insérer la disquette GAMESAVE. Insérez alors une disquette vierge formatée et appelée GAMESAVE. Le jeu est sauvegardé sur cette disquette. Sur le disque dur, le jeu est sauvegardé dans le tiroir **BLACK CRYPT**.

POUR RESTAURER UN JEU SAUVEGARDÉ

1. Pour restaurer un jeu, appuyez sur **Esc** ou cliquez sur la barre de la **TETE DE MORT** pour faire apparaître l'icône de la **DISQUETTE** puis cliquez sur cette dernière. Le menu du jeu apparaît (si votre groupe est mort, le menu du jeu apparaît automatiquement).
2. Sélectionnez **LOAD GAME** puis le jeu que vous souhaitez restaurer (exemple : **SAVEGAME A**, **SAVEGAME B**, etc.).
3. Insérez la disquette GAMESAVE si le programme vous le demande.

INTERROMPRE LE JEU

Pour interrompre Black Crypt, appuyez sur **Esc** ou cliquez sur la barre de la **TETE DE MORT** pour faire apparaître l'icône de la **DISQUETTE**, puis cliquez sur cette dernière. Le jeu est interrompu jusqu'à ce que vous sélectionniez **RESUME GAME**.

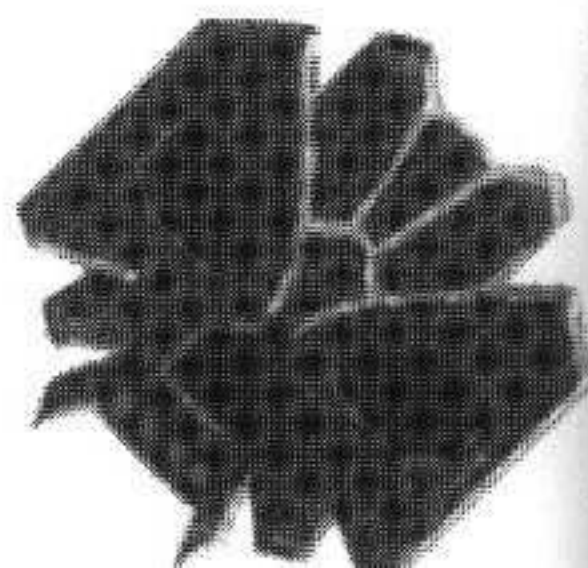
REMARQUE : le jeu est automatiquement interrompu lorsque vous consultez la carte automatique (vue du sorcier). Pour de plus amples informations concernant cette carte automatique, reportez-vous à "Livre de démarrage" dans la rubrique *Sorts de magicien*.

QUITTER LE JEU

Pour arrêter de jouer à Black Crypt, appuyez sur **Esc** ou cliquez sur la barre de la **TETE DE MORT** pour faire apparaître l'icône de la **DISQUETTE**, puis cliquez sur cette dernière. Sélectionnez **EXIT TO AMIGADOS**.

DÉPLACER VOTRE GROUPE

Placez, à l'aide de la souris, le curseur sur une flèche et cliquez avec le bouton gauche.

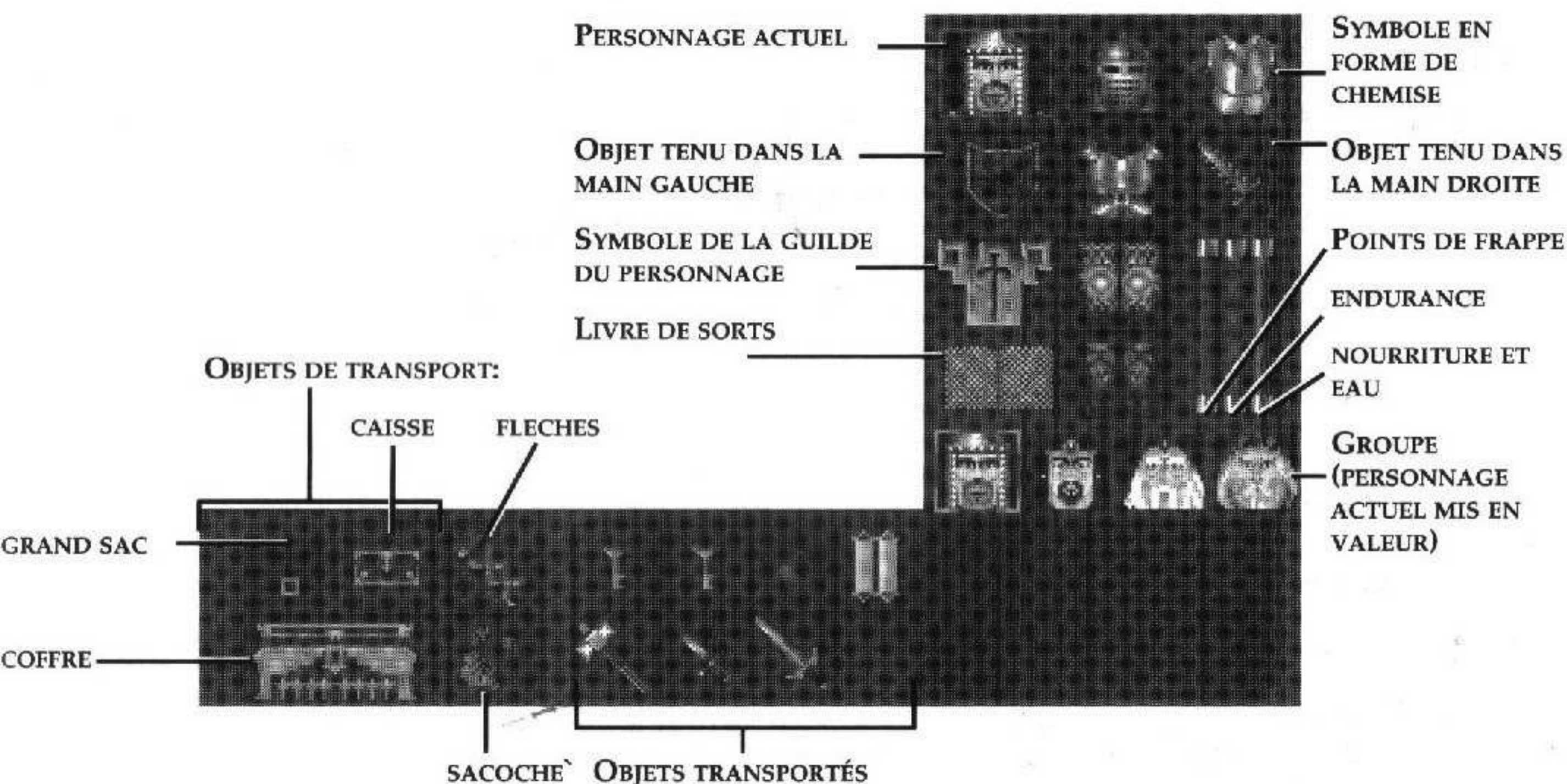


Si vous voulez personnaliser les commandes, sélectionnez **CONFIGURATION MENU** dans le menu principal (voir *Démarrage* pour de plus amples informations).

Appuyez sur une touche pour vous déplacer dans la direction voulue.

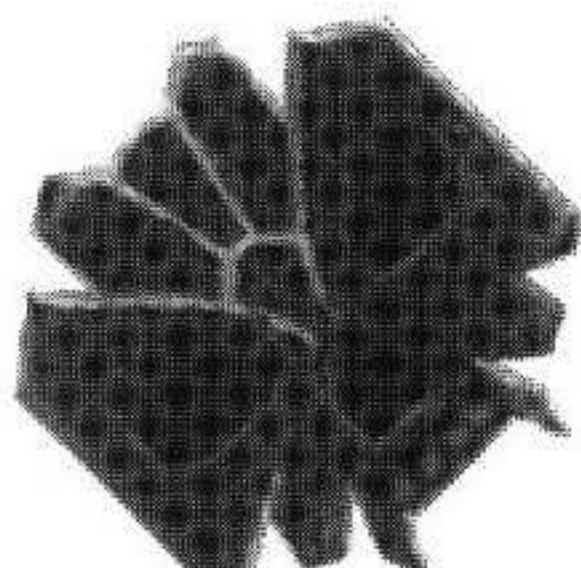
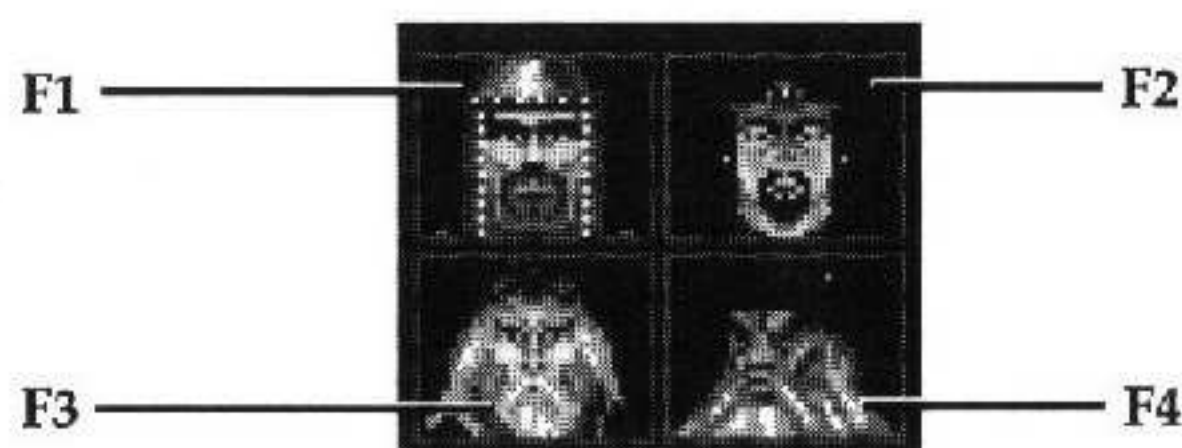
REMARQUE : pour voyager efficacement dans la crypte noire, la vue du sorcier et la boussole sont très importants. Voir Apprendre et jeter des sorts.

INVENTORY SCREEN (L'ÉCRAN D'INVENTAIRE)



L'écran d'inventaire vous permet de voir les objets transportés par chaque personnage, de consulter les statistiques de chacun d'eux, de mémoriser et de jeter des sorts, de manger et de boire de l'eau et d'équiper votre groupe d'armes et d'armures.

Pour activer l'écran d'inventaire, cliquez avec le bouton **DROIT** de la souris sur le nom du personnage ou appuyez sur la touche de fonction de l'un des membres de votre groupe :



STATISTIQUES DES PERSONNAGES

Pour visualiser les statistiques du personnage actuel, cliquez avec le bouton GAUCHE de la souris sur les barres de points de frappe (Hit Points)/d'endurance (Stamina)/de nourriture (Food).

Cette partie de l'écran vous indique :

- **Le nom** du personnage actuel
- **Class (Catégorie)**— Fighter (combattant), Cleric (ecclésiastique), Magic User (magicien) ou Druid (druide)
- **Nombre de points d'expérience** (EX PTS)
- **Nombre de points de frappe** (HIT PTS)
- **Attributs** - Strength (force), Dexterity (dextérité), Constitution (constitution), Intelligence (intelligence) et Wisdom (sagesse). Les ajustements de bonus magiques accordés à ces attributs apparaissent en bleu. Par exemple, si vous fixez la force de votre combattant sur 18, une ceinture de force peut apporter 1 point ; sa FORCE (STRENGTH) est alors de 19 et apparaît en bleu sur l'écran de statistiques. Les ajustements négatifs (toute réduction dans les statistiques en raison de la fatigue, la faim ou la soif) apparaissent en rouge.
- **Status (statut)** — Si votre statut est normal, la zone apparaît en blanc. Chacun des états suivants : Thirsty assoiffé, Hungry affamé, Tired fatigué, Diseased malade ou Poisoned empoisonné a un effet négatif sur les attributs du personnage.
REMARQUE : les personnages accablés par la faim ou la soif ne peuvent pas dormir !

ITEMS WORN (OBJETS PORTÉS)

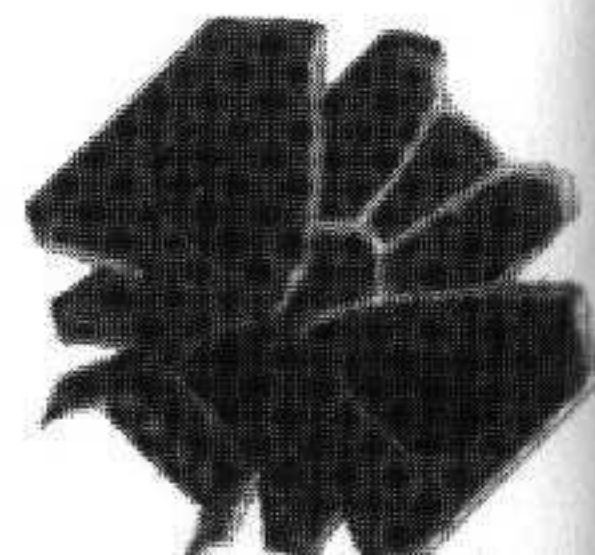
La section Items worn vous indique ce que votre personnage porte et se divise en trois niveaux : Weapons and Armour (armes et armure), Clothing (vêtement) et Accessories (accessoires). Cliquez sur le symbole en forme de chemise situé en haut à droite de l'écran pour accéder à chaque niveau.

- **Weapons and Armour** (armes et armure) - Ce niveau est affiché la première fois que vous entrez dans l'écran d'inventaire. Il indique les armes et l'armure portées par le personnage.
- **Clothing** (vêtement) - Ce niveau indique les vêtements portés par votre personnage.
REMARQUE : les gants et les protège-poignets doivent être portés à ce niveau.
- **Accessories** (accessoires) - Ce niveau indique toutes les bagues, amulettes, ceintures, etc. portées par le personnage.

POUR METTRE UN OBJET SUR SOI

1. Cliquez sur l'objet que vous voulez que votre personnage porte.
2. Placez le curseur sur le nom du personnage voulu et cliquez avec le bouton DROIT de la souris ; l'écran d'inventaire du personnage apparaît.
3. Faites glisser l'objet vers la section Items Worn (objets portés) de l'écran d'inventaire, placez-le sur le corps à l'endroit approprié et cliquez avec le bouton GAUCHE de la souris pour le mettre en place.

Dans le cas des gants ou des protège-poignets, cliquez sur le symbole en forme de chemise jusqu'à ce que le niveau Clothing apparaisse, puis placez l'objet sur l'une des mains du personnage.



FOOD (NOURRITURE)

La nourriture se trouve dans divers endroits de la crypte noire. Lorsque la barre de nourriture/d'eau (Food/Water) d'un personnage diminue, il doit manger. S'il ne le fait, sa santé va se détériorer, ses points de frappe vont diminuer, son endurance et sa dextérité vont également être affectées. Un message apparaît dans la zone des statistiques du personnage (appelée en cliquant sur les barres de force (Strength)/d'endurance (Stamina)/de nourriture (Food) et vous indique que le personnage a faim ou soif.

Pour manger ou boire :

1. Accédez à l'écran d'inventaire du personnage et cliquez avec le bouton GAUCHE de la souris sur un aliment ou une outre d'eau.
2. Déplacez la nourriture ou l'eau vers le visage du personnage (en haut à droite de l'écran) et cliquez avec le bouton GAUCHE de la souris ; le personnage mange une portion de la nourriture et boit une partie de l'eau (chaque aliment ou outre d'eau contient deux portions).
3. Cliquez de nouveau pour le faire manger ou boire davantage ; vous pouvez également placer la nourriture dans son grand sac, dans sa sacoche ou dans la fenêtre Items Carried (objets transportés) et cliquer avec le bouton GAUCHE de la souris pour l'y mettre.

HOLDING ITEMS (OBJETS DE TRANSPORT)

Les objets de transport sont des objets de votre inventaire qui vous permettent de porter d'autres objets. Certains personnages commencent le jeu avec une sacoche ou un grand sac — d'autres objets de transports peuvent être trouvés dans la crypte noire. Un objet de transport peut en contenir d'autres : par exemple, un coffre dans un grand sac, une sacoche dans un coffre, etc.

Les objets de transport disponibles sont :

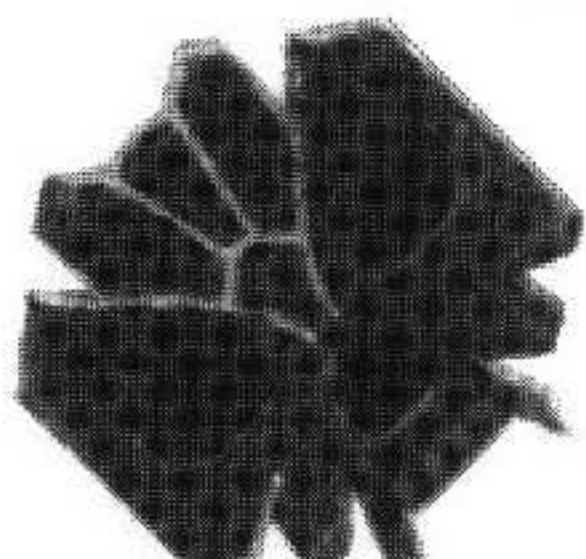
Grand sac (jusqu'à 8 objets) : pour ouvrir le grand sac et visualiser son contenu, cliquez sur lui avec le bouton GAUCHE de la souris. Les objets s'affichent dans les fenêtres Items Carried (objets transportés).

Caisse (jusqu'à 6 objets) : si vous trouvez une caisse, placez-la dans la zone de votre écran d'inventaire. Pour visualiser le contenu de la caisse, cliquez sur elle avec le bouton GAUCHE de la souris ; les objets s'affichent dans les fenêtres Items Carried (objets transportés).

Carquois (jusqu'à 10 flèches) : si vous trouvez un carquois de flèches et un arc correspondant, le carquois doit être placé dans cette partie de l'écran. **REMARQUE :** si vous placez une flèche dans la main prête (main gauche) de votre personnage et l'arc dans sa main d'action (main droite), les flèches seront chargées automatiquement pendant le combat.

Coffre (jusqu'à 12 objets) : le coffre est deux fois plus grand que la petite caisse et est très lourd. Le personnage qui porte un coffre doit être robuste sinon il va se fatiguer.

Sacoche (jusqu'à 4 dagues, jusqu'à 4 objets divers) : cette sacoche peut contenir tout ce que vous voulez mais elle est très utile pour porter des dagues. Placez une dague dans la main d'action (main droite) de votre personnage et placez toutes les dagues restantes dans la sacoche (la sacoche doit se trouver à l'emplacement approprié dans l'écran d'inventaire). Pendant le combat, les dagues seront chargées automatiquement dans la main d'action pour être lancées.



FACTEURS SUPPLÉMENTAIRES :

- Les objets encombrants ou lourds peuvent prendre autant de place que deux objets.
- Selon sa force, la quantité transportée par un personnage (objets ou attributs vestimentaires) affecte son endurance et sa dextérité. S'il est trop chargé, il sera moins agile, se fatiguera plus facilement et consommera plus de nourriture et d'eau.

REMARQUE : pour avoir une description de n'importe quel objet, y compris leur poids, faites glisser l'objet vers le visage du personnage (en haut à droite de l'écran d'inventaire) et cliquez avec le bouton GAUCHE de la souris.

OBTENIR ET UTILISER DES OBJETS

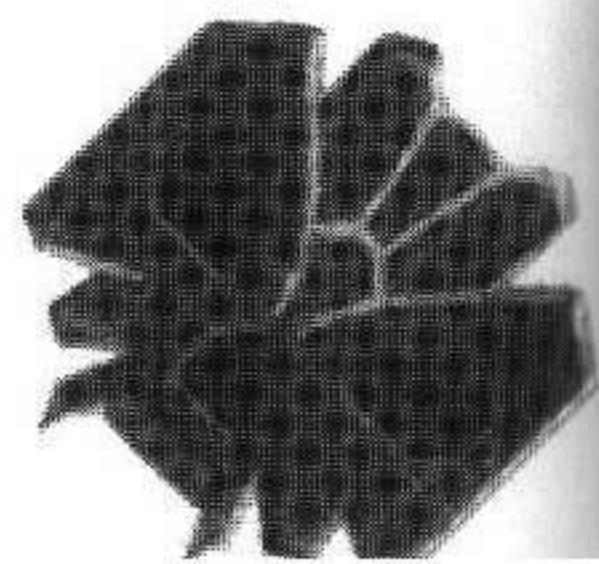
Pour ramasser des objets :

1. Placez le curseur sur l'objet et cliquez avec le bouton GAUCHE de la souris.
2. Faites glisser l'objet vers le nom du personnage et cliquez avec le bouton DROIT de la souris pour consulter son écran d'inventaire.
3. Pour en apprendre plus sur l'objet, faites-le glisser vers le visage du personnage (en haut de l'écran, à gauche de l'icône Items Worn) et cliquez avec le bouton GAUCHE de la souris. Une description de l'objet apparaît.
4. Placez l'objet dans un grand sac, une sacoche ou dans la fenêtre Items Carried (objets transportés) et cliquez avec le bouton GAUCHE de la souris pour le déposer.

REMARQUE : certains objets (tels que les armures) sont trop lourds ou encombrants pour être transportés dans un grand sac ou une caisse et doivent être portés sur soi ou abandonnés.

POUR ÉCHANGER DES OBJETS ENTRE PERSONNAGES :

1. Cliquez avec le bouton GAUCHE de la souris sur n'importe quel objet de l'écran d'inventaire de n'importe quel personnage ; le curseur prend alors la forme de l'objet en question.
2. Placez l'objet sur le visage d'un autre personnage et cliquez avec le bouton GAUCHE de la souris. L'écran d'inventaire du nouveau personnage apparaît.
3. Placez l'objet sur un Holding Item (objet de transport : grand sac, coffre, sacoche, etc.) et cliquez avec le bouton GAUCHE de la souris. L'objet disparaît dans l'objet de transport ; cliquez sur ce dernier pour voir son contenu.



PARCHEMINS, PLAQUES ET TABLETTES

Les parchemins et les plaques sont les principales sources d'information au cours de votre aventure. Les plaques peuvent se trouver aux murs et fournissent en général des indices sur la zone en question. Il existe deux types de parchemins : les parchemins d'informations sont en général des notes ou des articles de journaux concernant les aventuriers qui vous ont précédé ; les parchemins de sorts contiennent des sorts que vous pouvez utiliser un nombre de fois limité. Les tablettes de la guilde vous permettent, entre autres, d'améliorer vos compétences.



- Pour lire une **plaque**, placez le curseur sur la plaque et cliquez avec le bouton GAUCHE de la souris ; si la plaque est lisible par le chef de votre groupe, le message apparaît à droite de votre écran.

REMARQUE : certains messages sont codés en runes. Il est possible d'en lire un certain nombre à l'aide du sort du magicien *Read Runes* (lire runes) mais d'autres ne peuvent être lus que par un personnage à qui cette langue est familière.

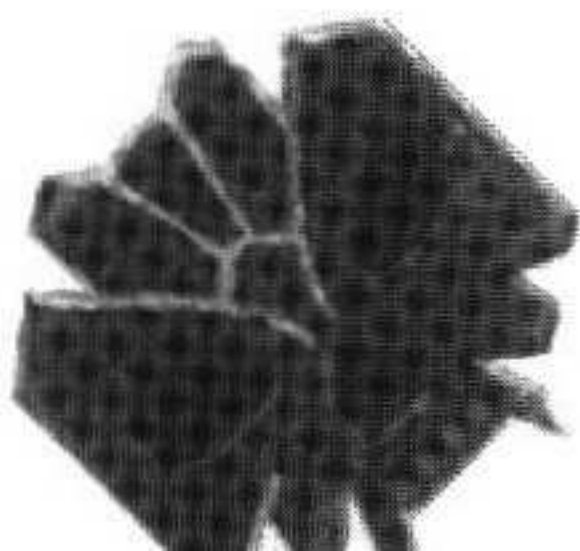
Si votre chef n'est pas en mesure de lire une plaque :

1. Cliquez avec le bouton GAUCHE de la souris sur la case du chef Cleric (ecclésiastique). La case prend une couleur dorée.
2. Essayez de lire de nouveau la plaque. Si le Cleric échoue, recommencez l'étape 1 avec chacun des personnages jusqu'à ce que vous réussissiez. Si aucun membre de votre groupe n'est capable de lire les runes, jetez le sort *Read Runes* (lire runes).



- Pour lire un **parchemin d'informations**, placez le curseur sur le parchemin et cliquez avec le bouton GAUCHE de la souris. Faites glisser le parchemin vers le visage du personnage (en haut à droite de l'écran) et cliquez avec le bouton GAUCHE de la souris ; le message apparaît alors à droite de l'écran.

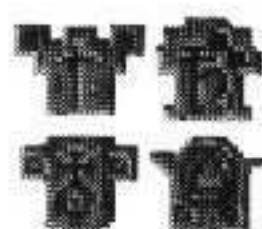
REMARQUE : attention aux faux parchemins ! Utilisez les sorts *Dispel Illusion* (dissiper illusion) et *Reveal Truth* (révéler la vérité) pour éviter de tomber dans les pièges tendus par Estoroth. Pour de plus amples informations, voir *Sorts des quatre guildes*.





- **Pour utiliser un parchemin de sorts :**

1. Placez le curseur sur le parchemin et cliquez avec le bouton GAUCHE de la souris pour le ramasser.
2. Faites glisser le parchemin jusqu'à la main d'action du personnage et cliquez avec le bouton GAUCHE de la souris pour le placer.
3. Cliquez sur le visage du personnage avec le bouton GAUCHE de la souris. Le contenu du parchemin ainsi que le type de sorts et le niveau auquel il fut créé (un appareil de mesure de la puissance du sort) apparaissent dans la partie droite de l'écran.
4. Pour jeter un sort depuis le parchemin, cliquez sur le nom du sort avec le bouton GAUCHE de la souris.
5. Pour fermer le parchemin, cliquez avec le bouton DROIT de la souris.



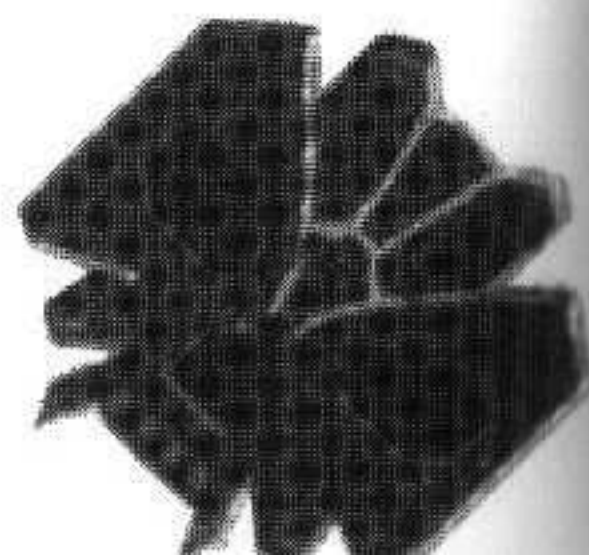
- **Pour lire une tablette :**

1. Placez le curseur sur la tablette et cliquez avec le bouton GAUCHE de la souris pour la ramasser.
2. Remarquez le symbole sur la tablette ; faites glisser la tablette vers le nom du personnage correspondant et cliquez avec le bouton DROIT de la souris pour voir son écran d'inventaire.
3. Faites glisser la tablette vers la tablette de symboles du personnage et cliquez avec le bouton GAUCHE de la souris. Le message qui apparaît vous indique les effets de la tablette et cette dernière disparaît alors d'elle-même.

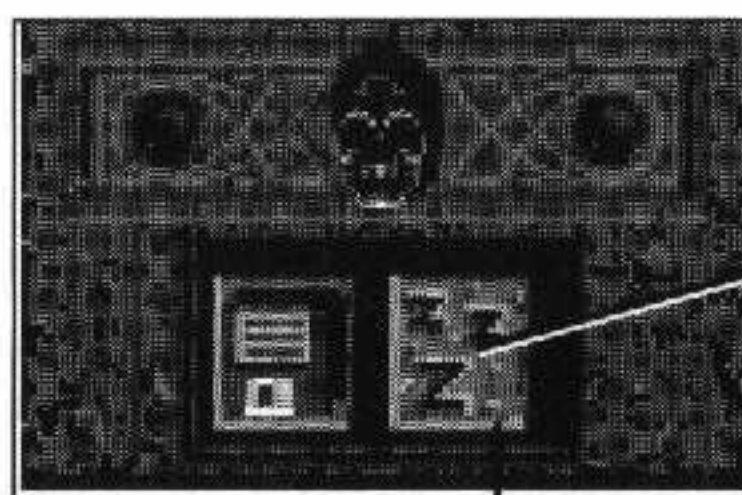
GEMMES DE LA MORT (RÉSURRECTION DES MEMBRES DU GROUPE)

Pendant que vous êtes dans la crypte noire, votre groupe trouve plusieurs pierres rouges appelées gemmes de la mort. Ces gemmes contiennent les âmes des aventuriers qui sont morts en ces lieux.

Lorsqu'un membre du groupe meurt, une gemme de la mort apparaît. Pour ressusciter un membre du groupe, tenez la gemme d'une main et jetez le sort Raise Dead (faire lever les morts). **REMARQUE** : à moins que la gemme de la mort n'appartienne au membre de votre groupe, son âme ne peut pas être ressuscitée.



SE REPOSER

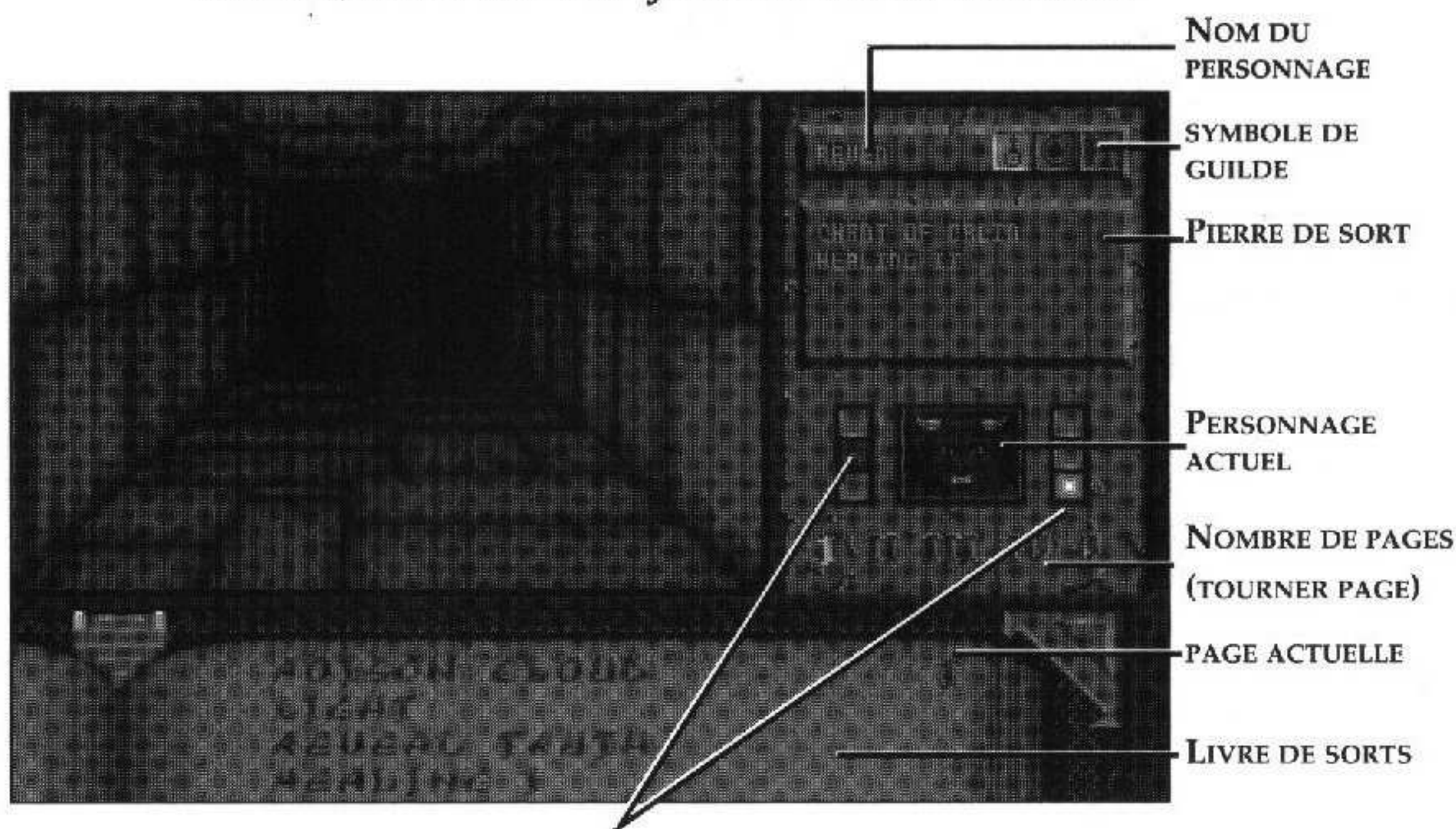


L'ICONE REST (SE REPOSER)

Pour regagner des points de frappe et de l'endurance, ou pour passer le temps (afin que les magiciens puissent apprendre de nouveaux sorts), il est bon de laisser votre groupe se reposer pendant de courtes périodes. Pour ce faire :

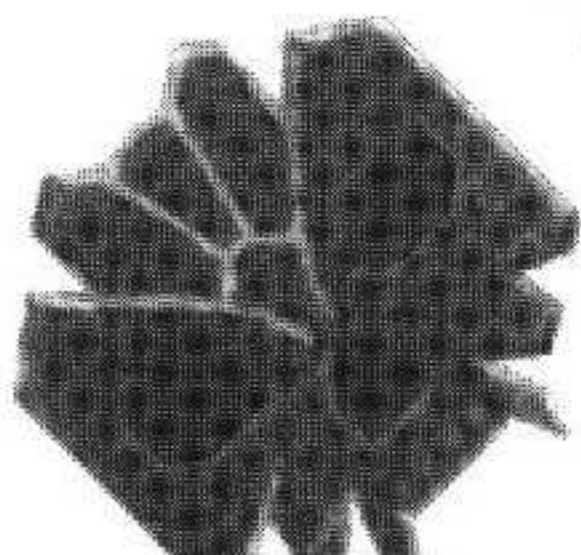
1. Cliquez avec le bouton GAUCHE de la souris sur la barre de la **TETE DE MORT** (ou la boussole) pour faire apparaître l'icône **REST** (se reposer).
2. Cliquez avec le bouton GAUCHE de la souris sur l'icône **REST**. Votre groupe dort jusqu'à ce que la tête de mort (ou la boussole) devienne une gemme verte.
3. Cliquez avec le bouton GAUCHE de la souris sur le visage de fantôme de l'un de vos personnages pour le réveiller (ainsi un personnage peut se lever et monter la garde pendant que les autres dorment).
4. Pour réveiller votre groupe, cliquez avec le bouton GAUCHE de la souris sur chaque personnage ou sur la gemme verte pour réveiller tout le groupe d'un coup.

APPRENDRE ET JETER DES SORTS



SORTS DE DURÉE ACTIVE : WIZARD SIGHT (VUE DU SORCIER), COMPASS (BOUSSOLE), MAGIC SHIELD (BOUCHIER MAGIQUE) ETC.

Chaque ecclésiastique, magicien et druide commence le jeu avec un livre de sorts de base contenant un nombre limité de sorts. Certains de ces sorts apparaissent sous la forme de runes indéchiffrables, ce qui veut dire que le personnage n'est pas en mesure de les lire ; mais au fur et à mesure qu'il acquiert de l'expérience, il y a davantage de sorts disponibles. Par la suite, les personnages obtiennent des livres de sorts supplémentaires beaucoup plus complets.



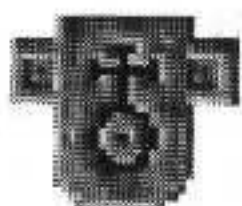
L'utilisation des sorts disponibles passe par leur mémorisation (cinq sorts maximum peuvent être mémorisés à un moment donné). Lorsque les sorts sont mémorisés, leurs noms deviennent illisibles. Une courte période doit s'écouler avant qu'ils ne puissent être lus ou mémorisés de nouveau.

POUR MÉMORISER DES SORTS

1. Cliquez avec le bouton GAUCHE de la souris sur le nom du personnage (en haut à droite de l'écran) pour voir son livre de sorts (depuis l'écran d'inventaire, cliquez sur le livre de sorts). Le livre s'ouvre à la page 1 (si vous vous êtes déjà servi du livre, il s'ouvre à la dernière page que vous avez consultée).
2. Cliquez sur les noms de sorts pour les mémoriser. Les sorts ainsi mémorisés apparaissent dans la fenêtre de sorts (Spell Window).
3. Cliquez sur le chiffre romain II (sur la pierre de sorts) ou sur le coin droit de la page pour visualiser la page 2.
4. Répétez l'étape 3 pour mémoriser davantage de sorts ou cliquez avec le bouton DROIT de la souris pour revenir à l'écran d'action.

POUR JETER DES SORTS

1. Pour voir la pierre de sorts d'un personnage, cliquez sur le symbole de ce dernier en haut à droite de l'écran. Les symboles sont les suivants :



ECCLÉSIASTIQUE



MAGICIEN

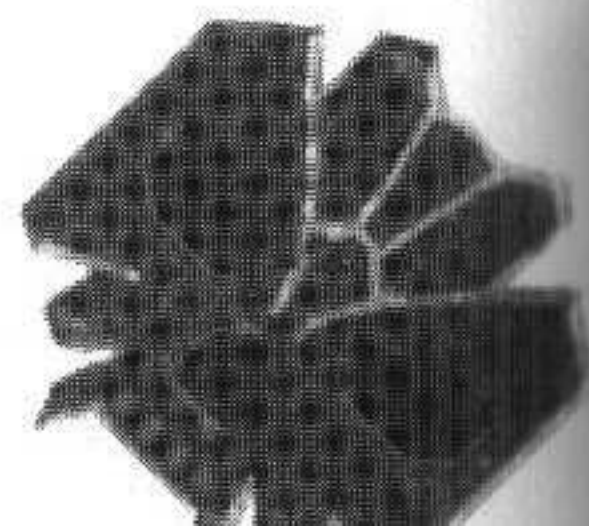


DRUIDE

2. Cliquez sur le sort voulu de la pierre de sorts. Il est alors immédiatement jeté.
3. Si le sort doit être jeté sur un membre du groupe, un menu vous permet de choisir le membre visé.

SORTS DE DURÉE

Certains sorts, une fois jetés, ont un effet prolongé. Lorsqu'un sort de durée est actif, un des carrés gris en dessous des noms de personnages change de couleur (une couleur différente pour chaque sort). Cliquez sur les carrés de couleur pour identifier les sorts de durée qui sont actifs. Pour de plus amples informations sur les sorts, voir la rubrique intitulée *Sorts*.



SE BATTRE AVEC LES LARBINS D'ESTOROTH

UTILISER DES ARMES

Au début du jeu, votre groupe ne possède que des armes de base de la guilde. Mais au fur et à mesure que vous explorerez le cachot, vous trouverez de nombreuses armes et autres objets qui vous aideront dans votre recherche. Chaque arme ou objet est utile, mais certains le sont plus que d'autres. Il vous incombe d'équiper votre groupe de la meilleure façon possible.

REMARQUE : certains personnages peuvent seulement utiliser des types d'armes spécifiques. Pour de plus amples informations, reportez-vous à la rubrique Les quatre guildes d'Astera.

Les armes doivent être placées dans la main d'action (en l'occurrence la main droite) du personnage. Un objet défensif, tel qu'un bouclier, peut être placé dans sa main gauche.

ATTAQUER DES ENNEMIS

Cliquez avec le bouton GAUCHE de la souris sur le visage d'un personnage pour qu'il attaque. Si ce dernier tient une arme dans sa main droite, il se servira de cette arme pour attaquer. S'il ne porte pas d'arme, il attaquera à mains nues.

Remarque : les personnages combattants peuvent utiliser deux armes en même temps ; la main d'action tient une arme mais sa main prête (main gauche) doit utiliser une petite arme, tels une dague ou un marteau.



ARMES SPÉCIALES

ARCS ET FLECHES

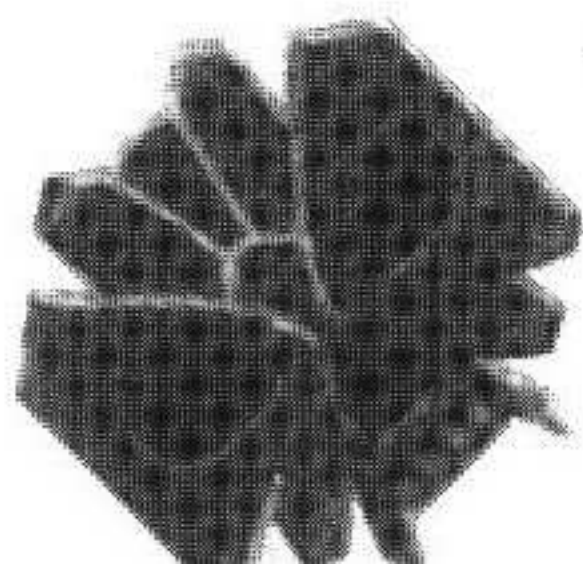
Pour utiliser un arc ou des flèches, l'arc doit être tenu dans la main droite et une flèche dans la main gauche. Si vous possédez un carquois, les flèches sont chargées automatiquement lorsque vous les lancez.

UTILISATION DE DAGUES

Placez une dague dans la main droite du personnage et utilisez la sacoche (section la plus en bas à droite dans l'écran d'inventaire) pour en tenir d'autres. Si la sacoche est correctement positionnée dans l'écran d'inventaire, les dagues sont rechargées automatiquement pendant la bataille.

ARMES MAGIQUES

Les baguettes et les bâtons sont tenus dans la main d'action (main droite) et sont utilisés comme des armes normales. Cliquez avec le bouton GAUCHE de la souris sur le visage du personnage pour qu'il utilise l'arme.



Les épées magiques et autres armes sont également tenues dans la main droite et ont souvent deux fonctions : cliquez sur le visage du personnage avec le bouton DROIT de la souris pour jeter le sort de l'épée ou avec le bouton GAUCHE pour manier l'épée comme vous le feriez avec n'importe quelle autre arme.

LES QUATRE GUILDES D'ASTERA

Les quatre guildes furent établies il y a de nombreuses années dans le dessein d'unir les quatre principales "classes" d'Astera ; de dispenser un enseignement et une instruction de haut niveau aux citoyens qui ont montré une aptitude dans un domaine donné et - c'est le plus important - d'organiser une force puissante et d'élite de combattants, d'ecclésiastiques, de magiciens et de druides pour protéger Astera des forces des ténèbres environnantes.

Les guildes demeurent sous le contrôle de la Confrérie des Quatre, un conseil de 25 membres comprenant un Haut Aîné et six aînés moindres de chaque guilde. Ce conseil se réunit au Palais des Saisons durant chaque nuit de la pleine lune pour discuter et débattre des questions qui touchent au bien-être d'Astera, pour que chacun reste au courant des nouvelles magies, pour commercialiser des recettes de potions et d'élixirs et pour savourer un cidre chaud devant l'immense âtre du palais.

De plus, c'est à cette Confrérie des Quatre qu'un citoyen peut s'adresser s'il n'est pas satisfait de sa vie de roturier et désire ardemment mener une vie semée d'aventures, d'honneur et par-dessus tout de devoir. Ils sont des centaines à se présenter aux guildes lors de chaque réunion de la Confrérie, mais seule une poignée n'est autorisée à entrer dans l'académie de son choix pour commencer à se former. Et ils seront encore moins nombreux à obtenir un jour le titre honorifique de Membre de la guilde.

GUILDE DES COMBATTANTS

La Guilde des combattants est la moindre des guildes ; rares sont les hommes et les femmes qui ont la force et l'endurance de survivre à l'entraînement rigoureux requis pour obtenir l'approbation du Haut Aîné Gunther.

Les combattants sont les quelques défenseurs fiers, forts et braves de tout ce qui est bien et bon. Pourvus de compétences de guerriers et de chasseurs, ils manient toutes les armes et utilisent toutes les tactiques de combat et sont d'excellents chasseurs. Un combattant possède les meilleures chances pour devenir un chef suprême puisqu'il est en mesure de repousser une attaque.

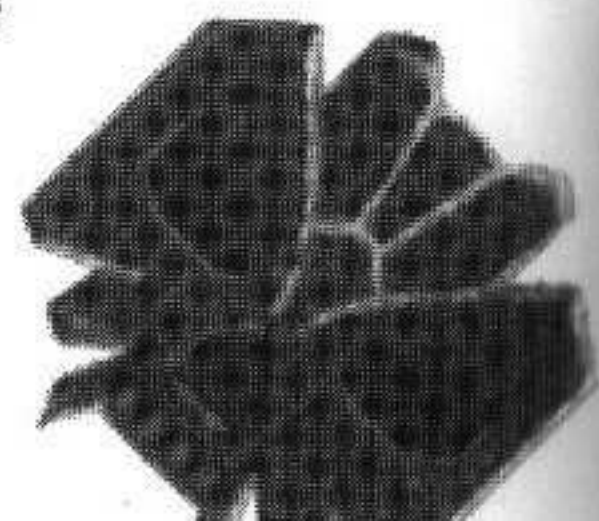
GUILDE DES ECCLÉSIASTIQUES

La guilde des ecclésiastiques, la plus ancienne guilde d'Astera, tire ses origines de l'ancien temple d'Orlin, auquel les ecclésiastiques rendent toujours hommage. Le Haut Aîné Maatok possède encore le titre de Père Supérieur en plus de ses responsabilités dans la Confrérie.

Les ecclésiastiques sont à la fois guerriers et prêtres : le sabre et le goupillon. Leurs compétences comprennent la guérison, la protection et les sorts défensifs en plus de leur capacité à utiliser des armes très puissantes telles que des massues et des bâtons.

GUILDE DES MAGICIENS

La guilde des magiciens est la plus importante des quatre. Les citoyens sont plus nombreux à poser leur candidature pour cette guilde que pour d'autres. Le Haut Aîné Fenn se vante d'avoir un taux de diplômés supérieur aux autres guildes (grâce à des professeurs remarquables et à l'énorme intelligence de la population en général).



BLACK CRYPT

Les magiciens sont les intellectuels du monde et préfèrent un débat virulent à un combat sanglant. Malgré sa répugnance pour la violence, un bon magicien peut faire face aux ennemis les plus féroces en faisant appel à des forces secrètes apparemment sans limites en plus de l'utilisation ponctuelle d'une dague ou d'un bâton. Les magiciens ne peuvent porter que des armures en cuir, mais peuvent utiliser n'importe quel type de bouclier pour se protéger.

GUILDE DES DRUIDES

Il s'agit de la guilde la plus jeune. Connus à l'origine seulement sous le nom mystérieux de "Hommes des forêts", les druides vécurent à l'écart d'Astera des siècles durant jusqu'à ce que la Confrérie (alors celle des Trois) cherchent leur chef (maintenant connu sous le nom de Haut Aîné Juniper) et l'ont convaincue de les rejoindre dans le combat contre les forces du mal. Les druides ont dû naître dans leur guilde ; ceux qui ne sont pas du même sang ne sont pas autorisés à faire partie de l'académie des druides ou à acquérir le statut de Membre de la guilde.

Les druides sont connus pour leur respect à tout épreuve et leur défense de toutes les choses vivantes. A l'instar des ecclésiastiques, les druides sont des guérisseurs talentueux et ils possèdent un approvisionnement constant de sorts de protection et d'attaque. Ils sont très compétents dans le maniement des massues et des bâtons.

LES SORTS DES QUATRE GILDES

SORT DE COMBATTANT

LOCATION (EMPLACEMENT) - Cliquez sur la tablette (inventaire) du combattant pour afficher les coordonnées de la carte actuelle.

SORTS ECCLÉSIASTIQUES

STARTER BOOK (LIVRE DE DÉMARRAGE)

POISON CLOUD (nuage toxique) (2e niveau) - Crée un nuage de gaz toxique à quelques mètres devant le groupe (pour anéantir l'ennemi).

LIGHT (lumière) (1er niveau) - Dissipe l'obscurité.

REVEAL TRUTH (révéler la vérité) (2e niveau) - Réduit les "faux" parchemins en poussière (le parchemin doit être tenu dans la main d'un membre du groupe).

HEALING (guérison 1) (1er niveau) - Redonne 4 à 20 points de frappe à un membre du groupe.

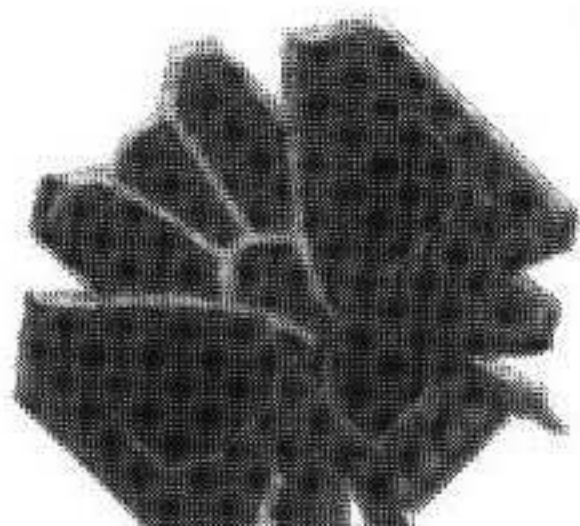
PRAYERS OF ORLIN (PRIERES D'ORLIN)

CHANT OF ORLIN (chant d'orlin) (2e niveau) - Inflige 2 à 8 points de dégâts à un ennemi (augmente de 2 pour chaque niveau du jeteur de sort au-delà du troisième niveau).

HEALING 2 (guérison 2) (5e niveau) - Redonne 8 à 40 points de frappe à un membre du groupe.

CREATE FOOD (créer de la nourriture) (3e niveau) - Crée 4 portions de nourriture.

GOD'S FURY (courroux des dieux) (9e niveau) - Inflige 20 à 80 points de dégâts à un ennemi.



TOME OF LIFE (VOLUME DE LA VIE)

RAISE DEAD (faire lever les morts) (6e niveau) - Ressuscite un membre mort (vous devez tenir une gemme de la mort dans la main en jetant le sort).

CURE POISON (remède contre le poison) (4e niveau) - Soigne un membre empoisonné du groupe.

CURE DISEASE (remède contre la maladie) (3e niveau) - Soigne un membre du groupe.

RESTORE (revigorer) (7e niveau) - Redonne le maximum de points de frappe à l'un des membres du groupe.

BOOK OF RETRIBUTION (LIVRE DU CHATIMENT)

RUNE OF PAIN (rune de souffrance) (2e niveau) - Appelle une rune de magie pour infliger 4 à 12 points de dégâts à un ennemi.

RUNE OF DEATH (rune de la mort) (9e niveau) - Appelle une rune de magie pour infliger 20 à 100 points de dégâts à un ennemi.

VORPAL AIR (5e niveau) - Inflige 10 à 25 points de dégâts à un ennemi.

DEITY STRIKE (coup des dieux) (7e niveau) - Inflige 10 à 50 points de dégâts à un ennemi.

MANUAL OF PIETY (MANUEL DE LA PIÉTÉ)

SUSTENANCE (moyens de subsistance) (4e niveau) - Redonne le maximum de nourriture et d'eau à l'ensemble du groupe.

REMOVE TRAP (supprimer piège) (2e niveau) - Supprime des pièges jusqu'à une distance de 3 m du groupe.

POISON PURGE (guérison contre le poison) (5e niveau) - Soigne les membres empoisonnés du groupe (groupe entier).

BINDING (attacher) (6e niveau) - Retient momentanément l'ennemi.

SORTS DES MAGICIENS

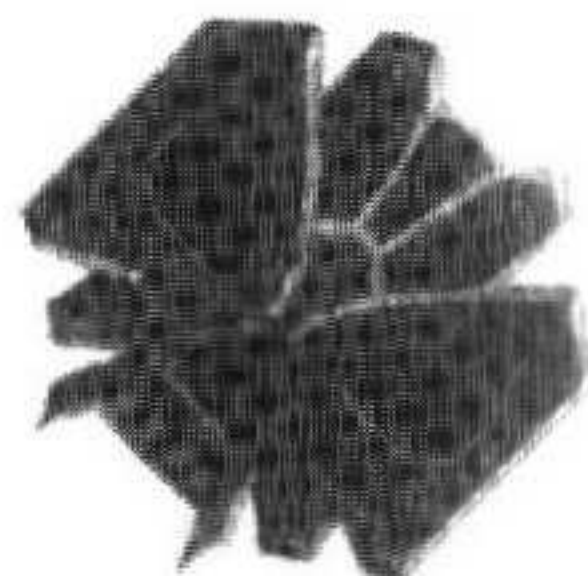
STARTER BOOK (LIVRE DE DÉMARRAGE)

WIZARD SIGHT (vue du sorcier) (1er niveau) - Affiche automatiquement la progression du groupe dans le cachot. Pour activer, appuyez sur F5 ou cliquez sur la case jaune "Duration spells" (sorts de durée) située en dessous du nom du magicien.

COMPASS (boussole) (2e niveau) - Remplace la TÊTE DE MORT ; informe le groupe quant à la direction dans laquelle il travaille (N = Nord, S = Sud, E = Est, W = Ouest).

FIREBALL (boule de feu) (3e niveau) - Inflige 2 à 12 points de dégâts à l'ennemi (augmente de 2 par niveau du jeteur de sort au-delà du 3e niveau).

SHIELD (bouclier) (1er niveau) - Donne temporairement 1 protection à un membre du groupe (augmente de 1 tous les 2 niveaux de jeteur de sorts au-delà du 4e niveau).



NECROMANCER'S GUIDE (GUIDE DU NÉCROMANCIEN)

STRENGTH (force) (2e niveau) - Ajoute 2 à la force de l'un des membres du groupe.

REMOVE GLYPH (supprimer signe) (2e niveau) - Supprime du chemin du groupe un signe d'interdiction.

DISPEL MAGIC (dissiper magie) (2e niveau) - Dissipe les champs de magie (barrières) jusqu'à 3 m devant le groupe (pour réussir, le niveau du sort doit être égal ou supérieur au niveau de la barrière).

FREEZE (geler) (2e niveau) - Provoque 4 à 12 points de dégâts sur l'ennemi.

CULT OF MAGIC (CULTE DE LA MAGIE)

HASTE (hâte) (3e niveau) - Permet de mener le combat à une cadence plus rapide.

MIND STRIKE (frapper l'esprit) (4e niveau) - Inflige 2 à 20 points de dégâts à l'ennemi (augmente de 4 pour chaque niveau de jeteur de sorts au-delà du 5e).

DEATH (mort) (8e niveau) - Inflige 50 à 70 points de dégâts à l'ennemi.

DISPEL ILLUSION (dissiper illusion) (5e niveau) - Réduit les "faux" parchemins en poussière (un membre du groupe doit tenir le parchemin à la main).

WIZARD WORD (PAROLE DU SORCIER)

CREATE WALL (créer un mur) (4e niveau) - Crée un pan de mur de 3 m devant le groupe.

ETHEREAL SHIELD (bouclier éthéré) (5e niveau) - Donne 2 points de protection à tout le groupe (augmente de 1 tous les 2 niveaux du jeteur de sorts au-delà du 6e).

REFRESH (rafraîchir) (7e niveau) - Se rappeler tous les sorts en dessous du 4e niveau.

LIGHTING FIELD (champ de lumière) (5e niveau) - Inflige 5 à 50 points de dégâts à l'ennemi.

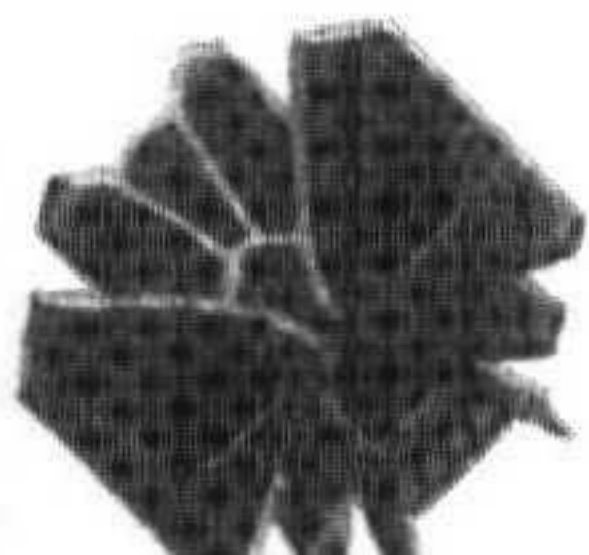
LIBRAM OF DARKMAGIC (LIVRE DE MAGIE NOIRE)

DEATHSTORM (orage de la mort) (9e niveau) - Inflige 10 à 100 points de dégâts à l'ennemi.

LIFESTEALER (preneur de vie) (7e niveau) - 8 à 32 points de dégâts. Redonne également au jeteur de sorts 30% des points de frappe infligés.

TELEPORT (télétransport) (7e niveau) - Télétransporte votre groupe vers n'importe quel lieu sur la carte.

DETECT TRAPS (détecter les pièges) (2e niveau) - Alerte le groupe de la présence de pièges dans les parages (garde son effet pendant 1 minute par niveau de jeteur de sorts).



SORTS DU DRUIDE

STARTER BOOK (LIVRE DE DÉMARRAGE)

DISPEL MAGIC (dissiper magie) (2e niveau) - Dissipe les champs de magie (barrières) jusqu'à 3 m devant le groupe.

CHAOS (chaos) (1er niveau) - 2 à 8 points de dégâts par niveau de jeteur de sorts.

READ RUNES (lire runes) (1er niveau) - Permet au groupe de lire les messages écrits dans d'autres langues.

PROTECTION (protection) (1er niveau) - Donne temporairement 1 point de protection à un membre du groupe (augmente de 1 tous les deux niveaux au-delà du 4e niveau).

MANUAL OF THE PLANES (MANUEL DES PLANS)

LIGHT (lumière) (1er niveau) - Dissipe l'obscurité.

SWARM (fourmiller) (2e niveau) - Inflige 2 à 8 points de dégâts à l'ennemi (augmente de 3 tous les deux niveaux du jeteur de sorts au-delà du 3e niveau).

DISMISS (congédir) (8e niveau) - Envoie l'ennemi dans un autre plan.

DISRUPT (perturbation) (9e niveau) - Inflige 30 à 80 points de dégâts à l'ennemi (augmente de 10 par niveau du jeteur de sorts).

FORCE OF THE ELEMENTS (FORCE DES ÉLÉMENTS)

SHADOW SHIELD (bouclier de l'ombre) (4e niveau) - Ajoute 1 point de protection à la totalité du groupe (augmente de 1 tous les 2 niveaux de jeteur de sorts au-delà du 6e).

ICE STRIKE (coup de la glace) (7e niveau) - Inflige 5 à 75 points de dégâts à l'ennemi.

BLAST OF COLD (souffle glacé) (5e niveau) - Inflige 10 à 40 points de dégâts à l'ennemi (augmente de 5 pour chaque niveau du jeteur de sorts au-delà du 6e).

QUAKE (tremblement) (10e niveau) - Inflige 10 à 110 points de dégâts à l'ennemi.

WISDOM OF THE DRUIDS (SAGESSE DES DRUIDES)

PESTILENCE (peste) (4e niveau) - Inflige 8 à 16 points de dégâts à l'ennemi (augmente de 3 pour chaque niveau du jeteur de sorts au-delà du 6e).

CURE WOUNDS (guérison des blessures) (2e niveau) - Redonne 4 à 20 points de frappe à l'un des membres du groupe.

CURE POISON (remède contre le poison) (4e niveau) - Soigne un membre du groupe qui est empoisonné.

CHANT OF DOOM (chant du destin) (6e niveau) - Inflige 40 points de dégâts à l'ennemi.

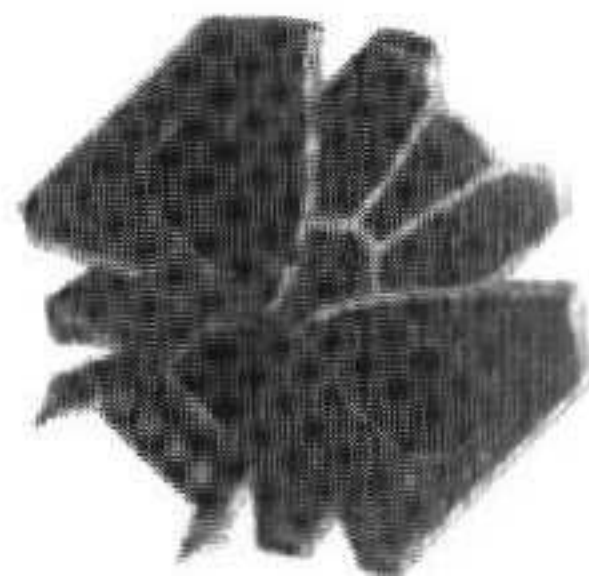
BOOK OF FIRE (LIVRE DU FEU)

STONEFIRE (feu de la pierre) (2e niveau) - Inflige 2 à 8 points de dégâts à l'ennemi (augmente de 2 tous les deux niveaux du jeteur de sorts au-delà du 3e).

FIREWIND (vent de feu) (3e niveau) - Inflige 2 à 12 points de dégâts à l'ennemi (augmente de 2 tous les deux niveaux de jeteur de sorts au-delà du 3e).

FIRE VORTEX (tourbillon de feu) (5e niveau) - Inflige 5 à 50 points de dégâts à l'ennemi.

FIRE MAELSTROM (maelström de feu) (10e niveau) - Inflige 10 à 110 points de dégâts à l'ennemi.



LES TRADITIONS DE LA CRYPTE NOIRE

Tout comme la dernière dent jaune dans la bouche d'un sorcier, le pays d'Astera représente le dernier bastion de la vie dans la vallée de Gohls des morts vivants. Les cimes des arbres se laissent bercer par la brise de fin d'après-midi et le pays exhale dans ma mémoire une odeur de cuir et de foin humide.

Je pense au passé.

Je suis connu à Astera sous le nom de Maatok, Haut Aîné des Ecclésiastiques et j'ai vécu plus longtemps que quiconque ; assez longtemps pour me souvenir d'Estoroth Paingiver alors petit garçon, juste avant la Guerre Blanche.

Il était étudiant de l'Académie des Ecclésiastiques et très doué ; en l'espace de deux saisons, le jeune Estoroth avait atteint le sommet de son art. Même ses professeurs les plus sages n'arrivaient pas à satisfaire sa soif de connaissances et de puissance. Lothar, directeur de l'Académie des Ecclésiastiques, savait plus que quiconque à quoi mèneraient de telles ambitions.

"Moi, Maatok, j'ai passé de longues heures à lui apprendre nos plus puissantes incantations, nos malédictions les plus noires et nos recettes de potions les plus complexes", dit-il en arpentant le sol de mon bureau par une soirée hivernale. "Jamais je n'ai eu d'étudiant comme lui depuis Thorsten et vous vous rappelez comment cela a tourné."

Oui, je m'en souviens. Thorsten fut banni d'Astera il y plusieurs années à cause de divers actes abominables. Nous avons appris ultérieurement qu'il s'était métamorphosé en bête enragée et avait attaqué un petit village d'éleveurs de moutons. Il a fallu plus de 200 flèches pour l'anéantir. En me penchant sur le passé, je souhaite seulement qu'Estoroth ait bien tourné lui aussi.

"Mère d'Orlin !" Lothar haussa les épaules pour ajuster le poids de sa robe et prit une chaise juste en face de moi. "Il est épatant, je ne peux pas le nier, mais Esteroth a dépassé les leçons que nous pouvons lui donner. Il a dévoré tous les volumes de notre bibliothèque et s'est montré plus instruit que chacun de mes enseignants. Il est dangereux de laisser tant de puissance entre des mains aussi jeunes — il faudrait le surveiller."

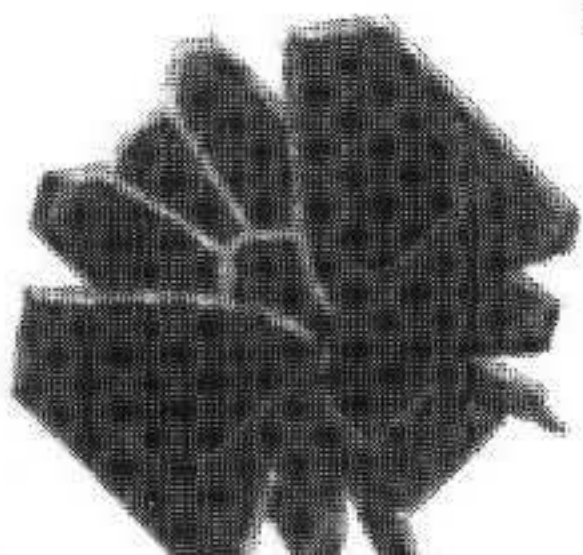
"Vous êtes un homme sage, Lothar — peut-être l'homme le plus sage que je connaisse." Cet éloge le fit rougir et il fit semblant d'examiner de plus près son verre de cidre. "Si vous lui avez prodigué tout l'enseignement qui était de votre ressort, alors Estoroth ne fait désormais plus partie de l'académie. Donnez-lui un premier diplôme et faites de lui un Membre de l'académie. La Confrérie pourra le tenir en bride, si nécessaire."

Donc il fut demandé à Estoroth de quitter l'académie des ecclésiastiques. Pendant un certain temps, il semblait que son statut et ses responsabilités en tant qu'ecclésiastique à part entière lui suffiraient. Mais en fait, au bout de quelques semaines il commença à inventer ses propres runes et à appeler les mauvais esprits pendant des expériences privées. Son cœur devenait de la cendre.

Ses compétences et ses techniques terrifiantes étaient louées par les profanes du pays, mais ses expériences devant le public prirent très vite mauvaise tournure : il

transformait les scorpions ordinaires en énormes monstres, réduisait les petits animaux en purée rouge ; il a même fait en sorte qu'un cochon abattu se relève du billot et chasse le boucher affolé de sa boutique.

L'exhibitionnisme auquel Estoroth se livrait prouvait qu'il s'adonnait aux magies noires, ce qui est interdit par le code des ecclésiastiques.





Les cloches sonnèrent pour convoquer la Confrérie des Quatre en réunion d'urgence. Les ecclésiastiques pensifs, les combattants affolés, les magiciens érudits et les gentils druides sortirent de leur retraite et se rendirent au Château des Saisons pour débattre des conséquences des pratiques d'Estoroth.

Assis sur des peaux et formant un large cercle, les 25 membres du conseil se réunirent dans une salle sans toit et faite de murs en granit et marbre noir. Estoroth était assis seul au milieu, se tenant droit malgré le poids de ses médailles. Il portait une magnifique robe de saphir bleu et une cape de couleur rouge sang recouvrait ses épaules et s'étendait en corolle sur le sol autour de lui. Ses traits étaient durs et d'une beauté frappante, toutefois vieux pour ses 19 ans. Malgré le sentiment d'atrocité qu'il devait ressentir lors de cette inquisition, il paraissait aussi patient qu'un enfant, les mains croisées sur ses genoux de velours.

Avec ma permission, Lothar s'était constitué ministère public. En fronçant les sourcils, il avançait tel un tigre devant Estoroth. Sa robe brune d'ecclésiastique toute simple se balançait quand il se tourna pour faire face au conseil, et il parla d'une voix suppliante.

"Qu'est-ce qui peut sortir de bon de cette expérience méprisante ?"

Estoroth fit un rictus, pencha la tête d'un côté et répondit d'une voix monotone, comme un superbe scélérat. "Qu'est-ce qui ne peut pas en sortir de bon ? Imaginez un peu le bien que je pourrais faire." Il passa ses doigts fragiles dans ses cheveux auburn, une expression pensive et presque rêveuse sur son visage majestueux.

Lothar rougit de façon inhabituelle devant l'insolence d'Estoroth et se tourna vers les Hauts Aînés.

"IMAGINEZ LES DEGATS QU'IL POURRAIT FAIRE !" Il rugissait, la salive mouchetant sa barbe grise.

"Oui", acquiesça Estoroth, "Imaginez les dégâts que je pourrais faire — contre des ennemis au cours d'une bataille." Le large sourire d'Estoroth se transforma en ricanement dédaigneux. "Ayez pitié de ceux qui défient mes légions !" Son ton inspira un mouvement de colère parmi les représentants circonspects de la guilde :

"Il complotte quelque chose contre nous !"

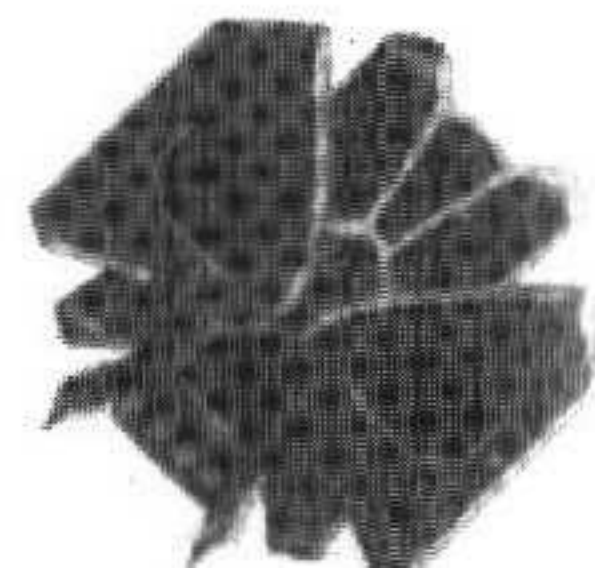
"Il nous tuera tous !"

"Cet homme est fou !"

"JE NE SUIS PAS UN HOMME !" brailla Estoroth alors qu'il se leva avec d'un ton provoquant dans le silence assourdissant qui suivit cette intervention. Il fit une pause, pour laisser à ses paroles le temps de faire effet, puis reprit d'un chuchotement rauque qui résonna dans l'immense château.

"Je ne suis pas un simple mortel," siffla-t-il, en montrant du doigt les vieillards assis devant lui. "Souvenez-vous en lorsque vous parlez contre moi !" Ses dernières paroles retentirent dans la salle. Il connaissait la solution du conseil à des problèmes de ce genre — l'exil — et sa fierté chargée de colère ne leur permettrait pas d'y trouver un quelconque plaisir. Il se leva de sa chaise, tendit ses mains et les fit claquer.

Il ne planait plus derrière lui qu'un nuage de poussière chatoyante.





Au dire des historiens d'Astera, Estoroth s'est rétabli dans un monastère morne et habité de toiles d'araignée à des lieues au sud. Il poursuit là-bas ses recherches impies et prépare avec prudence un plan pour se venger de ceux qui l'ont méprisé. Mais Astera ne constituait que la première étape du périple sanglant qu'il avait en tête ; Estoroth, à l'instar de tous les fous dotés de génie, croyait qu'il devait un jour devenir maître du monde. Voici le message qu'il envoya à la Confrérie :

Préparez-vous, car j'arrive bientôt. En prenant votre minuscule pays en exemple, la vermine du monde comprendra qu'un dieu comme moi doit être craint et obéi.

Estoroth Paingiver

C'était le nom qu'il s'était donné et le personnage qu'il s'efforçait d'être. Il aiguisa ses sorts pervers, il ranimait tout : des créatures qui venaient de mourir aux squelettes décomposés — les premières de ses légions maudites. Il pouvait parfois appeler des êtres d'autres dimensions ; des démons de toutes formes et tailles arrivaient en hordes, impatients d'exécuter ses ordres.

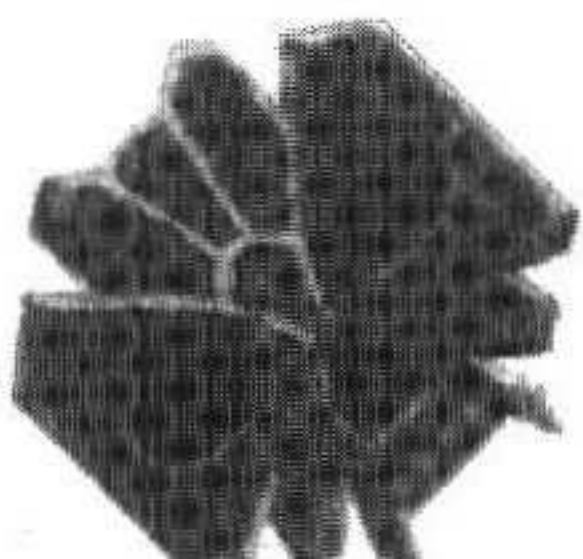
L'armée d'Estoroth atteignit très vite la capacité requise pour ses plans. Mais pour mener ses "hommes" dans leur premier combat, il avait besoin de lieutenants dignes. A cette fin, il appela le plus puissant des morts vivants voués aux enfers.

Le premier était un monstre marin de la taille d'un homme et silencieux. Sa peau bleu vert étincelait comme une oreille de mer lorsqu'il se leva pour saluer le soleil. Il certifia que l'océan ne permettrait en aucun cas aux ennemis peureux d'Estoroth de prendre la fuite.

Le deuxième lieutenant était une méduse, une créature sans peau et avec une chevelure faite de serpents. Elle avait le pouvoir de fossiliser les hommes et les bêtes. Ses talents seraient utiles.

Le troisième lieutenant était possédé des démons. Il était noir comme le charbon et puisait sa force dans les pensées noires et les cœurs hypocrites.

Le quatrième était le plus puissant — un démon bélier, avec le corps d'un homme et la tête d'un gigantesque bélier. Appelé des entrailles des enfers, il servit en tant que Général sous Estoroth et il lui a toujours été fidèle.



Tandis que le Signe de Sept obscurcissait le ciel, Estoroth rassembla ses troupes et les transporta vers Astera où elles commencèrent leur croisade de la mort. La magie combinée des légions noires d'Estoroth avait un tel potentiel que les plus vaillants combattants et les magiciens les plus puissants d'Astera furent tout simplement réduits au néant. Il n'y eut aucune effusion de sang, ce fut la Guerre Blanche.

Astera était brisée. Estoroth continua sa campagne pour le pouvoir suprême, et en l'espace d'une saison, la plus grande partie de la vie et de la beauté fut rayée de la carte. Rien ne semblait pouvoir l'arrêter.

Les habitants d'Astera n'avaient plus d'espoir. La Confrérie des Quatre se réunit derechef dans le Château des Saisons.

"Nous devons trouver un moyen pour le contrecarrer", dis-je devant le conseil. Ils me regardèrent comme si je venais de prononcer des paroles insensées.

"Cela aurait peut-être été possible dans le passé, Maatok", dit Lothar en secouant la tête avec tristesse, "Mais maintenant nous sommes faibles — nous n'avons ni la force ni la volonté de nous battre contre lui."

"C'est vrai" répondit le Haut Aîné Gunther. C'était un homme maigre et fort, mais l'année dernière l'avait harassé. "Mes meilleurs combattants sont devenus de serviles bâtards."

"Tout ce qu'il a appris, c'est nous qui lui avons enseigné", ripostai-je, en fixant Lothar, qui recula et regarda ses mains serrées.

"Je vous en prie, Maatok. Vous n'avez pas à me le rappeler."

"Dans ce cas, je n'ai pas besoin de vous dire qu'avec assez d'effort, nous pouvons le battre à son propre jeu !"

"Vous avez raison, bien sûr." C'était Fenn, le Haut Aîné des magiciens. "La raison d'être des guildes est de battre de telles choses. Jusqu'à maintenant, nous avons été sans défense contre Estoroth, seulement parce nous n'avons pas joué son jeu."

"Oui !" dit Juniper en secouant énergiquement la tête. "Le pouvoir d'Estoroth va au-delà des cieux et de la terre — il doit en être de même du nôtre."

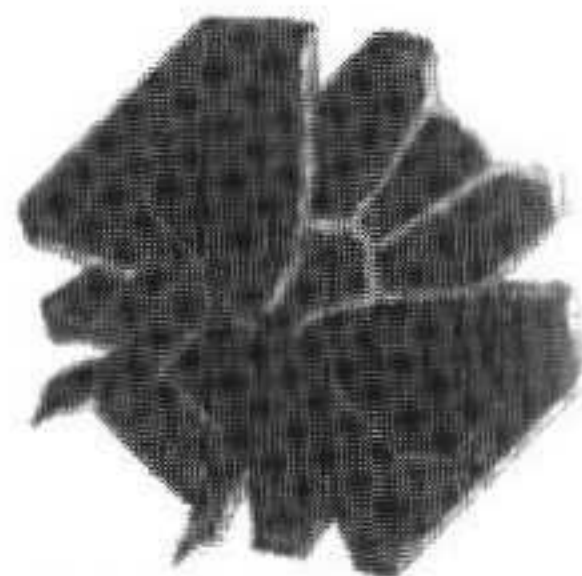
Et c'est ainsi que les ecclésiastiques, les magiciens et les druides unirent leurs pouvoirs pour créer une nouvelle magie, qui englobe tout ce que nous connaissons de l'univers et plus que ce que nous ne comprendrons jamais.

Après plusieurs mois d'études et d'expériences intensives, des choses étonnantes furent réalisées ; de nouveaux éléments furent créés, de nouveaux sorts inventés, de nouvelles potions concoctées et de nouveaux pouvoirs découverts. Lorsque la magie fut complète, chaque guildes apporta un objet sacré d'ensorcellement.

Nous fûmes enfin prêts. La Confrérie convoqua les quatre guildes et nomma quatre champions, à savoir l'homme le plus fort et le plus noble de chaque guildes : Runetek pour les combattants, Kaolic pour les ecclésiastiques, Dvergar pour les magiciens et Oak Raven pour les druides.

Au cours d'une cérémonie qui se tint à minuit et par une pleine lune jaune, les objets ensorcelés furent présentés aux quatre hommes : le Protector, un bouclier druidique en bois qui fournirait une barrière protectrice. Le SoulFreezer (paralyse de l'âme) des magiciens était un bâton en cristal qui paralyserait indéfiniment toutes sortes de créatures ; le Vortex, la contribution des combattants, était une épée en argent qui couperait la trame du temps ; et pour finir le Forcehammer (marteau de force), que l'on doit aux ecclésiastiques, était un marteau de guerre doré avec des pouvoirs de télékinésie.

Au point du jour, les quatre accompagnés de leur mince armée commencèrent à passer la vallée au peigne fin à la recherche d'Estoroth. Si les dieux étaient avec eux, ils enverraient à tout jamais son mal vers une autre dimension.



Estoroth avait réduit la vallée de Gohls à un cratère noir et aride sur la terre. Il avait décimé la population pour ne la réduire qu'à une poignée de paysans apeurés qu'il a torturés et tués un par un pour son plaisir personnel et celui de ses légions diaboliques. Il quitterait bientôt la vallée et revendiquerait le reste du monde, mais pour l'instant, il se reposait et savourait la joie que lui avait procurée le butin de ses victoires.

C'était précisément parce qu'il se reposait et qu'il ne pouvait pas imaginer quelqu'un d'assez brave pour se mesurer à lui que l'armée d'Astera put prendre Estoroth par surprise. Les troupes découvrirent son armée installée en un campement autour d'un château profané à l'autre bout de la vallée et commencèrent un combat d'esprits qui fit rage pendant 40 longues heures. De nombreuses vies dans le camp d'Asteran furent perdues, mais le Protector d'Oak Raven réussit à en épargner la majeure partie et Kaolic utilisa son Forcehammer pour transformer en poussière des centaines de soldats morts vivants.

A la fin, les champions conduisirent les êtres maléfiques dans le château en ruine et les jetèrent dans le cachot en forme de labyrinthe. Au niveau le plus bas, juste à l'intérieur de la crypte noire du château, Dvergar invoqua la magie du Soulfreezer pour figer Estoroth et ses larbins, et Runetek balança son Vortex dans les airs en ouvrant un fossé dans le temps. La crevasse géante entre les dimensions engloutit Estoroth et toute son armée.

Les héros épuisés commencèrent leur ascension pour sortir du cachot. Au moment où ils arrivèrent en haut de la première montée d'escalier, Runetek tourna et balança une deuxième fois son épée magique ; le Vortex brisa de nouveau la structure de l'univers, et tout le niveau inférieur du labyrinthe disparut dans le vide.

Runetek, Kaolic, Dvergar et Oak Raven tombèrent juste à l'extérieur de la deuxième crevasse. On raconte que l'atrocité d'Estoroth avait infecté leurs corps terrestres et que leurs âmes étaient parties. En l'honneur de tout ce qu'ils avaient fait pour Astera, les héros et leurs armes ensorcelées étaient ensevelis au lieu même de leur mort. Le cachot fut scellé et une grande plaque commémorative fut érigée à l'extérieur afin que tous ceux qui passeraient sachent combien ils furent courageux durant leurs derniers jours.



Deux décennies après la Guerre Noire, un chien se réveilla. Il s'agissait du chien errant sur lequel le Haut Aîné Fenn avait essayé son Soulfreezer le jour avant qu'il ne le présentât à Dvergar et il était resté ainsi dans son repaire, figé comme une pierre. Lorsque Fenn vit le chien se lever, étirer ses membres, bâiller et s'ébrouer, il lui donna un peu de viande et d'eau, lui caressa la tête et l'amena clopinant à ma demeure située à un kilomètre de là.

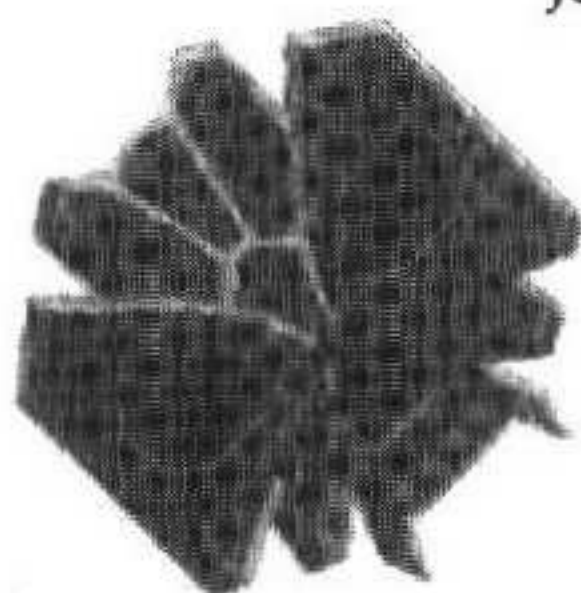
"Ah, Maatok, comme nous connaissions mal les forces dont nous nous servions", soupira-t-il, en poussant avec son bâton, d'un air absent, une bûche embrasée dans la cheminée.

"Oui, Fenn", acquiesça-t-il, en lui donnant un verre de cidre chaud. "Mais nous avons fait ce qui était de notre devoir. Il n'y a pas de quoi s'inquiéter maintenant ; Estoroth est toujours bouclé quelque part dans un lieu sûr, Dieu sait où. J'espère seulement qu'il n'a pas trouvé de gens plus naïfs à martyriser dans les enfers."

Un semaine à peine s'était écoulée que l'alarme retentit une deuxième fois dans le Château des Saisons. Nous apprîmes ce jour-là que nous avions pitoyablement sous-estimé la volonté d'Estoroth.

Jerrod, un jeune missionnaire du clergé, venait de rentrer d'un voyage dans le sud. Il avait fait une halte sur le champ de bataille où s'était déroulée la Guerre Noire et s'était arrêté pour se prosterner avec respect sur la tombe des quatre champions.

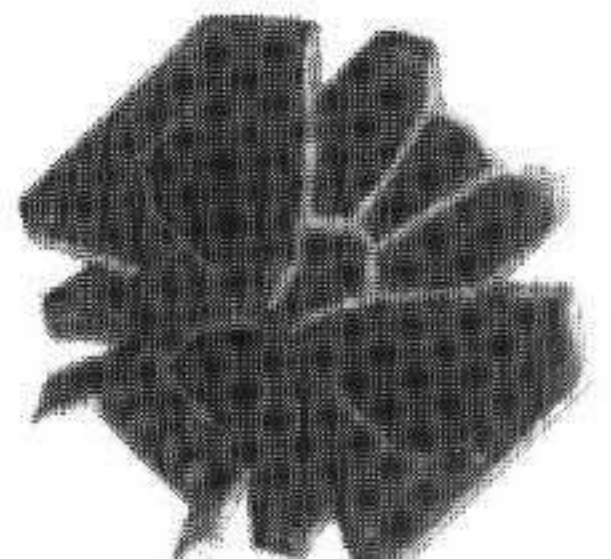
"Jerrod", dit Gunther, "raconte-nous ce que tu as vu."



"Il y avait une énorme déchirure" dit Jerrod avec une vive émotion. "Une fissure dans le mur ! Et j'ai vu un visage, un visage effroyable... et je me suis enfui." Il regardait ses pieds, honteux de sa lâcheté.

"Confrères Membres de la guide" dit Gunther en se tenant debout devant l'assemblée, "nous devons supposer que la crevasse entre les dimensions créée par le Vortex commence à s'ouvrir et comme Fenn nous l'a dit, la magie de la paralysie d'âme n'a peut-être plus le même effet sur les créatures de l'acabit d'Estoroth qu'il y a dix ans. Nous devons nous préparer pour le retour d'Estoroth et l'attaquer de front."

Au moment même où j'écris cette histoire, j'attends avec espoir, comme tous les autres. Quatre nouveaux champions furent choisis et envoyés sur la tombe de leurs prédécesseurs pour récupérer les armes ensorcelées. De nouvelles magies, encore meilleures et plus fortes que celles utilisées pendant la Guerre Noire, furent le fruit de vingt ans de recherche. Les combattants-magiciens utiliseront de nouveaux sorts pour ensorceler encore davantage les objets historiques et attendre l'ouverture des crevasses. Nous sommes sûrs cette fois qu'Estoroth et son mal seront détruits. Si nous nous trompons, nous n'attendrons pas le retour de quatre héros, mais l'arrivée d'Estoroth et de la guerre — la Guerre Rouge.



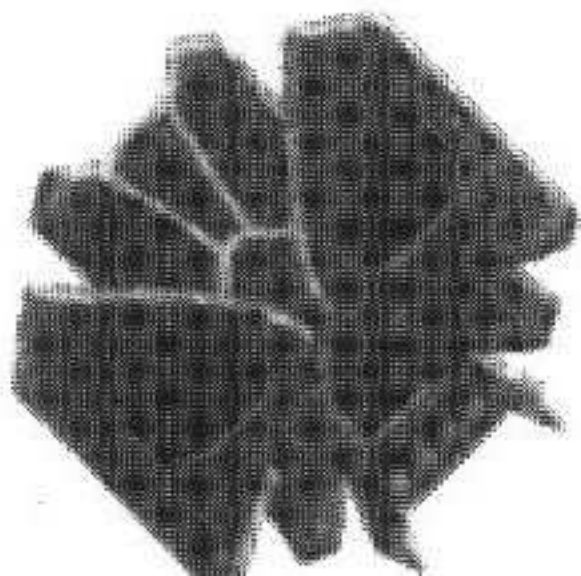
CLUEBOOK SECTION

ATTENTION : CE QUI SUIT CONTIENT DES CARTES ET DES CONSEILS POUR RÉSOUDRE LE MYSTÈRE DE LA CRYPTÉ NOIRE.

NE LISEZ CETTE PARTIE QUE SI VOUS AVEZ BESOIN D'AIDE POUR FINIR LE JEU !

BLACK CRYPT MAP LEGEND

 HALL	 TRAP	 FLOOR PIT
 ILLUSIONARY WALL	 MAGIC FIELD	 CEILING PIT
 ALCOVE	 SPINNER	 FLOOR/CEILING PIT
 FLOOR PLATE	 GLYPH	 DOOR
 INVISO FLOOR PLATE	 ANTI-MAGIC ZONE	 LOCKED DOOR
 PLADWE	 TELEPORT	 STAIRS DOWN
 SPECIAL PANEL	 INVISO TELEPORT	 STAIRS UP
 ONEWAY WALL	 DARKNESS	 FOUNTAIN
 REMOVABLE WALL	 MONSTER	 SWITCH
 PILLAR	 MONSTER GENERATOR	 STATUE



CONTENU

NIVEAU 1.....	33
NIVEAU 2.....	34
NIVEAU 3.....	35
NIVEAU 4.....	37
NIVEAU 5, 6.....	38
NIVEAU 7.....	39
NIVEAU 8.....	40
NIVEAU 9.....	41
NIVEAU 10.....	43
NIVEAU 11.....	44
NIVEAU 12.....	45
NIVEAU 13.....	47
NIVEAU 14.....	49
NIVEAU 15.....	50
NIVEAU 16.....	51
NIVEAU 17, 18 ,19, 20.....	52
NIVEAU 21.....	53
NIVEAU 22, 23.....	54
NIVEAU 24.....	55
NIVEAU 25.....	56
NIVEAU 26, 27.....	57
NIVEAU 28.....	58

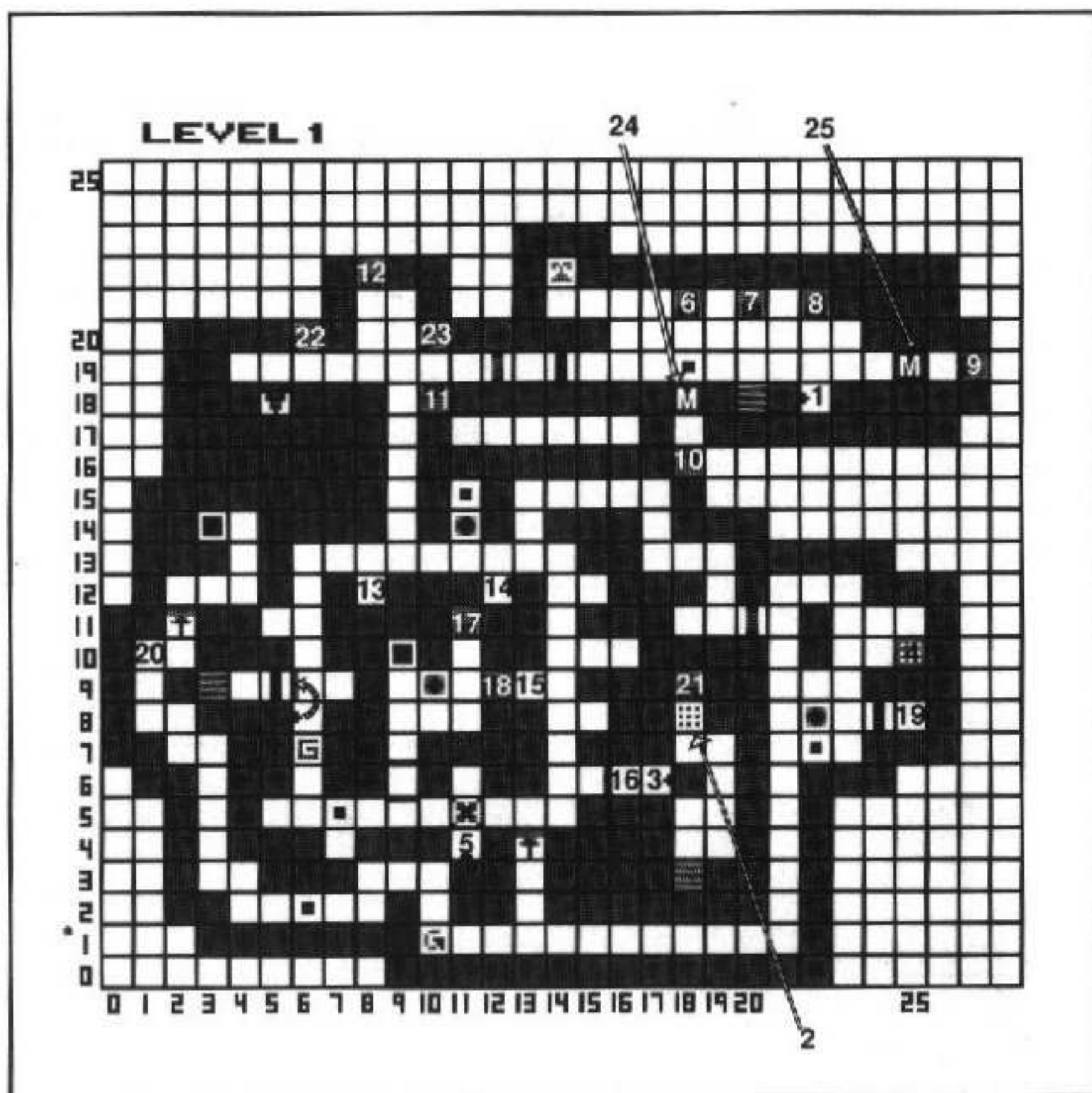
REMARQUE : LES COORDONNÉES DE LA CARTE INDIQUENT
(POSITION X, POSITION Y, NIVEAU N°).

MU = MAGICIEN

CLERIC = ECCLÉSIASTIQUE

DRUID = DRUIDE

FIGHTER = COMBATTANT



NIVEAU 1

1. Bouton : active le télétransport aux coordonnées (20,18,1)
2. Plaque de pression invisible : ouvre la porte aux coordonnées (3,23,2) ; supprime deux murs aux coordonnées (14,18,2) et (14,20,2)
3. Bouton : crée interrupteur aux coordonnées (6,8,1)
4. Plaque de pression : ouvre la porte aux coordonnées (24,8,1)
5. Interrupteur : ouvre mur aux coordonnées (15,6,1)
6. Niche : quiver with arrows (carquois avec flèches)
7. Niche : bow (arc)
8. Niche : water skin (outre d'eau)
9. Niche : war hammer (marteau de guerre)
10. Niche : scroll of dispel (parchemin de dissipation de magie)
11. Niche : towershield (énorme bouclier), holding bag (sacochette de transport), throwing daggers (dagues de jet)
12. Niche : wooden shield (bouclier en bois), backpack with food (sac à dos avec nourriture)
13. Heart key (clef en forme de cœur) : ouvre la porte aux coordonnées (14,19,1) ; food (nourriture)
14. Food (nourriture), scroll of life (parchemin de vie)
15. Scroll (parchemin)
16. Gauntlets (gants)
17. Niche : helmet (heaume)
18. Niche : water skin (outre d'eau), glyph scroll (parchemin de signes)
19. Water skin (outre d'eau), leather armour (armure en cuir)
20. Food (nourriture)
21. Niche : ogreblade (lame d'ogre), necromancer's guide (guide du nécromancien (personnage magicien), scroll of remove trap (parchemin de suppression de piège)
22. Plaque
23. Plaque
24. Magic field (champ magique)
25. Magic field (champ magique)