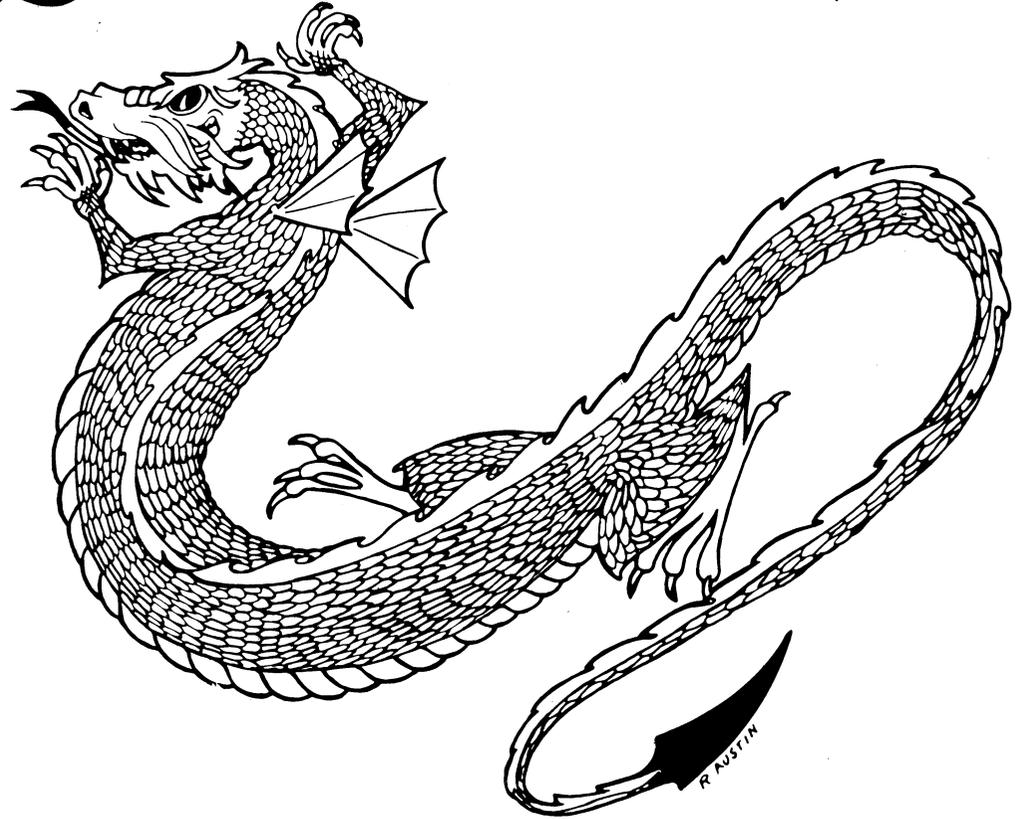


# SORCELLERIE



**UN JEU DE RÔLE ET D'AVENTURE**  
par  
**ANDREW GREENBERG & ROBERT WOODHEAD**  
Adaptation française par EDICIEL  
sous licence SIR-TECH Software Inc.

BIENVENUE DANS LE MONDE DE

# SORCELLERIE

*SORCELLERIE s'inspire du célèbre jeu "Donjons et Dragons", D & D pour les initiés.*

*SORCELLERIE vous permet de créer des personnages et de les engager dans une folle aventure dont l'issue sera la gloire et la richesse... ou plus souvent la mort.*

*Ces aventuriers ont des personnalités très diverses. Ils peuvent être guerriers, forts et aptes au corps à corps, mages, disposant de pouvoirs quasi illimités, voleurs agiles et malins et bien d'autres encore. Ils sont bons ou méchants, intelligents ou idiots, chanceux ou sans avenir et devront développer leurs qualités pour mener à bien leur quête.*

*Il leur faudra apprendre à connaître les coins et recoins d'un labyrinthe gigantesque et à combattre ou amadouer les centaines de monstres qui le peuplent.*

*Parfois, ils triompheront et s'enrichiront en expérience et en or. Plus grands seront les périls, plus grandes seront les récompenses. L'expérience leur sera bien profitable au cours des combats à venir. Avec elle, ils amélioreront leur force, leur intelligence, leur piété etc... Quant à l'or, il leur permettra de se reposer à l'auberge, de s'acheter des armes, des armures et potions magiques chez Boltac le négociant et, le cas échéant, de faire ressusciter un camarade malheureux en payant des sommes exorbitantes à un prêtre douteux.*

*SORCELLERIE c'est aussi un jeu de stratégie. Suivant le lieu où l'on se rend, suivant les situations il faudra envoyer tel ou tel personnage dans le donjon, utiliser telle ou telle armure, lancer le bon sortilège... Et en cas d'erreur, malheur aux vaincus !*

*Ce manuel a été conçu pour vous apprendre à jouer à SORCELLERIE. On ne vous y dévoilera cependant qu'une partie des règles et jamais les mécanismes internes du jeu. Ce sera à vous de les découvrir.*

*La meilleure façon de procéder est de lire le manuel en essayant toutes les options qui y sont décrites.*

*A présent, il est temps de partir.*

*Bonne chance et les Dieux soient avec vous !*

## TABLE DES MATIÈRES

<b>DÉMARRAGE DU JEU</b>	
Introduction.....	2
Chargement.....	2
Début de partie.....	3
<b>UTILITAIRES</b>	
Comment retrouver les brebis égarées.....	4
Transfert de personnages.....	5
Copie de personnages.....	5
Modification des noms.....	6
Création d'une disquette scénario.....	7
<b>LE TERRAIN D'ENTRAÎNEMENT</b>	
Qualités d'un personnage.....	8
Les différentes castes.....	9
Autres caractéristiques des personnages.....	13
Création de personnages.....	17
Comment détruire un personnage.....	19
Redéfinition d'un personnage.....	19
Comment changer de caste.....	19
Modification du code.....	19
Inspection d'un personnage.....	19
<b>LE CHATEAU</b>	
Le cabaret de Gilgamesh.....	23
L'auberge des aventuriers.....	27
Le temple de Cant.....	29
L'échoppe de Boltac.....	31
<b>LES PORTES DE LA VILLE</b>	
Vers le terrain d'entraînement.....	35
En route pour le labyrinthe.....	35
Comment quitter le jeu.....	35
<b>L'AVENTURE</b>	
Le campement.....	36
Ce que l'on voit.....	38
Les commandes disponibles.....	39
Les combats.....	43
Options de combat.....	44
Les arches.....	48
<b>LA MAGIE</b>	
Les sorts de prêtre.....	53
Les sorts de mage.....	60
<b>CONSEILS AUX DÉBUTANTS</b>	67
<b>EN CAS DE PROBLÈME</b>	69

## INTRODUCTION

Pour jouer à SORCELLERIE, vous aurez besoin de deux disquettes. D'une part, la disquette SORCELLERIE que nous appellerons disquette MAITRE, et d'autre part, une disquette formatée que nous appellerons disquette SCENARIO et que vous construirez vous-même.

La disquette MAITRE contient le programme SORCELLERIE et ne sera utilisée qu'une seule fois au début de chaque partie.

La disquette SCENARIO contient les caractéristiques de tous vos personnages. C'est uniquement cette disquette qui sera utilisée au cours d'une partie.

DISQUETTE MAITRE pour commencer une partie	DISQUETTE SCENARIO pour jouer
---	----------------------------------

Vous pouvez fabriquer autant de disquettes SCENARIO que vous le désirez. Nous verrons comment plus loin.

## CHARGEMENT DE SORCELLERIE

Votre disquette SORCELLERIE comporte deux faces utilisables étiquetées A et B.

Pour charger SORCELLERIE :

- insérer la disquette **face A vers le haut** dans le lecteur n° 1 ;
- allumez votre terminal et votre écran.

Au bout de quelques secondes, vous verrez apparaître la page de garde ;

- appuyez alors sur RETURN et vous verrez apparaître le menu suivant :

D)EBUT DU JEU    U)UTILITAIRES    T)ITRE

Si c'est la première fois que vous utilisez SORCELLERIE, il faut vous fabriquer une disquette SCENARIO.

Pour cela tapez U et reportez vous à la page 7 de ce manuel.

Revenez ensuite à ce texte.

## DÉBUT DE PARTIE

Si vous possédez une disquette SCENARIO, procédez de la façon suivante :

- tapez D pour commencer une partie. Au bout de quelques secondes, vous verrez apparaître le message :

INSEREZ LA FACE B, [ RETURN ].

Retournez alors votre disquette SORCELLERIE et réinsérez-la, **face B vers le haut**. Ensuite appuyez sur RETURN.

Après quelques secondes, vous verrez apparaître le message :

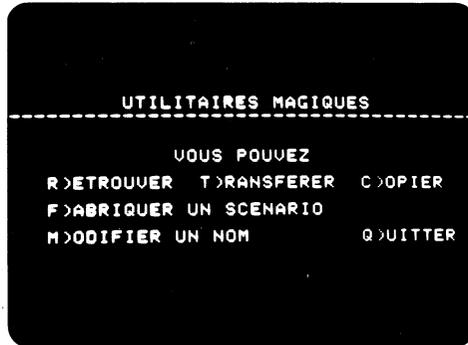
INSEREZ LE SCENARIO EN 1, [ RETURN ].

Retirez la disquette SORCELLERIE et rangez-la, vous n'en aurez plus besoin au cours de cette partie.

Insérez votre disquette SCENARIO et appuyez sur RETURN.

Si tout se passe bien, au bout de quelques secondes vous serez dans le château et pourrez commencer à jouer. (Voir page 8).

Après avoir chargé la face A de SORCELLERIE, tapez U pour obtenir les utilitaires.



Une nouvelle page d'écran apparaît alors avec un menu comportant six choix

**R)ETROUVER** des personnages perdus  
**T)RANSFERER** un personnage vers un autre scénario

**C)OPIER** des personnages

**F)ABRIQUER** une diquette scénario

**M)ODIFIER** un nom de personnage

**Q)UITTER** l'utilitaire

Pour choisir une option, tapez sa première lettre.

Si c'est la **première fois** que vous jouez à SORCELLERIE, choisissez l'option F et reportez-vous à la page 7.

### COMMENT RETROUVER LES BREBIS ÉGARÉES

Si quelque chose de terrible arrive qui provoque l'arrêt de votre APPLE au cours d'une partie (par exemple une panne de courant), vous risquez de perdre vos personnages dans le labyrinthe.

L'option **R)ETROUVER** les personnages perdus vous permet de les retrouver.

**Tapez R pour choisir cette option, puis insérez la disquette SCENARIO en 1 et tapez RETURN.**

**Lorsque l'opération sera terminée, vous retrouverez le menu des utilitaires.**

### TRANSFERT DE PERSONNAGES

Si vous possédez plusieurs disquettes SCENARIO, il est possible que vous souhaitiez déplacer des personnages de l'une à l'autre.

L'option **T)RANSFERT** vous permet de transférer un personnage d'un SCENARIO à un autre.

Tapez T et insérez la disquette **SCENARIO de départ** comme indiqué.

Vous verrez alors apparaître la liste de vos personnages précédés d'une lettre. Pour transférer un personnage, tapez la lettre qui lui correspond, puis entrez son mot de passe.

Ensuite, insérez la disquette **SCENARIO d'arrivée** dans le lecteur n° 1.

Votre personnage sera alors transféré sur cette disquette, à condition qu'il y reste de la place et qu'elle ne contienne pas un personnage de même nom.

Si pour une raison quelconque le transfert n'a pu être effectué, le programme vous proposera de réinsérer le scénario initial en 1 afin d'y remettre le personnage. Ne manquez pas de le faire, car autrement votre personnage serait irrémédiablement perdu.

### COPIE DE PERSONNAGES

Il est possible qu'une disquette devienne inutilisable.

Si cela arrivait à votre disquette SCENARIO, tous vos précieux personnages seraient perdus à jamais.

Afin d'éviter ce drame, sauvegardez les caractéristiques de vos personnages sur une disquette formatée en utilisant l'option **COPIE**. En cas

de problème, vous pourrez toujours récupérer les personnages dans l'état où ils étaient au moment de la copie.

Tapez C. Il vous sera alors demandé si vous désirez :

S)AUEGARDER vos personnages ou  
R)ECUPERER vos personnages

L'option S, vous permet de copier tous vos personnages sur une disquette de sauvegarde. **Attention : son contenu précédent sera effacé.**

L'option R, vous permet de récupérer les personnages stockés sur une disquette de sauvegarde et de les renvoyer dans une disquette SCENARIO.

**Un bon conseil :**

**Faites une copie après chaque partie.**

### MODIFICATIONS DES NOMS

L'option M vous permet de rebaptiser vos personnages. Cette option est particulièrement utile pour éviter les conflits de noms en cas de transfert. Insérez la disquette SCENARIO contenant le personnage à renommer dans le lecteur n° 1, le programme vous demandera ensuite de taper :

- le nom actuel du personnage
- le nouveau nom que vous voulez lui donner
- le mot de passe du personnage

### CRÉATION D'UNE DISQUETTE SCENARIO

L'option F vous permet de créer une disquette scénario indispensable pour jouer à SORCELLERIE. Pour ce faire, vous aurez besoin d'une disquette formatée.

Vous trouverez toutes les informations concernant le formatage des disquettes dans le manuel DOS de l'APPLE II.

Après avoir tapé F, le programme vous demandera si vous possédez 1 ou 2 lecteurs de disquette ; tapez alors la réponse.

Si vous en possédez deux, il vous suffira d'insérer

LA FACE B de SORCELLERIE EN # 2  
et LA DISQUETTE FORMATÉE (votre futur scénario) EN # 1.

Appuyez alors sur RETURN. Après quelques secondes, votre disquette scénario sera prête à l'emploi.

Si vous possédez un seul lecteur, vous devrez alternativement insérer la face B de SORCELLERIE et la disquette SCENARIO dans le lecteur.

**Dans tous les cas, suivez attentivement les instructions qui seront affichées à l'écran.**

Une disquette SCENARIO ne peut contenir que vingt personnages. Cependant, vous pouvez fabriquer autant de scénarios que vous le désirez et vous constituer une véritable bibliothèque d'aventuriers.

Le jeu débute dans le château qui vous sera décrit plus loin. Si c'est votre première partie, il vous faut, avant toute chose, créer des personnages. Pour cela, dirigez vous vers **LES PORTES DE LA VILLE**, sur le terrain d'entraînement.

Pour sortir du château, appuyez sur P et vous verrez apparaître un nouveau menu dans lequel vous trouverez une option **ENTRAÎNEMENT**. Tapez alors E pour vous y rendre.

Le terrain d'entraînement est le lieu où vous pourrez créer des personnages et les préparer pour le jeu.

Mais avant de poursuivre, il est indispensable de définir ce qu'est exactement un personnage.

Un personnage est votre alter ego dans le monde de **SORCELLERIE**.

Comme chacun, il a des capacités, des aptitudes particulières et il possède des biens. Vous le contrôlez en indiquant à l'ordinateur ce que vous voulez qu'il fasse. Toutes les données et informations concernant un personnage sont stockées sur la disquette **SCENARIO**. Ces informations sont modifiées en fin de partie et sauvegardées sur cette disquette. Ainsi, vous pouvez jouer une multitude de fois avec le même personnage. Plus vous jouez, plus il devient puissant et riche et plus le jeu gagne en intérêt.

### QUALITÉS D'UN PERSONNAGE

Chaque personnage possède six qualités de base qui sont :

- **LA FORCE** qui indique l'aptitude au combat.
- **LE QUOTIENT INTELLECTUEL** qui détermine l'aptitude à la magie.
- **LA PIETE** qui détermine, pour les prêtres, la capacité de jeter des sorts.
- **L'AGILITE** qui détermine l'ordre dans lequel les attaques se produisent.
- **LA CHANCE** qui aide un personnage de bien des façons obscures.
- **LA VITALITE** qui détermine l'endurance aux coups.

Chacune de ces caractéristiques est quantifiée par un nombre. Plus le nombre est élevé, plus la caractéristique est forte. Par exemple, un personnage ayant une force de 15, frappe plus dur et plus fort que celui qui a une force de 10.

### LES DIFFÉRENTES CASTES

Selon la valeur de chacune de ses qualités, votre personnage peut appartenir à l'une des huit castes du jeu. L'appartenance à une caste requiert certains minima pour certaines qualités.

Chaque caste présente ses avantages et ses inconvénients. Au moment de sa naissance, un personnage ne pourra, en général, appartenir qu'à une des quatre premières castes mineures. Plus tard, lorsqu'il deviendra plus puissant, il pourra envisager d'entrer dans une des castes majeures.

Les castes sont :

**GUERRIERS** : Ce sont les hommes d'armes. Les guerriers ont une force minimale de 11. Leurs "points de vie" (voir plus loin) sont élevés. Ils peuvent utiliser n'importe quelle armure ou arme et sont particulièrement aptes au combat.

Ils sont indifféremment bons, neutres ou dépravés (voir plus loin)

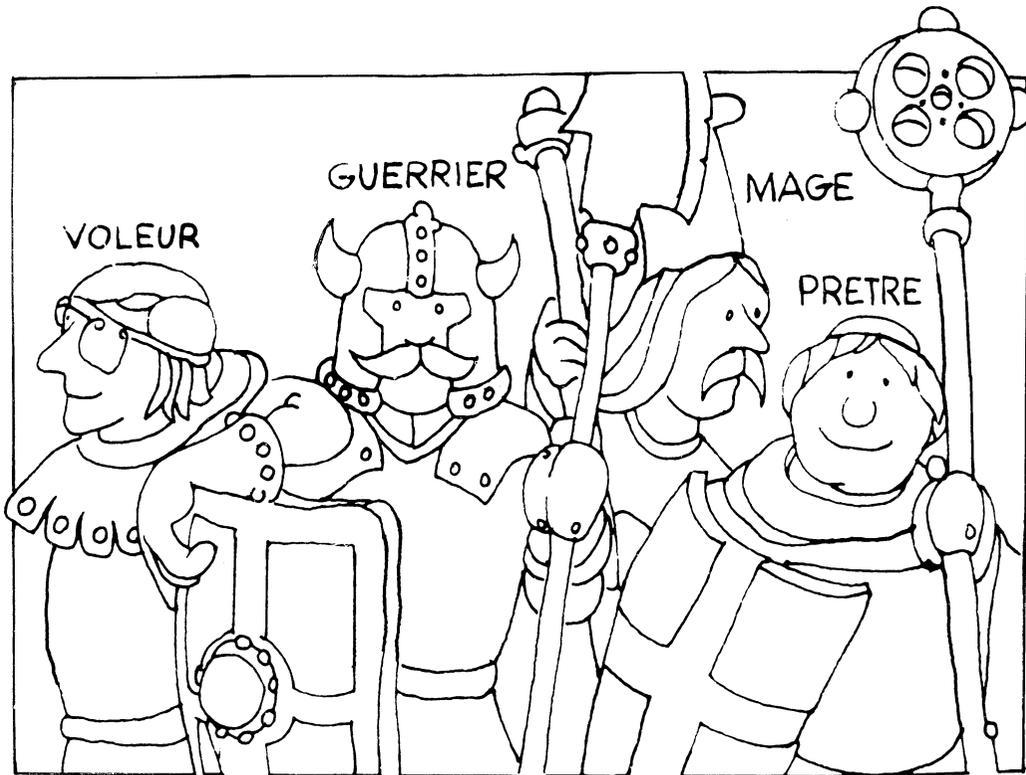
**MAGES** : Les mages ont un minimum d'intelligence de 11.

Leurs points de vie sont assez faibles. Leurs seules armes sont les dagues et les gourdins.

Une robe constitue leur seule protection. En revanche, ils sont capables de jeter des sorts.

Ils peuvent être indifféremment bons, neutres ou dépravés.

**PRETRES** : Ce sont de saints hommes. Les prêtres ont un minimum de piété de 11. Leur nombre de points de vie est presque aussi élevé que celui des guerriers. Ils peuvent utiliser toutes les armures et boucliers. Cependant, ils ne peuvent porter de heaume et doivent se contenter d'armes consacrées.



*Li aventifs bassors*

Les prêtres ne se battent pas aussi bien que les guerriers mais peuvent jeter des sorts. Ils ont même la capacité de dissiper certains monstres, notamment ceux de la famille des morts-vivants. Ces monstres, animés par l'esprit du mal, retournent alors dans les abysses d'où ils avaient été tirés.

Les prêtres ne peuvent pas être neutres, ils sont bons ou dépravés.

**VOLEURS** : Ils requièrent une agilité de 11. Ils ont plus de points de vie que les mages et peuvent utiliser des dagues ou des glaives. Ils peuvent porter une armure de cuir et utiliser un bouclier. Ils sont particulièrement doués pour déceler les pièges et piller.

Les voleurs ne peuvent être bons.

**EVEQUES** : Mi-mages, mi-prêtres, ils ont les avantages et les inconvénients des deux. Ils ont une quantité de points de vie intermédiaire, peuvent porter des cuirasses et utiliser les armes consacrées. Ils utilisent les sorts des deux castes mais ne les apprennent pas aussi rapidement. Ainsi, au début de leur carrière, ils maîtrisent immédiatement les sorts des mages, mais doivent atteindre le 4<sup>e</sup> niveau pour maîtriser ceux des prêtres et être capables de dissiper des monstres.

Ils ont la faculté de reconnaître la nature vraie des objets magiques trouvés dans le labyrinthe, sans avoir à payer le tribut exorbitant réclamé pour ce service dans l'enceinte du château. Ce n'est, cependant pas sans danger ! Si par malchance, un évêque touche l'objet qu'il est en train d'identifier et que l'objet est effectivement ensorcelé, il sera contraint de l'utiliser.

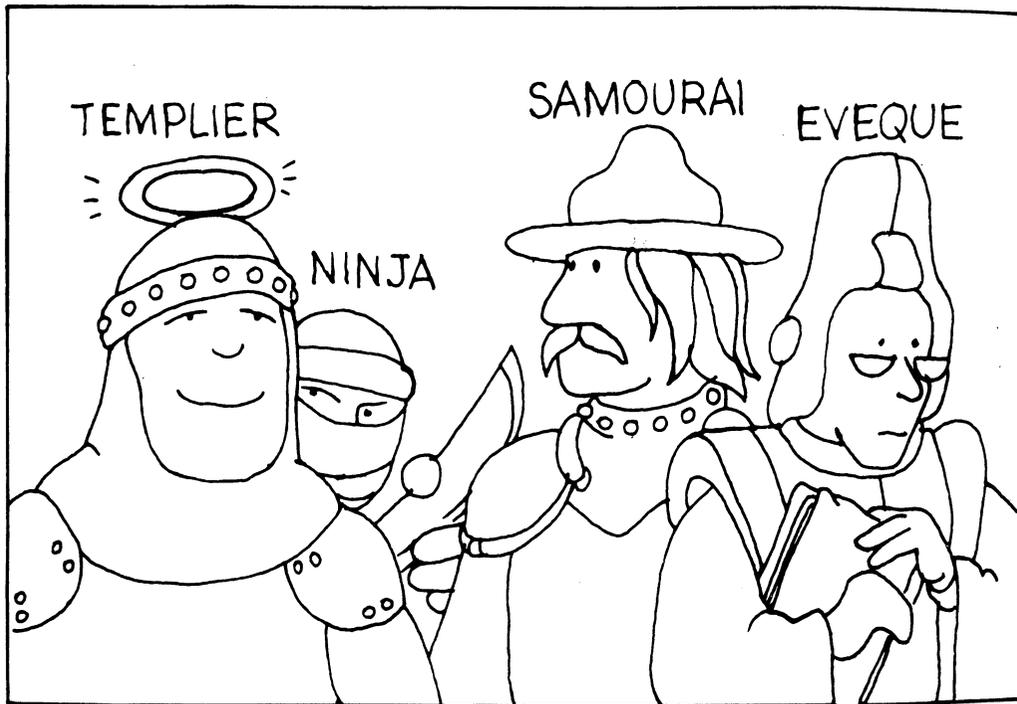
Comme les prêtres, les évêques ne peuvent avoir une conduite neutre.

**SAMOURAIS** : Ce sont de formidables combattants qui utilisent les mêmes armes et armures que les guerriers.

Au début, leurs points de vie sont plus élevés que ceux des guerriers. Cependant, à long terme, les guerriers peuvent en acquérir davantage. A partir du 4<sup>e</sup> niveau, ils peuvent lentement apprendre des sorts.

Les samourais ne peuvent pas être mauvais.

**TEMPLIERS** : Mi-guerriers, mi-prêtres, ils ont la même quantité de points de vie que les guerriers et les mêmes capacités de combat.



*Li aventifs hautors*

Mais à partir du 4<sup>e</sup> niveau, ils peuvent commencer à apprendre les sorts des prêtres et notamment celui qui préside à la dissipation des morts-vivants.

Comme il se doit, les templiers sont forcément bons.

**NINJAS** : Ce sont d'inhumaines machines à combattre. Ils peuvent utiliser n'importe quel type d'arme ou d'armure, mais sont encore plus efficaces sans équipement. Ils combattent sans protection, à mains nues, et provoquent de véritables ravages dans les rangs adverses. Ils peuvent tuer d'un coup l'adversaire le plus fort. Leur grand entraînement leur accorde une classe d'armure (voir plus loin) de plus en plus efficace, à mesure qu'ils accèdent à des niveaux plus élevés. Ils ne gagnent pas plus de points de vie que les voleurs et ne disposent d'aucun pouvoir surnaturel.

Enfin, ils sont indiscutablement dépravés.

#### AUTRES CARACTÉRISTIQUES DES PERSONNAGES

Outre les qualités et la caste, il y a beaucoup de caractéristiques et d'informations concernant les personnages qu'il est indispensable de connaître. Ce sont :

- **LA CONDUITE** : Elle indique l'éthique des personnages, leur façon de se comporter dans la vie.

Il n'y a que trois possibilités : ils peuvent être bons, neutres ou dépravés. Comme vous avez pu le remarquer, certaines castes de personnages subissent des restrictions quant à la conduite.

Notez bien que les bons ne peuvent jamais former équipe avec les mauvais. Par exemple : les **TEMPLIERS** et les **NINJAS** ne participeront jamais ensemble aux mêmes expéditions.

En revanche, un **SAMOURAI NEUTRE** pourrait indifféremment partir avec l'un ou l'autre.

La conduite d'un personnage doit être choisie avec circonspection au moment de sa création, car ensuite elle ne pourra plus être modifiée.

- **LA RACE** : chaque personnage de SORCELLERIE appartient à l'une des cinq races suivantes : HUMAIN, ELFE, NAIN, GNOME ou HOBBIT. L'appartenance à telle ou telle race, affecte les valeurs initiales des qualités de base et la résistance aux différentes formes d'attaques surnaturelles.

- **LES POINTS D'EXPERIENCE ET LES NIVEAUX** : Lorsqu'un groupe de personnages défait un groupe de monstres, chaque survivant reçoit un certain nombre de points d'expérience. Quand le total des points d'un personnage atteint certains seuils critiques, il peut changer de niveau. Le changement effectif a lieu au cours d'un séjour à l'auberge du château. Plus un personnage est de niveau élevé, plus il lui faut acquérir de points avant de passer au niveau supérieur.

Au niveau 13, le nombre de points d'expérience à gagner pour changer de niveau devient constant.

Chaque fois qu'un personnage atteint un niveau supérieur, il obtient des points de vie supplémentaires. Parfois, il améliore ses capacités magiques et peut en acquérir de nouvelles. Les valeurs attribuées à chacune des six qualités de base peuvent être modifiées. Généralement elles augmentent, mais il peut arriver qu'elles déclinent : plus votre personnage est vieux plus le déclin s'avère probable. Au fur et à mesure que les caractéristiques d'un personnage s'améliorent, ses possibilités de changer de caste augmentent.

Remarque :

Le terme de niveau apparaîtra plusieurs fois dans ce manuel avec des significations différentes :

- niveau de capacité, c'est celui que nous venons de décrire
- niveau des sorts
- niveau dans le labyrinthe.

**L'AGE** : c'est tout simplement l'âge du personnage. Après 50 ans, votre personnage devient vieux et faible.

**L'OR** : que le personnage possède. Il est compté en écus.

**L'EQUIPEMENT** : il désigne simplement tous les objets que trans-

porte le personnage. Ils peuvent être achetés ou vendus contre espèces sonnantes et trébuchantes à l'échoppe du château. Ils peuvent aussi être trouvés dans le labyrinthe.

Au sein du groupe, les personnages peuvent également s'échanger leurs objets ou leur or.

**LA CLASSE D'ARMURE** : elle mesure le niveau de protection de votre personnage et s'exprime par un nombre positif ou négatif. Cette mesure tient à la fois compte de la solidité de l'armure, mais aussi de facteurs tels que l'agilité. Un personnage nu a une classe d'armure de 10. Un char AMX équivaut à une classe d'armure de - 10. La classe d'armure est notée CA.

**LES POINTS DE VIE** : c'est le nombre de points que vous pouvez perdre avant de mourir (ou du moins votre personnage). Chaque fois que vous êtes touché au cours d'un combat, un certain nombre de points de vie est déduit de votre total. A zéro, l'issue est fatale.

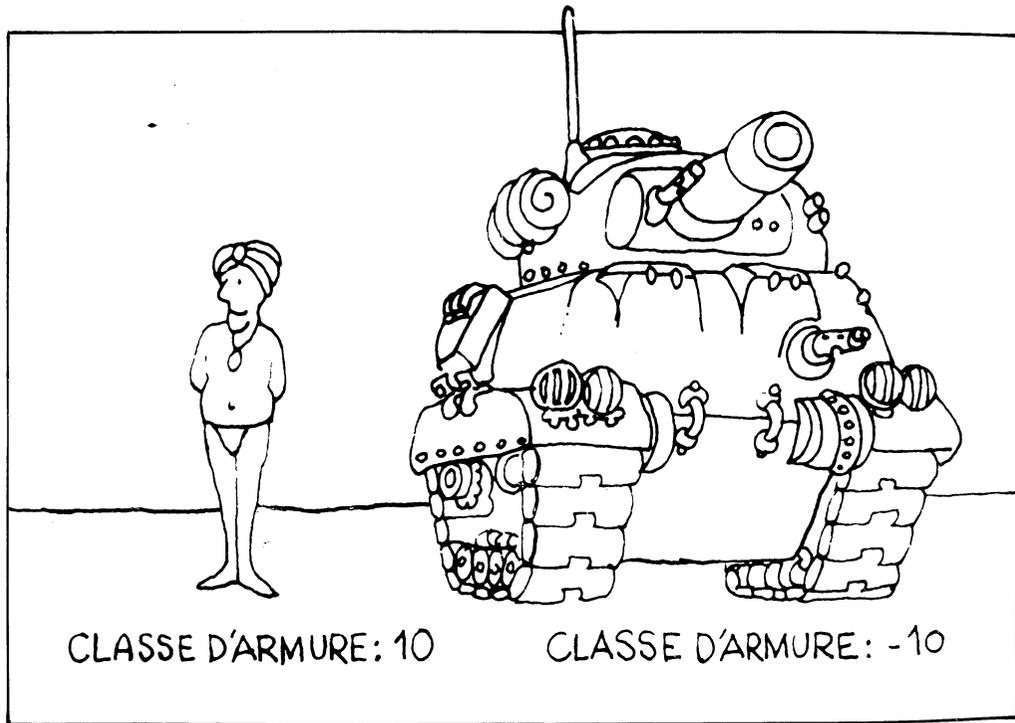
Vous pouvez, cependant, les récupérer en vous reposant à l'auberge du château ou encore par l'usage de sorts et philtres spéciaux.

Les points de vie sont notés PV.

**LES GRIMOIRES** : ils indiquent les sorts (de prêtre ou de mage) que chaque personnage connaît. Ces sorts sont classés par niveau (de sort). Il y a sept niveaux différents. Plus un sort appartient à un niveau élevé, plus il est efficace.

**LES SORTS RESTANTS** : indiquent combien de sorts de chaque niveau le personnage peut encore lancer. Du point de vue du nombre, les sorts d'un même niveau sont équivalents. Par exemple, si un prêtre est initié au DIOS et au BADIOI qui sont deux sortilèges de niveau 1, et que pour ce niveau il lui reste trois sorts à lancer, il pourra indifféremment utiliser trois DIOS, ou un DIOS et deux BADIOI etc...

Quelques heures de repos bien mérité à l'auberge, rendent toutes ses facultés surnaturelles à un personnage. Le jeteur de sorts avisé se repose donc après chaque expédition.



*Pourquoi la classe d'armures est importante*

**L'ETAT** : Il indique dans quel état est votre personnage. S'il est OK, tout va bien ; sinon il peut être ENDORMI, TRAUMATISE, PARALYSE, EMPOISONNE, PETRIFIE, MORT, EN CENDRES, PERDU à jamais... pour ne citer que quelques cas.

Si un personnage n'est pas OK, il peut être guéri grâce à un sort ou être ramené au château. Il sera alors soigné dans le Temple de Cant moyennant finance.

Il y a de nombreuses autres caractéristiques qui sont stockées sur la disquette mais elles n'apparaîtront jamais explicitement.

Vous en savez maintenant assez pour partir à l'aventure et le moment est donc venu de créer un personnage.

### CRÉATION DE PERSONNAGES

La page d'écran du terrain d'entraînement offre trois options : taper le nom d'un personnage, taper "**\*LISTE**" ou revenir au château.

Vous pouvez taper le nom d'un personnage qui n'existe pas (celui que vous allez créer). L'ordinateur va le rechercher dans ses fichiers et, ne le trouvant pas, vous demandera si vous voulez le créer. Tapez O (pour OUI) si vous êtes d'accord.

```
TERRAIN D'ENTRAINEMENT
TAPEZ LE NOM D'UN PERSONNAGE A CREER,
A INSPECTER OU A EDITER.
"*LISTE" POUR VOIR LA LISTE.
OU RETURN POUR ALLER AU CHATEAU
NOM >JEAN-PAUL
CE PERSONNAGE N'EXISTE PAS.
VOULEZ-VOUS LE CREER? <O/N> ?>
```

La page d'écran suivante vous demandera pour commencer de lui attribuer un code. Choisissez-le court et facile à retenir. Quand vous le taperez, une ligne de X apparaîtra à l'écran. Après avoir tapé RETURN pour indiquer la fin du mot, les X disparaî-

tront et le programme demandera alors confirmation du code. Retapez-le et appuyez sur RETURN.

Si vous ne désirez pas utiliser de code secret pour protéger votre personnage de l'usage que pourrait en faire un de vos proches, tapez simplement RETURN. (voir encadré en fin de manuel).

Il vous sera ensuite demandé d'indiquer la race de votre personnage et sa conduite. A chaque fois, une liste des cas possibles apparaîtra à l'écran et vous devrez taper la lettre correspondant à votre choix. Par exemple, parmi les options suivantes :

A) BON B) NEUTRE C) DEPRAVE

Il vous suffira d'appuyer sur A, B ou C pour choisir une conduite. En regard de chacune des six qualités, s'affiche ensuite un nombre. C'est la valeur initiale de cette qualité déterminée en fonction de la race du personnage.

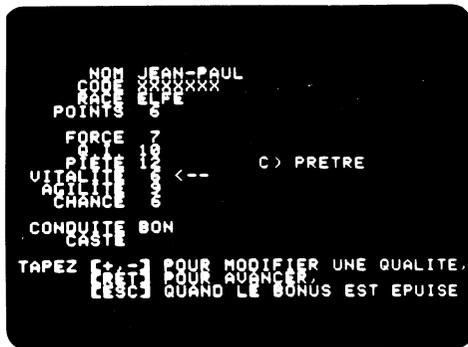
Des points de bonus non encore attribués sont à votre disposition pour modifier la valeur des qualités de base. En général, vous augmenterez la FORCE, le Q.I., la PIETE ou l'AGILITE de façon à atteindre le minimum nécessaire pour appartenir à une caste, le reste étant affecté à la VITALITE.

Au départ, vous remarquerez qu'une flèche est placée devant le

chiffre indiquant la FORCE. Vous pourrez alors :

- taper sur RETURN pour faire passer la flèche à la qualité suivante. Arrivée à la CHANCE, la flèche repassera sur la FORCE.

- taper sur + pour ajouter 1 point à la valeur placée devant la flèche.



- taper sur - pour retrancher un point précédemment ajouté.

En distribuant vos points de bonus, vous pourrez prétendre à une ou plusieurs castes. Les castes possibles s'affichent sur la droite de l'écran. Lorsque tous vos points de bonus sont épuisés et qu'une ou plusieurs castes sont accessibles, appuyez sur ESC, puis tapez la lettre correspondant à la caste choisie.

Finalement, le programme demandera confirmation des choix effectués. Si vous désirez garder le personnage créé, tapez O (pour OUI), autrement tapez N (pour non).

Si vous répondez Oui, le personnage sera immédiatement enregistré sur la disquette et la première page d'écran du terrain d'entraînement sera à nouveau affichée.

Si vous entrez les nom et code d'un personnage existant, les options suivantes vous seront offertes :

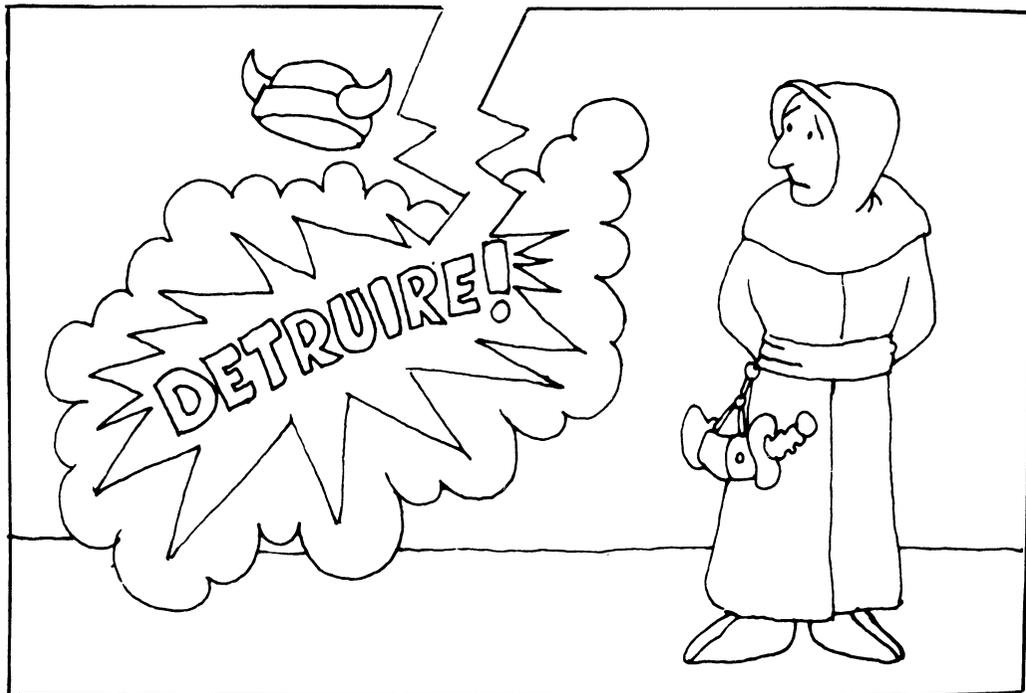
**D)ETRUIRE** le personnage - il sera purement et simplement éliminé.

**R)EDEFINIR** le personnage - il conservera le même nom mais sera entièrement à redéfinir. Cette option est équivalente à une destruction suivie d'une création.

**C)HANGER** la caste - cette option permet à votre personnage d'accéder à une caste majeure. Gardez à l'esprit qu'il lui faudra, pour cela, des qualités minimales ainsi qu'un certain type de conduite. Ce sera à vous de les découvrir. Faites l'essai périodiquement et vous verrez si votre personnage peut aspirer à une ascension sociale. Si c'est le cas, et si vous décidez d'effectuer le changement, sachez que votre personnage sera de niveau 1 et sans expérience dans sa nouvelle caste. Par contre, il gardera ses PV et ses connaissances surnaturelles qu'il pourra parfois enrichir.

**M)ODIFIER** le code si vous désirez changer le mot de passe protégeant le personnage.

**I)NSPECTER** le personnage - cette option vous permet de consulter toutes les caractéristiques de votre personnage : la caste, le niveau, la conduite, les qualités, le nombre de points de vie, la quantité d'or,



Un acte des dieux ?

les points d'expérience, les sorts restants et le nombre et la nature des objets transportés. Il est également possible de consulter les GRIMOIRES.

```

MAD MAX HUMAIN GUERRIER-8
FORCE 17      ECUS      3068
PIE      18      EXP
VITALITE 18848  NIVEAU  14  AGE  21
AGILITE  12      ETAT  OK  CR
CHANCE   12
MAGE  8/8/8/8/8/8/8
PRETRE 8/8/8/8/8/8/8
*=EQUIPE.  -=ENUOITE.  ?=INCONNU.  #=INUT
1)>*EPEE A 2 MAINS  2)>*PAVOIS
3)>*ARMURE DE CUIR
VOUS POUVEZ L>IRE UN GRIMOIRE
DU Q>UITTER
    
```

Cette page d'informations est accessible en différents endroits du programme et propose des choix variés en fonction du point d'accès.

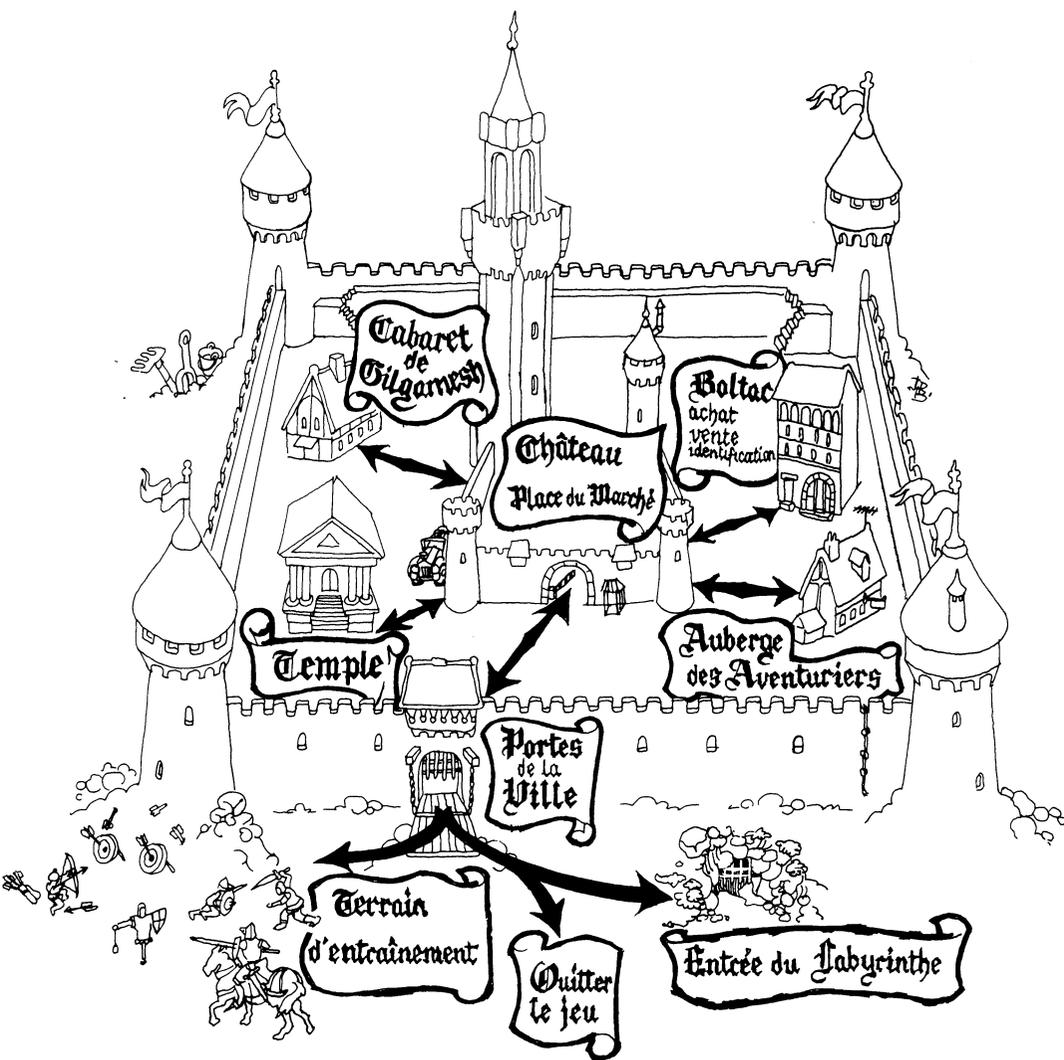
A partir du terrain d'entraînement, deux options seulement sont offertes :

L)IRE UN GRIMOIRE ou Q)UITTER.

Si vous tapez "L", vous aurez à préciser si vous voulez lire le grimoire de M)AGE ou celui de P)RETRE. Après avoir fait votre choix, vous verrez apparaître, par niveau, les noms des sorts que votre personnage connaît.

Si vous tapez Q, vous terminerez l'inspection du personnage.

A d'autres moments du jeu, des choix supplémentaires sont possibles que nous décrirons plus loin.



Le château est le point de départ et d'arrivée de toutes les expéditions. Vous pourrez vous y reposer, constituer une équipe, demander de l'aide aux Dieux, acheter ou vendre du matériel ou vous rendre dans n'importe quelle autre partie du jeu.

Cinq lieux de réjouissances vous sont proposés :

**L'AUVERGE DES AVENTURIERS**

**LE CABARET DE GILGAMESH**

**LE TEMPLE DE CANT**

**L'ÉCHOPPE DE BOLTAC LE NEGOCIANT**

**LES PORTES DE LA VILLE**

Pour vous rendre dans un de ces lieux, il suffit de taper la lettre correspondant à votre choix.

### LE CABARET DE GILGAMESH

Normalement, la première étape est le cabaret car c'est là que l'on peut constituer un groupe d'aventuriers.

Sur la page d'écran représentant le cabaret, un espace vacant est prévu pour recevoir les noms et caractéristiques de six personnages. Les têtes de colonnes indiquent, dans l'ordre ; le numéro du personnage (#), son nom, sa caste et sa conduite, sa classe d'armure (CA), ses points de vie (PV) et son état. La caste est représentée sous forme abrégée (GUE pour guerrier, MAG pour mage etc...) et suivie de la conduite (B,N ou D). Si le personnage est OK, la colonne ETAT donne le nombre de PV maximum, autrement elle indique sa condition en abrégé.

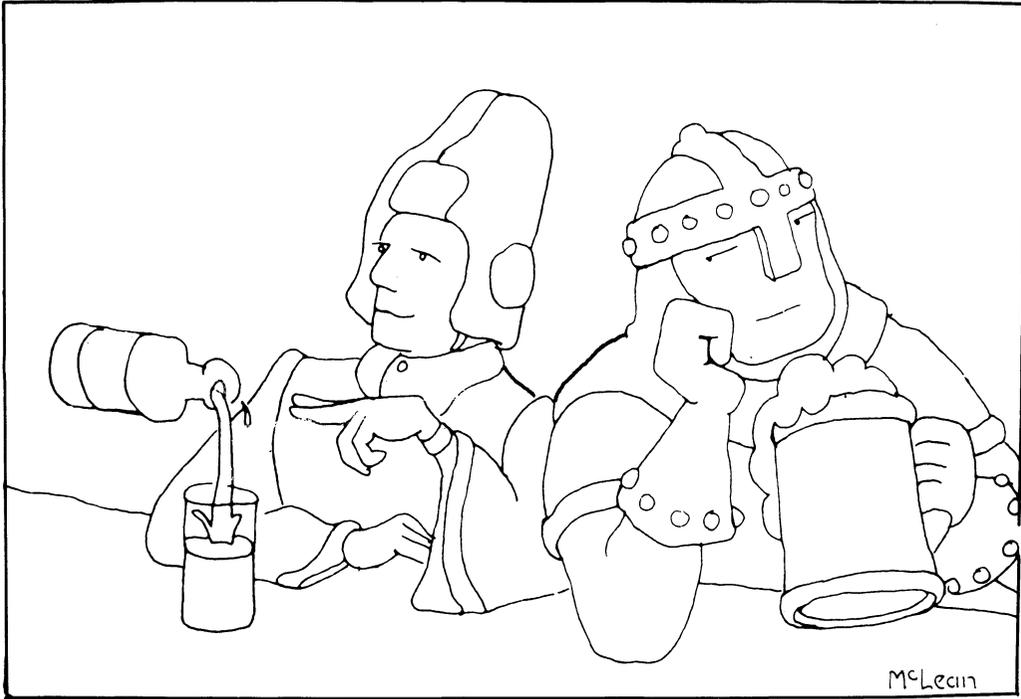
Au cabaret, les choix sont les suivants :

**A)JOUTER UN MEMBRE**

**R)ETIRER UN MEMBRE**

**# )POUR INSPECTER UN MEMBRE**

**[ RETURN ] POUR SORTIR.**



Le cabaret de Gilgamesh

```

+-----+
| CHATEAU  -- GROUPE ACTUEL  -- CABARET |
+-----+
# PERSONNAGE      CAS  PANS  C  ENA  PU  ETAT
1  MRO MAXX      1000  1000  0000  0000  14  -SOT
2  JEAN-PAUL     1000  1000  0000  0000  14  -SOT
+-----+
VOUS POUVEZ > AJOUTER UN AVENTURIER
              > RETIRER UN AVENTURIER
              > INSPECTER UN AVENTURIER
OU APPUYER SUR [RETURN] POUR SORTIR
QUI VEUT VENIR? > JEAN SANS PEUR
TAPEZ SON CODE >

```

La première option **AJOUTER**, demande de taper les nom et code d'un personnage assez fou pour tenter l'aventure. Un groupe peut comporter de un à six aventuriers.

Les personnages de conduites incompatibles ne peuvent participer à la même équipe. Les person-

nages perdus dans le labyrinthe lors d'une précédente partie, ne peuvent pas davantage faire partie de l'équipe. Cependant, ceux qui ne sont pas en parfait état peuvent être admis dans le groupe et conduits dans le labyrinthe où ils pourront recevoir des soins.

**RETIRER** vous permet de chasser un indésirable. Tapez son numéro pour qu'il cesse d'importuner le groupe.

#### Note importante :

Dès qu'un personnage se joint à un groupe dans la taverne de Gilgamesh, il est supposé "SORTI".

Normalement, après une expédition, vous vous rendez aux PORTES DE LA VILLE d'où vous pourrez quitter SORCELLERIE.

Dès ce moment, le personnage sera supposé "DISPONIBLE". Il en va de même pour les personnages morts, charitablement ramenés par les survivants.

Cependant, si vous éteignez votre APPLE avant d'avoir quitté le jeu, les membres du groupe ne seront pas "DISPONIBLES" pour la prochaine aventure. Il sera alors nécessaire de les RETROUVER avec les utilitaires.

#) indique qu'il faut taper le numéro d'un personnage pour inspecter ses caractéristiques.

La page d'écran qui est alors affichée vous permet, comme à l'entraînement, de **L)IRE UN GRIMOIRE**.



Les autres choix possibles sont :

**E)QUIPER** - vous permet de choisir parmi les objets que vous possédez, ceux dont vous allez vous équiper, c'est-à-dire, que vous allez porter (une armure, un casque etc...) ou dont vous comptez faire usage (une dague, un bouclier etc...)

Vous opérerez votre choix en tapant le numéro des objets dont vous désirez vous équiper.

**A)BANDONNER** un objet - le nombre d'objets qu'un personnage peut transporter est limité. Cette option permet de se débarrasser des objets superflus. Après avoir taper A, donnez le numéro de l'objet à délaissier.

**D)ONNER** - cette option permet à un personnage de donner de l'or ou des objets à un autre membre de l'équipe. Si vous tapez D, la liste des personnages du groupe s'affiche. Indiquez l'heureux donataire en tapant son numéro. Le programme vous demandera combien d'écus vous comptez donner. Tapez ce nombre ou simplement RETURN, si vous ne donnez pas d'or. Ensuite, vous devrez indiquer quel objet vous souhaitez donner en tapant son numéro. Le don d'objets continuera tant que vous n'aurez pas tapé RETURN.

**Q)UITTER** - pour terminer l'inspection.

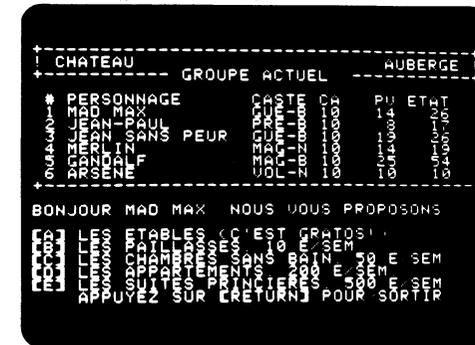
### L'AUBERGE DES AVENTURIERS

L'Auberge des Aventuriers est le lieu idéal pour se reposer et reprendre des forces, le tout à des prix très étudiés.

Tapez A et, le programme vous demandera quel personnage souhaite entrer dans l'auberge. Tapez alors son numéro ou appuyez sur RETURN pour quitter l'auberge.

Une fois entré, votre personnage peut loger dans les écuries ou encore s'offrir le luxe d'une des chambres de différentes qualités qui composent cette hostellerie. Un repos d'une nuit à l'écurie permet de recouvrer l'usage de tous ses sorts, mais ne permet pas de regagner de points de vie.

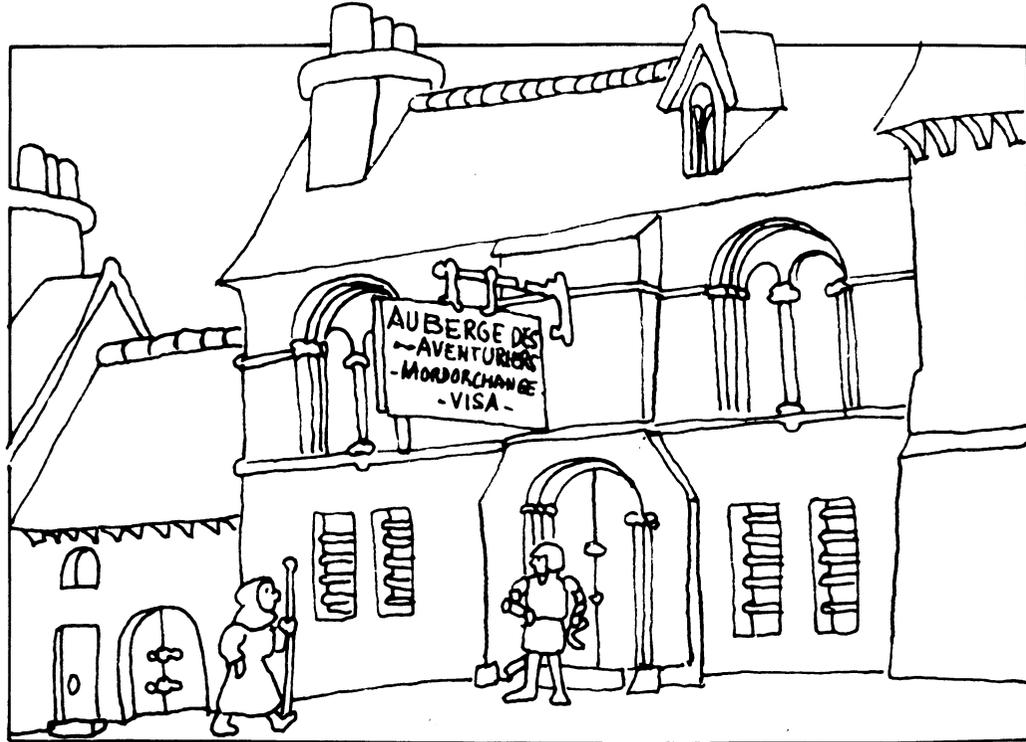
Par contre, dans les chambres payantes, le personnage regagne rapidement les points de vie perdus.



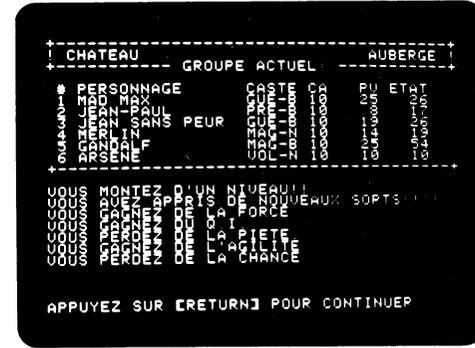
Pendant que vous vous reposez, vous verrez, semaine après semaine, le niveau des points de vie augmenter... et le contenu de votre bourse diminuer. Cette période de repos prendra fin lorsque vous serez totalement frais et dispos ou quand votre or sera épuisé

ou encore si vous tapez sur une touche du clavier. Rappelez-vous que l'âge de votre personnage est une donnée importante, aussi ne perdez pas trop de temps au lit.

Lorsque vous quitterez votre chambre, le programme vérifiera si vous avez atteint un niveau supérieur. Si c'est le cas, votre maximum



L'auberge des Aventuriers



de points de vie augmentera, certaines de vos qualités seront modifiées et avec un peu de chance, vos connaissances surnaturelles s'enrichiront.

Si vous ne changez pas de niveau, vous connaîtrez le nombre de points d'expérience supplémentaires qu'il vous

faudra acquérir pour que ce changement ait lieu.

### LE TEMPLE DE CANT

Chaque fois qu'une expédition ramène un personnage mort, paralysé ou plus généralement hors de combat, celui-ci est emmené par les gardes du château au TEMPLE DE CANT.

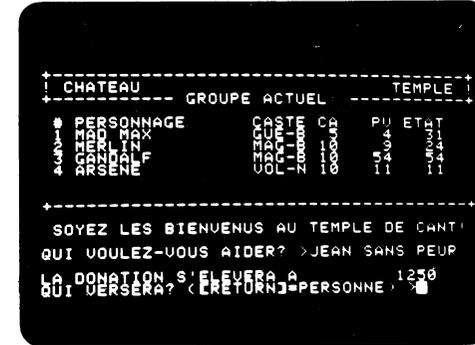
Les seules exceptions sont les personnages EMPOISONNES qui guérissent d'eux-mêmes et ceux qui sont PERDUS à jamais. Ces derniers seront enterrés avec tous les honneurs dus à leur rang.

En entrant dans le TEMPLE DE CANT (tapez T) vous devrez indiquer qui vous voulez aider. Si les prêtres du temple considèrent qu'ils peuvent tenter une résurrection, ils s'y emploieront, non sans vous demander de contribuer financièrement à cette délicate opération. Un des membres de l'équipe devra verser la somme exigée.

Si votre personnage n'est pas vraiment mort ni réduit en cendres, les chances de résurrection confinent à la certitude. Il est cependant toujours possible qu'elle échoue. Une bonne vitalité augmente vos chances, par contre, les vieillards et les infirmes courent de grands risques.



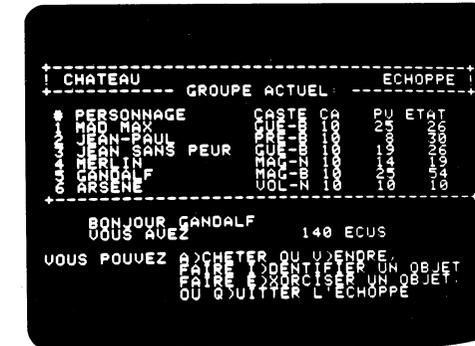
Les soldes de fin d'année



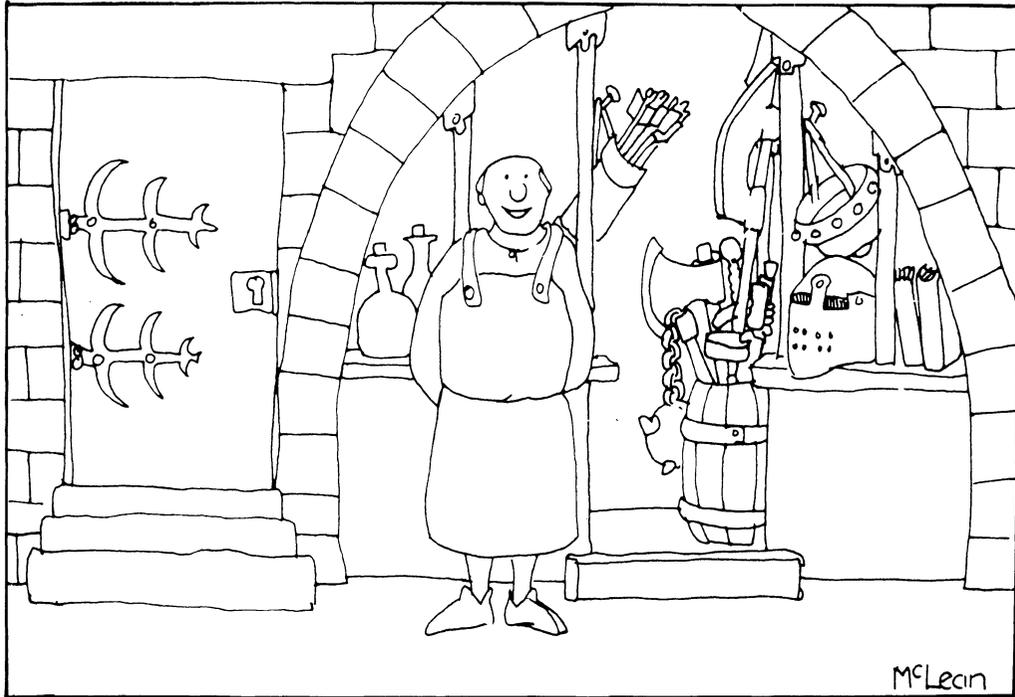
Si la résurrection a échoué, le personnage est réduit en CENDRES. Il reste cependant un peu d'espoir car, pour un prix plus élevé, il est parfois possible de faire renaître un personnage de ses cendres. Si cette dernière tentative échoue, tout est fini et le personnage est PERDU à jamais.

### L'ÉCHOPPE DE BOLTAC

Le commerce du Château est tenu par le nain Boltac. Comme tous les nains, Boltac aime à ce point l'or qu'il serait capable de vous vendre votre propre armure, si cela était possible.



Comme il a le monopole de tout négoce dans l'enceinte du château, ses affaires ne vont pas trop mal. Tapez B pour vous rendre jusqu'à sa boutique. Puis faites entrer un personnage (en tapant son numéro). Vous aurez alors la possibilité d'ACHETER ou de

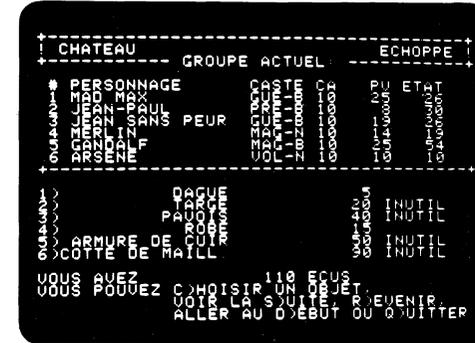


Bienvenue, noble chaland

V)ENDRE un objet, de faire I)DENTIFIER ou E)XORCISER un objet ou de Q)UITTER l'échoppe.

Voyons en détails ces différentes options :

En tapant A, pour acheter vous faites apparaître le début d'une longue liste d'objets en regard desquels figure un prix. Vous pouvez voir la S)UITE de la liste en tapant S, R)EVENIR en arrière en tapant R, ou revoir la liste depuis le D)EBUT en frappant D. Vous pouvez également C)HOISIR un objet. Dans ce cas, indiquez son numéro après avoir tapé C. L'objet vous sera alors remis contre bons écus sonnants et trébuchants. Vous pourrez enfin taper Q pour Q)UITTER cette fripouille de BOLTAC.

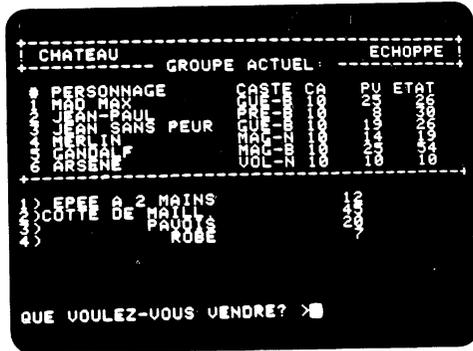


Si vous désirez V)ENDRE, la liste des objets en votre possession s'affichera ainsi que les prix de reprise proposés (en général la moitié du prix auquel vous les aviez achetés). Les objets non identifiés sont repris pour un écu seulement.

Vous ne pouvez pas vendre les objets que vous portez. Pour enlever votre équipement, inspectez le personnage et choisissez l'option E)QUIPER.

Si vous choisissez une des options I)DENTIFIER ou E)XORCISER un objet, la liste de vos possessions sera également affichée et vous devrez indiquer le numéro de l'objet que vous désirez voir identifié ou exorcisé.

Lorsque vous trouvez un objet dans le labyrinthe, vous n'en connaissez pas la nature exacte.



Pour en savoir davantage, il est nécessaire de le faire identifier. L'identification peut être faite par un EVEQUE ou par BOLTAC en personne. Dans ce dernier cas, comme vous pouvez l'imaginer, le service n'est pas gratuit. Ne regardez cependant pas à la

dépense, car l'objet pourrait bien être envoûté !

Les objets envoûtés sont une véritable plaie dans l'existence d'un Aventurier. D'une part, ils sont nuisibles et d'autre part, il n'y a pas moyen de s'en débarrasser. Un exemple célèbre est celui du sabre envoûté qui non seulement se refuse à frapper, mais dont en plus il est impossible de se défaire. Heureusement, les effets pernicieux de l'envoûtement ne se manifestent que lorsque l'on s'équipe de l'objet.

Aussi, l'aventurier chevronné fait-il identifier et, le cas échéant exorciser les objets douteux qu'il trouve dans le labyrinthe.

Si après identification, il apparaît que l'objet vous est nuisible, ou si vous avez le moindre doute, n'hésitez pas : jetez-le !

Si par malheur, vous vous équipez d'un objet envoûté, il ne vous reste qu'une solution, le faire exorciser par BOLTAC, le plus rapidement possible pour pouvoir vous en débarrasser.

Là non plus, le service n'est pas donné mais votre vie est en jeu !

Pour aller ailleurs, il faudra vous rendre vers les **P)ORTES DE LA VILLE**. De là, vous pourrez vous rendre au **T)ERRAIN D'ENTRAÎNEMENT**, revenir au **C)HATEAU**, aller dans le **L)ABYRINTHE** ou **Q)UITTER** le jeu.

Si vous allez au terrain d'entraînement, votre groupe sera dissout.

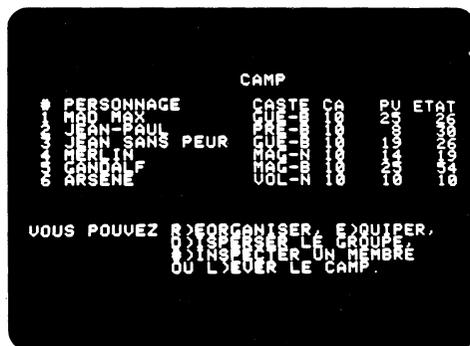
Quand vous avez terminé une expédition, n'oubliez pas d'aller aux portes de la ville et de **Q)UITTER** le jeu.

Si vous ne le faites pas, vos personnages seront toujours considérés en expédition. Ce n'est pas dramatique mais avant la partie suivante, vous devrez les **R)ETROUVER** en employant les utilitaires magiques.

La partie la plus importante de SORCELLERIE, c'est l'expédition. Après avoir constitué votre équipe, acheté du matériel et accordé quelque repos à vos personnages, il est temps de quitter la zone calme et coûteuse du château pour vous rendre dans les dangereux mais ô combien lucratifs couloirs du labyrinthe.

Pour y aller, tapez L à partir des P)ORTES DE LA VILLE.

### LE CAMPEMENT



A l'entrée du labyrinthe et plus précisément au bas des escaliers menant au château, le groupe commence par dresser un campement.

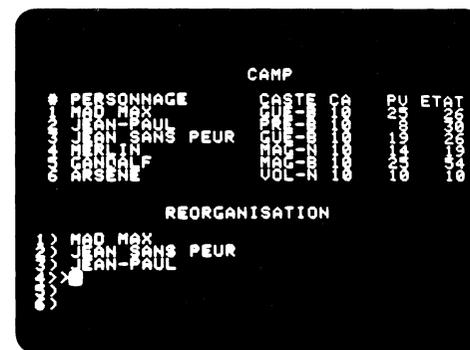
Un campement peut être établi n'importe où dans le labyrinthe. C'est un lieu bien gardé, à l'abri des monstres, où les membres du groupe

peuvent s'équiper, s'échanger des objets, jeter des sorts etc...

Les options suivantes sont disponibles dans le camp :

**R)EORGANISER LE GROUPE** - cette option est très importante. Elle permet de choisir l'ordre de marche des aventuriers.

Au cours d'un combat, seuls les trois premiers personnages peuvent se battre en se servant de leurs armes. Ils sont également les seuls à subir les attaques physiques de leurs adversaires. Il est donc recommandé de placer en tête les plus forts et les mieux protégés et de laisser les autres en queue de peloton.



Tapez R et le programme vous demandera d'indiquer les numéros des personnages dans l'ordre où vous souhaitez les voir marcher.

**E)QUIPER LE GROUPE** - est une option analogue à celle offerte lors de l'inspection d'un personnage mais appliquée successivement à tous les membres du groupe. Elle est particulièrement utile lors de la première aventure d'un groupe.

**D)ISPERSER LE GROUPE** - cette option peut être utile si votre groupe est perdu ou si affaibli qu'il ne lui reste aucune chance de regagner le château. La dispersion permet aux personnages d'attendre d'éventuels secours sans trop de risques d'être dévorés par des monstres. Les membres d'un groupe dispersé peuvent être retrouvés en jetant un sort KANDI et sauvés en utilisant l'option **I)NSPECTER LES LIEUX** décrite plus loin.

**I) POUR INSPECTER** - cette option permet d'inspecter les caractéristiques.

Tout comme au cabaret de Gilgamesh, les personnages peuvent s'**E)QUIPER**, **A)BANDONNER** un objet, **D)ONNER** de l'or ou des objets et **L)JETER LES GRIMOIRES**. Ils peuvent en outre :

**JETER UN S)ORT** - il s'agira toujours d'un sort bénéfique au groupe ou à l'un de ses membres. Après avoir tapé S, vous devrez prononcer le nom de l'enchantement et, le cas échéant, donner le numéro de

l'heureux bénéficiaire. Bien entendu, vous devrez connaître ce sort et avoir au moins un point de sort du niveau ad hoc.



**I) IDENTIFIER** un objet : cette option est réservée aux évêques et leur permet, parfois, de connaître la nature exacte des objets trouvés dans le labyrinthe.

**U) UTILISER UN OBJET** - certains objets magiques peuvent être utilisés pour jeter des sorts,

par exemple : les BAGUETTES magiques, les rouleaux de PARCHEMIN etc... En utilisant ces objets, vous n'épuiserez pas vos points de sort.

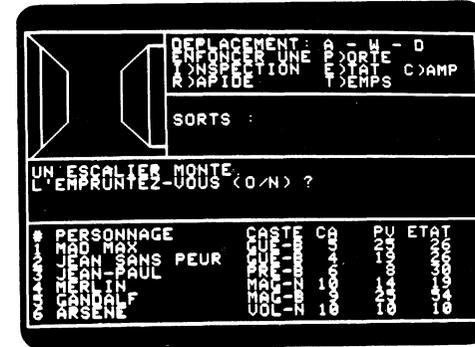
Après avoir tapé U, vous devez indiquer le numéro de l'objet à utiliser et éventuellement le numéro du bénéficiaire.

La dernière option disponible dans le camp est **L) LEVER LE CAMP**, qui provoque le départ du groupe... et c'est là que l'aventure commence.

**CE QUE L'ON VOIT**

Les informations concernant vos personnages sont situées dans la partie inférieure de l'écran. En haut et à gauche, une vue du labyrinthe en perspective vous indique ce que voient vos personnages. A droite, dans la partie centrale de l'écran, sont affichés les ensorcellements agissants. En haut et à droite figurent en permanence les commandes

possibles. Enfin, la fenêtre centrale est réservée à de courts messages. **SORCELLERIE** vous propose une vision en perspective du labyrinthe comme si vous y étiez.

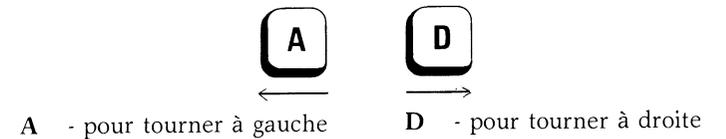


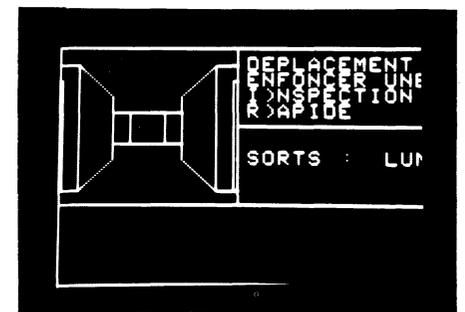
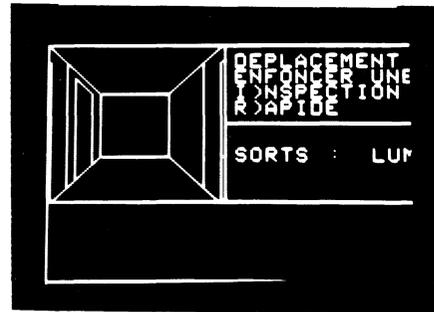
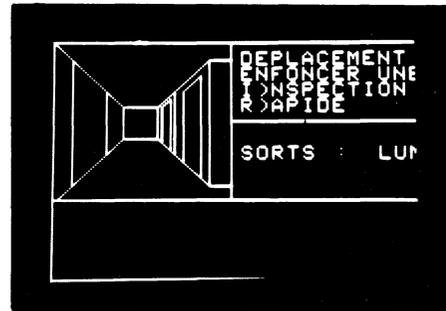
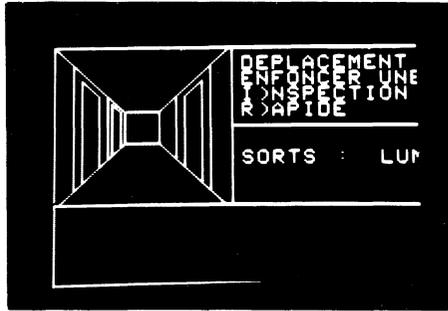
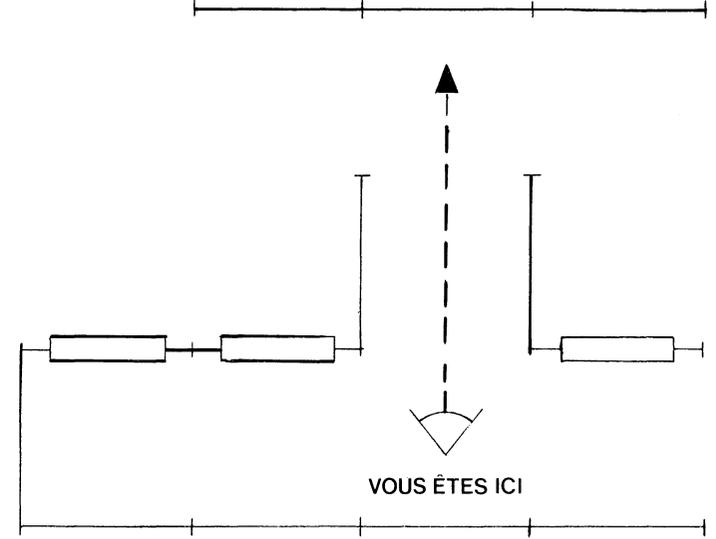
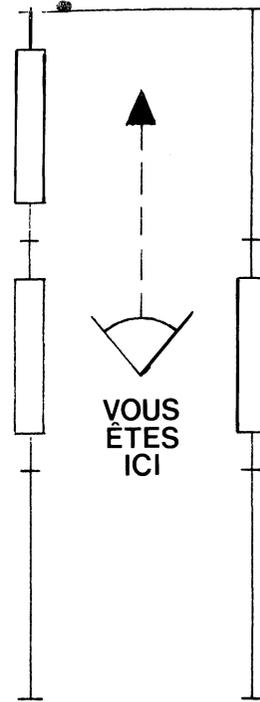
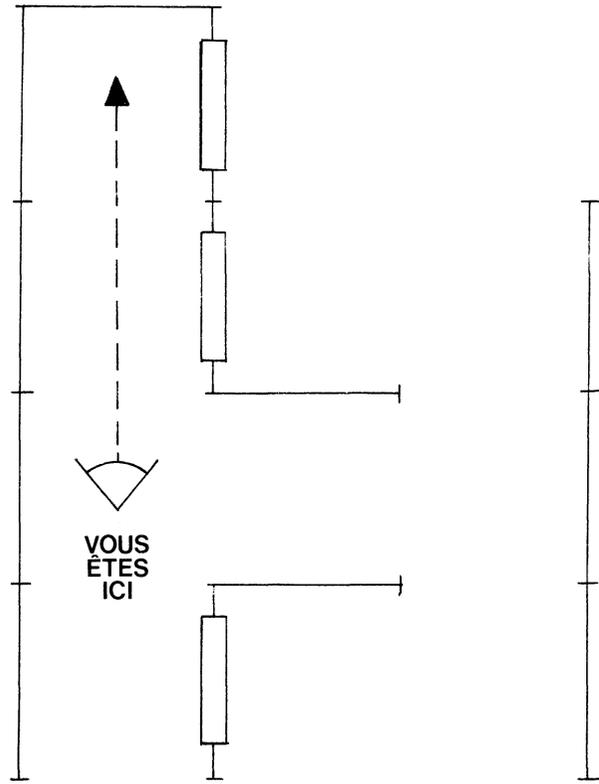
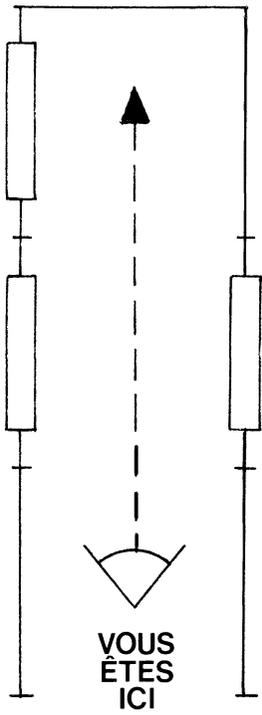
Vous voyez les murs sur de courtes distances. Cependant, en utilisant certains sorts comme MILWA, votre champ de vision s'étend : vous pouvez voir plus loin et des passages secrets peuvent apparaître à vos yeux. La page suivante vous expliquera, à l'aide d'un

schéma, comment appréhender correctement la représentation en perspective.

**LES COMMANDES DISPONIBLES**

Dans le labyrinthe, les commandes suivantes sont à votre disposition :





**P)ORTE** - pour enfoncer une porte. Notez qu'il existe des portes secrètes généralement invisibles mais cependant franchissables. Le seul moyen de vérifier leur existence est de les enfoncer. S'il y a une porte, elle s'ouvre, sinon gare aux luxations.

**T)EMPS** - permet de modifier la durée d'affichage des commentaires d'un combat. Ce délai, peut être allongé ou raccourci à volonté. Un délai de 1 ne permet pas de lire les messages, un délai de 5 000 correspond à une pause de cinq secondes.

**I)NSPECTION** - permet d'inspecter les lieux et de ramener des aventuriers tués en mission ou dont le groupe fut jadis dispersé.

S'ils sont morts, le plus souvent leurs corps ont été laissés sur place après avoir été dépouillés. Toutefois, certains ont pu être déplacés, voire dévorés. C'est souvent le cas dans les niveaux inférieurs du labyrinthe. (Notez que ces incidents fâcheux ne s'appliquent pas aux groupes **DISPERSES**).

Quand vous inspectez les lieux, une liste apparaît qui indique les personnages se trouvant dans la même pièce que votre groupe. Vous pourrez les **E)MMENER** ou **Q)UITTER**.

Si vous tapez E, vous devrez indiquer le numéro du personnage. Quand un personnage est pris en charge, il s'ajoute au groupe. Si le groupe est déjà composé de six aventuriers, il ne sera pas possible de l'emmener.

De retour au château, si vos moyens vous le permettent, vous pourrez toujours essayer de faire ressusciter les morts au Temple de **CANT**. Mais avant que les gardes n'emmènent vos morts, n'oubliez pas de reprendre tout leur équipement en utilisant l'option **D)ONNER** dans l'enceinte du Camp.

Cette pratique est peu élégante, d'accord, mais si les prêtres de **CANT** ne parviennent pas à faire revivre un personnage, ils ont l'habitude de faire offrande de tous ses biens aux Dieux.

Après tout, disent-ils, si un aventurier ne peut être ressuscité, c'est qu'il ne le mérite pas.

**R)APIDE** - commute l'affichage rapide. Lorsque vous utilisez un **MILWA**, l'affichage du labyrinthe prend un certain temps. Vous pouvez, si vous le souhaitez, passer en affichage rapide, c'est-à-dire comme s'il n'y avait quasiment pas de lumière en tapant R.

Pour repasser à l'affichage normal, il suffit de taper à nouveau R.

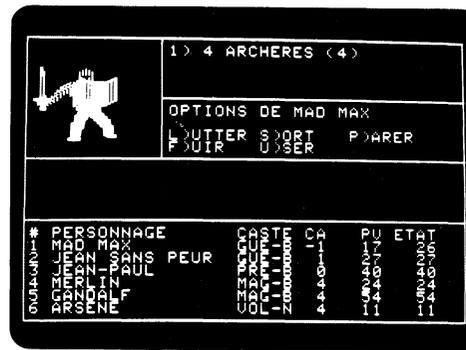
**E)TAT** - vous permet de réafficher les informations qui concernent vos personnages.

**C)AMP** - dresse un campement où les aventuriers peuvent se reposer un moment.

### LES COMBATS

Avant de commencer votre quête, sachez que vous ne serez pas seuls dans le labyrinthe. Nombres de créatures bêtes et méchantes y ont été placées pour garder de fabuleux trésors.

Ainsi, de temps en temps, votre groupe rencontrera des monstres. Ils peuvent se ballader comme vous ou résider dans certaines pièces.



En général, ils n'aiment pas trop qu'on les dérange et puis... comme ils adorent manger de temps à autre une bonne terrine d'aventuriers, il y a gros à parier que vous aurez à les combattre.

Dès que vous êtes en contact avec des monstres, un message s'affiche pour

vous prévenir. Celui-ci est rapidement remplacé par les noms des monstres ainsi qu'une photo couleur.

Vous pouvez être attaqué par un ou plusieurs groupes de monstres. Pour chaque groupe, le programme vous indiquera son numéro puis le nombre de monstres qui le composent, puis le nom des monstres et enfin le nombre de monstres qui participent effectivement au combat.

Il est important de remarquer que vous ne savez pas toujours qui sont vraiment vos adversaires. Parfois, vous saurez à quoi ils ressemblent au moment du premier contact mais bien souvent ce n'est que lors du combat que leur véritable identité sera dévoilée...

Il y a une petite chance pour que les monstres n'aient pas à votre égard d'intentions belliqueuses, si au moins un personnage du groupe est bon. Dans ce cas, ils vous laisseront passer et parfois même fraterniseront. Sinon, le combat est inévitable.

Les combats se déroulent en reprises au cours desquelles successivement chaque personnage et chaque monstre peut agir (frapper, lancer un sort etc...) Le programme commence par définir la tactique des monstres. Comme vos personnages, ils ne peuvent pas tous se présenter de front. C'est le premier groupe de monstres - ceux qui avancent en tête - qui a évidemment le plus de chance d'être en contact physique avec vos aventuriers, c'est-à-dire de donner et de prendre des coups.

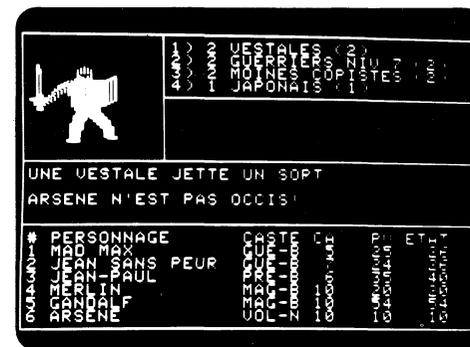
Certains monstres peuvent également lancer des sorts. Pratiquement, ces monstres se placeront derrière ceux qui combattent. De la même façon, vos trois premiers personnages défendent les deux autres, placés en retrait. En d'autres termes, les deux derniers personnages ne peuvent être attaqués physiquement pas plus qu'ils ne peuvent attaquer physiquement les monstres.

### OPTIONS DE COMBAT

En une fraction de seconde, les monstres ont choisi une tactique, et c'est à votre tour de faire des choix. Dans la zone où sont affichés les sorts en action, une liste de choix apparaît pour chacun de vos personnages.

Ces choix sont les suivants :

**L)UTTER** - vous choisissez la force brutale. Si plusieurs groupes de monstres vous sont opposés, vous devrez en outre indiquer lequel vous visez.



**P)ARER** : si vous tapez sur P, vous utiliserez votre arme en défensive ce qui vous rend plus difficile à toucher.

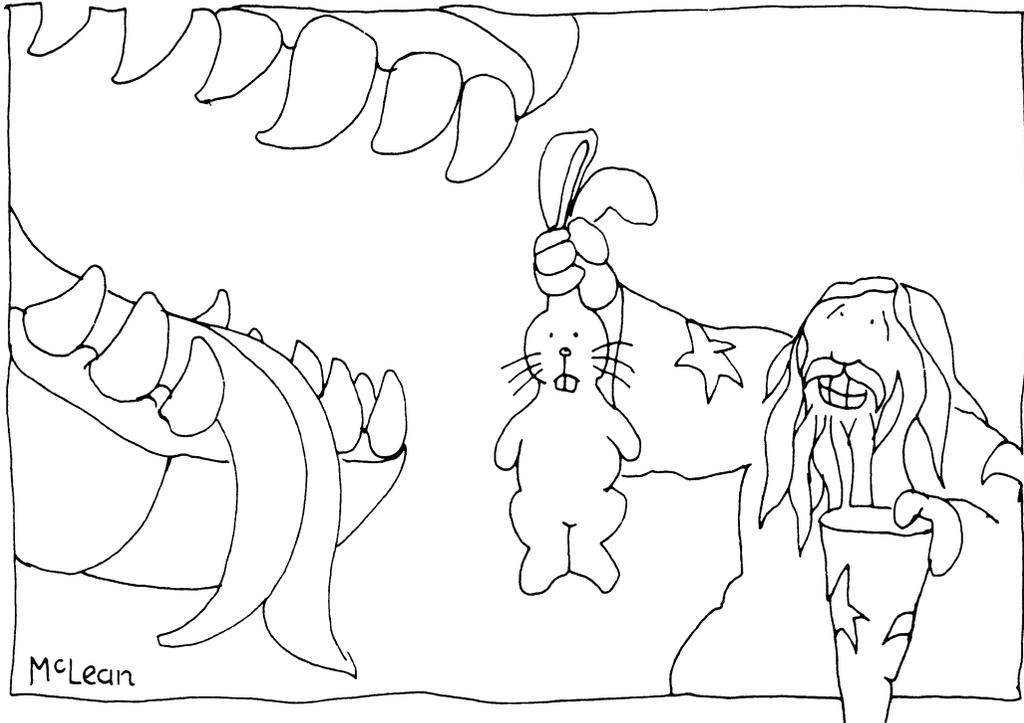
**S)ORT** : en tapant S, vous choisissez de jeter un sort. Le programme demande le nom du sort et, éventuellement, le numéro du groupe de monstres visés,

ou le bénéficiaire dans votre groupe.

**U)SER** d'un objet magique : en tapant U, une liste des objets enchantés dont vous disposez est affichée. Pour faire usage de l'un de ces objets, il vous suffira de taper son numéro. Pour quitter cette option, tapez RETURN.

**F)UIR** : en tapant F, le groupe va tenter de s'échapper. Cette tentative peut échouer. Cela dépend notamment de la profondeur à laquelle vous êtes dans le labyrinthe, mais aussi de la taille de votre groupe. Si vous ne parvenez pas à fuir, le combat sera inévitable. Sinon, les monstres peuvent, encore, vous poursuivre dans le labyrinthe et vous risquez de vous perdre.

**D)ISSIPER** : ce sort n'est utilisable que par les prêtres et les évêques de haut niveau ainsi que par les templiers. Il n'a d'effet que sur les morts-vivants (zombies, momies, squelettes, etc...) et entraîne leur



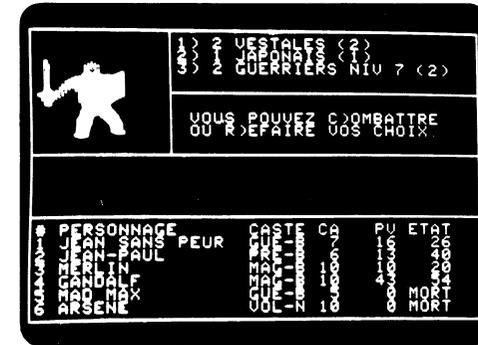
Mieux vaut ne pas avoir bu quand on lance un sort.

dissolution. La puissance du sort dépend autant de celui qui l'envoie que de la résistance du monstre qui le reçoit. Comme pour le combat, il faudra parfois préciser le numéro du groupe-cible.

Si vous faites une erreur dans le choix de vos actions, vous pouvez la rectifier. D'une part, au moment où le programme demande une information complémentaire (comme par ex. le numéro d'un groupe) en tapant sur RETURN, d'autre part, au moment où le programme passe au personnage suivant, en tapant R pour **R)EFAIRE VOS CHOIX**. Dans ce cas, il faudra tout recommencer.

Lorsqu'un choix a été effectué par tous les personnages, appuyez sur C, pour **C)OMBATTE** ou sur R pour **R)EFAIRE VOS CHOIX**.

Au cours du combat, des commentaires s'affichent dans la zone centrale de l'écran. Après chaque reprise, l'état de tous vos personnages est à nouveau affiché, compte tenu d'éventuelles modifications dues au combat...



Il se peut qu'un de vos personnages soit mis hors de combat ou même tué. Dans ce cas, il sera immédiatement relégué en queue de groupe.

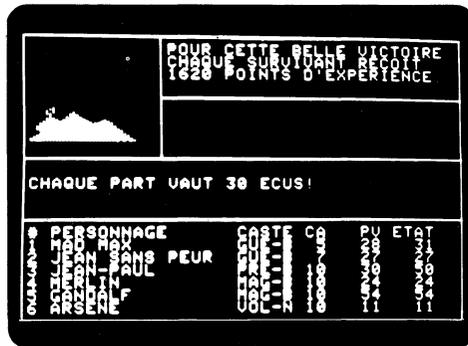
Les groupes de monstres décimés disparaissent purement et simplement tandis que ceux qui restent avancent vers vos

personnages. Par exemple, si vous attaquez trois groupes de monstres et que vous éliminez le premier groupe, le second passe en première ligne. Rappelez vous toujours que la valeur numérique placée entre parenthèses après le nom des monstres correspond au nombre de ceux qui sont en état de combattre immédiatement.

Par exemple, **7 VANDALES (4)** indique la présence de 7 vandales parmi lesquels 4 seulement sont en état de combattre. Peut-être aviez vous lancé un sort **KATINO** et trois des monstres sont-ils dans le coma ?

Le combat ne cesse que faute de combattants qu'ils soient tués ou qu'ils fuient.

Si vous avez vaincu, les personnages survivants se partageront des points d'expérience et peut-être un trésor.



**Rappel :** les personnages morts ou hors d'état de combattre sont transportés par les autres. Seule la mort de tous les membres de l'expédition provoque la disparition des corps dans le labyrinthe où ils pourront être, ultérieurement, localisés et retrouvés grâce au sort **KANDI**

et à l'**INSPECTION** des lieux.

A la fin d'un combat victorieux, le nombre de points d'expérience acquis par chaque personnage, est affiché ainsi que les objets qui peuvent être ramassés.

Mais il peut y avoir un petit problème. Les trésors sont souvent dans des arches et les arches, il faut les ouvrir. Le problème est là car elles peuvent être piégées de multiples façons.

## LES ARCHES

Si vous trouvez une arche, différentes options vous seront offertes.

Pour chacune de ces options, vous devrez indiquer le personnage qui exécutera l'action en tapant son numéro.

**O)OUVRIR** - en tapant O vous tentez d'ouvrir l'arche sans la moindre précaution. S'il y a un piège, tant pis pour vous.

**I)INSPECTER** - vous regardez le coffre sous toutes les coutures.



Il y a un risque que le piège (s'il y en a un) se déclenche durant l'inspection, mais cette éventualité est moins probable pour un **VOLEUR**. Lorsque l'inspection est terminée, le programme affiche le nom du piège **d'après celui qui l'a examiné**. Ce peut être cela ou

tout à fait autre chose !

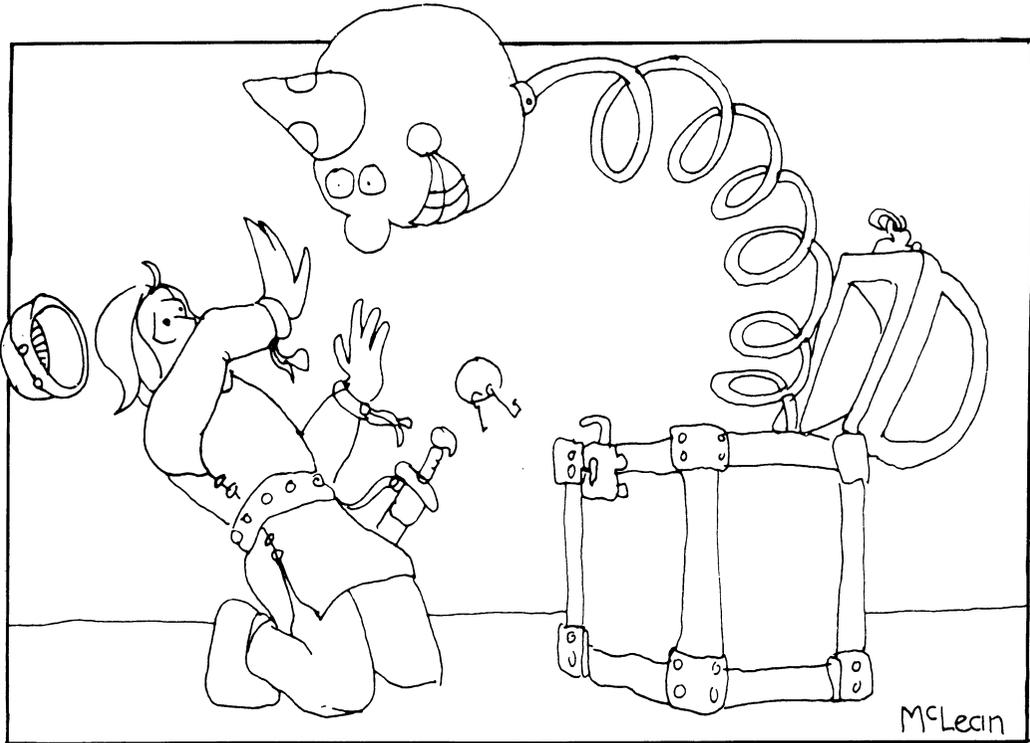
**C)ALFO** - C'est le nom d'un sort de la caste des prêtres qui, dans 95% dans cas, indique la nature du piège que recèle le coffre. Seuls les personnages connaissant le Calfo peuvent le jeter s'il leur reste des points de sorts.

**D)ESARMER LE PIEGE** - il suffit d'indiquer le nom exact du piège. Et il vaut mieux ne pas se tromper sinon il se déclenche !

**L)AISSE** - vous choisissez de quitter les lieux sans ouvrir le coffre.

Quand les objets magiques sont découverts dans une arche, leur vraie nature n'apparaît pas immédiatement. Seuls les évêques ou le négociant **BOLTAC** peuvent les identifier.

Certains recèlent des attributs cachés, notamment ceux qui sont



Comment ne pas ouvrir une arche !

ensorcelés. Lorsque vous possédez un tel objet et que vous vous en équipez, vous êtes dans l'obligation de l'utiliser. Cela a parfois de fâcheuses conséquences... Imaginez un instant que vous ne puissiez vous débarrasser d'une épée qui se retourne contre vous ! Ce serait très gênant.



Quand un évêque procède à une identification, il court le risque de toucher l'objet par mégarde. Si cela arrive, il devra s'en équiper. Il ne reste plus alors qu'à espérer que l'objet ne soit pas ensorcelé et s'il l'est... pas de chance.

L'achat et l'utilisation d'objets magiques est d'une importance capitale pour la réussite des aventuriers. Rien ne remplace un bon objet magique dans certaines situations. Ils vont du simple rouleau de parchemin jusqu'aux amulettes les plus puissantes.

Certains peuvent tout simplement être achetés chez le marchand, mais les objets magiques les plus efficaces ne peuvent être découverts que dans les profondeurs du labyrinthe. Ils sont généralement gardés par d'horribles monstres.

Les objets magiques peuvent faire beaucoup de choses. Par exemple :

- jeter un sort
- changer la classe d'armure du personnage
- modifier les capacités de combat
- protéger contre certains monstres
- rendre plus efficace contre certains types de monstres
- accorder à l'utilisateur des capacités particulières
- etc...

Ils manifestent beaucoup d'autres possibilités que vous devrez découvrir par vous-même.

La sorcellerie, c'est aussi le job du mage et du prêtre.

Il y a 50 sorts, répartis en deux catégories : ceux des mages et ceux des prêtres. Chacune de ces catégories est elle-même divisée en sept niveaux de pouvoir. Plus un sort est de niveau élevé, plus il est puissant. Pour lancer un sort, il faut prononcer son nom à haute voix. Lorsque le programme demande quel sort envoyer, il faut taper le nom du sort. Voici la description complète de tous les sorts existants.

Pour chacun d'entre eux, vous trouverez : le nom et sa traduction, l'effet qu'il produit, le niveau, l'espace auquel il s'applique et son type, c'est-à-dire, les circonstances et le moment où il peut être utilisé.

## **SORTS DE PRÊTRES**

### **Sorts de NIVEAU 1**

Nom : **KALKI**

Traduction : protection

Niveau : 1

Type : combat

Espace : le groupe

KALKI réduit la CA de tout le groupe qui est donc plus difficile à atteindre.

Nom : **DIOS**

Traduction : guérison

Niveau : 1

Type : n'importe quand

Espace : une personne

DIOS redonne de 1 à 8 Points de vie (PV) à un membre du groupe. Il ne ressuscite pas les morts.

Nom : **BADIOS**

Traduction : tort

Niveau : 1

Type : combat

Espace : un monstre

BADIOS blesse un monstre, lui ôte de 1 à 8 PV et peut le tuer. C'est le contraire de DIOS. Notez le préfixe "BA" qui correspond à notre privatif "in".

Nom : **MILWA**

Traduction : lumière

Niveau : 1

Type : n'importe quand

Espace : groupe

MILWA crée une petite lumière qui suit le groupe, permettant de voir plus loin dans le labyrinthe, et révélant les portes secrètes.

Voir aussi LOMILWA. Ce sort ne fonctionne qu'un court moment.

Nom : **PORFIC**

Traduction : bouclier

Niveau : 1

Type : combat

Espace : jeteur

PORFIC réduit la CA du jeteur de sort. L'effet continue pendant toute la durée du combat.

### Sorts de NIVEAU 2

Nom : **MATU**

Traduction : protection & zèle (traduction incertaine)

Niveau : 2

Type : combat

Espace : groupe

MATU a le même effet que KALKI, mais son effet est double.

NOM : **CALFO**

Traduction : vision aux rayons X

Niveau : 2

Type : pillage

Espace : jeteur

CALFO permet au jeteur de déterminer la nature exacte d'un piège, avec 95% de réussite.

Nom : **MANIFO**

Traduction : statue

Niveau : 2

Type : combat

Espace : un groupe de monstre

MANIFO pétrifie certains monstres dans un groupe, pour un ou plusieurs tours de combat. Les chances de succès et la durée des effets dépendent du pouvoir des monstres visés.

Nom : **MONTINO**

Traduction : air immobile

Niveau : 2

Type : combat

Espace : un groupe de monstre

MONTINO rend l'air autour d'un groupe incapable de transmettre les sons. Comme pour MANIFO, seuls, certains monstres peuvent être affectés et pour une durée variable. Les monstres et membres du groupe sous l'influence de ce sort ne peuvent plus envoyer de sorts, puisqu'ils ne peuvent plus dire le mot magique.

### SORTS DE NIVEAU 3

Nom : **LOMILWA**

Traduction : plus de lumière

Niveau : 3

Type : n'importe quand

Espace : le groupe entier

LOMILWA est identique à MILWA mais dure plus longtemps. Quand ce sort (ou le MILWA) est actif, l'option R, pendant les déplacements dans le labyrinthe est utilisable. Si R (affichage rapide) est actif seule la case où vous vous trouvez et les deux cases suivantes s'affichent. Normalement avec LOMILWA, vous verriez 5 ou 6 cases devant vous. La fonction R vous permet de vous déplacer plus rapidement dans les endroits connus. Notez que cette fonction cesse quand vous campez ou que vous combattez ou encore que vous retapez R.

Nom : **DIALKO**

Traduction : douceur/souplesse

Niveau : 3

Type : n'importe quand

Espace : une personne

DIALKO guérit la paralysie et annule les effets de MANIFO et KATINO pour un membre du groupe.

Nom : **LATUMAPIC**  
Traduction : identification  
Niveau : 3  
Type : combat  
Espace : le groupe entier

LATUMAPIC montre qui sont exactement les monstres en face de vous.

Nom : **BAMATU**  
Traduction : Prière  
Niveau : 3  
Type : combat  
Espace : le groupe entier

BAMATU a les mêmes effets que MATU mais au double de sa force.

#### SORTS DE NIVEAU 4

Nom : **DIAL**  
Traduction : bons soins  
Niveau : 4  
Type : n'importe quand  
Espace : une personne

DIAL rend de 2 à 16 PV et est semblable à DIOS.

Nom : **BADIAL**  
Traduction : tort  
Niveau : 4  
Type : combat  
Espace : un monstre

BADIAL ôte de 2 à 16 PV et est semblable à BADIOS.

Nom : **LATUMOFIS**  
Traduction : anti-poison  
Niveau : 4  
Type : n'importe quand  
Espace : une personne

LATUMOFIS guérit une personne empoisonnée. Notez que le poison fait perdre au malade des PV pendant les combats et mouvements.

Nom : **MAPORFIC**  
Traduction : bouclier  
Niveau : 4  
Type : n'importe quand  
Espace : le groupe entier

MAPORFIC est un PORFIC perfectionné dont les effets durent pendant toute l'expédition.

#### SORTS DE NIVEAU 5

Nom : **DIALMA**  
Traduction : soin (très grand)  
Niveau : 5  
Type : n'importe quand  
Espace : une personne

DIALMA rend de 3 à 24 PV.

Nom : **BADIALMA**  
Traduction : tort (très grand)  
Niveau : 5  
Type : combat  
Espace : un monstre

BADIALMA cause de 3 à 24 PV de dommage.

Nom : **LITOKAN**  
Traduction : tour de flamme  
Niveau : 5  
Type : combat  
Espace : un groupe de monstres

LITOKAN envoie une colonne de flammes contre un groupe de monstres, leur causant un dommage de 3 à 24 PV. Mais comme c'est le cas de nombreux sorts qui affectent un groupe entier, il y a

une chance pour que certains monstres y résistent ou en minimisent les effets individuellement.

Nom : **KANDI**  
 Traduction : emplacement  
 Niveau : 5  
 Type : camp  
 Espace : une personne

KANDI permet de localiser les corps de personnages morts. Il précise à quel niveau et à quel endroit ils peuvent être retrouvés.

Nom : **DI**  
 Traduction : vie  
 Niveau : 5  
 Type : camp  
 Espace : une personne

DI rend la vie à un personnage mort. Mais la personne ressuscitée n'a qu'un seul PV. De plus, ce sort n'est pas aussi efficace et sûr que celui utilisé au temple.

Nom : **BADI**  
 Traduction : mort  
 Niveau : 5  
 Type : combat  
 Espace : un monstre

BADI déclenche une crise cardiaque chez le monstre visé. Cela peut le tuer ou non.

### SORTS DE NIVEAU 6

Nom : **LORTO**  
 Traduction : lames  
 Niveau : 6  
 Type : combat

Espace : un groupe de monstres  
 LORTO expédie une volée de lames à travers un groupe causant de 6 à 36 PV de dommages.

Nom : **MADI**  
 Traduction : guérison  
 Niveau : 6  
 Type : n'importe quand  
 Espace : une personne

MADI redonne tous les PV perdus et guérit tout excepté la mort.

Nom : **MABADI**  
 Traduction : tort (incroyablement fort)  
 Niveau : 6  
 Type : combat  
 Espace : un monstre

MABADI ne laisse que 1 à 8 PV au monstre visé.

Nom : **LOKTOFEIT**  
 Traduction : rappel  
 Niveau : 6  
 Type : combat  
 Espace : le groupe entier

LOKTOFEIT téléporte toute l'équipe au château moins leur équipement et une partie de leur or. Ce sort ne marche pas à tous les coups.

### SORTS DE NIVEAU 7

Nom : **MALIKTO**  
 Traduction : le mot de la Mort  
 Niveau : 7  
 Type : combat  
 Espace : tous les monstres

MALIKTO cause de 12 à 72 PV de dommages à tous les monstres. Aucun ne peut y échapper ou en minimiser les effets.

Nom : **KADORTO**  
 Traduction : résurrection  
 Niveau : 7  
 Type : n'importe quand  
 Espace : une personne

KADORTO, comme DI, rappelle les morts à la vie. Il rend tous les PV perdus.

KADORTO permet même la résurrection des personnages réduits en cendres.



**SORTS DE MAGE**

**SORTS DE NIVEAU 1**

Nom : **HALITO**  
 Traduction : petit feu  
 Niveau : 1

Type : combat  
 Espace : un monstre

HALITO crée une boule de feu, de la taille d'une balle de tennis, causant des dommages de 1 à 8 PV.

Nom : **MOGREF**  
 Traduction : corps d'acier  
 Niveau : 1  
 Espace : le jeteur

MOGREF diminue la CA du jeteur de sort de 2. Les effets durent pendant tout le combat.

Nom : **KATINO**  
 Traduction : mauvais air  
 Niveau : 1  
 Type : combat  
 Espace : un groupe de monstres

KATINO endort certains monstres dans un groupe. KATINO n'affecte que les animaux ou humanoïdes normaux. Les chances, pour ce sort, d'affecter un monstre particulier et la durée de son effet, sont inversement proportionnelles au pouvoir du monstre. Alors qu'il est endormi, le monstre est plus facile à toucher, et les coups portés font deux fois plus de dégâts.

Nom : **DUMAPIC**  
 Traduction : clarté (difficile à traduire)  
 Niveau : 1  
 Type : camp  
 Espace : inapplicable

DUMAPIC vous donne l'emplacement exact du groupe par rapport aux escaliers du château, et précise dans quelle direction il est tourné.

**SORTS DE NIVEAU 2**

Nom : **DILTO**  
 Traduction : ombre  
 Niveau : 2  
 Type : combat  
 Espace : un groupe de monstres

DILTO enveloppe d'ombre un groupe de monstres, ce qui diminue leur capacité à se défendre contre vos attaques.

Nom : **SOPIC**  
 Traduction : verre  
 Niveau : 2  
 Type : combat  
 Espace : le jeteur

SOPIC rend le jeteur de sorts transparent. Il est alors plus difficile à voir et sa CA est réduite de 4.

**SORTS DE NIVEAU 3**

Nom : **MAHALITO**  
 Traduction : grand feu  
 Niveau : 3  
 Type : combat  
 Espace : un groupe de monstres

MAHALITO crée une explosion de feu au milieu d'un groupe, faisant de 4 à 24 PV de dommages. Comme pour tous les sorts similaires, les monstres peuvent limiter les dégâts.

Nom : **MOLITO**  
 Traduction : tempête d'étincelles  
 Niveau : 3  
 Type : combat  
 Espace : un groupe de monstres

MOLITO envoie un nuage d'étincelles qui blesse environ la moitié des monstres d'un groupe. 3 à 18 PV de dommages sont faits, sans aucune chance d'échapper aux étincelles.

**SORTS DE NIVEAU 4**

Nom : **MORLIS**  
 Traduction : panique  
 Niveau : 4  
 Type : combat  
 Espace : un groupe de monstres

MORLIS sème la panique dans les rangs des monstres. Les effets sont les mêmes que pour DILTO avec une force double.

Nom : **DALTO**  
 Traduction : coup de froid  
 Niveau : 4  
 Type : combat  
 Espace : un groupe de monstres

DALTO est similaire à MAHALITO mais le froid remplace les flammes. De plus les dommages sont de 6 à 36 PV.

Nom : **LAHALITO**  
 Traduction : tempête de feu  
 Niveau : 4  
 Type : combat  
 Espace : un groupe de monstres

LAHALITO est un MAHALITO perfectionné provoquant les mêmes dégâts que DALTO.

**SORTS DE NIVEAU 5**

Nom : **MAMORLIS**  
 Traduction : terreur

Niveau : 5  
Type : combat  
Espace : tous les monstres

MAMORLIS est similaire à MORLIS, à ceci près que tous les monstres sont affectés.

Nom : **MAKANITO**  
Traduction : air mortel  
Niveau : 5  
Type : combat  
Espace : tous les monstres

Tous les monstres d'un niveau inférieur à 8 (c'est-à-dire d'environ 35 à 40 PV) sont tués par ce sort.

Nom : **MADALTO**  
Traduction : glace  
Niveau : 5  
Type : combat  
Espace : un groupe de monstres

Un DALTO amélioré provoquant de 8 à 64 PV de dommages.

### SORTS DE NIVEAU 6

Nom : **LAKANITO**  
Traduction : suffocation  
Niveau : 6  
Type : combat  
Espace : un groupe de monstres

Tous les monstres d'un groupe affectés par ce sort meurent. Naturellement, il y a une chance que certains monstres ne soient pas touchés.

Nom : **ZILWAN**  
Traduction : Dissipation  
Niveau : 6

Type : combat  
Espace : un monstre

Ce sort détruit n'importe quel monstre mort-vivant.

Nom : **MASOPIC**  
Traduction : gros verre  
Niveau : 6  
Type : combat  
Espace : le groupe entier

Ce sort double les effets de SOPIC pour tout le groupe.

Nom : **HAMAN**  
Traduction : changement  
Niveau : 6  
Type : combat  
Espace : variable

Ce sort est véritablement terrible, mais peut se retourner contre le lanceur. Celui-ci doit être au moins de niveau 13. Le jet de HAMAN coûte un niveau d'expérience. Ses effets sont aléatoires mais habituellement bénéfiques.

### SORTS DE NIVEAU 7

Nom : **MALOR**  
Traduction : voyage  
Niveau : 7  
Type : combat et camp  
Espace : tout le groupe

Les effets de ce sort dépendent de la situation dans laquelle le groupe se trouve quand il est lancé. En général, MALOR téléporte toute l'équipe d'un point à un autre. Quand il est utilisé en cours de combat, la téléportation est aléatoire, mais quand il est utilisé dans le camp où les possibilités de concentration sont meilleures, il peut vous transporter n'importe où dans le labyrinthe. Attention, car si vous vous téléportez hors du labyrinthe, ou dans le roc, vous serez perdu à jamais.

L'usage de MALOR en combat ne vous sortira jamais du labyrinthe. Il pourra au contraire vous y enfoncer davantage. Aussi vaut-il mieux ne l'utiliser que dans les situations très graves.

Nom : **MAHAMAN**  
 Traduction : grand changement  
 Niveau : 7  
 Type : combat  
 Espace : tout le groupe

Les restrictions et possibilités de HAMAN s'appliquent à ce sort. Néanmoins, les effets en sont bien plus grands. Généralement, ce sort n'est utilisé que lorsqu'il n'y a pas d'autres chances de survie.

Nom : **TILTOWAIT**  
 Traduction : (intraduisable)  
 Niveau : 7  
 Type : combat  
 Espace : tous les monstres

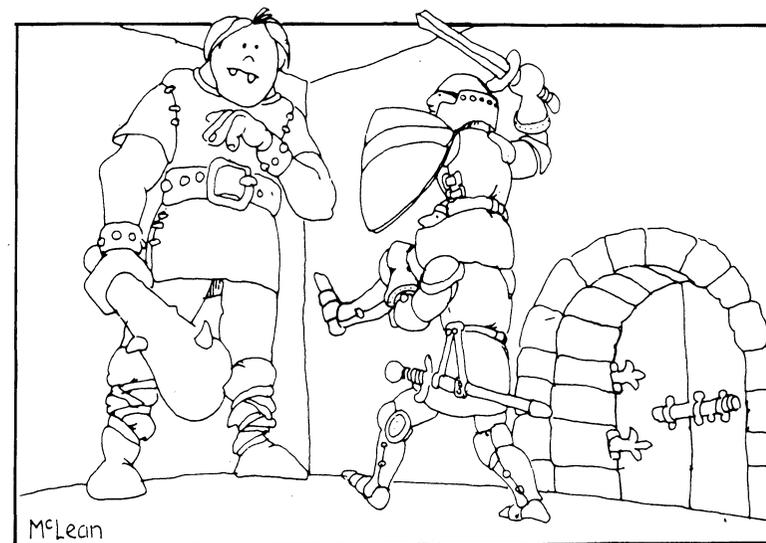


*Nous espérons que vous ne verrez jamais cela.*

- Equilibrez votre équipe. Pour votre première aventure, partez avec deux guerriers, un prêtre, un voleur et deux mages. C'est l'équipe la plus forte que vous puissiez constituer avec des personnages de niveau inférieur à 4.

- La meilleure devise pour un aventurier est "Primum vivere". Si vous rencontrez un groupe de monstres plus fort que vous (ce qui arrivera inévitablement) et que vos compagnons sont exterminés, un bon conseil : détez.

- Utilisez vos sorts à bon escient. Quand vous combattez des monstres, lancez donc un KATINO pour les affaiblir, avant de les abattre avec des armes plus classiques. Si cela ne marche pas, alors fuyez ces monstres jusqu'à ce que vous soyez plus fort.



*L'Union fait la force*

- Si vous avez déjà utilisé la majeure partie de vos sorts et qu'un personnage est blessé, sortez du labyrinthe aussi vite que possible afin de reprendre des forces. Le meilleur moyen de former un personnage est de le lancer dans de petites expéditions.
- Faites de bons plans des lieux dans lesquels vous progressez et consultez-les souvent. Les cartes sont particulièrement utiles lorsque vous êtes contraint de fuir.
- Utilisez le bloc-grimoire pour indiquer les sorts connus de vos personnages. Il vous sera bien utile, lors des combats quand il n'est plus possible de relire les grimoires

Si votre disquette SORCELLERIE semble ne pas fonctionner correctement, consultez la liste des symptômes suivants et les actions à prendre :

1. la face A ne se charge pas.

Solution : essayer sur un autre ordinateur et d'autres lecteurs de disquettes. Si le problème est résolu, votre micro doit être révisé. Sinon reportez-vous à la carte de garantie.

2. Le programme semble se charger mais aucun écran ne s'affiche.

Solution : si vous avez une carte 80 colonnes, déconnectez-la.

3. Le programme s'arrête avant d'arriver au château.

Solution: voir la solution n° 1.

4. Des personnages sont abimés.

Solution : si vous avez fait une copie des personnages, F)ABRIQUEZ un nouveau scénario, puis C)OPIEZ les personnages sur ce nouveau scénario. Si vous n'avez pas fait de copie, T)RANSFEREZ les personnages qui vous semblent bons de l'ancien vers le nouveau scénario.

5. Autre problème.

Solution : voir la solution n° 1.

**90% des problèmes proviennent de lecteurs de disquettes mal entretenus. Nettoyez-les tous les quinze jours et faites les réviser par votre revendeur deux fois par an.**

---

### NOTICE SUR LES MOTS DE PASSE

Si vous avez protégé un personnage par un code et que vous l'avez oublié, renvoyez-nous votre disquette SCENARIO avec un chèque de 50 F. à l'ordre de L.P.C. et nous supprimerons le code de protection.

EDICIEL MATRA ET HACHETTE, ne pourra en aucune façon, être tenu responsable de quelque dommage que ce soit survenant à ces personnages durant cette opération.

Nous vous suggérons de n'utiliser un code de protection que si c'est réellement indispensable.

© 1981, 1982, 1983 by Andrew Greenberg inc, and Robert Woohead inc. Tous droits réservés de l'adaptation française.

© 1983 par EDICIEL MATRA ET HACHETTE  
Tous droits de traduction, d'adaptation et de reproduction réservés pour tous les pays sur le programme, la présentation et les documents d'accompagnement.

SORCELLERIE utilise le "PASCAL 1.1. Runtime Operating System" (C) Apple Computer inc 1981, (C) Regents of the university of California 1981.

APPLE II est une marque déposée de la société APPLE.  
WIZARDRY est une marque déposée de la société SIR-TECH. Software Inc.  
Donjons et Dragons est une marque déposée de la société TSR Hoblies Inc.

Imprimerie FONTAINE - 116 route de Bignoux - 86000 POITIERS

