

UBI *S&K*

FER
HAMME

FER et FLAMME

MANUEL D'UTILISATION

- 1) L'HISTOIRE
- 2) QU'EST-CE QU'UN JEU DE ROLE ?

MODE D'EMPLOI

- 3) La création des Personnages
- 4) Les icônes et leurs fonctions
- 5) L'utilisation des cartes
- 6) Les Personnages
- 7) Les villes, les châteaux
- 8) Les monstres et autres rencontres amicales.

L'HISTOIRE

Il y a de cela bien longtemps, en des temps reculés où seuls règnaient les plus grands et les plus forts.

Vint un jour où le combat éternel entre le Bien et le Mal atteint son paroxysme.

Ce jour-là, la lutte silencieuse tourna à l'avantage du plus fort, qui fut le Mal.

Ce jour-là, naquit un monde de décadence et de chaos.

UN MATIN DE PRINTEMPS

Dord, cité aux mille feux, était protégée par une impressionnante muraille de pierres que le temps lui-même ne semblait pas avoir altérée. Ses entrées étaient vaillamment défendues par une escouade de gardes à chaque porte, qui filtraient les passants et les étrangers.

A quelques centaines de mètres de là, un cavalier observait du haut d'une colline dominant légèrement la ville. Au plus profond de son esprit naissait la certitude que ce monde lui appartenait et qu'il n'y laisserait que des esclaves. Son regard n'effleura que quelques instants les réalités de ce monde, tout en couvrant son ensemble. Il allait enfin pouvoir réaliser ses desseins.

QUELQUES SEMAINES PLUS TARD

Gérude était un paisible village situé au nord-ouest du royaume de THULYNTE, entre montagnes et prairies, surtout habité par des paysans et des fermiers qui étaient réputés pour leur bonne humeur et leur sens de la farce.

Ce matin-là surgit de l'horizon un étrange cavalier. Il avait l'apparence d'un pèlerin avec son ample cape et son capuchon qui lui masquait partiellement le visage.

Le vent soufflait fort sur les hauteurs du mont KALHAR, une brusque rafale entr'ouvrit un pan du vêtement et révéla un long bâton aux allures spectrales. Il était fait d'un métal qui étincelait de mille feux, incrusté de pierres précieuses, et portait au sommet un médaillon dont le centre était d'une grosseur hors du commun.

Il ignora complètement le village et se dirigea droit vers la colline de KARNRYTE.

Arrivé au pied de la colline, il descendit lentement de son cheval et l'escalada de quelques mètres. Puis il redescendit. Il s'arrêta tout en bas et mit un genou à terre. Ses épaules semblèrent alors supporter toute la misère du monde.

Son regard s'assombrissait au fur et à mesure qu'il se concentrait. De son bâton dressé vers le ciel jaillit un éclair. Dans les instants qui suivirent, le ciel s'obscurcit. Lentement, l'étranger se releva. Il leva les bras en récitant des incantations. Du ciel jaillirent des fragments de lumière, des éclairs de feu se concentrèrent sur le bâton qui devint incandescent.

L'étranger replia ses bras en croix sur sa poitrine. Puis brusquement, il les décroisa, ses mains se joignirent sur le bâton, les deux index pointés vers le ciel. C'est alors que la chose se produisit. Le vent souffla plus fort que la tempête, le ciel s'assombrissait encore, au loin l'on vit déferler du fin fond de l'horizon un immense tourbillon. Les nuages défilaient à une vitesse hallucinante. Lorsque le tourbillon arriva sur la colline, il s'arrêta net comme freiné par une force supérieure. L'étranger fit tourner de plus en plus vite son bâton au-dessus de sa tête. Une brèche s'ouvrit au-dessus du tourbillon qui se mit à tourner sur lui-même et s'affina.

Peu à peu une forme apparut. Le ciel s'éclaircit pour ne laisser que cette vision dantesque : LA CITADELLE DE KHAAL.

La fin du monde était-elle proche ? Nul ne le savait à l'exception de KHAAL le magicien.

A nouveau seul, l'étranger monta lentement vers l'entrée de la forteresse. Arrivé devant, il s'arrêta comme s'il attendait quelque chose. Son attente

fut de courte durée car, comme un animal reconnaissant son maître, les lourdes portes métalliques s'ébranlèrent avec douceur.

L'étranger pénétra dans la forteresse. Puis il se retourna majestueusement. Il éleva les bras lentement au-dessus de sa tête, ses mains s'orientèrent vers le sol, deux éclairs d'énergie jaillirent et frappèrent les deux tas de roches. Une sphère de lumière les enveloppa, les éleva à quelques centimètres au-dessus du sol, puis lentement elles s'assemblèrent pour n'être qu'une forme de Pierre : TARGOR le golem.

KHAAL frappa deux fois le sol. Imperceptiblement, une forme se dégagea du Golem. Alors apparut la face cachée de TARGOR, son jumeau. Ils étaient indissociables et invincibles. Ils gardaient l'entrée de la forteresse de KHAAL, et leur présence dissuadait quiconque d'essayer d'y entrer.

Quelques jours plus tard, KHAAL lançait à travers tout le pays ses légions de Miniens. Les Miniens étaient autrefois des guerriers courageux et valeureux qui à de nombreuses reprises avaient défendu et sauvé THULYNTÉ des envahisseurs extérieurs. Mais ils furent tous décimés en une nuit par une étrange maladie.

KHAAL grâce à sa magie les avait réveillés et en avait fait des alliés en leur laissant croire que le fléau qui les avait décimés était en réalité un sort que le roi leur avait jeté par peur d'une rébellion.

Même s'ils n'étaient que des Morts-Vivants, ils n'en étaient pas moins dangereux. Dès lors la peur grandit dans le royaume, car rien ne résistait aux légions miniennes. Leurs rangs ne cessaient de grossir de toutes les personnes qui avaient été touchées par l'un des légionnaires miniens, et qui étaient devenues elles aussi membres de leurs légions.

A Dord, la capitale, le vieux roi ULRİK ne savait que faire. Et lorsqu'apparut l'image du visage de KHAAL, ce fut la panique et la consternation dans la salle du trône. La plupart des femmes s'évanouirent, les hommes n'osèrent plus parler ni bouger face à ce visage noir dont on ne discernait que les yeux. Le roi disparût par une petite porte dérobée derrière le trône et s'enfuit.

Ainsi commença le règne de KHAAL LE MALÉFIQUE. Seuls vivaient ceux qui le servaient sans aucune concession. Les autres mouraient dans les pires souffrances, ou servaient à de mystérieuses expériences à la forteresse...

Une résistance tenta bien de s'organiser, mais elle fut de courte durée car KHAAL savait tout, voyait tout, devinait tout. Son pouvoir était si grand que même l'avenir et le passé n'avait plus de secret pour lui.

Pendant ce temps-là, l'inquiétude montait à SENGHAR, petit pays voisin avec qui THULYNTÉ entretenait depuis des centaines d'années des relations commerciales privilégiées et fructueuses. La puissante Guilde de KISHAN,

sans doute par peur d'une invasion des légions de KHAAL, organisa le recrutement des meilleurs mercenaires. Vous avez été désigné pour diriger et choisir les membres qui vont faire partie de votre équipe afin de mener à son terme cette mission insensée et suicidaire : **VAINCRE ET DÉTRUIRE KHAAL.**

Que la force du Grand MAA vous protège et qu'ISHTAR vous vienne en aide. De vous dépend la vie ou la mort de THULYNTE. Si vous réussissez, la récompense que vous recevrez sera au-delà de tous les espoirs jusqu'alors offerts à un être humain.

QU'EST-CE QU'UN JEU DE ROLE ?

A l'inverse de la plupart des jeux comme les échecs ou les dames, et autres jeux de société, le jeu de rôle n'a pas pour but la défaite de l'autre ou des autres.

Le jeu de rôle a pour but essentiel d'acquérir une expérience, un savoir-faire pour les missions futures, et cela tout en atteignant les buts assignés (mission ou quête personnelle).

De mission en mission, vous vous améliorerez, vous acquièrerez des points de vie, vous vous aguerrirez et ce dans tous les domaines, aussi bien physiques que psychiques : intelligence, réflexes, courage, connaissances, enfin tout ce qui distingue le mortel du héros.

Au fil des missions, vous allez assister à la métamorphose progressive de votre Personnage. Il devient de plus en plus capable d'affronter des situations qui, il y a quelques temps encore, l'auraient inévitablement effrayé.

Pour cela vous allez devoir lui faire accomplir des missions de plus en plus risquées. Risquées mais calculées proportionnellement à son expérience. Mais prenez garde à ne pas aller trop vite car il y ira de la vie même de votre Personnage.

D'autant plus que ce Personnage, vous en êtes le créateur et l'initiateur. Car c'est vous-même qui le créez, qui lui donnez ses qualités et ses défauts, qui évaluez sa force, sa volonté, son intelligence et son courage. Ce Personnage n'est qu'une représentation de vous-même, car à travers lui c'est vous qui vivez, combattez et souffrez. En acquérant de l'expérience, c'est vous qui en bénéficierez, et à travers vous votre héros.

A TRAVERS LUI, VOUS VIVREZ LES MOMENTS LES PLUS INTENSES DE L'AVENTURE. BONNE CHANCE ET QU'ISHTAR VOUS PROTEGE.

1) COMMENT CHARGER " FER & FLAMME "



• Laisser les taquets ouverts •

- Avant tout éteindre et rallumer l'AMSTRAD
- Puis taper au clavier : RUN "F & F"
- Le programme se charge.
- A la fin du chargement un "MENU" comme celui-ci apparaîtra.

1 - CREATION DES PERSONNAGES

2 - REPRISE D'UNE PARTIE SAUVEGARDÉE

3 - JOUER

AVANT TOUTE CHOSE QUELQUES CONSEILS VOUS SERONT TRES UTILES.

- a) Il est inutile de commencer le jeu sans avoir bien assimilé le manuel.
- b) Il est très important de bien lire et de bien comprendre le manuel.
- c) Il est recommandé de prendre des notes.

2) LA CRÉATION DES PERSONNAGES

Voici certainement la partie la plus importante avant le début du jeu. En effet, c'est ici que vous allez définir la forme de votre équipe. A savoir les différentes qualités de chacun de vos PERSONNAGES.

La puissance : cette qualité déterminera le type de votre Personnage.

Par exemple : si votre Personnage possède une FORCE 18, ce sera certainement un GUERRIER ;

mais ceci n'est qu'un exemple.

Vous allez devoir choisir votre Personnage entre 8 types différents :

- LES GUERRIERS
- LES MAGICIENS
- LES ELFES
- LES VOLEURS
- LES CHEVALIERS
- LES CLERCS
- LES NAINS
- LES TINIGENS.

Nous allons maintenant voir en détails les spécificités de ces 8 types.

LES GUERRIERS

Les guerriers sont des humains particulièrement entraînés à la guerre et à toutes formes de combats. Souvent d'origine barbare, CONAN est l'un des plus célèbres.

Leur rôle est de combattre les monstres et de protéger les membres les plus faibles du groupe. ULYSSE fut un grand guerrier.

CONDITIONS REQUISES : FORCE supérieure ou égale à 16.

Ils peuvent utiliser n'importe quels types d'armes et avoir des boucliers.

COMPÉTENCES PARTICULIÈRES : aucune, à part leur grande force et leur extraordinaire résistance aux épreuves.

Ils sont indispensables à la réussite de toute aventure.

LES MAGICIENS

Les magiciens sont des humains qui, grâce à l'étude et à la pratique de la magie, ont acquis le pouvoir de jeter des sorts. (De plus amples informations vous seront données dans un paragraphe ultérieur).

Merlin l'Enchanteur reste l'un de nos plus célèbres magiciens.

CONDITIONS REQUISES : INTELLIGENCE ET SAGESSE supérieures ou égales à 10.

Ils ne portent pas d'armure ni de bouclier et ne peuvent utiliser qu'un poignard en guise d'arme.

COMPÉTENCES SPÉCIALES : Ils détiennent les secrets des sorts les plus puissants, et au fur et à mesure qu'ils atteignent des niveaux élevés, ils acquièrent le pouvoir de jeter un nombre de plus en plus grand de sorts. Les magiciens bien que faibles au début peuvent devenir très puissants.

LES ELFES

Les elfes sont des petits êtres à l'apparence humaine, au visage finement modelé. Leurs oreilles pointues leur permettent d'entendre des sons inaudibles aux humains. Ils mesurent environ : 1,50 m et pèsent en moyenne 55 kgs. Ce sont de joyeux lurons qui aiment festoyer dans les bois. Ils peuvent combattre avec n'importe quelle arme et utiliser certains sorts.

Ils ne s'aventurent jamais dans les villes des hommes et sont fascinés par la magie et les objets magiques, surtout s'ils sont beaux.

CONDITIONS REQUISES : SAGESSE ET INTELLIGENCE supérieures ou égales à 9.

Ils peuvent porter n'importe quelle armure et utiliser un bouclier. Ils se servent des mêmes sorts que les magiciens.

COMPÉTENCES PARTICULIERES : aucune.

Ils parlent la langue ordinaire, la langue elfe, la langue des hob gobelins ainsi que la langue des orques et des gnolls.

LES VOLEURS

Comme l'indique leur nom, les voleurs sont des humains exercés à l'art du vol. Les voleurs sont les seuls Personnages habilités à crocheter les serrures et qui peuvent découvrir les pièges sans avoir recours à la magie. Il leur arrive même de voler les membres de leur propre équipe. Il est vivement recommandé par l'auteur de posséder un voleur dans son équipe.

CONDITION REQUISE : DEXTÉRITÉ supérieure ou égale à 13.

Ils ne peuvent porter qu'une armure en cuir et ne peuvent pas se servir d'un bouclier. Cependant ils peuvent utiliser des armes légères et notamment des arcs.

COMPÉTENCES PARTICULIERES : aucune, à part leur grande maîtrise de l'art du vol.

LES CHEVALIERS

Les chevaliers sont des humains entraînés dès leur plus jeune âge à l'art de guerroyer et dans le respect de l'idéal chevaleresque : c'est-à-dire venir au secours du Pauvre, de la Veuve et de l'Orphelin ainsi que protéger son pays de toutes menaces, quelles qu'en fussent les origines.

Leur présence est toujours d'un grand recours car leur excellente connaissance de la guerre est souvent d'une grande utilité.

Ils peuvent porter n'importe quel type d'armure et se servir de n'importe quelle arme, surtout des épées à deux mains.

CONDITION REQUISE : aucune.

COMPÉTENCE PARTICULIERE : aucune.

LES CLERCS

Les clercs sont des humains qui ont dédié leur vie au service d'un dieu ou d'une déesse.

Ils sont entraînés et habiles à utiliser certains sorts (sorts cléricaux). Ils

doivent continuellement prouver leur dévotion à leur dieu ou déesse. Ils ne peuvent utiliser ces sorts qu'à partir du 2^{ème} niveau. Plus le niveau est élevé, plus le clerc peut jeter de sorts puissants.

CONDITION REQUISE : SAGESSE supérieure ou égale à 9.

Leur religion leur interdit de tuer au moyen d'une arme tranchante. Ils doivent donc utiliser des armes non-tranchantes tel une masse d'arme ou une fronde.

Ils peuvent porter n'importe quel type d'armure (ou de soutane) et se servir de boucliers.

COMPÉTENCES PARTICULIERES : Le clerc est très utile pour faire fuir les monstres de la catégorie "MORTS-VIVANTS" sans les combattre.

LES NAINS

Les nains sont des Petits Hommes à la constitution très robuste d'environ 1,25 m. Ils pèsent en moyenne 70 kgs.

Plus entêtés qu'un troupeau de mules, ils possèdent néanmoins un sens pratique très aiguisé. Ils aiment les repas copieux et les boissons fortes. Ils attachent un grand prix à l'or et aux objets d'art. Ce sont de solides combattants qui résistent plus particulièrement à la magie.

CONDITION REQUISE : FORCE supérieure ou égale à 15.

Ils peuvent porter n'importe quel type de bouclier, mais ils ne peuvent pas utiliser les arcs longs ou les épées à deux mains.

COMPÉTENCES PARTICULIERES : Ils sont très hardis.

Ce sont d'habiles mineurs capables de découvrir des passages inclinés, des trappes, des murs à bascule ou toute autre type de construction.

Les nains parlent la langue ordinaire, le nain, ainsi que la langue des koboldes et des gobelins.

LES TINIGENS

Les Tinigens sont des êtres à l'allure très sympathique, mesurant près de 1 m. et pesant en moyenne 30 kgs.

Ils sont très expansifs mais peu courageux, ce qui les pousse à rechercher des trésors pour acquérir le confort qu'ils aiment tant.

CONDITION REQUISE : FORCE supérieure ou égale à 15.

Ils peuvent utiliser n'importe quel type d'arme ou d'armure réduite à leur

taille. De ce fait, ils ne peuvent se servir ni d'arcs longs, ni d'épées à deux mains, mais d'arcs courts, d'arbalètes, ou d'épées courtes.

COMPÉTENCE PARTICULIERE : Ils savent se servir avec beaucoup de précision des armes à projectiles.

Ainsi vous ont été présentés les huit types de Personnages, avec leurs différentes caractéristiques.

Ces Personnages vont vous permettre de créer votre équipe. Elle sera enregistrée sous la forme d'un fichier Personnages.

Bien sûr si vous ne désirez pas créer de Personnages, un fichier spécialement créé à cet effet vous reviendra automatiquement et vous permettra de jouer sans passer par la création des Personnages.

Si vous désirez créer des Personnages, il vous faudra répondre (N) à la question : **AVEZ-VOUS DÉJÀ CRÉÉ UN FICHIER DE PERSONNAGES ? O/N**

Devant vous va apparaître un grand parchemin. Tout en haut vous y trouverez inscrit : nombre de points disponibles 40.

Il s'agit du nombre de points que vous aurez à répartir entre les différentes compétences de votre personnage.

Le niveau qui est à 1 au début est proportionnel au nombre de points d'expériences. Si pour un personnage celui-ci est supérieur à 30 000, ce personnage passera au niveau 2 et ainsi de suite jusqu'au niveau 3.

Maintenant vous allez devoir répartir vos 40 points (qui peuvent être majorés de 1 ou 2 points par le bonus (malheureusement très rare) entre les compétences suivantes : **LA FORCE, L'INTELLIGENCE, LA SAGESSE, LA DEXTÉRITÉ.**

Chacune de ces compétences peut avoir un coefficient entre 0 et 20. Le chiffre que vous aurez déterminé pour chaque compétence sera déduit des 40 points initiaux. C'est donc à vous de créer un juste équilibre suivant le type de Personnage que vous voulez créer.

Pour plus de facilité, référez-vous à la partie du manuel concernant les **CONDITIONS REQUISES ET LES COMPÉTENCES PARTICULIERES** de chacun des types de Personnages.

Les points de vie sont de 1.000 au départ et symbolisent votre état général. Lorsqu'ils sont à 0, cela signifie que vous êtes mort. Ensuite, le programme vous demande la catégorie de votre Personnage : **GUERRIER, NAIN, ELFE, MAGICIEN**, etc... ainsi que son nom (8 lettres maximum).

Après cela, le programme vous demande si vous êtes d'accord **OK ? O/N**. Si vous répondez non, vous pourrez recréer un autre personnage plus satisfaisant.

Si vous répondez oui, vous passerez à la phase achat de matériel. Vous devrez choisir un équipement (armes et habillement) pour votre Personnage. Sur votre écran apparaît de gauche à droite :

- la désignation (type d'armure, d'épée, etc...)
- la classe d'armure (-1 etc...)
- le prix en pièces d'or
- le numéro.

La petite flèche devant le numéro vous permet de choisir l'objet que vous désirez acheter.

Pour acheter, il suffit d'appuyer sur la barre ESPACE. Les flèches du haut et du bas vous permettent de vous déplacer sur la liste.

La classe d'armure représente la résistance aux chocs. Par exemple une classe d'armure de 20 fera que vous serez tranché en deux et que votre épée se cassera elle aussi en deux, alors qu'une classe d'armure de 0 fera que l'épée de votre adversaire se brisera. La classe d'armure la plus faible est de 20 et la plus forte est de 0. Lorsque vous achetez, votre classe d'armure commence à 20 (en haut à droite). Par la suite, elle diminue avec vos achats. En effet, devant chaque objet se trouve une valeur : EX - 1.

Alors achetez au meilleur prix EX - 2 à 200 et - 2 à 300 : choisissez le premier car il ramènera votre CA à 18 et vos crédits à 400 plutôt qu'à 300.

Dans l'ordre, vous choisirez d'abord les armures, puis les armes, les boucliers, et les casques. Bien sûr la quantité disponible sera plus importante pour un guerrier que pour un magicien.

Pour les elfes et les magiciens, vous devrez choisir un sort parmi 5 autres avant d'acheter.

Une fois que vous aurez effectué cette opération, vous devrez sauvegarder votre équipe sur UNE AUTRE DISQUETTE QUE LA DISQUETTE D'ORIGINE. Ceci est TRES TRES IMPORTANT. Si vous ne les respectez pas vous risqueriez d'altérer votre disquette master.

Voici maintenant achevée l'étape de la création des Personnages.

L'aventure proprement dite va commencer.

LES ICONES ET LEURS FONCTIONS

PRINCIPE ET UTILISATION

Un icône est un graphisme de forme carrée représentant une action à accomplir.

Dans FER & FLAMME, en bas de votre écran se trouve une large bande divisée en carrés qui défilent de gauche à droite ou de droite à gauche avec un indicateur central. Chaque carré est un icône et vous permet en interprétant son graphisme d'accomplir une action précise.

Pour cela, vous déplacerez les icônes à l'aide de votre joystick ou des flèches de gauche et de droite.

Pour utiliser un icône, il vous suffit de le placer dans l'indicateur central. Puis le valider en appuyant sur le bouton de tir ou la touche COPY.

Vous disposerez de 25 icônes représentant 28 fonctions. En effet certains icônes peuvent servir à accomplir plusieurs actions.

Vous devez savoir aussi que parfois l'utilisation d'un icône requiert certaines conditions : par ex : PRENDRE ne s'utilise que si l'objet est en évidence.

Si vous validez un icône alors qu'il n'est pas utilisable dans cette partie du programme, un BIP sonore vous avertira.

Si vous validez un icône alors que l'action qu'il représente n'est pas possible à cet endroit, le terme IMPOSSIBLE clignotera.

LES FONCTIONS

1 - 2 - 3 - 4 - 5

Utilisation

Lorsque plusieurs solutions se présentent au joueur, sur le parchemin s'affichent les différentes options possibles et leurs numéros correspondants.



Pour sélectionner une de ces options, il suffira au joueur de valider l'un des icônes de 1 à 5. (Il est évident que si le nombre d'options est inférieur à 5 les icônes qui ne correspondent pas à une option ne sont pas validables.)

N S E O HAUT, BAS

Conditions d'utilisation :

Lors du choix d'une direction, pour que celle-ci se réalise, il faut évidemment qu'elle soit possible



Dans les parties 3 D, les flèches indiquent les directions possibles. Néanmoins, le SUD n'étant pas représenté, il n'en reste pas moins une issue valable.

Utilisation :

Pour valider une direction, il suffit de sélectionner le bon icône puis d'appuyer sur le bouton TIR ou la touche COPY.



ENTRER

Conditions d'utilisation :

Lorsque vous devez franchir une porte de l'extérieur vers l'intérieur, si la porte est fermée, vous choisirez le Personnage qui l'ouvrira (de préférence un voleur qui l'enfoncera en validant un des icônes de 1 à 5.)



SORTIR

Conditions d'utilisation :

Lorsque vous devez franchir une porte de l'intérieur vers l'extérieur.



COMPETENCES

Utilisation :

Renseigne chaque joueur sur son état.

Dans l'ordre elle vous donne :

- le niveau
- le type
- la force
- l'intelligence
- la sagesse
- la dextérité
- la classe d'armure
- les points de vie
- la monnaie
- l'expérience
- et les sorts si votre Personnage en possède.



INVENTAIRE

Utilisation :

Renseigne le joueur sur les objets qu'il transporte.

Remarque : les objets achetés lors de la création de Personnage ne sont pas affichés lors d'un inventaire : en fait ils ne servent qu'à modifier la CA.



SANTÉ

Utilisation

Elle renseigne le joueur sur l'état actuel de son personnage : si il a faim, si il a soif ou si il est fatigué.

D'autres part, il apparaît dans le parchemin plusieurs option : manger, boire, dormir, FIN. Il vous sera aisé, si vous transportez des vivres, de vous restaurer. De même, vous pourrez à tout moment reposer l'un de vos personnages (il vous suffira de sélectionner l'icône correspondant au personnage désiré).

Il est évident que les autres Personnages qui ne se reposent pas ne perdent pas de force durant le repos de leur compagnon.

L'option FIN n'effectue aucune opération et vous renvoie donc à votre position initiale.



CARTE

Utilisation :

Elle vous a été offerte par la guilde commerciale de KISHAN. Elle vous renseigne uniquement sur les alentours de DORD.



CHERCHER

Utilisation :

Cette fonction simple à utiliser, vous permet d'observer les alentours de l'endroit où vous êtes. Plus vous cherchez, plus l'observation sera précise. En effet, certains objets bénéficient d'un niveau d'intégration correspondant à un degré de difficulté dans la recherche. Un objet peut donc être enterré ou caché sous les broussailles.

— *Conséquences* : lorsqu'un objet a été découvert, un personnage peut donc le prendre.



PRENDRE

Conditions d'utilisation :

Il faut évidemment trouver l'objet avant de le prendre.

D'autre part, le poids maximal que chaque personnage peut transporter est soigneusement géré et proportionnel à sa force, et donc à sa fatigue. Le joueur devra donc se soucier de ce paramètre lors de l'utilisation de cette fonction.

Lorsque le Personnage se trouve devant un magasin, il ne peut prendre les articles proposés. Pour ce faire, il utilisera les fonctions Acheter et Voler.

Utilisation : Dans le parchemin apparaissent les noms des Personnages avec leur numéro correspondant. Il vous suffira donc de valider l'un des icônes 1 à 5.



LAISSER

Utilisation :

Après avoir choisi qui laisse (Icône de 1 à 5), valider

l'objet désiré par l'icône



sinon utiliser l'icône



pour passer au suivant,

puis confirmer en cliquant de nouveau l'icône LAISSER



ACHETER

Conditions d'utilisation :

Pour acheter, vous devez vous trouver obligatoirement devant un magasin, et celui-ci doit être ouvert !

De même la personne qui achète doit être en possession de la somme demandée.

Les conditions de poids sont les mêmes que pour la fonction Prendre.

Utilisation : Après avoir sélectionné la Personne qui achète, le marchand vous propose 5 articles au plus que vous choisissez à l'aide des icônes 1 à 5.

— *Conséquences* : le capital monnaie de l'acheteur diminue et l'objet entre en sa possession.



VOLER

Conditions d'utilisation :

Les mêmes que pour la fonction acheter sauf pour la monnaie qui n'entre pas en compte.

Utilisation : Comme précédemment, vous sélectionnez d'abord le voleur, puis l'article à voler.

— *Conséquences* : même pour les voleurs qui sont rompus à ce genre d'exercice, le risque de se faire prendre est présent.

A la suite d'une capture, le joueur pourra être condamné à un jour de prison à DORD ou à l'expulsion dans les autres villes.



DONNER

Utilisation :

Après avoir sélectionner le donneur par les icônes 1 à 5, vous pourrez déterminer le receveur par ces mêmes icônes (ces deux personnages,

donneur et receveur, devant être différents.)

Vous pouvez ensuite faire varier la somme donnée avec les icônes NORD et SUD.

Pour valider la somme, sélectionnez l'icône C (Compétences).

Cette fonction ne vous autorise qu'à donner de l'argent. Pour donner un objet, il suffit de le laisser et de le faire prendre par un autre Personnage.



MARCHANDER

Conditions d'utilisation :

Les mêmes que pour la fonction Acheter.

Utilisation :

Ici s'inscrit sur le parchemin le nom de l'objet que vous pourrez marchander. Si celui-ci vous satisfait, validez l'icône SUD, sinon validez l'icône NORD et alors apparaîtra le nom de l'objet suivant si celui-ci existe.

Le marchand vous indique ensuite s'il est intéressé. Si c'est le cas, il vous fait une offre. Vous disposez alors de trois options.

La 1^{ère} : Oui indique que le prix vous convient

La 2^e : Non indique que vous refusez l'offre, le marchand vous propose alors autre chose.

La 3^e : Fin, vous abandonnez le marchandage.



PAYER

Conditions d'utilisation :

Cette fonction s'utilise lorsque vous vous trouvez dans une auberge et vous permet de régler vos notes, consommations et autres frais. Pour cela cliquer l'icône PAYER.



COMBATTRE

Conditions d'utilisation :

Cette fonction ne s'utilise que lorsque vous devez combattre un adversaire dans des situations 3D. Lorsque vous rencontrez un adversaire, sa force, son intellect, sa dextérité et sa classe d'armure sont affichés (en fait, il s'agit de ses compétences de premier degré.)

Positionner le joueur qui clignote avec l'une des icônes
et valider avec l'icône HAUT.



Le combat se déroule sous vos yeux. Vous pouvez l'interrompre à tout moment en pressant le bouton de tir ou la touche COPY.



SORT

Conditions d'utilisation :

Cette fonction n'est utilisable que par les personnages qui possèdent un sort.

Vous choisissez le Personnage qui lance le sort, puis le sort dont il va se servir.

— *Conséquences* : Attention, certains sorts ne s'utilisent qu'une seule fois, de même d'autres sorts n'ont aucun effet sur certains monstres. (Toutes les indications concernant les sorts se trouve sur le tableau 1).

ANNEXE 1 _____ SORTS DE NIVEAU 1 :

UNVITRI

Enchantement

Utilisateurs : Magiciens.

Nombre d'utilisations : 1

Restriction : Inopérant sur les morts-vivants.

Aire d'effet : Aire de combat.

Jeteur de sort : - 2 points de vie (P.v.)
+ 1 point force (p.f.)
+ 1 point dextérité (P.d.)

Victime du sort : - 6 p.v.
- 1 p.f.
- 2 p.d.
+ 1 p. Classe d'armure (CA)

Le sort d'enchantement se matérialise sous la forme d'une épaisse fumée. Il agit sur certaines parties cérébrales de l'adversaire, le rendant extrêmement mélancolique et diminuant donc ses facultés de combat.

HYPNO

Sommeil

Utilisateurs : Elfes et Magiciens

Nombre d'utilisations : 1

Restrictions : Morts-vivants

Aire d'effet : Aire de combat

Jeteurs de sort : - 4 p.v.
+ 1 p.d.

Victime du sort : - 10 p.v.
- 1 p.d.
+ 1 p. CA

Ce sort ne possède aucune consistance physique et plonge la victime dans un sommeil profond. Elle combat donc au ralenti.

EMERA

Lumière

Utilisateurs : Elfes et Magiciens

Nombre d'utilisations : 1
Restrictions : Insectes et Démons
Aire d'effet : Aire de combat
Jeteurs de sort : - 6 p.v.
 + 2 p.f.
 + 2 p.d.

Victimes du sort : - 20 p.v.
 - 2 p.f.
 - 2 p.d.

Ce sort produit un intense faisceau lumineux concentré sur l'adversaire. Il le plonge dans un état d'aveuglement passager qui le rend donc vulnérable.

Ce sort reste néanmoins très fatigant pour le lanceur (il demande une grande capacité de concentration).

FUSIS

Champ de force

Utilisateurs : Magiciens
Nombre d'utilisations : 1
Aire d'effet : protège le lanceur
Jeteur : - 6 p.v.
 - 3 p. CA
Victime : - 8 p.v.
 - 2 p.f.
 + 3 p. CA

Ce sort crée un dôme invisible et protecteur autour du lanceur. L'emploi de ce sort est très fatigant (Il demande une grande capacité psychique).

TANARIS

Sort frappeur

Utilisateurs : Magiciens

Nombre d'utilisateurs : Permanent
Restrictions : Portes de fer
Aire d'effet : Concentrée sur la cible
Jeteur : - 3 p.v.

Ce sort produit un bélier d'énergie et permet d'enfoncer certaines portes.

SORTS DE NIVEAU 2

ISTHAR

Guérison

Utilisateurs : Clercs et Magiciens
Nombre d'utilisateurs : 1
Restrictions : Morts-vivants
Aire d'effet : Un Personnage
Jeteur : - 6 p.v.
Victime : + 20 p.v.

Ce sort entoure la victime d'une aura régénératrice favorisant la guérison immédiate de certaines blessures.

BELGORA

Force fantasmagorique

Utilisateurs : Magiciens
Nombre d'utilisations : 1
Restrictions : Morts-vivants
Aire d'effet : Aire de combat
Jeteur : - 5 p.v.
+ 1 p.f.

Victime : - 7 p.v.
- 2 p.f.
+ 1 p. CA

Par l'intermédiaire de ce sort, le jetteur peut concentrer toute son énergie psychique sur la victime.

GRANHALLF

Invisibilité

Utilisateurs : Elfes et Magiciens

Nombre d'utilisations : 1

Restrictions : Insectes et Monstres

Aire d'effet : le Jeteur

Jeteur : - 7 p.v.

+ 2 p.f.

Victime : - 10 p.v.

- 2 p.f.

- 4 p.d.

+ 1 p. CA

Ce sort rend le lanceur invisible.

EMERA

Lumière

Utilisateurs : Elfes, Magiciens et Clercs

Nombre d'utilisations : 1

Restrictions : Aucune

Aire d'effet : Aire de combat

Jeteur : - 8 p.v.

+ 2 p.f.

Victime : - 90 p.v.

- 2 p.f.

- 4 p.d.

+ 3 p. CA

Identique au niveau 1, mais par sa violence, il produit quelques dégâts cérébraux.

DORMAHOT

Boule de feu

Utilisateurs : Elfes et Magiciens
Nombre d'utilisations : Constant
Restrictions : Monstres légendaires
Aire d'effet : Aire de combat
Jeteur : - 8 p.v.
 + 3 p.f.
Victime : - 30 p.v.
 - 2 p.f.
 - 2 p.d.
 + 2 p. CA

Le joueur crée des boules de feu qu'il projette sur l'adversaire.

SORT DE NIVEAU 3

ISHTAR

Guérison :

Elfes, Magiciens et Clercs
Nombre d'utilisations : 1
Aire d'effet : Un Personnage
Jeteur : - 7 p.v.
Victime : + 40 p.v.

FUSIS

Champ de force

Utilisateurs : Elfes, Magiciens et Clercs
Nombre d'utilisations : 1

Aire d'effet : Un Personnage

Jeteur : - 6 p.v.

- 3 p. CA

Victime : - 8 p.v.

- 3 p.f.

+ 5 p. CA

TANARIS

Sort frappeur

Utilisateurs : Elfes et Magiciens

Nombre d'utilisations : Constant

Aire d'effet : La cible

Jeteur : - 4 p.v.

ZEPHIR

Vent

Utilisateurs : Magiciens

Nombre d'utilisations : 1

Restrictions : Morts-vivants

Aire d'effet : Aire de combat

Jeteur : - 3 p.v.

+ 2 p.f.

Victime : - 20 p.v.

- 2 p.f.

- 1 p.d.

+ 1 p. CA

Ce sort produit un vent violent qui déséquilibre et affaiblit l'adversaire.

POLYG

Sort de traduction

Utilisateurs : Clercs et Magiciens

Nombre d'utilisations : Constant

Aire d'utilisation : un texte

Ce sort réalise la traduction instantanée de tout texte en langue étrangère, lu par le jeteur.



SAUVEGARDE

Conditions d'utilisations :

Cette fonction vous permettra de reprendre la partie là où vous l'avez quittée.

ATTENTION : La sauvegarde ne devra s'effectuer que sur une autre disquette que la disquette originale.

PRÉSENTATION ET UTILISATION DES CARTES

Les cartes sont présentées dans une grande fenêtre sur la gauche de votre écran.

Elles sont vues en perspective et sont au nombre de 100. Chacune d'elle est composée de 400 lieux, un lieu étant un endroit où vous pouvez accomplir n'importe quel type d'action, boire, manger, ou combattre.

Votre équipe est représentée par un Personnage de la taille d'un caractère qui peut se mouvoir dans les quatre directions.

Dès que vous franchissez les limites d'une carte, celle-ci s'efface pour laisser place à la suivante et ainsi de suite jusqu'aux limites du royaume de THULYNTÉ.

LES VILLES, LES CHATEAUX, ET AUTRES HABITATIONS

Sur les cartes, les villes, les châteaux et autres habitations sont représentés en perspective.

Lorsque vous pénétrez dans une ville, la carte laissera apparaître des vues en 3 dimensions.

La plupart du temps, vous devrez vous acquitter d'un droit d'entrée pour pénétrer celle-ci.

Vous accomplirez toutes sortes d'actions, tel boire, manger, vous reposer ou compléter votre armement, acheter des vivres ou des vêtements, puis ensuite essayer de les revendre plus cher en les marchandant avec un commerçant.

La ville est aussi une source de renseignements pour mener à bien votre mission. Peut-être y trouverez-vous des informations intéressantes. Vous dialoguerez avec d'autres Personnages. Vous parcourrez la ville et la découvrirez, émerveillé de tant de splendeurs.

A la tombée de la nuit, la ville vous servira de refuge en vous protégeant de mauvaises rencontres nocturnes.

Vous pourrez aussi voler mais ce sera à vos risques et périls.

Pour vous déplacer, vous utiliserez les icônes représentant les quatre flèches. De plus, sous le parchemin à la droite de votre écran, vous trouverez des flèches. Elles vous indiqueront les directions utilisables par votre équipe. Le SUD n'est pas représenté mais reste néanmoins une possibilité.

BREVES RENCONTRES

Lors de vos déambulations dans les villes, vous serez amené à rencontrer de multiples Personnages y habitant. Certains vous ignoreront, d'autres ne feront que vous saluer, d'autres encore entameront avec vous un brin de causerie sans importance ou bien s'enfuiront.

Lorsque un Personnage entre en relation avec vous, pour lui répondre 5 options se présentent à vous : pour choisir, utilisez les icônes 1 à 5, puis validez l'un d'entre eux avec le bouton de tir ou la touche COPY.

1 BONJOUR

3 TOI

2 ACTION

4 MOI

5 RIEN

Si vous sélectionnez la 1^{ère}, votre réponse sera de pure politesse.

Si vous sélectionnez la 2^{ème}, votre réponse indiquera l'action que vous êtes en train d'accomplir.

Si vous sélectionnez la 3^{ème}, le Personnage se présentera à vous.

Si vous sélectionnez la 4^{ème}, vous vous présenterez au Personnage.

Si vous sélectionnez la 5^{ème}, vous poursuivrez votre chemin dans la ville.

Ce dialogue avec les habitants de la ville pourra être très futile ou bien apportera des renseignements, à vous d'être suffisamment diplomate pour en obtenir.

LES MONSTRES ET AUTRES RENCONTRES AMICALES

A – LES MONSTRES DU TERRITOIRE

Ce sont des monstres qui évoluent sur l'ensemble du territoire et possèdent vie propre.

Répertoriés dans 50 espèces différentes, ils se déplacent seuls ou en groupe.

Chaque monstre ou groupe de monstres est représenté à l'écran. (Insectes, Morts-Vivants et Lycanthrope, Dragons et monstres légendaires, Humanoïdes divers et autres monstres).

Il existe deux sortes de monstres : les monstres errants et les monstres sédentaires.

Les monstres errants se déplacent sur tout le territoire, contrairement aux monstres sédentaires qui ne dépassent jamais les limites de leur propre territoire. Tous ces monstres possèdent leurs caractéristiques particulières.

Leurs compétences : force, intelligence, dextérité, classe d'armure, points

de vie, points d'expérience, sont récapitulatives de leur état général. Lors des combats, le joueur pourra donc évaluer la force du ou des monstres.

Ces monstres bénéficient aussi d'un temps d'activité représentant leur temps de repos et leur temps d'action. D'autres monstres existent dans les citadelles et les châteaux.

Celui-ci ayant pour effet d'affaiblir votre adversaire, ou encore fuir pour abandonner.

Dans le cas de Combattre, votre Personnage sera opposé au monstre en face de lui. Le déroulement du combat sera présenté à l'intérieur du Parchemin sur lequel s'afficheront les résultats de chaque coup porté par les deux combattants.

Dans le cas de Sorts, votre Personnage choisira un sort parmi les 5 qui lui sont proposés, puis le lancera à l'encontre de son adversaire avant de le combattre.

Dans le cas de Fuir, vous abandonnez le combat et continuez votre chemin.

Dès la fin du combat, 2 options vous sont proposées :

NOUVEAU COMBAT RETRAITE

Si vous choisissez NOUVEAU COMBAT, les Personnages de votre équipe sont replacés en bas de votre écran et les monstres restant repositionnés.

Vous élaborez votre nouvelle tactique et remplacez votre équipe avant de terminer la lutte.

Si vous choisissez retraite, vous abandonnez le combat et la carte réapparaît vous permettant de continuer votre route.

Les combats vous apportent des points d'expérience, mais vaincre n'est pas une chose aisée et exige une attention soutenue et une bonne tactique. Alors ne combattez pas inutilement.

LÉGENDE DES TEMPS MAUDITS

WUAKA sortit de l'auberge après avoir bu un pichet de ce vin que le tenancier gardait au fond de sa cave secrètement dissimulé derrière les tonneaux de bière.

Il était temps pour lui de prendre son tour de garde sur la muraille. Lentement mais sûrement, WUAKA parvint à la salle de garde. Les autres l'accueillirent avec une grande tape dans le dos, signe de la tranquillité de l'air. Tout va bien, lui dirent-ils. Toujours aussi lentement, WUAKA gravit les marches

jusqu'à son poste qui se trouvait près de la tour Ouest. Le temps lui paraissait long, et la nuit de plus en plus sombre. Au moment où il commençait à s'assoupir, un cavalier surgit du fond de l'horizon, lancé au galop.

Telle quelle, cette apparition sembla fantomatique à WUAKA, et il en resta pétrifié. Au bout de quelques instants, il réussit à surmonter sa peur et à donner l'alarme à la garde.

Le cavalier était un messager des monts de l'Est. Il était gravement blessé mais sa volonté était telle qu'il réussit quand même à parvenir jusqu'à DORD. La nouvelle qu'il porta au Maître des Décisions ne laissa aucune illusion sur l'avenir de DORD... COMBATTRE OU MOURIR...

C'est ainsi que débuta la guerre. Elle fut si meurtrière qu'on l'appela plus tard "La Guerre des Temps Maudits". La guerre dura plus de deux de nos années, deux années pendant lesquelles les deux camps semblaient pouvoir à tout moment prendre un avantage des plus définitifs et mettre fin à ce massacre. Du côté du royaume de THULYNTE, la Garde Royale semblait pouvoir asséner le coup fatal, mais face à eux se trouvaient les plus valeureux et les plus courageux des guerriers : le Peuple des YUETSHI, Peuple guerrier depuis des milliers d'années, et dont le plus célèbre est sans nul doute : JEHUNGIR AGHA le Mercenaire. Ses exploits le faisaient redouter au-delà des mondes. Il se battait comme un lion. Ses extraordinaires qualités physiques et son exceptionnelle habileté au maniement des armes, ainsi que son sens de la tactique en faisaient un guerrier des plus redoutables.

Les YUETSHI harcelaient sans cesse les troupes du royaume de THULYNTE. La lutte des chefs continuait et semblait pouvoir durer éternellement. Un jour, cependant, un homme volant aperçut sur sa monture comme un mouvement à l'horizon. Il en référa immédiatement à son chef, qui prévint le Général KAZAR. Le moment si longtemps attendu était enfin venu.

JEHUNGIR AGHA et les YUETSHI venaient de commettre leur première et unique erreur. Celle-ci leur coûtait la vie et la guerre. En effet en décidant de faire traverser le canyon de KUANTU, ils ne se doutaient pas du piège qui allait être tendu. KAZAR positionna ses troupes au sommet de chaque falaise du canyon et attendit patiemment que les YUETSHI s'y engouffrent profondément. Lorsque cela fut fait, il fit accomplir un mouvement tournant sur les ailes et boucha ainsi les deux issues du canyon. La plus terrible bataille des Temps Maudits commença. Les armes s'entrechoquèrent, la force rencontra la colère, les bras se levaient et s'abaissaient à la vitesse de l'éclair, coupant, blessant et tuant sans cesse.

Malgré leurs grandes qualités et leur entraînement, les YUETSHI furent anéantis à tout jamais. Pourtant un mystère subsiste : on ne retrouva jamais le corps de JEHUNGIR AGHA. Ainsi s'achevait la guerre des Temps Maudits,

et même encore de nos jours, les vieux qui racontent cette épopée en ont la chair de poule.

SALIM AKAR
MAITRE CONTEUR A LA COUR

LÉGENDE DE FEFRAM LE GRAND

Jorg jouait tranquillement avec son arc court et s'exerçait au tir sur un vieux chêne. Au moment où il s'apprêtait à bander son arc, son attention fut attirée par un énorme nuage de poussière à l'horizon. Il courut donner l'alerte au village, mais il était déjà trop tard, les hordes de Hungars déferlèrent comme une tempête sur le village qui fut balayé de la carte en un instant.

Au loin une escouade de l'armée Royale de THULYNTE fut intriguée par cette fumée au mauvais présage. Le chef de cette escouade s'appelait FEFRAM le Grand et devait son nom surtout à sa haute stature. Il mesurait 2 mètres et pesait 110 kgs de muscles et de courage, un colosse comparé à ses coéquipiers.

Se rendant compte que quelque chose d'anormal se passait près de la frontière, il partit au galop suivi de son escouade. Apercevant le nuage de poussière, il prit les mors de son cheval entre les dents et sabre au clair chargea. Après quelques moments d'hésitation, les membres de son armée en firent autant et foncèrent tête baissée sur cette masse mouvante qu'était les Hungars. Le combat fut acharné et les combattants ne se faisaient aucun cadeau. Le nombre plus important des Hungars sembla un instant leur donner la victoire, mais un cri de rage chargé de haine jaillit de la mêlée : "POUR THULYNTE MOURIR OU DÉTRUIRE". C'était FEFRAM qui, tel un fauve retrouvant un second souffle après un dur début de combat, passait à l'attaque et chacun de ses coups portaient la marque de la colère et de la haine.

Il se battait comme un tigre, se frayant à coups de sabre un chemin jusqu'au chef. Là, les deux hommes s'observèrent puis FEFRAM bondit, prenant son sabre avec ses deux mains, les doigts rouges tellement il en serrait la garde. Ses yeux brillèrent, ses prunelles devinrent sombres, rassemblant toute l'énergie de l'homme. Effrayé par une telle apparition apocalyptique, le chef ENGO ne réagit que trop tard et la lame s'abattit sur son cou, lui tranchant net la tête. En poussant un cri de victoire, FEFRAM éleva le trophée au-dessus de lui en disant : "VOICI CE QUE JE FAIS DE VOTRE CHEF". En voyant leur chef décapité, les Hungars prirent peur et s'enfuirent sans demander leur reste. Il avait vaincu, mais à quel prix !

Cet exploit d'un homme nommé FEFRAM reste dans les mémoires, figé comme une belle preuve de courage qu'un homme puisse offrir à son peuple.

SALIM AKAR
Maître Conteur des Gestes

LEGENDE DE SKANTU

*Dans la lueur des temps sacrés
Naquit au fond d'une vallée
Le Prince des faiseurs d'épées
Un jour de nouvel été.*

*Au fil des années qui passèrent
L'habileté, une fée, lui confère
Son savoir des grimoires il acquière
Pour qu'un jour, Maître du fer
Reconnu il soit.*

*Lentement de sa main jaillit
Douceur, chaleur et fermeté
Jamais pour un ouvrage autant
Il fut donné.*

*Du choc des corps, la force de
L'âme se transmet à l'arme.
Faisant de l'ouvrage un ami des
Plus parfaits, épousant corps et
Ame l'acquéreur.*

*A cette épée, le maître offrit
En plus de la vie, le pouvoir
Du dieu de la guerre
Qui jadis sauva cette terre.*

*De DEINOS elle s'enrichit du
Pouvoir avant de sombrer dans
Le sommeil de l'oubli.
Loin, loin dans les âges un
Homme viendra lui redonner la vie.
Alors TARGOR il vaincra
Et l'univers son équilibre
Retrouvera.*

SKANTU GAHALDER

LA LEGENDE DES AMHDEKS.

Il y a des siècles de cela au temps du grand roi ULRIK I, vivaient les AMH-DEKS, prêtres et savants au puissant savoir.

Les AMHDEKS, car tel était leur nom, vivaient dans un temple au sommet d'une montagne. Nul ne savait ce qui s'y passait et l'on racontait d'étranges histoires à leur sujet. La peur, créée par l'inconnu, leur garantissait une tranquillité de tous les instants. Ils passaient leurs journées à observer le ciel et à se dévouer à leur dieu SAHAL DAAR, dieu gardien de la sagesse et du savoir.

Lorsque le soleil était à son zénith, ils se rassemblaient autour de leur observatoire.

Le grand Prêtre se plaçait au centre, tenant un grand bâton dont le sommet portait une pierre de cristal du noir le plus profond. Ce bâton finement

sculpté par ZEHGA, le Premier Maître des AMHDEKS, avait parcouru les âges, transmis d'un grand prêtre à un autre.

Le Grand Prêtre pénétrait dans l'enceinte et se plaçait sur le Petit Promontoire au milieu de l'observatoire. Il plantait le bâton dans le trou qui se trouvait à ses pieds, avant de rejoindre la place qui était la sienne. Un rayon de soleil transperçait le cristal noir, puis le bâton devenait incandescent et trois faisceaux lumineux jaillissaient et frappaient simultanément l'observatoire en trois endroits différents. Un mécanisme secret s'ébranlait alors. Au bout de quelques instants, une paroi du mur central pivotait lentement pour laisser apparaître un passage étroit. Le Grand Prêtre s'avavançait, ses mains se posaient sur les parois adjacentes, puis il s'engouffrait en se baissant dans un couloir. La lumière de la torche l'éclairait à peine. Au bout d'une dizaine de mètres il pénétrait dans une crypte où se trouvait un autel en pierres. Au-dessus flottait une épée à deux lames comme soutenue par deux mains invisibles, une épée sertie de pierres précieuses et dont le pommeau supportait un joyau.

Le Grand Prêtre s'agenouillait et priait. Il était le seul détenteur du secret des AMHDEKS. Rien ne semblait devoir altérer cette quiétude. Pourtant un jour le roi ULRIK I ne reçut pas le messenger qui journallement lui apportait les prédictions des maîtres astronomes AMHDEKS. Ces prédictions étaient réputées car elles s'avéraient d'une justesse et d'une précision qui relevaient d'une grande connaissance. Inquiet de ne pas voir venir ce messenger, le roi envoya une escouade de sa garde personnelle pour s'enquérir des raisons d'une telle absence. Les cavaliers royaux voyagèrent toute une journée avant de parvenir au pied de la montagne.

Les hommes descendirent de cheval et commencèrent l'ascension de la montagne en empruntant un chemin étroit et sinueux. Au sommet une impression de vide les assaillit. Personne n'était là pour les recevoir. Les gardes dégainèrent leurs sabres en entrant dans le temple. Après plusieurs heures de recherche vaine, il fallut se rendre à l'évidence que les AMHDEKS avaient disparus et avec eux tous leurs secrets.

A son retour, le chef des gardes raconta son aventure au roi, mais jamais il ne fut trouvée de réponse à cette disparition aussi soudaine que mystérieuse.

Cependant le bruit courut que la Main des Mille Sages les avait emportées, leurs connaissances devenant dangereuses pour les dieux. Telle fut l'histoire des AMHDEKS, prêtres et savants dont la disparition intrigue encore nos historiens.

Karim Abdel AKHAR Conteur a la Cour

UBI SOFT

1, voie Félix Eboué

94000 CRÉTEIL

Tél. 43 39 23 21

