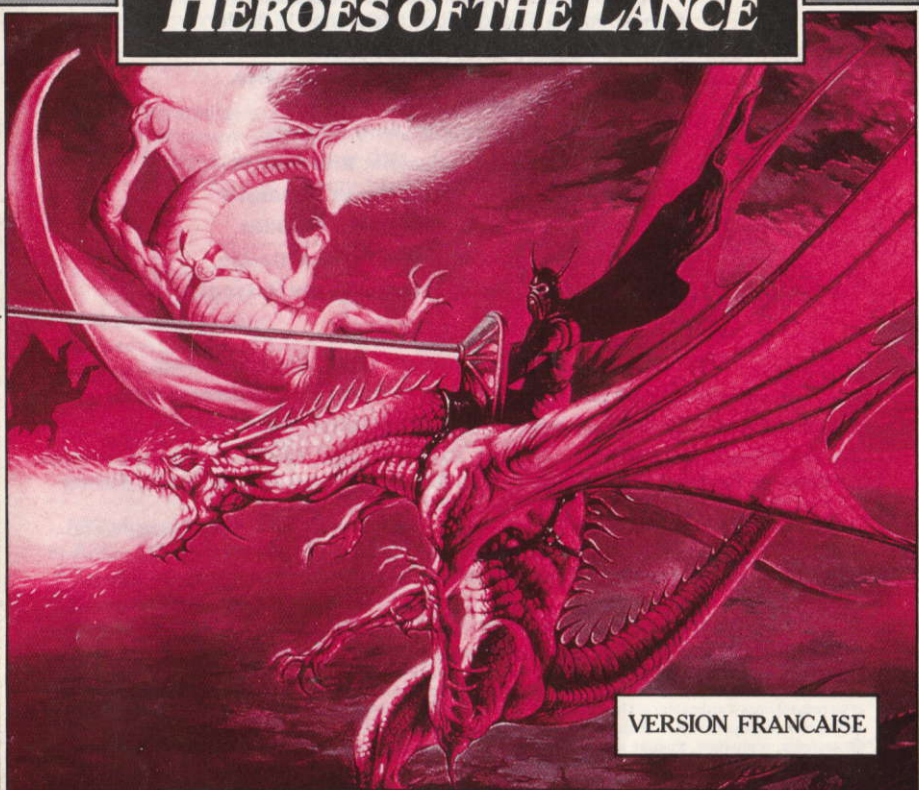


OFFICIAL
**Advanced
Dungeons & Dragons**

COMPUTER PRODUCT

HEROES OF THE LANCE



VERSION FRANCAISE

A DRAGONLANCE™ Action Game



© 1988 TSR, Inc.
© 1988 Strategic
Simulations, Inc.
All rights reserved.



STRATEGIC SIMULATIONS, INC.



GENERIQUE

HEROES OF THE LANCE

Création de Programme: **U.S. Gold Ltd.**
Conception & Coordination: **Laurence H. Miller**

Equipe de Programmation:
Alan Bridgeman, Matt Ellis, Graham Lilley,
Teoman Irmak, Anthony Scott.

Directeur du Produit: **Jerry Howells**

Coordination à la Production: **Bob Kenrick**

Basé sur le module: **DL1 Dragons of Despair**

Manuel Royaume Uni: **Laurence H. Miller.**

Manuel adapté par SSI: **Louis Saekow Design:**
Louis Hsu Saekow, David Boudreau, Pete Gascogne

Box Art: **Jeff Easley**

Graphisme original pour Ecran de Titres: **Clyde Caldwell**

Jeu Développé par: **U.S. Gold Ltd. & Strategic Simulations Inc.**

Equipe d'Essai et Développement U.S. Gold: **Paul Sutton, Charles Cecil & Mike Dixon**

Equipe d'Essai et Développement SSI: **Chuck Kroegel, Dick Vohlers, Cyrus Harris,**
Graeme Bayless, Zane Wolters, John Bruning, Robert Daly & James Kucera

ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, AD&D, DRAGONLANCE et le sigle **TSR**
sont des marques déposées détenues par **TSR, Inc., Lake Geneva, W.I., USA** et
utilisées sous licence de **Strategic Simulations, Inc., Mountain View, CA, USA.**

© 1988 Strategic Simulations, Inc. © 1988 TSR, Inc. Tous Droits Réservés.

Ce manuel, tout autre matériel imprimé qui l'accompagne et les programmes d'ordinateur, sur les disquettes ou cassettes, ci-décrits, sont copyright et contiennent des informations de marque déposée appartenant à Strategic Simulations, Inc., et TSR, Inc. Il est interdit de donner ou de vendre des copies de ce manuel, tout autre matériel imprimé qui l'accompagne et les programmes d'ordinateur sur les disquettes ou cassettes ou des listes des programmes sur ces disquettes ou cassettes à n'importe quelle personne ou institution, sauf si une permission écrite est obtenue de TSR, Inc. Il est interdit de copier, photocopier, reproduire, traduire ou réduire à une forme lisible par la machine ce manuel ou tout autre imprimé, en partie ou entièrement, sans la permission écrite préalable de TSR, Inc.

Tout personne reproduisant une partie quelconque de ce programme pour n'importe quelle raison, par n'importe quel moyen, sera coupable de violation des droits d'auteur et tombera sous le coup du code civil ou criminel, à la discrétion du (des) détenteur(s) des droits d'auteur.



TABLE DES MATIERES

I. Arrière-Plan et Histoire	2
A. La Saga de DRAGONLANCE®	
B. Le Jeu ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS®	
II. L'Action Commence	3
A. La Préparation pour le Jeu	
B. Le Chargement du Jeu	
C. Les Différences de Version IBM	
D. Les Différences de Version Cassettes/Disquettes	
III. Le Jeu	5
A. Le Mouvement	
B. Combat/Esquive à Distance	
C. Le Close Combat	
D. Les Affichages d'Ecran	
E. Les Menus et Sous-Menus	
F. 'La Victoire' dans le Jeu	
G. Les Commandes de Clavier IBM	
H. Note pour les Utilisateurs de Disquettes Rigides ST	
IV. Les Caractères	14
Tanis Half Elven	
Caramon Majere	
Raistlin Majere	
Sturm Brightblade	
Goldmoon	
Riverwind	
Tasslehoff Burrfoot	
Flint Fireforge	
V. Les Monstres	22
VI. Objets Trouves – Les Objets dans Les Ruines ...	24



I. Arriere Plan et Histoire

Trois cents ans se sont maintenant écoulés depuis le Cataclysme qui vit la colère des dieux s'abattre sur Krynn. Le seul portail donnant un accès direct lui étant refusé, la Reine des Ténèbres étend ses pouvoirs à travers la terre en réveillant les dragons maléfiques et en créant les Draconiens. Une fois Krynn sous son contrôle, elle pourra alors forcer son entrée dans le monde. Seuls les 'Compagnons de la Lance' (ils ne seront des 'Héros' que lorsqu'ils auront réussi) peuvent l'empêcher de remporter la victoire finale. S'ils venaient à échouer, la Reine des Ténèbres pourrait quitter l'Abîme et entrer dans le monde. Krynn serait alors plongé dans le noir pour l'éternité car la Reine et ses Draconiens contrôlraient l'empire le plus grand et le plus méchant qui ait jamais été créé.

La seule obstacle à son formidable pouvoir est la possibilité d'une renaissance d des anciens dieux. Depuis le Cataclysme, les habitants de Krynn ont perdu la foi en leurs dieux. Avant de pouvoir unir l'opposition à Takhisis, vous devez faire restaurer la foi en les vieux dieux en recouvrant les Disques de Mishakal des ruines de Xak Tsaroth. L'utilisation de leurs connaissances ramènera la Vraie Guérison à Krynn et restaurera la confiance dans les anciens dieux, leur permettant d'intervenir dans la destinée de leurs fidèles. Plus particulièrement, cela leur permettra d'affronter directement la Reine des Ténèbres et de rétablir l'équilibre entre le Bien, le Mal et la Neutralité.

Cette puissante relique est le seule espoir de Krynn et vous devez aider les Compagnons à récupérer les Disques. Malheureusement, les Disques ne sont pas juste là à attendre dans les ruines; ils sont étroitement gardés par Khisanth, un dragon noir, vieux et énorme, ayant à son service les Draconiens qui ont asservi les Aghar locaux (les Naims Gully).

A. La Saga de DRAGONLANCE®

Le monde de Krynn est le résultat de joueurs qui voulaient plus de dragons. L'intrigue de base sur laquelle reposa éventuellement la totalité de l'univers de DRAGONLANCE® fut mise sur pied par l'équipe de conception TSR.

Ces concepts furent créés par les artistes de TSR pour produire la saga de DRAGONLANCE® – un univers de jeu riche et varié avec des dragons terrifiants et des caractères en quête d'aventures. Ce début conduisit à la création de tout un monde et de son histoire, un monde que les joueurs connaissent à présent comme le monde de Krynn. Jusqu'à présent l'occupation de Krynn a été limitée à l'imagination des lecteurs des romans de DRAGONLANCE® et aux joueurs du psychodrame ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS®. Cependant, les choses ont changé.

Le jeu des Héros de la Lance vous permet de prendre part à la quête des 'Compagnons de la Lance' et à leur combat dans le but de sauver Krynn de la domination de Takhisis, la Reine des Ténèbres. Vous serez en plein dans l'action, contrôlant les caractères et leur lutte de vie ou de mort contre les forces du mal. Pouvez-vous récupérer les Disques de Mishakal du repaire de Khisanth, caché du coeur des ruines de Xak Tsaroth? Avant même que vous n'atteigniez le repaire, les compagnons doivent se débarrasser des hordes draconiennes en combat au corps à corps et affronter une magie puissante, des araignées monstrueuses, des morts-vivants squelettiques et beaucoup d'autres terreurs tapies sous les décombres d'une ville autrefois belle.

Pour ceux qui sont familiers avec le jeu AD&D®, ceci n'est pas un psychodrame mais un jeu d'Action. L'ordinateur s'occupe des jet et dés habituels derrière les coulisses tels 'pour frapper', 'dégâts infligés', 'sauvegarde de coup' etc... vous permettant ainsi de vous concentrer sur l'action sur écran. Vous ne verrez pas les chiffres – concentrez-vous plutôt sur ce qui est visible – le Draconien brandissant son épée et se ruant sur vous. Pouvez-vous dénicher les pièges pendant que dure les sort de détection? Cette bouteille dans le coin, est-ce une bouteille de potion magique?



Le Jeu **ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS®**

Quelques-uns d'entre vous n'ont peut-être pas vu des psychodrame (RPGs) auparavant. Bien que ceci ne soit pas un RPG, il est basé sur les concepts de ce qui est probablement le système le plus joué – le jeu AD&D® de TSR.

Au lieu d'être des observateurs ou lecteurs passifs comme dans un roman ou une pièce de théâtre, les joueurs de RPG contrôlent un ou plusieurs caractères dans l'histoire. Vous pouvez jouer un rôle déterminant dans la tournure que prennent les événements dans un jeu dans lequel les caractères (s'ils survivent) font leur apprentissage, acquièrent beaucoup d'expérience et sont capables de relever les défis les plus durs. Les joueurs ont l'occasion d'avoir une action réciproque non seulement avec le jeu mais aussi entre eux-mêmes. Le jeu est un jeu à plusieurs fins et, quand un scénario se termine, les caractères peuvent continuer avec un autre, puis un autre, etc...

Un 'Maître des Donjons (ou Jeux)' dirige chaque jeu en contrôlant l'action entière, à l'intérieur du jeu, à l'exception des caractères des joueurs. Cette personne est responsable de la description de la zone dans laquelle se trouvent les caractères, du contrôle de tous les monstres et pièges, de la résolution des combats, trésor, et autres. Beaucoup de gens aiment Maîtriser les Donjons et aussi lancer un caractère dans le scénario de quelqu'un d'autre.

Le jeu est conçu de manière à cacher des joueurs le jet de dés et le recherches dans les tables de référence. Il les laisse se concentrer sur l'action pendant que l'ordinateur s'occupe du mécanisme du jeu, mais, bien entendu, il ne permet pas d'interaction entre les joueurs de la même manière 'que' AD&D® (mais ça viendra bientôt!)

II. L'Action Commence...

Malgré les diverses rencontres avec les Draconiens pendant l'approche de Xak Tsaroth, les Compagnons se retrouvent enfin dans le Grand Temple de Mishakal, face à la statue de la déesse. Lorsque Goldmoon, portant le Bâton de Cristal Bleu, s'approche de la déesse, celle-ci s'anime et vous parle:

"...Krynn va faire face à son plus grand défi... Vous devez rendre la vérité et le pouvoir des vrais dieux aux hommes. C'est l'heure de rétablir l'équilibre.

Pour gagner le pouvoir, vous aurez besoin de la vérité des dieux. Bien au-dessous de ce temple se trouvent les Disques de Mishakal: des plaques circulaires en platine qui sont tout ce dont vous aurez besoin pour faire appel à mon pouvoir. Vous devez retrouver ces disques.

Le chemin ne sera pas aisé. Les disques se trouvent maintenant dans le repaire du dragon, et je charge donc votre bâton: si vous le présentez vaillamment, sans jamais vaciller, alors vous vaincrez..."

Vous trouverez les Héros prêts à commencer leur exploration des ruines de Xak Tsaroth. Vous devez être prêt à tout car les Draconiens ne sont pas les choses les plus dangereuses que vous puissiez rencontrer. Bonne chance! Le destin de Krynn est entre vos mains.

A. Préparation pour le Jeu:

Copie des disquettes: vous DEVEZ faire une copie des disquettes de jeu avant de commencer à jouer. Rangez les originaux et jouez à partir des copies. Les disquettes originales ne comportent pas de protection de copie physique. Les utilisateurs de ST doivent utiliser une commande à format spécial sur la disquette C (3). Introduisez celle-ci, et faites démarrer. Imprimez un double défile sur FORMAT.TOS et suivez les indications d'écran. Vu que toutes les versions écriront sur disque périodiquement, vous ne devez pas protéger vos copies de l'écriture.



Sauvegarde du Jeu: Avant de commencer le jeu, vous devrez également formater une disquette vierge que vous utiliserez comme la disquette de jeu sauvegardé. Vous pouvez sauvegarder votre jeu pendant le jeu en sélectionnant SAVE du Menu Principal puis en suivant les indications sur écran. Ces indications vous demanderont d'introduire la disquette formatée au moment voulu.

Protection de la copie: Après le chargement mais avant de commencer quoique ce soit, on vous posera une question à laquelle vous pourrez répondre à partir du règlement. Entrez la bonne réponse et vous pourrez continuer.

Le Contraste: Vue la grande variété de moniteurs disponibles, vous pourriez avoir à ajuster les commandes de contraste et d'intensité pour obtenir la meilleure image possible.

B. Chargement du Jeu:

AMIGA - Branchez le manche à balai sur l'Entrée 2. Allumez le système et lancez avec Kickstart 1.2 ou plus grand (soit incorporé comme ROM soit par disque, selon le numéro de modèle). Quand on vous demande la disquette Workbench, introduisez la Disquette A (1). Le jeu se lancera automatiquement et se chargera dans l'ordinateur. Suivez les incitations d'écran qui vous diront lorsque vous devez remplacer la Disquette A (1) par la Disquette B (2) et vice versa.

AMSTRAD Disquette - Branchez votre manche à balai sur l'Entrée 1. Introduisez la Disquette de Programme A (1) dans le lecteur de disques. Tapez 'CPM et appuyez sur ENTER. Le jeu se chargera et se déroulera automatiquement. Suivez les incitations d'écran.

AMSTRAD Cassette - Branchez le manche à balai sur l'Entrée 1. Appuyez sur la touche CTRL et la petite touche ENTER puis sur PLAY sur l'enregistreur à cassettes. Suivez les incitations d'écran.

ATARI ST - Branchez le manche à balai sur l'Entrée 2. Introduisez la Disquette A (1) dans votre lecteur de disques. Allumez l'ordinateur. Le jeu se chargera et se déroulera automatiquement. Suivez les incitations d'écran qui vous diront quand vous devez procéder à un remplacement de disquettes.

COMMODORE C64/128 Disquette - Branchez le manche à balai sur l'Entrée 2. Allumez le lecteur de disques puis l'ordinateur. Avec le C128, tenez la touche Commodore enfoncée quand vous allumez l'ordinateur afin de le mettre au mode C64. Introduisez la Disquette A (1) dans le lecteur de disques, le côté étiqueté faisant face vers le haut. Tapez LOAD "*",8,1 et appuyez sur RETURN. Le jeu se chargera et se déroulera automatiquement. Suivez les incitations d'écran qui vous diront quand vous devez procéder à un remplacement de disquettes.

C64/128 Cassette - Branchez le manche à balai sur l'Entrée 2 (C128, comme ci-dessus pour C64). Appuyez sur les touches SHIFT et RUN/STOP en même temps puis sur RETURN. Appuyez sur PLAY sur l'enregistreur à cassettes. Suivez les incitations d'écran.

IBM PC et Compatibles - Faites démarrer l'ordinateur avec DOS 2.0 ou plus grand. Si vous ne voyez pas l'incitation (A>), tapez A: et appuyez sur RETURN. Enlevez la disquette DOS et introduisez la Disquette A (1) dans votre lecteur de disques A. Si vous jouez pour la première fois ou pour changer un arrangement précédent, tapez HINSTALL et appuyez sur ENTER. Ceci vous donne une gamme de choix vous permettant de personnaliser le jeu pour votre machine. Ceci comprend le mode de graphismes et l'installation de commandes (manche à balai IBM, ou clavier) et de disquettes rigides. Quand vous êtes satisfait de vos sélections, acceptez-les et elles seront écrites sur disquette. Après cette installation et désormais, tapez simplement START et appuyez sur ENTER. Suivez les incitations d'écran. Vous n'avez pas à utiliser HINSTALL de nouveau à moins que vous ne vouliez changer votre arrangement courant.



SPECTRUM 48/128K & +2 (Versions Cassettes) Reliez les interfaces du manche à balai avant d'allumer. Pour les 128K et le +2 utilisez l'option Tape Loader. Pour le 48K tapez LOAD"" et appuyez sur ENTER, puis appuyez sur PLAY sur votre magnétophone. Suivez les incitations d'écran.

SPECTRUM +3 Disquette - Allumez l'ordinateur, introduisez la disquette et appuyez sur ENTER. Suivez les incitations d'écran.

C. Les Différences de Version IBM:

La version IBM PC et Compatibles peut être jouée à l'aide du manche à balai ou du clavier numérique. Si vous utilisez le manche à balai, suivez les directions générales de manche à balai données. Si vous utilisez le clavier numérique, vous contrôlerez votre caractère à l'aide des chiffres et des lettres du clavier. Lisez le règlement pour comprendre le fonctionnement des commandes. Une section se trouvant vers la fin du règlement donne des informations détaillées sur les commandes de clavier et vous devez la lire soigneusement avant de commencer le jeu.

D. Les Différences de Version Cassette/Disquette:

Les différences les plus importantes entre la cassette et la disquette se rapportent à la disponibilité d'une variété de monstres. L'accès à la disquette dans le but d'obtenir des informations supplémentaires, est nécessaire pendant un jeu. Ceci n'est pas possible avec une cassette. Donc, bien que le jeu contienne la même variété de monstres, dans tout emplacement donné, le nombre de types différents est limité. Vous aurez besoin de chargements supplémentaires à mesure que vous pénétrez plus profondément dans les ruines mais, c'est au dépend des types de créature déjà rencontrées que vous ajoutez des monstres différents.

III. Le Jeu

Ce jeu vous fait ressentir un sentiment d'aventure dans le monde de Krynn, un endroit étrange et dangereux, plein de monstres et de trésors. Vous pouvez faire beaucoup de choses durant le jeu, depuis le mouvement et la bagarre jusqu'à la magie et au ramassage de potions.

Dans ce but, nous avons mis sur pied des méthodes de contrôle aussi simples que possible. Le mouvement et le combat physique sont entièrement contrôlés par manche à balai (ou clavier sur IBM PC et Compatibles) et tout le reste se fait avec un mélange de sélection d'Icônes et Menus.

Ces méthodes servent à minimiser l'interférence dans le déroulement du jeu et vous n'aurez pas à lâcher le manche à balai pendant la durée entière du jeu. Pendant que vous jouez, appuyez tout simplement sur la barre d'espacement pour faire apparaître le 'Menu Principal', mettez le jeu en pause pendant votre sélection et recommencez quand vous quittez les menus. Le moyen le plus facile de parvenir aux menus est d'appuyer sur la Barre d'Espacement avec le côté de votre main tout en tenant le manche à balai. Vous pouvez accéder aux menus à tout moment pendant le jeu.

Les deux méthodes de contrôle des actions sont:

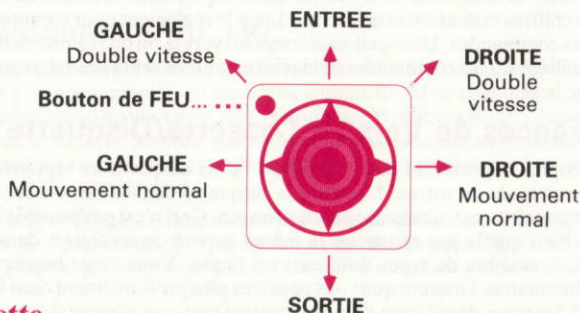
1. Manche à balai (et bouton de FEU) pour mouvement, close combat (épée, bâton, etc.) et combat à distance (arc et flèches, lances etc.) Le close combat est possible quand un caractère et un monstre s'approchent l'un de l'autre à un quart de la largeur de l'écran.

2. La sélection des menus se fait pour le choix des sorts, la sélection de caractères, le ramassage des objets etc, et vous pouvez l'utiliser à tout moment en appuyant sur la Barre d'Espacement pour activer le 'Menu Principal'. Le manche à balai est utilisé pour sélectionner une option qui, soit vous donnera d'autres choix d'un sous-menu, soit exécutera l'action spécifiée.



A. Mouvement

Tout mouvement sur l'écran est contrôlé par manche à balai comme indiqué plus loin, y compris le mouvement dans la direction du joueur ou dans la direction opposée au joueur, vers ou hors de l'écran. Quand vous faites bouger votre manché à balai vers les diverses directions, vous déplacez votre caractère en conséquence; par exemple, si en marchant à gauche à la vitesse normale, vous ramenez la manche à balai à la position diagonale droite supérieure, le caractère se retournera et se mettra à courir à une vitesse double.



Manette

Les directions ENTREE (manette en avant) et SORTIE (manette en arrière) ne sont actives qu'à certains moments. Chaque fois qu'un couloir traverse ou rejoint le couloir dans lequel vous êtes, la direction de la boussole montrant le couloir que votre caractère peut emprunter est mis en vedette.

Vous remarquerez que si vous choisissez de prendre un couloir de croisement, vous changez la direction de la boussole. L'écran montre toujours votre caractère qui bougeant à gauche et à droite. D'autre part, la boussole est orientée de manière à maintenir la même direction absolue comme une vraie boussole. Par exemple, si votre caractère emprunte un couloir Est-Ouest, la boussole montre le Nord comme étant le haut. Si, après cela, le caractère entre dans un couloir nord, la boussole change alors et indiquera le Nord à droite puisque c'est la direction dans laquelle le caractère voyage en ce moment. Tout ceci semble compliqué mais, en réalité, vous le maîtriserez facilement une fois que vous avez commencé à jouer.

En appuyant sur le bouton de FEU, vous aurez à votre disposition deux options, selon que votre caractère est en train de courir ou en position stationnaire au moment où vous appuyez sur le bouton:

STATIONNAIRE - En appuyant le bouton de FEU et en le maintenant enfoncé, vous mettez le caractère dans l'un des deux modes de Combat. Le caractère entrera en Mode de Combat à Distance (RCM, voir plus loin), s'il se trouve à plus d'un quart de largeur d'écran d'un monstre. Si le caractère se trouve à l'intérieur de cette distance, il se mettra en mode Close Combat. Le mot 'COMBAT' sera affiché au-dessous de la boussole quand votre caractère à l'intérieur du quart de la largeur de l'écran.

EN PLEINE COURSE - En appuyant sur le bouton de FEU pendant que vous courez, vous faites SAUTER votre caractère dans la direction du mouvement. Ceci permet au caractère de passer au-dessus de certains types d'obstacles.



B. Combat/Esquive à Distance

Utilisée pour l'esquive et les armes à distance (un caractère faisant feu sur une distance comme l'arc et flèches ou lancement de la hache). Ce mode ne peut être utilisé que par un caractère en position stationnaire et il entre en opération quand le bouton de FEU est enfoncé.

Quand le bouton de FEU est enfoncé et que vous bougez le manche à balai dans la direction appropriée, vous exécutez l'action. L'arme du caractère est sélectionnée automatiquement en mettant le manche à balai en position feu. Pour les arcs et le hoopak, vous devez d'abord sélectionner la commande USE du MENU Principal puis choisir soit un étui soit un carquois avant de pouvoir utiliser l'arme de distance. Les mouvements sont inversés selon l'écran auquel le caractère fait face (voir les schémas). Tant que le manche à balai est maintenu en position, l'arme continuera à tirer jusqu'à l'épuisement des munitions ou jusqu'à ce qu'un monstre approche à une portée de 'Close Combat'. Si vous poussez le manche à une position feu et que vous le relâchez l'arme ne fera feu qu'une seule fois.

FEU Centre vous fait tirer de manière parallèle au sol à hauteur d'épaule environ et est le choix à utiliser le plus quand vous tirez sur des monstres.

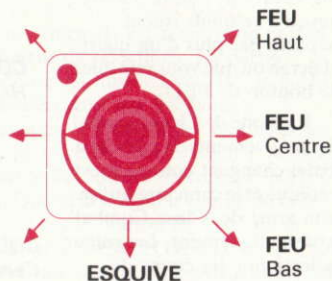
FEU BAS et FEU HAUT permettent à votre caractère de tirer au-dessous ou au-dessus de la ligne du centre. ESQUIRE permet au caractère d'esquiver à une attaque. Il est également disponible en Close Combat.

Toutes les sélections de Combat à Distance sont annulées et deviennent 'Close Combat' si le caractère et un monstre s'approchent au quart de la distance de déclenchement d'écran. Au même moment, l'arme du caractère devient une arme de close combat.

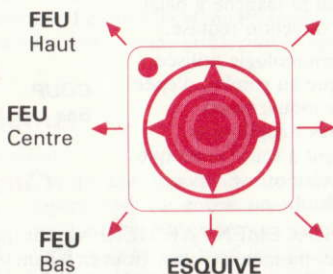
C. Le Close Combat

L'ordinateur vous permet d'entrer en mode de Close Combat chaque fois qu'un monstre et un caractère s'approchent à une distance d'un quart d'écran l'un de l'autre. Le mot COMBAT apparaît sous la boussole lorsque vous pouvez entrer en mode de Close Combat. Vous entrez dans ce mode en maintenant le bouton de FEU enfoncé.

Ce mode persiste jusqu'à la mort de l'un des combattants.

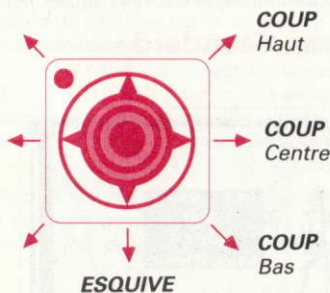


Caractère faisant face à droite



Caractère faisant face à gauche

DEPLACEMENT
ARRIERE



Caractère faisant face à droite



Ils s'écartent l'un de l'autre jusqu'à ce qu'ils soient séparés par plus d'un quart d'écran ou que vous relâchiez le bouton de FEU.

En mode de Close Combat les mouvements de manche à balai changent comme il est indiqué et le caractère utilise son arme de 'Close Combat' automatiquement. Le joueur sélectionne les coups de combat indiqués pour le combat de près (mêlée), en bougeant le manche à balai dans la direction requise.

La terminologie utilisée s'applique au combat d'épée mais les mouvements physiques s'appliquent également à toute arme que le caractère utilise, épée, bâton, hache ou autres...

DEPLACEMENT ARRIERE signifie que le caractère garde la direction à laquelle il fait face en ce moment et recule (tout en tenant toujours son arme), jusqu'au bord de l'écran ou jusqu'à ce qu'il atteigne une barrière infranchissable. Si cela permet au caractère de se déplacer au-delà de seuil de déclenchement de combat (un quart d'écran), le mouvement revient au mode de manche à balai normal.

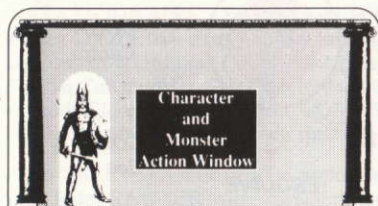
ESQUIVE est disponible et se comporte comme dans le 'Combat à Distance', avec la capacité d'éviter des obstacles.

Vous pouvez toujours faire des sélections du menu s'il le faut; l'ordinateur mettra le jeu en pause et procédera aux changements de combat nécessaires pendant vous faites un changement ou une sélection quelconque. Les menus vous permettent de changer de caractère de tête.

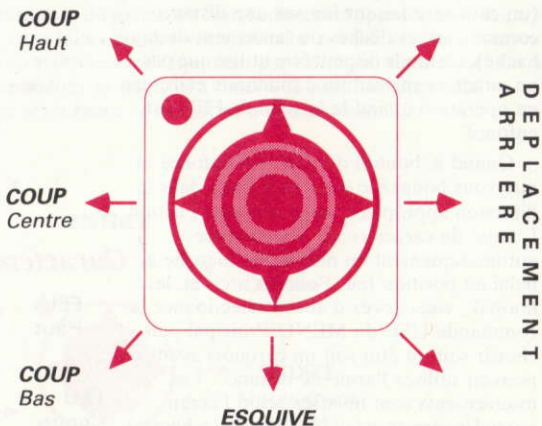
D. Les Affichages d'Ecran

Il y a deux affichages d'écrans utilisés pendant le déroulement du jeu:

L'Ecran Standard



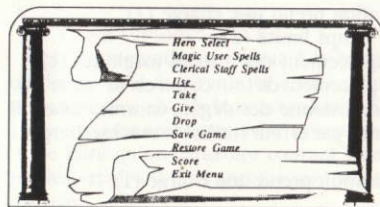
1. L'ECRAN STANDARD - La section principale de l'écran montre la vue de la zone en train d'être explorée, avec une double rangée d'icônes de caractères le long du côté inférieur droit de l'écran et une boussole indiquant le point de vue et les sorties. A côté de chaque caractère la situation en Points d'Impact de ce caractère est montrée sur une barre verticale. Appuyez sur la BARRE D'ESPACEMENT pour obtenir le second affichage, le 'Menu Principal'.



Caractère faisant face à gauche



Le Menu Principal

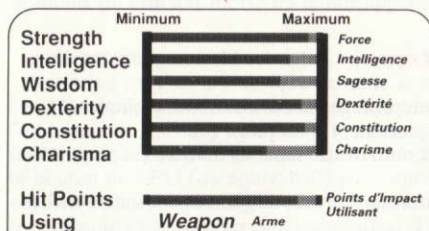


le ST) pour activer la sélection. Si vous essayez de faire une sélection non disponible, un message d'erreur sera affiché.

Il y a un troisième type d'écran – la 'séquence d'animation'. Vous retournez à l'action de jeu normale en appuyant sur la Barre d'Espace. Le choix de Menu Principal peut aussi être utilisé pour mettre le jeu en pause si vous voulez vous arrêter un moment sans vouloir sortir du jeu.

E. Les Menus et les Sous-Menus

1. HERO SELECT (montre l'écran de Situation):



L'ordre dans lequel les caractères apparaissent sur écran a un effet sur le jeu. La caractéristique supérieure gauche est le premier du groupe et est la caractéristique active. La caractéristique se trouvant immédiatement à droite de cette caractéristique est seconde, et ainsi de suite. La caractéristique se trouvant au bas et à droite est la dernière. L'icône du premier caractère apparaîtra sur l'écran et représentera le groupe entier. Les sorts

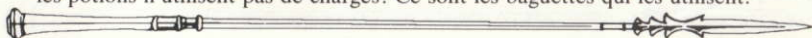
ne peuvent être jetés que par l'un des quatre premiers caractères. Les caractéristiques de la rangée du bas ne peuvent pas jeter de sorts. La caractéristique active subira le plus de dégâts au combat mais tous les quatre caractères du haut peuvent aussi subir quelques dégâts.

Pour réarranger l'ordre des caractéristiques de votre groupe, sélectionnez Hero Select du Menu Principal. Après cela, une case blanche entourant la caractéristique active apparaîtra. À l'aide du manche à balai ou des touches de curseur, vous pouvez déplacer cette case sur l'un des caractéristiques que vous voulez faire bouger à une position différente. Quand la case se trouve sur la caractéristique voulue, appuyez sur le bouton de FEU ou sur la touche RETURN/ENTER (INSERT sur le ST). Vous obtenez alors une deuxième case blanche. Déplacez-la sur la caractéristique avec laquelle vous voulez que le premier caractère change de position. Appuyez de nouveau sur la touche RETURN/ENTER (INSERT sur le ST) ou appuyez sur le bouton de Feu. Les caractéristiques permuteront. Si vous voulez modifier l'ordre de plus d'une paire de caractéristiques, resélectionnez cette option pour chaque échange que vous voulez faire.

Siles 'Points d'Impact' de Goldmoon atteignent un niveau bas et que cela-ci est la caractéristique active, Riverwind changera de place avec elle pour la protéger. Une fois sa vitalité retrouvée, elle pourra alors reprendre retourner à la tête du groupe.

2. MAGIC USER (Utilisateur de Magie)

Le numéro entre parenthèses est le nombre de charges utilisées par sort quand Raistlin se sert du Bâton du Mage. Ce Bâton contient jusqu'à 100 charges. Les rouleaux et les potions n'utilisent pas de charges. Ce sont les baguettes qu'ils utilisent.



Charme (Charme) - chaque utilisation prend 1 charge (1).

Sleep (Sommeil) - utilisé une charge (1).

Magic Missile (Missile Magique) - chaque utilisation prend une charge (1).

Web (Toile) - enroule les créatures pendant un temps limité (2).

Detect Magic (Déterminez la Magie) - montre l'emplacement des articles magiques (1).

Detect Invisible (Déterminez Invisible) - montre l'emplacement de tout ce qui est invisible (2).

Final Strike (Coup Final) - détruit le Bâton et occasionne des dégâts énormes quand il explose, donne l'option d'annuler s'il est sélectionné par erreur (utilisé toutes les charges restantes).

Burning Hands (Mains brûlantes) - chaque utilisation prend une charge (1).

Exit (Sortie) - retourne au Menu Principal.

3. CLERICAL STAFF SPELLS (Sorties du Baton Pastoral)

Ceci sélectionne un des deux sous-menu selon celui qui utilise le Bâton. Seule Goldmoon peut utiliser le Bâton et, si elle est rendue incapable ou si elle meurt, Riverwind, Caramon ou Sturm peuvent alors l'utiliser mais avec une capacité réduite.

Le nombre de parenthèses (crochets) est le nombre de charges utilisées par sort quand on utilise le bâton pastoral. Ce bâton peut contenir jusqu'à 200 charges et absorbera de l'énergie s'il est attaqué par des monstres utilisant de l'énergie.

Quand vous sélectionnez les sorts de bâton pastoral, un sous-menu différent est affiché, selon que Goldmoon est en vie et inconscient ou que l'un des autres caractères contrôle le bâton.

a) Clerical Staff Spells (pour Goldmoon):

Cure Light Wounds (Guérissez Blessures Legeres) - guérit les blessures légères d'un caractère (1).

Protection from Evil (Protection du Mal) - vous protège des adversaires diaboliques (1).

Find Traps (Trouvez Piège) - montre l'emplacement d'un piège (2).

Hold Person (Tenez une personne) - arrête un monstre dans sa marche (la plupart du temps) [2].

Spiritual Hammer (Marteau Spirituel) - comme un marteau de guerre mais sans manches (2).

Prayer (Prière) - une petite aide venant d'en haut (3).

Cure Critical Wounds (Guérissez Blessures Sérieuses) - guérison plus puissante (5).

Raise Dead (Faites Relever les Morts) - réveille les caractères morts dont les corps sont disponibles (5).

Deflect Dragon Breath (Déviez le Souffle du Dragon) - très utile si vous rencontrez un dragon (10).

Exit (Exit) - retournez au Menu Principal.

b) Clerical Staff Spells (Sorts de Bâton) (pour Riverwind, Caramon ou Sturm):

Cure Light Wounds (Guérissez Blessures Legeres) - guérit les blessures légères d'un caractère (1).

Find Traps (Trouvez Piège) - montre l'emplacement d'un piège (2).

Cure Critical Wounds (Guérissez Blessures Sérieuses) - guérison plus puissante (5).

Deflect Dragon Breath (Déviez le Souffle du Dragon) - très utile si vous rencontrez un dragon (10).

Exit - retournez au Menu Principal.

4. USE (Utilisez):

Ceci affiche une liste des possessions du caractère actif, à l'exception de son équipement initial, c'est-à-dire les armes personnelles et les articles portés. Ceci comprend tout ce qui a été gagné pendant le jeu comme les potions, les rouleaux, les bagues, etc. Toutes les armes en plus des deux utilisables par le caractère sont affichées ici. Les armes qui sont de trop ne peuvent pas être utilisées par le caractère bien qu'elles apporteront leur



contribution au total des points d'expérience à la fin du jeu. La limite aux nombre d'articles qu'un caractère peut porter est affectée par les carquois de flèches et les étuis de balles.

5. TAKE (Prenez):

Cette commande s'applique à la zone couramment occupée et donne une liste de tout article qui peut être ramassé à tout moment, plus tous les articles magiques ou invisibles qui ont été trouvés. Vu le nombre limité d'articles que chacun des caractères peut porter, il peut s'avérer nécessaire de sélectionner un caractère différent pour ramasser un article ou de faire qu'un caractère courant laisse d'abord tomber un article ou le donne. Notez que les articles lâchés apparaissent sous cette commande quand elle est sélectionnée à nouveau.

Si cette liste comporte un des Bâtons (à cause de la mort de Raistlin ou de Goldmoon), des restrictions seront imposées quant à leur ramassage et leur utilisation:

Bâton du Mage - personne ne peut le ramasser, à l'exception de Raistlin, car ils sont tous mal alignés et subiront des dégâts s'ils essaient de le faire.

Bâton de Cristal Bleu - A l'exception de Goldmoon, Riverwind, Caramon et Sturm, les autres seront endommagés par ce bâton pastoral. Seul Goldmoon peut utiliser le bâton, à moins qu'elle soit morte ou handicapée, auquel cas quelqu'un d'autre peut l'utiliser.

6. GIVE (Donnez):

Enumère tous les articles que possède le caractère se trouvant en tête, et qui peuvent être transférés à un autre caractère. Ceci n'inclue pas les armes personnelles ou (pour Goldmoon et Raistlin) les Bâtons mais comprend les articles tels que les potions, les flèches, etc. Pour GIVE (donner) un article, choisissez-le de ce sous-menu et appuyez sur le bouton de FEU (ou équivalent) pour initier le transfert. L'icône du caractère est alors mise en vedette. Mettez en vedette le caractère qui doit recevoir l'article et appuyez sur le bouton de FEU pour terminer le transfert. La limite de transport d'un caractère ne peut pas être dépassée par cette procédure et le jeu ne permettra pas de terminer le transfert. Si vous essayez de la dépasser, on vous renverra au début du menu GIVE.

7. DROP (Lâchez):

Montre toutes les possessions d'un caractère qui peuvent être lâchées par terre. Comme pour les autres sous-menus, cette option n'énumère pas les armes personnelles (y compris les bâtons de Raistlin et de Goldmoon).

8. SAVE (Sauvegardez):

Vous permet de sauvegarder un jeu en vue de le terminer plus tard. Avant de commencer, vous devez avoir une cassette vierge ou une disquette déjà formatée comme indiqué auparavant, selon le genre de machine que vous utilisez. Une fois sélectionnée cette option, suivez tout simplement les indications données pour terminer la procédure de sauvegarde.

9. RESTORE (Restaurez):

Cette option vous permet de recommencer un jeu sauvegardé auparavant à tout moment. Si vous êtes déjà en train de jouer un jeu, celui-ci sera alors annulé et remplacé par le jeu sauvegardé. Si vous sélectionnez cette option par erreur, vous avez le choix de retourner au menu principal avant que des dégâts quelconques ne soient occasionnés. Si vous continuez, on vous demandera alors la disquette ou la cassette contenant le jeu sauvegardé puis des incitations d'écran vous indiqueront la procédure à suivre.



10. SCORE:

Vous pouvez visionner les points d'expérience que vous avez accumulés pendant le jeu en choisissant cette option. Le chiffre indiqué comme le total est le résumé de tous les points accumulés par les caractères qui sont toujours vivants. Le nombre de monstres tués est le grand total de tous les monstres du type donné tués à ce moment du jeu.

11. EXIT MENU (Sortie du Menu):

Cette sélection le moyen par lequel on retourne à l'affichage de jeu principal pour continuer le jeu.

F. 'La Victoire' dans le Jeu

Au cours du jeu, vous accumulez des 'Points d'Expérience', en tuant des monstres, en trouvant des trésors ou en terminant le jeu vivant. Le score total en cours pour le groupe peut être visionné à tout moment à partir du Menu. Des scores détaillés (caractère par caractère de même que les totaux) sont données à la fin du jeu. Les scores sont alors énumérés pour chaque caractère et le score des deux groupes est donné. Le premier score est le nombre total de points de tous les caractères qui ont survécu et l'autre est le total de tous les caractères, morts ou vivants, à la fin. Ces scores vous permettent de comparer les jeux et vous donnent aussi la valeur numérique de votre succès dans un jeu quelconque.

G. Version IBM PC & Compatibles

L'utilisation du Clavier:

Introduction: Comme mentionné auparavant dans le règlement, la version IBM PC et Compatibles peut aussi être joué à partir du clavier numérique et du clavier. Cette section montre la différence qui existe entre cette façon de jouer et le jeu avec manche à balai.

L'utilisation des Menus: Pour accéder au Menu Principal, appuyez sur Insert. Pour sélectionner une option d'un menu, appuyez sur la première lettre ou le premier chiffre de cette option. Vous pouvez également sélectionner une option et utilisant les touche de curseur pour mettre ne vedette l'option et en appuyant sur Enter. Vous pouvez sortir d'un menu quelconque soit en utilisant l'option Exit Menu soit en appuyant sur la touche Escape.

Le sélection des héros: Pour faire bouger un caractère, utilisez les touches de curseur pour sélectionner le caractère que vous voulez déplacer et appuyez sur Enter. Utilisez à nouveau les touches de curseur pour déplacer le caractère à la position voulue et appuyez sur Enter.

H. Note aux Utilisateurs de Disques Rigides ST

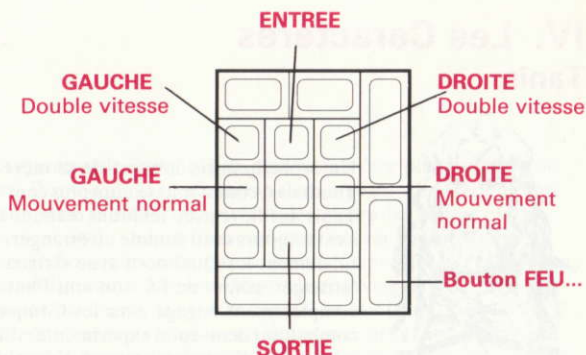
Héros de la Lance peut être joué d'un disque rigide à condition que votre machine ait au moins 1 mégabit de RAM. Copiez tous les fichiers sur le disque rigide puis enlevez le fichier EXEC.PRГ du fichier AUTO. Imprimez un double dé clic sur EXEC.PRГ et le jeu commencera.

Contrôle de caractère à l'aide du clavier:

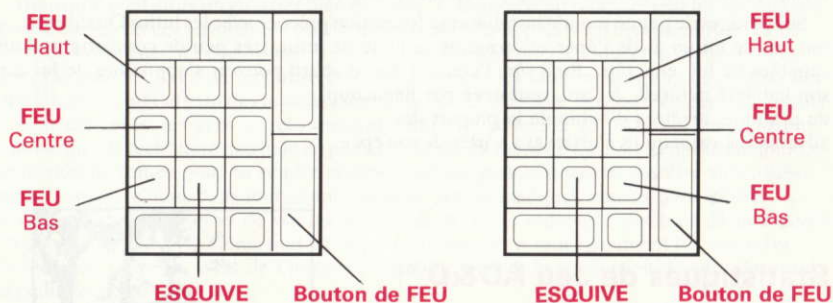
Les diagrammes suivants illustrent l'utilisation du clavier numérique dans le contrôle de votre caractère pendant le Mouvement, le Close Combat et le Combat à Distance. Utilisez la touche Return au lieu du bouton de Feu.



MOUVEMENT

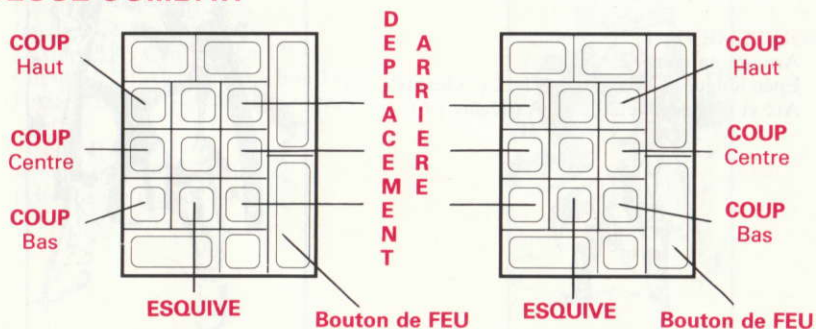


COMBAT A DISTANCE/ESQUIVE



Gauche – Caractère faisant face – Droite

CLOSE COMBAT:



Gauche – Caractère faisant face – Droite



IV. Les Caractères

Tanis:



Par Larry Elmore
"Dragons of Hope"

Un orphelin après la mort de sa mère de lutin, de père inconnu. Tanthalas, connu sous le nom plus court et de forme humaine de Tanis, fut élevé avec les lutins mais, en tant qu'être à moitié humain, s'est toujours senti comme un étranger. De nature agitée, il quitta finalement les Qualinesti et se dirigea vers Solace et vers le seul 'étranger' connu de lui, son ami Flint. Avant de s'être complètement engagé avec les Compagnons, il était devenu un combattant demi-lutin expérimenté, sillonnant le monde de Krynn à la recherche de la Guérison Véritable et d'ecclésiastiques. Un chef né, il a connu les Compagnons, voyagé avec eux et s'est battu à leur côté pendant plusieurs années, à l'exception de Goldmoon

et Riverwind. Leur rencontre constitua le début d'une quête commune et la formation des Compagnons de la Lance, bien qu'à l'époque, nul d'entre eux ne le savait.

Ses voyages de par un monde instable et sa formation précoce avec les lutins Qualinesti ont fait de lui un as de l'épée et, armé de sa lame de lutin, très peu de combattants sont capables de lui tenir tête. Bien sûr, l'ennemi doit d'abord pouvoir s'approcher de lui car son habileté naturelle à l'arc, renforcée par beaucoup de pratique, arrêtera d'habitude la plupart des adversaires avant qu'ils n'arrivent à portée de son épée.

Statistiques de Jeu AD&D®:

Force 16 (Dégâts +1);
Intelligence 12; Sagesse 13;
Dextérité 16; Constitution 12;
Charisme 15; Alignement - Bon Neutre;
Points d'Impact 35; Classe d'Armure 4.

EQUIPEMENT:

Armure en cuir +2;
Épée longue +2 (dégâts 1-8/1-12 c. Géants);
Arc et carquois de 20 flèches (dégâts 1-6).



Par Larry Elmore
"Dragons of Mystery"



Caramon Majere:



Par Larry Elmore
"Dragons of Hope"

Frère jumeau de Raistlin, il ne pouvait pas être plus différent de frère. Dès son plus âge, Caramon s'est érigé en protecteur de plus faible frère, le délivrant souvent des mains des brutes qui le tourmentaient. Quand Caramon était enfant, sa formation de guerrier fut commencée par sa soeur, Kitiara qui devait devenir, plus tard, Grande Déesse Dragon, au service de Takhisis. Ne pouvant pas supporter d'être séparé de son frère, sauf lorsqu'il s'entraînait aux arts magiques, Caramon avait vécu toute sa vie à Solace. Là, il avait rencontré Sturm mais ce ne fut qu'après la mort de leur père que les jumeaux connurent Tasslehoff et, par la même occasion un autre vieil habitant de Solace, Flint Fireforge.

Ce fut le début des amitiés qui menèrent à la formation des 'Compagnons de la Lance'.

Bien qu'il était alors un guerrier bien entraîné, Caramon était relativement inexpérimenté dans le combat et ces voyages avec ses nouveaux amis (qui, plus tard, comprendront Tanis) firent de lui un guerrier chevronné. Voyager avec Raistlin était toujours passionnant. Une des plus grandes joies de son frère était de dénoncer les faux ecclésiastiques comme des charlatans volant l'argent des malades sans défense. D'habitude, au lieu d'être reconnaissants d'avoir été aidés, les gens se retournaient contre les jumeaux qui, souvent, ne devaient leur vie qu'à la technique martiale en plien perfectionnement de Caramon. Ils durent mettre beaucoup de temps pour se rendre compte que les gens n'aimaient pas être ridiculisés même lorsque c'était dans leur propre intérêt. Après quelques années d'expédition commerciale avec Flint et de voyage juste à deux, ils se rencontrèrent tous de nouveau à l'Auberge de Solace, la même nuit fatidique où ils rencontrèrent également Riverwind et Goldmoon. Le reste, c'est de l'histoire, comme on dit et la conclusion de cette aventure dépend de vous.

Statistiques de Jeu AD&D®:

Force 18/63 (Dégâts +3);
Intelligence 12; Sagesse 10;
Dextérité 11; Constitution 17;
Charisme 15; Alignement - Bon Légal;
Points d'Impact 36; Classe d'Armure 6.

EQUIPEMENT:

Armure en mailles rondes;
Epée longue (dégâts 1-8);
Lance (dégâts 1-6).



Par Larry Elmore
"Dragons of Mystery"



Raistlin Majere:



Par Larry Elmore
"Dragons of Hope"

Si faible à la naissance qu'on ne pensait pas qu'il allait vivre longtemps, Raistlin arriva à survivre à son enfance grâce aux efforts de sa soeur et à la protection de son frère jumeau. Juste avant leur cinquième anniversaire, on les emmena à la foire où un prestidigitateur était en train d'exécuter des tours de magie et d'illusion. Caramon l'observa un moment puis s'éloigna mais son frère resta toute la journée et, ce soir-là, étonna toute sa famille en reproduisant chaque tour que le prestidigitateur avait exécuté. Juste après son sixième anniversaire, la famille l'emmena chez un Maître Mage qui, bien que pas impressionné par le garçon au début, accepta

de le prendre comme élève après qu'on l'eût retrouvé dans la bibliothèque du Mage lisant un livre de sorts, ce que l'on croyait impossible à faire avant des années d'études. Jamais populaire et s'ennuyant souvent, il poursuivit ses études, malgré son mépris pour ses camarades étudiants et les instructeurs. Cette étape renforça l'attitude protectrice de Caramon à l'égard de son frère, et fournit les raisons du dédain de Raistlin pour l'humanité en général et sa compassion éternelle pour les faibles.

Pendant cette période, Raistlin aida au budget de la famille par des représentations publiques de prestidigitacion, ce qui, souvent, le fit entrer en conflit avec son école. C'est l'un de ces désaccords qui conduisit les jumeaux à rencontrer Tasslehoff et, par là même, Flint. Raistlin était destiné à devenir le mage le plus jeune à réussir à l'Epreuve qui confirma son pouvoir future et lui donna son Bâton, mais fit de lui une épave.

Statistiques de Jeu AD&D®:

Force 10;
Intelligence 17; Sagesse 14;
Dextérité 16; Constitution 10;
Charisme 10; Alignement - Neutre;
Points d'Impact 8; Classe d'Armure 5.

EQUIPEMENT:

Bâton du Mage (protection +3;
+2 à taper - dégâts 1-8);
Close Combat avec Bâton comme arme;
Combat à distance - voir liste des sorts.



Par Larry Elmore
"Dragons of Hope"



Sturm Brightblade:



Par Larry Elmore
"Dragons of Hope"

Fils de l'un des vrais Chevaliers de Solamnia qui restent, on l'envoya au sud avec sa mère pour des raisons de sécurité quand celle-ci ne pouvait plus être garantie par son père à la maison. Son père devait les rappeler une fois les choses plus calmes – il ne le fit jamais. A cette époque, les Chevaliers étaient mal vus par la population de Krynn car on les blâmaient injustement de ne pas avoir pu arrêter le Cataclysme.

Conscient de la position et des devoirs de son père, Sturm consacra sa vie à la Chevalerie et était devenu un combattant bien entraîné mais sans expérience lorsqu'il rencontra Caramon. Attirés l'un vers l'autre par leur intérêt commun aux arts martiaux, ils devinrent rapidement de bons amis et cultivèrent même l'amitié de Raistlin par égard pour Caramon. Sturm continua à soutenir les idéaux de son père et des Chevaliers bien qu'il soit difficile de le faire à l'état courant du monde.

La récupération de l'étui du Maître de Raistlin est la raison de leur première rencontre avec Tasslehoff et de leur camaraderie avec Flint et Tanis. Flint enseigna à Sturm et Caramon les techniques de survie dans la vie sauvage, ce qui dut leur sauver la vie plusieurs fois dans l'avenir. Leurs tribulations avec Flint durant les quelques années qui suivirent firent d'eux un formidable groupe d'aventuriers de qui dépend, à présent, la survie de Krynn. Finalement, en 346, avec la retraite de Flint, les Compagnons se séparèrent. Sturm s'en alla à Salomnia, à la recherche de son héritage, mais ils décidèrent tous de se reconstruire à l'Auberge du Dernier Foyer cinq ans plus tard. Sturm était devenu à ce moment Chevalier de Salomnia, ayant récupéré son héritage. Cette rencontre marque le début de leur quête en vue de délivrer Goldmoon et Riverwind.

Statistiques de Jeu AD&D®:

Force 17 (Dégâts +1);
Intelligence 14; Sagesse 11;
Dextérité 12; Constitution 16;
Charisme 12; Alignement - Bon Légal;
Points d'Impact 29; Classe d'Armure 5.

EQUIPEMENT:

Armure en cotte de maille +2;
Epée à deux mains +3 (dégâts 1-10);
Pas d'arme de combat à distance.

Par Larry Elmore
"Dragons of Mystery"



Goldmoon, la Fille du Chef:



Par Larry Elmore
"Dragons of Hope"

Fille du chef de la tribu Que-Shu, son avenir était tracé à sa naissance car tout homme qu'elle épouserait deviendrait le chef de la tribu. Ce que personne ne savait, c'était que les dieux avaient d'autres plans pour elle. Les premières indications que rien de cela ne se passerait vint lorsqu'elle tomba amoureuse de Riverwind plutôt que du soit-disant meilleur guerrier parmi les jeunes candidats.

Quand Riverwind revint de sa quête en vue de prouver qu'il était digne de Goldmoon, les choses commencèrent à changer sérieusement. Le Bâton avec lequel il était revenu n'avait pas l'air de pouvoir faire grand chose et le père de Goldmoon le fit condamner à mort. Alors que le reste de la tribu commençait à le lapider, Goldmoon se jeta dans ses bras, ayant réalisé qu'elle ne pouvait pas vivre sans lui.

Soudain, le Bâton s'illumina d'une lumière bleue très brillante et ils se retrouvèrent à des kilomètres du village, toutes leurs blessures guéries. Rejetés par leur tribu et se rendant compte que le Bâton était vraiment spécial, ils décidèrent d'aller à Solace et de demander aux Chercheurs de les aider à découvrir la nature du Bâton. Les Chercheurs étaient la chose la plus proche des ecclésiastiques à Solace mais ils aidaient aussi indirectement Takhisis à récupérer le Bâton.

Avant que Goldmoon et Riverwind n'aient pu remettre le Bâton, ils furent mêlés à une bagarre dans l'Auberge et sauvés par les autres Compagnons. Ainsi commence l'histoire des Héros de la Lance qui conduit à votre mission dans les ruines de Xak Tsaroth.

Statistiques de Jeu AD&D®:

Force 12;
Intelligence 12; Sagesse 16;
Dextérité 14; Constitution 12;
Charisme 17; Alignement - Bon Légal;
Points d'Impact 19; Classe d'Armure 6.

EQUIPEMENT

Armure en cuir;
Bâton de Cristal Bleu (dégâts 4-9, 7-12 ou 10-15);
Magie pastorale du Bâton, voir sous-menu.



Par Larry Elmore
"Dragons of Mystery"



Riverwind:



Par Larry Elmore
"Dragons of Hope"

Né dans une famille de virtuels hors-la-loi, il n'y avait personne dans la tribu Que-Shu avec une position sociale plus inférieure que la sienne. Sa famille avait refusé de croire en la divinité du chef de tribu et ses membres furent les derniers à croire aux anciens dieux. Toléré pour son habileté, Riverwind aurait probablement vécu tranquillement si ce n'était pour l'amour de Goldmoon qui le poussa à demander sa main à son père.

Le père de Goldmoon le mit à l'épreuve pour montrer qu'il était digne de sa fille. Il lui ordonna de prouver l'existence des vieux dieux et de ne revenir qu'avec un puissant article magique pouvant convaincre la tribu. En réalité son père ne s'attendait pas à la revoir, une fois parti. A mesure que les mois passaient, il semblait que ses vœux avaient été exaucés mais Goldmoon ne perdit jamais espoir et elle fut éventuellement récompensée pour sa foi.

Le Riverwind qui revint n'était pas le même que celui qui était parti. Il était plus dur, changé par les choses qu'il a vues et incapable de se rappeler où il a été et ce qu'il a fait. Plus tard, quand les Compagnons se formèrent et partirent pour Xak Tsaroth, il se rendit compte que la cité en ruines était l'endroit d'où il avait ramené le Bâton. Il portait dans sa main un cristal bleu mais quand on lui demandait de montrer son pouvoir, il en était incapable. Le chef se moqua de lui, le traita de menteur et ordonna à la tribu de le lapider. Quand Goldmoon le rejoignit dans la pluie de pierres, le Bâton s'illumina d'une lumière bleue et les téléporta tous les deux hors du village tribal.

Statistiques de Jeu AD&D®:

Force 18/35 (Dégâts +3);
Intelligence 13; Sagesse 14;
Dextérité 16; Constitution 13;
Charisme 15; Alignement - Bon Légal;
Points d'Impact 34; Classe d'Armure 5.

EQUIPEMENT:

Armure en cuir et Bouclier;
Epée longue +2 (dégâts 1-8);
Arc et carquois de 20 flèches (dégâts 1-6).



Par Larry Elmore
"Dragons of Mystery"



Tasslehoff Burrfoot:



Par Larry Elmore
"Dragons of Hope"

La plupart des gens non seulement ne comprennent pas les Kender mais aussi ne veulent même pas les connaître. Une partie du problème vient de quelques traits de leur personnalité qui sont l'intrépidité, une curiosité incroyable, une mobilité irrésistible, l'indépendance et le besoin de ramasser tout ce qui n'a pas été bien vissé (à moins qu'ils aient un tournevis, auquel cas...) La réaction habituelle à la vue d'un Kender est de fermer tout à clé et de vérifier vos poches tout en ne lâchant pas le Kender du regard. Bien qu'entièrement justifiée, cette attitude est quelque peu injuste parce qu'ils ne se considèrent pas comme des voleurs. Ils ne volent pas pour le profit mais par curiosité pour toute chose.

Même quand ils sont pris la main dans le sac, ils trouveront une gamme d'excuses déroutantes depuis: "Tu l'as laissé tomber", en passant par: "C'a m'est probablement tombé dans la poche", jusqu'à: "je pensais que tu n'en voulais pas" et "je ne faisais que le garder pour toi pour qu'on ne te le vole pas". En ce qui les concerne, ce n'était que de "l'emprunt" et ils estiment grave le fait qu'on les traite de voleurs.

En plus de leur taille, les Kender peuvent être facilement reconnus par le nombre de poches et d'éteils qui ornent leurs vêtements et leur arme favorite, le hoopak. Exclusivement utilisé par eux, c'est une combinaison de bâton (ferré) et de lance-pierre, constituant une arme dangereuse entre leur main.

Tasslehoff rencontra Flint après une des actions normales de Kender, étonné de s'entendre accusé d'avoir volé, de l'étalage de Flint, un bracelet qu'il avait mis dans la poche avant de sortir. Tanis réussit à calmer la situation et ils devinrent rapidement de bons amis. Tass devait, plus tard, être à l'origine de la rencontre avec Caramon, Raistlin et Sturm.

Statistiques de Jeu AD&D®:

Force 13;
Intelligence 9; Sagesse 12;
Dextérité 16; Constitution 14;
Charisme 11; Alignement - Neutre;
Points d'Impact 15; Classe d'Armure 6.

EQUIPEMENT:

Armure en cuir;
Hoopak +2 (dégâts 3-8);
Lance-pierre et étui de 20 balles (dégâts 2-7).



Par Larry Elmore
"Dragons of Mystery"



Flint Fireforge:



Par Larry Elmore
"Dragons of Hope"

Né un vrai nain des collines, élevé dans la pauvreté, il quitta la maison dès qu'il fut capable de gagner sa vie. Les années passèrent et sa compétence en ferronnerie grandit, ce qui lui permit d'acheter une petite maison à Solace qui devint sa base.

De là, il voyaga beaucoup, ses techniques étant fortement sollicitées. Sa renommée s'étendit et des échantillons de son travail attirèrent l'attention du chef des lutins de Qualinesti. Il reçut alors une première invitation faisant de lui l'un des rares lutins non seulement à visiter les onze royaumes mais aussi un visiteur bienvenu. Il prit beaucoup de plaisir à construire des jouets ingénieux qui firent de lui un héros auprès des gosses quelque soit l'endroit où il travaillait, y compris parmi les lutins. Ce fut là que Flint et Tanis se rencontrèrent pour la première fois et, devinrent bons amis pendant de nombreuses années car Flint était une figure solitaire et Tanis

s'était toujours senti rejeté à cause de son sang humain. Quand Tanis quitta finalement Qualinesti, sa destination naturelle fut son vieil qu'il rejoignit à Solace. Il devint bientôt très utile à Flint qui fit de lui son partenaire commercial.

Un jour que Tanis prenait le petit déjeuner à l'Auberge, Tass arriva à l'étalage de Flint et commença les événements qui conduisirent rapidement à la rencontre de tous ceux qui étaient destinés à devenir les 'Compagnons de la Lance' et qui délivrèrent Goldmoon et Riverwind des Chercheurs. Durant la période conduisant à cette délivrance, le monde devint plus dangereux à mesure que le mal de Takhisis s'emparait graduellement de Krynn. Flint prit sa retraite car cela ne valait plus la peine de voyager et les amis se séparèrent en promettant de se revoir cinq ans plus tard. Cette rencontre décisive les réunit avec Goldmoon et Riverwind et déclencha les événements qui vous ont amené au commencement de votre quête.

Statistiques de Jeu AD&D®:

Force 16 (Dégâts +1);
Intelligence 7; Sagesse 12;
Dextérité 10; Constitution 18;
Charisme 13; Alignement - Bon Neutre;
Points d'Impact 42; Classe d'Armure 6.

EQUIPEMENT:

Armure en cuir émaillée et Bouclier;
Hache d'armes +1 (dégâts 1-8);
Jet de haches (dégâts 1-6).



Par Larry Elmore
"Dragons of Mystery"



V. Les Monstres

Lors de vos voyages à travers les ruines, vous rencontrez des créatures nombreuses et variées, des animaux féroces aux disciples maléfiques de Takhisis. La meilleure réaction est l'indifférence, la plus habituelle est l'hostilité active parce que vous êtes des ennemis ou de la nourriture. Tous les adversaires sont des monstres.

Les Hommes:

Tous les humains que vous rencontrez seront au service des Dieux Dragons. Leur équipement comprend une armure en cuir et des épées. Ils aiment se battre, étant des soldats plein d'expérience, d'habitude des mercenaires qui sont des gardes de bas échelon dans les ruines.

Les Draconiens Baaz:

Du genre petit et commun, utilisés comme troupes terrestres, ils sont au bas de l'échelle sociale. Souvent utilisés comme espions, capables de cacher leur origine sous des robes à capuchons, vous n'aurez pas de problème à les reconnaître dans leur cité 'en ruine'. Ils adorent se battre, étant friands d'hommes qui représentent pour eux un changement de régime. Ils portent quelque protection, utilisent des épées et, quand ils sont tués, se transforment en pierres et se réduisent en poussière.

Les Araignées Géants:

Ces monstres sans intelligence sont assez gros pour poser des problèmes à vous et au groupe car 'si ça bouge, ça doit être de la nourriture'. Ils sont durs et supportent beaucoup de dégâts avant de mourir. Ils attaquent en mordant.

Les Trolls:

Ces humanoïdes gros et lourds ne sont pas très intelligents mais, comme tant d'autres, ils traitent les hommes comme un agréable supplément diététique. Ils font des adversaires très coriaces et sont très difficiles à blesser. Quand ils sont finalement atteints, leurs blessures commencent à guérir automatiquement. S'ils sont frappés plus rapidement qu'ils guérissent, ils peuvent être apparemment tués; mais, à moins qu'il ne soit complètement détruit (par la magie, comme les 'Mains Brûlantes'), même un 'cadavre' régénérera s'il est laissé seul. Al l'aide de gourdins, ils sont capables d'infliger des blessures terribles. Le seule chose qui vous sauve, quand vous vous battez avec ces êtres affreux, est leur mouvement relativement lent, vous permettant de vous enfuir.

Les Laquais Spectraux:

Les esprits des humains et des demi-humains qui meurent avant de terminer une quête ou un serment. Ils n'attaquent pas d'habitude, à moins qu'on les dérange, mais comme leur routine quotidienne consiste à recommencer des actions qui les ont conduits à la mort, il est virtuellement impossible de ne pas les déranger. Très souvent, le fait que vous soyez présent les dérange. Les Laquais Spectraux ressemblent à ce qu'ils étaient à l'heure de leur mort, (c'est-à-dire à des humains mais transparents à des degrés différents), si vous voyez le mur à travers votre adversaire, celui-ci n'est probablement pas humain. Ils utilisent les armes qui les ont tués, souvent l'épée et sont des adversaires intelligents à ne pas négliger.



Les Draconiens Bozak:

Plus gros et plus remplis que les petits Baaz, ils usent de magie et sont dédiés aux objectifs des Dieux Dragons. Très intelligents, sans pitié en attaque, les Bozaks sont des adversaires mortels qui partagent le goût diététique général des Draconiens pour les humains. De même, comme adversaires de Takhisis, ils seront impatients de vous combattre. Il ne portent pas d'armure mais ils sont plus difficiles à blesser que les Baaz qui, eux, portent des armures. Ils utilisent des attaques magiques comme le 'Missile Magique'. Quand on les tue, leur peau se dessèche, s'effritant des os quand ils explosent, blessant tout ceux qui se trouvent à proximité.

Aghar (Les Naims Gully):

La classe la plus inférieure parmi les naims, les Aghar, ont vu leur statut de parenté nié par les autres naims et sont considérés comme un fléau comique par les humains. Leur instinct le plus fort est la survie avec la lâcheté comme vertu et la servilité érigée en forme d'art. Issue de mariages entre les naims et les gnomes dans un passé lointain, cette nouvelle race n'avait pas les qualités de ses parents et devait survivre le mieux qu'elle le pouvait. Le cataclysme s'avéra être leur salut en leur donnant accès à des douzaines de cités en ruine, y compris Xak Tsaroth. Ils disposent des corps des caractères s'ils ne sont pas relevés.

Les Dragons Noirs Nouveaux-Nés:

Ils sont exactement comme leur nom l'indique, mais n'essayez pas de les chouchouter, à moins qu'il vous soit égale de perdre un bras. Ils attaquent avec leur arme de souffle chaque fois qu'ils vous rencontrent. Comme tous les jeunes dragons, ils supportent beaucoup la douleur sans recevoir de blessures sérieuses et, bien que nouvellement éclos, ils sont de méchants petits tueurs car ils adorent un peu d'humain frais de temps à autre. Trop jeunes pour utiliser la magie, ils sont des adversaires coriaces, capables d'infliger des dégâts importants en soufflant sur les caractères.

Les Spectres:

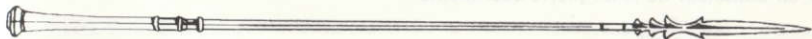
Esprits des êtres maléfiques, condamnés ou déterminés à rester dans notre monde, ces morts-vivants sont parmi les adversaires les plus mortels que vous puissiez rencontrer. Ils n'ont pas besoin d'armes et sont mortels au toucher, non pas tellement à cause des blessures qu'ils peuvent occasionner, mais surtout pour la force de vie qu'ils peuvent voler. La méchanceté noire du spectre n'a d'égal que son apparence noire, glissant vers vous pour voler votre force de vie.

Khisanth:

Ce garde final est probablement la seule chose plus dangereuse que les spectres. Versé dans la pratique de rester en vie, capable de souffler de l'acide mortel, Khisanth est un énorme vieux dragon. C'est le dernier obstacle que vous devez franchir avant de terminer votre mission.

Général:

Plus vous rentrez dans les ruines, plus les dangers augmentent car les monstres les plus mortels préfèrent vivre dans les fonds. Tout en explorant, vous devez apprendre à faire face de manière effective aux différents monstres. Il est plus prudent de vous défendre dans les combats à distance plutôt que d'attendre le close combat. Vous pouvez aussi fuir plus facilement dans le Combat à Distance. N'ayez pas peur de fuir si vous vous sentez incapable d'affronter quelqu'un ou si vous avez été sérieusement blessé lors de rencontres



précédentes. Les replis stratégiques (fuites à toutes jambes) vous permettent de traiter les blessures subies lors de combat précédents et de pouvoir mieux affronter un nouvel adversaire. Il n'est pas recommandé de vous battre avec un groupe sérieusement blessé, à moins que vous n'ayiez pas le choix. Sachez qu'à mesure que vous avancez à l'intérieur de Xak Tsaroth, votre seule présence commence à attirer de plus en plus de monstres – le retard avantage l'ennemi. Bien que vous vous battiez plusieurs fois, votre objectif final est de récupérer les 'Disques de Mishakal' et de restaurer le culte des vieux dieux – les vrais dieux de Krynn. Vous pourriez échouer plusieurs fois avant de réussir, et après cela, vous pouvez encore essayer car il y a plus d'un chemin vers la victoire. Chaque nouveau jeu est différent bien que si vous sauvegardez et restaurez un jeu, ce jeu sera toujours le même, les zones déjà explorées restant inchangées.

VI. Les Objets Trouvés – Les objets dans les ruines:

La ville fut abandonnée dans une panique aveugle lorsque le Cataclysme frappa. Les gens s'enfuirent, terrifiés, abandonnant tout. Bien que les articles les plus évidents aient été ramassés au cours des siècles, il reste beaucoup de choses utiles que les chercheurs de trésors avaient ignorées, des choses trop bien cachées, trop banales pour susciter de l'intérêt ou même perdues et abandonnées par les pillards ou par les habitants des ruines qui suivirent. Bien que vous ayez la capacité de trouver des articles magiques, rappelez-vous que même le fait de détecter les sorts exige de l'énergie qui peut être plus utile ailleurs. Faites attention à la sur-utilisation de l'énergie qui attire des monstres magiques sensibles, ou au temps que vous mettez à chercher qui peut permettre à des choses que vous n'aimez pas du tout de vous trouver. Équilibrez vos actions en conséquence.

Les Rouleaux:

Ils contiennent des sorts préparés à l'avance, prêts à être utilisés immédiatement par Raistlin. Une fois ramassé, le rouleau est identifié sur l'inventaire du caractère. N'importe quel caractère peut en ramasser un mais seul Raistlin peut l'utiliser. Sélectionnez à partir du sous-menu USE et ce sera le premier sort à utiliser la prochaine fois que Raistlin entrera dans le 'Ranged Combat Mode' (Mode de Combat à Distance).

Les Épées:

Bien que les caractères ne puissent pas utiliser les armes trouvées dans les ruines, ils peuvent acquérir de l'expérience en ramassant ces articles pour améliorer leur score à la fin du jeu. Les armes acquises ne peuvent pas être utilisées car elles ne sont pas connues des caractères qui perdraient leur bonus d'habileté pour leurs armes normales.

Les Autres Armes et Munitions:

Il y a d'autres articles tels que les arcs et les poignards mais leur utilisation est sujette à la même restriction que les épées. Les munitions disponibles comprennent les carquois de flèches et les étuis à balles pour les utilisateurs de lance-pierres. Ramassez-les là où ils se trouvent car le combat exige de larges quantités d'armes. Ramassez-les tout simplement et elles seront utilisées automatiquement des inventaires individuelles des caractères dans le combat. Autant que possible, essayez d'utiliser des tirs simples dans le 'Combat à Distance', plutôt que des tirs rapides, pour diminuer l'utilisation de flèches et de balles. Une balle est un petit grain de plomb qui peut infliger des blessures sérieuses quand il est tiré par un utilisateur de lance-pierre expérimenté.



Les Potions:

Plusieurs d'entre elles peuvent être trouvées dans les ruines, la plupart cachées par la magie, quelques-unes datant du temps du Cataclysme. Elles ne sont pas toutes pareilles et sont utilisées de manières diverses. Elles sont de couleurs variées mais chaque type est d'une seule couleur. Le seul moyen de connaître leur effet et d'en essayer une et toutes celles ayant la même couleur sont les mêmes.

Tout caractère peut ramasser une potion mais peut avoir à la donner à quelqu'un d'autre pour être utilisée. Pour le boire, elle doit se trouver dans l'inventaire du caractère désirant la boire. Sélectionnez USE du menu principal et la potion de la liste des articles utilisables. La potion est bue et son effet appliqué au caractère (Conseil – vérifiez la situation du caractère avant et après pour avoir des indications concernant ses actions). Si vous ne remarquez pas de changement, elle pourrait alors ne pas convenir au caractère ou elle pourrait se trouver dans le mauvais endroit.

Les potions curatives causent des changements permanents en guérissant les blessures. De puissance différente, leur effet varie. Elles réparent les dégâts subis mais ne peuvent pas augmenter le nombre de 'Points d'Impact' au-delà de leur valeur de départ. Ces potions peuvent être bue par n'importe qui.

Les potions de la Force et d'Invulnérabilité durent un certain temps (variable) et n'affectent que Tanis, Riverwind, Caramon, Sturm et Flint. Tant que leur effet dure, elles peuvent être très utiles dans les situations dangereuses.

Les potions de la Force augmentent les dégâts causés par un caractère chaque fois qu'un adversaire a été atteint. Les dégâts supplémentaires varient en fonction de la puissance de la potion utilisée.

Les potions d'Invulnérabilité immunisent contre les attaques non magiques, empêchent la magie de vous atteindre facilement et augmentent la résistance aux effets de la magie. La durée minimum pour que les potions soient efficaces est la même pour les deux, mais les potions d'Invulnérabilité peuvent durer plus longtemps.

Si vous avez beaucoup de chance, les caractères pourront même trouver des potions leur permettant de contrôler les monstres pendant un certain temps ou jusqu'à ce qu'ils essaient de les tuer. Malheureusement, il est difficile de découvrir l'effet de ces potions. Elles n'ont l'air de ne rien faire avant que les caractères soient en présence de la cible. Cependant, si vous arrivez à découvrir le but d'une potion pareille, elle vous permettra alors d'aller jusqu'à un monstre et de l'attaquer, et il ne réagira pas avant d'être atteint.

Les Bagues:

Il y a plusieurs bagues magiques que tout caractère peut utiliser. Sélectionnez une bague du sous-menu USE et portez-la. Les bagues peuvent avoir des effets divers mais les types de bagues que l'on aura tendance à trouver feront de celui qui les porte une cible difficile à être atteinte par les monstres. Quelques-unes sont plus efficaces que d'autres mais elles sont toutes efficaces une fois portées. Jusqu'à leur sélection, elles ne font rien quand elles sont dans les étuis ou dans les poches. Une fois portée, une bague est associée de manière permanente à un caractère et disparaît du jeu à la mort permanente du caractère.

Les Baguettes Magiques:

Ne peuvent être utilisées que par Raistlin. Ce sont des dispositifs permettant de tirer des sorts avec un nombre de charges limité et qui tombent en poussière quand ils ont tous été utilisés. Si on les trouve et une fois en possession de Raistlin, on les sélectionne du sous-menu USE comme des armes de 'Combat à Distance' actives jusqu'à leur lancement ou jusqu'à ce qu'on les échange contre une autre sélection.



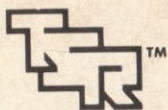
Divers :

Il existe plusieurs autres articles comme les bijoux ou autres trésors. Cependant, comme la plupart des autres articles décrits plus haut, ceux-ci ne sont pas laissés sans protection. Ils ont des monstres avec eux, ou vous pourrez attirer leur attention quand vous vous mettez à leur recherche. Une autre possibilité est le piège – quelques articles et zones sont protégés par des pièges que vous pourriez déclencher. Quelques indices de pièges peuvent être soit évidents soit correspondre à une situation trop tentante pour être vraie. De tels pièges peuvent être déclenchés à distance ou évités si le bon caractère arrive à les trouver. Vous apprendrez beaucoup plus en voyageant dans le monde des 'Héros de la Lance'.

Bonne chance... vous en aurez besoin!







STRATEGIC SIMULATIONS, INC.

