

La Secte Noire



La Secte Noire

Il y a bien longtemps, dans un petit village du Périgord Noir, des phénomènes bizarres avaient pris naissance.

On constatait de bien étranges disparitions. Les habitants d'ISSEGEAC vivaient dans la terreur. L'angoisse grandissait de jour en jour et le doute s'installait.

La population fit alors appel au grand Honorius exorciste de renom. Après maintes incantations tirées de son grimoire, le calme revint.

Avant de partir, il dit aux villageois "Braves gens la paix est maintenant revenue. N'ayez plus peur ! Je dois m'en aller, mais avant prenez ce grimoire. Il sera votre protection, ne l'égarerez jamais".

Sur ces dernières paroles, il reprit la route et le grimoire fut confié au Patriarche du village qui n'était autre que votre grand-père.

Pendant bien des années ISSEGEAC vécut dans le calme, mais.....

Un soir, on vit arriver au village un Etranger. Nul ne distinguait son visage. Sa démarche était lourde et pesante. Soudain, il s'arrêta et leva les bras.

Terrorisés, les habitants se réfugièrent dans leur maison.

Les volets se fermèrent rapidement. La nuit tomba.

Un cri déchirant perça la pénombre.

C'est au petit matin qu'il fallut se rendre à l'évidence.

On retrouva le corps inerte de votre grand-père et le grimoire avait disparu.

Il fallait le retrouver rapidement afin que la malédiction ne s'abatte pas de nouveau sur le village

Encouragé par les villageois, mais peu rassuré, vous décidez donc de vous mettre en marche. Quels périples allez vous vivre ?

Les volets et les portes se ferment et pour vous l'aventure ne fait que commencer !!!

° _ ° _ ° _ ° _ ° _ °

Fonctionnement du Jeu



CHARGEMENT DU JEU - RUN "SECTE"

DEPLACEMENTS :



NORD ou N

SUD ou S

EST ou E

OUEST ou O (validation)



FONCTION TOUCHES

- 1) TOUCHE I : Permet de visualiser l'inventaire
- 2) TOUCHE A : Correspond à l'aide.
- 3) TOUCHE R : Evite de taper deux fois de suite le même verbe

ACTIONS : Verbe + Nom

Exemple : OUVRE PORTE (validation) "Enter - Return"



ATTENDS : Permet de faire passer l'heure plus

rapidement.

- 1) Dans ce jeu le jour et la nuit ainsi que l'heure ont une importance. Certaines actions ne se feront que de jour ou de nuit.
- 2) Notez tous les endroits où vous trouverez des objets, car aucun message ne vous indiquera leur emplacement par la suite.
- 3) Faites un plan et examinez minutieusement les lieux.



SAUVEGARDE ET CHARGEMENT

Dans ce jeu il est possible de faire autant de sauvegardes que l'on veut. L'ordinateur vous indiquera la marche à suivre.

- 1) Sauvegarde : TAPEZ SAUVE puis ENTER
- 2) Chargement : TAPEZ CHARGÉ puis ENTER.

Il est recommandé de fermer les taquets de la disquette