

THE SHADOWS OF SERGOTH



GUIDE DU JOUEUR

TABLE DES MATIERES

PRESENTATION.....	2
DESCRIPTION GENERALE ET CONFIGURATION	2
CONTEXTE	2
REGLES DE BASES	3
INTRODUCTION	3
CARACTERISTIQUES PRINCIPALES	3
CARACTERISTIQUES SECONDAIRES	3
RESISTANCES AUX DEGATS.....	4
CONDITION DE SANTE	4
EXPERIENCE.....	5
LA MAGIE.....	5
RACES ET GENRES	8
LES ETATS TEMPORAIRES	9
LE SYSTEME DE COMBAT	9
LES MONSTRES.....	11
DEMARRAGE DU JEU	122
LANCEMENT DU JEU.....	12
CHOIX DE LA LANGUE.....	12
MENU DE JEU	12
TOUCHES DE JEU	13
SELECTION D'UN PERSONNAGE.....	14
INTERFACE DE JEU.....	15
FENETRE D'ECRAN PRINCIPAL	15
FENETRE DES STATISTIQUES DETAILLEES	18
CARTE DU NIVEAU DE DONJON COURANT	19
GESTION DE L'INVENTAIRE.....	19
GESTION DES SORTS	22
ATTAQUES	24
SYSTEME DE SAUVEGARDES.....	24
CONSEILS POUR LES DEBUTANTS	25

PRESENTATION

Description générale et configuration

THE SHADOWS OF SERGOTH est un "dungeon crawler" en vue subjective pour Amstrad CPC. Il fonctionne sur n'importe quel modèle de CPC équipé de 128Ko de mémoire vive. L'utilisation du clavier est conseillée pour un confort de jeu optimal mais il est aussi possible de jouer avec une manette.

Contexte

Le jeu se déroule dans un monde médiéval fantastique, dans un petit royaume appelé Chrisandia, au sud de la péninsule de Marak. Il n'est pas très densément peuplé et vit essentiellement de pêche et de commerce avec les contrées du nord. Son actuel roi, Orlof VI le preux, fait partie d'une longue lignée de rois s'étant illustrés pendant les grandes conquêtes de l'ère de cendre. Son siège est établi au château de Sergoth, au cœur de la capitale Cedicus.

Lors des guerres contre l'empereur maléfique Sul Rakin, le royaume a fait preuve d'un grand courage malgré les pertes. Les événements du jeu se déroulent cinq ans après la chute de l'empereur, en l'an 351 de l'ère de Crystal.



REGLES DE BASE

Introduction

Les règles de THE SHADOWS OF SERGOTH sont librement inspirées de Microlite20, une simplification extrême des règles de "Advanced Donjon et dragon".

Caractéristiques principales

Votre personnage possède trois caractéristiques de base :

- **Force (FOR):** représente la puissance physique et la capacité à combattre à mains nues ou avec des armes de mêlée (épée, hache,...). Une force élevée permet aussi d'avoir plus de points de vie en début de partie.
- **Dextérité (DEX):** représente l'agilité et les réflexes, ainsi que sa capacité à utiliser les armes de jet (arbalète, bâtons magiques).
- **Esprit (ESP):** mélange d'intelligence des mages et de personnalité des guérisseurs, l'esprit représente la capacité à utiliser la magie. Un esprit élevé permet aussi d'avoir plus de points de sort en début de partie.


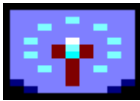



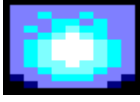
Caractéristiques secondaires

Votre personnage possède également des caractéristiques secondaires :

- **Bonus d'attaque (ATQ):** représente la capacité à atteindre sa cible. Un bonus d'attaque élevé améliore les chances d'atteindre un ennemi, sauf si ce dernier possède une bonne défense. Le bonus d'attaque dépend du niveau d'expérience, de bonus magiques divers et de l'arme utilisée en fonction de la caractéristique associée (force pour les armes de mêlée, dextérité pour les armes de jet et esprit pour les attaques magiques).
- **Bonus de défense (DEF):** représente la capacité à se défendre et à éviter les coups. Un bonus de défense élevé améliore les chances d'éviter les coups d'un ennemi, sauf si celui-ci a une bonne attaque. Le bonus de défense dépend de la dextérité, de bonus magiques divers, et du bonus total d'armure.
- **Points de vie (PV):** symbolisent le niveau de vie du personnage et sa capacité à encaisser les dégâts. Ils peuvent être regagnés en mangeant, en dormant, en utilisant la magie ou à l'aide d'équipements magiques.
- **Points de sort (PS) :** symbolisent le niveau d'énergie magique dont dispose le personnage pour lancer des sorts. Ils peuvent être regagnés en dormant, en buvant des potions de mana ou à l'aide d'équipements magiques.

Résistances aux dégâts

Votre personnage possède plusieurs types de résistances aux dégâts. Celles-ci peuvent être naturelles, selon la race, et augmentées à l'aide de sorts ou d'équipements magiques.

Symbole	Type	Description
	Résistance aux coups critiques en %.	Probabilité d'éviter un coup critique. 100% signifie une protection totale contre les coups critiques.
	Résistance à la magie en %.	Probabilité d'éviter une attaque magique (mais pas une attaque élémentaire). 100% signifie une protection totale contre les attaques magiques.
	Résistance à l'électricité en %.	Atténuation de dégâts liés à l'électricité, comme les sorts de foudre. Une résistance de 100% réduit les dégâts à 0.
	Résistance au feu en %.	Atténuation de dégâts liés au feu, comme les sorts de boules de feu. Une résistance de 100% réduit les dégâts à 0.
	Résistance au poison en %.	Probabilité d'éviter un empoisonnement par un monstre venimeux. Une résistance de 100% signifie une totale immunité au poison.
	Résistance au froid en %.	Atténuation de dégâts liés au froid, comme les sorts de boules de givre. Une résistance de 100% réduit les dégâts à 0.

Condition de santé

Le personnage débute l'aventure en bonne santé, mais celle-ci peut ensuite être affectée, principalement par les monstres. Le personnage peut être dans quatre états différents cumulables :

- **Bonne santé**: c'est l'état normal du joueur.
- **Empoisonné**: état acquis par les monstres venimeux. Quand le personnage est empoisonné, sa barre de vie devient jaune et il perd quatre points de vie tous les quatre pas. Seul un antidote ou un sort de guérison du poison peut supprimer cet état.
- **Faible**: état acquis magiquement par certains monstres. Quand le personnage est faible, ses points de force (FOR) sont réduits de moitié. Ceci affecte ses attaques à mains nues ou avec armes de mêlée. Seul une potion ou un sort de revitalisation peut supprimer cet état.
- **Maudit**: état acquis magiquement par certains monstres. Quand le personnage est maudit, ses points d'esprit (ESP) ou de dextérité (DEX) sont réduits de moitié. Ceci affecte ses attaques magiques ou avec armes de jet. Seul un sort de bénédiction peut supprimer cet état.

Expérience

A chaque fois que vous tuez un monstre, découvrez un niveau de donjon ou résolvez une énigme, votre personnage gagne des points d'expérience (XP). Au bout d'un certain nombre de points, donné par le tableau suivant, votre personnage gagne un niveau d'expérience.

Niveau	XP niveau suivant exigé	XP total exigé	Niveau	XP niveau suivant exigé	XP total exigé
1	100	100	11	2100	12100
2	300	400	12	2300	14400
3	500	900	13	2500	16900
4	700	1600	14	2700	19600
5	900	2500	15	2900	22500
6	1100	3600	16	3100	25600
7	1300	4900	17	3300	28900
8	1500	6400	18	3500	32400
9	1700	8100	19	3700	36100
10	1900	10000	20	3900	40000

Gagner un niveau d'expérience permet l'amélioration des caractéristiques du personnage :

- +4 à +6 points de vie (PV) par tirage aléatoire à chaque niveau.
- +4 à +6 points de sort (PS) par tirage aléatoire à chaque niveau.
- +1 point de bonus d'attaque (ATQ).
- +1 point de caractéristique principale au choix (Force, Dextérité ou Esprit).

La magie







Quel que soit votre personnage, celui-ci peut lancer des sorts, à condition d'équiper un livre de magie.

Le livre de magie contient jusqu'à 24 sorts de quatre types différents. Mais au début de l'aventure il ne contient que le sort de premier soin.

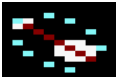
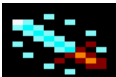
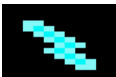



Vous devez trouver des parchemins de sort et les apprendre pour compléter le livre au fur et à mesure.





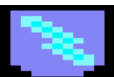

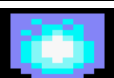

Les sorts de soin

Symbole	Description
	Premier soin (redonne 10 points de vie). - 2 PS
	Soin complet (Redonne tous les points de vie). - 10 PS
	Neutraliser le poison (guérit d'un empoisonnement). - 10 PS
	Revitaliser (supprime l'état de faiblesse). - 10 PS
	Dissiper le silence (supprime l'effet d'une attaque de silence qui empêche le personnage de lancer des sorts). - 20 PS
	Bénédiction (supprime une malédiction). - 20 PS







Les sorts d'attaque

Symbole	Description
	Flèche magique 2-8 dégâts magiques - 2 PS
	Epée magique 3-8 dégâts magiques - 3 PS
	Eclair 8-12 dégâts électriques - 5 PS
	Boule de feu 8-12 dégâts de feu - 5 PS
	Boule de givre 8-12 dégâts de froid - 5 PS
	Silence (empêche momentanément l'ennemi de lancer des sorts) - 10 PS

Sorts de défense

Symbole	Description
	Bouclier magique +5 DEF pendant 100 tours. - 10 PS
	+50% de résistance au poison pendant 100 tours. - 10 PS
	+50% de résistance à l'électricité pendant 100 tours. - 10 PS
	+50% de résistance au feu pendant 100 tours. - 10 PS
	+50% de résistance au froid pendant 100 tours. - 10 PS
	Fuite rapide (téléportation vers l'entrée du niveau). - 20 PS

Autres sorts

Symbole	Description
	Lévitacion pendant 100 tours. - 10 PS
	Sauter une case. - 10 PS
	Téléportation. - 20 PS
	Champion +5 ATK pendant 100 tours. - 20 PS
	Chute lente pendant 100 tours (évite les atterrissages brutaux au fond des trous) - 10 PS
	Invisibilité pendant 100 tours (la moindre action supprime l'effet). - 30 PS

Races et genres

Lors de la création de votre personnage, vous disposez de cinq races possibles : humain, elfe, nain, demi-Orque ou Homme lézard.





















Chaque race est plus ou moins forte, plus ou moins agile et plus ou moins douée pour la magie. Chacune dispose également de bonus spécifiques à sa race. Par exemple, les nains ont une légère résistance naturelle à la magie et les hommes-lézards sont plus résistants au poison.

	Humain	Elfe	Nain	Demi-Orque	Homme-Lézard
Force (FOR)	11	8	12	13	11
Dextérité (DEX)	10	12	8	10	12
Esprit (ESP)	10	11	11	8	8
Points de vie (PV)	17	14	18	19	17
Points de sort (PS)	16	17	17	14	14
Bonus d'attaque (ATQ)	+1	+0	+0	+0	+0
Bonus de défense (DEF)	+0	+1	+0	+0	+0
Résistance aux coups critiques	0%	0%	0%	0%	0%
Résistance à l'électricité	0%	0%	0%	10%	0%
Résistance au poison	0%	0%	0%	0%	30%
Résistance à la magie	0%	0%	30%	0%	0%
Résistance au feu	0%	0%	0%	10%	0%
Résistance au froid	0%	0%	0%	10%	0%

Pour chaque race, vous pouvez également choisir un homme ou une femme. Ceci n'influe toutefois pas sur les statistiques ni sur le déroulement de l'aventure.

Les états temporaires

Les états temporaires sont des états qui affectent le personnage de manière limitée dans le temps. Ils sont provoqués par des sorts de magie, le joueur ou une attaque ennemie. Il y a dix états temporaires :

Symbole	Description	Sort lié
	Bouclier magique +5 DEF pendant 100 tours	
	Résistance au poison +50% de résistance au poison pendant 100 tours	
	Résistance à l'électricité +50% de résistance à l'électricité pendant 100 tours	
	Résistance au feu +50% de résistance au feu pendant 100 tours	
	Résistance au froid +50% de résistance au froid pendant 100 tours	
	Lévitacion Empêche de tomber dans les trous pendant 100 tours	
	Champion +5 ATQ pendant 100 tours	
	Chute lente Evite de perdre des points de vie en tombant dans les trous pendant 100 tours	
	Invisibilité Non détecté par les monstres pendant 100 tours	
	Silencieux (suite à une attaque de silence). Empêche le joueur de lancer des sorts pendant 100 tours	

Le système de combat

Le jeu utilise le système de tour par tour. C'est-à-dire que le joueur et les monstres se déplacent ou attaquent à tour de rôle.

Les attaques

La réussite d'une attaque dépend d'un jet de dé à 20 faces (abrégé 1D20). En réalité le jeu choisie aléatoirement un nombre compris entre 1 et 20.

*Si ATQ de l'attaquant + $1D20 > DEF$ du défenseur, l'attaque a réussi.
Sinon l'attaque échoue et le tour passe à l'attaquant suivant.*

Calcul des dégâts avant réduction

Quand l'attaque réussie, le jeu calcule les dégâts maximum que le défenseur doit subir. Ces dégâts peuvent ensuite être réduits à l'aide des résistances du défenseur. Si l'attaquant est le personnage, les dégâts avant réduction dépendent de l'arme utilisée et de la caractéristique associée.

Type d'arme	Formule des dégâts
Mains nues.	1 à 3 points de dégâts + bonus de force
Arme de mêlée à une main.	Dégât de l'arme + bonus de force
Arme de mêlée à deux mains.	Dégât de l'arme + 2 x bonus de force
Arme de jet à une main.	Dégât de l'arme + bonus de dextérité
Arme de jet à deux mains.	Dégât de l'arme + 2 x bonus de dextérité
Sort d'attaque.	Dégât du sort + bonus d'esprit

Les dégâts des armes sont compris entre un minimum et un maximum (exemple : dague = 1 à 4 points de dégâts physiques). Les dégâts sont alors décidés par tirage aléatoire en ces deux nombres.

Les bonus de force, de dextérité ou d'esprit reflètent l'expérience du personnage. Plus il augmente dans ces caractéristiques, plus il fait de dégâts avec les armes associées. Les bonus sont multipliés par deux pour les armes à deux mains.

Bonus de caractéristique = (caractéristique – 10) / 2, arrondi à l'inférieur.

Si le résultat du bonus est inférieur à 0, il est ramené à 0. Il n'y a pas de malus.

Remarque : certains équipements magiques, comme des anneaux ou des colliers, peuvent ajouter des points de dégâts supplémentaires.

Cas des coups critiques

Un coup critique arrive quand, lors de l'attaque, le jet de D20 a donné 20. Le coup critique doit toutefois être confirmé dans le cas où le défenseur possède une résistance aux coups critiques. Un coup critique se traduit par une augmentation des dégâts selon les formules suivantes :

Dégât min de coup critique = dégât min + 1

Dégât max de coup critique = dégât min + 1 + 2 x (dégât max – dégât min)

Exemple :

- Dague : 1 à 4 points de dégâts physiques de base.
- Dégât de coup critique = 2 à 8 points de dégâts physiques.

Cas des attaques doubles

Certaines attaques de monstres sont doubles. Exemple : attaque de chauve-souris venimeuse = attaque physique + 25% de chance d'empoisonner sa cible. Dans ce cas, le jeu considère qu'il s'agit de deux attaques séparées lancées l'une après l'autre.

Cas des immunités aux attaques

Certains monstres peuvent être immunisés contre certaines attaques. Dans ce cas, le jeu précise au joueur que l'attaque n'a aucun effet. Le personnage peut lui-même être immunisé contre certaines attaques si sa résistance atteint 100%.

Calcul des dégâts après réduction

Les dégâts sont ensuite réduits en fonction de la résistance aux dégâts. Cela ne s'applique qu'aux résistances de types réduction de dégâts (feu, glace, électricité). La formule de réduction est la suivante :

$$\text{Dégâts réduits} = \text{dégâts avant réduction} \times (1 - \text{résistance en \%} / 100)$$

Exemple:

- Dégâts avant réduction = 10 points de dégâts de feu.
- Résistance au feu = 50%
- Dégâts réduits = $10 \times (1 - 50 / 100) = 10 \times (1 - 0.5) = 10 \times 0.5 = 5$

Application des dégâts

Les points de dégâts réduits sont ensuite retranchés des points de vie. Et si les points de vie du défenseur tombent à 0, il meurt.

Les monstres

Le donjon de Sergoth est rempli de monstres plus ou moins puissants. Il n'existe aucune description de ces monstres car personne n'est jamais sorti vivant de ce donjon. Quand vous rencontrez un monstre, essayez d'identifier rapidement :

- S'il attaque à distance ou uniquement en combat rapproché.
- S'il a des attaques simples ou doubles.
- De quel type d'attaque il s'agit pour pouvoir utiliser des protections. Attention certains élémentaires peuvent frapper physiquement mais les dégâts sont de type élémentaire (feu, glace, électricité).
- De combien de points de vie ils disposent en fonction des dégâts que vous leur infligez. Les monstres de même type ont généralement le même nombre de points de vie.

DEMARRAGE DU JEU

Lancement du jeu

Mettez la face A du jeu dans le lecteur de votre choix (A: ou B:), puis lancez le jeu à l'aide de la commande suivante, avec ou sans majuscules : **RUN "DISC**

Choix de la langue

Lorsque le jeu se lance, il vous demande d'abord de sélectionner la langue dans laquelle vous souhaitez jouer. Vous pouvez parfaitement commencer une partie dans une langue et finir dans une autre.

Sélectionnez le drapeau correspondant au pays d'origine de la langue de jeu, puis appuyez sur la barre espace.

Menu de jeu

Le menu se présente de la manière suivante :

Démarrer	Création d'une nouvelle partie avec sélection d'un personnage.
Continuer	Reprise d'une partie déjà commencée.
Les touches	Redéfinition des touches de jeu.
Histoire	Permet de connaître l'histoire du jeu.
Crédits	Liste des personnes ayant participé au développement.

Utilisez les flèches haut et bas pour vous déplacer dans le menu, et la barre d'espace pour sélectionner une option.

Si vous choisissez de démarrer une nouvelle partie, le jeu vous demande un niveau de difficulté:

Aventurier	Assez facile.
Guerrier	Moyen.
Champion	Difficile.

Touches de jeu

Les touches de jeu par défaut sont les suivantes:



Se déplacer en avant dans le donjon.
Bouger le curseur vers le haut dans les menus.



Reculer dans le donjon.
Bouger le curseur vers le bas dans les menus.



Faire un quart de tour à gauche dans le donjon.
Bouger le curseur vers la gauche dans les menus.



Faire un quart de tour à droite dans le donjon.
Bouger le curseur vers la droite dans les menus.



Faire un pas à gauche.



Faire un pas à droite.



Ouvrir la fenêtre des statistiques détaillées.



Accéder à l'inventaire.



Jeter un objet au sol dans l'inventaire.



Accéder à la fenêtre de sélection des sorts quand le livre de magie est équipé.
L'ouverture de cette fenêtre peut aussi se faire en cliquant sur le sort sélectionné dans l'inventaire, quand le livre de magie est équipé.



Repos jusqu'à récupération complète des points de vie et des points de sort?



Affichage de la carte du niveau de donjon courant.

**Barre
espace**

Actionner, attaquer, sélectionner un objet ou un sort dans les menus.



Sortir d'un menu ou d'une fenêtre particulière.



Quitter le jeu.

Sélection d'un personnage

Au commencement d'une partie, vous devez sélectionner un personnage. Vous pouvez choisir un homme ou une femme de race humaine, elfe, naine, demi-Orque ou homme-lézard.



Les caractéristiques ne sont pas modifiables. Chaque race possède plus ou moins de force, de dextérité, d'esprit ou de résistance. Mais toutes les races sont dans la même moyenne. Par exemple, les elfes sont agiles et naturellement doués pour la magie, mais ils sont faibles physiquement. Chaque race possède aussi un bonus spécial. Les humains ont +1 ATQ, les elfes ont +1 DEF,...

Au début, les points de vie dépendent de la force ($PV=FOR+6$), et les points de sort dépendent de l'esprit ($PS=ESP+6$). Donc un personnage fort pourra prendre plus de dégâts en début de partie. Et un personnage doué en magie pourra plus facilement se régénérer à l'aide de sorts de soins.

Au cours de l'aventure, vous pourrez faire évoluer ces caractéristiques comme vous le voulez. Mais au début, elles peuvent influencer légèrement sur votre stratégie de combat. Les hommes-lézards sont bons en défense et en attaques par armes de jet. Les demi-Orques sont meilleurs en combats rapprochés avec armes de mêlée. Les humains sont moyens partout, mais permettent d'évoluer plus facilement dans une direction ou une autre.

INTERFACE DE JEU

Fenêtre d'écran principal

Quand vous entrez dans le donjon, l'écran se présente de la manière suivante :



Tableau des états temporaires

Les états temporaires sont affichés sous forme d'icônes, et seulement s'ils sont actifs. Pour la signification des icônes, voir le chapitre "Les états temporaires" à la page 9.



Mini-carte

La mini-carte affiche les 7x7 cases autour du personnage qui ont déjà été aperçues. Si les cases qui n'ont pas encore été aperçues apparaissent sous forme de quadrillage orange-jaune. La flèche rouge au centre de la mini carte indique la position et l'orientation du personnage.

Les objets et les monstres ne sont pas affichés.



Statistiques simplifiées

Les statistiques simplifiées affichent les informations suivantes de manière simple :

- Bonus d'attaque (ATQ)
- Bonus de défense (DEF)
- Force (FOR)
- Dextérité (DEX)
- Esprit (ESP)
- Niveau d'expérience (NIV).

Elles peuvent être très utiles dans les cas suivants :

- Vérifier si le bonus d'attaque ATQ est meilleur avec telle ou telle arme.
- Vérifier si le bonus de défense DEF est meilleur avec tel ou tel équipement.
- Vérifier si les caractéristiques sont normales, réduites ou augmentées.

Quand une caractéristique est artificiellement augmentée, à l'aide d'un sort ou d'un équipement magique, elle apparaît en bleu. Quand elle est artificiellement réduite, en cas de faiblesse par exemple, elle apparaît en rouge. Et si elle est normale, elle apparaît en jaune. La fenêtre de statistiques détaillées permet ensuite d'en savoir plus (voir chapitre suivant).



Barres de vie et de mana

La barre de vie, en rouge sur fond bleu marine, indique le pourcentage de vie restant. Et la barre de mana, en bleu ciel sur fond bleu marine, indique le pourcentage de points de sorts restant. Mais ces barres n'indiquent pas le nombre de points restants sur le nombre de points maximum. Pour ça il faut aller dans la fenêtre des statistiques détaillées.



Quand le personnage est empoisonné, sa barre de vie devient jaune :

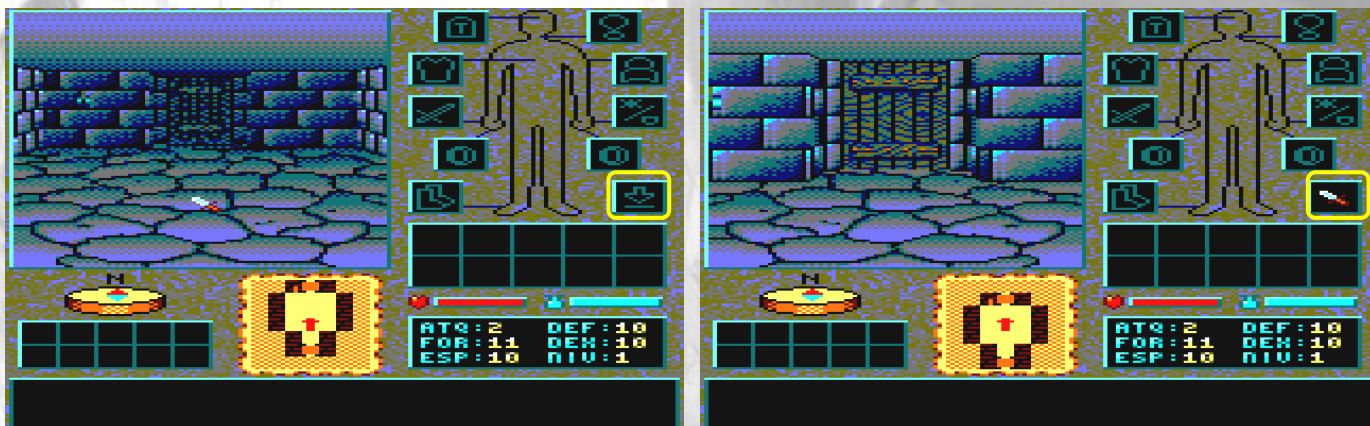


Objets du sac

Le sac contient 10 objets maximum pour ranger les objets trouvés.

Case de sol

La case de sol indique s'il y a un objet aux pieds du personnage ou pas. Quand il n'y a rien, elle est représentée par une flèche verte vers le bas. Sinon l'objet au sol est indiqué dans la case.



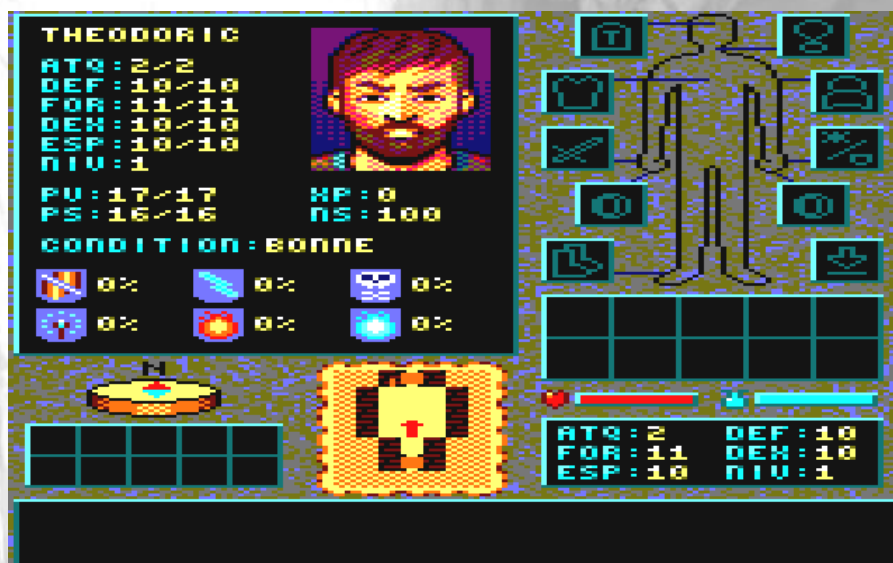
Cases d'équipements

Comme pour la case de sol, les cases d'équipement contiennent soit l'icône de case vide, soit l'objet équipé correspondant.

Icone	Description
	Case d'équipement des casques.
	Case réservée aux colliers ou aux pendentifs.
	case réservée aux vêtements et armures.
	Case réservée aux capes.
	Case réservée aux armes ou à l'affichage du sort courant quand le livre de magie est équipé dans la main gauche. Si cette case est vide, le jeu considère que le joueur est en mode de combat à mains nues.
	Case réservée aux boucliers ou au livre de magie. Si le joueur équipe une arme à deux mains, cette case apparaît barrée en rouge pour signifier que le joueur ne peut pas équiper de bouclier par exemple. Si cette case contient le livre de magie, alors la case de main droite contient le sort sélectionné.
	Deux cases réservées aux anneaux.
	Case réservée aux chaussures et aux bottes.

Fenêtre des statistiques détaillées

Cette fenêtre est accessible à l'aide de la touche de statistiques (b par défaut). N'importe quelle touche permet ensuite d'en sortir.



Elle indique les éléments suivants :

- Bonus d'attaque (ATQ): valeur actuelle / valeur max.
- Bonus de défense (DEF): valeur actuelle / valeur max.
- Force (FOR): valeur actuelle / valeur max.
- Dextérité (DEX): valeur actuelle / valeur max.
- Esprit (ESP): valeur actuelle / valeur max.
- Niveau d'expérience (NIV).
- Points de vie (PV): valeur actuelle / valeur max.
- Points de sort (PS): valeur actuelle / valeur max.
- Nombre de points d'expérience (XP).
- Nombre de points d'expérience requis pour le niveau suivant (NS).
- Condition de santé.
- Résistances en %.

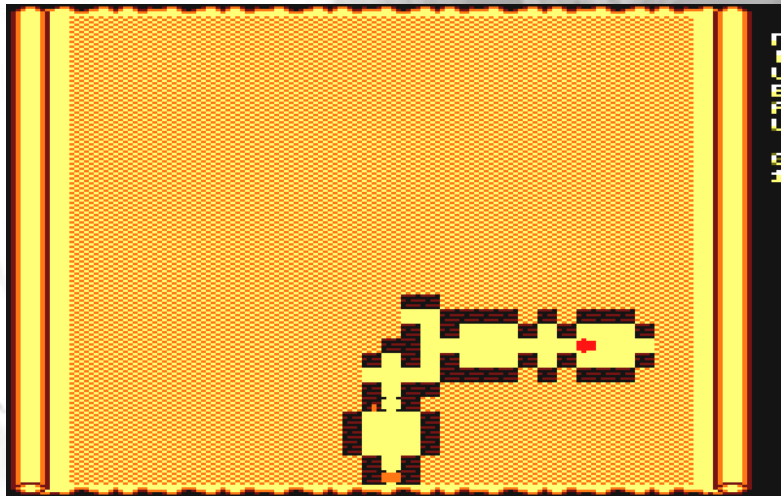
Remarques:

- Si le personnage possède plusieurs conditions en même temps (exemple : empoisonné et faible), celles-ci s'affichent en alternance et en boucle.
- Comme pour les statistiques simplifiées, les valeurs atténuées sont affichées en rouge et les valeurs augmentées sont affichées en bleu.

Pour la signification des icônes de résistance, voir chapitre "**Résistances aux dégâts**" page 4.

Carte du niveau de donjon courant

La carte est accessible simplement à l'aide de la touche de carte (m par défaut). Elle s'affiche de la même manière que la mini carte, mais sur le niveau entier.



Dans le cas de l'utilisation d'un sort de téléportation, la carte apparaît aussi avec un curseur bleu clignotant pour sélectionner une case de destination.

La carte du niveau est sauvegardée quand le personnage accède au niveau suivant, ou quand vous sauvegardez la partie en la quittant. Quand vous revenez dans ce niveau, vous retrouvez la carte dans le même état.

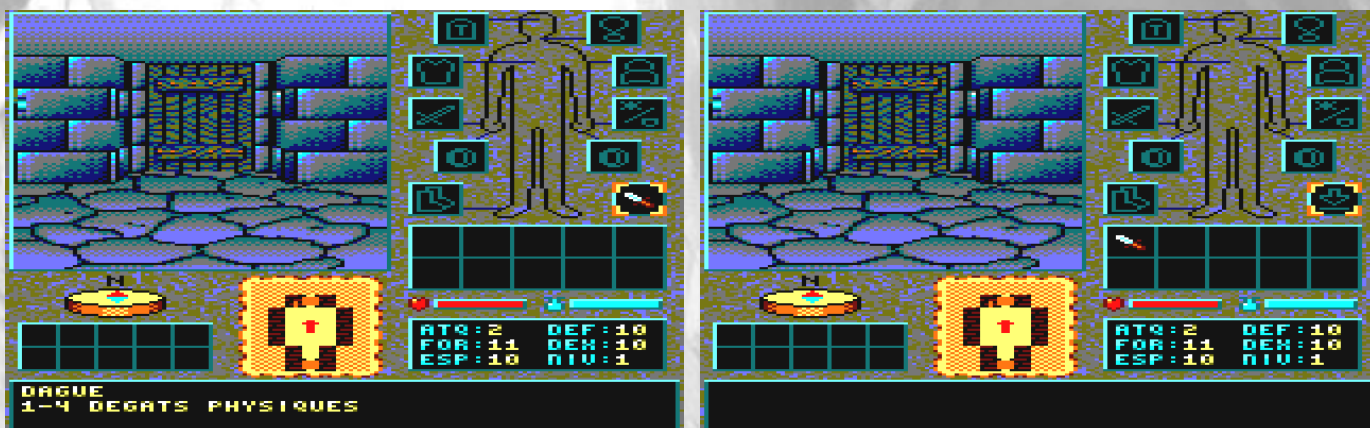
Gestion de l'inventaire

L'inventaire s'ouvre avec la touche d'inventaire (i par défaut). Un curseur clignotant et déplaçable, à l'aide des touches de direction, apparaît alors. Il peut se déplacer dans le sac, les objets équipés et la case de sol. Quand il passe sur un objet, la fenêtre de dialogue affiche la description de ce dernier. La fermeture de l'inventaire se fait à l'aide de la touche de sortie de menu (ESC par défaut).



Récupérer un objet au sol

Récupérer un objet au sol se fait en se plaçant au-dessus, en ouvrant l'inventaire (i par défaut), en déplaçant le curseur sur la case de sol, puis en appuyant sur la touche d'action (barre espace par défaut). S'il reste de la place dans le sac, l'objet vient se ranger automatiquement dans la première case disponible.

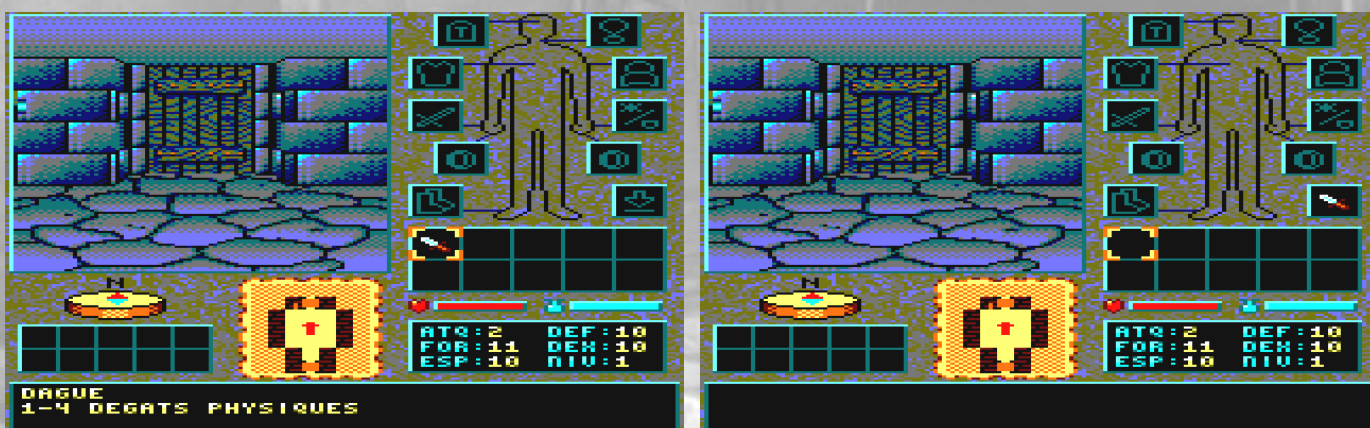


Si le sac est plein, l'objet peut quand même être consommé, ou équipé, ou échangé avec un objet déjà équipé (sauf dans certains cas).



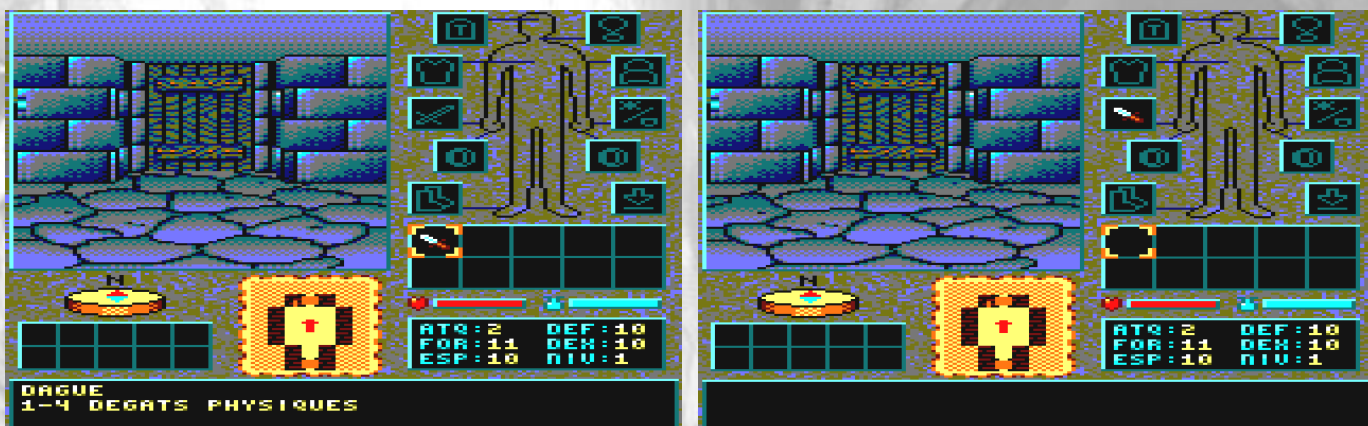
Jeter un objet

Pour jeter un objet, la case de sol doit être vide. Ensuite ouvrir l'inventaire, placer le curseur dessus et appuyer sur la touche pour jeter un objet (t par défaut).



Utiliser un objet

Un objet peut être utilisé en se plaçant dessus et en appuyant sur la touche d'action. Ensuite il est soit consommé (pomme, potion,...), soit équipé (arme, armure,...).

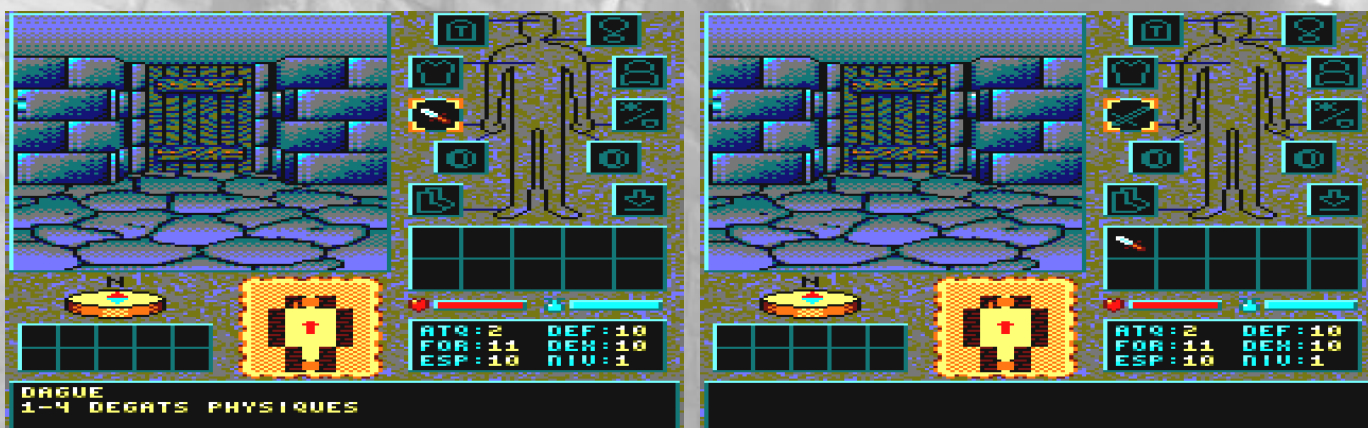


Si une arme est équipée et que vous souhaitez en équiper une autre, les deux sont échangées. C'est également valable pour les autres équipements.

Il y a des exceptions, par exemple si vous souhaitez équiper un anneau alors que deux anneaux sont déjà équipés. Dans ce cas, le jeu vous demande de retirer l'un des objets à remplacer d'abord.

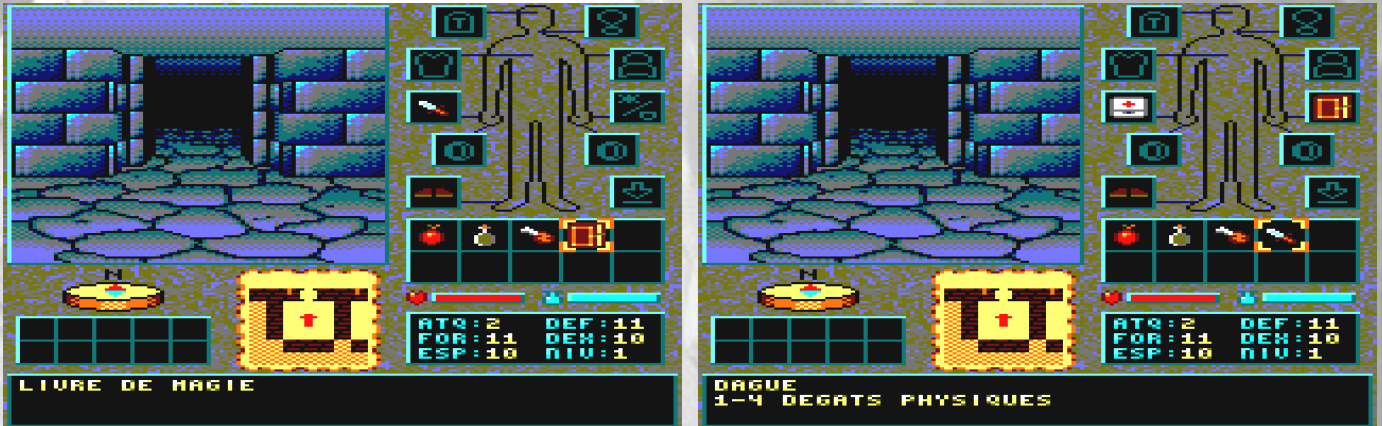
Retirer un objet

Pour retirer un objet équipé, il suffit de se placer dessus et d'appuyer sur la touche d'action. L'objet vient alors se ranger dans le sac, sauf si celui-ci est déjà plein. Dans ce cas, le jeu demande de jeter un objet d'abord.



Gestion des sorts

Pour utiliser un sort, il faut d'abord équiper un livre de magie dans l'inventaire. Le livre vient alors se placer dans la main gauche, et le sort sélectionné courant est affiché dans la main droite. S'il y avait une arme d'équipée, elle vient se ranger automatiquement dans le sac.



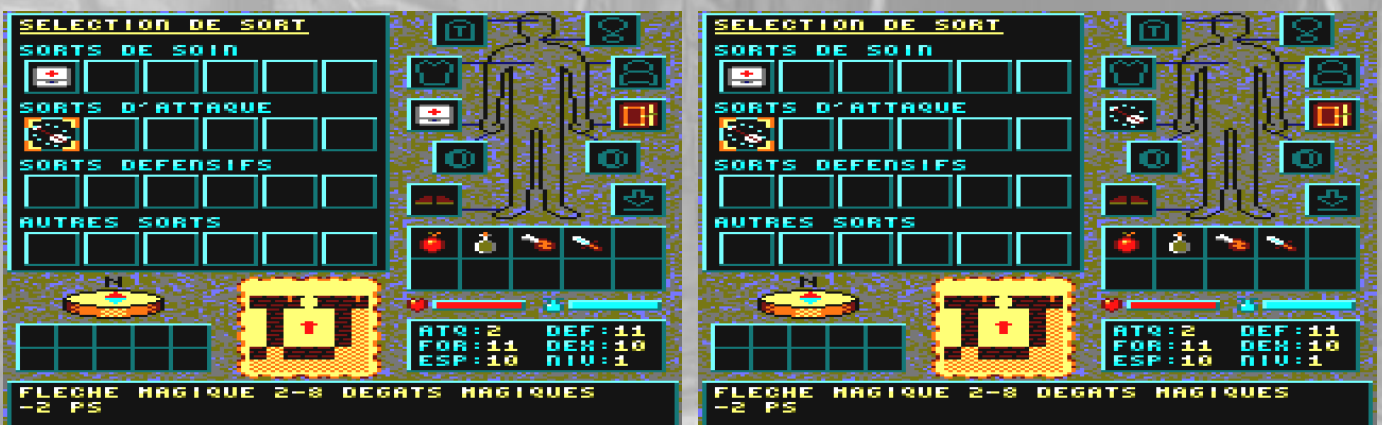
Sélectionner un sort

L'accès à la fenêtre de sort peut se faire de deux manières :

- En appuyant sur la touche de menu des sorts (s par défaut).
- En déplaçant le curseur d'inventaire sur le sort sélectionné et en appuyant sur la touche d'action.

Dans les deux cas, le livre de magie doit être équipé dans la main gauche du personnage. Sinon le jeu vous signale qu'il faut d'abord équiper le livre.

La fenêtre des sorts appris s'ouvre avec un curseur de même type que celui de l'inventaire. Et comme pour l'inventaire, la description des sorts apparaît dans la fenêtre de dialogue quand le curseur passe dessus. La sélection d'un nouveau sort se fait en plaçant le curseur dessus et en appuyant sur la touche d'action. Le sort sélectionné apparaît ensuite dans la main droite du personnage.



Pour utiliser le sort, appuyer sur la touche de sortie de menu (ESC par défaut).

Utiliser un sort

Pour utiliser un sort, il faut d'abord équiper le livre dans l'inventaire et sélectionner ce sort. Puis il faut sortir du menu et appuyer simplement sur la touche d'action.



La fenêtre de dialogue affiche ensuite le résultat et le nombre de points de sort (PS) consommés.

Remarque : si le personnage se trouve face à un mécanisme (bouton, levier, serrure) ou un message sur un mur, c'est l'action sur ces derniers qui prime par rapport à l'utilisation du sort.

Apprendre un sort

Pour apprendre un sort, il n'est pas utile d'équiper le livre, ni même de l'avoir dans le sac. Il faut juste trouver un parchemin et l'utiliser. Le sort appris apparaît ensuite dans la fenêtre des sorts, quand le livre est équipé.



Attaques

Pour attaquer il suffit simplement d'équiper une arme ou un sort d'attaque et appuyer sur la touche d'action. S'il n'y a rien dans la main droite du personnage, le jeu considère qu'il s'agit d'une attaque à mains nues (1 à 3 points de dégâts physiques).

Système de sauvegardes

Le jeu fait volontairement le choix de ne pas autoriser les sauvegardes rapides à tout moment pendant le jeu. Mais il utilise le système de checkpoint, où la sauvegarde se fait automatiquement à chaque étape importante.

La sauvegarde d'une partie se fait dans deux cas précis :

- En accédant à un autre niveau de donjon (checkpoint). Ça peut être le niveau précédent ou le niveau suivant.
- En quittant le jeu (q par défaut) et en répondant oui à la question de sauvegarde de la partie.

CONSEILS POUR LES DEBUTANTS




Ce chapitre s'adresse aux joueurs peu habitués à ce type de jeu et qui pourraient éprouver des difficultés lors de leurs premières parties. Il révèle des tactiques de base que le joueur expérimenté préférera découvrir par lui-même.

Même si ce jeu est un RPG très simplifié, il est plus tactique qu'il n'y paraît. Ne foncez pas tête baissée dans le donjon sans un minimum de précautions.

Conseils

- Prenez un personnage agile et fort comme un homme-lézard. En plus il possède une légère protection contre le poison, ce qui facilite un peu les choses contre les monstres venimeux.
- Gardez la nourriture pour les combats. En effet vous pouvez regagner de la vie en mangeant, surtout pendant les combats. Et le reste du temps, vous pouvez vous régénérer en dormant à tout moment sans manger.
- Vous ne pouvez dormir que s'il n'y a pas de monstres dans les environs proches, même si vous êtes dans une pièce fermée. Assurez-vous donc de toujours disposer d'un lieu sûr pour vous replier en cas de problèmes.
- Si vous êtes en grande difficulté lors d'un combat, fuyez avant de mourir, régénérez-vous et contre-attaquez. Les monstres vous poursuivent rarement très longtemps et ils n'ont pas le temps de se régénérer.
- N'attendez pas d'avoir une barre de vie au minimum pour vous régénérer. Certains monstres frappent fort, et en cas de coups critiques ils peuvent faire énormément de dégâts.
- Progressez prudemment et privilégiez les combats à distance, soit par sorts d'attaques, soit par armes de jet. De nombreux monstres n'attaquent qu'en combat rapproché. Tout ce qui peut les affaiblir avant qu'ils n'arrivent sur vous est bon à prendre. Ensuite prenez votre meilleure arme, de préférence celle qui améliore votre bonus d'attaque ATQ, ou une arme qui vous permette d'équiper un bouclier si vous avez besoin de plus de bonus de défense DEF.
- De temps en temps faites un bref aller-retour au niveau précédent pour enclencher une sauvegarde automatique.
- En sortant d'un téléporteur, regardez autour de vous pour vérifier qu'il n'y a pas d'ennemis. Tourner d'un quart de tour ne laisse pas passer un tour de jeu.
- Si vous êtes encerclé, arrangez-vous pour vous dégager et faire en sorte que les monstres se retrouvent les uns derrière les autres. Ensuite les combats se font un contre un.
- Si une zone contient de nombreux monstres, arrangez-vous pour les isoler un par un, soit en les attirant, soit en reculant.



Scénario

Ced
Kukulcan

Programmation

Chris94
Kukulcan

Graphismes

Chris94
Ced

Musiques

John MckLain
Rayxamber
Tom Et Jerry / GPA

Guide du joueur

Chris94
Kukulcan
iXien

Visuels de la boîte

iXien

Tests

Ced
Chris94
Fredouille
Galamoth
iXien
Kukulcan
Maxit
Mic / CPC Crackers
Miguelsky
Rayxamber
Zisquier

