

---

MYSTIQUE

*L'Appel de  
Klomana*



## L'APPEL DE KLOMANA

Un matin, la colonne arriva en notre bonne ville d'Azon. Un énorme combattant chevauchait à sa tête. Il portait une armure magnifique et un heaume cachait son visage. Dans son dos, un large fourreau abritait une longue épée. Derrière lui, marchait un moine caché dans une bure sombre à la capuche rabattue. Derrière eux, venaient les pénitents ; il y en avait plusieurs dizaines, peut-être même cent et plus. Ils étaient torse nu, le crâne rasé et on pouvait en reconnaître de toutes les provinces du nord, du sud, de l'est comme de l'ouest de notre royaume.

Ils arrivèrent sur la place du temple, suivis par une foule grandissante de curieux. Ils burent à la fontaine et posèrent leurs paquets. Soudain, le guerrier leva les bras et tous se prosternèrent, hormis le moine qui était resté à ses côtés. C'est d'ailleurs celui-ci qui s'adressa à la foule. Il dit à peu près ceci :

"Mes frères, réjouissons-nous ! Klomana, la sombre Klomana, maîtresse de l'entropie et des arts obscurs, nous a accordé le signe, ce signe que nous attendons tous, le signe de son retour. Enfin, la légende va pouvoir s'accomplir et ses fils, qu'elle a conçus avec notre Maître, le puissant Toth Egown, vont revenir sur le plan Dockan pour y régner, comme il est écrit dans le grand livre de leur père. Il y a deux jours, une colonne de feu s'est dressée dans le royaume de Graab, nouveau centre du monde. Elle indique l'emplacement du renouveau et du temple que nous allons édifier pour la plus grande gloire de notre Maîtresse. Rejoignez-nous et gagnez l'immortalité en devenant les serviteurs des fils de Toth Egown, les puissants Toth Eybown et Toth Adhem".

Le moine releva alors sa capuche et chacun put voir son visage. Il répéta "Rejoignez-nous !" puis un lourd silence s'abattit sur la place. Bientôt, des hommes et des femmes se dé-

vêtirent, laissèrent tomber leurs armes et avancèrent vers la troupe des fidèles. Au bout d'une heure, quand le soleil toucha le faite des toits, un important trésor gisait aux pieds du guerrier et du moine. Ils partirent à la tombée de la nuit, un peu plus nombreux, un peu plus riches, un peu plus puissants.

Aucun des disciples n'est jamais revenu. Cela s'est passé il y a plus de 12 années et plus personne ne les pleure. Certains affirment que les fils de Toth Egown sont bien revenus sur notre plan et qu'ils lèvent une armée, entraînant des hommes pour conquérir le monde. Leur trésor, celui qui fut recueilli au moment de toute cette histoire est, dit-on, gardé par les 6 Seigneurs d'Araghan... Mais nul ne sait où se trouve ce sanctuaire si ce n'est Kobann, le vieil ermite. De toute façon, ce sanctuaire est maudit : tous ceux qui ont tenté d'aller y chercher le trésor ont disparu ou sont devenus fous.

Sur ces mots, Mineld hèle l'aubergiste pour qu'il lui apporte une nouvelle cruche de vin. Est-il saoul ? Invente-t-il toute cette histoire ou est-il sincère ?

**VOULEZ-VOUS ALLER VOIR LE VIEIL ERMITE KOBANN ?**

**ETES-VOUS PRETS A TRAQUER HORS DU TEMPS ET DE L'ESPACE LA SOMBRE KLOMANA ET SES FILS ?**

**VOULEZ-VOUS VIVRE UNE FANTASTIQUE SAGA ?  
RETENEZ DES A PRÉSENT que :**

Les sphères d'Ysen et l'Appel de Xenopus, ainsi que le monde Dockan, comprennent les plans élémentaires d'eau, de terre, d'air et de feu...

Voici donc l'histoire de notre bonne ville d'Azon. C'est à vous qu'il incombe de faire cesser la malédiction qui y règne.

Vous allez donc tout d'abord créer des personnages afin de constituer une équipe de quatre aventuriers.

## **CREATION DES PERSONNAGES.**

Entrez tout d'abord le nom de votre héros puis choisissez une race : Humain, Elfe, Nain. Choisissez aussi un alignement : Chaos, Chaos neutre, Neutre, Neutre loi, Loi.

L'ordinateur lance alors les dés et, en face de chacune des sept caractéristiques vont apparaître des nombres de 3 à 18 (exceptionnellement 19).

Vous pourrez ensuite, en fonction de vos désirs, modifier le personnage en retirant des points de telle ou telle caractéristique pour les ajouter à un autre.

### **Sur AMSTRAD**

Pour ce faire, positionnez-vous avec les flèches sur la valeur à diminuer et tapez sur la touche "MOINS" puis sur la valeur à augmenter et tapez sur la touche "PLUS".

Cela fait, appuyez sur "RETURN" et vous verrez apparaître la première classe à laquelle peut prétendre votre personnage. La flèche droite ou votre manette de jeu vous fera connaître toutes les classes possibles. Choisissez-en une et validez par "RETURN".

### **Sur ATARI**

Les différentes classes apparaissent en fonction des modifications que vous ferez en cliquant sur la valeur à diminuer puis sur celle à augmenter.

Votre personnage est né ; sauf exception, ses caractéristiques resteront constantes. Seuls son Endurance ou ses Points de Vie augmenteront en fonction de son expérience.

Inspectez votre personnage et si ses points de vie, sa fortune, et ses sauvegardes vous donnent satisfaction enrôlez-le, sinon, détruisez-le et créez-en un autre.

Examinons maintenant les différentes caractéristiques, races et classes.

## LES CARACTÉRISTIQUES

### LA FORCE :

C'est une caractéristique essentiellement guerrière. Elle permet de taper fort et de faire mal.

### L'AGILITÉ :

C'est la faculté de se mouvoir rapidement et de réussir dans les tâches demandant de l'adresse.

Nul ne peut en être dépourvu : le guerrier pour esquiver et toucher, le magicien pour effectuer adroitement les sorts qu'il doit lancer, le voleur pour ouvrir les coffres...

### LE CHARISME :

C'est la faculté de se rendre sympathique. Si le guerrier n'en a pas un urgent besoin, le Paladin, lui, doit par contre en posséder.

Meilleur est votre charisme, meilleurs seront les prix que vous feront les commerçants et plus spécialement le marchand d'armes.

### LA CHANCE :

Elle intervient bien évidemment et surtout pour le voleur.

### LA SAGESSE :

Mesure la faculté de prendre des décisions opportunes. Le prêtre a surtout besoin de la sagesse pour être à même d'apporter du réconfort à bon escient.

### L'INTELLIGENCE :

5 Mesure la rapidité de compréhension. Il est absolument

nécessaire qu'un sorcier en soit largement doté pour comprendre les sorts.

## LA CONSTITUTION :

Mesure la capacité de survie. Plus elle est grande plus votre personnage est résistant. Indispensable pour tout le monde.

En fonction des valeurs de chaque caractéristique l'ordinateur ajuste un certain nombre de capacités du héros.

Ainsi la force influe sur les dégâts : à un point de force supérieur à 15 correspond un point de dégât supplémentaire si, au cours d'un combat, votre personnage touche son adversaire. Une force de 18 lui donnera un avantage de 2 points pour toucher.

L'agilité fera varier la classe d'armure.

### Qu'est-ce que la classe d'armure ?

La classe d'armure (notée C.A.) mesure la probabilité qu'un coup porté à un adversaire l'atteigne en le blessant. Les notes vont de 10 à moins 10. Une C.A. de 10 signifie que le personnage n'est ni équipé ni habillé. Pour diminuer la C.A. il faut donc s'équiper (une armure vous protégera des coups !).

L'agilité permettant au personnage d'esquiver le coup qui lui a été porté, la C.A. diminue avec l'agilité (une agilité de 18 diminue la classe d'armure de 4 points).

Plus forte sera la constitution, plus grands seront les points de vie du personnage. Ceux-ci mesurent, en quelque sorte, la résistance aux blessures. Un personnage en bonne santé a tous ses points de vie alors que le personnage blessé en perd un nombre proportionnel à la gravité de la blessure.

Lorsque cette valeur est égale à zéro le personnage meurt.

A tout point de constitution supérieur à 14 correspond un point de vie supplémentaire.

L'intelligence paramètre le pourcentage de réussite des sorts. Un personnage d'une intelligence de 12 ne réussira des sorts qu'une fois sur deux alors qu'avec 18 il ne les ratera pratiquement jamais.

L'intelligence permet aussi au personnage de comprendre des langues étrangères.

La sagesse paramètre la résistance à la magie.

Le charisme influe sur le marchandage, sur les découvertes éventuelles dans les donjons.

## LES RACES

### L'HUMAIN :

L'homme sert de référence à toutes les autres races et ses aptitudes sont notées sur 18. Il peut prétendre à tous les métiers et à toutes les classes.

### LE NAIN :

Il est extrêmement robuste et sa constitution peut atteindre 19. Il résiste bien à la magie et au poison. Ses points de vie sont élevés. Il ne peut être que Guerrier, Voleur ou Prêtre.

### L'ELFE :

Ce qui le caractérise est sa dextérité qui peut monter jusqu'à 19. Il peut prétendre aux mêmes classes que le nain. Un elfe fera un excellent voleur.

### LE COMBATTANT :

7 Le rôle du combattant est de combattre ! Il doit être en

première ligne pour prendre des coups et en donner. Ses qualités sont la force et l'agilité. Il faut qu'il ait une bonne constitution pour avoir un grand nombre de points de vie. Une bonne sagesse ne sera pas à négliger car elle lui donnera une bonne sauvegarde contre la magie. Il lui faut au minimum une force et une agilité de 12. Son alignement est indifférent.

### **LE VOLEUR :**

Le voleur est très utile dans les donjons car il détecte et désamorce les pièges.

Il trouve les portes secrètes, sait se cacher dans l'ombre et marcher silencieusement. Il doit être chanceux, passablement intelligent et surtout très agile (dextérité supérieure à 13). Son alignement ne peut être bon.

### **MAGICIEN :**

Le magicien doit avoir une intelligence au moins égale à 12 et une dextérité supérieure à 11. Son alignement est indifférent. Seul les humains peuvent pratiquer la magie. Étant donné que la pratique de la magie est essentiellement gestuelle, pour ne pas être gênés dans leurs mouvements, les mages ne peuvent porter d'armes encombrantes et d'armures.

### **PRETRE :**

Pour prétendre à la prêtrise il faut une sagesse supérieure à 13 et un engagement, ce qui élimine les alignements neutres. Un prêtre peut combattre avec des armes contondantes et porter des armures.

### **ILLUSIONNISTE :**

L'illusion est une pratique avancée de la magie et pour y prétendre il faut une intelligence supérieure à 14, une dextérité supérieure à 15 et un charisme au moins égal à 12.



## **PYROMANCIEN :**

Le pyromancien avant d'apprendre la magie a suivi la discipline de la prétrise. Il maîtrise le feu. Sa sagesse doit être supérieure à 15, son intelligence au moins égale à 12 et sa dextérité ne doit pas être inférieure à 16. Son alignement est indifférent mais il doit être humain.

## **PALADIN :**

Le paladin est un magnifique combattant dans tous les sens du terme. Il est toujours bon et possède quelques capacités pour soigner et pour guérir des empoisonnements.

Sa force est supérieure à 13 sa chance à 15, son intelligence à 11 et son charisme supérieur à 15.

## **MOINE :**

Etre moine et survivre est sans doute ce qu'il y a de plus difficile dans un donjon, mais quelle récompense lorsqu'il acquiert suffisamment d'expérience pour atteindre les niveaux supérieurs !

Un moine a les mêmes facultés que le voleur et peut se révéler un combattant plus redoutable encore que le guerrier le plus aguerrri.

Un moine n'a pas beaucoup de points de vie et ne peut porter d'armures qui entraveraient la maîtrise de son corps. Un moine doit être fort, sage, agile et robuste. Sagesse, force et dextérité doivent être supérieures à 14 et sa constitution sera au moins égale à 13.

## **DÉBUT DU JEU**

Le jeu se décompose en deux parties bien distinctes :

le labyrinthe et les donjons.

### LE LABYRINTHE :

Les prêtres vous demanderont d'aller chercher le Livre des Runes afin de le remettre à un vieil ermite. Celui-ci vous donnera le renseignement qui vous permettra d'accéder au donjon.

Dans le labyrinthe, vous ferez vos premières armes et apprendrez la stratégie des combats. N'oubliez pas de faire un camp de manière à ÉQUIPER votre équipe : un objet acheté ou bien trouvé dans un donjon est ramassé dans le sac et ne sera utile que si l'un des personnages s'en équipe.

On s'y déplace avec les flèches du clavier ou avec la manette de jeu. Attention : reculer correspond à un demi-tour. La touche "C" ou le bouton du joystick permettent de faire un camp. Vous pouvez interrompre une partie en utilisant la touche "S".

Vous glanerez quelques pièces d'or et surtout l'expérience nécessaire pour accéder au niveau 2. En revenant de cette mission, vous apprendrez de nouveaux sorts et pourrez acquérir de nouvelles armes.

### LES DONJONS :

Vous êtes dans une partie fonctionnant comme un jeu d'aventure et vous communiquez alors par des phrases complètes que vous rentrez au clavier. Bien sûr, vous pouvez toujours utiliser les fonctions classiques d'un jeu de rôle : la magie, le camp... Les réponses dépendront tout aussi évidemment des différentes vertus de vos héros.

Tout au long de votre aventure vous retrouverez des situations précises. Nous allons les étudier à présent.

## LE CAMP :

Quand vous décidez de faire un camp le programme vous propose les options suivantes :

– **DORMIR.** Le sommeil est réparateur et permet de regagner des points de vie. Mais il est aussi hanté de créatures féroces qui viendront rôder près de votre campement.

– **RÉORGANISER.** Vous pourrez ainsi changer l'ordre de bataille de votre équipe en fonction de situations particulières (combats, pièges ou autres).

– **SOIGNER.** Si vous avez un Prêtre ou un Pyromancien vous pourrez lancer des sorts de soin pour guérir immédiatement les blessés (la réussite du sort est garantie à 100 %). Si vous avez un Paladin vous pourrez guérir les empoisonnements.

– **IDENTIFIER.** Si vous trouvez un objet dans un donjon vous pouvez le confier au mage de votre équipe pour qu'il l'identifie. Un objet non identifié n'est bien sûr d'aucune utilité.

– **ÉQUIPER.** Il s'agit là d'une option essentielle puisque que c'est elle qui permettra à vos guerriers de revêtir leurs armures, de préparer leurs armes. Comme il est dommage de posséder un heaume ou un arc enfoui au fond d'un sac quand l'ennemi se jette sur vous !

– **ÉCHANGER.** Vous pourrez, grâce à ce choix, faire passer différents objets de la poche de l'un au sac de l'autre.

La sélection des diverses options est habituelle (flèches ou manette de jeu).

## LES COMBATS :

4 Lors des combats, vous dirigez vos héros l'un après l'autre

en fonction de leur ordre de marche. Le personnage dont c'est le tour d'intervenir apparaît en clignotant. Quatre possibilités vous sont alors offertes.

### **ATTAQUER :**

Vous optez pour ce choix avec la touche "A". Le programme vous demande de préciser la direction. Une réponse avec le joystick ou une flèche sera équivalente. Pour utiliser une arme de jet il est nécessaire de se trouver à la perpendiculaire de l'adversaire. ATTENTION le programme laisse les maladroits responsables de leurs actes et une attaque portée à un compagnon d'aventure par un autre de ses compagnons lui fera les mêmes dégâts que ceux qu'elle aurait occasionnés à un monstre.

### **SE DÉPLACER :**

L'option est implicite et la direction est donnée au clavier ou avec le joystick.

### **LA MAGIE :**

Pour lancer un sort, il faut appuyer sur la touche "S". On vous demande alors d'entrer le nom du sort. ATTENTION, toute erreur vous fera perdre un tour.

### **L'IMMOBILITÉ :**

Si vous ne voulez pas que votre personnage intervienne, appuyez sur "RETURN".

Les personnages apparaissent au bas de l'écran dans la position suivante :

...1... ...2... ...3... ...4...

Sachez que les armures, heaumes, gants et armes lourdes sont interdites aux lanceurs de sorts, que le voleur ne porte,

au mieux, qu'un vêtement de cuir et que les prêtres n'utilisent pas d'armes coupantes ou tranchantes.

Chez Taillefer, vous pouvez mettre votre argent en commun avec l'option Dépôt, puis faire reprendre le pot par un personnage avec l'option Retrait. N'hésitez pas à bien équiper vos guerriers et ne lésinez pas sur les armes.

Tricher est une façon de jouer comme une autre !!!  
Comment ???

En constituant des équipes avec des personnages que vous suiciderez par la suite et dont le rôle éphémère aura été de donner de l'argent à celui que vous aurez décidé de choisir. Le magasin de Taillefer semble être un lieu privilégié pour ce genre d'opération. Au bout de plusieurs voyages votre personnage se trouvera à la tête d'une petite fortune et pourra donc s'offrir un équipement de premier choix.

Mais ne le dites à personne...

### **LE TEMPLE :**

Vous y recevrez votre mission et les prêtres vous feront monter de niveau lorsque vous remplirez les conditions. C'est chez eux que commencent les choses sérieuses.

### **L'AUBERGE :**

C'est un lieu de repos et de ripailles où l'on peut parfois glaner quelques renseignements intéressants.

## **DÉBUT DU JEU**

Le jeu se compose de deux parties bien distinctes. Les prêtres vous demanderont d'aller chercher le Livre des Runes dans un labyrinthe pour le porter à un vieil ermite. Celui-ci vous donnera le renseignement qui vous permettra d'accéder

au donjon. Dans le labyrinthe vous ferez vos premières armes et apprendrez la stratégie des combats. N'oubliez pas dès votre arrivée de faire un camp de manière à ÉQUIPER votre équipe : un objet acheté chez Taillefer ou bien trouvé dans un donjon est ramassé dans le sac et ne sera utile qu'une fois que l'un des héros s'en sera équipé.

Vous glanerez quelques pièces d'or et surtout l'expérience nécessaire à une augmentation de niveau. En revenant de cette mission vous apprendrez de nouveaux sorts et pourrez acheter de nouvelles armes.

### **LE CAMP :**

Sauf pendant un combat vous pouvez établir un camp à tout instant pour y faire les actions suivantes :

### **DORMIR :**

Le sommeil est réparateur et permet de regagner des points de vie et surtout des points de sort. Attention... Lorsque vous dormez les monstres errants continuent à rôder et vous avez un certain risque de vous faire surprendre.

### **RÉORGANISER :**

Cette option vous permettra de changer l'ordre de combat des personnages.

### **SOIGNER**

Si vous avez un prêtre ou un pyromancien vous pourrez lancer les sorts de soin pour guérir immédiatement les blessés (la réussite du sort est garantie à 100 %).

Si vous avez un Paladin vous pourrez guérir les empoisonnements.

## **IDENTIFIER :**

Si vous trouvez un objet dans le donjon vous pouvez le confier au mage de votre équipe pour qu'il l'identifie. Un objet non identifié ne peut servir puisque vous n'en connaissez pas l'usage.

## **ÉQUIPER :**

Pour mettre ses armures et préparer ses armes.

## **ÉCHANGER :**

Si vous voulez que des personnages s'échangent des objets entre eux. Par exemple, si un personnage est mort vous pouvez le déséquiper et donner son équipement à une autre personne.

Sélectionnez par les flèches l'option choisie - puis laissez vous guider par le programme.

## **SORTS :**

On peut ranger les sorts en 4 grandes catégories :

Les sorts de soin

Les sorts d'attaque

Les sorts de défense

Les sorts de jeu d'aventure.

Les joueurs de sorts disposent d'un capital de points de sorts qui sera diminué d'un certain montant selon la difficulté du sort. C'est en quelque sorte l'énergie psychique qu'il faut dépenser pour faire un pacte magique. La seule façon de récupérer ses points de sort est de dormir.

15 Au niveau 1 vous aurez 30 points de sorts, 50 au niveau 2 et 80 au niveau 3.

**Les sorts sont les suivants :**

**NIVEAU 1**

<b>Pyromancien</b>	<b>Prêtre</b>	<b>Magicien</b>	<b>Illusionniste</b>
FUEFY	ADMALIS	DEMISTI	DESTIL
FUEGOTITO	PLANTASM	MOVEO	MAYATITA
FUEGON	AMIEDO	NANOMU	MAYA
ABFORTE	AFAVOR	MILLIMU	EXTELEO
SANAE	SANAE	EXTELEO	AWAIL
	PLUME		

**NIVEAU 2**

EMBRASEMENT	VICTUS	PICOMU	ADESTIL
FUEGO	AMARTEL	CLAIRVOYANCE	DISVIDO
AFUEGO	ASERPIA	VOL	TRESOR
FRIGO	SANAIS	TOLIA	PLURES
	ADMALIS	AXILION	PLURES

**NIVEAU 3**

LOGOFUEN	BRANCHIES	CENTIMU	AMAYA
AFUEN	ADEMIN	REPELO	AWALEN
SANAIS	CITADELLE	AXILIAN	DISVIDO
DRAGONA	SANA	SECULIS	CHARME
CONJURO			AWAIL

---

**VOICI MAINTENANT  
CE QUE FONT CES DIFFÉRENTS SORTS :  
SORTS DE JEU D'AVENTURE**

**LE PYROMANCIEN :**

46 LOGOFUEN (10 points d'énergie)... Parle aux créateurs du



feu FUEFY (15 points) Crée une torche lumineuse.

### LE PRETRE :

VICTUS (10 points)... Purifie l'eau et les aliments.

PLUME (15 points)... Amortit les chutes.

ADMALIS (30 points)... ôte la malédiction.

BRANCHIES (15 points).. Permet de respirer sous l'eau.

### LE MAGICIEN :

CLAIRVOYANCE 20 points. Permet de se dédoubler pour aller voir ce qui se passe derrière une porte ou dans la pièce d'à côté (l'ordinateur vous décrira la pièce qui se trouve après celle d'où vous lancerez ce sort).

DIMISTI 10 points. Détecte la magie indiquant si un objet est ou n'est pas magique.

VOL 30 points... Permet de voler.

MOVEO 25 points. Permet la lévitation de petits objets qui viennent dans la main du jeteur de sort.

### L'ILLUSIONNISTE :

ADESTIL 15 points... Dissipe une illusion.

DESTIL, 10 points... Détecte les illusions.

TRESOR crée une illusion de 10 pièces d'or par niveau du jeteur de sort.

## LES SORTS DE COMBATS

Il s'agit de sorts à utiliser lors des combats pour blesser ou tuer les adversaires.

Le Pyromancien travaille avec le feu (racine FUE).

Le Magicien travaille avec l'électricité (racine mu, utilisé avec les préfixes mano, pico, milli).

L'illusionniste travaille avec l'illusion (racine Maya)  
Le Prêtre travaille avec les forces spirituelles.

### LE PYROMANCIEN :

AFUEN 20 points... Crée un mur de fumée qui étouffe et aveugle l'adversaire.

FUEGOTITO 10 points... Ou main de feu

FUEGON 15 points... Crée un cône de feu

FUEGON 20 points... Ou grand feu

FRIGO 20 points... Crée un mur de froid.

DRAGONA 60 points... Ou souffle du dragon

CONJURO 60 points... Conjure de 1 à 4 esprits de feu.

### LE PRETRE :

PHANTASM 10 points... Endort un monstre

AMARTEL 20 points... Crée un marteau spirituel qui frappe le monstre.

ASERPIA 20 points... Charme les serpents

ADEMIN 60 points... Relève un monstre mort pour l'adjoindre à la partie, le temps du combat.

### LE MAGICIEN :

NANOMU 10 points... Crée une petite décharge électrique

PICOMU 15 points... Crée un éclair électrique

CENTIMU 20 points... Crée une boule de feu

REPELO 30 points... Tout monstre touché par ce sort deviendra si laid que ses congénères l'achèveront (Ne marche que pour les monstres errants).

### L'ILLUSIONNISTE :

MAYATITA 10 points... Jets de couleur créant le vertige

AMAYA 15 points... Nuage empoisonné.

⌘ MAYA 30 points... Crée une angoisse insupportable

**EWALEN** 30 points... Paralyse un monstre.  
**CHARME** 20 points... Le monstre charmé vient se ranger à vos côtés pour combattre sous vos ordres.

## SORTS DE PROTECTION

### LE PYROMANCIEN :

**AFUEGO** 20 points... Crée un bouclier de feu diminuant momentanément la classe d'armure de 3.

**ABFORTE** 15 points... Affaiblit le monstre qui perd 3 points aux dommages.

### LE PRETRE :

**AMIEDO** 10 points... ôte la peur.

**AFAVOR** 20 points... Le groupe touche à + 1 les monstres à -1

**CITADELLE** 15 points... Les monstres touchent à -3.

### LE MAGICIEN :

**EXTELEO** 10 points... Agrandit la cible + 3 aux touchers +3 aux dégâts ne fonctionne que sur une seule personne.

**SÉCULIS** 15 points... Diminue pour 2 tours la classe d'armure de 3 points.

**TOLIA** 15 points... Empêtre le monstre dans une toile d'araignée, celui-ci frappant à -4.

**AXILION** 30 points ... Les monstres sont ralentis et ne frappent qu'une fois sur deux.

**AXILIAN** 30 points... Les personnages tapent 2 fois plus vite ne durent que 2 tours.

### L'ILLUSIONNISTE :

19 **EXTELEO** (voir plus haut).

**AWAEL** 20 points... Les personnages semblent doubler de volume : 40% de chance de voir les monstres fuir.

**AWAIL** 30 points... L'illusionniste fait apparaître un dragon soufflant, les monstres ont 60 % de chance de s'enfuir.

**DISVIDO** 30 points... Rend un personnage invisible.

**PLURES** 25 points... Crée 3 doubles du joueur de sort ; ces doubles disparaissent dès qu'ils sont touchés et ils ne peuvent faire de dégâts.

---

## SORTS DE SOINS

### LE PYROMANCIEN :

**SANAE** 10 points... 1 à 4 points de vie récupérés.

**SANAIS** 20 points... Stoppe la maladie, guérit de 1 à 6 points de vie par niveau du joueur de sort.

### LE PRETRE :

**SANAE** (voir plus haut)

**SANAIS** (voir plus haut).

**SANA** 25 points... Désempoisonne et guérit de 1 à 10 points de vie par niveau du prêtre.

## LES MONSTRES

Il convient de distinguer les monstres errants que vous pouvez rencontrer n'importe où dans le labyrinthe ou le donjon des monstres sédentaires.

## **LES MONSTRES ERRANTS :**

Vous rencontrerez les gentilles bêtes suivantes :

**RATS GÉANTS  
GHOULES  
DÉMONS MINEURS  
CHAUVES SOURIS  
ARAIGNÉES GÉANTES  
MILLE PATTES  
SCORPIONS  
SERPENTS**

L'ordinateur lance en permanence les dés et si une certaine condition est réunie il y a combat.

L'ordinateur tire encore deux fois les dés ; une première fois pour déterminer quel est le groupe qui surprend l'autre, une deuxième fois pour déterminer le nombre de monstres qui ne pourra excéder 4.

## **MONSTRES SÉDENTAIRES :**

Nous n'allons pas vous les décrire pour vous laisser la surprise. Sachez cependant que vous aurez à combattre les 6 seigneurs d'Araghane dans un but bien précis.

## QUELQUES CONSEILS

Que faire si un de vos aventuriers meurt, et croyez-moi cela doit arriver assez souvent.

Premièrement vous avez une possibilité de sauvegarde du jeu (voir SAUVEGARDE).

Deuxièmement vous pourrez rappeler votre équipe au fichier et repartir avec de nouveaux personnages en les encadrant de ceux qui ont déjà quelque expérience.

Sachez que pour monter de niveau ce n'est pas uniquement l'expérience qui compte mais plutôt la réussite des missions qui vous sont assignées (Il est donc inutile d'aller voir les prêtres tant que vous n'avez pas réussi une mission et ceci quelle que soit l'expérience que vous avez pu acquérir au combat.

N'hésitez pas à faire un camp dès que vos points de sort ne vous permettront plus de lancer des sorts.

Cherchez les pièges, servez-vous du sort de clairvoyance un homme averti en vaut deux.

N'hésitez pas à suicider un personnage qui se comporte mal, seuls les meilleurs pourront réussir.

## SAUEGARDE

Dans la ville, le seul lieu où l'on vous proposera de sauvegarder le jeu se trouve dans l'auberge. De toute façon, dans ce petit programme vous n'aurez pas la main et votre rôle consistera seulement à sélectionner les options qui vous seront proposées.

Dans le labyrinthe, vous pourrez sauvegarder n'importe où. Dans le donjon vous ne pourrez sauvegarder la commande SAUER JEU.

Pour le reprendre si vous êtes déjà en aventure, rentrez la commande REPREDRE JEU.

Si vous venez de relancer le programme choisissez dans le menu principal l'option PARTIR A L'AVENTURE : vous vous retrouverez automatiquement dans le lieu de votre dernière sauvegarde.

## CONCLUSION

Voilà, vous en savez assez pour jouer à Mystique. Nous espérons que vous apprécierez l'originalité de ce programme qui vous propose à la fois un jeu d'aventure (donc conversationnel) et le mystère des jeux de rôle avec toute la complexité de la gestion des personnages.

Si ce jeu vous a plu, faites-le nous savoir et faites-le connaître : nous avons dans nos cartons 4 scénarios et les dessins correspondants pour faire une suite et mener vos personnages au niveau 7.

De l'accueil que vous réserverez à ce jeu dépendra que nous en lançions très rapidement la suite.

