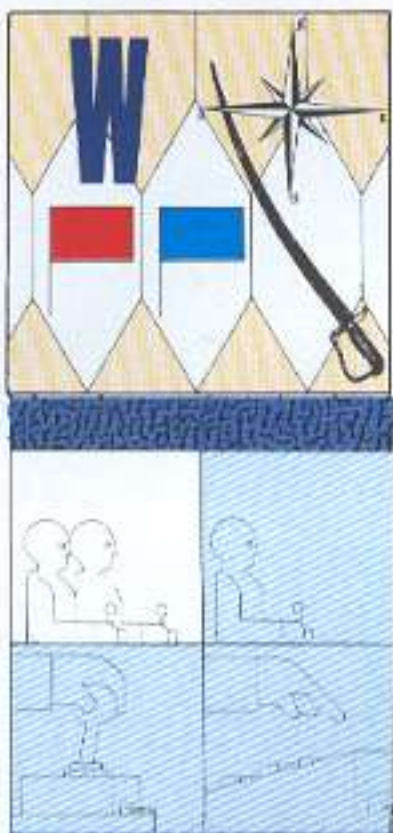


WARGAME-AVENTURE



Dark sceptre : à la conquête du sceptre maléfique

**Tremblez !
Ô vous, pauvres mortels,
qui allez pénétrer dans l'univers
de Dark Sceptre**

Igor
Lefeuve

Ici, les forces obscures, la magie noire sont des armes banales mais toujours redoutables... Vous allez voir des assassins, des fous et des princes s'entre-tuer pour conquérir le Sceptre noir aux pouvoirs terrifiants et terribles. Si terribles qu'ils peuvent tout détruire. Y compris... vous ! Pour gagner dans ce jeu, il vous faudra être impitoyable ! Vous passerez des alliances douteuses, vous espionnerez, vous tuerez peut-être... Votre personnage deviendra plus fort, ses armes plus redoutables, sa richesse augmentera, et vous tenterez de vous emparer du Sceptre noir. Mais pourquoi tant de rage, pourquoi ce sang et cette haine, comment tout cela a-t-il pu commencer ?

Il était une fois...

... un seigneur qui régnait sur les îles de la mer de l'Ouest. Son trône recouvert de perles, de jades et d'améthystes ajoutait son éclat à celui de sa couronne taillée dans l'or de l'aube et parée de la lumière des étoiles. Son épée radieuse avait été forgée par le souffle brûlant d'un dragon. La vie coulait tranquille dans ce royaume, au rythme d'une douce paix qu'aucune guerre n'avait perturbé depuis des siècles. C'est par une nuit noire d'orage et de tempête que le malheur arriva. Un navire rejeté par la vague mugissante déversa sur le rivage une horde de guerriers du Nord. Ces hommes, rudes et durs, insensibles à la souffrance, leur navire brisé, demandèrent l'hospitalité au seigneur. Il leur accorda fort volontiers. Ce fut sa première erreur...

Le repos des guerriers

Le printemps s'installa, les guerriers firent de même. Ils obtinrent des terres et vécurent en paix quelque temps. Mais bientôt la rumeur de leur arrogance et de leurs méfaits arriva aux oreilles du seigneur. Hélas, il était déjà trop tard ! Les hommes du Nord avaient fait venir secrètement d'autres guerriers, constitué une milice puissante, et commençaient à rançonner sans vergogne tout le pays. Le seigneur, impuissant devant ces pillards organisés, demanda à ses forgerons de lui fabriquer un sceptre possédant un pouvoir effroyable. Ce fut sa deuxième erreur...

Un sceptre à deux tranchants

Cinq années s'écoulèrent avant que cette arme terrible ne soit prête. Puis, le seigneur des îles de l'Ouest convoqua les guerriers du Nord. Il leur demanda pour la dernière fois de quitter ses terres. Ils refusèrent en riant grossièrement et se gaussèrent avec force menaces du maître des lieux, dans sa propre demeure. C'en fut trop. Le seigneur se leva et, les maudissant, il déchaîna les foudres du sceptre. L'obscurité se fit alors dans la pièce. Un vent hurlant s'engouffra dans la salle du trône. Des éclairs jaillirent du sceptre et transpercèrent les chairs des guerriers, brûlant et faisant craquer les os. Pourtant, un guerrier, tordu de douleur, trouva la force d'arracher le sceptre des mains du seigneur et le retourna contre lui. Ce dernier, avec un interminable hurlement, disparut dans les ténèbres sans se douter que, par sa faute, venaient de naître les Umbrargs,

les plus effroyables guerriers des Ténèbres. Ce fut sa troisième et ultime erreur...

Votre mission et les forces en présence

Ce sceptre maléfique est une arme beaucoup trop dangereuse. Vous devez la retrouver et la détruire. Les Umbrargs, tout de rouge vêtus, feront tout pour vous en empêcher.

Vous êtes le commandant d'une armée et vous rencontrerez au cours de vos pérégrinations d'autres armées, reconnaissables à la couleur de leurs uniformes. Neutres au début, elles peuvent devenir de précieuses alliées ou se retourner contre vous. Vous trouverez :

- les Umbrargs, en rouge, descendants des guerriers du Nord ; ils ne perdront aucune occasion de s'attaquer aux membres de votre groupe ou à vos amis ;
- les Verdans, en vert ; ils peuvent devenir vos amis ou vos ennemis comme toutes les autres armées, excepté celle des Umbrargs, qui vous est directement hostile ;
- les Tyrians, en violet ;
- les Kuanos, en bleu-vert ;
- les Aurics, en jaune ;
- les Grisuis, en gris ;
- et enfin votre armée qui, comme dans tous les bons films de cape et d'épée, se trouve parée de la couleur exprimant la pureté, le courage et l'honnêteté, c'est-à-dire le blanc.

Parchemin de bord

Vous avez été précipité dans une époque où la communication se fait essentiellement par le biais des parchemins. Il est donc normal que votre tableau



Photo 1 : L'écran des ordres

Photo 2 : Vous avez commandé le meurtre du Comte d'Humrarg

Photo 3 : Le plan indique où se trouvent les armées.

de contrôle en soit un. Sur celui-ci, vous verrez une carte des environs suivie du nom précis de l'endroit où vous vous trouvez, l'identification du guerrier observé, l'inventaire des objets qu'il transporte (si c'est le cas), un calendrier et l'heure, et cinq menus.

Une fois l'option joystick ou clavier choisie, vous interviendrez principalement grâce à ces cinq dernières options activées par le mouvement haut/bas du joystick et le bouton de feu, ou les touches A-Q et la barre d'espace. Ce sont :

- Watch (regarder) : visualise l'endroit où vous êtes et permet d'assister aux combats éventuels (vous êtes averti qu'un combat commence par le choc très réaliste de deux épées qui se croisent) ;

- Scan (explorer) : fait apparaître une carte de toute l'île avec la position de chacune de vos armées ;

- Check (examiner) : informe sur les caractéristiques du guerrier observé ainsi que sur les ordres qu'il a reçus. Un résumé de sa personnalité est également indiqué sur l'écran (parfait pour tout savoir sur les autres sans rien payer !) ;

- Plan (planifier) : permet de donner des ordres à vos guerriers.

Cette option n'est valable que pour le personnage affiché à l'écran. Un sous-menu, suite de questions/réponses, s'affiche jusqu'à ce que vos ordres complets soient enregistrés.

- Quit (quitter) : autorise la sortie du jeu. A n'utiliser qu'avec parcimonie (mais on vous pardonne si cela fait deux jours et deux nuits que vous jouez à Dark sceptre).

Dans ce menu, d'autres options peuvent être utilisées pour sauvegarder, charger une position enregistrée ou retourner au jeu. Prévoyez pour cela un autre support magnétique.

A mon commandement...

Vous êtes bien entendu à l'origine de toutes les actions commises par votre armée, pourtant vous n'avez pas le contrôle direct de vos guerriers. Vous

Photo 1

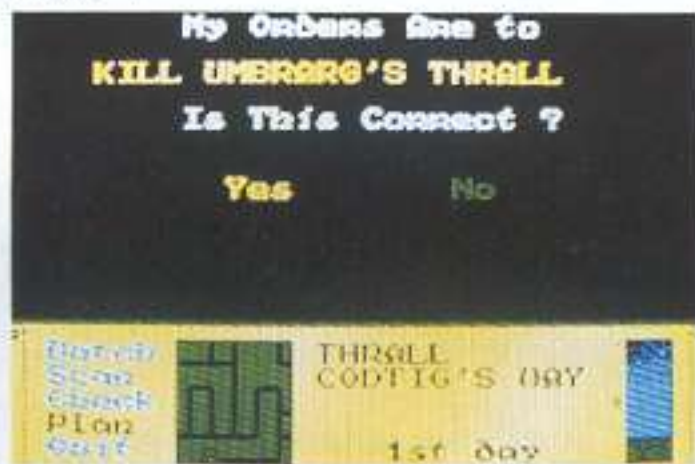


Photo 2

jouez le rôle du généralissime surveillant le combat du haut de sa colline. Courageux, certes, mais pas téméraire !

Lorsque vos gens se battent, ils utilisent leurs propres capacités ; s'ils font des rencontres imprévues, leur personnalité détermine leur attitude ; s'ils se battent, leur niveau de fraîcheur et de force sera déterminant dans le combat.

Alors, vous pouvez vous interroger : "A quoi sers-je ?" Excellente question mon capitaine ! Vous servez à diriger la manœuvre, choisir des hommes, donner des ordres, imposer une stratégie (et, si le cœur vous en dit, envoyer les lettres de condoléances aux familles des victimes !)

Qui sont-ils ?

Votre armée est composée de huit sortes d'hommes. Vous les reconnaîtrez grâce à l'identification inscrite sur le parchemin.

Vous trouverez :

- le Thane (baron) : c'est un noble qui vous représente. Il commande vos troupes et doit être protégé car sans lui vos guerriers déserteraient et la partie serait rapidement perdue. Vous ne possédez qu'un seul noble dans vos rangs ;

- le Mystic (magicien) : c'est le mage de la troupe, il est unique et possède des pouvoirs surprenants ;
- l'Herald (hérald) : n'hésitez pas à lui confier vos messages de paix ou d'insultes à l'adresse des autres armées, c'est un messenger et accessoirement un guerrier ;



Photo 3

- le Savage (brute) : le genre de type à ne pas rencontrer le soir ni au coin d'un bois ni autre part ! C'est un homme sauvage, dur et d'une résistance à toute épreuve ;

- l'Assassin : on le dit chasseur, c'est vrai, mais c'est surtout un tueur parfait. Il exécutera à merveille toutes les basses besognes pour vous garder les mains propres. Je sais, ce n'est pas votre style de refuser d'assumer vos responsabilités, mais sachez qu'un noble commettant une action par trop contraire à son statut perdrait son crédit auprès de ses guerriers, d'où l'intérêt de posséder deux assassins dans ses rangs ;

- le Reaper (la mort) : ce personnage inspire la peur chez les autres et peut ainsi se faire respecter par la persuasion. Vous en possédez deux dans votre armée ;

- le Fool (fou) : un roi en a généralement un. Vous, avec vos goûts de luxe, vous en avez deux ! Ils sont donc beaux parleurs et pas si fous que cela...

- le Thrall (serf) : voici la chair à canon de votre troupe. Les Thralls sont des pions qu'on envoie au casse-pipe. Pas très fins, ils exécuteront pourtant tous les ordres sans discuter. Les dix que vous possédez ne seront pas trop car ils ont une légère tendance à passer rapidement l'arme à gauche. Toutefois, ils constituent une bonne force de frappe.

Que peuvent-ils faire ?

Pour donner un ordre à un guerrier, sélectionnez tout d'abord l'option Plan. Il y a un grand choix d'ordres et, si vos guerriers peuvent tous les exécuter, certains réussissent mieux avec certains guerriers. Les mystiques, par exemple, sont les seuls capables d'exé-

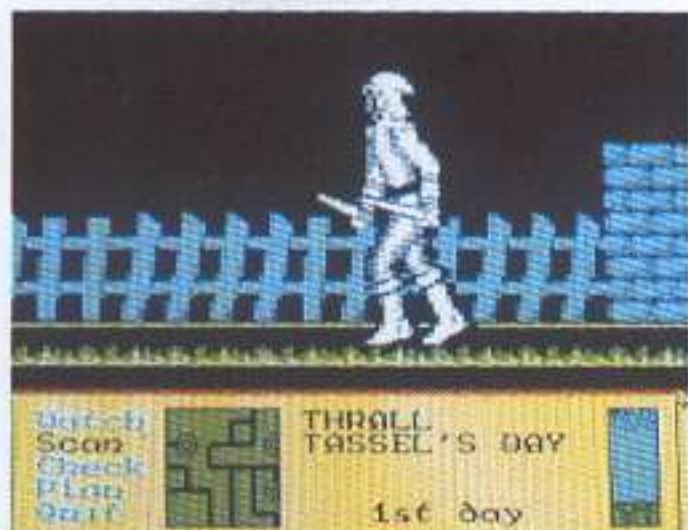


Photo 1

cuter les ordres où la magie intervient. Vous trouverez 32 ordres différents :

- Follow warrior : suivez ce guerrier ;
- Protect warrior : protégez-le pendant les combats ;
- Stalk warrior : suivez-le à quelques pas derrière ;
- Harass warrior : suivez-le et retardez-le ;
- Avoid warrior : évitez-le ;
- Find warrior : trouvez-le ;
- Kill warrior : tuez-le ;
- Bewitch warrior : par magie faites-le devenir votre espion ;
- Petrify warrior : utilisez la magie pour le transformer en pierre ;
- Curse warrior : changez par magie ses bonnes qualités en mauvaises ;
- Charm warrior : utilisez la magie pour le recruter dans votre armée ;
- Release warrior : par magie, délivrez-le du rôle d'espion, de la pétrification et rendez-lui ses bonnes qualités ;
- Threaten warrior : trouvez-le et prenez ce qu'il porte en menaçant d'utiliser la force ;
- Challenge warrior : trouvez-le et enrôlez-le dans votre armée en menaçant d'utiliser la force ;
- Persuade warrior : trouvez-le et recrutez-le en utilisant la persuasion ;
- Bribe warrior : trouvez-le et recrutez-le en lui offrant un cadeau ;
- Join warrior : rejoignez son armée ;
- Give to warrior : donnez-lui ce que vous portez ;
- Befriend warrior : trouvez-le et donnez-lui un message d'amitié ;
- Insult warrior : insultez-le ;
- Wait for warrior : attendez jusqu'à ce qu'il arrive ;
- Ambush warrior : tendez-lui un piège ;
- Track object : trouvez et suivez le porteur d'un objet sans le prendre ;
- Guard object : trouvez un objet sans le prendre mais en empêchant quiconque de s'en emparer ;
- Seek object : trouvez un objet sans le prendre ;
- Take object : trouvez un objet et prenez-le sans utiliser la force ;
- Grab object : trouvez-le et prenez-le en



Photo 2

utilisant la force si nécessaire ;

- Use object : trouvez-le, prenez-le de force si nécessaire et utilisez-le ;
- Block place : allez à un endroit, restez-y en empêchant quiconque de passer ;
- Defend place : allez à un endroit, montez la garde en ne laissant passer que les alliés ;
- Wait at place : allez à un endroit et attendez là-bas ;
- Go to place : allez à un endroit ;
- Roam : promenez-vous ;
- Wait : attendez à l'endroit où vous êtes.

Chaque ordre s'adressant à un guerrier est suivi de la mention «warrior». Celui-ci sera désigné par un sous-menu dans l'option Plan. Idem pour la mention «object» (objet) ou «place» (lieu, endroit).

Conseils d'ami

A l'instar du seigneur des îles de l'Ouest, la première erreur à commettre serait d'envoyer directement vos guerriers à la recherche du Sceptre noir. D'abord parce qu'il faut posséder certains objets pour que sa puissance maléfique ne vous rôtisse pas les ortels (à vous de découvrir lesquels parmi cette liste : Sword [épée], Amulet, Ring [bague], Sceptre, Book [livre], Cup [tasse], Crystal, Crown [couronne]. Chacun de ces objets peut être en or ou en argent et peut surtout appartenir aux forces du Bien (Shining) ou faire partie du trésor des ténèbres (Dark), ensuite parce que c'est la meilleure façon de voir son armée décimée en

Photo 1 : Votre armée est vêtue de blanc
Photo 2 : Les Umbrags sont vêtus de rouge
Photo 3 : Votre fou attaque un Umbrag.
En garde !

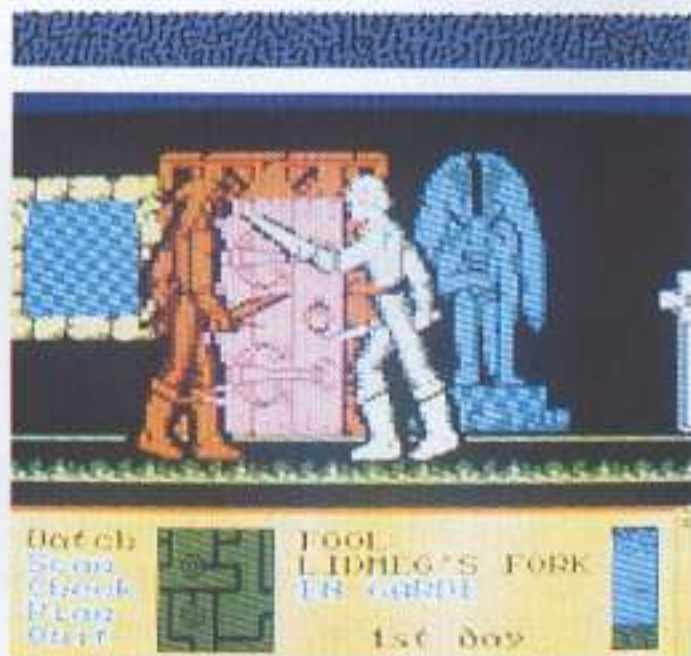


Photo 3

deux coups de hache et trois mouvements par manque d'expérience ! Au cours de la partie vous apprendrez vite à reconnaître une douce musique, qui vous avertira qu'un guerrier vient rejoindre les rangs de votre armée. Pour savoir de qui il s'agit, c'est simple : c'est celui à qui vous n'avez pas donné d'ordre. Un guerrier pétrifié restera de marbre à toute injonction de votre part, à moins qu'un magicien ne le «dépétrifie». Ne soyez pas trop sévère si vous voyez quelques guerriers qui bullent dans un coin, ils attendent sans doute la fin d'un combat pour prendre leur tour dans la castagne. La confirmation peut être lue sur le parchemin de bord (warrior in guard). La chance n'intervient pas dans un combat. Si les deux guerriers sont de force égale, l'attaquant sera favorisé.

Voilà quelques conseils qui vous permettront de mettre vos premières stratégies en œuvre et vous aideront à vous emparer du Sceptre noir pour rétablir à tout jamais l'ordre et la justice dans les îles de l'Ouest. □

MEMENTO

Joystick J :	haut-bas pour les options validation avec bouton de feu
Clavier K :	touches Q-A haut-bas barre d'espace pour valider