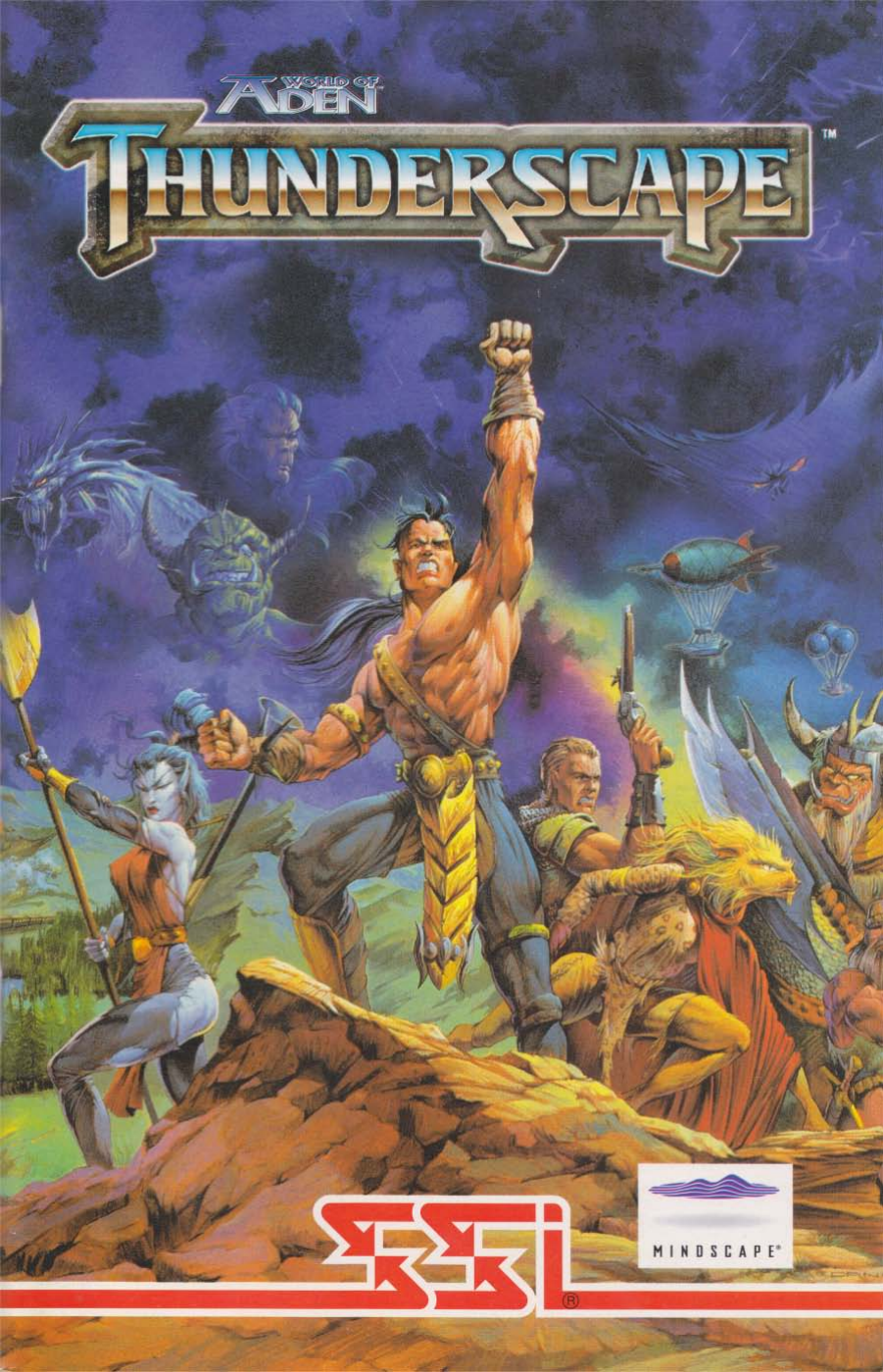

World of
ADEN
THUNDERSCAPE™
MINDSCAPE®
SSI®

Raccourcis Clavier

Touche	Fonction
j	Sauter
*	Sauter
i	Inventaire
f	Tirer (avec une arme)
c	Jeter un sort
s	Enregistrer le jeu
l	Charger le jeu
m	Carte "Automap"
o	Options
Alt-X	Quitter le jeu

Le Vieux Manuel

TABLE OF CONTENTS

Bienvenue dans le WORLD OF ADEN i

Le tour du propriétaire 1

Utilisation de la souris 1

Pour commencer tout de suite 1

Didacticiel/Démarrage rapide 1

L'aventure commence 2
- L'écran d'aventure 3
- Les boutons d'action 4
- Les portraits des personnages 4

Le personnage actif 4

Les pointeurs de la souris 5

Comment se déplacer 6

Les personnages non-combattants (PNC) 7

Le Menu Combat 8
- Options d'attaque 8
- Options de défense 9
- Options de camouflage 9
- Options d'armes de trait 9
- Options de sorts 10
- Options d'inventaire 10
- Options de dialogue 11
- Exécuter les derniers ordres 11
- Retourner au Menu ou au personnage précédent 11

Ouvrir des portes/Prendre des objets 12

Acheter des objets 12

Messages 13

L'écran d'inventaire 13
- Capacités, sorts, santé et objets 14
- Emplacements d'objets 14
- Statistiques 14
- Le mannequin de personnage 14
- Abandonner, Utiliser ou Quitter 15

La carte "Automap" 16

Options de disque 17

Options de jeu 18

Pour aller plus loin 19

Créez votre groupe d'aventuriers 19

Personnages simplifiés/ personnages détaillés 19
- Race 19
- Sexe 22
- Archétype 22
- Statistiques 24
- Autres statistiques 25

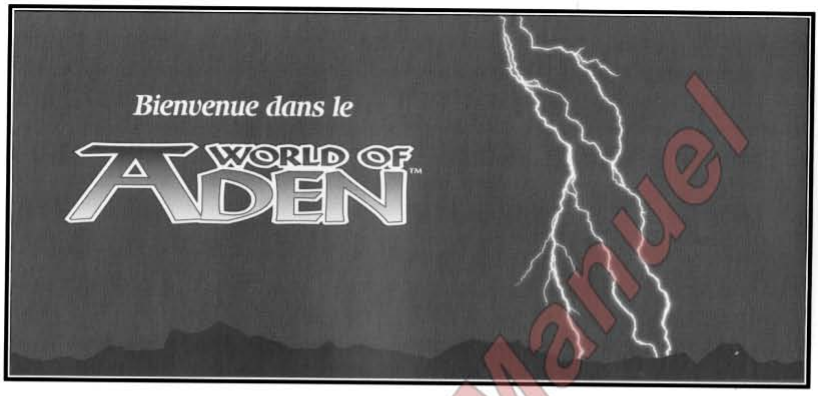
Les capacités 26
- Capacités de combat 26
- Les capacités non-guerrières 28

Les sorts 29

L'équipement 35

Bestiaire 40

Le vieux Manuel



Le Vieux Manuel

Il y a dix ans, la paix régnait sur le Monde d'Aden. Au temps de son "Age d'Or", témoin des débuts de la "mécamagie", une technologie magique basée sur la vapeur, le savoir était tenu en grande estime. Soudain, en un seul instant de cataclysme fulgurant, le soleil disparut et des milliers d'horribles créatures, dont on disait qu'elles n'existaient que dans les contes de fées, s'animèrent. Le nom de Jour Noir désigne ce cataclysme et le mal qu'il engendra, et les créatures qui en naquirent furent appelées les monstres nocturnes.

A l'heure actuelle, le Jour Noir continue à répandre le mal sur tout le territoire et une troupe de monstres nocturnes s'est emparée du bouclier magique dans le défilé de Skellon. Le bouclier se dressait en travers du fossé qui sépare la Citadelle Radieuse du Donjon de l'Avant-garde; c'était le seul obstacle qui empêchait l'armée des monstres nocturnes d'envahir les Terres du Nord.

Le seul barrage sur la route de l'armée des ténèbres est un groupe de chevaliers de l'Ordre Radieux, assiégés dans la Citadelle. Ils n'ont qu'un espoir : qu'une bande de hardis aventuriers reprenne le défilé de Skellon et rallume les flambeaux magiques du bouclier.

Premier jeu pour ordinateur à se dérouler dans le Monde d'Aden, le nouveau royaume fantastique de SSI, Thunderscape est un jeu d'aventure dans lequel vous contrôlez un groupe de personnages pouvant explorer plus de vingt niveaux dangereux, parmi lesquels la Citadelle Radieuse, le Donjon de l'Avant-garde et les vestiges de Karegh-Konan, ancienne cité en ruine des nains des ténèbres.

Les personnages n'ont pas le choix : il leur faudra faire preuve d'héroïsme et de vaillance au combat afin de réactiver le bouclier magique du défilé de Skellon, faute de quoi l'armée des monstres nocturnes et l'influence maléfique du Jour Noir s'empareront à jamais du Monde d'Aden.

Le tour du propriétaire

Le coffret contient ce manuel, un CD Thunderscape et une carte de référence. Dans le manuel, vous trouverez la description des commandes du jeu, ainsi que des indications pratiques sur les personnages, les sorts et les adversaires à combattre. Pour installer votre CD Thunderscape, suivez les instructions de la carte de référence.

Utilisation de la souris

Dans le manuel, le terme "cliquer" signifie déplacer le pointeur vers la zone voulue de l'écran et appuyer sur le bouton droit ou gauche de la souris.

"Cliquer à gauche" signifie déplacer le pointeur vers la zone voulue et appuyer sur le bouton gauche de la souris.

"Cliquer à droite" signifie déplacer le pointeur vers la zone voulue et appuyer sur le bouton droit de la souris.

Pour commencer tout de suite

Thunderscape comporte un générateur de personnages vous permettant de créer et de nommer chacun des personnages qui vont participer à votre aventure. Vous pouvez commencer à jouer tout de suite avec un groupe de personnages déjà créés dans un jeu pré-enregistré.

Comme votre victoire dépend de votre bonne connaissance des règles du jeu de Thunderscape et des capacités et talents de vos personnages, peut-être souhaitez-vous aller plus loin dans la lecture de ce manuel, même si vous commencez à jouer avec les personnages pré-enregistrés. Les chapitres "Didacticiel/Démarrage rapide" (ci-dessous) et "Créez votre groupe d'aventuriers" (page 17), vous seront particulièrement utiles.

Le Vieux Manuel

DIDACTICIEL/DÉMARRAGE RAPIDE

Le didacticiel vous propose une méthode progressive qui vous familiarisera rapidement et facilement avec les écrans de base, les options et les menus du premier niveau de Thunderscape.

Après l'introduction cinématique, l'écran de jeu principal vous propose cinq options :

- Commencer à jouer avec le groupe de personnages par défaut
- Charger un jeu pré-enregistré
- Créer un groupe de quatre personnages au maximum
- Exécuter l'introduction
- Revenir au DOS.

Maintenant, choisissez Démarrer le jeu pour commencer avec le groupe de personnages par défaut.

L'aventure commence

Le groupe par défaut se compose de quatre personnages : un combattant, un guérisseur, un magicien et un voleur.



Appelé simplement "Gonchar le combattant", ce personnage de la race des juraks possède la capacité de se battre à l'épée. Grâce à sa force supérieure, il inflige des blessures plus graves à ses adversaires. Equipé d'armes de trait, comme son arc court, Gonchar peut tirer sur ses adversaires sans s'engager dans un combat au corps à corps. S'il le décide, Gonchar peut même être armé d'une épée et d'un couteau et attaquer deux adversaires à la fois.



Très au fait des créatures engendrées par le Jour Noir, Délias, un guérisseur de la race des humains, a choisi de consacrer sa vie à soigner tous ceux qui combattent les monstres nocturnes. Son pouvoir de jeteur de sorts et son habileté à manier la hache font de lui une force avec laquelle il faut compter. Délias a aussi le chic pour marchander et faire d'excellentes affaires lorsqu'il conduit le groupe dans un magasin. Il affirme qu'il tient ce don de son père, un négociant.



Fylo, un sorcier goreaux, est le membre le plus intelligent du groupe. Comme tous ceux de sa race, il possède le don de jeter des sorts. Acculé dans un recoin où le pouvoir de sa baguette magique peut être réduit, Fylo s'en tire souvent en plongeant ses adversaires dans le sommeil ou en les aveuglant d'un éclair de lumière éblouissante. Comme Gonchar avec son arc court, Fylo peut lui aussi éviter les dangers du corps à corps en jetant des sorts à distance.



Turoc Luckrider est une faerkin qui possède une expérience inégalée de l'art du cambriolage. Quand elle est à la tête du groupe, elle peut utiliser ses dons pour crocheter les serrures, déceler les passages secrets et, si jamais elle est surprise à voler des marchandises, ses talents pour la persuasion lui évitent de se faire expulser du magasin. Armée d'un fleuret et protégée par une armure de cuir, elle représente pour le groupe un renfort efficace aux réactions rapides.

Le Vieux Manuel

Lorsque le jeu démarre, les personnages débarquent sur un quai près d'un comptoir commercial abandonné au pied des Montagnes Grises. Presque tous les villageois ont fui pour échapper à l'invasion des monstres nocturnes. A part quelques survivants intrépides comme Théros, le capitaine de la guarde du Donjon de l'Avant-garde, Finea, un commerçant, Bert, le gardien du pont et les personnages du groupe, personne n'ose s'aventurer à découvert.

L'écran d'aventure



THUNDERSCAPE se joue principalement sur l'écran d'aventure. C'est là que l'action se déroule et que vous contrôlez votre groupe de personnages. L'écran d'aventure se compose de quatre parties distinctes : la fenêtre d'aventure 3D qui vous fait voir la scène comme vos personnages la voient, une boussole pour orienter votre groupe dans les labyrinthes dangereux, six emplacements pour les portraits de personnages et six boutons d'action. Pour activer un bouton d'action, cliquez à gauche sur celui-ci.

Le vieux Manuel

Les boutons d'action



Tirer
Tirer sur une cible avec une arme braquée, sans entrer dans le combat. Pour plus de détails, voir la section "Le Réticule" à la page 5.



Jeter un sort
Jeter un sort de loin, sans entrer dans le combat.



Accroupi/Debout
Les personnages doivent s'accroupir pour pouvoir entrer dans des endroits cachés ou difficiles d'accès. Pour remettre les personnages debout, recliquez à gauche.



Automap
Permet de voir la position des personnages et le terrain qui les entoure.



Options
Permet de choisir le niveau de difficulté, le son, les animations, les armes et l'aspect du texte d'aide.



Sauvegarder/Charger un Jeu
Permet d'enregistrer ou de charger un jeu, de retourner à l'Ecran d'Aventure ou de quitter (retourner au Dos).

Les portraits des personnages

Quand les barres placées à côté des personnages sont entièrement bleues, les personnages sont en parfaite condition physique; quand le niveau des barres bleues descend, les personnages sont blessés. Si un personnage est malade ou empoisonné, le contour de son portrait change de couleur en fonction de la gravité de son état. Pour consulter l'inventaire d'un personnage, cliquez à gauche sur son portrait.

Le personnage actif

Quand un personnage est actif, son portrait est bordé d'une ligne rouge. Pour activer un nouveau personnage, cliquez à droite sur son portrait. Un personnage actif, quel qu'il soit, utilise automatiquement les capacités qui lui sont propres. Par exemple, si le personnage arrive devant un portail fermée à clé, et que Turoc Luckrider se trouve être le personnage actif, sa capacité de crocheteuse de serrures est déclenchée quand vous cliquez à gauche sur la grille.

Remarque : Les objets attribués au groupe sont visibles dans l'inventaire du personnage situé le plus à gauche, et non dans celui du personnage actif.

Le Vieux Manuel

Les pointeurs de la souris

Pendant le jeu, le pointeur de la souris peut se transformer en différentes icônes selon les options suivantes :



L'épée

L'épée est la forme spécifique du pointeur de la souris dans Thunderscape.



Le poing

Le pointeur de la souris se transforme en poing quand il passe sur une porte ou sur un objet pouvant être choisi. Pour ouvrir une porte ou choisir un objet, cliquez à gauche. Pour abandonner un objet choisi, cliquez à droite sur la fenêtre 3D.



Le réticule

Quand le caractère actif porte une arme de trait, un arc par exemple, le pointeur de la souris se transforme en réticule en passant sur des cibles potentielles. Pour tirer, cliquez à gauche sur le bouton d'action Tirer de l'écran d'aventure, puis cliquez à gauche sur la cible. Pour arrêter le tir, cliquez à gauche à nouveau sur le bouton d'action Tirer.



La bouche

Quand le pointeur de la souris s'approche d'un PNC (personnage non-combattant) doté de la parole, il prend la forme d'une bouche. Pour que les personnages puissent dialoguer avec un PNC, placez la bouche sur le PNC et cliquez à gauche.

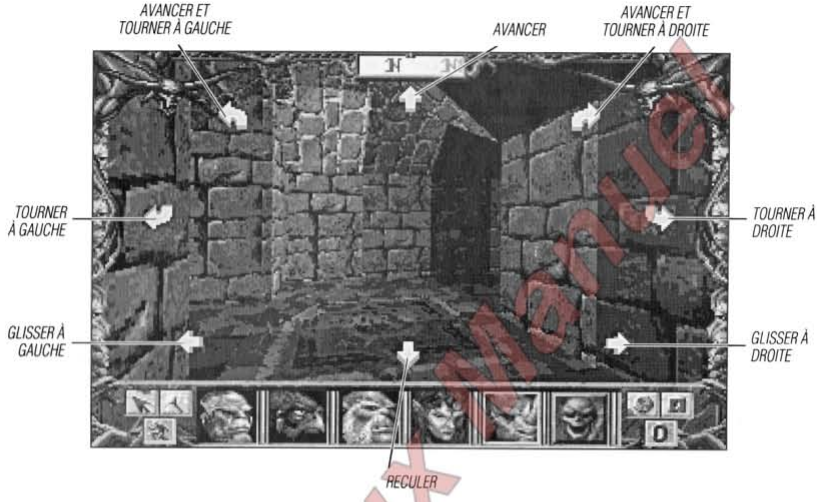


Le sablier

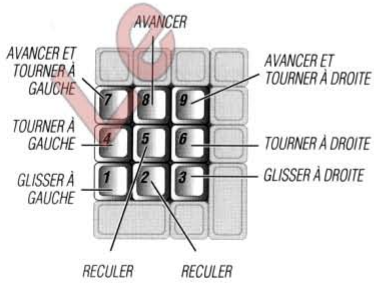
Pendant le chargement du jeu, le pointeur de la souris prend la forme d'un sablier.

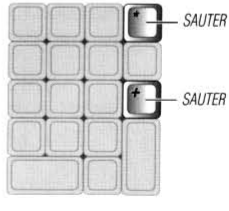
Le Vieux Manuel

Comment se déplacer



Pour vous déplacer, utilisez les touches du pavé numérique. Vous pouvez aussi maintenir enfoncé le bouton droit de la souris pour transformer le pointeur en flèche, puis faire glisser la souris dans la direction où vous voulez faire aller le personnage. Pour sauter, utilisez le pavé numérique ou maintenez enfoncé le bouton droit de la souris et cliquez à gauche. Pour courir, maintenez enfoncée la touche MAJ de gauche pendant le déplacement.





Le vieux manuel

A leur débarquement, les personnages sont accueillis par Théros, le capitaine de la garde du Donjon de l'Avant-garde. C'est un ferran à la tête de rhinocéros sur un corps d'homme. Il remet au groupe un parchemin contenant la liste des tâches à accomplir.

Les Personnages non-combattants (PNC)



Alors que les personnages que vous avez créés ne peuvent être exclus du groupe, de nombreux PNC (personnages non-combattants) brûlent d'envie de se joindre à vos loyaux et fidèles personnages dans leur implacable poursuite.

Quand un PNC parle, le dialogue peut apparaître à l'écran. Pour afficher la totalité du message, utilisez les touches fléchées Haut et Bas. Pour prolonger le dialogue, cliquez à gauche sur un mot sélectionné. Pour choisir la première option, appuyez sur la touche Entrée.

Voulez-vous permettre à un PNC de se joindre au groupe ? Vous trouverez son portrait dans un emplacement de personnage vide au bas de l'écran d'aventure.Vous pouvez dès lors le manipuler de la même façon que les personnages originaux. S'il n'y a plus de place pour inclure un nouveau PNC, il faut en exclure un.

Remarque : Quand un PNC est remplacé, il emporte avec lui tous les objets répertoriés dans son inventaire. C'est pour cette raison qu'un PNC ne peut pas recevoir d'objets de la part des personnages, ni partager d'équipement avec eux.

Maintenant que vous savez comment vous déplacer et que vous avez décidé si Théros ferait partie du groupe, vous pouvez vous risquer à explorer les falaises voisines. Quand les personnages subissent une attaque, le Menu Combat apparaît.

Le Veux Manuel

Le Menu Combat

Dans Thunderscape, il y a trois manières d'attaquer des adversaires : les armes de trait, les sorts et le combat au corps à corps. Le Menu Combat apparaît automatiquement lorsque les personnages sont attaqués. Si les personnages préfèrent passer à l'offensive avant que leurs adversaires ne soient trop près d'eux, un clic à gauche sur les boutons Tirer ou Sorts leur permettra de les attaquer à l'arme de trait ou en leur jetant des sorts.

Le Menu Combat propose plusieurs options d'attaque symbolisées par des icônes, en fonction des capacités de votre personnage. Si une icône apparaît en grisé, le personnage ne peut pas disposer de cette option d'attaque.

Remarque : Toutes les attaques sont basées sur des niveaux de capacité. Chaque fois qu'il dispose de 150 points dans une capacité (100 points pour les arts martiaux), le personnage gagne une autre attaque.

Pour sélectionner un seul adversaire, cliquez à gauche sur lui pendant le combat. L'adversaire sélectionné est alors "mis en évidence" et toutes les attaques des personnages sont dirigées contre lui. Si aucun ennemi n'a été sélectionné, les personnages attaquent différentes cibles.

Options d'attaque



Pour pouvoir utiliser des armes dans les corps à corps, un personnage doit avoir ces armes à la main. Si une icône apparaît en grisé, cela signifie que le personnage ne possède pas cette capacité ou que l'arme dont il est équipé ne convient pas.



Attaque Standard : Une attaque directe avec l'arme activée, où le personnage dispose de ses capacités normales de toucher son adversaire.



Attaque Furieuse: Double la capacité du personnage de toucher son adversaire, mais en même temps augmente ses chances d'être touché.



Attaque pour des Vitaux : Une attaque plus difficile à effectuer, qui fait plus de dégâts à la cible qu'une attaque standard.



Attaque Feinte : Une attaque qui expose aux autres personnages les faiblesses de l'adversaire, qui le rend plus facile à toucher.



Coup Violent : Une attaque écrasante par massue ou par matraque, qui triple les dégâts causés.



Coup de Bouclier : Une attaque standard, suivi par une attaque écrasante de bouclier, mais qui laisse le personnage sans la protection d'un bouclier.



Coup de Pied : Une attaque standard qui, lorsqu'elle est effectuée avec l'adresse des arts martiaux, peut infliger 2 à 12 points de dégâts, plus des bonus de dommages écrasants dûs à la puissance et l'habileté du personnage.



Corps à Corps : Permet au personnage d'engager son adversaire dans le combat avec des petites armes uniquement, comme des couteaux, des poignards et des stylets. Ceci réduit également les capacités de défense du personnage.

Le Vieux Manuel

Remarque : Pendant une attaque, les personnages utilisent automatiquement la moitié de la capacité de leur arme pour parer, la capacité totale de leur bouclier pour bloquer l'adversaire et les deux-tiers de leurs capacités acrobatiques pour esquiver les coups de l'ennemi.

Options de défense



Les personnages peuvent faire usage de manoeuvres défensives : attaques préparées, opérations d'encerclement, ou même fuite devant un adversaire trop dangereux.



Attaque Défensive : Une attaque prudente basée sur la moitié des capacités du personnage qui fait moins de dégâts mais qui augmente ses défenses.



Botte : Disponible uniquement si le personnage possède une arme à perche, cette manoeuvre permet au personnage de monter la garde et de contre-attaquer en cas de besoin.



Esquive : Permet d'esquiver les coups d'un adversaire en utilisant les capacités acrobatiques du personnage.



Fuite : Les personnages arrêtent le combat et peuvent s'enfuir de l'ennemi.

Options de camouflage



Quand l'assaut direct s'avère inefficace, un personnage possédant la capacité de mener des actions furtives peut l'emporter sur un adversaire difficile. Rappelez-vous qu'un personnage doit utiliser à son avantage sa capacité de camouflage avant d'avoir recours aux coups bas.



Se cacher : Permet au personnage de se glisser dans l'obscurité des ombres voisines afin de poignarder son adversaire dans le dos ou d'éviter les attaques des autres créatures.



Coup de poignard (dans le dos) : L'attaque la plus efficace de toutes, un coup de poignard dans le dos peut infliger jusqu'à cinq fois plus de dégâts à l'adversaire qu'une attaque standard. Cette attaque ne peut pas être effectuer à l'aide d'une arme à perche, d'un fusil ou d'un arc.

Options d'armes de trait



Remarque : Les attaques à distance au moyen d'arcs, de fusils ou de sorts peuvent avoir lieu avant le combat corps à corps si le personnage actif est porteur d'une arme de trait. Pour attaquer à distance, cliquez à gauche sur le bouton Tirer. Pendant un corps à corps, vous pouvez utiliser les armes de trait en choisissant les icônes suivantes.

Le Vieux Manuel



Tirer : Tirer avec l'arme actuellement activée.



Attaque pour des Vitaux : Tirer avec l'arme braquée sur la tête de l'ennemi, pour faire le maximum de dégâts.



Braquer une Arme : A chaque fois qu'un personnage braque une arme, il reçoit une augmentation de 50 % de ses capacités de toucher l'ennemi. Ceci est cumulatif, c'est-à-dire que si un personnage braque pendant trois tours avant d'attaquer, ses chances de toucher l'ennemi sont majorées de 150 %.

Options de sorts



Le Menu Options de Sorts énumère les sorts dont dispose un personnage, le nombre de points de mana (influx magique) qu'il possède et indique combien de points de mana sont nécessaires pour qu'un sort puisse être jeté.



Pour augmenter ou diminuer la quantité de mana relative au sort sélectionné, cliquez à gauche sur les pointes des flèches situées en bas de l'écran. Plus il y a de mana dans un sort, plus il est puissant. Pour afficher d'autres sorts, cliquez à gauche sur les pointes des flèches situées dans la partie gauche de l'écran. Ensuite, pour jeter le sort sélectionné, cliquez à gauche sur Jeter un sort. Pour revenir au Menu Combat, cliquez sur Quitter. Vous pouvez aussi jeter des sorts à partir de l'écran d'aventure en cliquant à gauche sur le bouton d'action Jeter un sort.

Options d'inventaire



Cette icône permet d'afficher l'inventaire d'un personnage, de savoir où il peut changer d'armes, utiliser une baguette magique, une potion ou un rouleau de parchemin. Cette option exige que le personnage passe un tour complet.

Le Vieux Manuel

Options de dialogue



Les affrontements peuvent parfois se résoudre ou être esquivés grâce au dialogue, en parlant de manière confuse ou en utilisant la corruption.



Troubler l'adversaire : Essayer de interrompre les pensées de l'ennemi en utilisant la capacité de parole rapide.



Discuter : Quelques adversaires peuvent être dissuadés d'attaquer, mais uniquement si le personnage est prêt à lancer la discussion.



Pot-de-Vin : Quand il n'y a pas d'autre solution, quelques adversaires sont prêts à accepter des pots-de-vin. Néanmoins, il y a des chances qu'un nocturne s'intéresse plus au combat qu'à l'or.

Exécuter les derniers ordres



Répète toutes les actions du personnage depuis la partie précédente.

Retourner au Menu ou au personnage précédent



Utilisez ce bouton pour retourner au Menu précédent. Quand vous êtes dans le Menu Combat, utilisez encore une fois ce bouton pour revenir au personnage précédent.

Après avoir éliminé plusieurs abeilles géantes, guidez vos personnages vers le bâtiment situé au nord du quai. C'est un petit magasin où le groupe pourra acheter des armes, des armures et d'autres articles.

Remarque *: N'oubliez pas que si des voleurs comme Turoc Luckrider veulent utiliser leurs capacités de vol à la tire et dérober de l'équipement, ils courent le risque de faire expulser tout le groupe du magasin et de s'en voir interdire l'accès par le marchand.*

Le Vieux Manuel

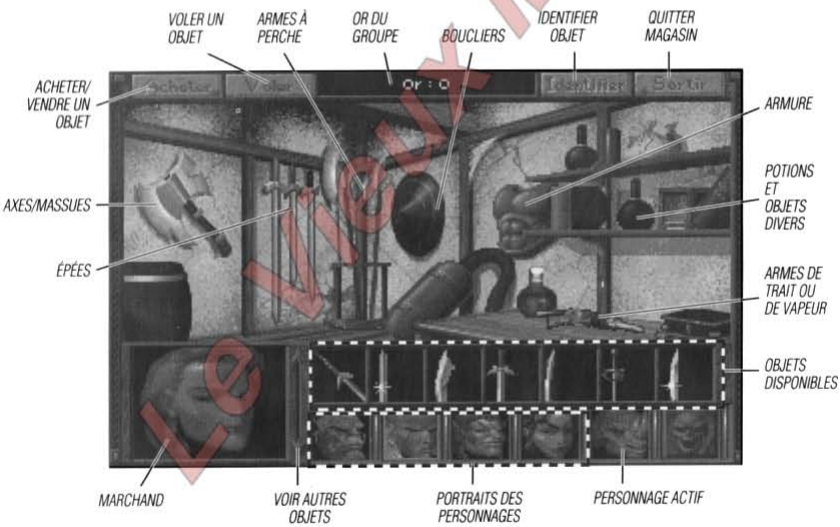
Ouvrir des portes/Prendre des objets

Pour ouvrir une porte ou saisir un objet, cliquez à gauche quand le pointeur de la souris prend la forme d'un poing.

Quand vous cliquez à gauche sur un objet, le pointeur de la souris prend la forme de l'objet sélectionné. Pour placer automatiquement l'objet saisi dans l'inventaire d'un personnage, cliquez à droite sur le portrait du personnage. Pour laisser tomber l'objet sur le sol, cliquez à droite dans la fenêtre 3D.

Acheter des objets

Dans THUNDERSCAPE, il y a trois magasins où les personnages peuvent, au cours de leur aventure, acheter, vendre, voler ou identifier des pièces d'équipement. Les marchands y vendent de tout, depuis les armes et armures conventionnelles aux armes magiques, en passant par les objets anciens, les bagues, les parchemins et les potions magiques. D'autres magasins sont spécialisés dans d'autres types d'articles.



Pour examiner l'inventaire d'un personnage, cliquez à gauche sur son portrait ou cliquez à droite pour activer ce personnage.

Vos personnages une fois entrés dans un magasin, cliquez à gauche sur le type d'objet qu'ils veulent acheter. Les objets à vendre apparaissent au-dessus des portraits de personnages. Pour acheter un objet, cliquez à gauche sur l'objet. Pour faire défiler d'autres objets à vendre, cliquez à gauche sur les flèches.

Pour vendre des pièces d'équipement, cliquez à gauche sur le bouton à bascule

Le Vieux Manuel

Acheter/Vendre. Quand un personnage veut vendre ses armes, tout ce qu'il possède apparaît dans la fenêtre d'objets. Cliquez à gauche sur un objet à vendre pour le sélectionner.

Pour identifier un objet mystérieux, cliquez à gauche sur le bouton Identifier, puis sur l'objet à identifier.

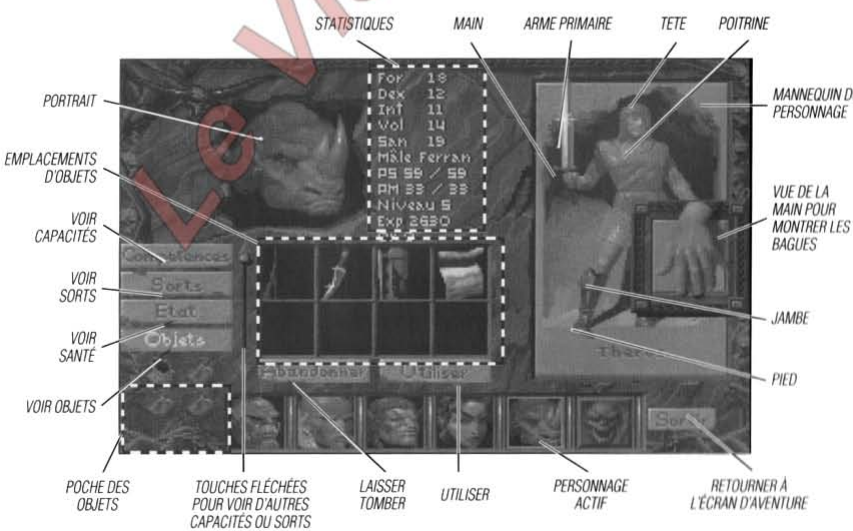
Si un personnage veut mettre à l'épreuve ses talents de voleur, il faut qu'il possède la capacité de vol à la tire. Si c'est le cas, cliquez à gauche sur le bouton Voler, mais soyez prêt à en subir les conséquences.

Il peut arriver que les personnages aient besoin d'un supplément d'or pour acheter des armes ou des objets importants. Leur chance, c'est que les grottes des environs contiennent des pierres précieuses bleues et mauves qu'ils pourront extraire des parois. Cependant, ils doivent savoir que ces grottes sont habitées par des monstres nocturnes et qu'ils devront être équipés de leur armure et avancer l'arme au poing.

Messages

Au cours de l'exploration d'un niveau par les personnages, un message peut apparaître à l'écran. Pour voir tout le texte du message, utilisez les touches fléchées Haut et Bas. Pour le faire disparaître, utilisez la touche Entrée.

L'écran d'inventaire



Le Vieux Manuel

Pour afficher l'inventaire d'un personnage, cliquez à gauche sur l'un des portraits de personnage au bas de l'écran d'aventure.

Capacités, sorts, santé et objets

Pour vérifier les capacités et la condition physique d'un personnage et vous informer de l'équipement et des sorts dont il dispose, cliquez à gauche sur le bouton approprié.

La condition physique d'un personnage est symbolisée par la bordure verte (empoisonnement), jaune (brûlure par l'acide) ou grise (maladie) autour de son portrait. Pour constater les effets spécifiques de ces maux, cliquez à gauche sur le bouton Santé.

Emplacements d'objets

Chaque personnage porte quatre sacs pouvant contenir huit objets chacun. Si vous désirez que vos personnages emportent certains objets dans leur aventure, vous pouvez mettre ces objets dans les emplacements d'inventaire des sacs.

Statistiques

Entre le mannequin de personnage et le portrait de personnage vous trouverez des indications concernant la force, la dextérité, l'intelligence, la volonté, la santé, la race, le sexe, les points de santé actuels et maximum, le mana (points de sorts), le niveau, l'expérience et la quantité d'or dont dispose le groupe.

Le mannequin de personnage

Le mannequin représente le corps du personnage. On peut y placer l'armure et diverses armes. Les objets placés sur un mannequin sont considérés comme prêts à être utilisés par le personnage. Ils peuvent être disposés dans les zones suivantes :

- Tête : un casque, une toque, une casquette
- Cou/Epaule : des insignes, des amulettes
- Poitrine/Bras : le plastron
- Mains : 6 bagues au maximum, une arme primaire et une arme secondaire ou un bouclier
- Taille : une ceinture
- Jambes : des jambières
- Pieds : des bottes

Remarque : Pour glisser les bagues aux doigts des personnages, cliquez à droite sur les mains.

Les figurines affichées sont masculines ou féminines, mais tous les vêtements conviennent à tous les personnages. Pour identifier un objet, il suffit de faire glisser le pointeur de la souris sur l'objet pour faire apparaître son nom.

Les portraits de personnage sont affichés dans le bas de l'écran. Pour afficher l'inventaire d'un autre personnage, il suffit de cliquer à gauche sur son portrait.

Le Vieux Manuel

Abandonner, Utiliser ou Quitter

Abandonner
Pour faire disparaître un objet de l'inventaire d'un personnage, cliquez à gauche sur l'objet concerné, puis cliquez à gauche sur le bouton Abandonner. Pour laisser tomber un objet de l'écran d'aventure, cliquez à droite quand l'objet se trouve dans la fenêtre 3D.

Utiliser
Pour utiliser un objet tel qu'une baguette magique, une potion, un parchemin ou un livre, cliquez à droite sur l'objet ou cliquez à gauche sur l'objet à utiliser, puis cliquez à gauche sur le bouton Utiliser.

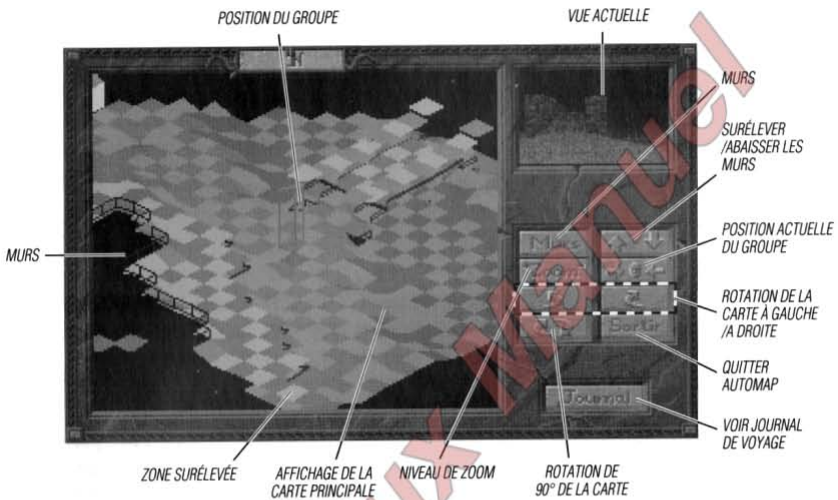
Quitter
Pour revenir à l'écran d'aventure, cliquez à gauche sur le bouton Quitter.

Lorsque vos personnages sont armés et revêtus d'une armure, ils sont prêts pour la bataille. Mais le défilé de Skellon est dangereux : si les personnages ont besoin de soigner leurs blessures, ils peuvent récupérer des points de santé grâce à des potions ou à des sorts guérissant les blessures. Ils peuvent aussi regagner lentement des points de santé entre deux combats. D'autre part, les points de mana ne sont récupérables qu'avec le temps.

Après avoir récupéré des points de santé, les personnages sont prêts à poursuivre leur quête. La carte de données fournit des informations utiles sur l'itinéraire déjà exploré par le groupe et sur les épreuves à venir.

Le Vieux Manuel

La carte "Automap"



Pour afficher la carte "Automap", choisissez le bouton d'action Automap en bas à droite de l'écran d'aventure, ou appuyez sur la touche M du clavier. Le jeu est arrêté tant que la carte "Automap" reste affichée.

Affichage de la carte principale

La carte "Automap" affiche environ 75% de l'écran d'aventure. Elle donne une représentation en terrasses du terrain au milieu duquel se trouve le groupe. Lorsque vous utilisez la carte "Automap" pour la première fois, la position du groupe est symbolisée par un prisme clignotant indiquant l'environnement qui fait face au groupe.

La carte ne montre que le terrain réellement vu et exploré par le groupe. Les murs y apparaissent en violet, les portes en vert et les différents niveaux ou étages en gris dégradés.

Pour déplacer cet affichage, placez le pointeur de la souris dans l'affichage, maintenez enfoncé le bouton gauche de la souris et faites glisser la souris.

Montrer les murs
Fait apparaître les murs et les colore en violet ou fait disparaître la couleur tout en conservant les contours.

Surélever/Abaisser les murs
Permet d'apprécier les différentes hauteurs de murs afin de les comparer entre elles et aux personnages. Cliquez à gauche sur ce bouton pour surélever les murs; cliquez à droite pour les abaisser.

Les Yeux Vert

Puissance du zoom
Cliquez à gauche sur le bouton Zoom pour augmenter la puissance du zoom. Cliquez à droite sur le bouton Zoom pour la réduire.

Environnement actuel du groupe
Fait revenir la carte de données à l'environnement et au zoom d'origine du groupe.

Rotation à gauche de la carte/Rotation à droite de la carte
Chacun de ces boutons déplace la carte dans la direction voulue.

Rotation de 90° de la carte
Pour faire avancer la carte par incréments de 90°, utilisez ce bouton ou appuyez sur la barre d'espacement.

Quitter la carte de données
Permet de revenir à l'écran d'aventure.

Journal de voyage
Enregistre tous les messages ou les faits importants découverts par les personnages.

Au cours de leur exploration du défilé, les personnages parviennent devant un pont dont l'accès leur est interdit par un troll nommé Bert. Il ne les laissera passer que s'ils retrouvent son gourdin qu'il a égaré. Une fois le gourdin retrouvé et rendu à Bert, celui-ci demande à faire partie du groupe.

Les personnages franchissent le pont. Ils peuvent alors utiliser le monte-charge à vapeur pour explorer les niveaux supérieurs du flanc de la montagne. Certaines grottes pourraient cacher de mystérieux objets... ou de cauchemardesques monstres nocturnes.

Ensuite, les personnages poursuivent leur noble quête. Le destin des Terres du Nord, et peut-être celui d'Aden tout entier, est entre leurs mains.

Options de disque

Tandis que votre groupe explore le reste du premier niveau de Thunderscape, peut-être souhaitez-vous enregistrer votre jeu. Il vous suffit de cliquer à gauche sur le bouton d'action Enregistrer/Charger le jeu de l'écran d'aventure.

Enregistrer un jeu
Pour enregistrer un jeu, cliquez à gauche sur un des quatre espaces dans lequel vous désirez enregistrer votre jeu. Ensuite, cliquez à gauche sur le bouton Enregistrer en bas de l'écran et entrez une description à l'aide du clavier.

Charger un jeu enregistré
Pour charger un jeu enregistré, cliquez à gauche sur celui que vous désirez exécuter, puis cliquez à gauche sur Charger.

Quitter
Pour quitter l'écran des options de disque, cliquez à gauche sur quitter.

Le Vieux Manuel

Revenir au DOS
Pour revenir au DOS, cliquez à gauche sur le bouton DOS.

Options de jeu

Ce Menu vous propose plusieurs manières de jouer à Thunderscape.



Musique On/Off
Ce bouton active ou désactive la musique d'accompagnement du jeu.

Voix On/Off
Ce bouton active ou désactive la voix des PNC.

Effets sonores On/Off
Ce bouton active ou désactive les effets sonores du jeu.

Aide
Ce bouton ouvre ou ferme une boîte de dialogue représentant des PNC ou des lieux. Si les effets sonores sont désactivés (position Off), le texte apparaît automatiquement.

Niveaux de difficulté
Il y a trois niveaux de difficulté :

- Facile : les adversaires sont des cibles plus faciles à atteindre et ils ont moins de points de santé. Les personnages reçoivent plus de points de capacité lorsqu'ils progressent d'un niveau.
- Moyen : les adversaires et les personnages sont de force moyenne.
- Difficile : les adversaires sont des cibles plus difficiles à atteindre et à battre. Les personnages reçoivent moins de points par niveau.

Le Vieux Manuel

Animations des armes On/Off
Si vous choisissez la position Off, il se peut que la vitesse du jeu augmente.

POUR ALLER PLUS LOIN

Après avoir fait connaissance avec les menus et les options de base grâce au Didacticiel/Démarrage rapide, ce chapitre vous apprend à créer votre propre groupe de personnages et vous informe sur les archétypes, les capacités, les armes et les sorts.

Créez votre groupe d'aventuriers

Pour former votre groupe, vous pouvez créer quatre personnages combattants au maximum. Deux personnages non-combattants (PNC) peuvent se joindre à eux lors de l'exploration du défilé de Skellon. S'il y a moins de quatre personnages dans le groupe, vous pouvez les faire accompagner de plus de deux PNC.

Pour créer un groupe de personnages, allez dans l'écran de jeu principal et cliquez à gauche sur Créer un Groupe. Quand l'écran d'inventaire s'affiche, cliquez à gauche sur la boîte de portrait de personnage vide bordée de rouge au bas de l'écran. Quand le menu Créer un Personnage s'affiche, vous pouvez choisir entre un personnage simplifié ou un personnage détaillé.

Personnages détaillés / Personnages simplifiés

Vous pouvez créer rapidement des personnages en choisissant leur race, leur sexe, leur archétype et leur portrait. Pour les personnages détaillés, il n'y a pas de restrictions en ce qui concerne l'archétype et ils disposent d'un choix plus large d'armes et de capacités.

Race

De nombreuses races cohabitent dans le monde d'Aden, et il y en a huit qui sont plus courantes que les autres. Chaque race possède son propre ensemble de capacités. Ainsi, les faerkin sont dotés d'une dextérité stupéfiante, mais ils ont une force limitée. D'autres races, comme celle des humains, sont polyvalentes, et leurs représentants se montrent habiles dans toutes les catégories de capacités.

Le Vieux Manuel

Les elfes



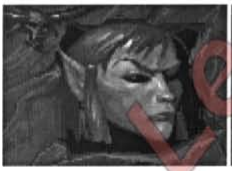
Personnages à l'allure noble, les elfes sont grands, minces et agiles. Leurs yeux un peu obliques descendent légèrement vers le bout de leurs oreilles pointues. La plupart des elfes ont les cheveux noirs, mais les chevelures blondes, rousses ou même argentées ne sont pas rares. Les elfes ont des affinités naturelles pour la nature et la magie, mais une méfiance qui remonte à leurs aïeux sylvestres leur fait fuir la mécamagie. Les elfes excellent dans les actions exigeant intelligence et dextérité, mais leur force est limitée et leur condition physique médiocre.

Les faerkin



La race des faerkin semble être un croisement entre la race humaine et celle, très peu représentée, des faerie. Leur petite taille les fait ressembler à de jeunes enfants, et seules leurs oreilles en pointe et leur expression avisée trahissent leur véritable origine. Les faerkin sont minces et ne mesurent qu'un mètre environ, mais ils compensent leur manque apparent de force par l'astuce, une condition physique au-dessus de la moyenne, une grande dextérité et le pouvoir de jeter des sorts.

Les ferrans



Les ferrans sont le résultat d'une mutation expérimentale qui visait à transformer des animaux en hybrides humanoïdes. Dotés de la capacité d'intelligence, ils ont un corps d'homme, d'elfe ou de nain, mais conservent leur tête, leurs pattes ou griffes et leur musculature d'animal. Faisant appel à leur force et à leur dextérité animales, les ferrans se montrent féroces au combat, mais manquent souvent d'intelligence et de volonté.

Les goreaux



Les goreaux ressemblent à des lutins au nez busqué et aux très grandes oreilles en pointe. Ils manquent généralement de force et de santé, mais possèdent beaucoup

Le Vieux Manuel

d'intelligence, de volonté et de dextérité. Plus important encore, les goreaux sont célèbres pour leurs talents de mécaniciens et de magiciens. Ces capacités font d'eux des mécamages puissants, souvent sollicités pour la construction de machines et d'armes destinées à combattre les monstres nocturnes. Les goreaux sont une race particulièrement douée pour jeter des sorts et leur intelligence supérieure à la moyenne permet à beaucoup d'entre eux d'être d'excellents négociants.

Les humains





Considérés comme des êtres polyvalents, les humains représentent la race la plus diversifiée d'Aden : la couleur de leur peau varie du bronze au beige pâle en passant par le brun et leurs comportements et attitudes peuvent varier à l'infini. Leur compétences sont moyennes dans tous les domaines. Ils sont plus hardis que les faerkin et les goreaux, mais plus faibles que les juraks, les nains et les ferrans.

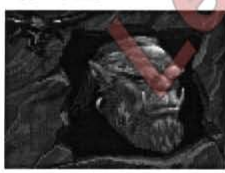




Les juraks

Les juraks sont des créatures colossales dont la force et la puissance sauvage n'ont pas d'égales parmi les races douées de raison. Ils ont une épaisse chevelure, des sourcils broussailleux et deux longues défenses jaillissent de leurs énormes mâchoires. En dépit des apparences, les juraks sont astucieux et réputés pour leur débrouillardise.

Les nains





Race particulièrement mystérieuse, les nains sont de robustes petits humanoïdes au visage rougeaud, au nez épaté et aux muscles vigoureux. Leur courage et leur force d'âme sont célèbres et leur maîtrise de l'art du camouflage, de l'action furtive et des principes de la mécanique est également connue. Les naines ont de longs cheveux tressés et les hommes arborent des barbes d'un autre âge. Les nains sont dotés d'une très grande force et d'une excellente condition physisque, mais leur dextérité est parfois limitée.

Le vieux Manuel

Les rapaciens




Les rapaciens, ou "hommes-lézards", sont des créatures mi-hommes, mi-lézards, à ne pas confondre avec les ferrans. D'une taille à peu près identique à celles des humains, ils sont reconnaissables à leur couleur, à leur crête et à leurs rayures. Chasseurs expérimentés et rusés, doués d'une dextérité et d'une santé exceptionnelles, ils souffrent cependant d'une volonté et d'une intelligence médiocres.

Sexe

Vous pouvez choisir le sexe de vos personnages. Il n'y a ni pénalité ni avantage liés au sexe d'un personnage.

Archétype

Un personnage a le choix entre onze archétypes ou professions. A chaque archétype correspond des capacités que le personnage reçoit automatiquement. Notez que lorsque vous créez un personnage "détaillé" il n'y a pas d'archétype défini.

Le Vieux Manoir

♦ AVENTURIER ♦
CAPACITIES PRINCIPALES :
Epée, arc
CAPACITIES SECONDARIES :
Camouflage, jeter des sorts
AUTRES CAPACITIES :
Acrobatie, deviner les secrets

La jungle et les régions désertiques : voilà le terrain d'élection des aventuriers. C'est là qu'ils peuvent mettre à profit leur parfaite maîtrise des armes de trait.

♦ FIER-A-BRAS ♦
CAPACITIES PRINCIPALES :
Escrime
CAPACITIES SECONDARIES :
Acrobatie, camouflage
AUTRES CAPACITIES :
Armes à feu, arts martiaux, couteau

La brise fraîche de la Mer d'Emeraude exalte le coeur du fier-à-bras. Hardi et aventureux, le fier-à-bras cumule les traits de caractère du voyou et du combattant.

♦ MAGICIEN ♦
CAPACITIES PRINCIPALES :
Jeter des sorts
CAPACITIES SECONDARIES :
Javelot, xénologie
AUTRES CAPACITIES :
Négociant

Les magiciens étant les plus instruits des enchanteurs, ils peuvent jeter plus de sorts que les sorciers, mais au prix d'une force moindre dans les combats au corps à corps.

♦ SORCIER ♦
CAPACITIES PRINCIPALES :
Jeter des sorts
CAPACITIES SECONDARIES :
Armes à feu, escrime
AUTRES CAPACITIES :
Javelot, xénologie

Passés maîtres dans la connaissance de la magie et de ses mystères, les sorciers sont réputés pour leur puissance de jeteurs de sorts et leur immense savoir en matière de races et de cultures lointaines.

♦ VOLEUR ♦
CAPACITIES PRINCIPALES :
Couteau
CAPACITIES SECONDARIES :
Camouflage, acrobatie, vol à la tire, flot de paroles
AUTRES CAPACITIES :
Armes à feu, crochetage de serrures

Toujours prompts à disparaître au coin d'une rue ou à se soustraire à la vue de témoins, les voleurs préfèrent passer inaperçus. Grâce à leur incroyable façon d'utiliser le camouflage, ils peuvent se glisser furtivement devant des gardiens somnolents, ou encore, lorsqu'ils sont pris sur le fait, ils sont capables de se tirer de cette mauvaise posture en débitant des flots de paroles.

♦ VOYOU ♦
CAPACITIES PRINCIPALES :
Escrime
CAPACITIES SECONDARIES :
Camouflage, acrobatie, vol à la tireCrochetage de serrures
AUTRES CAPACITIES :
Arts martiaux, couteau

Dans les rues grouillantes et lucratives des villes, le voyou est comme un poisson dans l'eau : il peut y aiguiser ses talents de voleur à la tire et mettre sa dextérité à l'épreuve.

Le Vieux Manoir

Statistiques

Les statistiques sont un résumé des aptitudes et capacités naturelles d'un personnage. Plus un personnage a de points de statistiques dans un domaine, plus il a de capacités dans ce domaine. Le résumé statistique d'un personnage reprend les informations suivantes :

- Force (FOR)
- Intelligence (INT)
- Santé (SAN)
- Dextérité (DEX)
- Volonté (VOL)

Lorsque vous choisissez des scores statistiques pour les personnages simplifiés, vous avez trois options : Relancer les Dés, Accepter ou Refuser. L'option Relancer les Dés génère au hasard de nouveaux scores statistiques. Les scores de santé et de mana sont modifiés en fonction de ces scores.

Pour chaque personnage "détaillé", vous choisissez vous-même où doivent aller les 25 points statistiques restants. Tout score commence avec une valeur située entre 3 et 20. Les modifications du score de base dues à la race du personnage sont automatiquement prises en compte. Le maximum qu'un score puisse atteindre est de 9 points au-dessus du score de base du personnage (à moins que le score ne soit gonflé par un effet magique). Ainsi, les juraks sont les seuls personnages à pouvoir atteindre des forces de 21.

La force

De la force découle l'efficacité du personnage lors des combats. Ainsi que le mot le laisse entendre, la puissance physique, la musculature et l'endurance sont prises en compte dans son évaluation. Plus un personnage a de force, plus il est dangereux pour ses adversaires et plus lourdes peuvent être les armes qu'il brandit. Le paragraphe "Exigences en matière de force", page 31, vous donnera des informations supplémentaires à ce sujet. Malheureusement pour eux, leur carrure empêche les elfes, les faerkin et les goreaux d'acquérir des forces exceptionnelles.

La dextérité

La dextérité mesure à la fois les capacités défensives d'un personnage et ses chances de pouvoir améliorer ses capacités plus rapidement. La haute dextérité présente deux avantages : l'un étant la précision au tir à l'arc ou au fusil; l'autre est tout simplement le fait que les adversaires trouvent plus difficile d'atteindre une cible qui se déplace rapidement. Seul un faerkin peut parvenir à un score de dextérité de 21.

L'intelligence

L'intelligence est le facteur clé des capacités des personnages en dehors des combats et de leur pouvoir de jeter des sorts. Ainsi, pour apprendre et utiliser son répertoire de magie, un magicien a besoin de beaucoup d'intelligence. L'intelligence mesure la mémoire, le raisonnement et les facultés d'apprentissage. Toutes les races importantes d'Aden peuvent apprendre à jeter des sorts. D'autre part, un personnage supérieurement intelligent peut acquérir plus rapidement des capacités basées sur l'intelligence.

Le Vieux Manuel

La volonté
La volonté mesure à la fois la résistance d'un personnage aux attaques magiques et sa capacité à affirmer sa volonté. Les personnages possédant beaucoup de volonté sont capables de résister si on essaye de les ensorceler, de les endormir, de les rendre malades ou de les paralyser en leur jetant un sort.

La santé
La santé mesure la condition physique et l'endurance de votre personnage. Un score élevé dans ce domaine augmente le nombre total de points de santé que votre personnage reçoit, et plus il a de points de santé, plus il devient difficile de lui infliger des blessures graves ou de le tuer.

Autres statistiques

- Points de santé (PS)
- Points d'experience (EXP)
- Or
- Points de mana (PM)
- Niveau (NIV)

Cinq autres données statistiques : les points de santé, de mana, d'expérience, de niveau et d'or évaluent les performances d'un personnage à un moment donné. Contrairement à la race ou à la catégorie, ces scores varient constamment en fonction des actions accomplies par le personnage (qu'il soit actif ou passif).

Points de santé (PS)
Les points de santé mesurent la gravité des blessures ou autres atteintes que votre personnage est capable de supporter. Plus un personnage a de points de santé et mieux cela vaut pour lui. Par contre, si votre personnage a zéro point de santé, cela signifie qu'il est mort. Un personnage peut récupérer des points de santé rapidement grâce à un sort curatif, ou à un rythme normal simplement en marchant.

Les points de mana (PM)
C'est le mana, la force vitale dont Aden tout entier est pénétré, qui donne de l'énergie aux sortilèges des jeteurs de sorts. Un personnage ne peut récupérer de points de mana que s'il est en mouvement.

Les points d'expérience (EXP)
Tous les personnages commencent le jeu avec zéro point d'expérience et ils en gagnent au fur et à mesure qu'ils acquièrent des niveaux d'expérience. Ils peuvent aussi gagner des points d'expérience quand ils tuent des monstres et quand ils mettent brillamment en pratique leurs capacités.

Le niveau
Le niveau mesure l'expérience acquise par les personnages. Il s'élève automatiquement dès qu'un personnage gagne suffisamment de points d'expérience. Quand le niveau d'un personnage s'élève, ses points de santé, de capacité, de mana augmentent en conséquence, ainsi que le nombre de sorts qu'il peut jeter. Les nouveaux points de capacité peuvent être utilisés par le personnage pour améliorer sur-le-champ ses capacités ou pour en développer de nouvelles.

Livre du Maître

L'or
Indique la quantité d'or détenue par le groupe, et non celle que chaque personnage peut dépenser individuellement. Il est important de s'en souvenir lors des achats d'équipement.

Les capacités

Un personnage peut avoir un total de vingt capacités, classées en deux catégories : combat et non-combat; le taux de base de chaque capacité est déterminé par les scores de dextérité et d'intelligence du personnage.

Les capacités d'un personnage sont évaluées lorsqu'elles sont confrontées à celles d'un adversaire. Le pourcentage d'une capacité augmente chaque fois que le personnage l'utilise avec succès.

Lors de sa création, un personnage "détaillé" dispose de 100 points à placer sur des capacités et de 500 pièces d'or à dépenser en armes et armure. Quand vous créez des personnages, vous pouvez attribuer un maximum de 75 points à une capacité.

Capacités de combat

Le score de dextérité du personnage détermine son efficacité au combat. Si le personnage n'a pas de points de capacité ou s'il n'en a que très peu dans un domaine, ses chances de succès sont égales à sa dextérité. Par exemple, si Gonchar le jurak a 15 points de dextérité, la valeur de base de toutes ses capacités fondées sur la dextérité est de 15%, même s'il n'a que 3 points dans une capacité. Au cas où ses points de capacité dépassent ses points de dextérité (16 ou plus), il utilise ses points de capacité plutôt que sa dextérité.

Acrobatie
Capacité d'accomplir des exploits acrobatiques et gymnastiques, des roulés-boulés, de négocier les chutes, d'esquiver, etc. Les chutes ont moins de conséquences pour un personnage qui possède cette capacité.

Arcs
Capacité de manier tous les types d'arcs et de flèches, y compris l'arc court, l'arc long, ou l'arbalète.

Armes à feu
Capacité d'utiliser des armes à vapeur ou à poudre noire, telles que les pistolets, les mousquets et les lanceurs de spores.

Armes d'hast
Capacité de manier des armes à longue hampe, y compris le glaive, la hallebarde et le harpon.

Arts martiaux
L'art de se battre à coups de poing et à coups de pied. Le personnage peut parer les

Le Vieux Manuel

coups en utilisant ses mains comme des armes, ou augmenter le nombres de blessures qu'il inflige à ses adversaires. Un personnage ayant la capacité des arts martiaux accroît ses aptitudes à l'esquive.

Bouclier
Cette capacité augmente le bonus du personnage dans les manoeuvres de défense contre les attaques ennemies. De plus, si un personnage possède un important pourcentage de capacité, il emploie le blocage plutôt que la parade, et il peut aussi attaquer un adversaire à coups de bouclier pour lui infliger davantage de blessures.

Camouflage
Capacité de se déplacer silencieusement afin de s'approcher de l'ennemi sans se faire remarquer et de l'attaquer par surprise ou par derrière.

Couteau
Capacité de manier tous les types de couteaux, poignards ou stylets.

Epées
Capacité de manier une longue arme tranchante (un mètre environ).

Escrime
Capacité de manier les armes de l'escrime - l'épée, le fleuret et le sabre. Grâce à ces armes, un personnage ayant la capacité d'escrime accroît ses aptitudes à l'esquive.

Haches/Massues
Capacité de se servir de toutes les armes à manche court ou moyen, telles qu'une hache, une hachette, une masse d'armes ou une massue.

Jeter des sorts
Les huit principales races d'Aden ont la capacité de jeter des sorts. Il suffit que les personnages aient choisi cette capacité. Le nombre de sorts qu'un personnage peut connaître dépend de son degré d'intelligence.

Le Vieux Manoir

Les capacités non-guerrières

Toutes les capacités non-guerrières sont déteminées par le score d'intelligence du personnage. Plus il est intelligent, plus il a de chances de réussir dans chaque capacité.

Par exemple, si Fylo le Goreaux a 20 points d'intelligence, la valeur de base de toutes ses capacités fondées sur l'intelligence est de 20%, même s'il n'a que 3 points dans une capacité. Au cas où ses points de capacité dépassent son intelligence (21 ou plus), il utilise ses points de capacité plutôt que son intelligence.

Crocheter les serrures
Capacité d'ouvrir les portes sans en avoir les clés.

Flot de paroles
Capacité de convaincre les autres d'agir contre leur propre intérêt.

Négociant
Capacité de marchander efficacement et d'acheter des marchandises à un prix avantageux.

Voir les secrets
Capacité de voir les portes ou les pièges secrets tels qu'ils sont en réalité, en les révélant par des moyens magiques ou autres. Plus cette capacité est importante, plus le personnage détecte facilement les zones cachées.

Vol à la tire
Capacité de dérober des armes, des armures ou d'autres objets à des commerçants sans méfiance.

Xénologie
Une des capacités les plus utiles. La xénologie permet à un personnage d'avoir des informations sur son adversaire pendant le combat, y compris des renseignements sur les points de santé actuels et maximum de l'ennemi, sur son armure et ses points faibles. Plus le personnage a de points dans cette capacité, plus les informations sont fiables.

Remarque : Pour utiliser cette capacité pendant un combat, cliquez à droite sur l'adversaire.

Le Vieux Manuel

Les sorts

Les huit principales races d'Aden peuvent jeter des sorts. La seule condition nécessaire pour qu'un personnage puisse jeter des sorts, c'est qu'il en possède la capacité. Pour qu'un sort agisse efficacement, il faut que le personnage qui le jette dépense un certain nombre de points de mana. Pour augmenter la puissance d'un sort, il est possible de dépenser davantage de points de mana. Pour être en mesure d'apprendre un sort, celui qui va le jeter doit avoir un minimum de points de capacité de jeter des sorts. Les personnages peuvent acquérir des points de bonus pour jeter des sorts quand leurs points de capacité augmentent notablement et dépassent le minimum de points de capacité.

♦ *Accélérateur*

JETER LE SORT : 15
POINTS MINIMUM DE CAPACITE : 110
AUGMENTER LA PUISSANCE : 15
BONUS D'AUGMENTATION : 50

PORTEE : Un personnage
EFFET : Augmente le nombre d'attaques, accroît l'initiative du personnage.

♦ *Aide*

JETER LE SORT : 16
POINTS MINIMUM DE CAPACITE : 100
AUGMENTER LA PUISSANCE: 8
BONUS D'AUGMENTATION : 50

PORTEE : Le groupe
EFFET : Guérit les blessures reçues dans les combats corps à corps, les maladies et les empoisonnements. Plus le sort est puissant, plus les blessures guéries sont nombreuses.

♦ *Antidote*

JETER LE SORT : 6
POINTS MINIMUM DE CAPACITE : 50
AUGMENTER LA PUISSANCE : 2
BONUS D'AUGMENTATION : 50

PORTEE : Un personnage
EFFET : Guérit plusieurs zones affectées par le poison. Plus le sort est puissant, plus il y a de zones soignées.

♦ *Armure*

JETER LE SORT : 2
POINTS MINIMUM DE CAPACITE : 1
AUGMENTER LA PUISSANCE : 8
BONUS D'AUGMENTATION : 50

PORTEE : Un personnage

Le Vieux Manoir

EFFET : Augmente d'un point la résistance de l'armure aux coupures, transpercements ou écrasements et ce, pendant une minute par niveau de puissance du jeteur de sort.

♦ *Bannissement*

JETER LE SORT : 16 **AUGMENTER LA PUISSANCE** : 10
POINTS MINIMUM DE CAPACITE : 100 **BONUS D'AUGMENTATION** : 50

PORTEE : Une créature
EFFET : Tente d'envoyer un monstre nocturne dans l'autre monde. Plus le sort est puissant, plus les chances de réussite sont importantes.

♦ *Barrière magique*

JETER LE SORT : 20 **AUGMENTER LA PUISSANCE** : 4
POINTS MINIMUM DE CAPACITE : 130 **BONUS D'AUGMENTATION** : 50

PORTEE : Le groupe
EFFET : Augmente d'un point le degré de protection de l'armure des personnages. Ainsi, le degré de protection du plastron en chaînes de manite qui est de 8 contre les armes transperçantes s'élève à 9.

♦ *Boule de feu*

JETER LE SORT : 8 **AUGMENTER LA PUISSANCE** : 8
POINTS MINIMUM DE CAPACITE : 110 **BONUS D'AUGMENTATION** : 50

PORTEE : Toutes les créatures dans un court rayon
EFFET : Crée une sphère de flammes magique qui inflige plusieurs zones de brûlure aux adversaires se trouvant à proximité.

♦ *Charme*

JETER LE SORT : 6 **AUGMENTER LA PUISSANCE** : 6
POINTS MINIMUM DE CAPACITE : 50 **BONUS D'AUGMENTATION** : 50

PORTEE : Une créature
EFFET : Induit une créature à penser qu'elle combat du côté du personnage et à attaquer les autres créatures. Plus le sort est puissant, meilleure est la garantie de succès.

Le Vieux Manuel

♦ *Désintégrer*

JETER LE SORT : 14
POINTS MINIMUM DE CAPACITE : 150
AUGMENTER LA PUISSANCE : 8
BONUS D'AUGMENTATION : 50

PORTEE : Une créature
EFFET : Essaye de disperser le principe de vie d'une créature et de la tuer. Plus le sort est puissant, meilleure est la garantie de succès.

♦ *Dissiper*

JETER LE SORT : 4
POINTS MINIMUM DE CAPACITE : 1
AUGMENTER LA PUISSANCE : 4
BONUS D'AUGMENTATION : 75

PORTEE : Un personnage
EFFET : Annule les effets d'un sort jeté à un membre du groupe.

♦ *Eclair*

JETER LE SORT : 5
POINTS MINIMUM DE CAPACITE : 1
AUGMENTER LA PUISSANCE : 5
BONUS D'AUGMENTATION : 50

PORTEE : Toutes les créatures dans un court rayon
EFFET : Provoque un éclair magique de lumière aveuglante qui diminue les capacités de combat des créatures touchées. Plus le sort est puissant, plus les chances de réussite sont importantes.

♦ *Eclair de mana*

JETER LE SORT : 3
POINTS MINIMUM DE CAPACITE : 1
AUGMENTER LA PUISSANCE : 3
BONUS D'AUGMENTATION : 50

PORTEE : Une créature
EFFET : Provoque un éclair magique qui atteint infailliblement sa cible et provoque plusieurs zones de lésions. Plus le sort est puissant, plus les blessures sont nombreuses.

♦ *Filet mystique*

JETER LE SORT : 6
POINTS MINIMUM DE CAPACITE : 1
AUGMENTER LA PUISSANCE : 4
BONUS D'AUGMENTATION : 50

PORTEE : Les créatures se trouvant dans un court rayon
EFFET : Le jeteur de sort tisse un filet magique qui paralyse les créatures pendant plusieurs parties.

Le Vieux Manuel

♦ *Fléchette empoisonnée*

JETER LE SORT : 8
POINTS MINIMUM DE CAPACITE : 100
AUGMENTER LA PUISSANCE : 6
BONUS D'AUGMENTATION : 50

PORTEE : Une créature
EFFET : Fléchette magique empoisonnée infligeant de nombreuses blessures, en fonction du niveau du jeteur de sort. Plus le sort est puissant, plus les lésions sont graves.

♦ *Flèche de glace*

JETER LE SORT : 10
POINTS MINIMUM DE CAPACITE : 125
AUGMENTER LA PUISSANCE : 5
BONUS D'AUGMENTATION : 50

PORTEE : Une créature
EFFET : Projette un tesson de glace dentelé qui transperce la victime et provoque des gelures. Plus le sort est puissant, plus les lésions sont graves.

♦ *Force*

JETER LE SORT : 2
POINTS MINIMUM DE CAPACITE : 1
AUGMENTER LA PUISSANCE : 2
BONUS D'AUGMENTATION : 50

PORTEE : Un personnage
EFFET : Ajoute un point de force par minute en fonction du niveau du jeteur de sort.

♦ *Foudre*

JETER LE SORT : 8
POINTS MINIMUM DE CAPACITE : 100
AUGMENTER LA PUISSANCE : 4
BONUS D'AUGMENTATION : 50

PORTEE : Une ligne droite
EFFET : Lance un arc électrique provoquant plusieurs zones de lésions à tous les monstres qui se trouvent sur son chemin. Plus le sort est puissant, plus les lésions sont graves.

♦ *Guérisseur*

JETER LE SORT : 75
POINTS MINIMUM DE CAPACITE : 1
AUGMENTER LA PUISSANCE : 2
BONUS D'AUGMENTATION : 50

Le Vieux Manuel

PORTEE : Un personnage
EFFET : Guérit plusieurs zones de lésions chez un personnage. Plus le sort est puissant, plus les lésions guéries sont nombreuses.

♦ *Jet d'acide*

JETER LE SORT : 2
POINTS MINIMUM DE CAPACITE : 80
AUGMENTER LA PUISSANCE : 2
BONUS D'AUGMENTATION : 50

PORTEE : Une seule créature dans un court rayon
EFFET : Crée un éclair magique à la pointe trempée d'acide. Atteint infailliblement sa cible. Plus le sort est puissant, plus les brûlures sont graves.

♦ *Lance-flammes*

JETER LE SORT : 20
POINTS MINIMUM DE CAPACITE : 125
AUGMENTER LA PUISSANCE : 20
BONUS D'AUGMENTATION : 50

PORTEE : Une créature
EFFET : Un des sorts les plus puissants. Le lance-flammes est l'équivalent de l'haleine enflammée d'un dragon et provoque de nombreuses lésions chez une seule créature proche du groupe. Plus le sort est puissant, plus les brûlures sont graves.

♦ *Maelstrom*

JETER LE SORT : 40
POINTS MINIMUM DE CAPACITE : 200
AUGMENTER LA PUISSANCE : 20
BONUS D'AUGMENTATION : 50

PORTEE : Toute créature dans un court rayon
EFFET : Crée un entonnoir d'eau tourbillonnante qui écrase et électrocute les victimes. Plus le sort est puissant, plus les lésions sont graves.

♦ *Pluie acide*

JETER LE SORT : 10
POINTS MINIMUM DE CAPACITE : 120
AUGMENTER LA PUISSANCE : 10
BONUS D'AUGMENTATION : 50

PORTEE : Toutes les créatures dans un étroit rayon
EFFET: Crée un nuage d'acide brûlant provoquant plusieurs zones de lésions. Plus le sort est puissant, plus les brûlures sont graves.

Le Vieux Manuel

♦ *Ralentisseur*

JETER LE SORT : 8
POINTS MINIMUM DE CAPACITE : 90
AUGMENTER LA PUISSANCE : 8
BONUS D'AUGMENTATION : 50

PORTEE : Un groupe de créatures
EFFET : Réduit la mobilité, l'initiative et les attaques des créatures. Plus le sort est puissant, plus grandes sont les chances de succès.

♦ *Réveiller les morts*

JETER LE SORT : 50
POINTS MINIMUM DE CAPACITE : 200
AUGMENTER LA PUISSANCE : 2
BONUS D'AUGMENTATION : 100

PORTEE : Un personnage
EFFET : Fait revenir un personnage mort à la vie mais réduit définitivement son score de santé d'un point. Plus le sort est puissant, plus le personnage ressuscité a de blessures guéries.

♦ *Soporifique*

JETER LE SORT : 4
POINTS MINIMUM DE CAPACITE : 1
AUGMENTER LA PUISSANCE : 4
BONUS D'AUGMENTATION : 50

PORTEE : Tout groupe de monstres dans un court rayon
EFFET : Plonge un groupe de créatures dans le sommeil. Plus le sort est puissant, plus les chances de réussite sont importantes.

♦ *Tourbillon*

JETER LE SORT : 30
POINTS MINIMUM DE CAPACITE : 175
AUGMENTER LA PUISSANCE : 15
BONUS D'AUGMENTATION : 50

PORTEE : Toutes les créatures au combat ou dans un court rayon
EFFET : Le jeteur de sorts crée une petite tornade qui provoque de nombreuses zones d'écrasement chez les créatures proches. Plus le sort est puissant, plus les lésions sont graves.

Le vieux Manuel

♦ *Trépas*

JETER LE SORT : 20 **AUGMENTER LA PUISSANCE** : 20
POINTS MINIMUM DE CAPACITE : 125 **BONUS D'AUGMENTATION** : 50

PORTEE : Une créature
EFFET : Tente de supprimer le principe de vie qui anime une créature. Plus le sort est puissant, plus les chances de réussite sont grandes.

L'équipement

Les armures et les armes peuvent être trouvées, comme on découvre un trésor, ou achetées auprès d'un négociant, dans trois magasins.[space] Cliquez à gauche sur les flèches pour faire défiler la liste des équipements disponibles, puis cliquez à gauche encore une fois sur l'équipement désiré. Le prix est automatiquement déduit des avoirs du groupe. Les personnages détaillés commencent le jeu avec une réserve de 500 "crests" (pièces d'or) à dépenser.

L'armure

L'armure protège les personnages contre différents types de lésions. Plus la qualité de l'armure est grande, mieux le personnage est protégé. Par exemple, une armure de catégorie 6 peut éviter de 1 à 6 points de lésion. D'autre part, certaines armures ont un meilleur taux de protection contre certains types de blessures. Ainsi une armure de chaînes est plus efficace contre les armes tranchantes et moins efficace contre les risques de transpercement et d'écrasement.

Table des armures

BOUCLIER	BONUS DE DEFENSE	PRIX	POIDS	FORCE MINIMUM
Targe	10	50	2	5
Bouclier moyen	40	500	16	13
Bouclier rond	30	200	12	11
Petit bouclier	20	100	8	7
Bouclier tour	50	1000	30	18

ARMURE	TRANSPERCE	COUPEE	ECRASEE	PRIX	POIDS
Plastron fourrure	1	1	1	40	8
Jambières fourrure	1	1	1	20	2
Casquette fourrure	1	1	1	10	1
Bottes fourrure	1	1	1	10	1
Plastron cuir	2	2	2	150	12
Jambières cuir	2	2	2	65	4
Bottes cuir	2	2	2	20	1
Casquette cuir	2	2	2	20	1
Plastron anneaux	1	4	2	500	25
Jambières anneaux	1	4	2	250	15

Le Vieux Manuel

Plastron chaînes	3	4	2	1000	25
Jambières chaînes	3	4	2	450	15
Toque chaînes	3	4	2	100	4

ARMURE	TRANSPERCE	COUPEE	ECRASEE	PRIX	POIDS
Plastron métal	6	6	6	2500	45
Jambières métal	6	6	6	1750	25
Petit heaume	6	6	6	200	5
Grand heaume	7	7	7	400	6
Plastron chaînes mithril	4	5	3	10000	12
Jambières chaînes mithril	4	5	3	4500	7
Toque chaînes mithril	4	5	3	1000	2
Plastron métal mithril	7	7	7	25000	21
Jambières métal mithril	7	7	7	17500	10
Petit heaume mithril	7	7	7	2000	3
Grand heaume mithril	8	8	8	4000	3
Plastron chaînes manite	8	9	7	100000	25
Jambières chaînes manite	8	9	7	45000	15
Toque chaînes manite	8	9	7	10000	4
Plastron métal manite	10	10	10	250000	45
Jambières métal manite	10	10	10	175000	25
Petit heaume manite	10	10	10	20000	5
Grand heaume manite	11	11	11	40000	6

Armes/Blessures provoquées par des armes

Dans Thunderscape plusieurs types de blessures peuvent être provoquées par les armes et la magie. Le feu, le froid et l'électricité produisent des blessures directes, tandis que l'acide et le poison attaquent de manière permanente (les personnages continuent à en être affectés après la bataille). Les personnages subissent généralement trois grands types de blessures causées par les armes et les armures.

Transpercement

La blessure provoquée par une arme est double lorsque l'arme transperce l'armure.

Coupure

La blessure provoquée par une arme augmente de 50% lorsque l'arme coupe l'armure.

Ecrasement

La blessure provoquée par une arme est d'une gravité normale lorsque l'arme écrase l'armure.

Blessure maximum

A chaque arme correspond un maximum de gravité des blessures qu'elle peut provoquer. Ce chiffre n'est pas modifié par la force du personnage.

Le vieux Manuel

Exigences en matière de force

A chaque arme correspondent des exigences de force auxquelles les personnages doivent satisfaire, sous peine de subir une pénalité sur les blessures provoquées par l'arme. Ainsi, un personnage ayant une force de 9 et qui brandit une épée large (condition de FOR de 10) subit une pénalité de -1 sur les blessures qu'il inflige à ses adversaires. Réciproquement, si un personnage dépasse les conditions de force requises, il bénéficie de points de lésion supplémentaires. Par exemple, un personnage ayant une force de 13 peut utiliser l'épée large et obtenir +3 de bonus sur les blessures. Cependant n'oubliez pas que les armes ne peuvent pas infliger davantage que leur maximum de blessures, quelle que soit la force du personnage.

Table des armes

Epées

ARME	BLESSURE	BLESS.MAX.	TYPE	FOR	MAINS	PRIX	POIDS
Epée mixte	5-15	20	Coupure	11	2	250	8
Epée large	4-9	16	Coupure	10	1	400	4
Claymore	3-18	25	Coupure	15	2	2000	10
Falchion	7-12	18	Coupure	14	1	900	8
Gladius*	1-6	10	Transperc.	10	1	300	3
Kama	5-10	18	Coupure	13	1	650	4
Katana	3-13	22	Coupure	12	1	3000	5
Khopesh	5-10	15	Coupure	14	1	250	7
Epée longue	2-12	18	Coupure	11	1	500	4
Cimeterre	3-8	14	Coupure	8	1	250	4
Epée courte*	1-6	12	Coupure	8	1	75	3
Epée deux mains	4-24	30	Coupure	17	2	2500	15

Escrime

ARME	BLESSURE	BLESS.MAX.	TYPE	FOR	MAINS	PRIX	POIDS
Coutelas	5-10	17	Coupure	11	1	1500	4
Epée	2-7	12	Transperc.	8	1	200	2
Fleuret	2-7	12	Transperc.	6	1	350	2
Rapière^	3-8	14	Coupure	8	1	800	2
	2-7	14	Transperc.	8	1	800	2
Sabre	4-9	15	Coupure	9	1	500	2
Petite épée*	1-6	8	Transperc.	5	1	100	1

Couteaux

ARME	BLESSURE	BLESS.MAX.	TYPE	FOR	MAINS	PRIX	POIDS
Dague*	1-5	8	Transperc.	6	1	50	1
Poignard*	1-4	7	Transperc.	6	1	20	1
Couteau*	1-3	6	Transperc.	6	1	10	1
Kukri*	4-9	16	Coupure	12	1	1500	2
Main-Gauche*	1-6	10	Transperc.	7	1	100	1
Stylet*	2-7	10	Transperc.	8	1	500	1

Le vieux Manoir

Haches/Massues

ARME	BLESSURE	BLESS.MAX.	TYPE	FOR	MAINS	PRIX	POIDS
Hache de combat	2-12	18	Coupure	11	1	1000	7
Massue de combat	3-18	25	Ecrasement	15	2	1500	17
Gourdin	1-6	10	Ecrasement	6	1	10	2
Fléau	2-12	18	Ecrasement	11	1	500	6
Grande hache	4-24	30	Coupure	17	2	2500	17
Grand marteau	4-24	30	Ecrasement	17	2	2000	18
Hache légère	1-4	10	Coupure	6	1	20	2
Hache de chasse	2-10	16	Coupure	10	1	800	5
Masse d'armes	4-9	14	Ecrasement	9	1	200	4
Massue	5-30	40	Ecrasement	18	2	2500	20
Fléau d'armes	2-14	22	Ecrasement	13	1	800	6
Gourdin clouté	2-7	12	Ecrasement	8	1	40	3
Hache 2 mains	6-16	22	Coupure	15	2	1500	15
Marteau de combat^	2-11	18	Ecrasement	10	1	600	6
	3-8		Transperc.				

Armes d'hast

ARME	BLESSURE	BLESS.MAX.	TYPE	FOR	MAINS	PRIX	POIDS
Pique^	2-14	18	Coupure	13	2	1500	12
	3-8		Transperc.				
Bardiche^	2-12	14	Coupure	10	2	400	7
	2-7		Transperc.				
Glaive^	3-18	23	Coupure	14	2	1800	8
	2-12		Transperc.				
Hallebarde	4-24	30	Coupure	17	2	2000	16
Lance longue	4-9	18	Transperc.	11	2	500	8
Fourche de combat	3-8	12	Transperc.	10	2	300	7
Baguette magique	3-8	10	Ecrasement	8	2	20	4
Faux	3-13	15	Coupure	13	2	250	7
Lance	3-8	10	Transperc.	10	2	150	5
Harpon	3-8	15	Transperc.	11	2	400	7
Trident	3-18	22	Transperc.	14	2	2500	5

Arcs

ARME	BLESSURE	BLESS.MAX.	TYPE	FOR	MAINS	PRIX	POIDS
Arc composite	4-9	9	Transperc.	12	2	1000	3
Arc cristal	5-20	20	Transperc.	16	2	25000	3
Arbalète lourde	2-12	12	Transperc.	9	2	1500	14
Arbalète légère	2-7	7	Transperc.	9	2	200	7
Arc long	3-8	8	Transperc.	11	2	300	3
Arc court	1-6	6	Transperc.	9	2	100	2
Fronde	1-4	4	Ecrasement	8	2	50	1

Le Vieux Manuel

Canons et fusils

ARME	BLESSURE	BLESS.MAX.	TYPE	FOR	MAINS	PRIX	POIDS
Canon léger	5-15	15	Transperc	14	2	10000	18
Fusil léger	2-7	7	Transperc	10	2	600	4
Mousquet	2-12	12	Transperc	12	2	5000	13
Fusil zip	1-5	5	Transperc.	9	2	400	2

Armes à vapeur

ARME	BLESSURE	BLESS.MAX.	TYPE	FOR	MAINS	PRIX	POIDS
Arbalète autom.	6-21	21	Transperc.	14	2	2000	10
Pistolet à aiguilles	1-2	2	Transperc.	12	2	1500	2
Lanceur de spores	0	0	Sort	10	2	1000	10
Lance vapeur	3-18	18	Sort	14	2	1000	10

** Armes qui peuvent être portées en même temps que d'autres armes pour les attaques doubles.*

^ Armes qui provoquent deux types de blessures.

Le Vieux Manuel

BESTIAIRE

Jadis, les monstres nocturnes n'existaient que dans les contes de fée et les cauchemars. Mais la soudaine éclipse que l'on nomma le "Jour Noir" leur donna la vie et désormais ils hantent le monde d'Aden, semant la désolation sur leur passage. Ils existent sous toutes sortes de formes et de statures, certains sont des êtres doués de raison, d'autres se cachent derrière des ombres noires pour frapper, mais tous sont l'incarnation d'une implacable malédiction.



Abeilles géantes

Autrefois, les abeilles géantes de la Jungle Grouillante étaient élevées par les Kyanites pour leur dard long de quinze centimètres. Depuis le Jour Noir, elles sont devenues plus agressives et préfèrent rester à terre pour "butiner" la viande fraîche plutôt que le pollen. La piqûre du dard de l'abeille géante occasionne de sérieuses blessures aux aventuriers non protégés d'une armure, et le bruit court que des essaims d'abeilles géantes auraient été vus dans les Terres du Nord, élargissant leur territoire et chassant de plus grosses proies.



Asticots/Vers géants

Comme d'autres créatures souterraines, les asticots et les vers ont été affectés par le Jour Noir : ils ont atteint une taille gigantesque. Leur énorme appétit les fait désormais sortir des cimetières d'Aden où ils investissaient les cadavres pour les dévorer de l'intérieur. On dit que les asticots géants infestent les réseaux d'égouts et, d'après la rumeur, leur force serait telle qu'ils seraient capables d'entraîner un homme à travers une grille d'égout.

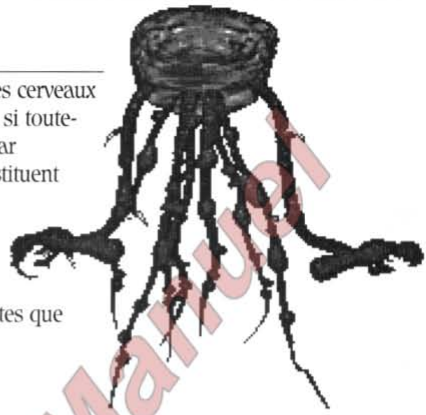


Cauchemars

Une légende populaire soutient qu'après la mort les esprits des trépassés sont emportés dans l'au-delà sur de noirs coursiers aux ailes de feu. Après le Jour Noir, la légende est devenue vérité et les noirs coursiers s'appellent désormais des "cauchemars". Ils aiment piéger les aventuriers, fondant sur eux du haut du ciel nocturne, leurs ailes de feu étincelantes brûlant tout ce qu'elles touchent. Un troupeau de plusieurs cauchemars est pratiquement invincible.

Le Vieux Manuel

Cerveaux flottants



Personne ne sait exactement d'où viennent les cerveaux flottants, ni qui les a créés ou fait apparaître, si toutefois ils ont eu un créateur. Ce que l'on sait, par contre, c'est que ces créatures magiques constituent une sérieuse menace pour les jeteurs de sorts. Certains se demandent si les cerveaux flottants ne seraient pas les esprits de magiciens morts depuis des lustres et dont les volontés étaient si puissantes que la mort n'a pu les anéantir.



Chats-ombres

Parmi les chats-ombres, seuls les chats des montagnes sont originaires d'Aden. Les deux autres types de chats-ombres, les harpies et les grimalkin, ont des origines maléfiques : on dit que les harpies sont nées des cendres de la Côte de Feu; et les grimalkin, qui étaient autrefois des animaux familiers, ont été corrompus et ont conservé une bonne part des capacités de jeteurs de sorts de leurs maîtres.



Damnés

Parmi les êtres qui ont succombé à la tentation du pouvoir offert par le Jour Noir, les magiciens sont ceux que l'on craint le plus. Ces créatures ont été déchues de la grâce, d'où leur nom de damnés, et cherchent par tous les moyens à corrompre le reste du monde. L'état de leurs entrailles est si horrible qu'il provoque la disparition de leur chair, donnant ainsi à tous la possibilité de voir ce qu'ils sont vraiment : des abominations.



Les démons

Autrefois, les démons d'Aden ne hantaient que les contes de fées où ils étaient rapidement vaincus par des chevaliers à l'armure étincelante. Mais le Jour Noir donna la vie à ces démons mythiques, comme à de nombreuses autres créatures cauchemardesques. Les démons sont des créatures exceptionnelles en ceci qu'ils sont issus des feux magiques qui encerclent la Cité de Regorra, sur la Côte de Feu.

Le Vieux Manuel

Trois types de démons fréquentent le défilé de Skellon : Ombre, Fumée et Feu. Le bruit court que des démons encore plus grands sont tapis dans les passages les plus encaissés et les plus sombres, prêts à fondre sur les imprudents sans méfiance.



Dragonets

Même s'ils ne sont que de lointains cousins des dragons, les dragonets n'en restent pas moins d'effrayantes créatures. Presque toutes les chaînes de montagnes d'Aden abritent des tanières de dragonets. Dotés d'une force et d'une condition physique supérieures et protégés par leur armure d'écailles, les dragonets forment souvent la première ligne (et la plus destructrice) des attaques de monstres nocturnes.

Ferrans noirs

Ils semblent que ces monstres nocturnes aient été autrefois des ferrans que le Jour Noir a corrompus. Ce sont des rapaces et des satyres dont le goût pour le carnage et le sang est épouvantable. Créatures à l'intelligence et à la force médiocres, les rapaces foncent à découvert sur les aventuriers, tandis que les satyres, plus rusés, sont capables de fomenter et d'exécuter des embuscades mortelles.





Gargouilles

Comme la plupart des monstres nocturnes, les gargouilles se sont animées à l'instant du Jour Noir. Autrefois simples décorations de pierre ornant les citadelles et les tours d'Aden, aujourd'hui, du haut des cieux nocturnes elles fondent sur les imprudents pour les frapper de leurs poings de granit.

Golems à vapeur

Les golems à vapeur sont des machines magiques conçues par les mécamages pour être utilisées comme gardes et comme ouvriers. Infatigables et extrêmement puissants, c'étaient des engins très utiles, mais quand vint le Jour Noir, les mécamages en perdirent le contrôle. Alors, les golems à vapeur se livrèrent au saccage, semant le chaos, détruisant et attaquant tout sur leur passage.



Le vieux Manuel

Lézards de roche



Jadis, les lézards de roche n'étaient que des créatures de contes de fées qui vivaient au plus profond de sombres forêts. Après le Jour Noir, le bruit courut que de petites créatures ressemblant à des dragons avaient été découvertes dans les canyons accidentés des Pics Brûlés. Plusieurs villages miniers amplifièrent bientôt la rumeur, déclarant que de nombreuses têtes de bétail, et parfois la sentinelle, disparaissaient au milieu de la nuit.



Mantes guerrières

Jadis, les côtes de l'Océan de la Sérénité étaient d'une merveilleuse beauté. Mais depuis le Jour Noir, les marées sont devenues rouge sang et le littoral est hanté par des mantes guerrières, des créatures qui autrefois, pense-t-on, n'étaient que de simples insectes. Les mantes guerrières défient quiconque s'aventure sur leur territoire.

Nains des ténèbres



Depuis le Jour Noir, les nains qui ont succombé aux charmes du pouvoir éternel s'appellent les "nains des ténèbres". Les nains corrompus quittent leurs montagnes natales et sont dévorés par le désir de répandre autant de haine et de terreur que possible. Les nains des ténèbres portent une lourde armure et brandissent des hachettes ou des haches de chasse. Certains d'entre eux sont des chamans jeteurs de sorts.



Ogres

Les tribus d'ogres vivent au plus profond des régions montagneuses d'Aden, où ils continuent à mettre leur devise en pratique : "la raison du plus fort est toujours la meilleure". C'est pourquoi les autres races considèrent les ogres comme des brutes impérieuses assoiffées de pouvoir. Les ogres utilisent généralement des gourdins pour "attendrir" leurs adversaires, mais certains recourent aussi aux canons.

Les Jeux Manuel



Scorpions géants

Au plus profond du Désert des Failles s'étend une mystérieuse vallée. Après le Jour Noir, des monticules de terre y apparurent. Plusieurs aventuriers de la cité voisine de Trubbs partirent à leur recherche, mais nul ne les revit plus jamais. On dit qu'un seul d'entre eux en revint plus mort que vif, le corps transpercé en plusieurs points par une arme empoisonnée de la taille d'un poing. Avant de mourir, il parla d'un scorpion géant.

Squelettes



Depuis le Jour Noir, des nécromanciens ont pris l'habitude de jeter des sorts sur les dépouilles mortelles afin de les transformer en domestiques fidèles, obéissants et ne posant jamais de questions embarrassantes à leurs maîtres. Ces squelettes vivants sont mystérieusement devenus beaucoup plus forts et plus intelligents et ils ont échappé au contrôle de leurs maîtres. Le bruit court qu'ils fouillent les tombes et les champs de bataille dans le but d'inviter d'autres squelettes à rejoindre leurs rangs.



Squelettes guerriers

De nombreux chevaliers de l'Ordre Radieux ont été tués dans les combats contres les monstres nocturnes. Ceux qui sont morts le doute au coeur reviennent sur terre sous forme de squelettes guerriers. Ils ont encore l'armure de l'Ordre Radieux ainsi que les armes qu'ils portaient à l'instant de leur mort.

Spectres



La véritable origine des spectres reste un mystère; cependant, on croit qu'il s'agit des habitants d'une ville qui furent anéantis à cause de leur âme corrompue et de leur appétit de pouvoir. Les spectres sont des morts-vivants pervers et maniaques perpétuellement assoiffés de mal.

Le vieux Manuel

ONT COLLABORE A LA REALISATION DE THUNDERSCAPE :

Réalisateur	Carl C. Norman
Réalisateur associé	Jeff Shotwell
Programmeur en chef	Russ Brown
Programmation	Keith Brors, Mike Coustier
Auteur du manuel	Jonathan Kromrey
Rédacteur du manuel	Mark Whisler
Directeur artistique	Maurie Manning
Artistes	Diane Duffey, Dant Fuget, Gennady Krakovsky, Ben Rush, Marcia Bateman Walker
Assistance artistique	Cygnus, Multi Media Prod. Inc., ViewpointTM, Tom Wahl
Scénariste en chef	Chris Carr
Scénaristes	Ben Cooley, Adam Isgreen
Assistants scénaristes	Kelly Calabro, Brandon Harris, Cyrus Harris, Don McClure
Direction voix de commentaire	Tim August, August Creative Services
Avec les voix de :	Cynthia Dee, Brian Russell, Tri, J.S. Gilbert, Cherie Herzog, Jim Earl, Shadow Phredd, Wally Fields, Dianne Nola, Stephan D. Bugaj
Studio d'enregistrement	Music Annex Recording Studios
Musique	Rick Rhodes, Danny Pelfrey, Rhodes Communication
Directeur programmation audio	Ralph Thomas
Ingénieur programmation audio	Ron Calonje, Maurice Jackson
Assistance sonorisation	John Miles AIL sound drivers, Ralph Thomas MEL sound API Digidesign, OSC, Adobe, L8r The Audio Weasels
Directrice des données	Caron White
Directeur essais de produit	Glen Cureton
Chef testeur	Jason Ray/Doug Peters

Le Vieux Manuel

Testeurs	Bryan Cooley, Jeremy Dang, Jeff Jobe, Anathea Lopez, Joshua O'Bryan, Jeff PeÒa, John PeÒa, Richard Wagenet, Judy Weller, Bill White
Support projet	Lee Crawford, Jason Dawdy, John Ross
Conception graphique	Louis Saekow Design: Leedara Zola, Dave Boudreau & PAO

Ont également participé à la réalisation de THUNDERSCAPE : Shane Lacy Hensley, Shadow Phredd, John Miles, et Tom Wahl

Ne manquez pas la parution de nos nouveaux jeux pour ordinateur, romans, jeux de rôles, jeux de cartes de collection et de nombreuses autres productions passionnantes ayant pour décor le monde d'Aden !

Le Vieux Manuel

QUE FAIRE SI LE CD OU LA DISQUETTE SONT DEFECTUEUX

Chacun de nos jeux subit des tests intensifs avant d'être mis en circulation. En procédant ainsi, nous espérons découvrir et corriger des erreurs de programmation. Toutefois, en raison de la nature complexe de nos simulations, certaines erreurs de programme peuvent ne pas être détectées avant la publication. En plus des erreurs se trouvant dans le programme, il peut y avoir des problèmes au niveau du support lui-même. Nous respectons la norme industrielle avec un taux approximatif d'échec de 3 à 5 % pour les disquettes dupliquées. Avant de conclure que le support est défectueux, vérifiez votre disque dur. 95 % des supports qui nous sont retournés comme étant défectueux fonctionnent parfaitement sur nos propres systèmes informatiques. Le problème se situe souvent au niveau du disque dur qui a besoin d'une vérification de l'alignement, de la vitesse ou qui nécessite un nettoyage.

Pour le cas où vous auriez un support défectueux, veuillez retourner la disquette ou le CD uniquement (conservez tous les autres éléments du jeu) à notre Service d'Assistance à la Clientèle et joignez une description du problème rencontré. Le support sera remplacé à réception de l'exemplaire défectueux.

Si vous rencontrez une erreur dans le programme, retournez votre disquette de jeu et les disquettes de sauvegarde du jeu à notre Service d'Assistance à la Clientèle. Veuillez joindre une description de l'étape du jeu en cours au moment où l'erreur s'est produite. Dès que l'erreur de programme sera corrigée, nous vous adresserons une disquette mise à jour.

Veillez à inclure dans toute correspondance vos nom, adresse et numéro de téléphone où l'on peut vous contacter dans la journée. Nous ferons de notre mieux pour regler tout problème dans les meilleurs délais.

SUPPORT TECHNIQUE

Si vous rencontrez des problèmes techniques avec ce logiciel, par exemple un fonctionnement défectueux, veuillez contacter notre Service Support Technique :

Adresse : Technical Services, Mindscape International Ltd,
Priority House, Charles Avenue, Maltings Park,
Burgess Hill, West Sussex, RH15 9PQ, England.

Téléphone : Au Royaume-Uni : 0144 239600
En dehors du Royaum-Uni : (indicatif international) 44 1444 239600

Télécopie : Au Royaume-Uni : 0144 248996
En dehors du Royaume-Uni : (indicatif international) 44 1444 248996

Heures d'ouverture : de 09h30 à 13h00 et de 14h00 à 16h30 du lundi au vendredi, heure britannique (GMT)

Nous regrettons de ne pas être en mesure de fournir des conseils et suggestions pour le jeu, car le service ne s'occupe que des difficultés techniques.

Veillez à indiquer votre nom, adresse, téléphone dans toute correspondance. Nous ferons notre possible pour que les problèmes soient éliminés dans les meilleurs délais.

Le Vieux Manuel



©1995 Strategic Simulations, Inc. All Rights Reserved.
Uses Smacker Video Technology. Copyright © 1994 by Invisible, Inc. d.b.a. RAD Software.



STRATEGIC
SIMULATIONS,
INC.®



74 D Rue De Paris, 35069 Rennes Cedex
France

MU260243