Chronicles of the Sword



MANUEL D'INSTRUCTIONS
FRANÇAIS

CE PRODUIT EST SOUS COPYRIGHT

Ici, chez Psygnosis, nous sommes dévoués à la tâche de vous présenter ce qu'il y a de mieux parmi les divertissements sur ordinateur. Nous nous investissons dans chaque jeu que nous publions, et nous vouons des mois de travail assidu à l'amélioration de la qualité des jeux. Veuillez respecter nos efforts et vous souvenir que si vous copiez des logiciels, vous diminuez l'investissement disponible à la production de jeux nouveaux et innovateurs ; c'est aussi un délit.

Ce logiciel - y compris toutes les images à l'écran, les concepts, les bruitages, les parties musicales et le code du logiciel - est vendu par Psygnosis Ltd. à qui appartiennent tous les droits et le copyright. Le fait que ce produit a été vendu ne confère à l'acheteur légal que le droit de l'utiliser, ce qui signifie : lire le logiciel de l'unité magnétique vendue dans la mémoire d'un système ordinateur pour lequel il a été spécifiquement conçu. Toute autre utilisation, y compris la fabrication de copies ou de doubles, la vente, la location, le prêt ou toute autre forme de distribution, de transmission ou de transfert du présent produit est une infraction aux droits de Psygnosis quand cela n'est pas spécifiquement autorisé par écrit par Psygnosis Ltd.

Le produit CHRONICLES OF THE SWORD, le code du logiciel, le mode d'emploi et tout le matériel accessoire du produit font partie du copyright de Psygnosis Ltd qui se garde tous les droits. Ces documents, ce code logiciel et les autres matériels ne peuvent, ni entièrement ni en partie, être copiés, reproduits, loués, prêtés ou transmis d'aucune manière, et ils ne peuvent être traduits ou réduits à une unité électronique ou à une forme lisible par machine sans l'accord préalable écrit de Psygnosis Ltd.

Psygnosis © et les sigles associés sont des marques déposées de Psygnosis Ltd.

Psygnosis Ltd., Napier Court, Wavertree Technology Park, Liverpool L13 1HD.Tel: +44 - 51 - 282 3000

CHRONICLES OF THE SWORD © 1996 Kevin Bulmer.

IMITATIONS DE LA GARANTIE

Nous garantissons que les disquettes de ce produit sont en bon état et ne sont, en aucune manière, atteintes d'un 'Virus'. Il incombe à l'acheteur d'empêcher toute infection de ce produit par un virus qui l'empêcherait immanquablement de fonctionner. Toute disquette ayant un défaut de fabrication ou de copie sera remplacée gratuitement par Psygnosis Ltd. Dans ce cas les disquettes doivent être retournées directement à Psygnosis. Elles seront remplacées immédiatement.

Psygnosis décline toute responsabilité pour les dommages causés par un 'Virus', que l'utilisateur peut prévenir en éteignant son ordinateur pendant au moins 30 secondes avant de charger ce produit.
Pour tout renseignement supplémentaire, écrivez-nous à l'adresse suivante :
Psygnosis France - 92 Avenue de Wagram - 75017 PARIS

AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant.

Certaines personnes sont succeptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou colorées dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre medecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter votre médecin.

QSOUND Optimal Listening Setup

QSound produces a greatly expanded soundfield of amazing realism from regular speakers. For best results...



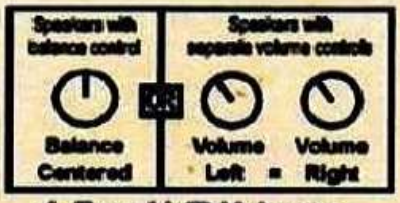
1. Speakers should be at the same height.



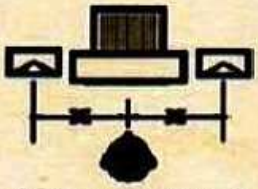
3. Speakers should be at the same angle.



2. Speakers should be in the same plane.



4. Equal L/R Volumes



5. Listen centered.

Copyright © 1995 QSound Labs Inc. Calgary, AB, Canada 403.291.2492

Guide QSound Virtual Audio pour une écoute optimale

Félicitations ! Vous venez d'acheter un produit utilisant le système sonore QSound Virtual Audio, créée par QSound Labs Inc. QSound est un procédé breveté novateur qui recrée un univers sonore parfait, d'une qualité de supérieure à la simple stéréo. Une expérience audio nouvelle, d'un réalisme impressionnant.

Les lignes suivantes vous aideront à tirer le maximum de bénéfices du système QSound Virtual Audio. QSound étant un procédé stéréo, vous devez donc posséder un système playback stéréo. Le but des suggestions ci-après est simple : installer votre système symétriquement, de façon à ce que les enceintes gauche et droite soient similairement disposées.

Les deux enceintes doivent être placées à la même distance de la position d'écoute.

Assurez-vous qu'elles aient le même angle (face ou légèrement tournées vers la position d'écoute).

Installez les deux enceintes à la même hauteur.

Les enceintes ne doivent pas être trop éloignées l'une de l'autre. Ex : dans un système multimédia, elles devraient être placées de chaque côté de votre moniteur vidéo.

Si votre système possède un contrôle Balance, faites en sorte qu'il soit centré. Par contre, si chaque enceinte possède son propre contrôle Volume, ajustez les deux enceintes de sorte que leur volume soit à peu près égal.

Vous profiterez entièrement de QSound audio si vous vous placez au centre par rapport aux deux enceintes.
En utilisant un peu de votre temps dans l'installation de votre système, vous maximiserez votre satisfaction en découvrant toutes les capacités du système QSound audio de votre jeu Chronicles of the Sword.

QSound Labs, Inc. Calgary AB, Canada 403.291.2492

Chronicles of the Sword™



SOMMAIRE

1. Introduction
2. Pour commencer
3. Bienvenue à Camelot ! Un petit mot de wilf
4. Un mot de Gauvain
5. Ami ou ennemi ?
6. Le mal vaincu

INTRODUCTION

La légende du Roi Arthur a engendré des spéculations sans fin et des débats académiques fiévreux, à tel point que les faits originaux se sont retrouvés noyés dans le mythe et la controverse. Mais d'abord, quels sont les faits ? Un expert va avancer un argument qui sera aussitôt réfuté par un autre. Aucun livre n'interprète les faits connus de la même façon. Une grande partie de l'histoire du Roi Arthur n'a aucun fondement historique. Nous savons qu'un Roi Arthur a existé, et qu'il a combattu lors de la bataille de Camlan, ce qui lui a valu le nom de Dux Brittanorum (Duc d'Angleterre), mais on n'en sait pas beaucoup plus sur lui. Il n'en demeure pas moins le personnage le plus populaire de l'histoire britannique, et fournit une source d'inspiration sans fin pour de nombreux films, livres et œuvres d'art. Une véritable industrie du tourisme s'est développée en puisant dans le mythe et la spéculation entourant ce personnage.

Les mythes sont intemporels et ne peuvent être monopolisés pour répondre aux désirs des individus. "Chronicles Of The Sword", tout comme les autres travaux sur le Roi Arthur, est une interprétation de la légende et des faits réels. Selon une version de cette histoire, le personnage de Gauvain serait fondé sur Cuchulain, le guerrier celte mythique, qui pouvait franchir les rivières d'un bond et trancher la crête des montagnes d'un coup d'épée. Mais ne vous laissez pas enivrer par les responsabilités que vous procurent le fait d'être un super héros médiéval de légende... après tout, ce n'est qu'un jeu.

Nous vous souhaitons des heures passionnantes avec ce jeu !

Nous sommes en 420. Vous êtes en Albion, autrement connue sous le nom d'Angleterre, sous les traits de Gauvain, un jeune chevalier sur le point de rejoindre l'Ordre de la Table Ronde du Roi Arthur. Votre mission consiste à détruire la sorcière du mal, Morgane La Fée. La détruire avant qu'elle n'anéantisse Camelot et tout ce que le Roi Arthur a créé. Elle ne reculera devant rien pour vous tuer, il vous faudra donc déployer des trésors d'habileté, de rapidité et de cruauté ! Le futur du royaume est entre vos mains.

Ces conseils représentent votre kit de survie élémentaire, votre parachute ventral, ce qui décidera de votre succès ou de votre échec. Si vous êtes coincé dans le jeu ou si vous avez un problème, c'est là que vous trouverez la solution.

POUR COMMENCER

Pour charger et lancer "Chronicles Of The Sword" sur votre PC, suivez les instructions suivantes.

1. Passez sur le lecteur contenant votre CD-ROM. Par exemple, si votre lecteur CD-ROM est le lecteur D, tapez D: puis appuyez sur Entrée.

2. Tapez INSTALL et appuyez sur Entrée.

3. Suivez les instructions à l'écran.

Pour lancer le jeu après son installation

1. A l'invite C:>, accédez au sous-répertoire "Chronicles Of The Sword", en tapant CD COTS

2. Tapez COTS et appuyez sur Entrée pour lancer le jeu.

Au début du jeu, un affichage de logos apparaît, suivi par la séquence titre. Vous pouvez ignorer cette séquence, ainsi que celles qui apparaissent plus loin dans le jeu, en appuyant sur la touche Echap ou sur un des boutons de la souris. Vous voyez alors apparaître un écran de menu. Si vous ne faites rien pendant 30 secondes, vous voyez Gauvain explorer une zone de jeu à laquelle vous n'avez pas encore accédé. Vous retournez alors à l'écran de menu, et après 30 secondes, une autre scène apparaît. Vous pouvez ignorer ces brefs extraits en cliquant sur le bouton de la souris. Sur l'écran de menu, vous avez trois options différentes: Start Game (Commencer la partie), Options et Quit to Dos (Retourner au Dos). Cliquez sur Start Game pour commencer une nouvelle partie. Cliquez sur Options pour accéder à l'écran d'options et sur Quit to Dos pour abandonner la partie.

L'ECRAN D'OPTIONS

Si vous cliquez sur **Difficulty Level (Niveau de difficulté)**, vous pouvez permuter entre **Easy (Facile)** et **Regular (Normal)**. Si vous choisissez **Easy**, ce n'est pas vous qui combattez dans les séquences de combat.

Si vous cliquez sur **Load Game (Charger le jeu)**, vous accédez à l'écran Cinéma (voir ci-dessous).

Cliquez sur **Music (Musique)**, **Sound Effects (Effets sonores)**, et **Speech (Dialogues)** pour activer ou désactiver ces options.

Cliquez sur **Exit (Sortir)** pour retourner à l'écran précédent.

Cliquez sur **Quit (Quitter)** pour abandonner la partie en cours sans la sauvegarder et retourner au menu Start Game (Commencer la partie).

L'écran d'options auquel vous avez accès pendant la partie possède également l'option "Save Game" (Sauvegarder la partie). Si vous cliquez dessus, vous retournez à l'écran Cinéma (voir ci-dessous).



Appuyez sur le bouton droit de la souris pendant la partie pour accéder au Bouclier Inventaire d'Objets. Cet accessoire a plusieurs fonctions vitales qui vous permettent de manipuler, d'examiner et d'utiliser des objets. Utilisez les deux flèches pour faire défiler l'inventaire et voir les objets que vous avez amassés. Cliquez sur l'œil en haut à gauche pour avoir une vue détaillée de l'objet. Il tournera sur lui-même, avec comme arrière-plan une représentation assombrie de l'endroit où vous l'avez trouvé. Cela vous rappellera peut-être des choses utiles, et vous pourriez même y trouver des indices ! Cliquez sur le symbole CD en haut à droite pour accéder à l'écran d'options du jeu. Cliquez sur l'objet pour le faire sortir de votre sac à dos afin d'être prêt à vous en servir. Pour utiliser un objet, assurez-vous que vous avez cliqué dessus, puis cliquez sur la chose ou le personnage avec lequel vous voulez combiner l'objet. Par exemple, si vous voulez montrer votre épée au forgeron, assurez-vous qu'elle est prête à être utilisée en cliquant dessus, cliquez sur le bouton droit de la souris pour mettre le bouclier à l'écart, puis cliquez sur le forgeron. Lorsque vous avez placé l'objet au bon endroit, un pointeur rouge apparaîtra. A ce moment, le personnage réagira. Certaines personnes se contenteront de faire un commentaire sur l'objet, tandis que d'autres s'en empareront. Ne vous inquiétez pas, si quelqu'un se saisit d'un objet, c'est pour une

bonne raison ! Vous pourrez de la même façon combiner l'utilisation d'un objet avec une partie de votre environnement. Si vous voulez utiliser deux objets en même temps, par exemple un crayon et un taille-crayon, cliquez sur le crayon pour le tenir et utilisez les touches directionnelles pour faire apparaître le taille-crayon dans la fenêtre d'action. Cliquez avec le crayon sur le taille-crayon dans la fenêtre bleue et votre crayon sera taillé. Vous trouverez aussi quelques copeaux de crayon qui viendront s'ajouter à votre inventaire : ils pourraient bien vous être utiles !

ECRAN CINEMA

C'est l'écran à partir duquel vous pouvez charger une partie précédente ou sauvegarder vos progrès. Vous pouvez sauvegarder jusqu'à six parties. Lorsque vous accédez à cet écran, vous voyez apparaître le sceau du Roi Arthur ainsi qu'un morceau de pellicule de l'autre côté. Chaque bande de pellicule contient trois images. L'image du logo de Chronicles Of The Sword signifie que l'emplacement est libre. Si vous voyez une autre image, cela veut dire qu'une partie a été sauvegardée à cet endroit. Si vous êtes arrivé à cet écran par erreur, cliquez sur le bouton droit de la souris pour retourner au menu précédent.

Pour **Sauvegarder une partie**, cliquez sur un emplacement vide. Vous retournez ensuite à l'écran d'options du jeu. Cliquez sur **Exit (Sortir)** pour continuer votre partie ou **Quit to Dos (Retourner au Dos)** pour arrêter de jouer. S'il y a déjà une image dans la fenêtre, cliquez dessus et votre partie en cours sera sauvegardée à la place de l'autre partie. Un message apparaîtra: "Are you sure?" ("Etes-vous sûr ?"), afin que vous ne perdiez pas accidentellement une partie sauvegardée cruciale !

Pour **Charger une partie**, cliquez sur une image de la pellicule : vous voyez apparaître le message "Are you sure?". Si vous cliquez sur le bouton "yes" (oui), vous arrivez directement à ce point du jeu. Si vous cliquez sur une fenêtre n'affichant que le logo Chronicles Of The Sword (représentant un emplacement vide), il ne se passe rien.

MOUVEMENT

Pointez le curseur à l'endroit où vous désirez que le personnage se rende et cliquez. Vous pouvez le faire s'arrêter ou tourner en cliquant sur une autre partie du lieu. (Remarque : vous ne pouvez

utiliser le bouclier inventaire d'objets que lorsque le personnage est immobile). Déplacez le curseur et des voies de sortie apparaîtront, indiquées par des traces de pas bleues. Lorsque vous rencontrez un autre personnage ou que vous voulez utiliser un objet, le curseur deviendra rouge.

COMBAT

Toutes les séquences de combat se déroulent en temps réel. Les ennemis n'attendent pas que vous décidiez de l'attitude à adopter. Luttez ou périssez ! Servez-vous des touches directionnelles pour bouger votre épée vers la gauche et la droite, ou vers le haut et le bas. Essayez de manœuvrer dans la direction opposée à celle d'où le coup vient, c'est-à-dire que si le coup vient d'en haut, il vous faut parer l'assaut en utilisant la touche directionnelle haut ou en déplaçant la souris vers le haut.

CONVERSATIONS

Le but de ces conversations est de rassembler des informations. Chaque personnage a une personnalité propre et clairement définie; il vous sera donc utile d'étudier ce que Wilf a à vous dire dans son introduction. Tout au long du jeu, vous pouvez obtenir des informations des personnages. Ils ont tous quelque chose à dire. Pour parler à un personnage, placez le pointeur dessus et appuyez sur le bouton gauche de la souris. Cette fonction fait également apparaître toutes les questions. Interrogez chaque personnage jusqu'à ce que vous ayez obtenu les informations que vous désirez. Pendant une conversation, sélectionnez ce que Gauvain va dire en faisant un choix parmi les différentes phrases possibles en bas de l'écran. Il vous suffit de cliquer sur la phrase qui vous paraît la plus appropriée. Vous pouvez souvent parler à un personnage à un moment du jeu, puis revenir lui parler plus tard et obtenir des informations supplémentaires. Ce que vous apprenez et découvrez dans un endroit vous permet d'aborder d'autres sujets de conversation avec quelqu'un à qui vous avez déjà parlé auparavant. Vous verrez peut-être apparaître des nouveaux choix de dialogues au fur et à mesures des conversations.

Il y a des indices à votre disposition. Faites bien attention aux réponses que vous recevez. Vous croyez sans doute avoir des alliés, mais sont-ils dignes de foi ? L'aide peut parfois venir des sources les plus improbables !

LIEUX

Les châteaux sont des endroit sombres et lugubres. Très souvent, vous n'avez qu'une chandelle pour éclairer votre chemin. Lorsque vous cherchez un objet, inspectez attentivement les coins sombres. Il se peut qu'un objet soit difficile à discerner. La même chose s'applique aux cavernes, puits, forêts et passages souterrains. Dans certains cas, il vous faudra une chandelle ou une lanterne pour vous éclairer. Il arrive aussi que certains objets aient une apparence trompeuse. Explorez soigneusement tous les endroits où vous vous trouvez avant de vous y aventurer.

OBJETS

Ramassez tout ce que vous pouvez. Il est probable que tous ces objets étranges se révèlent utiles à un moment ou à un autre. Pointez le curseur sur un objet et cliquez. Vous pouvez ramasser un objet en plaçant le curseur dessus et en appuyant sur le bouton gauche de la souris. Appuyez ensuite sur le bouton droit pour faire apparaître l'objet dans le bouclier inventaire d'objets. (Reportez-vous aux instructions concernant l'utilisation détaillée du bouclier inventaire d'objets). Si vous avez des problèmes et que vous ne voyez pas comment procéder, essayez de passer en revue les accessoires que vous avez déjà ramassés. Rappelez-vous que les choses ne sont pas toujours ce qu'elles semblent être. Pensez aux associations d'idées. Tout ce qui monte doit aussi redescendre. D'un autre côté, ce qui monte reste quelquefois en l'air ! Dans de nombreux cas, les objets que vous ramasserez seront votre seul moyen d'avancer ou de détruire l'ennemi. Alors accrochez-vous à tout ce que vous ramassez... si vous le pouvez !

BIENVENUE À CAMELOT !

Un mot d'introduction de Wilf

"Bonjour ! Je suis Wilf, le garçon d'écurie. Je n'étais qu'un môme quand je suis arrivé à Camelot. Mes parents étaient morts et je n'avais aucun endroit où aller. Et pis, ça m'déplaisait pas d'panser les chevaux et tout ça. Au moins, j'avais un toit au dessus de la tête pour dormir. Vous comprenez ? J'ai tout de suite aimé le roi. C'est pas qu'un garçon d'écurie comme moi avait souvent l'occasion de le voir, pourtant. Oh, vous méprenez pas, il avait sa part de soucis. Comme maintenir la paix dans le royaume. Et puis, y'avait Morgane.

Un vrai mystère, cette Morgane. C'est une reine, la sœur du roi, mais (que ça reste entre vous et moi) on ne peut guère dire qu'ils s'aiment. C'est un dignitaire en visite, on pourrait dire. Elle a son propre château à Lyonesse, près de Tintagel. Oh, y a tout plein de rumeurs et d'histoires au sujet de Morgane, croyez-moi ! On raconte qu'elle fait commerce avec le diable, qu'elle s'intéresse à la magie noire, des trucs comme ça. Moi, j'en sais rien. Tout ce que je sais, c'est que quand elle est dans le coin ... il se passe des choses bizarres! Les gens meurent, ou bien disparaissent. Enfin j'sais pas. J'me mêle pas d'tout ça, mais j'sais qu'y a des gens dans Camelot qui aimeraient bien que la vieille Morgane se casse les os. Elle est en terrain dangereux, Morgane. Je suppose qu'elle s'en est toujours tirée même quand elle a fait assassiner des gens parce qu'elle est la sœur du roi. Mais y s'pourrait qu'un jour, le roi perde patience. Et alors... fichtre, ça va faire des étincelles, vous pouvez me croire ! Et pour ce qui est des hommes, ça !... Ils tournent autour d'elle comme des abeilles autour d'un pot de miel ! Elle sait s'y prendre, vous en faites pas ! ça m'fait rougir rien qu'de penser à la façon dont elle se comporte dès qu'y a un homme dans les parages.

Et pis, y a le vieux Merlin. Bon sang, on pourrait écrire tout un livre sur Merlin. Lunatique, c'est bien le mot. Un jour il est content, le lendemain il est hargneux. Des hauts et des bas, c'est ça Merlin. Un jour, il va vous donner une gifle sans raison, et le lendemain, il va vous dire "Alors, comment ça va aujourd'hui, Wilf ?", comme un vrai gentleman. C'est pas que Merlin a pas ses propres secrets ou ses mystères. Des fois je jette un coup d'œil à sa tour quand la nuit est tombée, et il y a des éclairs, des bruits étranges et des roulements de tonnerre. Qui sait ce qu'il fabrique là-haut ? Pas moi en tout cas. Et j'veux sûrement pas savoir ! Je garde la tête baissée et je travaille sans m'occuper de rien. C'est pas quelqu'un à qui y faut s'frotter, le

vieux Merlin. Il faut faire attention. Et il déteste pas boire. ça lui arrive de boire quelques verres avec les chevaliers. Oh, le vieux Merlin apprécie les plaisirs de la vie. Quand à moi, je préfère pas me trouver sur son chemin. Je sais où est mon intérêt !

J'ai parlé du Roi. J'ai bien pitié de lui, avec tous les problèmes qu'il a. Il a un sacré caractère, pourtant, vous méprenez pas. Mais il écoute les conseils du vieux Merlin. Chaque fois que le roi a un problème, il va consulter Merlin. Des fois c'est dur de dire qui gouverne vraiment Camelot : Merlin ou le roi. Eh, Merlin appelle même le roi par son prénom, Arthur, et y en a pas beaucoup qui osent, croyez-moi ! Je suppose que ce qui inquiète le roi, c'est de ne pas avoir d'héritier ; pas de p'tit loupiot pour perpétuer sa lignée.

Et pis, y' a Dame Guenièvre, la femme du Roi. Belle comme une image. J'ai souvent vu des hommes se retourner sur son passage quand elle marche dans Camelot, et je suis sûr que si le roi s'en apercevait, il leur couperait la tête aussitôt. Et qui l'en blâmerait ? Je sais où est ma place et c'est pas mon affaire, Dame Guenièvre est la femme du roi et tout... mais... bon... entre nous, j'ai vu des choses, vous savez... mais mes lèvres sont scellées. J'suis pas du genre à raconter des histoires.

Et y a Sire Lancelot. Parlons-en de Lancelot. Un jour, je me souviens, y avait des vagabonds dans la cour et l'un d'entre eux s'est cogné dans Lancelot par accident. Et alors, avant de pouvoir dire ouf, Lancelot avait tiré son épée et... hop ! la tête du type a volé dans les airs et est retombée dans le crottin de cheval. Alors ça, j'en ai encore des cauchemars ! Hop ! Comme ça. Ne vous méprenez pas, Lancelot peut être un vrai gentleman... mais quel caractère ! Maussade, voilà ce qu'il est. Courageux ? Pff ! Je suppose que Lancelot se jetterait dans les flammes de l'enfer si le roi le lui demandait. Et je dois dire qu'il est bon avec moi. Oh oui, il a toujours un mot gentil pour le vieux Wilf. Il me considère comme faisant partie de sa famille, je m'demande vraiment pourquoi, parce qu'il y a pas beaucoup de chevaliers qui prendraient le temps de bavarder avec un simple garçon d'écurie comme moi. Alors pensez, veiller sur moi, comme le fait Lancelot. Vrai, des fois je me demande ce que j'ai fait pour mériter tant de gentillesse.

Ah oui, j'ai presque oublié de parler du forgeron... Un sacré fichu caractère, celui-là, il passe ses journées à taper sur son enclume, à fabriquer des armures par dizaines, en parlant dans sa barbe et en jurant. Lui aussi il ne crache pas sur un verre de bière. Il m'envoie faire ses commissions. C'est : "Fais ceci, Wilf !" - "Fais cela, Wilf !".

Pourquoi il ne fait pas ses commissions tout seul, je me le demande. Mais il fait du bon boulot, ça il faut le reconnaître.

Enfin bref, ensuite ce jeune homme, Gauvain, arrive à la cour. Un vrai gentleman. Un aristo. J'ai tout de suite eu de la sympathie pour lui. Il y avait plein de Chevaliers et de Dames à la cour pour assister à la cérémonie, et les servantes ont passé des journées entières à s'affairer dans la cuisine, pour préparer un festin comme vous n'en avez jamais vu ! Mais on n'a pas invité des gens comme le vieux Wilf, le garçon d'écurie.

Entre nous, j'vais vous dire quelque chose. Un conseil pour les gens sensés. Y a pas beaucoup de choses qui m'échappent par ici. Y a quelque chose que vous voulez savoir ? Demandez au vieux Wilf.

ANGLETERRE, OU ALBION EN 420.

L'ascension d'un Chevalier. Un petit mot de Gauvain.

Et c'est ainsi que moi, Gauvain, je fus nommé par Sire Lancelot en personne pour devenir chevalier de la Table Ronde du Roi Arthur. Enfant, tout en jouant avec une épée en bois, je rêvais d'accéder à ce rang. Il n'y a jamais eu de position aussi élevée dans l'histoire de ce pays, ou de tout autre pays. Je rêvais de devenir un chevalier courageux et galant, et de me lancer dans la bataille sous les couleurs du Roi Arthur.

Lorsque j'étais enfant, le royaume était déchiré par les divisions et les dissensions. Au nord et à l'est, de puissants chefs de clans revendiquaient des fiefs autonomes, et les rivalités étaient continuelles, violentes et sanglantes. Pendant ces années de guerres, le peuple a énormément souffert car les chefs de clans pillaient la terre pour nourrir leurs troupes. La légende populaire veut que la prospérité du pays dépende de la santé et de la fortune du roi, mais en réalité le Roi travaillait sans relâche afin d'unir le royaume sous sa houlette, et petit à petit, il réussit dans son ambitieux projet. Le roi réconcilia les chefs de clans et, par sa seule volonté, il imposa son autorité. Du chaos naquit un ordre établi.

Il introduit ensuite une réforme agraire radicale, et lentement, le pays se mit à prospérer, les cultures de blé et d'orge se développèrent. Les gens vivaient heureux, le pays était unifié. Le roi était bon et juste, mais sans pitié pour les traîtres, ne tolérant aucune dissension qui aurait pu mettre en danger ce qu'il avait créé. Pour la première fois depuis des années, un roi régnait par volonté de son peuple, et soutenu par son peuple. Tout ce que je désirais, c'était le servir et défendre son royaume.

Telle était la situation lorsque je quittai mon père, le roi Lot, et ma mère, Morgause, pour m'aventurer dans Camelot. Je pénétrai dans la cour du château à l'aube, avant que quiconque soit réveillé, à l'exception d'un garde maussade qui abaissa le pont-levis pour moi. Tandis que je traversais la cour, je levai les yeux vers les remparts tout en songeant aux personnes que j'allais bientôt rencontrer. Des noms célèbres, aux accents de puissance et de légende : Merlin, Morgane, Lancelot, Guenièvre... et le Roi Arthur en personne.

C'est ainsi que j'attendais, avec impatience et agitation, le soir de mon adoubement.

La nuit précédente, une violente tempête se déchaîna. Le tonnerre résonnait au-dessus de nos têtes. La pluie s'abattait en torrents contre les murs du château et le vent hurlait comme un démon. En regardant la tempête par une fenêtre du château, je ne pus m'empêcher de penser que c'était un présage de choses à venir.

AMI OU ENNEMI ?

Vous trouverez ci-dessous une liste des personnages et créatures dont vous croiserez le chemin dans le jeu. Un homme averti en vaut deux, comme dit le dicton, et il est utile de savoir qui sont vos amis... ou plutôt vos ennemis ? Ami ou ennemi, une fois la partie commencée, nombre de ces créatures ne reculeront devant rien pour vous massacrer, utilisant toutes les manières vicieuses et sanglantes possibles. Vous trouvez qu'ils ont l'air affreux ? Attendez de rencontrer les "humains"...

LES PERSONNAGES

MERLIN (MERDDYN)

Il ne supporte pas les imbéciles... heureux, et les autres ! Merlin est un sorcier puissant. Il est âgé de plusieurs centaines d'années, et il serait né à Atlantis, ce qui explique pourquoi son symbole est l'hippocampe. Merlin n'est qu'à moitié mortel, mais il profite des plaisirs accessibles aux humains avec une joie gaillarde et bien terrestre ! C'est un grand buveur devant l'éternel et il passe souvent ses soirées à boire avec les chevaliers. Personne cependant ne peut se rappeler l'avoir vu saoul.

L'influence de Merlin est énorme, et ce depuis très longtemps. Des centaines d'années avant que le jeu ne commence, on appelait l'Angleterre l'enceinte de Merlin. Il était le conseiller de Vortigern, le dernier grand souverain britannique. Quand Ambroise (Ambrosius) et uter (Uther) assassinèrent Vortigern et s'emparèrent de son trône, Merlin ne s'est pas enfui. Il sembla changer d'alliance et soutint Ambrosius jusqu'à sa mort, puis Uter après lui. Merlin est avant tout un survivant ! On raconte qu'il a eu une aventure courte mais passionnée avec Morgane, ce qui expliquerait les relations tendues qu'ils entretiennent à présent.

Il travaille à un but suprême que lui seul connaît. Il paraît souvent dur, et même parfois malveillant lorsqu'il a affaire avec d'autres personnes, mais c'est seulement parce que les défauts des autres l'agacent, et qu'il a horreur de gâcher sa salive en se perdant en explications pour des gens moins intelligents que lui.

Il vous faudra être prudent quand vous aurez affaire à Merlin. Il vous assignera plusieurs tâches dans le jeu, et il vaut mieux ne pas le décevoir !

LE ROI ARTHUR (ARTURUS) (KING ARTHUR)

Le Roi est noble, bon et courtois. Il a créé la congrégation de la Table Ronde après avoir arraché l'épée enfoncée dans la pierre, réalisant ainsi une prophétie et prouvant sa légitimité à gouverner. Il cultive l'idéal du chevalier courtois respectant un code de conduite fondé sur l'honneur.

Il y a des années, Merlin a informé Arthur que la femme dont il avait partagé la couche était en fait sa demi-sœur, Morgane, dont un sortilège avait changé l'apparence. L'enfant né de cette union devait être l'instrument de la mort d'Arthur. Déchiré entre le bien du pays et les droits de son peuple, Arthur se résolut à envoyer ses chevaliers s'emparer de tous les bébés de sexe masculin nés le premier jour de mai. Ces enfants furent placés dans une barque et envoyés en pleine mer, où il périrent.

Les blessures psychologiques laissées par cet événement ne sont pas encore bien cicatrisées, ce qui inhibe Arthur chaque fois qu'il doit prendre une décision importante. Cette réaction se manifeste parfois sous la forme d'une confiance démesurée, ou au contraire d'hésitations terrifiantes. Il aime passionnément sa femme Guenièvre, mais il l'a placée sur un piédestal et la jeune femme ne peut répondre à ses attentes comme il le voudrait. Guenièvre est trop jeune et inexpérimentée pour apporter son aide à Arthur et être sa confidente. De plus, il la soupçonne d'avoir une liaison avec un chevalier de la cour. Pour le moment il n'a pas d'héritier, ce qui, avec les errances de Guenièvre, renforce ses doutes quant à sa propre autorité et à sa virilité. Il ne faudrait pas oublier, cependant, qu'Arthur est lui-même un guerrier accompli. N'a-t-on pas écrit de lui :

Gochone brein du ar uur
caer ceni bei of Arthur

qu'il a nourri les corbeaux avec les corps des ennemis tués.

Très souvent lorsque vous rencontrerez Arthur, vous aurez l'impression qu'il est larmoyant et préoccupé par le fardeau que représente son autorité. Il sera tour à tour indifférent, passionné ou serviable. Arthur est prêt à tout pour que ce qu'il a construit survive pour la postérité, quel qu'en soit le prix.

MORGANE (MORGANA)

Morgane est une sorcière très puissante. Elle est très belle et a beaucoup de prétendants masculins. Tout comme Merlin, elle est à moitié mortelle. Elle a participé à de nombreux événements historiques importants, y compris les Guerres de Troie. Une rumeur par ci, un ou deux cadavres par là. Le symbole de Morgane est le hibou. Vigilant, silencieux, sauvage. Un prédateur nocturne.

Un historien romain, Dio Cassius, nous a laissé cette description contemporaine de Morgane : "Elle était très grande, l'éclat de ses yeux redoutable; sa voix mélodieuse et hypnotisante. Elle portait toujours une tunique de couleur vive qu'elle recouvrait d'une grande et épaisse houppelande. Son apparence même était terrifiante."

Morgane ne désire qu'une seule chose : le pouvoir. Elle détruirait Arthur sans faire plus de cas que si elle tuait Wilf, le garçon d'écurie. Elle a de nombreuses fois attenté à la vie d'Arthur, assez intelligemment toutefois pour ne pas avoir laissé de traces de son implication ou de preuves tangibles devant un tribunal. Elle et Merlin sont des rivaux de longue date qui se déchirent (les relations intimes qu'ils ont entretenues par le passé n'ont plus aucune importance à leurs yeux). Elle appâte et provoque Merlin, mais elle respecte son pouvoir et le craint. C'est Merlin qui lui a appris une bonne part de ce qu'elle connaît en sorcellerie.

"Considérez le combat entre le bien et le mal. L'homme bon est prisonnier de la vertu, de l'honnêteté et de la rectitude. Il ne peut pas mentir. Il ne peut pas tromper. Au contraire, l'homme mauvais n'a aucune morale ou sagesse autre que la poursuite du plaisir et la gratification personnelle. Pour parvenir à ses fins, il ment, triche, tue. Il piétine tout ce qui se trouve sur son chemin. Dans ces circonstances, qui a le plus de chances de gagner ? L'homme bon ou l'homme mauvais ? Le monde est gouverné par le diable, par Lucifer. Le mal finit toujours par gagner. Chic alors !"

Ce sont les mots qu'on a trouvés sur un arbre dans la Forêt Périlleuse, écrits par Morgane alors qu'elle avait 12 ans.

En reine légitime, il y a quelque chose d'électrique dans la présence de Morgane. Lorsqu'elle entre dans une pièce, tous les regards se tournent vers elle. Elle est d'humeur versatile : glaciale un moment, l'instant d'après gaie et joueuse. Elle est passée maître dans l'art de la manipulation, et presque aucun homme ne peut lui résister. Elle est d'une intensité profonde, c'est une créature passionnée. Elle adore les commérages et c'est elle qui a découvert que Lancelot et Guenièvre étaient amants. Elle va utiliser cette information pour railler Arthur et le faire douter encore plus de son autorité.

Morgane a failli disparaître à plusieurs occasions, et elle a développé un instinct de survie très aiguisé. Elle peut se montrer féroce ou, tout au contraire, docile sous la menace, selon le pouvoir de son adversaire et le type de situation. Elle est passée maître dans l'art de l'intrigue et de la tromperie. Même si elle n'avait pas de pouvoirs magiques, elle resterait une adversaire formidablement dangereuse.

GUENIEVRE (GUINEVERE)

La Reine. Une jeune femme vraiment magnifique. Elle a une façon de se vêtir et de marcher qui ferait tourner la tête à plus d'un homme à la cour. Guenièvre éprouve un amour sincère pour Arthur, mais sa possessivité l'agace. C'est une femme intelligente, et elle pense que l'obsession d'Arthur pour les affaires de son royaume l'éloigne d'elle. Elle aime bien discuter avec les jeunes et nouveaux chevaliers de la cour, une habitude qui énerve le roi.

LANCELOT DU LAC

Le protecteur de Gauvain est le plus célèbre des chevaliers. Les autres chevaliers de la Table Ronde s'en remettent totalement à lui et le traitent avec un respect qui frôle la crainte. Ses exploits et prouesses au combat sont légendaires. Aucun chevalier ne surpasse Lancelot en bravoure. Il n'a peur de rien.

WILF LE GARÇON D'ÉCURIE

Un personnage aimable. Vous le trouverez en train de travailler aux écuries et de s'occuper des chevaux. Au premier abord, Wilf peut sembler être un garçon un peu simple et honnête, mais il est malin et débrouillard, et il n'y a pas grand chose qui lui échappe à Camelot !

LE FORGERON

Un personnage rude et renfrogné qui a l'habitude de boire pour apaiser la soif engendrée par des heures de travail dans sa forge. Il n'a pas de temps à perdre avec les délicats gentilshommes de la cour envers qui il est irrespectueux et insolent. Et c'est surtout valable pour vous, le nouveau venu à la cour. C'est un bon artisan. On vante la qualité de ses armures dans tout le pays.

CRÉATURES DE LA NUIT, MORTS-VIVANTS ET AUTRES MANIFESTATIONS

FÉES

Ce n'est vraiment pas le genre de fées que l'artiste anglais Arthur Rackham dessinait ! Au contraire, elles peuvent être très malfaisantes. Elles existent depuis la nuit des temps et naissent de l'éther ou de matière en fusion venant du firmament. Elles ont une opinion vraiment médiocre des humains et elles les considèrent comme des jouets qu'on peut manipuler facilement. Les fées attachent une importance primordiale à l'or, et surtout à l'or des fées dérobé qui leur a été rendu.

Les fées sont volages et malicieuses, et totalement imprévisibles. Elle sont aussi malveillantes, anarchiques, querelleuses, et la dissension règne en leur sein, chaque clan de fées luttant contre les autres pour s'assurer la suprématie. Certains clans se sont alliés à Morgane. Vous pourrez peut-être persuader les clans qui ne lui ont pas prêté allégeance de vous aider. Mais méfiez-vous : les fées sont des alliées aussi puissantes que dangereuses.

DRAGON

Au singulier, dans la mesure où il ne reste qu'un seul dragon vivant en Albion, si ce n'est au monde. Il ne faut pas oublier que le dragon n'est pas un monstre, mais un animal. Il est assez intelligent, bien que physiquement incapable de parole. Il a déjà massacré plusieurs chevaliers qui s'aventuraient dans son repaire. C'est un dragon femelle, et elle garde son nid dans lequel se trouve un œuf nouvellement pondu. Le dragon mâle a été tué par Morgane, qui garde sa tête à Lyonesse. Merlin aime bien les dragons et la survie de l'espèce a une grande importance pour lui. Il vous faut donc être extrêmement prudent lorsque entreprenez une tâche quelconque impliquant le dragon.

SQUELETTES

Il vous faudra combattre et détruire les squelettes. Ils sont rapides et dangereux, et non pas lourds et patauds, comme on pourrait être tenté de le croire au premier abord. Ces créatures ne sont qu'à moitié intelligentes. Elles protègent un endroit ou un objet avec une détermination farouche.

RAGNAR LE VAMPIRE

Tombez dans les griffes de Ragnar à vos risques et périls ! C'est le garde vampire de Lyonesse, et il est totalement dévoué à Morgane. En fait, on raconte que leur relation est plus complexe qu'il n'y paraît ! Ragnar est une créature totalement maléfique. La menace et la méchanceté suintent par chacun de ses pores. C'est un sadique qui se délecte des tourments et des terreurs qu'il inflige à quiconque a le malheur d'être surpris aux alentours de Lyonesse. Il a souvent avec lui une épée à deux tranchants très vicieuse... pratique pour démembrer ses victimes ! Ragnar est extrêmement intelligent et pense que les humains sont en quelque sorte une espèce non civilisée, ne méritant pas d'exister. Il se nourrit des victimes que Morgane lui envoie. C'est une tâche difficile que d'essayer d'être plus rusé que Ragnar. Il est dangereux et imprévisible et, comme tous les vampires, extrêmement difficile à tuer.

LE MAL VAINCU

Et c'est ainsi qu'aidé par la chance, un dessein précis et des artifices, je parvins à détruire Morgane, la sorcière maléfique. Je fis un retour triomphal à Camelot où je fus reçu par une foule en liesse. Désormais un chevalier prisé et reconnu, je pris ma place aux côtés du Roi Arthur à la Table Ronde. Je siège à présent parmi mes compagnons chevaliers et mes pairs, tous unis par notre allégeance au Roi et par notre volonté de préserver tout ce qui a été conquis. Une alliance formidable et invincible.

Les cheveux à présent grisonnants, ayant survécu à de nombreux combats et aventures, je couche ces mots, non par vanité mais pour garder trace de ces jours sombres où Camelot était menacé par un adversaire sinistre et dangereux. Tandis que j'écris ces mots, Camelot dort. Et pourtant en regardant par la fenêtre, je peux voir, même à cet heure tardive, une lampe allumée dans la tour de Merlin. La lampe perce d'un halo jaune la brume nocturne qui monte, une brume qui, dans mon imagination, recouvre telle un brouillard cotonneux l'Albion toute entière. Qui peut se vanter de connaître Merlin ? Certainement pas moi, qui fus pourtant son émissaire et qui lui servis d'instrument pour détruire Morgane. Je l'imagine penché au-dessus d'un vieux manuscrit énorme, tournant lentement les pages jaunies et fragilisées par l'âge, des pages ornées d'anciens symboles gravés dans le bois, de hiéroglyphes et de sortilèges. Peut-être qu'à ce moment précis, Merlin, tout comme moi, est en train de penser à une âme maléfique emprisonnée dans une urne, vrombissant de fureur (et cherchant un moyen de s'évader) quelque part, dans la brume et le brouillard qui s'élèvent de ces endroits mornes et déserts que je traversais à cheval autrefois, lorsque j'étais enfant. Et que je pourrais bien traverser de nouveau, si le besoin s'en faisait sentir....

Des Problèmes?

Si vous avez des difficultés à faire fonctionner le jeu Chronicles of the Sword, tapez HELP à l'invite DOS, dans le répertoire COTS, puis appuyez sur <ENTREE>.
Le fichier vous indiquera les causes et les solutions de la plupart des problèmes que vous pouvez rencontrer. Cependant, si vous n'y trouvez pas la solution, appelez notre service Hot Line au : (16-1) 44 40 71 55. Horaires : 9h00-12h00 et 14h00-18h00 (du lundi au vendredi).
Lorsque vous appelez ce numéro, il est préférable que vous soyez devant votre PC, ou que vous ayez le plus d'informations possible le concernant : type de processeur, de carte sonore, de lecteur CD-ROM, quantité de mémoire de base de votre machine (cf : fichier HELP pour plus de détails).

CRÉDITS

SYNTHETIC DIMENSIONS

CONCEPTION ORIGINALE ET DÉVELOPPEMENT
Kevin Blumer

RESPONSABLE DU PROJET
Craig Foster

PROGRAMMEUR PRINCIPAL
John Wildsmith

PROGRAMMEUR ADJOINT
Kevan Harriman

CODES
John Wildsmith

ARTISTES
Kevin Bulmer, Nigel Bunegar, Matt Stott, Kate Copestake, Mark Sheridan, Ben Clark

SCÉNARIO
Kate Copestake

SCÉNARIO COMPLÉMENTAIRE
Dave Minto

MANUEL ET CONSEILS
Dave Minto

MUSIQUE
Ben Daglish

CRÉDITS PSYGNOSIS

PRODUCTEUR
Bill Allen

RESPONSABLE DU PRODUIT
Nadia Lawlor/Sue Campbell (UK)
Thierry Genre (France)

CONCEPTION DE LA BOÎTE
Richard Turner

PUBLICATION DU MANUEL
Huw Thomas

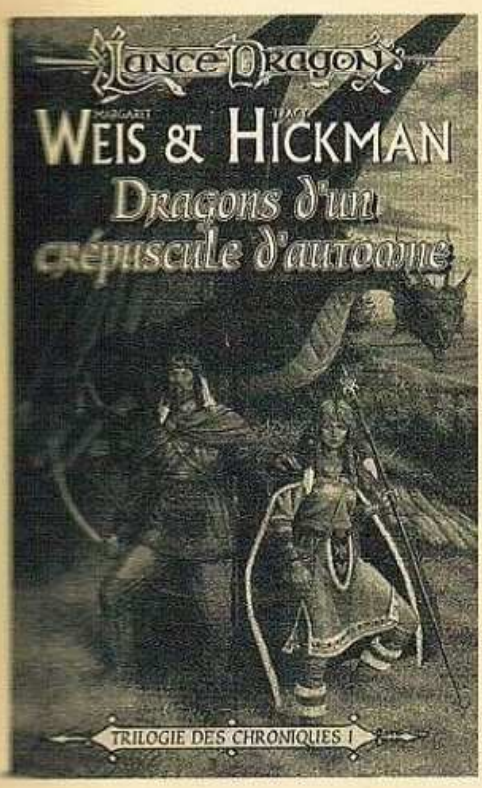
SUIVI TRADUCTIONS
Sabine Humeau

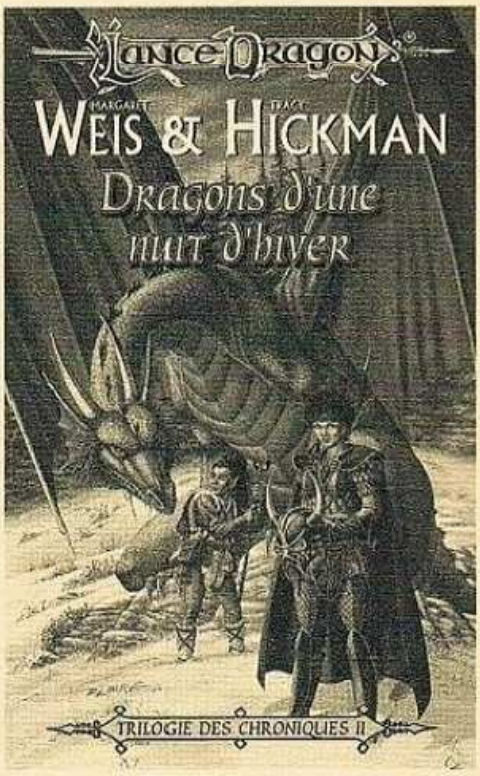
"Chronicles of the Sword" copyright 1996 Kevin Bulmer

Lance Dragon

La Grande Saga de DONJONS ET DRAGONS
dans une version totalement nouvelle.

Le Chef d'Oeuvre de M. WEIS *et* T. HICKMAN







La Trilogie Des Chroniques

En vente dans toutes les librairies.

FLEUVE NOIR





Chronicles of the Sword™ and Psygnosis™ are trademarks of Psygnosis Ltd.
Chronicles of the Sword © 1996 Kevin Bulmer