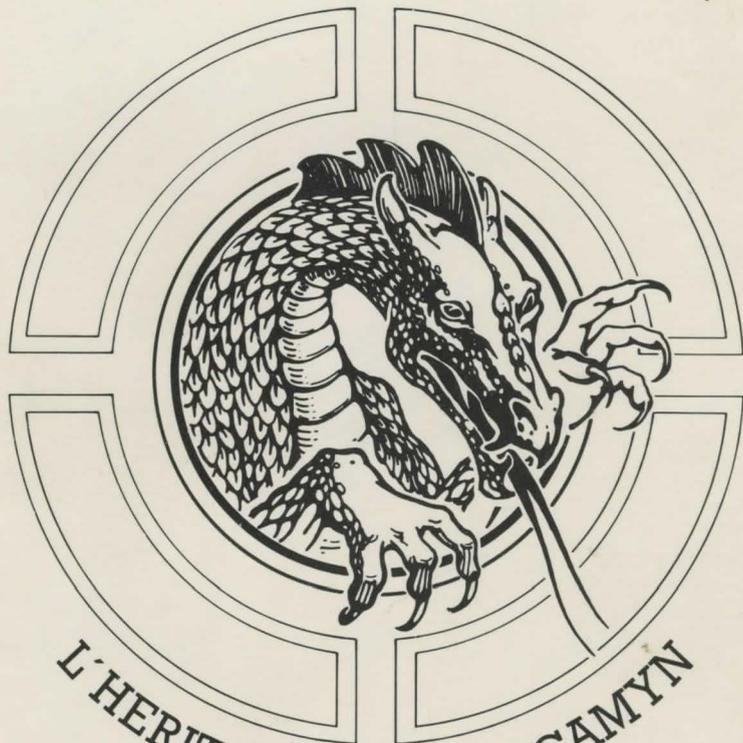


SORCELLERIE



L'HERITAGE DE LLYLGAMYN

UN JEU DE RÔLE ET D'AVENTURE

par

ANDREW GREENBERG & ROBERT WOODHEAD

Adaptation française par EDICIEL
sous licence SIR-TECH Software Inc.

SORCELLERIE



L'HÉRITAGE DE LLYLGAMYN

Créé par

ANDREW GREENBERG & ROBERT WOODHEAD

Scénario de

ROBERT DEL FAVERO Jr., SAMUEL POTTLE & JOSHUA MITTLEMAN

Manuel et adaptation française du Logiciel par

JEAN-LUC FISCHER

Les années ont passé dans la cité de Llylgamyn depuis qu'un groupe d'aventuriers valeureux a retrouvé le Sceptre de Gnilda. La paix et la prospérité règnent. Grâce à la protection du Sceptre, Llylgamyn est devenue une cité idyllique où la guerre et ses impedimenta sont depuis longtemps bannis.

Depuis quelques temps cependant, l'harmonie de Llylgamyn est troublée non point par la guerre ou la fureur des hommes mais par la nature elle-même.

Tout commença il y a quelques mois par des rumeurs de tremblements de terre, d'inondations, et de raz-de-marée. Les habitants de la cité n'y prêtèrent guère attention, jusqu'au jour où la presque île d'Arbithéa fut engloutie. Il n'était plus possible d'ignorer davantage ces événements et, s'il restait quelques optimistes, ils durent bien se rendre à l'évidence lorsque Llylgamyn elle-même fut secouée par un tremblement de terre si dévastateur que le temple de Gnilda en fut endommagé.

Ici et là des Cassandres surgirent pour annoncer la colère des Dieux et la fin de la cité. Les Mystiques consultèrent, qui les Tarots et les pentagrammes, qui, le marc de café et le sang de poulet égorgé. Les astronomes parlaient d'une comète géante dont la collision avec la terre semblait inévitable. Les prêtres de l'Ancien Culte évoquaient la mort du Grand Reptile et la fin des temps. Bref, les avis étaient partagés.

Finalement, les Anciens et les Doctes convinrent avec les Sages que seule une ancienne relique permettrait de révéler l'origine de tous ces fléaux : l'Orbe armillaire de L'Kbreth.

Comme chacun sait, le Grand Dragon L'Kbreth, septième fils du Grand Reptile, a pour mission de préserver l'équilibre général de la nature. La légende raconte qu'autrefois, craignant l'usage que les hommes pourraient faire de l'Orbe, il le leur déroba et l'enfouit dans son repaire. Là, il invoqua les esprits du Bien aussi bien que du Mal pour le protéger des voleurs.

INTRODUCTION

Les Sages de Llylgamyn sont convaincus que tous ces troubles sont liés à l'Orbe et ils font appel à vous, descendants des héros du "Donjon du Suzerain Hérétique" et du "Chevalier de Diamant". Montrez-vous digne de ces glorieux ancêtres pour retrouver L'Kbreth, lui reprendre la précieuse relique et, une fois encore, assurer la survie de Llylgamyn.

Bonne chance et les Dieux soient avec vous !

L'INITIATION



Les aventuriers qui partiront à la quête de l'Orbe, seront choisis parmi les écuyers de l'année du serpent. Le lendemain de leur 20^e anniversaire, il subiront le Rite Ancien de l'Adoubement après s'être recueillis et avoir invoqué les esprits de leurs ancêtres. Ces esprits sont l'essence des héros qui jadis trouvèrent l'amulette de Werdna et le sceptre de Gnilda. S'ils jugent leurs jeunes descendants dignes de leur succéder, ils leur apporteront aide et assistance et leur transmettront certaines de leurs qualités.

Ces nouveaux aventuriers porteront les noms de leurs ancêtres et commenceront au niveau 1. Ils hériteront en outre la caste et les titres de leurs prédécesseurs qu'ils porteront avec fierté et dignité. Ainsi, si par sa conduite héroïque, un guerrier a accédé à la caste des NINJAS ou des TEMPLIERS, son jeune successeur pourra lui aussi faire partie de cette élite.



LES PRÉPARATIONS RITUELLES



Les préparations au rite d'initiation se font en terre nouvellement consacrée. Prenez la sainte disquette nommée "APPLE SYSTEM MASTER", chargez-la dans votre micro-ordinateur, puis initialisez une nouvelle disquette vierge en prononçant les mots magiques : "INIT HELLO". Ceux qui souhaiteraient davantage d'explications devront se reporter à la Torah de l'Apple II parfois nommée Manuel DOS.

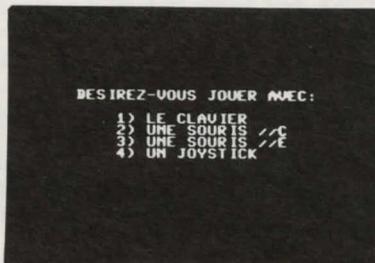
Cette cérémonie étant accomplie, vous replacerez la sainte disquette dans son tabernacle et baptiserez la disquette nouvellement initialisée : Disquette Scénario. Puis, vous chargerez la face A de la disquette "L'Héritage de Llylgamyn" et choisirez l'option F parmi les utilitaires pour fabriquer un scénario. Suivez les indications et observez la transsubstantiation s'accomplir. Rappelez-vous que ce rite est décrit dans le manuscrit du "Donjon du Suzerain Hérétique" et qu'il est immuable.

A présent, il faut invoquer les esprits de vos glorieux ancêtres. Ils peuvent être choisis parmi les vétérans du "Donjon" ou du "Chevalier" dont les esprits ont été conservés sur d'anciennes disquettes scénario. Choisissez l'option T dans les utilitaires et, à partir d'une ancienne disquette scénario, indiquez l'ancêtre choisi. Soyez prudent et placez un auto-collant de protection sur l'ancienne disquette scénario afin de ne la point endommager.

La liturgie de l'option "T" a été récemment modifiée. Seul l'esprit de l'ancêtre sera transféré et il devra abandonner tous les biens matériels acquis par le passé. Lorsque tous les esprits auront été transférés, quittez les utilitaires et commencez le jeu comme par le passé.

LES PRÉPARATIONS RITUELLES

L'Héritage de Llylgamyn vous offre entre autres nouveautés la possibilité de jouer avec une souris (APPLE IIe et APPLE IIc) ou à défaut avec un manche à balai. Après avoir tapé D pour D)EBUT DU JEU, le programme vous demandera de choisir une configuration de jeu :



Tapez le nombre correspondant à votre choix.

LA CÉRÉMONIE D'ADOUBEMENT

Elle a traditionnellement lieu au TERRAIN D'ENTRAÎNEMENT. Allez-y sans tarder. L'occasion est solennelle, aussi ne vous arrêtez pas chez Gilgamesh, fût-ce pour prendre un petit cordial.

Arrivé au terrain d'entraînement, invoquez un à un les esprits des ancêtres. Lorsqu'un esprit est présent, tapez "R" pour commencer le rite d'initiation.

Au cours de la cérémonie, chaque écuyer pourra faire un seul choix, celui de sa conduite. Le point de vue d'un ancêtre est à cet égard souvent différent de celui de son descendant. Cependant, le choix de la conduite devra se faire après mure réflexion. Sachez en effet que lorsque le pentagramme fut jeté, il a été prédit que le rôle de chaque aventurier serait fonction de sa conduite.

A l'issue de la cérémonie, les liens privilégiés qui s'étaient établis entre ancêtre et écuyer se dissipent. Seul reste le nouveau personnage qui devra se montrer digne de l'héritage accordé. Si tel n'était pas le cas il serait maudit jusqu'à la 11^e génération.

Un dernier mot : si par erreur vous choisissez l'esprit d'un aventurier pour participer à une aventure avant qu'il ait été transmis, le message :

N'EST QU'UN ESPRIT

apparaîtra à l'écran.

Lorsque vous aurez accompli le rite d'initiation, vous serez appelé devant le Conseil des Anciens de Llylgamyn. Là, vous jurerez solennellement de retrouver l'Orbe mystique ou de mourir.

Un volcan situé aux portes de la ville est le repaire supposé du dragon L'Kbreth. Au plus profond de la montagne, le septième fils du Grand Reptile garde l'Orbe des convoitises humaines. Il vous faudra vous faufiler dans d'étroits couloirs, escalader des cheminées, éviter des pièges diaboliques et découvrir les rébus inventés par L'Kbreth. Celui-ci a fait appel aux forces du Mal et du Bien pour protéger l'Orbe et des légions de monstres épouvantables se mettront en travers de votre chemin.

La tradition exige que vous partiez sans armes ni armures. Cependant, les Anciens remettront à chaque aventurier une bourse qui lui permettra d'acheter l'équipement minimal chez Boltac.

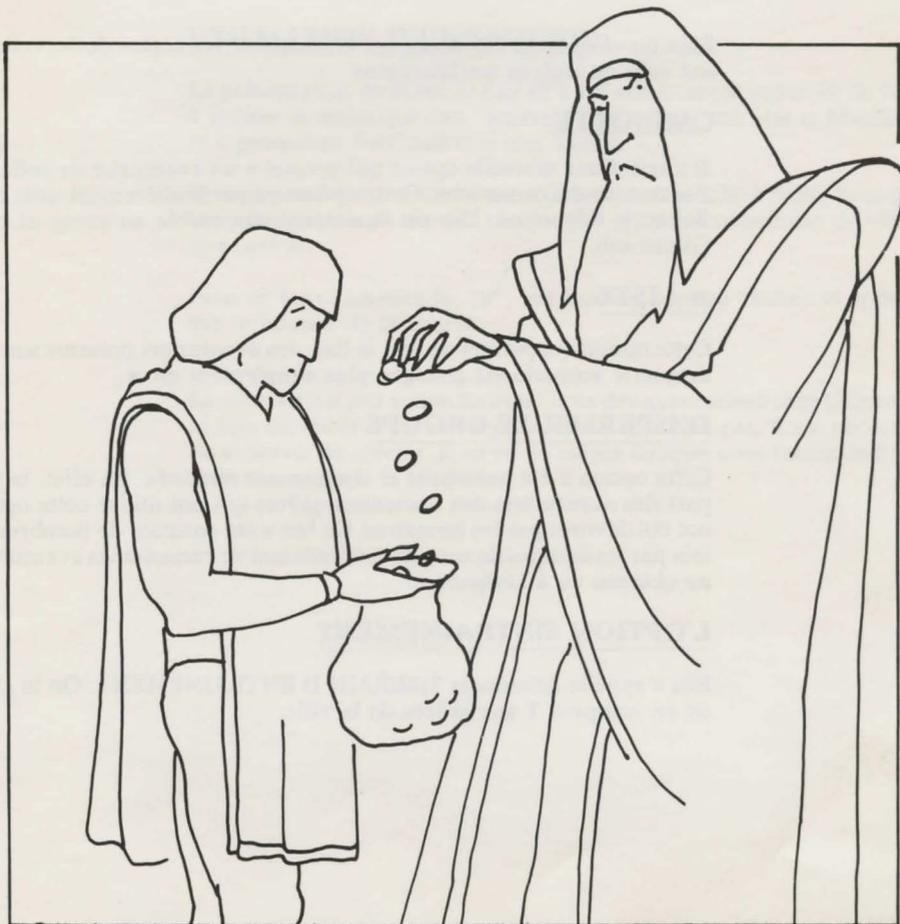
Avant votre départ, les prêtres de Cant ont lancé le yiking :

Murmures... Chants... Prières... Miracles !

C'est un avertissement qu'ils vous donnent : "Le pouvoir de L'Kbreth est celui de la planète elle-même !"

Bonne chance, puisse le Kadorto vous sourire et... les Dieux soient avec vous.

LA QUÊTE



Bien qu'elles aient été déclarées immuables, les règles de Sorcellerie ont subi de légères modifications.

CAGNOTTE

Il s'agit d'une nouvelle option qui permet à un aventurier de collecter l'or de tous ses camarades. Cette option est particulièrement utile chez Boltac le négociant. Elle est également disponible au camp et chez Gilgamesh.

* LISTE

Cette option qui permet de voir la liste des aventuriers présents sur une disquette scénario est changée plus simplement en *.

D)ISPERSER LE GROUPE

Cette option a été purement et simplement éliminée. En effet, la plupart des aventuriers des anciennes quêtes qui ont utilisé cette option ont été dévorés par les monstres. Ce fait a été constaté de nombreuses fois par les équipes de secours qui tentaient de ramener les aventuriers au château ou à Llylgamyn.

L'OPTION E)NTRAINEMENT

Elle s'appelle désormais T)ERRAIN D'ENTRAINEMENT. On la choisit en frappant T aux portes de la ville.

UTILISATION D'UNE SOURIS

La présentation de SORCELLERIE a été entièrement repensée de façon à utiliser la technique des "fenêtres" introduite sur Lisa et Macintosh et à permettre l'utilisation d'une souris.

Si vous possédez une souris ou, à défaut, un manche à balai, vous pouvez vous passer du clavier chaque fois qu'il est nécessaire de choisir une option.

Pour ce faire, amenez le  en face de l'option choisie et appuyez sur le bouton de la souris.

La souris n'est pas active lors du choix des aventuriers chez Gilgamesh ni lors du choix d'un sort à jeter. Dans ces deux cas, il est nécessaire de se servir du clavier. Il en va de même lorsque vous tentez de désarmer une arche.

L'Héritage de Llylgamyn est l'adaptation française de Legacy of Llylgamyn.

© 1983, 1984 Andrew Greenberg Inc. et Robert Woodhead Inc.

© 1984 Ediciel Matra-Hachette pour l'adaptation française.

Tous droits de traduction, d'adaptation et de reproduction réservés pour tous les pays sur le programme, la présentation et les documents d'accompagnement.

SORCELLERIE utilise le "PASCAL 1.1. Runtime Operating System" © Apple Computer Inc. 1981, © Regents of the University of California 1981.

Apple II, Apple *Ile*, Apple *Iic*, Lisa et Macintosh sont des marques déposées de la société APPLE.

Wizardry et Legacy of Llylgamyn sont des marques déposées de la société Sir-Tech Software Inc.
