

ALCANTARA

08



LE LIVRE DE ZARG

Ce livre renferme des informations sur la plupart des aspects de la planète Zarg et fournit des détails d'une importance capitale pour quiconque souhaite y entreprendre des opérations minières. Les informations sont répertoriées par chapitre. Pour obtenir celle que vous désirez, cliquez sur le titre de chapitre correspondant. La page choisie s'affiche. La marge gauche du livre contient une série de boutons qui vous permet de tourner les pages pour vous rendre à l'endroit voulu.



TITRES DE CHAPITRES

A PROPOS DE CE LIVRE

COMMENT COMMENCER DIGGERS (OPTIONS DE JEU)

LA PLANETE ZARG et LE 412^e GLORIEUX

DESCRIPTION DE LA COURSE DES MINEURS

DESCRIPTION DES ZONES

FLORE ET FAUNE

LE MAGASIN D'APPROVISIONNEMENT

EQUIPEMENT DU MINEUR

LA BANQUE DE ZARG

LA BOURSE DE ZARG

L'HISTOIRE MINIERE DE ZARG



A PROPOS DE CE LIVRE

Utiliser le livre de Zarg est un jeu d'enfant. Pour afficher ses pages, le livre utilise une substance révolutionnaire appelée le TNT (voir la section TNT), grâce à laquelle il ne requiert pour fonctionner qu'une couverture, un feuille de TNT et son mécanisme de contrôle (trois émeraudes taillées et incrustées dans la tranche).

La première émeraude en haut renvoie le lecteur à la page d'index.

La deuxième émeraude le fait passer à la page suivante.

La troisième émeraude le fait revenir à la page



précédente.

Pour accéder à la page de votre choix, il vous suffit d'appuyer sur les boutons correspondants.

Pour sélectionner un chapitre, pointez sur le titre correspondant. Vous accédez ainsi à la première page de ce chapitre.

LE T.N.T.

Le Livre de Zarg est fait d'une substance remarquable semblable au papier, et appelée TNT (Transistors Neuraux Texturés). Le processus de création de ce



papier est d'une complexité tellement ahurissante que seuls les Sloargs à triple cerveau vivant dans le Grand Hall des Mille Esprits Furtifs de la planète Cerebralis sont capables de le comprendre, de sorte que nous ne nous lancerons dans aucune explication à ce sujet. Sachez toutefois que, quel que soit son mode de fabrication, le TNT exerce sur toutes sortes de livres un effet impressionnant – d'aucuns disent même révolutionnaire, mais il est toujours des originaux, généralement reconnaissables à leur pilosité faciale suspecte et à la disquette de démo mal enregistrée qui dépasse de leur poche, pour déclarer ce genre de choses—.



Les effets du TNT sont au nombre de trois et faciles à comprendre.

A. Une feuille de TNT peut contenir un nombre infini de mots, réduisant ainsi l'épaisseur d'un livre à une page.

B. Lorsqu'un lecteur touche une feuille de TNT, cette substance balaie son cerveau pour en définir le mode de discours et de lecture. Il lui suffit alors d'une nano-seconde pour présenter le texte dans le langage préféré du lecteur.

C. Lorsqu'une illustration est dessinée avec une encre spéciale sur une page de TNT, cette illustration se



déplace quand la page s'ouvre.

C'est vraiment incroyable. D'ailleurs, les résultats d'une enquête menée sur les réactions des lecteurs au TNT sont tout aussi renversants.

"Ça, ce sont encore des sornettes à la mode. Ces fichues images ne peuvent pas s'arrêter de bouger. Ça ne marchera jamais, j'en mettrais ma tête à couper."

"C'est radical, vous savez... révolutionnaire. Au fait, je fais partie d'un groupe, vous voulez écouter ma cassette ?"



COMMENT DEMARRER DIGGERS

LE BUREAU DU CONTROLEUR

A chaque fois que vous commencez un nouveau jeu ou terminez un niveau ou un jeu en cours, vous revenez au bureau du contrôleur. Celui-ci vous invite à sélectionner un niveau sur lequel commencer vos recherches ou poursuivre vos opérations fructueuses de chercheur d'or.

Avant de commencer, nous vous recommandons de lire les passages traitant des différents types de zones géographiques que vous pouvez rencontrer au cours du livre. Cela vous aidera à prévoir vos déplacements sur la



planète.

La première fois que vous commencez à jouer, vous ne pouvez sélectionner qu'une ou deux zones pour votre première opération minière : soit "DHOBBS", soit "AZERG". Ces zones se trouvent dans le coin supérieur gauche de la carte. Si vous terminez sans faute l'un de ces niveaux, vous pouvez continuer et étendre le champ de vos recherches à l'une des zones adjacentes de votre choix, en progressant ainsi sur la planète.

Une fois une zone exploitée, que ce soit en monnayant vos efforts ou en liquidant votre adversaire, un drapeau est planté pour marquer le succès de votre entreprise.



Après avoir sélectionné la zone de votre choix, vous revenez au bureau du contrôleur. Si vous commencez un nouveau jeu, il vous suggèrera de choisir une race de mineurs dans laquelle investir votre argent.

Chaque race possède ses caractéristiques particulières, ses propres objectifs, ses forces et ses points faibles (consultez le chapitre RACES de ce livre). Nous vous conseillons de lire attentivement ces descriptions avant de faire votre choix, car vous devez conserver la race choisie tout au long du jeu.

La zone de sélection des races vous permet de consulter un résumé des caractéristiques de chacune :



pour afficher la page suivante, cliquez dans le coin supérieur droit. Pour sélectionner un élément, cliquez sur la page.

Une fois les sélections effectuées, vous pouvez démarrer le jeu.

LA BANQUE

C'est la porte gauche dans le couloir du Centre de commerce de Zarg.

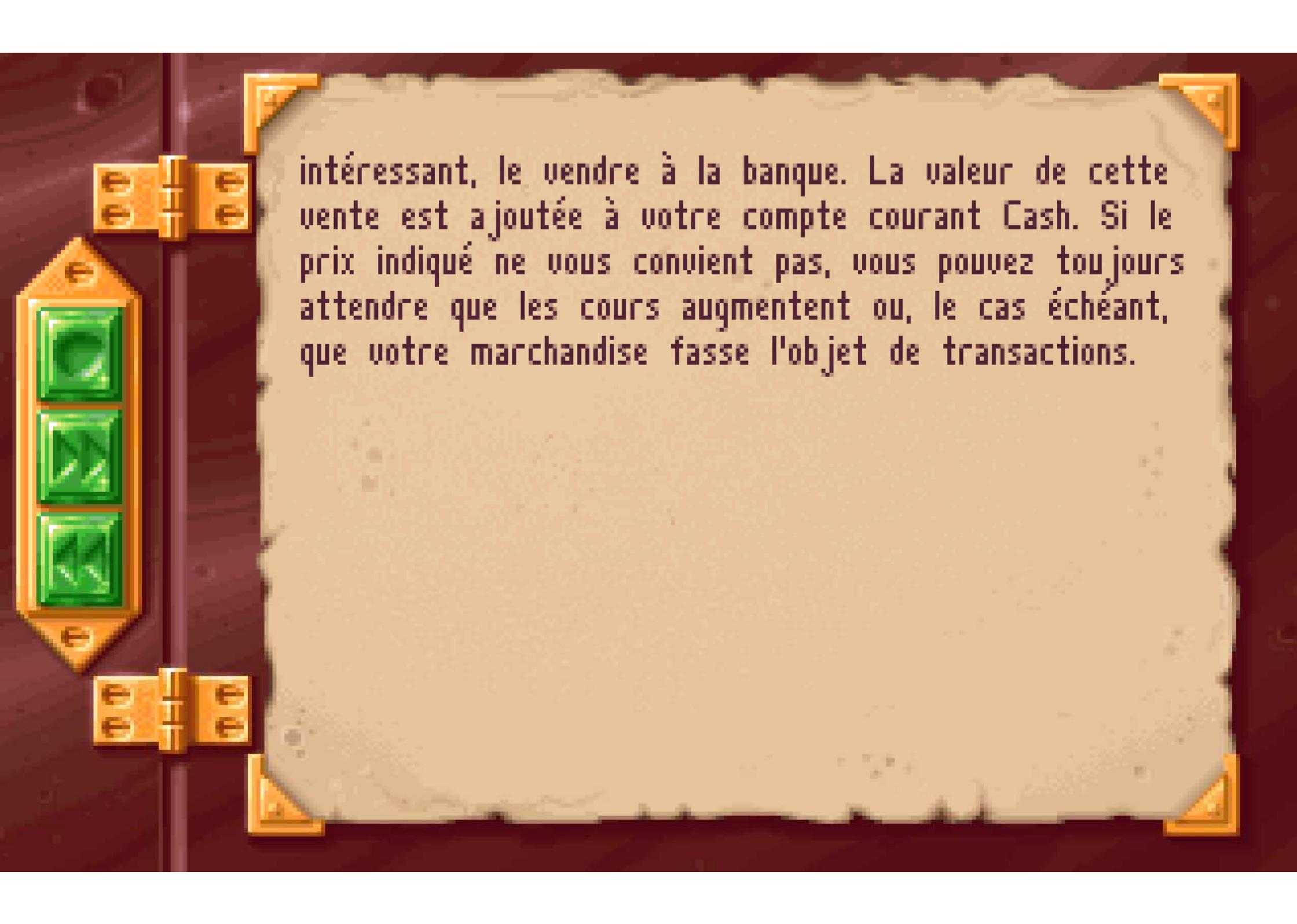
Pour une description plus détaillée des opérations bancaires et de la bourse de Zarg, consultez les chapitres correspondants de ce manuel. Voici une courte



description du système.

Si, au cours de vos opérations minières, vous découvrez des bijoux ou des minéraux précieux, vous pouvez les vendre à la banque. Sélectionnez l'icône de retour (voir au verso) pour être revenir au Centre de commerce de Zarg.

La première fois que vous entrerez dans la banque, vous verrez, sur les écrans qui surplombent chacun des guichets, afficher les cotes des différents minéraux et pierres précieuses. Si vous possédez l'un de ces minéraux, vous pouvez demander son prix d'achat actuel à l'un des guichetiers et, si le prix indiqué vous semble

A parchment scroll with a metal clasp and a green gemstone pendant. The scroll is tied with a metal clasp and has a green gemstone pendant hanging from it. The text on the scroll is in a pixelated font.

intéressant, le vendre à la banque. La valeur de cette vente est ajoutée à votre compte courant Cash. Si le prix indiqué ne vous convient pas, vous pouvez toujours attendre que les cours augmentent ou, le cas échéant, que votre marchandise fasse l'objet de transactions.



CHARGEMENT ET SAUVEGARDE DE JEU

Vous pouvez charger un nouveau jeu ou sauvegarder votre jeu en cours lorsque vous vous trouvez entre deux zones, c'est-à-dire au guichet du contrôleur. Cliquez sur le bac de rangement pour sélectionner l'option désirée.

ICONES DE CONTROLE

Mouvements des personnages



Creuser



Contrôle du stock



Retour (disponible uniquement au campement)



Téléporter



Marcher vers la gauche



Sauter



Marcher vers la droite



Attendre



Courir vers la gauche



STOP



Courir vers la droite



Retour au menu principal



Direction d'excavation



Ramasser



Déposer dans le stock



Rechercher



Passage d'un pôle de télékinésie à l'autre



PUPITRE DE COMMANDE

Compte Cash

Pierres précieuses ramassées



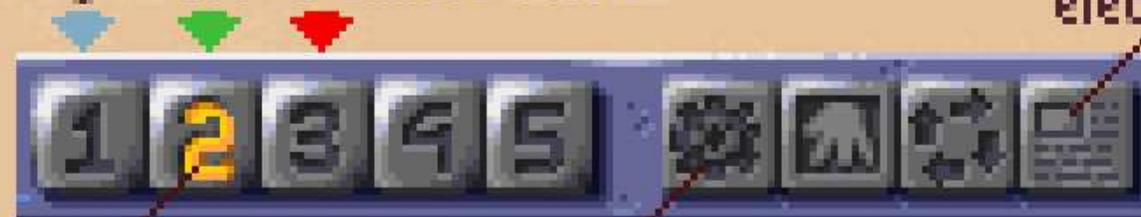
Endurance

Le gagnant

Le drapeau vert représente l'ordinateur
Vous êtes le drapeau rose

Etat individuel des mineurs

danger OK S'ennuie Mort



Livre électronique

Mineur sélectionné

Sélection de machine



LA PLANETE ZARG

La richesse minérale de la planète Zarg est légendaire. Le sous-sol de Zarg renferme d'importantes quantités de minerais et de pierres précieuses comme le diamant, le rubis, l'émeraude et l'or. Cependant, l'énorme activité volcanique de la planète qui a donné naissance à ces richesses est également la source de multiples dangers, et il est très périlleux de creuser le sol de la planète Zarg. Leurrés par des inscriptions figurant sur les cartes telles que : "Ici repose un trésor", c'est par milliers que périrent les premiers mineurs.

Mais un danger supplémentaire guette les pionniers : les



affrontements entre mineurs de races rivales et le climat général d'impunité qui règne sur la planète. De plus, une exploitation anarchique prolongée des ressources souterraines de Zarg a porté atteinte à la stabilité du sous-sol et de gigantesques gouffres ont ainsi fait leur apparition sans crier gare.

Les autorités de la planète ont alors décidé de prendre des mesures pour canaliser ces problèmes. Les premiers résultats de leur délibérations ont abouti à limiter le droit de creuser à un seul mois par an, à compter du 412^e Glorieux. Pendant les 17 mois restants, toute opération de fouilles est désormais interdite.



En plus de l'instauration de cette règle du 412^e Glorieux, les autorités ont également procédé à l'épuration et à la normalisation des procédures minières de la planète. Désormais, les règles en vigueur sont les suivantes :

1. Seules cinq races de mineurs sont autorisées à creuser.
2. Chaque opération de fouilles doit être enregistrée au Centre de commerce de Zarg.
3. Tous les minéraux extraits doivent être échangés contre du liquide à la banque de Zarg.
4. Pour encourager une compétition saine entre les pionniers, chaque section de sous-sol peut être exploitée

par deux races de mineurs.

DESCRIPTION DES RACES

Les Krishniches représentent une espèce énigmatique et secrète que l'on dit très rusée, et qui s'est dotée peu à peu de pouvoirs spéciaux de télékinésie pour passer d'un pôle à l'autre. Ces créatures à capuchons, qui sont les plus faibles de toutes, sont dépourvues de toute patience et bien que capables de creuser longtemps, elles perdent vite tout intérêt dans cet exercice et préfèrent souvent se livrer au chapardage des richesses mises au jour par les autres.





L'ordre mystique des Krishniches est soumis au tout-puissant Lord Hure, être exalté qui a décrété que son peuple devait lui ériger un temple fabuleux décoré d'or et de pierres précieuses. Les Krishniches ont commencé ce travail, mais se retrouvent maintenant à court d'argent. Ils ont besoin de trouver autant de pierres précieuses que possible pour pouvoir terminer le temple et payer les récupérateurs galactiques, les Thungurs aux redoutables battes de base-ball.

Les Krishniches obéissent à un calendrier des plus étranges, qui leur dicte, aux heures les plus imprévisibles et souvent les plus saugrenues, de tout planter là, de se réunir en cercle et de chanter à la gloire du Lord

A parchment scroll with a decorative border of gold and green elements. The scroll is mounted on a dark red background. The text is written in a black, serif font. The scroll is held in place by gold corner mounts and a central gold clasp with three green gemstones.

Hure. Ils se fâchent facilement quand leurs fouilles s'avèrent infructueuses et se prosternent devant leur maître pour obtenir son pardon.

Les Dipsos sont les mineurs idéaux.

Très rapides, ils peuvent creuser très longtemps sans s'arrêter.

Leur petite taille les privilégie pour circuler à l'intérieur des mines: ils peuvent s'introduire dans d'étroites fissures et

travailler dans des tunnels au plafond très bas. Malgré leur force, ce sont de piètres combattants, dont les Carriers ont facilement raison.

Les Dipsos n'ont qu'un seul point faible : leur goût pour le Grok, boisson d'une concentration diabolique. Les Dipsos ne connaissent pas de limites quand il s'agit de





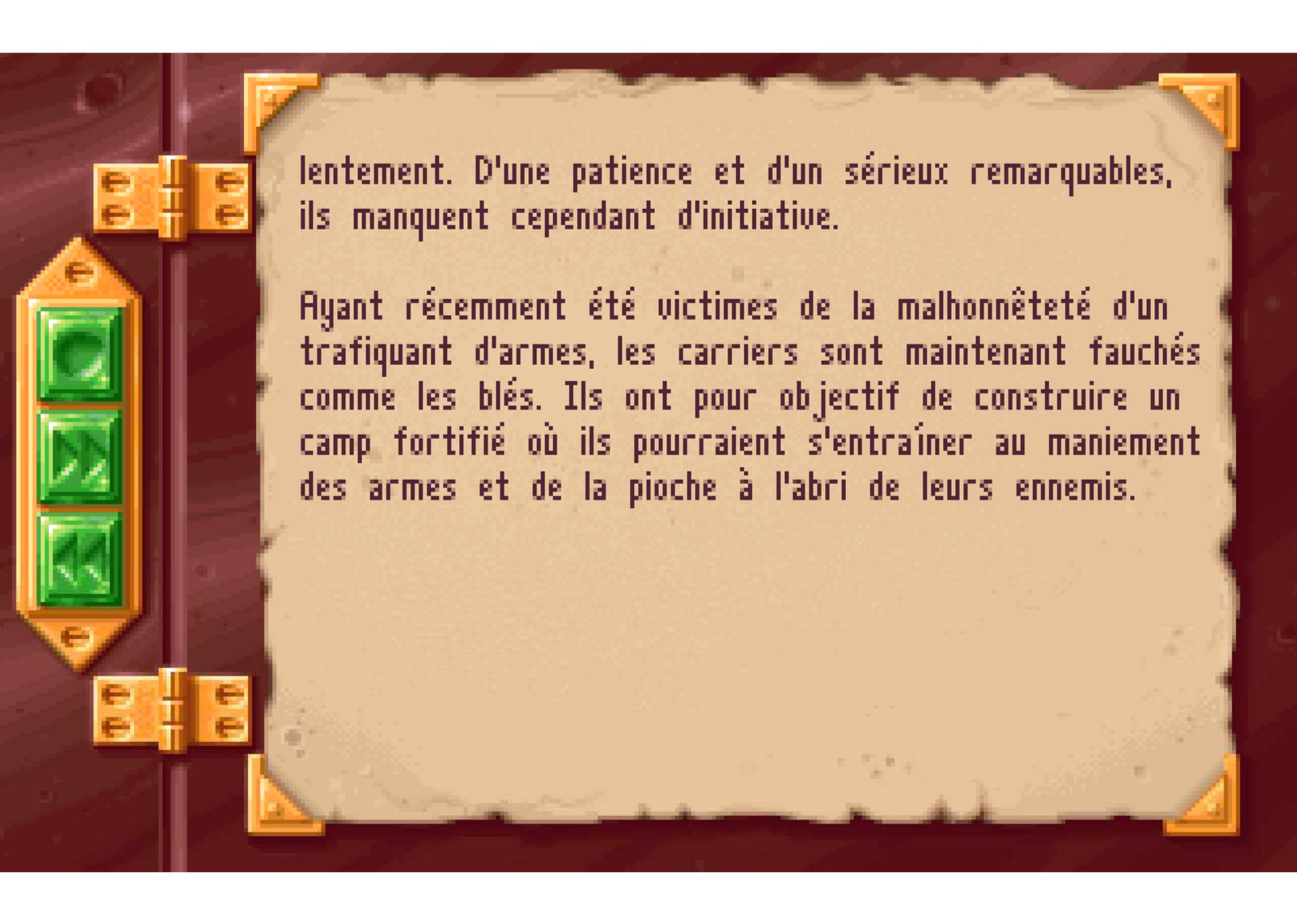
ce breuvage, pourtant décrit comme ayant un "goût inimaginable", une odeur pire que l'haleine enflammée d'un scabrosaure sorti de la vase fétide des mares de Sulphurie" et "plus propre à servir de bouclier en cas de guerre thermonucléaire qu'à éteindre la soif".

Les ingrédients (dont la description serait ici indécente) sont cependant tellement coûteux que les Dipsos sont constamment en manque d'argent. Leur ultime objectif est d'amasser une richesse suffisante pour monter leur propre brasserie, ce qui suppose qu'ils possèdent au préalable leur propre planète déserte, en raison des effets secondaires indésirables entraînés par la fabrication de ce breuvage.

La dureté des belliqueux Carriers n'a d'égale que celle du diamant. Comme leur nom le laisse supposer, les carriers ont commencé à chercher des richesses dans les carrières avant de creuser des mines à ciel ouvert puis de véritables mines souterraines.



De la race la plus forte, les carriers sont par ailleurs experts en sabotage et sont passés maîtres dans l'art de la dynamite. Toutefois, ils n'ont pas encore réussi à s'adapter parfaitement aux conditions inconfortables du travail de mine, se fatiguent facilement et creusent



lentement. D'une patience et d'un sérieux remarquables, ils manquent cependant d'initiative.

Ayant récemment été victimes de la malhonnêteté d'un trafiquant d'armes, les carriers sont maintenant fauchés comme les blés. Ils ont pour objectif de construire un camp fortifié où ils pourraient s'entraîner au maniement des armes et de la pioche à l'abri de leurs ennemis.

Les Manouches, race de mineurs très résistants, sont extrêmement curieux et grands collectionneurs de ferraille. Ils sont constamment habités d'un ardent désir de construire à partir des déchets qu'ils passent leur temps à récupérer, ce qui donne toujours aux bâtiments et machines qu'ils conçoivent des allures rafistolées.



Les Manouches sont les mineurs les plus rapides après les Dipsos et possèdent une endurance bien supérieure à celle de ces derniers. Ils aiment creuser mais se

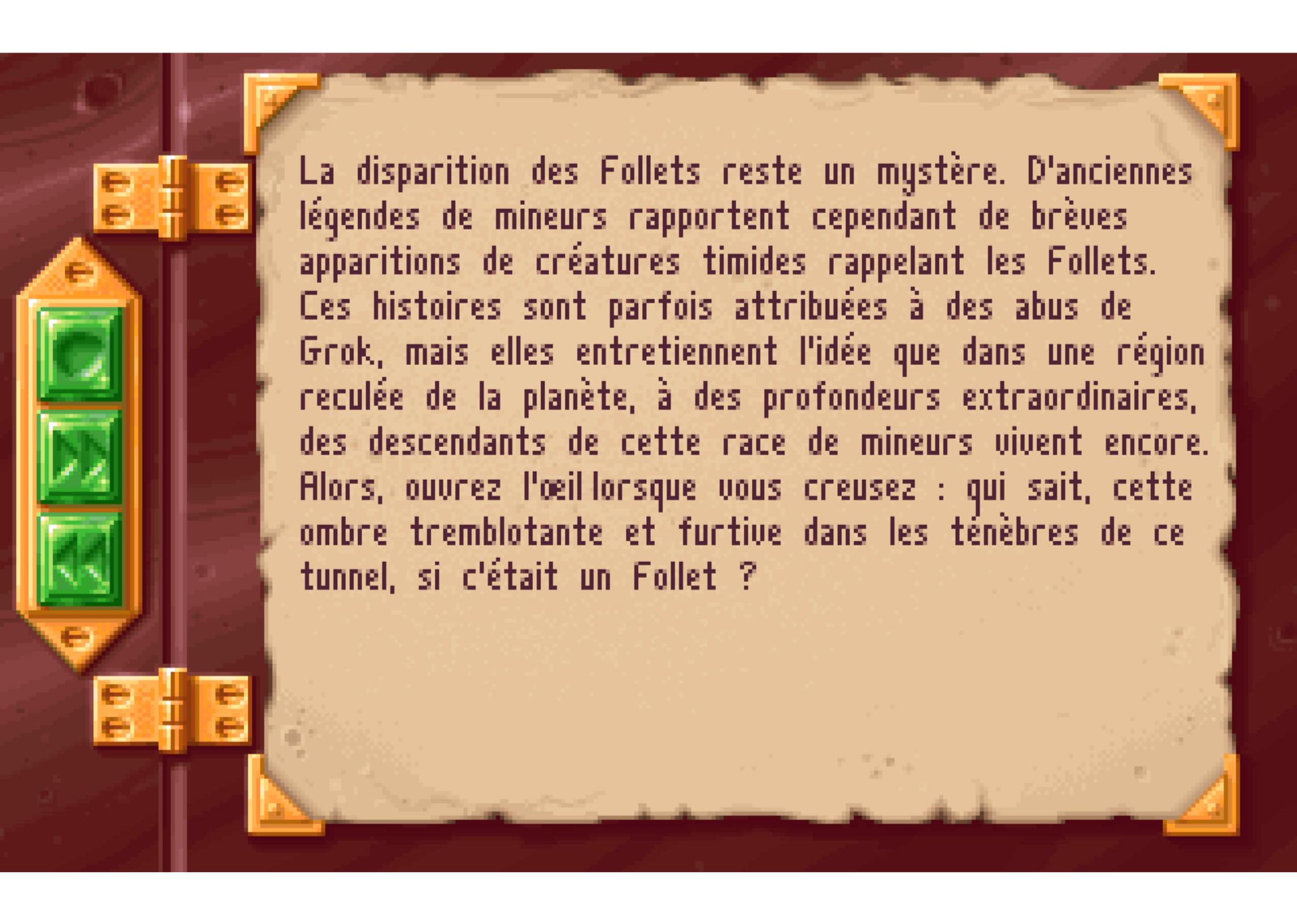


laissent facilement distraire par les objets qui leur plaisent. Leur goût pour la brocante leur attire souvent des problèmes à l'extérieur de la mine. Ils ne sont ni très agressifs, ni très bons combattants, mais leurs blessures guérissent deux fois plus vite que celles des autres mineurs.

L'objectif des Manouches est de rassembler assez d'argent pour pouvoir construire leur propre Musée des Merveilles Métalliques (surnommé non sans ironie le Tas de Ferraille), pour abriter déchets historiques et sculptures de nature inhabituelle ou créative.



Les Follets représentent la dernière espèce dérivée de cette race timorée et pacifique de mineurs qui disparut sans laisser de traces de la surface de la planète. On raconte que les Follets, considérés comme les meilleurs mineurs qui soient, ont creusé leur propre tombe, s'épuisant eux-mêmes et épuisant leur enthousiasme à force de travail au cours d'une saison de fouilles particulièrement exténuante. Après une dernière visite à la banque de Zarg où ils abandonnèrent la totalité de leur biens terrestres en faisant passer toute leur richesse de l'autre côté du guichet – entraînant ainsi une ruée sur le diamant qui ébranla le marché galactique – ils traversèrent la planète et disparurent.



La disparition des Follets reste un mystère. D'anciennes légendes de mineurs rapportent cependant de brèves apparitions de créatures timides rappelant les Follets. Ces histoires sont parfois attribuées à des abus de Grok, mais elles entretiennent l'idée que dans une région reculée de la planète, à des profondeurs extraordinaires, des descendants de cette race de mineurs vivent encore. Alors, ouvrez l'œil lorsque vous creusez : qui sait, cette ombre tremblotante et furtive dans les ténèbres de ce tunnel, si c'était un Follet ?

DESCRIPTION DES CARACTERISTIQUES DE RACE

Endurance



Force



Patience



Vitesse de travail



Intelligence



Agressivité



Attributs spéciaux



Pouvoir de télékinésie (Krishniches seulement)



Guérison rapide (Manouches seulement)





DESCRIPTION DES ZONES

Les prairies : savanne arrosée de cours d'eau qui séparent les bandes de terre. Le sous-sol de cette zone renferme d'autres rivières et cavernes ainsi que quelques roches impénétrables. De récentes découvertes ont mis au jour les restes fossilisés de grandes créatures d'origine inconnue.

Forêt/Jungle : région principalement constituée de plaines interrompues par des rivières aux vastes méandres et de petits lacs. La surface de cette région est très riche en éléments nutritifs et donne naissance à des arbres gigantesques dont les cimes percent le ciel



et les racines interminables pénètrent au plus profond de la terre, formant, un entremêlement de nœuds si épais qu'aucune pioche ne peut les briser ni les soulever.

L'entrée des mines doit donc être creusée dans des clairières dépourvues de ces ramifications souterraines. On raconte sur cette région d'étranges histoires de vie végétale particulière, mais aucune preuve n'est encore venue les confirmer.

Le désert : cette région aride de Zarg est constituée de sables mouvants et de dunes. Les effets de l'érosion y sont manifestes : le sable a enseveli et d'énormes blocs de roche en forteresses invincibles.



Le sable est percé d'énormes structures de cristal aux couleurs vives et la terre habitée de lacs et sources d'eau souterraines.

La glace : il règne un climat glacial dans cette région de mers froides peuplées d'icebergs, un climat glacial. Creuser à ces niveaux de jeu requiert des précautions particulières en raison des risques d'inondations, surtout dans les icebergs.

Les îles : il s'agit d'un archipel étendu dont les îles sont éparpillées sur un vaste océan. Ces îles sont toutes reliées entre elles bien au-dessous de la surface de l'eau, formant ainsi une gigantesque chaîne de

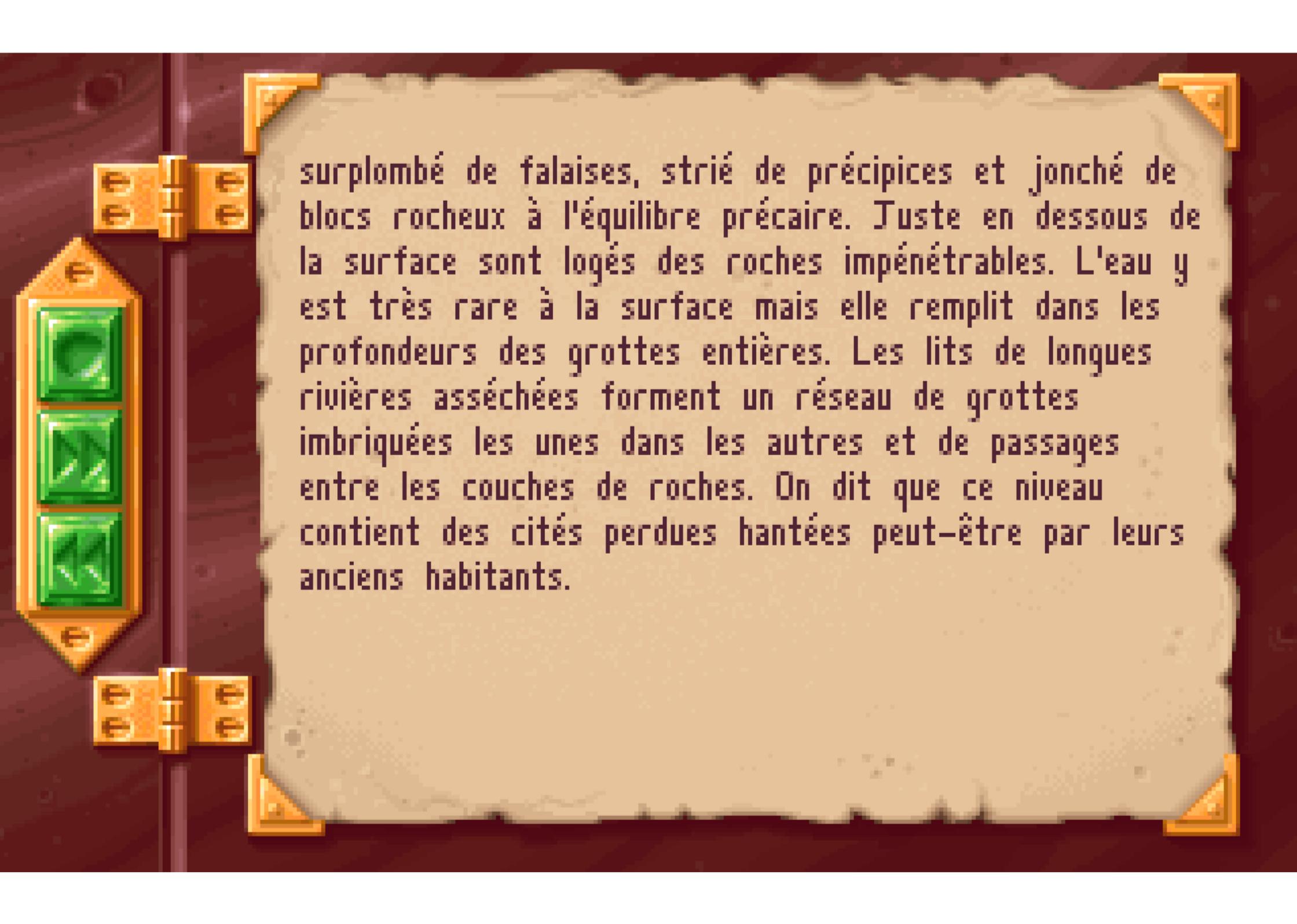


montagnes sous-marine.

Les montagnes sont constituées de pics élevés et de pentes rocailleuses instables qui offrent peu de sites propres à l'exploitation minière. Disséminées entre les montagnes se trouvent cependant de vastes grottes plus appropriées à ce travail.

Dans certaines régions, l'écorce déjà épaisse de la surface recouvre en plus des couches de roche dure qui rendent les fouilles impossibles. Le sol renferme également des sources d'eau.

Le désert de rocs rappelle le Grand Canyon : il est



surplombé de falaises, strié de précipices et jonché de blocs rocheux à l'équilibre précaire. Juste en dessous de la surface sont logés des roches impénétrables. L'eau y est très rare à la surface mais elle remplit dans les profondeurs des grottes entières. Les lits de longues rivières asséchées forment un réseau de grottes imbriquées les unes dans les autres et de passages entre les couches de roches. On dit que ce niveau contient des cités perdues hantées peut-être par leurs anciens habitants.

LA FLORE ET LA FAUNE

La disparition pure et simple de toute l'expédition Frinklin en '95 a porté un coup sévère aux recherches anthropologiques et botaniques de la planète Zarg, car on ne dispose en conséquence d'aucun rapport exhaustif sur la flore et la faune de Zarg. Les notes et illustrations ci-dessous proviennent d'une série de témoignages tantôt de spécialistes, tantôt d'amateurs, et il ne fait aucun doute que la planète compte d'autres formes de vie animale et végétale. Nous nous permettons de vous rappeler que si vous disposez d'informations, d'échantillons ou d'esquisses relatives à de nouvelles formes de vie, vous pouvez les envoyer au professeur



Mazone, Tour Devis, Institut de Verdure Galactique
Tazieff.

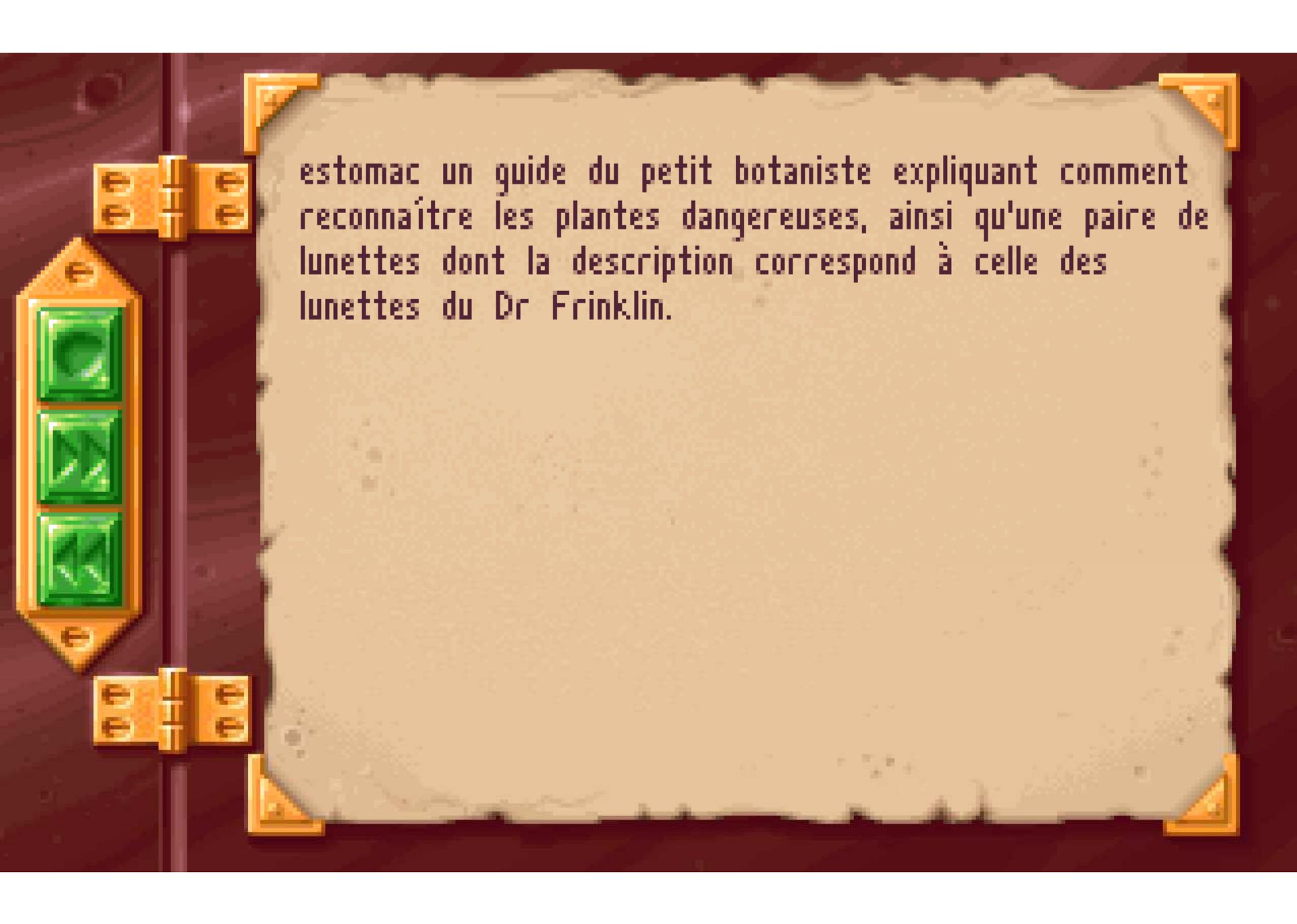
Triffidus Carnivorus

Pousse dans les régions couvertes de jungle et de forêt, où elle se mêle au feuillage des autres arbres et plantes.

Plante carnivore d'une férocité extrême et d'un grand appétit, elle se reconnaît à la couleur inhabituelle de ses feuilles.

À la suite de la capture et de l'examen à l'infrarouge d'un spécimen de cette espèce, il a été trouvé dans son





estomac un guide du petit botaniste expliquant comment reconnaître les plantes dangereuses, ainsi qu'une paire de lunettes dont la description correspond à celle des lunettes du Dr Frinklin.

Fungus Kaleidoscopus

Poussant à la surface de la terre dans des endroits variés, ces champignons forment des agglomérats importants, facilement reconnaissables grâce à leur grand chapeau rouge parsemé de taches blanches.

Au cours d'une étude scientifique, des résultats ont prouvé que la consommation de ces champignons a des effets très divers selon les individus. Certains y ont succombés





purement et simplement, d'autres sont devenus deux fois plus forts qu'avant, d'autres encore ont commencé à se comporter de façon étrange, tenant des discours inintelligibles sur des girafes roses.

Stégosaurus

Gros dinosaure vivant dans des grottes souterraines. Doté d'une peau couleur sable et de deux cornes.



En général docile, le stégosaure charge si vous le provoquez ou le menacez.

Dans les tunnels étroits, il peut littéralement écraser ses ennemis.



Rotorysaurus

Dinosaure peu courant vivant dans les niveaux souterrains de la planète, bien qu'il lui arrive de se retrouver à la surface après s'être égaré. Considéré normalement comme assez placide, il peut cependant infliger de sévères dégâts à celui qui l'aura provoqué ou attaqué.

Vélocirapteur

Dinosaure habité d'une méchanceté sidérante. N'attend aucunement d'être provoqué pour attaquer. Abhorre purement et simplement la vue de la plupart des autres

A parchment scroll with a decorative border of gold and green elements. The scroll is mounted on a dark red background. The text is written in a black, serif font. The scroll is held in place by gold corner mounts and a central gold clasp with green gemstones.

créatures. Malgré son gabarit relativement modeste, il peut frapper avec la force d'un stégosaure. Évitez-le à tout prix et, si vous le rencontrez, fuyez aussi vite que vous le pouvez, ou attirez-le vers les mines de vos adversaires avant de vous enfuir.

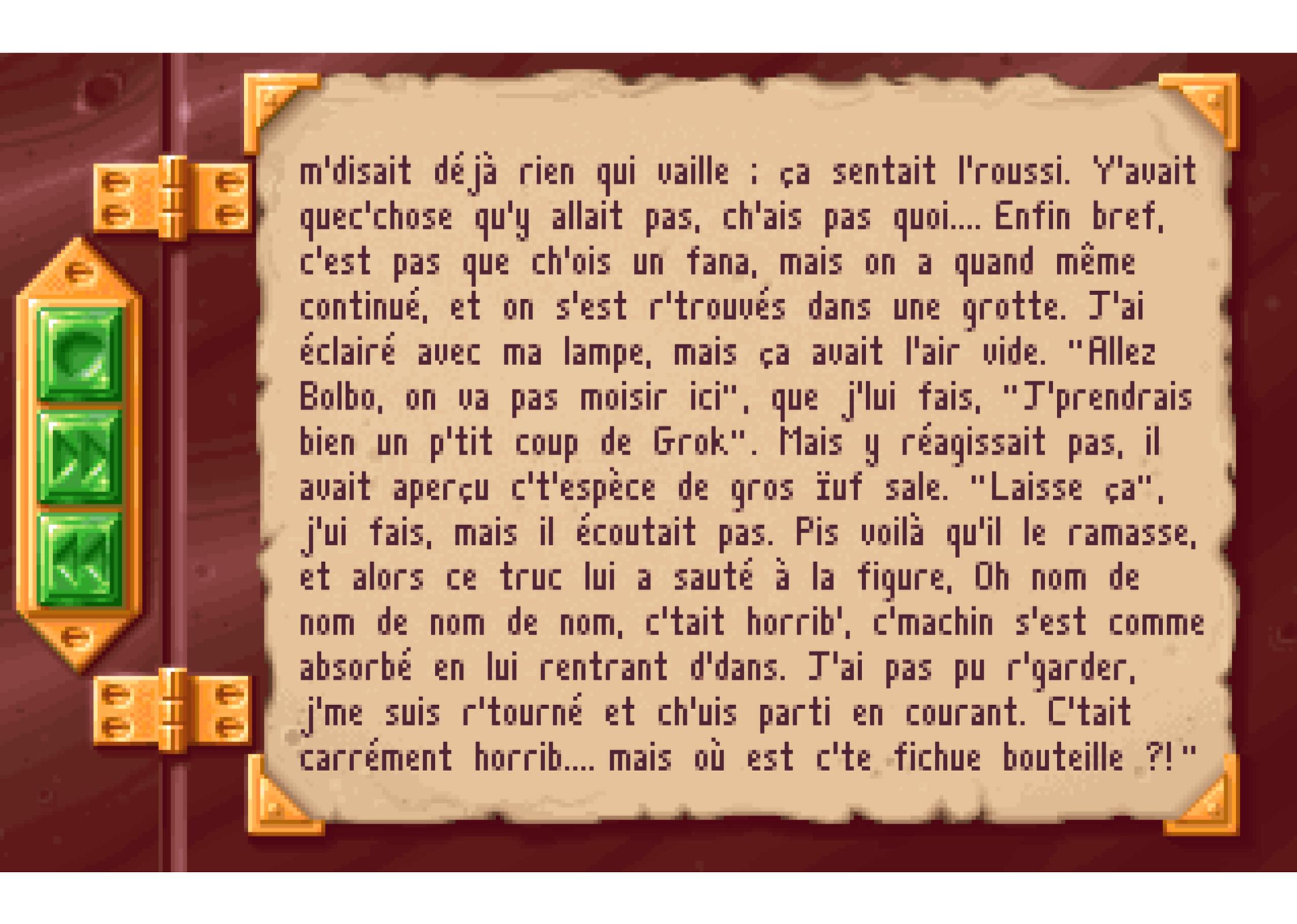
Oeufus
Horribilis

La seule
description
dont on
dispose de
ces oeufs de
provenance



inconnue est celle d'un mineur maintenant à la retraite.
Voici son témoignage :

"C'était l'horreur. Le gars a dit qu'on d'vait creuser
dans c'te roche. Ben vous voulez que j'vous dise, ça

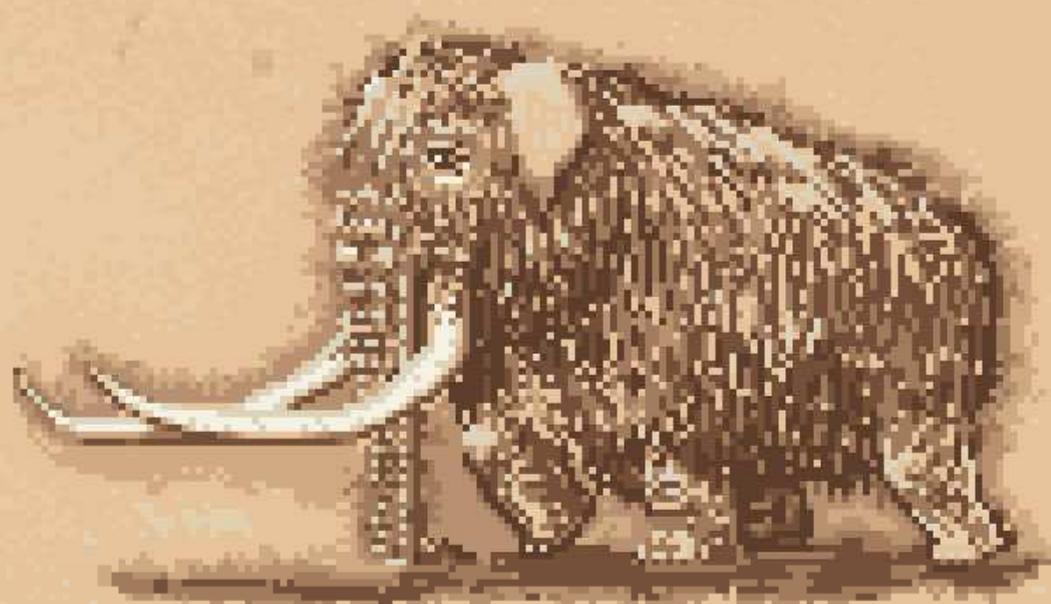


m'disait déjà rien qui vaille : ça sentait l'roussi. Y'avait quec'chose qu'y allait pas, ch'ais pas quoi... Enfin bref, c'est pas que ch'ois un fana, mais on a quand même continué, et on s'est r'trouvés dans une grotte. J'ai éclairé avec ma lampe, mais ça avait l'air vide. "Allez Bolbo, on va pas moisir ici", que j'lui fais, "J'prendrais bien un p'tit coup de Grok". Mais y réagissait pas, il avait aperçu c't'espèce de gros iuf sale. "Laisse ça", j'ui fais, mais il écoutait pas. Pis voilà qu'il le ramasse, et alors ce truc lui a sauté à la figure, Oh nom de nom de nom de nom, c'tait horrib', c'machin s'est comme absorbé en lui rentrant d'dans. J'ai pas pu r'garder, j'me suis r'tourné et ch'uis parti en courant. C'tait carrément horrib... mais où est c'te fichue bouteille ?!"

Mammifères laineux

Gros mammifères ayant sans doute vécu sur Zarg il y a un million d'années.

Les restes gelés de l'un de ces animaux ont été découverts il y a un an, et il n'est pas exclu que l'on découvre des créatures pétrifiées dans d'autres régions glacées. Des explorateurs qui mouraient de faim dans l'Arctique





ont déjà consommé de la viande de mammifères laineux.
Écoutons ce qu'ils en disent :

"Mmmn, laissez-moi juste ... une seconde pour finir
mmmmn... ma bouchée..."

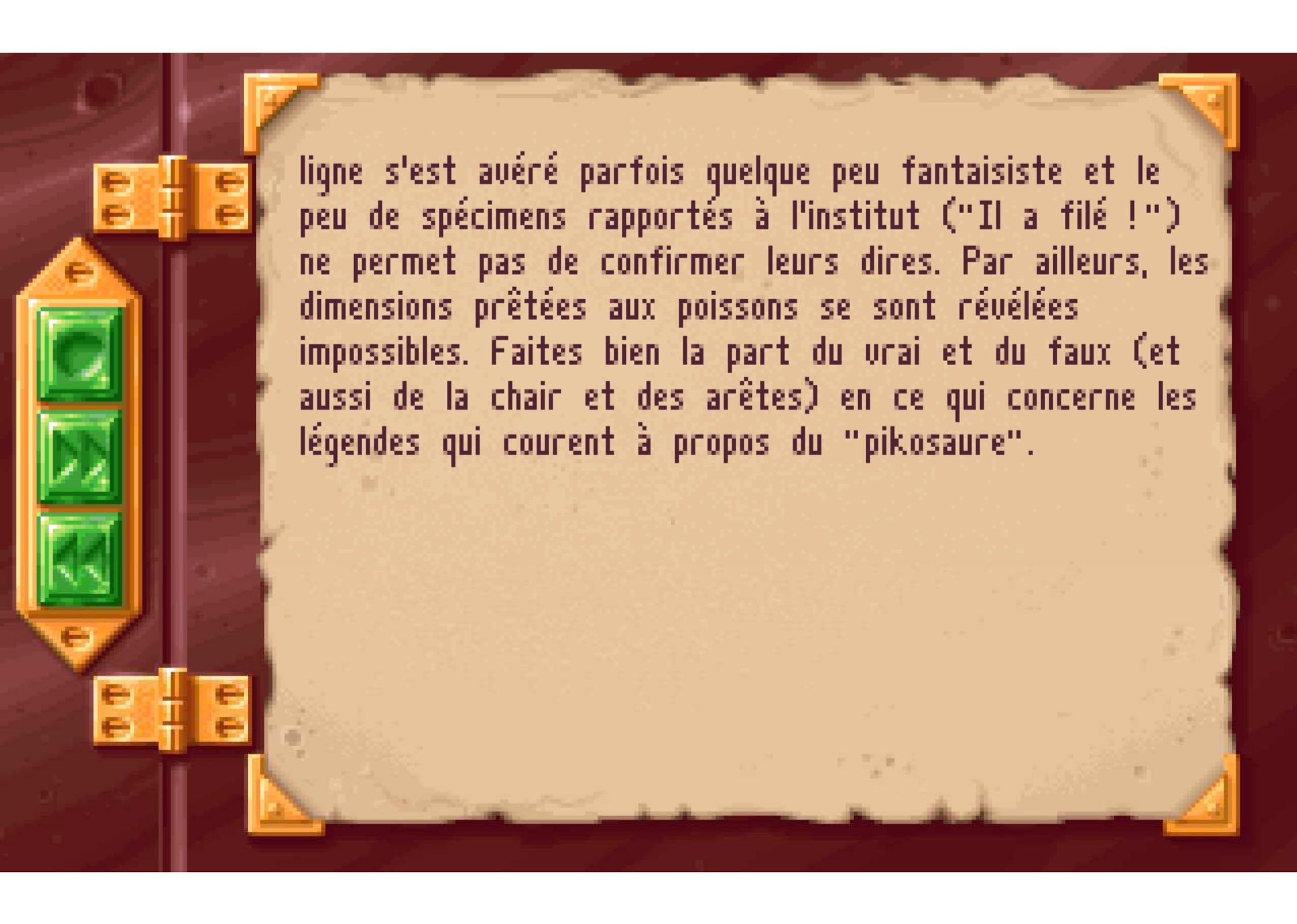
"Je crois que le végétarisme est sur le point de faire
un nouvel adepte."

"Hommm, hommm, Lord Hure, hommm, hommm."

Poissons



On a recensé l'existence de nombreuses variétés de poissons. Cependant ce qu'affirment les pêcheurs à la



ligne s'est avéré parfois quelque peu fantaisiste et le peu de spécimens rapportés à l'institut ("Il a filé !") ne permet pas de confirmer leurs dires. Par ailleurs, les dimensions prêtées aux poissons se sont révélées impossibles. Faites bien la part du vrai et du faux (et aussi de la chair et des arêtes) en ce qui concerne les légendes qui courent à propos du "pikosaure".

Les vers des sables

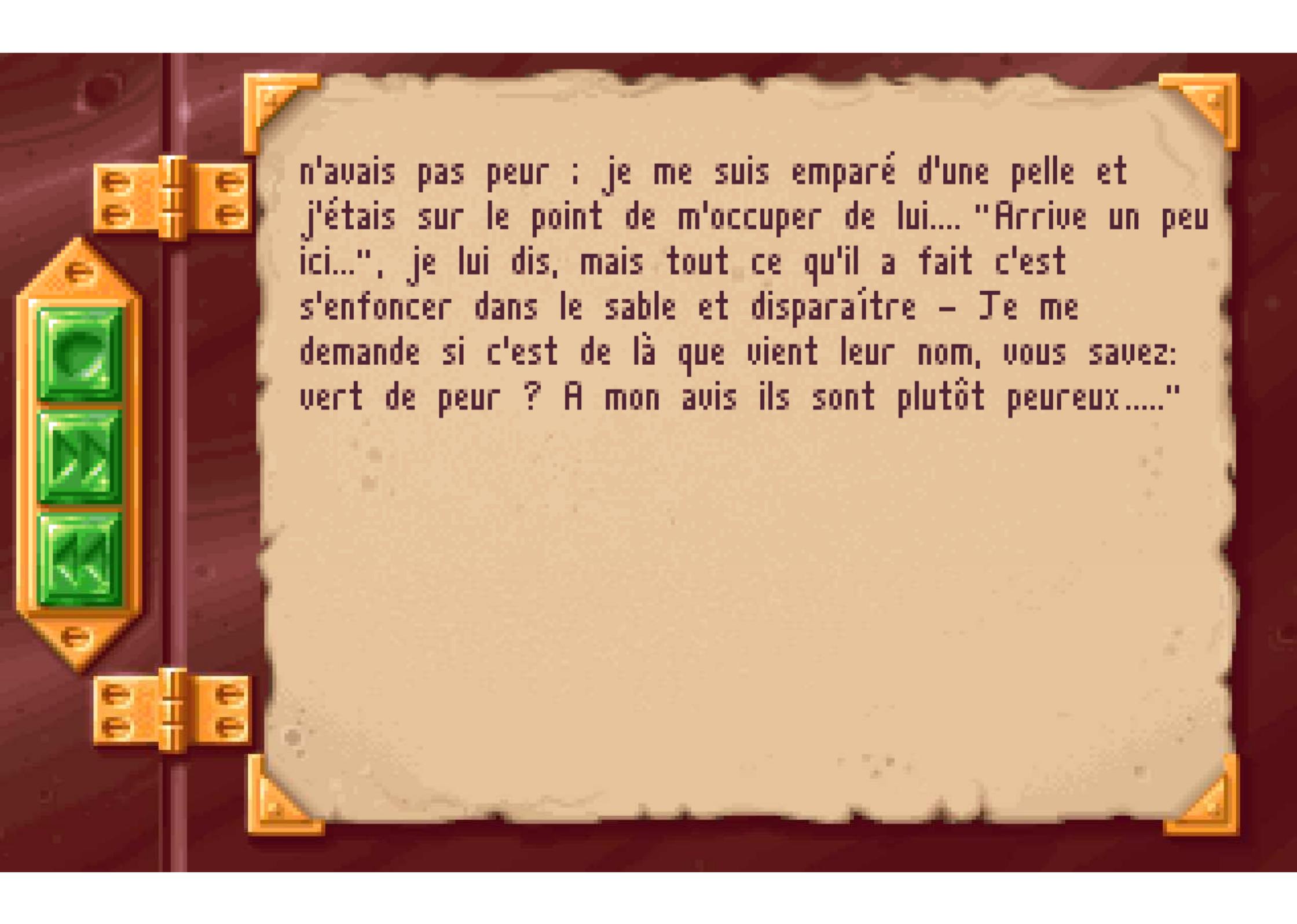


Ce sont des créatures énormes de sexe indéterminé. Timides, ces animaux vivent dans les profondeurs de la terre, de sorte qu'on ne les voit que rarement et que



l'on ne sait que peu de choses sur leur comportement. Voici le témoignage d'un carrier après sa rencontre avec un ver des sables.

"Nous étions tout à notre travail, creusant tranquillement – enfin, si on peut travailler tranquillement avec de la dynamite – quand, tout-à-coup, la terre s'est mise à trembler sous mes pieds. J'avoue que pendant une minute, j'ai été complètement désespéré. Mais avant que j'ai le temps de réfléchir à ce qui se passait, je suis tombé à la renverse et me suis fracturé le crâne. Bizarrement, cela m'a remis les idées en place et j'ai vu qu'il s'agissait de l'un de ces gros vers – vraiment gros, et tout. Notez bien que je



n'avais pas peur : je me suis emparé d'une pelle et j'étais sur le point de m'occuper de lui... "Arrive un peu ici...", je lui dis, mais tout ce qu'il a fait c'est s'enfoncer dans le sable et disparaître - Je me demande si c'est de là que vient leur nom, vous savez: vert de peur ? A mon avis ils sont plutôt peureux....."

Apparitions mystérieuses !

Au cours des années, des rumeurs se sont mises à circuler à propos d'étranges êtres aériens habitant dans des cavernes au plus profond de la planète Zarg. Les mineurs qui ont pu échapper à ces créatures et regagner la surface en étant encore capables de relater leur aventure ont évoqué l'apparition de formes fantomatiques aux mouvements lents qui se sont attaquées au groupe et ont tué les hommes. D'autres récits parlent de créatures extrêmement rapides aux allures de mineurs tombant du plafond des hautes cavernes, fondant sur leurs proies et les tuant instantanément. Les histoires répétées par les pionniers



d'un bar à l'autre de la planète racontent que ces êtres sont les fantômes des mineurs tués par les chercheurs d'or sans concession, et les zombies sont le résultat du contact de ces fantômes avec les mineurs vivants. Quoi qu'il en soit, nous vous conseillons d'éviter à tout prix ces apparitions. Ce n'est pas que les autorités croient en ce genre de choses, mais enfin, ... vous comprenez....

On relate d'autres rencontres bizarres avec des créatures qui semblent "venues d'ailleurs" et vaguement apparentées à Deufus Horribilis. Ces manifestations n'ont cependant pas été confirmées, toutes les expéditions organisées afin d'éclaircir ces rumeurs ayant



mystérieusement disparu. Alors, prudence !

La planète est parsemée de portails surnommés "ports tourbillonnants". Ces objets surprenants flottent tranquillement à travers le monde souterrain, et tout mineur prisonnier de l'un d'eux est immédiatement emporté au hasard vers une région de cette zone. Les fanatiques de la religion krishniche sont convaincus que les ports tourbillonnants incarnent les restes spirituels des Krishniches à l'âme imparfaitement éclairée destinés à errer dans la planète Zarg sous cette forme incomplète. D'autres mineurs aux moindres préoccupations intellectuelles considèrent simplement ces portails comme un mystère de plus sur cette planète étrange et ne



cherchent à trouver aucune explication à leur existence, ce qui nous semble être une approche beaucoup plus raisonnable.

La planète Zarg possède encore de vastes régions non répertoriées et, dans une large mesure, inconnues des habitants. Les informations fournies plus haut ne représentent donc rien de plus qu'un résumé de l'état actuel des connaissances. Alors lancez-vous dans l'aventure... en vous rappelant que le monde renferme plus de choses que vous n'en voyez !



LE MAGASIN D'APPROVISIONNEMENT

Le magasin d'approvisionnement offre un large éventail de matériel de fouilles. Le stock a été entièrement choisi par un vétéran de la profession possédant une connaissance parfaite des conditions de vie souterraines. La plus grande partie du matériel a été achetée lors d'une vente-déballage sur un petit territoire de la Terre appelée la Grande-Bretagne, où l'activité minière n'est plus aujourd'hui qu'un vague souvenir.

Lorsque vous pénétrez dans le magasin, le vendeur affable est trop heureux de pouvoir vous guider à travers les différentes étapes du processus d'achat. Son

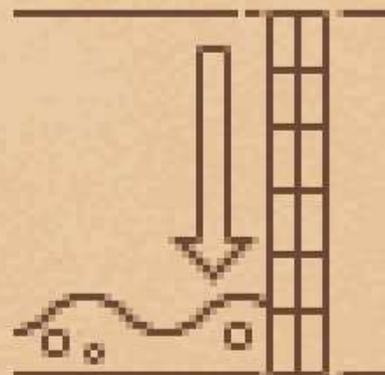


livre de magasin contient le prix et la description de tout l'équipement en stock. Un hologramme de chaque article permet à l'acheteur éventuel de voir comment il se présente.

Pour choisir un article, cliquez simplement sur le symbole approprié. La somme correspondant à son prix est automatiquement débitée de votre compte Cash.

EQUIPEMENT DU MINEUR

Portes anti-inondation



Prix : 80 crédits

Poids : 10 essouffles

Informations générales : la porte anti-inondation ne peut être ouverte ou fermée que par celui qui l'a installée. Elle est extrêmement utile dans les régions à risque



d'inondations éclair.

Peut également servir à protéger votre exploitation de vos rivaux.

Les portes anti-inondation résistent très bien à la pression et à l'action de la plupart des machines à forer, mais sont impuissantes face à une lourde charge d'explosifs.

Télépôle

Prix : 260 crédits

Poids : 12 essouffles

Informations générales : sans doute l'élément essentiel de l'équipement du mineur.

Le télépôle permet à son utilisateur de passer instantanément d'un télépôle à l'autre.

Au début des opérations minières, chaque race de mineurs reçoit un télépôle. Les Krishniches peuvent se servir des télépôles des autres mineurs.

Les autres races ne peuvent utiliser que le leur.



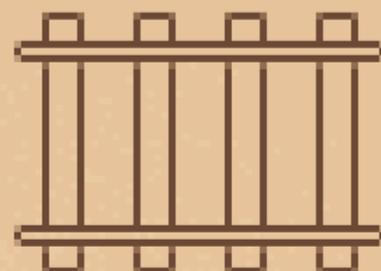
Rails de chemin de fer

Prix : 10 crédits

Poids : 3 essouffles

Informations générales : les sections individuelles de rails sont relativement courtes, mais se vendent par lot de 5. Le poids indiqué ci-dessus correspond donc à 5 sections.

Il est important de positionner les rails convenablement dès le départ : une fois posés, ils sont définitivement reliés au sol et impossibles à déplacer ou à transpercer d'un cop de pioche.



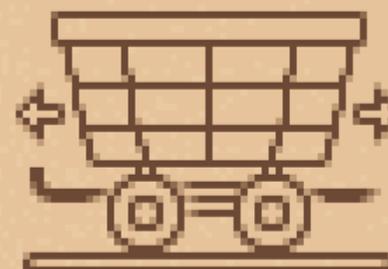
Wagon automatique

Prix : 100 crédits

Poids : 4 essouffles

Informations générales : wagon de conception très ingénieuse, autopropulsé et à pilotage automatique.

Peut transporter d'importantes quantités de matériel. Idéal pour le transport rapide des mineurs ou des minéraux d'un site à l'autre.



Petite foreuse

Prix : 150 crédits

Poids : 8 essouffles

Informations générales :
machine sans fil.

Surnommée la "taupe".

Légère et portable.

Creuse beaucoup plus vite que le plus rapide des mineurs.



Section de pont

Prix : 25 crédits

Poids : 3 essouffles

Informations générales : article très précieux pour franchir ruisseaux et rivières.

Extrêmement résistant, peut supporter des charges importantes.

Une section de pont doit être fermement ancrée dans le sol.

Attention : les ponts sont des cibles vulnérables – passez-les avec prudence.



Excavatrice verticale

Prix : 170 crédits

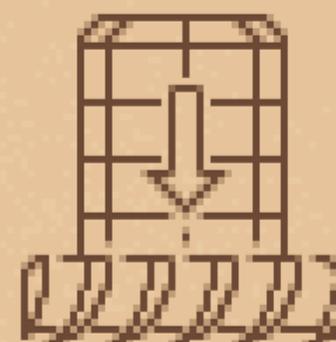
Poids : 10 essouffles

Informations générales : surnommée le "tire-bouchon" à cause de son mode de forage.

Cette machine ne sert qu'à creuser verticalement et vers le bas.

Une fois mis en route, le "tire-bouchon" creuse de façon automatique pendant un temps déterminé jusqu'à ce qu'il rencontre un obstacle.

Abstenez-vous de l'utiliser dans les zones au sol détrempé.



Grande foreuse

Prix : 230 crédits

Poids : 11 essouffles

Informations générales : plus connue sous le nom de "Monstre", cette machine est un formidable outil de forage.

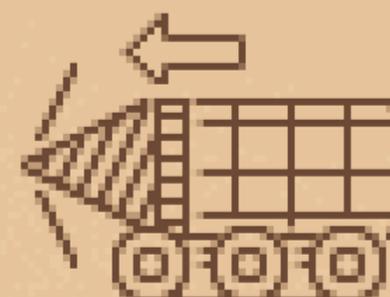
Peut creuser dans la roche à une vitesse remarquable.

A ne manier qu'avec une précaution extrême.

Pour commencer à creuser, pointez sur l'endroit choisi.

Ne vous mettez jamais devant le "monstre".

Cette machine ne fore que vers l'avant.



Canot pneumatique

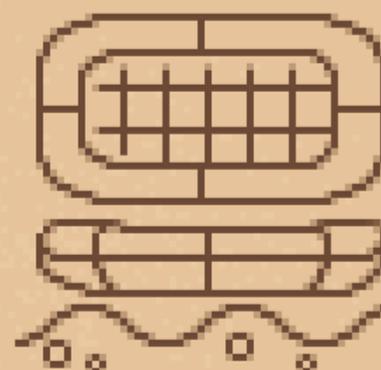
Prix : 60 crédits

Poids : 5 essouffles

Informations générales : objets à longue durée de vie.

Capacité de transport limitée à une personne.

N'est pas conçu pour les mers agitées ou les longues traversées.



Explosifs

Prix : 20 crédits

Poids : 4 essouffles

Informations générales : ATTENTION
: à manier avec précaution.

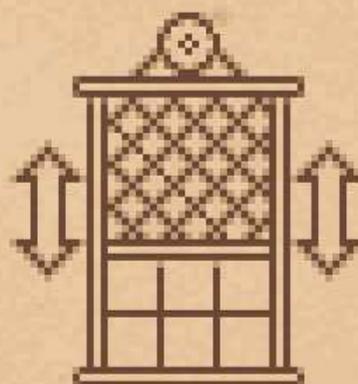
Un matériel d'une importance primordiale pour faire sauter les rochers résistants à la pioche ou pour forcer l'entrée d'une mine rivale.

Le maniement des explosifs ne laisse que peu de place à l'improvisation, et la moindre erreur peut être fatale !



Monte-charge

Prix : 220 crédits



Poids : 12 essouffles

Informations générales : particulièrement utile pour transporter d'importantes quantités de matériel, de minéraux ou de personnes entre les veines et l'entrée de la mine.



Une fois installé, le monte-charge occupe sa place définitive et ne peut être transféré à un endroit différent.

Assurez-vous de positionner correctement le monte-charge, le bloc supérieur en haut et la partie basse fermement ancrée dans une section de sol solide : le bon positionnement de ces éléments est indispensable à la mise en route de la machine.

Carte au TNT

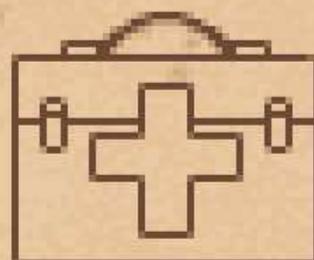
Prix : 215 crédits

Poids : 3 essouffles

Informations générales : il s'agit probablement de l'élément le plus utile pour un mineur, exception faite du guide bien sûr ! Cette carte, qui utilise les propriétés du papier TNT, montre l'ensemble de la zone concernée avec toutes ses caractéristiques et fait l'objet d'une mise à jour régulière.



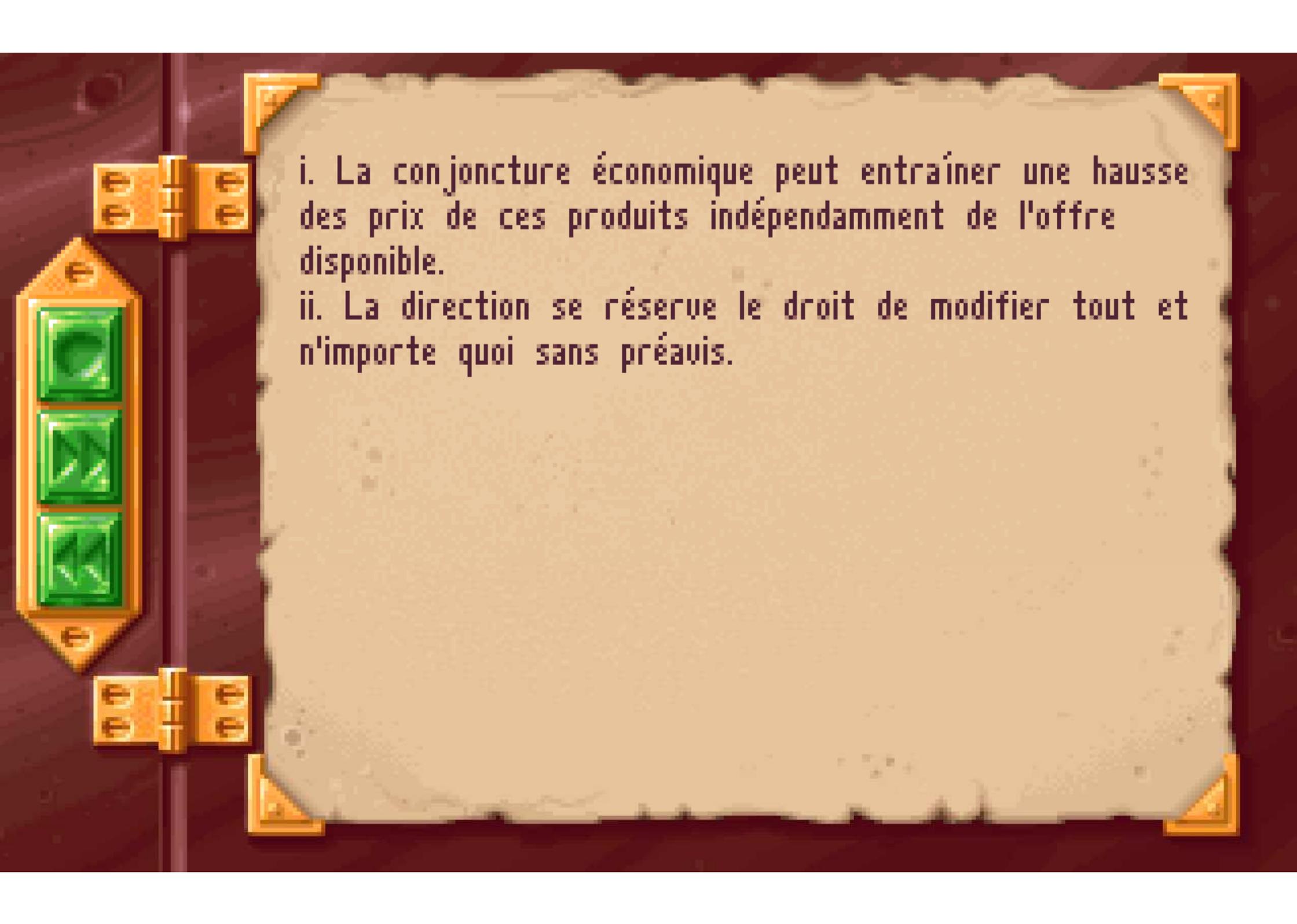
Trousse de secours



Prix : 60 crédits

Poids : 5 Essouffles

Informations générales : une fois en votre possession, les pouvoirs guérisseurs de la trousse vous rendront lentement toute votre vigueur physique. Les mineurs peuvent se passer cette trousse et profiter des médicaments restants.

- 
- i. La conjoncture économique peut entraîner une hausse des prix de ces produits indépendamment de l'offre disponible.
- ii. La direction se réserve le droit de modifier tout et n'importe quoi sans préavis.



LA BANQUE DE ZARG

Ayant récemment fait l'objet d'une fusion avec la Société Minérale, la banque de Zarg s'est rapidement développée en étendant le champ de ses activités aux opérations boursières. Elle contrôle désormais toutes les transactions financières de la planète et a mis au point un plan d'épargne pour tous ses clients. Le seul aspect inhabituel de ce plan est son caractère obligatoire.

Lorsqu'un mineur ouvre un compte courant Cash à la banque de Zarg, celle-ci ouvre automatiquement un compte Planque au nom de ce même client, sur lequel est transféré, pour y être épargné, un pourcentage de



la somme du compte Cash. La somme ainsi mise de côté ne peut être débloquée que si le client concerné veut quitter la planète.

"C'est une garantie contre les clients qui s'évadent de la planète en nous laissant des dettes", nous a expliqué un représentant de la banque.

Pour le lancement d'une opération de fouilles, la banque est toute prête à accorder au Maître des mines un prêt de 100 crédits, à condition toutefois que ce crédit soit remboursé à l'issue de chaque opération de fouilles positive sur une zone.



En retour, la banque couvre toute perte subie par le Maître des mines au moment d'entamer la zone suivante pour s'assurer que l'équipe dispose d'au moins 100 crédits. Si le maître des mines possède déjà plus de 100 crédits, il n'a bien entendu pas besoin des services de la banque.

La banque offre également des conditions généreuses de financement en équipement, monte-charge, foreuse, etc. Un Maître des mines, partant dans l'idée qu'il terminera avec succès la zone entamée, hésite à abandonner tout le matériel acheté une fois l'opération menée à bien. La banque s'occupe donc de la récupération du matériel en envoyant des experts chargés de retirer le matériel de

A decorative metal frame on the left side of the page. It features a vertical bar with three green gemstones set in gold-colored bezels. Above and below the bar are horizontal metal pieces with circular patterns, resembling rivets or bolts. The entire frame is set against a dark red background.

la mine et de verser au Maître des mines 75% de la valeur estimée des équipements récupérables. Le Maître des mines se voit ainsi rembourser une partie des fonds investis en matériel, fonds réutilisés sans autre déduction pour la zone suivante. On dit que la banque réalise par ailleurs d'importants bénéfices en revendant le matériel usagé comme neuf à d'autres expéditions minières ; mais ce ne sont bien sûr que des rumeurs mal intentionnées répandues par des mineurs peu chanceux et rendus amers par leur défaite.



LA BOURSE DE ZARG

La bourse de Zarg obéit aux lois de l'offre et de la demande comme n'importe quelle autre place financière. Elle est reliée à un réseau d'autres marchés dans toute la galaxie, de sorte que le commerce et les cours des minéraux y sont souvent affectés par les échanges et incidents qui interviennent sur d'autres planètes.

Au-dessus de chaque guichet de la banque sont affichés les cours des différents minéraux ou pierres précieuses faisant l'objet de transactions. Pour vendre l'un de vos minéraux ou pierres précieuses, sélectionnez l'écran d'affichage.



Seuls les substances affichées font l'objet de transactions, mais, les intérêts commerciaux de la banque évoluant rapidement, vous trouverez certainement votre bonheur plus tard. Les cours des marchandises changent constamment en fonction de l'offre et de la demande : ainsi, la découverte d'un gisement d'or abondant entraîne une baisse des cours de ce métal.

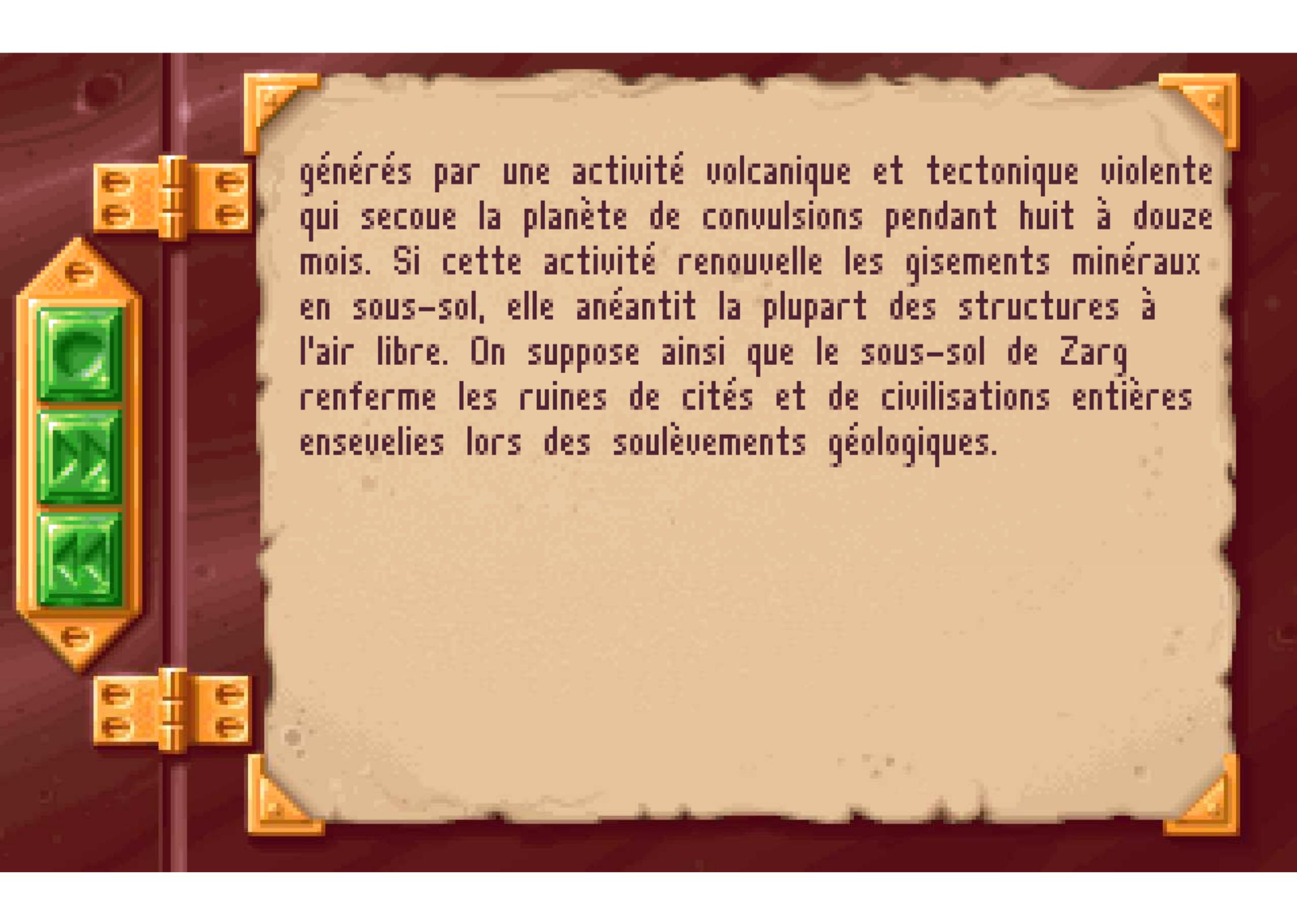
Si les pierres précieuses conservent toujours leur valeur, il en est une en particulier, la rose jennite, qui, en raison de sa rareté, sera toujours la bienvenue aux guichets de la banque.



HISTOIRE DES MINES DE ZARG

L'histoire de la planète Zarg est aussi colorée que les pierres de son sous-sol. Ses richesses légendaires ont attiré un nombre faramineux d'embarcations spatiales de fortune chargées de toutes sortes de chercheurs d'or, chasseurs de primes et autres marchands de fortune.

Malheureusement, la planète garde jalousement ses trésors et rares sont ceux qui sont repartis plus riches qu'ils n'étaient arrivés. Beaucoup ne sont simplement jamais repartis. Ce qui fait la richesse de Zarg est en effet aussi la cause de nombreux problèmes d'exploitation minières. Les gisements minéraux souterrains sont

A parchment scroll with a decorative border of gold and green elements. The scroll is mounted on a dark red background. The text is written in a black, serif font. The scroll is held in place by gold-colored corner mounts and a central gold-colored binding with green gemstones.

généérés par une activité volcanique et tectonique violente qui secoue la planète de convulsions pendant huit à douze mois. Si cette activité renouvelle les gisements minéraux en sous-sol, elle anéantit la plupart des structures à l'air libre. On suppose ainsi que le sous-sol de Zarg renferme les ruines de cités et de civilisations entières ensevelies lors des soulèvements géologiques.

ATTAQUES DE BANQUES

La banque de Zarg a fait l'objet de nombreuses attaques, la plus célèbre étant celle du voleur de bijoux Paul O' Lémain.

Caché sous un déguisement et confiant en l'impact de son humour tranchant, O' Lémain se fit passer pour un agent envoyé par le président des Banques Interplanétaires, chargé de rétablir l'ordre et de tester les systèmes de sécurité. Il fut si convaincant que le personnel lui fit même faire une visite guidée de la banque, lui indiqua l'emplacement des





systèmes d'alarme et lui fournit les codes secrets.

La nuit suivante, le malfrat revint sur les lieux de la visite pour faire bon usage des informations récoltées et le lendemain matin, lorsque les employés de la banque ouvrirent les portes, ils trouvèrent les coffres vides et le billet suivant :

Ce n'est pas moi, c'est D. Lice & Alban Quête hé, hé, hé, hé... !
Merci pour les jolis p'tits cailloux.

Paul O' Lémain

LE CRASH DE '94

Connu aussi sous le nom de "Mardi Noir" (ne pas confondre avec le Mardi Blanc, jour où tous les systèmes s'interrompirent - un Manouche fut mis à la porte pour avoir extrait des puces des ordinateurs. Interrogé sur les raisons de son geste, il répondit "J'les collectionne", excuse jugée insuffisante). Le Mardi Blanc vit la banque ébranlée jusque dans ses fondations lorsqu'une foreuse "monstre", incontrôlée, fit irruption dans les salles souterraines renfermant les coffres. Des millions de crédits disparurent ce jour-là et l'on ne retrouva jamais trace des voleurs - mais pendant tout le mois suivant, pas un Dipso ne tenait sur ses jambes.



Conseils d'un ancien mineur et astuces pour le joueur.

Lors de précédentes expéditions dans les mines, les hommes ont rapporté des parties d'anciens graffiti provenant des murs des cavernes. Ces graffiti semblent avoir pour but d'informer et de conseiller les mineurs empruntant les pas de l'artiste.

Les messages sont les suivants :

Si vous êtes pressé de devenir riche, creusez en surface plutôt qu'en profondeur.

Empruntez les ponts intelligemment car ceux-ci ne servent pas seulement à aller d'une rive à l'autre mais



aussi vous donnent aussi le pouvoir de sauter plus haut et plus loin.

Ne vous épuisez pas inutilement à creuser des gros blocs, faites-les sauter avec des explosifs, mais prenez garde à l'eau. Vous ne pouvez pas vous dégager une voie de secours en dehors de la zone.

La soif de sang et le crime peuvent servir à éliminer vos ennemis mais la monnaie d'échange à la banque de Zarg est le zog, pas le cadavre, alors accumulez des trésors plutôt que la revanche.

En plus de ces messages sonores, nous vous conseillons de :

- 
- Sauvegardez le jeu une fois parvenu à la fin d'une zone.
 - Vendez les bijoux immédiatement à la banque pour que vos richesses soient supérieures à celle de votre adversaire et pour empêcher que quelqu'un ne vous les vole sous terre.
 - N'oubliez pas la valeur marchande de votre équipement car vous pouvez le vendre au début d'une nouvelle zone.