

PETIT GUIDE
DES HORREURS

FRANÇAIS



ELVIRA[®]
Mistress of the Dark[™]

ELVIRA

Mistress of the Dark



Remerciements

A Horror Soft Ltd:
Ecrit, conçu et
programmé par:

Mike Woodroffe
Alan Bridgman
Keith Wadhams
Simon Woodroffe

Artistes graphiques:

Paul Drummond
Kevin Preston
Phillip Nixon
Michael Landreth

Musique:

Dave Hasler

Test du jeu:

Sylvia Parry
Lee Walton
Jonathon Woodroffe

Assistante de l'équipe
de production:

Tricia Woodroffe

A Accolade:
Producteur:

Shelly Safir

Testeur:

Daniel Carter
Steve Graziano
James Kucera
Jeff Wagner

Manuel:

Sara Reeder

Elvira image © 1990 Queen "B" Productions
Jeu © 1990 Horror Soft Ltd

Tous les autres matériaux © 1990 Accolade, Inc.

Elvira et Mistress of the Dark sont des marques de fabrique de Queen "B" Productions
Le produit et les noms sont des marques déposées de leurs propriétaires respectifs.

Table des Matières

Introduction	1
Bienvenue dans mon cauchemar	6
L'écran principal	7
Fenêtre principale	7
Fenêtre inférieure	9
Inventaires	9
Manipulation des objets et des armes	11
La barre de statistiques	12
Le menu Command	13
Autres commandes utiles	14
Combat	14
A propos des armes	14
Entraînement	15
Combat	15
La fenêtre de combat	15
Magie	16
S'enfuir	17
Les monstres	17
Enregistrement et restauration du jeu	18
Pause/Quit	18
Enregistrement	19
Restaurer	19
Jeter des sorts	20

STOP! **GAGNEZ UN JEU GRATUIT!**

Remplissez et envoyez la carte de garantie ci-jointe pour participer à notre tirage mensuel. Le prix? Un jeu Accolade de votre choix. La carte représente aussi la garantie de votre jeu pendant une période de 90 jours.



KILLBRAGANT

Angleterre

Le 21 septembre

Cher Journal,

Ce portrait qui donne la chair de poule dans le hall d'entrée du château aurait dû me faire fuir tout de suite. Je veux dire que je ne suis pas habituée à rencontrer des gens qui me ressemblent autant, surtout des personnes qui sont mortes depuis plus de 100 ans. Ma Première Rencontre avec Lady Emelda de Killbragant faisait donc bien partie du Surnaturel.

Je n'aurais sûrement pas dû être aussi surprise. Selon les documents des avocats (Dybbuk, Doppelganger, Wraith et Eldritch), la ressemblance n'est pas simplement une coïncidence: il se trouve que Lady Emelda était aussi mon arrière-arrière Grand-Maman Emelda. Il se trouve aussi qu'avec le décès de mon diabolique oncle Elmo, je suis maintenant propriétaire de l'endroit – de la cave au grenier.

En dehors de la ressemblance familiale frappante, je dois admirer le goût d'Emelda en ce qui concerne les vêtements: elle doit sûrement retirer un maximum de ce petit dessous qu'elle porte à peine sur son portrait. Dommage que je ne puisse pas en dire de même pour ce décor: plutôt poussiéreux et moisi mais rien qui ne puisse être fixé avec un peu de néon, quelques canapés Naugahyde et quelques posters de cinéma à côté de ces étranges peintures aux yeux fuyants.

J'aimerais transformer l'endroit en une sorte de "bed-and-breakfast" lugubre, le genre d'endroit dans lequel vous descendez si l'idée que vous vous faites du "lit" inclut des plaques de marbre et si le "petit déjeuner" est composé d'une saucisse sanguinaire et de Tomates Meurtrières. Après tout, il y a un jardin-labyrinthe, une cuisine mieux équipée que le laboratoire du Dr Frankenstein, suffisamment de chambres pour *tous* les contenir et du toit, des vues magnifiques sur les landes du Nord de l'Angleterre. Killbragant pourrait donc être un endroit terrible pour amuser quelques touristes, une fois que je l'aurai nettoyé.

ELVIRA

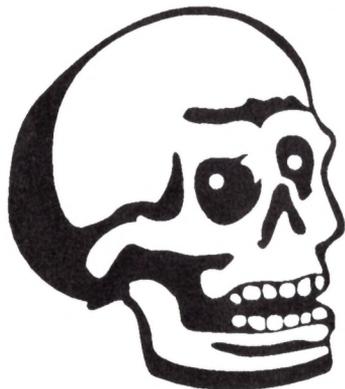
Le 9 octobre

Mon projet de redécoration touche à sa fin: on pourrait même ouvrir l'endroit pour la saison d'Halloween. Mais de nos jours, la vie devient plus étrange que "la tête à deux choses"... je veux dire, "la chose à deux têtes!".

Cet après-midi, après avoir parcouru une pile de documents suffisamment importante pour y cacher Rodan, j'ai trouvé une vieille coupure de journal local qui pourrait expliquer pourquoi l'endroit est désert depuis l'époque de Bloody Mary. Ils en parlent comme d'un gag d'Halloween, mais ça m'a plutôt l'air d'un film d'horreur de fin de soirée.

Il semble que l'arrière-arrière Grand-Maman Emelda était mariée à un genre de mec ennuyeux, Sir Elric, qui passait la plupart de son temps parti gérer les affaires familiales en Inde. Il laissa Emelda seule pendant des années avec comme seule compagnie quelques chauves-souris, jusqu'au jour où un certain Lord Beremond apparut pour lancer sa propre petite affaire familiale.

Beremond était une sorte d'enchanteur diabolique qui savait y faire avec les femmes. Il sut sûrement y faire avec Grand-Maman parce qu'elle invita le pot-de-colle à vivre avec elle. C'était un couple plutôt amusant: s'ils n'étaient pas en haut en train de se jouer des entourloupettes, ils étaient en bas en train de terroriser les gens... ou encore plus en bas, dans les catacombes, en train de conjurer des horreurs des Royaumes de l'Au-Delà.



Apparemment, Beremond pensait qu'il était la Réincarnation du Diable et tout le monde avait tendance à être d'accord, surtout parce qu'il réussit à faire en sorte que tout le comté l'admirât (un peu comme les producteurs de films hollywoodiens que j'ai connus) en mourant de mort violente. Très peu de temps se passa avant que tout le voisinage ne ressemblât à une Nuit des Morts-Vivants permanente.



Bref, Beremond et Emelda formaient un couple macabre... jusqu'au jour où Beremond fut touché par une flèche pendant une chasse à courre, ce qui lui donna un aller sans retour vers la terre des Imbéciles. Emelda prit en mains les opérations, avec l'aide de quelques bêtes surnaturelles, d'une poignée de Servantes vampiriques et d'une armée de Gardiens de Palais venus de l'Enfer.

Bien sûr, lorsque Sir Elric réapparut, il ne montra pas tellement d'enthousiasme. Les blés étaient perdus, les fermiers avaient été massacrés, un gang de lutins tournait dans son foyer et sa femme avait apparemment consulté la Fiancée de Frankenstein pour des trucs de beauté. Il n'eut pas tellement le temps de s'en plaindre: très peu de temps après son retour, Emelda le séduisit, l'attira dans une position compromettante et le transperça de la vieille épée de famille.

Fin du problème, sauf pour la petite revanche d'Elric, qui naquit neuf mois après et grandit pour devenir mon arrière grand-papa. On comprend pourquoi, l'enfant quitta la maison dès qu'il fut en âge de sortir seul après la tombée de la nuit.

Emelda mourut de nombreuses années plus tard (à sa grande surprise car elle était sûre que Satan la rendrait immortelle, une phrase à laquelle quiconque ayant fait son temps à Hollywood ne se laisserait jamais prendre). Au contraire, il fallait qu'elle méritât sa résurrection dans un avenir lointain (sorte de diabolique ne nous appelez-pas, nous vous appellerons). Les directions pour commencer (et arrêter) sa résurrection se trouveraient quelque part dans le château, faisant partie du "Parchemin de la Maîtrise Spirituelle" caché dans une vieille malle. Il faut six clés pour ouvrir la malle. Elle donna les clés à ses servantes loyales et leur dit que si elles s'y accrochaient, elles pourraient revenir avec elle la deuxième fois mais cette fois-ci pour dominer le monde.

Les voisins pensent que son gang de fantômes et de vampires hantent encore l'endroit. En fait, le curé et certains des notables du village m'ont offert le thé cet après-midi et ont insisté sur le fait que cet endroit a besoin d'un "sérieux nettoyage" avant de pouvoir y vivre en toute sécurité.

Je ne pense pas qu'ils parlent de cirer les escaliers avec du Mr Propre.

ELVIRA

Est-ce que je dois les croire ? Je ne suis pas sûre. L'histoire est étrange mais je suis dans le show-business et j'ai vu encore plus étrange. Je la mets, en tous cas, dans la brochure touristique du château: je suis sûre que cela va attirer les gens qu'il faut. Et en ce qui concerne ma propre sécurité, cela me semble idiot de louer une chambre d'hôtel en ville quand je peux rester dans mon propre château.

J'aimerais écrire davantage mais il commence à faire noir dehors et j'ai beaucoup à faire. Je crois entendre quelqu'un descendre les escaliers. Je vais voir qui c'est. A plus tard.

Nuit d'Halloween

La petite fable sur Mamie Emelda était une histoire mignonne mais pas si mignonne

que ça. Lorsque je décidai d'ouvrir l'endroit pour les "weekends d'horreur d'Elvira", je pensais qu'il serait plein du sous-sol aux remparts le jour d'Halloween. C'est le cas mais ce n'est pas tout à fait le genre de compagnie que j'attendais.



Tout d'abord, ces invités ne paient pas.

Puis, ils ne sont même pas *vivants*.

Rien de cela, cependant, ne les a empêchés d'envahir l'endroit. C'est comme s'ils le possédaient.

Cela a commencé il y a quelques semaines lorsque quelques moines bizarres commencèrent à errer dans les escaliers au milieu de la nuit. J'aime rencontrer les hommes de robe et je décidai donc d'être aimable avec eux jusqu'à ce que je me rendisse compte qu'il n'y avait rien sous la robe. Je parle de quelque chose d'incorporel (et je ne sais pas ce qu'incorporel veut dire !).

Les moines avaient plutôt l'air d'hommes en marche faisant partie d'une armée croissante de créatures rampantes – du style gremlins qui aiment jouer à cache-cache dans le jardin-labyrinthe, soldats gardant les chambres, squelettes faisant des imitations de Mort Reconnaissante dans les catacombes – et des tonnes d'autres bêtes arrivant tous les jours.

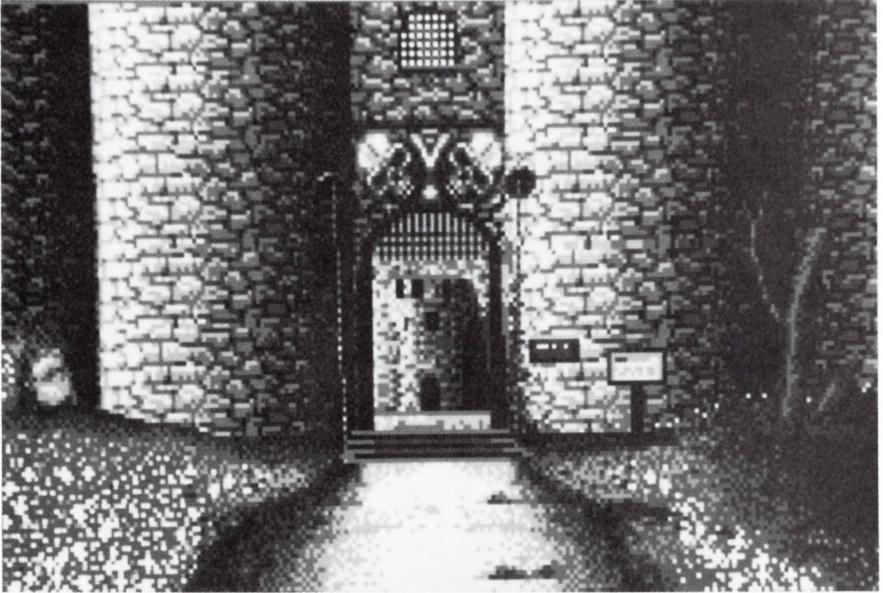


Le pire (enfin, parmi tous ceux que je connais) est le caporal incorporel qui fait le pion devant le portail 24 heures par jour... sorte de Gomer Pyle croisé avec le Marquis de Sade. A cause de lui, je ne peux pas sortir d'ici et si je le pouvais, je ne reviendrais pas vivante. En fait, avec toute la circulation dans les couloirs, je suis quelque peu coincée dans la cuisine avec rien d'autre que des livres de cuisine pour me tenir compagnie.

Il est clair maintenant que cette petite réunion de créatures a été appelée en mon honneur. Il semble qu'en cours de restauration, j'ai aussi ravivé l'esprit d'Emelda avec plusieurs centaines de ses meilleurs amis. La sordide petite légende d'Emelda la Diabolique devient de plus en plus réelle chaque jour. Et si ça continue, je risque faire un "face-à-crocs", ce qui n'est pas du tout ma conception d'une réunion de famille chaleureuse.

Il faut que je détourne l'attention de mes hôtes jusqu'à ce que je trouve ces six clés, mette mes mains sur la poitrine d'Emelda et trouve le moyen d'empêcher le retour imminent de Grand-Maman.

Mais peut-être que je n'aurais pas à le faire seule: de l'aide devrait arriver d'une minute à l'autre. La dernière fois que je me suis aventurée hors de Killbragant, j'ai pris une copie de "Manches à balai Hebdomadaire" et ai contacté les "démanteleurs de fantômes (ghostbusters)" qui faisait de la pub dans les dernières pages. Ils ont accepté de venir aujourd'hui et de me donner un devis. S'ils sont assez intelligents pour pénétrer dans le château – et éviter le clone de Freddy Krueger au portail – nous avons une chance minime d'arrêter le retour d'Emelda et de faire revenir Killbragant (et peut-être le monde) à la vie. Peut-être que je suis dans les affaires après tout.



BIENVENUE DANS MON CAUCHEMAR

Beau château, n'est-ce-pas? Presque adorable avec le petit portail devant et les fleurs sur la pelouse avant. Vous avez presque deviné que je vais devoir me placer sur le chemin de guerre des 999 imbéciles de la Septième Dimension pour revendiquer ce qui m'appartient en premier lieu, le droit d'avoir une bonne nuit de sommeil dans ma propre maison.

Enfin. Je suis contente que quelqu'un soit suffisamment intéressé par ma pub et puisse m'aider. Je m'attendais à quelqu'un d'un peu plus grand, peut-être avec une armure et une épée. A la place, j'ai un robot qui essaie de me dire que les épées et les sorts ne sont pas de force pour une fidèle souris à deux boutons.

Je le croirai quand je le verrai. En attendant, permettez-moi de vous montrer l'endroit et de vous faire savoir comment ça fonctionne...



L'écran principal

Tout ce qui se passe à Killbragant a lieu sur l'écran principal qui se présente comme suit:

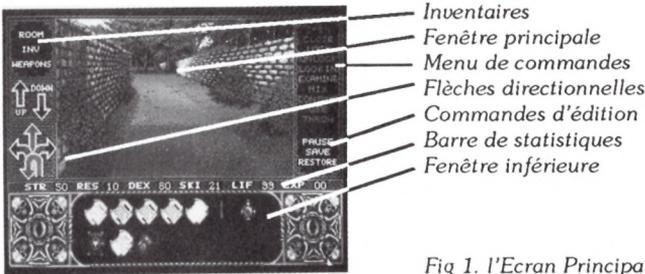


Fig 1. l'Ecran Principal

Que voulez-vous dire par “je ne comprends pas!?”. Le Syndicat des Aventuriers m’a dit que vous étiez expert dans le nettoyage de châteaux, une vraie grosse tête de jeux fantastiques. Et maintenant, vous voulez que je vous explique un simple interface d’ordinateur. Il y a de quoi se demander si je ne suis pas en train de perdre confiance...

OK. Voilà comment ça marche:

Fenêtre principale

C’est là que toute l’action se passe: exploration, mystère, pillage, carnage et un peu de cuisine comme à-côté.

La fenêtre principale représente votre point de vision. Bien que la plupart des mouvements soient accomplis en cliquant sur les **flèches directionnelles** sur le côté gauche de l’écran, il y a des moments où vous pourrez vous rapprocher davantage du but en cliquant directement sur les objets de la fenêtre principale.

Portes

Tandis que vous explorez le château et ses environs, vous vous retrouvez devant de nombreuses portes fermées. **Cliquez sur une porte pour l’ouvrir**. Mais attention! Vous ne savez jamais qui ou ce qui peut se trouver derrière dans cet endroit.

ELVIRA

Objets etc.

Vous découvrirez aussi beaucoup d'objets, des armes, des notes, des portraits etc. importants lorsque vous vous baladerez dans le château. En cliquant sur l'objet dans la fenêtre principale, vous obtiendrez son nom. Pour avoir une description de cet objet, cliquez dessus puis sur **EXAMINE** dans le menu Command qui se trouve à droite.

Le "R" Rouge

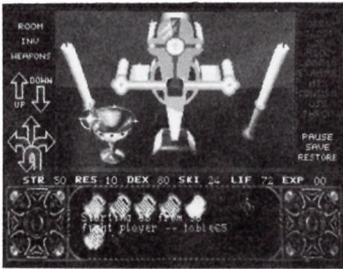


Figure 2. Agrandissement d'un objet

Parfois, vous aurez une vue "agrandie et personnelle" d'un certain article en cliquant sur un objet ou un emplacement sur l'écran. Il peut s'agir de choses plutôt horribles, du style corps aux gorges coupées.

Vous pourriez rencontrer des objets dans ces vues agrandies. Saisissez-les comme expliqué ci-dessous dans la partie **Saisir des objets**. Vous pourrez aussi voir un grand "R" rouge dans le coin inférieur droite de la fenêtre principale. Cliquez dessus pour revenir à une vue de perspective normale.

Saisir des objets

Si un objet vous semble intéressant ou important, saisissez-le. Cliquez simplement dessus en maintenant le bouton enfoncé, puis faites glisser le curseur vers l'icône de l'inventaire qui se trouve dans la partie supérieure gauche de l'écran. Relâchez le bouton de la souris et l'objet disparaît de l'écran pour réapparaître dans votre inventaire.

Pour davantage de détails sur les **Inventaires** et la **Manipulation des objets et des armes**, continuez à lire.

ELVIRA

INV

Cliquez sur cette commande à l'aide du **bouton gauche de la souris** pour visualiser tous les articles que vous transportez. Votre inventaire personnel change instantanément dès que vous saisissez ou laissez tomber des articles. Si vous transportez beaucoup de choses, **des flèches de défilement rouges** apparaissent sur la droite de la fenêtre inférieure. Pour défiler l'inventaire, cliquez sur les flèches.

Note: Toute arme que vous saisissez apparaît dans votre inventaire personnel. Mais les armes de combat en duel apparaissent aussi dans votre **Inventaire d'armes**.

Combien d'objets puis-je transporter?

Vous pouvez transporter une quantité époustouflante d'objets aussi n'ayez pas peur. Servez-vous de tout ce qui, dans le château, n'est pas planté au sol. D'autre part, la gourmandise a son prix...un prix payé en *force*. Si vous êtes un collectionneur invétéré, priez pour ne pas rentrer dans l'un des imbéciles super-puissants d'Emelda.

Laisser tomber des objets

Si vous vous retrouver surchargé de choses, vous pouvez en laisser certaines. Cliquez simplement sur l'article de votre inventaire et faites glisser le curseur vers la fenêtre principale. Relâchez le bouton de la souris et l'article sera largué dans la chambre où vous vous trouvez.

Vous pouvez placer votre main sur l'**INVENTAIRE** et le faire glisser vers la **CHAMBRE** puis effacer tous vos souvenirs.

Note: Il est judicieux de noter l'endroit où vous laissez les objets. Ils resteront là où vous les avez déposés et vous pouvez toujours revenir les chercher plus tard.

WEAPONS (Armes)

Cette commande fonctionne de la même manière que l'inventaire personnel (voir INV ci-dessus) mais n'affiche que les armes de combat en duel que vous transportez: épées, arcs, poignards, etc. Rappelez-vous que ces armes apparaissent aussi dans votre inventaire personnel.



Manipulation des objets et des armes

C'est loin d'être scientifique. En fait, c'est sûrement moins compliqué que la plupart des choses. Mais pour en être sûr, je vais vous l'expliquer. Les directives ci-dessous s'appliquent aux armes et à tout ce que vous pourriez trouver:

Examiner un objet

Il y a deux manières de le faire:

- 1 Cliquez sur l'objet sur l'écran principal. Cliquez sur **EXAMINE** dans le menu Command.
 - 2 Cliquez deux fois sur l'objet dans la fenêtre principale.
- Avec l'une ou l'autre manière, une description apparaît dans la fenêtre inférieure.

Saisir un objet

Placez le curseur fléché sur l'objet, et maintenez le **bouton gauche de la souris** enfoncé. La flèche se transforme en main. Faites-la glisser vers l'une des commandes d'inventaire – **INV** ou **WEAPONS** pour saisir des objets, **ROOM** pour les laisser tomber.

Utiliser un objet

Cliquez sur l'objet que vous souhaitez utiliser. L'article peut se trouver soit dans la fenêtre principale soit dans la fenêtre inférieure. Déplacez-vous dans le menu Command et cliquez sur **USE**. Ceci est important pour la sélection et l'utilisation des armes. L'arme ou le bouclier que vous **UTILISEZ** sera celle ou celui en action. (Comme toute autre commande, la commande **USE** doit être surlignée en blanc avant de pouvoir être activée).

Regarder dans un objet

Certains objets du jeu peuvent être ouverts ou vous pouvez regarder dedans (avec certains, vous ne pouvez que regarder dedans). Lorsque vous cliquez sur un objet, si vous pouvez regarder dedans, la commande **LOOK IN** est surlignée. Cliquez dessus et une description de ce qui se trouve dans l'objet (s'il y a quelque chose) apparaît dans la fenêtre inférieure.

ELVIRA

Laisser tomber un objet

Cliquez soit sur **INV** soit sur **WEAPONS** dans le coin supérieur gauche de l'écran pour faire apparaître l'inventaire que vous nettoyez. Déplacez le curseur vers la fenêtre inférieure qui affiche maintenant tous les articles de l'inventaire.

Cliquez sur l'article que vous voulez laisser en maintenant le bouton enfoncé. Faites glisser l'objet vers la fenêtre principale et relâchez le bouton. L'article reste là où vous l'avez déposé jusqu'à ce que vous le déplaçiez de nouveau (vous pensez que je n'ai pas autre chose à faire que de passer derrière vous?).

Flèches de direction

Les flèches de direction situées au-dessous des commandes d'inventaire vous permettent de vous déplacer dans le château. Les directions disponibles sont surlignées en rouge. Pour avancer, cliquez simplement sur la flèche représentant la direction dans laquelle vous voulez aller.

Notez que les **flèches du haut/du bas** sont surlignées à chaque fois que vous êtes près d'un escalier et pouvez le monter ou le descendre. Subtil, n'est-ce-pas? Pour monter ou descendre, cliquez sur la flèche appropriée et vous serez projeté vers un autre niveau... ou peut-être dans l'Inconnu (c'est un peu difficile de se rappeler où mènent toutes ces marches).

La barre de statistiques

La barre horizontale qui traverse le milieu de la fenêtre principale affiche vos statistiques actuelles. Au début de l'aventure, vous commencez à un niveau prédéterminé (niveau des poules mouillées). L'exploration et la découverte d'articles augmentent votre expérience.

STR – Force

C'est la statistique qui sépare Rambo de l'Incroyable Mr Limpet. Vous n'avez besoin de savoir que deux choses:

- L'utilisation de la magie peut améliorer votre force
- Etre battu peut vous affaiblir

Votre force affecte aussi le montant de dégâts que vous pouvez causer à un adversaire en combat. De même, plus elle est élevée, plus vous pouvez transporter d'articles sans en être affecté.

ELVIRA

La liste sur le côté droit de l'écran principal indique vos options d'action. Les options changent constamment selon l'endroit où vous vous trouvez et ce que vous faites mais les options en action sont surlignées en blanc.

Pour exécuter une action, cliquez simplement sur le mot à l'aide **du bouton gauche de la souris**. Les options sont:

OPEN (ouvrir)	MIX (mélanger)
CLOSE (fermer)	CONSUME (consommer)
UNLOCK (déverrouiller)	USE (utiliser)
LOOK IN (regarder dedans)	THROW (jeter)
EXAMINE (examiner)	

Autres commandes utiles

Il existe quelques commandes au clavier que vous pourriez trouver utiles:

M

Appuyez sur la touche M pour activer et désactiver la musique

Barre d'espace

Appuyez sur la **barre d'espace** avant d'entrer dans le château pour sauter la séquence d'ouverture.

COMBAT

Je déteste devoir vous le dire....mais il va y avoir du sang. Et on ne parle pas de quelques taches de Ketchup arrangées artistiquement ça et là par un producteur. Non, je vous parle des baquets industriels de sang. La question est: est-ce que ce sera le leur (oui, ces bêtes saignent) ou le vôtre?

A propos des armes

Emelda avait tout un arsenal à Killbragant et il est prêt à être utilisé par vous...une fois que vous 1) trouvez les armes et 2) apprenez comment les utiliser. Avec un peu d'entraînement, vous découvrirez vite que chaque arme a ses avantages et ses inconvénients. Et plus vous utiliserez une arme spécifique, plus vous deviendrez efficace.



Entraînement

Il y a de bonnes et de mauvaises nouvelles. La bonne nouvelle est que vous pouvez vous entraîner au tir à l'arc. Tout ce qu'il vous reste à faire est de savoir où. Le tir à l'arc est pratique parce qu'avec un arc, vous pouvez envoyer disperser les créatures du château dans plusieurs endroits.

La mauvaise nouvelle est que le tir à l'arc est la seule chose à laquelle vous puissiez vous entraîner. Avec toutes les autres armes, l'entraînement se fait sur le tas.

Combat

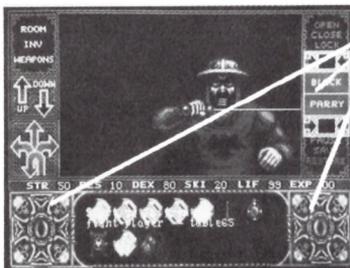
Pendant un combat, vous êtes soit en attaque soit en défense. Lorsque vous vous trouvez en mode offensif, le curseur se transforme en **épée**. En défense, il se transforme en **bouclier**.

L'ordinateur passe automatiquement d'un mode à l'autre si votre instrument de vengeance a bien visé la dernière fois ou d'après l'efficacité du coup. Vous obtiendrez pratiquement toujours une attaque après avoir esquivé une attaque ennemie.

Pour combattre, vous pouvez utiliser les **boutons de combat** (voir page 16). **Mais vous pouvez aussi invoquer le combat en cliquant directement sur l'image de l'adversaire dans la fenêtre principale.** Lorsque la fenêtre LUNGE/HACK apparaît, cliquez sur le côté gauche du personnage pour produire une BOTTE et sur le côté droit pour DECOUPER le monstre.

Lorsque la fenêtre BLOCK/PARRY apparaît, cliquez sur le côté gauche de votre adversaire pour BLOQUER un coup et sur le côté droit pour ESQUIVER une avance insidieuse.

La fenêtre de combat



Informations de combat

Figure 5. Copie d'écran de la fenêtre de combat

ELVIRA

La fenêtre de combat apparaît magiquement sur le côté droit de l'écran principal chaque fois que vous vous trouvez en train de confronter une entité ennemie. Il vous indique plusieurs choses concernant la bataille à laquelle vous êtes mêlé :

Boutons de combat

Cliquez sur les deux grands rectangles rouge et blanc pour entrer en action pendant un combat.

- Lorsque vous êtes en attaque (et d'après ce que j'ai vu jusqu'à présent, vous êtes sûrement attaquant la plupart du temps), cliquez sur les boutons LUNGE et HACK pour vaincre l'intrus.
- Lorsque vous avez perdu la partie supérieure de la main, vos options de défense sont de BLOQUER et d'ESQUIVER. Lorsque vous l'avez perdue entièrement, la seule option est DEATH (Mort).

Nombres

Les nombres en haut et en bas de la zone d'informations de combat indiquent les valeurs, basées sur les points des dégâts infligés à chaque mouvement.

- Le nombre au **bas** décrit les dégâts que vous leur causez.
- Le nombre en **haut** décrit les dégâts qui vous sont causés.

Les yeux

Dans les coins inférieurs de gauche et de droite de l'écran principal se trouvent les "yeux". A chaque fois que vous utilisez la magie, pendant ou en dehors d'un combat, des nombres apparaissent dans cette zone pour vous informer de votre progression.

- Coin gauche – évalue les dégâts qui vous sont causés par la magie.
- Coin droit – montre ce que vos sorts leur font.

Magie

Vous pouvez et devez utiliser la magie que vous possédez avant de vous engager dans le combat. Choisissez un sort ou une potion de votre inventaire personnel et cliquez sur la commande appropriée sur le menu Command du côté droit de l'écran. Pour davantage d'informations, reportez-vous à la partie **Jeter des sorts** en page 20.



S'enfuir

Il est souvent vrai que “celui qui se bat et s'enfuit peut vivre pour se battre un autre jour”. Pour continuer avec les clichés, il est aussi vrai que la discrétion est la meilleure partie de la vaillance ... et parfois aussi de la survie.

Tous les monstres, qui ont occupé Killbragant, ont délimité leurs petits territoires (ils s'entraînent à diviser le monde après le retour imminent d'Emelda). Cela vous donne un avantage déterminant: vous pouvez vous éloigner de ce dernier problème en quittant ses pelouses. En d'autres termes, vous pouvez décoller, dégager, ficher le camp, vous enfuir.

Avant que le combat commence, vous pouvez partir en faisant demi-tour et en vous éloignant. Mais veillez à vous éloigner suffisamment sinon le monstre vous suivra et vous dévorera de derrière.

N'oubliez pas: si vous êtes blessé, ou tombez à court d'objets, vous pourriez ne pas vous en sortir aussi facilement. Notez aussi que si vous rencontrez un Ennemi et décidez de partir, l'Oeil dans la partie inférieure gauche indiquera les points de dégâts que vous avez subis au moment où vous étiez attaqué de derrière.

Les monstres

Vous rencontrerez plein de personnages bizarres lors de votre exploration du château et de ses parcs. Voici un guide des choses qui vous tombent sur la tête ou vous transpercent la gorge.

Vous trouverez que certains des monstres se ressemblent mais s'habillent un peu différemment. Par exemple, vous pourriez trouver un soldat avec une tunique bleue ou verte. La différence entre les deux n'est pas simplement une question de goût. Les différentes couleurs représentent des niveaux différents de compétence et de puissance. Le soldat bleu, par exemple, est plus difficile à vaincre que le soldat vert. Cette différenciation se retrouve à tous les niveaux de créatures.

Certaines créatures spéciales apparaissent aussi. Et sans tenir compte de la couleur qu'elles portent, elles sont coriaces. Attention. Soyez courageux et prêt à vous enfuir ou à saigner.



Voici la liste de certaines créatures que vous rencontrerez et de certaines de leurs statistiques:

	Skill	Dex	Str	Res	Lif
Moines	20-45	50-60	20-40	5-10	60-90
Soldats	25-50	50-60	30-60	30-50	60-110
Archers	30	55	35	30	65
Chevalier	50	60	100	50	*
Squelettes	25-50	50-65	35-65	35-55	70-120
Monstre aquatique	40	50	35	40	150
Capitaine	80	70	80	70	150

* Le Chevalier est invincible en duel

ENREGISTREMENT ET RESTAURATION DU JEU

Pause/Quit

Si vous voulez arrêter temporairement l'aventure, pour manger un bout ou voir la fin de *Venu d'ailleurs*, cliquez une fois sur **PAUSE**. Une case de défilement s'ouvre sur la fenêtre principale. Cliquez sur **CONTINUE** pour reprendre le jeu là où vous l'avez quitté.

Pour quitter le programme et revenir au système d'exploitation, cliquez une fois sur **PAUSE**. Une case de défilement apparaît sur la fenêtre principale. Cliquez sur **QUIT** pour sortir du jeu. Il vous est demandé de confirmer. Cliquez sur **YES** pour sortir vers le système d'exploitation. Si vous ne voulez pas vraiment quitter le jeu, cliquez sur **NO** pour revenir à la fenêtre de Pause. Vous pouvez ensuite cliquer sur **CONTINUE** et revenir au jeu en cours.



Enregistrement

Cliquez sur **SAVE** pour enregistrer l'aventure en cours. Une case de défilement s'ouvre sur la fenêtre principale vous demandant d'insérer une disquette d'enregistrement des données.

Jeu à partir de disquettes sur Amiga ou Atari ST

Si vous jouez à partir de disquettes sur un ST ou un Amiga, insérez une disquette **formatée** dans l'unité. Tapez le nom du jeu enregistré (maximum de 12 caractères) et appuyez sur **Enter**. Le jeu est enregistré sur la disquette formatée.

Jeu à partir d'un disque dur sur PC/Tandy, Amiga, Atari ST

Si vous jouez à partir d'un disque dur, tapez le nom du jeu enregistré (maximum de 12 caractères) et appuyez sur **Enter**. Le jeu est enregistré sur votre disque dur.

Restaurer

Cette commande permet de récupérer un jeu enregistré sur une disquette ou un disque dur.

Jeu à partir de disquettes sur Amiga ou Atari ST

Cliquez une fois sur la commande **Restore**. Une case s'ouvre vous demandant d'insérer votre disquette d'enregistrement dans l'unité. Tapez ensuite le nom du fichier du jeu que vous voulez restaurer et appuyez sur **Enter**. Le jeu enregistré est restauré et vous pouvez continuer à partir de là.

Jeu à partir d'un disque dur sur PC/Tandy, Amiga, Atari ST

Cliquez une fois sur la commande **Restore**. Une case s'ouvre vous demandant d'insérer la disquette de jeu enregistré dans l'unité et de taper le nom du fichier du jeu que vous voulez restaurer. Faites-le et appuyez sur **Enter**.

Note: Pour être sûr de pouvoir restaurer le jeu que vous voulez, il serait utile de garder une liste des noms que vous avez donnés aux jeux que vous avez mis en mémoire.

ELVIRA

JETER DES SORTS

A cause de ma réputation de reine de films “B”, les gens pensent que la Haute Cuisine correspond signifie pour moi du popcorn moisi, du coca-cola sans bulles et des jujubes durs comme de la pierre. Je suis en fait assez bonne cuisinière. Vraiment. Si vous ne me croyez pas, venez me voir à la cuisine et voyons ce que nous pouvons conjurer ensemble...

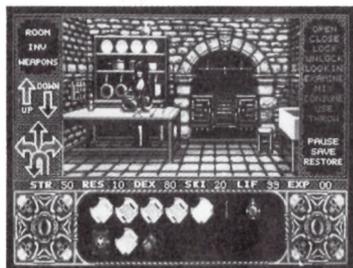


Figure 6. Elvira dans la cuisine

En fait, il n'y a pas beaucoup à faire à Killbragant sans mon talent culinaire. La cuisine est l'endroit où je fouette tous mes sorts magiques qu'il vous faut pour vous en sortir. (Si vous avez besoin de fouetter autre chose, je vous attraperez plus tard dans le donjon et nous pourrons en discuter).

Voici comment marche la magie.

Créer un sort

Les ingrédients pour chaque sort peuvent être rassemblés dans le château et dans les parcs. Etant donné que j'ai appris à cuisiner avec ma tante Virus, qui n'entendait vraiment rien aux chiffres, la quantité dont vous avez besoin n'est pas spécifique – après quelques essais et erreurs (et vous auriez dû voir certaines des erreurs!), je découvris pourtant que la formule devait être à peu près la suivante:

Une tasse correspond environ à la même chose qu'une poignée

3 poignées	=	1 poêle
4 poignées	=	1 panier
6 verres	=	1 bouteille



Tous les sorts ainsi que leurs ingrédients se trouvent dans le livre des sorts. Tenez la **loupe magique** ci-incluse (la rayure rouge) au-dessus des sorts pour les lire.

1. Apportez vos ingrédients dans la cuisine (j'attendrai). Cliquez sur moi et choisissez la commande **MIX**.
2. Si je possède une copie du livre de sorts, il sera affiché dans la fenêtre principale. La liste de tous les sorts est dressée. Cliquez sur les **flèches du haut** ou **du bas** pour faire défiler la liste afin de trouver le sort que vous voulez. Puis cliquez sur le **nom du sort**.
3. Lorsque vous avez choisi le sort que vous voulez que je mélange, tous les ingrédients magiques que vous avez saisis seront affichés sur le côté droit de la page du livre de sorts. Saisissez les objets que vous voulez que j'utilise pour le sort en cliquant dessus et faites-les glisser l'un au dessus de l'autre sur le côté gauche de la page. Lorsque vous avez choisi tous les ingrédients pour le sort, cliquez sur l'icône **Mix** sur le côté inférieur droit de la page.

Si vous m'avez donné ce qu'il faut, je peux créer votre élixir diabolique tout de suite et le placer dans votre inventaire où il apparaît sous forme de bouteille magique ou de parchemin.

Si vous êtes toqué et me donnez quelque chose qui n'apparaît pas sur le menu, ou vous trouvez à court, je ferai mon possible pour vous le faire savoir.

Utiliser un sort

- 1 Sélectionnez le parchemin ou la bouteille dans la liste de l'inventaire. Les actions que vous pouvez prendre avec le sort, souvent **CONSUME** ou **USE**, sont surlignées dans la fenêtre de commandes.
- 2 Sélectionnez l'action que vous voulez et voyez ce qui commence à se passer.

Toutes les bonnes choses ont toujours une fin. Mes sorts aussi. Lorsque vous avez épuisé le pouvoir d'un certain sort, il disparaît simplement de votre inventaire. Sans rien de plus qu'un au-revoir.



SERVICES CLIENTELE ACCOLADE EN ANGLETERE : 071-738-1391

Si vous avez besoin d'une aide quelconque pour ce produit Accolade - ou pour un autre - n'hésitez pas à nous appeler de 11h00 à 18h00 et du lundi au jeudi. Installez-vous près de votre ordinateur lors de votre appel. Nous ferons tout notre possible pour résoudre votre problème ou répondre à vos questions. Vous pouvez également nous écrire à l'adresse suivante :

Accolade Europe Ltd
Customer Services
50 Lombard Road
London, SW11 3SU
Angleterre



VOUS VOULEZ FAIRE UNE COPIE DE SAUVEGARDE DE VOTRE DISQUETTE ?

Nous connaissons vos inquiétudes au sujet des dommages ou défauts de disquette, aussi faites une copie de sauvegarde du jeu. Reportez-vous au manuel de votre ordinateur pour apprendre comment procéder. Si le système de protection de votre disquette par roue codeuse est défectueux ou détruit, renvoyez-nous ce qui en reste et nous procéderons à son remplacement.



VOTRE DISQUETTE EST SOUS GARANTIE PENDANT 90 JOURS

Accolade Europe Ltd garantit, pour une période de 90 jours à compter de la date d'achat par l'acquéreur original du logiciel, que le support d'enregistrement de ce dernier est exempt de tout défaut tant dans les matériaux employés que dans son exécution. Les supports défectueux, qui n'ont pas été l'objet d'un mésusage, d'une utilisation excessive ou de dommages dus à la négligence, peuvent être retournés pour remplacement, sans frais supplémentaires, pendant la période de 90 jours.

(Pour accélérer le processus, **retournez-nous uniquement la disquette, pas les autres matériels**)



CONTRAT DE LICENCE ET DISPOSITIONS LEGALES

Ce produit logiciel informatique (appelé "le logiciel") ainsi que le manuel d'utilisation qui l'accompagne sont fournis au client sous licence d'Accolade Inc et sont soumis aux termes et conditions suivantes avec lesquels le client s'engage au moment de l'ouverture de l'emballage et de l'utilisation du logiciel/manuel. Le prêt de cette licence ne transfère aucun droit, titre ou intérêt du logiciel ou du manuel au client sauf si expressément mentionné dans ce contrat de licence.

Le logiciel et le manuel d'utilisation sont reproduits exclusivement par Accolade Inc. 1990. Tous les droits sont réservés. Le logiciel et le manuel ne peuvent ni être reproduits, copiés pour quelque raison que ce soit. Le client ne peut ni transférer, ni revendre le logiciel ou le manuel. Tous les marques déposées et noms sont propriétés de leurs créateurs respectifs. Les termes ci-dessus énoncés sont les termes uniques et exclusifs du client. Accolade Inc. décline toute responsabilité concernant les dégâts causés de façon directe, indirecte, spéciale, incidente ou consécutifs en rapport avec le logiciel ou le manuel d'utilisation. Sauf si mentionné ci-dessus, Accolade Inc. ne fait aucune garantie, expresse ou tacite quant au logiciel ou au manuel d'utilisation et rejette toute garantie y compris sans restriction, la garantie de commercialisation et d'adaptation à un but particulier.