

LEGEND of DUJEL

T
O
M



A H A W K

SOMMAIRE

1 - LA LÉGENDE

2 - LES SORCIERS

3 - LES PAYS ENVIRONNANTS

4 - LE TEMPS DES CALAMITÉS

5 - DJEL DANS SON ANTRE

6 - LE MARCHANDAGE

7 - LES CHAUVES-SOURIS

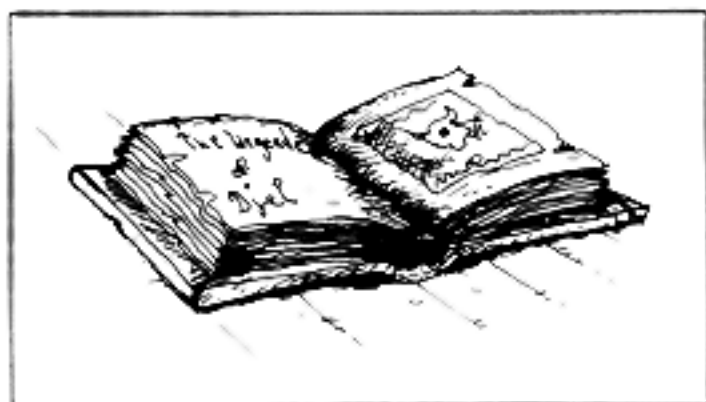
8 - DJEL EN ACTION

9 - CONSEIL DES AUTEURS

10 - MISE EN ROUTE

11 - POUR MIEUX VOUS SERVIR

1 - LA LÉGENDE



climat y était doux et la vie agréable, vous étiez au Royaume des Terres Cendrées...

«**A**cette époque lointaine de l'Histoire où la glèbe était encore mère nourricière et ingrate, existait un pays aux frontières protégées de hautes montagnes et dont peu de gens connaissaient l'existence. Siégeant serein, au sein d'une vallée étroite, ce territoire rivalisait de beauté et de luxuriance, le

A l'heure où l'âtre faisait danser l'ombre des paysans sur les murs de leurs chaumières, les anciens contaient d'une voix grave l'origine du nom de leur royaume. «C'est en des temps immémoriaux, que notre vallée vit paraître pour la première fois cet animal étrange qu'est l'homme. Le soleil n'était point encore assoupi qu'une troupe nomade installa son campement en bordure du fleuve. Les rougeurs du soir éclairaient faiblement les visages harassés ; ils venaient, après maints périls, de vaincre la montagne qui les séparait de l'Eden. Leur chef, nommé **HOKRAM**, les avait menés jusqu'à cet endroit idyllique, ils s'y installèrent, construisirent bâtisses et demeures, cultivèrent la terre grasse et généreuse, élevèrent leurs enfants et devinrent un peuple riche et prospère».



HOKRAM, respecté de tous, fut élu maître du royaume car sa sagesse était appréciée autant que ses pouvoirs exceptionnels : **HOKRAM** était sorcier !

Mais une nuit ce paradis allait se transformer en enfer : le pays entier se mit à trembler, de gigantesques crevasses éventrèrent le sol d'où jaillissait, en gerbes de feu, une lave bouillonnante et dévastatrice. Les montagnes qui bordaient le royaume crachèrent des monceaux de cendres grises... Lorsque le ventre de la terre eut cessé de gronder, le paradis ne fut plus que ruine et désolation...

Les survivants hagards bannirent **HOKRAM**, l'accusant, puisqu'il était sorcier, de tous les maux qui venaient de s'abattre sur leur pays, qu'ils décidèrent de nommer désormais : Le «Royaume des Terres Cendrées».

Les plus courageux restèrent et rebâtirent leur chaumière, cultivèrent à nouveau la terre qui, enrichie de cet engrais qu'est la cendre, ne tarda pas à refaire germer blé, orge, et froment, arbres fruitiers et herbe grasse. Mais l'on ne revit jamais **HOKRAM** et peu à peu le souvenir de ces terribles jours s'effaça de la mémoire des paysans...»

Cette légende fut transmise de père en fils, mais personne ne fut vraiment persuadé, côtoyant chaque jour la quiétude de la vallée, qu'une telle catastrophe eût pu arriver, même quelques siècles auparavant.

L'histoire n'était donc plus pour les parents qu'un charmant moyen d'endormir les enfants. Jusqu'au jour où se présenta dans le royaume un vieillard aux yeux d'aigle prétendant se nommer **HOKRAM** !

Pendant quelque temps, le village ne fut plus qu'un mélange de superstitions, de terreurs et de méfiances : cet homme demandait asile ! Ce ne pouvait être **HOKRAM** âgé de plusieurs siècles ! Ce devait être un imposteur ! Et si c'était vraiment **HOKRAM**, celui de la légende... Peu à peu les esprits se calmèrent et l'on accorda à l'ancêtre une vieille bâtisse éventrée qui s'érigait, décrépite, à quelques lieues du village. Le bon sens avait eu gain de cause : l'étranger était un fou...

La méfiance se réveilla bien vite aux lueurs blafardes qui cernaient certaines nuits la demeure du vieillard, aux incantations caverneuses et lancinantes que l'on pouvait entendre jusqu'au village. Elle devint générale lorsque l'on aperçut quelquefois un gnome aux yeux globuleux marmonner un langage inconnu aux abords de l'ancre du sorcier. Car aucun doute n'était désormais permis, le vieillard était bien **HOKRAM** !

Alors la crainte vint se mêler à la méfiance et engendra l'hostilité. L'homme était tenu à l'écart, sa magie faisait peur, une vengeance terrible pouvait survenir... **HOKRAM**, lui, ne portait pas dans l'âme la rancœur que lui prêtait le peuple. Après avoir été chassé de son pays, il avait voyagé, appris, médité, découvert et était devenu plus sage et plus puissant que jamais. Seul le mal du pays l'avait poussé à revenir au Royaume des Terres Cendrées, l'obligeant ainsi à se séparer du compagnon qui quelquefois lui rendait visite, le gnome



PÉTROY, ami fidèle et de bon conseil. La défiance des villageois lui meurtrissait le cœur. Sa sagesse lui conseilla le labeur et ainsi, auréolé de lueurs nocturnes que craignait tant le paysan attardé, fut engendré le **GRAND ALAMBIC**, distillateur ensorcelé de pouvoirs inconnus...

Quelques années plus tard, **HOKRAM** épousa en noces cabalistiques **ESABELLE**, sorcière des pays de l'Au-Delà, et la fit venir en son antre. La méfiance et l'hostilité ne firent qu'empirer lorsqu'une nuit de printemps naquit celui qui, plus tard, se nommerait «**DJEL LE MAGICIEN**». L'enfant grandit en force et en savoir car ses parents lui enseignèrent la somme des connaissances qu'ils avaient acquises au cours de leur longue vie. Adolescent, il transformait son image à volonté, décantait philtres et potions, fabriquait nombre de remèdes contre les sortilèges qui auraient pu lui être lancés... Plus tard, **HOKRAM** forgea une statue, homme à tête d'aigle couronnée de cornes de taureau, qui permettait à son fils de voyager sous la forme d'un esprit ; car toute la science qu'avait acquise **DJEL** ne pouvait combler ce gouffre qui lui perçait le cœur : la solitude.



2 - LES SORCIERS

Grâce aux pouvoirs de cette sculpture, l'apprenti magicien se mit à voyager, d'abord dans son royaume, puis accompagné de **PÉTROY** le gnome, au-delà des montagnes cernant les **Terres Cendrées**. Il y découvrit d'autres territoires où exerçaient d'autres sorciers.



Il fit la connaissance d'**AZEULISSE**, maîtresse du **PAYS DES CENT CONTRÉES**, magicienne habile et autoritaire dont la fille au charme ineffable faisait rayonner par sa présence le cœur de **DJEL**. **AZEULISSE**, attendrie par cet amour naissant, tolérait la présence de **DJEL** en son fief. Il apprit à connaître cette mère impressionnante autant que généreuse. Il sut qu'en effleurant la lampe à huile qui brûlait en permanence dans une alcôve de la pièce principale, **AZEULISSE** répondait quelquefois à son appel. Mais que l'offense était grande si, par mégarde, il s'approchait de son

trône ! Un matin, seul dans le château et attendant patiemment celle qui avait ravi son âme, **DJEL** surprit dans un miroir une image autre que la sienne. Il y vit paraître un homme au visage grave et anguleux qui se présenta comme le garde du royaume d'**AZEULISSE**. Ils conversèrent un moment et **DJEL** comprit que ses pouvoirs étaient assez étendus pour qu'il fût seul à protéger tout le pays : il était l'œil des Cent Contrées...



PÉTROY lui présenta d'autres sorciers, **THEROS**, aristocratique et puissant magicien dont la prestance n'avait d'égal que la fortune et qui se montrait lorsque l'on récitait les runes gravées sous son trône. «Vois ces flambeaux, leur magie s'active lorsque l'on éteint celui qui brûle ou qu'on ravive celui qui dort», précisa **PÉTROY**. **DJEL** visita quelque peu ce lieu étrange: il se pencha sur la crevasse où la lave bouillonnait et effleura la statue de sel qui soutenait la voûte. «Peut-être rencontreras-tu **CREOR** le vagabond

aux terribles imprécations, ami de **THEROS** qui un jour lui donna l'hospitalité dans cette cavité, sous la fenêtre. Ses conseils sont avisés, ne les néglige pas...» ajouta **PÉTROY**.

«Et voici **KAL**, le miséreux, qui ne possède que son caractère tranquille, la quiétude de sa retraite et la **YOL**, statuette talisman qui lui procurait la sagesse.»



3 - LES PAYS ENVIRONNANTS

Puis le gnome emmena **DJEL** en un périple initiatique où il lui fit découvrir les secrets de chaque pays visité, car lui affirma-t-il : «Le pouvoir de la statue qu'a fabriquée **HOKRAM** et qui te permet de voyager n'est pas inépuisable il te faudra l'économiser si tu souhaites vaquer à ta guise. Je vais t'enseigner les lois sacrées de chaque contrée afin de t'éviter les embûches qui, accumulées, te seraient fatales».

Ils commencèrent par le **PAYS DE LA SYLVE**, vaste forêt aux arbres ensorcelés dont les fruits ont parfois un goût amer. **PÉTROY** montra à **DJEL** l'inscription gravée sur la margelle d'un vieux puits moussu : «Manant, je puis t'offrir le Bien comme le Mal. Sache qu'en cette forêt l'onde délivre la pierre, le bois ses conseils, le prisonnier son bon cœur, mais le petit maître de ces lieux fera comme bon lui semble...»

Les deux voyageurs atteignirent les rives escarpées de l'**OCÉAN DE NACRE**. Cette côte était gardée par un vieillard acariâtre et malicieux... Le gnome expliqua que l'ancêtre dont la sénescence avait voûté le dos ne pouvait se défendre désormais que grâce à une aura magnétique repoussant l'intrus hors de portée. «Mais cet homme pourra t'être utile si tu sais l'aborder, car son savoir est grand. Je vais te montrer comment t'y prendre...» A ces mots, **PÉTROY** s'approcha du pont suspendu qui permettait



au pèlerin d'atteindre l'île voisine. Il fut violemment repoussé pour retomber étourdi contre une roche aux angles aigus qui, par un trait de magie, se mit à invectiver le pauvre gnome déjà bien mal en point. Très digne, il épousseta ses frusques et reprit sa leçon : «Vois cette idole, il te faut maintenant l'implorer et le vieillard apparaîtra...» **DJEL** fit ce que son ami lui avait conseillé et le gardien du royaume apparut : «Qui es-tu, impertinent, pour déranger mon sommeil ? Va dispenser ton vacarme en d'autres lieux !». Auréolés d'une gerbe d'étincelles, les deux fauteurs de trouble furent projetés au...

... **PAYS DES RIVIÈRES DE FEU. PÉTROY**, quelque peu vexé par l'hilarité de son élève, lui désigna la grotte qui s'ouvrait béante au flanc d'une falaise. Il lui assura que le maître des lieux y séjournait de temps en temps. Celui-ci protégeait l'entrée de sa grotte d'une barrière invisible qu'il fallait violer à plusieurs reprises. Mais ne tenant pas à subir une autre fois le même affront, **PÉTROY** ne tenta point de justifier ses dires et préféra sommer le génie des volcans en frappant de sa canne le rebord d'une crevasse gorgée de lave bouillonnante. Le génie apparut, éructant quelques vapeurs sulfureuses, pour marmonner dans un étrange langage ces paroles accueillantes : «Salut à toi **DJEL**, je suis **ATREM** et voici mon fidèle valet **LORIS**». Un petit monstre aux yeux apeurés s'était furtivement rapproché d'eux . «Je vis au cœur de la terre, là où la roche n'est encore que fluide incandescent. Je suis aussi âgé que le monde et mon savoir est étendu... Si tu souhaites tirer de moi quelque information, tu pourras me trouver **partout où la lave bouillonne**, je serai flatté d'y répondre...». Et **ATREM** s'enfonça dans le magma de sa crevasse tandis que **LORIS** s'enfuit prestement.

Reprenant leur route, **PÉTROY** conta à son compagnon la puissance du personnage qu'ils venaient de rencontrer : « Un jour, la colère attisée par l'offense que lui avait faite un pays voisin, appelé aujourd'hui le **PAYS DE LA SOIF ÉTERNELLE**, il déchaîna les volcans et la lave recouvrit la moitié des terres de ce royaume ! La plupart des habitants furent ensevelis et les quelques survivants furent condamnés à s'abreuver en permanence pour éteindre le feu qui rongait leur corps. On raconte que si l'on attise les trois flammes qui brûlent encore en ces lieux, l'on peut parfois solliciter le maître du pays enfoui à la base d'une coulée de lave pétrifiée...



Vois ami ce royaume que nous venons d'atteindre : ce sont les **PAYS MOUVANTS**. Le sorcier qui règne en ces lieux pourra t'être très utile mais il est capricieux et exigeant. Il te faudra, avant d'obtenir ses bonnes grâces, subir une épreuve : composer un paysage qui sied à son goût ! Regarde ce tronc d'arbre couronné du crâne d'un pauvre hère qui déplut au magicien. Si je le touche il se dilue dans l'air et va prendre la place de la souche que tu vois là. Je puis faire de même avec chaque élément du paysage et ainsi le changer à mon gré ! Chaque objet que tu mettras à la place qu'agrée le versatile sorcier sera approuvé par la foudre, ton alliée. Mais gare à toi **DJEL**, car même si tu as satisfait les exigences du maître des Pays Mouvants, tu

devras te méfier des flammes car leurs langues sont venimeuses...»

A ces mots, ils s'éloignèrent du brasier pour rejoindre un endroit plus frais et serein : le **ROYAUME DES MARAIS** qu'ils traversèrent sans encombre. Là, **PÉTROY**, cognant de sa canne un rocher à fleur d'eau, fit apparaître un habitant de l'onde qui parut à **DJEL** bien espiègle.

Ils abordèrent l'autre rive et découvrirent un village en ruines en proie aux flammes... le **PAYS DE L'ARCHE**. Ce feu inextinguible ravage le pays depuis la malédiction que lança **CREOR** le vagabond envers les villageois qui lui refusèrent l'hospitalité arguant de la laideur de sa face bovine. «Ce brasier périra lorsque votre haine sera consumée». Telle fut la sentence qu'il imposa à ce royaume. Désormais ne subsistent en ces terres que quelques reptiles trouvant refuge en des antres tels que cette vieille fosse scellée d'une grille d'airain. «Un serpent malicieux pourra t'offrir la clef qui te permettra de visiter le dernier être humain survivant en ce bourg mais ne dérange jamais deux fois ce généreux dominateur car il t'en coûterait maints désagréments.

Viens, quittons la fournaise pour un endroit où nous nous rafraîchirons un peu...» Les deux compères continuèrent leur chemin et parvinrent, après bien des détours, au seuil d'une caverne qui marquait l'entrée du **ROYAUME DES BANQUISES**. «Vois ce cristal emprisonné dans la roche, il renferme des puissances qui se déchaîneront si tu l'effleures. Si tu viens en ces lieux, tu ne pourras les éviter, affronte-les donc avec courage, il t'en sera fait grand bien.

Ces joutes jalonneront tous tes voyages en ces pays que je viens de te montrer. Parfois, des éléments cacheront en leur sein les pièges du Malin. Mais

tu auras toujours le choix des armes : la force de ton esprit ou la vaillance de ton bras ! Va, désormais tu peux regagner le royaume des Terres Cendrées, je t'ai transmis tout mon savoir, tu dois dorénavant forger toi-même ton jugement... à bientôt !»

4 - LE TEMPS DES CALAMITÉS

Tous ces périples enrichirent **DJEL** de la maturité qui lui manquait et en firent un magicien accompli. Ses pouvoirs s'étendirent peu à peu mais ne furent jamais assez puissants pour éviter le malheur qui l'accabla bientôt : **ESABELLE** et **HOKRAM** se mouraient...

Au chevet de son père, **DJEL** recueillit ses dernières paroles : «Mon fils, les griffes de la mort m'étreignent et il doit en être ainsi car j'ai vécu bien des années grâce au pouvoir de l'**ORAH**. Maintenant que tu es adulte, sa puissance t'est acquise et c'est à ton tour de vivre les siècles à venir... Nous partons, ta mère et moi, dans un royaume qui transcende la matière ; peut-être nous rejoindras-tu un jour... Va et tente, si tu en as le courage, de regagner la confiance des gens de notre pays...» Le halo qui enrobait le lit de ses parents se fit aveuglant et, peu à peu, leurs corps devenus diaphanes s'estompèrent jusqu'à disparaître...

Le désespoir de **DJEL** céda la place à son dépit, à sa révolte et à sa colère. Il fit naître dragons et gorgones éructant le feu et les



larmes au-dessus de sa demeure. Il engendra monstres difformes et personnages au faciès de gargouille crachant la déchirure de son cœur jusqu'à l'épuisement. Tout ceci fut vain effort pour ramener à la vie terrestre ses parents emportés vers un autre monde... Mais un malheur est rarement fils unique. De la catastrophe qui suivit l'arrivée d'**HOKRAM** au Royaume des Terres Cendrées naquit une série de calamités qui accompagnèrent son départ.

Peu de temps après sa disparition, une misère effroyable s'abattit sur le pays. Le peuple, décimé par la famine, tentait en vain de récolter les moissons de son labeur : les champs étaient dévastés, les granges saccagées, les sacs de blé aussi vides qu'un puits dans le désert. Les rares affamés qui survécurent se trouvèrent atteints d'une maladie incurable. Tout faisait défaut : de la nourriture aux vêtements, du soleil à la chandelle. Ce peuple frappé par le malheur n'en tenta pas moins d'assurer la relève, mais les enfants refusaient de naître ! Le tort en fut bien sûr, comme pour son aïeul, attribué à **DJEL**. Mais les sages du village tinrent conseil et s'aperçurent que tous ces maux venaient d'ailleurs.

Ils apprirent que la fille d'**AZEULISSE** du **PAYS DES CENT CONTRÉES** avait disparu et en déduisirent qu'un sortilège empêchait les enfants de naître ; que **THEROS** était atteint d'une maladie qu'il ne pouvait guérir d'où les épidémies répandues lors de sa quête d'un remède ; et que **KAL** ne pouvait retenir son peuple exsangue de piller les récoltes du royaume.

Ainsi, désarmé devant le pouvoir de ces sorciers dévastateurs, le Conseil des

Sages fit-il appel au remède suprême : le Mal par le Mal. Ils implorèrent DJEL : «Toi seul peux résoudre notre misère. Tes pouvoirs sont étendus et tu es notre seul espoir. Sache que notre reconnaissance sera grande si tu mets fin à nos supplices...»

Ces mots ravivèrent la blessure qui suintait du cœur de DJEL. Ce peuple qu'il aimait, lui demandait aide. A lui qui fut toujours honni, banni et méprisé. Il se rappela l'espoir que portait son père pour son avenir : «Tente de regagner la confiance des gens de notre pays», le jour n'était-il pas venu ?

5 - DJEL DANS SON ANTRE

La demeure de DJEL qui est désormais vôtre renferme bien des pouvoirs... Vous pourrez toujours y revenir en cliquant l'icône "maison". Au clavier, déplacez-vous dans les huit directions (touches du pavé numérique) et pressez la touche **ENTER**.

Il vous suffit de désigner l'un des pays que la **CARTE ENSORCELÉE** vous présente pour y parvenir sans encombre...

Mais attention ! Si vous êtes, par mégarde ou malveillance, envoûté dans l'une de ces contrées, un sort vous transformera en monstre hideux et purulent... Vous serez irrémédiablement refoulé en votre demeure et vos pouvoirs seront suspendus!



- Mais vous avez tout prévu ! La **CORNUE** contient un sérum de votre composition (deux doses de sudation d'un batracien écorché pour un quart de poudre de crâne pilé, le tout mélangé énergiquement. Laissez décanter.) Ce sérum vous rendra votre

forme et vos pouvoirs, mais n'en abusez pas car l'antidote n'est

pas inépuisable...
- Quelques messages des pays avoisinants vous parviendront grâce à la **BOULE DE CRISTAL**, ne la négligez pas, elle est source de connaissance...

- Si votre mémoire vous fait défaut, le **LOCAL** où baigne le cerveau d'un dragon vaincu vous la rafraîchira. Il vous suffit de le désigner puis de choisir le sujet qui vous intéresse : **AZEULISSE**, **THEROS**, **KAL**, ou votre coffre. Y sont rangés :



. les objets que vous aurez acquis au cours du jeu : le Diadème, la Dague du Démon, l'Œil de Nymphé, le Fruit de la Sylve.

. vos pouvoirs : vous pourrez en gagner en cours de jeu mais en perdre aussi.

Ils représentent vos munitions et vos points de vie.

. vos chandelles : il y en a une sur votre table et vous pouvez en acquérir jusqu'à deux.

. votre fortune (en pièces d'or) ainsi que le nombre de chauves-souris et de fleurs de plomb en votre possession.





- Les trois sorciers vous ont laissé chacun une **STATUETTE**, vous pouvez ainsi à tout moment accéder à leur royaume, mais ne les perdez pas ! Vous pourrez les regagner mais à quel prix...

- Prendre l'air repose les esprits les plus occupés. Allez-donc admirer le paysage qui se dessine à votre **FENÊTRE** lorsqu'une silhouette s'y découpe, vous serez alors confronté à des surprises plus ou moins agréables...

- Vous pourrez visiter d'autres contrées grâce à l'**ATLAS** que vous devrez acquérir. Ouvrez ce livre en cliquant dessus et désignez le pays que vous voulez explorer sur la page de gauche, ou feuillotez à votre gré en cliquant sur la page de droite.

- Mais **DJEL** est un magicien au savoir étendu et comme tel, possède un laboratoire diabolique gardé par un hibou vigilant qui vous signalera toute présence en votre demeure... N'hésitez pas à en franchir la porte, votre exploration pourra être fructueuse... Vous y découvrirez le **GRAND ALAMBIC** à la gueule béante, fruit du labeur d'**HOKRAM**. Si vous possédez quelque ingrédient adéquat (3 chauves-souris + 1 fleur de plomb = 10 pièces d'or), la magie opèrera...



6 - LE MARCHANDAGE

Si quelque ladre vous propose un marché, vous aurez intérêt à posséder de l'or (que vous aurez fabriqué grâce à vos ingrédients). Marchandez fermement : 3 lots de pièces sont à votre disposition, un tas de 100, un de 10 et une pièce seule. Faites votre proposition en cliquant sur un ou plusieurs lots puis validez en cliquant sur la bourse (le cadran de droite vous indique ce que vous offrez, celui de gauche ce que vous possédez). Attention, vous n'aurez droit qu'à trois essais !

Vous pourrez refuser ce marchandage en cliquant à droite de l'écran avec «l'icône-curseur non» (pouce vers le bas) - au clavier, pressez la touche **ESC** - ou au contraire l'accepter en cliquant à gauche de l'écran avec «l'icône-curseur oui» (pouce vers le haut) - au clavier, pressez la touche **ENTER**. Vous pouvez aussi à tout moment interrompre le marchandage en cliquant sur l'icône-maison.

7 - LES CHAUVES-SOURIS

Elles sont un des ingrédients vous permettant de fabriquer de l'or. Dès que vous en verrez, n'hésitez pas à les attraper en leur lançant un sort mais vivement car l'animal est rapide...

- A la souris :
 - déplacez votre curseur-main dans les directions gauche-droite.
 - cliquez l'oreille gauche de la souris pour tirer (dans la limite de vos munitions-pouvoirs).
 - cliquez l'oreille droite de la souris pour abandonner.
- Au clavier :
 - utilisez les flèches de directions gauche/droite pour vous déplacer.
 - pressez la touche **ENTER** pour tirer (dans la limite de vos munitions-pouvoirs).
 - pressez la touche **ESC** pour abandonner.

8 - DJEL EN ACTION

Des combats infernaux contre monstres et dragons vous seront imposés et de votre courage dépendra votre réussite. Lors de ces affrontements, vous serez projeté vers d'inquiétantes contrées... Ces rixes vous seront proposées ou vous y serez emportés au hasard de vos recherches. Vous aurez le choix entre vaincre l'ennemi par la force (icône-curseur-oui) ou par l'esprit (icône-curseur-non). Mais pour vaincre, vous devez connaître les règles.

8.1 - L'AFFRONTMENT PAR LA FORCE

8.1.1- Les règles

- Votre adversaire se trouve à droite de l'écran, séparé de vous-même par un mur invisible et infranchissable... Vous-même avez pris l'apparence d'un monstre aux pouvoirs fabuleux.

- Vous avez la possibilité de vous transformer en dragons de Feu, d'Eau ou de Terre... mais votre adversaire possède les mêmes pouvoirs, alors **ATTENTION** : sachez que le Feu (dragon rouge, icône flamme en bas de l'écran) brûle la Terre (dragon vert, icône sphérique), mais la Terre absorbe l'Eau (dragon bleu, icône rectangulaire) tandis que l'Eau éteint le Feu... Donc Feu



supérieur à Terre supérieure à Eau supérieur à Feu !

- Vous devez éliminer l'ennemi en crachant des boules de feu (dans les 8 directions) et en le blessant lorsque vous serez en position supérieure à la sienne ! Mais si vous êtes en position inférieure, vous réussirez tout de même en l'atteignant plusieurs fois à changer sa forme ! Si vous êtes de la même couleur que votre adversaire apprenez que chaque impact de boule de feu vous rechargera l'un et l'autre en points de vie.

- Enfin sachez que chaque blessure fait perdre, à vous ou à votre adversaire, un point de vie ! Le total de vos points de vie en début de partie est égal au nombre de vos Pouvoirs.

- Pour vous transformer (soyez fin stratège, choisissez une forme qui vous sera favorable !), vous devez vous positionner sur les «cristaux» :

- . Le triangle rouge vous transformer en FEU
- . Le losange vert en TERRE
- . Le carré bleu en EAU
- Mais chaque cristal que vous utilisez devient inerte. Soyez prévoyant ! Les cristaux inertes se réactivent grâce à la sphère d'énergie qui est dans votre camp. Celle-ci se magnétise à chaque rebond et finit par recharger un nouveau cristal ! Par contre, vous pouvez décharger celle de l'adversaire en l'atteignant de vos foudres, afin de l'empêcher de reconstituer ses cristaux !
- Si toutefois le seul cristal qui vous reste ne correspond pas à une forme que vous souhaiteriez adopter, sachez qu'en «tirant» plusieurs fois sur lui, vous le changerez ! Mais gare aux rebonds !

8.1.2-Les commandes

- Au clavier
- Pour se déplacer : flèches de direction gauche-droite-haut-bas.
- Pour tirer : en haut à gauche = lettre **Z**
 - en haut = lettre **E**
 - en haut à droite = lettre **R**
 - à gauche = lettre **S**
 - à droite = lettre **F**
 - en bas à gauche = lettre **X**
 - en bas = lettre **C**
 - en bas à droite = lettre **V**

Pour absorber un cristal : se positionner dessus et presser la barre d'espace-ment ou la touche **ENTER**.

- A la souris

- Pour se déplacer : déplacer la souris dans la direction voulue.
- Pour tirer dans les 8 directions : cliquer l'oreille gauche de la souris et la déplacer dans la direction souhaitée.
- Pour absorber un cristal : cliquer l'oreille droite de la souris.

8.2 - L'AFFRONTMENT PAR L'ESPRIT

8.2.1- Les règles

Le terrain de la joute se compose d'un quadrillage sur lequel votre adversaire est symbolisé par une tête de mort et vous-même par une tête d'aigle.



Vous ne pouvez vous déplacer que sur une case noire. Vous devez réussir à isoler votre adversaire en l'enfermant, de manière qu'il ne puisse se déplacer dans aucune des 8 directions.

A chaque tour de jeu, vous devez effectuer deux actions :

- . vous déplacer d'une case, dans l'une ou l'autre des 8 directions, en cliquant à gauche sur une case de votre choix non encore découverte,
- . cliquer sur une des cases environnant votre adversaire, ce qui a pour effet de dévoiler la partie correspondante de l'image du pays dans lequel vous vous trouvez et d'interdire cette case à votre adversaire.

Mais attention, votre adversaire fait de même et si vous ne réagissez pas

suffisamment rapidement, il joue deux fois.

Le premier de vous deux qui ne pourra plus se déplacer sur une case contigüe aura perdu la joute.

8.2.1-Les commandes

- Au clavier :

- Pour vous déplacer : utilisez les 8 flèches de direction du pavé numérique
- Pour encadrer l'adversaire : positionnez de même votre curseur-pouvoir sur la case que vous souhaitez dévoiler et pressez la touche **ENTER**.

- A la souris :

- Pour se déplacer : positionnez le curseur-main sur la case où vous souhaitez aller et cliquer avec l'oreille gauche de la souris.
- Pour encadrer l'adversaire : positionner votre curseur-pouvoir sur la case que vous souhaitez dévoiler et cliquez avec l'oreille gauche de la souris.

9 - CONSEIL DES AUTEURS

Vous devez réussir, à force de ruse, de sagacité et d'habileté, à résoudre les trois problèmes qui se posent au **ROYAUME DES TERRES CENDRÉES** : retrouver la **FILLE d'AZEULISSE**, fabriquer la **POTION** que demande **THEROS** et fournir l'**OR** dont **KAL** a besoin. Mais ceci n'ira pas sans échec car vos pouvoirs sont comptés.

- Apprenez à connaître votre antre : n'hésitez pas à tout visiter, cela ne coûte rien.
- Attention ! Dès que vous sortez de votre antre, le nombre de "cliquages" est limité. Cette limite dépend du nombre de chandelles que vous possédez. Le son associé devient de plus en plus grave jusqu'à s'arrêter tout à fait.
- Ne cliquez pas n'importe où ! Il vous est indispensable de lire attentivement les chapitres 2 et 3 de cette notice pour identifier les zones «efficaces».
- Si par hasard la réflexion intense qui agite vos neurones au cours du jeu exige un temps d'apaisement, cliquez l'oreille droite de la souris (au clavier, pressez la touche **ESC**). Cela aura pour effet de «geler» la partie... Cette même touche **ESC** permet d'abrégier la présentation et de commencer directement à jouer.

*Lorsque vous aurez gagné une fois le jeu d'aventure, vous aurez désormais accès directement aux phases d'arcade «dragon». La touche **F1** sert à «geler» la partie et la touche **F2** permet à un deuxième joueur de prendre la place de l'ordinateur.*

Que l'esprit d'**HOKRAM** vous accompagne et bonne chance à vous, **DJEL LE MAGICIEN** !

10 - MISE EN ROUTE

ATTENTION! *Par mesure de précaution, et avant toute utilisation, effectuez des copies de sauvegarde de vos disquettes.*

Au tout début du jeu, le logiciel vous demandera la couleur d'une case identifiée par une lettre et un nombre (ex. : B385). Consultez la grille de couleurs livrée avec le jeu et donnez votre réponse.

ATARI ST : Insérez votre disquette dans le lecteur, et mettez votre micro-ordinateur sous tension. Le logiciel se charge automatiquement.

AMIGA : Insérez votre disquette dans le lecteur, et mettez votre micro-ordinateur sous tension. Le logiciel se charge automatiquement.

PC ET COMP. : Tapez **DJEL** puis validez en pressant la touche **ENTER** ou **RETURN**. Lors de la première utilisation, un menu présentant différentes cartes graphiques et le type de souris utilisée apparaît. Faites votre choix...
Un conseil : pour bien profiter des avantages de la carte graphique VGA, il est préférable de l'utiliser sur un PC AT ou compatible (microprocesseur 8286 ou plus).

11 - MIEUX VOUS SERVIR

Nous avons réalisé ce logiciel avec le plus grand soin. Néanmoins si une erreur s'était glissée malgré nos différents contrôles ou si vous avez des remarques à nous adresser en vue d'une amélioration possible n'hésitez à nous contacter, les modifications seront apportées lors d'une prochaine édition.

Conception : Joseph KLUYTMANS, Muriel TRAMIS
Programming : INFERENCE
Graphics : Joseph KLUYTMANS
Music-Sounds : Robin AZIOSMANOFF

Service après-vente

**René-Guy TRAMIS
COKTEL VISION**

**Parc tertiaire de Meudon
Immeuble «Le Galilée»
5/7 rue Jeanne Braconnier
92366 MEUDON-LA-FORET CEDEX
Tel: 46.30.13.89**