

LANDS OF LORE

THE THRONE OF CHAOS

LA LEGENDE DE LORE

Westwood

W. King

Habitants du Royaume

Alors que les diplomates soulignent clairement qu'il existe de nombreuses créatures douées de sensibilité et intelligentes dans le royaume, il apparait en fait que depuis les Guerres Hérétiques, seules quatre races ont survécu, grâce à un semblant de contrôle de leur propre destinée. Ces races, les Humains, les Hulines, les Thomgogs et les Dracoïdes, sont appelées depuis cette époque "Races Ascendantes". Elles dirigent l'Armée de Lumière de l'Alliance dans son combat contre l'Armée des Ténébres.

Si la plupart des citoyens de Gladstone sont des humains, les individus des quatre races se considèrent comme les sujets du roi Richard.

LES DRACOÏDES



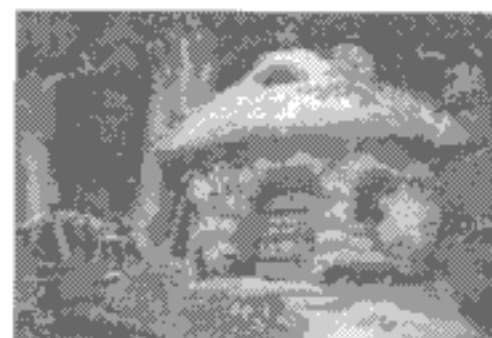
es Dracoïdes ressemblent à des lézards humains. La plupart des autres races les trouvent repoussants. Ces autres races sont très peu attirées par la "culture" des Dracoïdes.

Pour déclencher une bagarre avec un Dracoïde, il suffit de lui raconter une des nombreuses blagues qui existent sur l'origine de leur espèce. La légende populaire prétend que les Dracoïdes sont des êtres "mi-humains, mi-dragons". En fait, les Dracoïdes n'ont probablement aucun lien de parenté avec les humains. Mais en ce qui concerne les dragons, c'est plus probable.

Les Dracoïdes connaissent une multitude d'astuces pour réussir à survivre dans un environnement toujours hostile. Leur langue fourchue, leurs mains palmées, leurs doubles paupières, et leur faculté de lancer du venin suffisent bien souvent à les tirer d'affaire lors d'un combat difficile.

Les Dracoïdes sont naturellement attirés par la magie, car leur race est l'une des plus intelligentes du royaume. Leur taille relativement petite est due à leur étrange structure osseuse, résultat de l'évolution d'une espèce qui pensait autrefois que les voyages amphibies seraient utilisés dans le futur. Mais ils ont la peau dure, et elle constitue une bonne protection naturelle.

Etant donné qu'ils ont le sang froid, les émotions et les sentiments des Dracoïdes sont très forts. Il assument avec le plus grand sérieux leur responsabilité vis-à-vis de leur race. Ce principe, bien sûr, ne s'applique qu'à leur propre race. Les Dracoïdes traitent en général les autres races comme des chiens.



LES HULINES

Les Hulines sont une race intelligente de félins humanoïdes. Comme pour la race humaine, il existe des variations morphologiques. Les individus de la race prédominante ressemblent à des chats bipèdes géants, légèrement plus petits que la moyenne des humains. Leur couleur et leur fourrure sont très variables, et l'apprentissage de leur langage gestuel (leur queue s'enroule, leur moustache tremble, leurs oreilles pivotent) reste un mystère incompréhensible pour les autres races. Ils ne sont pas aussi forts que les humains, mais sont beaucoup plus agiles.



Il est possible que le langage des Hulines n'ait été développé que pour communiquer avec les autres races. La plupart d'entre eux ont du mal à comprendre les arcanes de la magie. Cela est probablement dû à la longue période d'attente nécessaire pour le développement de leur langage. La compréhension des concepts abstraits de la magie est pour eux un problème, et ils ne savent pas bien utiliser les symboles. Comme ils ne peuvent pas saisir un objet entre deux doigts, ils ont souvent des problèmes pour manipuler les baguettes magiques. Les communautés Hulines sont bien développées et civilisées. Les coutumes de leur race doivent être respectées, sous peine de devenir un de ces "sauvages qui chassent dans la jungle".

LES HUMAINS

Les humains ne sont certainement pas devenus par accident (et malgré les affirmations des Dracoïdes) la race prédominante dans le royaume. Parmi les autres Races Ascendantes, les humains furent les seuls à s'adapter facilement à différents types d'environnements et de climats. Les humains sont la race intelligente la plus populaire dans le royaume, même s'il existe de nombreuses ethnies et des cultures différentes dans le royaume. Le monarque du Donjon de Gladstone, ainsi que la famille royale, sont des humains, mais les nobles d'autres races, notamment les Thongogs, et plus rarement les Hulines, demandent régulièrement à devenir des sujets du roi Richard.

Les humains de Gladstone sont des gens simples mais courageux. C'est grâce à leur ténacité que l'Armée des Ténèbres a été repoussée depuis de si nombreuses années.

Les savants des autres races, lorsqu'ils discutent du problème des humains, sont persuadés que même si la prolifération des humains continue à la cadence actuelle, ils se sont progressivement divisés en des milliers de tribus, créant ainsi des différends insolubles, et qu'ils ne constituent pas une réelle menace. Tout le monde sait bien qu'un humain ne se battra comme un lion que contre un adversaire de sa propre race. Mais les humains de Gladstone sont toujours restés unis face à l'Armée des Ténèbres, sous l'autorité de l'ancienne



LES THOMGOGS

Les Thomgogs à quatre bras sont fiers de leur culte du mysticisme et de la philosophie de la fraternité universelle.

Lorsqu'un Thomgog "meurt", son "âme" quitte son corps et devient une "graine" qui prendra racine dans un sol fertile, et se réincamera plus tard en un jeune Thomgog. Le système de reproduction des Thomgog est un véritable mystère, mais il suffit en fait de savoir qu'il est virtuellement impossible de tuer un Thomgog. Il se réincamera simplement dans un nouveau corps, et gardera parfois des sentiments hostiles à l'égard de ce qui a causé sa mort.

Les savants pensent que c'est la raison pour laquelle les Thomgogs ont développé une personnalité si indulgente, ou tout au moins que cela explique leur style de vie basé sur la philosophie. Les Thomgogs font preuve d'une grande patience et d'une sagesse remarquable, et ont une excellente réputation dans le royaume. Ils sont souvent **d i p l o m a t e s**, négociateurs et arbitres des conflits.



A cause de leur force colossale et de leur quatre bras, les Thomgogs sont également des guerriers très recherchés. C'est peut-être la raison de leur succès dans les carrières diplomatiques. Comme le dit le proverbe: "Parle doucement, mais garde un Thomgog à tes côtés".

HISTOIRE DU ROYAUME

LA NAISSANCE INCONNUE

On ne sait pas grand chose de la période où les Anciens Pouvoirs créèrent le Royaume. Les races "supérieures" abordent rarement ce sujet dans leur histoire ou leur mythologie. La plupart des livres d'histoire commencent à l'Age d'Or et à l'époque des Anciens. Tout ce qui a précédé cette période de l'histoire reste un mystère effrayant dont personne n'ose parler.

L'AGE D'OR

L'époque des Anciens est plus connue sous le nom d'Age d'Or. A cette époque, les Anciens parcouraient le Royaume, préoccupés avant tout par leur empire. La plupart des races considèrent que cette époque fut l'agenèse de leur espèce et vénèrent les Anciens comme des dieux, par conviction personnelle, ou sous la contrainte. Au cours de cette ère de paix et de tranquillité, les races vécurent en paix, et les Anciens s'occupaient de tout.

LA GUERRE DES HÉRÉTIQUES

La Guerre des Hérétiques, dont l'origine est incertaine, a précipité la chute des Anciens. On ne sait pas pourquoi elle a commencé, ni quels en étaient les premiers protagonistes, et encore moins les intérêts qu'ils défendaient. Nombreux sont ceux qui pensent qu'elle fut déclenchée par l'affrontement de deux Anciens d'une puissance colossale, et pleins de mauvaises intentions.

Pendant cette période, le royaume fut plongé dans l'anarchie la plus totale. La guerre réduisit à néant les efforts de normalisation des races et aboutit à la naissance de l'Armée des Ténébres. Le royaume tremblait sous le choc des puissances magiques. Les Anciens disparurent et devinrent un mythe.

La Guerre des Hérétiques fut le contraire de l'Age d'Or. En comparaison, n'importe quelle époque aurait pu être un âge d'or. Dans les anciens livres et certains milieux, on avait surnommé cette guerre la "Chasse", ou "Grande Chasse", selon le point de vue des intéressés.



L'ÈRE DES TÉNÈBRES

Après la fin de l'Age d'Or, le monde fut plongé dans les ténèbres. Les races revinrent à leur stade primitif, les Anciens s'étant mutuellement détruits. Les relations habituelles des peuples n'existaient plus. Le commerce devint pratiquement inexistant.

Mais, selon l'histoire de plusieurs races, ce fut également l'époque des grands voyageurs, des individus qui parlaient de pays étranges et d'aventures incroyables. Au cours de cette période de stagnation, les histoires rapportées par ces voyageurs n'auraient pas eu le même intérêt si la vie dans le royaume n'avait pas été aussi monotone. De plus, il est probable que de puissants mages, inconnus jusque là, en profitèrent pour cultiver leurs pouvoirs et atteindre un statut légendaire par rapport aux efforts pathétiques des apprentis sorciers primitifs de l'époque, qui tentaient d'apprendre et de maîtriser la magie.

Ce fut une période très romantique, pleines de découvertes fantastiques qui venaient briser la monotonie d'une vie plutôt terne. Comparativement à ce que les races du royaume allaient connaître plus tard, l'Ère des Ténèbres n'eut rien de vraiment spectaculaire. Depuis, peu de choses ont été écrites, et des oeuvres comme "Les Légendes du Voyageur" ou les premiers livres de magie de Bannon Mastercraft semblent aujourd'hui être des exploits miraculeux, créés dans le vide.

Cette période, à cause de la vitalité des voyageurs, fut également appelée "L'Errance".

Ce fut une époque pleine d'individus infatigables, mais au cours de laquelle la civilisation fit très peu de progrès.



LES GUERRES RACIALES

Les Guerres Raciales furent en fait une longue série de conflits sans rapport direct, et qui durèrent au moins un millénaire. Une guerre relativement mineure mit le feu aux poudres, mais ces guerres permirent aux races de sortir de leur léthargie, de communiquer, de faire du commerce, et aussi la guerre. A cette époque là, les races supérieures étaient suffisamment évoluées pour trouver que la guerre pouvait être agréable, et profitable.

Encore une fois, selon le point de vue, cette époque a été appelée "L'Expansion" ou "L'Ère des Pleurs". Le royaume n'était qu'un vaste jeu d'échecs. Les territoires passaient d'un camp à l'autre si rapidement que les historiens contemporains avaient beaucoup de mal à s'en sortir. La plupart des races prédominantes perdirent autant qu'elles gagnèrent. Certaines d'entre elles s'installèrent sur de nouveaux territoires, obligées de fuir après des conquêtes ou des expulsions.

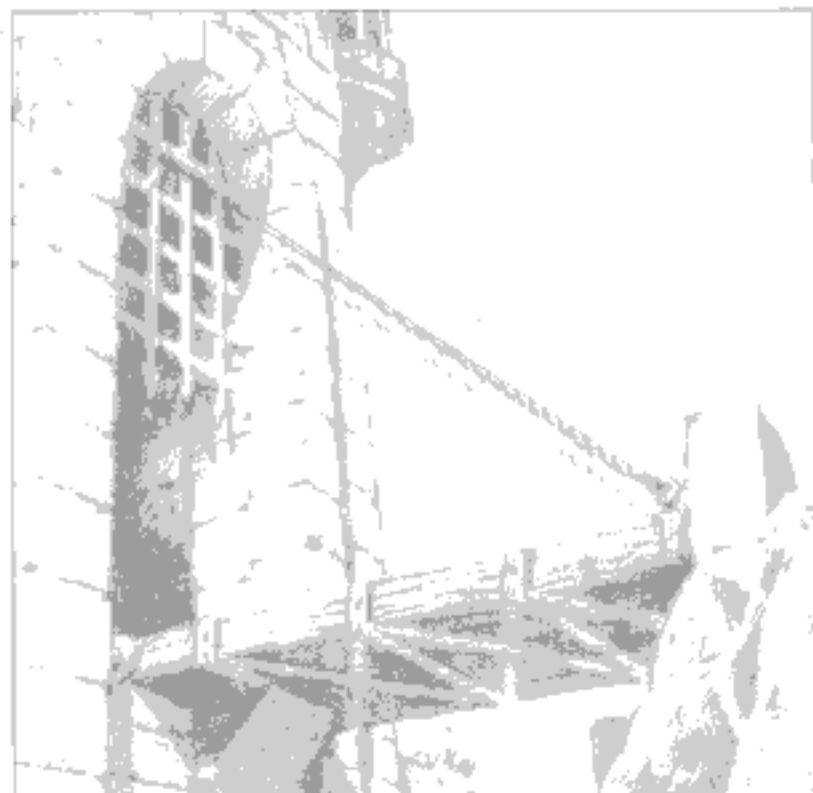
A cette époque, un certain nombre de tribus disparurent. Mais ce chaos constant permit aux races survivantes de devenir plus fortes. C'est de là que vient le développement des races "supérieures" ou "ascendantes": les Humains, les Dracoïdes, les Hulines et les Thomgogs du continent du Nord, qui rétablirent finalement l'ordre dans le royaume.



L'APPARITION DE L'ARMÉE DES TÉNÈBRES

Lorsque les Guerres Raciales prirent fin, l'Armée des Ténèbres émergea de la "Bouche de Ruine", et tenta d'anéantir les peuples du royaume. Qui sait quelle créature maléfique a un jour créé l'Armée des Ténèbres? Les races des Ténèbres étaient peut-être plus rudes, plus primitives, et mal-aimées. L'Armée des Ténèbres recrutait tous les volontaires souhaitant participer à l'établissement de la Régence.

Les germes de l'Armée des Ténèbres avaient été plantés il y a bien longtemps, pendant la Guerre des Hérétiques, ou peut-être même au cours de l'Age d'Or. Les premières incarnations de l'Armée des Ténèbres causèrent quelques dégâts, mais à l'époque on n'aimait pas beaucoup tenir des registres. Lorsque des civilisations entières sont balayées par des cataclysmes naturels ou surnaturels, personne ne pense à répertorier les détails militaires. La première Armée des Ténèbres fut responsable d'un certain nombre d'atrocités pendant l'Ere des Ténèbres, et il est probable que l'une des factions, au cours de la Guerre des Hérétiques, était également une des premières incarnations de cette armée.



CRÉATURES DU ROYAUME



AMAZONES

Les amazones attaquent deux fois plus vite que les autres guerriers, mais elles sont peu protégées et vulnérables au froid.

Apparitions

Lorsque vous voyez une apparition, fuyez! Les armes et les sorts ne font que les traverser. Il faudrait une magie spéciale pour éliminer ces horreurs.



Archers Limaces



Lorsqu'elles se sentent menacées, ces limaces tirent des flèches empoisonnées. Les grosses armes de frappe sont très efficaces contre ces créatures.

Vers aviens

Les vers aviens sont difficiles à toucher avec des armes classiques. Les chasseurs de vers auront beaucoup plus de chance de s'en sortir s'ils font appel à leur livre de sorts.



Bandits

Tous les brigands veulent être des bandits en grandissant. Ils sont équipés d'armes efficaces et d'une armure plus épaisse. Ce sont généralement des voleurs plus habiles que les brigands.

Sangliers

D'énormes sangliers sauvages parcourent la forêt de Gladstone. Les chasseurs de primes sont toujours équipés de leurs armes préférées pour se défendre contre ces créatures diaboliques.



Boglytes

Les Boglytes sont en fait de la boue de marécage vivante. Si vous ne pouvez pas éviter ces créatures lorsque vous explorerez les marécages, prenez dans votre équipe un bon magicien qui sait bien se servir du sort de Gel.



Guerriers de la Cabale

Ces guerriers constituent la principale partie des forces d'élite de l'Armée des Ténèbres. Ils sont coriaces, manient très bien l'épée, et ne s'enfuient jamais en cas de combat. On dit même qu'ils peuvent continuer à se battre après leur mort, mais il doit certainement s'agir d'une superstition populaire, non?

Troglodytes

Les troglodytes sont des humanoïdes primitifs qui rôdent dans les cavernes près de Gladstone. Ils sont très lents, mais sont capables d'assommer facilement leurs ennemis avec les énormes massues qu'ils emportent partout.



Araignée Volantes

La morsure des araignées volantes est très douloureuse, et souvent empoisonnée. Le sort des Boules de Feu et une bonne provision d'herbes médicinales sont fortement recommandés.

Gorkhas

Les Gorkhas sont d'excellents guerriers, surtout lorsqu'ils sont dans leur élément naturel: les marécages. Ils sont particulièrement vulnérables aux armes d'estoc. Les Gorkhas résistent très bien aux attaques magiques.



Frelons Géants

Le dard des frelons géants peut transpercer l'armure la plus dure. Le feu est assez efficace pour les éliminer.

Ecorcheurs D'acier



Lorsque ces nécrophages métalliques bavent, ils offrent un spectacle repoussant, et ils peuvent détruire les armes et armures de métal. Il vaut mieux les attaquer à distance si vous ne voulez pas voir disparaître votre précieuse épée.

Lézards Géants

Les lézards géants ont des langues préhensiles qui leur permettent de subtiliser les armes et les objets de leurs ennemis. Il vaut mieux utiliser des armes de frappe contre ces créatures.



Minotaures

Les minotaures ont une peau horrible, et une généalogie particulièrement laide, mais lorsqu'ils chantent (en fait, il s'agit plutôt de rugissements), leur voix peut causer d'importants dégâts. N'essayez jamais de devenir leurs amis.

Moisis

Les Moisis sont des êtres bossus, dans un état de putréfaction avancée. Ils sont insensibles au froid et à l'acide, mais n'aiment pas le feu.



Orcs

Les Orcs sont des créatures humanoïdes monstrueuses et à l'intelligence plutôt faible. Ils ne savent faire qu'une seule chose: se battre. Utilisez plutôt des armes de frappe, car ils ont la peau très dure.



Grands Orcs

Les Grands Orcs sont les cousins des Orcs, et sont beaucoup plus grands. Il est pratiquement impossible de les toucher avec des armes de frappe à cause de leur squelette massif et très solide.





Pentrogs

Les Pentrogs ne sont pas aussi coriaces qu'ils en ont l'air. Le feu est le meilleur moyen de défense contre ces créatures.

Hommes-Rats

Leurs griffes peuvent provoquer des blessures empoisonnées qui s'infectent rapidement. Si vous rencontrez une ou plusieurs de ces horreurs, utilisez une bonne lame pour vous en débarrasser.



Nécrophages

Les Nécrophages lancent des toiles gluantes pour prendre leurs ennemis au piège. Leur carapace écailleuse et très épaisse les rend pratiquement invulnérables au feu, mais ils ont horreur du froid. Les armes tranchantes ne sont pas très efficaces contre eux: il vaut mieux utiliser des armes de frappe.



Brigands

Les brigands que l'on rencontre sur les sentiers des Territoires du Nord sont des voleurs et des pickpockets. Ils sont généralement armés de gourdins et de massues.



Apparitions

Les apparitions de la Tour Blanche ont fait fuir les touristes pendant des années. S'il existe un moyen de les éliminer, ce n'est certainement pas en utilisant des armes ou les sorts habituels.



La Magie

Les magiciens ordinaires utilisent un Livre de Sorts qui contient les formules de leurs sorts. Ces sorts rudimentaires sont accessibles à la plupart des citoyens. Il leur suffit de comprendre les concepts de la magie, de s'entraîner au lancement des sorts, et de posséder un Livre de Sorts.

Soins

Le sort de soins permet de soigner les blessures et de redonner des points de vie à un personnage. Ce sort est très efficace sur les races intelligentes et prédominantes. Mais même les plus puissants magiciens n'ont jamais pu faire revivre un mort avec un sort de soins... n'essayez pas de le faire.

Étincelle

Ce sort provoque une décharge électrique qui jaillit des mains du magicien. C'est un sort de base assez simple, mais il se révèle très pratique lors de l'exploration.

Boule de Feu

Ce sort crée des boules de feu qui frappent tout ce qui se trouve sur leur chemin. C'est malheureusement le sort le plus utilisé en cas de guerre, comme en témoignent certains paysages calcinés.

Gel

Ce sort abaisse la température ambiante à un niveau très bas. C'est un sort souvent utilisé dans les maisons pour conserver la nourriture. Certaines créatures mal intentionnées l'utilisent, paraît-il, à des fins plus meurtrières.

Foudre

Lorsque ce sort est lancé, un éclair très puissant jaillit et frappe tout ce qui fait face au magicien.

Brume du Destin

Ce sort invoque les ancêtres du magicien, qui sortent de leurs tombes pour détruire ses ennemis (en principe, le magicien est resté en bons

LA LÉGENDE DU ROYAUME

Les Mines d'Urbish

LIEU DE RICHESSES, BOUCHE DE RUINE

Depuis des générations, bien avant la création de la Compagnie Minière d'Urbish, les cavernes d'Urbish étaient un piège pour les héros, surtout pour ceux qui aimaient piller les donjons. Ces cavernes ont toujours caché des trésors. Il suffisait de descendre dans les profondeurs souterraines pour découvrir des richesses fabuleuses. Mais les dangers y étaient également nombreux. L'endroit était en fait maudit! Les gens avaient surnommé les mines "Bouche de Ruine". Les rares aventuriers qui en ressortirent vivants étaient devenus fous ou gravement malades, certains s'étaient même transformés en morts-vivants.

LA CLEF DE VAEAN

Mais, peut-être quatre ou cinq générations plus tard, l'incroyable Vaelan de Sidarl pénétra dans les profondeurs de la Bouche de Ruine. Sept ans plus tard, alors que tout le monde le croyait mort, il ressortit sain et sauf, avec toute sa raison, et immensément riche. Il ne parla jamais de ses rencontres et de ses aventures dans les cavernes d'Urbish, mais déclara qu'il pourrait y retourner quand bon lui semblerait. Et il le prouva en redescendant souvent dans les profondeurs, pour revenir encore plus riche. Il prétendait détenir le secret qui éloigne les démons, mais ce secret... fut gardé secret.

Et Vaelan revenait toujours sain et sauf, et de plus en plus riche!

Quel que soit le pouvoir que Vaelan exerçait sur les démons des cavernes, il n'avait pas le même sur les habitants du royaume. L'humble Vaelan, qui avait réussi à survivre pendant sept ans dans les cavernes, ne survécut pas plus d'une année parmi son peuple. Il fut assassiné pour avoir gardé jalousement son secret.

Le maître de la Maison Urbish, qui possédait le terrain où se trouvaient les cavernes, proclama son innocence pour le meurtre de Vaelan. Bien sûr qu'il était innocent... Lorsqu'il finit par trouver le secret des cavernes, personne ne put rien dire. Il réclama le droit de pouvoir utiliser le secret de Vaelan (qui fut nommé Clef de Vaelan, bien que personne ne puisse affirmer s'il s'agit vraiment d'une clef) puisque les cavernes étaient situées sur ses terres, et que Vaelan n'avait pas d'héritiers.

LA COMPAGNIE MINIERE D'URBISH

Le maître descendit en personne, armé de la Clef de Vaelan, et disparut pour ne ressortir qu'au bout de quinze jours. Il était pâle, terrorisé, et n'avait plus toute sa raison. Après sa convalescence, il révéla qu'il n'avait pas trouvé de trésors. Mais qui peut dire s'il disait vraiment la vérité? Après tout, il est le propriétaire des mines. Mais il avait apparemment trouvé quelque chose, puisqu'il fonda la Compagnie Minière d'Urbish, et commença à creuser comme un dément les niveaux supérieurs des mines d'Urbish.

Pendant son exploitation par la Compagnie Minière d'Urbish, la Bouche de Ruine ne révéla aucun des fabuleux trésors découverts par Vaelan, mais une énorme quantité de riches minerais en furent extraits, ce qui dépassait de loin la production de toutes les mines du royaume. A sa grande surprise, le maître n'eut aucun mal à trouver des hommes prêts à travailler dans les mines d'Urbish, malgré leur histoire terrifiante. Les plus avides traversaient tout le royaume pour venir dans les mines, persuadés qu'il pourraient escamoter quelques pépites ou quelques gemmes, peu importe ce que la mine renfermait, sans se faire prendre.

Cette période de migration d'habitants venus de tout le royaume est la raison de la diversité des races qui habitent aujourd'hui Gladstone et ses environs.

Le maître était riche, ses contremaîtres étaient riches, et même les immigrants, qui parcouraient des centaines de lieues pour venir trimer dans les mines d'Urbish, l'étaient aussi, grâce aux gemmes qu'ils volaient dans la Bouche de Ruine. Mais ils étaient irrémédiablement maudits.

Quel que fut le secret de Vaelan, le maître de la Maison Urbish n'avait pas réussi à le maîtriser totalement. Les gens prétendaient que son cœur n'était pas aussi pur que celui de Vaelan, et qu'il ne pourrait pas résister aux démons d'Urbish. Mais ces gens-là n'étaient que des paysans, comment pouvaient-ils savoir? Après avoir créé la compagnie minière, la Maison Urbish ne connut qu'une série de désastres et d'horribles catastrophes. La Maison fut anéantie moins de trois générations après le début de l'exploitation des mines.

Elles furent ensuite abandonnées. La Maison Urbish avait cessé d'exister.



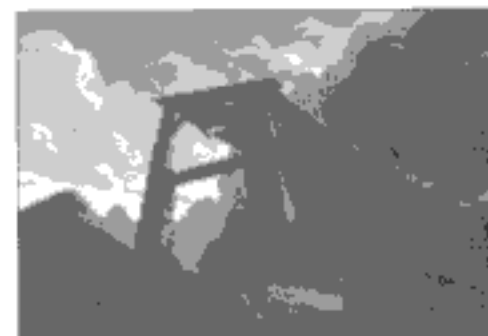
ANCIENS TEMPLES ET AUTRES MALÉDICTIONS

La légende du royaume dit qu'un ancien temple de prêtres se trouve au cœur d'Urbish, et que c'est là que se trouve le Masque des Ténèbres. On dit également que ce n'est qu'un des vestiges de la grande civilisation des Anciens, dont le Draracle serait parait-il l'un des descendants.



En fait, plus personne, à l'exception de la récente expédition de Scotia, ne s'est aventuré dans cette cité de ruines. L'existence du temple fait partie de la légende.

S'il règne depuis longtemps une étrange activité autour des mines d'Urbish, elle s'est considérablement renforcée depuis que Scotia a trouvé le Masque des Ténèbres. La barrière magique qui protégeait cette ancienne cité est tombée en poussière. Depuis que Scotia l'a détruite, n'importe qui peut entrer dans les mines, mais il peut aussi en sortir n'importe quoi.



LE DRARACLE



Le Draracle est depuis de nombreuses générations l'oracle et le prophète du royaume. Il donne souvent (pour un prix exorbitant) de précieux conseils sans lequel le demandeur ne pourrait pas survivre et prospérer.

Cette créature vit sous le Mont Margor, à la frontière du royaume de Gladstone. Les cavernes souterraines de Margor sont dangereuses, sombres, froides, humides, complexes et certainement pleines de gaz empoisonnés. Elles sont gardées par plusieurs sentinelles et on y trouve une multitude de pièges façonnés pour le plus grand malheur des spéléologues amateurs.

Le terme "Draracle" est un diminutif qui montre bien le peu de respect qu'ont les races dites "ascendantes" pour cette ancienne créature: un Dragon Oracle. Le mépris qu'affiche le Draracle à l'égard de ceux qui viennent le questionner n'est donc pas étonnant.

La légende locale prétend qu'il ne révèle ses prophéties qu'à ceux qui lui apportent des trésors d'une grande valeur, même s'il n'a pas du tout besoin de toutes ces richesses. La grande sagesse et la connaissance du Draracle lui ont permis de toujours apporter les bonnes réponses aux questions qui lui ont été posées.

LANDS OF LORE

THE THRONE OF CHAOS

MANUEL D'INSTRUCTION

Westwood

Virgin

Table des Matières

Choix d'un champion.....	1	
Ecran de jeu		
Vue 3D. Prendre, Jeter, Poser & Utiliser des objets.....	2	
Examen des objets, cartes	3	
Repérage, mouvements, argent	4	
Portraits, actions (combats et sorts).....	5	
Ecran des personnages		
Equipement	6	
Force et Protection.....	7	
Compétences: Guerrier, voleur, mage	8	
Amélioration des compétences	9	
Symboles de statut	10	
Combat		
Attaque, dégâts.....	11	
Blessures & récupération, repos, soins.....	12	
Armes, armures	13	
Magie		
Sorts, livre de sorts, parchemins magiques.....	14	
Commerce		15
Options		
Menu des options, chargement et sauvegarde	16	
Contrôles du jeu, musique, effets sonores, reprise d'une partie.....	17	
Glossaire		18
Crédits.....		19

Choix d'un champion



Ecran de sélection des champions

Après l'introduction animée, quatre portraits de personnages seront affichés sur l'écran. Cliquez sur le portrait du personnage que vous incarnerez dans cette aventure.



Ak'shel: "Vous avez peur de mon apparence? Notre race connaît bien les arcanes de la magie. Je n'ai peut-être pas l'air aussi fort que les autres, mais je connais beaucoup mieux les différentes magies du royaume."



Michael: "Inutile de tergiverser pendant des heures. La force, c'est la force. Faites confiance à votre instinct. Je suis le meilleur guerrier de nous quatre. Je suis un vrai combattant!"



Kieran: "La force, la magie... à quoi servent-elles si vous ne pouvez pas éviter les coups? J'ai d'excellents réflexes et je suis très rapide! Si vous voulez achever rapidement votre quête, il vaut mieux me choisir."

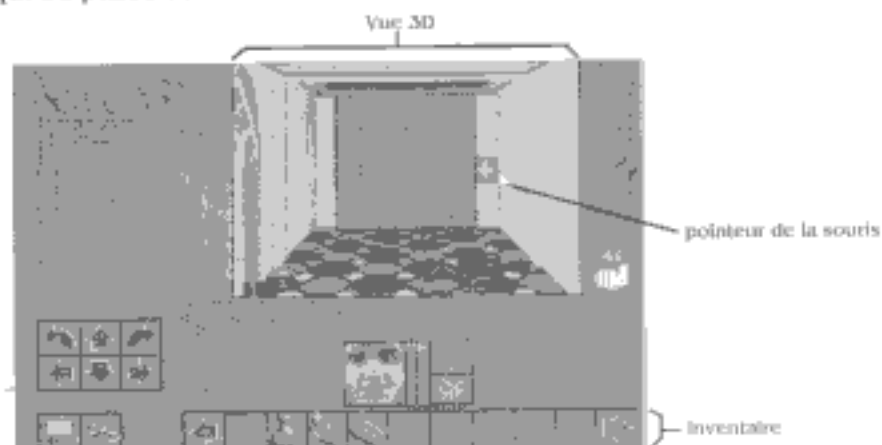


Conrad: "Je suis le plus polyvalent des quatre champions. Face à tous les dangers que vous rencontrerez dans le royaume, vous aurez besoin de quelqu'un ayant mes facultés d'adaptation."

Ecran de jeu

Vue 3D

La vue en 3D est une fenêtre dans laquelle vous voyez tout ce qui se passe autour de vous.



Ecran de jeu

Prendre un objet

Pour prendre un objet en main, qu'il soit placé sur la fenêtre 3D ou dans votre inventaire, cliquez sur cet objet avec le bouton gauche de la souris.

Jeter un objet

L'objet que vous avez en main peut être lancé en cliquant sur le bouton gauche de la souris (dans la moitié supérieure de la fenêtre 3D).

Poser un objet

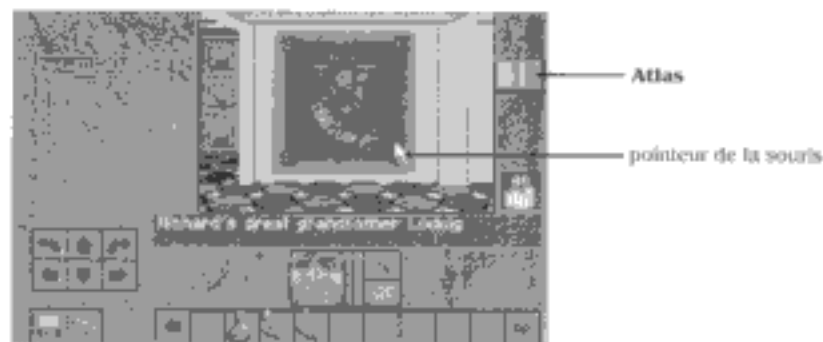
L'objet que vous avez en main peut être abandonné ou placé dans la vue 3D. Il suffit de cliquer dans le tiers inférieur de la fenêtre de jeu.

Utiliser un objet

Pour consommer ou utiliser un objet tenu en main, placez-le sur le portrait ou le personnage qui doit l'utiliser, et cliquez avec le bouton droit de la souris. Pour boire une potion, prenez-la et cliquez avec le bouton droit de la souris sur le portrait du personnage. La seule exception à cette règle concerne l'utilisation des armes (voir le paragraphe Combats page 11 pour de plus amples informations).



Ecran de jeu



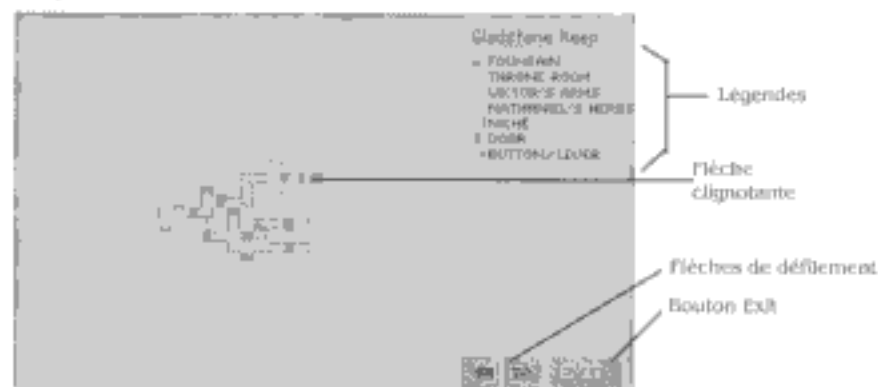
Ecran de jeu

Examen des objets

Cliquez avec le bouton gauche de la souris sur les objets et les éléments du décor qui peuvent cacher des indices ou des objets. Vous pouvez examiner par exemple les tapisseries, les tableaux et les portes du Donjon de Gladstone. N'oubliez pas d'examiner attentivement les éléments des décors pour y trouver des indices et des trésors cachés!

Cartes

Lorsque vous aurez récupéré l'Atlas Magique, vous pourrez l'utiliser pour connaître votre position dans n'importe quel endroit. Lorsque vous l'aurez trouvé, cliquez sur l'Atlas avec le bouton gauche de la souris. Une carte sera alors affichée. Votre position sera indiquée par une flèche rouge clignotante. Tous les endroits que vous avez déjà explorés apparaîtront sur la carte. Deux flèches de défilement sont affichées en bas de la carte. Cliquez avec le bouton gauche de la souris sur les flèches pour faire défiler les cartes des différents lieux que vous avez explorés. Pour quitter l'Atlas et revenir à l'écran de jeu, cliquez sur le bouton Exit.



Une carte de l'Atlas

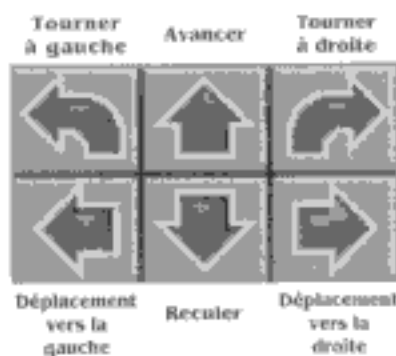
Ecran de jeu

Repérage

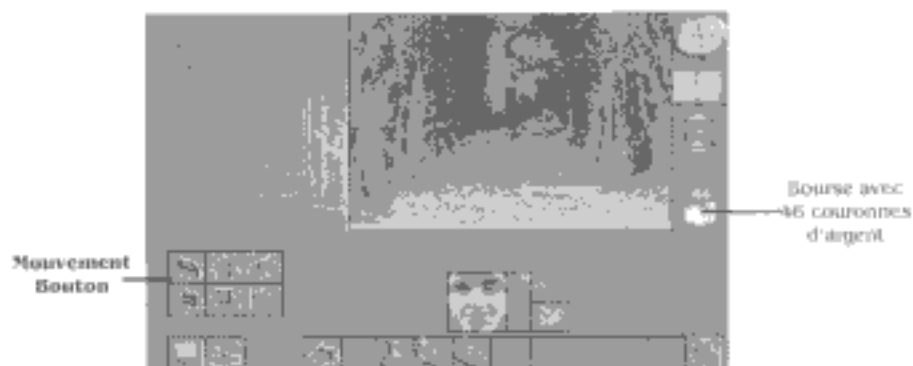
Les donjons et les cavernes souterraines sont souvent très sombres, et votre exploration risque d'être parfois difficile. Il vous faudra trouver une lanterne le plus vite possible. Elle s'allumera automatiquement dès que vous pénétrerez dans une zone plongée dans l'obscurité. La lumière faiblira lorsque le niveau d'huile descendra. Il vous faudra donc également une provision d'huile pour votre lanterne. Cliquez avec le bouton gauche de la souris sur la lanterne pour savoir quel est le niveau d'huile qu'elle contient.

Mouvements

Flèches de mouvement



Contrôles sur le pavé numérique



Ecran de jeu

Bourse

La monnaie utilisée dans le royaume de Gladstone est la couronne d'argent.

Ecran de jeu

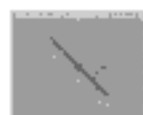
Portraits

Les portraits des personnages de votre équipe apparaissent au-dessous de la fenêtre de jeu en 3D.

Cliquez avec le bouton gauche de la souris sur le portrait d'un personnage pour voir son équipement, ses compétences et les points correspondants.



Portrait du personnage



Bouton de combat (activé)



Bouton des sorts (activé)

Les deux boutons d'action affichés à côté du portrait permettent de combattre ou de lancer des sorts. Lorsque vous cliquez sur le bouton de combat, le personnage attaquera avec les armes qu'il a en main, ou à mains nues s'il n'est équipé d'aucune arme. Lorsque le bouton est désactivé (affiché en "grisé"), il récupère après avoir porté une attaque, et il ne pourra pas attaquer à nouveau avant que le bouton ne soit réactivé. Consultez le paragraphe Combat (page 11) pour de plus amples informations.

Lorsque vous cliquez sur le bouton des sorts, le personnage lancera le sort sélectionné sur le parchemin des sorts. Après avoir cliqué sur le bouton des sorts, vous devrez choisir la puissance du sort: si le niveau de puissance des sorts est affiché en grisé, le personnage ne dispose pas suffisamment de points de magie pour le lancer.

Niveau de puissance des sorts



Sort de niveau I (activé)

Sorts de niveau II, III et IV (désactivés: sort trop puissant)

Points de magie



Points de vie

Les deux barres de couleur affichées à droite du portrait du personnage représentent les points de vie et les points de magie dont il dispose. Si vous cliquez sur une de ces barres, le nombre de points correspondants sera affiché dans la fenêtre des messages.

Ecran des personnages

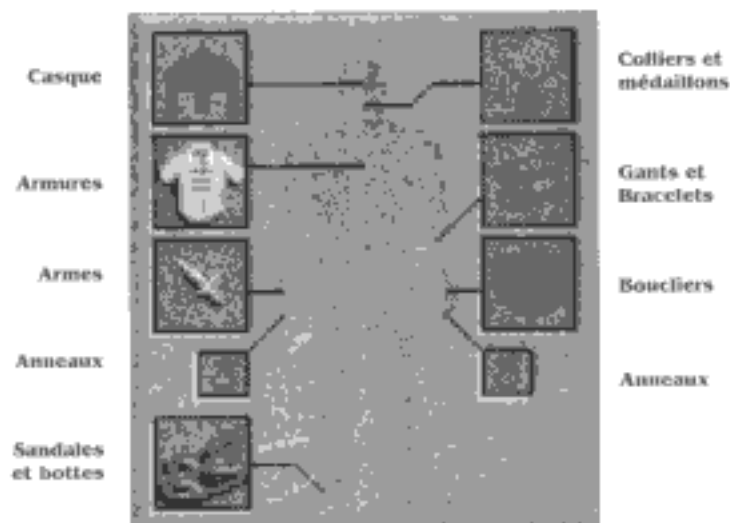
Cliquez avec le bouton gauche de la souris sur un des personnages de votre équipe pour voir l'écran lui correspondant. Son équipement, ses compétences et ses points dans chacune de ses compétences sont affichés sur cet écran.



Ecran du personnage

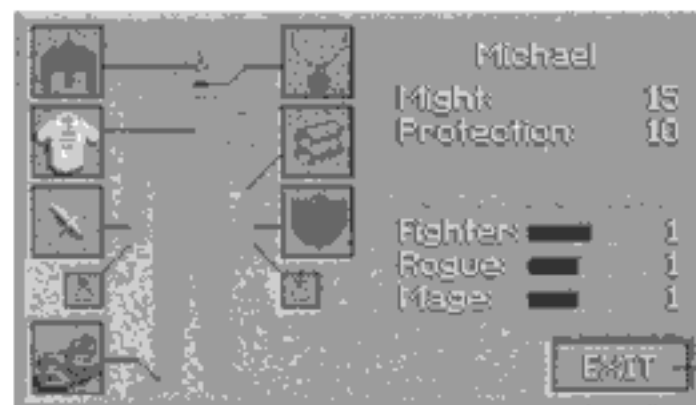
Equipe

Pour équiper un personnage, placez un objet à l'endroit voulu. L'équipement d'un personnage influera sur ses points dans les diverses compétences (voir page 7). Les boucliers, armures, robes, bottes, casques et autres équipements de ce type influenceront sur les points de protection. Le personnage utilisera l'arme qui est placée dans sa main, et celle-ci influera sur son niveau de force.



Ecran du personnage

Ecran des personnages



Ecran des personnages

Points de compétences

Cliquez ici pour reprendre le jeu

Points de compétence

Ces points déterminent la force du personnage et les points de dégâts qu'il infligera à l'ennemi au cours des combats. Les compétences varient selon les personnages. Si un personnage n'est équipé d'aucune arme ou armure, son niveau de base sera indiqué. Les points de compétence augmentent en fonction de l'équipement utilisé.

Force: détermine les dégâts que le personnage infligera au cours des combats. Lorsque vous placez une arme dans la main d'un personnage, le nombre de points change selon la capacité offensive de cette arme. Certaines armes causeront plus de dégâts que d'autres, certaines sont magiques, et d'autres ont des caractéristiques secrètes. Essayez plusieurs types d'armes pour voir quelles sont celles qui vous donnent l'avantage dans les combats.

Protection: détermine le degré de protection du personnage contre les blessures et les attaques ennemies. Ces points sont calculés en fonction de l'agilité du personnage, de l'épaisseur de sa peau et de l'équipement dont il est doté. Les armures magiques, les bijoux et même certaines armes influent sur le degré de protection du personnage.

Ecran des personnages

Compétences

Les compétences d'un personnage (Guerrier, Voleur et Mage) sont calculées selon un certain nombre de niveaux. La barre de couleur indique la progression du personnage vers le niveau suivant. Au début du jeu, le personnage choisi commence au niveau le plus bas dans chaque compétence.

Guerrier: détermine l'efficacité d'un personnage dans les combats. Dans ce royaume plein de dangers, vous aurez de nombreuses occasions de progresser et de devenir un excellent guerrier.

Voleur: détermine l'efficacité d'un personnage pour ouvrir les serrures et utiliser des armes de jet (arcs, étoiles, etc...). L'entraînement est le seul moyen de progresser rapidement: il suffit d'ouvrir le plus possible de serrures et d'utiliser souvent des arcs ou des armes de jet. Les personnages dont les compétences de voleur sont élevées auront également plus de chances de repérer les pièges et de découvrir les objets cachés.

Mage: détermine l'efficacité d'un personnage pour le lancement de sorts. Pour progresser, il suffit de lancer des sorts le plus souvent possible. Les personnages pourront également, en progressant dans les niveaux, lancer plus rapidement des sorts plus puissants. L'acquisition de parchemins de sorts et l'utilisation d'objets magiques favorise parfois la progression des personnages dans ce domaine.



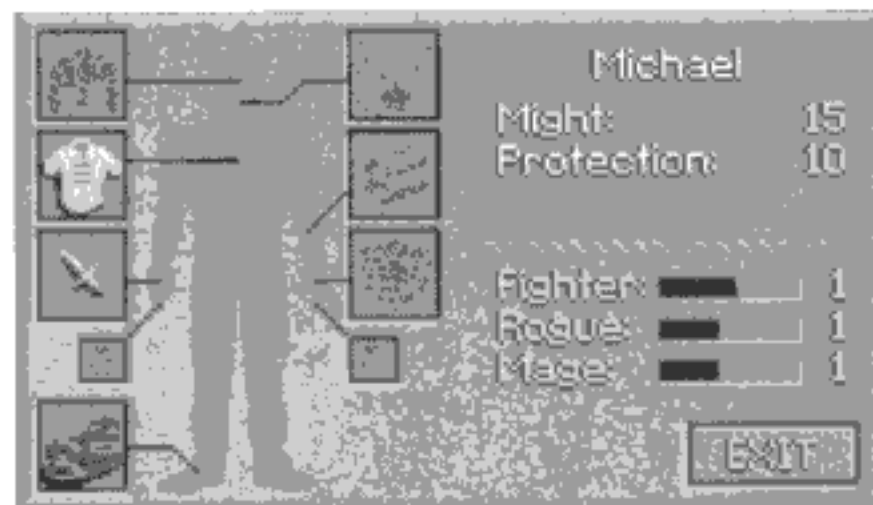
Ecran des personnages

Ecran des personnages

Progression dans les niveaux

La barre de couleur affichée à côté de chaque compétence indique la progression du personnage dans les différents niveaux. Pour progresser, vos personnages doivent acquérir de l'expérience. Si votre équipe ne comporte qu'un seul personnage, toutes vos actions contribuent à améliorer son expérience et ses compétences. Si votre équipe comporte plusieurs personnages, un personnage devient actif lorsque vous cliquez sur son portrait, sur le bouton de combat, ou sur celui des sorts. Le cadre du personnage actif est alors entouré. Dans ce cas, ses compétences sont utilisées pour l'action choisie.

Par exemple, lorsque vous crochetez une serrure, vous faites appel aux compétences de voleur du personnage actif. Pour avoir plus de chances de réussir, cliquez sur le portrait du personnage ayant les meilleures compétences dans ce domaine. Il deviendra ainsi actif, et fera appel à ses talents pour ouvrir la serrure.



Ecran des personnages

Ecran des personnages



Ecran des personnages

Symboles de Statut

Symboles de statut

Les symboles de statut indiquent si un personnage est empoisonné, endormi ou étourdi.

Poison



Un personnage empoisonné sera de plus en plus malade, et ses points de vie baisseront progressivement jusqu'à ce qu'il devienne inconscient. Utilisez du ginseng ou un sort de soins de haut niveau pour annuler les effets du poison.

Sommeil



Un personnage peut s'endormir d'un sommeil non naturel s'il respire des gaz soporifiques ou reçoit un sort. Il pourra parfois se réveiller au bout d'un laps de temps variable.

Etourdissement



Un personnage étourdi ne peut plus se battre. Les boutons de combat et de sorts sont désactivés, car il doit récupérer d'un coup particulièrement dur. Les effets de ce type sont généralement temporaires, sauf si le personnage reçoit d'autres coups. Dans ce cas, il vaut mieux vous enfuir très vite!

Combat

Les combats se déroulent en temps réel. Les créatures ennemies ne vous laisseront pas le temps de réfléchir. Vous devrez vous battre ou fuir!

Attaque

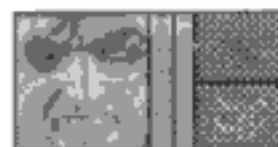
Pour attaquer un ennemi, cliquez avec le bouton gauche sur le bouton de combat du personnage. Il attaquera avec l'arme dont il est équipé (voir Equipement, page 6). Pendant que le personnage récupère, le bouton de combat sera désactivé, et une autre attaque ne sera pas possible tant que ce bouton n'est pas réactivé. Vous pouvez également combattre avec la magie. C'est une force fantastique qui ne permet pas seulement de vous battre, mais elle peut être très utile.



Vous donnerez des coups

Dégâts

Si votre attaque réussit, un chiffre apparaîtra sur le bouton de combat, indiquant les dégâts infligés à l'ennemi. Le montant de ces dégâts dépend de l'arme utilisée par le personnage et de sa force.



et vous en prenez

Lorsque vous êtes attaqué, les mêmes règles s'appliquent. Si l'ennemi vous touche, un chiffre apparaît sur le portrait du personnage pour indiquer le montant des dégâts subis, ce qui fera diminuer la barre des points de vie.

Combat

Blessures & Récupération

La barre des points de vie descendra si le personnage reçoit des points de dégâts. Si elle devient rouge, le personnage court un grave danger: un coup supplémentaire peut le rendre inconscient. Si tous les personnages perdent conscience, le jeu se termine. Lorsqu'un personnage est inconscient, il ne peut pas être soigné uniquement en prenant du repos. Vous devez utiliser de l'aloès, du ginseng, un onguent ou faire appel à la magie.



Repos

Pour dormir, cliquez sur le bouton de repos. C'est le meilleur moyen de récupérer des points de vie et de magie. Si un personnage est conscient, il peut récupérer simplement en se reposant. Si vous vous reposez dans un endroit mal fréquenté, il est fort possible que votre sommeil soit interrompu par des créatures mal intentionnées.



Soins

Vous pouvez utiliser les onguents et les herbes à tout moment, même pendant les combats. Les effets en sont variables, mais les médicaments les plus simples sont utiles pour reprendre conscience. L'aloès est utilisé pour les soins légers. Un onguent est plus efficace. Le ginseng est un médicament particulier, car il sert également de contrepoison.



Ginseng



Onguent



Aloès

Combat

Armes

Chaque arme influe différemment sur les points de force et de protection des personnages. Pour les combats, il existe trois types d'arme: les armes de taille (tranchantes), les armes d'estoc ("perçantes") et les armes de frappe. Lorsque vous aurez affaire à un ennemi particulièrement coriace, vous devrez faire la différence entre les armes tranchantes et celles qui le sont moins. Les adversaires à la peau très dure, comme les lézards géants des Territoires du Sud, résistent bien aux lames. Dans ce cas, une masse, même émoussée, est beaucoup plus efficace.

Frappe:
Club
Masse
Maillet



Estoc
Poignard
Rapière
Flèche



Taille
Épée
Hache
Hallebarde

Armures

Vous pouvez augmenter les points de protection d'un personnage en l'équipant d'une armure. Plus les points de protection sont élevés, plus l'ennemi aura du mal à le blesser pendant les combats.



Magie

Lancement de sorts

Avant d'acquérir un livre de sorts, vous pourrez lancer un sort de base utilisé pendant les combats (Étincelle) en cliquant avec le bouton gauche de la souris sur le bouton des sorts, puis en choisissant un niveau de puissance du sort.

Pour lancer un des sorts inscrits sur votre parchemin, choisissez le sort en cliquant sur son nom. Cliquez ensuite sur le bouton de sorts du personnage et choisissez la puissance du sort. Plus la puissance du sort est élevée, plus vous consommerez de points de magie, et plus son effet sera important.

Livre de sorts

Vous trouverez peut-être un livre de sorts. Tous les sorts accessibles à vos personnages sont inscrits sur un parchemin. Le sort actif est affiché en rouge. Pour choisir un autre sort, cliquez sur son nom avec le bouton gauche de la souris.

Magie

Le nombre de points de magie d'un personnage dépend de son niveau dans ce domaine. Lorsqu'un personnage progresse et passe au niveau supérieur, le nombre de ses points de magie augmente également. La barre des points de magie affichée à côté du portrait du personnage indique les points de magie dont il dispose.

Parchemins magiques

Au cours de votre aventure, vous trouverez des parchemins où sont inscrits des sorts. Pour les inscrire dans votre livre de sorts, il suffit de cliquer avec le bouton gauche sur le parchemin. Puis, positionnez le parchemin sur le personnage et cliquez avec le bouton droit de la souris



Livre de sorts

Commerce

Achat

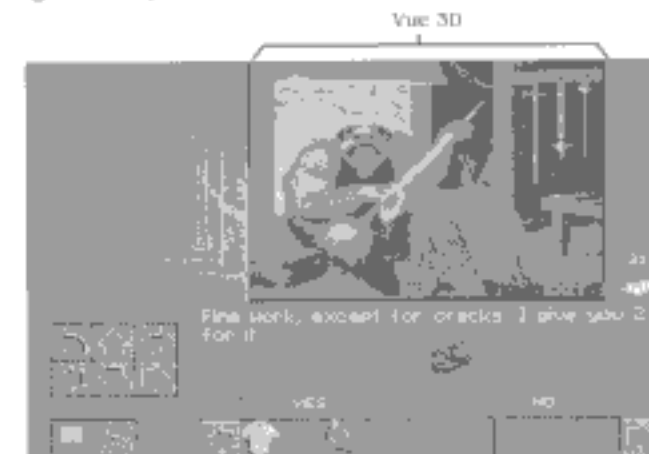
Dans une échoppe, cliquez avec le bouton gauche de la souris sur l'objet que vous voulez acheter. Si cet objet est à vendre, le propriétaire vous en indiquera le prix. Si vous achetez un objet, son prix sera automatiquement déduit de votre capital, et il sera placé dans votre inventaire.



L'herboristerie Nathaniel dans le Donjon de Gladstone

Vente

La plupart des échoppes acceptent également de vous racheter des objets. Pour vendre un objet, prenez-le et cliquez avec le bouton gauche de la souris sur la fenêtre 3D (sur le personnage susceptible de vous acheter des objets).



L'armurerie de Victor, dans le Donjon de Gladstone

Options

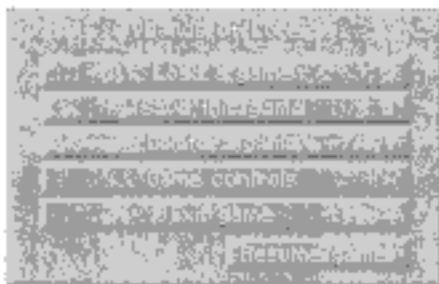


Cliquez sur l'icône en forme de disquette pour appeler le menu des options. Celui-ci vous permet de charger, de sauvegarder, d'effacer une partie, d'accéder au menu des options du jeu ou de quitter le jeu.

Chargement d'une partie

Cliquez avec le bouton gauche de la souris sur cette option pour voir la liste des sauvegardes disponibles. Cliquez ensuite avec le bouton gauche de la souris sur la sauvegarde de votre choix.

Si vous avez sauvegardé plus de 5 parties, des flèches de défilement vous permettront de voir les autres sauvegardes de la liste. Si vous n'avez pas encore sauvegardé de partie, votre choix sera limité au menu principal. Cliquez avec le bouton gauche de la souris sur cette option pour revenir au menu principal des options.



Sauvegarder une partie

Cliquez avec le bouton gauche de la souris sur cette option pour voir la liste des sauvegardes disponibles. Si vous n'avez pas encore sauvegardé de partie, vous ne pourrez choisir qu'un emplacement vide. Cliquez avec le bouton gauche de la souris sur le nom d'une sauvegarde pour l'effacer et la remplacer par la partie en cours.

Si vous cliquez sur un emplacement vide, vous pourrez entrer le nom d'une nouvelle sauvegarde. Une fois le nom de la sauvegarde entré, cliquez avec le bouton gauche de la souris sur l'option Sauvegarder ou appuyez sur la touche Return.

Effacer une partie

Cliquez avec le bouton gauche de la souris sur cette option pour voir la liste des sauvegardes disponibles. Cliquez ensuite sur le nom de la sauvegarde à effacer. Le programme vous demandera de confirmer votre choix. Attention, car si vous répondez "Oui", la sauvegarde sera effacée de votre disque dur. Si vous n'avez pas encore sauvegardé de partie, votre choix sera limité au menu principal. Cliquez avec le bouton gauche de la souris sur cette option pour revenir au menu principal des options.

Options

Contrôle du jeu

Cliquez avec le bouton gauche de la souris sur cette option pour voir le menu des contrôles du jeu. Ce menu permet de configurer la musique, les effets sonores, le niveau de difficulté des combats (attitude des créatures ennemies), le scrolling 3D et le "curseur flottant".

Musique

Cliquez sur cette option avec le bouton gauche de la souris pour activer ou désactiver la musique.

Effets Sonores

Cliquez sur cette option avec le bouton gauche de la souris pour activer ou désactiver les effets sonores.

Monstres

Cliquez sur cette option avec le bouton gauche de la souris pour faire défiler les trois attitudes possibles des ennemis: Craintifs, Normaux ou Féroces. Les ennemis craintifs sont moins forts et causent moins de dégâts. À l'inverse, les ennemis féroces sont plus forts et plus efficaces lors des combats.

Scrolling fluide

Cliquez sur cette option avec le bouton gauche de la souris pour modifier le type de mouvement employé dans le jeu. "Oui" active le scrolling 3D. "Non" permet d'accélérer le mouvement sur certains systèmes trop lents.

Curseur flottant

Cliquez sur cette option avec le bouton gauche de la souris pour modifier le comportement de la souris sur l'écran. Si le curseur flottant est activé, le curseur se transforme en flèche de mouvement lorsqu'il se rapproche des côtés de la vue 3D. Il suffit alors de cliquer avec le bouton gauche de la souris pour se déplacer dans la direction indiquée. Si le curseur prend la forme d'un panneau barré, vous ne pouvez pas vous déplacer dans cette direction.



Reprendre le jeu

Cliquez sur cette option avec le bouton gauche de la souris pour revenir à la partie en cours.

Quitter le jeu

Cliquez sur cette option avec le bouton gauche de la souris dans le menu des options lorsque vous ne voulez plus jouer. Dans ce cas, pensez à sauvegarder la partie en cours avant de quitter le jeu.

Glossaire

Cliquer

Cliquer sur le bouton droit: Déplacer le pointeur de la souris sur un objet, etc..., et appuyer une seule fois sur le bouton droit de la souris.

Cliquer sur le bouton gauche

Déplacer le pointeur de la souris sur un objet, etc..., et appuyer une seule fois sur le bouton gauche de la souris.

Double-cliquer

Déplacer le pointeur de la souris sur un objet, etc..., et appuyer rapidement deux fois sur le bouton de la souris.

En Main

L'objet en main est l'objet que vous avez pris (en cliquant sur le bouton gauche de la souris) dans la vue 3D ou dans votre inventaire. Lorsque le pointeur de la souris prend la forme de cet objet, le personnage actif le tient dans sa main.

Equipe

Les personnages dont les portraits sont affichés en bas de l'écran. Celle-ci n'est souvent composée que d'un seul personnage (le personnage principal).

Personnage

Toute créature rencontrée, amie ou ennemie. Désigne également tout individu faisant partie de votre équipe.

Personnage principal

Le champion de Richard, que vous choisissez au début du jeu.

Pointeur de la souris

C'est la flèche blanche affichée sur l'écran, et qui vous permet d'utiliser votre souris pour les contrôles du jeu.

Sélection

Pour choisir une option, un objet, etc..., placez le pointeur de la souris à l'endroit correspondant et cliquez sur le bouton gauche de la souris.

Credits

Producteur exécutif

Brett W. Sperry

Producteur

Rick Gush

Coordinateur produit

Cathie Bartz-Todd

Designers

William Alan Crum Philip W. Gorrow

Programmeur principal

Philip W. Gorrow

Programmeurs

Joe Bostic Scott K. Bowen John LaSalvia
Mark Mc Cubbin Qing Yuan

Graphiste principal

Rick Parks

Graphistes

Elie Arabian Cary Dean Averett Fei Cheng Eric Gooch
Joseph B. Hewitt IV Ren Olsen Judith Peterson E.M. Louise
Sandoval

Musique et effets sonores

Paul S. Mudra Dwight K. Okahara Frank Klepacki Patrick Collins

Tests de qualité

Jared Brinkley Jesse Clemit Kenneth Dunne Jeff Steven

Fillhaber

Scott Fleming William Foster Justin Hall Erik Harshman
Michael Lightner Ken Love Scott Manning Chris McFarland
Paul Moore Adam Ryan Bijan Shasheer Paul Schoener
Glenn Sperry

Acteurs - Voix de l'introduction (version française)

François Jérôme dans le rôle du Roi Richard et celui de Geron
Julie Bataille dans le rôle de Scotia
Stéphane Radoux dans le rôle de Piglet

Manuel, conception de l'emballage et exécution:

Lisa A. Ballan Izzy Izaguirre
Lisa Marcinko Lauren Rifkin

Adaptation française intégrale

Art Of Words France