

Copyright LANKHOR 1991

Les disquettes ci-contre font l'objet d'un copyright. Il est formellement interdit d'en faire une copie ou de copier la documentation. Les disquettes sont protégées contre la copie.

TOUTE TENTATIVE DE RECOPIE DES DISQUETTES PEUT PROVOQUER DES DOMMAGES AUX DISQUETTES OU A VOTRE ORDINATEUR.

Lankhor

84 bis, avenue du Général-de-Gaulle
92140 CLAMART

Une aide ?
Une question ?
Des news ?
3615
LANKHOR

BLACK SOFT

vol. 1

MOKOWE

FUGITEE

LE TRESOR D'ALI GATOR

SAGA

+
1 Jeu inédit

BURGLAR

3615
LANKHOR

AMSTRAD CPC

Lankhor

MOKOWE

pages
1 à 3

FUGITIF

pages
4 à 12

LE TRESOR D'ALIGATOR

pages
13 et 14

SAGA

pages
15 à 20

BURGLAR

page
21

MOKOWE

(Auteurs : JEAN-PIERRE GODEY & JEAN-CLAUDE LEBON)

Soudain, la sonnerie du téléphone vous tire de votre fauteuil.

"Allo ! Ici le Professeur Wilson, de la protection des Eléphants. Je suis en rapport avec la police locale de MOKOWE

On m'a appris qu'un réseau opère au Kenya. Le massacre s'intensifie de jours en jours.

J'ai pensé à vous pour essayer d'enrayer ce trafic. Partez rapidement et agissez vite !"

Deux heures plus tard on frappe à votre porte pour vous remettre un billet d'avion. Direction MOKOWE et sa région.

Juste le temps de prendre quelques affaires.....

Le vol se déroule sans problème.

Peu de temps après le Kenya est là.

Votre mission est commencée.

Fonctionnement du Jeu



CHARGEMENT DU JEU - RUN "MOKO"

DEPLACEMENTS :



N pour NORD
S pour SUD
E pour EST
O pour OUEST

Tapez la lettre choisie puis validez "ENTER - RETURN"

POUR VOS SAUVEGARDES :

Elles se feront sur une autre disquette formatée.
Il est conseillé de fermer les taquets de la disquette de jeu



FONCTION TOUCHES

- 1) TOUCHE I : Permet de visualiser l'inventaire
- 2) TOUCHE A : Correspond à l'aide.
- 3) TOUCHE R : Evite de taper deux fois de suite le même verbe

ACTIONS : Verbe + Nom

Exemple : OUVRIRE PORTE (validation) "Enter-Return"



ATTENDRE : Permet de faire passer l'heure plus rapidement.

1) Dans ce jeu le jour, la nuit et l'heure ont une importance. Certaines actions ne se feront que de jour ou de nuit.

2) Notez tous les endroits où vous trouverez des objets, car aucun message ne vous indiquera leur emplacement par la suite.

3) Vous rencontrerez plusieurs personnes. Apprenez à les connaître. Elles peuvent être sympathiques, mais pas toujours bavardes.

4) Faites un plan et examinez minutieusement les lieux.



SAUVEGARDE ET CHARGEMENT

Dans ce jeu il est possible de faire autant de sauvegardes que l'on veut. L'ordinateur vous indiquera la marche à suivre.

- 1) Sauvegarde : TAPEZ SAUVER puis "ENTER"
- 2) Chargement : TAPEZ CHARGER puis "ENTER".

Orlano II. Planète-prison située aux frontières de la fondation. Une atmosphère impropre à toute vie normale, un climat extrême et une faune hostile en ont fait le plus grand baignoire planétaire autonome jamais créé. Autonome puisqu'aucun service de sécurité n'est là pour garder les bagnards qui vivent - ou plutôt survivent - à la surface de la planète. Mais ce sont moins les conditions climatiques que le mode de vie sur Orlando qui en font une terre de danger. Les plus courageux cultivent, certains montent de petits commerces, mais la grande majorité des bagnards tue et vole aux plus faibles. Les conditions de vie y sont bien pires que dans les hyper-cités telle Jabelor. La loi, c'est le crime. La monnaie d'échange, c'est la vie. Bref, Orlando II est un endroit d'où l'on ne s'évade pas. Du moins jusqu'à aujourd'hui... Car un groupe de renégats a réussi à quitter le sol d'Orlando et se dirige vers le cœur de la Fondation.



Xanta, quartier général de la sécurité de la Fondation, 3.15 périodes plus tard..

Le général Quion a réuni les agents du service de défense. Malgré ses cinquante ans, il a fière allure et inspire le respect.

- Messieurs. Vous ne savez peut-être pas tous pourquoi je vous ai réunis ici. Aussi laissez-moi vous résumer brièvement les faits.

Une fois les lumières éteintes, une photo-laser tridimensionnelle du visage d'un homme assez grand apparaît.

- Voici ce qu'a capté le centre de transmission de Reena, il y a quelques périodes.

L'image précédemment au repos s'anime. L'homme s'exprime avec un accent étrange. Sa voix est rocailleuse et tremble presque. Les effets de l'accélération sans doute.

- C'est Xocann qui parle. Vous qui entendez ce message, sachez que j'ai quitté le sol d'Orlando II et que je m'appête à combler mon désir de vengeance. Faites savoir aux dirigeants de la Fondation que leur pouvoir va bientôt prendre fin. Dites-leur que ma colère sera terrible.

Malgré l'effrayante douceur de son ton, la haine peut se lire aisément sur son visage aux traits burinés. Mais c'est la stupeur qui se lit sur le visage de ceux qui viennent d'entendre cette menace.

- Messieurs, peut-être ne connaissez vous pas Xocann. Laissez-moi vous dire que c'est un homme prêt à tout pour arriver à ses fins. Il a encore énormément d'amis qui seront disposés à l'aider et qu'il va contacter pour...

- Qu'il a contacté !!

Ouvrant brusquement la salle de conférences, un homme d'une quarantaine d'années, plutôt grand, s'avance vers le général Quion. Le côté gauche de son visage est recouvert de plaques de métal, ainsi qu'une partie de sa main. Il est vêtu comme un homme qui passe le plus clair de son temps dans l'espace. Sous le regard ébahi des membres de l'assemblée, le général lui cède sa place devant le micro. Sa voix grave ne laisse passer aucune émotion.

- Messieurs, vous pouvez croire ce que vient de dire Quion. Les informations que j'ai obtenues prouvent qu'il a déjà contacté ses anciens amis. Certains d'entre eux l'ont trahi et l'ont payé de leur vie. Xocann n'est pas un enfant de chœur. Quoiqu'il en soit, j'ai appris qu'il projetait de détruire le système Akronn. Comment ? De façon très simple. Vous savez tous que la planète Akronn III est une géante sur le point de s'éteindre. C'est grâce à son énorme masse, en utilisant sa gravité, que nous propulsons nos cargos aux frontières les plus éloignées de la Fondation. A proximité se trouve Akronn X, une petite planète où est basé le centre de recherche qui surveille en permanence la stabilité de la géante. Il y a là-bas assez de matériel destructif pour amorcer la désintégration totale d'Akronn III.

Le général Quion reprend alors la parole.

- Sans compter les milliards d'habitants qui périraient au cœur du système Akronn, imaginez les conséquences économiques si nous ne pouvons plus accéder aux mines de Tantal sur Kasserl.

Marquant un temps d'arrêt, il reprend :

- Je me rends compte que je ne vous ai pas présenté l'homme qui vient de parcourir 65 parsec pour apporter ces renseignements. Il s'agit de Jack Bludfield.

Cette dernière phrase soulève un tolé général. Un homme qui jusque-là était resté enfoncé dans son fauteuil bondit soudain :

- Général, cet homme est un chasseur de primes de la pire espèce. Comment pouvez-vous vous fier à lui ?

- Conseiller Trévor. Sachez qu'avant d'être un chasseur de primes, cet homme appartenait à nos services et était un de nos meilleurs agents.

- ETAIT un de nos meilleurs agents. Cela se passait avant son accident, avant qu'on ne greffe dans son cerveau cet ordinateur qui pense à sa place.

Bludfield qui avait écouté cette altercation verbale se saisit a nouveau du micro.

- L'heure n'est pas à la chirurgie opto-cérébrale. Si vous ne me croyez pas, libre à vous. Mais ne venez pas vous plaindre une fois que le pire sera arrivé.
- De toute façon, reprend le général, j'ai décidé de laisser le soin à Blutfield de ramener Xocann. De votre côté, vous et vos services respectifs allez vous occuper de la défense d'Akronn X. Je ne veux prendre aucun risque. Si le conseiller Trégor n'a pas d'autres objections, il est temps de clôturer cette réunion.

Alors que les différents membres du service se dirigent vers la sortie, le Général fait signe à Blutfield de le suivre.



Le bureau du général Quion est spacieux et décoré sobrement.

- Asseyez-vous, Jack. Whisky ?
- Volontiers, général.
- Laissez tomber le général. Appelez-moi donc Andy.
- Bien.

Tendant un verre à Blutfield, il s'assied à son tour.

- Cela fait combien de temps qu'on ne s'est vu, Jack ?
- Bientôt huit ans. Cela remonte à mon accident.
- Vous savez, j'aurais aimé que vous restiez parmi nous..... J'espérais tant vous voir à ma place. Je suis trop vieux pour ce boulot, trop de responsabilités.
- Vous avez encore assez de poigne pour faire taire ces bureaucrates pinailleurs, tel Trégor.

Les yeux du général s'illuminent soudain au son de cette affirmation.

- Quel âge aurait Orphédia aujourd'hui? demande Andy.
- Trente huit ans, trois de moins que moi.
- Vous l'aimiez, n'est-ce-pas ?
- Oui, beaucoup.

Blutfield avait répondu, le regard perdu dans la vague.

- Pardonnez-moi de reparler de tout ceci, Jack. Je crois qu'elle me manque à moi aussi.
- Je sais qu'elle vous appréciait énormément, Andy. C'est un peu pour ça que j'ai accepté cette mission. Jamais je n'aurais laissé le soin à un autre d'abattre Xocann.
- Je n'arrive toujours pas à comprendre ce qui l'a poussé à agir de la sorte. Orphédia était son amie, tout comme vous.

- C'est justement là que résidait le problème. Quant il est entré dans les services de la Fondation, en même temps que moi, il était réputé comme étant un tombeur. Il n'a pas eu Orphédia, et cela il ne l'acceptait pas. Lorsque nous nous sommes retrouvés seuls sur Voongarh, il a accompli un geste qu'il avait longtemps repoussé. C'est un impulsif et il n'a pas su se maîtriser.
- De là à la tuer et à vous laisser pour mort...

Blutfield ne répond pas.

- Par où allez-vous commencer vos recherches ?
- A New-York, sur Terre. C'est là qu'il avait le plus de contacts, et sa compagne, Diana Bérénice, y vit encore. Elle l'a sans doute oublié, mais il va sûrement chercher à la revoir.
- Alors je vous souhaite bonne chance.

Le chasseur de primes se dirige alors vers la porte et, sans un mot, quitte le bureau.



Twiiiiip...Twuuuup...Twiiiiip.

Le sifflement suraigu du système de pilotage vous tire soudain de votre sommeil. Il indique que la Terre est à moins d'un parsec, et que vous allez enfin sortir de l'hyper-espace.

Vérifiant tous les moniteurs, vous déclenchez la procédure de ralentissement. Sortant alors de l'hyper-espace, vous redécouvrez les étoiles jusque-là invisibles. Face à vous, emplissant tous les écrans, la Terre est là, suspendue dans le vide.

C'est alors que vous prenez conscience, en contemplant votre reflet dans les moniteurs, que cet homme à moitié défiguré et vivant par l'intermédiaire d'un ordinateur cérébral, n'est autre que vous-même.

Et c'est à peine si vous remarquez le léger changement de cap de votre navette, prise dans le rayon tracteur de l'astroport de New-York. Quelques instants plus tard, vous vous posez en douceur sur une des pistes encombrées du plus grand astroport de la Terre.



CHARGEMENT DU JEU

Insérez la face « **ALDEBARAN** » puis tapez :

*** ù C P M ***

(la touche [ù] est à droite du [p])

NB : Veillez à ce que les disquettes soient déprotégées.

POUR JOUER

	Clavier	Joystick
Déplacements	Flèches	Joystick
Validation	Barre Espace (Double appui)	Bouton 1 (Double clic)
Annulation	[ESC]	Bouton 2

(La validation se fait toujours par un « double clic » sur une icône, sauf dans le cas du menu 'Objets').

Pour accéder à l'image depuis le menu principal, cliquez sur l'icône «Dessin & Direction».

DEPUIS L'IMAGE

- soit vous vous déplacez grâce aux flèches ou au joystick,
- soit vous revenez au menu principal, pour choisir votre action, en validant (barre espace ou bouton).

DEPUIS LE MENU ACTION

- 1 Choisissez un verbe
- 2 Choisissez un, deux ou trois objets (sauf pour les verbes 'Se Soulager' et 'Attendre').
- 3 Validez l'action en cliquant une deuxième fois sur l'une des icônes 'objets' sélectionnées.

NB : l'ordre dans lequel vous sélectionnez les objets est important.

Tous les objets n'apparaissent pas au début du jeu... et certains ne seront visibles qu'avec le choix d'actions bien précises.

La touche [I] permet d'accéder à l'image à tout moment.

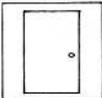
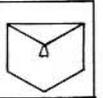
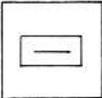
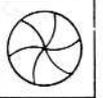
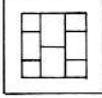
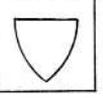
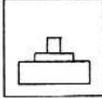
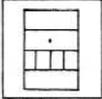
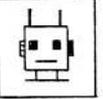
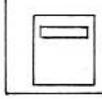
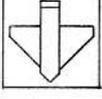
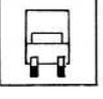
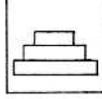
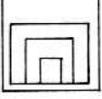
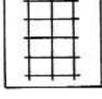
Dans tous les menus, l'annulation permet de revenir au menu précédent.

LES ICONES D'INVENTAIRE

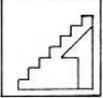
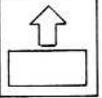
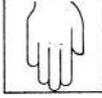
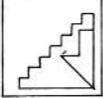
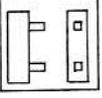
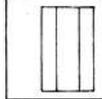
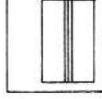
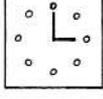
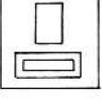
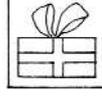
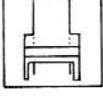
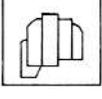
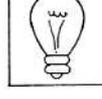
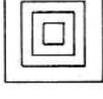
Elles sont situées en bas à droite du menu principal et sont limitées à cinq :

- 4 icônes pour les objets que vous portez (en main ou dans vos poches)
- 1 icône d'utilisation annexe (véhicule par exemple).

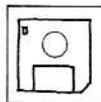
OBJETS

	Porte		Bureau		Poche
	Tiroir		Personnage		Sas
	Sol		Main		Coque
	Bouton		Armoire		Robot
	Boîte aux lettres		Engin spatial		Camion
	Escalier		Pièce (lieu)		Cable
			Grille		

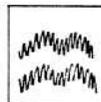
ACTIONS

	Examiner		Appuyer		Jeter
	Prendre		Monter		Soulever
	Poser		Descendre		Connecter
	Ouvrir		Couper		Creuser
	Fermer		Attendre		Insérer
	Donner		Se soulager		Frapper
	Activer		Modifier		

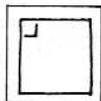
MENU PRINCIPAL



Sauvegarde
Chargement

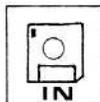


Dessin &
Directions

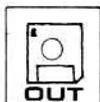


Actions

SAUVEGARDE CHARGEMENT



Sauvegarde



Chargement

SAUVEGARDE

Vous sauvegardez votre partie en cours sur la disquette ALDEBARAN.

Toute nouvelle sauvegarde efface l'ancienne.

N.B. Si le cours de votre aventure vous mène à la mort, la nouvelle partie que vous démarrerez ensuite débutera automatiquement au niveau de votre précédente sauvegarde

LE TRESOR D'ALI GATOR

BUT DU JEU

Parvenir à découvrir la salle du château dans laquelle le pirate ALI GATOR a entassé son trésor.

COMMANDES

Toutes les commandes peuvent se faire au joystick. On peut aussi utiliser les touches directionnelles. L'équivalent de la touche FEU pour le clavier est la touche COPY, RETURN ou SPACE.

Le personnage central se dirige suivant le sens donné par le joystick. L'appui sur la touche FEU fait apparaître un curseur dans la fenêtre texte des actions possibles. HAUT ou BAS pour faire monter ou descendre ce curseur. Un nouvel appui sur la touche FEU valide l'action.

LES ACTIONS

PRENDRE Prendre un objet. Pour que cette action soit possible, il faut se trouver à proximité de l'objet en question. Les gros objets (colis et livre) ne peuvent être ramassés. Si la besace, qui peut contenir 4 objets, est pleine, le ramassage est impossible.

CHANGER Echanger un objet. Il est possible de prendre un objet à la place d'un autre. Il suffit de donner le numéro (1 à 4) de l'objet que l'on veut échanger.

OUVRE PORTE Ouvrir la porte. Certaines portes sont fermées par une grille. Il suffit d'avoir une clef dans sa besace pour les ouvrir. Une clef utilisée disparaît irrémédiablement.

OUVRE COLIS Ouvrir le colis. Chaque colis contient un objet qu'il est possible de ramasser. Mais il peut aussi contenir un serpent... et c'est la mort assurée.

ALLUMER Allumer les torches. Dans certaines pièces, des lutins éteignent les torches dès l'entrée du joueur. Il faut posséder une boîte d'allumettes dans sa besace pour les rallumer sinon c'est le faux pas dans l'oubliette.

BOIRE Boire la bouteille. L'énergie du joueur diminue au fur et à mesure de son avance. Il en reprend 50% chaque fois qu'il boit une bouteille (bouteille blanche).

LIRE Lire le livre. Il y a 5 livres dans tout le château. Chaque livre donne un petit indice sur l'emplacement du trésor.

S.O.S. S.O.S. aventurier perdu. Il est possible de faire appel au fantôme d'ALI GATOR pour entrevoir quelques instants le plan du château. Mais le maître des lieux fait toujours payer ses services. Il réclame, suivant les cas, une bourse d'or ou une bouteille de potion magique (bouteille verte avec un P).

SUICIDE Suicide du joueur. Sans commentaires.

RETURN Le bouton feu a été actionné par erreur. Cette option permet le retour au déplacement du personnage.

les objets Leur finalité a été expliquée dans le commentaire des actions. Leur emplacement change à chaque partie rejouée.

les pièces obscures Il y en a trois. Leur tirage est aléatoire. Comme il y a au moins 5 boîtes d'allumettes, le joueur prudent peut s'en prémunir.

les oubliettes Au nombre de 10, tirage aléatoire également. Au fond d'une oubliette, il y a souvent des serpents mortels.

SAGA

A L'AVENTURE

XIIIème siècle : vous vivez paisiblement dans votre chaumière... Un beau matin vous arrive un message du Maître enchanteur Merlux, votre ancien tuteur : « Héprena se meurt... Venez au secours de mon peuple. »

Vous décidez donc de vous rendre à Héprena, ville renommée dans la contrée où demeure le magicien.

Votre mission : retrouver Merlux qui vous apprendra de quel mal souffre Héprena et comment y remédier.

SAGA est un jeu d'aventure qui peut se jouer à 1 ou 2 joueurs simultanément, chacun étant en compétition ou en collaboration avec l'autre.

LES ABREVIATIONS UTILISEES DANS LE JEU

For	force	Int	intelligence
Adr	adresse	Pdm	points de magie
Cha	chance	Pdv	points de vie
N	nord	O	ouest
S	sud	E	est

B CHARGEMENT DU JEU

Tapez : **RUN « SAGA »**

puis sélectionnez le type de machine :

'1' pour 464 ou 464+

'2' pour 664

'3' pour 6128 ou 6128+

C COMMANDES

Le jeu peut se jouer au clavier ou au joystick, sur 1 tableau si vous jouez seul (partie gauche de l'écran) ou sur 2 tableaux si vous jouez à 2 ou si vous contrôlez 2 personnages.

Les tableaux ci-dessous vous indiquent les différentes possibilités de jeu :

1 — Jeu sur 1 tableau

- clavier : **cas n° 2**
- joystick : **cas n° 3**

2 — Jeu sur 2 tableaux

Les actions des 2 personnages sont gérées :

- au clavier : **cas n° 2** (pour le 1^{er})
et n° 1 (pour le 2^{ème})

- au joystick : **cas n° 3**

- l'un au clavier et l'autre au joystick : **cas n° 2** (pour les commandes clavier)
cas n° 3 (pour les commandes joystick)

CAS N° 1

	CLAVIER
GAUCHE	←
DROITE	→
HAUT	↑
BAS	↓
VALIDATION	ENTER

CAS N° 2

	CLAVIER QWERTY	CLAVIER AZERTY
GAUCHE	<	.
DROITE	>	/
HAUT	S	S
BAS	X	X
VALIDATION	SPACE	SPACE

CAS N° 3

	CLAVIER
GAUCHE	←
DROITE	→
HAUT	↑
BAS	↓
VALIDATION	BOUTON FIRE

D CARACTERISTIQUES DES PERSONNAGES

Vous choisissez les personnages que vous incarnez parmi 6 castes :

- | | | |
|--------------|--------------|-------------|
| 1 - magicien | 3 - elfe | 5 - paladin |
| 2 - guerrier | 4 - assassin | 6 - prêtre |

Chaque personnage a ses propres caractéristiques pré-définies, exprimées en nombre de points.

La force, l'intelligence, l'adresse et la chance sont exprimées sur un total de 20 points maximum (par compétence) alors que les points de vie et de magie ne sont pas limités et évoluent au cours du jeu.

Lors de la création de vos personnages, vous devez répartir 6 points supplémentaires dans les diverses compétences (toujours dans la limite de 20 pour certaines).

E MANIEMENT DU JEU

1 STRUCTURE DE L'ECRAN

L'écran est divisé en 5 fenêtres par joueur :

- **1 grande fenêtre en haut** qui indique la salle dans laquelle vous vous trouvez. Un curseur permet le positionnement sur une partie de l'image (personnages, objets...). Déplacement à l'aide des touches haut, bas, droite, gauche (*cas n° 1, 2 ou 3*).
- **2 petites fenêtres (situées à droite de la grande) :**
 - celle de gauche affiche le tirage du dé de 6 faces.
 - celle du bas affiche le tirage du dé de 20.
- **une fenêtre centrale** où est affiché le message texte.
- **La fenêtre du bas** affiche les caractéristiques des personnages et les directions possibles ainsi que les points d'expérience acquis lors des combats.

Vous pouvez également avoir accès aux menus et sous-menus, permettant un certain nombre d'actions pré-définies, en pressant la touche **validation** : la fenêtre **personnages** s'efface alors pour laisser place au menu principal et réapparaît une fois l'action terminée.

ATTENTION : vous devez toujours positionner le curseur de la grande fenêtre avant toute action (hormis le déplacement).

2 MENU PRINCIPAL

Après le chargement du jeu, 4 options vous sont proposées :

- a** — création des personnages touche **1**
- b** — anciens personnages touche **2**
- c** — ancienne aventure touche **3**
- d** — débiter l'aventure touche **4**

a CREATION DES PERSONNAGES

Permet le choix des commandes (clavier ou joystick), du nombre et du nom des joueurs puis du personnage parmi 6 castes.

Vient ensuite la répartition des 6 points supplémentaires alloués aux personnages (*voir chapitre « caractéristiques personnages »*).

Utilisez les flèches **haut, bas** pour sélectionner la caractéristique à modifier puis la touche **validation** pour augmenter sa valeur d'une unité.

Une fois les personnages créés, vous avez la possibilité de sauvegarder vos personnages sur une disquette vierge au format **DATA**.

ATTENTION : N'UTILISEZ PAS VOTRE DISQUETTE DE JEU !

b ANCIENS PERSONNAGES

Chargement de personnages déjà créés, préalablement sauvegardés sur disquette.

Pour démarrer l'aventure, choisissez l'option 4 : « débiter aventure ».

c ANCIENNE AVENTURE

Pour recommencer une aventure sauvegardée à l'endroit où vous l'aviez stoppée.

NOTA : Vous ne pouvez pas charger une ancienne aventure en cours de jeu.

d DEBUTER L'AVENTURE

Pour démarrer le jeu.

Cette option ne peut être sélectionnée qu'après création des personnages (ou chargement d'anciens personnages).

Toutes les manipulations de disquettes sont indiquées par des messages à l'écran.

Vous avez accès aux sous-menus, à partir du menu principal, en pressant la touche validation.

- 1 — **déplace** nord, sud, est, ouest, bas, haut.
- 2 — **ouvrir** une porte, un passage..
- 3 — **regarder** . . . une zone particulière de l'écran.
- 4 — **action**
- **attaquer :**
Pour attaquer, vous devez effectuer 1 jet de dé (de 20) en pressant la touche **validation**. De même pour ensorceler.
 - **Jeter 1 sortilège**
(sur soi, l'autre joueur ou 1 personnage à l'écran)
 - **discuter** (avec 1 personnage à l'écran)
- 5 — **utiliser** actionne 1 mécanisme (levier, manivelle...)
- 6 — **objets**
- prendre
 - poser
 - utiliser (un objet qu'on a sur soi)
 - donner (à 1 personnage à l'écran)
 - liste (les objets que le joueur a sur lui)
- 7 — **disque** sauvegarde la partie en cours.
Utilisez 1 disquette vierge préalablement formattée pour votre première sauvegarde.
- 8 — **annule** pour annuler une action en cours.
Réactive l'affichage de la fenêtre **caractéristiques personnages** et le déplacement du curseur.

BURGLAR

DEMARRAGE

«LIRE LES INSTRUCTIONS» après le démarrage du jeu.

ACTION

VERBE A L'INFINITIF plus COMPLEMENT D'OBJET

Exemple : OUVRIR PORTE

DIRECTION

Tapez les direction EN ENTIER

Exemple : NORD