

# SORCELLERIE

---

## LE DONJON DU SUZERAIN HERETIQUE

Le Donjon du Suzerain hérétique constitue le premier scénario de Sorcellerie.

Il vous permettra de vous familiariser avec SORCELLERIE, de former des personnages et de les élever aux niveaux les plus hauts en vue de quêtes ultérieures.

Mais revenons au présent..

Le sorcier WERDNA a dérobé un objet inestimable dans la salle des trésors de TREBOR, son suzerain. Après l'avoir caché au plus profond des oubliettes de son château, il a placé en divers endroits, des monstres effroyables pour le garder.

Votre quête, preux chevalier, consiste à explorer ce château et à retrouver ce précieux objet.

Une rumeur (mais ce n'est qu'une rumeur...) circule qui affirme qu'un centre de contrôle permet d'accéder facilement aux niveaux les plus bas du château.

Bonne chance, Messire, et les Dieux soient avec vous!

---

# SORCELLERIE

---

## LE CHEVALIER DE DIAMANT

Le Sceptre de Gnilda était sans conteste le chef d'œuvre de son créateur. Il avait l'extraordinaire pouvoir de rendre la cité millénaire de Llylgamyn invulnérable aussi bien aux attaques naturelles qu'aux agressions surnaturelles. Quiconque avait l'intention de nuire à Llylgamyn ne pouvait s'en approcher à moins de 10 lieues. En revanche, tous ceux qui venaient pétris de bonnes intentions entraient librement dans la cité.

La protection était parfaite... mais elle avait une faille : les natifs de Llylgamyn étaient insensibles au pouvoir du Sceptre.

C'est ainsi que le triste sire Devalpus, aidé des forces du Mal, parvint à s'emparer du trône après avoir exterminé toute la famille princière.

Toute ? Pas vraiment car le prince Alavik parvint à échapper aux assassins avec sa jeune sœur Maëgda.

Alavik et Maëgda avaient peu d'espoir de reconquérir le trône de Llylgamyn. Il n'y avait en fait qu'un seul moyen d'y parvenir : s'emparer de l'armure du Chevalier de Diamant, le héros légendaire de Llylgamyn, et provoquer l'infâme Devalpus en combat singulier.

Devalpus succomba ! Mais dans un dernier sursaut, il prononça la 7<sup>e</sup> malédiction du Krhell et le château s'effondra. À sa place, il ne restait qu'un cratère géant. Alavik, Devalpus ainsi que le Sceptre de Gnilda avaient disparu.

Si vous ne le retrouvez pas, la malédiction suivra son cours et toute la cité sera détruite. Par contre, si vous le retrouvez, vous pourrez porter le titre du fondateur de Llylgamyn : Chevalier de Diamant.

Bonne chance et les Dieux soient avec vous.

---

## INTRODUCTION

Le Chevalier de Diamant est le deuxième scénario de SORCELLERIE. Il n'est accessible qu'aux personnages créés dans le Donjon du Suzerain Hérétique et qui y ont atteint le niveau 13 au moins. Les personnages de niveau inférieur peuvent également s'essayer à ce nouveau scénario, mais ils n'ont que très peu de chances de survivre dans le dédale de Llylgamyn.

Les règles du jeu sont absolument identiques à celle du Donjon. Nous vous suggérons donc de vous reporter au manuel de ce premier scénario.

## COMMENT PRÉPARER UNE DISQUETTE SCÉNARIO

Pour préparer une disquette SCÉNARIO, procédez de la manière suivante :

1. Charger la face A de la disquette Maître SORCELLERIE - "Le Chevalier de Diamant."
2. Lorsque vous verrez apparaître la page de garde, appuyez sur RETURN, puis F)ABRIQUEZ une disquette scénario à partir des U)TILITAIRES.
3. De retour aux U)TILITAIRES, T)RANSFÉREZ les personnages désirés DEPUIS une disquette SCÉNARIO - "Le Donjon du Suzerain Hérétique" VERS la disquette scénario - "Le Chevalier de Diamant" que vous venez de fabriquer.

Votre disquette scénario est prête, procédez comme d'habitude pour commencer la partie.

Bonne chance, et les Dieux soient avec vous !

---

Le Chevalier de Diamant est l'adaptation française de Knight of Diamonds.

© 1982, 1983, 1984 Andrew Greenberg Inc. et Robert Woodhead Inc.

© 1984 Ediciel Matra-Hachette pour l'adaptation française.

Tous droits de traduction, d'adaptation et de reproduction réservés pour tous les pays sur le programme, la présentation et les documents d'accompagnement.

SORCELLERIE utilise le "PASCAL 1.1 Runtime Operating System" (C) Apple Computer Inc. 1981,

(C) Regents of the University of California 1981.

APPLE II est une marque déposée de la société APPLE.

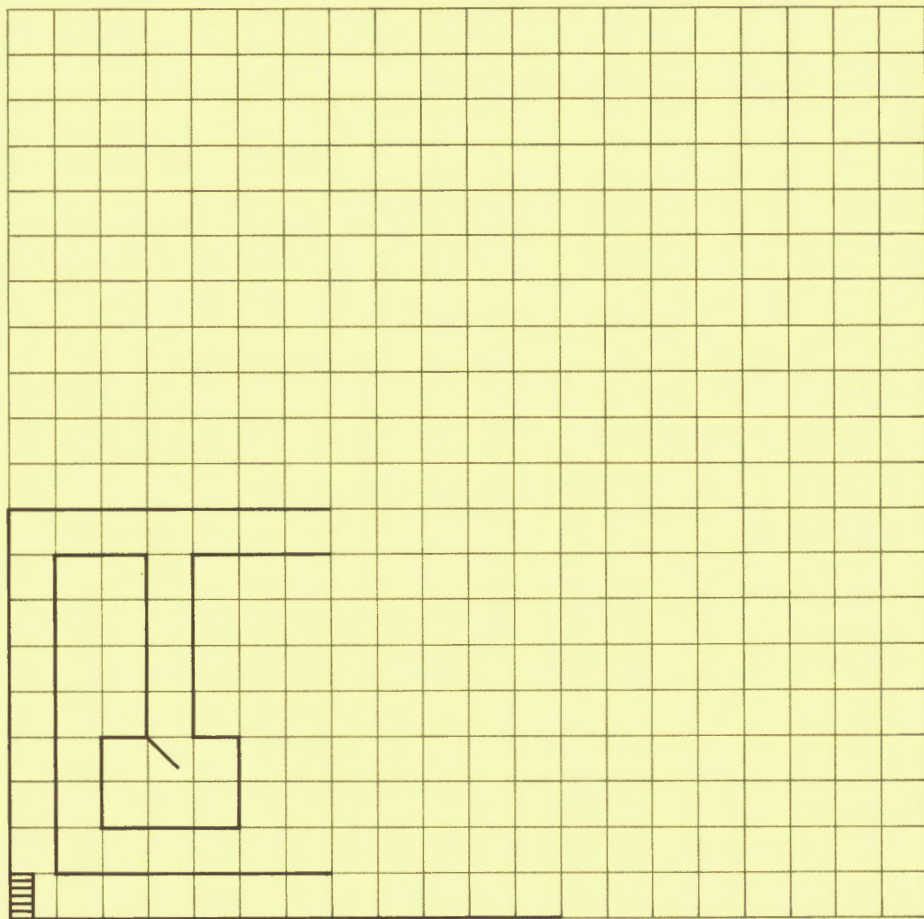
WIZARDRY et Knight of Diamonds sont des marques déposées de la société SIR-TECH.

---

# SORCELLERIE

PLAN DU  
LABYRINTHE

SCÉNARIO : le donjon du seigneur hérétique NIVEAU : 1



NOTES : Exemple de plan

# BLOC GRIMOIRE

Nom du personnage: \_\_\_\_\_

Caste: \_\_\_\_\_

## GRIMOIRE DES PRETRES

Niveau	Nom des sorts	Nbre de sorts
1	Kalki, Dios, Badios, Milwa, Porfic	
2	Matu, Calfo, Manifo, Montino	
3	Lomilwa, Dialko, Latumapic, Bamatu	
4	Dial, Badial, Latumofis, Maporfic	
5	Dialma, Badialma, Litokan, Kandi, Di, Badi	
6	Lorto, Madi, Mabadi, Loktofeit	
7	Malikto, Kadorto	

## GRIMOIRE DES MAGES

Niveau	Nom des sorts	Nbre de sorts
1	Halito, Mogref, Katino, Dumapic	
2	Dilto, Sopic	
3	Mahalito, Molito	
4	Morlis, Dalto, Lahalito	
5	Mamorlis, Makanito, Madalto	
6	Lakanito, Zilwan, Masopic, Haman	
7	Malor, Mahaman, Tiltowait	