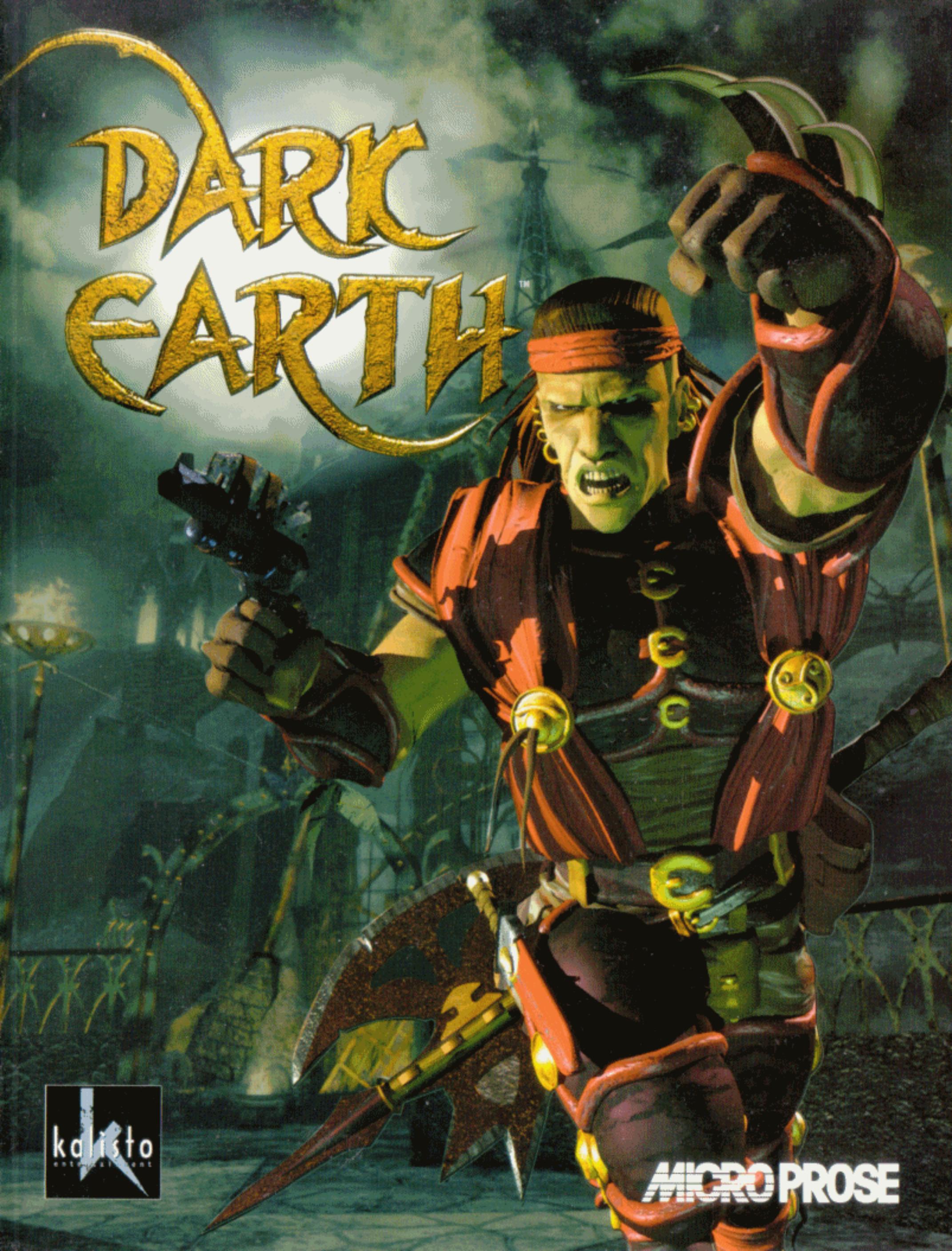
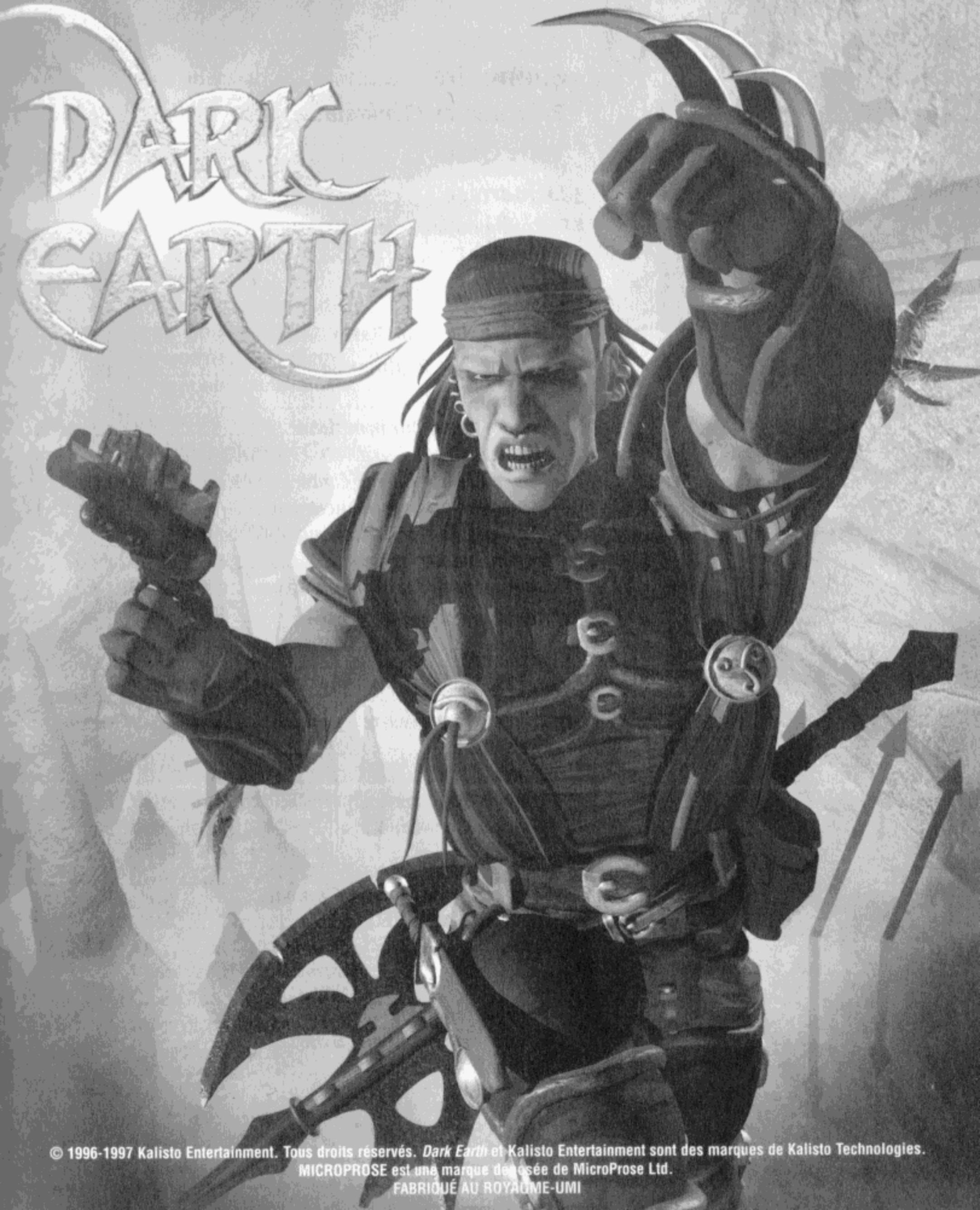


DARK EARTH



MICRO PROSE

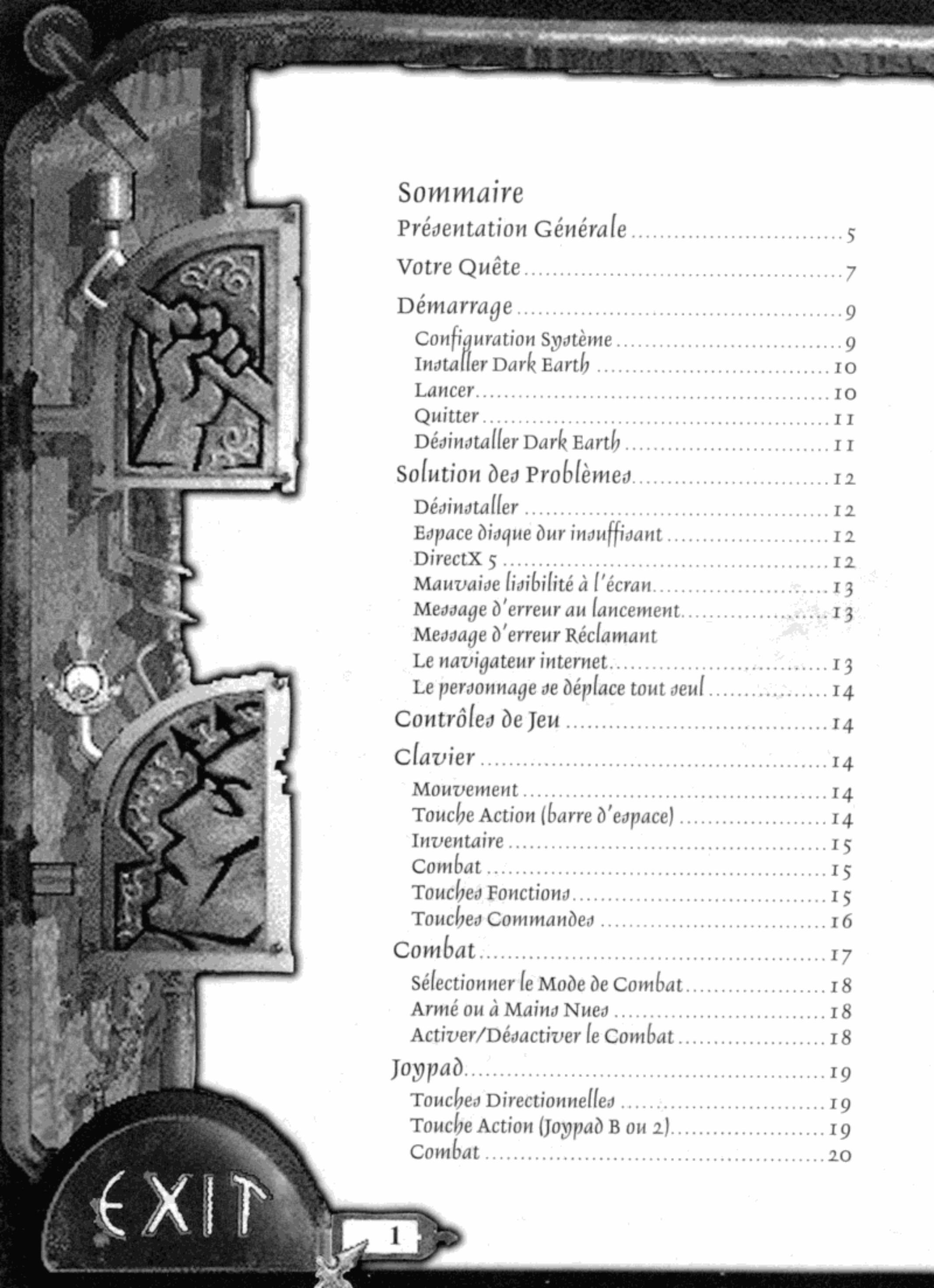
DARK EARTH



© 1996-1997 Kalisto Entertainment. Tous droits réservés. *Dark Earth* et Kalisto Entertainment sont des marques de Kalisto Technologies.

MICROPROSE est une marque déposée de MicroProse Ltd.

FABRIQUÉ AU ROYAUME-UNI



Sommaire

Présentation Générale	5
Votre Quête	7
Démarrage	9
Configuration Système	9
Installer Dark Earth	10
Lancer	10
Quitter	11
Désinstaller Dark Earth	11
Solution des Problèmes	12
Désinstaller	12
Espace disque dur insuffisant	12
DirectX 5	12
Mauvaise lisibilité à l'écran	13
Message d'erreur au lancement	13
Message d'erreur Réclamant	
Le navigateur internet	13
Le personnage se déplace tout seul	14
Contrôles de Jeu	14
Clavier	14
Mouvement	14
Touche Action (barre d'espace)	14
Inventaire	15
Combat	15
Touches Fonctions	15
Touches Commandes	16
Combat	17
Sélectionner le Mode de Combat	18
Armé ou à Mains Nues	18
Activer/Désactiver le Combat	18
Joypad	19
Touches Directionnelles	19
Touche Action (Joypad B ou 2)	19
Combat	20

Menu principal	20
Inventaire	20
Interface écran	21
Mode Lumière	21
Mode Ombre	22
Mode Combat	22
Mercure Rouge	22
Blessures	22
Niveau de Contamination	22
Contamination en Hauteur	23
Blessure de l'Adversaire	23
Plongée sous-marine	23
Inventaire	23
Liste de Défilement Gauche	24
Fenêtre de description	25
Objets 3D	25
Icône Armes/Objets	25
Icône Visage	25
Icône Poing	26
Icône "Exit"	26
Touches Programmables	26
Touches de Commande de l'Inventaire	27
Menus	27
Sauvegarder	28
Vignettes de visualisation	29
Les Cases de Sauvegarde	29
Icône d'Enregistrement	30
Icône Dark Earth	30
Chargement	30
F3	30
Vignettes de visualisation	31
Cases de Sauvegarde	31
Icône de chargement	32
Icône Dark Earth	32

Paramétrage du Personnage.....	32
F4.....	32
Mode de Combat (à gauche sur l'écran)	32
Ombrage (à droite sur l'écran)	32
Arkhan.....	33
Ombrage des Personnages Niveau III.....	33
Ombrage des Personnages Niveau II.....	33
Ombrage des Personnages Niveau I.....	34
Dark Earth Icon	34
Son	34
F5.....	34
Inverser la stéréo	35
Voix	35
Affichage des Sous-Titres.....	35
Effets Sonores	36
Musique.....	36
Icône Dark Earth	36
Scènes Cinématiques.....	36
F6.....	36
Vignettes de visualisation.....	37
Flèches de Défilement	37
Icône Dark Earth	37
Revoir les Dialogues.....	37
F7.....	37
Défilement vers le haut	39
Défilement vers le bas	39
Défilement à droite	39
Défilement à gauche.....	39
Icône Dark Earth	39
L'Histoire de Dark Earth.....	42
Et La Lumiere Fuit.....	43
Conditions Climatiques	46
Faune et Flore De Sombre Terre	48

Les Hommes	51
Apparence physique	51
Organisation politique et sociale	52
Organisation des Stallites	53
Castes et professions	54
Les Prôneurs	54
Les Gardiens du Feu	55
Les Bâtisseurs	56
Les Nourrisseurs	57
Les Fouineurs	57
Religion	58
Autres temps, autres mœurs	60
Vie collective	60
Cadre de vie	61
Alimentation	61
Le couple	62
L'enfance	63
La mort	63
L'éducation	64
L'Art	64
L'artisanat	65
Equipement et technologie	66
Commerce et troc	67
L'Obscur	68
Les Monastères	69
Ombre et Lumière	69
Assistance Technique	71
Rapport MSD	71
Pour nous contacter	72
Services en ligne	73
Variations entre les différents claviers nationaux	75
Générique	77

Présentation Générale

"... Le petit groupe atteignit péniblement le haut de la crête de poussière noire. Hulvar fut le premier à s'arrêter.

Rabattant en arrière la lourde capuche qui lui dissimulait le visage, il laissa échapper un soupir de soulagement. Tandis qu'il se tournait vers ses deux compagnons, son visage couturé se fendit d'un de ses rares sourires : "Là !", dit-il en désignant la plaine en contrebas. Malgré sa blessure, le visage d'Ylanna s'éclaira : "le Stallite Dohymion ! Nous avons retrouvé le chemin !". Derrière elle, le vieux Ketouu ne soufflait mot mais des larmes d'émotion coulaient sur ses joues gercées. Pendant plusieurs minutes, ils restèrent immobiles à contempler la lumière sacrée du Soleil-Dieu perçant la couche du Noir-Nuage, à remplir leurs yeux des murs éblouissants de Dohymion. Soudain, les cris sauvages et inhumains retentirent de nouveau dans la lande derrière eux. Hulvar agrippa la main d'Ylanna et ils se remirent à courir vers la ville illuminée..."

Dark Earth est notre Terre, trois siècles dans le futur.



EXIT

Mais loin d'être l'avenir heureux et rutilant que d'aucuns espèrent, c'est un monde ravagé, glacé et impitoyable. Le jour n'est plus qu'une pénombre perpétuelle et la nuit une obscurité totale.

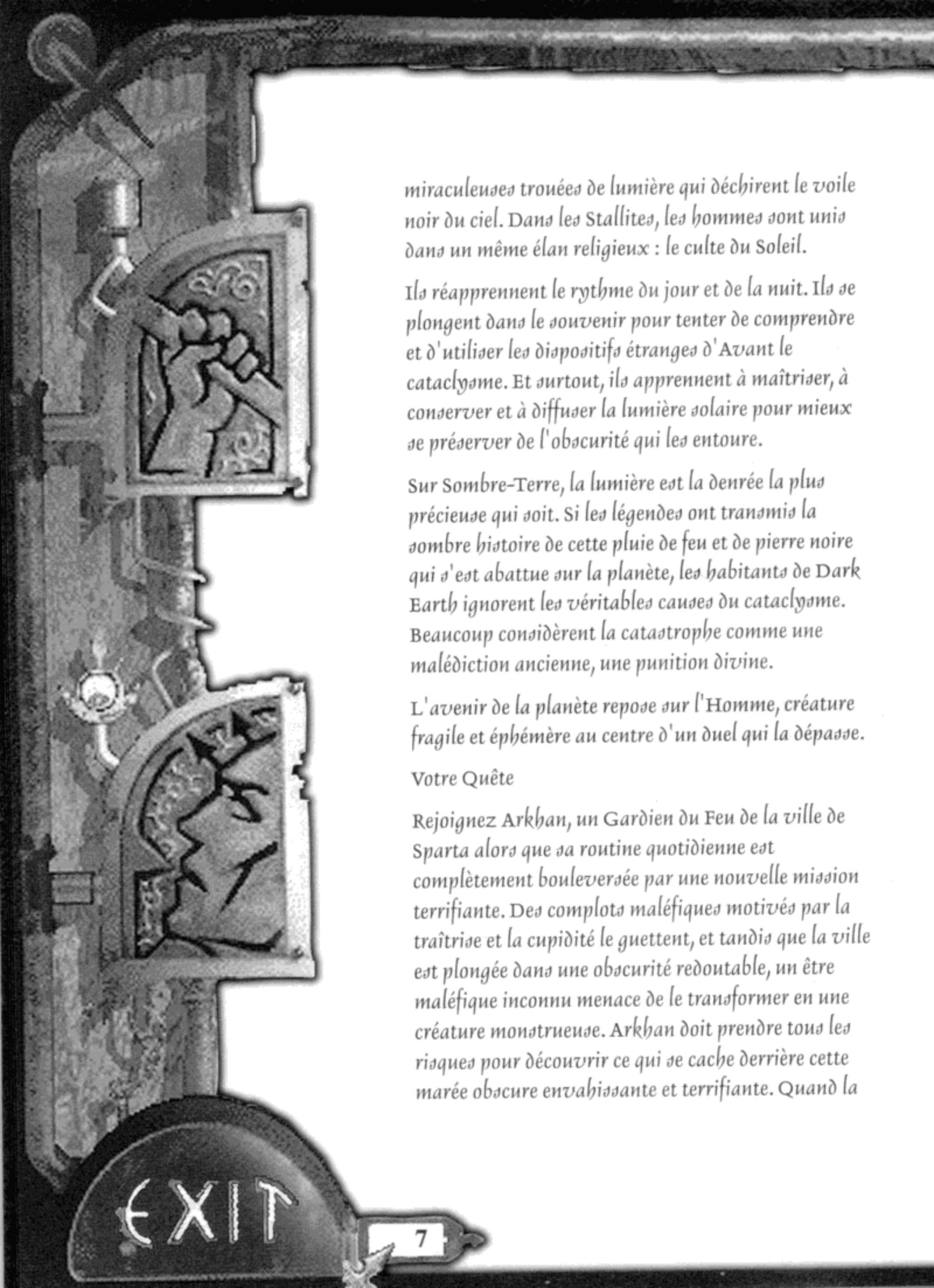
Au début du troisième millénaire, une gigantesque comète est passée très près de la Terre, vomissant sur la planète des dizaines d'astéroïdes meurtriers que rien ni personne n'a pu arrêter.

Ce cataclysme a changé à jamais le visage de la planète. Le ciel est devenu un dôme de poussière noire, l'air froid est lourd et s'accroche à vos poumons avant de ressortir se cristalliser autour de vos lèvres craquelées. Ce brouillard fuligineux est permanent, on ne voit guère au-delà de cinq cent mètres de distance.

Nul ne s'aventure seul dans les paysages dévastés de Sombre-Terre. Partout, la mort rôde. Le sol traître se dérobe sous le pas des imprudents, l'air est plein d'invisibles nuages de poisons et le froid nocturne paralyse même les plus résistants. Et puis, il y a ces bêtes, ces "choses" qui rampent et glissent silencieusement dans l'obscurité jusqu'au camp du voyageur téméraire. Celui-là ne reverra plus jamais la lumière...

Dans ce monde de cauchemar subsistent quelques îlots d'espoir et de civilisation. Ce sont les Stallites, des cités fortifiées bâties par les survivants du cataclysme. Lieux de refuge, de chaleur et de sécurité, les Stallites sont protégés par la bénédiction du "Soleil-Dieu". En effet, les Stallites sont situés sous les





miraculeuses trouées de lumière qui déchirent le voile noir du ciel. Dans les Stallites, les hommes sont unis dans un même élan religieux : le culte du Soleil.

Ils réapprennent le rythme du jour et de la nuit. Ils se plongent dans le souvenir pour tenter de comprendre et d'utiliser les dispositifs étranges d'Avant le cataclysme. Et surtout, ils apprennent à maîtriser, à conserver et à diffuser la lumière solaire pour mieux se préserver de l'obscurité qui les entoure.

Sur Sombre-Terre, la lumière est la denrée la plus précieuse qui soit. Si les légendes ont transmis la sombre histoire de cette pluie de feu et de pierre noire qui s'est abattue sur la planète, les habitants de Dark Earth ignorent les véritables causes du cataclysme. Beaucoup considèrent la catastrophe comme une malédiction ancienne, une punition divine.

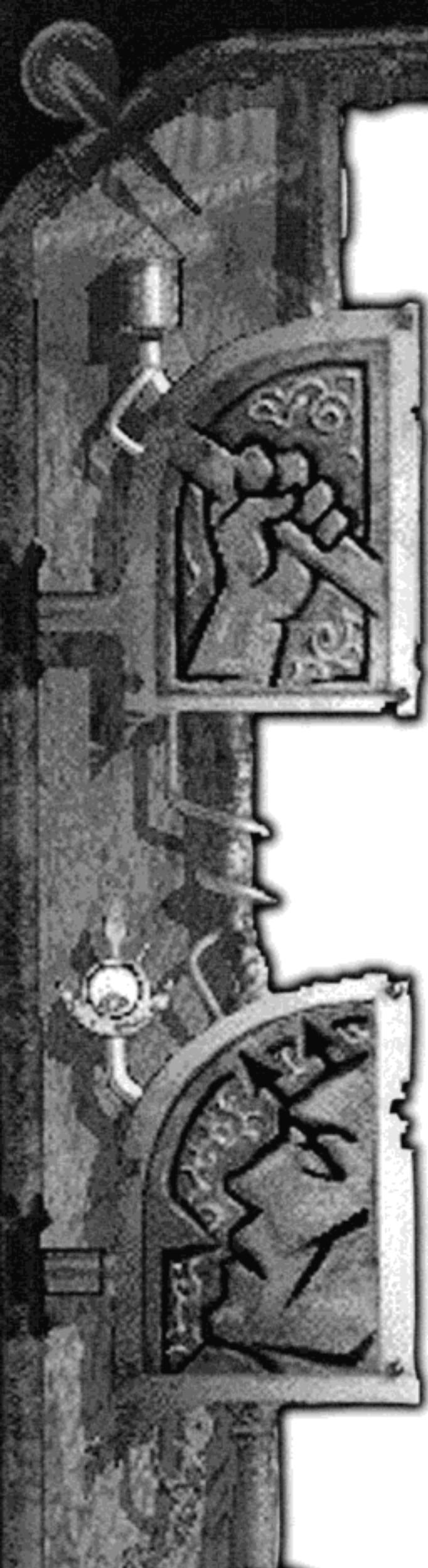
L'avenir de la planète repose sur l'Homme, créature fragile et éphémère au centre d'un duel qui la dépasse.

Votre Quête

Rejoignez Arkhan, un Gardien du Feu de la ville de Sparta alors que sa routine quotidienne est complètement bouleversée par une nouvelle mission terrifiante. Des complots maléfiques motivés par la trahison et la cupidité le guettent, et tandis que la ville est plongée dans une obscurité redoutable, un être maléfique inconnu menace de le transformer en une créature monstrueuse. Arkhan doit prendre tous les risques pour découvrir ce qui se cache derrière cette marée obscure envahissante et terrifiante. Quand la

terreur frappe le cœur même de la ville, il doit apprendre à reconnaître ses amis de ses ennemis et c'est seulement à ce moment, prenant pleinement conscience des pouvoirs que recèlent l'obscurité et la lumière, qu'il pourra trouver un moyen de percer les secrets du passé.





Démarrage

Configuration Système

Dark Earth fonctionne sur Microsoft® Windows™ 95 avec DirectX™ 5.

Note: 32 Mo de RAM sont requis pour lancer Dark Earth (32K) — Version 32000 couleurs.

16 Mo de RAM sont requis pour lancer Dark Earth avec la musique d'ambiance.

Configuration minimale:

- Intel® Pentium 75™ ou compatible à 100%.
- 8 Mo de RAM.
- Lecteur CD-ROM quadruple vitesse (4X).
- Compatible Windows 95, carte son et vidéo supportant DirectX 5

Configuration recommandée:

- Intel Pentium 120.
- 16 Mo de RAM.
- Lecteur CD-ROM quadruple vitesse (4X).
- Carte son Creative Labs AWE32.

Configuration idéale:

- Intel Pentium 166.
- 32 Mo de RAM.
- Lecteur CD-ROM octuple vitesse (8X).
- Carte son Creative Labs AWE32.

Installer Dark Earth

Note: Dark Earth requiert l'installation de DirectX 5.

Pour installer Dark Earth:

1. Insérez Dark Earth CD 1 dans le lecteur CD face imprimée vers le haut.
2. Ouvrez le menu Démarrer et cliquez sur Exécuter.
3. Dans la ligne de commande tapez: D:\SETUP.EXE et appuyez sur Entrée.

Note: Si votre CD-ROM est une autre unité, le E par exemple, tapez-la à la place du D soit:
E:\SETUP.EXE et appuyez sur Entrée.

4. Le premier message de réglage s'affiche. Choisissez une option d'installation du programme sur disque dur avec au moins 60 Mo ou 300 Mo (recommandé) et cliquez sur Suivant.
5. Suivez les indications affichées sur l'écran.
Acceptez ou changez les paramétrages par défauts. Cette étape est longue et un indicateur s'affiche à l'écran pour vous informer de la progression de l'installation.
6. Lorsque l'installation est terminée un nouveau message apparaît à l'écran. Cliquez sur OK pour revenir au bureau et lancer le jeu.



Lancer

Note: 32 Mo de RAM sont requis pour lancer Dark Earth (32K)—Version haute résolution.



Pour démarrer Dark Earth à partir de Windows® 95 ouvrez le menu Démarrer après l'installation:

1. Cliquez sur Démarrer, Programmes, Kalisto, Dark Earth, Dark Earth (256).
2. Les réglages du moniteur s'affichent à l'écran.
Faites glisser les barres de réglages pour régler la luminosité, le contraste et la saturation des couleurs puis appuyez sur Escap.
3. Le menu principal s'affiche. Cliquez sur Nouveau pour commencer une partie.

Quitter

Pour quitter Dark Earth:

1. Appuyez sur Escap pour aller au menu principal et cliquez sur Quit.
2. Vous-y êtes? Quitter? cliquez sur le coche (*) pour quitter.

Désinstaller Dark Earth

Pour désinstaller Dark Earth après l'avoir installé:

1. Cliquez sur Démarrer, Programmes, Kalisto, Dark Earth, unInstall.
2. Le programme de désinstallation s'exécute.
Lorsqu'il est terminé, ouvrez le disque dur avec Windows Explorer et jetez le répertoire Earth à la Corbeille.



EXIT

Solution des Problèmes

Déinstalller

En cas de problème pendant l'installation, déinstallez Dark Earth avant d'essayer de corriger les problèmes.

Espace disque dur insuffisant

En cas de problème avec les 300 Mo à installer, vous pouvez faire les choses suivantes.

1. Vérifiez l'espace disponible sur le disque dur.
2. Lancez ScanDisk et une défragmentation du disque.
3. Selon vos besoins, archivez et effacez quelques fichiers pour libérer de la place sur le disque dur.

S'il est impossible de libérer suffisamment d'espace disque pour les 300 Mo de l'installation, installez la version sur 60 Mo.

DirectX 5

Le jeu ne fonctionne pas sans ce logiciel. Si DirectX 5 est la cause des problèmes, procédez à une mise à niveau de votre driver de carte vidéo ou son, ou contactez le fabricant, le distributeur, ou Microsoft.

Des messages d'erreur au lancement de Dark Earth comme "Invalid page fault..." peuvent survenir en cas de driver incompatible avec DirectX 5. Il faut installer une mise à jour du driver.

Les mises à jour des drivers audio et vidéo peuvent dans la plupart des cas être téléchargées depuis le World Wide Web.





Les drivers originellement expédiés et commercialisés avec la carte audio AWE 64 peuvent dans certains cas causer des problèmes de compatibilité avec les jeux DirectX 5.0. Les derniers drivers pour AWE 64 certifiés DirectX peuvent être téléchargés à partir du site internet de Creative Labs - www.soundblaster.com.

Mauvaise lisibilité à l'écran

Si l'image à l'écran n'est pas satisfaisante, reparamétrez les réglages du moniteur. Si vous avez une partie en cours, appuyez sur la touche F10. Les réglages du moniteur s'affichent à l'écran. Avec la souris faites glisser les barres de réglages pour régler la luminosité, le contraste et la saturation des couleurs. Appuyez sur la touche F10 pour revenir à la partie.

Message d'erreur au lancement



A partir du fichier Aide, Dark_f.hlp, vous pouvez accéder directement au site web de Kalioto. Même si vous n'utilisez pas Internet nous vous recommandons de copier les fichiers d'accès Internet (Setbrow.exe, Inetwh16.dll, et Inetwh32.dll) que vous trouverez dans C:\Earth sur votre répertoire System de Windows 95 pour permettre au fichier Aide de fonctionner correctement sur votre disque dur.

Message d'erreur réclamant le navigateur internet



Si vous recevez un message d'erreur vous réclamant le navigateur, utilisez Setbrow.exe pour rechercher un navigateur existant.

EXIT

Le personnage se déplace tout seul
Vérifiez que le joystick (ou joystick) est bien calibré pour Windows 95 (ou déconnectez-le).

Contrôles de Jeu

Les commandes clavier de Dark Earth sont simples. Vous les utiliserez pour déplacer Arkhan, retirer des objets de l'Inventaire, changer de mode (Interface écran), et sélectionner des options du menu. Il est également possible de jouer au joystick (ou joystick). La souris fonctionne avec l'Inventaire, les menus à l'écran et pour régler le moniteur. Au cours d'une partie, un clic de souris ouvre l'Inventaire et un clic-droit le referme.

Clavier

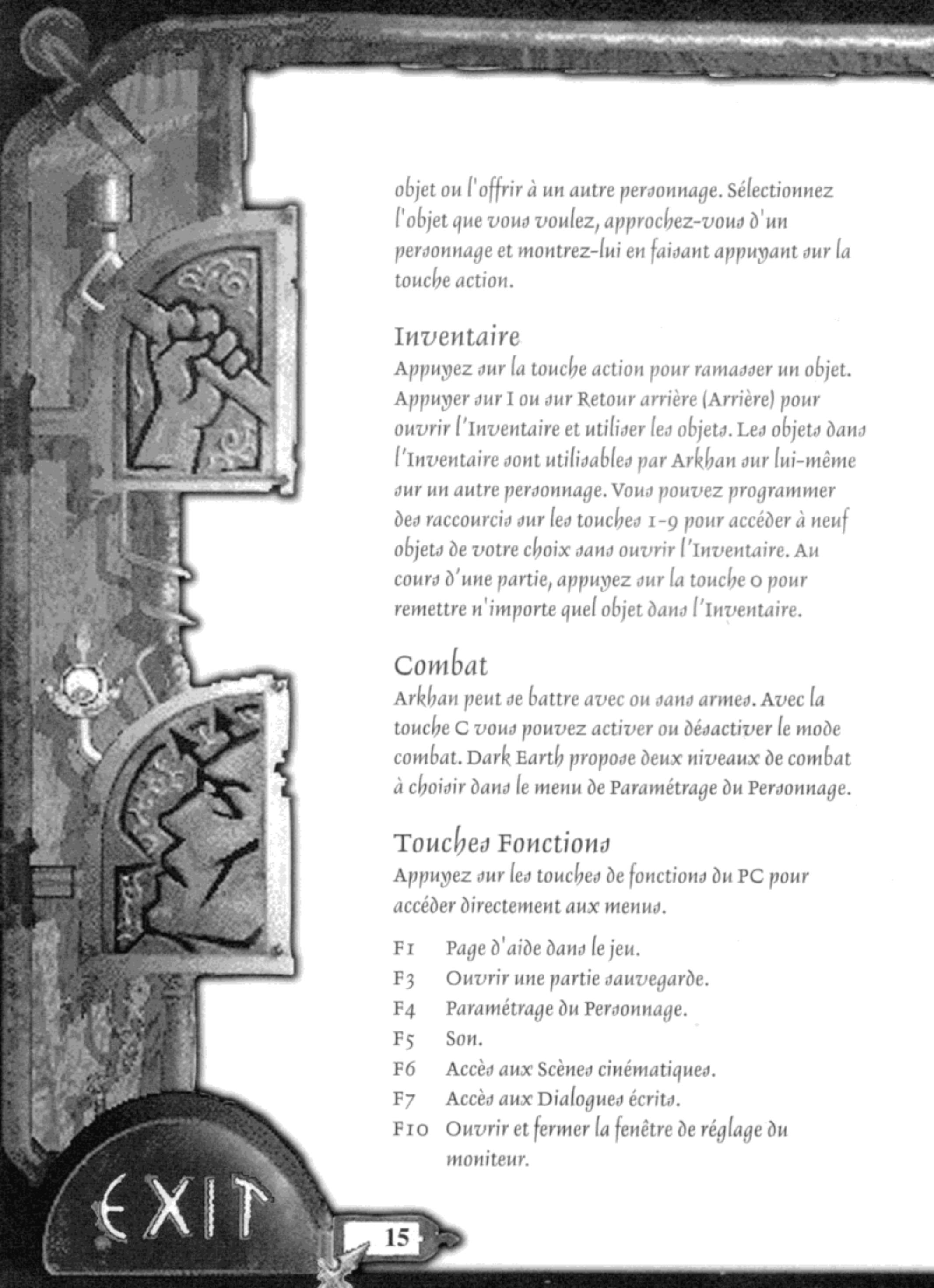
Mouvement

Appuyer sur les touches fléchées ($\uparrow \downarrow \leftarrow \rightarrow$) ou verrouillez Verr Num et jouez à partir du clavier numérique (8, 2, 4, 6). Appuyez sur une touche pour faire déplacer Arkhan pas à pas. Maintenez-la enfoncée pour le faire avancer dans la même direction. Appuyez sur Maj et une des touches déplacement ($\uparrow \leftarrow \rightarrow$ ou 8, 2, 4, 6) pour le faire courir ou faire un pas de côté.

Touche Action (barre d'espace)

Pour le faire agir Arkhan, dirigez-le vers un personnage ou un objet et appuyez sur la touche action. Vous le verrez s'habiller, ouvrir une porte, ramasser un objet de l'Inventaire, parler, trouver un passage secret, utiliser des reliques de l'Avant. Arkhan peut aussi poser des questions concernant un





objet ou l'offrir à un autre personnage. Sélectionnez l'objet que vous voulez, approchez-vous d'un personnage et montrez-lui en faisant appuyant sur la touche action.

Inventaire

Appuyez sur la touche action pour ramasser un objet. Appuyer sur I ou sur Retour arrière (Arrière) pour ouvrir l'Inventaire et utiliser les objets. Les objets dans l'Inventaire sont utilisables par Arkhan sur lui-même ou un autre personnage. Vous pouvez programmer des raccourcis sur les touches 1-9 pour accéder à neuf objets de votre choix sans ouvrir l'Inventaire. Au cours d'une partie, appuyez sur la touche O pour remettre n'importe quel objet dans l'Inventaire.

Combat

Arkhan peut se battre avec ou sans armes. Avec la touche C vous pouvez activer ou désactiver le mode combat. Dark Earth propose deux niveaux de combat à choisir dans le menu de Paramétrage du Personnage.

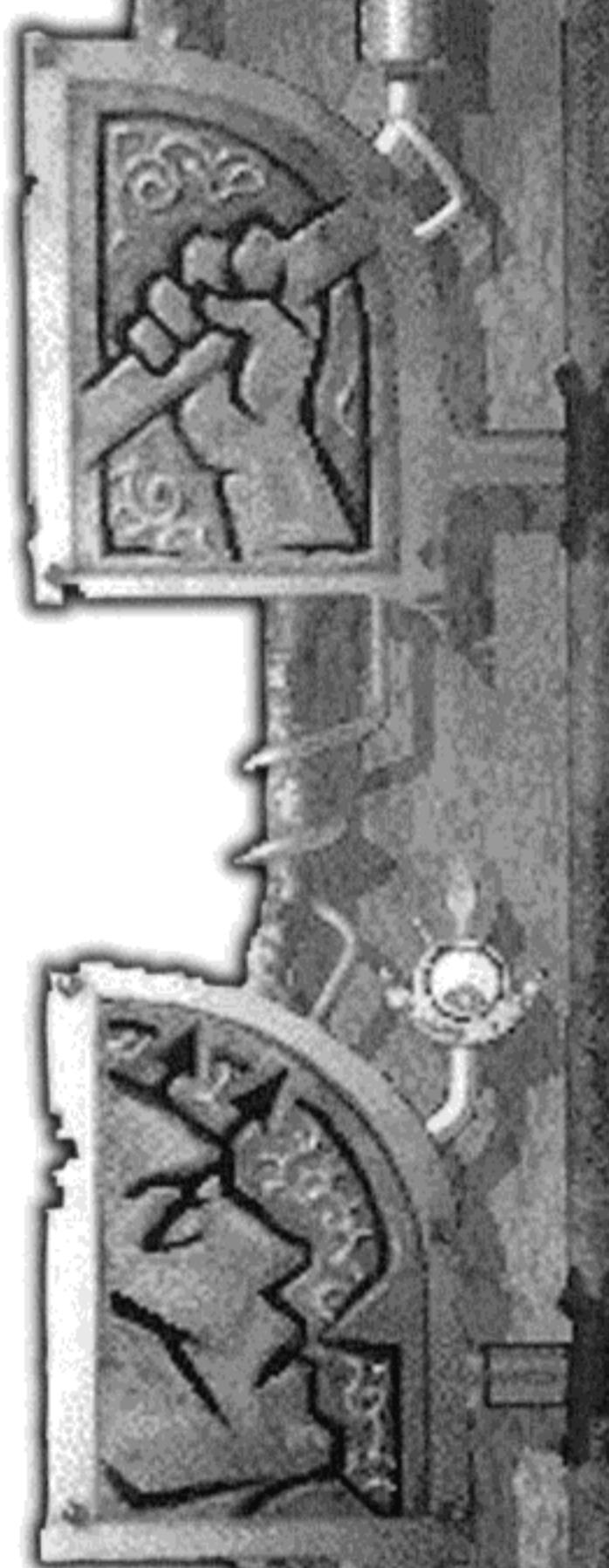
Touches Fonctions

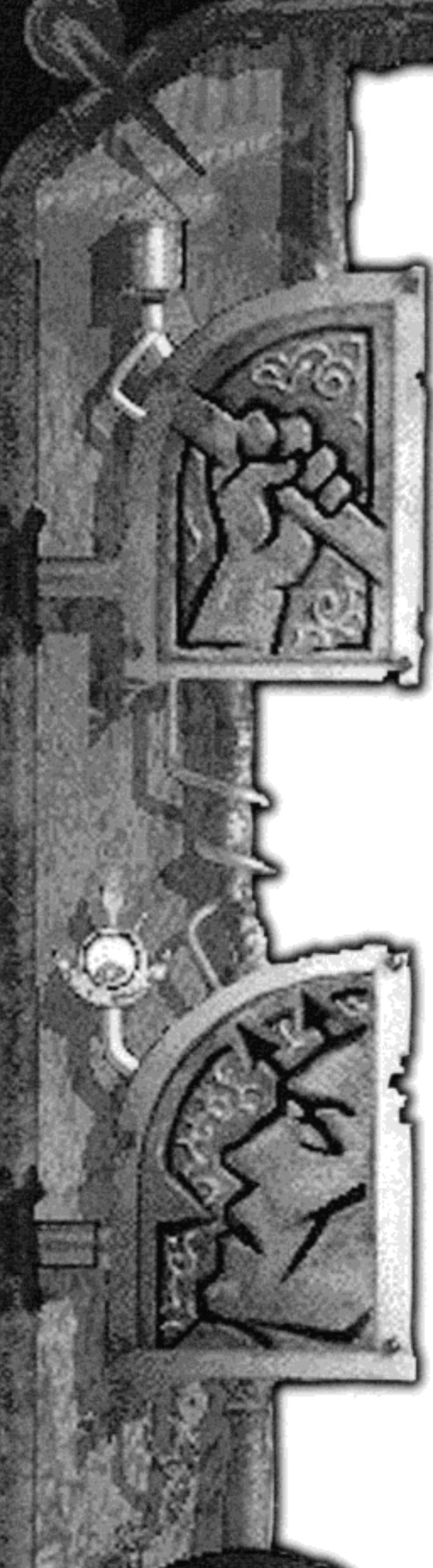
Appuyez sur les touches de fonctions du PC pour accéder directement aux menus.

- F1 Page d'aide dans le jeu.
- F3 Ouvrir une partie sauvegarde.
- F4 Paramétrage du Personnage.
- F5 Son.
- F6 Accès aux Scènes cinématiques.
- F7 Accès aux Dialogues écrits.
- F10 Ouvrir et fermer la fenêtre de réglage du moniteur.

Touches Commandes

Tab	Basculement du mode lumière au mode ombre sur l'Interface écran.
↑ ↓ ← →	Déplacement avant (↑), arrière (↓), gauche (←), droite (→).
Maj+↑	Course en avant.
Maj+← →	Pas de côté pour ajuster la position ou esquiver une attaque.
Espace	Touche action. Dirigez Arkhan vers ce sur quoi vous voulez qu'il agisse puis appuyez sur la touche.
C	Activer ou désactiver le mode combat. Utilisez les touches de contrôle (Ctrl) comme ci-dessous.
Ctrl	Mode Combat Automatique. Activez le mode combat et maintenez la touche Ctrl enfoncée pour le Combat Automatique. Allez d'abord dans le menu Paramétrage du Personnage et sélectionnez le mode Combat Automatique.
Ctrl + ↑ ↓ ← →	Combat Normal. Les attaques d'Arkhan varient en fonction des armes, de la contamination et de la distance de l'adversaire. Le mode Combat Normal n'est pas accessible lorsque le mode Combat Automatique du menu Paramétrage du Personnage est sélectionné.



	Ctrl+Maj+↑	Coup d'Attaque Spécial. Ce coup ne fonctionne qu'après la contamination d'Arkhan. S'il est utile, il augmente néanmoins le degré de contamination. (Ce coup n'est pas accessible si le mode de Combat Automatique du menu Paramétrage du Personnage est sélectionné.)
	Echap	Ouvrir le menu principal.
	P	Pause. Appuyez sur la touche P pour reprendre la partie.
	Entrée	Interrompre les dialogues.
	I ou Retour arr.	Ouvrir l'Inventaire.
	o	Remettre un objet dans l'Inventaire sans ouvrir la fenêtre.
	1-9	Accès rapide à l'Inventaire par les touches de programmation. Utilisez le haut du clavier ou verrouillez Verr Num et utilisez le clavier numérique.
	8, 2, 4, 6	Verrouillez Verr Num et utilisez les touches fléchées du clavier numérique pour déplacer Arkhan de la même façon qu'avec les touches fléchées (8=↑, 2=↓, 4=←, 6=→).

Combat

Avant de commencer un combat il faut choisir le mode Normal ou Automatique, armer Arkhan avec une arme sélectionnée dans l'Inventaire (ou le laisser se battre à mains nues) puis activer le Combat.

EXIT

Sélectionner le Mode de Combat

Allez au menu Paramétrage du Personnage. Appuyez sur la touche \leftarrow ou \rightarrow pour basculer du mode Normal au mode Automatique. L'icône de gauche est allumé en mode Automatique et éteint en mode Normal.

Armé ou à Mains Nues

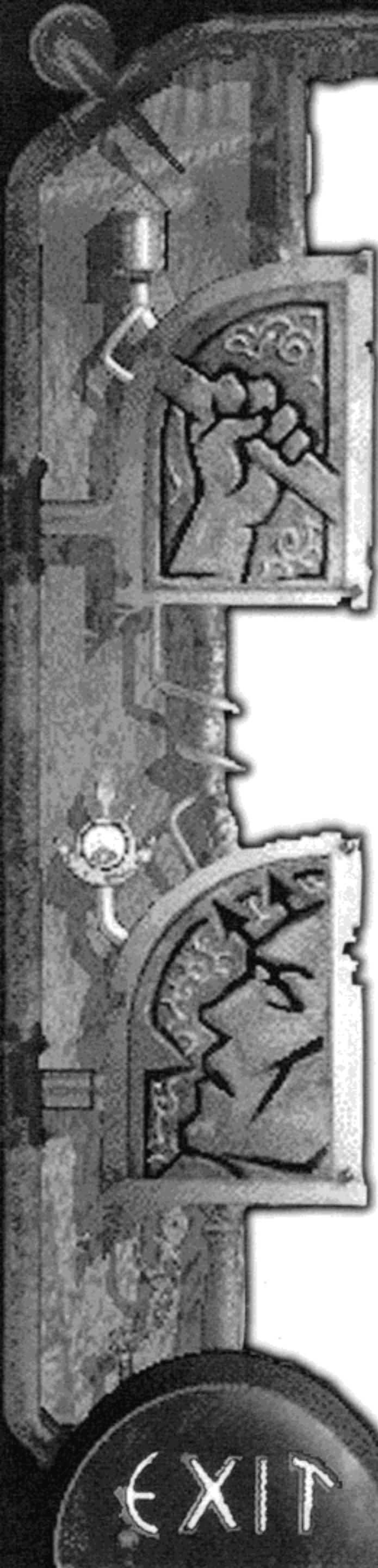
Arkhan peut combattre avec ou sans arme. Vous pouvez aussi programmer des raccourcis sur les touches 1-9 pour accéder directement à neuf armes ou objets de votre choix sans ouvrir la fenêtre de l'Inventaire. Après avoir programmé les touches, appuyez sur l'une d'entre elles pour armer Arkhan de cet objet. Au cours d'une partie, appuyez sur la touche 0 pour remettre une arme dans l'Inventaire.

Activer/Désactiver le Combat

Au cours d'une partie, appuyez sur la touche C pour activer ou désactiver le Combat. La sphère sur l'interface écran passe au rouge lorsque le Combat est activé. En mode Normal (mode par défaut), c'est vous-même qui dirigez le combat d'Arkhan. En mode Automatique, maintenez la touche Ctrl enfoncée et Arkhan combat automatiquement (vous n'avez que le déplacer). Les coups d'attaques varient selon l'arme d'Arkhan, son état et la distance de l'adversaire. Dans les deux modes, vous devez relâcher la touche Ctrl pour déplacer Arkhan avec les touches fléchées (à partir du clavier ou du clavier numérique).

Indice: Exercez-vous avec Zed et Phedoria au début du jeu. L'entraînement n'entame pas la force vitale d'Arkhan.





Joypad

Les commandes clavier de *Dark Earth* sont très simples. Presque toutes ont leurs équivalents sur le joypad (ou joystick).

Même si les joypads diffèrent selon les modèles, certaines de leurs fonctions sont communes, notamment les touches de direction (flèches), les touches alpha (A, B, C, X, Y, Z), les touches du haut (GS et DS), et les touches à nom (Start ou Select). Etudiez votre joypad et trouvez les touches qui correspondent à l'interface de *Dark Earth*.

Touches Directionnelles

Appuyez sur les Touches Directionnelles ($\uparrow \downarrow \leftarrow \rightarrow$) et appuyez sur une des touches fléchées pour faire avancer Arkhan pas à pas. Maintenez la touche enfoncée pour qu'il continue à avancer dans la même direction. Appuyer sur joypad A et la touche \uparrow pour le faire courir. Appuyer sur A et sur les touches $\leftarrow \rightarrow$ pour les pas de côté.

Touche Action (Joypad B ou 2)

Pour faire agir Arkhan, dirigez-le vers un objet ou un personnage et appuyez sur la touche action (Joypad B ou 2). S'habiller, ouvrir une porte, parler à quelqu'un, trouver des passages secrets, faire fonctionner des reliques de l'Avant. Arkhan peut aussi poser des questions concernant un objet ou l'offrir à un autre personnage. Sélectionnez l'objet que vous voulez, approchez-vous d'un personnage et montrez-lui en faisant appuyant sur la touche action.

Combat

Note: Avant de vous lancer dans un combat choisissez le mode Normal ou Automatique dans le menu Paramétrage du Personnage.

Arkhan peut combattre avec ou sans armes. Pour lancer le mode combat appuyez sur Z (ou 6). En mode Normal appuyez sur joystick C (ou 3) et les touches de la manette de direction pour choisir vos coups. En mode Automatique appuyez simplement sur joystick C (ou 3) pour qu'Arkhan frappe automatiquement son adversaire.

Menu principal

Appuyez sur joystick D (ou X ou 4) pour aller au menu principal. Utilisez une touche direction pour pointer le curseur vers un menu option. Appuyez sur une touche action pour faire une sélection ou pour activer les options. Appuyez sur joystick Y (ou 5) pour quitter le menu.

Inventaire

Note : pour accéder à l'inventaire, appuyer sur la touche I ou Retour arrière.

Une fois dans l'Inventaire appuyez sur $\uparrow \downarrow \leftarrow \rightarrow$ pour sélectionner un objet ou un icône; Appuyez sur LS et RS pour faire défiler la liste. Appuyez sur la touche action (Joyypad B ou 2) pour qu'Arkhan prenne l'objet en main. Appuyez sur joystick D (ou X ou 4) pour qu'Arkhan essaye d'utiliser l'objet sur lui-même (boire, manger, lire un document...)

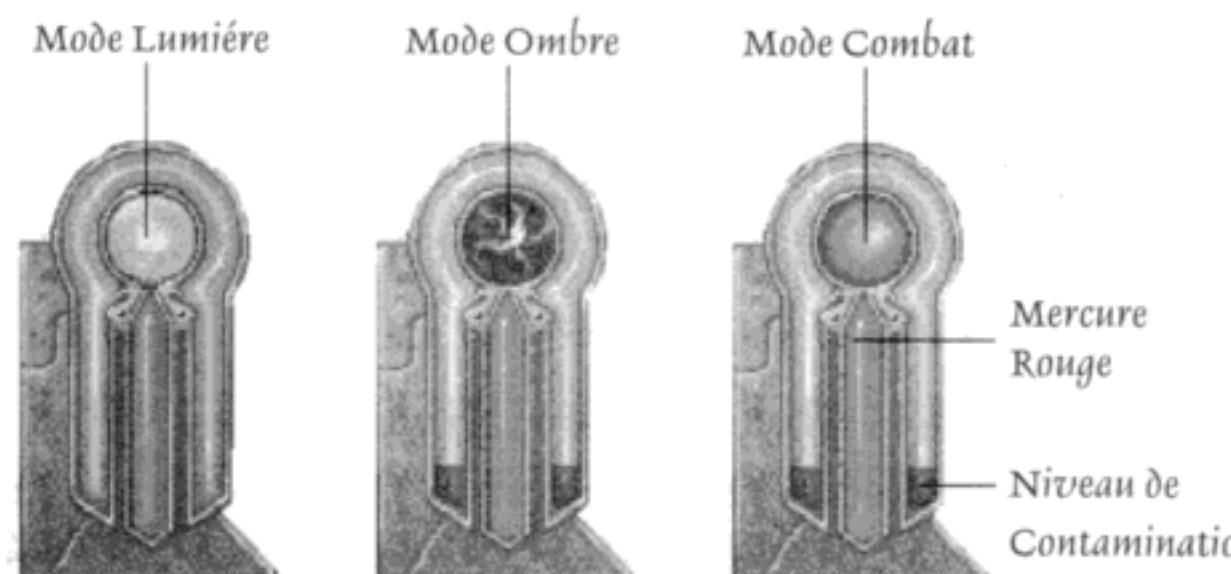


Interface écran

L'Interface écran vous indique le mode de jeu, la force vitale et le degré de contamination (s'il y a lieu) d'Arkhan. Sélectionnez à votre guise l'un des trois modes: Lumière, Ombre, Combat. La couleur de la sphère dans la partie haute de l'interface change selon le mode sélectionné. Appuyez sur Tab pour activer le mode Lumière ou Ombre. Appuyez sur la touche C pour activer le mode Combat. Le mercure rouge dans la colonne du centre vous indique la force vitale et la santé d'Arkhan. La colonne extérieure indique le degré de contamination, si Arkhan est contaminé.

Lors d'un combat, un indicateur s'affiche en haut à gauche de l'écran et mesure la force vitale de l'adversaire.

Une jauge d'oxygène s'affiche en bas à droite lorsque Arkhan se trouve sous l'eau.



Mode Lumière

(Sphère Blanche): Arkhan est calme, réfléchi. Il prend le temps de réfléchir et parle calmement aux autres personnages. Appuyez sur Tab pour sélectionner le mode Lumière.

Mode Ombre

(Sphère Noire): Arkhan est agressif, il agit de façon instinctive. Ce mode peut s'avérer dangereux mais aussi plus efficace dans de nombreuses situations.

Appuyez sur Tab pour sélectionner le mode Ombre.

Mode Combat

(Sphère Rouge): En mode combat, Arkhan est prêt à se battre. Il ne parle pas mais pousse des cris de guerre!

Appuyez sur la touche C pour activer ou désactiver le mode Combat.

Mercure Rouge

Meilleure la force vitale et la santé d'Arkhan. S'il est blessé, le mercure tombe. (cliquez sur l'image de gauche ci-dessous). Si la vitalité d'Arkhan tombe à zéro, la partie est terminée.

La nourriture et certaines boissons permettront à Arkhan de reprendre des forces.

Note: A partir d'un certain degré Arkhan semble récupérer ses forces de façon mystérieuse, notamment après une blessure. L'indicateur de vie remonte. Attention car la contamination se nourrit de ces blessures.

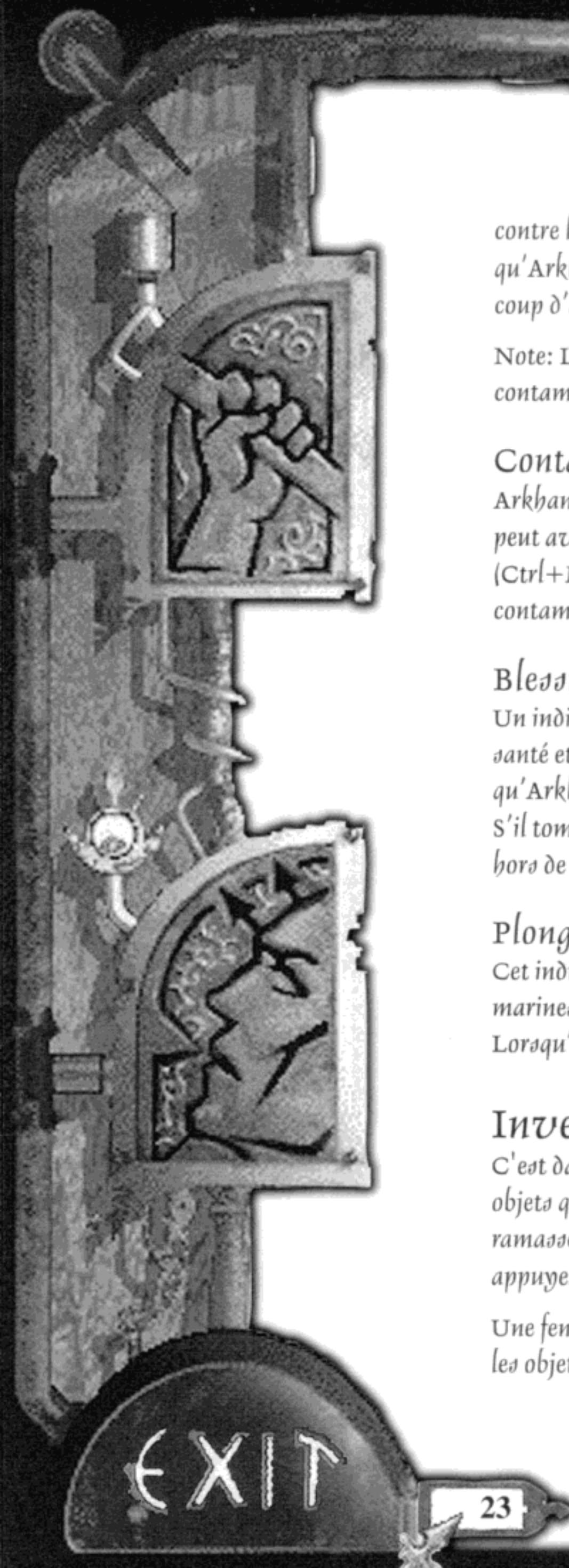
Blessures

Chaque fois qu'Arkhan est blessé, son niveau de vie chute. S'il tombe à zéro, la partie est finie.

Niveau de Contamination

La colonne extérieure indique le niveau de contamination (cliquez sur la deuxième image en partant de la gauche). C'est maintenant une course





contre la moutre. Il doit trouver un antidote. Dès qu'Arkhan a été contaminé, il peut avoir recours au coup d'attaque spécial. (Ctrl+Maj+↑).

Note: Le coup d'attaque spécial agrave la contamination d'Arkhan !

Contamination en Haute

Arkhan est empoisonné. Il doit trouver un antidote. Il peut avoir recours au coup d'attaque spécial (Ctrl+Maj+↑), mais cela va aggraver la contamination.

Blessure de l'Adversaire

Un indicateur s'affiche durant le combat et mesure la santé et la force vitale de l'adversaire. A mesure qu'Arkhan blesse son adversaire, l'indicateur baisse. S'il tombe à zéro, l'adversaire d'Arkhan est mort ou hors de combat.

Plongée sous-marine

Cet indicateur s'affiche lors des séquences sous-marines. Il mesure la réserve d'oxygène d'Arkhan. Lorsqu'il n'a plus d'oxygène, la partie est finie.

Inventaire

C'est dans l'Inventaire qu'Arkhan stocke tous les objets qu'il trouve (armes, clef, nourriture, etc.). Pour ramasser un objet dans un lieu, approchez-vous en et appuyez sur la touche action.

Une fenêtre d'inventaire s'ouvre et vous montre le ou les objets récupérés.

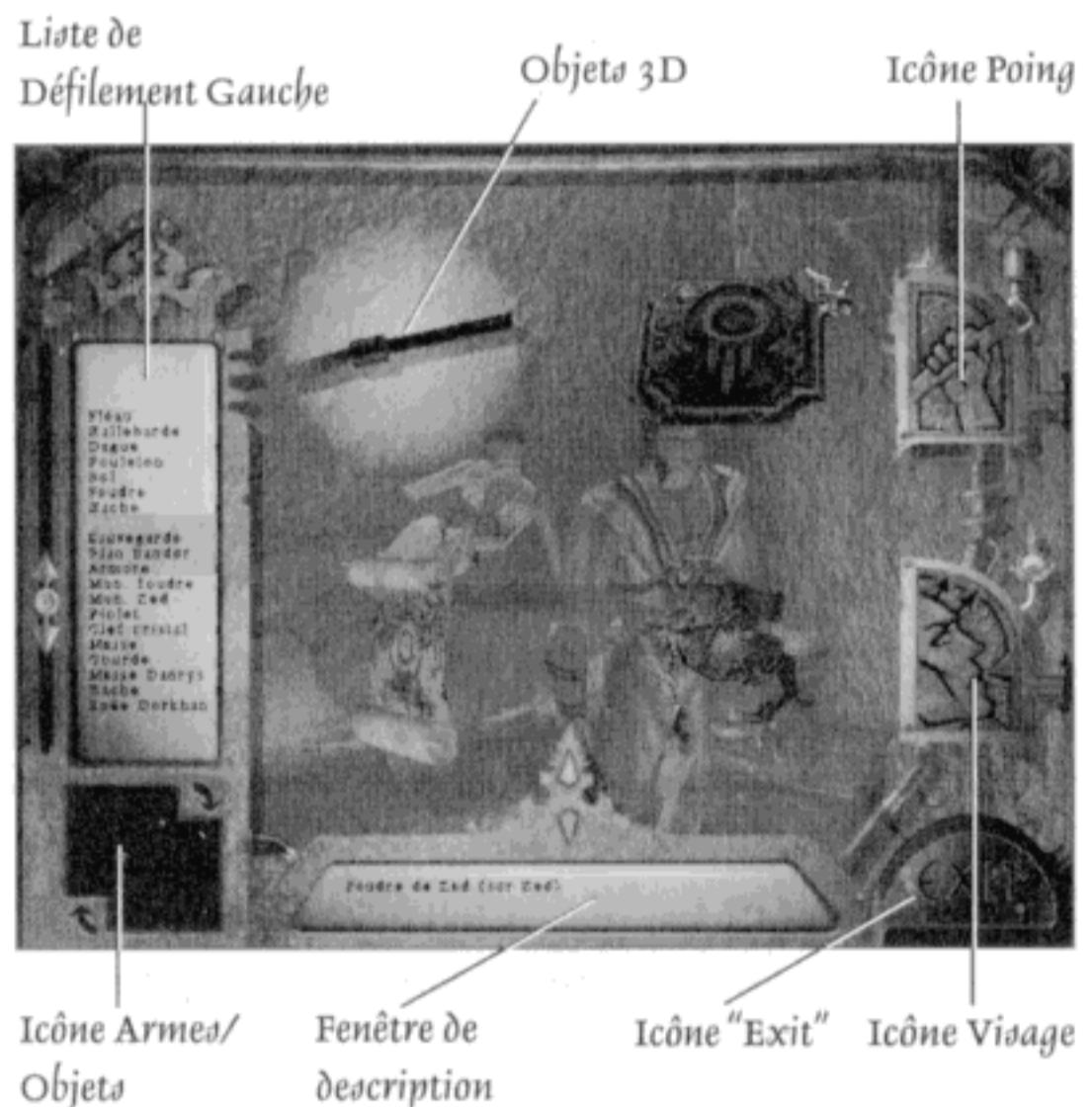
EXIT

Pour ouvrir l'Inventaire à tout moment du jeu appuyez sur la touche I ou sur Retour arrière (ou cliquez).

Vous pouvez sélectionner un objet précis dans l'Inventaire avec la souris et/ou à partir du clavier.

Vous pouvez aussi programmer des raccourcis sur les touches 1-9 pour un maximum de neuf objets.

Appuyez sur Echap ou I (ou faites un clic-droit) pour revenir à la partie. Au cours d'une partie appuyez sur O pour remettre l'objet qu'Arkhan tient en main dans l'Inventaire.



Liste de Défilement Gauche

Sur la gauche de l'écran figure la liste des objets (ou des armes) de l'Inventaire. Vous pouvez choisir rapidement un objet à partir de cette liste. Appuyez





sur Espace pour qu'Arkhan prenne l'objet en main (une arme, par exemple). Appuyez sur Entrée pour qu'il essaie de s'en servir sur lui-même (manger, boire, lire un document...)

Fenêtre de description

La fenêtre en bas de l'écran présente la description de l'objet actuellement sélectionné de l'inventaire.

Objets 3D

C'est ici que s'affichent l'image 3D des objets de l'Inventaire. Appuyez sur les touches fléchées (ou cliquez) pour sélectionner l'objet qui vous intéresse. Appuyez sur les touches Page précédente ou Page suivante pour faire défiler les objets. Appuyez sur Espace (ou faites glisser l'image 3D sur l'icône poing) pour qu'Arkhan prenne l'objet en main. Appuyez sur Entrée (ou faites glisser l'image 3D sur l'icône Visage) pour qu'il essaie de s'en servir sur lui-même (manger, boire, lire un document...)

Note: Vous pouvez assigner un raccourci aux objets de votre choix sur les touches 1-9 afin d'y accéder directement dans le jeu sans passer par l'Inventaire.

Icône Armes/Objets

Appuyez sur F1 (ou cliquez ici) pour sélectionner l'Inventaire des armes (utile pour choisir rapidement son arme avant un combat) ou l'Inventaire des objets.

Icône Visage

Sélectionnez un objet et appuyez sur la touche Entrée (ou cliquez et glissez jusqu'ici) pour qu'Arkhan essaie de s'en servir sur lui-même (manger, boire, lire un document...)

Icône Poing

Sélectionnez un objet et appuyez sur Espace (ou cliquez et glissez jusqu'ici) pour remettre l'objet à Arkhan. Il reprend la partie avec cet objet en main.

Note: Au cours d'une partie, Arkhan peut poser des questions concernant l'objet qu'il tient en main.

Approchez-vous d'un personnage et appuyez sur la touche action.



Icône "Exit"

Appuyez sur la touche Echap, ou I, (ou faites un clic droit, ou cliquez ici) pour reprendre la partie.



Touches Programmables

Vous pouvez assigner un raccourci aux objets de votre choix sur les touches 1-9 afin d'y accéder directement dans le jeu sans passer par l'Inventaire. Servez-vous des touches chiffrées du haut du clavier ou déverrouillez Verr Num et utilisez le clavier numérique:

1. Appuyez sur la touche I pour ouvrir l'Inventaire.
2. Sélectionnez l'objet voulu puis appuyez sur une touche de 1 à 9 (appuyez sur la touche O pour annuler).
3. Un petit chiffre s'affiche à côté de l'objet 3D sélectionné. Au cours d'une partie appuyez sur la touche du chiffre correspondant pour armer instantanément Arkhan de cette arme ou objet.

En cours de jeu, appuyez sur O pour ranger l'objet en main dans l'Inventaire.





Touches de Commande de l'Inventaire

I ou Retour arr. Ouvrir et fermer la fenêtre de l'Inventaire.

F1 Sélectionner l'Inventaire Armes ou l'Inventaire Objets.

PgPrec PgSuiv Faire défiler la liste des objets.

↑ ↓ ← → Sélectionner un objet.

Espace Arkhan prend l'objet en main.

Entrée Arkhan essaie d'utiliser un objet sur lui-même.

Echap Retour au jeu.

1-9 Raccourci.

O Annuler un raccourci.

Menu

Au cours d'une partie, appuyez sur Echap pour accéder au menu principal. Sélectionnez l'icône du menu de votre choix à l'aide des touches fléchées (↑ ↓ ← →), validez en appuyant sur Entrée ou en cliquant.

A l'intérieur d'un menu utilisez les touches fléchées pour sélectionner ou modifier les paramètres et appuyez sur Entrée. Appuyez sur Echap pour revenir au jeu ou au menu principal sans modifier les paramètres.

Note: Pour le joystick procédez comme suit :

Appuyez sur joystick E (ou Y ou 5) pour aller au menu principal.

Servez-vous de la touche direction D (ou X ou Y) pour sélectionner les options.

Cliquez sur Nouveau pour commencer une nouvelle partie

Revenir à la partie en cours.

Régler les options sonores disponibles

Reprendre une partie sauvegardée



Régler l'ombrage des personnages et le mode de combat

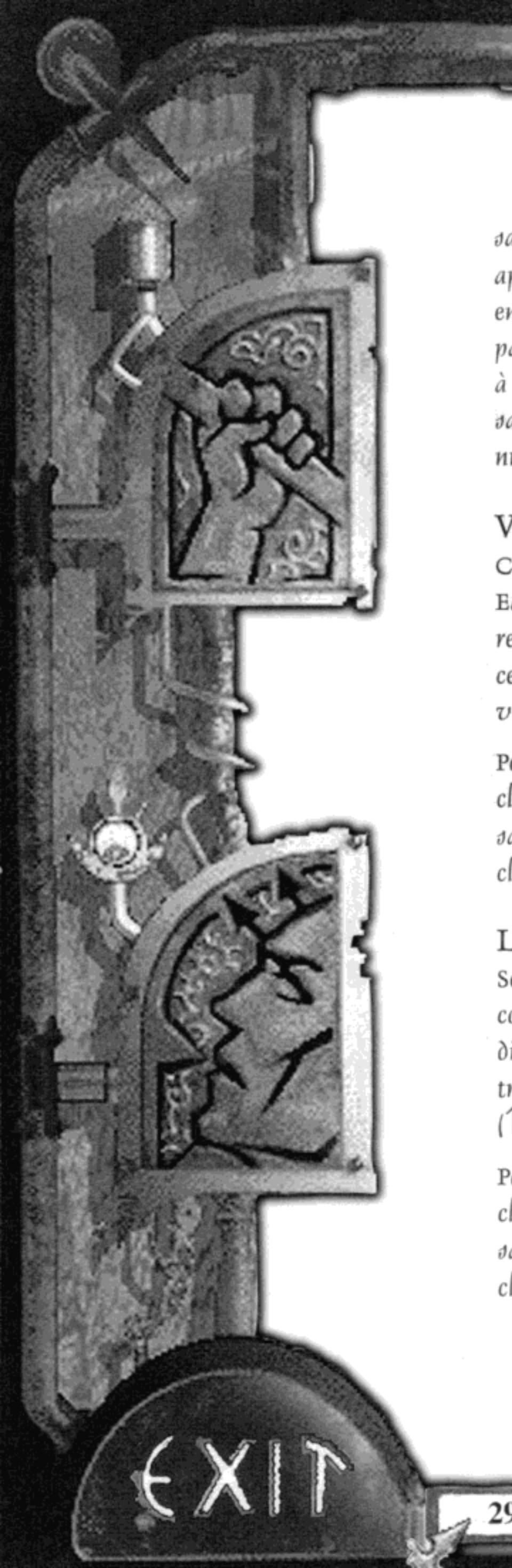
Quitter Dark Earth

Revoir les dialogues d'Arkhan avec les autres personnages



Sauvegarder

Chaque fois qu'Arkhan rencontre le symbole du Soleil-Dieu, le Rahal, sur un mur ou sur le sol, vous avez la possibilité de sauvegarder la partie. Dirigez-vous jusqu'au Rahal et appuyez sur la touche action. Arkhan dit une brève prière puis la fenêtre d'enregistrement s'affiche. Sélectionnez à l'aide des touches fléchées ($\uparrow \downarrow$) la case où vous souhaitez sauver votre partie puis appuyez sur la touche Entrée pour l'enregistrer. Si vous ne désirez pas



sauvegarder, cliquez sur l'icône Dark Earth (ou appuyez sur la touche Echap) pour revenir à la partie en cours. Vous pouvez sauvegarder jusqu'à neuf parties. À chaque enregistrement, le numéro attribuée à la partie sauvegardée est incrémenté. Votre dernière sauvegarde est toujours celle qui porte le plus grand numéro.

Vignettes de visualisation

Ces vignettes (qui ne présentent que le logo Dark Earth tant que vous n'avez rien sauvegardé) représente l'écran de jeu au moment de la sauvegarde, ce qui vous permet de voir l'état d'Arkhan, sa vitalité, etc.

Pour sauvegarder la partie, appuyez sur Entrée (ou cliquez sur l'icône d'enregistrement). Pour quitter sans enregistrer appuyez sur la touche Echap (ou cliquez sur l'icône Dark Earth).

Les Cases de Sauvegarde

Sélectionnez une case pour sauvegarder la partie en cours. Vous pouvez conserver jusqu'à neuf parties différentes et sauvegarder aussi souvent qu'Arkhan trouve un Rahal. Appuyez sur les touches fléchées ($\uparrow \downarrow$) ou cliquez pour choisir une case.

Pour sauvegarder la partie, appuyez sur Entrée (ou cliquez sur l'icône d'enregistrement). Pour quitter sans enregistrer appuyez sur la touche Echap (ou cliquez sur l'icône Dark Earth).

Icône d'Enregistrement

Appuyez sur la touche Entrée (ou cliquez ici) pour sauvegarder la partie sélectionnée et revenir à la partie en cours.



Icône Dark Earth

Appuyez sur la touche Echap (ou cliquez ici) pour quitter sans enregistrer.

Changement

F3

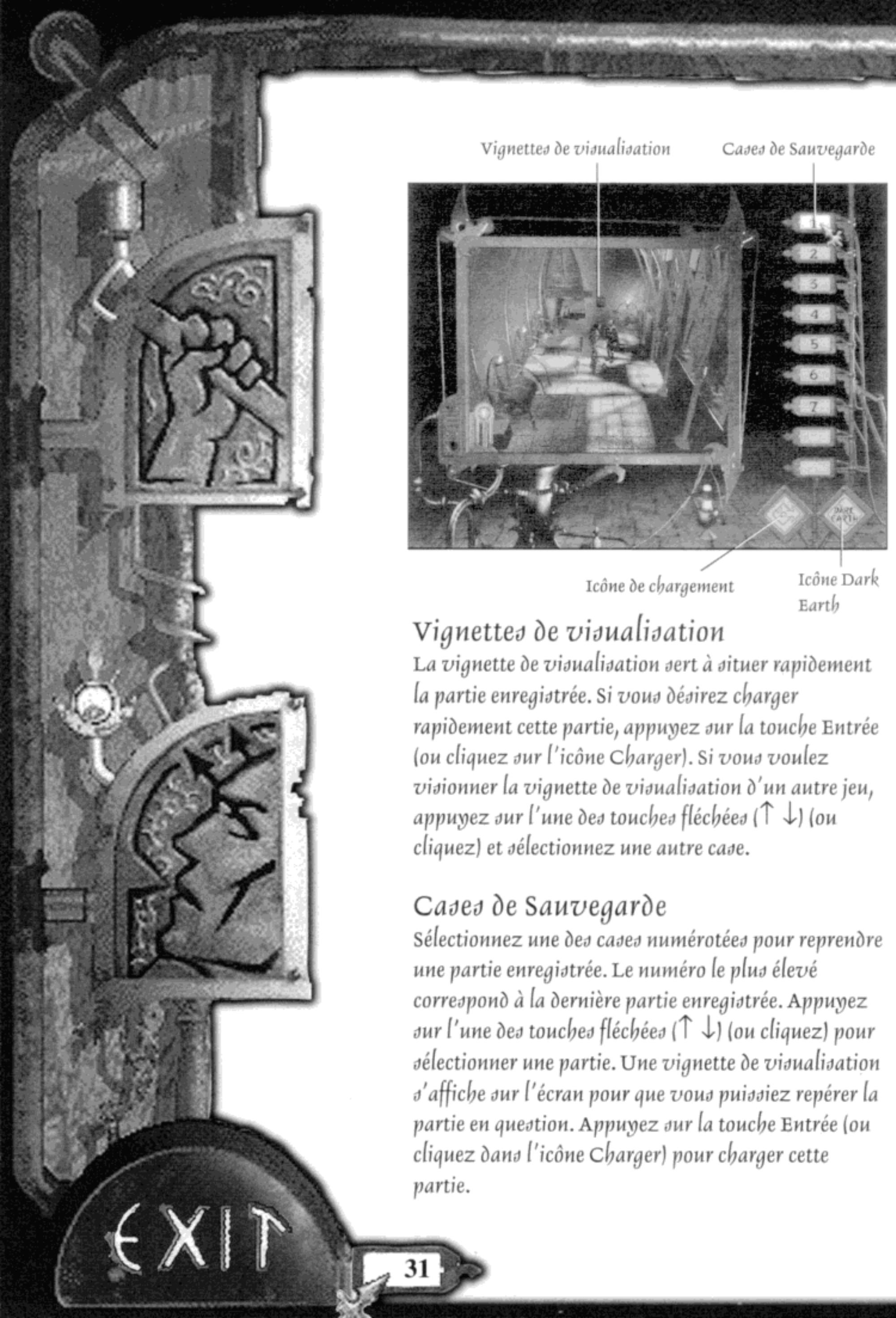
Utilisez ce menu pour reprendre une partie déjà entamée (accès direct par la touche F3).

Même si vous ne pouvez conserver que neuf parties au total vous pouvez sauvegarder autant de fois qu'Arkhan trouve un Rahal. Ainsi, la case qui affiche le numéro le plus élevé correspond à la dernière partie enregistrée.



Appuyez sur les touches fléchées (\uparrow \downarrow) (ou cliquez) pour sélectionner une case. La vignette de visualisation vous permet de voir rapidement à quelle partie correspond chacune des cases. Appuyez sur la touche Entrée (ou cliquez sur l'icône de chargement) pour charger cette partie. À partir de cette fenêtre vous pouvez appuyer sur la touche Echap (ou cliquez sur l'icône Dark Earth) pour retourner au menu principal sans charger une partie enregistrée.





Vignettes de visualisation

Cases de Sauvegarde

Icône de chargement

Icône Dark Earth

Vignettes de visualisation

La vignette de visualisation sert à situer rapidement la partie enregistrée. Si vous désirez charger rapidement cette partie, appuyez sur la touche Entrée (ou cliquez sur l'icône Charger). Si vous voulez visionner la vignette de visualisation d'un autre jeu, appuyez sur l'une des touches fléchées ($\uparrow \downarrow$) (ou cliquez) et sélectionnez une autre case.

Cases de Sauvegarde

Sélectionnez une des cases numérotées pour reprendre une partie enregistrée. Le numéro le plus élevé correspond à la dernière partie enregistrée. Appuyez sur l'une des touches fléchées ($\uparrow \downarrow$) (ou cliquez) pour sélectionner une partie. Une vignette de visualisation s'affiche sur l'écran pour que vous puissiez repérer la partie en question. Appuyez sur la touche Entrée (ou cliquez dans l'icône Charger) pour charger cette partie.

Icône de chargement

Appuyez sur la touche Entrée (ou cliquez ici) pour charger la partie sélectionnée.



Icône Dark Earth

Appuyez sur la touche Echap (ou cliquez ici) pour revenir à la partie ou au menu principal sans charger une partie enregistré.

Paramétrage du Personnage

F4

Servez-vous de cette option pour sélectionner le mode de combat et l'ombrage des personnages (accès direct par la touche F4).

Mode de Combat (à gauche sur l'écran)

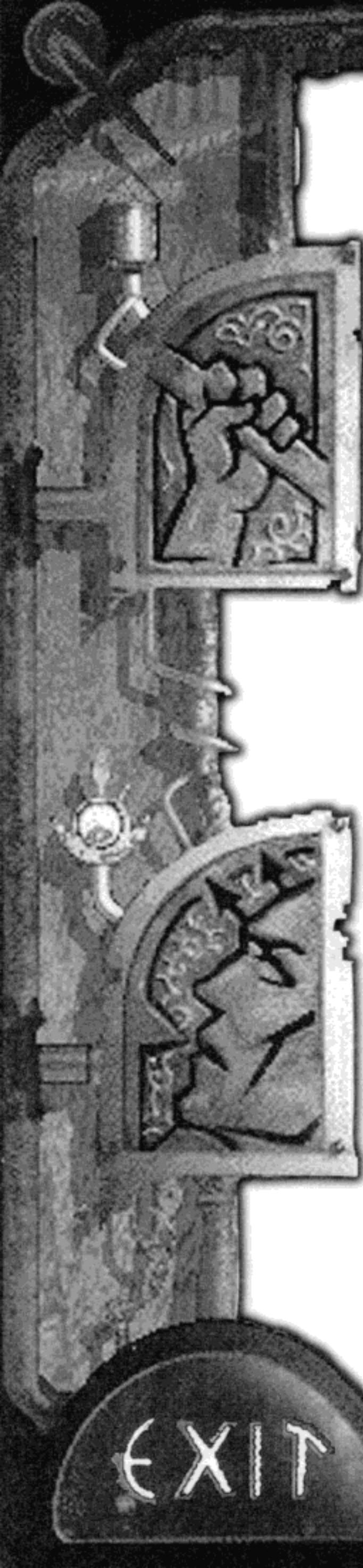
Appuyez sur la touche ← ou → pour basculer du mode Combat Normal au mode Automatique (l'icône de gauche est allumée en mode automatique et éteinte en mode normal). Au cours d'une partie, appuyez sur la touche C pour activer ou désactiver le combat. En mode Normal (mode par défaut) c'est vous qui dirigez le combat. En mode Automatique, maintenez la touche Ctrl enfoncee et Arkhan se bat seul.



Ombrage (à droite sur l'écran)

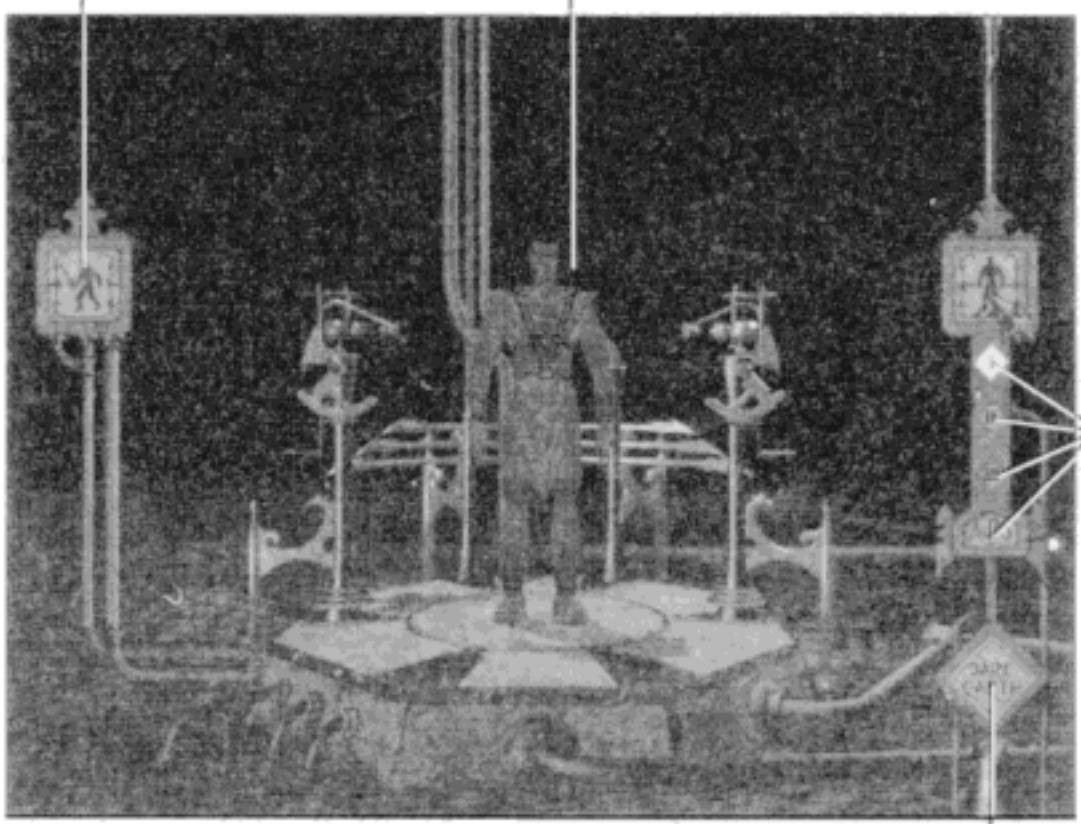
Il y a quatre options d'ombrage dont la plus optimale est l'option Auto, option par défaut. Réglez le niveau de détail sur le I (plus réaliste) si votre système le permet. Si le niveau d'ombrage sélectionné semble ralentir le jeu, baissez le niveau à II (réaliste) ou à III (simplifié) ou passez en mode Auto.





Appuyez sur la touche Echap (ou cliquez sur l'icône Dark Earth) pour revenir au jeu ou au menu principal.

Mode de Combat



Arkhan

Icône Dark Earth

Arkhan

Arkhan dans ses oeuvres! Remarquez les différences d'ombrage selon que vous optez pour le niveau Auto, I, II, ou III.

Note: l'Apparence d'Arkhan change en cours de jeu.

Ombrage des Personnages Niveau III

Vous pouvez installer ce niveau manuellement.

Appuyez sur ↑ ou ↓ puis Entrée (ou cliquez ici) pour l'activer.

Ombrage des Personnages Niveau II

Si votre configuration le permet, réglez ce niveau manuellement. Appuyez sur ↑ ou ↓ puis Entrée (ou

EXIT

cliquez ici) pour l'activer. Si le jeu semble ralenti, ouvrez à nouveau la fenêtre et repassez en mode Auto.

Ombrage des Personnages Niveau I

Si votre configuration le permet, réglez ce niveau manuellement. Appuyez sur ↑ ou ↓ puis Entrée (ou cliquez ici) pour l'activer. Si le jeu semble ralenti, ouvrez à nouveau la fenêtre et repassez en mode Auto.

Icône Dark Earth

Appuyez sur Echap (ou cliquez ici) pour revenir à la partie ou au menu principal.

Son

F5

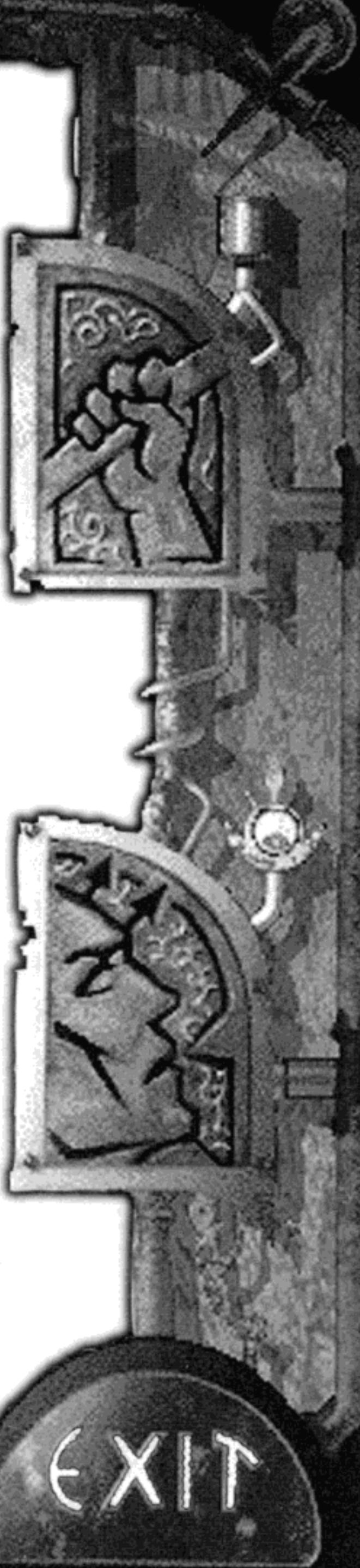
Si vous avez une carte son vous avez accès à ces options (accès direct par la touche F5).

Appuyez sur l'une des touches fléchées (↑ ↓) (ou cliquez ici) pour sélectionner une icône. Appuyez sur la touche Entrée (ou cliquez) pour activer et désactiver les options. Pour le réglage du volume de la Musique et des Effets Sonores, appuyez sur ← ou → (ou cliquez et faites glisser). Si vous le souhaitez, désactivez les voix ou les sous-titres.

Vous pouvez également inverser le réglage stéréo (pour inverser gauche et droite sur vos enceintes).

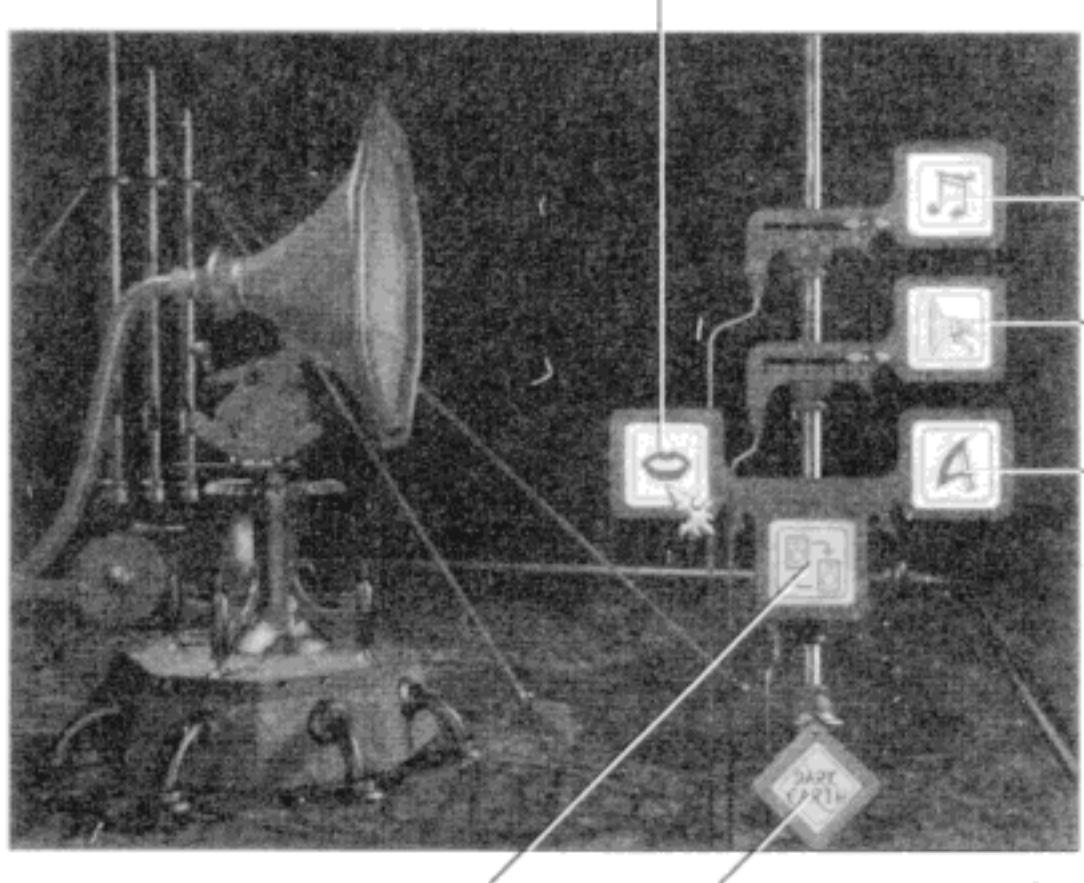
Appuyez sur la touche Echap pour revenir au jeu ou au menu principal.

Note: Vous ne pouvez pas couper simultanément les voix et les sous-titres.





Voix



Inverser la stéréo

Icône Dark Earth

Inverser la stéréo

Permet d'inverser gauche et droite sur les sorties de vos enceintes stéréo. Appuyez sur \uparrow et \downarrow pour sélectionner cette icône puis sur Entrée (ou cliquez ici) pour inverser la stéréo.

Voix

Appuyez sur \uparrow et \downarrow pour sélectionner cette icône puis sur Entrée (ou cliquez ici) pour activer ou désactiver les voix. Lorsque l'option est activée vous entendez les dialogues à mesure qu'ils sont prononcés dans la partie.

Affichage des Sous-Titres

Appuyez sur \uparrow et \downarrow pour sélectionner cet icône puis sur Entrée (ou cliquez ici) pour activer ou désactiver les sous-titres. Lorsque cette option est activée vous pouvez lire les dialogues à l'écran à mesure qu'ils sont prononcés.

EXIT

Effets Sonores

Cliquez ou appuyez sur ↑ ou ↓ puis sur Entrée pour sélectionner cette icône. Appuyez sur ← ou → (ou cliquez et faites glisser la barre de défilement) pour augmenter ou réduire le volume des Effets Sonores. Vous pouvez couper le son en faisant glisser la barre de défilement complètement à gauche.



Musique

Cliquez ou appuyez sur ↑ ou ↓ puis sur Entrée pour sélectionner cette icône. Appuyez sur ← ou → (ou cliquez et faites glisser la barre de défilement) pour augmenter ou réduire le volume de la musique. Vous pouvez couper le son en faisant glisser la barre de défilement complètement à gauche.



Icône Dark Earth

Appuyez sur Echap (ou cliquez ici) pour aller au menu principal.

Scènes Cinématiques

F6

Permet de revoir des scènes cinématiques déjà parues dans la partie (accès direct par la touche F6).

Appuyez sur les touches fléchées (ou cliquez sur les flèches à l'écran) pour faire défiler les vignettes représentant les scènes et trouver celle que vous souhaitez revoir. Pour chaque scène, un petit logo indique sur quel CD elle se trouve. Lorsque vous avez trouvé la scène qui vous intéresse, appuyez sur Entrée. La scène cinématique s'affiche en mode plein





écran. Appuyez sur la touche (+) ou (-) du clavier numérique pour modifier la taille de l'image ou encore / pour voir la scène en haute résolution ou * pour revenir au plein écran. Appuyez sur Echap pour revenir au jeu ou au menu principal.

Vous pouvez interrompre l'affichage en appuyant sur la touche Echap.

Vignettes de visualisation

Chaque scène cinématique est représentée par une vignette. Choisissez la scène que vous voulez et appuyez sur Entrée (ou cliquez ici). Un chiffre en bas à droite de la vignette indique sur quel CD se trouve la scène : CD1, CD2 ou les deux.

Flèches de Défilement

Cliquez sur les flèches pour faire défiler les vignettes des scènes cinématiques.

Icône Dark Earth

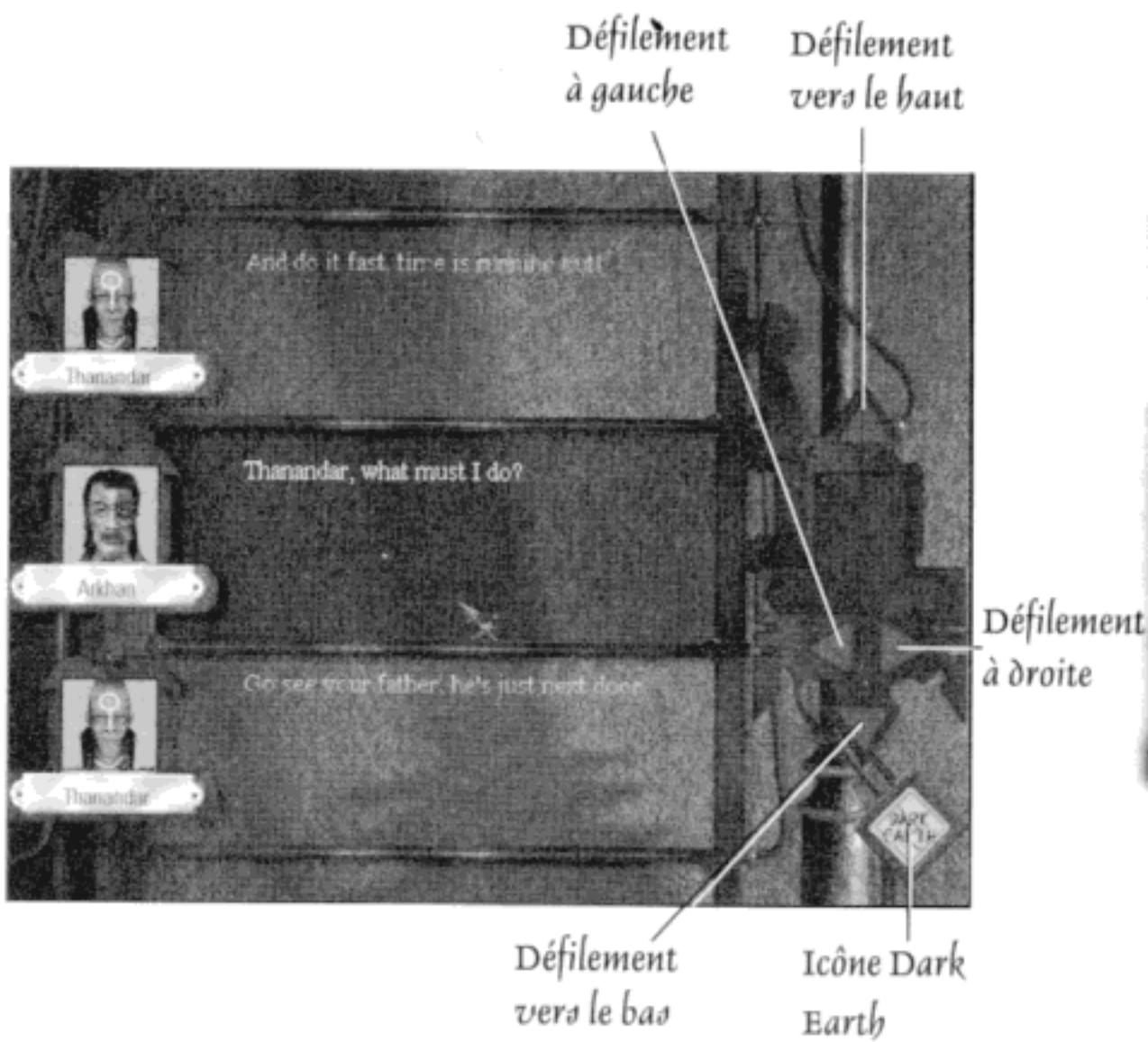
Appuyer sur Echap (ou cliquez ici) pour revenir au jeu ou au menu principal.

Revoir les Dialogues

F7

Revoir les dialogues prononcés depuis le début de la partie pour une recherche d'indices (accès direct par la touche F7). Cette option ne fonctionne pas tant que les premiers dialogues n'ont pas été prononcés.

Appuyez sur la touche Début pour revoir tous les dialogues de tous les personnages. Pour sélectionner les répliques d'un personnage particulier appuyez sur les touches ← et → jusqu'à ce que vous trouviez l'image et le nom du personnage voulu, puis appuyez sur la touche Entrée (ou cliquez). Une liste s'affiche avec la dernière réplique de ce personnage ainsi que le dialogue précédent et le dialogue suivant cette réplique, ceci afin de mieux situer le contexte. Que vous sélectionniez un seul ou tous les personnages, vous pouvez chercher les dialogues qui vous intéressent en appuyant sur la touche ↑ et ↓. Appuyez sur la touche Echap pour revenir au jeu ou au menu principal.





Défilement vers le haut

Appuyez sur la touche ↑ (ou cliquez ici) pour trouver le dialogue qui vous intéresse.

Défilement vers le bas

Appuyez sur la touche ↓ (ou cliquez ici) pour trouver le dialogue qui vous intéresse.

Défilement à droite

Appuyez sur la touche → (ou cliquez ici) pour trouver l'image et le nom d'un personnage qui vous intéresse et Entrée pour voir ses dialogues.

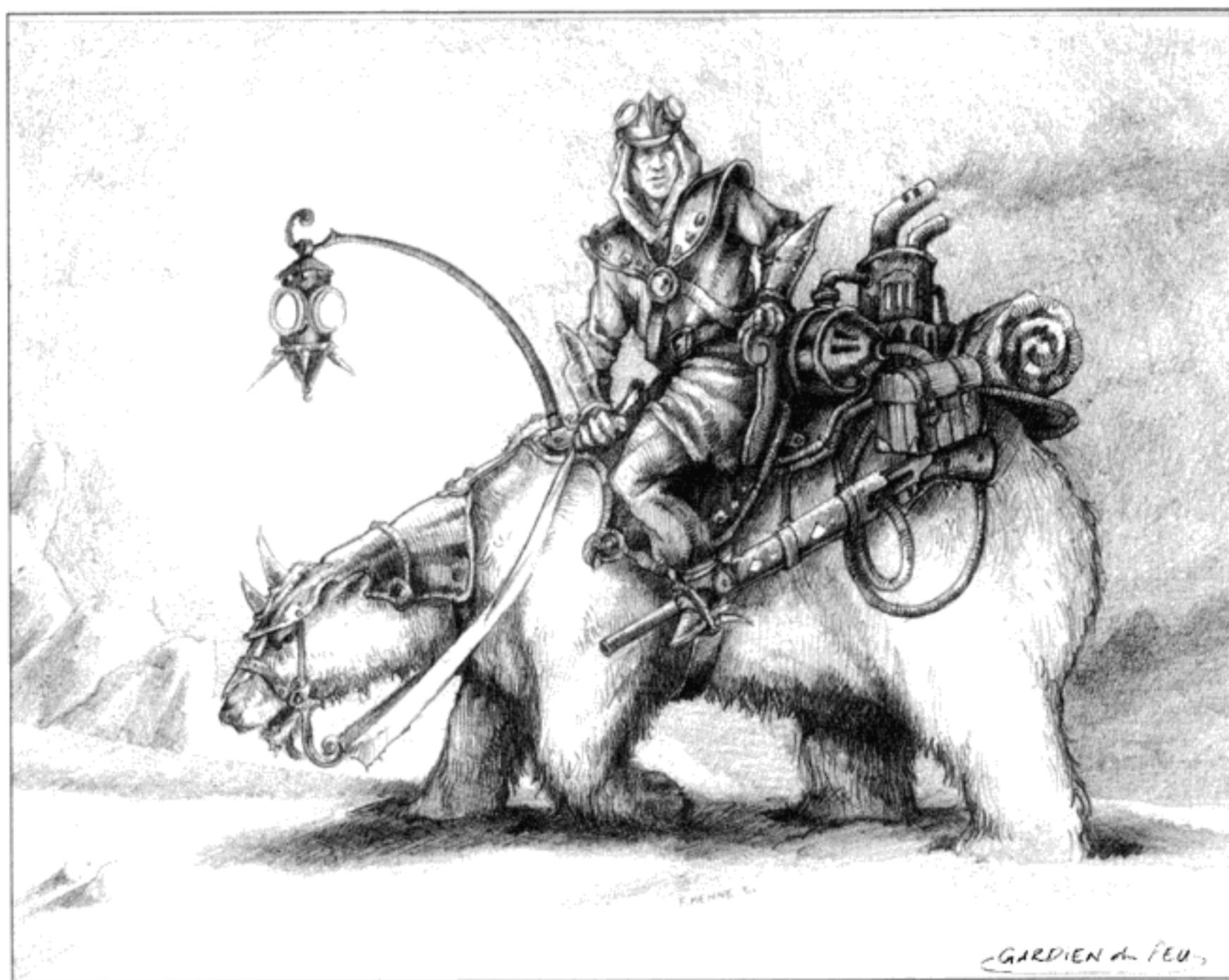
Défilement à gauche

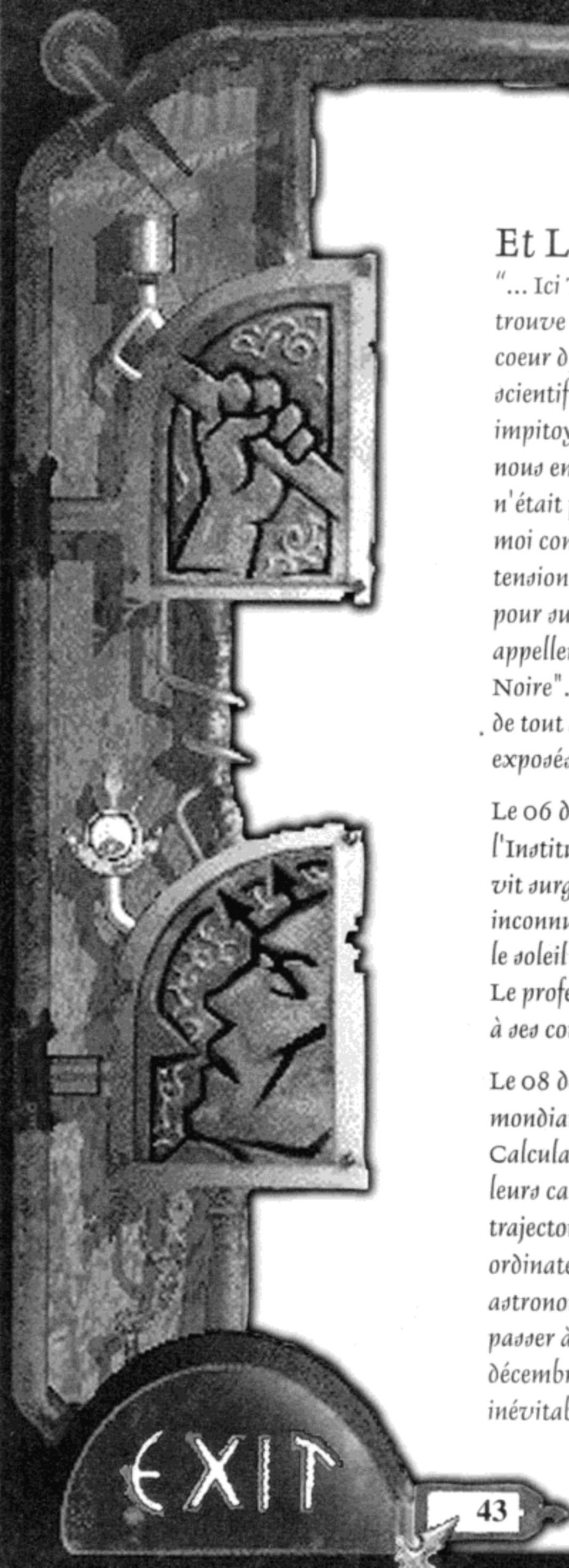
Appuyez sur la touche ← (ou cliquez ici) pour trouver l'image et le nom d'un personnage qui vous intéresse et Entrée pour voir ses dialogues.

Icône Dark Earth

Appuyez sur Echap (ou cliquez ici) pour revenir au jeu ou au menu principal.

L'*histoire de* Dark Earth





Et La Lumière Fuit...

"... Ici Troy McLurr pour CNM Mondial. Je me trouve actuellement à Louisville, Arizona en plein cœur d'une des zones à risques. D'après les scientifiques, tout le pays serait la victime d'un impitoyable bombardement de météorites si - Dieu nous en préserve - l'opération Guardian Angels n'était pas couronnée de succès. Tout le monde ici, moi compris je vous l'avoue, est soumis à une terrible tension. Nombreux sont ceux à lever les yeux au ciel pour surveiller l'arrivée de la comète que certains appellent déjà "le Poing de Dieu" ou encore "la Lune Noire". D'autres ont déjà pris leur décision et choisi de tout abandonner pour fuir vers des endroits moins exposés..."

Le 06 décembre 2054, le professeur Erataux de l'Institut d'Études Stellaires du Pic du Midi en France vit surgir dans son objectif un immense corps céleste inconnu : une comète jusqu'à présent dissimulée par le soleil et se dirigeant vers le cœur de notre système. Le professeur communiqua rapidement sa découverte à ses confrères du monde entier.

Le 08 décembre, douze des plus grands astronomes mondiaux se réunissaient en hâte à l'International Calculation Center de New-York afin de confronter leurs calculs et leurs inquiétudes concernant la trajectoire de la comète d'Erataux. Rapidement, les ordinateurs du centre vinrent confirmer ce que les astronomes soupçonnaient déjà : la comète allait passer à moins de 40 000 kilomètres de la Terre le 23 décembre suivant. A cette distance, il semblait inévitable que des morceaux de la comète viennent

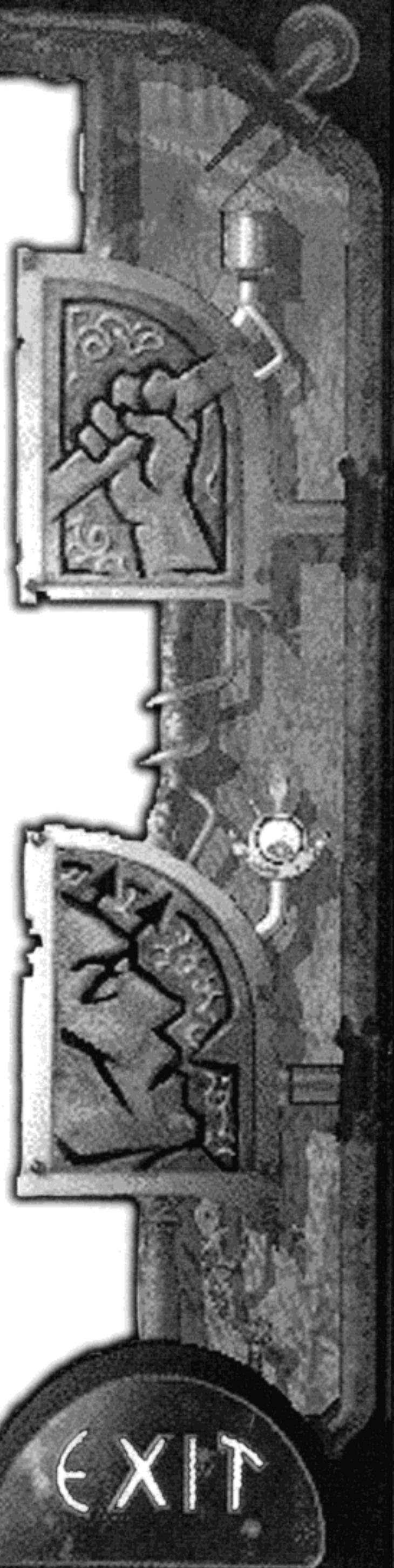
heurter la Terre. Les fêtes de Noël risquaient d'être pour le moins mouvementées !

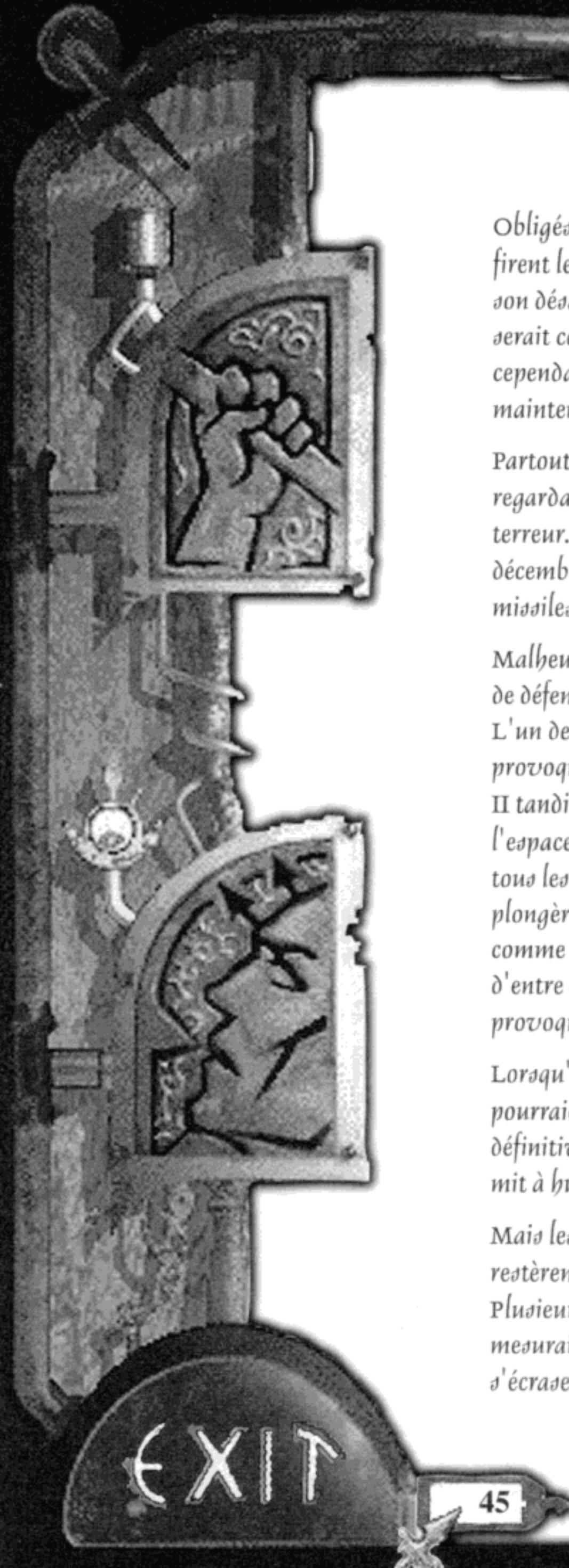
Le 10 décembre, les chefs d'Etats de plus de trente nations se rendaient en secret à Genève pour une rencontre extraordinaire à huis clos. Les seules informations qui filtrèrent laissaient à penser qu'ils débattaient d'un nouveau plan de sauvegarde de la Paix Mondiale.

Le 12 décembre était lancé le plan "Guardian Angels". Il consistait à équiper d'armes nucléaires longue portée treize stations orbitales et satellites déjà en place autour de la Terre. L'objectif de ces Gardiens spatiaux serait de détruire ou de dévier tous les résidus du passage de la comète d'Erataux.

Plusieurs navette spatiales furent envoyées avec armes et techniciens à bord pour équiper les stations spatiales. Chaque Guardian Angel recevrait une dizaine de gigantesques missiles nucléaires stratosphériques Thunderstrike. Afin de rassurer l'opinion publique, un communiqué officiel décrivait ces lancements comme des missions scientifiques ou de maintenance.

Mais le 15 décembre, le World Times révélait au grand jour la vérité sur l'opération Guardian Angels et les terribles risques que représentait le passage rapproché de la comète. Reprise par tous les médias, l'annonce de l'arrivée du titan céleste provoqua une vague de panique sans précédent dans la population. Incidents, crimes et suicides se multiplièrent soudain sur toute la planète. Les églises officielles et les sectes enregistrèrent un regain d'activité intense.





Obligés de reconnaître le danger, les chefs d'Etats firent leur possible pour rassurer le peuple et canaliser son débarroi, assurant que le plan *Guardian Angels* serait couronné de succès. Dans certains pays, cependant, la loi martiale fut instaurée afin de maintenir un semblant de calme.

Partout dans le monde, les hommes et les femmes regardaient les cieux et leurs yeux étaient remplis de terreur. Les premiers météores furent repérés le 20 décembre déclenchant le tir automatique de treize missiles.

Malheureusement, l'installation hâtive des systèmes de défense fut la cause de graves dysfonctionnements. L'un des missiles explosa sur son pas de tir, provoquant la destruction de la station chinoise Kuan II tandis que plusieurs autres allaient se perdre dans l'espace. De toute façon, il était trop tard... Malgré tous les efforts de l'humanité, les fils de la Lune Noire plongèrent vers le sol en se jouant des missiles, comme des insectes attirés par la lumière. Et certains d'entre eux étaient suffisamment gros pour provoquer un cataclysme à l'échelle planétaire...

Lorsqu'il devint évident que les *Guardian Angels* ne pourraient arrêter le désastre, la panique s'empara définitivement de la population. Le monde entier se mit à hurler...

Mais les forces cosmiques qui guidaient la comète restèrent insensibles à la plainte de l'humanité. Plusieurs fragments de la comète, dont le plus gros mesurait quatre kilomètres de diamètre, vinrent s'écraser en divers endroit de la planète creusant

d'immenses cratères, dévastant les paysages et les habitations, provoquant de gigantesques incendies et de terrifiants raz-de-marées.

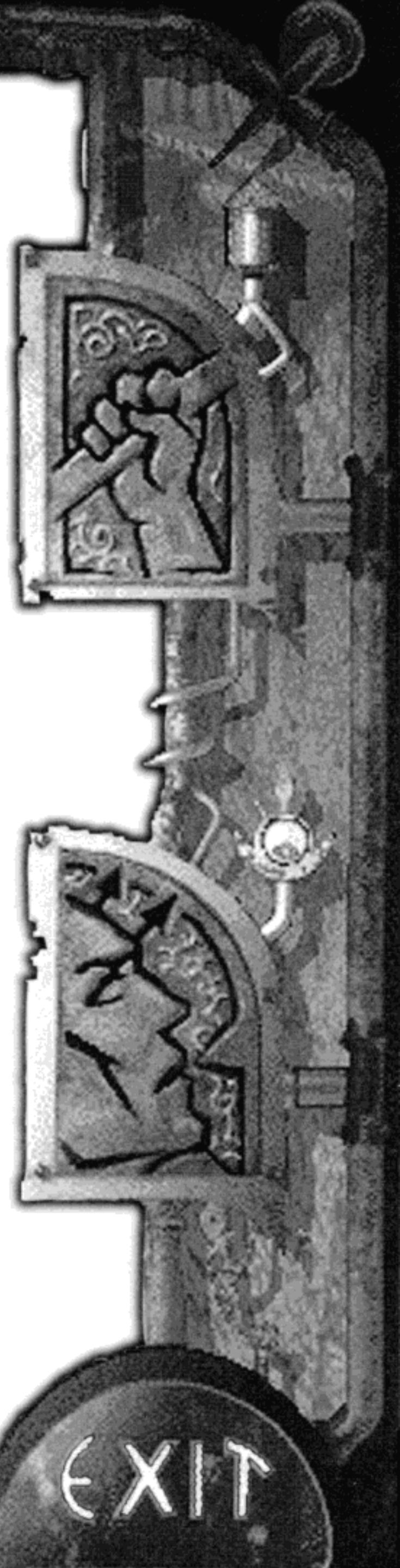
De fabuleux nuages de poussière noire furent projetés dans l'atmosphère. L'air devint âpre et brûlant. Des millions et des millions d'hommes périrent dans la catastrophe et des millions d'autres connurent le même sort dans les semaines qui suivirent.

Pour les survivants, un nouvel âge de chaos et de désolation venait de commencer, l'âge de Sombre-Terre.

Conditions Climatiques

"... Je progressais lentement sur la terre poisseuse, la tête rentrée dans les épaules, ma cape en peau de chien remontée le long du cou pour protéger ma gorge du vent humide et poussiéreux. Je gardais les yeux braqués au sol, ne tenant pas à tomber par surprise dans une de ces fosses remplies de boue glacée. Mais je tâchais d'accélérer le pas. Dans quelques heures, l'obscurité serait totale, il fallait que je me dépêche de retourner au Stallite si je voulais avoir la moindre chance de revoir un jour la lumière du Soleil-Dieu..."

Le cataclysme a causé de dramatiques changements sur le climat terrestre. Outre la destruction totale autour des zones d'impact, les incendies dûs aux projections incandescentes et les raz-de-marées, il y a eu des modifications permanentes. La présence du Noir-Nuage sur toute la surface du ciel a provoqué un refroidissement général. A l'extérieur des puits de lumière, la température dépasse rarement les 10°C.





dans les zones équatoriales et peut atteindre -40°C durant la nuit dans les ex-zones tempérées.

Régulièrement, des giboulées de grêlons noirs s'abattent sur les caravanes des nomades téméraires qui parcourent les routes de Stallites en Stallites. La pluie aussi est noire et parfois acide et il faut éviter d'y être exposé trop longtemps.

Privée de lumière, la plupart des plantes ne pouvaient plus réaliser la photosynthèse et sont mortes, condamnant de nombreuses espèces herbivores et réduisant le taux d'oxygène dans l'air.

Le sol étant couvert d'une poussière grise et pulvérulente, les tempêtes de poussière ne sont pas rares. L'asphyxie est le châtiment réservé aux imprudent qui s'y trouvent pris.

L'un des plus graves dangers reste les dépôts d'Archéovence Shankr pulsante et bouillonnante qui émaillent les landes désertiques. On dit que l'homme qui survit au contact de l'Archéovence Shankr connaît un sort pire que la mort...

A noter aussi qu'à la suite du cataclysme, de nombreux volcans se sont remis en activité et crachent de temps à autre des volutes de cendre, de fumée et de lave.

De plus, la catastrophe a provoqué la destruction de plusieurs centrales nucléaires et d'usines de traitement des déchets, inondant de vastes territoires de poussière radioactive. Ces endroits, ainsi que les lieux à forte concentration d'Archéovence, ont été baptisés "Mortezones" par les habitants de Sombre-Terre.

Faune et Flore De Sombre-Terre

"... Le chien attendait, couché, silencieux, caché au milieu des grappes de champignons au bulbe grisâtre. De temps en temps, un oiseau se posait sur l'un des gros fungi dont il arrachait quelques morceaux élastiques avant de repartir. Mais le chien ne bougeait pas. Il savait qu'il n'aurait aucune chance d'atteindre l'oiseau avant que celui-ci ne s'enfouie. Bientôt, cependant, son œil fut attiré par un autre mouvement parmi la maigre végétation, la vision fugitive d'une fourrure claire passant entre deux petites plantes noirâtres. Son museau se mit à palpiter, ses muscles se tendirent sous la toison noire de ses pattes. Il attendit encore quelques secondes puis, d'un seul coup, il bondit. Sa proie, un gros rat à l'abondante fourrure, n'eut pas le temps de réagir. D'un coup de crocs, le chien lui brisa la nuque avant de le dévorer sur place. Une fois son repas terminé, il releva la tête en reniflant puis repris patiemment sa position de guet. La chasse d'aujourd'hui avait été fructueuse mais, demain, il lui faudrait sans doute trouver un nouvel emplacement..."

Le cataclysme a eu des conséquences dramatiques sur l'ensemble de la faune et de la flore terrestre. Les inondations et les incendies ont irrémédiablement sinistré certaines régions du globe. Mais c'est surtout le nuage de poussière résiduelle qui a fait du tort au règne végétal en empêchant la photosynthèse. Seuls les végétaux les plus résistants ont pu survivre dont certaines algues, ainsi que les lichens et les



EXIT



champignons, devenus l'une des principales sources de nourriture pour les humains et les animaux. Les plantes chlorophylliennes qui ont survécu, les seules capables de vivre avec peu de lumière, sont d'une coloration très sombre allant du marron au noir, contribuant à l'apparence sinistre et désolée des landes et des campagnes obscures. Dans quelques Stallites, il existe des serres où certaines plantes et fleurs subsistent dans leur état original. Sur Sombre-Terre, offrir une rose est un événement rare réservé à quelques privilégiés.

La disparition d'une partie de la végétation a causé, on s'en doute, de grands troubles dans la chaîne alimentaire. Tous les animaux sans exception, du plus petit au plus gros, ont énormément souffert des suites du cataclysme. Les gros animaux herbivores (équidés, bétail, éléphants) ont été les premiers à mourir par dizaines de millions. Manquant cruellement de proies, les carnivores ont eux aussi subi de grandes pertes. Les omnivores sont sans doute ceux qui s'en sont le mieux tirés mais beaucoup sont morts de faim, de froid ou de maladie.

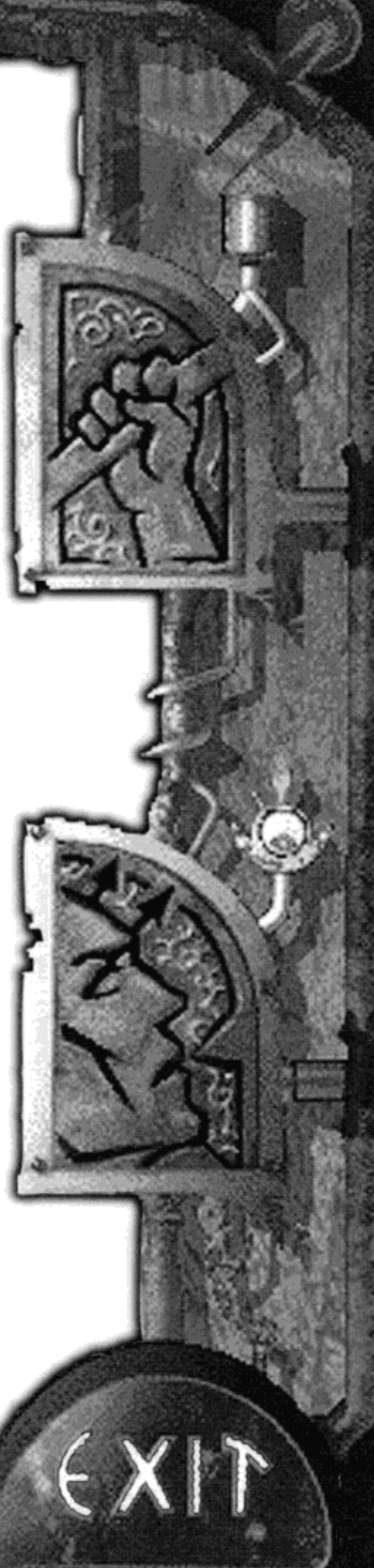
De nombreux animaux sont également morts en perdant leurs abris dans les arbres ou les buissons (oiseaux, singes, rongeurs...).



Si certains insectes ont connu une période de prospérité due à la flétrissure des plantes, celle-ci n'a guère duré. Grâce à leurs incroyables capacités d'adaptation, cependant, les insectes et apparentés se sont rapidement accommodés du nouveau climat. La plupart habitent désormais les profondeurs souterraines. Ceux que l'on rencontre le plus souvent dans les villes sont les fourmis, les araignées et les scorpions (certaines espèces mutantes sont d'ailleurs très craintes pour leur poison mortel).

Les oiseaux, eux, ont pu survivre à l'air vicié grâce à cette prolifération d'insectes dans les premières années suivant le cataclysme mais, sans arbres pour se poser et sans repères pour leurs migrations, ils ont dû changer de mode de vie. Aujourd'hui, la majorité d'entre eux vivent autour des Stallites et s'installent sur le toit des bâtiments (les hommes les laissent tranquilles car les oiseaux sont "divinisés" par le culte du Grand Solaar). Le voyageur qui regarde un Puits de Lumière Sacrée au loin aperçoit souvent plusieurs centaines d'oiseaux tournant inlassablement dans l'air, comme pour essayer de toucher le Soleil-Dieu, de le rejoindre.

La plupart des animaux sont redevenus sauvages et se laissent gouverner par leurs instincts. Cependant, il reste encore des chiens domestiques ou semi-apprivoisés dans les Stallites. On trouve parfois aussi des serpents domestiques ou encore des chats. Certains Stallites sont célèbres par la présence de grands ours domestiques montés par les Gardiens du Feu.



Les Hommes

"... Je m'appelle Ruel, je suis Gardien du Feu dans le Stallite Dohymion. Avec dix autres hommes, je suis chargé de la sécurité à la porte Nord. Ca ne fait pas longtemps que j'ai rejoint les Gardiens. On m'a confié ce travail quand Hulvar Regtoru n'est pas revenu d'une expédition dans l'Obscur. Mais on dit que je me débrouille bien. C'est vrai que je n'ai pas mon pareil pour allumer rapidement les longuerches, les grandes torches qui flamboient aux limites de la ville. Hier, pendant mon tour de ronde, un petit groupe de nomades s'est présenté à la porte. J'ai vu à leur mine que le voyage avait été très dur et qu'ils étaient soulagés d'avoir pu rejoindre le sanctuaire du Stallite Dohymion. Leurs yeux connaissaient de nouveau le plaisir de la lumière, leur peau celui de la chaleur, leur bouche celui du rire. C'est là que j'ai compris à quel point ma vie était agréable par rapport à la leur. J'ai levé les yeux et j'ai adressé une prière muette au Soleil-Dieu pour qu'il continue à nous apporter lumière et chaleur contre l'obscurité..."



Apparence physique

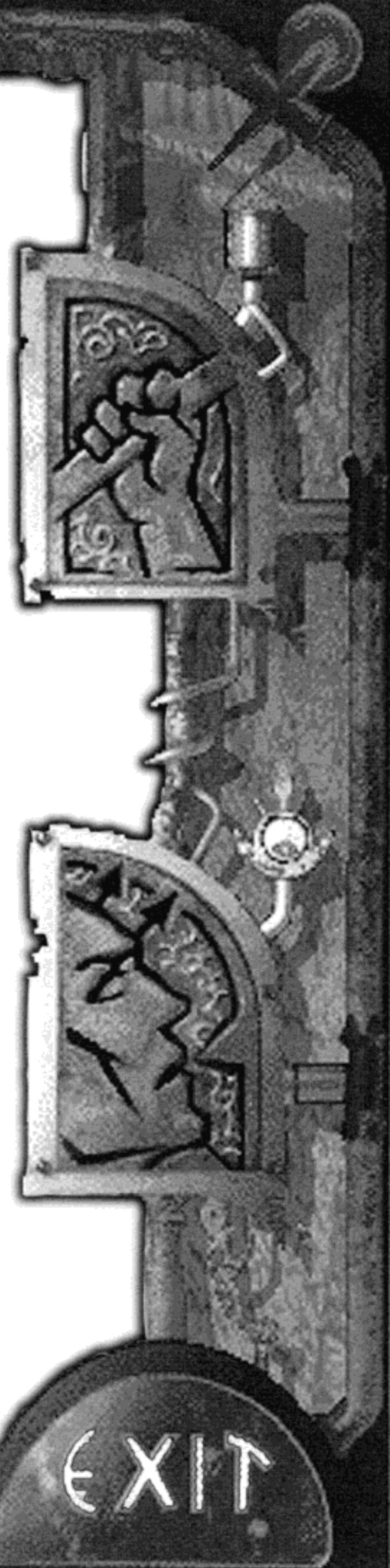
Les hommes et les femmes de Sombre-Terre sont pour la plupart de taille moyenne et assez trapus. Leur peau est claire (même les peuples d'Afrique ont vu leur pigmentation s'atténuer) ainsi que leurs yeux. La plupart des gens ont développé une nyctalopie au moins partielle ainsi qu'une grande résistance au froid

EXIT

et aux poisons. Leur musculature est généralement fine et noueuse et leur corpulence moyenne. Bien qu'ils mangent peu, leur corps conserve la graisse pour se protéger du froid. De même, ils profitent d'une pilosité plus abondante que leurs ancêtres. Leurs vêtements sont de types et d'origines très variés mais rarement en bon état (les conditions de vie sont dures et les matériaux bien plus rares qu'auparavant). On utilise les peaux et les fourrures des animaux, d'anciennes étoffes très résistantes héritées d'Avant, de la laine, du coton et du lin (selon les régions et les cultures qui subsistent). Si les Célestes, habitants des Stallites, peuvent s'habiller assez légèrement, tous ceux qui s'aventurent dans l'Obscur (et en particulier les nomades "Marcheurs") sont vêtus de pieds en cap avec les vêtements les plus solides et les plus chauds possibles. Les Marcheurs portent souvent des lunettes rudimentaires pour se protéger de la lumière du soleil, surtout après un séjour dans l'Obscur.

Organisation politique et sociale

La plus grande part des descendants des survivants se sont regroupés sous la protection des Stallites où ils ont bâti des camps fortifiés, parfois sur les ruines d'anciennes cités. On les appelle les Célestes. Les autres, que l'on appelle les Marcheurs, ont choisi (ou été contraints) de prendre la route, voyageant de Stallite en Stallite à la recherche de richesses, de trésors antiques ou tout simplement d'un endroit pour vivre. La plupart n'y trouve finalement qu'une mort violente au bout d'une vie difficile. Bien que les Célestes soient souvent méfiants à l'égard des Marcheurs (certains d'entre eux sont des criminels





exilés et d'autres sont revenus dangereusement transformés de leurs voyages), ils ont besoin d'eux pour l'approvisionnement en matériaux de construction et de rées diverses. Et, il faut bien l'avouer, beaucoup de Célestes admirent le courage et l'esprit aventureux des Marcheurs.

Organisation des Stallites

Bien que les Stallites soient de formes et de tailles très variées, leur organisation générale est partout la même. Les Stallites sont entourés d'un mur d'enceinte, barrière de bois ou mur de pierre destinés à protéger la ville des intrus ou des bêtes sauvages venues de l'Obscur. En plus des protections physiques, les Stallites profitent d'une protection mystique sous la forme de gardiens mystiques. La majorité d'entre eux sont encore enterrés dans la Terre mais certains sont partiellement ou complètement déterrés. Les prêcheurs les ont reconnus comme des objets sacrés et il est interdit à d'autres qu'eux d'y toucher. Au centre du Stallite se dresse le Grand Temple, le centre nerveux de la cité-lumière. Le Grand Temple est généralement le bâtiment le plus grand et le plus impressionnant. Si sa structure et sa forme peut varier, il est toujours vivement éclairé. Le jour, le temple est traversé en son centre d'un rai de lumière venu du ciel. Les fidèles viennent se prosterner devant le Rahal, symbole du soleil, suspendu dans la lumière. La compagnie des

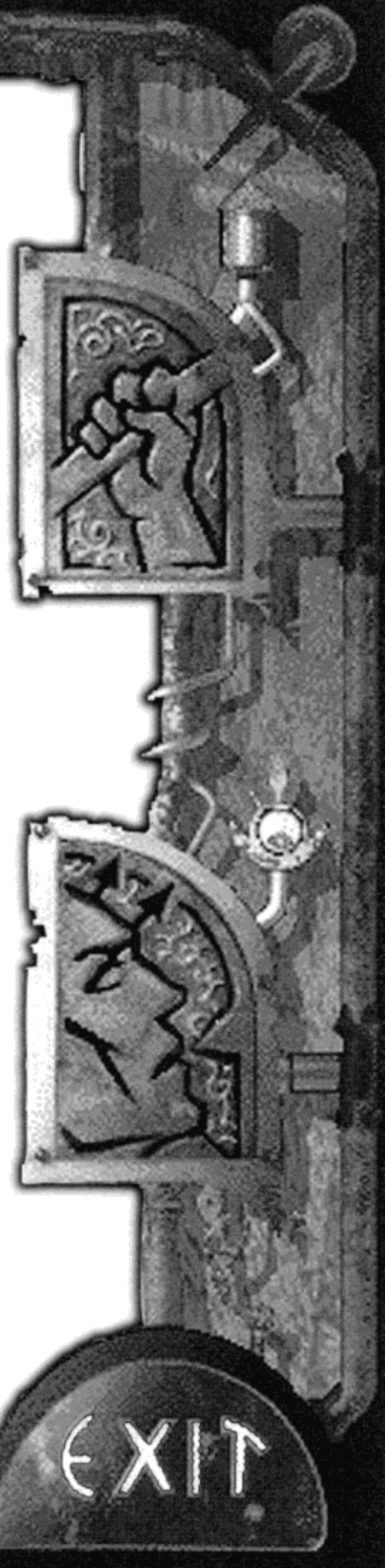
Gardiens du Feu, bâtiment vaste et massif, se situe à peu de distance du Grand Temple et généralement à coté d'un puit. D'autres compagnies, plus petites, sont réparties le long des remparts. Le reste des bâtisses et habitations se réparti différemment en fonction des Stallites, les cultures (vergers, champs, élevages) étant généralement situés sur le pourtour de la cité-lumière.

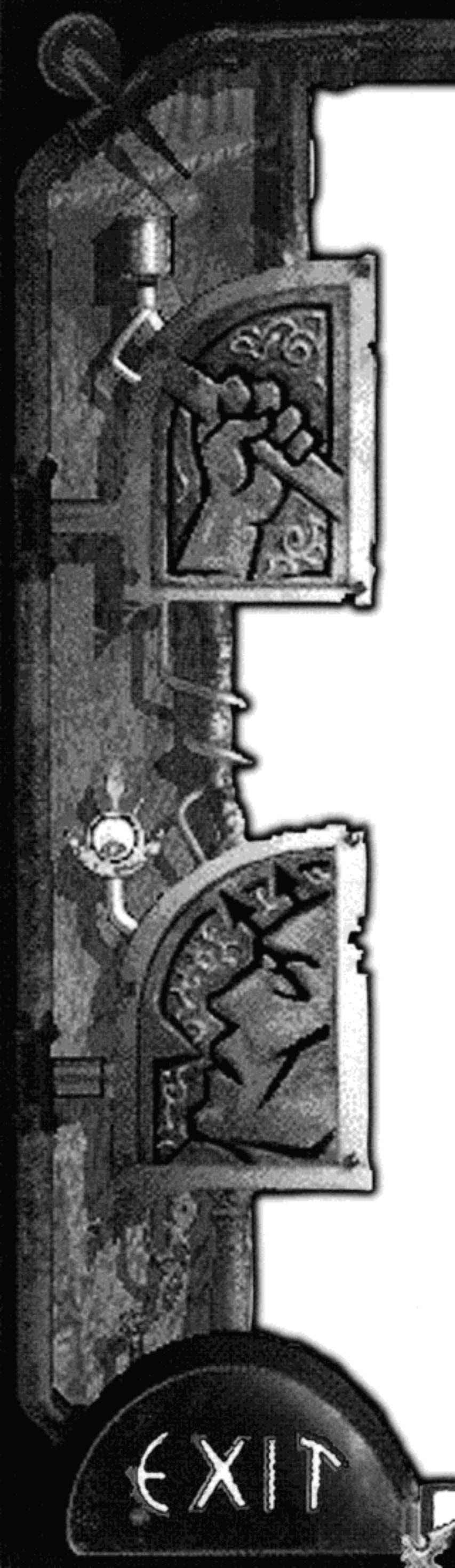
Castes et professions

La population des Stallites se divise en général en cinq castes ou groupes distincts. La religion ayant pris une importance prépondérante dans la civilisation humaine, ce sont les prêtres, les Proneurs, qui gouvernent à l'intérieur des Stallites, assistés de leur bras armé, les Gardiens du Feu. Viennent ensuite les Bâtisseurs et les Nourrisseurs, éléments essentiels représentant une bonne moitié de la population. Quant aux Fouineurs ils forment la plèbe des Célestes.

Les Proneurs

Les Proneurs sont les prêtres du Soleil-Dieu ou Grand Solaar. Ce sont eux qui, par leurs prières et leurs offrandes, ont la charge de maintenir les bienfaits du soleil sur les cités-lumières. Eux également qui enseignent le respect du Soleil-Dieu aux habitants du Stallite et s'assurent que chacun participe comme il se doit au culte. Ce sont aussi les gardiens de la science et de la connaissance. Ils prodiguent des soins médicaux, enseignent la





lecture et l'écriture. Leur vêtement, qui peut varier d'un Stallite à l'autre, est toujours de couleur claire. Il attire la lumière et rayonne vers l'extérieur pour illuminer les âmes autour de lui. Plus encore que le reste de la population, les Prôneurs sont amateurs de quartz et de cristaux qu'ils utilisent comme ornements et bijoux. Le conseil des Sept Révérés, présidé par le Grand Prôneur, dirige la vie du Stallite. Il organise la répartition de la nourriture, les expéditions de récupération ou de nettoyage en dehors de l'enceinte et, le cas échéant, juge les crimes et les délits perpétrés dans l'enceinte du Stallite. Le pouvoir des prôneurs à l'intérieur du Stallite est total. Les habitants l'acceptent (pas toujours de bonne grâce) dans la mesure où les Prôneurs sont les garants de la lumière et que rien n'est pire que les ténèbres de l'Obscur.

Les Gardiens du Feu

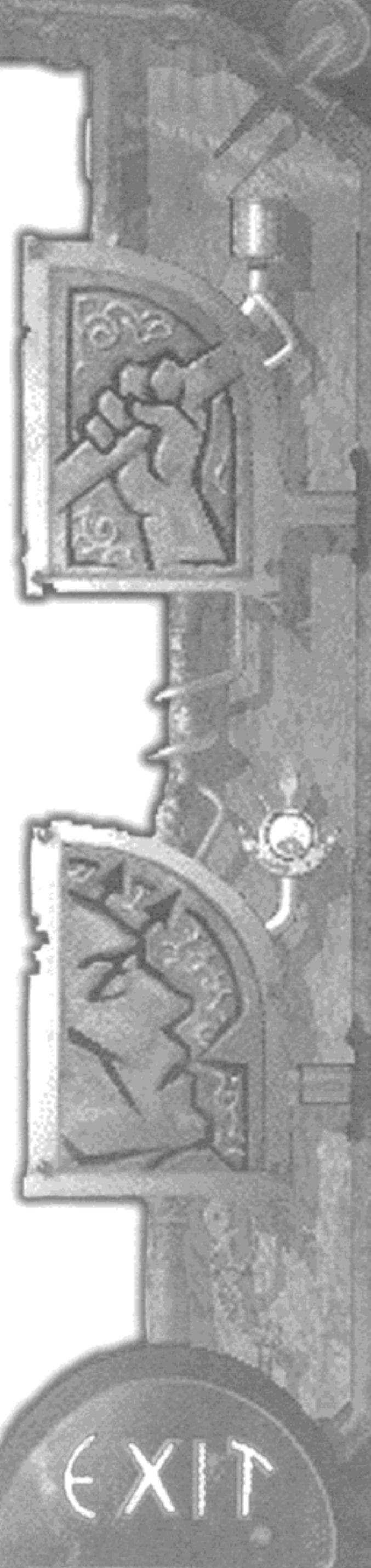
Les Gardiens du Feu constituent en quelque sorte le "bras armé" des Prôneurs. Ce sont des hommes de terrain alors que les Prôneurs quittent assez rarement le voisinage du Grand Temple. Leur mission est de veiller à la sécurité à l'intérieur du Stallite et d'en surveiller le périmètre afin d'éviter que des intrus n'y pénètrent. Durant la nuit, ils ont la responsabilité des grands feux qui éclairent la ville, sur les remparts et dans les endroits les plus peuplés. Ce sont eux qui allument les braseros autour desquels les habitants des quartiers pauvres viennent se réchauffer, eux aussi qui fournissent

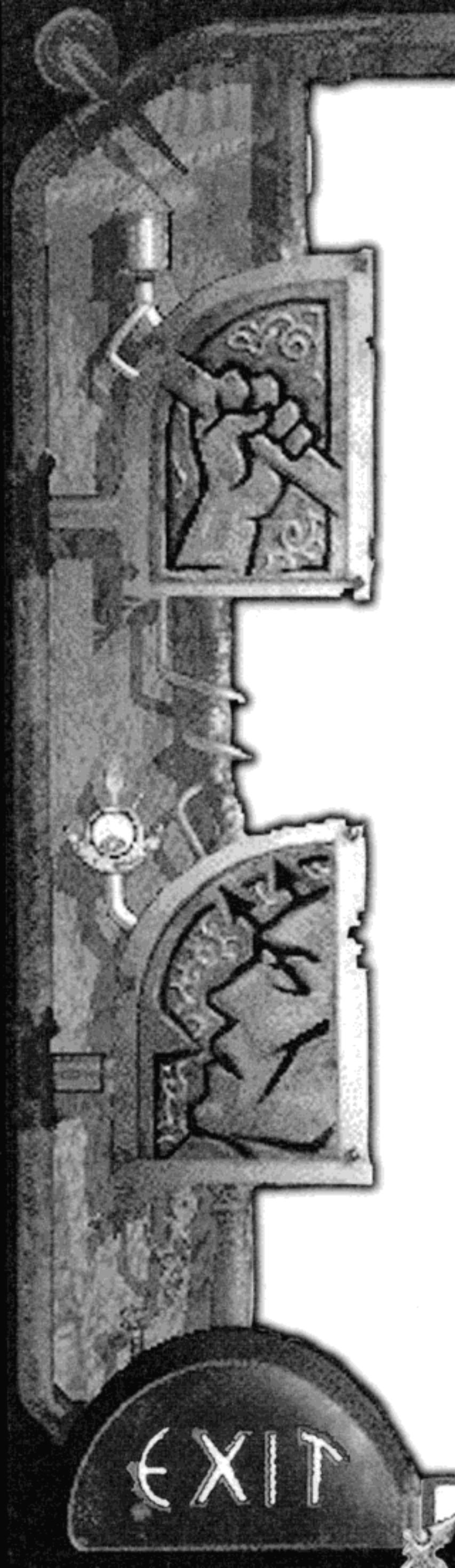


torches et combustibles de récupération à ceux qui en ont besoin. Une branche spécialisée des Gardiens du Feu, les Huiliers, tirent de certaines plantes une huile épaisse qui fait un excellent combustible. Par exemple, un bol d'huile de roueg (plante noire aussi utilisée pour faire du tissu) mettra plusieurs heures à brûler. Les Gardiens du Feu s'occupent également de gérer le FaRaha, un système de miroirs placé sur le fait des plus hauts bâtiments qui permet de balayer d'un puissant rayon de lumière n'importe quelle partie du Stallite ou encore de faire signe aux Marcheurs venus de l'Obscur. Parmi les plus haut placés des Gardiens du Feu, certains savent encore utiliser et réparer les circuits électriques (grâce aux conseils discrètement prodigués par les Initiés). D'autres tentent d'inventer de nouveaux moyens pour produire et faire durer la lumière. En cas d'incendie, les Gardiens du Feu jouent aussi le rôle de "pompier".

Les Bâtisseurs

Les Bâtisseurs sont les ouvriers et les artisans du Stallite. Ils se chargent de construire et d'entretenir les bâtiments de la cité, de vérifier et de consolider les murs d'enceinte, de fabriquer les meubles et les outils nécessaires aux Célestes. Les mineurs qui exploitent les mines de sel, de charbon, de mineraux font aussi partie des Bâtisseurs. Ce sont des hommes durs, habitués au danger et à la mort puisqu'ils travaillent souvent dans l'Obscur. Comme pour les autres





castes, ce sont les Prôneurs qui s'occupent de centraliser et de répartir le fruit du travail des Bâtisseurs. Ceux-ci profitent évidemment de quartier de choix et des meilleures biens possibles en matière de mobilier et d'objets usuels.

Les Nourrisseurs

Les Nourrisseurs sont les paysans et les chasseurs de Sombre-Terre. C'est à eux que revient la tâche difficile mais vitale de cultiver les quelques champs et les vergers à l'intérieur de l'enceinte du Stallite, d'élever les animaux de bétail, de trouver du gibier ou encore de récupérer de la nourriture d'Avant (boîtes sous vide, aliments lyophilisés) dans les ruines voisines. Les Prôneurs réclament à chacun d'entre eux une contribution obligatoire redistribuée ensuite à tous les habitants. Les Nourrisseurs peuvent ensuite disposer de leurs "surpluses" comme ils le désirent.

Les Fouineurs

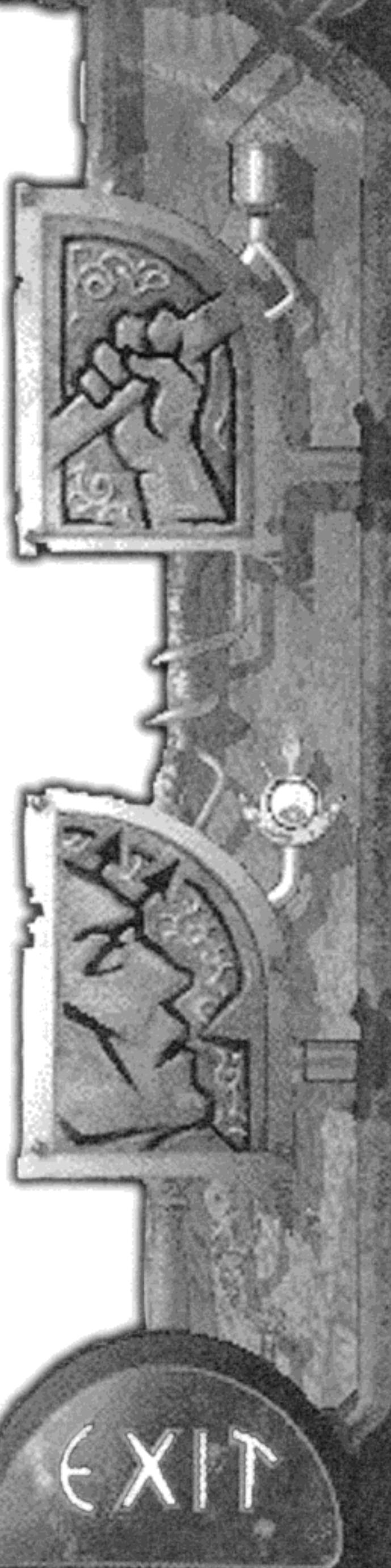
Les Fouineurs forment le noyau de la population pauvre des Stallites. Certains sont simplement trop vieux ou trop jeunes pour entrer dans une autre caste. D'autres sont invalides, incapables ou peu désireux de se consacrer à une activité productive. Les fouineurs assurent leur

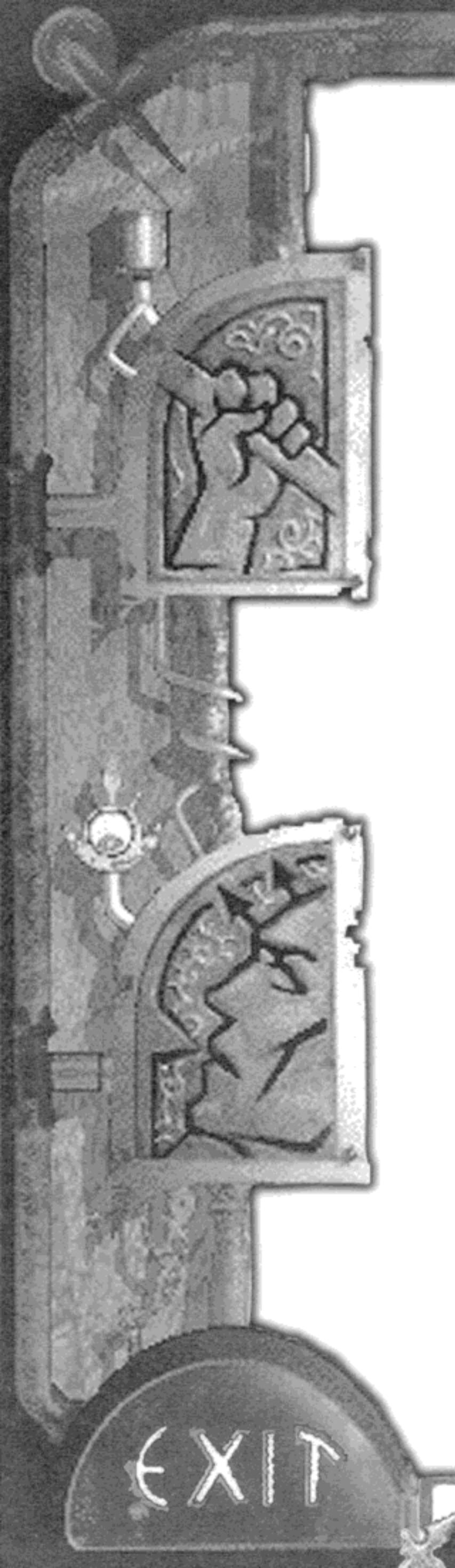


sous la substance en fouillant sans cesse dans les endroits abandonnés, les décharges ou les zones sinistrées des alentours pour récupérer tout ce qui est susceptible de servir de monnaie d'échange. Ils troquent ensuite le résultat de leur labeur contre de la nourriture, une place au chaud et un peu de lumière. Certains fouineurs vivent surtout du fruit de leurs rapines et de larcins divers, bien qu'ils risquent gros en le faisant (être chassé du Stallite par les Prêcheurs équivaut pratiquement à une condamnation à mort). D'autres prennent le risque de s'engager dans les équipes d'exploration composées par les Prêcheurs qui s'aventurent à l'extérieur du Stallite pendant plusieurs semaines parfois.

Religion

Le culte du Soleil-Dieu, Grand Solaar ou Père-Lumière est le pilier central de l'organisation humaine sur Sombre-Terre. Les seuls îlots de civilisation qui subsistent sous tous placés sur les sites sacrés protégés par le Soleil-Dieu. Dans chacun de ces Stallites, ce sont les Prêcheurs, les prêtres du Soleil-Dieu, qui organisent la vie de chacun. Le credo des Prêcheurs est simple. Le Soleil-Dieu est le protecteur des hommes face à l'Obscurité. Il est la source de toute vie, on le craint et on le respecte. Le Soleil-Dieu est considéré comme une entité omnipotente qui regarde tous les hommes. Il apporte vie et lumière à ceux qui le vénèrent mais peut brûler à mort ceux qui lui font affront, à lui ou à ses serviteurs.





Il est dit que le jour où les hommes auront su purifier leurs âmes et purifier le sol de la Terre, le Soleil-Dieu enverra ses enfants pour libérer le monde du Noir-Nuage. Alors, l'Obscurité sera définitivement chassée et toute la planète baignera dans les feux bénéfiques du Soleil-Dieu. Le symbole du Soleil-Dieu est un cercle blanc d'où descendent trois bandes verticales, comme autant de rayons de lumière. On retrouve ce symbole, plus ou moins stylisé, sur tous les objets religieux. Les Prêcheurs se rasant le crâne et y peignent le symbole sacré, la ligne centrale descendant jusqu'au menton et les deux lignes contiguës jusqu'aux pommettes. Ce rite sous-entend que le Soleil-Dieu est maître de leurs pensées, voit à travers leurs yeux et s'exprime à travers leur bouche. Du fait de leur proximité avec le Soleil-Dieu, à qui ils ont voué leur vie, les Prêcheurs sont considérés comme sacrés et très respectés par les autres habitants du Stallite. Ce sont eux qui règlent la vie des Stallite, répartissent les biens, rendent la justice. Il suffit d'un mot aux Prêcheurs pour qu'un homme convaincu de crime ou de blasphème soit exilé dans l'Obscur avec toute sa famille. Ce qui correspond, la plupart du temps, à une condamnation à mort.

Les Marcheurs sont moins sensibles que les Célestes à la religion solaire. Mais la plupart d'entre eux adhèrent cependant au culte du Soleil-Dieu. Comment expliquer autrement ces grands puits de jour qui trouent le ciel ? Nombre de clans de Marcheurs comprennent dans leurs rangs un mystique qui attise la foi de ses compagnons. Et, quoi qu'il en soit, les Marcheurs ont suffisamment besoin de contacts avec les Prêcheurs pour ne jamais les contrarier.

Autres temps, autres moeurs

Avec les conditions de vie liées au cataclysme, les moeurs humaines ont beaucoup évoluées. Privés du confort et de la sécurité de la technologie, les hommes se sont rapidement laissés gouverner par leurs instincts. Seuls les plus résistants ont pu survivre aux catastrophes, aux maladies, à la raréfaction de l'oxygène, au manque de nourriture pour s'adapter petit-à-petit à ce nouvel univers. Dans cet environnement sauvage et implacable, les hommes se sont endurcis. Lorsque la situation l'exigeant, ils savent se montrer impitoyables. Mais ils ont aussi appris à apprécier les bienfaits de l'union et la valeur de la vie humaine.

Vie collective

La vie en solitaire est des plus précaires sur Sombre-Terre. Les hommes ont vite compris que pour survivre, ils devaient apprendre à échanger leurs connaissances et leurs compétences et à vivre ensemble pour pouvoir subister et se défendre. Même les plus farouches des Marcheurs se déplacent par petits groupes. Les seules exceptions sont les chasseurs solitaires, certains mystiques qui ont fait voeu de solitude ou encore les individus frappés de maladies contagieuses qui partent seuls pour mourir dans l'obscurité... A moins qu'ils ne parviennent à rejoindre la mythique Colonie des Maudits, un groupe de nomades qui, d'après la légende, n'est constitué que de malades, d'handicapés, d'individus difformes, d'incurables et d'éclopés.



Cadre de vie

Le cadre de vie varie d'un Stallite à l'autre. Certains ont été bâti^s en pleine nature, d'autres au milieu des ruines d'anciennes métropoles. Les Prôneurs, les Gardiens du Feu et les Nourrisseurs ont souvent droit à des

bâtiments de pierre solide et durables. Les fouineurs, par contre, habitent d'anciens immeubles, des cabanes provisoires ou des abris souterrains aménagés. Chez les Marcheurs, on utilise comme abris des tentes épaisses ressemblant un peu aux tipis indiens. Ces tentes sont transportées à dos d'hommes ou sur un chariot durant les voyages et installées avant chaque halte si les Marcheurs n'ont pu trouver un refuge plus confortable ou plus sûr.

Alimentation

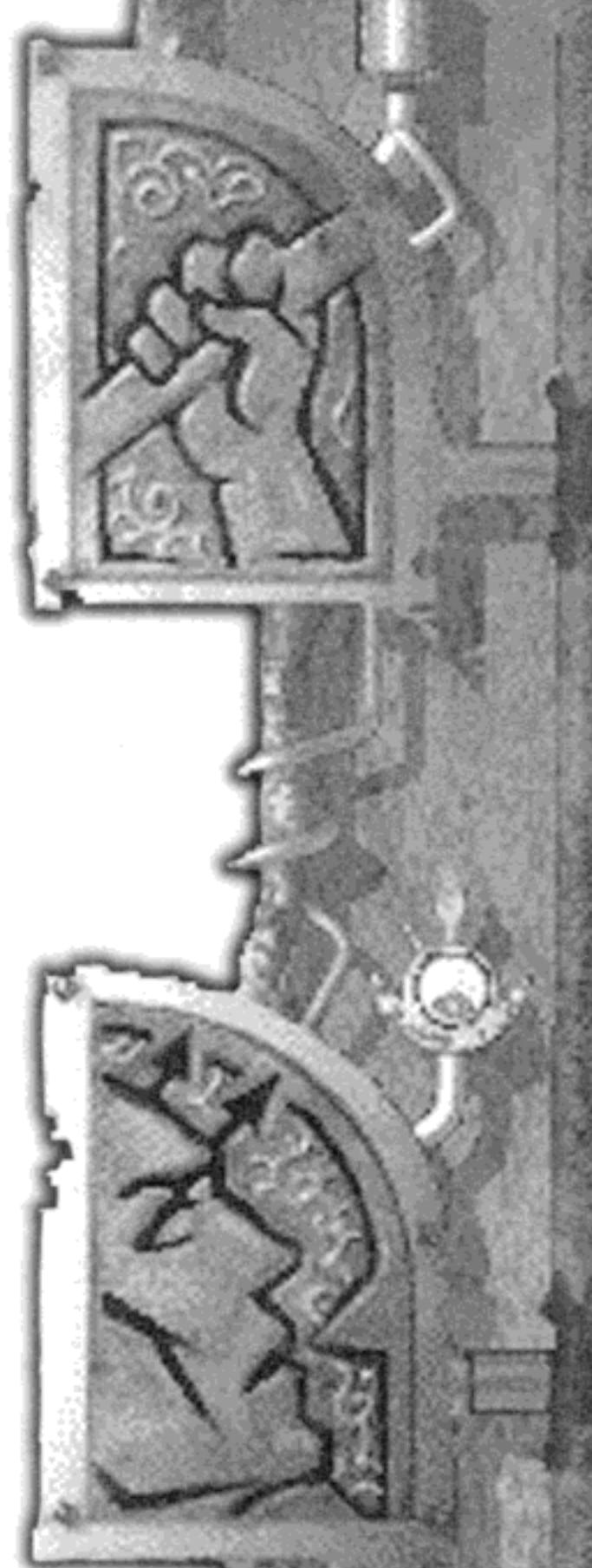
Le régime alimentaire des habitants de Sombre-Terre a considérablement changé par rapport au "pain quotidien" d'avant le Cataclysme. Les gens se nourrissent en grande partie des gros champignons qui poussent un peu partout dans les environs des Stallites et à travers l'Obscur. On fait également des bouillons à base de racines et de petites plantes odorifères. En matière de viande, on consomme la chair des rats, des souris, des serpents et de certains gros insectes. En plus des animaux d'élevage, les chasseurs rapportent parfois aussi de la viande de

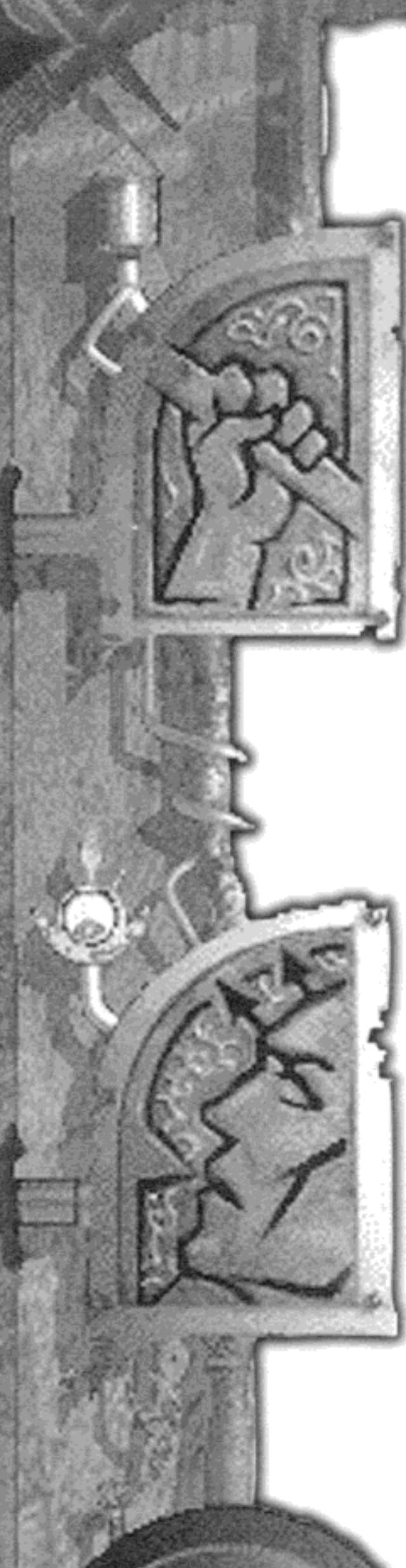


sanglier, d'ours, de chien ou de quelque autre animal sauvage. Ces mets de choix sont cependant rares et réservés aux grandes occasions (ou aux personnages les plus influents). Les nourrisseurs qui cultivent la terre savent en tirer des fruits et des légumes divers (sans commune mesure cependant avec ceux d'Avant). Ces denrées sont malheureusement insuffisantes pour sustenter la population d'un Stallite, ce qui fait qu'elles sont elles aussi rares et exclusives. Pour boisson, on a droit à l'eau des sources et des puits, grossièrement filtrée dans des passoires à mailles fines (l'eau est souvent polluée mais l'organisme des Sombre-Terriens s'est adapté au fil des années). Certains nourrisseurs distillent aussi un alcool fort à partir de champignons et quelques chanceux savourent des boissons anciennes exhumées des ruines de la civilisation d'Avant.

Le couple

Etant donné la courte espérance de vie (les gens dépassent rarement les 50 ans) et la forte mortalité infantile, les couples se forment très jeunes, vers 15-16 ans. La polygamie est considérée comme naturelle et même encouragée par la religion dans certains Stallites. Les femmes, qui sont bien souvent aussi dures-à-cuire que les hommes, font cependant l'objet d'un grand respect et leur rôle de mère est considéré comme primordial. Si elles ne tremblent pas devant une bande de malandrins ou un ours en colère, la plupart des femmes sont terrorisées à l'idée d'être stériles. Sur Sombre-Terre, c'est une source de honte et de déconsidération sociale. La naissance d'un enfant, par contre, est toujours une immense fierté et l'occasion de réjouissances.





L'enfance

Jusqu'à trois ans environ, l'enfant est dorloté et protégé au mieux des rigueurs du climat. Les enfants représentent le futur de la race humaine et les adultes font tout pour les préserver. Cependant, la mortalité infantile reste élevée. L'enfant est reconnu majeur à 12 ans. C'est l'occasion d'une cérémonie religieuse qui le place sous la protection du Grand Solaar et fait de lui un citoyen reconnu du Stallite ou un membre actif du clan, selon qu'il est sédentaire ou nomade. Devenu adulte, l'enfant doit désormais faire sa part pour faire vivre sa famille et s'intégrer au groupe social auquel il appartient.



La mort

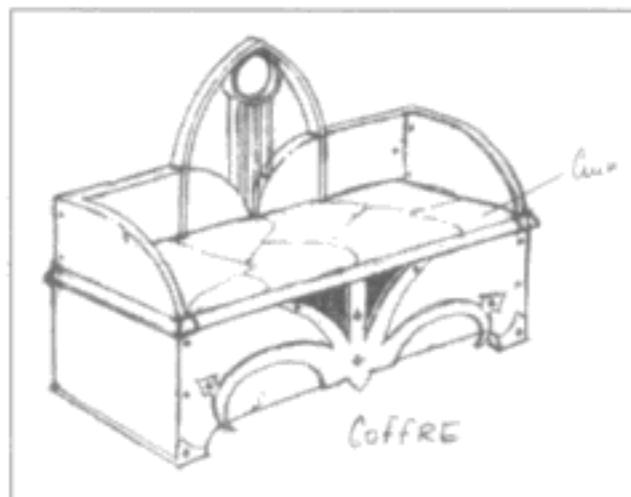
Lorsqu'un homme décède, la coutume est de brûler son corps pour que son esprit puisse rejoindre le Soleil-Dieu. Laisser le corps d'un ennemi pourrir à l'air libre ou, pire, l'enterrer est un moyen sûr d'assurer la perdition de son âme. Si l'homme incinéré était vertueux, son âme s'envole tout de suite vers le Soleil-Dieu. Si c'était un hérétique, son âme rejoindra pour toujours l'Obscur. S'il a péché mais s'est repenti, il peut obtenir une chance de voler jusqu'au soleil en se réincarnant sous la forme d'un oiseau. Pour cette raison, les oiseaux sont considérés comme des animaux sacrés et intouchables. Blesser un oiseau ou en dévorer la chair est un péché grave, un crime contre le Soleil-Dieu. Cependant, les Marcheurs (et les Célestes victimes de famine) respectent rarement ce commandement, à la grande horreur des plus pieux.

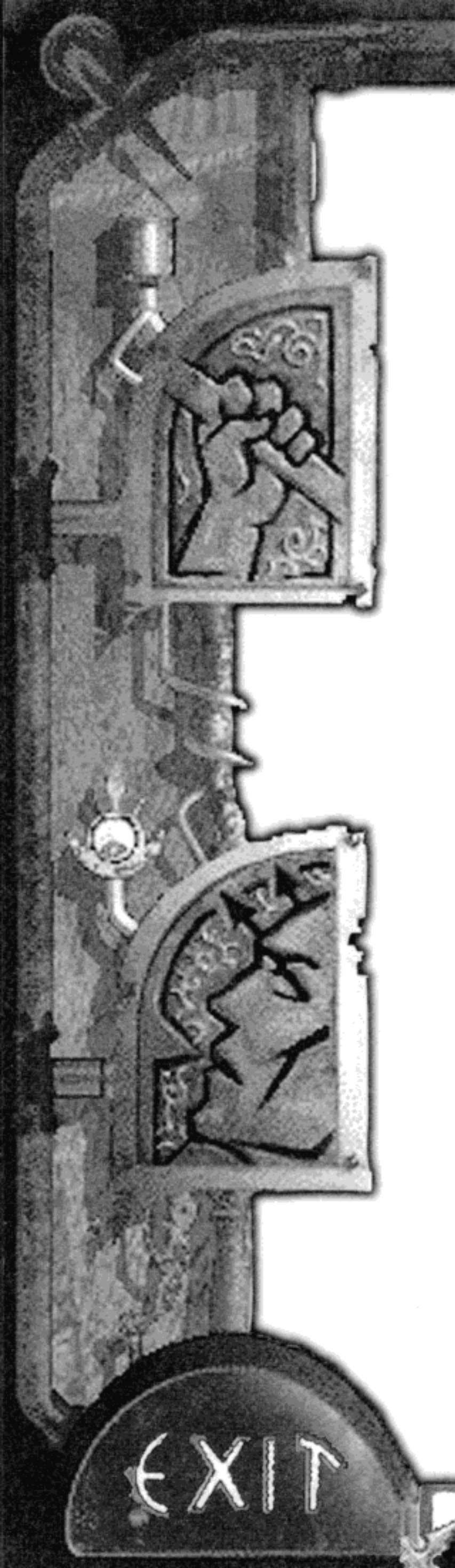
L'éducation

Sur Sombre-Terre, il n'y a d'autre école que celle de la vie. Cependant, on respecte énormément les lettrés et ceux qui retiennent encore des bribes de la culture d'Avant. A l'intérieur des Stallites (et dans une moindre mesure dans les clans de Marcheurs) on trouve souvent des individus qui enseignent leurs connaissances aux enfants et aux autres adultes en échange de nourriture et d'un toit, un peu à la manière des écrivains public du XIX^e siècle. Les Prôneurs, gardiens de la connaissance, se chargent aussi d'enseigner la lecture et l'écriture mais réservent généralement leur temps aux futurs membres de leur ordre.

L'Art

Etant donné les conditions de vie inhospitalières qu'offre Sombre-Terre, l'Art est passé au second plan des considérations humaines. Mais il continue de s'exprimer dans différents domaines de l'artisanat, tels que l'orfèvrerie et la métallurgie. Pour le métal, on utilise généralement des matériaux de récupération d'Avant travaillés au chalumeau ou sur l'enclume. Autre matériau abondant : l'os. Les squelettes d'animaux et d'humains (plus rares) sont utilisés pour faire des bijoux, de petits objets décoratifs ou utilitaires, etc. La musique aussi a survécu au cataclysme. On joue de la flûte, de la harpe ou plus

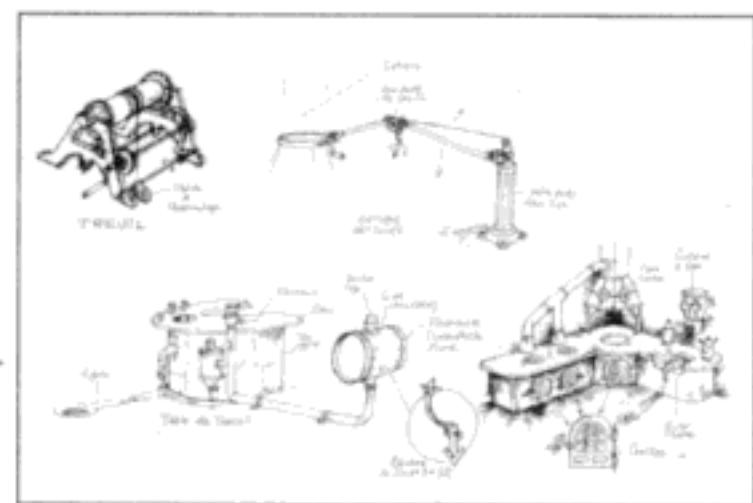




rarement de quelque instrument exotique d'Avant miraculeusement préservé. Souvent, les musiciens s'accompagnent de la voix pour des chants qui racontent l'âge d'or d'Avant ou les aventures de quelque héros de Sombre-Terre. En cas d'alerte, on utilise parfois des cornes dont le son puissant porte très loin.

L'artisanat

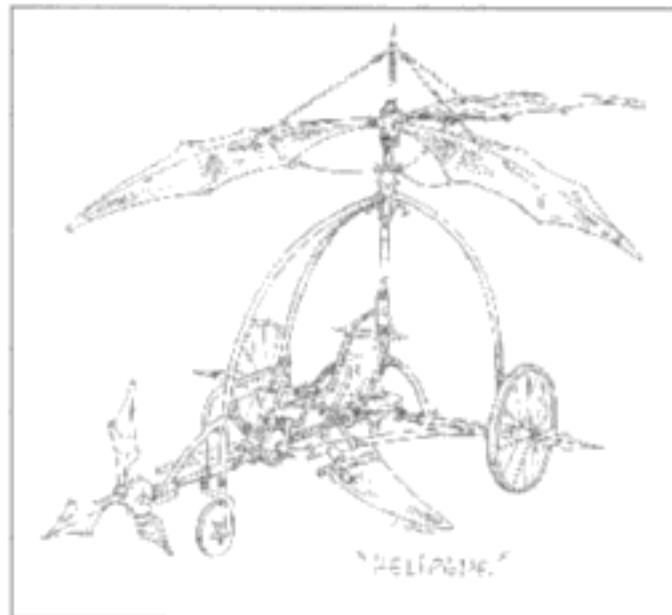
Parmi les artisans Bâtisseurs les plus respectés, on trouve les verriers. Ceux-ci travaillent presque



exclusivement à la création d'objets religieux pour les Prêcheurs : tables de verre, vitraux, symboles solaires, etc. Etant donné la quantité d'énergie nécessaires pour le travail du verre, les créations des verriers sont des objets de très grande valeur. Outre le verre, les cristaux sont également très prisés par les Sombre-Terriens. Une croyance populaire veut que les cristaux et les quartz soient les larmes versées par le Soleil-Dieu au moment du cataclysme. Le bois étant rare, les menuisiers et les ébénistes ont rapidement été remplacés par les métallurgistes et les soudeurs. Dans la plupart des Stallites, on fait un usage important du métal : c'est le matériau le plus résistant, celui qui se dégrade le moins. D'autre part, les chromes et le métal poli font de fantastiques outils pour capter et diffuser

la lumière du Soleil-Dieu. Les sculpteurs sur pierre et les maçons, eux aussi, ont de quoi travailler. Les techniques de travail de la pierre sont un mélange d'enseignements d'avant le cataclysme et d'expériences plus récentes datant de l'âge sombre. Dans un registre différent, on trouve aussi les sculpteurs sur os qui fabriquent essentiellement de petits objets (bijoux, couteaux, coupes, etc.). Les tisserands aussi ont survécu au cataclysme mais leurs ressources sont différentes d'Avant. La fibre animale reste rare : la toison des moutons et autres bétiers sauvages est généralement utilisée pour faire des couvertures ou vêtements de fourrure. L'essentiel provient donc de fibres naturelles. On utilise en particulier une plante noire filandreuse appelée roueg qui permet de faire des vêtements solides et résistants (quoique affreusement râches).

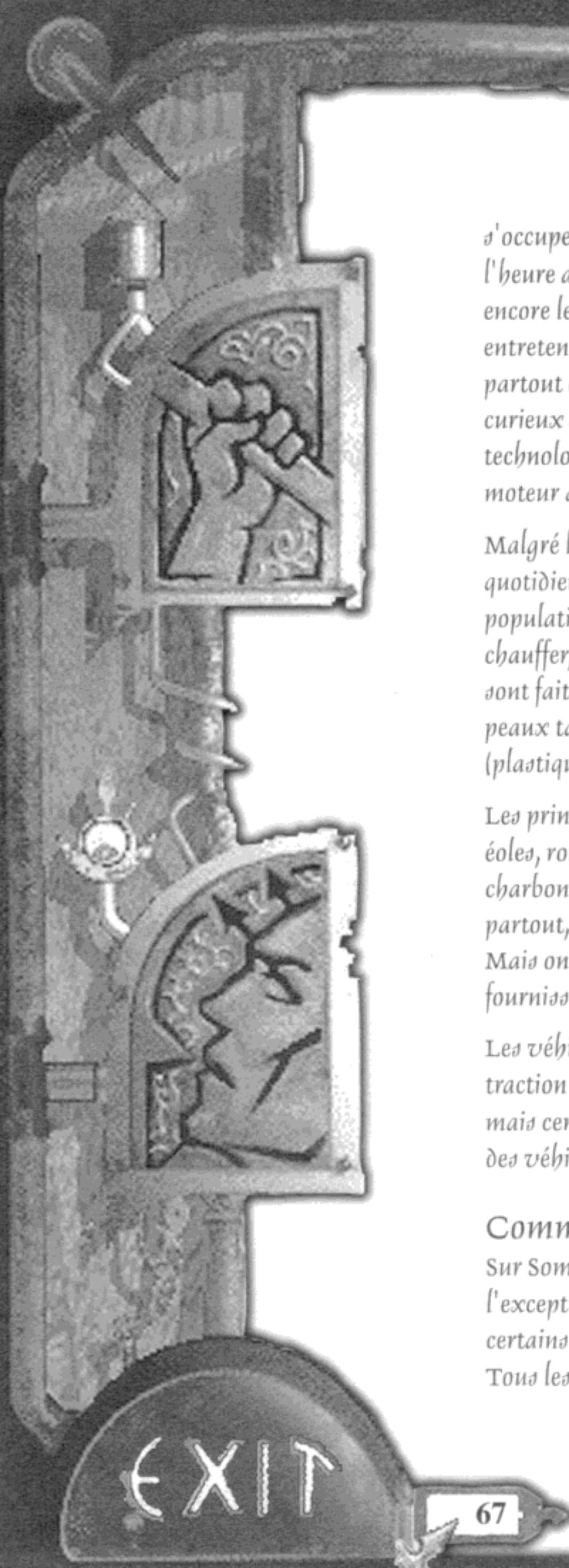
Équipement et technologie
Bien que certains équipements hyper-sophistiqués aient survécu au cataclysme, le niveau technologique de



Sombre-Terre est retombé très bas. Le secret du maniement des appareils les plus complexes s'est perdu en une ou deux générations après le cataclysme, les survivants étant trop occupés à subsistre pour



EXIT



s'occuper de transmettre un savoir "inutile". A l'heure actuelle, seuls quelques-uns comprennent encore le fonctionnement de l'électricité et savent entretenir les appareils simples. Reste qu'un peu partout dans les Stallites on trouve des esprits curieux qui tentent de comprendre et d'utiliser la technologie quasi-magique d'Avant (électricité, moteur à explosion...).

Malgré la présence de ces reliques d'Avant, la vie quotidienne ressemble principalement à celle des populations moyenâgeuses. On utilise le feu pour se chauffer, s'éclairer, cuire la nourriture. Les vêtements sont faits à partir de fibre végétale et animale, de peaux tannées et de matériaux de récupération (plastiques imputrescibles, métaux).

Les principales énergies utilisées sont naturelles : éoles, roues à aube, machines à vapeur... Les mines de charbon et de minerai ont été rouvertes un peu partout, dans des conditions souvent très difficiles. Mais on continue de les exploiter car l'énergie qu'elles fournissent est très précieuse.

Les véhicules qui circulent sont majoritairement à traction animale (ours domestiques, chiens, boeufs...) mais certains inventeurs ingénieurs ont mis au point des véhicules éoliens parfois très efficaces.

Commerce et troc

Sur Sombre-Terre, l'argent n'a plus court, à l'exception de quelques monnaies spécifiques dans certains Stallites. Le commerce est basé sur le troc. Tous les biens matériels s'échangent entre eux :

EXIT

nourriture, combustible, éclairage, vêtements, armes. Les objets de plus grande valeur sont les sources durables de lumière héritées d'Avant : générateur portable, torche électrique, lampe à huile, etc. Mais ceux-ci sont bien souvent entre les mains des Prôneurs. Les armes à feu sont également très prisées, de même que les munitions. Viennent ensuite les vêtements, les armes manufacturées (poignard, épée, arbalète), le gibier et l'eau potable, la nourriture d'Avant et tous les objets usuels.

L'Obscur

L'Obscur est constitué de l'ensemble des territoires qui s'étendent autour des Stallites, au-delà des remparts et de la périphérie des Puits de Lumière Sacrée. 98% de l'Obscur est inhabité car la vie y est d'une extrême dureté. Seuls les animaux sauvages les plus résistants en parcourent les étendues désertiques. Mais ces contrées sont aussi hantées par les Shankréatures, plus dangereuses que les fauves les plus carnassiers. Les Marcheurs, les hommes qui parcourent l'Obscur pour relier un Stallite à l'autre, ont toujours de nombreux et terrifiants récits à faire sur les habitants du "pays ténébreux" qu'ils ont croisés ou combattus. D'après certains d'entre eux, il existerait dans l'Obscur des forteresses noires construites et habitées par des groupes humains extrêmement agressifs et violents.



Les Monastères

Mais il n'y a pas que les Shandréatures qui habitent l'Obscur. Des refuges humains, appelés Monastères, parcourent l'obscurité de quelques lieux d'espoir. Ce sont de véritables petites citadelles, protégées par de nombreux dispositifs de défense (fossés, remparts, piques, doubles portes) et des hommes armés. Dans ces Monastères vivent parfois des communautés de Prôneurs qui viennent en aide aux voyageurs qui leur demandent asile (un certain nombre de ces Monastères sont utilisés par des Initiés comme base de départ pour des opérations de destruction d'Archessesence Shandr et de Shandréatures). Il y a aussi des bâtisses occupées par des mineurs lorsque les mines sont situées à grande distance du Stallite où ils vivent où encore des camps de prisonniers où la vie est particulièrement difficile.

Ombre et Lumière

Sur Sombre-Terre, le temps est rythmé par l'alternance de l'ombre et de la lumière. Les Sombre-Terriens expliquent le cycle jour-nuit et les phénomènes cosmiques par des raisons mystiques.

Pour eux, le cycle jour-nuit est la matérialisation du combat incessant du Soleil-Dieu contre les Ténèbres. Chaque nuit, beaucoup de Sombre-Terriens craignent que l'aube n'arrive jamais. Mais, chaque jour, le soleil victorieux réapparaît et avec lui la lumière bienfaitrice. Pour les Sombre-Terriens, la lumière du soleil est un cadeau divin. Ce caractère mystique est renforcé par les courants d'air violents que provoque chaque matin le réchauffement progressif de l'air.

EXIT

Les étoiles que l'on voit par les trouées la nuit sont les éclats lointains du combat du soleil contre les forces des ténèbres. Quant à la lune, que l'on aperçoit qu'occasionnellement, on considère que c'est la messagère du Soleil-Dieu et que son passage est un présage de bon augure pour le Stallite qu'elle survole.

Aux premières lueurs qui apparaissent dans le dôme noir du ciel, on prie pour remercier le Soleil-Dieu d'apporter encore lumière et chaleur à ses protégés. Et la nuit venue, chacun s'agenouille devant le symbole du Soleil-Dieu pour lui demander le pardon de ses péchés et le retour de la lumière après l'obscurité.

Les coups de soleil, insolations et aveuglements que provoquent la lumière des Stallites sur les Marcheurs qui n'y sont pas habitués sont considérés comme des signes mystiques. C'est ainsi que le Soleil-Dieu met à l'épreuve les Marcheurs qui osent s'avancer sous Ses Feux sacrés. Ceux qui savent s'en protéger et parviennent à se faire accepter par les Prêcheurs peuvent alors devenir des Célestes.



Assistance technique

Si vous rencontrez des difficultés pendant la partie, vous aurez peut-être besoin de notre aide. Etant donné que nous recevons quotidiennement de nombreux appels, votre demande pourra être traitée de façon plus efficace si vous disposez des informations suivantes:

1. Le nom exact du jeu
2. Le type d'ordinateur que vous utilisez et ses spécifications
3. Le nom de la version Windows® que vous possédez
4. La quantité de mémoire disponible sur votre ordinateur
5. Le message d'erreur exact (si vous en avez reçu un)
6. Le numéro de version du jeu
7. La taille de votre fichier Swap
8. Le nom de toute autre version frontale de Windows
9. La version des gestionnaires DirectX
10. La quantité de RAM totale installée sur votre ordinateur

Rapport MSD (Programme de diagnostic)

Il peut arriver que le service clientèle de MicroProse vous demande un rapport MSD. MSD est un programme de diagnostic qui peut permettre d'établir la cause de la plupart des problèmes de compatibilité lorsque vous essayez de charger nos jeux sur votre PC. Ce programme est livré avec toutes les versions de DOS et Windows®; cependant les utilisateurs de Windows® 95 devront d'abord copier le programme sur leur disque dur, à partir du CD Windows®, en tapant la commande suivante:

EXIT

`copy d:\other\msd\msd.exe c:\windows\command`

Pour sortir le rapport MSD, quittez d'abord Windows 3.x ou '95, placez une disquette formatée dans le lecteur A: et tapez:

`msd /f a:report.txt`

Vous pouvez ensuite imprimer ce rapport ou envoyer la disquette à MicroProse (si elle vous est demandée).

Pour nous contacter

Appelez-nous au + 33 (04) 72 53 25 00

Ayez de quoi écrire à portée de main.

Vous pouvez également nous écrire à l'adresse du Service clientèle figurant dans ce document.

Remarque importante:

1. En raison de la grande variété des configurations de périphériques/logiciels disponibles sur les PC modernes, vous devrez peut-être consulter le magasin où vous avez acheté votre ordinateur, ou votre fournisseur de périphériques afin de pouvoir utiliser nos jeux sur leur matériel.
2. Si exceptionnellement, le logiciel s'avérait défectueux, veuillez renvoyer la boîte complète, accompagnée du reçu au magasin où vous avez acheté le logiciel.
3. Si vous pensez qu'un élément de la boîte manque, veuillez contacter le magasin où vous avez acheté le logiciel.



EXIT



Service clientèle de MicroProse

France

Electronic Arts, Centre d'Affaires Télébase, 3 rue Claude Chappe, 69771 St. Didier au Mont d'Or Cedex, Lyon

Téléphone: +33 (0)4 72 53 25 00

Services en ligne

Serveurs

Royaume-Uni +44 (0)1454 327083 (14,400 baud)

+44 (0)1454 327084 (14,400 baud)

Allemagne +49 (0)5241 946484 (28,800 baud)

USA +1 (0)5105 228909 (14,400 baud)

CompuServe

MicroProse-Europe 71333,314

MicroProse-Allemagne 74777,3326

MicroProse-USA 76004,2144

Le forum et la bibliothèque MicroProse sont également accessibles à 'Game Publishers Forum B' (GO GAMPUB).

Internet

Courrier électronique

Des messages peuvent être envoyés à l'adresse suivante pour obtenir de l'aide, des renseignements, poser des questions:

microprose_europe@compuserve.com

(Royaume-Uni)

support@microprose.com

(Etats-Unis)

Service@microprose.de

(Allemagne)

FTP

Le site FTP MicroProse dispose d'une bibliothèque complète des dernières améliorations, démos et informations concernant les produits. L'adresse est:

[ftp.microprose.com](ftp://ftp.microprose.com)

World-Wide-Web

Notre site contient des informations sur de nombreux produits MicroProse actuels et à venir. Utilisez votre browser pour aller à:

<http://www.microprose.com>

MicroProse Ltd.

The Ridge,
Chipping Sodbury,
South Glos
BS17 6BN



Variations entre les différents claviers nationaux



La simulation est conçue pour un clavier anglais. Les joueurs ayant d'autres claviers européens peuvent avoir des variations dans la disposition des touches. Pour aider ces joueurs de simulations MicroProse, nous avons inclus les diagrammes des claviers anglais.

Si, par exemple, la documentation vous dit d'appuyer sur la touche moins (-), identifiez la position de cette touche sur le clavier anglais et appuyez sur la touche correspondant à cette position sur votre clavier.

Si la simulation a un clavier superposable, la position des touches voulues sera facile à localiser. Il suffit d'appuyer sur la touche indiquée par le clavier superposable.

Note importante pour les utilisateurs de Compatibles IBM PC

Clavier par défaut

Dans certains cas, notamment si vous rencontrez des difficultés avec les touches (+) et (-), vous devrez désactiver le gestionnaire de votre clavier national en appuyant sur [CTRL/ALT/F1] et laisser votre ordinateur lire le clavier par défaut. Puis, étudiez simplement la disposition du clavier PC ci-dessus et appuyez sur la touche correspondante de votre clavier.

Avertissement sur L'Epilepsie

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant

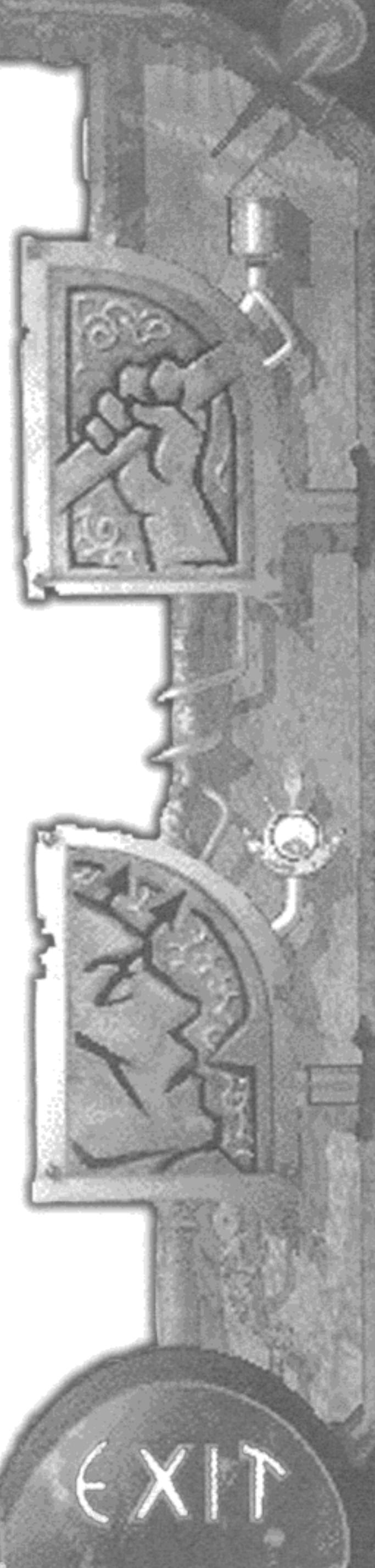
Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou qu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

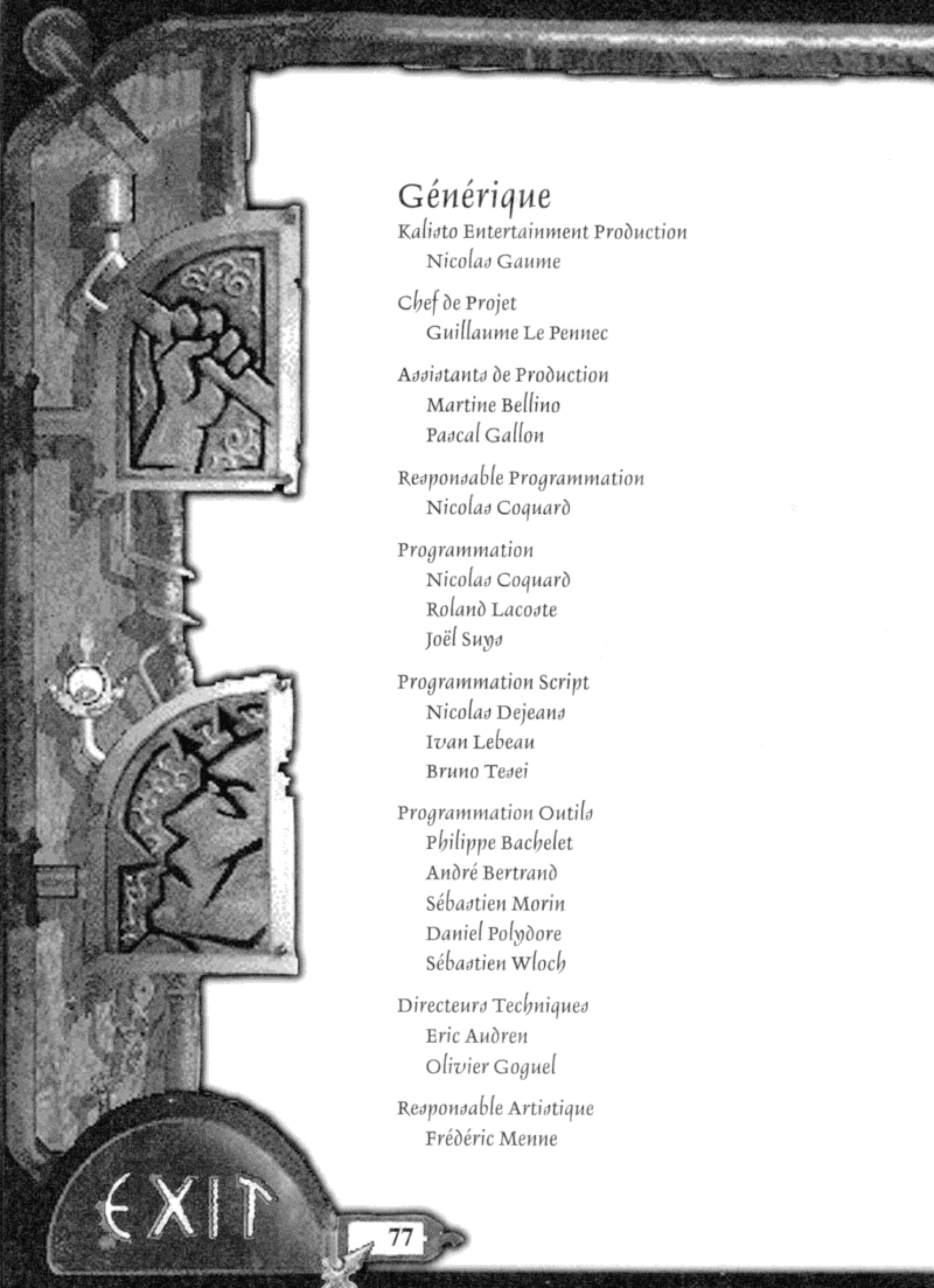
Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter votre médecin.

Précautions A Prendre Dans Tous Les Cas Pour L'Utilisation D'Un Jeu Vidéo

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran
- Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement
- Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille
- Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures





Générique

Kalisto Entertainment Production

Nicolas Gaume

Chef de Projet

Guillaume Le Peinec

Assistants de Production

Martine Bellino

Pascal Gallon

Responsable Programmation

Nicolas Coquard

Programmation

Nicolas Coquard

Roland Lacoste

Joël Suy

Programmation Script

Nicolas Dejean

Ivan Lebeau

Bruno Tesei

Programmation Outils

Philippe Bachelet

André Bertrand

Sébastien Morin

Daniel Polydore

Sébastien Wloch

Directeurs Techniques

Eric Audren

Olivier Goguel

Responsable Artistique

Frédéric Meunie

Décor 3D

Virginie Altayrac
Jérôme d'Aviau de Piolant
Olivier Bailly-Maître
David Etcheverria
Frédéric Leviestre
Frédéric Meunier
François Rimassou
Nicolas Villemainot

Personnages, Objets & Animations 3D

Emmanuelle Barat
Céline Bernardneau
Gabriel Grasso
Hugues Meunier
Ralph Musti

Réalisateur Cinématique

Sylvain Dousset

Cinématique

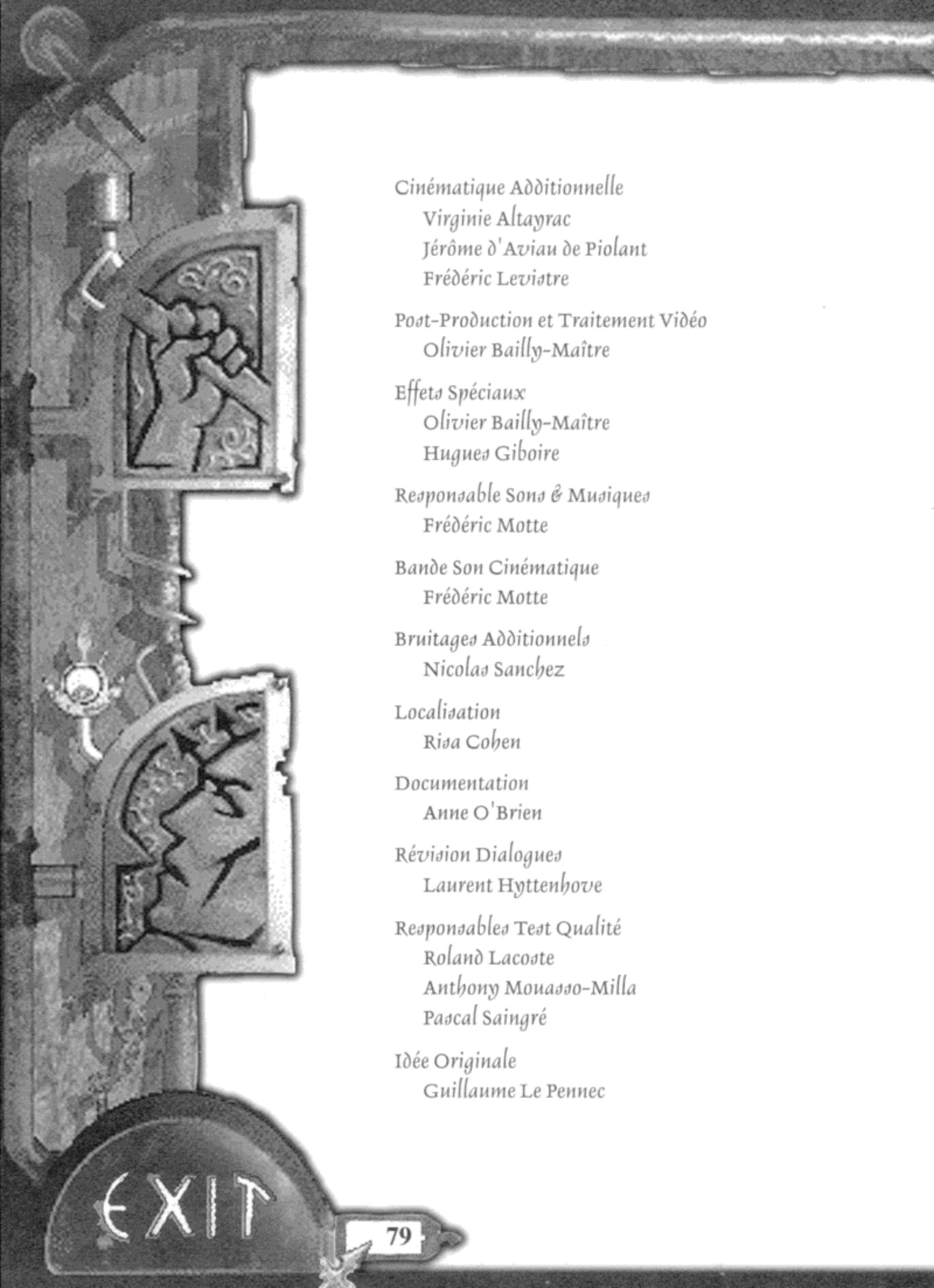
Olivier Bailly-Maître
Sylvain Dousset
Hugues Giboire
Ralph Musti
François Rimassou
Nicolas Villemainot

Graphisme Additionnel

Cédric Bouquet
Jean-Marc Emy
Gabriel Grasso
Virginie Sabourin



EXIT



Cinématique Additionnelle

Virginie Altayrac

Jérôme d'Aviau de Piolant

Frédéric Leviatre

Post-Production et Traitement Vidéo

Olivier Bailly-Maître

Effets Spéciaux

Olivier Bailly-Maître

Hugues Giboire

Responsable Sons & Musiques

Frédéric Motte

Bandé Son Cinématique

Frédéric Motte

Bruitages Additionnels

Nicolas Sanchez

Localization

Rida Cohen

Documentation

Anne O'Brien

Révision Dialogues

Laurent Hyttenhove

Responsable Test Qualité

Roland Lacoste

Anthony Mouazzo-Milla

Pascal Saingré

Idée Originale

Guillaume Le Pennec

Design Original

Frédéric Mennie

Sylvain Douillet

Scénario

Didier Escodemaison

Ivan Lebeau

Marketing

Josh Davidson

Emmanuelle Dormean

François Hermelin

Dan Kaufman

Thomas Kötter

William Malabry

James Morris

Court Shannon

Artiste vidéo et marketing

Olivier Bailly-Maitre

Coach internet

Philippe Latrémolière

Artiste internet et marketing

David Etcheverria

Programmateur internet

Stéphane Stéphano

Opérations financières

Stéphane Berrebi

Dan Kaufman

Marketing Additionnel

Marc Pestka

MICROPROSE Producteur Exécutif

Rob Sears



EXIT

MICROPROSE Producteur

John Ciccarelli

MICROPROSE Assistant de Production

Stan Yee

MICROPROSE Responsable Test Qualité

Stewart Stanyard

MICROPROSE Test Qualité

Anthony Constantino XXVII

Scott Cristostomo

Steve Head

Jake Hopkins

Vassouk Lianemany

Remerciements particuliers à

Gaëlle Berteaux & Valérie de France

Alex Camilleri

Julian Glover

ST Lab

Remerciements

Bob Audrey

Laure Baroghel

Nicolas Bellino

Sandrine Benayé

Romain Bieri

Frédéric Buchwald

Benoît Capelle

Delphine Capelle

Patricia Chastre

Arnaud Couaran

Sébastien de Arroyave

Pierre Delaveyne

EXIT

*Michel Hutin
Stéphane Lauhère
Dominique Mazeau
Xavier Quehen
Julien Roby
Sylvain Sarrus
Carsten Simon
Christophe Veyssiere
Anne Zanettin*

Traductions Anglais et Allemand

EuroTexte Paris

Traduction Japonais

*Yo Jung Chen
Patrick Chen*

Traduction Italien

Emanuele & Sergio Scichilone

Traduction Espagnol

*Carmelo Sanchez
Lucifer*

Voix-Français

Studio: CIP/Audio-La Boulangerie

Producteur son: Garlo

Ingénieur son: Pascal Monjanel

Acteurs:

Isabelle Baglioni

Joël Barque

Violaine Barret

Rudolphe Béchame

Bernard Blancan

Gérald Bouquet



EXIT



Véronique Caille
Hubert Chaperon
Jean Claude Cordier
Bertrand Jarryon
Guy Labadens
Christian Lousteau
Jérôme Martin
François Mauget
Jean François Morand
Sophie Pellerin
Alain Raymond
Isabelle Renaud
Gérard Renoux
Loïc Rojouan
Dominique Sandrel
Jean François Toulouze
Dominique Unternehr

Voix-Anglais
Studio: Scopitone Paris
Direction des acteurs: Risa Cohen
Producteur son: Jean René Minier
Acteurs:
Paul Bandey
Bob Barr
Sandy Bernard
Jerry Di Giacomo
Christian Erickson
Jodi Forrest
Steve Adler
David Garmann
Matthew Geacy
Matthew Jocelyn

*Patricia Kesseler
Sharon Mann
Thomas Pollard
Karen Strassman
Jeffrey Joe Walsh
Alan Wenger
Dana Westberg*

Voix-Allemand

Studio: M.S. Studio

Direction des acteurs: Rolf D. Busch

Producteur son: Stephan Buchner

Ingénieur son: Gisela Schmidt

Acteurs:

Songard Boelke

Eric Bornier

Angelika Fanai

Susanne Grawe

Monika Heessenberg

Peter Heusch

Helge Heynold

Hans-Jörg Karrenbrock

Pit Krüger

Michael Lucke

Christian Mey

Wolfgang Müller

Klaus Peek

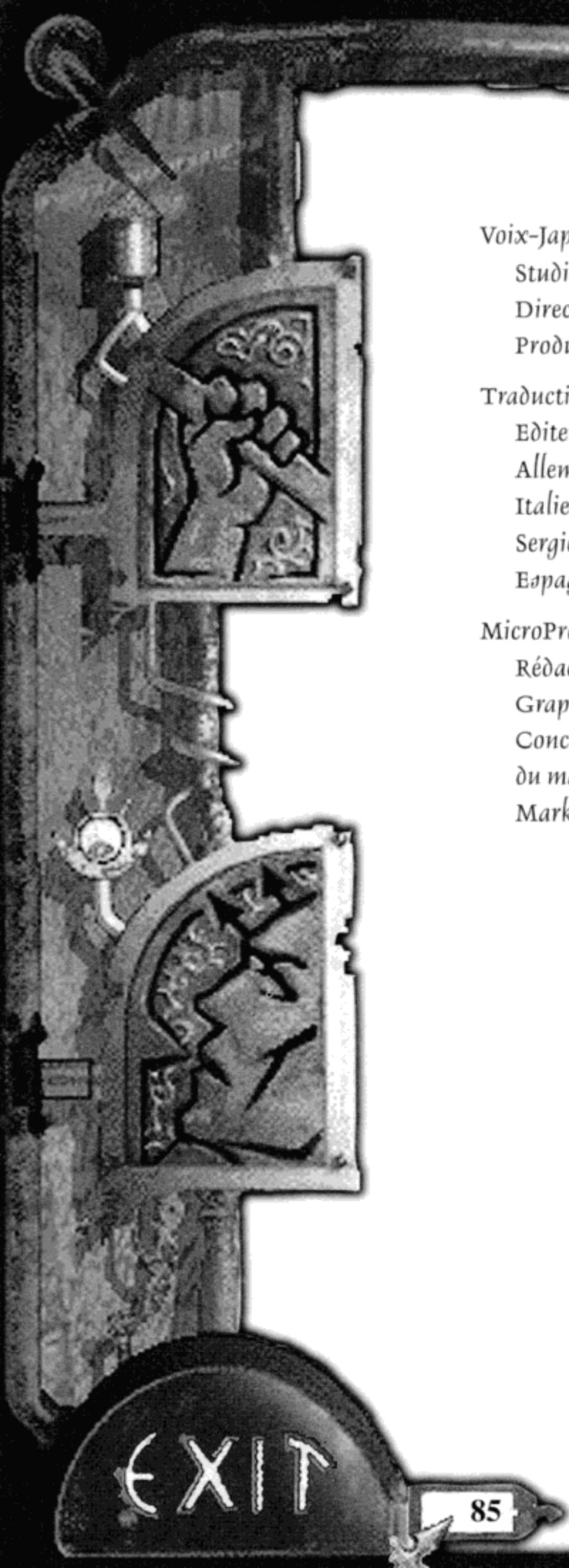
Jens Schäfer

Martin Schäfer

Johannes Steck

Helmut Winkelmann





Voix-Japonais

Studio: Scopitone Paris

Direction des acteurs: Risa Cohen

Producteur son: Jean René Minier

Traduction de la documentation

Editeur technique: Anne O'Brien

Allemand: Petra Ergueta

Italien: Per SYNTHESIS srl - Milano: Emanuele & Sergio Scichilone

Espagnol: Lucifer

MicroProse

Rédaction du manuel

Alkis Alkiviades

Graphismes du manuel

Jessica Crawley

Conception artistique

Matt Carter-Johnson

du manuel

Adrian Turner

Marketing

Accord de licence pour logiciel MicroProse

Le logiciel inclus est sous licence de MicroProse pour ses clients et leur garantissant une utilisation exclusive selon les termes expliqués ci-dessous. L'ouverture de cette boîte ou l'utilisation du disque inclus à l'intérieur indique votre acceptation de ces termes.

MicroProse vous accorde une licence non exclusive pour utiliser le logiciel et le manuel inclus, selon les termes et les restrictions détaillées ici dans cet Accord de licence de logiciel.

Ce manuel et le logiciel qui l'accompagne sont sous copyright, tous droits réservés. Vous ne pouvez copier ou reproduire d'une autre façon aucune partie de ce logiciel ou du manuel, mais vous êtes autorisé à charger le logiciel dans un ordinateur car il s'agit d'une étape essentielle dans l'exécution du logiciel sur l'ordinateur. Les copies originales et de secours du logiciel et du manuel ne peuvent être utilisées qu'avec un seul ordinateur. Vous pouvez transférer physiquement le logiciel d'un ordinateur à un autre, à condition que le logiciel soit utilisé avec un seul ordinateur à la fois. Vous ne pouvez transférer électroniquement le logiciel d'un ordinateur à un autre par l'intermédiaire d'un réseau. Vous ne pouvez distribuer des copies du logiciel ou du manuel à autrui.

VOUS NE POUVEZ UTILISER, COPIER, MODIFIER, TRANSFERER, SOUS-LOUER, LOUER, CEDER, TRADUIRE, CONVERTIR VERS UN QUELCONQUE LANGAGE DE PROGRAMMATION OU FORMAT OU DECOMPILEUR OU DESASSEMBLER LE LOGICIEL OU TOUTE COPIE, MODIFICATION OU PORTION FUSIONNEE, ENTIEREMENT OU PARTIELLEMENT, SAUF SI CETTE LICENCE VOUS Y AUTORISE EXPRESSEMENT.

Part Number MP291 431 MANR



EXIT

**MP291 431 MANR
FRENCH**

FABRIQUÉ AU ROYAUME-UNI

Téléchargé sur
Le Vieux Manuel

[Http://www.abandonware-manuels.org](http://www.abandonware-manuels.org)