

Dreamcast



Dreamcast

COMING
TO THE STORES

角川書店



ESP-0481-01



RECORD OF LORDS WAR

Manual



Revisión

Antes que nada es conveniente que leer algunas veces con diligencia y con atención el manual de uso para tener una clara idea de cómo utilizar esta y cualquier otra computadora de mesa en su casa o en el trabajo. En algunos casos, especialmente cuando se trata de computadoras personales, se debe leer el manual de uso para asegurarse de que se está utilizando de la manera correcta. En algunos casos, especialmente cuando se trata de computadoras personales, se debe leer el manual de uso para asegurarse de que se está utilizando de la manera correcta. En algunos casos, especialmente cuando se trata de computadoras personales, se debe leer el manual de uso para asegurarse de que se está utilizando de la manera correcta.

Para su salud:

- Mantenga siempre la postura correcta al leer o escribir para evitar lesiones.
- Evite de leer o escribir por largos períodos de tiempo.
- Mantenga una buena iluminación al leer o escribir.
- Mantenga una buena postura al leer o escribir.
- Mantenga una buena postura al leer o escribir.



SOMMAIRE

Les personnages	5
Début du jeu	12
Sauvegarder et charger	14
Configuration des options	15
Affichage de l'écran de jeu	17
Affichage de la fenêtre d'état	20
Le jeu	26
Se déplacer et utiliser des objets	26
Combat et magie	28
Le quête	32
Renforcer les équipements magiques	36
Liste	45
Armes (épée, arc, marteau, bouclier, casque)	45
Bouclier et autres objets	50
Formules magiques, incantations et magie de combat	53
En route pour l'aventure	60
Le guide War	64
Les explications du langage	64



I l y a longtemps, l'archipel de Ladoss fut envahi par une guerre acharnée. Les héros des forges de la Lumière et les démons de l'Obscur se livrèrent un combat sans merci. Malgré la victoire des héros, les démons parvinrent toujours à refaire surface et à reprendre le combat. Aujourd'hui, Ladoss est sur le point d'être confronté à la plus grande catastrophe depuis un long temps.

LA RÉCUPÉRATION DE RAYON, LA GÉOÛTE MORTUÛE.

Pour affronter Kados, Wam, le gardien de la région desolée, a appelé à l'aide le guerrier rouge, mort lors des combats contre le maléfique Form.



LES PERSONNAGES

Le guerrier roux



Le personnage principal et héros de cette aventure est le guerrier roux. Avant l'a rappelé à la vie pour affronter Kaido.

Du temps de la Grande Guerre, il fut l'un des fameux Six Héros qui s'illustrèrent lors des combats contre les forces du Mal. Devenu, Beld de son vivant, il a cependant tout oublié de sa première vie. Tu peux lui donner un nouveau nom.

Beld était craint de ses ennemis et même de ceux qui voulaient vivre en paix. On disait de

lui à l'époque qu'il était l'homme le plus fort du monde et ses exploits sont devenus légendaires et ont été transmis de génération en génération.



Wart, le gardien de la région désolée



Wart a ses racines profondes des Six Heures. Il a combattu les forces du Mal et les démons aux côtés de Beki, Nam et Kuria. Il est aujourd'hui le plus grand magicien de Lodoss. On l'appelle le Gardien de la région désolée. Wart a découvert le plan de Wagnard, le magicien de la cour du Palais noir, visant la résurrection de la dracesse maudite Kardia. À son tour, Wart a appelé à la vie le guerrier noir pour le combattre, car personne d'autre au monde ne lui semblait suffisamment fort pour affronter Kardia.

Wagnard, le prêtre noir



Lui qui avait longtemps servi le roi Fama, s'empara du pouvoir après la mort de celui-ci et régna depuis sur Merino comme sénateur. Son avidité insatiable de puissance le poussa à présent à vouloir non seulement régner sur les vivants, mais aussi sur les morts. Pour cela, il lui faut l'aide de Kardia, car elle seule maîtrise la forme suprême de la magie des morts qui permettrait à Wagnard de commander des hordes de morts-vivants. Il fit donc



les préparations nécessaires à la résurrection de Nardis.
Sa mission, éternellement, est d'empêcher la réalisation du plan de
Wagnard et de recevoir la douce maudite au royaume des morts.

Parn, le chevalier libre



Parn a combattu les démons et accompli des exploits. Célèbre comme un héros, il doit son nom au fait qu'il n'appartient à aucun seigneur.

Lorsque Wart l'uniforma des projets de Wagnard, il se mit en route pour Marnia accompagné de la grande elfe Doodlit.

La grande elfe Doodlit, messagère des esprits des morts



Doodlit vient de la Parthé, une région, la caverne des grands elfes. Sa curiosité et son intérêt pour les humains l'entraînent à fuir la forêt.

Elle rencontrera Parn un jour et le ne quitte plus depuis. Maîtresse de la magie des esprits des morts, elle peut même invoquer Jn, le roi des vents.

Tu rencontreras Parn et Doodlit au cours de ton périple et ils t'aideront à surmonter les coups durs.



Karla, la sorcière grise



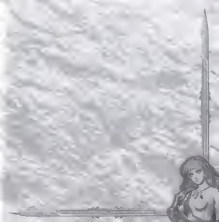
Veille de plus d'un demi-siècle, Karla survit en s'emparant des corps de jeunes gens et en les quittant à leur décès. Elle cherche ensuite une nouvelle victime.

Karla agit dans l'ombre et veille à concevoir l'équilibre entre la lumière et l'obscurité. C'est ainsi qu'elle a déjà combattu pour les deux

côtés, prenant toujours parti pour le plus faible en cas de combat inégal.

On l'appelle la sorcière grise, car elle n'est ni blanche, ni noire, ni bonne, ni mauvaise.





Touche analogique

Touche directionnelle

Touche Start

Touche X

Touche Y

Touche B

Touche A

Petite poignée (pour les enfants)
(Pour Nintendo Game Boy Advance)

Touche L

Touche R

Touche L

Petite poignée
(pour Nintendo DS)



Utilisation de la manette Dreamcast

Jeux de jeu :

Stick analogique : déplacement

Croix directionnelle : sélection d'objets dans la cartouche

Touche A : parler / ouvrir les portes / ramasser des objets / lire
des tablettes de pierre / activer les téléporteurs

Touche B : attaque (cristalle = magie de combat)

Touche X : magie (cristalle = sélection des implantations)

Touche Y : utilisation des objets de la cartouche

Touche Start : affichage de la fenêtre équipement

Gâchette L + stick analogique : rotation caméra

Gâchette R + stick analogique : rotation du personnage

Gâchette R + touche B : coups répétés

Gâchettes L et R + Start : affichage de la carte globale

Fenêtre équipement :

Stick analogique : déplacer le curseur

Croix directionnelle : déplacer le curseur

Touche A : OK

Touche B : annuler

Touche X : détails des objets



DÉBUT DU JEU

Préparation

Placer le système « Règles de la guerre de Londres - Le retour de Harold » dans l'espace vers le haut. Brancher le manette Breakout sur le raccord A de la console et appuyer sur la touche Power-Loopse la séquence d'intrô éternelle. Tu peux appuyer sur la touche Start pour aller directement à la fenêtre titre.

Le logiciel est conçu pour un seul joueur. Il faut brancher tous les connectifs à la console avant de l'allumer. Pour reconstituer la console et retourner à la fenêtre titre en cours de jeu, appuyer simultanément sur les touches A, B, X, Y et Start.

Éviter de touger le stick analogique ou d'appuyer sur les touches gauche et droite lorsque tu allumes la console, sans pouvoir jouer des parties.



Menu principal

Nouvelle partie

Pour commencer un nouveau jeu, déplace le curseur sur NOUVELLE PARTIE et appuie sur la touche A.

Charger une partie

Quels que soient tes progrès, tu peux aussi charger un fichier à partir de la fenêtre équipement. (voir chapitre Sauvegarder et charger)

Options

Tu peux régler différentes options en cours de jeu. Les détails sont expliqués au chapitre Options.



SAUVEGARDER ET CHARGER



Sauvegarder

La sauvegarde ne fonctionne qu'avec une carte mémoire (Visual Memory). Celle-ci peut être achetée séparément. Les points de sauvegarde sont représentés par des crochets violets. Approche-ténu du crochét et appuie sur la touche A. La fenêtre carte mémoire s'affiche. La sauvegarde nécessite 48 blocs libres. Tu trouveras de plus amples informations sur la capacité de stockage et sur l'usage de la carte mémoire dans le guide d'emploi de ta Dreamcast.



Charger

Pour charger un jeu à partir du menu principal, déplace le curseur sur CHARGER, UNE PARTIE et appuie sur la touche A. Pour charger en cours de jeu, appuie sur la touche Start dans la fenêtre principale. La fenêtre équipement s'affiche. Sélectionne l'icône Options (Info) en haut à droite et appuie sur la touche A. La fenêtre options s'affiche. Choisis CHARGER et appuie sur la touche A. * Ne peut se faire si la carte mémoire de la console n'est pas correctement insérée pendant le chargement.



OPTIØRS

Menu principal

Le menu principal permet de régler les options suivantes :



SØN

Permet de régler le son (stereo ou mono) en cours de jeu.

VIBRATION

Permet d'activer ou de désactiver les vibrations du Vibration Pack (technologie disponible séparément). * Voir le bouton à Vibration Pack sur le site d'extension 2 de la console.

MUSIQUE

Permet de régler le volume de la musique en cours de jeu avec la croix directionnelle.

EFFETS

Permet de régler le volume des effets sonores en cours de jeu avec la croix directionnelle.

ECRAN

Permet de régler la position de l'écran de jeu avec la touche A et la croix directionnelle.



Fenêtre équipement

La fenêtre équipement permet d'effectuer les 3 réglages suivants :

CARTE

Tu peux modifier l'affichage de la carte dans la fenêtre principale. Au début du jeu, elle apparaît en petit en bas à gauche dans la fenêtre principale.

CARTOUCHE

Le côté droit de la fenêtre de jeu représente la cartouche. Au début du jeu, les cases sont vides, plus tard, pour utiliser les objets qui s'y trouvent, appuie sur la touche Y.

Cette fonction permet de régler l'affichage permanent ou en arrière-plan de la cartouche. Si elle est minimisée, tu peux l'appeler la cartouche avec la croix directionnelle ou la touche Y.

CHARGER

Tu peux également charger des fichiers enregistrés en cours de jeu. Utilise cette option pour reprendre le jeu à partir d'une séquence



ÉCRAN DE JEU

Écran de combat

Passer maintenant à la présentation de l'écran de jeu, la fenêtre principale qui t'accompagnera au cours de ton périple à travers Marmo, l'Île de l'ombre.



1. L'ÉPM

Tes pouvoirs magiques (PM) sont attachés à ta barre et ton énergie vitale (EV) à droite. Si tu perds toute ton énergie vitale, tu meurs ! Les pouvoirs magiques te servent à invoquer des formules magiques. Si tes PM sont épuisés, tu ne peux plus recourir à la magie.



2. Carte

L'itinéraire routier direct est automatiquement repoussé sur la carte. La flèche rouge indique la position et la direction de déplacement du personnage.

3. Magie

Indique l'icône de la formule actuellement sélectionnée. L'illustration est expliquée au chapitre, Formules magiques et magie de combat.

4. La cartouchière

Contient les objets (Bacou, parchemins, passe-partout et poches) pouvant être utilisés par le héros en cours de route ou pendant un combat.

La carte globale

La carte globale est consultable à tout moment du jeu. Pour l'afficher, appuyez simultanément sur les touches gauche droite et bas dans la fenêtre principale du jeu. Le globe sera la fenêtre également. Utilisez la croix directionnelle pour se déplacer dans la carte.



La carte indique seulement les endroits que tu as déjà explorés.

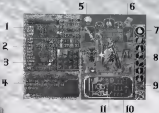


Utilise les gâchettes L/R pour commuter entre les différents repères affichés sur la carte.



Fenêtre équipement

Appuyez sur la touche Start pour afficher la fenêtre équipement à partir de l'écran de jeu. Cette fenêtre indique l'état des personnages, leur équipement, etc. et permet de prendre, de déposer des objets ou de les mixer dans la courtoisier.



1. Compétences :

FO	force primordiale pour le combat.
DEX	dextérité, fondamentale pour esquiver une attaque
INT	intelligence essentielle pour la magie de combat et de défense.
NIVEAU	Indique le niveau actuel du personnage.
EXP	expérience Indique l'expérience accumulée par le personnage.
EV	énergie vitale ou elle décroît à 0 le héros meurt
PM	puissance magique, sans PM le héros ne peut invoquer de barrières magiques

2. Valeur des points :

ATT	dégâts infligés aux ennemis lors de combats à l'arme blanche
DEF	impact quand l'impact est fait, les ennemis vacillent et sont sans défense
PSE	productivité de l'attaque, un coup précis peut être traité
DEF	défense, indique le caractère de l'engagement
RPS	résistance physique le temps de vacillement.
PNE	taux de parties soustraies disparaissant ou empêchant les dégâts physiques et les sorts secondaires
PTM	points de magi, indique la force des attaques magiques du héros.
GRAV	faculté de percevoir des bruits subtils ou éloignés
PAS	indique le niveau de bruit des pas, décisif pour les réactions des ennemis
MTH	quatre aspects de Michel



3. Défense magique / Spécialités

Immunité : protège contre les dommages.

Antigel : protège contre le froid.

Antifeu : protège contre les flammes.

Antaurore : protège contre les éclairs.

* Lorsque le personnage porte sur lui une arme ou une armure dotée de pouvoirs magiques, les spécialités acquises sont répétées par une arme.

4. Description

Indique une brève description des icônes sélectionnées avec la souris. Appuie sur la touche X pour afficher les détails.

5. Globe

Permet d'afficher la carte de la région dans laquelle le héros se trouve actuellement.

6. Options

Affiche la fenêtre options permettant de modifier la configuration en cours de jeu.

7. Magie

Icône de l'invocation actuellement sélectionnée. Appuie sur la touche A pour obtenir une vue d'ensemble de toutes les invocations accumulées par le personnage.



8. Carrouselière

Contient les objets pouvant être à tout moment utilisés par le personnage dans la fenêtre principale d'actions, parchemins, poste-passeport et pièces. Déplace le curseur sur un objet concerné dans la bande et appuie sur la touche A pour placer l'objet dans la carrouselière.

9. Boucle

La boucle indique si le personnage possède une pioche et un passe-passeport. Une fois obtenus, ces deux objets peuvent être reproduits par le forgeron.

10. Bande

Contient les objets autres que ceux mentionnés ou placés dans la carrouselière.

11. Personnage

Déplace le curseur sur le personnage et appuie sur la touche X pour obtenir les détails de ses compétences.

Main droite

Affiche l'arme possédée. Appuie sur la touche X pour les détails.



Tête

Affiche le casque porté. Ouvre la séquence contre les attaques physiques, le casque protège contre les lances et les

Main gauche

Affiche le gantier porté. Si le personnage porte une arme à main double, il ne peut porter un bouclier

Bras

affiche l'armure portée. L'armure est destinée pour la long de durée du personnage et la résistance contre les coups

Cou

Affiche le collier (ou autre porté). Il existe différents objets qui influencent différemment les compétences du personnage

Oreille

Affiche la bague d'oreille portée. Celle-ci améliore, par exemple, l'ouïe

Annulaire (droit)

Affiche l'anneau porté. Le personnage peut porter un anneau à chaque main afin d'augmenter ses compétences et sa résistance aux sortilèges

Annulaire (gauche)

Affiche l'anneau porté à la main gauche



Coat

Affiche le nom de la cape. Ils ne servent pas pour seulement la décoration.

Rank

Affiche la position du personnage. Cela va par exemple augmenter l'énergie vitale (EV).

Stats

Affiche les stats pointes. Les influences principales le fait des pas.



DÉROULEMENT DU JEU

Déplacements

Utilise le stick analogique pour diriger le personnage. Celui-ci court dans la direction donnée par le stick. La vitesse de déplacement est proportionnelle à l'inclinaison du levier. Combiné avec la touche/pâchette R, le levier permet de tourner le personnage.

Le personnage se déplace plus ou moins vite en fonction de l'inclinaison de stick analogique.

Rotation caméra

La gâchette L et le stick analogique permettent de modifier le champ de vision. Pousse le levier à droite pour tourner l'image vers la droite et à gauche pour la tourner vers la gauche. Ceci permet de déplacer la caméra de 45 degrés dans la direction respective. La rotation peut par exemple être utile pour améliorer la vue lors des combats, contrôler la présence d'objets dans les recoins ou pour vérifier s'il s'agit bien de l'ombre d'un mur ou d'un pilier.

Actions de base

La touche A permet d'effectuer les actions les plus importantes durant le jeu. Si tu veux parler à quelqu'un, ouvrir ou fermer une porte ou ramasser un objet, approche le personnage et appuie sur la touche A. Elle permet en outre d'ouvrir les coffres et de lire les inscriptions.





Certains personnages sont susceptibles de te fournir de précieux renseignements. N'hésite pas à leur parler.



La touche A permet non seulement d'ouvrir les portes, mais aussi de les fermer.

Utilisation d'objets

Les facteurs de pollen et les psychiques permettent d'ouvrir les portes solides sous réserve qu'elles soient utilisées dans la fenêtre principale. Après avoir placé des objets de la botte dans la cartouche depuis le système d'équipement, tu peux les sélectionner avec la touche directionnelle et la touche Y.





Pour ouvrir une porte, appuyez le joystick vers le poillon et appuyez sur le bouton B.



Les passer-peroils et les plaques ne peuvent être utilisés qu'une seule fois, mais le joystick peut les réutiliser.



Pour ouvrir les portes secrètes, utilisez un parchemin ou le livre d'histoire.

Combat et magie

Combat

Le combat se déroule en temps réel. Le début et la fin du combat ne sont pas clairement étiquetés, sauf pour l'affrontement des monstres finaux (par exemple le Seigneur des Oubliettes).

Attaque à l'arme blanche

Appuyez sur la touche B pour porter un coup à l'arme. Tu peux viser avec le stick analogique. Si tu appuies sur la touche B sans bouger le stick analogique, tu attaques l'ennemi le plus proche.



Magie de combat

Quand tu consultes la liste des runes chez le forgeron avec les fiches R et L, tu vois les runes affichées en gras (c'est-à-dire d'usage à la mécanique correspondante). Ces runes sont les **essentiels** pour la magie de combat, tu ne peux pas les faire graver sur ton arme, mais seulement les **insérer** (par exemple, si tu sélectionnes **Boule de feu**, tu peux tirer des boules de feu en maintenant la touche B enfoncée. Le personnage apprend son **Spéc**, celle-ci commence à concentrer l'énergie et à s'éclairer. Lorsque tu entends le signal sonore, relâche la touche B pour déclencher l'attaque formée nécessaire ainsi la direction de sa, tu dois alors viser avec le stick analogique. L'utilisation de la magie de combat ne nécessite pas de pouvoirs magiques (PM).

Coups répétés

Appuyé sur les touches R et B, le personnage s'arrête et attaque automatiquement. Cette méthode de combat est très efficace contre un ennemi d'ennemi.



Magie

Apprendre une formule magique



Pour apprendre une formule magique, tu dois simplement lire les livres de magie trouvés au cours du jeu. Déplace le curseur sur le livre de magie et appuie sur la touche A. Si tu retrouves ce livre plus tard en cours de jeu, relis-le, tu apprendras alors une formule plus puissante.



Utilisation des incantations

Appuie sur la touche X dans la fenêtre principale pour afficher la liste des incantations apprises. Indique ensuite le code de l'incantation que tu veux utiliser. Appuie sur la touche X dans la fenêtre principale pour utiliser l'incantation sélectionnée. L'utilisation de la magie crée des pouvoirs magiques (PM).

• Enfoncer la touche X pour afficher la fenêtre Mage >
Sélectionner l'incantation > Utiliser la magie avec la touche X



L'incantation Parasiter
sur une créature
apparaît dans
l'interface pour lancer
les ennemis.



L'incantation Tour
est une magie
à un endroit défini

Magie locale

Les incantations 'Tornado' ou 'Foudre' s'effectuent immédiatement à l'endroit où tu es lorsque tu appuies sur la touche X. Pour utiliser ces formules ou l'incantation de Retour (une formule que tu trouveras dans la forteresse des Gobelins), appuie une ou deux fois sur la touche X (au cas où, voyez).

Magie dirigée

Lorsque tu utilises des incantations telles que 'Tour', tu dois déterminer la direction de l'attaque. Appuie d'abord sur la touche X et vas ensuite avec le stick analogique. Appuie de nouveau sur X pour déclencher l'incantation.



Quête

Au cours du jeu, le personnage explore différents lieux de Mordor et trouve divers objets utiles. Les principaux seront présentés plus tard. Il existe en outre des caches en bois et des tonneaux cachés dans des endroits dissimulés. Tu dois explorer tous les endroits !



Point de sauvegarde / Fontaine

Le cristal violet représente le point de sauvegarde. La fontaine est la source de potion de guérison. Va à la fontaine et appuie sur la touche A pour remplir tous tes flacons de poison.



Tables de pierre

Les tables de pierre peuvent contenir des explications du jeu ou encore des paroles énigmatiques (poèmes). Celles-ci sont des formules magiques permettant d'augmenter les pouvoirs du personnage et ainsi de lui faciliter la tâche (voir chapitre "Renforcement des armes magiques").





Coffres

Il existe trois types de coffres : ceux qui s'ouvrent en appuyant sur la touche A, ceux qui ne s'ouvrent qu'avec un passe-partout et ceux qu'il suffit de démolir. Une fois le coffre ouvert, ramasse l'objet en appuyant sur la touche A. Mais prudence ! Certains coffres sont piégés.



Portes scellées

Certaines portes sont scellées par des anneaux laminaux. Pour les ouvrir, tu dois utiliser un parchemin ou le livre d'histoire afin de briser les scelles. Sélectionne le parchemin ou le livre d'histoire dans la cartouche et appuie sur la touche Y. Si tu utilises un parchemin, celui-ci disparaît après utilisation, le livre d'histoire peut être réutilisé.





Créieux de Mithril

Le Mithril est représenté par des créieux bleus. Le Mithril est une ressource essentielle permettant de graver des runes magiques et de forger des armes. Il est obtenu avec du minerai de Mithril. Cliquez le piche pour l'extraire en appuyant sur la touche Y. Le piche ne peut être utilisé qu'une seule fois.



Téléporteurs

Les cercles magiques qui forment un anneau sur la place de la forteresse des Gobelins sont des téléporteurs. Répartis sur toute l'île de Narnia, ils relient différents endroits. Place-toi devant un téléporteur et appuie sur la touche A. Il s'active et s'encadre d'une lumière rouge. Entre dans le téléporteur actif pour être téléporté à la destination indiquée.





Léviers

Au cours de ta quête, tu remarqueras certainement qu'il existe des endroits avec des leviers encastrés dans le sol à l'air bizarre. Ces leviers permettent d'ouvrir des portes ou des passages. Parmi ceux-ci, il y en a qui s'activent lorsque tu déposes un poids sur ta crosse pour sortir d'un endroit, explore tout les seconds et expérimente un peu.



RENFORCER L'ARMEMENT MAGIQUE



3

2

1

Le forgeron de la forteresse des Gobelins

1, Le forgeron: Ce nain est un maître de son art. Il renforce ton armement et peut forger toutes sortes d'objets à partir de Michal. Il peut aussi faire du sur-mesure.

2, Coffres de rangement: Permettent de ranger les objets trop précieux pour être jetés et plus que tu ne veux pas porter. Le forgeron surveille ces coffres, les objets y sont en sécurité.

3, Vitrines: Permettent d'exposer des équipements précieux que tu as déposés chez le forgeron. Ces objets sont uniques et portent chacun un nom. judicieusement exploités, les différentes spécificités de ces armées peuvent te procurer des avantages décisifs.

L'armement magique

Les armes magiques comprennent arme blanche, armure, casque et bouclier. Ainsi équipé, le héros peut affronter les plus féroces adversaires. Ces objets sont fabriqués en Mithril. Pour conférer à son armement des pouvoirs magiques, il faut graver définitivement ou temporairement des runes. Mais il faut du Mithril pour pouvoir effectuer une gravure.



La fenêtre du forgeron



1. État

Indique l'état actuel de l'équipement sélectionné.

2. Runes

Indique les runes déjà gravées sur l'arme et celles qui peuvent l'être.

3. Coût

Indique la quantité de Mittal nécessaire pour la gravure.



4. **Niveau**

Indique le niveau du Matériel de l'équipement sélectionné. Indique également l'augmentation ou la diminution de la quantité de Matériel lors de la fabrication et pour la reboute de l'équipement.

5. **Matériel**

Indique la quantité de Matériel actuellement disponible.

6. **Information**

Affiche une description de l'opération sélectionnée. Tu peux aussi appuyer sur la touche X pour afficher le descriptif dans la fenêtre.

7. **Compétences du forgeron**

Le forgeron peut effectuer les six opérations suivantes :

[SELECTION] – [TRANSPORTE] – [RUNES] X
[COINER] – [LISSE (RUNES)] – [REBOUTE]

8. **Les commentaires du forgeron**

Affiche les commentaires du forgeron.



Les compétences du forgeron

SELECTION

Sélectionne l'armement magique que tu veux renforcer, c-à-d les objets que tu veux faire graver ou transformer. L'armement sélectionné peut être renforcé ou transformé sous les options RUNES et TRANSFORMER.

TRANSFORMER

Modifie la forme de l'armement magique. Les caractéristiques gravées sont conservées. Tu dois d'abord sélectionner l'objet sous SELECTION.

RUNES

Le forgeron grave des runes dans les armes et leur confère ainsi durablement de nouveaux pouvoirs.

Chaque arme magique a un nombre limité de champs permettant de graver des runes. Si l'inscription est trop longue (plus de runes que de champs disponibles), elle ne peut pas être gravée et sera affichée en gris.

Tu peux aussi insérer deux runes avant de les faire graver. Le nombre total de runes ne doit pas dépasser le nombre de champs de l'arme.

Le nombre de gravures de chaque rune est limité. Le nombre



de gravures effectuées et le nombre total sont indiqués à droite de la page. Une flèche égarée est indiquée par une croix.

COPIER

Permet de faire reproduire des objets. Le forgeron se demande la même quantité de Mithril que celle que tu as reçue à la RECHERCHE. Le forgeron peut copier les papiers-percés et les parches à visions, mais pour reproduire un objet, il faut d'abord le trouver.

LISTE RUNES

Affiche une liste de toutes les runes accumulées.

REPORTE

Les armements perdus ou volés chez le forgeron tu reçois alors la valeur en Mithril. Le forgeron assimile la forme de l'arme, forge une copie qu'il expose dans ses vitrines et peut ensuite la reproduire à volonté.

FIN

Reçois un objet.



Renforcement des équipements magiques

L'augmentation des pouvoirs des armes magiques s'effectue par la gravure de runes. La gravure confère à l'arme les pouvoirs des anciennes paroles pour l'ermite. La gravure consiste à une rune sur une arme renforce l'effet des pouvoirs.



Sélectionnez une des
personnités magiques,
enseignants et la liste
pour sur l'arme.

La gravure d'armes magiques

- 1 Sélectionnez l'arme avec **SELECTION**
- 2 Appelez les paroles anciennes avec **FLUTTS** et sélectionnez une formule avec la touche **A**. Si une autre rune est déjà sélectionnée, enlève-la avec la touche **Y** pour pouvoir marquer la rune désirée.
- 3 Appuyez sur la touche **X** pour afficher la fenêtre **GRAVURE**.
- 4 Appuyez sur la touche **A** pour effectuer la gravure!

Modifier la forme des armes magiques

Vous pouvez améliorer la vitesse de votre arme ou augmenter sa puissance de frappe. Des armes transformées augmentent les chances de survie. Utilisez les armes en fonction des adversaires, porte des bottes silencieuses et des équipements de protection efficaces. La transformation d'objets vous permet de mieux s'adapter aux différentes situations.



Déroulement de la transformation

1. Sélectionnez l'objet avec **SELECTION**.
2. Choisissez la forme dans laquelle vous le voulez faire **TRANSFORMER** l'objet.
3. Lorsque vous modifiez un équipement, vous pouvez aussi en changer le nom.
4. Indiquez un nouveau nom. L'objet est ensuite transformé.

Les runes les plus importantes

Le personnage peut apprendre les inscriptions en lisant les tables de pierre. Lorsque le nombre d'incantations atteint sa valeur maximale, il arrive que les formules évoluent et créent une nouvelle formule magique.



Armes

Les armes se divisent en deux types : les armes conférant des pouvoirs magiques et celles qui augmentent la puissance d'attaque. Rares principales pour l'arme :

FO +1 - force / DED +1 - dégâts / Talens de Gobeline
Touche de sylphides / Sainte main / Spéc. sacré

Armure

Les armures se divisent en deux catégories : la classe de protection (PAC) et l'énergie vitale (EV). De même, la résistance a un facteur décisif.

Rares principales pour l'armure :

EV +1 - énergie vitale / DEX +1 - dexoté
PRO, PR - protection / RES +1 - résistance / Corps d'acier

Casque

Les effets des runes concernent ici principalement les pouvoirs magiques (PM). Les runes protectrices qui augmentent la résistance aux sortilèges ont aussi un effet unique pour le casque.

Rares générales pour le casque :

PM +1 - point magique / INT +1 - intelligence
MAG +1 - magie / Artifices / Pouvoirs de Kurgan

Bouclier

Les notes améliorent la parade (PAR) pour bloquer des attaques et la protection d'ÉPICT pour réduire les dégâts.

Les notes principales pour le bouclier :

ENL + 1 - énergie vitale (EPIC) + 1 - protection

PAR + 1 - parade (BOL + 1) Bouclier de MARIT



LISTE

Armement

La présente liste de l'armement n'est pas exhaustive.
Sélectionner une arme dans la fenêtre d'achat et appuyer sur la touche X pour afficher les détails.

Spées

Les dégâts et la force d'impact peuvent être augmentés en prenant des niveaux fautes. L'angle et la portée ne sont pas modifiables.

- DEG Dégâts de dégâts infligés aux ennemis par un coup
- POU Coefficient d'usage. Augmente et multiplie les dégâts
- IMP Force de frappe. Détermine ou réduit l'impact
- LONG Longueur de l'arme
- MAN Manipulabilité de l'arme
- + FO Augmentation de la force
- UN / 2M Type d'usage (1 main / 2 mains)

Nom / Description / Nombre de champs / Valeur

Dégâts / Pts puissance mais très variable. C'est le mode de départ du robot magicien / 5 / 20

Sabre / Un sabre à une main de force de frappe réduite agit lentement à grande / 6 / 20

Cimeterre / Un sabre court de quasiment facile même pour les débutants. / 8 / 30

Longue épée / L'épée longue est un sabre, d'une force de frappe impressionnante. / 7 / 30

Claymore / type épée à deux mains / poids variable, idéale pour les combats en terrain plat / 7 / 1000

Escabbur Fléché / à deux mains, doctrine guerrière, armure d'un seul côté / 45 / 100

Latérale / type épée à deux mains / épée féminine pour le poids de combat / 5 / 10 / 1000

Armures

La classe de protection et la résistance peuvent être améliorées par greffe de runes. Les armures bruyantes sont vite repérées par les créatures.

PRO / Classe de protection de l'armure

RES / Résistance

+EV / Augmentation de l'endurance vitale

DEF / Défense contre les dégâts

REG / Vitesse de régénération de l'EV

+DEX / Amélioration de la dexérité

POV / Réduction mentale aux sortilèges

Nom / Descriptif / Nombre de charges / Valeur

Plaque de poitrine / Protection, faible, forme de bouclier / une armure magique / 15 / 100

Armure mal-longue / Plaque de poitrine améliorée / 10 / 150

Armure légère / Une armure à plumes légères, faible de protection / 10 / 100

7 / 140



Brigandine / Une excellente armure, malheureusement très bruyante. / 7 / 160

Armure de guerre / Une armure à plaques solide et résistante. / 9 / 180

Basilisco / Armure de chevalier légère parfaitement équilibrée. / 10 / 240

Tour de fer / Cette armure protège à tout, mais elle est extrêmement bruyante. / 10 / 400

Boucliers

La classe de protection et le poids d'une armure peuvent être améliorés par la gravure de runes. Lorsque le personnage est équipé d'une arme à deux mains, il ne peut pas porter de bouclier.

PRO Classe de protection du bouclier

PNR Poids définitif du bouclier

+ EV Augmentation de l'EV

PSY Résistance mentale aux sortilèges

Nom / Description / Nombre de champs / Valeur

Bouclier / Petit bouclier rond, forme de base du bouclier magique. / 5 / 30

Bouclier rond / Bouclier amélioré mais de force défensive réduite. / 6 / 50

Bouclierse / Bouclier de chevalier léger idéal à tous points de vue. / 7 / 100

Invulnérable / Comme l'Invulnérable, mais en vert. / 7 / 100

Grand bouclier / Bonne protection mais peu maniable. / 8 / 300

Coquille / Bouclier super maniable, capable de parades Apocryphiques. / 9 / 350

Mur de fer / Bouclier invulnérable super résilient, mais pour les parades. / 10 / 500

Casques

La classe de protection et la résistance aux sortilèges peuvent être améliorées par la gravure de runes. Ainsi, les dégâts subits en cas d'attaque de feu ou de glace sont différents selon la résistance aux sortilèges (PSY).

MAG	Puissance magique
FRD	Poids défensif du casque
+ PM	Augmentation des pouvoirs magiques
MANA	Poids et magiques condensés
PMG	Vitesse de régénération des PM
+ INT	Augmentation de l'intelligence
PSY	Résistance aux sortilèges

Nom / Descriptif / Nombre de champs / Valeur

Casque de fer / Un casque fantaisiste pour la magie, mais la protection est quasiment nulle / 10 / 20

Bol de fer / Talisman contre la magie du feu. Bonne de base d'un poids magique / 4 / 30

Surette / Talisman contre la magie de la foudre. Vitesse améliorée du bol de fer / 5 / 50

Flanaboyant / Casque de chevalier argenté, talisman contre les sortilèges / 7 / 60

Casque de l'Orbe / Casque de chevalier rose, talisman contre les sortilèges / 7 / 60

Imajjal / Talisman contre la magie de la glace. Il offre une excellente protection / 8 / 150



Truelle de fer / Offre une protection incomparable

- Nombre de champs pour les masses / nombre de symboles de masses pouvant être gravés
- Valeur : la quantité de matériel nécessaire à la fabrication.

Équipement et autres objets

Les objets et équipements ne peuvent pas être gravés.

Nom / Descriptif

Bottes

Bottes / Bottes magiques qui réduisent le bruit des pas

Bottes d'acrobates / Bottes magiques qui améliorent l'agilité et allègent le marche

Bottes de cuir / Bottes magiques d'incantées protègent contre le magie de la foudre

Bottes de fer / Augmentent la force défensive mais entravent les pas.

Cinturons

Cinturon de protection / Cinturon magique qui augmente la protection

Cinturon de gardien / Cinturon magique qui améliore le parade.

Cinturon de la vie / Cinturon magique qui augmente la valeur maximum d'VM.



Armes :

Armes du pouvoir / Armes magiques qui augmentent le score (PO)

Armes du sage / Armes magiques qui affinent l'intelligence (INT)

Armes du siège / Armes magiques qui améliorent la dextérité (DEX)

Armes de l'apprenti sorcier / Armes magiques qui augmentent le score minimum d'EN

Armes de l'apoptose / Armes magiques qui augmentent la valeur maximum des PM

Armes du chevalier / Armes magiques qui augmentent le score maximum d'ES et PO

Armes du magicien / Armes magiques qui augmentent le score minimum des PM et INT

Armes du rhino / Armes magiques qui augmentent la force défensive

Armes de feu / Armes magiques qui améliorent la résistance contre le magie de feu

Armes de glace / Armes magiques qui augmentent la résistance contre le magie de la glace

Armes offensives / Armes magiques qui augmentent la résistance contre le magie de la foudre

Armes de Valls / Armes magiques qui augmentent la résistance contre les sondages

Boucles d'oreille :

Boucles de lynx / Boucles d'oreille magiques qui améliorent la perception des bruits lointains

Boucles de Pechu / Boucles d'oreille magiques qui permettent de détecter l'origine d'un bruit



Boacles de volcar / **Boacles d'ortogis magique** qui permettent de détecter la présence de pièges au loçç.

Amulettes

Chaîne de Nektan / **Chaîne magique** qui amène logu, mais quelques complications.

Amulette de Mighnan / **Amulette magique** qui offre l'intelligence.

Amulette spiritue / **Amulette magique** qui augmente l'intelligence et diminue la force.

Talismansin affeasah / **Talismansin magique**, éliminant le poison et contre tous le maléfices.

Armures

Cape argentée / **Manteau magique** d'argentant.

Cape de feu / **Manteau magique** qui protège contre le mage de feu.

Cape de glace / **Manteau magique** qui protège contre le mage de la glace.

Cape d'acier / **Manteau magique** qui protège contre le mage de la foudre.

Cape de merluç / **Manteau magique** permettant de voler.

Autres objets

son nombre de ces objets se peuvent être utiles qu'une seule fois.
Empoigne toujours suffisamment de passe-partout et de pochet.



Neix / Descobriu

Élvor / El magen.

Llibre del rebuig / Comença l'entrenament de rebuig.

Llibre dels vents / Apprend progressivament la magia dels vents.

Llibre dels focs / Apprend progressivament la magia dels focs.

Llibre dels aires / Apprend progressivament la magia dels aires.

Llibre dels munt de les / Apprend progressivament la magia dels munt de les.

Llibre dels neus / Apprend progressivament a manipular les neus.

Llibre de la magia negra / Apprend la magia negra.

Podere

Patides / Augment l'energia vital. Diferents patides.

Glac / Augment enduriment EV de PM.

Pluente / Guia de la purificació.

Esc de fira / Enduriment de cos i fira les adversitats.

Esc de glaç / Glaç de cos i congela les adversitats.

Esc barrejat / Escut les atacs dels enemics i fira i congela.

Devil magen / Escut i fira i congela i per això un collat i escut.

Proje

Blind / Proje dins la sol, cila depose i aigua en munda, deus i becau
tous les dies a protegit.



Divers

Cristal magique / Contient des pouvoirs magiques, à rigenerer lui-même.

Passo-partout / Dual permet de passer les coffres verrouillés sans clé.

Proche / Dual permet de découvrir le Maître, Dual usage unique.

Proche-mais / Permet de ouvrir une porte scellée sans clé.

Livre d'Inaler / Permet d'ouvrir les portes scellées et peut être recouvert.

Livre de transformation / Permet de transformer des objets magiques en objets.

Utilisation du livre de transformation

Ce livre te permet de transformer tes armes magiques en objets de fonction de l'objet, mais tu dois penser d'autres objets de même genre.

Formules magiques et magie de combat

Magie de combat

Pour utiliser la magie de combat, appue sur la touche B, cette magie ne consomme pas de pouvoirs magiques.

Feu

Attaque magique par le feu. Permet de détruire un mag magique et de détruire les ennemis à proximité.

[Nom / NIV / Degrés / Temps / Points / Degrés / Description]
Fiche de feu / 7 / 100 / 30 / 0 / 0 / Déclenche un cr de Siches de feu.
Fiche de feu / 2 / 120 / 90 / 15 / 0 / Déclenche un cr de bouill de feu.
Explosion / 3 / 100 / 100 / 30 / 0 / Déclenche une grosse explosion.

Formule sacrée

Cette attaque magique effrime les zombies et les démons ennemis et régénère l'énergie vitale de tes compagnons.

[Nom / NIV / Degrés / Temps / Points / Degrés / Description]
Boules sacrées / 1 / 30 / 00 / 10 / 0 / 0 / Déclenche un cr de boules sacrées.
Lances sacrées / 2 / 30 / 00 / 20 / 0 / 0 / 0 / Déclenche un cr de lances sacrées.
Sphère sacrée / 3 / 000 / 120 / 20 / 300 / Engendre une sphère sacrée.

Foudre

Cette formule se base sur la puissance de la foudre et permet d'attaquer pratiquement tous les ennemis.

[Nom / NIV / Degrés / Temps / Points / Degrés / Description]
Batale / 1 / 120 / 100 / 30 / 0 / 0 / Déclenche un cr d'éclair.
Foudre / 2 / 100 / 100 / 10 / 100 / Utilise le poids d'énergie d'éclair.
Boules d'éclair / 3 / 80 / 120 / 0 / 100 / Déclenche des rafales d'éclair.

- * Degrés: force offensive fondamentale. Les degrés des formules sacrées se divisent en points de régénération de NIV des amis.



(doigts gauches et les points de doigts des extrémités-chaînes droit) La « Sphere sacrée » éligère, L'EV des armés qui se trouvent dans le rayon de portée.

- **Temps:** temps fondamental nécessaire à l'incantation de la formule: 30 unités = 1 seconde
- **Portée:** zone de doigts: 10 unités = 1 m
- **Durée:** durée fondamentale effective de la formule: 30 unités = 1 seconde

Magie

Pour apprendre la magie, tu dois lire les livres de magie. Plus tu lis, plus tu apprends. Par exemple, après la lecture du premier livre de la "Magie du vent", tu apprends la formule "Tourbillon", après la lecture du second livre la formule "Tornado", etc.

Nom / Niveau / Incantation / PM consommés / Dégâts / Portée / Durée / Descriptif

Vents :

Tourbillon / déclenche un vent fort qui expulse les ennemis.

Tornado / déclenche un vent plus fort.

Cyclone / déclenche un orage.

Illusions :

Paradoxe / crée deux images fausses du héros.

Esprit / invoque un esprit permettant d'explorer les alentours.

Invisible / pas vu, pas pris!

Murs :

Tour / construit un pylône de pierres.

Mur / construit un mur de pierres.

Cage / construit une cage de pierres autour d'une zone définie.

Murs de feu :

Barrère de feu / fait apparaître une barrière de flammes.

Mur de feu / fait apparaître un mur de flammes.

Cage de feu / fait apparaître une cage de flamme autour d'une zone définie.

Reconnaissances :

Reveil / permet de réveiller certains ennemis déçus.

Nic / fonctionne qu'avec peu de quêtes.

Commande / permet de réveiller des ennemis déçus, mais pas les démons.

Maître suprême / permet de réveiller pas que ceux là ennemis morts.



Sortilèges :

Pétrification / transforme les ennemis en statues

Sphère de l'Osire / fait apparaître une sphère sombre

Gas / fait apparaître un nuage de brouillard empoisonné

Atout :

Réseau / cette incantation te ramène à la forteresse des Cobéens

Comment utiliser la magie de combat

Lorsque tu detruis des statues, il se peut qu'une horde d'ennemis apparaisse subitement et t'assaille. Si tu les attaques à l'arme blanche, tu es rapidement encerclé. Par contre si tu te gives une rune de combat sur ton arme, par exemple l'Éclair, tu peux décimer les ennemis à distance. Tu peux aussi utiliser les incantations de mana à volonté.



Statistiques
Vie : 50%

Objets
Rune de combat
Rune de mana



Attention ! Les ennemis agissent sur toi librement sans participation !

EN ROUTE POUR L'AVENTURE - PART 1 : LE GUIDE

La salle d'audience - Forteresse des Gobelins

Tu aussi, pourtant censé être le plus fort de tous les héros, tu perds ta force passée. Pour redevenir le plus fort du monde et vaincre la Déesse maudite, il te faudra surmonter bien des épreuves. Après t'avoir ramené pierre les vivants, je restera un instant à tes côtés pour te guider.



N'oublie pas de prendre le
poids avant de quitter la
Salle de recrutement.

Dans la salle d'audience

Dis-moi d'abord quel est ton
nom ! Quel ? Tu l'as oublié ?

Tu as besoin d'armes dignes d'un
vrai héros. Prends cette épée
magique.



Apprends les lois de ce monde !

Tu dois à présent apprendre les lois de ce monde. Accrédite-toi dans les différentes salles et parle aux gens que tu rencontres, et surtout écoute bien les qu'ils racontent.



Pour bien débiter il faut d'abord s'informer. Il ne faut pas tout croire et y a aussi des méchants...

La quête au cimetière

Une fois sorti, cherche la forteresse des Gobelins. Explore l'abandon le cimetière, sa pourras y trouver quelque chose.

Devant le portail de la forteresse

La probabilité de réussir à entrer dans le fort par une attaque frontale est faible. Il existe certainement une autre entrée. Avec un peu de chance, le Gobelins qui habite au sud-ouest du cimetière t'aidera.





*Écrivez tous les détails que se
trouvent devant le portail*

Gagner le soutien du gardien du cimetière

Quand tu rencontreras le gardien du cimetière, essaie de tirer de lui le maximum d'informations. Après avoir reçu le parchemin du gardien du cimetière, va à la tente de la famille royale. Là, le titib de pierre t'attend à côté de la porte et apprend à utiliser le parchemin.

Traverser le passage souterrain

Le souterrain du cimetière regorge d'adversaires, mais pour quelqu'un qui veut pénétrer dans le fort, la réussite est réalisable. Le longeron est enfoncé dans le bûche: tu bois du passage. Délivre-le et donne-lui un sort. Il a lui aussi oublié le sort... Il t'aidera sûrement plus tard.





*Recevoir un message personnel
deur la forteresse!*

A l'assaut de la forteresse!

Personne a pillé nos choses précieuses! Tu dois éliminer le maître de la forteresse, le seigneur des Gobelins. Mais pour l'instant, il est encore un peu trop fort pour toi. Commence d'abord par decimer ses sujets. Lorsque tu auras pris la forteresse, je te reconstruirai ce qui s'y est passé.



*La forteresse t'appartient! Fais-en ton
quartier général!*

**ET MAINTENANT, EN AVANT
POUR LA FORET NOIRE !**

Les explications du forgeron

Comment renforcer les armes

Un bon combattant à besoin d'un bon forgeron et je suis le meilleur qui existe! Grâce à mes talents, nous modifierons vos armes magiques. L'essentiel est que l'arme soit adaptée à son style de combat. Pas question de confier dans tâche à quelqu'un d'autre!

Les coups mortels

Pour déborder des ennemis d'un seul coup, il faut absolument renforcer les armes. Je peux transformer vos armes en épée à deux mains et augmenter l'impact et les dégâts. Nous devons aussi tenir compte la maniabilité de l'arme et ses aptitudes aux attaques martiales.

Une barrière inébranlable!

La gravure de runes de protection, de résistance et de parade réduit les dégâts et accélère la régénération. En minimisant les dégâts des ennemis, tu peux mieux poursuivre le combat. Il ne faut pas non plus oublier de graver des runes de protection sur le crâne!



Utiliser la magie

Tu dois aussi améliorer tes pouvoirs magiques, de manière à pouvoir utiliser les incantations plus vite. La magie est un aide précieuse lors des combats, elle se base sur la force offensive et défensive fondamentale.

LES PLATEAUX

INCANTATIONS & SORTILÈGES

06 88 88 41 88 www.magicheaven.fr
88150 St-Jean-de-la-Rivière

ÉQUIPEMENT MAGIQUE

www.magicheaven.fr
06 88 88 41 88 www.magicheaven.fr

ÉQUIPEMENT GÉNÉRAL

www.magicheaven.fr





Devant le maître du jeu

Les dieux égyptiens ont été assimilés aux dieux grecs et romains. On a pu dire que les dieux égyptiens ont été hellénisés, mais cela n'est pas tout à fait exact. Les Grecs et Romains ont adopté les dieux égyptiens et les ont assimilés à leur propre panthéon. Les dieux égyptiens ont été assimilés aux dieux grecs et romains. Les dieux égyptiens ont été assimilés aux dieux grecs et romains.

Les dieux égyptiens ont été assimilés aux dieux grecs et romains. Les dieux égyptiens ont été assimilés aux dieux grecs et romains.

Avantons l'égypte!

Les dieux égyptiens ont été assimilés aux dieux grecs et romains. Les dieux égyptiens ont été assimilés aux dieux grecs et romains.

Les dieux égyptiens ont été assimilés aux dieux grecs et romains.



Les dieux égyptiens "en de l'été"

Les dieux égyptiens ont été assimilés aux dieux grecs et romains. Les dieux égyptiens ont été assimilés aux dieux grecs et romains.

Le maître des "papyrus"

Les dieux égyptiens ont été assimilés aux dieux grecs et romains. Les dieux égyptiens ont été assimilés aux dieux grecs et romains.

Les dieux égyptiens ont été assimilés aux dieux grecs et romains.

Les dieux égyptiens ont été assimilés aux dieux grecs et romains.



CLAUSE DE LIMITATION DE GARANTIE

Virgin Interactive garantit que, dans la mesure où le produit est normalement utilisé, il fonctionnera substantiellement en conformité avec sa documentation associative pendant une durée de quatre vingt dix jours à compter de son acquisition. En conséquence, le produit qui se révélerait non conforme dans son support vidéo son contenu devra être restitué avant l'expiration du délai de garantie à Virgin Interactive à vos frais accompagnés de la preuve d'achat et de la présente garantie à l'adresse suivante :

VIRGIN INTERACTIVE/ NCC
BP 319 000
13853 Aix en Provence cedex 3

Virgin Interactive s'engage alors à vous faire parvenir votre exemplaire ou un nouvel exemplaire conforme à sa documentation associative, étant précisé que Virgin Interactive est seule habilitée pour intervenir sur le logiciel.

A défaut de pouvoir faire parvenir votre exemplaire ou un nouvel exemplaire conforme, Virgin Interactive vous remboursera le prix payé pour l'acquisition du produit.



Exemplaire conforme ou le remboursement du prix du produit vous sera renvoyé à l'adresse que vous aurez indiquée dans votre contrat.

Dans le cas où un logiciel qui aurait été retourné à Virgin Interactive se révélerait substantiellement conforme à sa documentation, Virgin Interactive se réserve le droit de vous facturer tous les frais liés à l'envoi et à l'examen du logiciel.

CLAUSE D'EXCLUSION DE GARANTIE

A l'exception de la garantie limitée susvisée, Virgin Interactive n'accorde aucune autre garantie expresse ou implicite relative au produit. Virgin Interactive ne garantit notamment pas l'adéquation du produit à un objectif particulier autre que ludique, ni que le logiciel qui est concerné est sans bogue ou qu'il fonctionnera de manière ininterrompue, et qu'il subira pas d'usure normale.

En outre, la garantie de 90 jours susvisée ne s'applique pas s'il s'avère que le logiciel n'a pas été normalement utilisé (mauvaise utilisation, utilisation négligente ou excessive, utilisation sur des matériels non adaptés, fonctionnement de manière défectueuse)



CLAUSE D'EXCLUSION DE RESPONSABILITE

Virgin Interactive ne saurait en aucun cas être tenue pour responsable de tout préjudice indirect lié à une utilisation du produit dans les conditions non conformes (mauvaise utilisation, utilisation négligente ou excessive, utilisation sur des matériels non adaptés, fonctionnement de matériel défectueux) étant bien même Virgin Interactive a priori été avisée de l'existence des préjudices.

CLAUSE DE LIMITATION DE RESPONSABILITE

En tout état de cause, la responsabilité de Virgin Interactive en cas de dommages pour quelque cause que ce soit est expressément limitée au montant du prix d'acquisition du produit.

Les dispositions ci-dessus relatives à la garantie et à la responsabilité ne préjudicient pas aux droits qui pourraient être accordés à un acquéreur consommateur en vertu de dispositions législatives ou règlementaires impérieuses.

Le droit applicable est celui de l'Etat qu'il s'agit de

