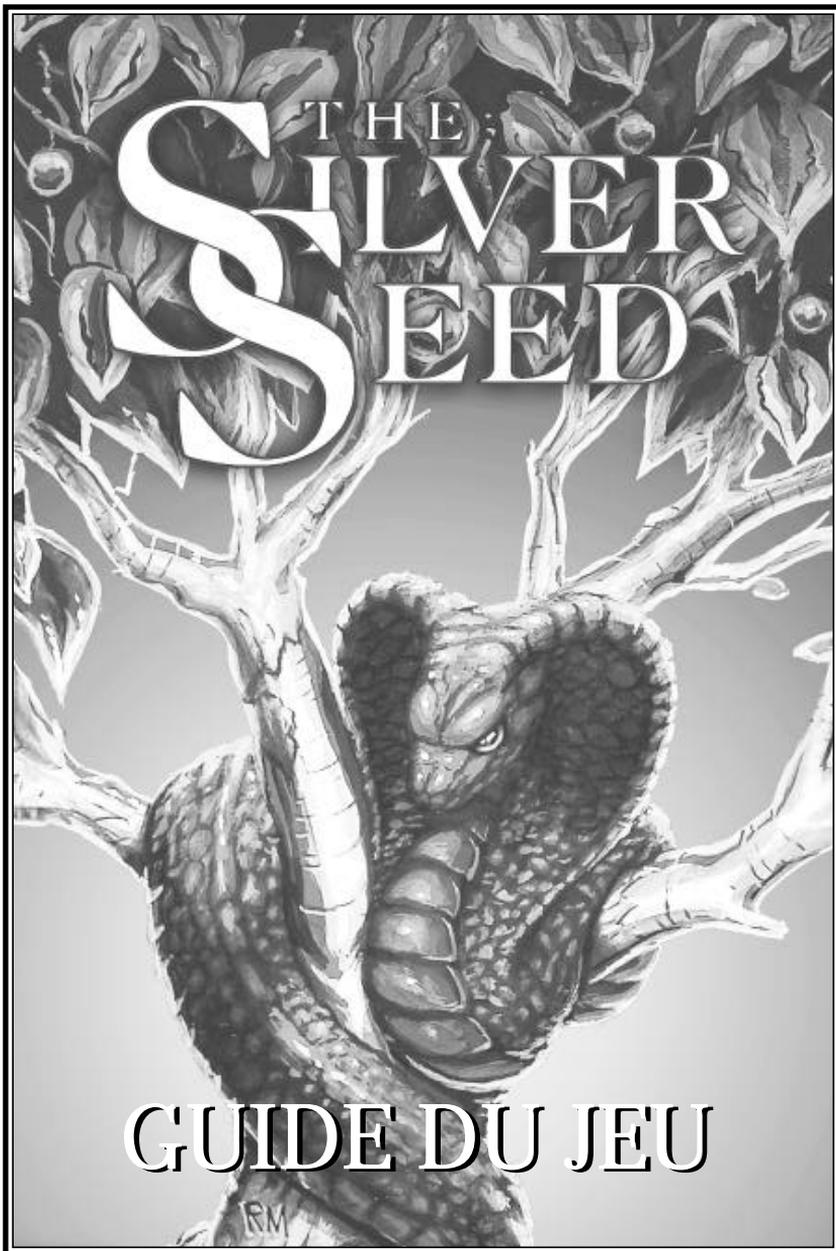


Ultima VII[®] SERPENT ISLE[™]
PART TWO

THE SILVER SEED[™]

TABLE DES MATIERES

GUIDE DU JEU	27
GARNISON	29
DARK MONKS (LES MOINES DES TENEBRES)	29
SERISS : LE DONJON DE L'ORDRE	30
SOLUTION	31
QUETE DE DEPART	31
SERISS : LE DONJON	32
LES MOINES DES TENEBRES	32
LABYRINTHE	32
L'AVANT-POSTE ABANDONNE	34
LE REPAIRE D'ARAM-DOL	36
LE DOMAINE DE SATAN	38
LES GLOBES MAGIQUES	39
LA GRAINE D'ARGENT	39
AUTRES ELEMENTS MAGIQUES	39
ELEMENTS MAGIQUES	40
TOUCHES RACCOURCI	40



Français





Notre cher et vénéré Hiérophante de l'Ordre,
C'est avec le plus grand plaisir que je viens vous présenter mon premier rapport qui fait état de mon nouveau poste de travail. Veuillez trouver joint à ma missive une carte du donjon qui vous permettra de faire connaissance avec Seriss et ses hommes. Mon arrivée fut la cause d'une grande agitation au sein de la garnison mais... je pris mes mesures. Soyez absolument certain que je maîtrise parfaitement la situation. Les guerriers doivent apprendre à obéir à mes ordres et m'accorder le respect qui me fait égard à ma position de Commander (Commandant) des Order Forces (Forces de l'Ordre) en poste. Ils découvriront en temps voulu l'importance des vertus telles la Morale et la Discipline, soyez-en assuré. Je ferai de mon mieux pour leur inculquer plus profondément ces vertus et les aiderai à résoudre leurs maux intérieurs. Je suis très honoré que mes supérieurs m'aient accordé leur confiance en m'élisant à cette place. C'est avec la plus grande perfection que je remplirai les tâches qui me sont confiées et répondrai de mon mieux à toutes vos attentes - comme toujours et ad aeternam.

Mes considérations les plus respectueuses et dévouées.

I sstanar





GARNISON

Ce commandement ne comprend que trois Order warriors (guerriers de l'Ordre). La plus grande partie du travail étant effectuée par des automates, les guerriers humains sont plutôt oisifs au donjon. Ils sont tous impatients de recevoir des nouvelles de la bataille qui se déroule au front. En tant que nouveau Commandant à ce poste, je représente leur unique source d'information. Pour briser la monotonie de leur vies quotidiennes, ils restent généralement dans leurs chambres à inventer de nouvelles futilités.

Je dois cependant avouer qu'ils forment une bonne équipe.

Tsandar est désormais le Subcommander (Sous-Commandant) de cet avant-poste. Ma venue semble l'avoir contrarié et rendu quelque peu jaloux. J'ai bien peur qu'il me tienne responsable de sa rétrogradation. Lorsque je ne suis pas là, il parle souvent de son ancien commandant, Ardiniss, avec beaucoup d'éloges. Je m'attends à quelques problèmes avec ce guerrier.

Elissa est le Mage (mage) de cet avant-poste ; elle est de même rang que Tsandar. Elle voudrait posséder l'immortalité des Order Automaton (automates de l'Ordre). J'ai l'impression qu'elle m'admire. Lorsque le moment sera venu, elle vaudra peut-être la peine de faire l'ultime sacrifice.

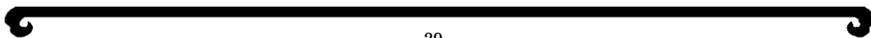
Surok is the Healer (guérisseur) de l'équipe. Il est plus âgé que ses compagnons et semble las de la discipline qui lui est demandée. J'ai bien peur que le fait d'avoir vu mourir ses amis au cours de ces dernières années - années certes difficiles - l'ait rendu quelque peu aigri. Il n'a pas l'air très à l'aise en ma présence, ce qui est probablement dû à mon aspect. J'espère pouvoir d'ici peu lui inculquer de nouveau le sens du devoir.

DARK MONKS (LES MOINES DES TENEBRES)

Au sein de Seriss, il m'arrive d'entendre des conversations entre les guerriers. Ils mentionnent souvent les noms de trois sorcières, membres des Dark Monks (Moines des ténèbres) : Rieya, Solaria et Drusilla. D'après ce que j'ai pu comprendre, ces moines possèdent un très grand pouvoir.

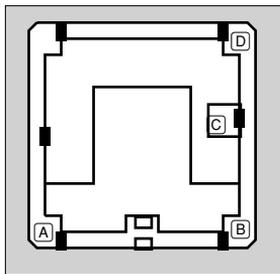
Ils n'aiment pas beaucoup les Order Forces (Forces de l'Ordre) car ils ne croient qu'en leurs propres prophéties. Ces moines radotent sans arrêt qu'ils vont détruire le "Pawn of Prophecy." ("Gage de la prophétie"). Ils s'attendent à ce que leur victime parvienne à nous en utilisant les pouvoirs de l'Amulet of Balance (Amulette de l'équilibre). Je ne sais pas si je dois me fier à leurs radotages. Je ne pense pas qu'ils parlent de notre héro, le Champion of Balance (Champion de l'équilibre). S'il vient ici un jour, je lui remettrai l'Key Ring (Anneau de clés) magique comme tu me l'as ordonné, ô Calithiss, notre vénéré Hiérophante de l'Ordre.

Les trois moines ne s'en sont pas pris au donjon pour l'instant ; c'est pourquoi je veux bien les autoriser à rester dans la région. Bien que je ne leur fasse aucunement confiance, nous avons signé un pacte : chacun d'entre eux est autorisé à rester à l'entrée d'un donjon, du moment qu'il repousse les intrus qui cherchent à s'infiltrer dans Seriss. Je ne suis pas ici depuis assez longtemps pour prétendre bien les connaître, mais j'ai bien l'intention de regrouper davantage de renseignements à leur sujet pour le prochain rapport que je vous ferais parvenir.



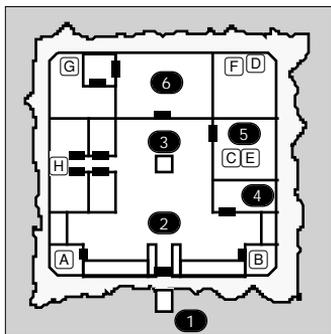


SERISS : LE DONJON DE L'ORDRE



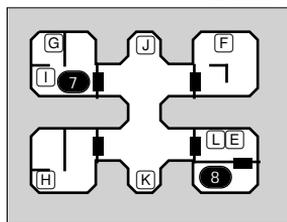
Parapet

Ground Level

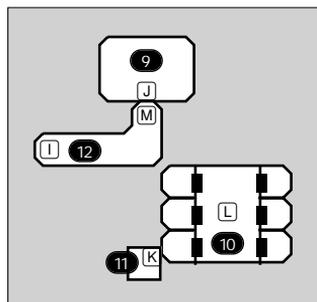


- 1) Pont-Levis
- 2) Cour
- 3) Porte du serpent
- 4) Forge
- 5) Casernes
- 6) Grand couloir
- 7) Laboratoire
- 8) Armurerie
- 9) Bibliothèque
- 10) Prison
- 11) Chemin de retour jusqu'au repaire d'Aram-Dol
- 12) Chemin menant au précipice
- 13) Précipice avec pont-levis

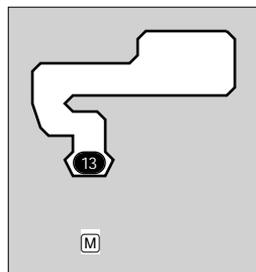
Level 1



Level 2



Level 3



Remarque : sur cette carte et sur toutes les autres, à l'exception du labyrinthe, les lettres situées dans des cases aux coins arrondis (A, B, C etc...) représentent les deux extrémités d'une cage d'escalier. Sur la carte du donjon, par exemple, A indique une cage d'escalier qui monte du rez-de-chaussée à un coin du parapet.

Le donjon est entouré de dangereux cachots. Certains d'entre eux faisaient autrefois partie du donjon et sont retrouvés à l'état d'abandon où nous les connaissons aujourd'hui. Les autres cachots appartenaient aux Forces of Chaos (Forces du Chaos).

On dit que de terribles créatures errent dans ces endroits...





SOLUTION

Utilisez les titres pour trouver la section du passage que vous recherchez. Si ne souhaitez avoir qu'un indice vague et énigmatique, lisez uniquement la phrase d'introduction en gras. Pour plus de détails, lisez le reste de la section. Le matériel entre parenthèses à la fin de la section vous apporte des informations intéressantes qui ne servent pas obligatoirement à résoudre ce jeu.

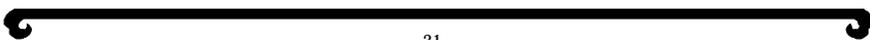
ATTENTION

La lecture de cette section vous livre tous les “trucs” importants et peut vous priver du plaisir de résoudre le jeu vous-même. Consultez-la *uniquement* si vous souhaitez de l'aide pour avancer dans le jeu !

Français

QUETE DE DEPART

Vous devez obtenir quatre Magic Orbs (Globes magiques) pour acquérir la Graine d'argent et empêcher la destruction de Serpent Isle. (Pour plus d'informations, consultez la section Globes magiques et relevez les régions spécifiques de la solution.)





SERISS : LE DONJON

Trouvez Isstanar et parlez-lui.

Demandez-lui l'Key Ring (Anneau de clés). Chaque couloir qui sort du donjon représente une quête et chacune d'entre elles vous permet d'acquérir une arme ou un élément magique. Vous trouvez les entrées en explorant la ville ou en parlant aux guerriers. Surok le guerrier vous ressuscite si vous mourrez pendant le jeu. Il vous aidera autant que possible. (Isstanar a échangé son corps pour celui d'un automate. Il réclame une obéissance totale de la part de ses subalternes).

LES MOINES DES TENEBRES

Ne croyez pas un mot de ce que les Moines des ténèbres vous racontent.

Les trois Dark Monks (Moines des ténèbres) sont des sorcières au pouvoir maléfique qui croient qu'elles doivent vous détruire sitôt après votre arrivée. A chaque entrée de donjon, elles vous donnent des conseils. Mais seule Drusilla est digne de votre confiance. Vous devez tuer les Moines des ténèbres au cours de l'affrontement final uniquement.

Vous trouvez une clé sur chaque Moine. Ces clés ouvrent les portes qui conduisent à la clairière où vous devez planter la Graine d'argent. (Les sorcières ne s'entendent pas ensemble).



LABYRINTHE

Les fromages, les chats et - bien évidemment - les cadavres sont les points les plus importants que vous devez obtenir.

Vous pouvez faire confiance à Drusilla et aux informations qu'elle vous donne. C'est le seul moine qui ne vous ment pas. Vos compagnons refusent d'entrer dans le labyrinthe et, lorsque vous y pénétrez, tous les éléments de votre inventaire disparaissent jusqu'à ce que vous le quittiez de nouveau. A l'intérieur du labyrinthe, vous pouvez trouver des fromages sur des cadavres. Trouvez Yurel, le monstre du Chaos. Il détient le Purple Orb (Globe pourpre) et est prêt à l'échanger contre du fromage. Le Helm of Light (Casque de lumière) se trouve sur le corps d'Issik. Une fois sorti du labyrinthe, vous êtes en droit de réclamer votre inventaire. (Cet endroit a été conçu à l'origine pour entreposer les trésors de l'Ordre).

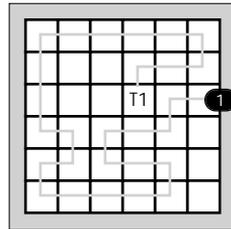




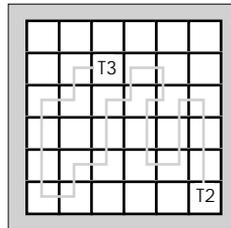
Labyrinthe

- 1) Entrée
- 2) Cadavre
- 3) Chambre de Yurel
- 4) Issik, l'architecte mort
- 5) Sortie
- T Bloc téléporteur

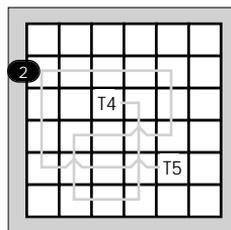
Maze 1



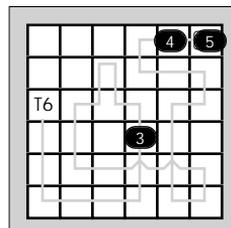
Maze 2



Maze 3



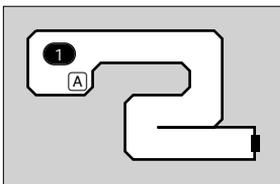
Maze 4





L'AVANT-POSTE ABANDONNE

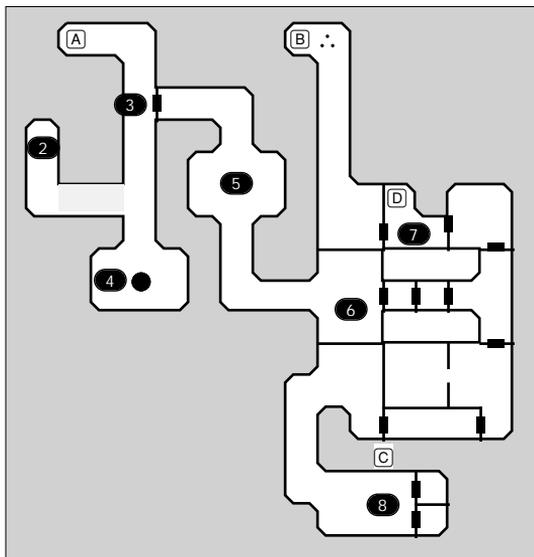
Explorez la région et cherchez des éléments utiles sur les cadavres.



Level 1

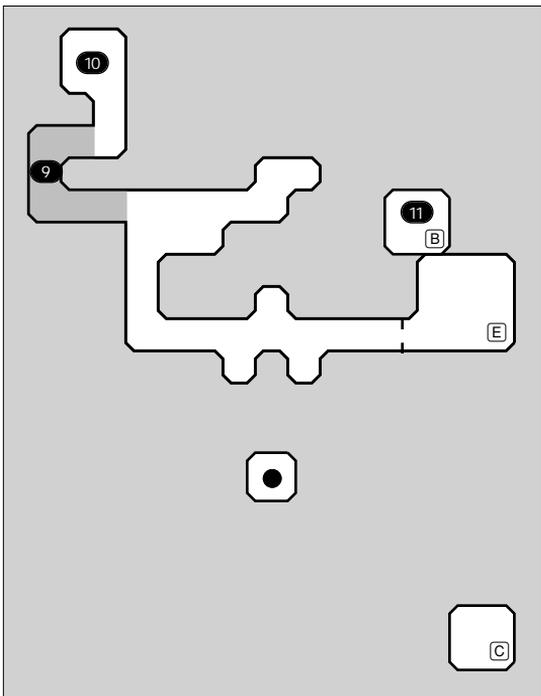
Si vous n'arrivez pas à ouvrir certaines portes, qui sont en fait illusoires, n'abandonnez pas : vous pouvez passer au travers.

Vous pouvez déplacer les mur magnétiques (5) en appuyant sur trois boutons dans l'ordre suivant : en haut à droite, en haut à gauche et bas à gauche (selon l'orientation de la carte).



Level 2

Level 3



Fouillez les corps pour récupérer des provisions de toutes sortes qui puissent s'avérer utiles. Placez le Fouet lumineux sur la plate-forme (7) pour descendre les escaliers. Une fois que vous avez descendu les escaliers E, passez la porte, tuez l'armure vivante, puis appuyez sur les plaques des alcoves dans l'ordre inverse : troisième, deuxième et première. (Les plaques doivent retrouver leur place originale pour pouvoir déjouer le piège : la première en haut, la deuxième en bas et la troisième en haut). Ainsi, vous vous débarrassez des champs de sommeil qui mènent au Red Orb (Globe rouge) (9).

Dans la chambre de torture (8), trouvez un passage secret (à



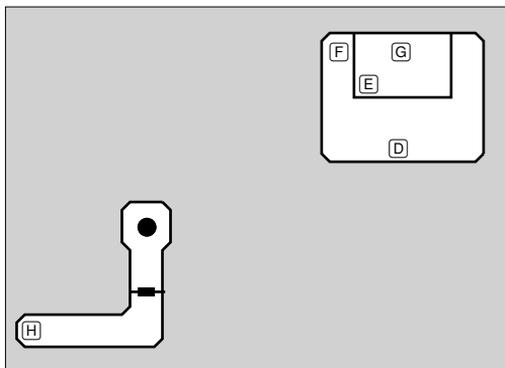


l'intérieur de la salle des pals en fer) ainsi qu'un parchemin magique (dans la cellule située à l'extrême-gauche). Le passage secret conduit à plusieurs barils de poudre, qui vous seront utiles pour vous frayer un chemin jusqu'aux escaliers B. Si vous lisez le parchemin magique hors des murs magnétiques au bas du puits, vous détruisez ces murs magnétiques. Un rouleau de corde se trouve sur le corps en (10). Utilisez cette corde sur le puits de cuivre pour vous permettre de descendre tout en bas, récitez le message du parchemin magique (8) devant les murs magnétiques, puis descendez les escaliers en H. Battez les esprits de glace et munissez-vous de la Belt of Strength (Ceinture de force) située près de la pile de trésors.

(Loriel a fabriqué cette ceinture pour son mari à partir de tresses des Géants et lui a jeté un sort pour munir son propriétaire d'une force incroyable).

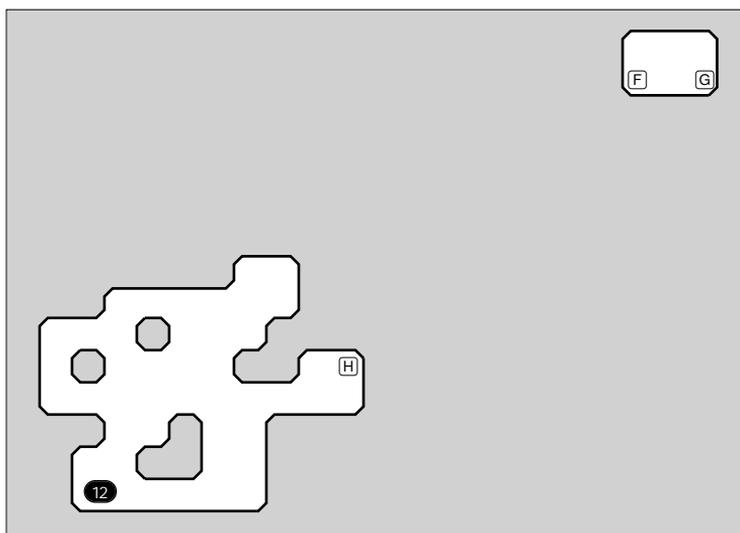
Avant-poste abandonné

- 1) Entrée
- 2) Levier pour ouvrir la porte secrète (3)
- 3) Porte secrète
- 4) Puits de cuivre
- 5) Murs magnétiques et boutons
- 6) Cadavres
- 7) Escaliers menant au quatrième étage
- 8) Chambre de torture
- 9) Champs de sommeil
- 10) Globe rouge
- 11) Cadavre
- 12) Pile de trésors



Level 4

Level 5





LE REPAIRE D'ARAM-DOL

Soyez prêt à beaucoup vous battre. Recherchez les murs illusoires et les passages, puis lisez les plaques avec attention. Résolvez les énigmes à levier pour continuer.

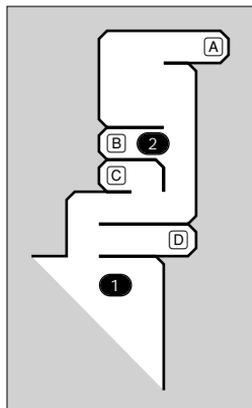
Vous n'avez pas besoin de tuer Draxinar (le dragon). En fait, il est préférable de ne pas le tuer car il vous donne des indices et des informations.

Après vous être téléporté jusqu'à (6), la clé cachée derrière un piédestal peut ouvrir la porte qui mène à l'escalier L.

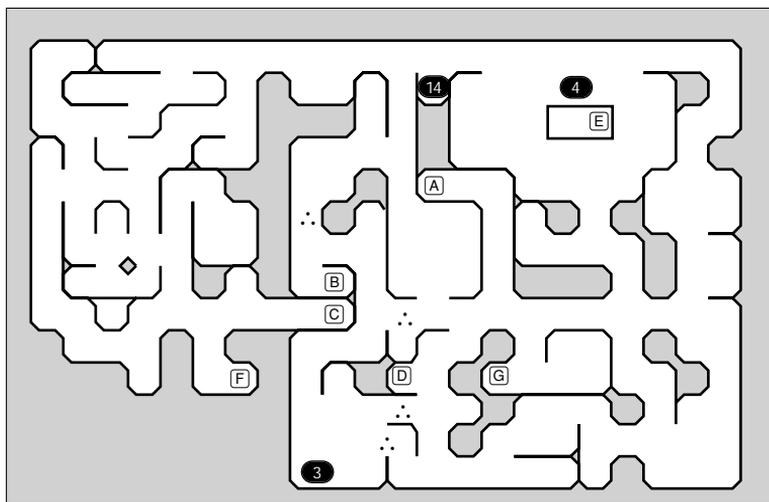
Le repaire d'Aram-Dol

- 1) Entrée
- 2) Escaliers menant au repaire de Draxinar
- 3) Repaire de Draxinar
- 4) Caverne principale des Arachnées
- 5) Téléportation vers (6)
- 6) Téléportation de (5)
- 7) Chambres à leviers
- 8) Cryptes
- 9) Passages en boucle
- 10) Squelette de dragon
- 11) Couloir
- 12) Chambre d'Aram-Dol
- 13) Chambre aux trésors

Level 1



Level 2





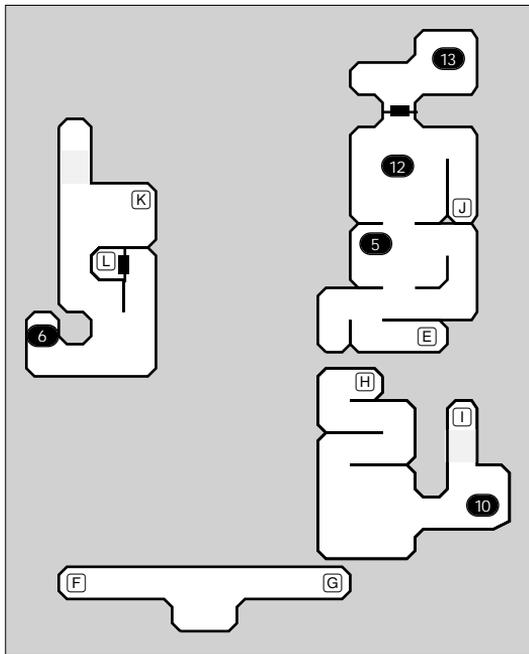
Cet escalier descend vers un levier que vous devez tirer pour ouvrir la porte secrète en (9). (Cette porte secrète ne renferme rien d'intéressant).

Vous devez traverser plusieurs chambres de suite avec des leviers (7). A l'intérieur de la première chambre se trouve la légende runique : "Devinez juste ou mourez !" Au premier jeu de trois leviers ("Abaissez-en deux"), ne tirez que le deuxième. Au deuxième, ("Avec trois, vous obtenez huit"), tirez les leviers 1, 2 et 5. Au troisième jeu de sept leviers ("Abaissez-en quatre pour obtenir douze"), tirez les leviers 1, 2, 3 et 6. Le long du couloir (11), vous devez allumer le bouton de chaque pièce. Après avoir allumé les dix boutons, il vous faut tirer le levier en cuivre pour que la porte située au bout du couloir s'ouvre.

Détruisez Aram-Dol. Retirez la clé qui se trouve sur son cadavre pour ouvrir la chambre

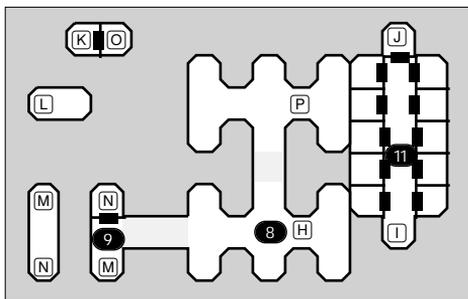
aux trésors. Vous y trouverez les Gloves of Karas the Quick (Gants de Karas le Rapide), Erinon's Axe (la Hache d'Erinon) et le Blue Orb (Globe bleu).

Level 3

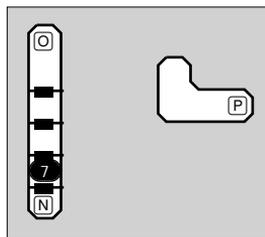


Français

Level 4



Level 5



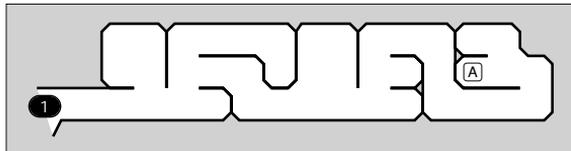


LE DOMAINE DE SATAN

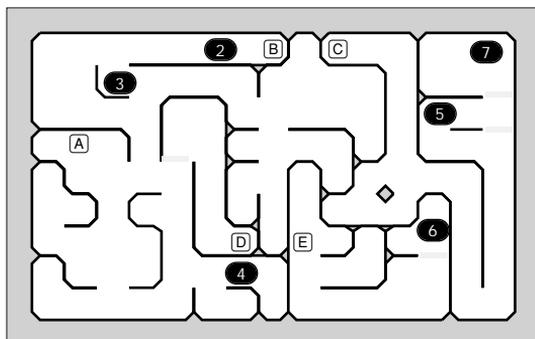
Ne vous fiez pas à l'apparence de ce donjon. Ne faites pas confiance à Satan.

Quoique Satan vous dise, rappelez-vous qu'il ne le dit que dans son propre intérêt. C'est là que se trouvent cachées la Ring of Shal (Bague de Shal) et le Golden Orb (Globe rouge).

Vous pouvez éviter les scies circulaires, mais ce n'est pas facile (2). Evitez le raccouci (3). Il est attirant mais il est parsemé de champs de sommeil. Les coffres que vous trouvez dans ce donjon sont généralement vides mais ils peuvent vous être d'une grande aide car ils explosent. Utilisez-les, par exemple, contre les Cyclopes. Certains passages paraissent impossibles à traverser. Faites attention à tout ce qui vous entoure. Gardez un œil sur les murs illusoire. Les pièges à tirs (11) ne vous blesseront pas si vous continuez à marcher.



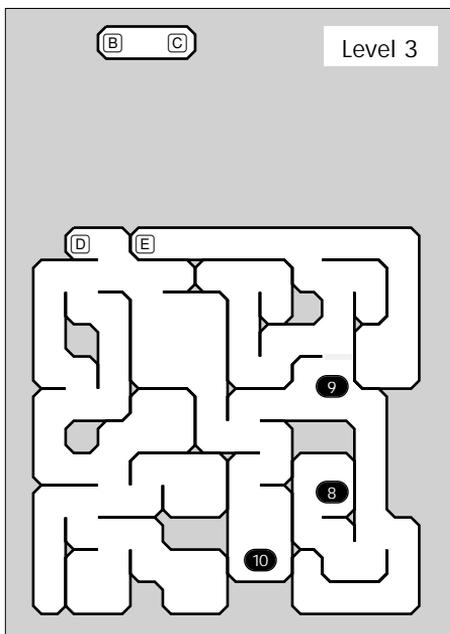
Level 1



(Vous ne metrez pas longtemps à découvrir la vraie identité de Satan : il s'agit de Shal). Level 2

Le domaine de Satan

- 1) Entrée
- 2) Couloir de scies circulaires
- 3) Raccourci (dangereux)
- 4) Coffres explosifs
- 5) Couloir infranchissable
- 6) Bague de Shal (sous les débris)
- 7) Chambre de Satan
- 8) Contemplateurs
- 9) Pièges à tirs
- 10) Globe doré



Level 3





LES GLOBES MAGIQUES

Vous devez obtenir quatre Magic Orbs (Globes magiques) pendant le jeu pour acquérir la Graine d'argent et empêcher la destruction de Serpent Isle.

Les Orbs (Globes) possèdent des couleurs différentes : rouge, bleu, pourpre et doré.

Chaque cachot contient un globe. Le globe pourpre est situé dans le labyrinthe. Vous trouverez le Globe bleu dans le repaire d'Aram-Dol, le rouge dans l'avant-poste abandonné du donjon et le doré dans le domaine de Satan.

LA GRAINE D'ARGENT

Commencez par vous procurer tous les éléments magiques. Utilisez les Globes pour ouvrir la cave.

Vous devez posséder les quatre Globes magiques pour obtenir la Graine d'argent. Trouvez la cave grâce à la Graine d'argent située sous le Donjon (en bas des escaliers de laboratoire, sous la barrique de vin) (I) jusqu'à (13). Vous pouvez déplacer la barrique de vin en appuyant sur le bouton placé derrière un chandelier en J). Placez un Globe sur chacun des piédestals pour ouvrir la cave. Emparez-vous de la Graine d'argent. Combattez les Moines des ténèbres lorsqu'ils apparaissent. Récupérez les clés sur les corps des Moines des ténèbres. Vous arrivez dans une clairière. Le Moine Karnax apparaît pour vous aider. Plantez-y la Graine d'argent et regardez grandir l'Tree of Balance (Arbre de l'équilibre). Vous pouvez repartir en traversant le tunnel qui vous reconduit jusqu'au donjon de l'Ordre.

AUTRES ELEMENTS MAGIQUES

Voir Références (verso) pour plus de détails sur l'utilisation de ces éléments.

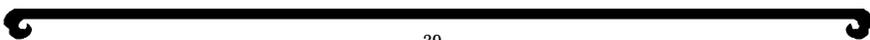
Key Ring (L'Anneau de clés). Isstanar vous remet l'anneau de clés une fois que vous lui avez parlé.

Gloves of Karas the Quick (Les gants de Karas le Rapide) et la Erinon's Axe (hache d'Erinon). Ils sont très puissants mais... vous ne les aurez pas facilement ! Trouvez-les dans la chambre aux trésors d'Aram-Dol.

Le présent de Loriel : The Belt of Strength (la Ceinture de force). Vous la trouvez en (9) dans l'avant-poste abandonné.

Helm of Light (Le Casque de lumière). Il se trouve sur l'architecte mort, dans la quatrième zone de Labyrinthe.

Ring of Shal (La bague de Shal). Elle se trouve cachée sous une pile de débris, en (6), dans le domaine de Satan.





Elements magiques

Voici une courte description de tous les nouveaux éléments inclus dans *The Silver Seed*, accompagné de quelques brèves remarques sur leur utilisation. Vous pouvez acquérir ces aides puissantes en résolvant les quêtes. Reportez-vous à la solution si vous avez besoin d'aide pour les trouver.

Key Ring (L'Anneau de clés) Une fois en possession de l'Anneau de clés, chaque nouvelle clé que vous ajoutez s'y attache automatiquement (vous pouvez également Utiliser une clé en la plaçant sur l'Anneau des clés pour l'ajouter à celui-ci).

Vous laissez la clé disparaître et... vous ne pouvez plus la rechercher dans votre stock. Ne le perdez pas : vous ne le retrouverez jamais, ni lui, ni les clés qui se trouvent dessus. Pour savoir comment utiliser la anneau de clés, reportez-vous à la section Touches raccourci (ci-dessus).

Helm of Light (Le Casque de lumière) Il vous apporte une source de lumière permanente car vous n'avez pas besoin de porter une torche en même temps. Ainsi, vos mains sont libres de transporter des armes et des boucliers. Il possède la même Valeur de défense qu'un casque magique (4). Portez-le de la même façon que vous porteriez un casque normal.

Belt of Strength (La Ceinture de force) Elle augmente votre force de dix points. Portez-la comme une ceinture normale. (Assurez-vous que le créneau réservé à la ceinture soit ouvert avant d'essayer de la mettre).

Ring of Shal (La Bague de Shal) Elle vous munit de réactifs illimités contre les sorts jetés. Glissez-la à votre doigt comme une bague normale, et vous n'avez plus besoin de ramasser réactifs pour vos sorts. Vous êtes le seul à pouvoir l'utiliser.

Gloves of Karas the Quick (Les gants de Karas le Rapide) Ces gants augmentent votre habilité de dix points. Ils possèdent la même Valeur de Défense que des gantelets magiques (3).

Assurez-vous que vous ne portez pas déjà d'autres gants ou gantelets avant de les enfiler.

Erinon's Axe (La hache d'Erinon) Cette arme puissante augmente votre habilité au combat de dix points. Elle peut gagner jusqu'à 20 points en détruisant et sa portée est de 4. (Vous ne pouvez pas la lancer). La hache se place automatiquement dans votre main droite si vous celle-ci est libre.

Orbs (Les Globes) Les Globes ne vous sont pas utiles au-delà de la quête de la Graine d'argent.

Silver Seed (La Graine d'argent) Vous devez planter la Graine d'argent sur un site sacré. C'est elle qui fera pousser l'*Tree of Balance* (Arbre de l'équilibre). Cet arbre peut empêcher la destruction de *Serpent Isle*.

Touches Raccourci

Grâce à *Silver Seed*, vous disposez de plusieurs nouvelles touches raccourci que vous pouvez utiliser à la fois dans ce module et dans tout *Serpent Isle*. Ces touches vous font gagner du temps pendant le jeu parce que vous passez moins de temps à gérer votre stock. Un certain nombre de procédures fréquentes et nécessaires pour jouer ne sont plus maintenant que l'affaire d'une simple touche. Remarque : les raccourcis de *Serpent Isle* et toutes les autres fonctions restent les mêmes.





Vérifier l'heure Si vous possédez une montre gousset, vous pouvez toujours regarder l'heure en appuyant sur la touche W de votre clavier.

Vous nourrir et nourrir votre équipe Pour vous nourrir et/ou nourrir les membres de votre équipe, appuyez sur F et cliquez sur la personne affamée à l'aide de votre souris. Elle se nourrit jusqu'à ce qu'elle n'ait plus faim. (Cela suppose qu'une personne de votre équipe transporte de la nourriture. En appuyant sur F, vous ne créez pas de la nourriture mais vous distribuez celle qui est disponible).

Utilisation des clés Si vous possédez l'Anneau de clés magique, vous n'avez plus besoin de chercher vos clés. Appuyez sur K pour faire apparaître des réticules. Cliquez sur les réticules d'un élément fermé et il s'ouvre... s'il s'agit de la bonne clé. (Une fois que vous ajoutez une clé à cette bague, vous ne pouvez pas la retirer mais ne vous inquiétez pas, vous n'aurez pas besoin de le faire). Les portes fermées magiquement nécessitent encore un sort.

Serrures à ramasser Si vous possédez un jeu de serrures à ramasser dans votre inventaire, appuyez sur P dès que vous souhaitez ramasser une serrure.

