



En début de partie, vous êtes transféré jusque sur CRYSTAL 5. Vous ne pouvez donc retourner sur terre qu'après l'accomplissement de votre mission.

Au premier affichage du menu cherchez à déterminer votre personnalité (P) 10 caractéristiques de base définissent votre personnage- 5 psychiques et 5 physiques. A chacune d'elles est associée une valeur comprise entre 4 et 24, qui indique la valeur du personnage dans chaque domaine. Par exemple un personnage peut être doté d'une force située entre les indices 4 et 24; avec 4 il est particulièrement faible, avec 24 il dispose d'une force colossale. Des combinaisons de ces caractéristiques permettent de calculer de multiples aptitudes auxquelles votre personnage devra faire appel lors de son aventure. Par exemple pour crocheter une serrure il vous faudra perception, adaptation et intelligence.

#### Vos 10 caractéristiques principales :

1 perception : mesure l'acuité perceptuelle, les qualités sensorielles du personnage : vue, ouïe, odorat, goût et toucher.

2 réflexes : temps de réaction musculaire

3 force : puissance purement musculaire ou capacité de combativité

4 vitalité : résistance physique-la valeur en vitalité est comptée en point de vie.

\* point de vie supérieur à 20 : vitalité exceptionnelle

\* point de vie = 4 ou 5 : personnage très fragile

\* si le score tombe à 0 c'est la mort.

5 adaptation : physiologique au milieu dans lequel le personnage évolue

6 intelligence : capacité de comprendre, d'associer et d'interpréter des indices.

7 décision : rapidité d'esprit, capacité à décider et agir.

8 volonté : peut être définie comme la force psychique, la motivation pour réussir la mission

9 équilibre : santé psychique. Si supérieur à 20 : exceptionnellement équilibré. Si 4 ou 5 : débile mental.

10 communication : capacité de communiquer, de prendre contact, d'expliquer et d'être compris.

2 caractéristiques supplémentaires interviennent : ( notées elles aussi de 4 à 24 )

apparence : beauté et harmonie de votre physique

réputation : note globale attribuée par l'opinion publique.

Toutes ces caractéristiques sont évidemment améliorées ou diminuées au cours du jeu. ( à vous de découvrir comment )

Examinez ensuite les actions que vous pouvez faire ( A ), sachant que vous pourrez accomplir plusieurs actions dans un même tour. Et les exécuter dans l'ordre qui vous plait.

par exemple en premier vous pouvez fouiller la pièce où vous vous trouvez ( 30 ) pour y découvrir d'éventuels indices, ou pour préciser des informations que vous avez déjà, puis analyser son atmosphère ( 14 ), et vous rendre dans la pièce voisine, situez la ( 32 pour nord par exemple ) puis avant d'y entrer vous pouvez regarder à droite et à gauche ( 2 ) puis y avancer arme pointée devant ( 7 ) etc... Lorsque toutes les actions sont entrées demandez le retour à l'action ( R ) pour savoir ce qu'il s'y passe et ce que vous voyez.

Bien entendu, vous n'êtes pas obligé de vous livrer à tant d'actions. Vous pouvez juste indiquer la direction de la porte où vous voulez entrer. Et puis adienne que pourra, si vous tombez nez à nez avec un vampire qui vous saute dessus alors que vous aviez les mains dans les poches et que vous fumiez une cigarette avec un walkman sur la tête et les yeux dans le vague!!! A l'inverse vous pouvez redoubler de prudence et rentrer dans une salle en y regardant d'abord devant (1) puis à droite et à gauche (2), en haut (3), et au sol (4), en y avançant arme le long du corps (6) pour ne pas effrayer d'éventuels survivants etc...

Dernière précision : si vous désirez retourner dans la pièce d'où vous venez ( pour retrouver un indice ou simplement pour vous mettre à l'abri ) introduisez le N° 8 ou 9 ou faites comme s'il s'agissait d'une porte pareille aux autres et recommencez la procédure...

Pour crocheter une serrure ou pour la faire exploser, vous devez entrer le N° de l'action (26) ou (27) puis situer la porte que vous voulez ouvrir.

BONNE CHANCE ...