

## LES COMMANDES

Les commandes dont la liste est présentée ici, sont accessibles en tapant simplement la première lettre (ou symbole) de leur dénomination (sauf, bien sur, pour les touches flèches)

Les touches flèches	Changer de direction lors du déplacement sur la carte.
.+vite, -vite	Modifier la vitesse (tapez + ou -)
Fouiner	S'arrêter et regarder autour de soi (tapez F lorsque vous êtes sur la carte)
Déguerpir	Quitter un lieu et reprendre la recherche sur la carte (tapez D)
Piquer	Prendre un objet (tapez P)
Larguer	Laisser un objet (tapez L)
Vadrouillier	Aller plus loin dans la visite d'un lieu et notamment dans la visite des carcasses de voitures (tapez V)
Castagner	Combattre certains personnages ou monstres
Inventaire	Afficher la liste des objets que vous avez (tapez I lorsque vous êtes sur la carte)
Garder	Garder un objet (tapez G)

## LA MALEDICTION DE THAAR

La Malédiction de Thaar est un jeu d'aventure vous, le héros de cette étrange histoire, recherchez la sirène Sapho dont vous avez libéré l'âme dans "Poseidon"

Vous disposez pour cela d'une carte des sous-sols d'une inquiétante ville en ruine dans laquelle vous vous êtes mystérieusement retrouvé à la fin de l'aventure précédente. Sur l'écran, votre position est représenté par un gros point lumineux. Le plan détaillé de la ville et de son sous-sol se trouve dans les pages suivantes.

### Les conseils des auteurs.

1- La carte vous indique des zones du sous-sol (symbolisé par une couleur différente) où vous trouverez des éléments qui peuvent être utiles pour la suite de l'aventure. N'hésitez pas à fouiner (tapez F) et à prendre (tapez P) les objets que vous rencontrerez. Attention, certains de ces objets sont indispensables pour obtenir des informations auprès des individus que vous croiserez sur votre route.

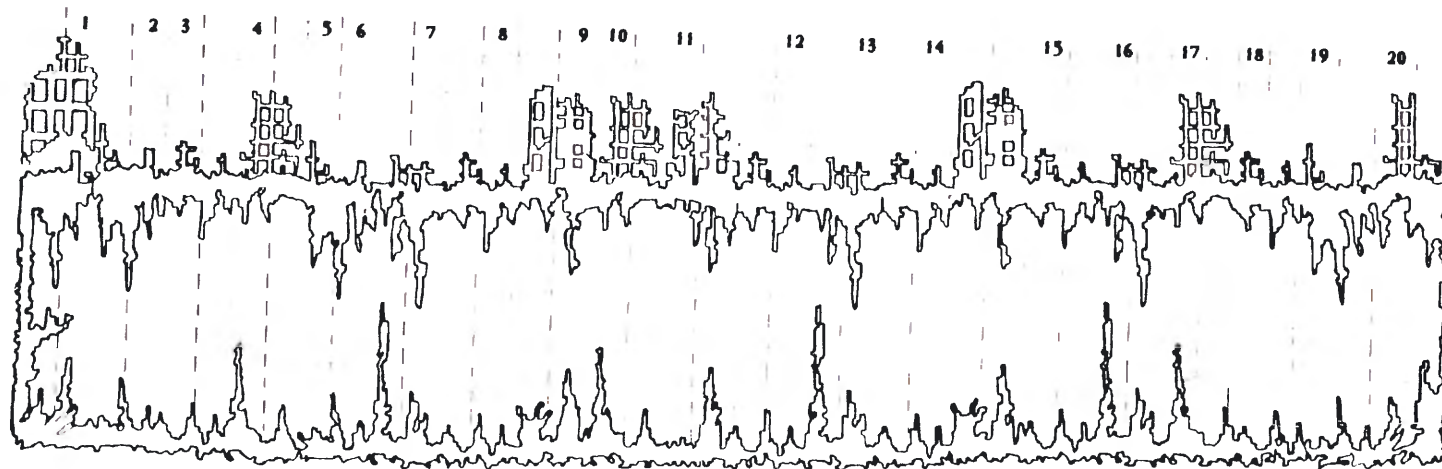
2- Visitez les villes: d'étranges créatures de la nuit vous donneront des indications très intéressantes, si, bien sur, vous possédez l'objet qu'ils désirent.

3- A chaque rencontre, essayez de laisser un objet qui peut intéresser votre interlocuteur, ou combattez-le. Le combat peut être victorieux si vous possédez l'arme ou l'objet adéquat.

4- Tentez de décoder les messages qui vous sont fournis. Le nombre entre parenthèses vous indique la profondeur du lieu dans lequel vous devez vous rendre, et le décodage du message vous indique au-dessous de quelle "station" se trouve ce lieu.

5- Ne vous découragez pas. La solution existe, vous ne serez pas déçu!

.....BONNE CHANCE !!!



Les stations:

- |                           |                  |                |
|---------------------------|------------------|----------------|
| 1- Franklin Roosevelt     | 8- Palais Royal  | 15- Bolivar    |
| 2- La Motte-Piquet        | 9- Montgallet    | 16- Pigalle    |
| 3- Marcel Sembat          | 10- Raspail      | 17- Blanche    |
| 4- Bastille               | 11- Parmentier   | 18- La Fourche |
| 5- Marcadet- Poissonniers | 12- Mirabeau     | 19- Trocadéro  |
| 6- Voltaire               | 13- Crimée       | 20- Sentier    |
| 7- Anvers                 | 14- Ménilmontant |                |