

CE RÊVE n'est pas le vôtre ; c'est celui du Dragon.
Apaisez son sommeil, rompez ces chaînes d'entrave, trouvez la sortie de son antre. Fuyez et vous serez sauvés. Ou mourez.

COMMENCER L'AVENTURE

Vous êtes dans l'obscurité.
Il y a quelque chose qui respire, en bas, dans les profondeurs. Le peu de lumière qui tombe, du haut d'un escalier, semble vous indiquer où vous devez aller.
Issue : M ...
Vous remarquez une pancarte.

>lire pancarte
Vous parvenez à déchiffrer, malgré la faible luminosité, le message griffonné à la craie :
« Il est dangereux de se déplacer dans le noir, vous pourriez vous blesser. »

>i
Vous avez une note.

>lire note
L'écriture, hâtive et maladroite, n'est pas lisible dans cette demi-obscurité.

>m
Vous gravissez les nombreuses marches de pierre, irrémédiablement attiré par la lumière naissante.

Vous êtes ...

Où êtes-vous ? « Vous êtes dans l'obscurité. »
La première phrase de texte, affichée à l'écran, vous permet de vous situer spatialement dans le jeu. Elle est suivie d'un paragraphe qui décrit le lieu et certains éléments qu'il contient. Vous ne pouvez pas interagir directement avec le contenu de ce premier paragraphe.

Où pouvez-vous aller ? « Issue : M ... »
L'indicateur de direction *Issue*, vous indique qu'il vous est possible de monter (M) vers un autre lieu. Les points de suspension vous signalent la présence de directions potentiellement accessibles, mais masquées par l'obscurité.

Avec quoi, ou qui, pouvez-vous interagir ? « une pancarte »
L'indicateur *Vous remarquez*, vous indique les noms – êtres ou objets –, avec lesquels vous pouvez interagir.

Que transportez-vous avec vous ?
Votre inventaire contient la listes des objets que vous transportez avec vous durant votre aventure, et avec lesquels vous pouvez, à tout moment, interagir.

VOTRE GUIDE POUR JOUER AU SOMMEIL DU DRAGON

Ce sont les mots, le moteur de votre aventure. Saisis au clavier, certains verbes vous permettront d'agir et de progresser dans l'histoire – l'aventure.

Explorez. Déplacez-vous, d'un lieu à un autre, en suivant l'indicateur de direction *Issue(s)* : N (nord), S (sud), E (est), O (ouest), M (monter), D (descendre)
Des points de suspension peuvent vous signaler la présence de directions masquées par l'obscurité, que vous pouvez, au risque de vous blesser, emprunter.

Utilisez le verbe *aller* pour vous déplacer sur, ou dans un objet.
>aller dans l'arbre (ou grimper dans l'arbre)

Ré-affichez, à tout moment, la description complète de votre environnement en tapant la commande l ou r (équivalente à regarder).

Examinez. Tapez x, suivi du nom de l'être ou de l'objet, sur lequel vous souhaitez obtenir des informations complémentaires.

Interagissez. Vos commandes, saisies au clavier, doivent consister en de phrases courtes, précises et sans ponctuation. Un verbe doit toujours être suivi d'un nom (à l'exception des directions et des commandes). Ce nom peut-être précédé ou suivi, si nécessaire, d'un adjectif. Les articles et les prépositions sont ignorés. Un pronom se réfère toujours à la dernière commande saisie.

>x dragon	(examiner le dragon)
>lui parler	(parler au dragon)
>ouvrir coffre ombre	(ouvrir le coffre d'ombre)

Consultez votre inventaire. La commande i, affiche les objets que vous transportez et avec lesquels vous pouvez interagir.

Cartographiez. Dessinez le plan des lieux que vous avez parcourus.

Sauvegardez. Vous pourrez, en certains lieux, sauvegarder votre partie en cours.

Vous mourrez. Vous aurez l'occasion de mourir à plusieurs reprises. Vos points de vie (PdV) sont consultables en tapant la commande *score*.

Ne vous découragez pas. Consultez l'aide et les instructions de jeu, ainsi que la table de vocabulaire, pour mener à bien votre quête et sortir victorieux de cette aventure.

TABLE DE VOCABULAIRE*

DIRECTIONS	donner	attendre	COMMANDES	PRONOMS
nord, n	poser	écouter	inventaire, i	le, la, les, l'
sud, s	insérer	sentir	score	lui, leur
est, e	lancer	NOMS	aide	ARTICLES
ouest, o	mettre	boîte	instructions	le, la, les, l'
monter, m	enlever	cadenas	vocabulaire	un, une, des
descendre, d	remplir	charbon	verbes	au, aux, du
VERBES	vider	clé	noms	PRÉPOSITIONS
regarder, l, r	manger	coffre(s)	charger	à, de, d', en
examiner, x	boire	dragon	sauvegarder	avec, sur sous,
lire	ouvrir	fissure	quitter	dans
fouiller	fermer	gants	ADJECTIFS av.	par, vers
aller	pousser	gisant	paire	
monter	tirer	jeton	ADJECTIFS ap.	
descendre		médaille	bois	
entrer	allumer	mélodie	consève	
sortir	éteindre	note	ensanglanté	
grimper	casser	ocarina	lumière	
sauter	couper	pancarte	mort	
parler	creuser	peinture	ombre	
répondre	brûler	pieu	résine	
montrer	nettoyer	poignard	ADVERBES	
attaquer	régler	porte	oui	
embrasser	tourner	rat	non	
réveiller	appuyer	ronces		
prendre	attacher	sang		
		torche		

SYNONYMES

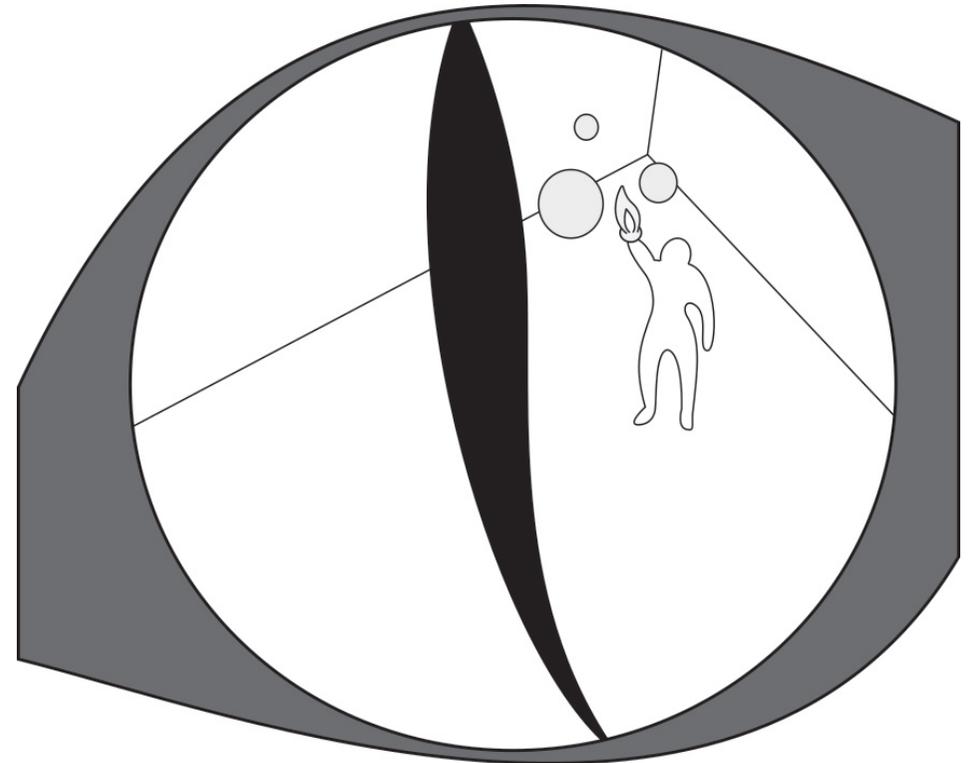
aller : entrer, passer
attaquer : tuer
casser : briser
enlever : quitter
lancer : jeter

nettoyer : effacer
répondre : dire

(*) Les verbes doivent être suivis d'un nom, à l'exception des directions et des commandes. Les noms peuvent être précédés ou suivis d'un adjectif. Les articles et les prépositions, présents dans la saisie, sont ignorés.

L E

S O M M E I L



D U

D R A G O N