

CRIOUE, CRAQUE, CADOUÉ

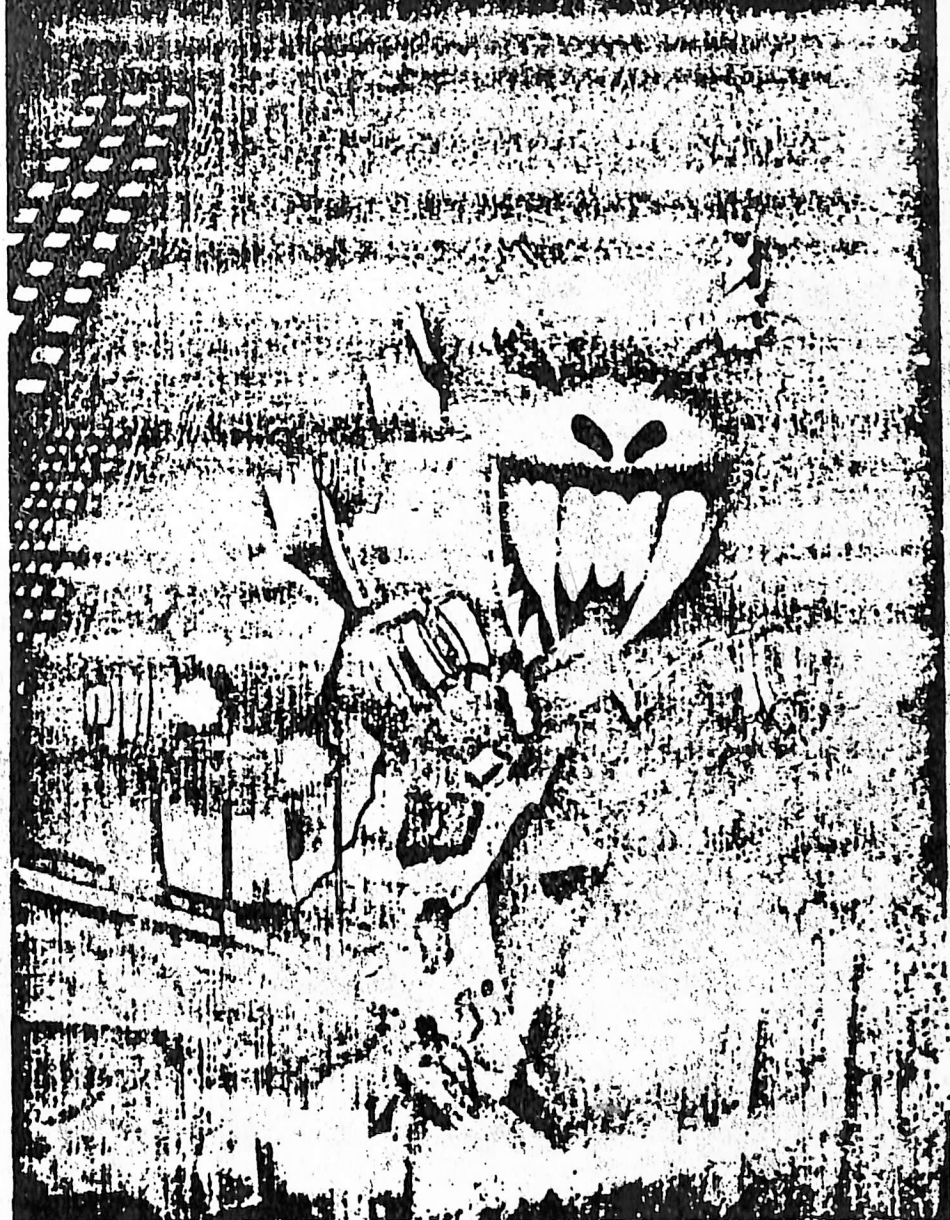


Table des matières

LES MONSTRES ET LEUR FONCTIONNEMENT	5
GOSHILLA	6
KRAKEN	8
ARACHNIS	10
LE BAVEUX	12
MECANO	14
MANTRA	16
AU COMMENCEMENT	19
AVANT DE PRENDRE LE DÉPART	19
LES SIGNES DE VIE	20
LES MONSTRES	22
Les créatures existantes	22
Pour créer votre propre monstre	23
Objectifs et pointage	27
LES VILLES	29
LES SCÉNARIOS	38
COMMENT JOUER	41
TOUT EST À PORTÉE DE LA VUE	41
Cendres et poussière	41
Eux !	43
Votre monstre et vous	44
SUIVRE SA NATURE	46
Liste complète des actions monstrueuses	47
Passer aux actes	48
La force brutale	52
Les résidus	54
Le bruit et la fureur	55
Les nourritures spirituelles	57
Les monstres et le sexe	60
TOUT A UNE FIN	61
DE RERUM NATURAE	61
LA FIN DES FAIMS ?	61

Crique, Craque, Croque !

Pour jouer avec les monstres du cinéma

Lâchez la bête qui sommeille en vous ! Broyez et hurlez, craquez et croquez, fraisez et massacrez, déchiquetez et dilacérez ! Lutte contre le fléau urbain et la croissance des populations, ramenez la civilisation cinquante ans en arrière — sans quitter votre fauteuil.

Crique, Craque, Croque ! vous donne l'occasion de faire revivre tous les monstres du cinéma. Mais cette fois-ci, c'est vous qui faites le scénario, qui dirigez l'action, et qui serez la vedette — la véritable vedette — le monstre. N'importe quel monstre. Tous les monstres.

Soyez Goshilla, l'amphibien géant ; laissez derrière vous une traînée corrosive de produits radioactifs, pendant que vous glissez hors de l'eau pour vous introduire dans une métropole qui ne se doute absolument de rien. Écrasez les villes sous vos pieds, atomisez les hélicoptères en vol.

Émergez, comme Kraken, des profondeurs enténébrées, et, à l'aide de vos terribles tentacules, mettez en pièces d'immenses ponts suspendus. Ravitaillez-vous sur les autoroutes, et rafiez votre nourriture sur les quais.

À l'instar d'Arachnis, saccagez une ville et foncez sur les habitants paralysés par la peur. Bloquez les routes avec vos toiles, et fuyez par votre réseau souterrain de tunnels, là où même les chars d'assaut n'osent s'aventurer.

Ou bien, tel le difforme, l'irrésistible Baveux, sortez tout suintant des égouts et avalez tout ce que vous trouvez sur votre passage. Pulvérisez les gratte-ciel et paralysez leurs habitants. Laissez une traînée de bave qui s'enflammera en un mur de feu.

Devenez le robot Mécano et fixez le paysage dans votre cerveau de silicone. Atomisez l'artillerie! Neutralisez la Garde Nationale! Anéantissez tout avec votre étrange arsenal d'armes cosmiques!

Ou encore, élevez-vous dans les airs comme la puissante Mantra, attrapez au vol votre diner et, par votre cri ultrasonique, anéantissez toute opposition. Vous incendiez la ville de votre haleine brûlante, puis vous planez au-dessus des ruines fumantes!

Défoulez votre agressivité sur la cité de votre choix. Pulvérisez le Pentagone; faites s'écrouler le monument de Washington; nourrissez-vous des membres du Congrès (chacun son tour!). Si vous aimez les grands festins, allez vous rassasier dans New York: mangez sur l'Empire State Building, ou prenez votre petit déjeuner au-dessus de chez Tiffany. Gagnez le coeur de San Francisco en allant vous repaître dans la rue Market, ou en faisant bombance sur le pont du Golden Gate; pendant que vous y êtes, essayez donc de mettre le feu à Berkeley, d'effacer Oakland ou d'atomiser Alameda. Et il reste toujours le port de Tokyo...

Avec un choix aussi varié: quatre villes, cinq objectifs, six monstres (sans compter la possibilité de jouer les Frankenstein et de créer votre propre créature, si vous pouvez utiliser la version sur disquette), vous en avez pour des années à Cliquer et à Croquer... jusqu'à ce que la civilisation Craque d'elle-même, sans l'aide de votre monstre préféré.

CRÉDITS

CONCEPTION DU JEU: Jon Freeman et J.W. Connelley

PROGRAMMES: J.W. Connelley

Version APPLE par Michael Farren; graphiques de
Toni Thompson

MANUEL DE MONSTRUOSITÉ: Jon Freeman

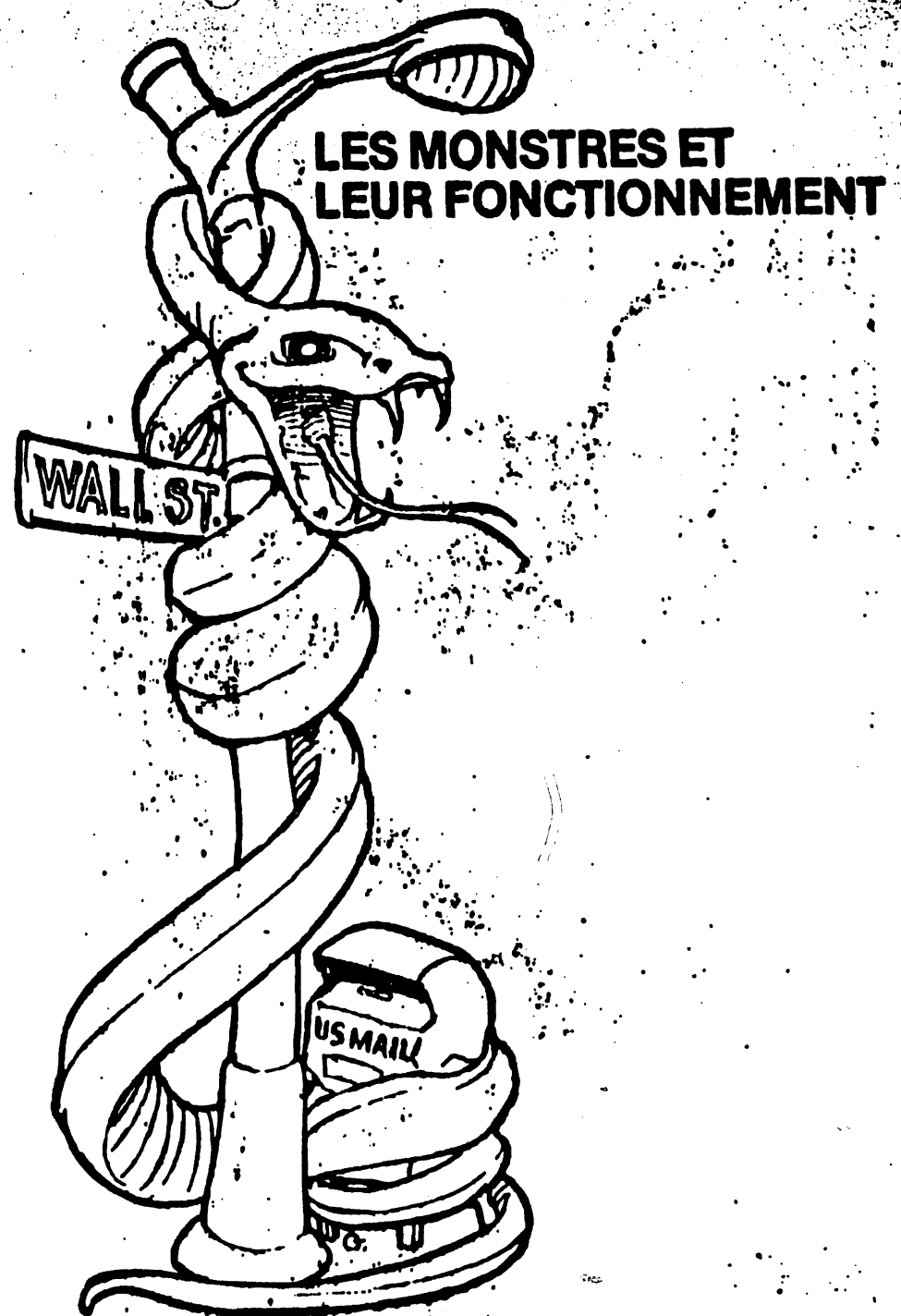
TRAVAIL D'ART: George Barr

VÉRIFICATION DU JEU: Ted Arkin, Bernie DeKoven, Jeff Johnson,
Alex Kloian, Elizabeth Kloian, Kim Krutilla,
John Kusters, Joyce Lane, Victoria Lee-
Morrow, Marc Lubert, Troy Nokes, Tony
Sabado, Rik Wilson

Traduction de l'anglais: Andrée Yanacopoulo

Copyright © 1981, Automated Simulations, Inc.

Copyright © 1982, Sogiciel, éditeur Inc. pour la version française



KRAKEN

Certains disent que la faute en est à la radioactivité échappée de contenants soi-disant hermétiquement scellés et enterrés près des îles Farallon. D'autres font remarquer que les expériences menées par la marine américaine sur la guerre bactériologique, au cours de la Guerre Froide, pourraient bien avoir consisté, entre autres, à libérer une espèce spéciale de germes au large de San Francisco « pour étudier les effets de la dispersion ».

Combien de temps Kraken resta-t-il dans les profondeurs, à manger et à se développer? On ne peut que spéculer sur cette question. La première fois que son existence fut signalée, ce fut dans cet élargissement de la baie entre Oakland et San Francisco: un marin polonais, à bord du pétrolier libérien *Kumquat*, vit ce qui lui sembla être un arbre gigantesque et sans feuille surgir de la mer.

Avant qu'on ait pu traduire son avertissement, deux voitures et un groupe de touristes de Keokuk, Iowa, avaient été arrachés de l'amarquage. Le temps que soit digérée cette nouvelle (comme le fut, hélas, le groupe de touristes), Kraken — dont on avait nettement vu que ce n'était pas un arbre, mais un poulpe GÉANT — avait avancé vers le nord: à l'heure de pointe, il fit un sort aux embouteillages du pont d'Oakland en balançant les autos dans la mer avec ses tentacules. Non content d'avoir réussi là où nombre d'urbanistes et de tenants du transport en commun avaient échoué, le monstre se mit à démanteler la structure métallique, morceau par morceau.

Au milieu de l'émoi et de l'agitation qui régnaient à la base navale de l'île au Trésor, un groupe de militants pour les droits des homosexuels tentait de se faire une idée des préférences sexuelles du monstre, avant de décider de quel côté du conflit ils se rangeraient.

En tant que Kraken, ce qui vous limite le plus vient du simple fait que vous ne pouvez pas sortir de l'eau. Vous pouvez atomiser un grand nombre d'édifices à partir d'un carré de la côte, mais cela ne fera que vous donner faim. C'est pour cette raison que vous devez vous servir de vos forces — qui sont grandes — pour Croquer tout ce qui est à votre portée.

Votre spécialité, bien entendu, ce sont les ponts; mais ils représentent aussi votre source de ravitaillement qui est votre préoccupation numéro un. C'est la faim seule qui vous maintient près des ponts et des autoroutes de la côte.

Si vous êtes sérieusement blessé, vous pouvez vous retirer au milieu du fleuve ou de la baie, et récupérer — à condition de garder votre faim sous contrôle. Si vous restez dans des eaux désertes jusqu'à ce que la faim vous presse, vous deviendrez féroce — peut-être même fou furieux —, avant de pouvoir trouver de quoi vous rassasier.

Évitez à tout prix le Savant Fou; il est beaucoup plus dangereux à lui seul que tous les militaires réunis.

Commande	Résultat
R Droite	Tourner à droite (90°)
L Gauche	Tourner à gauche (90°)
H Tête	Tourner la tête à gauche (droite) de 30° (pour A)
N Néant	Ne rien faire (sauter à la fin du tour)
M Avancer	Avancer d'un (1) carré
D Descendre (plonger)	Descendre et avancer sous la surface (jusqu'à cinq (5) espaces)
	Nord
	Est
	Sud
	Ouest
	En haut (vers la surface)
G Empoigner	Empoigner l'unité humaine dans le carré devant vous
F Manger	Manger l'unité dans vos tentacules
C Craquer	Démolir le bâtiment (pont) dans le carré devant vous
D Anéantir	Déchiqueter les unités (bâtiments) dans votre carré
T Tentacules	Agiter vos tentacules pour attaquer l'unité directement derrière vous
R Paralyser	Faire perdre un tour aux unités proches
A Atomiser	Attaquer les bâtiments et/ou les unités avec le rayon de la mort
Q Quitter	Arrêter le jeu (provisoirement ou définitivement)
# Nombre (de points)	Vérifier votre pointage actuel

NOTE:
Kraken ne peut se mouvoir sur la terre ferme.

ARACHNIS

Tout le monde connaît aujourd'hui l'histoire de cette expérience qui devait mal finir: une innocente araignée absorba une dose non prévue de radiation et, sur le point de mourir, mordit un jeune et studieux garçon; celui-ci atteignit la gloire (à défaut de la fortune) en grim pant le long des murs et en adoptant d'autres comportements tout aussi bizarres.

Mais qu'en est-il de l'autre moitié de l'histoire? De la pauvre et rayonnante araignée? Morte, dites-vous? Comment le savez-vous? Faut-on faire confiance à quelqu'un qui porte des pyjamas excentriques, qui vit avec sa tante et s'accroche au plafond? Et puis, est-ce qu'il a vérifié le pouls de l'arachnide? Écoutez les battements de son cœur? Bien sûr que non.

À vrai dire, la malheureuse petite victime de cette expérience débridée ne dépassa point. Elle était simplement en état de choc. Lorsqu'elle se remit de son état comateux, son corps se mit à grandir aussi rapidement que son goût de chair humaine — bien qu'on ne puisse dire exactement s'il faut y voir l'effet des rayons gamma ou celui des autres doses que lui administra l'ex-étudiant.

Au début, l'infortunée arachnide étouffa ses étranges impulsions et se nourrit de rongeurs et de cancrelats — ce qui, à Manhattan, ne pose pas de problème. Le moment décisif survint lorsqu'elle décida qu'une équipe de basket-ball ne pourrait qu'être transportée de joie à l'idée d'avoir un joueur de centre de deux mètres vingt. Hélas, les Clics la refusèrent; elle avait bien la taille requise, c'était une vraie enfant des rues, mais elle ne connaissait rien aux dix-neuf façons de manier le ballon.

Alors son cœur cria vengeance: la folle furieuse s'empara d'elle et Arachnis se mit à malmenier les passants, voler les autos et mettre le feu aux bâtisses. Mais il fallut du temps avant qu'on remarque qu'il se passait de drôles de choses à New York.

Comme Arachnis (et comme Mantra), vous manquez de la force qui fait les véritables Craqueurs; pour détruire un édifice, il vous faut le feu. Essayez d'allumer vos incendies de façon que le vent fasse se propager les flammes vers les autres immeubles. Utilisez vos toiles d'araignée pour ralentir les poursuites et piéger les civils qui fuient les bâtiments menacés.

Ne laissez pas votre faim devenir incontrôlable. Vous êtes assez rapide pour attraper beaucoup de nourriture et un peu de paralysie ne fera pas de mal, non plus.

Vous pouvez éviter l'attaque ou passer au-dessous des flammes en vous enfonçant sous la terre, mais vous serez vulnérable pendant le premier tour que vous utiliserez pour creuser.

Commande	Résultat
R Droite	Tourner à droite (90°)
L Gauche	Tourner à gauche (90°)
H Tête	Tourner la tête à gauche (droite) de 30° (pour Z et B)
N Néant	Ne rien faire (sauter à la fin du tour)
M Avancer	Avancer d'un (1) carré
J Sauter	Sauter deux (2) carrés en avant (sur ou par-dessus les bâtiments)
D Descendre (creuser)	Descendre et avancer sous la surface (jusqu'à cinq (5) espaces)
	Nord
	Est
	Sud
	Ouest
	En haut (vers la surface)
G Empoigner	Empoigner l'unité humaine dans le carré devant vous
E Manger	Manger l'unité dans votre mandibule (patte)
C Craquer	Démolir le bâtiment (pont) dans le carré devant vous
W Toile	Tisser une toile pour obstruer votre carré (pont, route ou parc seulement)
P Paralyser	Faire perdre un tour aux unités proches
Z Zigouiller	Attaquer (avec votre rayon) les unités volantes à partir du sol
B Cracher le feu	Mettre le feu aux unités et/ou aux bâtiments auxquels vous faites face
Q Quitter	Arrêter le jeu (provisoirement ou définitivement)
# Nombre (de points)	Vérifier votre pointage actuel

NOTE:
Arachnis a une commande C (Craquer) plutôt faible parce que son corps manque de vigueur.

LE BAVEUX

Que le Baveux soit né à Washington, cela n'avait rien de fatal, c'est donc, à coup sûr, une heureuse coïncidence. Où aurait-il pu trouver milleu plus sympathique sinon au cœur même d'un tel gaspillage bureaucratique ? Où aurait-il pu trouver une source aussi sûre de chaleur (sinon de lumière) sinon dans l'ambiance fiévreuse des discours politiques ?

Comme tous les monstres il avait d'abord été petit et il manquait de l'intelligence la plus élémentaire, comme celle, disons, de la moyenne des agents fédéraux. Au commencement, il était incapable de distinguer sa personne de son environnement — les autres non plus d'ailleurs. Comme le monstre qui lui avait donné le jour, le Baveux se nourrissait des gens qui l'entouraient; peu à peu, il se fabriqua une vie à lui, une pseudo-vie, pleine d'insouciance. Plus il grandissait en taille et en force, plus son appétit se creusait.

Lorsque sa boulimie insatiable le fit enfin sortir au grand jour, des flammes destructrices s'allumèrent sur son passage, car il avait acquis le pouvoir de raser les édifices et de saccager le paysage. Détruire n'était pas, chez lui, l'effet d'une volonté, mais le sous-produit de sa maladresse et de son besoin insurmontable de manger et de grandir.

C'est alors qu'il put se différencier de son parent le bureaucrate; mais cette différence se limitait au fait que tout le monde fuyait sa présence en hurlant car on savait qu'il était un monstre.

Comme le Baveux, vous avez ce don unique de mettre le feu à n'importe quoi — automatiquement — juste en bavant dessus. Puisque vous devez faire Craquer les édifices avant de pouvoir vous en prendre à eux — même s'ils sont peu élevés —, il est souvent préférable de laisser dans les rues une traînée de feu, du côté où les bâtiments sont exposés au vent, et d'attendre que le feu se propage.

D'autre part, le fait que vous n'avez pas de carapace vous rend particulièrement vulnérable à un grand déploiement de chars d'assaut et d'artillerie, qui ne tarderont pas à se manifester si vous restez trop longtemps au même endroit. Vous n'avez pas d'armes à longue portée: vous devez soit vous jeter dans le corps à corps avec l'ennemi, soit le maintenir aux abois avec des murs de feu. Cachez-vous donc derrière les édifices, ou entourez-vous de flammes pour pouvoir fuir par le sous-sol.

Puisque vous n'avez ni devant ni derrière, vous pouvez vous « retourner » instantanément. Ceci, ajouté à votre pouvoir paralysant, vous donne une certaine facilité pour vous emparer de la nourriture; vous pouvez vous régénérer assez vite pour supporter quelques blessures, tant qu'il n'y a pas trop d'unités occupées à vous tirer dessus toutes à la fois.

Commande	Résultat
R Droite	Tourner à droite (90°)
L Gauche	Tourner à gauche (90°)
N Néant	Ne rien faire (sauter à la fin du tour)
M Avancer	Avancer d'un (1) carré
D Descendre (creuser)	Descendre et avancer sous la surface (jusqu'à cinq (5) espaces)
	Nord
	Est
	Sud
	Ouest
	En haut (vers la surface)
G Empoigner	Empoigner l'unité humaine dans le carré devant vous
E Manger	Manger l'unité dans votre pseudopode (patte)
C Craquer	Démolir le bâtiment (pont) dans le carré devant vous
P Paralyser	Faire perdre un tour aux unités proches
O Anéantir	Détruire les unités (bâtiments) dans votre carré
I Immoler	Mettre le feu aux unités et bâtiments alentour (mais à vous aussi, du même coup)
Q Quitter	Arrêter le jeu (provisoirement ou définitivement)
# Nombre (de points)	Vérifier votre pointage actuel

NOTE:

La traînée visqueuse que laisse le Baveux s'enflamme lorsqu'elle est exposée à l'air libre; rien (pas même le Baveux) ne peut traverser les flammes, excepté le Savant Fou. Le Baveux se régénère très vite.

MÉCANO

Mécano regardait autour de lui. Ou étaient donc ces fameux bâtiments qu'il était censé détruire, ces symboles significatifs des autochtones — l'obélisque, l'énorme tore à cinq côtés, la balise blanche, les voutes dorées ? Il n'y avait rien en vue, si ce n'était quelques routes, deux ponts, de l'eau, quelques petits édifices tout à fait insignifiants et les habitudes formes de vie irrationnelles des indigènes.

C'était bien une idée de Krell...

Il consulta sa boussole interne et examina les cartes programmées de la région. Il découvrit alors, pas loin vers le sud-ouest, l'énorme tore, le Pentagramme — appelez-le Pentagone. C'était l'endroit idéal pour com-

mencer.

Mais d'abord, sa vision au laser accrocha un véhicule qui s'éloignait à toute vitesse. Son rayon destructeur miroita et lança un éclair, manquant l'auto d'une distance d'environ dix-sept millimètres de son diamètre. Faisant pivoter sa tête, Mécano tira à nouveau, et le véhicule ne fut plus qu'un nuage de poussière d'atomes dispersés. C'était sans malice, bien sûr, il n'y avait rien de tel qu'une cible mouvante pour recalibrer ses instruments après un mauvais atterrissage. Il se retourna et volait une foule éparse de formes de vie volantes. Partait.

Tout en suivant la route, il continua vers l'ouest, accompagné de son bruit de métal, puis tourna en direction sud, à travers les rangées d'immuables. Ce serait un manque d'efficacité — et même carrément de logique — que de laisser perdre une telle occasion. Rependant le feu juste là où il avait le plus de chances de gagner les régions avoisinantes, il alla son chemin, image parfaite de l'engin destructeur.

Droit sur le Pentacle. Le Pinacle. Ou ce que vous voulez.

Pour jouer Mécano, la chose fondamentale à retenir est que vous ne souffrez pas de la faim et que vous ne pouvez pas devenir fou furieux. Vous n'avez nullement besoin de perdre du temps et de l'énergie à traquer votre nourriture, puisqu'il ne vous est pas nécessaire — ni possible — de manger. Vous n'avez donc pas à éparagner d'éventuels comestibles. Votre polliique est simple : vous faites sauter tout ce qui bouge. Et de toute façon, même si ça ne bouge pas, vous le faites sauter aussi.

A la différence des autres monstres, vous avez avantage à repérer un endroit agréable et à y rester jusqu'à ce qu'il soit rasé. Placez-vous dans un coin avec de préférence, quelques bâtisses pour vous protéger en arrière et de bonnes lignes de tir. Faites sauter les unités humaines à mesure qu'elles se présentent. Quand il n'y en a pas, détruisez les édifices.

Puisque Mécano demeure toujours sous votre contrôle, les centrales électriques ne posent pas de problèmes. Mais gare aux Savants Fous : si vous en voyez un, prenez la fuite, ou zigouillez-le à distance, c'est votre ennemi juré.

Résultat

Commande	Résultat
R Droite	Tourner à droite (90°)
L Gauche	Tourner à gauche (90°)
H Tête	Tourner la tête à gauche (droite) de 30° (pour A, Z et B)
N Néant	Ne rien faire (sauter à la fin du tour)
M Avancer	Avancer d'un (1) carré
C Craquer	Démolir le bâtiment (pont) dans le carré devant vous
S Piétiner	Marcher sur les unités et/ou les bâtiments dans votre carré
A Atomiser	Attaquer les bâtiments et/ou les unités avec le rayon de la mort
Z Zigouiller	Attaquer (avec votre rayon) les unités volantes à partir du sol
B Cracher le feu	Mettre le feu aux unités et/ou aux bâtiments auxquels vous faites face
Q Quitter	Arrêter le jeu (provisoirement ou définitivement)
# Nombre (de points)	Vérifier votre pointage actuel

NOTE: Mécano ne souffre pas de la faim. Il n'est pas très agile non plus.

MANTRA

D'un seul coup de ses ailes puissantes, Mantra s'élève dans les airs. Un groupe de pêcheurs sursauta et esquissa un mouvement de fuite, mais déjà Mantra se posait: avant qu'ils aient pu faire un pas, elle fonçait sur eux. Elle les saisit dans son grand bec et n'en fit qu'une bouchée. Puis elle s'éleva. Elle n'avait pas vraiment faim, mais il lui était difficile de résister à la tentation d'un si bon morceau.

Regagnant de l'altitude, elle tournoya paresseusement dans les airs, mais les eaux de la baie de Tokyo, habituellement grouillantes de vie, étaient vides sans raison apparente. Comme la tour de Tokyo lançait mine de l'inviter, elle prit la direction ouest.

La structure était trop résistante pour que Mantra puisse penser l'abattre avec son bec ou l'ébranler avec ses ailes ou la déchirer avec les griffes de ses pattes. Mais Mantra avait une autre arme — le feu, qui ne manquait jamais son coup.

Pendant qu'elle regardait brûler la haute tour, surgit un pullulement d'insectes. Mantra ouvrit à nouveau le bec. On n'entendit pas son cri, mais un objet volant tomba en flammes, et quelques-unes des créatures qui étaient au sol cessèrent de courir.

Un autre objet volant approchait, mais l'attention de Mantra était mobilisée par ces désagréables choses à coquille dure, qui s'étaient du bruit et piquaient fort. Elles résistaient à son cri inaudible, mais elles pouvaient brûler.

L'objet volant s'approchait avec beaucoup de témérité. Puis, brusquement, il trappa.

II-ARRH! Le cri résonna dans les cieux. Mantra sentit un froid glacial la pénétrer au plus profond d'elle, là où jamais elle n'avait senti le froid. Elle poussa à nouveau son cri silencieux et la chose volante plongea vers la terre. Mais c'était trop tard, trop tard...

De tous les monstres, Mantra est peut-être le plus sympathique, mais aussi le plus provocant. Normalement, vous devriez tout de suite prendre l'air, et y rester. Vous n'êtes pas assez fort pour Craquer et Plier de façon efficace. Votre arme, c'est le feu.

Le moyen le plus sûr pour détruire au maximum, c'est de mitrailler en volant: vous inclinez la tête, vous volez parallèlement à une rangée d'immeubles et vous les incendiez à mesure que vous passez devant, puis, sans quitter les lieux, vous faites la même chose le long d'une autre rangée d'immeubles. Attendez que le feu se propage, mais profitez de votre mobilité pour vous enlir au premier signe de contre-attaque.

Craquer des flammes vous donne faim. Vous pouvez trouver de quoi manger en volant, surtout si vous suivez une foule le long d'une rue. Si vous manquez votre but et s'il y a des rues secondaires, vous risquez de vous retrouver en train de tourner sans fin après eux.

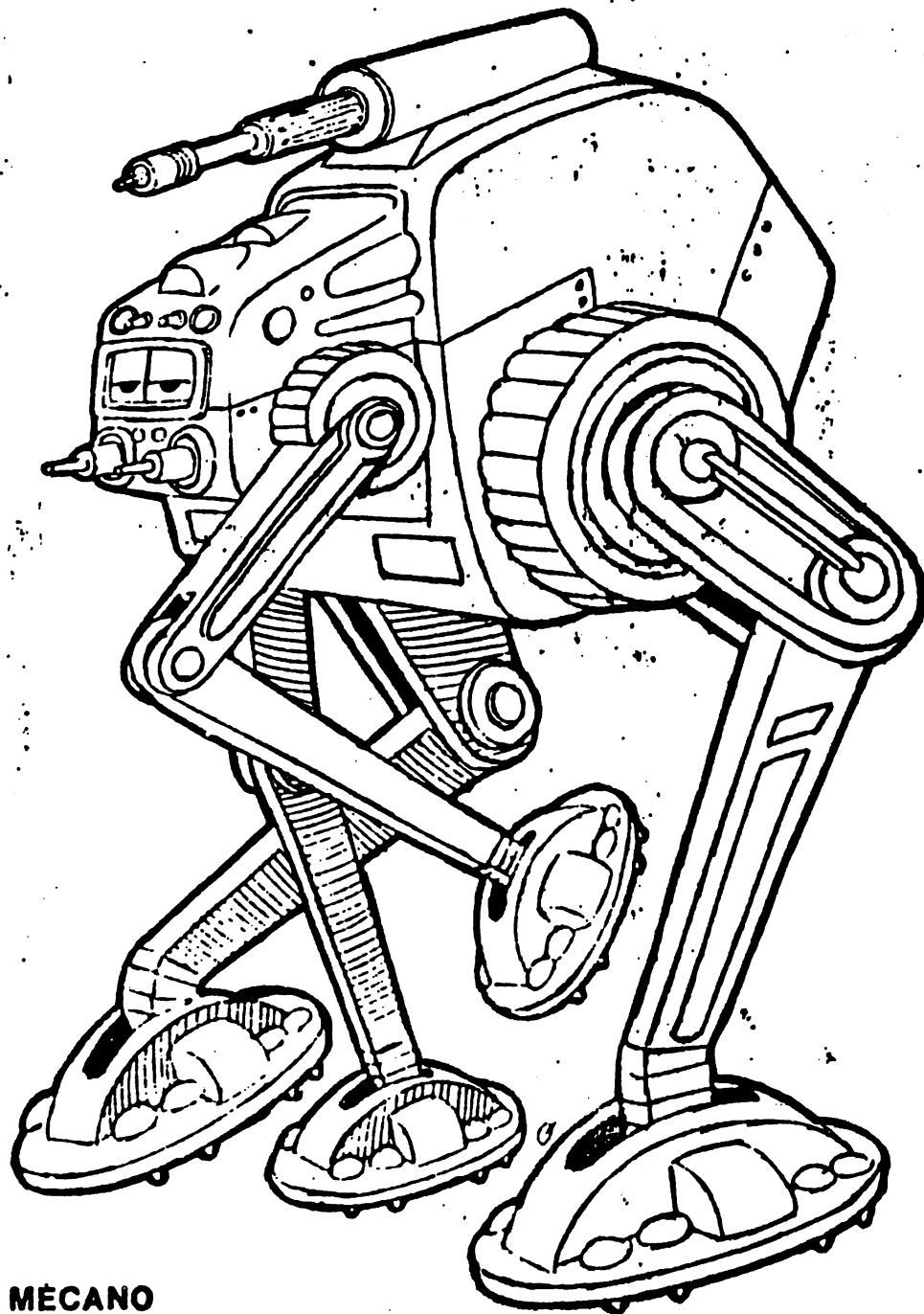
Vous pouvez, bien sûr, faire beaucoup de choses pendant que vous êtes en vol. Si vous désirez seulement voler, tapez N pour vous mouvoir rapidement. (Vous vous rappelez que M ne peut vous faire avancer qu'au sol.)

Commande

Commande	Résultat
R - Droite	Tourner à droite (90°)
L - Gauche	Tourner à gauche (90°)
H - Tête	Tourner la tête à gauche (droite) de 30° (pour B)
N - Nâpi	Ne rien faire (sauter à la fin du tour)
M - Avancer	Avancer d'un (1) carré (Sauter deux (2) carrés en avant sur ou par-dessus les bâtiments)
F - Voler	Décoller ou atterrir
G - Empoigner	Empoigner l'unité humaine dans le carré devant vous
E - Manger	Manger l'unité dans votre bec (pâte)
C - Craquer	Démolir le bâtiment (pont) dans le carré devant vous
S - Plier	Marcher sur les unités et/ou les bâtiments dans votre carré
T - Queue	Agiter votre queue pour attaquer l'unité directement derrière vous
U - Ultrasons	Emettre un cri destructeur qui peut éliminer les unités proches
B - Cracher le feu	Mettre le feu aux unités et/ou aux bâtiments auxquels vous faites face
I - Immoier	Mettre le feu aux unités et bâtiments alentour (mais à vous aussi, du même coup)
O - Quitter	Arrêter le jeu (provisoirement ou définitivement)
#	Nombre (de points) Vérifier votre pointage actuel

NOTE:

La commande D (Craquer) de Mantra est faible parce que le corps de Mantra manque de vigueur. Mantra est le seul monstre qui puisse voler.



MÉCANO

Au commencement...

AVANT DE PRENDRE LE DÉPART

Il y a peu de chances pour que votre ordinateur ait des ennuis. Mais tout de même, n'oubliez pas qu'il faut régulièrement nettoyer et démagnétiser les têtes de votre lecteur de cassettes (ou nettoyer périodiquement votre lecteur de disquettes). Si vous ne l'entretenez pas convenablement, vous risquez de ne pas vous rendre au premier immeuble, voire d'endommager à jamais le jeu. Pensez-y: plus de ruines fumantes, plus d'habitants en fuite, terrorisés, plus de criques, plus de craques, et pour toujours ! Pensez à ce que vous pourriez faire avant qu'il ne soit trop tard !

Si vous avez des problèmes avec votre jeu, faites-nous la surprise de nous appeler ou de nous écrire, et demandez à notre service à la clientèle de faire quelque chose pour vous.

Étant donné que les « règles » du jeu sont programmées dans la mémoire de l'ordinateur, et que les actions possibles pour chacun des monstres sont clairement identifiées sur les pages qui leur correspondent, n'importe qui peut jouer à Crique, Craque, Croque ! La première fois, vous ne jouerez pas à la perfection, mais c'est bien ainsi: les monstres font des erreurs, et le jeu que nous vous présentons est

plein d'humour et follement amusant; ce n'est pas un jeu froid et sérieux, comme les échecs — il ne s'agit pas de jouer au plus rusé. Si la coeür vous en dit, vous pouvez appuyer sur les touches au hasard: vous verrez bien ce qui arrivera. Toutefois, si vous tenez à ne pas exploser ou à ne pas être piqué à mort par les vilains petits êtres humains, sans même avoir pu mettre en pièces votre première structure — si vous avez envie d'être averti du danger que représentent les Savants Fous, et savoir comment vous pourrez devenir Fou Furieux — si vous voulez tirer le maximum de plaisir de votre jeu, poursuivez votre lecture.

...
Une fois que vous aurez amorcé le jeu dans votre ordinateur, vous devrez avant de commencer à jouer répondre aux questions de l'ordinateur et sélectionner un scénario — c'est-à-dire la combinaison exacte de monstre, de ville et d'objectif que vous voulez essayer. Lisez les paragraphes suivants, et prenez une décision.

Des villes entières sont à vos pieds.

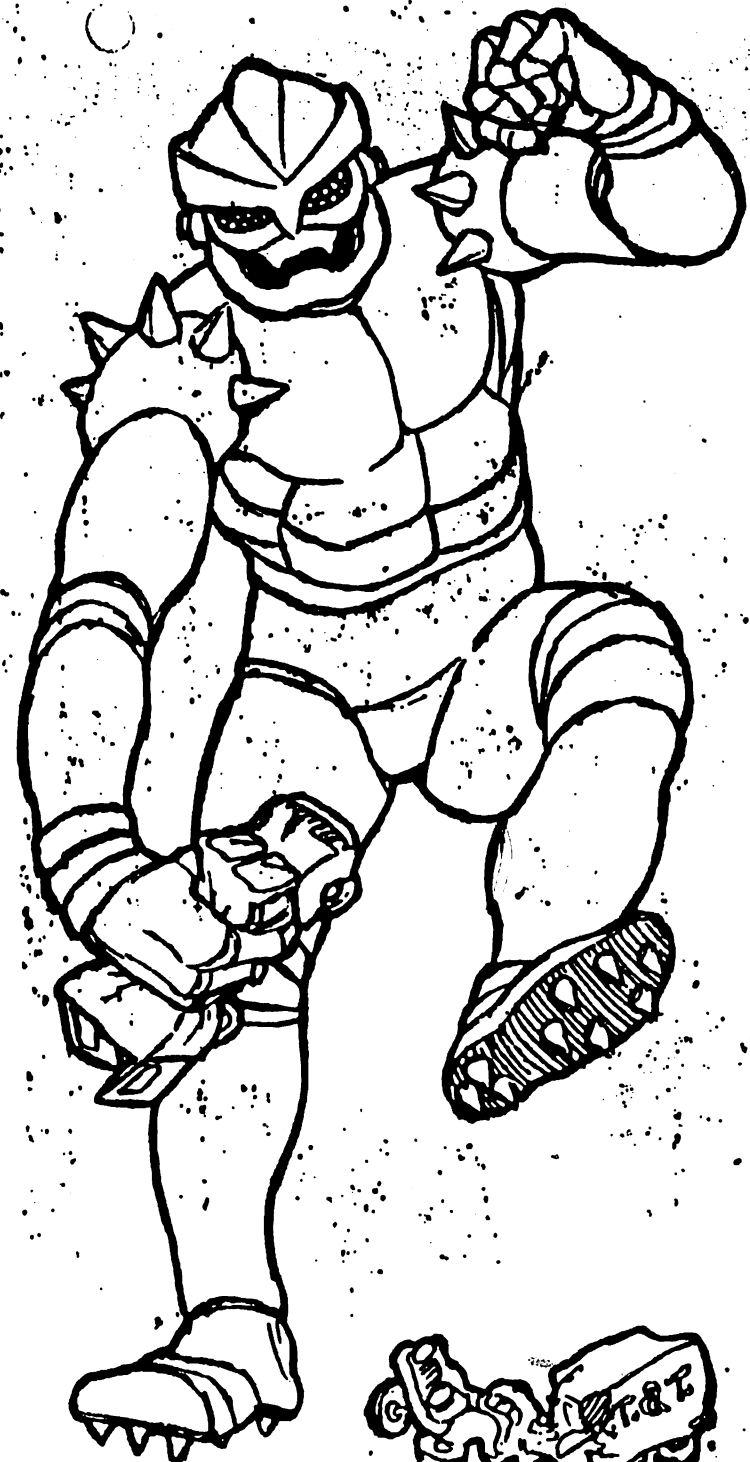
LES SIGNES DE VIE

Son. Dans certaines versions, on vous posera la question: AVEZ-VOUS LE SON? Si cette question apparaît et si vous avez une espèce de haut-parleur branché sur votre ordinateur, appuyez sur Y et sur la touche RETURN. Sinon, appuyez sur N et sur la touche RETURN. (Cette option a été insérée de façon que la production du son ne ralentisse pas le jeu pour ceux qui ne peuvent pas l'utiliser. Si la question n'apparaît pas, c'est sans doute que vous avez le son automatiquement.)

Pour continuer une partie suspendue. Si vous utilisez la version sur disquette, vous verrez apparaître la question: VOULEZ-VOUS REPRENDRE UNE PARTIE EN COURS? Répondez Y (et RETURN) *seulement* si vous aviez quitté la dernière partie sans l'avoir terminée et si vous aviez choisi de suspendre cette partie pour la reprendre plus tard. (Voir La fin des faims?). Sinon, appuyez sur N et sur RETURN.

Quand vous répondez Y, c'est-à-dire que vous voulez reprendre une partie en cours, vous vous retrouverez dans la peau du monstre, exactement à l'instant où vous l'avez quittée; tout est exactement comme c'était...

Important: à cause des limitations de mémoire et d'espace, on ne peut suspendre qu'une partie à la fois. Par conséquent, si quelqu'un



d'autre a joué après vous et que sa partie a été suspendue (après la vôtre), en répondant Y, vous reprendrez cette autre partie : vous vous sentirez tout drôle dans votre peau, et comme un étranger dans un drôle de pays.

Vitesse. Une autre question vous sera posée : VITESSE (HAUTE, BASSE)? Ce choix contrôle la vitesse avec laquelle les choses se passent dans le jeu, et le temps qui vous est alloué pour réfléchir et prendre des décisions. Nous vous recommandons fortement de commencer avec BASSE (S) et de réserver la HAUTE (F et RETURN) vitesse pour la fois où vous serez tout à fait à l'aise dans votre déguisement de monstre.

LES MONSTRES

Dans les versions sur disquette, vous pouvez vous concocter la créature de votre choix. On vous demandera : VOULEZ-VOUS JOUER UNE DES CRÉATURES DÉJÀ EXISTANTES (F), OU VOULEZ-VOUS CRÉER LA VÔTRE (G)? Si vous appuyez sur G et sur RETURN, vous devrez répondre à toute une série de questions nécessaires à la construction de cette créature. Les indications vous seront données plus loin (Voir Pour créer votre propre monstre); si vous avez joué assez pour être bien au courant des différences entre les monstres et des nombreuses options disponibles, vous ne devriez pas rencontrer de difficultés. Si tel était le cas, toutefois — soit que vous n'avez pas souvent joué, soit que vous désiriez utiliser un des monstres décrits au début du manuel —, appuyez sur F et sur la touche RETURN.

Les créatures existantes

Vous voilà prêt à choisir votre monstre. A moins que vous n'avez tapé G en réponse à la question précédente, vous verrez affiché le message suivant :

1. GOSHILLA
2. KRAKEN
3. ARACHNIS
4. LE BAVEUX
5. MECANO
6. MANTRA

NUMÉRO DU MONSTRE ?

Tapez le NUMÉRO du monstre que vous voulez être et appuyez sur la touche RETURN. Vous trouverez la description des monstres et des actions dont ils sont capables dans les cartes. Lisez-les et faites votre choix.

Par précaution, voici les lettres correspondant aux commandes permises pour chaque monstre :

Goshilla : R, L, H, N; M, J, D, G, E, C, S, T, A, Z, Q, #
Kraken : R, L, H, N, M, D, G, E, C, O, T, P, A, Q, #
Arachnis : R, L, H, N, M, J, D, G, E, C, W, P, Z, B, Q, #
Le Baveux : R, L, N, M, D, G, E, C, O, P, I, Q, #
Mécano : R, L, H, N, M, C, S, A, Z, B, Q, #
Mantra : R, L, H, N, M, J, F, G, E, C, S, T, U, B, I, Q, #

Pour créer votre propre monstre (pour les versions sur disquettes seulement)

Si vous décidez de créer un monstre qu'aucun mortel n'a jamais vu, il vous faut d'abord choisir une carcasse de base, puis compléter en choisissant les pouvoirs et les capacités dont vous souhaitez doter votre créature.

La carcasse. Chaque carcasse a un certain nombre de caractéristiques. Certaines peuvent être modifiées (la taille et la force, par exemple), tandis que d'autres (forme et agilité — ou leur absence) sont fixes. Ce sont ces traits distinctifs de base qui confèrent au monstre son charme à nul autre pareil : ils font que deux carcasses différentes, mais possédant les mêmes lettres de commande, ne se ressembleront pas.

Vous choisissez une carcasse de la même façon que vous choisissez une des créatures déjà existantes (les monstres « standard ») : en tapant le NUMÉRO (et en appuyant sur RETURN) de la carcasse que vous désirez.

1. BIPÈDE
2. MONSTRE DES MERS
3. INSECTE
4. AMORPHE
5. ROBOT
6. ANIMAL VOLANT
7. BRONTOSAURE
8. SERPENT

Le bipède. Le bipède est une carcasse flexible, agile sans être particulièrement rapide. Sa taille et sa force sont moyennes. Si vous omettez la commande T, vous pouvez en faire un grand singe géant. Goshilla est un bipède.

Le monstre des mers. Parmi les monstres classiques du cinéma, il en est quelques-uns qui sont des monstres des mers. Habituellement, on pense à un calmar géant, mais vous pouvez imaginer d'autres formes. Bien que vous puissiez toujours rendre amphibie n'importe quelle carcasse, l'importante contrainte à laquelle est soumise cette carcasse-ci est de devoir rester dans l'eau (et/ou sur/sous un pont) et de ne pouvoir par ailleurs sécréter aucune espèce de toile d'araignée, de traînée de bave ou de résidu (Voir Les résidus). C'est quand même une créature grande et forte. Kraken est un monstre des mers.

L'insecte. En réalité, vous pouvez utiliser cette carcasse pour toute une variété de formes à plusieurs pattes, qui donnent la chair de poule, même si ce ne sont pas vraiment des insectes : par exemple, une araignée géante, une fourmi, un scorpion ou un orbe. Quel que vous choisissiez, ce sera relativement rapide et agile, mais pas très grand ni très fort. Arachnis est un « insecte ».

La masse amorphe. N'ayant ni queue, ni tête, ni pieds, elle est plutôt informe ; elle peut malgré tout avoir un certain attrait. Privée d'yeux, d'antennes ou d'un mécanisme lui permettant de viser, elle ne peut guère émettre de rayons mortels. Elle ne peut pas non plus souffler de flammes, bien qu'elle puisse brûler au simple contact (utilisez pour cela la commande B qui provoque pratiquement le même effet). Il ne lui faut pas de temps pour se retourner puisqu'en réalité, elle ne se retourne pas. Sa force est surprenante. Vous pourriez même l'arracher du sol en la transformant en une créature nébuleuse — mais alors elle flotterait lentement, plutôt que de voler véritablement. Le Baveux est un échantillon de cette race amorphe.

Le robot. Sa caractéristique principale est d'être une création mécanique ; il ne vit pas. Par conséquent, il ne peut souffrir de la faim (ni devenir Fou Furieux) et il ne mange pas. C'est un énorme avantage. Si vous lui donnez des pattes, des mains ou des bras (et le laissez *empoigner*), il ressemblera à une version acier-silicone, légèrement maladroite, du bipède. En revanche, vous pouvez en faire une machine marchante géante comme dans LA GUERRE DES MONDES, de H.G. Wells, ou le faire voler comme dans la version filmée. Il ne peut pas vraiment « se soigner », mais vous pouvez faire qu'il se répare lui-même — seulement, cela revient cher. Mécano est un robot qui marche.

L'animal volant. Alors que les autres carcasses doivent se voir attribuer le pouvoir de voler, celle-ci — que ce soit un oiseau, une chauve-souris, une mite ou un ptérodactyle — commence par les ailes. Comme l'insecte, elle est rapide et agile, mais ni grande ni forte.

Plusieurs monstres que vous avez pu voir dans les films japonais entrent dans cette catégorie. Mantra est un animal volant.

Le brontosaurus. Ce phénomène — énorme, massif, doté de quatre pattes, d'une queue, d'un long cou et d'un cerveau lent, a, depuis le début, fourni la matière première des films et des bandes dessinées. En dépit de sa maladresse, c'est une carcasse souple et amusante, dont le potentiel est énorme. Donnez-lui des ailes et une haleine enflammée, elle deviendra dragon. Mettez-la dans l'eau, elle deviendra plésiosaure — ou le monstre du Loch Ness. En l'utilisant comme base, à la place du bipède, elle peut produire un hybride intéressant de Goshilla. (Étant donné qu'elle n'a pas de pattes préhensiles, elle empoigne avec sa bouche et fait craquer avec sa tête et son corps. Mais quand il s'agit de sauter, son cas est désespéré.)

Le serpent. Voici une carcasse qui peut être utilisée non seulement pour les serpents des deux catégories — venimeux et contracteurs — mais également pour les chenilles ou les vers géants. Elle serait certainement à l'aise dans l'eau, où elle deviendrait un serpent de mer, et pourrait tout aussi bien accepter des ailes : Quetzalcoatl, après tout, était un serpent à plumes qui volait. Bien que grande, forte et pas spécialement rapide, cette carcasse est tout indiquée pour *empoigner* rapidement. Creuser et paralyser sont les deux pouvoirs qui semblent le mieux lui convenir, et si vous pensez à une chenille géante, vous aurez certainement envie de lui accorder la capacité de Tisser une toile.

Le choix des capacités. Une fois que vous aurez choisi une carcasse, on vous posera une série de questions afin de déterminer les spécifications du monstre que vous avez en tête. Sachez que tous les pouvoirs ne sont pas disponibles pour toutes les carcasses, et que l'efficacité et la rapidité d'exécution des diverses actions sont fortement influencées par la carcasse que vous avez choisie.

Pour rationner les pouvoirs et les capacités disponibles, chaque carcasse a droit à un certain nombre de « Crédits Cric ». Chaque option que vous retenez « coûtera » un nombre de crédits qui variera en fonction de l'option et de la carcasse. En règle générale, plus la capacité sera élevée, plus elle vous coûtera cher. Si vous manquez de Crédits Cric, vous serez dans l'incapacité d'acquiescer d'autres options. Par contre, s'il vous en reste, ils ne seront pas perdus : ils augmenteront la quantité de dommages que votre monstre peut supporter, avant de rendre le dernier soupir.

La table 1 donne les commandes et les capacités disponibles, ainsi que le prix en Crédits Cric pour chacune des carcasses. (Les commandes R, L, N, M, Q et # sont standard pour tous les monstres et ne sont donc pas incluses dans la table.)

Table 1. Coûts en Crédits Cric pour chaque carcasse de créature

COMMANDE/ POUVOIR/ CAPACITÉ	CARCASSE #							
	1	2	3	4	5	6	7	8
Allocation C.C.	160	170	175	180	120	140	160	180
J-Sauter	10	ND	8	ND	8	4	ND	ND
F-Voler	35	ND	40	25	40	Std	35	30
B-Cracher le feu	30	20	30	25	40	30	30	30
I-Immoler	10	ND	10	10	5	10	10	10
B-Plâtrer	5	ND	ND	ND	10	4	Std	ND
D-Anéantir	ND	10	ND	Std	ND	ND	ND	7
A-Atomiser	20	20	20	ND	30	20	20	20
D-Descendre	15	Std	15	15	20	15	15	15
P-Paralyser	15	15	10	15	10	10	15	10
U-Ultrasons	15	15	15	15	30	15	15	15
T-Tentacule/queue (agiter)	5	5	5	ND	ND	5	Std	Std
H-Tête (tourner)	Std	Std	Std	ND	Std	Std	Std	Std
C-Craquer	5	8	8	8	15	9	8	12
G-Empoigner	Std	Std	Std	Std	10	Std	Std	Std
E-Manger	Std	Std	Std	Std	ND	Std	Std	Std
Z-Zigouiller	10	10	10	ND	15	15	10	10
W-Tolle (tisser)	ND	ND	5	5	ND	ND	ND	5
** Régénération (soins)								
Très lente	10	12	10	10	20	10	10	10
Lente	25	30	25	25	50	25	25	25
Rapide	50	60	50	50	100	50	50	50
Très rapide	100	120	100	100	ND	100	100	100

	1	2	3	4	5	6	7	8
*** Force								
augmentée/diminuée	±15	±15	±10	±15	±15	±10	±15	±15
Cuir/Mou (pas de cuir)	0	0	0	0	0	0	0	0
Mince	15	15	1	15	1	15	15	15
Moyen	30	30	5	30	2	30	30	30
Épais	45	45	20	45	5	45	45	45
Dur	60	60	35	60	20	60	60	60
Armure	75	75	50	75	35	75	75	75
Nager	10	Std	10	10	20	10	10	10
**** Contaminer	30	ND	20	20	30	20	20	30
**** Traînée brûlante	50	ND	40	40	50	40	40	50

Légende

ND = Non Disponible pour cette carcasse

Std = Standard pour cette carcasse

¶ = Plonger si le monstre sait nager, sinon Creuser

** Les soins sont optionnels — quel que soit leur coût — pour tous les monstres.

*** Une augmentation de force supérieure à la norme pour cette carcasse coûte le prix indiqué. Une diminution équivalente donne droit au remboursement du nombre indiqué de Crédits Cric (un rabais, pour ainsi dire). Il n'est pas obligatoire de modifier cette capacité.

**** Coûte deux fois plus cher si le monstre sait voler.

Une fois que vous aurez joué avec les créatures existantes un certain nombre de fois, vous verrez plus clair dans le processus de sélection, et vous vous ferez une meilleure idée de la valeur de chacune des capacités. Vous pouvez donc passer les dix prochaines années à expérimenter les millions de possibilités du jeu. Si vous tombez sur un monstre particulièrement fascinant ou efficace, ayez la bonté de nous le faire savoir.

OBJECTIFS ET POINTAGE

Il y a cinq objectifs possibles, et chacun affecte le pointage en attribuant une valeur relative différente à chaque façon dont le monstre

peut accomplir ses ravages : criquer les autos, craquer les bâtiments, croquer les chars d'assaut, etc. Lorsqu'on vous demande : NUMÉRO DE L'OBJECTIF?, choisissez celui qui convient à votre tempérament et à celui de votre monstre. Tapez le NUMÉRO de l'objectif et appuyez sur la touche RETURN.

Les cinq objectifs sont listés ci-dessous, par ordre numérique :

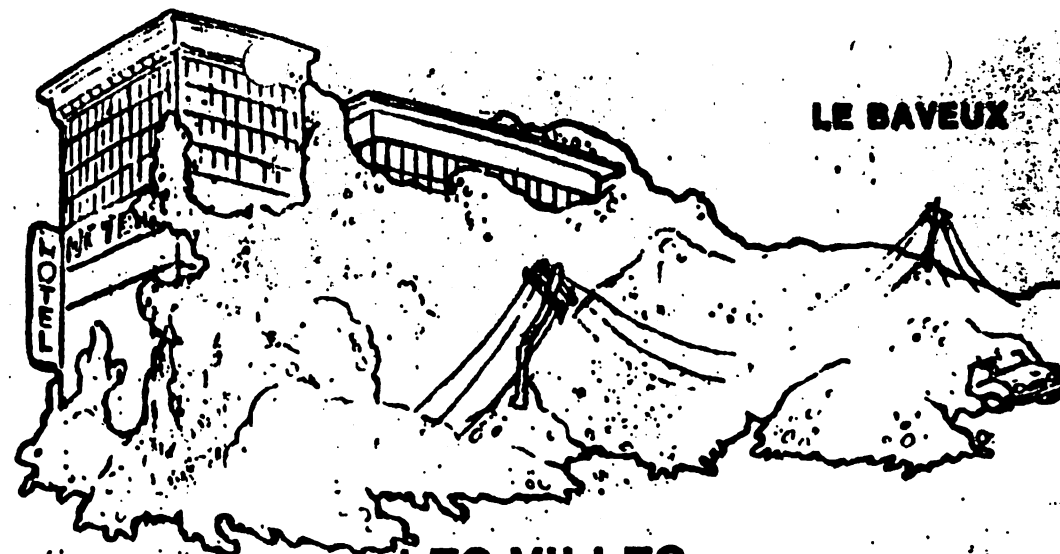
1. Ponderation. Vous gagnez des points pour à peu près tout ce que vous faites.

2. Monstre tueur. Vous gagnez la plupart de vos points en tuant des unités humaines. Vous en obtenez quelques-uns pour détruire des édifices et rester longtemps en vie.

3. Machine de combat. Vous gagnez des points lorsque vous tuez des unités de combat — mais rien lorsque vous tuez de pauvres civils sans défense (espèce de grosse brute!). Vous en gagnez quelques-uns aussi lorsque vous broyez et écrasez, par-ci par-là.

4. Destruction. Détruisez autant de ponts et d'édifices — ceux qui sont hauts, surtout — que vous pouvez. Vous gagnerez également un nombre respectable de points si vous tuez des unités humaines, civiles ou non.

5. Survie. Évasion dans une ville étrangère; vous gagnez des points en survivant aussi longtemps que vous le pouvez et, à un degré moindre, en éliminant des unités de combat.



LES VILLES

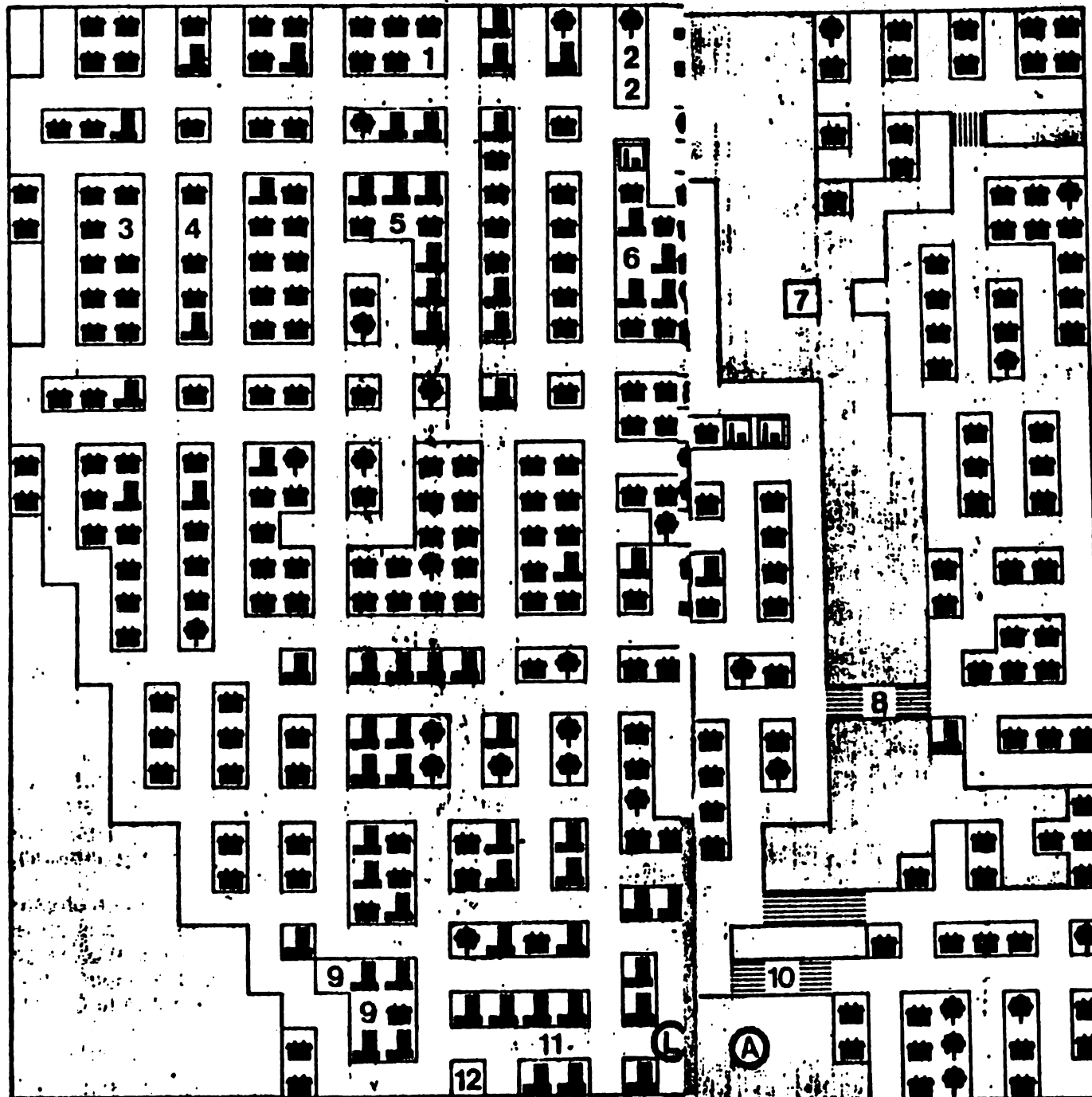
La question finale: NUMÉRO DE LA VILLE? exige que vous choisissiez celle de ces quatre villes que vous désirez raser:

1. NEW YORK
2. GOLDEN GATE (baie de San Francisco)
3. WASHINGTON
4. TOKYO

Comme d'habitude, vous tapez le numéro de la ville qui excite votre fantaisie, et vous appuyez sur la touche RETURN. (C'est la dernière fois que vous avez à utiliser cette touche. Au cours de la partie, tant que vous êtes un monstre, il vous suffit de taper la lettre adéquate — et de surveiller ce que cela donne.)

Des cartes de ces quatre villes — comprenant les édifices importants, les monuments et les centres d'intérêt — occupent les pages centrales de ce manuel. Étant donné les contraintes des ordinateurs et de leur mémoire, diverses libertés ont été prises avec la géographie. Sans compter que les régions métropolitaines ne sont pas toutes dessinées à la même échelle. Néanmoins, on peut s'y reconnaître.

C'est avec l'expérience que la spécificité de chacune des quatre métropoles apparaîtra. Comme vous pouvez vous en rendre compte d'après les cartes, toutes les quatre possèdent un large fleuve ou de vastes plans d'eau. (Si vous ne savez pas nager, ne brûlez pas les ponts avant de les avoir traversés!) Bien que le Golden Gate ait été dessiné spécialement en fonction de Kraken, il se peut qu'il convienne mieux à un Goshilla amphibie, et que Kraken se sente plus à l'aise à Tokyo. Comme toujours, c'est à vous qu'il revient de choisir.



New York

Emplacements

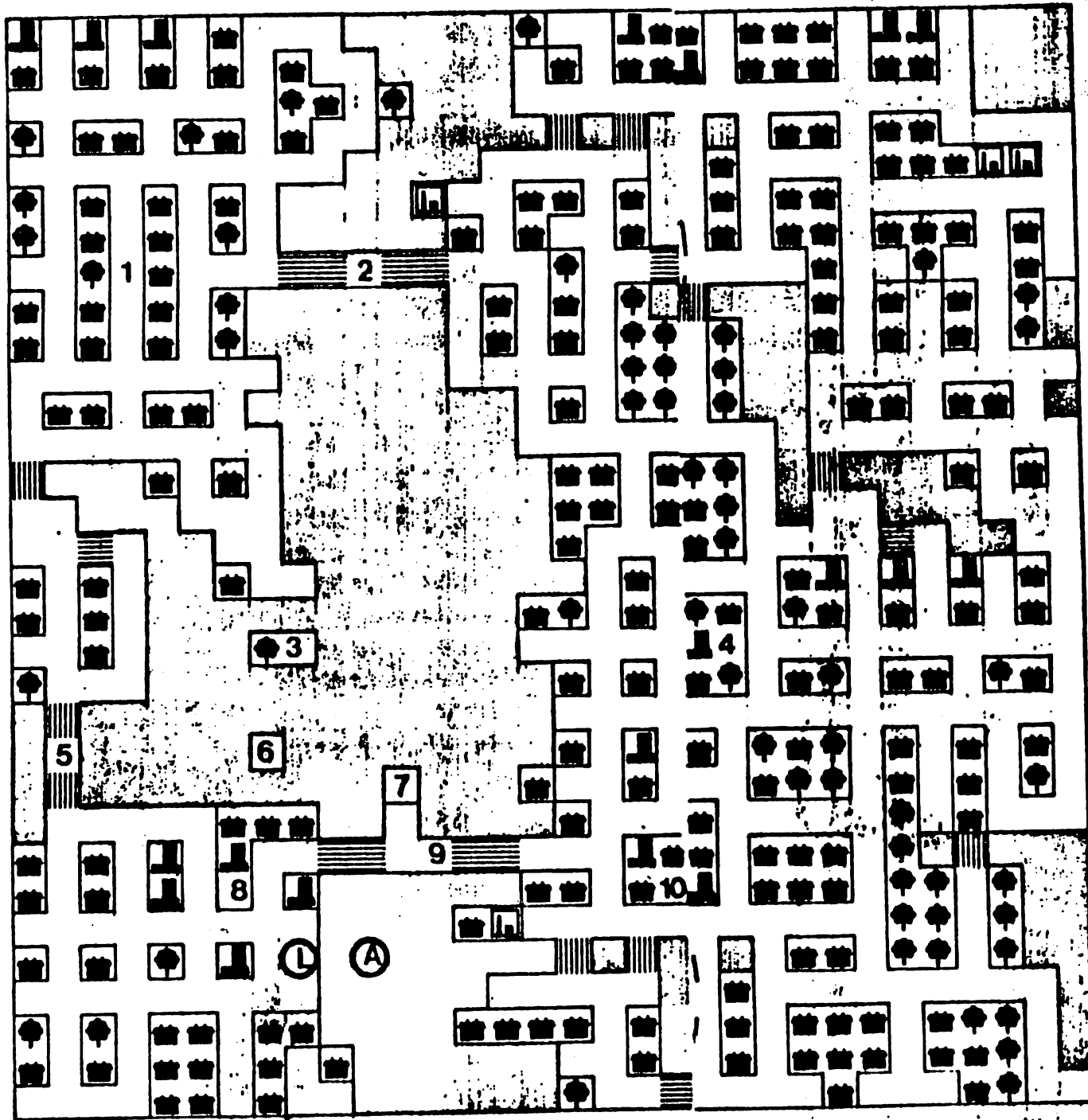
1. Gare Grand Central
2. Palais des Nations Unies
3. Poste centrale
4. Madison Square Garden
5. Empire State Building
6. Centre médical Bellevue
7. East River
8. Pont de Williamsburg
9. Centre International du Commerce
10. Pont de Brooklyn
11. Wall Street
12. Bourse de New York

A Point de départ pour les monstres aquatiques ou amphibiens

T Point de départ pour les monstres essentiellement terrestres

Légende

-  bâtiments
-  gratte-ciel
-  parcs, arbres
-  centrales électriques réservoirs
-  ponts
-  routes, rues
-  eau







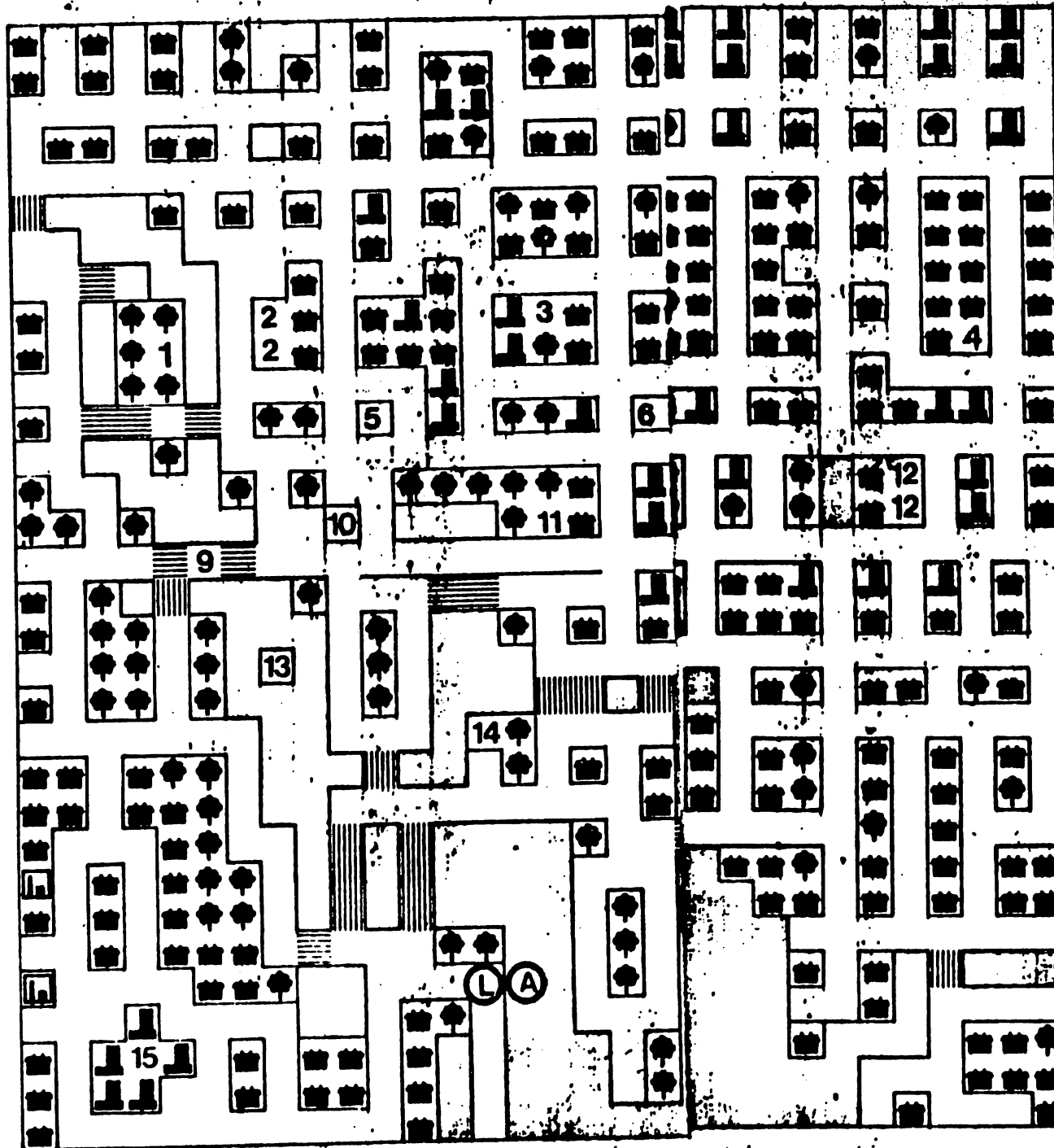
Golden Gate (San Francisco)

Emplacements

1. Comté Marin
 2. Pont Richmond-Saint-Raphaël
 3. Île des Anges
 4. Université de Californie, Berkeley
 5. Pont du Golden Gate
 6. Alcatraz
 7. Île au Trésor
 8. Centre civique de San Francisco
 9. Pont San Francisco-baie d'Oakland
 10. Centre-ville d'Oakland
- A Point de départ pour les monstres aquatiques ou amphibiens.
- T Point de départ pour les monstres essentiellement terrestres

Légende

-  bâtiments
-  gratte-ciel
-  parcs, arbres
-  centrales électriques
-  réservoirs
-  ponts
-  routes, rues
-  eau



Washington

Emplacements

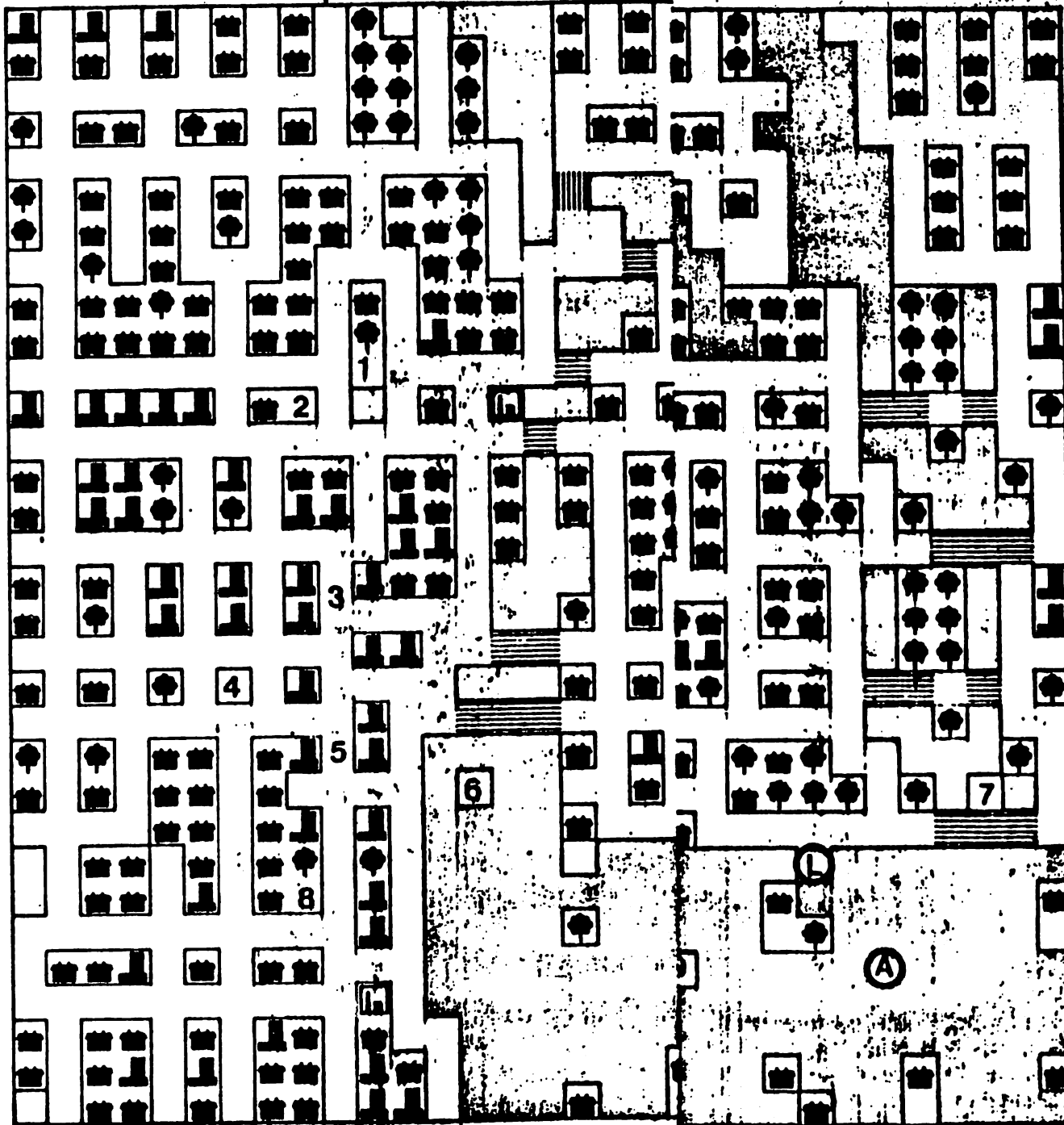
1. Ile Theodore Roosevelt
2. Centre J.F. Kennedy pour les arts de representation
3. Maison Blanche
4. Gare Union
5. Département d'Etat
6. Bureau de Poste
7. Service des impôts sur le revenu
8. Ministère de la Justice
9. Pont d'Arlington
10. Monument de Lincoln
11. Monument de Washington
12. Capitole
13. Fleuve Potomac
14. Monument de Jefferson
15. Pentagone

A Point de départ pour les monstres aquatiques ou amphibiens

T Point de départ pour les monstres essentiellement terrestres

Légende

-  bâtiments
-  gratte-ciel
-  parcs, arbres
-  centrales électriques
réservoirs
-  ponts
-  routes, rues
-  eau



Tokyo








Emplacements

1. Musée National
2. Université de Tokyo
3. Nihonbashi
4. Palais Impérial
5. Ginza
6. Fleuve Sumida
7. Fleuve Ara
8. Tour de Tokyo
9. Port de Tokyo

A Point de départ pour les
monstres aquatiques ou
amphibiens

T Point de départ pour les
monstres essentiellement
terrestres

Légende

-  bâtiments
-  gratte-ciel
-  parcs, arbres
-  centrales électriques
réservoirs
-  ponts
-  routes, rues
-  eau

LES SCÉNARIOS

Dans ce jeu, les scénarios résultent simplement de la combinaison spécifique monstre-objectif-ville. Si vous calculez bien, vous obtiendrez — selon votre façon de voir — 160 ou quelques millions de scénarios possibles. Il y a là de quoi vous occuper — ou vous divertir — pour un bon moment.

Vous pouvez choisir ce qui vous plaira, mais pour vous aider à mieux commencer, nous vous faisons quelques suggestions de scénario :

La guerre des mondes

- 5 Mécanos
- 3 Machine de combat
- 3 Washington

Comme nous n'avons pas le Londres de H.G. Wells, Washington fera l'affaire. Washington est une cible très plausible, en cas d'invasion étrangère, et d'ailleurs, dans quelle autre ville serait-il possible de détruire le Pentagone, les installations militaires et les plus hautes instances du gouvernement dans leur propre repaire ?

C'est une question de budget

- 2 Kraken
- 4 Destruction
- 2 Golden Gate

Ce scénario reprend une bonne moitié des films de monstres. Vous pouvez choisir entre trois ponts énormes, mais n'oubliez pas qu'ils sont aussi une source de ravitaillement. La faim va être votre souci dominant ; il vous faudra longer les côtes. Le centre de la baie offre un abri assez sûr, mais il n'y a rien à manger à cet endroit !

Petit déjeuner chez Tiffany

- 3 Arachnis
- 2 Monstre tueur
- 1 New York

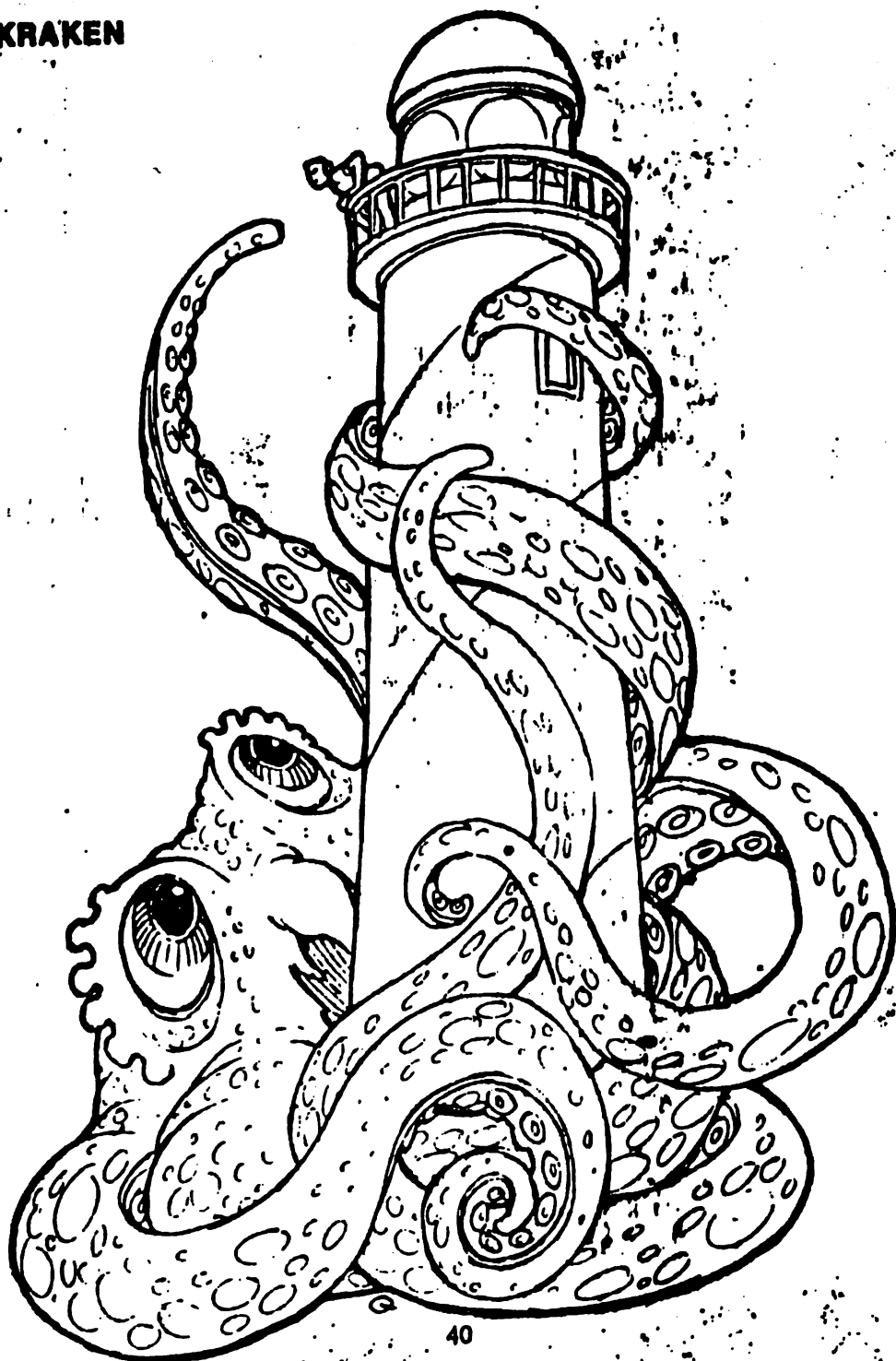
Arachnis n'utilisera pas la force brutale pour détruire tous les édifices, par contre elle peut les faire brûler ; de plus, l'araignée géante excelle à attraper les êtres humains. Et New York en est remplie (en tout cas, d'assez bonnes copies). Les ressemblances en-

tre ce scénario et celui d'un film avec des fourmis géantes ne relèvent pas, du moins nous l'espérons, d'une simple coïncidence.

Goshilla et le monstre du Smog

- 1 Goshilla
- 1 Pondération
- 4 Tokyo

Non, il n'y a pas deux monstres dans ce scénario — il y a juste une créature et une ville d'une densité humaine extraordinaire. Si vous trouvez que le smog de Los Angeles est pénible, vous devriez voir Tokyo ! (Car c'est bien là le problème : on ne peut pas voir Tokyo.) Goshilla a peut-être une solution, et les deux fleuves qui arrosent la ville devraient fort bien convenir à ses moeurs amphibiennes.



Comment jouer

TOUT EST A PORTÉE DE LA VUE

Lorsque l'information nécessaire a été chargée dans l'ordinateur, l'écran affiche une partie (le seizième) de la région métropolitaine que vous avez choisi de terroriser, avec les caractéristiques de terrain appropriées ; vous en trouverez la description ci-dessous (dans *Cendres et poussière*). Dans certains des 64 carrés qui occupent la plus grande partie de l'écran, il y aura des gens, des autos et autres unités capables de se mouvoir (vous pouvez les voir). Si vous voyez quelque chose qui ressemble à un monstre, c'est probablement vous (Voir *Votre monstre et vous*). Si vous ne le (vous) reconnaissez pas, vérifiez votre position de départ sur la carte et cherchez ce qui pourrait bien ressembler à votre monstrueux alter ego.

À partir de votre point de départ, vous êtes libre de faire tout ce que vous voulez (ou plutôt : tout ce que votre monstre est capable de faire. — Voir *Suivre sa nature*), d'avancer dans n'importe quelle direction (permise) — même de quitter l'écran (excepté, au début, d'en sortir par le côté inférieur). Vous pouvez ainsi circuler dans toute la ville, mais vous ne pouvez pas sortir de la région qui figure sur la carte. (Il y a des conventions qui s'appliquent à ce sujet, comme dans n'importe quel film de monstre : vous ne pouvez pas faire ce-qui-n'est-pas-dans-le-scénario.)

Si vous voulez bien nous suivre, nous allons vous faire faire un peu de tourisme. (Évidemment, on ne peut pas présenter un programme en l'absence des participants.)

Cendres et poussière

Les routes. Les carrés qui ont l'air vides correspondent à ce que les êtres humains appellent routes, ou rues. Ils s'y meuvent, et vous pouvez faire de même. En vérité, une fois que vous y êtes, vous pouvez y faire tout ce que vos instincts bestiaux vous soufflent à l'oreille. Vos

actions risquent de provoquer de sérieux effets sur les êtres humains en débandade, mais cela ne changera rien à la nature immobile des routes. Seules la traînée incendiaire du Baveux, la trace contaminée de Goshilla et la toile d'Arachnis peuvent — de façon durable — transformer la rue en décombres.

Les parcs. Ces étendues de terre et d'arbres, de gazon et d'herbes folles sont dépourvues de construction humaine. Même si certaines de ces choses à la coquille dure y passent plus lentement, elles demeurent à votre merci et peuvent être anéanties sous vos pas.

Les ponts. Ce sont des routes qui passent au-dessus de l'eau. Ils supportent vos pas lorsque vous y marchez et vous font de l'ombre lorsque vous nagez dessous. (Tous les monstres, quelle que soit leur nature, peuvent passer au-dessus ou au-dessous d'un pont.) Ce sont les structures les plus robustes, mais elles peuvent craquer sous la poussée des plus vigoureux et s'effondrer dans l'eau.

L'eau. Les fleuves et les baies sont les demeures de Goshilla et de Kraken, leur lieu de repos ou de déplacement rapide, la retraite qui les abrite avant qu'ils ne passent à l'attaque. Mantra peut voler au-dessus de la mer, mais pour tous les autres — les plus petits comme les plus grands — l'eau est interdite au même titre que le feu.

Les bâtiments. Votre vision simple des choses ne distingue que trois types de structures érigées par ces êtres humains désespérés. Les bâtiments ordinaires, ceux qui sont bas, plus petits que vous — pour tout dire, ils vous arrivent tout juste à la cheville, à supposer que vous en ayez — sont les plus fragiles. Vous les touchez, leur crachez une flamme ou deux, et les voilà qui Craquent ; ils se transforment en décombres à la moindre occasion. Si vos jambes sont assez longues, vous pouvez marcher dessus et, avec un peu d'effort, plétiner pour les enfoncer dans le sol (et avec eux, ceux qui s'y trouvent).

Les gratte-ciel et les monuments sont plus solides et plus hauts — ils sont même plus grands que vous. Vous ne pouvez pas marcher dessus, mais ils sont assez grands pour que vous vous y teniez, si vous pouvez atteindre leur sommet en sautant ou en volant. Vous pouvez les détruire de la même manière que leurs petits frères, mais cela demande un effort qui excède la force de certains.

Quant aux bâtiments de la troisième catégorie, ils sont véritablement dangereux. Ils ont une chose en commun : si vous les rencontrez de trop près, le choc risque d'être mortel. Ce sont les centrales électriques, les réservoirs de pétrole et les dépôts de munitions. Ils sont hautement prisés parmi les nains, et vous serez couvert de gloire si

vous arrivez à les faire disparaître. Mais détruisez-les à distance, si possible. Donnez-leur à sentir les flammes de votre souffle ardent, ou vos effets atomisants, mais ne les touchez pas, car c'est vous qui seriez amené à disparaître (voir « La mort subite » dans la section La fin des faimes ?) !

Les flammes. Seules les édifices (et la traînée visqueuse du Baveux) flambent un certain temps. Les créatures qui courent font bien quelques étincelles, mais elles sont trop légères pour vraiment alimenter d'autres incendies. Pendant que les bâtiments brûlent, Arachnis et le Baveux peuvent Descendre en creusant sous terre, et donc passer par-dessous. Mantra et le dangereux Savant Fou peuvent voler au-dessus des flammes, mais personne n'est capable de passer à travers. Le feu peut, à n'importe quel moment, se propager aux bâtiments adjacents à cause du vent, mais tous les feux se terminent en décombres fumants.

Les décombres. C'est l'état terminal de toute chose... si vous voyez ce que cela veut dire. Les rues encombrées de toiles d'araignées ou en voie de corrosion, les bâtisses écrasées ou incendiées, toutes ces ruines ne sont plus que des décombres. Ces amoncellements de pierres, de verre et de débris tordus ne sont pas des obstacles pour vous, mais ils ralentiront, ou même entraveront, les déplacements de ces petites choses hurlantes qui sont à la fois vos chasseurs et votre gibier.

Eux

Dans les unités humaines (petits êtres vivants, ces choses qui courent, ces pâtisseurs et ces piqueurs), on peut distinguer huit espèces. Deux d'entre elles sont du genre mou : la foule sans défense et la Garde Nationale. Cette dernière pique, l'autre se contente de prendre ses jambes à son cou. Les choses qui vont très vite et qui ont une coquille dure sont, elles aussi, de deux sortes — les voitures et les voitures de police — et les différences entre ces deux espèces sont les mêmes qu'entre celles du genre mou. Parmi les autres choses qui ont une coquille dure, il y en a encore deux qui font la paire ; elles vont plus lentement mais sont plus dangereuses. Ce sont les chars d'assaut et l'artillerie ; vous les reconnaîtrez à la dureté de leur carapace, à la lenteur de leurs membres et à la gravité de leurs piques.

Enfin, il y a les choses qui volent. Celles qui sont insaisissables et fatigantes, difficiles à éviter et à écraser, ce sont les hélicoptères. Mais le pire, c'est l'ennemi qui ne craint pas le feu, celui qui transporte la Mort Lente et qui a juré la perte de toute la gent

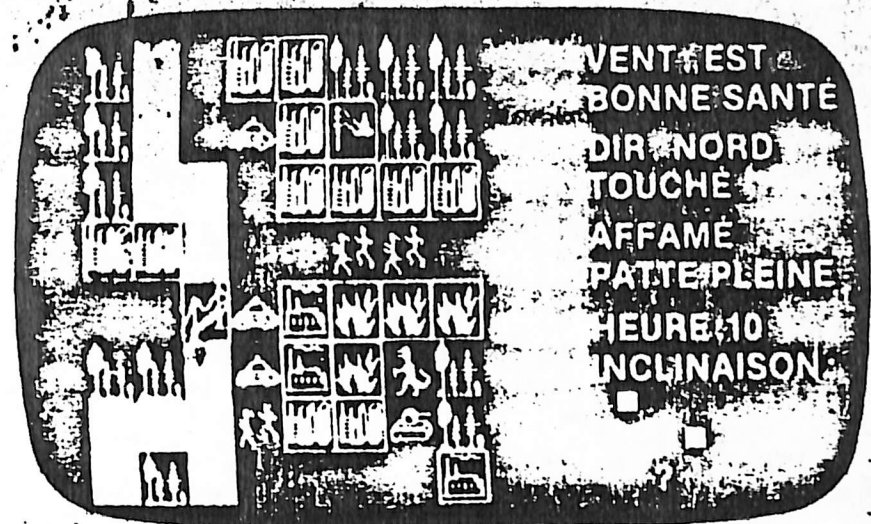
monstrueuse: le Savant Fou. Il faut fuir ou le frapper à distance, car son dard est pénétrant. Même s'il meurt, vous n'échapperez pas à votre destin. Souvenez-vous-en et soyez sur vos gardes!

Votre monstre et vous

Les résultats de la plupart de vos actions — cliquer, craquer, croquer et toutes vos petites sornioiseries — apparaîtront rapidement (et graphiquement) sur la plus grande portion de votre écran. Toutefois, dans le but d'aider votre petit cerveau animal à s'y retrouver dans des situations complexes comme: vers où se dirige (DIR) vos pieds (si tant est que vous en ayez) — de quel côté votre nez pointe-t-il (INCLINAISON) — quel est l'état de votre estomac (AFFAMÉ, par exemple), certains mots ou groupes de mots sont affichés sur le côté (ou le bas) de votre écran. Nous savons que votre esprit de monstre est plus enclin à la dévastation qu'à la réflexion, mais les messages sont raisonnablement simples et, dans votre propre intérêt, vous devriez y jeter un coup d'oeil.

Nous vous donnons un exemple d'affichage, dans lequel nous avons inclus des données typiques. Les numéros encadrés renvoient aux explications données ci-après.

Figure 1. Exemple d'affichage



Explications:

- ① Indique que le vent souffle de l'ouest vers l'est. Cela signifie qu'un bâtiment situé sur un carré à l'est d'un incendie a des chances de prendre feu lui aussi.
- ② Indique que vous n'êtes pas sérieusement blessé (Voir Tout a une fin).
- ③ Indique quelle est votre orientation de mouvement, la direction de votre corps (vos pieds ou vos pattes) (important pour les commandes M, J, G et C entre autres). Votre tête peut, en fait, être tournée dans une direction légèrement différente (voyez la ligne 8). Dans cet exemple, votre corps animal fait face au haut de l'écran (le « nord »).
- ④ Les messages du point 4 n'apparaissent que lorsqu'ils s'appliquent. Dans ce cas, on vous rappelle que votre attaque contre une des unités mobiles (des êtres humains) a réussi: vous avez effectivement atomisé ce que vous vouliez Atomiser, empoigné ce que vous vouliez Empoigner, etc. (Voir aussi ligne 6). D'autres messages apparaissent à cet endroit pour indiquer les réponses aux commandes H, D ou E.
- ⑤ Indique que votre estomac commence à crier famine (Voir Les nourritures spirituelles).

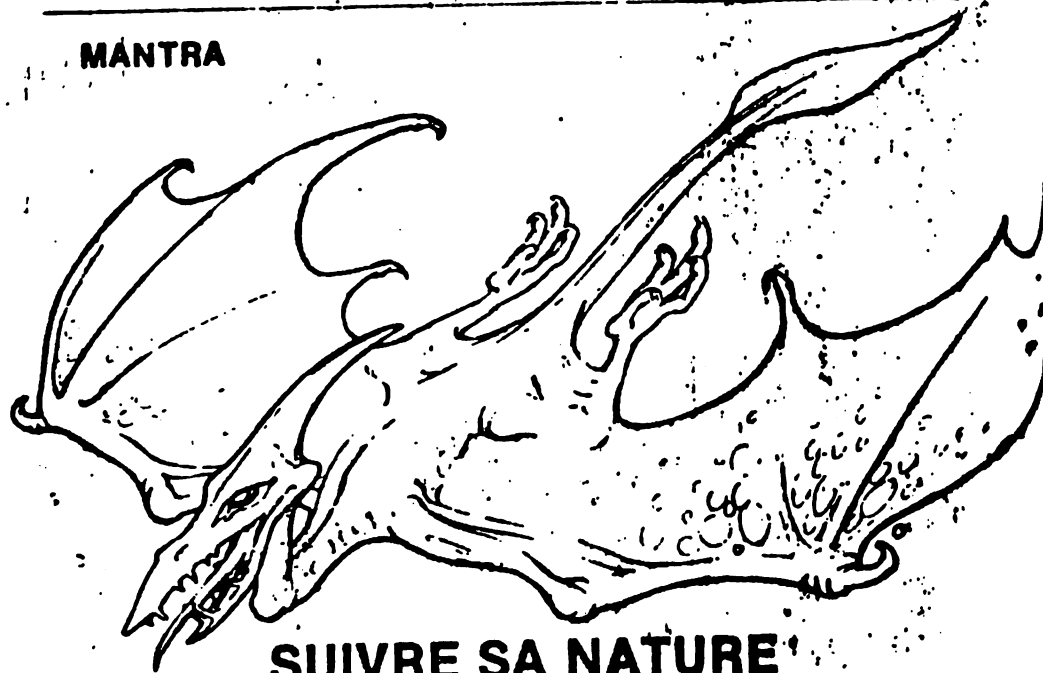
ⓐ Indique que vous avez quelque chose de comestible dans vos petites mains (pattes, griffes ou pseudopodes). Vous avez réussi à Empoigner l'une des unités humaines.

ⓑ Indique que vous êtes à la 10e minute du jeu (tour).

ⓒ Indique que votre tête est légèrement tournée (30°) vers la gauche; dans ce cas, elle regarde un peu vers le nord-nord-est. Ceci a un effet sur les commandes A, Z et B.

ⓓ Le point d'interrogation indique que l'ordinateur est prêt à accepter une nouvelle commande: vous pouvez faire ce que vous voulez. Une lettre, à cet endroit, indiquerait que votre monstre est en train d'exécuter votre dernière directive. S'il n'y a rien à cet endroit, c'est que l'ordinateur est occupé; soyez patient et attendez le « ? » avant de taper une nouvelle commande.

MANTRA



SUIVRE SA NATURE

Crique, Craque, Croque ! ne se joue pas comme nos autres jeux. De nombreux détails, habiles et astucieux, ont été inclus pour que l'ordinateur arrive à vous donner l'impression que les événements sont réels et se produisent dans un temps réel, sans pour autant réduire le jeu à quatre boutons et des réflexes rapides. Il en résulte ceci: vous faites une ou plusieurs des choses dont votre monstre par-

ticulier est capable; puis les unités humaines sur l'écran font ce qu'elles ont décidé de faire (s'enfuir en courant, vous donner la chasse, tirer, etc.), après quoi c'est de nouveau à vous. Et voici l'aspect réaliste: certaines de vos actions prennent plus de temps que d'autres, et vous risquez d'être en train d'exécuter une action lorsque vient le tour des humains. Cela peut signifier qu'une auto se déplace juste au moment où vous allez l'attraper, ou que votre vitesse de vol vient de vous faire dépasser le bâtiment auquel vous essayez de mettre le feu. Tout est là. Vous êtes un monstre, maintenant, et les monstres font des erreurs — mais même leurs « erreurs » peuvent être divertissantes et instructives.

Voici la règle: vous pouvez faire tout ce que vous voulez (si vous en avez la capacité) tant que le point d'interrogation (?) est sur l'écran, dans le coin inférieur. N'essayez pas de faire quoi que ce soit quand le « ? » n'y est pas, sinon vous vous mettez à courir en rond ou vous vous ferez vous-même un croc-en-jambe... géant.

Au cours de la partie, tout, absolument tout ce que vous pouvez accomplir en tant que monstre, peut être exécuté en appuyant sur une touche. (Une fois la partie commencée, vous n'avez pas un seul mot ni une seule expression à taper, et vous ne devez jamais utiliser la touche RETURN.) Toutes les commandes possibles — elles n'ont qu'une lettre, donc il n'y a qu'une touche sur laquelle appuyer — sont énumérées ci-dessous et expliquées dans les pages suivantes. Les commandes (ou actions) disponibles pour chacun des monstres en particulier sont données dans les cartes; lorsque vous jouez, gardez en mains la carte appropriée afin de pouvoir vous y reporter facilement.

Table 2. Liste complète des actions monstrueuses

COMMANDE	RÉSULTAT
R Droite	Tourner à droite (90°)
L Gauche	Tourner à gauche (90°)
H Tête	Tourner la tête à gauche (droite) de 30° (pour A, Z et B)
N Néant	Ne rien faire (sauter à la fin du tour)
M Avancer	Avancer d'un (1) carré
J Sauter	Sauter deux (2) carrés en avant (sur ou par-dessus les bâtiments)
F Voler	Décoller et atterrir

D Descendre (plonger ou creuser)	Descendre et avancer sous la surface (jusqu'à cinq (5) espaces)
N	Nord
E	Est
S	Sud
W	Ouest
U	En haut (vers la surface)
G Empoigner	Empoigner l'unité humaine dans le carré devant vous
E Manger	Manger l'unité humaine dans votre patte (griffe, mandibule ou pseudopode)
C Craquer	Démolir le bâtiment (pont) dans le carré devant vous
S Piétiner	Marcher sur les unités et/ou les bâtiments dans votre carré
O Anéantir	Détruire les unités (bâtiments) dans votre carré
T Queue (tentacule)	Agiter votre queue (tentacule) pour attaquer l'unité directement derrière vous
W Toile	Tisser une toile pour obstruer votre carré (pont, route ou parc seulement)
P Paralyser	Faire perdre un tour aux unités proches
U Ultrasons	Émettre un cri destructeur qui peut éliminer les unités proches
A Atomiser	Attaquer les bâtiments et/ou les unités avec le rayon de la mort
Z Zigouiller	Attaquer (avec votre rayon) les unités volantes à partir du sol (ou les unités au sol du haut des airs)
B Cracher le feu	Mettre le feu aux unités et/ou aux bâtiments auxquels vous faites face
I Immoler	Mettre le feu aux unités et bâtiments alentour (mais à vous aussi, du même coup)
Q Quitter	Arrêter le jeu (provisoirement ou définitivement)
# Nombre (de points)	Vérifier votre pointage actuel

Passer aux actes

Être un animal n'est pas nécessairement un fardeau, mais ce n'est pas forcément un plaisir de tous les instants non plus. Rrr... Il vaudrait peut-être mieux dire qu'être aussi volumineux que la dette na-

tionale ne va pas sans Inconvénients. En tant que monstre, vous pouvez dépasser en puissance une locomotive, mais vous n'êtes pas tellement plus facile à manoeuvrer. Vous ne pouvez pas tourner en un rien de temps.

Tourner à angle droit à Gauche (L) ou à Droite (R) sans vous marcher sur les pieds n'est pas une mince opération. Il n'est pas question de vous jancer dans des déplacements fantaisistes, comme marcher de côté ou à reculons. Se déplacer ne peut se faire que droit devant vous : avec M, vous Avancez d'un carré, droit devant vous, dans la direction où vos grands pieds sont pointés (comme l'indique l'écran, à côté de D/R). Ainsi, par exemple, si vous faites face au nord et si, à l'ouest, il y a un bon morceau appétissant, vous devez, pour y aller, tourner à Gauche (L) puis Avancer (M). Si vous voulez vous retourner, il faut tourner deux fois à Gauche (L) ou à Droite (R), mais le temps que vous faites cela, ce qui était derrière vous risque d'être déjà parti.

Si vous essayez d'Avancer sur un obstacle, un gratte-ciel par exemple ou un fleuve (à moins que vous ne sachiez nager), on vous dira : IMPOSSIBLE. Vous pouvez sortir de la région qui est sur l'écran à moins que la direction choisie ne vous fasse sortir de la carte, ou qu'il n'y ait un obstacle invisible à cet endroit. Dans ces cas, essayez un autre endroit ou une autre direction.

Nager « sur » l'eau est comme Avancer sur terre — à condition de pouvoir aller dans l'eau, bien sûr. Vous n'avez qu'à Avancer (M). Pour nager sous l'eau, il faut plonger, Descendre (Voir Descendre).

Si, pour une raison ou pour une autre (pour vous reposer, pour récupérer, pour vous réorienter), vous voulez ne rien faire de plus pour le moment, faites N pour Néant. Les petits êtres auront leur tour sans attendre et, tout de suite après, vous pourrez à nouveau faire ce que vous voulez.

Gagner d'une tête. Si vous avez une tête (ce que le Baveux n'a pas), vous pouvez la tourner — lui donner un air penché — sans avoir à tourner le reste de votre corps. Vous pouvez accomplir cet exploit — c'en est un, pour vous — en vous servant de H, suivi sans trop attendre de R pour Droite ou L pour Gauche, à la demande de l'ordinateur. (Si vous fâchez et si vous tardez trop à communiquer la dernière partie du message, votre corps aura, si on peut dire, les idées embrouillées et comprendra que vous voulez qu'il se tourne complètement, pas seulement la tête; vous vous retrouverez alors engagé dans cette pénible entreprise.) Vous aurez alors la tête tournée ou penchée légèrement d'un côté ou de l'autre. Pour la tourner davantage — ou pour revenir à la position normale, avec les yeux en face — il faut

faire encore H et R (ou L selon le cas). Quand vous tournez la tête, elle garde cette position jusqu'à ce que vous la rameniez ou que vous tourniez votre corps au complet. (Pour empêcher la pauvre bête d'être irrémédiablement perdue, la tête revient à la normale — droit devant elle — chaque fois que le corps tourne.)

Pour vous aider à vous souvenir de tout cela, un affichage spécial de l'écran est réservé à la position de votre tête *par rapport à votre corps*. Si vous regardez le nord, la gauche (ouest) est à gauche et la droite (est) est à droite, mais si vous faites face au sud, tourner votre tête à gauche revient à la tourner vers l'est — à gauche sur l'affichage spécial de l'écran, mais à droite sur la carte. Ceci demande un petit effort d'imagination, à moins de se tenir sur la tête, ce que votre monstre ferait dans un cas pareil. Vous ne savez plus où vous en êtes ? Courage. Si un monstre arrive à savoir comment tourner la tête dans la bonne direction, pourquoi pas vous ?

Heureusement — étant donné qu'il y a des monstres pour qui tourner la tête dans la bonne direction relève du défi insurmontable — vous ne devez penser à votre tête que lorsque vous voulez Atomiser (A), Zigouiller (Z) ou Cracher le feu (B) et que votre cible ne se trouve pas directement en face de vous. Si une cible se trouve à un drôle d'angle par rapport à vous, penchez la tête et essayez d'envoyer le rayon qui convient par les yeux, le nez, la bouche, n'importe quoi (Voir Le bruit et la fureur). Si vous manquez votre coup, tournez votre tête un peu plus et recommencez. Si vous n'avez toujours pas atteint votre but, rapprochez-vous — ou laissez tomber, allez chercher quelque chose de plus facile. (La ville est remplie d'édifices qui ne demandent qu'à prendre feu et d'autos qui attendent que vous les volatilisez.)

Le décollage. Si vos jambes sont particulièrement fortes, vous devriez pouvoir bondir au sommet des hauts immeubles d'un seul coup. J vous permet de Sauter deux espaces en avant sur ou par-dessus des obstacles comme les gratte-ciel ou les foules en débandade. (Sauter vous permet de vous rendre sur les bâtiments sur lesquels vous ne pouvez pas marcher en Avancant tout simplement.)

La seule autre façon de vous rendre au sommet de l'Empire State Building (en admettant que vous ayez envie de voir le sommet de cet édifice) est de Voler (F) — option qui, en général, n'est disponible que pour Mantra. Voler représente un exploit fascinant et riche de possibilités — mais pas facile. Lorsque vous êtes dans les airs, vous pouvez faire toutes sortes de choses : Incendier (B) des bâtiments, foncer sur les gens dans la rue et les Empoigner (G) — bref, presque tout ce que vous pouvez faire quand vous êtes au sol. Toutefois, vous

êtes en mouvement, et l'exploit consiste justement à pouvoir coordonner vos autres actions avec votre vitesse de vol. À votre premier vol, vous découvrirez sans doute que vous avez tendance à dépasser votre but plus souvent qu'à votre tour, mais vous finirez par attraper le coup. (C'est ça ou mourir de faim.)

Une fois que vous avez décollé, vous ne pouvez pas Avancer avec M et vous n'avez pas besoin de battre des ailes avec F : vous continuez automatiquement à voler, tout en faisant d'autres choses. (Si vous n'avez rien à faire, N peut vous être utile pour vous garder en mouvement.) En fait, si vous êtes dans les airs et si vous avez fini de voler, F vous ramènera à terre. Essayez de choisir un bon endroit pour atterrir, mais pas au milieu du fleuve — sauf si vous savez nager (Mantra ne sait pas nager, mais arrive à flotter en battant des ailes. Étant donné que, dans l'eau, elle ne peut aller nulle part et qu'elle ne peut avancer qu'en Volant (F) à nouveau, atterrir sur l'eau est tout à fait inutile.)

La descente. Certains monstres sont capables de se creuser un chemin (surtout) sous la terre ou sous l'eau. Pour ce faire, vous devez d'abord Descendre (D), puis donner, dans l'ordre, la direction (N, S, E ou W) de chaque carré que vous voulez franchir. Par exemple, D E E E N N vous fait aller sous terre trois carrés à l'est et deux au nord. (Vous n'êtes pas obligé de partir dans la direction à laquelle vous faisiez face, mais vous arriverez toujours avec l'orientation de votre dernier déplacement.)

Après cinq carrés sous terre, vous devez remonter. Ceci se fait automatiquement, à moins que vous ne vouliez remonter avant cela. Par exemple, D W S S U vous fait avancer d'un carré sous la surface à l'ouest, puis de deux carrés au sud, et enfin vous fait remonter. D S S W U vous ramènerait exactement au même point, bien que par un chemin différent — mais vous auriez la tête en direction ouest, au lieu de sud, au moment où vous referiez surface.

Creuser vous permet de faire une certaine distance sans être vu ; vous pouvez faire surface tout près de votre victime, et peut-être l'Empoigner avant qu'elle n'ait eu le temps de vous piquer ou de s'enfuir. Et puis, les petits êtres humains n'osent pas vous suivre sous terre ; vous vous évitez donc, provisoirement, l'ennui de leurs coupures et égratignures. Toutefois, pendant que vous creusez votre premier trou, et tant que vous n'avez pas disparu sous la surface de la terre, vous restez vulnérable à leurs piqûres. Creuser prend du temps, c'est un travail difficile, donc qui vous donne faim.

Vous pouvez Descendre sous les flammes, les rues, les bâtiments ou quoi que ce soit sur terre. Vous ne pouvez Descendre sous l'eau que si vous savez nager.

Plonger (D) est une autre façon de Descendre (comme creuser), avec la seule différence que vous devez rester dans l'eau tout le temps. Vous pouvez aller sous les ponts puisqu'il y a de l'eau dessous, mais vous ne pouvez pas plonger et nager sous l'eau au-dessous des bâtiments et autres structures comparables.

La force brutale

La force brutale fait partie de l'héritage des monstres: les muscles et les os gigantesques se mesurent aux structures en acier, aux revêtements en aluminium, aux briques et au béton. Avancez-vous face au pont ou à l'édifice de votre choix; contractez vos muscles — et pensez C pour Craque! Croque! Crique! (Au fait, taper C peut vous être d'un grand secours.) Résultat: les bâtiments réduits à un amas de décombres, les ponts coulés au fond de l'eau. Peut-être que oui, peut-être que non. Pour les bâtiments peu élevés, il n'y a aucun problème; pour les gratte-ciel, c'est déjà plus dur; et pour les ponts, c'est encore plus difficile: un vrai défi. Plus vous êtes fort, plus cela vous sera aisé (Arachnis n'a pas les muscles qu'il faut pour accomplir ce genre de choses, et Mantra n'est pas mieux). Rappelez-vous cependant qu'on peut être le plus puissant des monstres et ne pas faire tomber les structures du premier coup d'épaule. Soyez raisonnable: il a fallu des mois et des mois aux êtres humains pour élever l'Empire State Building, vous pouvez bien prendre quelques minutes pour le jeter par terre.

Autres possibilités d'attaque physique: Vous pouvez disposer de moyens moins brutaux pour attaquer: cela dépend des caractères physiques particuliers qui sont les vôtres. Par exemple, si vous avez des pieds, vous pouvez Piétiner (S) tout ce sur quoi vous pouvez passer: des êtres humains, des véhicules, des édifices. Étant donné votre maladresse, il peut se faire que vous manquez une cible mobile ou qu'un bâtiment survive à vos énormes coups de pieds. Mais continuez à essayer. Ou bien essayez quelque chose d'autre.

Pour Piétiner un immeuble, il faut d'abord être dessus, ce qui, pour certains monstres, peut présenter quelque difficulté. Vous pouvez aisément mettre le pied sur ces choses qui courent dans la rue, bien sûr, mais vous ne ferez pas grand mal à la rue elle-même: on ne peut pas écraser ce qui est déjà aplati.

Si vous êtes dans l'incapacité de Piétiner quelque chose pour l'excellente raison que vous n'avez pas de pied avec lequel Piétiner, vous pouvez plutôt Anéantir (O). Dans le cas de Kraken, cela revient à attraper quelque chose dans votre carré à l'aide de vos tentacules, puis à tirer l'infortunée victime dans plusieurs sens à la fois. Le



Baveux a une méthode encore plus simple et tout aussi efficace, mais les résultats sont trop affreux pour qu'on puisse les décrire.

Si on vous attaque lâchement du carré situé juste derrière vous, et si vous ne voulez pas vous lancer dans la longue entreprise qui consiste à vous retourner pour Empoigner votre bourreau, vous pouvez tout simplement le balayer de la queue (T) — si vous avez une Queue. (Si vous avez des tentacules, un seul fera l'affaire.)

Au cas où votre coup de queue, de tentacule, de patte ou de griffe contre les humains (avec ou sans coquille) aurait réussi, vous verrez apparaître le message familier: TOUCHÉ. Si vous êtes au sommet d'un édifice, vous voudrez peut-être vous en éloigner pour mieux apprécier les résultats de votre travail.

Les résidus

Certains monstres laissent derrière eux, de façon délibérée ou non, un signe de leur passage. Des décombres et autres débris peuvent bloquer les rues, coupant toute possibilité de fuite à ce qui pourrait constituer votre prochain repas, ralentissant ou entravant aussi l'approche de ces objets piquants et durs qui, par ailleurs, sont si gênants quand vous êtes en train de vous restaurer en toute tranquillité.

Arachnis peut choisir de tendre, sur une section de rue, de pont ou de parc, une toile pour barricader sa nourriture ou ralentir ses poursuivants, sans vraiment faire de mal aux petites créatures. Tisser une toile prend beaucoup de temps cependant — surtout s'il faut respecter les normes de la construction.]

Goshilla sème, à chaque pas, la contamination, machinalement et sans y penser, laissant dans son sillage une traînée corrosive de radioactivité.

Plus efficace encore, plus décourageante mais heureusement sans effet durable, est la traînée visqueuse du Baveux, qui prend feu lorsqu'elle est exposée à l'air et qui, pour quelque temps, crée un véritable mur de flammes susceptibles de gagner les édifices voisins, ajoutant ainsi à la destruction. Rien (pas même le Baveux lui-même) ni personne (excepté l'audacieux Savant Fou) n'arrive à traverser cette barrière ardente. (Un Baveux peut même, par imprudence ou folle furieuse, se brûler dans un coin en flammes; il ne peut alors s'en tirer qu'en s'enfonçant dans le sol ou en attendant que le feu soit entièrement consumé.)

Le bruit et la fureur

Les sphères d'influence. Grâce à leurs éclairs aveuglants, leurs hurlements horribles, leurs regards hypnotiseurs ou leur aspect tout simplement terrifiant, certains monstres peuvent Paralyser (P) les petits humains qui sont près d'eux — et plus ils sont près, plus ils risquent d'en être affectés. Pendant un court moment, les victimes sont arrêtées en plein élan, incapables de courir ou de tirer. (Elles «perdront leur tour», même si d'autres unités, qui n'ont pas été touchées, ont droit au leur.) Bien que d'un caractère défensif, ces techniques sont particulièrement utiles lorsque vous avez faim et que vous êtes las de pourchasser des bestioles insaisissables à travers toute la ville. D'où l'utilité de la stratégie: P, Q et Z.

Seule Mantra peut émettre des Ultrasons (U) mortels. Comme tous les autres modes de Paralysie, les Ultrasons peuvent affecter toutes les unités en vue: toutes, ou certaines seulement — et plus elles sont près, mieux c'est, bien que les choses à coquille dure tendent à opposer plus de résistance que celles dont la coquille est plus molle. Comme la Paralysie, les Ultrasons restent sans effet sur les bâtiments ou les ponts; mais contrairement à la paralysie, les unités atteintes sont complètement anéanties.

Les rayons de la mort. La plus populaire, ou presque, des armes qui constituent l'arsenal de l'artillerie monstrueuse est la capacité d'Atomiser (A) pratiquement tout ce qui s'offre à la vue, quelle qu'en soit la distance. Il vous suffit de vous Tourner la tête (H) dans la direction désirée; tapez A et, de votre bouche, de vos yeux, de vos antennes ou (dans le cas de Mécano) du canon de vos fusils, sort un rayon destructeur capable de désintégrer tout ce qui vit alentour. Avec un peu de chance, vous pourriez, d'un seul rayon, faire sauter deux, trois, quatre unités humaines, ou même plus. (Ce qui pourrait également vous laisser sans vivres.) L'autre possibilité est que vous ayez mal visé; le rayon passe trop haut, sans rien toucher, ou bien il endommage une de ces choses à coquille dure sans la détruire. Un bâtiment bloque le rayon, mais peut, par le fait même, être démoli.

Si vous êtes très fort, vous avez plus de chances en faisant Craquer un Immeuble qu'en l'Atomisant, mais, bien sûr, vous ne pouvez Craquer et Craquer que de près. N'oubliez pas, non plus, qu'à générer le haut voltage nécessaire pour Atomiser, vous devenez vite affamé.

Bien que les hélicoptères puissent être atomisés, ils sont, en général, plus sûrement détruits lorsqu'on les Zigouille (Z). La seule véritable différence est l'angle de tir: avec Z, vous penchez la tête en arrière et visez en haut. Le rayon Z n'est pas arrêté par les édifices

parce que vous visez au-dessus d'eux. Pour la même raison, il n'atteint pas non plus les petites choses qui courent au sol.

De la même façon un monstre qui vole peut anéantir des unités au sol avec le rayon Z, sans être gêné par les immeubles.

Les délices du pyromane. Il serait absolument inhumain de se réjouir des destructions accomplies par le feu dans la vie des gens; inhumain aussi de se délecter en voyant tous ces biens, ce temps et ces réalisations s'envoler en fumée. Mais justement, dans le cas qui nous occupe, vous êtes inhumain et contre nature: aux yeux d'un monstre, quel tableau peut surpasser en éclat le spectacle d'une ville embrasée, celui du vent qui attise et propage les flammes ou celui de l'intense chaleur qui empêche les odieux insectes de piquer, pendant que vous continuez d'avancer inéluctablement en jetant de l'huile sur le feu?

Commencer est tellement facile: vous pointez votre nez (et votre Tête), vous Crachez du feu (B), et voilà! Tout ce qui se trouve dans le carré devant votre tête se met à brûler. Les choses qui fulent dans tous les sens — même celles qui ont une coquille dure — sont si fragiles qu'elles disparaissent en un clin d'œil, tandis qu'un édifice, lui, peut prendre un certain temps pour se consumer. La portée de votre souffle incendiaire se limite à un seul carré à côté du votre, mais si le vent est favorable, le feu peut gagner les immeubles voisins (dans le sens du vent). Avant qu'ils ne soient complètement brûlés — et réduits en cendres — vous aurez peut-être la chance de ne voir qu'un immense incendie devant vous. Votre esprit monstrueux n'est pas assez subtil pour prévoir le temps de combustion d'un édifice, mais si vous quittez l'endroit, les pompiers arroseront les flammes — non pas pour éteindre l'incendie car ils en sont incapables, mais pour empêcher le feu de se propager. Bien sûr, si vous restez là pour tenir à distance les porteurs d'eau, les méchantes choses qui piquent ne tarderont pas à arriver. (La vie est souvent injuste, surtout pour ceux qui sortent de l'ordinalre.)

Il y a une façon encore plus spectaculaire de mettre le feu: dans une gigantesque bouffée de chaleur, vous vous mettez le feu à vous-même et à tout ce qui vous entoure, bref vous vous immolez (I). Tout ce qui se trouve sur les quatre carrés autour de vous — bâtiments et choses qui courent — se mettra à brûler, et vous avec. Tout cela n'est pas forcément mortel, à moins que vous ne soyez déjà sévèrement blessé; cependant, les conséquences sont suffisamment graves pour vous inciter à ne pas utiliser à la légère les privilèges du phénix. Si vous êtes coincé, vous verrez que cela produit des effets terribles.

Les nourritures spirituelles

Mécano est une création, tout acier et silicone, de la science avancée, il n'est pas corrompu par les désirs et les tentations de la chair et est aussi intelligent et raffiné que vous pourrez le faire jouer. Ses seules préoccupations concernent les balles, les obus, les shrapnels, les centrales qui explosent et les dispositifs diaboliques de l'imprévisible Savant Fou.

La faim. Les créatures de chair (parfois écailleuse) et de sang (quelle qu'en soit la couleur) ont un tout autre souci: la nourriture. Les monstres doivent manger pour avancer, pour se battre... pour vivre. Un monstre qui a faim est un monstre nerveux. Un monstre qui a une faim dévorante est, souvent, un monstre Fou Furieux; il devient la victime impuissante de son propre besoin vorace, obsédant, de nourriture... nourriture... NOURRITURE! Si la nourriture est insuffisante, la douce voix de l'intelligence, de la prévision, de la réflexion, de l'organisation — votre voix — est étouffée par les hurlements de la faim. Vous pourrez bien émettre tous les conseils, les directives, les commandes que vous voulez, votre monstre sera sur une autre longueur d'onde.

N'ayons pas peur de le redire: vous devez manger. Heureusement, il y a abondance de vivres autour de vous. Mais il y a aussi abondance de déchets, de béton, de briques, de bois et autres matières insuffisantes à satisfaire même un gros appétit comme le vôtre. Heureusement encore, il existe une règle élémentaire qui permet aux monstres, aussi simples d'esprit qu'ils soient, de distinguer entre ce qui est nourriture et ce qui ne l'est pas. *Si ça bouge — si ça peut bouger — c'est bon à manger.* (Sinon, non.) Les voitures, les voitures de police, les hélicoptères, les chars d'assaut, les pièces d'artillerie (et leur personnel), la foule impuissante, les Gardes Nationaux: autant de morceaux pour fines gueules, de provisions pour ceux qui ont de l'estomac, d'eau pour le moulin (façon de parler). Des calories, de belles et bonnes calories.

Il est reconnu que la nourriture n'a pas toujours le même goût, même pour un palais aussi grossier que le vôtre. Les autos, les chars d'assaut et, plus spécialement, les gros canons, bien que riches en cellulose (bonne pour la digestion) et en minéraux (nécessaires à la croissance des os et des dents), ont peu de calories et de saveur. Pour maintenir une alimentation équilibrée, rien ne vaut des humains sur pied.

La patte qui fait du bien. Pensez-y bien. Vous devez les attraper. Ceux qui ne s'enfuient pas vous piqueront. (Pas très amicaux, peut-être, mais mettez-vous à leur place.)

En principe, ce n'est pas difficile de s'emparer de ces petites bestioles : vous n'avez qu'à suivre votre nez. Avancez près d'eux ; ajustez votre DIR (s'il le faut) pour que vos pattes soient bien orientées, et Empoignez-les (E). Si tout va bien, vous vous serez acquitté de votre devoir de citoyen, et vous aurez débarrassé les rues d'un autre groupe d'humains — au profit de vos mains (enfin... pattes, griffes, mâchoires, tentacules ou tout ce que vous pouvez utiliser pour Empoigner).

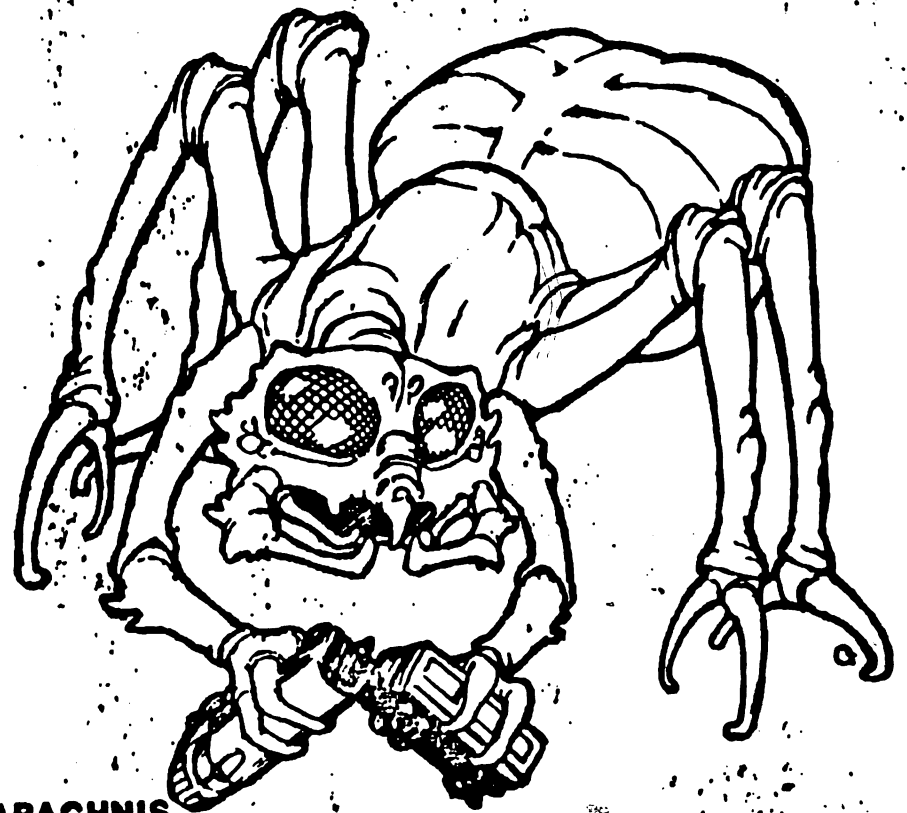
À l'intention particulière des monstres moins vigilants, qui pourraient se demander où sont passées les petites bestioles, nous avons fait afficher le pense-bête : PATTE PLEINE. Et, comme dit le proverbe, « Un tiens vaut mieux que deux tu l'auras. » Puisqu'on ne fait pas d'argenterie géante, oubliez ce qu'on vous a raconté : qu'il ne fallait pas manger avec les doigts parce que etc. ; rappelez-vous plutôt la patte qui fait du bien, et résignez-vous à une existence soutenue de la main à la bouche.

À la chasse nous irons. Il y a parfois des contretemps qui gâtent les plaisirs de la chasse. Les humains sont petits et guidés par la peur. Vous pouvez les rater. Ne vous découragez pas. Ils ne pourront pas toujours vous échapper. Probablement. Ils peuvent courir, rouler ou fuir loin de vous à l'instant où vous allez les Empoigner. Ils peuvent continuer ainsi. Ce peut être bien frustrant mais, comme nous l'avons déjà fait remarquer, il y a aussi des désavantages à être un gros monstre maladroit. (S'il était facile de liquider l'humanité, vous seriez forcé de vous faire une place dans un milieu plus durement compétitif. Soyez reconnaissant à la nature de vous avoir fait comme vous êtes.) Ayez confiance. Soyez persévérant, continuez à les poursuivre.

Lorsque, suite à ce qu'on pourrait appeler une légère erreur de calcul (susceptible de se produire même quand on est la plus subtile des bêtes), vous parvenez à mettre le pied sur une proie convoitée, ne désespérez pas. C'est vrai, vous ne pouvez pas Manger ce que vous ne pouvez pas Empoigner, et vous ne pouvez pas Empoigner ce sur quoi vous vous tenez. Vous ne pouvez même pas Empoigner ceux qui persistent à vous filer entre les jambes ; votre constitution n'est pas faite pour cela. (Ne soyez pas mal à l'aise : les humains ne sont pas mieux.) Il vous reste quand même trois choix. Vous pouvez avancer, vous retourner, et Empoigner votre proie — mais elle pourra (cela dépend de votre agilité) se déplacer avant que vous ayez accompli cette délicate manoeuvre. Vous pouvez rester là et attendre que les humains aillent en un lieu où vous serez capable de les attraper. (Cela peut marcher dans le cas des travailleurs, qui sont trop effrayés pour rester sur place, mais se révèle insuffisant pour les militaires, qui se

mettront tout simplement, et sans le moindre esprit sportif, à vous piquer dans les parties les plus tendres de votre anatomie.) Si cela vous dérange, vous pouvez éliminer le problème (ce qui ne revient pas vraiment à le résoudre) en Platinant les petites bestioles. Vous ne serez plus piqué (du moins pas par les créatures de cet endroit), mais ça ne vous donnera pas de quoi manger pour suant.

De mortui nil bonum. Ce qui nous ramène à un important point de savoir-vivre. Aucun monstre qui se respecte ne mange de choses mortes. Ces façons de faire peuvent s'accepter chez les humains et autres basses formes de vie, mais pas pour vous. Vous n'êtes pas un vidangeur et vous avez une image à préserver. Il est déjà regrettable que tant de bons morceaux soient enfermés dans des coquilles d'acier très dur qui émettent des odeurs nauséabondes par leur extrémité postérieure (signe évident d'un arrêt de développement) ; mais un ragoût fait de poussière d'immeuble, de béton fondu et de résidus urbains — non, c'est au-dessous de votre dignité. Vous n'avez ni la



ARACHNIS

précision de mouvement, ni la délicatesse d'instrument, ni la disposition d'esprit pour aller chercher dans tous ces décombres les fins morceaux qui vous conviennent. Par conséquent, faites bien attention, ne vous laissez pas aller à vos impulsions lorsque vous Crachez du feu ou que vous Atomisez, et ne Piétinez pas imprudemment ce qui pourrait être votre prochain repas.

Ne poussez pas la voracité jusqu'à Empoigner du dessert avant d'avoir digéré votre diner. Si vous avancez la patte pour Empoigner une foule qui passe ou Craquer un bâtiment, vous laisserez tomber ce que vous teniez. Votre proie est tendre et délicate. En tombant de la modeste hauteur de votre menton, même les choses à coquille dure se briseront; elles feront du gâchis et vous laisseront les mains vides (et la bouche vide, et l'estomac vide).

Rappelez-vous cette simple règle. Les choses mortes ne bougent pas, et si ça ne bouge pas, ça n'est pas de la nourriture.

Les monstres et le sexe

Un monstre célibataire n'a pas de vie sexuelle. (Comment pourrait-il en avoir une?)

En tout cas, si vous êtes intéressé à MARQUER DES POINTS, vous pouvez, à tout moment du jeu, connaître votre pointage actuel en faisant # (pour taper #, faites SHIFT 3)

Tout a une fin

De Rerum Naturae

Comme on dit: «Toute vie connaît un peu de pluie.» Ou encore: «Il n'est nuage qui ne soit doublé d'argent.» Dans votre cas, ô noble représentant d'une race évanescence, les gouttes de pluie qui vous tombent sur la tête sont les piqûres des bestioles que vous pourchassez. Si donc vous ne vous êtes pas noyé dans les torrents d'éclairs de la centrale ni fait foudroyer par le mortel tonnerre du Sauvage Fou, vous serez de toute façon Inondé; et dans le jeu de la vie, il n'y a pas de remboursement en cas de pluie. Néanmoins, allez-y glorieusement: on n'obtient l'arc-en-ciel qu'au prix de la pluie.

En termes moins poétiques (car je vois bien que pour être Imposant, votre cerveau n'en est pas moins limité, et que la subtilité de mon esthétique vous dépasse), il vous faut vous réconcilier avec les réalités de votre situation. Ceux dont vous faites votre nourriture ont beau être châtifs et gringalets, ils ont pour eux le nombre, tandis que vous, vous êtes seul. Ils n'ont pas la dent du tigre, ni la langue du cobra, mais leur nom est légion, et votre cuir n'est pas à l'épreuve de leurs poisons.

Il est dans la nature des choses qu'elles aient raison de vous à la longue (et à la tête et à l'épaule, aussi). Ce qui compte, c'est votre façon de trépasser. Serez-vous comme le géant Goliath, abattu sans même avoir pu se défendre, ou comme le monstre Grendel et sa mère que Beowulf déchira de ses mains nues? Ou votre histoire sera-t-elle semblable à celle du dragon qui, tué par le même héros, n'en réussit pas moins à venger tous les monstres grâce à son souffle de feu? Coulez-vous ayant le pont du Golden Gate, ou verrez-vous Tokyo complètement rasé (une fois de plus) avant de mourir? À vous de choisir!

La fin des faims?

Les mille et une coupures. Tout le temps que vous vous affairerez à écraser et à mettre en pièces, piqûres et morsures vous assaillent ici

et là. Naturellement, occupé comme vous l'êtes à des choses plus nobles (comme raser une ville), on ne peut pas s'attendre à ce que vous remarquiez chaque petit détail. Entailles et coupures sont monnaie courante dans la vie d'un monstre. Et pourtant, vous ne pouvez pas ne pas noter l'impact cumulatif, aussi inévitable que graduel, qu'elles ont sur votre fluide vital: votre état passe de *sain à éraflé*, puis *blessé* et finalement, *critique*. Après, *cela*, il faudra rapidement prévenir la famille et préparer les faire-part.

Si vous êtes un monstre de la secte de *ceux qui vivent et qui respirent*, vos blessures guériront avec le temps — à une vitesse variable, qui dépendra de votre nature —, mais *ceci*, aussi se fait un peu à votre insu. (Le sang de Mécano ne se coagule pas pour la bonne et simple raison qu'il n'a pas de sang.) Toutefois, le processus de guérison finit toujours par perdre son combat contre le temps et l'entropie. Nul n'est Immortel — pas même vous. (Au moins, vous aurez échappé à l'impôt.)

La mort subite. La mort ne résulte pas seulement des piqûres et des flèches des petites créatures. Certaines de leurs structures — celles dans lesquelles elles conservent leurs germes bruyants de destruction et celles qui sont enveloppées d'une toile qui bourdonne — peuvent vous être fatales. Quel que soit votre état de santé — même si vous êtes couvert par l'Assurance-santé ou la Caisse de compensation des monstres — vous êtes assuré de mourir si vous cherchez à Cliquer une de ces structures dans votre poigne puissante, ou à la Piétiner pour l'enfoncer dans le sol.

La mort lente. Plus terrible encore est la mort lente, la paralysie, la mort-dans-la-vie. Si vous êtes frappé — *II-ARRH!* — par le Savant Fou avec cette chose qui vole et qui ressemble à la chose-qui-ressemble-à-un-oiseau-mais-qui-n'en-est-pas-un, ce n'est pas votre sang que vous perdrez, mais la chaleur même de la vie. Vos mouvements se ralentiront, vos membres se raidiront, jusqu'à ce que, de la tête aux pieds, plus rien n'obéisse à votre volonté; vous ressemblerez de plus en plus à un mort qui n'en est pas un... et puis vous serez mort. Devrez-vous endurer ainsi, sans rien faire, la lente torture de la Mort aux mille et une coupures? Ou vous déciderez-vous à en finir une bonne fois... et à Quitter (Q) ce monde?

Comme dit le sage:

*« Prends garde aux puissantes centrales
Et garde-toi de la folie du Savant. »*

La pause qui rafraîchit. Si vous vous sentez l'envie de prolonger le suspense ou d'accéder aux demandes de votre moi matériel —

nourriture ou repos —, vous pouvez, pour ainsi dire, mettre votre film personnel de monstre en feuilleton. Pour vous accorder un entracte, pour Quitter (ouf, quitter), tapez Q; acquiescez aux différentes questions (**VOULEZ-VOUS QUITTER? VOULEZ-VOUS SUSPENDRE LA PARTIE EN COURS?**) et votre partie sera **À Suivre...**

La fin des faims? Lorsque finalement vous aurez succombé à l'une des trois morts (ou quitté sans espoir de retour), et que l'inévitable message de (leur) triomphe sur votre carcasse aura été proclamé, vous recevrez un score et une évaluation qui vous aideront à mieux vous situer dans les annales de la monstruosité.

C'est vraiment la Fin.

... Mais il est toujours possible de donner suite. Allumez votre ordinateur/projeteur...

Le monstre est mort! Vive le monstre!