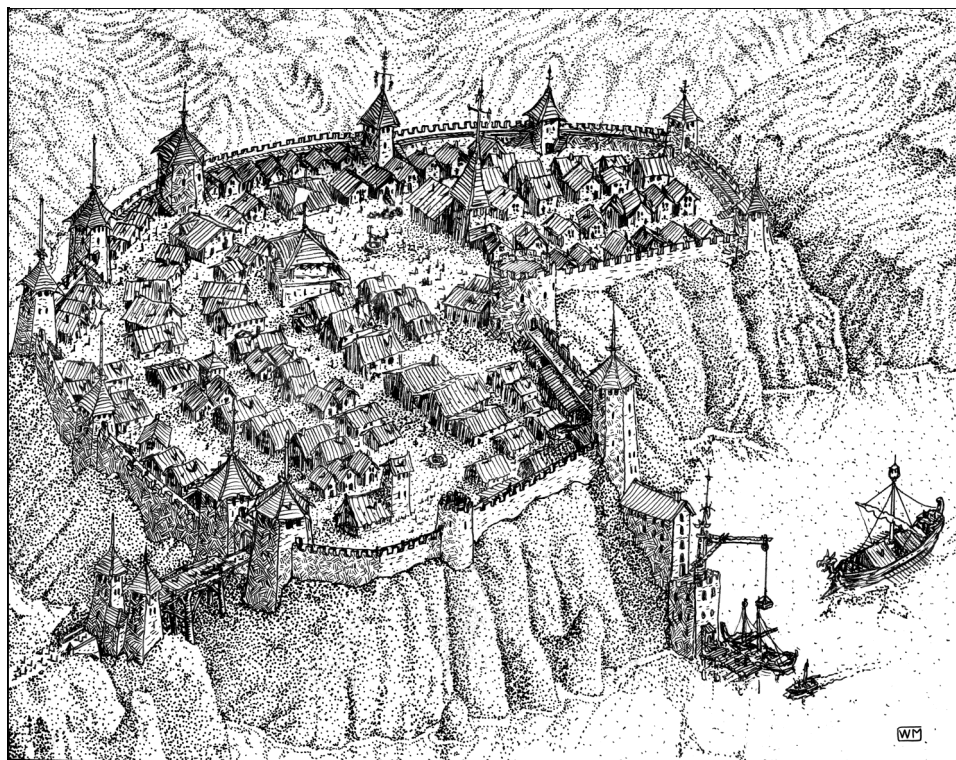


REALMS *of* ANTIQUITY

La Couronne Brisée



Manuel d'Instructions

TABLE DES MATIÈRES

Introduction	3
Bien Débuter	4
Création de Partie		
Personnages	5
Classes	5-6
Statistiques	7
Magie	10
Jouer au Jeu		
Mode Voyage	13
Terrains	15
Villes	17
Donjons	19
Monstres	20
Mode Statut	21
Objets	24
Mode Combat	27
Conseils et Astuces	31
Glossaire	32
Crédits	34

INTRODUCTION



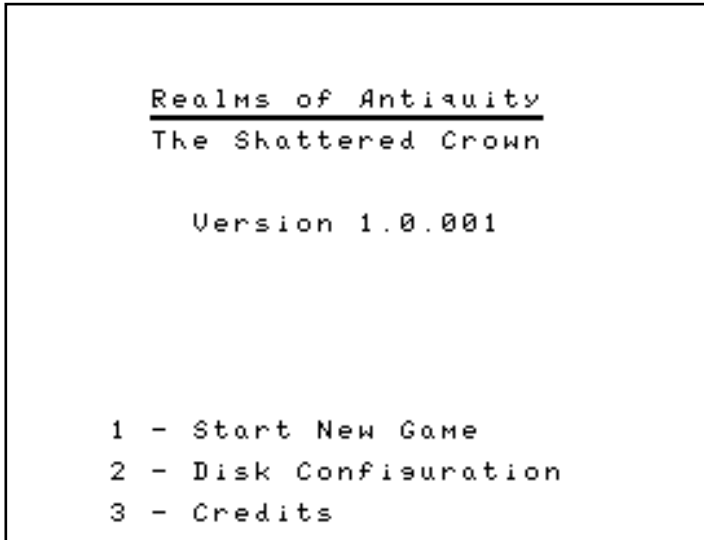
Préparez-vous à embarquer pour le plus beau voyage que votre TI-99/4a a jamais peut vous offrir... Vous êtes sur le point de faire votre premier pas dans un monde fantastique mystérieux et rempli d'aventures !

Dans ces royaumes, des bêtes fantastiques et d'autres créatures parcourent les terres, des sorciers boudent du haut de leurs tours et la guerre menace à chaque coin de terre... Le monde n'a jamais eu autant besoin de héros ! Serez-vous à la hauteur ?

Realms of Antiquity est un jeu de rôle d'aventure qui stimulera votre imagination et votre intelligence. Contrairement à un film ou une série, vous n'êtes pas simple spectateur mais faites partie intégrante de l'aventure. Vous contrôlez ce qui arrive à vos personnages, pour le meilleur comme pour le pire.

Realms of Antiquity n'est pas fait pour être joué en une seule session, mais en plusieurs fois. Votre progression peut être sauvegardée n'importe quand pour vous permettre de reprendre votre aventure plus tard. Préparez-vous à passer des heures à explorer, à vous battre contre des créatures et à découvrir d'innombrables secrets et trésors...

BIEN DÉBUTER



En lançant le jeu, vous vous trouverez face à un bref écran de chargement suivi de l'écran de titre. Appuyer sur une touche quelconque vous mènera au menu principal.

Lancer une nouvelle partie (« Start New Game ») vous mènera à créer un nouveau personnage.

Une fois que vous aurez mis un groupe sur pied, vous verrez deux nouvelles options sur cet écran : voir l'introduction (« Introduction ») et continuer la partie (« Continue Current Game »)

Vous ne pouvez avoir qu'un seul groupe actif et mener une seule aventure à la fois.

Pour plus de détails sur la configuration du jeu et son paramétrage sur d'autres machines ou émulateurs ainsi que sur l'utilisation du menu de configuration du disque (« Disk Configuration Menu»), veuillez vous référer à notre site internet (en anglais) :

<http://quixotic.adamantyr.com/roa-running.htm>

CRÉATION DE PARTIE



Personnages

Dans *Realms of Antiquity*, vous contrôlez un groupe de personnages. Un groupe peut accueillir jusqu'à quatre personnages.

Durant le processus de création de personnages, vous devrez créer au moins un personnage pour vous lancer dans l'aventure. Vous devrez choisir une classe, distribuer les points d'attribut et choisir un nom pour chaque personnage.

Certains personnages voudront rejoindre votre groupe au cours de votre partie, à la condition que ce dernier ne soit pas complet et que les circonstances le permettent. Une fois qu'ils se seront joints à votre groupe, vous ne pourrez pas les en exclure.

Classes

Il y a neuf classes différentes dans le jeu. L'un de ces classes, le Héros (Hero), n'est accessible que si vous commencez l'aventure avec seulement un personnage.

Vous pouvez créer n'importe quel personnage avec n'importe quelle classe, et en n'importe quelle quantité. Si vous voulez un groupe intégralement constitué de mages, ne vous privez pas ! Cependant, un groupe équilibré constitué de personnages qui se complètent maximisera vos chances de survie et votre bonne fortune.

Guerrier (Fighter) – Combattant puissant au corps-à-corps, mais sans aucune capacité magique. Peut utiliser toutes les armes à l'exception des sceptres magiques et des baguettes. C'est la seule classe en plus du Héros qui a la capacité d'utiliser des armes à feu. Peut porter toutes les armures et tous les boucliers, mais pas les foci magiques.

Voleur (Rogue) – Crapule qui sait se servir d'armes. A des chances de critiques élevées et la capacité d'utiliser une arme dans chaque main, ce qui lui offre un style de combat à deux armes unique. N'a aucune appétence pour la magie, mais peut percevoir les pièges et les secrets. Porte des armures de tissu ou de cuir. Il ne peut pas porter de bouclier mais peut utiliser les foci magiques.

Mage (Wizard) – Érudit avec de grands pouvoirs magiques, mais de grosses faiblesses au corps-à-corps et au combat à distance. A un bonus à la compétence Connaissance. Peut utiliser des dagues, des bâtons, des frondes et des baguettes. Peuvent porter des armures de cuir et des foci magiques. A une préférence pour la magie Jaune.

Croisé (Crusader) – Mage de combat doté de superbes compétences martiales pour compléter leurs capacités magiques. Peut utiliser toutes les armes au corps-à-corps et tous les bâtons. Peut porter n'importe quelle armure, à l'exception de l'amure de plates. Peut porter des boucliers et des foci magiques. Ils ont une préférence pour la magie Rouge.

Paladin (Paladin) – Champion qui défend les faibles et les vulnérables, un guerrier aux très bonnes capacités magiques. À cause de ses vœux de ne pas faire couler le sang, il ne peut utiliser que des armes contondantes. Il peut porter toutes sortes d'armures et de boucliers ainsi que des foci magiques. A une préférence pour la magie Bleue.

Ranger – Chasseur, traqueur et ami de la forêt. Maître des armes à distance, avec une appétence particulière pour l'arc, et utilisateur décent de la magie. Peut utiliser la plupart des armes au corps-à-corps ainsi que les frondes et les arcs. Peut porter des armures de tissu, de cuir, de peau et utiliser boucliers et foci magiques. A une préférence pour la magie Verte.

Sorcier (Warlock) – Utilisateur charismatique de magie sombre aux pouvoirs puissants, il est un peu plus apte à se servir d'armes au corps-à-corps que son confrère mage. Peut utiliser des dagues, des haches, des masses, des bâtons et des baguettes. Peut porter des armures de tissu et utiliser des foci magiques. A une préférence pour la magie Violette.

Barde (Bard) – Aventurier musicien qui a des compétences dans beaucoup de domaines. Bon partout, mais n'excelle nulle part. Peut utiliser des armes à une main, des bâtons, des frondes, des arbalètes et des baguettes. Peut porter des armures de cuir ou de tissu et utiliser des foci magiques. A une préférence pour la magie Orange.

Héros (Hero) – Personnage puissant et bon dans tous les domaines. A des pouvoirs magiques puissants et peut utiliser toutes les armes et porter toutes les amures. A une préférence pour la magie Indigo.

Statistiques

Attributs Primaires :

Chaque personnage a quatre attributs primaires.

Force (Strength) – Puissance physique. Influence la santé, les dégâts au corps-à-corps et la résistance aux dégâts et aux effets magiques.

Agilité (Agility) – Compétence physique. Influence l'endurance, le mouvement, la capacité à toucher et à esquiver en combat, ainsi que plusieurs autres compétences.

Ruse (Cunning) – Compétence mentale. Influence les attaques à distance, les compétences magiques, la capacité à résister à des dégâts magiques, ainsi que plusieurs autres compétences.

Raison (Reason) – Puissance mentale. Influence l'endurance, les dégâts magiques, la connaissance, ainsi que plusieurs autres compétences.

Pendant le processus de création de personnage, vous aurez un nombre défini de points que vous pourrez ajouter aux valeurs d'attributs de base (qui diffèrent selon la classe) comme vous le souhaitez. Les attributs peuvent avoir une valeur de 1 à 10.

Attributs secondaires :

Santé (Health) – Valeur abstraite de la vie de votre personnage. Si votre nombre de blessures excède votre santé, vous ne pourrez plus entreprendre d'action jusqu'à ce que vos blessures soient soignées.

Endurance (Stamina) – Valeur abstraite de l'énergie de votre personnage, qu'elle soit physique ou mentale. Si votre valeur de fatigue excède celle de votre endurance, votre personnage commencera à recevoir des blessures dues à l'épuisement.

Action – Le nombre d'actions dont votre personnage disposera pendant un round de combat.

Déplacement (Move) – Le coût en points d'action requis pour déplacer votre personnage d'une case en combat.

Critique (Crit) – Les chances de votre personnage de réaliser une attaque critique au corps-à-corps ou à distance pendant un combat. Plus haute est la valeur, plus élevées sont les chances.

Réduction (Reduce) – La capacité de votre armure à réduire les dégâts.

Niveaux :

Chaque personnage a un niveau de pouvoir allant de 1 à 16. Les personnages commencent la partie au niveau 1. Plus haut est le niveau de votre personnage, plus puissant il est.

Chaque niveau demande d'atteindre un certain niveau d'expérience. Vous gagnez des points d'expérience en complétant des quêtes en jeu ou en venant à bout de monstres en combat. La quantité de points d'expérience que vous devrez accumuler pour passer au niveau supérieur est indiquée sur la fenêtre de statut de chaque personnage.

Les personnages qui rejoindront votre groupe seront du même niveau que le personnage qui a le niveau le plus élevé de votre groupe, et auront des points de compétences disponibles égaux au personnage qui a le niveau le plus élevé du groupe. (voir plus bas)

Avancement :

Quand un personnage atteint le niveau supérieur, il gagne une augmentation en santé et en endurance, ainsi qu'un point de compétence.

Les points de compétence sont requis pour améliorer vos compétences à des niveaux supérieurs. (Voir la section suivante pour une liste des compétences). Si vous voulez que votre guerrier touche plus souvent en combat, alors vous devriez améliorer sa compétence au corps-à-corps. Si vous voulez que votre mage lance des sorts aux effets plus intéressants, alors vous devriez investir dans la sorcellerie.

Des entraîneurs peuvent être rencontrés dans les villes, les tours et d'autres endroits. Ils peuvent entraîner les personnages dans différentes compétences, moyennant finance. Certaines compétences coûtent plus cher que d'autres.

De plus, les entraîneurs ont une limite et ne peuvent pas vous améliorer indéfiniment. Le mage du village ne pourra pas vous entraîner autant qu'un maître sorcier ! Si quelqu'un ne peut plus rien faire pour vous, vous devriez partir à la recherche de quelqu'un de plus puissant.

Compétences

Corps-à-corps (Melee) - Capacité à toucher les ennemis avec des armes de mêlée. Également utilisée pour les armes de lancer.

Distance (Ranged) - Capacité à toucher les ennemis avec des armes à distance.

Sorcellerie (Sorcery) - Capacité à lancer des sorts et à infliger des dégâts avec eux. Les guerriers et les voleurs ne peuvent pas améliorer cette compétence.

Défense (Defense) - Capacité à esquiver les attaques de toutes sortes.

Résistance (Resist) - Capacité à résister aux attaques physiques, mentales et mystiques qui ne blessent pas, mais tout de même incapacitantes.

Connaissance (Lore) - Capacité utilisée pour examiner les objets et déterminer ce qu'ils sont. Compétence également employée pour déchiffrer les objets cryptiques trouvés au cours des voyages.

Serrures (Locks) - Capacité utilisée pour déverrouiller les portes et les coffres.

Pièges (Traps) - Capacité utilisée pour désarmer les pièges sur les coffres et dans les couloirs.

Jeu (Gamble) - Capacité utilisée pour jouer dans les tavernes. Plus le niveau de la compétence est élevé, plus élevées seront les chances de gagner.

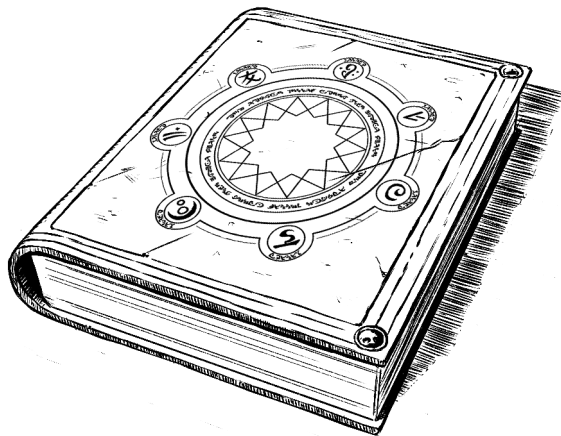
Il y a également des compétences pour les multiples écoles de magie auxquelles on se réfère par des couleurs : Rouge, Orange, Jaune, Vert, Bleu, Indigo et Violet.

Les valeurs de base des compétences sont déterminées par la classe et les attributs.

Effets

Les personnages peuvent être affectés par des effets positifs ou négatifs. Chacun de ces effets est indiqué par une icône différente. Les effets négatifs peuvent être retirés en partant à la recherche d'un soigneur. Des sorts peuvent également retirer des effets, soit directement soit en invoquant l'effet inverse, ce qui aura pour effet de l'annuler.

Pour une liste complète des effets et des statuts, ainsi que leurs icônes correspondantes, veuillez vous référer à la carte de référence.



Magie

L'utilisation de la magie (connue comme art de la sorcellerie) est répandue dans les royaumes. La plupart des classes peuvent lancer des sorts, certaines mieux que d'autres.

La sorcellerie peut faire la différence entre la vie et la mort. Vous apprendrez que votre quête se retrouvera largement facilitée si vous avez une boule de feu ou deux de disponibles pendant un combat contre une horde de monstres, ou si vous avez un sort qui déverrouille les portes d'un sombre donjon !

Livres de Sorts

Les sorts lancés par un personnage sont déterminés par son livre de sorts, qui s'équipe comme n'importe quel autre objet. Les sorts qu'il contient deviennent alors disponibles à l'utilisation.

Il y a des sorts qui ne peuvent être lancés que pendant la phase de voyage ou pendant la phase de combat. Quand vous sélectionnez un sort à lancer, vous n'avez accès qu'à la liste des sorts qui peuvent être lancés dans la situation dans laquelle vous vous trouvez.

Lancer des sorts fatigue le lanceur. Plus puissant est le sort, plus grande sera la fatigue.

Écoles

La sorcellerie est divisée en sept écoles, connues notamment comme les magies de couleur, qui sont :

Rouge (Red) - Liée à la vie, au feu et à la force. Les sorts de cette école incluent de la magie de soin et des attaques basées sur le feu.

Orange - Liée au mouvement, à la force, à la vitesse et à l'agilité. Les sorts de cette école incluent la téléportation et la hâte.

Jaune (Yellow) - Liée à la lumière, à la connaissance et à l'intellect. Les sorts de cette école incluent de la magie de clairvoyance et de lumière.

Verte (Green) - Liée à la nature, à la paix et à l'esprit. Les sorts de cette école incluent des magies de soin et de furtivité.

Bleue (Blue) - Liée à la défense, à la protection et à la perception. Les sorts de cette école incluent de la magie de protection et de contrôle.

Indigo - Liée aux ténèbres, au froid et au climat. Les sorts de cette école incluent des attaques de foudre et de la magie de glace.

Violette (Violet) - Liée à la mort, à la peur et au charisme. Les sorts de cette école incluent des magies d'invocation et des attaques de mort.

Les sorts sans couleur, comme ceux inclus dans les livres de sorts, sont si faibles qu'ils ne sont liés à aucune école.



Sorts

Il y a 60 sorts différents disponibles pour votre groupe dans le jeu. Ci-suit une courte liste des sorts les plus connus ainsi que leurs effets. Vous devrez explorer et découvrir les autres par vous-même.

Premiers Soins (Aid) - Soigne légèrement les blessures de la cible.

Fléau (Bane) - Inflige une pénalité à l'attaque et à la défense.

Remède (Cure) - Soigne la cible de tous ses poisons.

Désarmement (Disarm) - Retire tous les pièges autour du groupe.

Dissipation (Dispel) - Fait disparaître toutes les barrières magiques.

Exaltation (Exalt) - Offre un bonus aux attaques et aux défenses de l'allié ciblé.

Boule de Feu (Fireball) - Une boule de feu explosera à l'endroit désigné par le lanceur du sort. Toutes les cibles prises dans le rayon de l'explosion, alliées ou ennemies, seront affectées : faites donc très attention !

Brillance (Glow) - Crée une petite lumière similaire à celle d'une bougie.

Hâte (Haste) - Donne à un allié des actions supplémentaires en combat.

Soin (Heal) - Soigne les blessures d'un allié.

Lumière (Light) - Crée une lumière magique similaire à celle d'une torche.

Œil Magique (Magic Eye) - Révèle brièvement l'environnement immédiat.

Retour (Return) - Téléporte le groupe à la dernière auberge visitée.

Peur (Scare) - Force l'ennemi ciblé à fuir de terreur.

Sensation (Sense) - Permet de ressentir les dangers et les secrets autour du groupe.

Torpeur (Sleep) - Crée un nuage de gaz dans une zone qui endort tous ceux qui y pénètrent.

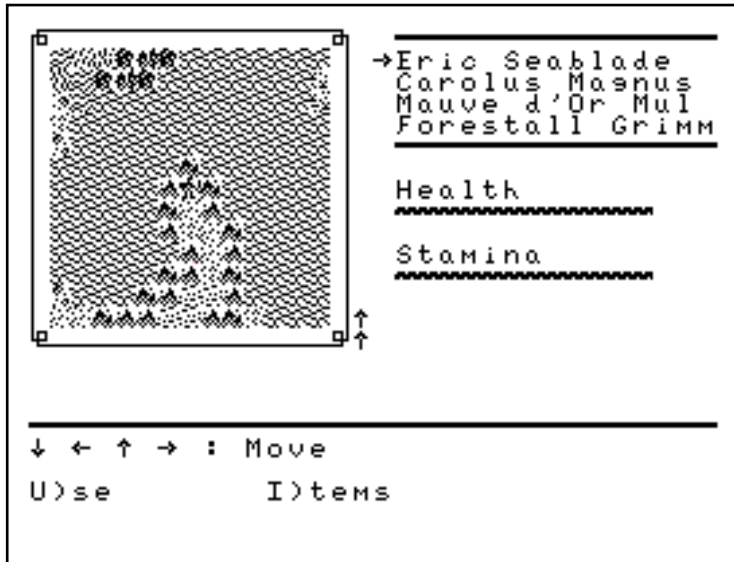
Invocation (Summon) - Invoque un allié démoniaque puissant qui se battra pour le groupe.

Foudre (Thunderbolt) - Envoie un éclair sur la cible.

Déverrouiller (Unlock) - Déverrouille toutes les portes et tous les coffres autour du groupe.

Zap - Tire un petit rayon d'énergie sur la cible.

JOUER AU JEU



Mode Voyage

Le mode principal du jeu est appelé *mode Voyage*.

La grande fenêtre sur la gauche montre la carte du monde avec en son centre le groupe. Quand vous vous déplacez, la carte défile, ce qui vous permet de voir d'autres zones et de nouvelles destinations.

La partie supérieure droite vous montre le nom des différents membres actuels de votre groupe. Une flèche désigne le personnage actuellement sélectionné. (Voir page suivante.)

Sous le nom des personnages se trouvent les barres colorées de santé et d'endurance du personnage actif. Le rouge correspond à la santé, le bleu à l'endurance. Sous ces barres se trouvent les icônes de tous les effets actifs subis par le personnage.

La partie inférieure de la fenêtre, sous la ligne verte, vous indique les commandes actuellement disponibles ainsi que les touches permettant de les activer.

Personnage Actif

Le personnage actif est celui qui ouvre la marche, qui va au-devant du danger et cherche les secrets, qui déverrouille les portes et les coffres et qui ramasse les objets trouvés.

Vous pouvez changer de personnage actif en appuyant sur les touches 1-4.

Carte

La carte ne vous indique que ce que voit votre groupe. Les forêts et les montagnes bloquent votre ligne de vue, comme les font les murs et les portes quand vous vous trouvez dans un bâtiment. Les zones que vous ne pouvez pas voir sont indiquées par des carrés noirs.

Le niveau d'élévation détermine votre ligne de vue. Si vous vous trouvez au sommet d'une falaise, vous pourrez voir une grande forêt, par exemple. Il y a quatre niveaux d'élévation, indiqués par des flèches montantes dans le coin inférieur droit de la fenêtre de carte.

Certaines zones sont obscures et demanderont une source de lumière pour être explorées sereinement. Quand vous avez de la lumière, seule une zone limitée est visible autour de vous. Quand votre lumière faiblit, le rayon se réduit jusqu'à disparaître totalement.

Commandes

En plus de pouvoir déplacer votre groupe avec les flèches directionnelles, chaque personnage actif a des commandes spécifiques qui sont :

Utiliser (Use) - Sélectionnez un objet dans votre sac à dos pour l'utiliser immédiatement. Seules des sources de lumière, des pierres de toucher, des potions et certains objets spécifiques peuvent être utilisés en mode Voyage.

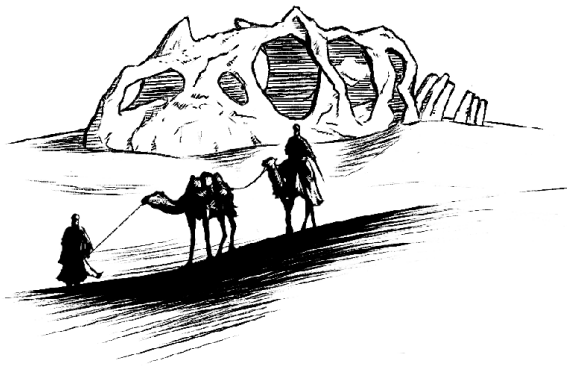
Lancer un sort (Cast) - Lancez un sort depuis votre livre de sorts.

Objets (Items) - Gérez l'inventaire du personnage.

D'autres commandes plus générales sont également disponibles en permanence :

Réarranger le Groupe (Order) - Vous pouvez changer l'ordre des membres de votre groupe à l'envi, pour que certains personnages soient en première ligne ou derrière leurs compagnons quand vous passez en mode Combat.

Aide (Help) - Le menu d'aide vous donne des détails sur les commandes, les icônes et les états que vous rencontrerez dans le jeu.



Terrains

Il y a beaucoup de terrains différents dans le jeu : des prairies verdoyantes aux collines rocheuses, en passant par des toundras gelées et bien d'autres.

La plupart des terrains ne causent aucune pénalité lorsque votre groupe les parcourt. Certaines tuiles peuvent être fatigantes à traverser, comme les collines ou les déserts. D'autres encore, comme les marais, peuvent infliger des états à votre groupe, comme le poison. Faites attention où vous mettez les pieds !

Il existe des sorts et des objets qui offrent des immunités aux terrains pendant une courte période.

Des passages secrets peuvent souvent être trouvés dans les murs ou d'autres endroits, et peuvent être traversés comme n'importe quelle autre tuile de terrain. Vous les trouverez en explorant entièrement une zone ! Notez qu'un voleur est très pratique pour trouver des passages secrets.

Types de Terrains

Les terrains ont un effet à la fois en *mode Voyage* et en *mode Combat*. Le terrain sur lequel vous commencez le combat déterminera si des obstacles sont présents et s'ils ont un effet tactique.

Certains types de terrains incluent :

Herbe - Facile à traverser, présente rarement des obstacles.

Routes et Ponts - Faciles à traverser, ne présentent pas d'obstacle.

Buissons/Terre - Faciles à traverser, présentent quelques obstacles.

Champs - Faciles à traverser, donnent parfois des rations.

Forêts - Bloquent la ligne de vue à moins que vous ne soyez en hauteur, présentent beaucoup d'obstacles.

Collines/Dunes de Sable - Fatigantes à traverser, présentent beaucoup d'obstacles.

Marais - Terrains toxiques, présentent quelques obstacles.

Montagnes - Bloquent la ligne de vue, impossible à traverser.

Désert/Toundra/Neige/Glace - Fatigant à traverser, ne présente pas d'obstacle.

Lave - Impossible à traverser, crée de la lumière.

Bateaux

Un bateau permet au groupe de traverser des rivières, des étangs, des lacs et des bandes côtières. Vous pouvez également passer sous les ponts. L'océan ne peut pas être traversé. Les cascades peuvent être traversées dans la direction dans laquelle elles se précipitent, mais aucune autre.

Quand vous vous trouvez sur un bateau, le groupe ne peut pas être attaqué par des monstres.

Vous pourrez trouver des bateaux dans la nature ou en acheter dans certaines villes. Ils se trouvent généralement près de l'endroit où vous avez réalisé votre achat.

Ne soyez pas surpris si un bateau disparaît de l'endroit où vous l'avez laissé : il y a des voleurs partout...





Villes

Tandis que vous parcourrez le monde, vous traverserez des villes, des villages, de grandes cités, des tours et des forteresses. Elles représentent des sources d'information, de repos, de services, de marchandises et d'autres choses dont vous pourriez avoir besoin.

Gens

Vous pourrez faire beaucoup de rencontres dans le monde.

Certaines personnes n'auront pas grand-chose à vous dire, si ce n'est vous parler de la ville dans laquelle vous vous trouvez, ou encore vous donner un conseil ou faire un commentaire. D'autres, en revanche, représenteront de très bonnes sources d'informations, et vous pourrez engager une conversation plus profonde avec eux. Parfois, les événements récents leur permettront de vous livrer de nouvelles informations que vous n'aviez pas avant cela.

Beaucoup de ces personnes aiment se déplacer : vous devrez alors les suivre pour leur poser une question.

Certaines personnes pourraient s'offenser de certaines de vos actions. Faites toujours attention à ce que vous dites et faites !

Services

Les villes offrent de nombreux services. Parmi eux, vous pourrez trouver :

Auberge (Inn) - Un endroit où se reposer après un long voyage. Dans les villes plus modestes, la salle commune de l'auberge sert également de taverne locale.

Taverne (Pub) - Un endroit où boire et se relaxer, mais également écouter les dernières rumeurs et potins.

Boutique (Shop) - Un endroit où vous pourrez réaliser vos achats et vendre vos objets. Beaucoup de marchands ne vendent qu'un seul type d'objet, mais d'autres proposent une sélection plus variée. D'autres encore vous achèteront volontiers vos marchandises, mais à un prix considérablement plus bas que le prix d'achat du même objet.

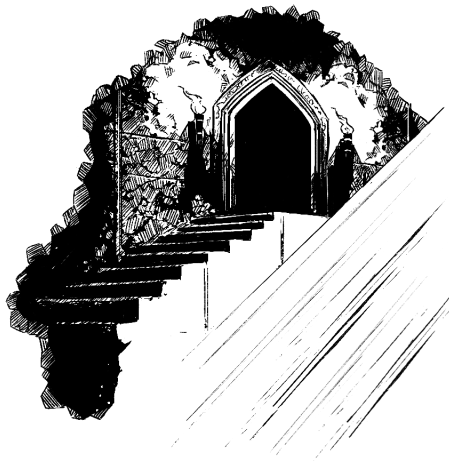
Soigneurs (Healers) - Les soigneurs, comme leur nom l'indique, offrent des soins et des services curatifs dans tous les royaumes.

Entraînement (Training) - Les lieux d'entraînement peuvent être trouvés dans la Guilde des Aventuriers et dans d'autres endroits dans tous les royaumes.

Sage - Le sage local peut identifier les objets inconnus trouvés par votre groupe, généralement contre rémunération.

Navires (Ships) - Dans les villes portuaires, il y a souvent des navires prêts à accueillir le groupe à bord pour l'emmener vers de nouveaux horizons, contre rémunération.





Donjons

Un mausolée de pierre sous la terre, un château en ruines perdu dans la lande... Les royaumes regorgent de lieux dangereux remplis de terribles créatures. Cependant, ils peuvent également contenir de grands trésors et des informations cruciales.

La plupart des donjons sont des lieux sombres qui vous demanderont d'utiliser une source de lumière pour les explorer. Des objets et des sorts peuvent fournir des sources de lumière, mais seulement pour une durée limitée.

Les donjons contiennent également des pièges qui peuvent être détectés par les voleurs ou avec l'aide de sorts. Les pièges doivent être désarmés afin de pouvoir traverser en toute sécurité la tuile sur laquelle ils sont posés. Faites attention : un échec pourrait les déclencher !

Une version particulière des pièges est la fosse. Si jamais vous tombez un jour dans une telle fosse, elle fera tomber le groupe tout entier, ce qui le fera descendre d'un étage, et le mettra souvent en danger. Les fosses peuvent être évitées, mais jamais désarmées ou retirées.



Monstres

Les monstres sont présents dans tous les royaumes. Vous les rencontrerez généralement durant vos voyages. Mais soyez prêt : le mal est partout !

S'ils sont suffisamment près et capables de vous voir, les monstres se déplaceront vers vous pour se battre. Sinon, ils errent généralement sans but et de façon aléatoire.

Certains monstres se tiennent embusqués et ne frappent qu'une fois que vous leur tombez dessus. Vous ne les verrez pas avant, car ils restent dissimulés, mais vous pourrez toujours sentir le danger...

Certains monstres gardent des zones spécifiques et n'attaqueront que s'ils sont provoqués.

Les sorts et certains objets vous permettront de vous dissimuler à la vue d'un monstre. Sans cible, les monstres erreront de façon aléatoire. Faites attention à ne pas trop vous approcher : ils pourraient vous bousculer par accident !

Les monstres réapparaissent avec le temps : même des zones que vous avez totalement vidées pourraient ne plus être sans danger une fois que vous les retraverserez. Les réapparitions seront plus fréquentes et dangereuses dans les endroits les plus sombres et les plus reculés.



Eric Seablade		Level 1 Fighter	
Attributes		Condition	
Strength	8	Health	28
Agility	8	Wounds	0
Cunning	2	Stamina	16
Reason	2	Fatigue	0
Experience		States	
Current	0		
Next	100		
Skill	0		
Press ↓ ↑ ← → for more Press SPACE when done			

Mode Statut

À n'importe quel moment en *mode Voyage*, vous pouvez vérifier le statut de votre groupe et des membres qui le composent dans le *mode Statut*

Pendant que vous vous trouvez en *mode Statut*, vous pouvez naviguer dans plusieurs pages en pressant les flèches directionnelles haut et bas. Appuyer sur les flèches de droite et de gauche changera le personnage affiché, mais vous pouvez également le faire via l'écran de groupe.

Pour les pages de personnage, chacune d'elles détaille un aspect différent, incluant :

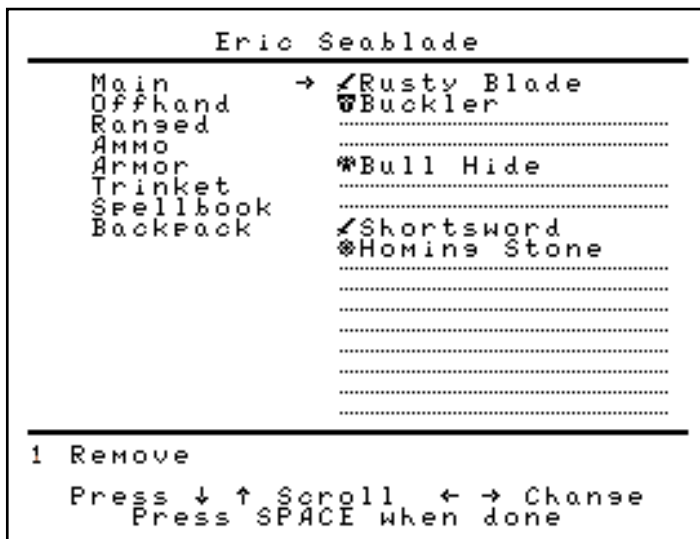
- Les attributs et les conditions
- Les compétences et les affinités
- Les statistiques de combat
- Le livre de sorts et les sorts disponibles

Party Overview			
Money	100	Rations	100
Eric Seablade	Fighter		
WND 0/28	FTG 0/16		
Mauve d'Or Mul	Rogue		
WND 0/16	FTG 0/16		
Forestall Grimm	Wizard		
WND 0/16	FTG 0/16		
Tandem Seony	Bard		
WND 0/22	FTG 0/16		
Press ↓ ↑ ← → for more			
Press SPACE when done			

L'écran de Statut Général du Groupe (« Party Overview ») vous montrera combien vous possédez d'argent et de rations pour le groupe, tout en affichant la condition générale du groupe.

La page d' Objets de Quête (« Quest Items ») vous montrera les objets de quête actuellement en votre possession. Si vous avez suffisamment d'objets pour avoir plusieurs pages, vous pouvez les faire défiler pour voir tous les objets.





Mode Inventaire

Vous pouvez entrer dans ce mode depuis le personnage actif du *mode Voyage*.

En haut de l'écran se trouvent les emplacements d'objets pouvant contenir un objet équipé. En bas de l'écran se trouve le contenu du sac à dos du personnage. Appuyez sur la flèche directionnelle du haut ou du bas vous permettra de faire défiler les objets.

Plusieurs options sont disponibles pour l'objet actif. Elles sont :

Équiper (Equip) – Équiper l'objet dans l'emplacement approprié.

Retirer (Remove) – Déséquiper l'objet et le ranger dans le sac à dos.

Utiliser (Use) – Utiliser directement l'objet. Certains objets ne peuvent pas être utilisés via ce mode.

Examiner (Examine) – Essayer de déterminer quel est l'objet inconnu en utilisant la compétence Connaissance.

Lâcher (Drop) – Lâcher l'objet. (Attention : cet objet sera perdu à jamais !)

Donner (Give) – Donner l'objet à un autre personnage du groupe.

Objets

Il y a différents types d'objets identifiés par l'icône qui précède leur nom.

Types d'Objets

Armes (Weapon) - Armes au corps-à-corps et à distance. Certaines armes au corps-à-corps sont des armes secondaires.

Armure (Armor) - Il y a cinq types d'armures différents.

Bouclier (Shield) - À équiper pour bénéficier d'une protection supplémentaire. S'équipe à l'emplacement de main secondaire.

Foci - Protection magique. À équiper dans l'emplacement de main secondaire.

Livre de Sorts (Spellbook) - Contient une liste des sorts disponibles une fois équipé.

Bijoux (Trinkets) - Offrent des bonus aux compétences et aux attributs.

Rations - Utilisées pour récupérer de l'endurance au fil du temps pendant les voyages.

Outils (Tools) - Utilisés pour crocheter des serrures et désarmer des pièges.

Sources de Lumière (Light Sources) - Utilisées pour éclairer les endroits sombres.

Potion - Objet à usage unique, utilisable en *mode Voyage* ou *Combat*

Parchemin (Scroll) - Objet à usage unique, utilisable seulement en *mode Voyage*.

Pierre de Toucher (Touchstone) - Objet à usage unique, utilisable seulement en mode Voyage.

Artéfacts (Artifacts) - Objets uniques renfermant des pouvoirs spéciaux.





Qualité des Armes et des Armures :

Les armes ont des qualités différentes indiquées par une sténographie en trois lettres. Elles sont :

Hit - Bonus au toucher en combat.

Def - Bonus en défense au combat.

Dmg - Dégâts infligés.

Act - Coût en points d'actions pour l'utilisation en combat.

Mov - Pénalité de mouvement.

Rdc - Réduction

Rst - Bonus de Résistance.

Armes au corps-à-corps uniquement :

2Hd - Exige une utilisation à deux mains : les objets de main secondaire ne peuvent pas être équipés.

Thr - Jetable une fois par combat. Récupéré une fois le combat terminé.

Rtn - Jetable, et reviendra dans les mains de l'utilisateur par magie.

Rch - L'arme a une certaine portée ; bonus d'attaque sur certaines créatures.

Off - Armes qui peuvent être équipées dans l'emplacement de main secondaire pour offrir une puissance de frappe supplémentaire.

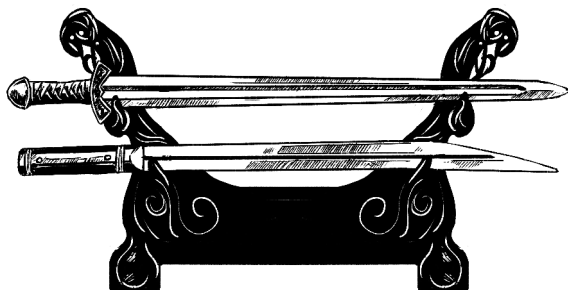
Types de Dégâts des Armes/Armures

Il y a huit types de dégâts. Les attaques qui causent des blessures infligent un ou plusieurs types de dégâts.

Les armures peuvent protéger contre un, plusieurs ou tous les types de dégâts. Si elles le font, alors la valeur de Réduction (Reduce) est appliquée. Sinon, les dégâts sont infligés dans leur totalité.

Vous pouvez déterminer les types de dégâts comme suit :

- Perforant (P)
- Contondant (B)
- Tranchant (S)
- Feu (F)
- Froid (C)
- Électrique (E)
- Acide (A)
- Mental (M)



Armes à Distance Uniquement :

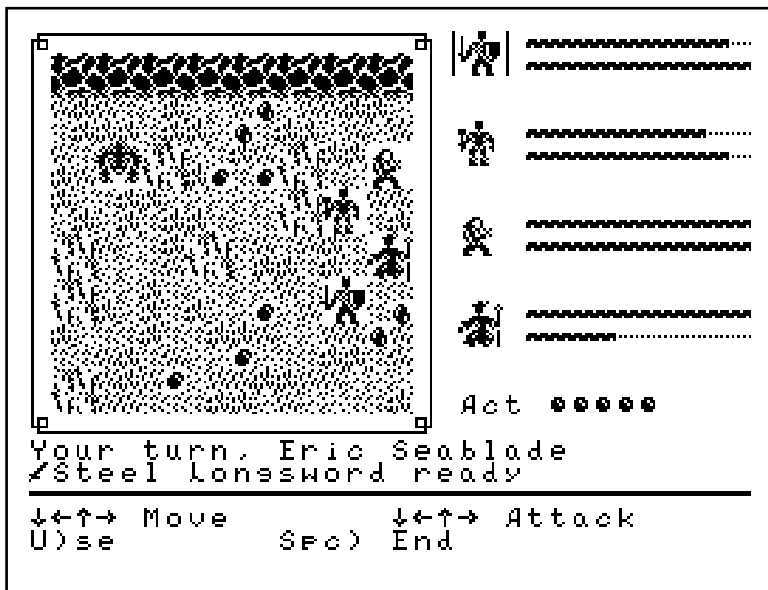
Stn - Utilise des pierres comme munitions.

Arw - Utilise des flèches comme munitions.

Qrl - Utilise des carreaux comme munitions.

Sho - Utilise des balles comme munitions.

Inf - N'utilise pas de munition particulière.



Mode Combat

Tôt ou tard, vous vous retrouverez face à des monstres et entrerez dans le *mode Combat*

La grande fenêtre sur la gauche montre la carte de combat, qui se compose d'une grille de terrain de 8x8 tuiles, des obstacles, des personnages et des monstres.

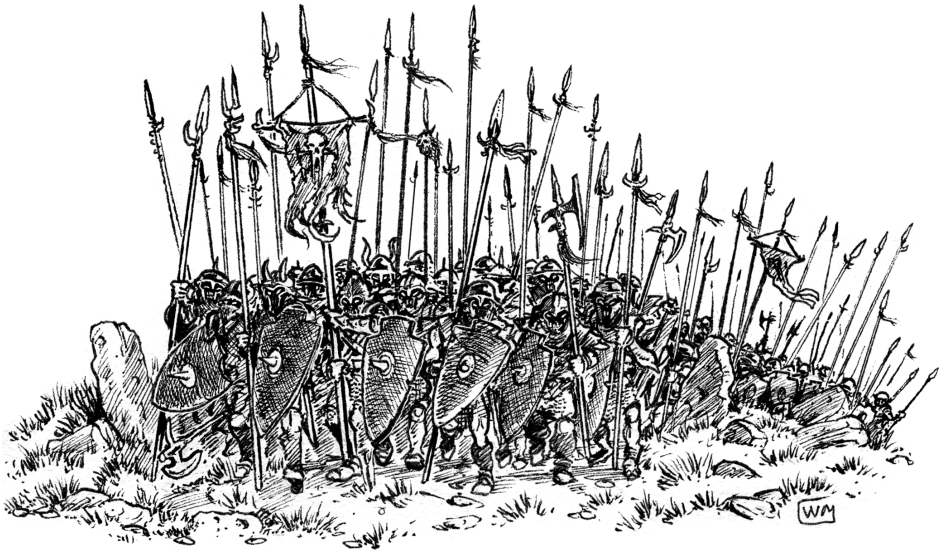
Sur le côté droit de la fenêtre se trouvent les statistiques de votre groupe. Le personnage actif se retrouve indiqué par des crochets.

À côté de l'icône de chaque personnage se trouve leur santé et leur endurance, symbolisées par des barres colorées. La rouge est pour la santé, la bleue pour l'endurance. Les icônes pour n'importe quel effet de statut apparaissent sous ces barres.

Dans le coin inférieur droit de la fenêtre se trouve le nombre de points d'action disponibles pour le personnage actif.

Au bas de la fenêtre, au-dessus de la ligne verte, se trouve le nom du personnage actif et l'équipement actuellement porté.

Sous la ligne verte se trouvent les commandes actuellement disponibles ainsi que les touches pour les activer.



Début du Combat

Au début du combat, vous saurez à quels monstres vous devrez faire face ainsi que leur nombre. La localisation de votre groupe et des monstres dépendra de la direction dans laquelle vous les avez rencontrés et si vous avez été pris en embuscade ou non. Si les monstres vous ont attaqués, il y a une chance qu'ils agissent en premier. S'ils ont pris votre groupe en embuscade, les monstres joueront les premiers.

Actions

Le combat se joue au tour par tour : chaque personnage sur l'écran, qu'il s'agisse d'un membre du groupe ou d'un monstre, jouera lorsque son tour viendra.

Chaque personnage a un nombre défini de points d'action. Toutes les actions demandent de dépenser des points. Quand il ne reste plus de point, le tour se termine. Si un personnage cherche à réaliser une action qui demande plus de points d'action que la quantité qu'il lui reste, le surplus d'efforts se retrouve symbolisé par une pénalité de fatigue.

La plupart des actions demandent 2 points d'action. Lancer un sort demande 4 points d'action. Changer de type d'arme (corps-à-corps, distance ou sorts) demande 1 point d'action. Cette pénalité n'est appliquée qu'une seule fois.

Épuisé

Si l'un de vos personnages souffre de dégâts égaux ou supérieurs à sa quantité maximale de santé, ils devient épuisé et est incapable de réaliser la moindre action. Pour qu'il récupère, lancez des sorts de soins ou utilisez des objets. Les monstres ignorent les personnages épuisés.

Commandes

En plus de pouvoir utiliser les flèches directionnelles pour déplacer votre personnage actif, il y a des commandes spécifiques pour chaque personnage. Elles sont :

Utiliser (Use) - Sélectionner un objet dans le sac à dos et l'utiliser immédiatement.

Tirer (Fire) - Utiliser une arme à distance pour tirer sur un ennemi. Cette option pourrait devenir indisponible si vous n'avez pas de munition.

Lancer un Sort (Cast) - Lancer un sort de votre livre de sorts. Il vous sera demandé de sélectionner une cible, qui peut être un ennemi, un membre de votre groupe, une invocation alliée, une zone ou une direction.

Lancer (Throw) - Lancer une arme au corps-à-corps sur un ennemi. Veuillez noter que dans la plupart des cas, votre personnage se retrouvera à se battre à mains nues une fois l'action réalisée !

Finir le Tour (End) - Terminer le tour du personnage actif.



Fin du Combat

Le combat peut se terminer de trois façons différentes :

Victoire du Groupe

Le groupe parvient à vaincre tous les ennemis actifs de la bataille.

De l'expérience est gagnée (elle est divisée par deux pour les personnages épuisés, et les personnages qui ont fui ne gagnent rien), et parfois de l'argent et des objets. Le jeu retourne alors en *mode Voyage*.

Fuite du Groupe

Tous les personnages actifs fuient le combat en quittant la fenêtre de combat.

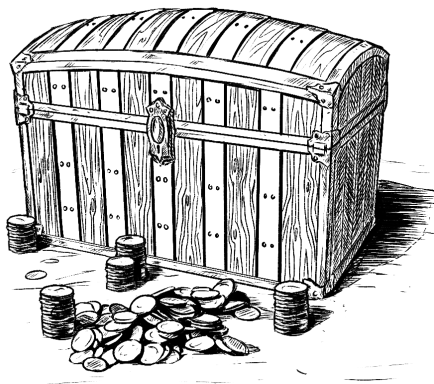
Aucune expérience n'est gagnée. Le jeu retourne alors en *mode Voyage* avec les monstres toujours présents sur la carte et représentant toujours une menace.

Notez qu'il est impossible de fuir certaines batailles.

Défaite du Groupe

Tous les membres du groupe se retrouvent épuisés en combat.

Le jeu se termine, et vous avez la possibilité de recharger une partie précédemment sauvegardée, ou de retourner au menu principal.



CONSEILS ET ASTUCES

- Sauvegardez souvent votre partie ! C'est particulièrement conseillé avant de rentrer dans une ville ou un donjon.
- Prenez des notes sur tout ce que vous voyez et entendez.
- Trouver un point d'observation au niveau d'élévation élevé peut vous aider à trouver des secrets et des possibilités que vous n'auriez pas remarqués autrement.
- Les rations vous aideront à garder votre endurance à niveau pendant vos voyages, mais seule une bonne nuit de sommeil dans une auberge ou des potions lui permettront d'atteindre son niveau maximal.
- Cherchez le soigneur local, lancez des sorts ou utilisez des potions pour soigner des blessures ou du poison ou autres effets négatifs.
- Les sols magiques vous posent problème ? Il y a un sort pour y remédier...
- La taverne de la ville ou la salle commune sont de très bons endroits où récolter des indices et découvrir des pistes.
- Jouer est une très bonne façon de gagner quelques deniers.
- Transportez toujours suffisamment de sources de lumière et de potions de restauration quand vous comptez partir pour un long voyage.
- Explorez ! Il y a beaucoup de secrets qui ne se révèlent qu'à ceux qui prennent la peine de chercher.
- Chasser des monstres est une très bonne façon de gagner de l'argent, mais vous pouvez également trouver quantité de trésors dans la nature.
- Les entraîneurs qui peuvent vous permettre d'atteindre des niveaux de compétence plus élevés demandent plus d'argent par session d'entraînement.
- Si une bataille tourne en votre défaveur, fuyez !
- Certains monstres sont vulnérables à certaines attaques.
- Gardez un œil sur la quantité de munitions que vous avez à votre disposition pour vos armes à distance.
- Utilisez les fenêtres d'aide si vous n'êtes pas certain de ce qu'une icône signifie.

GLOSSAIRE ANGLAIS

Act - Quantité totale de points d'actions qu'un personnage a à chaque tour.
Représente également le coût en points pour une attaque.

Agility - Attribut primaire, compétence physique.

Cast - Bonus au lancer de sorts.

Crit, Critical - Compétence concernant les chances de réaliser un coup critique avec une arme au corps-à-corps ou à distance.

Cunning - Attribut primaire, compétence mentale.

Defense - Capacité à esquiver les attaques.

Exp, Experience - Niveau d'Expérience actuel d'un personnage.

Fatigue - Niveau d'épuisement actuel d'un personnage.

Foci - Objet de main secondaire qui offre une protection magique.

Health - Quantité de dégâts qu'un personnage peut supporter avant de tomber au combat.

Hit - Bonus au toucher au corps-à-corps.

Indigo - Affinité avec la magie Indigo.

Level - Le niveau de pouvoir d'un personnage.

Locks - Capacité à crocheter des coffres ou des portes ou à désarmer des pièges.

Lore - Capacité à identifier des objets et à interpréter des écrits ou des objets.

Melee - Compétence de combat au corps-à-corps et les armes qui lui sont liées.

Move - Coût en points d'action pour se déplacer d'une tuile en combat.

Next - La quantité d'expérience requise pour que le personnage passe au niveau supérieur.

Ranged - Compétence de combat à distance.

Rations - Nourriture pour les voyages qui aide à faire descendre le niveau de fatigue.

GLOSSAIRE ANGLAIS

Reason - Attribut primaire, pouvoir mental.

Reduce - Capacité à résister aux dégâts physiques causés par les attaques, les sorts, les terrains et les pièges.

Resist - Capacité à résister aux effets des sorts, du terrain et des pièges.

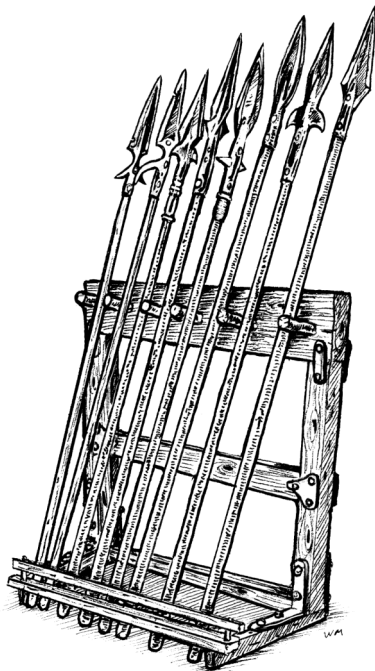
Sor, Sorcery - Compétence de lancer de sorts.

Stamina - Niveau de fatigue qu'un personnage peut atteindre avant de souffrir de dégâts.

Strength - Attribut primaire, pouvoir physique.

Traps - Capacité à repérer et désarmer les pièges.

Wounds - Quantité de dégâts dont souffre un personnage.



CRÉDITS

Conception et Programmation

Adam Haase

Conception de la Carte

Adam Haase, créée sur Campaign Cartographer 3+

Art et Illustrations de la Boîte et de la Couverture

Enmanuel “Lema” Martinez

<https://www.patreon.com/gmlemas>

<https://www.artstation.com/gmlemas>

Illustrations Intérieures

William McAusland, Dean Spencer

Certaines illustrations sont sous droits d’auteur et sont utilisées avec la permission de William McAusland.

Certaines illustrations © 2015 Dean Spencer, utilisées avec sa permission. Tous droits réservés.

Musique

“Caverns of the Heart”

Composée par Fred Nachbaur, utilisée avec sa permission.

<http://www.dogstarmusic.ca/tributes.htm>

Traduction Française par Vincent “Goat Buster” Lagaille

Test et Assurance Qualité

Ethan Roberts

Claire Andrews

Brian Mathews

Jeff Noyle

Owen Brand

Buck Brand

Matthew Hagerty

Jon Mines

Jani Gröndahl

Mike Brent

Ghislain de Blois

Myles Hagerty

Chad Ball

Aaron Kimberley

Contributions et Support

Travis Watford - DSRLNK routine

Mike Brent - Classic99 support

Bruce Harrison - TMS9900 assembly and music support

Al Beard - A99 cross-assembler development

Joe Delekto - A99/SAMS support

Thierry Nospikel - TI-99/4a Tech Pages

Remerciements Particuliers

Ben Haase, Delores Haase, Trisha Rook, Lierin Vaniski, Ray Kazmer

Anthony Knerr, Kevin Kinney, Donn Granros, Ed Johnson

Chris Bobbitt, Quinton Tormanen, James Fetzner, Matthew Splett

The people of Origin Systems, Spiderweb Software, and Asgard Software

Dédié à tous les 99'ers du monde entier !

