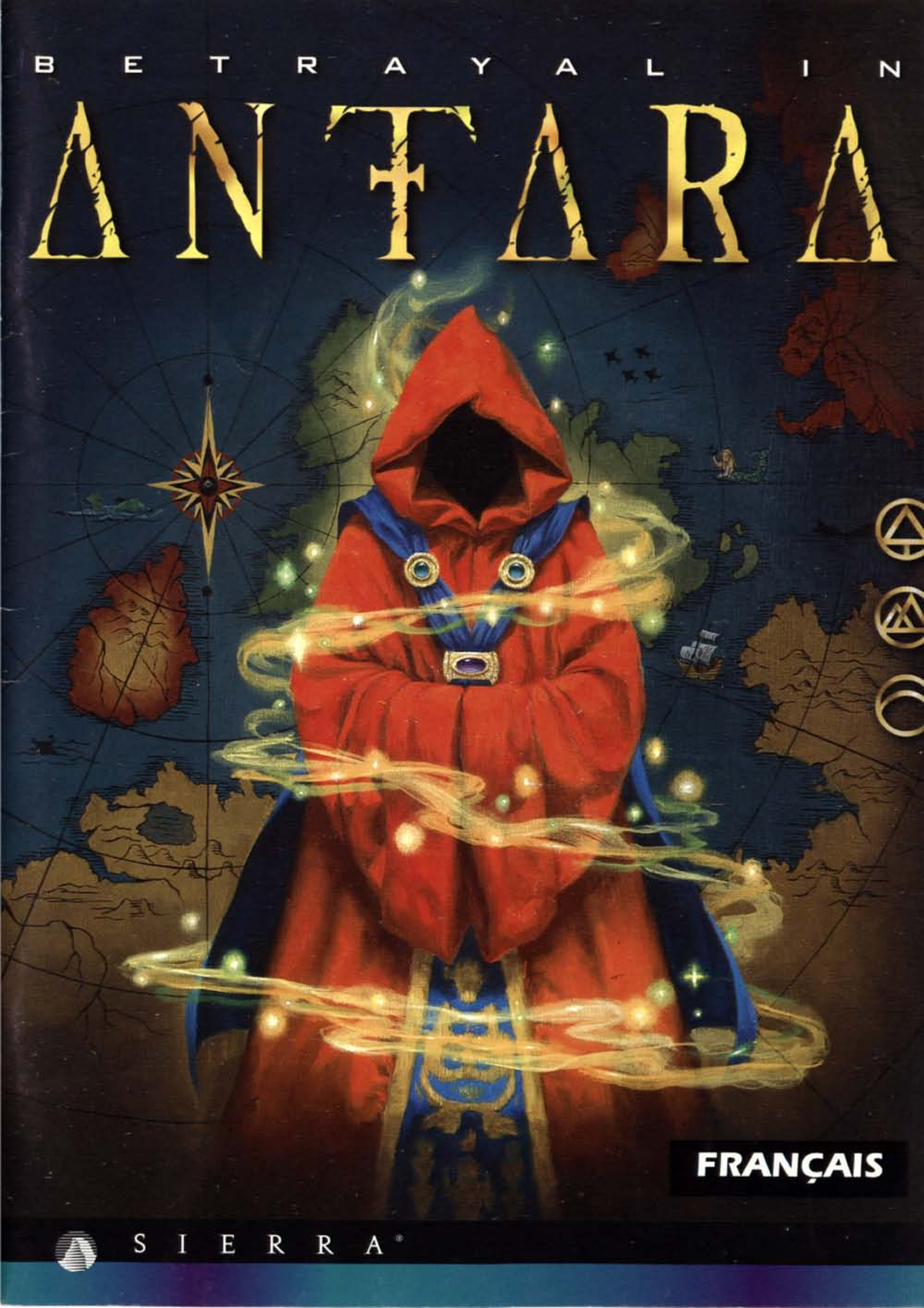
BETRAYAL IN

ANTARA



FRANÇAIS

SIERRA®

TABLE DES MATIÈRES

Présentation d'Antara par son créateur 2
Règles de base 4
Menu Principal 5
Ecran de Navigation 8
Panneau de Contrôle 8
Cartes 11
Repos 14
Lieux 15
Interface de l'inventaire 19
Aptitudes et état de santé 21
Communication 25
Magie 27
Sorts 30
Coffres 32
Combats 33
Objets de l'inventaire 37
Histoire 40
Crédits 42
Service Consommateurs 44
Avertissement sur l'épilepsie 46
Carte de garantie 47

Le Vieux Manuel

PRÉSENTATION D'ANTARA PAR SON CREATEUR

Je suis devenu l'auteur d'Antara d'une façon assez étrange.

A mon arrivée chez Sierra en 1994, j'ai passé quelques temps à me familiariser avec les produits de la société. Je me suis plongé dans quelques jeux, mais aucun ne m'a passioné autant que Betrayal at Krondor (BAK). Si je commençais une partie à l'heure du déjeuner, j'y étais encore au beau milieu de l'après-midi, sans avoir aucune idée du temps qui s'était écoulé. Souvent, je faisais des «heures sup'», le soir après le travail, pour me frayer un chemin au milieu d'un énième groupe d'ennemis sanguinaires. Je m'étais attelé à tous les classiques des jeux de rôle , les premiers Ultima, Ultima Underworld et Dungeon Master, mais l'histoire et le système de combat de ce jeu le plaçaient vraiment à part.

Un jour, au cours d'une de ces pauses déjeuner prolongées, le Directeur de Sierra, Ken Williams, est passé pour voir ce que je faisais, et nous avons commencé à parler de BAK et des jeux de rôle en général. Plus tard, alors que je le croisais dans l'ascenseur, je me suis demandé tout haut pourquoi ce jeu, malgrè son succès, n'avait jamais eu de suite.

Quand je reçus un e-mail de Ken disant simplement «Venez me voir dans mon bureau», j'ai fait, dans ma tête, la liste des sociétés auxquelles je pourrais envoyer mon C.V. Mais ce fut finalement inutile: Ken voulait que je conçoive le prochain jeu de rôle de Sierra!

Le vieux Manuel



Aren William

Vous avez le résultat entre vos mains. J'ai décidé très vite de ne pas changer ce qui fonctionnait bien et les joueurs de BAK ne seront pas dépaysés par l'interface et le système de combat d'Antara. J'ai passé plusieurs mois à imaginer l'empire d'Antara dans le nouveau monde de Ramar, et à créer l'histoire qui sert de trame à ce jeu. D'autres membres de l'équipe, notamment le programmeur principal Rikki Cleland-Hura, se sont attachés à étoffer les détails qui rendent cet univers vivant. La richesse visuelle d'Antara est le fruit d'un long travail de l'équipe artistique. Enfin, les programmeurs ont jeté une étincelle de vie sur tout ce travail.

L'histoire d'Antara est très riche, mais elle reste cependant accessible. Les personnages (principaux et secondaires) ont leurs propres désirs, leurs motivations et leur passé, qui affectent les événements du scénario. Prenez le temps d'explorer le monde que nous avons créé. Il y a tant de choses à découvrir! Et même si tout n'est pas indispensable à la victoire, vos découvertes vous feront pénétrer dans l'univers fascinant de l'Empire et du monde qui l'entoure. Nous espérons que vous resterez longtemps dans Ramar, et que vous apprécierez ce retour de Sierra dans le domaine des jeux de rôles.

Peter Sarrett
Créateur d'ANTARA

Le Vieux Manuel



Kaelyn *Raal*

RÈGLES DE BASE

Antara est un jeu en vue subjective. Cela signifie que lorsque vous explorez les larges étendues de Ramar, vous voyez les lieux par les yeux de vos personnages. Dans ce jeu, vous pourrez contrôler jusqu'à trois personnages en même temps, chacun possédant bien sûr des qualités et des caractéristiques qui lui sont propres. C'est à vous de déterminer avec qui ou quoi vous devez les faire interagir, et ce qu'ils peuvent faire. Pour cela, vous disposez du clavier et de votre souris.

SOURIS

Vous pouvez jouer à *Antara* avec une souris standard à deux boutons, compatible P.C. Le bouton gauche de la souris sert aux différentes interactions dans le jeu, qui s'effectuent en cliquant sur une personne ou un objet. De même, cliquez sur un bouton de contrôle ou un élément du menu pour le sélectionner. Si vous cliquez avec le bouton droit de la souris, une fenêtre sera affichée pour vous donner des informations sur les objets ou les commandes du jeu.

POUR COMMENCER

WINDOWS 95

Vous devez d'abord installer le jeu sur votre disque dur. Pour cela, placez simplement le premier CD du jeu dans votre lecteur de CD-ROM. Si l'option Autoplay de votre ordinateur est activée, le programme d'Installation sera lancé automatiquement. Si cette option n'est pas activée, vous pouvez lancer le programme d'installation en cliquant sur le bouton Démarrer, en sélectionnant Exécuter et en tapant la lettre désignant votre lecteur de CD-ROM, suivie de :\SETUP (si votre lecteur de CD-ROM est désigné par la lettre E, tapez E:\SETUP). Cliquez ensuite sur OK pour démarrer le programme d'installation.

Une fois le jeu installé sur votre ordinateur, vous pouvez commencer à jouer en insérant un des CD dans votre lecteur de CD-ROM. Si l'option Autoplay est activée, une boîte de dialogue vous demandera si vous voulez Jouer ou Désinstaller le jeu. Choisissez Jouer et le jeu commencera automatiquement. Si l'option Autoplay n'est pas activée, vous pouvez lancer le jeu en cliquant sur Démarrer, puis en sélectionnant Programmes, puis Sierra et enfin *Antara*.

WINDOWS 3.1. WINDOWS POUR WORKGROUPS

Vous devez d'abord installer *Antara* sur votre disque dur. Pour cela, placez simplement le premier CD du jeu dans votre lecteur de CD-ROM. Lancez le programme d'Installation en cliquant sur Fichier dans la barre de menu, en sélectionnant Exécuter, et en tapant la lettre désignant votre lecteur de CD-ROM, suivie de :\SETUP (si votre lecteur de CD-ROM est désigné par la lettre E, tapez E:\SETUP). Cliquez ensuite sur OK pour lancer le programme d'Installation

Une fois le jeu installé sur votre ordinateur, vous pouvez le lancer en plaçant n'importe quel CD dans votre lecteur de CD-ROM. Ensuite, ouvrez le groupe de programmes Sierra, et double-cliquez sur l'icône *Antara*.

Le Vieux Manuel

MENU PRINCIPAL

L'écran de présentation et la séquence d'introduction sont les premières choses que vous verrez lorsque vous lancerez le jeu. En appuyant sur la touche <Echap> pendant la séquence d'introduction, vous passerez directement au Menu Principal. Celui-ci vous permet de commencer une nouvelle partie ou de reprendre une partie sauvegardée. Il vous permet aussi de déterminer le niveau de difficulté du jeu et d'activer/désactiver les options automatiques du jeu. Vous pouvez aussi accéder à ce menu en cours de jeu, pour sauvegarder ou reprendre une partie, revoir une séquence importante ou quitter le jeu.

NOUVEAU

Ce bouton vous permet de commencer une partie d'Antara depuis le début, avec seulement l'équipement et le niveau de départ. Quand vous choisissez Nouvelle Partie, vous devrez également choisir le niveau d'expérience du joueur et le niveau de difficulté du jeu.

Débutant

Active les fonctions automatiques d'annotations de la carte, de la recherche de sorts, du maintien des valeurs de combat et de l'allocation d'aptitudes (voir page 7).

Confirmé

Active les annotations automatiques de la carte et l'allocation automatique d'aptitudes.

Expert

Désactive toutes les fonctions automatiques.

Le début du jeu est le seul moment où vous pourrez définir le niveau de difficulté. Votre choix (Facile, Normal ou Difficile) déterminera le prix et la disponibilité des objets, le nombre de groupes d'ennemis que vous aurez à affronter, et la puissance individuelle de chaque ennemi. Si vous êtes un de ces joueurs qui passent leurs nuits collés à leur ordinateur, une pincée du niveau joueur expert avec une once du mode difficile devrait vous apporter le défi que vous attendiez depuis longtemps!

SAUVEGARDER

Ce bouton n'est disponible que si vous ouvrez le Menu Principal en cours de partie. L'option de sauvegarde vous permet d'enregistrer votre position actuelle ainsi que le statut de vos personnages pour pouvoir les recharger si vous le désirez.
L'écran du Menu de Sauvegarde contient une petite image de la carte du jeu avec votre position actuelle en surbrillance, ainsi qu'une image représentant votre vision actuelle et une liste de toutes les parties déjà sauvegardées.
Quand vous cliquez sur le bouton Sauvegarder, une boîte de dialogue apparaît avec le numéro du chapitre en cours. Entrez une description supplémentaire et cliquez sur OK pour sauvegarder votre partie. Si vous voulez écraser une partie sauvegardée dont vous n'avez plus besoin, cliquez dessus, effacez le texte descriptif, entrez son nouveau nom et cliquez sur Sauver. Si vous souhaitez effacer une partie sauvegardée sans la remplacer par une nouvelle, cliquez sur la partie en question, puis sur Effacer. Quand vous avez terminé, cliquez sur OK pour revenir au Menu Principal.

Le Vieux Manuel

CHARGER

Utilisez ce bouton pour reprendre une partie sauvegardée. Le menu de Chargement affiche toutes vos parties sauvegardées. Chaque partie est listée sous son nom et son numéro de chapitre. Cliquez sur un de ces noms pour revoir la vision de votre personnage lorsque la partie a été sauvegardée, ainsi que la carte avec votre position en surbrillance. Quand vous avez sélectionné la partie que vous souhaitez reprendre, cliquez sur Charger et vous passerez directement à l'écran de Navigation. Si vous souhaitez effacer une partie sauvegardée, sélectionnez la partie puis cliquez sur Effacer et son nom sera retiré de la liste. Cliquez sur OK pour revenir au Menu Principal.

OPTIONS

Ce bouton vous permet de personnaliser plusieurs options du jeu, en fonction de vos préférences et de la vitesse de votre ordinateur. Il n'est disponible qu'en cours de partie.

Taille du pas

Choisissez petit, moyen ou grand pour déterminer la fluidité des mouvements de votre personnage à l'écran. Plus le pas est petit, plus l'animation paraîtra fluide. Pour améliorer les performances du jeu sur les machines trop lentes, choisissez une taille de pas plus grande.

Vitesse de Rotation

De nouveau, choisissez petite, moyenne ou grande. Si vous choisissez petite, votre personnage tournera lentement mais de manière fluide. En vitesse rapide, l'animation sera nettement plus saccadée.

Panneau de Contrôle Fixe

Lorsque cette option est activée, le Panneau de Contrôle reste bloqué au même endroit et n'est pas déplacé automatiquement quand vous amenez le pointeur vers le bas de la page.
(Remarque: Le Panneau de Contrôle n'est verrouillé que sur l'écran de Navigation.)

Déplacements en Basse Résolution

Quand vous activez cette option, les déplacements sur l'écran de navigation seront en basse résolution, le jeu basculant automatiquement en haute résolution lorsque vous vous arrêtez. Cela permet une meilleure fluidité des décors en 3D.
(Remarque: Pour que les clics de la souris soient pris en compte, vous devez vous arrêter pour que le jeu passe en haute résolution).

Le vieux Manuel

Page Suivante
Pour accéder à la page d'options suivante.

Annotation automatique de carte
Cette option place automatiquement une annotation sur la carte à chaque fois que vous découvrez un nouveau lieu, objet ou personnage. (Remarque: Les personnages peuvent changer de position pendant le jeu. Mais l'annotation de leur position initiale ne sera pas effacé. Si le joueur rencontre une même personne dans des endroits différents, plusieurs annotations seront indiquées sur la carte pour ce personnage).

Allocation automatique des compétences
Grâce à cette option, l'ordinateur gère automatiquement l'amélioration des compétences de chaque personnage.

Etude automatique de sorts
Grâce à cette option, l'ordinateur lance automatiquement l'étude des nouveaux sorts pour votre personnage au fur et à mesure que celui-ci améliore ses connaissances et ses aptitudes pour les utiliser. Sans cette option, vous devez étudier manuellement les nouveaux sorts.

Enregistrer les paramètres de combat
Grâce à cette option, le jeu garde en mémoire vos paramètres pour les combats entre chaque rencontre afin qu'ils soient identiques pour chaque nouveau combat.

Page précédente
Pour accéder à la page d'options précédente.

Annuler
Ce bouton permet d'annuler les modifications que vous avez faites dans le menu d'Options.

OK
Ce bouton sauvegarde vos paramètres et permet de revenir au Menu Principal.

RÉCIT
Au début et à la fin de chaque chapitre, vous verrez une séquence non-interactive qui développe l'intrigue et vous donne des indices sur les objectifs que votre personnage doit accomplir dans le prochain chapitre. A partir de l'écran Récit, vous pouvez revoir toutes les séquences que vous avez déjà vus dans la partie en cours. Bien sûr, celles que vous n'avez pas encore vus ne sont pas disponibles. Pour revoir une séquence, cliquez simplement sur le bouton correspondant. Quand vous avez terminé, cliquez sur OK pour revenir au Menu Principal. Si vous voulez interrompre une séquence, appuyez sur la touche <Echap>.

CRÉDITS
Cliquez sur ce bouton pour voir ceux qui ont donné vie à ce jeu !

Le Vieux Manuel

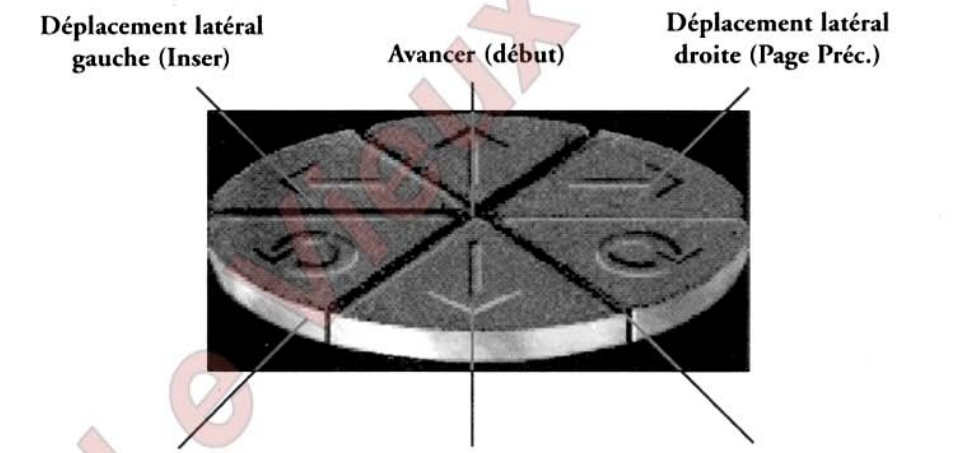
PAGE WEB
Pour accéder à la page Web d'*Antara.*

CONTINUER
Ce bouton n'est disponible que si vous accédez au Menu Principal en cours de partie. En cliquant dessus, vous retournez à la partie en cours.

QUITTER
Avec ce bouton, vous quittez Antara. Avant de sélectionner Quitter, assurez-vous que vous avez bien sauvegardé votre partie. Dans le cas contraire, vous retrouvez votre partie au niveau de la précédente sauvegarde.

ECRAN DE NAVIGATION

Cet écran affiche la vision subjective de votre personnage. Cliquez sur les objets ou les personnages pour interagir avec eux. Cliquez sur les portes pour frapper ou entrer. Utilisez les fonctions de la palette de Mouvement pour vous déplacer dans le monde en 3D. Ces mouvements sont également disponibles à partir du clavier avec les touches suivantes:



Vous pouvez aussi utiliser les touches fléchées de votre clavier pour vous déplacer dans le décor. La flèche haut permet d'avancer, la flèche bas de reculer, et les flèches droite et gauche de tourner à droite ou à gauche.

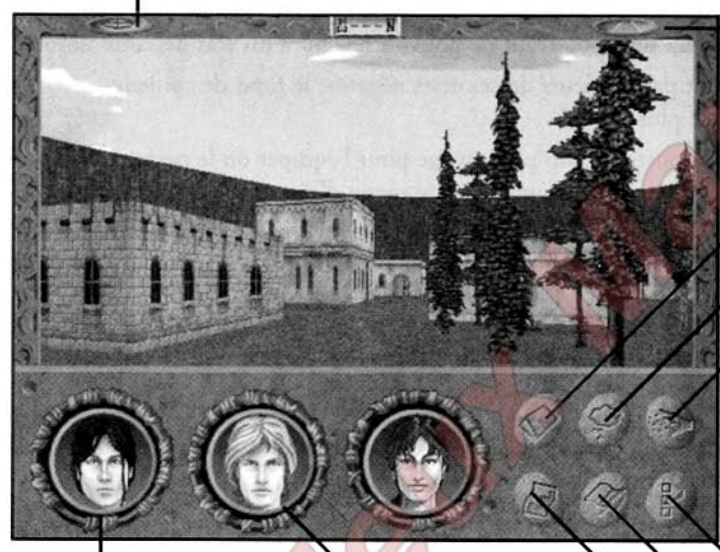
PANNEAU DE CONTRÔLE

Lorsque que vous amenez le pointeur vers le bas de l'écran de Navigation, le Panneau de Contrôle apparaît. Il contient un portrait des personnages que vous contrôlez, ainsi que plusieurs boutons de commande.

Le Deux Manuel

PORTRAITS DES PERSONNAGES

Chaque portrait de personnage est entouré d'un anneau indiquant son état général. Lorsque le personnage est plein de vigueur et de santé, l'anneau est entièrement vert. Quand le personnage subit des dommages, l'anneau se réduit, indiquant approximativement le niveau de vigueur et de santé qui lui reste. Lorsque l'état général du personnage passe à 49 %, l'anneau devient jaune, à 19 % il devient rouge



La couleur de l'arrière-plan du portrait vous donne également des informations sur l'état général du personnage:

Noir

Un fond noir signifie que le personnage est en bonne santé.

Vert

Un fond vert indique que le personnage a été empoisonné. Chaque heure qui passe lui fait perdre un point de vitalité. Lorsque le personnage n'a plus de vigueur, il perd alors des points de santé. Guérir naturellement d'un empoisonnement prend beaucoup de temps. Mieux vaut essayer de trouver l'antidote.

Jaune

Un fond jaune signifie que le personnage est affamé. Si votre équipe n'a pas pris assez de nourriture pour tout le monde, vos personnages seront tenaillés par la faim. Un personnage affamé perd un point de vitalité par

Le vieux manuel

heure. Une fois toute sa vigueur disparue, il perd alors des points de santé. Le seul moyen d'empêcher ce processus est de trouver de la nourriture. Une fois que le personnage affamé s'est alimenté, son état de santé redevient normal.

Rouge

Un fond rouge indique que le personnage est Indisponible. Si un personnage subit trop de dommages lors d'un combat ou s'il est empoisonné ou affamé, ses points de santé tombent à un niveau où il devient inefficace. Un personnage indisponible nécessite de nombreux soins et beaucoup de repos avant de pouvoir revenir à un état de santé normal.

Si le personnage est atteint par plusieurs de ces états négatifs, le fond de couleur affiché est celui de l'état le plus grave.

Vous pouvez cliquer sur le portrait d'un personnage pour l'équiper ou le personnaliser. En cliquant sur un portrait, vous faites apparaître le menu d'inventaire de ce personnage (voir page 19). En cliquant avec le bouton droit, vous faites apparaître à l'écran son état général et ses aptitudes (voir page 21).

BOUTONS DE COMMANDE

Le Panneau de Contrôle contient six boutons de commandes.

Flashback

Ce bouton fait apparaître l'écran de Flashback, qui vous permet de revoir les conversations passées (voir page 26).

Incantations

Ce bouton mène à l'écran des Incantations, qui vous permet d'étudier et de lancer les sorts répertoriés (voir page 30).

Campement

Ce bouton vous permet de camper et de récupérer des points de santé et de vitalité (voir page 14).

Carte

Ce bouton vous donne accès aux écrans de la carte locale et de celle du monde, pour vous permettre d'indiquer votre position et de noter les coordonnées des endroits et des objets que vous pourrez retourner voir plus tard (voir page 11).

Sauvegarde Rapide

Ce bouton permet de sauvegarder votre partie en cours sous le nom par défaut de «Bookmark». L'utilisation de ce bouton provoque l'écrasement de la Sauvegarde Rapide précédente. Cette fonction est pratique lorsque vous allez entrer dans un combat dont l'issue est incertaine. Mais vous pouvez aussi utiliser la Sauvegarde traditionnelle pour mieux organiser vos sauvegardes (voir page 5).

Menu Principal

Ce bouton vous permet de revenir au Menu Principal (voir page 5)

Le Vieux Manuel

Boussole et Palette de Mouvements

En haut de l'écran de Navigation, vous verrez une boussole. Elle indique toujours la direction dans laquelle votre personnage est orienté. Des boutons se trouvent de chaque côté de la boussole. Si vous cliquez sur le bouton gauche, vous activez/désactivez la Palette de Mouvements. En cliquant sur le bouton de droite vous forcez votre équipe à se déplacer le long des routes. Quand cette option est activée, la flèche haut fera automatiquement avancer votre équipe sur la route, quitte à tourner si nécessaire pour la suivre.

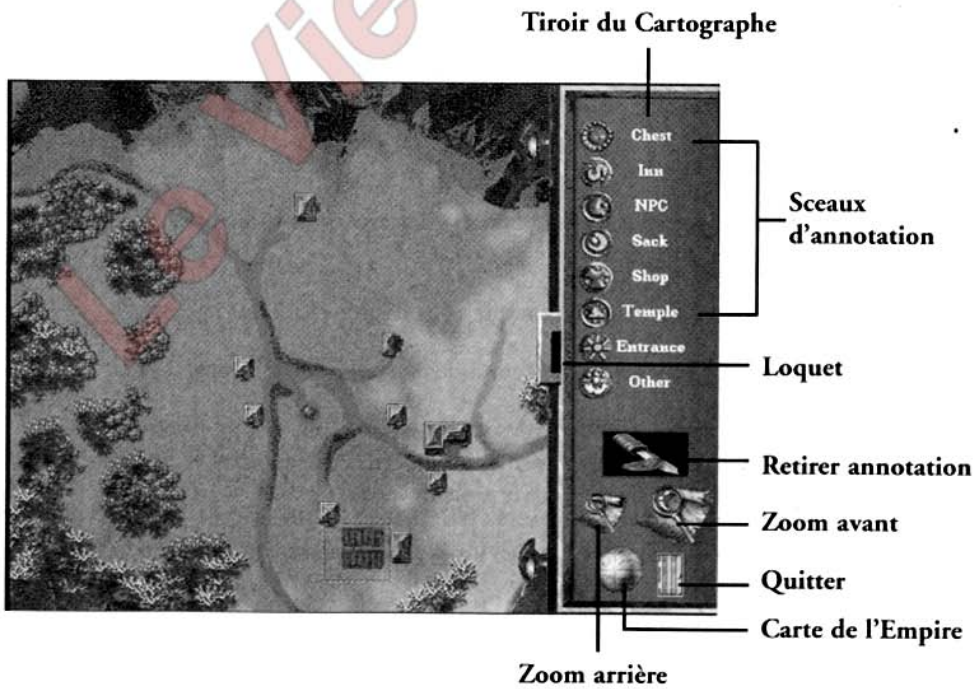
Cartes

Quand vous cliquez sur le bouton de la Carte, vous accédez à l'interface des cartes. Cette interface vous donne des informations sur la position de votre équipe au moyen d'une carte locale et d'une carte de l'empire.

Carte Locale

Tiroir du Cartographe

Vous trouverez le tiroir du Cartographe à droite de la fenêtre de la Carte. Ce tiroir contient des sceaux d'annotation en cire que vous pouvez utiliser pour indiquer des éléments intéressants sur la carte. Il contient aussi les boutons permettant d'enlever ces sceaux, de zoomer en avant et en arrière, de passer d'une carte à l'autre ou encore filtrer les informations pour l'affichage sur la carte. Lorsqu'il est fermé, le tiroir du Cartographe n'est visible que sous forme de deux poignées et d'une serrure. Lorsque vous déplacez votre pointeur sur la droite de la fenêtre de la carte, le tiroir s'ouvre. Le loquet de cuivre empêche le tiroir de se fermer. En cliquant dessus quand le tiroir est ouvert, vous le verrouillez dans cette position.



Le vieux Manuel

Carte Locale

Cette Carte affiche les environs immédiats du joueur. Votre personnage est représenté par une flèche rouge pointant dans la direction qu'il regarde. A partir de la Carte Locale, vous pouvez déplacer votre équipe plus rapidement que dans le décor du jeu. Pour cela, utilisez les touches fléchées de votre clavier. Mais attention: vous risquez de manquer des objets importants en vous déplaçant de cette manière.

Pour marquer un lieu où vous désirez revenir plus tard, vous pouvez utiliser les sceaux d'annotations en cire du tiroir du Cartographe. Pour marquer un objet, une personne ou un lieu, cliquez sur un des sceaux et faites-le glisser sur la position de votre équipe sur la Carte. Quand vous relâchez le bouton, on vous demande de taper un commentaire. Décrivez succinctement l'objet, la personne ou l'endroit. En appuyant sur Entrée, les commentaires seront enregistrés et le sceau de cire que vous avez choisi dans le tiroir sera placé sur la carte. Si vous avez activé l'option d'annotation automatique des cartes, un sceau sera automatiquement placé à chaque fois que vous découvrez un endroit que vous pouvez visiter plus tard.

Pour modifier un sceau, vous pouvez:

a) Retirer l'ancien sceau et le remplacer par un nouveau, ou

b) Prendre un nouveau sceau dans le tiroir, le faire glisser sur la carte et le placer directement sur l'ancien sceau.

c) Sélectionner le sceau que vous désirez changer en cliquant dessus, puis cliquer sur le sceau dans le tiroir du Cartographe.

Pour modifier un commentaire, déplacez votre pointeur sur le commentaire et double-cliquez sur le sceau qui lui est associé. Lorsque vous avez terminé la modification du texte, appuyez sur Entrée.

Pour effacer un sceau d'annotation, vous pouvez:

a) Cliquer sur l'annotation que vous voulez effacer de la carte, puis cliquer sur l'icône Retirer dans le tiroir du Cartographe.

b) Faire glisser l'icône Retirer sur l'annotation que vous désirez effacer de la carte.

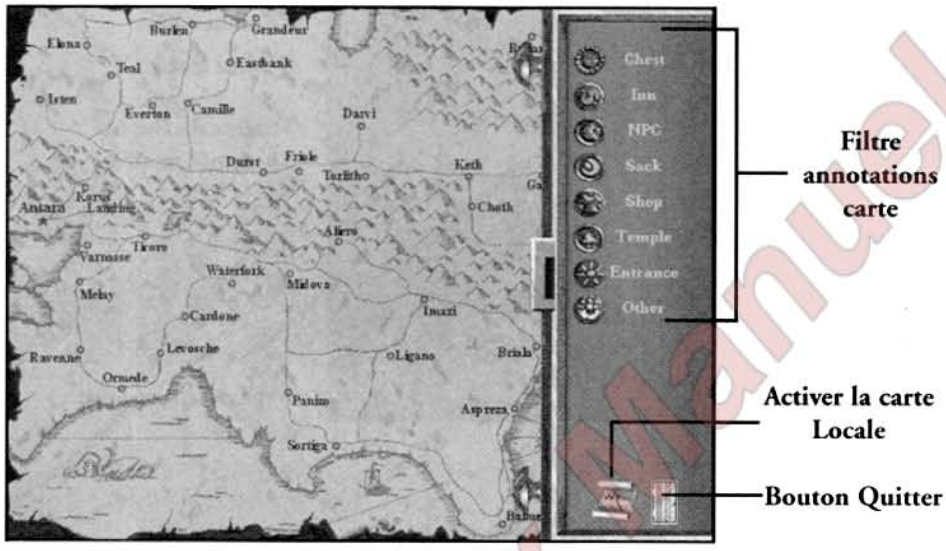
c) Faire glisser l'annotation que vous voulez retirer de la carte jusqu'à l'icône Retirer.

Pour réduire ou agrandir la carte, cliquez sur les icônes Zoom + ou Zoom - en forme de loupes. Cliquez dessus plusieurs fois pour augmenter ou réduire le zoom. Les sceaux d'annotations restent en place quelle que soit la taille de la carte.

Pour vous rendre à la Carte de l'Empire, cliquez sur l'icône représentant un globe, en bas du tiroir du Cartographe.

Le Vieux Manuel

Carte de l'Empire



Cette carte indique la position de votre équipe dans le monde de Ramar et vous donne des informations sur vos objectifs.

Les sceaux d'annotations sont représentés par des points colorés sur la Carte de l'Empire. En cliquant avec le bouton droit de la souris sur un des points, vous verrez apparaître le sceau de cire et ses commentaires. Si de nombreux sceaux se trouvent au même endroit, vous ne verrez qu'un seul point blanc dans cette zone. En cliquant avec le bouton droit de la souris sur cette marque unique, vous verrez la liste de tous les sceaux présents dans cette zone. Pour consulter un des sceaux de la liste, maintenez le bouton droit de la souris enfoncé et déplacez votre pointeur sur le sceau qui vous intéresse.

Dans la Carte de l'Empire, le tiroir du Cartographe permet de filtrer - c'est-à-dire sélectionner - les sceaux déjà présents sur la carte. Vous ne pouvez pas placer de nouveaux sceaux dans cet écran. Pour afficher uniquement un certain type de sceaux, cliquez sur le bouton correspondant dans le tiroir. Tous les sceaux de ce type apparaîtront alors sur la carte. Vous pouvez activer ou désactiver les annotations selon n'importe quelle combinaison. Par exemple, si vous êtes affamé et que vous manquez de nourriture, vous pouvez désactiver tous les sceaux, à l'exception des échoppes et des auberges.

Pour revenir à la carte Locale, cliquez sur l'icône en forme de Parchemin, en bas du tiroir du Cartographe. Pour sortir de l'interface des Cartes, cliquez sur l'icône en forme de porte.

Le Vieux Manuel



REPOS

L'aventure ne sera pas de tout repos. Vos personnages pourront subir des attaques, tomber dans des pièges et même se faire empoisonner. De plus, ils se fatigueront rapidement s'ils voyagent trop longtemps sans dormir. Heureusement, il existe plusieurs moyens de se reposer tout au long de cette quête.

Deux endroits sont à votre disposition pour vous remettre en forme: le toit accueillant d'une auberge et votre campement, qui peut être installé en pleine nature. Bien que les auberges soient parfois chères et difficiles à trouver, elles n'en possèdent pas moins un sérieux avantage: c'est le seul endroit où vous pouvez récupérer la totalité de vos points de vigueur et de santé.

L'ÉCRAN DE REPOS

Cet écran affiche un cadran solaire et plusieurs commandes, une barre de santé pour chaque personnage et un panneau de contrôle.

Cadran Solaire

Si votre équipe est épuisée ou blessée et qu'elle a besoin de 24 heures (ou moins) pour retrouver toutes ses facultés, une ombre rouge indique le nombre d'heures de repos nécessaires. Ce nombre est aussi affiché sur le cadran. Pour augmenter ou diminuer le nombre d'heures de repos, cliquez sur une des pierres précieuses ou utilisez les flèches haut et bas. Pour commencer à vous reposer, cliquez sur le bouton Repos. (Remarque: Dans une auberge, vous ne pouvez pas vous reposer plus de 24 heures à chaque arrêt).

Barre de santé

Vous trouvez une barre de Santé à côté de chaque portrait de personnages. Ces barres indiquent l'état actuel du personnage (santé + vigueur). De plus, des petites icônes de statut sont affichées sous la barre de santé si le personnage est fatigué, empoisonné, affamé ou

Le Vieux Manuel

indisponible. Chaque icône indique le pourcentage de dommages subi par le personnage en fonction de cet état. Le repos améliore l'état de santé du personnage et réduit le pourcentage de fatigue, d'empoisonnement ou d'indisponibilité. Par contre, un personnage continuera de perdre des points de vitalité et de santé s'il est affamé, même s'il se repose.

Heures de Repos et de Soins Nécessaires

Cette fonction indique le nombre d'heures dont votre équipe a besoin pour récupérer son potentiel maximum. Si un ou plusieurs membres de votre équipe sont affamés ou empoisonnés, cet écran indiquera le nombre d'heures de repos nécessaires pour qu'ils récupèrent et soient en parfaite condition. (Remarque: Si vous avez besoin de plus de 999 heures de repos, «999+» sera affiché)

Inventaire commun

Cliquez sur cette icône pour activer l'écran de Nourriture et d'Or de votre équipe. Vous verrez alors la nourriture et l'or dont vous disposez. Le chiffre affiché à côté de chaque élément indique la quantité disponible dans l'inventaire. Chaque personnage consomme une ration de nourriture par jour. Les personnages ayant le niveau de santé le plus bas mangent en premier. Si vous n'avez pas assez de nourriture, vos personnages souffriront de la faim.

Certains aliments sont périssables. Ceux-ci sont automatiquement jetés dès qu'ils pourrissent. Les éléments périssables sont consommés en premier.

Poison

Si vous n'avez pas d'antidote, la meilleure chose à faire pour un personnage empoisonné est de prendre du repos. Les personnages empoisonnés guérissent plus rapidement quand ils se reposent, et encore plus vite s'ils sont à l'abri dans une auberge.

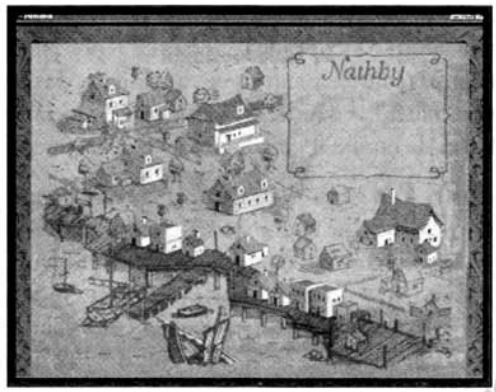
Réparation du matériel

Les moments de repos doivent être utilisés pour essayer de réparer tous les dégâts subis par vos armes et vos armures lors des combats. Cliquez sur le portrait d'un personnage dans le Panneau de Contrôle pour ouvrir l'écran d'inventaire de ce personnage. Là, vous pouvez réparer tous les dommages matériels subis par ce personnage (voir page 21). Si l'option de réparations automatiques est activée dans l'interface de Repos, tous les personnages verront leur équipement réparé lorsqu'ils reprennent des forces si : a) ils ont subi des dommages, et b) ils possèdent les outils appropriés pour effectuer ces réparations.

LIEUX

L'empire d'Antara est composé de cités, de fermes, de tavernes, de temples, d'échoppes et autres lieux où il est possible de vous approvisionner, de vendre des objets, ou simplement de prendre un repos bien mérité. Il est recommandé d'explorer les endroits que vous visitez. Vous y ferez souvent d'importantes découvertes et vous pourrez obtenir des informations très utiles.

Le vieux manuel



CITÉES

Qu'il s'agisse d'un bourg de paysans ou d'une majestueuse métropole, chaque ville permettra à vos personnages de collecter des objets et d'obtenir de précieux renseignements. A chaque fois que vous pénétrez dans une cité, vous verrez apparaître un plan de la ville. Les lieux intéressants (échoppes, tavernes, etc.) sont dessinées en gras et facilement repérables. Cliquez avec le bouton droit de la souris sur ces emplacements pour obtenir des détails (nom et fonction). Cliquez sur le bouton gauche de la souris pour entrer dans un bâtiment. Cliquez sur le bouton "Quitter la carte" pour retourner à l'écran de navigation.



VILLAGES

Un village ne contient, à la différence des villes, que quelques habitations. Un poteau indicateur placé à l'entrée de chaque village vous indique son nom.

CHAUMIÈRES

De nombreuses maisons isolées sont aussi disséminées dans la province d'Antara, qu'il s'agisse de fermes, de commerces, de guérisseurs, de braconniers ou d'artisans, vous pouvez y pénétrer en cliquant dessus. Toutefois, certaines chaumières peuvent être:

Fermées

En cliquant sur la maison, vous pourrez tenter de crocheter la serrure si vous disposez d'un crochet dans votre inventaire.

Le vieux Manuel

Abandonnées

De temps en temps, vous tomberez sur des maisons désertes. Il est recommandé de bien fouiller les lieux pour voir si les anciens habitants n'ont pas oublié des objets utiles.

Vides

Certaines habitations sont temporairement inoccupées. Si leur propriétaire est absent, vous pourrez revenir plus tard ou dans un autre chapitre.

Habitées

Si le propriétaire est présent et vous ouvre la porte, sa conversation sera lisible à l'écran.

ECHOPPES

Les boutiques vous permettent d'acheter des biens et de vendre des objets que vous avez récupérés (ou gagnés lors d'un combat) mais qui vous sont désormais inutiles. Cliquez sur la porte pour entrer dans une échoppe. Vous passerez directement dans la pièce principale de la boutique.

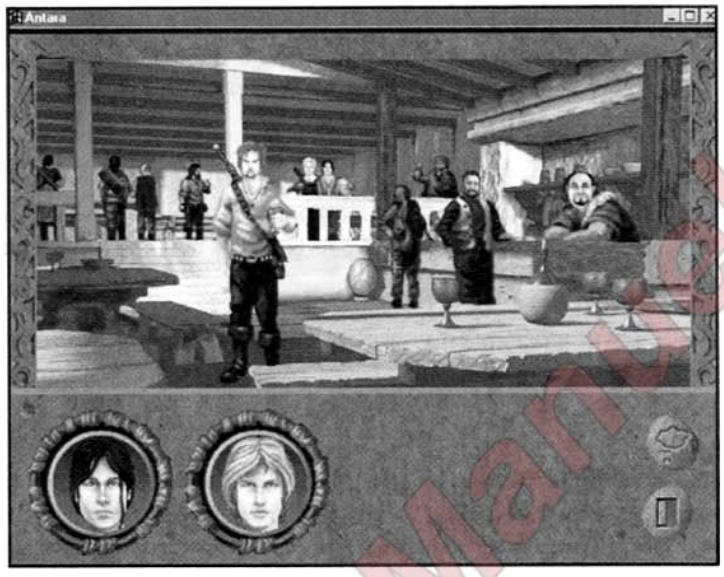
Achats

Cliquez sur le commerçant pour connaître les objets à vendre. L'inventaire de l'échoppe apparaîtra (voir page 19). Pour chaque objet, un prix est affiché. Pour acheter un objet, cliquez dessus et amenez-le sur le portrait de l'un de vos personnages. En relâchant le bouton de la souris, vous verrez le prix de l'objet et on vous demandera si vous voulez l'acheter. Cliquez sur Oui pour confirmer l'achat. La marchandise sera remise à votre personnage. Pour vendre un objet, cliquez sur le portrait du personnage qui le détient, puis amenez l'objet sur l'image de l'échoppe (celle-ci est située là où se trouve habituellement le sac dans l'écran de l'inventaire). Si le commerçant est intéressé, il vous indiquera le prix qu'il souhaite payer. Cliquez sur Oui pour confirmer la vente, l'objet sera ajouté à l'inventaire de la boutique. Cliquez sur le bouton Quitter pour revenir à la pièce principale de l'échoppe. Notez que votre aptitude au marchandage modifie le prix des objets à vendre et à acheter (voir page 24).

Objets oubliés par d'autres clients

Les clients de ces échoppes sont parfois amenés à poser certaines de leur affaires pour examiner les marchandises proposées dans le magasin. Il arrive, mais c'est rare, que les plus distraits d'entre eux oublient de reprendre leurs biens après avoir examiné ceux du commerçant. Ne perdez pas des yeux ces objets oubliés par des acheteurs négligents, car si vous n'en profitez pas pour les récupérer, le commerçant se fera un plaisir de le faire à votre place.

Le Grand Manuel



TAVERNES

Les tavernes offrent la possibilité de se restaurer, de boire un bon verre et de se reposer un peu. Ce sont aussi des lieux où les informations abondent. Cliquez sur la porte d'une taverne pour y entrer. La pièce principale de la taverne, les clients ainsi que le tavernier apparaîtront alors.

Tavernier

En cliquant sur le tavernier vous accédez à l'inventaire de la taverne. En général, les seuls choses disponibles sont la nourriture et les boissons. Si le tavernier possède des informations utiles, une fenêtre apparaîtra pour vous indiquer ce qu'il peut vous dire.

Auberges

Certaines tavernes font aussi office d'auberge. Si c'est le cas, vous trouverez également un aubergiste dans la pièce principale (parfois, le responsable de l'établissement remplit les deux fonctions).
Cliquez sur l'aubergiste pour prendre une chambre. Cliquez sur Oui pour accepter le prix qu'il vous propose et accéder à l'écran de repos (voir page 14). Si après une première nuit, votre équipe a encore besoin de repos pour retrouver ses forces, vous pouvez passer une seconde nuit à l'auberge.

Clients

Après une dure journée de labeur, les villageois aiment se retrouver à la taverne pour se désaltérer et discuter avec leurs amis. Vous verrez que les habitués apprécient les discussions avec les étrangers, et que leurs conversations sont rarement ennuyeuses. Cliquez sur un client pour entamer une conversation (voir page 17).

Le Vieux Manuel

Objets perdus

Dans les tavernes et auberges surpeuplées, les clients oublient souvent leurs affaires. Regardez régulièrement sur le sol pour voir si quelqu'un n'aurait pas égaré une pièce ou un objet utile.

TEMPLES

Les temples de Triune sont répartis à travers l'Empire. Vos personnages pourront y demander la bénédiction du Dieu aux trois visages. Cliquez sur un temple pour y pénétrer, et sur le prêtre ou la prêtresse pour lui parler.

Kor

Les prêtres de Kor maîtrisent les arts de la guerre. Au temple de Kor, vous pourrez obtenir une bénédiction pour renforcer le pouvoir de vos armes, de vos armures et de vos boucliers.

Senaedrin

Les prêtresses de Senaedrin ont le pouvoir de soulager et de guérir, y compris des effets mortels d'un poison.

Henne

Les prêtres et les prêtresses de Henne offrent leur bénédiction aux voyageurs afin de les protéger et d'accélérer miraculeusement leur périple.

INVENTAIRE

L'écran de l'inventaire se décompose en trois parties: l'inventaire proprement dit (qui contient les objets transportés par un personnage), le mannequin (qui indique les objets portés ou utilisés par le personnage) et le panneau de contrôle.



Le Vieux Manuel

Examiner des objets

La zone de l'inventaire contient une image de chaque objet que possède un personnage. Les objets encombrants occupent plus de place dans l'inventaire. La taille de l'inventaire est limitée en fonction de cette place. A côté de la plupart des objets, un pourcentage ou un chiffre est affiché. Il s'agit soit du nombre d'objets transportés (lorsqu'ils sont regroupés, comme les flèches et les potions), soit du nombre d'utilisations encore disponibles (quand leur emploi est limité, comme la cire d'abeille ou les pierres à aiguiser). Le pourcentage précise l'état d'un objet: plus il est faible, plus l'objet est endommagé. Cliquez avec le bouton droit de la souris sur un objet pour obtenir plus d'informations.

Equiper ou enlever des objets

Le mannequin situé sur la gauche de l'écran vous permet d'équiper votre personnage. Pour cela, cliquez sur un objet et amenez-le sur le mannequin. Une fenêtre apparaîtra à droite pour indiquer le nom, l'état ou le nombre d'utilisations possibles de l'objet. Dans cette fenêtre, les modificateurs qui influent sur les performances de l'objet seront également indiqués (bénédiction, traitement anti-flammes, etc.) Si un objet similaire est déjà utilisé par le personnage (par exemple une épée), le nouvel objet remplacera l'ancien, qui retournera dans la zone d'inventaire.

Pour déséquiper un objet, cliquez sur la fenêtre de description de l'objet ou sur son image sur le mannequin, et amenez-le sur la zone d'inventaire. Il est important de noter que vous ne pouvez pas simplement retirer une arme ou une armure du mannequin. Vous devez obligatoirement la remplacer par une autre arme ou une autre armure.

Panneau de contrôle

Vous y trouverez le portrait de chaque personnage de votre équipe, et parfois l'icône d'une zone d'inventaire supplémentaire (par exemple celle d'une boutique, si vous êtes dans une échoppe) ou l'icône d'un sac. Le panneau de contrôle contient aussi des boutons pour utiliser un objet sélectionné, accéder à l'Inventaire Commun ou quitter l'écran de l'inventaire.

Portraits de l'inventaire

Pour accéder à l'écran d'inventaire d'un personnage, cliquez sur son portrait dans le panneau de contrôle. Pour transférer un objet de l'inventaire d'un personnage à un autre, cliquez sur l'objet en question et amenez-le sur le portrait de son futur propriétaire. S'il s'agit d'un ensemble d'objets, vous devrez préciser le nombre d'éléments à transférer. Si vous déplacez une armure ou une arme équipant un personnage, les personnages échangeront leur équipement, sauf s'ils ne sont pas tous deux équipés d'une arme ou d'une armure similaire.

Sacs

Pour vous débarrasser d'un objet et faire de la place dans votre inventaire, cliquez sur l'objet et amenez-le sur l'icône du sac. Vous placerez ainsi l'objet dans un sac que le personnage posera sur le sol. Vous pourrez peut-être le récupérer plus tard, mais les sacs sont très visibles, et l'objet peut avoir disparu à votre retour. Cette option n'est disponible que lorsque vous accédez à votre inventaire à partir de l'écran de Navigation.

Inventaire Commun

Ce bouton permet d'accéder à l'inventaire commun de votre équipe. Il s'agit des objets qui ne sont pas portés exclusivement par un personnage. Vous y trouverez la nourriture et l'argent disponibles.

Le Vieux Manuel

UTILISER DES OBJETS

Pour utiliser un objet avec un autre, par exemple de la cire d'abeille pour réparer un arc ou un objet anti-flammes pour protéger une armure, cliquez sur l'objet en question et amenez-le sur l'autre objet. Pour utiliser une arme, un bouclier ou une armure, amenez-les sur le mannequin. Pour utiliser un autre objet sur le personnage qui le possède, double-cliquez sur cet objet. Pour donner un objet à un autre personnage, amenez l'objet sur le portrait du personnage, en bas à droite de l'écran. Pour utiliser un objet de l'inventaire sur un élément du décor, cliquez d'abord sur l'objet dans l'inventaire, puis sur le symbole Utiliser, et cliquez enfin avec le pointeur sur l'élément du décor.

APTITUDES ET ETAT DE SANTE

Cliquez avec le bouton droit de la souris sur le portrait d'un personnage, dans le panneau de contrôle, pour connaître ses aptitudes.



BARRES D'APTITUDES

Chacune de ces barres représente une des aptitudes qu'un personnage peut acquérir. La barre extérieure indique l'expérience maximale qu'il est possible d'obtenir dans ce domaine dans le chapitre en cours. La barre intérieure représente l'expérience que possède déjà le personnage. Celle-ci est aussi indiquée en chiffres à droite de la barre.

AMÉLIORATION DES APTITUDES

Vos personnages peuvent gagner de l'expérience en consacrant du temps à l'étude et à la pratique des différentes aptitudes. Par exemple, les compétences d'un personnage pour lancer des sorts ne peuvent être augmentées qu'en étudiant ces derniers. Un personnage améliore obligatoirement ses compétences quand il emploie de nouvelles techniques, mais leur étude permet une augmentation plus rapide des aptitudes.

Le Manuel

Graphique du Temps

A gauche de l'écran des aptitudes se trouve le graphique du Temps. Ce panneau indique la durée qu'il est possible de consacrer à l'étude de chaque compétence.

Ajouter/ Supprimer une aptitude

Pour choisir une aptitude que vous souhaitez étudier, cliquez sur la barre d'aptitude correspondante. Elle sera ainsi sélectionnée et changera de couleur. Une portion de la même couleur apparaîtra également dans le graphique du Temps. Cliquez sur une autre compétence pour la sélectionner et ajouter une autre couleur au graphique du Temps. Il est possible d'étudier jusqu'à cinq aptitudes en même temps. Pour annuler l'étude d'une compétence, cliquez à nouveau sur la barre correspondante.

Modifier le temps consacré à l'étude

Chaque portion de couleur représente le pourcentage de temps consacré à l'étude de l'aptitude correspondante. Ce pourcentage peut être diminué ou augmenté.

Déplacer une ligne

Cliquez sur une des lignes du graphique arrondi et déplacez la pour augmenter la portion de temps consacré à une compétences (et réduire ainsi le temps consacré aux autres).

Déplacer une portion de couleur

En cliquant sur une des portions de couleur et en la déplançant, vous aller augmenter la taille d'une des portions adjacentes et diminuer la taille de l'autre. Notez que la taille de la portion que vous déplacez reste constante.

Bouton Egaliser

Ce bouton, placé au milieu du graphique du temps, permet de répartir de façon égale la durée consacrée à l'étude de chaque compétence. Pour cela, il vous suffit de cliquer dessus.

Attention à la spécialisation : la loi des rendements décroissants

Plus vous consacrez de temps à l'étude d'une même compétence, moins l'apprentissage deviendra efficace. En effet, il est difficile d'atteindre la perfection, même en consacrant tout votre temps de recherche sur une seule compétence. Une stratégie préférable est de répartir votre temps entre l'étude de multiples aptitudes.

AFFICHAGE DE L'ÉTAT DE SANTÉ GÉNÉRAL

Cet indicateur, situé sous le graphique du temps, vous donne des indications sur les domaines suivants: Etat général, vigueur, santé, portée et force.

Le vieux Manuel

CARACTÉRISTIQUES DU PERSONNAGES

Ces points indiquent les capacités naturelles de vos personnages. Contrairement aux aptitudes, il n'est pas possible de les améliorer à l'aide d'un apprentissage. Toutefois, au cours du jeu, en fonction des obstacles que vous aurez surmontés et des combats que vous aurez remportés, vous verrez ces points augmenter.

Points de Vitalité

Ces points représentent l'endurance d'un personnage. S'il est blessé, empoisonné ou affamé, sa vigueur diminue. Par ailleurs, les points de vitalité sont réduits quand un personnage lance un sort.

Points de Santé

Les points de santé dépendent de l'état physique du personnage. Lorsque la vitalité d'un personnage tombe à 0, toute blessure qu'il reçoit réduit temporairement ses points de santé. L'état général d'un personnage dépend de la combinaison de ses points de santé et de vitalité. Cet état est indiqué en pourcentage.

Portée

Ce score représente la capacité de mouvement d'un personnage. Il indique la distance qu'un personnage peut parcourir pendant un tour de combat (voir page 33). A l'exception de la magie, la portée d'un personnage n'augmentera pas pendant une partie. Par contre, elle peut diminuer en fonction de son état général.

Force

La force dépend du physique du personnage. Plus ce score est élevé, plus le combattant pourra prendre de coups sans défaillir lors d'une bataille. L'état général d'un personnage affecte aussi sa force.

APTITUDES

Chaque personnage possède des aptitudes propres. La maîtrise de ces compétences dépend du temps d'étude qui leur a été consacré.

Attaque

Utilisation d'armes de poing. Cette aptitude influence la précision des coups lors d'un combat.

Défense

Aptitude à parer, éviter et bloquer les coups des attaquants lors des combats.

Tir à l'arc

Aptitude liée à la précision des tirs à distance. Cette compétence n'est pas disponible pour les personnages armés d'un bâton.

Le Vieux Manuel

Jugement
Aptitude à évaluer l'ennemi. Cette capacité permet à un personnage de déterminer la force de son adversaire.

Réparations
Aptitude à remettre en état une arme ou une armure usagée ou endommagée.

Marchandage
Aptitude à négocier. Cette compétence permet d'obtenir un meilleur prix lors d'une vente ou d'un achat. Elle est disponible dès qu'il y a une négociation dans une échoppe. Lorsque l'aptitude de marchandage augmente dans une boutique, le prix des objets diminuera en conséquence.

Discrétion
Aptitude à se mouvoir silencieusement et à se cacher dans l'ombre. Cette capacité permet de surprendre plus facilement l'ennemi.

Perception
Aptitude à sentir le danger et au pistage. Cette capacité permet de déjouer les traquenards et d'éviter les coffres piégés.

Jeu
Capacité à bluffer et à maîtriser la partie. Cette aptitude permet de miser plus et d'obtenir des informations en gagnant au jeu.

Crochetage
Aptitude à crocheter les serrures et à désarmer les pièges.

Fouille
Aptitude à trouver et prélever des pierres précieuses situées dans les cavernes ou les tunnels. Votre personnage doit être muni d'une pioche. Par ailleurs, un personnage qui possède cette compétence et une canne à pêche n'aura aucun problème pour attraper du poisson.

Magie
Aptitude à lancer des sorts et à manipuler les forces magiques. Tous les personnages n'ont pas des dons naturels de magicien. Le temps qu'il est possible de consacrer à cette compétence difficile est réparti entre plusieurs types de sorts (voir page 30).

Le vieux Manuel

Dextérité magique

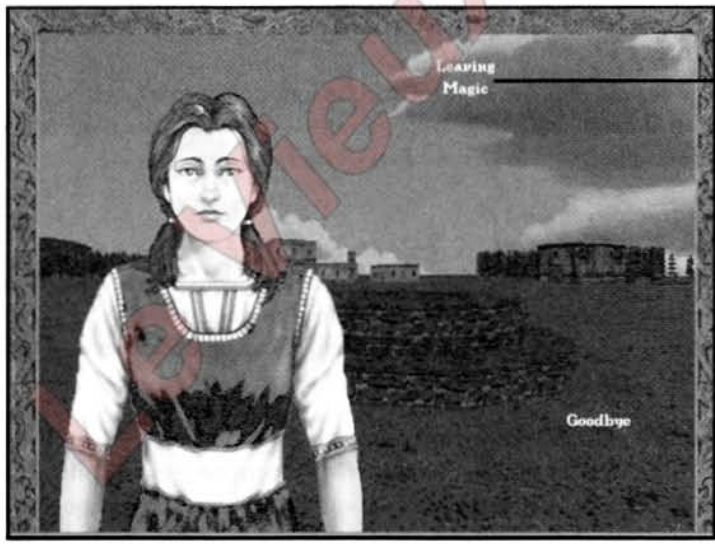
Capacité à diriger avec précision l'énergie magique. Cette compétence influence les chances de toucher un adversaire à distance avec un sort. Pour les personnages qui n'ont aucun talent de magicien, cette aptitude est remplacée par le tir à l'arc.

MAGIE

Si un personnage a des dons de magicien, le panneau de contrôle contiendra une icône supplémentaire. Ce bouton permet d'accéder à l'écran de la Magie, qui ressemble beaucoup à l'écran des aptitudes normales, mais indique les pouvoirs magiques élémentaires qu'un personnage est capable de maîtriser. Comme pour l'écran des aptitudes, il vous est possible de choisir jusqu'à cinq pouvoirs à étudier simultanément. Cliquez sur le bouton Aptitudes pour revenir à l'écran des aptitudes classiques. Cliquez sur le bouton Lancer Sort pour accéder à l'écran des Incantations. Cliquez sur le bouton Créer Sort pour accéder à l'écran de l'Etude des sorts.

COMMUNICATION

Au cours de vos pérégrinations dans Ramar, vous allez rencontrer d'intéressants personnages. Certains posséderont des informations utiles, voire vitales, pour votre quête. Par conséquent, il est recommandé de parler à tous les personnages qui croiseront votre route. En cliquant sur un personnage, vous ferez apparaître l'écran des Questions.



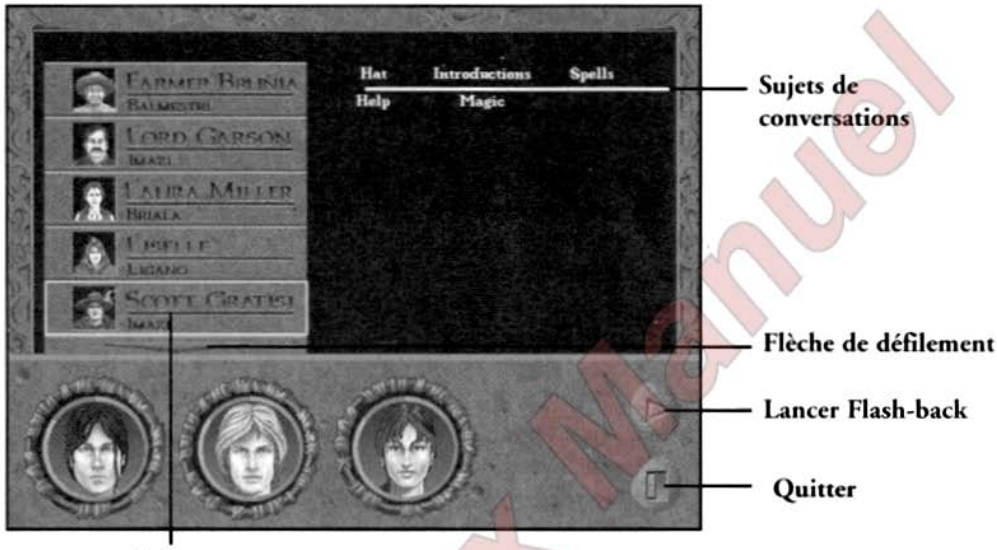
Sujets de conversation

ECRAN DES QUESTIONS

Cet écran contient le portrait de votre interlocuteur. A droite de ce portrait, vous verrez une liste des sujets (en blanc) que vous pouvez aborder avec ce personnage. Cliquez sur le thème qui vous intéresse. Lorsqu'un sujet est épuisé, il devient jaune. Quand vous souhaitez interrompre la conversation, cliquez sur «Au revoir».

Jeux Mania

Parfois, vous devrez revoir des personnages à qui vous avez déjà parlé. Au fur et à mesure que vous avancerez dans le jeu et que vous dialoguerez avec d'autres personnes, de nouveaux sujets de conversation seront parfois disponibles.



ECRAN FLASHBACK

L'écran de flash-back vous permet de revoir vos conversations précédentes avec les personnages qui peuplent le monde de Ramar. Cet écran est divisé en deux parties. Vous y trouverez la liste des personnages et celle des sujets de conversations.

Liste des personnages

Elle contient le nom et le portrait de tous les personnages à qui vous avez parlé. Sous leur nom est indiqué le lieu où vous avez rencontré ces personnages. Si vous avez parlé à plus de personnages que ne peut en afficher la liste, utilisez les flèches de défilement pour avancer ou remonter dans la liste.

Liste des sujets de conversation

Elle affiche tous les thèmes abordés avec les personnages rencontrés au cours de la partie. Les sujets sont indiqués par ordre alphabétique.

Cliquez sur un sujet ou sur le bouton d'un personnage pour le sélectionner. En cliquant sur un thème, vous ferez disparaître tous les personnages avec qui vous n'avez pas abordé ce sujet. Et si vous cliquez sur un personnage, vous effacez tous les sujets de conversation dont vous n'avez pas parlé avec ce même personnage.

Si vous choisissez un nom de personnage et que vous cliquez sur le bouton Lancer dans le panneau de contrôle, vous accédez à l'écran des Questions. Là, vous pouvez revoir l'ensemble des conversations que vous avez eu avec cette personne.

Le Vieux Manuel

Si vous sélectionnez à la fois un personnage et un sujet de conversation, puis que vous cliquez sur Lancer, vous reverrez uniquement les conversations que vous avez eu avec ce personnage sur ce thème précis. En cliquant sur Quitter, vous reviendrez à l'écran où vous vous trouviez avant de revoir les flash-backs.

MAGIE

Même si certains personnages sont mieux prédisposés que d'autres pour utiliser de la magie, c'est principalement à travers l'expérience et l'étude des sciences occultes qu'il est possible de devenir un bon magicien.



CREATION DE SORTS

Cet écran permet d'étudier les sorts. Lorsque vous maîtriserez un sort précis, celui-ci pourra être utilisé et apparaîtra dans l'écran des Incantations.

Pouvoirs Magiques Elémentaires

Un personnage prédisposé à la magie peut posséder jusqu'à vingt Pouvoirs Magiques Elémentaires. Un apprenti magicien ne peut pas acquérir d'un coup tous ces pouvoirs. Il en prend connaissance en les étudiant. Subir une attaque magique n'a rien d'agréable, mais c'est un excellent moyen de découvrir de nouveaux pouvoirs. C 'est en combinant ces Pouvoirs Magiques Elémentaires que vous pourrez créer de nouveaux sorts. La maîtrise de ces Pouvoirs est directement liée au temps d'étude qui leur est consacré. Voici la liste des Pouvoirs :

Personnel/Alliés

Capacité à lancer un sort sur soi-même ou sur un allié, même si celui-ci est très éloigné.

Multiplicité

Permet de maîtriser l'espace et de lancer un sort dans plusieurs endroits à la fois.

Le vieux Manuel

Eloignement
Possibilité de jeter un sort sur une cible distante.

Combat
Faculté de lancer un sort sur un ennemi proche, en combat rapproché.

Création
Possibilité de créer ou d'invoquer des forces extérieures.

Cause
Capacité à causer un effet ou un état particulier

Disparition
Permet de faire disparaître un effet, un état ou annule une cible.

Résistance
Assure une protection contre une attaque magique ou humaine.

Détection
Permet de révéler un état, un événement ou un objet qui seraient normalement cachés.

Poison
Permet d'influer sur les poisons et toxines

Lumière
Permet de maîtriser les forces de la lumière

Dégâts
Permets d'influer sur les blessures

Electricité
Permet de maîtriser la foudre, les éclairs et les forces électriques

Force
Permet de maîtriser la puissance physique et musculaire.

Feu
Permet de maîtrise le feu et les températures extrêmes.

Froid
Permet de maîtriser le froid, la neige et la glace

Magie
Permet de maîtriser les forces surnaturelles.

Le Vieux Manuel

Mouvement
Pouvoir lié aux déplacements, à la vitesse et à la dextérité.

Eau
Permet de maîtriser les éléments aquatiques.

Charme
Pouvoir lié au charisme et à la persuasion.

Expérience

Acquérir un pouvoir élémentaire n'est qu'un premier pas. Lorsque vous en possédez un, vous devez passer du temps à vous exercer. Plus un magicien aura d'expérience, plus l'effet de ses sorts sera violent. L'écran de magie (voir page 27) vous permet d'affecter du temps au magicien pour étudier et pratiquer ses pouvoirs.

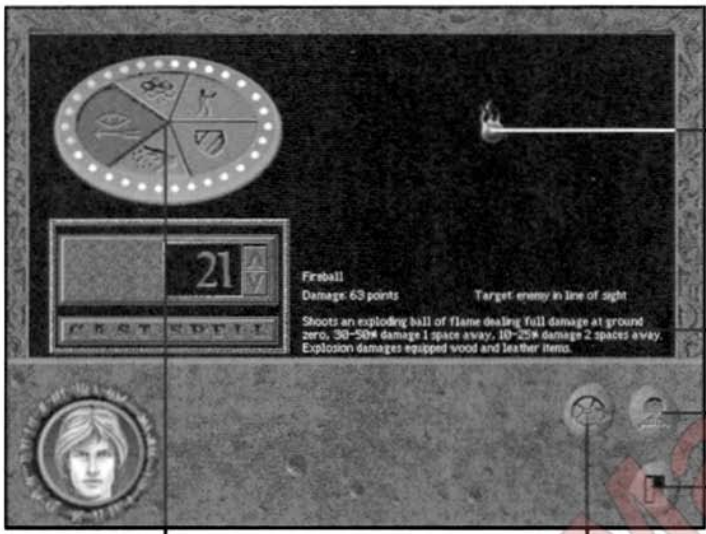
Associer des pouvoirs magiques élémentaires.

L'écran Création de Sorts contient une icône pour chaque Pouvoir élémentaire que votre personnage a pu acquérir. Ces pouvoirs élémentaires peuvent être combinés pour créer des sorts. Pour faire des recherches sur un sort, cliquez sur un des pouvoirs et celui-ci devient actif. Tous les pouvoirs qui ne peuvent pas être combiné avec le pouvoir choisi (ou ceux dont le niveau d'expérience est trop faible pour être utilisés) seront ombrés et non disponibles. Cliquez sur un des pouvoirs restant pour l'associer au premier. Si cette combinaison peut créer un sort, alors son nom apparaîtra sur le socle du globe. Sinon, vous pouvez essayer d'ajouter un troisième pouvoir, s'il y en reste de disponible. Si vous êtes à court de pouvoir et qu'aucun sort n'est apparu sur le socle, cliquez sur un pouvoir actif pour le désactiver et choisissez en un autre, jusqu'à ce que vous ayez trouvé un combinaison qui fonctionne.

Etude

Quand vous avez découvert un sort, ouvrez le Panneau de contrôle et cliquez sur le bouton Quitter pour activer l'étude du sort. Une partie du temps que vous avez alloué à l'aptitude Magie est utilisée pour l'étude des nouveaux sorts. Plus vos points de magie seront élevés, plus vite l'étude des sorts sera effectuée. De temps en temps, vous voudrez retourner à l'écran de Création de Sorts pour voir les progrès que vous avez pu réaliser dans l'étude de votre sort. La hauteur du Globe des Sorts indique l'avancement de l'étude. Lorsque le globe atteint le sommet de l'écran, l'étude est achevée. Le globe disparaît alors et une fenêtre vous indique que le sort a été ajouté à votre répertoire.

Le Vrai Manuel



INCANTATIONS

Une fois qu'un sort a été étudié, il est possible de l'utiliser. L'écran des incantations vous permet de choisir et de lancer les sorts que votre personnage sait désormais utiliser.

Groupes de sorts

Chaque sort appartient à un groupe de sorts. Ceux-ci sont au nombre de six: Hors-combat, Protection, Proximité, Effet de zone, Visibilité et Divers. A chaque fois que vous apprenez un nouveau sort, celui est automatiquement ajouté au groupe correspondant. Dans l'écran des incantations, vous pouvez sélectionner un groupe de sorts en cliquant sur une des cinq portions du Cercle des sorts. Lorsqu'il n'y a pas d'affrontement, seuls les sorts Hors-combat sont disponibles.

Icônes de sort

Après avoir choisi un groupe de sorts, vous verrez apparaître les sorts de cette catégorie que votre personnage sait utiliser (les sorts que le magicien connaît mais pour lesquels il n'a ni la vigueur, ni la santé nécessaires sont visibles mais inutilisables). Les sorts disponibles apparaissent sous forme d'icône à droite du Cercle des sorts. Cliquez sur un de ces icônes pour le sélectionner.

Description du sort

Quand un sort est sélectionné, vous pouvez lire un bref descriptif de ses effets sous les icônes. Vous saurez ainsi ce que ce sort va provoquer.

Le Vieux Manuel

Puissance du sort

Le coût et la puissance d'un sort sont indiqués sur le Cercle des sorts. Chaque pierre précieuse autour du cadran représente un point de puissance. Pour chaque point de puissance, le magicien perdra un point de vitalité lorsqu'il lancera ce sort. Si le magicien n'a plus de point de vitalité, le sort utilisera un point de santé. Lorsque vous décidez de lancer un sort, la pierre précieuse qui indique le niveau minimum de puissance nécessaire s'allumera. Le coût d'un sort est aussi indiqué par un chiffre sur le cadran. Tous les sorts lancés ont un coût minimal et maximal. Pour augmenter ou réduire la puissance d'un sort, cliquez sur les pierres précieuses situées au-dessus ou en dessous du joyau qui est allumé. Vous pouvez également utiliser les flèches Haut et Bas sur le cadran. Certains sorts ne possèdent qu'un seul niveau de puissance et ne peuvent de ce fait être modifiés.

Après avoir sélectionné un sort et choisi sa puissance, cliquez sur le bouton Lancer Sort pour que le sort soit jeté, et quittez ensuite cet écran. Pour sortir de l'écran sans lancer de sort, ouvrez le Panneau de contrôle et cliquez sur le bouton Quitter. Pour accéder à l'écran de Création de sorts, ouvrez le Panneau de contrôle et cliquez sur le bouton Créer Sort.

UN EXEMPLE DE CRÉATION ET D'INCANTATION D'UN SORT

Voici comment créer et jeter le sort nommé Décharge Statique. Il s'agit d'un des premiers sorts que vous pourrez apprendre et étudier dans une partie. Pour ce sort, vous avez besoin des pouvoirs élémentaires de Combat, de Création et d'Electricité. Lorsque vous maîtrisez bien ces trois pouvoirs, vous pouvez créer le sort de la Décharge Statique.

1. Cliquez avec le bouton droit de la souris sur le portrait d'Aren pour accéder à l'écran des Aptitudes.
2. Cliquez sur le bouton Pouvoirs Elementaires pour accéder à l'écran des aptitudes magiques.
3. Cliquez sur le bouton Créer Sort pour accéder à l'écran de Création des sorts.
4. Cliquez sur l'icône Combat. Celle-ci sera sélectionnée et les icônes qui ne peuvent y être associées seront affichées en grisé.
5. Cliquez sur l'icône Création. Elle sera elle aussi sélectionnée.
6. Cliquez enfin sur l'icône Electricité. Le nom du sort Décharge Statique apparaîtra alors sur le piédestal du sort.
7. Cliquez sur le bouton Quitter.

Aren va ensuite étudier le sort jusqu'à ce qu'il sache l'utiliser. Dès qu'il aura maîtrisé ce sort, le globe du sort disparaîtra de l'écran de Création des sorts et apparaîtra dans le groupe Proximité de l'écran des Incantations.

Pour lancer le sort Décharge Statique pendant un combat, cliquez sur le bouton Lancer Sort quand c'est le tour d'Aren d'attaquer. Cliquez sur la zone Proximité du cadran des sorts afin de faire apparaître le globe de ce groupe de sorts. Cliquez sur le globe Décharge Statique. Comme ce sort possède un coût préétabli, vous n'avez pas à indiquer son niveau de puissance. Vous serez simplement renvoyé à l'écran de combat. Choisissez la cible ennemie en cliquant dessus. Comme ce sort utilise la caractéristique Combat, la cible devra être proche d'Aren quand vous lancerez le sort.

Le vieux manuel

COFFRES A LEVIERS

L'utilisation des étranges serrures qui ferment ce type de coffres est réservée aux nobles, aux marchands et aux érudits. Jouant en quelque sorte le rôle de coffre-fort et tenant à l'écart les manants et les ignares, ces coffres ne peuvent être ouverts que par des lettrés capables de déchiffrer un texte.
Un coffre à levier se compose de quatre éléments:

Fenêtre de Réponse

Une fenêtre vide est affichée au-dessus du coffre. En tirant sur les leviers, des plaques en bois apparaissent dans cette fenêtre.

Plaque de Question

Cette plaque en bronze recouvre la majeure partie de la serrure. On peut y lire une question ou une énigme à laquelle il faut répondre pour pouvoir ouvrir le coffre.

Leviers

Au-dessus des douze leviers se trouvent une ou plusieurs lettres ou chiffres. En tirant sur un levier, vous soulevez une plaque de bois sur laquelle est gravée la lettre correspondante. Cliquez sur les leviers pour les placer dans le bon ordre et répondre à la question.

Levier de remise à zéro

En cliquant sur ce levier, vous replacez tous les leviers dans leur position d'origine et vous faites disparaître les plaques dans la fenêtre de réponse.

Quand vous avez inscrit la bonne réponse dans la fenêtre, le coffre s'ouvre.
Pour laisser le coffre sans l'ouvrir, cliquez sur le bouton Quitter dans le panneau de contrôle.

COFFRES A PERLES

Décorés avec beaucoup de goût, ces coffres sont la fierté de la confrérie des serruriers de l'empire. Les coffres à perles sont composés de quatre éléments: la combinaison, l'affichage des changements, la hotte et le tiroir.

Combinaison

Le cadre renferme un ensemble de perles colorées. C'est la combinaison des perles qui permet d'ouvrir le coffre. Si les perles de la hotte correspondent (l'ordre n'a pas d'importance) à cette combinaison, le coffre s'ouvrira.

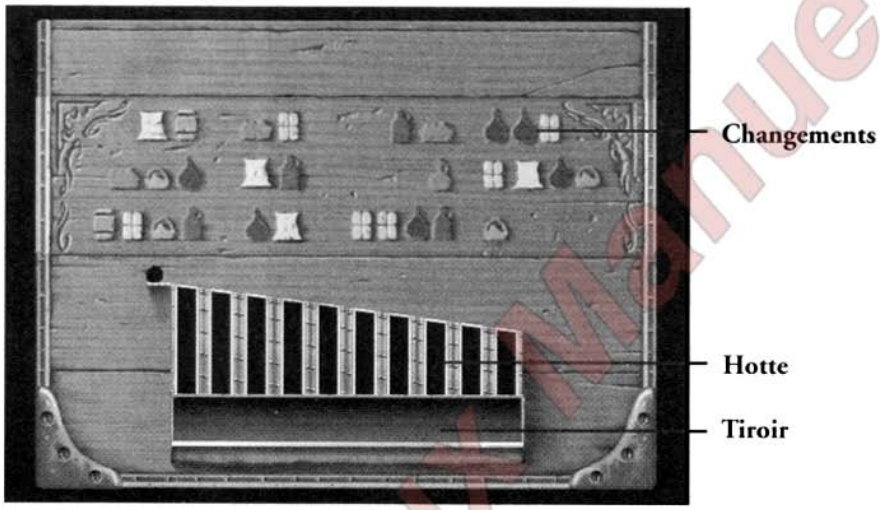
Affichage des changements

Les gravures peintes sur le coffre indiquent les couleurs et les combinaisons de perles qui peuvent être échangées contre d'autres couleurs ou d'autres combinaisons. Les échanges fonctionnent dans les deux sens, de gauche à droite et de droite à gauche.

Le Vieux Manuel

Hotte

La hotte est un ensemble de dix glissières, chacune d'elles étant juste assez large pour contenir une seule perle. Quand les perles passent dans la hotte, elles tombent dans la première glissière qu'elles atteignent. Vous pouvez cliquez sur une perle pour la faire passer d'une glissière à un tiroir, et vice versa.



Tiroir

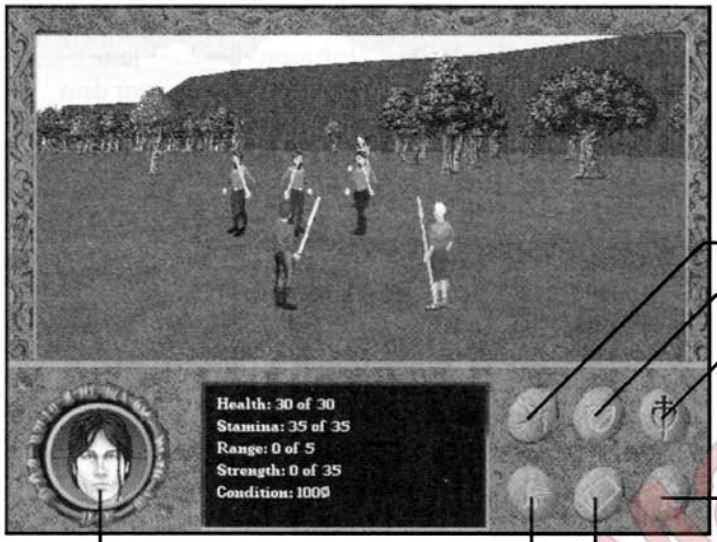
Quand une perle ou un ensemble de perles est déplacé vers le tiroir, cliquez sur le tiroir pour le refermer. Les perles du tiroir seront échangées contre celles indiquées dans l'affichage du changement. Les nouvelles perles seront versées dans la hotte. Si l'échange n'est pas possible pour les perles placées dans le tiroir, celui-ci ne pourra être fermé. Si l'échange est possible, mais provoquerait le déversement de plus de dix perles dans la hotte, là encore le tiroir refusera de se fermer.

Quand les perles de la hotte correspondent à celles de la combinaison, le coffre s'ouvre. Pour laisser le coffre sans l'ouvrir, cliquez sur le bouton Quitter dans le panneau de contrôle.

COMBAT

L'écran des combats est divisé en deux parties: la zone de combat et le panneau de contrôle. La zone de combat est une grille hexagonale sur laquelle vos personnages évoluent lors d'une bataille. Le panneau de contrôle contient une image du personnage actif, une fenêtre de statut (qui indique l'état général de ce personnage) ainsi que six boutons de commande..

Le vieux Manuel



Tir à l'arc/ Sorts
Défense
Auto combat
Retraite
Combattant actif
Taille/Frappe/Coup droit
Repos

Le Vieux Manuel

Zone de combat

Vous pouvez voir dans cette zone vos personnages ainsi que les combattants ennemis. Pour déplacer un personnage, cliquez sur un hexagone de la grille lorsque c'est son tour de se déplacer. La Portée détermine la distance qu'un personnage peut parcourir pendant son tour. Seuls les espaces qui sont à portée du personnage seront automatiquement sélectionnés quand vous placerez le pointeur de la souris dessus. Si vous cliquez sur un espace qui n'est pas sélectionné (qui n'est pas en surbrillance), vous mettrez fin au tour de ce personnage. Quand l'écran de combat est activé, vous pouvez obtenir une représentation détaillée de la grille et des espaces en appuyant sur la touche G du clavier.

Zones de Contrôle

Vos personnages, comme leurs ennemis, disposent de zones de contrôle où ils peuvent agir directement sur les autres combattants. Pour la plupart, cette zone est située juste devant eux. Ces zones de contrôle peuvent être étendues grâce à la magie. Certaines créatures disposent d'un espace plus grand que la moyenne (par exemple, si un animal est doté d'une queue préhensile, sa zone de contrôle comprendra l'espace derrière lui).

Dès qu'un combattant pénètre dans la zone de contrôle d'un ennemi, il doit s'arrêter, même s'il lui est encore possible d'effectuer des mouvements. Des armes ou des sorts de longue portée ne peuvent pas être utilisés dans les zones de contrôle ennemies, car l'opposant ferait interférence. De même, si un ennemi se trouve dans la zone de contrôle d'un de vos personnages, vous devez l'attaquer avec une arme de courte portée.

Attaque

Quand c'est le tour d'un personnage de se déplacer ou d'attaquer, l'hexagone où il se trouve est affiché en surbrillance et son portrait est visible sur le panneau de contrôle. Pour sélectionner une attaque, cliquez sur le bouton en bas à gauche sur le panneau de contrôle. Ce bouton vous permet de choisir parmi 3 types d'attaques. Soit la taille (coup plus facile mais peu violent), la frappe (difficile mais le plus puissant des coups) et le coup droit (plus facile que la frappe et plus violent que le coup droit). Quand le bouton affiche l'attaque que vous souhaitez employer, cliquez sur un ennemi. Si ce dernier est proche, son hexagone sera affiché en surbrillance et votre personnage passera à l'attaque.

Armes de longue portée

Un personnage armé d'une épée peut aussi être équipé d'un arc. Par contre, les personnages armés d'un bâton ne peuvent pas utiliser d'armes de longue portée. Quand un personnage est équipé d'un arc et de flèches, le bouton Tirer (en haut à gauche) sera affiché. Cette option n'est disponible qu'au début d'un tour. Une fois qu'un personnage s'est déplacé ou est passé à l'attaque, le bouton Tirer disparait.

Pour utiliser un arc, cliquez sur le bouton Tirer. Si le personnage est muni de flèches, les boutons de commande seront remplacés par une petite fenêtre d'inventaire. Cliquez avec le bouton droit de la souris sur une flèche pour obtenir plus d'informations. Cliquez avec le bouton gauche sur une flèche pour l'utiliser, puis sur un ennemi pour tirer. Si l'ennemi n'est pas dans le champ de vision de votre personnage, l'hexagone où se trouve l'adversaire ne sera pas affiché en surbrillance quand vous placerez le pointeur dessus. Pour annuler un tir après avoir sélectionné une flèche, cliquez sur un hexagone non occupé.

Incantations

Si un personnage a le pouvoir de lancer des sorts, le bouton Tirer est remplacé par le bouton Lancer Sort. Un personnage ne peut lancer un sort qu'au début de son tour. Une fois qu'il s'est déplacé ou est passé à l'attaque, le bouton Lancer Sort est désactivé.
Cliquez sur le bouton Lancer Sort pour accéder à l'écran des Incantations du personnage (voir page 30). Après avoir sélectionné un sort, cliquez sur Quitter pour revenir à l'écran de combat. Si vous devez désigner une cible avant de jeter le sort, cliquez sur l'ennemi visé. Si un sort nécessite que la ligne de mire soit dégagée, seules les cibles qui peuvent être atteintes se mettront en surbrillance quand vous déplacerez le curseur sur elles. Pour annuler une cible après avoir choisi le sort, cliquez sur un hexagone non occupé.

Utiliser des objets de l'inventaire

Pour utiliser un objet de l'inventaire, cliquez sur le portrait du personnage dans le panneau de contrôle. Vous accédez ainsi à l'écran de l'inventaire de ce personnage (voir page 19). Pour utiliser un objet, double-cliquez dessus dans l'interface de l'inventaire.

Le vieux manuel

Défense, Repos et Retraite

Pour passer un tour sans attaquer vous pouvez choisir de laisser un personnage se reposer ou se défendre. Le repos lui permet de regagner des points de vitalité, mais le laisse aussi sans défense face à l'attaquant. La défense permet au personnage de rester sur le qui-vive, mais ce mode ne permet pas de récupérer de la vitalité. La position de défense augmente les chances de résister à l'attaquant. Cliquez sur les boutons correspondant si vous souhaitez sélectionner une de ces deux options.

L'option de retraite vous donne la possibilité de vous enfuir si les choses tournent mal. Toutefois, cette option peut s'avérer inefficace si l'ennemi est trop nombreux ou très rapide. Si un des membres de votre équipe est inconscient, cette option n'est pas disponible, et le bouton Retraite est désactivé.

Combat automatique

Vous pouvez placer n'importe quel personnage en combat automatique. Il choisira lui-même ses attaques et sa stratégie. Pour accéder à cette option, cliquez sur le bouton Auto combat pour activer l'écran de combat automatique. Un portrait de tous les personnages sera visible et vous pourrez voir s'ils sont contrôlés par l'ordinateur ou par vous-même. Cliquez sur le portrait de votre choix pour activer ou désactiver la fonction de combat automatique. Cliquez sur OK pour retourner à l'écran de combat.

Jugement

Si vos personnages ont un niveau élevé de Jugement, ils seront capables de percevoir des informations relatives à la force et aux faiblesses de l'ennemi. Pour employer cette aptitude très utile, cliquez avec le bouton droit de la souris sur un ennemi lorsque c'est le tour de votre personnage. Plus le personnage sera proche de l'ennemi, plus il pourra obtenir d'informations.

Surprise

Si vous voyez un ennemi approcher dans l'écran de Voyage, vous pouvez lui cliquer dessus pour essayer de le surprendre. Si le niveau de discrétion de votre personnage est assez élevé, vous réussirez certainement. Votre équipe pourra ainsi lancer une attaque avant que l'ennemi ne soit prêt à riposter. Cela vous permettra de récolter quelques points faciles avant que la bataille ne se complique. Mais attention: l'effet de surprise peut aussi être utilisé par vos adversaires.

Perte de conscience

Plus vous perdrez de points de santé, moins vous pourrez porter de coups efficaces contre vos ennemis. Si un personnage perd tous ses points de vitalité et de santé, il tombera inconscient. Il sera alors Indisponible, c'est-à-dire inutile au combat, et il faudra plus de temps pour le soigner.

Le Vieux Manuel

Si la totalité de votre équipe perd connaissance, la bataille est perdue. Lorsque vous êtes en mode Débutant, vous avez la possibilité de recommencer le combat. Dans les autres cas, vous serez battu et la partie sera terminée. Il est donc recommandé de sauver la partie en cours avant de se lancer dans un combat qui s'annonce difficile.

Victoire!

Si votre équipe triomphe, vous revenez directement à l'écran de Voyage. Les corps des ennemis seront visibles à l'écran. Cliquez sur un des corps pour accéder à l'écran de l'inventaire spécial. Cet écran, différent des autres, affiche l'inventaire de la totalité des attaquants que vous avez anéantis dans cette zone... Vous n'avez plus qu'à faire votre marché.

PRINCIPAUX OBJETS DE L'INVENTAIRE

(Extrait du Guide Sharmaesque du Voyageur, Première Echoppe de Sharma, Balmestri)

Pour voyager, vous aurez besoin de nombreux objets. Certains sont spéciaux ou magiques, voire très coûteux, et ne peuvent être obtenus qu'en prenant de grands risques. Cela dit, les principaux objets que vous utiliserez peuvent être achetés dans la première échoppe venue.

TORCHES

Pour vous déplacer la nuit ou sous terre, vous aurez absolument besoin de torches. Fabriquées à l'aide d'une branche et d'un tissu huilé, ces torches peuvent brûler pendant plusieurs heures.

MATÉRIEL DE RÉPARATION

A moins que ne vous comptiez vous acheter une nouvelle armure et une nouvelle arme à chaque fois que les vôtres montreront des signes d'usure, vous aurez besoin d'outils pour réparer votre équipement. Soyez toujours muni d'une pierre à aiguiser pour affûter le tranchant de votre épée préférée.

De même, un marteau d'armurier ne sera pas de trop pour remettre en état votre armure cabossée. Si cet outil donne toute sa valeur dans le mains d'un vrai professionnel, même un novice devrait réaliser du bon travail avec un instrument de ce genre.

Enfin, la cire d'abeille rendra sa souplesse des premiers jours au plus endommagé des arcs. Le jour où la corde de votre arc vous restera entre les mains au moment même ou un gigantesque ennemi se précipitera sur vous... vous pourriez regretter d'avoir négligé d'acheter une bonne provision de cire d'abeille.

CROCHETS

Ces morceaux de métal flexible sont le meilleur moyen de pénétrer dans un bâtiment dont vous n'avez pas la clef. Cela dit, certaines serrures très onéreuses sont spécialement étudiées pour résister à tout type de crochets. Dans ce cas, vous devrez trouver un autre moyen pour ouvrir ces portes récalcitrantes.

Le Vieux Manuel

Pelles

Semblables à n'importe quelles pelles, celles d'Antara offrent l'avantage d'être disponibles à peu près partout.

Cordes

Un objet simple mais, que ce soit pour attacher un âne à une carriole ou faire descendre un homme au fond d'un puits, utile quasiment en permanence. Assurez-vous de posséder des cordes de différentes longueurs.

Pioches

L'outil fétiche des mineurs devrait vous permettre de faire de fructueuses découvertes.

Nourriture et Bière

Bien que disponible sous une forme fumée, salée ou desséchée, la nourriture d'Antara n'est jamais aussi bonne que lorsqu'elle est fraîche. Mais, contrairement aux conditionnements précités, la nourriture fraîche est périssable, il n'est donc pas recommandé d'en acheter en quantité trop importante.
Des spiritueux en tout genre sont également disponibles dans les tavernes de l'empire. Certains de ces alcools sont un vrai nectar pour votre palet, d'autres sont comparables à du white-spirit, mais après plusieurs jours passés à vous désaltérer à l'aide d'une gourde d'eau tiède en peau de marsupial, vous ne sentirez sans doute plus la différence.

Armure

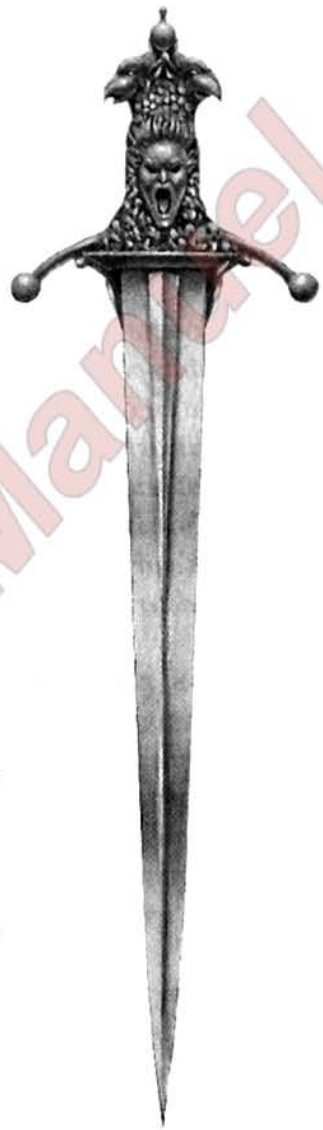
Les armures vont de la simple protection en cuir à la cotte de mailles, jusqu'à l'armure complète en fer forgé allant de l'armet au soleret (autrement dit de la tête aux pieds). Certains soldats préfèrent s'équiper d'une armure extrêmement légère pour conserver une totale liberté de mouvement. Toutefois, les contrées de l'empire étant peu sûres, il est recommandé de bien se protéger. Les deniers de votre bourse sont faits pour être portés sur votre dos si vous ne voulez pas qu'ils finissent dans la poche d'un vil manant.

Boucliers

Qu'ils soient en bois ou en métal, les boucliers offrent une protection supplémentaire contre les coups de vos ennemis. A moins qu'il n'utilise une arme à deux mains, un bouclier est essentiel à la défense de tout chevalier.

Le Vieux Manuel

Armes



Les épées sont multiples et variées mais toutes vous permettront d'en donner pour son argent à celui qui osera vous attaquer. Plus la lame est bonne, plus les dégâts sont importants.

Les arcs offrent l'incomparable avantage de détruire, ou du moins de blesser, un ennemi avant qu'il ne saute sur vous. Un détail à ne pas négliger lorsqu'un brave soldat n'est pas au mieux de sa forme.

Pour le voyageur qui possède peu de connaissances des arts de la guerre, un bâton représente un choix très judicieux. Non seulement ils sont dévastateurs pour les armures légères, mais en plus il font d'excellents bâtons pour la marche.

Pierres précieuses et Joyaux

Ces ornements ont toujours eu un franc succès auprès des notables d'Antara (et de leurs maîtresses). De ce fait, ils sont disponibles un peu partout dans l'empire. Et si vous en possédez en surplus, vous n'aurez pas de mal à trouver acquéreur. Des rumeurs affirment que certaines pierres précieuses seraient dotées de mystérieux pouvoirs magiques, mais vous n'allez pas tout de même pas dépenser vos derniers deniers sur la foi de vagues rumeurs, non?

Le Vieux Manuel

UNE BRÈVE HISTOIRE D'ANTARA

Accorde-moi un moment, noble voyageur, prends le temps de savourer une chope de houblon et d'écouter l'édifiante histoire de l'Empire. Si, par le plus grand des hasards, tu ne connais pas encore ce récit, sache qu'il répondra peut-être aux questions qui te hantent.

La terre que tu foules actuellement appartient à nos ancêtres depuis de multiples générations, en fait depuis plus d'années qu'un homme est capable d'en compter. Sur ce domaine, les anciens avaient bâti leur masure et vivaient paisiblement de la pêche et de la chasse. Mais un jour, les Grrrlf apparurent. Ces monstres velus s'abattirent sur nos contrées en détruisant et massacrant tout ce qui se dressait sur leur passage. Les survivants n'eurent d'autre solution que d'abandonner leur chaumière et de traverser le désert et les montagnes pour trouver refuge près de l'océan.

Ainsi survécut notre peuple, loin de la mère patrie, pendant de nombreuses années. Mais un jour, on découvrit que les forces magiques de l'univers pouvaient être domptées et utilisées. Fort de cette révélation, de nouveaux magiciens se joignirent à une fantastique armée pour reconquérir notre fief. Après une terrible bataille, les Grrrlf furent vaincus et renvoyés dans les montagnes. C'est aux Bergers que revint la noble tâche de surveiller ces ignobles créatures.

Plusieurs générations se succédèrent. Les magiciens surent développer leurs pouvoirs, certains ayant même une puissance et une renommée équivalentes à celles d'un roi. Mais un désastre surnaturel sonna le glas de cette époque bénie. Comprenant le risque qu'il y avait à laisser de telles forces entre les mains de mages capricieux, notre peuple prit peur et décida de bannir les magiciens.

Nos contrées, livrées à elles-mêmes, traversèrent une période de chaos, car les suzerains s'y affrontaient sans cesse dans des guerres inutiles et fratricides. Cette anarchie pris fin lorsque le sénéchal de la province d'Antara décida de gracier les magiciens exilés. Il en fit ses vassaux et - protégé par leur présence - se proclama Empereur. Les provinces environnantes durent bientôt se rallier à sa cause. Et l'Empire pris son essor.

Le Vieux Manuel

Tandis que les Empereurs et les Impératrices se succédèrent, notre monde grandit en puissance et en sagesse. Les suzerains déléguèrent la gestion quotidienne de ce vaste empire à un conseil de représentants. La lignée des Jaegar, la plus vieille famille de nobles d'Antara, assura la gestion administrative du domaine impérial. Et le grand conseil - aussi appelé Shira - fut chargé de créer les lois et d'assurer le commerce avec les autres contrées. La famille des Jaegar fut également chargée de surveiller le Shira pour éviter qu'il n'abuse de sa puissance.

Les consuls en poste dans chaque cité sont les porte-paroles, mais aussi les yeux et les oreilles de l'Empereur. Les villes sont gérées par des Gouverneurs chargés de faire appliquer les lois impériales. Ce sont les confréries qui règnent sur l'ensemble des corps de métiers et détiennent de ce fait un grand pouvoir. Enfin, le Dieu aux trois visages est représenté par l'ordre de Triune, réparti en trois confessions: celle de Kor (le chantre éternel de la justice, de la connaissance et du devoir), celle de Senaedrin (la sainte mère de la compassion, de la simplicité et de la guérison) et celle de Henne (le divin enfant de l'innocence, de la créativité, du rire et de l'émerveillement).

Mais prends garde, voyageur, les temps sont rudes et tu dois savoir que l'Empire n'est plus que l'ombre de lui-même. La corruption a envahi tous les échelons des institutions et du commerce. L'homme du peuple ne parvient plus à se faire entendre, et la situation s'est fortement dégradée depuis que l'arriérisme s'est abattu sur nos contrées. Cette terrible maladie a décimé les troupes impériales dans deux provinces avoisinantes, engendrant une pénurie de soldats qui est à l'origine du nombre considérable de pirates sur nos côtes et de brigands dans nos forêts.

Tu as choisi une période difficile pour sillonner les routes, voyageur. Je souhaite que ta hardiesse soit récompensée, et j'espère que tu trouveras ce que tu cherches. Puisses-tu un jour revenir en ces lieux sain et sauf, pour nous narrer à ton tour un bien étrange récit...





Le vieux Manuel

Crédits Betrayal in Antara

Concepteur	Peter Sarrett
Responsables de la programmation	Rikki Cleland-Hura, Emmanuel Schilling
Directeur Artistique	Jimmy Kowalski
Producteur	Steven Lee Miles
Programmeurs	Michael Stahl, Brendan Vanous, Peter Sarrett
Programmeur 3D/Team Systems	Emmanuel Schilling
Artistes	Rob Johnson, Tracy Boyd, Barry Sundt, Deane Marston
Graphismes du livre	Don Hazeltine
Assistant à la conception	Rikki Cleland-Hura
Responsable AQ	Chris Johansen
Musique, Dialogue, effets sonores	David Henry
Dialogues/Responsables des voix	Susan Frischer, Peter Sarrett
Programmeurs systèmes	Jay Lee, Greg Tomko-Pavia, Dan Foy
Créateurs décors 3D	Chris Johansen, Mike Chavez, Ryan Blinsky
Assistance décors 3D	Andrew Hura, Tim Briggs, Brett Wagner
Effets spéciaux additionnels	Craig Utterback
Manuel et textes additionnels	Cindy Vanous
Scénario additionnel	Jennifer Gibbs, Robert Apsel
Conception du Manuel	Kerri Willard
Programmation contenu	David Shoemaker, James Khoo, Dug Steen, Robin McGillveray
Gourou AQ/Test & données	Gary Brown
Localisation France	Thierry Bégaud
Responsable Edition	Christine Nerbonne
Traductions	Art of Words
Enregistrement voix	Le Lotus Rose

Le Vieux Manuel

DISTRIBUTION

Marc Alfos	Narrateur, Noal, Emperor
Jean-Claude Balard	Krriflak, palefrenier, Finch, Fellich
Bruno Carna	Raal, Caverton, Janson
Véronique Desmadryl	Jhana, Laura
Emmanuel Garijo	Simon, Paolo, Consort, étranger, 1er berger
Mathieu Rivolier	Lord Cameron, Sergent, captain, mercenaire, Tyee, Wraith
François Jaubert	Walston, Khorus Bale, Bryce, Herald, Antonio, Nathan
Paule Pascale	Mara, Korellyn, Naomi
Patrick Massiah	Leon, Birge, mercenaire, Torrance, marchand, Poul, soldat 2
Patrice Melennec	Garvin, Lord Garson, Petrov, Tyre, Bandit, Kaleth
Sylvain Maury	Mackey, Lokath, Sentry, Naku, Coulaine
Eric Peter	Scott, 2eme berger, Farmer, Chee, Soldat imp, Gazrim
Eve Lorach	Cynthia, Maria, Selana
Stéphane Radoux	Flaar, Enkudi, Gar, mercenaire 1, Marlon
Laurence Breheret	Kaelyn
Damien Boisseau	Aren
Serge Falin	William
Laurence Lefevre, Jean-Luc Emmanuele Stephane Bollaert	Voix diverses

REMERCIEMENTS

Dale Christensen, Colette Bottinelli, Scott Lynch, Larry Scott, Howard Carson, Don Munsil, Bob Clardy & Synergistic Software, Heather Lavin, Craig Alexander, Marianne Sulkosky, Cindy Green, Andy Thacher, Eric Twelker, Rebecca Buxton, et les types géniaux, là-bas, chez MIS - Tony Williams, Tom Christoe ainsi que Mark Yocom.

Le Vieux Manuel

SERVICE CONSOMMATEURS

SUPPORT TECHNIQUE

Si vous rencontrez un problème lors de l'installation ou au cours du jeu, un service technique est là pour vous aider. Ce support technique peut:
vous aider à configurer correctement votre machine pour lancer le jeu
vous aider à résoudre les problèmes de compatibilité entre votre matériel et ce logiciel
vous informer des éventuelles mises à jour disponibles pour ce programme.

Avant de nous téléphoner, assurez-vous :
d'avoir lu le fichier Readme (ou Lisezmoi) qui se trouve sur le CD #1 du jeu. Vous y trouverez peut-être la réponse à votre problème en quelques secondes.
de connaître la configuration de votre machine (type de processeur, marque de la carte son, du lecteur de CD ROM, de la carte vidéo, mémoire....)
d'avoir noté les éventuels messages d'erreur apparus sur votre écran.

Vous pouvez désormais contacter notre service technique automatisé **24h sur 24, 7jours sur 7 au:**

01 46 01 46 50

Pour **le prix d'une communication normale**, ce service vous présente les problèmes les plus fréquemment rencontrés, ainsi que les moyens d'y remédier. Conçu par nos meilleurs experts, il est clair et simple d'utilisation. Si vous le désirez, vous pourrez recevoir un guide contenant les réponses aux questions courantes par fax. Si vous ne trouviez pas la réponse à votre question dans notre système expert, vous serez mis en contact avec un de nos techniciens, présents de 10 à 19 heures du lundi au vendredi.
Attention : aucune astuce de jeux ne sera communiquée par le support technique

La correspondance chiffre/lettre suivante vous permettra de vous déplacer plus rapidement au sein de ce service :

2: A, B, C	3: D, E, F	4: G, H, I	5: J, K, L	6: M, N	7: P, R, S	8: T, U, V	9: W, X, Y	0: O, Q, Z

Le vieux Manuel

SITE INTERNET

Vous pouvez retrouver la plupart des services du support technique, télécharger un patch ou nous contacter par email. Connectez-vous sur le site Sierra à l'adresse suivante :

http://www.sierra.fr

INDICES ET SOLUTIONS

Si vous êtes bloqués et désirez un indice sur le jeu, vous pouvez contacter notre serveur vocal d'indices au :

08 36 68 46 50

Ce service fonctionne **24h /24 et 7j /7.** Il n'est accessible que de la France Métropolitaine.
(2,23 FF la minute, tarif en vigueur au 21 septembre 1995)

SI VOUS DESIREZ NOUS ECRIRE

Vous pouvez également nous envoyer vos commentaires et suggestions à l'adresse suivante :

COKTEL SIERRA
Parc Tertiaire de Meudon
25 rue Jeanne Braconnier
92366 MEUDON LA FORET CEDEX

Envoyez vos problèmes techniques à l'attention du SERVICE TECHNIQUE, vos demandes d'informations à l'attention du SERVICE CONSOMMATEUR.

Quand un CD vous semble défectueux, contactez notre service technique. Si un technicien vous y invite, envoyez alors le CD, sans sa boîte et ses manuels, à l'attention du service ECHANGES.

Le Vieux Manuel

Chacune des sociétés du groupe SIERRA est dénommée «SIERRA» dans les paragraphes suivants.

SIERRA n'assume aucune responsabilité directe ou indirecte, implicite ou explicite, concernant ce produit et n'assure d'autres garanties que celles imposées par la loi. SIERRA décline toute responsabilité sur l'utilisation de ce produit à des fins particulières et sur la commercialisation de ce produit. Certains états ou pays n'autorisent pas la limitation ou l'exclusion de certaines garanties implicites et cette limitation peut ne pas s'appliquer à votre cas.

SIERRA ne pourra en aucun cas être tenu pour responsable des dommages de quelque nature que ce soit, direct ou indirect liés à l'utilisation de ce produit, même si SIERRA est avisé ou averti des possibilités de tels dommages. SIERRA ne pourra donc pas être tenu pour responsable des pertes de profits ou de revenus, ou de dommages ou coûts résultant d'une perte de temps, de données ou de l'utilisation de ce logiciel, ou pour tout autre motif. En aucun cas la responsabilité de SIERRA ne pourra être engagée au-delà du prix d'achat de ce produit. Certains états ou pays n'autorisent pas la limitation ou l'exclusion de certaines garanties implicites et cette limitation peut ne pas s'appliquer à votre cas.

Vous avez le droit d'utiliser ce produit pour votre usage personnel, mais vous ne pouvez pas vendre ou tranférer des reproductions du manuel, de la documentation ou du code de ce produit sous quelque forme que ce soit, ou louer ce produit à un tiers. Vous ne pouvez utiliser qu'un seul exemplaire de ce produit sur un seul terminal connecté à un seul ordinateur. Vous ne pouvez pas utiliser ce produit en réseau ou l'installer sur plus d'un ordinateur ou d'un terminal d'ordinateur.

Le Vieux Manuel

A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDÉO PAR VOUS-MÊME OU PAR VOTRE ENFANT

I. Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

- Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran.
- Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

II. Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation.

Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

"Décret n° 96-360 du 23 avril 1996 relatif aux mises en garde concernant les jeux vidéo."

http://www.sierra.fr

© 1997 Sierra On-Line, Inc. ® et ™ sont des marques déposées ou sont sous licence de Sierra On-Line, Inc. Tous droits réservés. Windows® est une marque déposée de Microsoft® Corporation.



SIERRA®

S46301102062ZZ Français