

Battle master



Little Master

PSS

BATTLEMASTER

Développé par TDC

Section interne de Développement de Mirrorsoft

<i>Equipe de Conception:</i>	<i>Simon Jones</i>
	<i>Mike Simpson</i>

<i>Equipe de Programmation:</i>	<i>Tony Stoddart</i>
	<i>Simon Jones</i>

<i>Graphismes:</i>	<i>Alan Tomkins</i>
	<i>Melissa Dadzis</i>

<i>Outils:</i>	<i>Gary Leeder</i>
----------------	--------------------

<i>Essais:</i>	<i>Steve Thorneycroft</i>
----------------	---------------------------

Manuel écrit et conçu par The Word Factory

Illustrations par Paddy Screech

Couverture conçue par Chris Achillios

Copyright PSS 1990

Extraits des chroniques de la Terre.

An 4160, Age du Conflit (auteur anonyme).

...L'ordre est né du chaos. Les systèmes s'établissent au hasard des méandres du néant, tous uniques, sans jamais se répéter. La vie est créée, existe et meurt. Des civilisations entières apparaissent et conquérissent puis disparaissent. Telles sont les structures de la vie.

Ce monde fut créé, c'est tout ce dont nous sommes sûr. Qui a réuni tous ces éléments de nulle part pour en faire cette terre, nous n'en savons rien. Il y a trop de pièces manquantes au puzzle pour nous permettre de comprendre les grands desseins. Une pièce nous en dit plus que toutes les autres: l'ancien Livre d'Aran, légué par des milliers de générations, qui nous murmure les secrets de la légende de la Création. Ceci en est l'histoire.

A une époque lointaine, bien avant que les espèces cruelles ne sortent de la vase, les quatre Seigneurs de la Création formèrent le monde à partir des dynamiques aléatoires du temps et de l'espace. Leur enfant n'était pas parfait, il lui donnèrent donc six dons afin qu'il puisse grandir et prospérer en sa propre perfection. Pour le don du Poids ils donnèrent une boule compacte du métal le plus dense; pour le don de la Terre, ils donnèrent du roc dur et froid; pour le don de la Mer, ils donnèrent de l'eau des cieux; pour le don de Respiration, ils donnèrent de l'air, rien de plus; pour le don de la Vie Abondante, ils donnèrent des plantes et des animaux et les dispersèrent à la surface du monde comme une tapisserie; finalement, pour le don de Magie, ils construisirent la grande Tour, un endroit de création et de compréhension. Après avoir légué leurs dons, ils quittèrent cet humble pays pour toujours, afin d'écrire de nouvelles lignes sur la page d'une autre galaxie.

L'Age de la Paix

...Ces six dons furent découverts par les Premiers-Nés immortels lorsqu'ils sortirent de la Tour, à une époque si lointaine qu'elle dépasse le souvenir. Leur genre se développa et, pour un temps, ils vécurent en parfait équilibre, sous le règne d'Aran, le premier roi et potentat de toute la Magie. Il était le seul possesseur de la Clef de la Vie qui se trouvait au sein d'une couronne en or; grâce à elle il pouvait déterminer le flux de pouvoir Magique. Il était le chroniqueur du passé de ce monde; ses chapitres sont connus sous le nom de l'Age de la Paix.

Sans se mouvoir la rivière stagne, s'étouffant dans sa longueur.

Pour les Premiers-Nés, la perfection était un état d'inertie; sans crainte ni espoir ils dérivèrent inévitablement vers l'ennui et l'apathie, et donc le désespoir. Finalement, désespérés, ils se tournèrent sur eux-même pour trouver la réponse - mais le corps est un coffret qui devrait toujours rester verrouillé; il contient l'âme et une âme découverte dépérit. Les Premiers-Nés trouvèrent la réponse dans le suicide qu'ils considéraient comme un art, une culture et un ami: il donnait un sens à la monotonie de la vie.

Il y a beaucoup de contes dans le Livre d'Aran relatant la mort des Premiers-Nés, des contes magnifiques et pleins de sens, la chose la plus futile qu'ait connu ce monde - mais comme tous les contes ils s'effilochent, attendant que quelqu'un d'autre en ramasse les fils et leur redonne forme. Aran resta seul; sa mort fut la plus belle et la plus triste de toutes.

Quand il ne resta plus rien à faire, quand il y eut du sable là où un jour il y avait eu un puit d'espoir, la solitude d'Aran le rendit fou. Il s'enveloppa, comme un fœtus, dans un grand manteau de plumes de cygne et se laissa tomber à terre, désespéré. Son esprit, se raccrochant au rituel, le poussa à ramper sur mille miles autour du pays, puni par des souvenirs d'un passé trop douloureusement proche à supporter qui lui étaient rappelés par chaque endroit qu'il traversait. Épuisé, il atteignit enfin la Tour, se revêtit d'un manteau magique et entra dans la chambre des chaudrons, au sein de la Tour. Après avoir écrit une dernière ligne dans le Livre d'Aran, il le déposa dans un coffre de crystal afin de le protéger des cicatrices du temps.

A cet endroit primordial, il rassembla toute la Magie de la Tour en un seul endroit, puis il pénétra la trame du temps et se projeta au Premier Jour pour attendre les Premiers-Nés.

Là, il fut le témoin de ce que personne n'avait jamais vu: sa propre naissance, sa propre élévation hors de la vase originelle, hors des chaudrons de la vie. Cette vision fut la goutte d'eau qui fait déborder le vase: alors que le jeune Aran se levait, le vieil Aran fit basculer une hache inflexible sur sa tête. Les os brisés, son existence était effacée et avec elle, la Clef de la Vie qui était logée dans la couronne du roi nouveau né fut détruite, brisée en d'innombrables éclats qui tombèrent et s'éparpillèrent dans le chaudron. Le vieil Aran, déchiré par les vents du temps, écartelé par des forces qui dépassaient son entendement, s'évanouit et ne fut jamais. Le modèle était brisé avant même d'avoir existé; les Premiers-Nés ne firent jamais leur apparition.

L'Age des Quatre Royaumes

...Rien n'est dit des ténèbres qui précédèrent l'Age des Quatre Royaumes, mais la vie réapparut. Tout comme la pluie encourage la croissance des plantes dans un désert de sable où rien n'a poussé depuis des milliers d'années, une main inconnue força les graines contenues dans le chaudron à germer et à donner naissance à une nouvelle vie. De ses bassins bouillonnants sortirent les quatre rois des nouvelles races, portant des couronnes ornées des plus gros tessons de la Clef de la Vie qui avait été brisée. Chacun d'eux avait une reine à ses côtés. Ils quittèrent tous la Tour afin de bâtir leur royaume et tisser leur propre tapisserie dans le monde. Plus tard, d'autres créatures étranges sortirent des chaudrons, portant les petits morceaux de la Clef qui les avait créés et suivirent les rois dans un nouveau monde.

Les quatre races se développèrent et prospérèrent. Toutes les espèces se multiplièrent - d'abord lentement puis trop rapidement; quand deux plantes poussent proches l'une de l'autre, l'une doit céder la place et se faner ou bien les deux meurent. Comme le temps passait, les quatre territoires se

croisèrent et leurs différences sortirent de l'ombre. Il en a toujours été ainsi entre les Elfes, les Nains, les Humains et les Orcs.

Les Elfes sont les plus proches des Premiers-Nés en apparence. Ils sont un peuple de la nature qui aime la lumière du soleil et l'ombre de la forêt: c'est une espèce de grande taille, blonde et toujours méfiante des attaques. Sans beaucoup d'ambition, ils se sont souvent avérés une cible facile pour les excès des autres races; mais ils avaient un atout de leur côté - une connaissance de la Magie qui s'approfondit rapidement. Le feu intérieur d'un Elfe brûle plus vivement que celui de n'importe qu'elle autre créature. Ils fabriquèrent des objets magnifiques et puissants, protégeant leur culture à l'aide de la lame à double tranchant de la défense et de l'art. Bien qu'ils fussent un peuple sans ambition et isolationniste, ils créèrent le premier grand empire. Leur royaume s'étendait jusqu'à la forêt centrale d'Aldarien et la vaste ceinture arborifère des terres du sud. Il existe même des documents donnant traces de bois contenant des colonies d'Elfes jusqu'à la Grande Plaine de la limite sud.

Les Nains aussi sont une race solitaire. Ils sont petits et trapus, en harmonie avec les profondeurs de la terre; mais ils étaient (et sont toujours) peu nombreux. Créatures routinières - principalement mineurs, bâtisseurs et forgerons - leur psychisme est dominé par le désir de creuser toujours plus profond à la recherche du métal Magique au centre du monde. A une époque reculée, ils apprirent suffisamment de magie pour pouvoir allumer leurs forges et bâtir leurs demeures sans spolier la terre. Ils fabriquèrent beaucoup d'armes précises dont certaines étaient très puissantes. Mais ils sont toujours un peuple disparate et hostile allant partout où l'exploitation minière est bonne et s'adonnant à la défense de leur territoire. Leur principales colonies étaient proches de la Tour, à l'endroit maintenant connu sous le nom de Naugarth, le domaine des Nains.

Les Hommes sont les fermiers de la terre: ils luttent contre la nature afin de contrôler les bêtes et les plantes. Ils se reproduisent rapidement car leur espérance de vie est courte, ce qui les rend plus acharnés que la plupart des autres. Des civilisations entières sont apparues et ont disparu au cours de leur histoire; leurs chefs étaient trop ambitieux et le peuple souffrait. Ils rejetèrent la Magie il y a bien longtemps et choisirent la voie de la science. Ils construisirent de grandes machines puissantes et effrayantes qui semèrent la mort dans le pays. Puis, ils vécurent principalement dans le sud-ouest, rasant les forêts d'argent pour faire place à la production et au progrès (ceci fut la cause des premières guerres). Ils ont toujours été une espèce expansionniste; ils répandèrent bientôt leur corruption au nord dans la Grande Plaine et à l'est d'Hardor.

Enfin, ce monde (comme beaucoup d'autres), était aussi habité par les Orcs. Ceux-ci sont des guerriers comme beaucoup de documents en témoignent: ils sont des machines à combattre qui vivent et meurent par l'épée et la politique, assoifés de pouvoir et de gloire obtenus par le sang de la bataille et les conflits politiques. Dans le cœur de chaque Orc dort un véritable roi mais aucun Orc ne conserve sa couronne très longtemps. Même la bravoure est exposée à l'ambition - c'est pour cette raison que les chroniques des autres races les décrivent comme des lâches et des spoliateurs. Les Orcs captures

au cours d'une bataille sont toujours exécutés, souvent après avoir été atrocement torturés; mais les Orcs ne mettent le feu et ne pillent que pour semer la terreur dans le coeur de l'ennemi; ils ne torturent que pour obtenir des informations vitales; ils n'exécutent jamais un prisonnier s'il y a une rançon à gagner. Les Orcs évitent la bataille s'ils estiment que leurs chances sont trop faibles: la mort ne connaît pas de retour mais la vie offre l'espoir et l'ambition.

L'ambition est un maître impitoyable qui écrase les principes moraux de toute société - mais les Orcs sont prêts à payer le prix pour obtenir récompense. Au début, ils s'installèrent à l'ouest de l'Adunram, la chaîne de montagnes qui sépare les Elfes d'Aldarien des hommes des bois d'argent. De là, des raids constants par les Hommes et les Elfes forcèrent beaucoup d'entre eux à émigrer vers le nord dans les montagnes de l'ombre et au-delà de la Grande Plaine dans les Montagnes Rouges. Patiemment, avec le temps, ils construisirent un grand empire principalement situé dans les coins inaccessibles et arides du pays où ils pouvaient vivre à l'abri des autres races. Pendant cette période, beaucoup de ces fragments de vie sans noms et terribles, issus des chaudrons, colonisèrent cette terre infertile et firent des pactes avec les Orcs. Avec leurs armes de la plus haute qualité et une connaissance astucieuse et formidable de la Magie spécialisée dans les sorts fourbes et destructifs, ils s'avérèrent de terribles alliés.

Donc, le monde était divisé entre les races. Les Elfes maîtrisaient les forêts, les Nains possédaient le monde souterrain, les Hommes cultivaient les plaines et les Orcs avaient l'emprise sur les déserts et les montagnes. Leurs empires grandirent et se lièrent, grandirent et s'usèrent. Le Conflit débuta.

L'Age du Conflit

...Tout comme les forêts qui sont détruites par une étincelle ou comme le claquement d'aile d'un papillon qui déclenche une tempête, toutes les guerres sont issues d'incidents dérisoires.

Un petit groupe d'Hommes abattait des arbres dans la forêt d'argent pour faire place à des terres arables lorsqu'une princesse elvienne, Glaswen, apparut. Consternée par le massacre, elle se tourna vers les bûcherons et les supplia d'arrêter; mais aucune des deux cultures ne se comprenait et les Hommes se mirent simplement en colère, refusèrent et apportèrent des torches enflammées pour brûler les arbres.

Glaswen n'avait pas d'autre solution que d'utiliser la Magie et jeta donc un sort rehaussant son charme et sa beauté de telle sorte qu'aucun homme ne pouvait lui résister. Par hasard, Virila, la femme d'un des hommes, chassait des oiseaux de paradis dans les environs et tomba sur la scène: les Hommes, paralysés dans leur propre illusion, des torches en flammes dans les mains, impassifs. Ce même enchantement qui avait ensorcelé les Hommes la rendit folle de rage et de jalousie; elle tua Glaswen d'une flèche dans la gorge avec l'arc de son mari.

Il suffit d'un coup de la main pour éparpiller les dents du dragon et en quelques jours les Elfes

rassemblèrent une énorme armée dans le passage caché menant à Aldarien, prêts à faire la guerre. Les Hommes furent forcés de demander de l'aide aux Orcs qui passèrent un accord avec eux: en échange de sorcellerie pour vaincre les Elfes ils devraient leur donner un objet possédé par leur roi, quel qu'il soit. Désespérés, ils acceptèrent trop rapidement.

La bataille d'Agarlad commença, les deux armées étant parfaitement équilibrées: La Magie des Elfes était contrecarrée par les machines de destruction des Hommes et la supériorité en nombre des Hommes était annulée par la dextérité des Elfes au maniement des armes et la qualité de leur armement.

Lorsque les Orcs intervinrent, la bataille, tel un rocher en équilibre au sommet d'une colline, aurait pu tourner à l'avantage de l'une ou de l'autre armée. Ils avaient fait beaucoup de pactes avec les créatures obscures de la Tour: l'un d'entre eux avait été fait avec les Norlokis, les dragons de feu des profondeurs. Se déplaçant en un cercle de cent miles de diamètre ils enflammèrent la forêt, créant ainsi un anneau qui se referma sur les deux armées. Attisées par des vents forts et la sorcellerie des Orcs, les flammes en balayèrent l'intérieur et les deux armées furent perdues.

Quelques Elfes s'échappèrent de l'anneau et s'enfuirent vers le sud-ouest vers Gwailon, le passage vers Hardor qui était tenu par les Nains. Mais les Nains, craignant la colère et le feu des Orcs, fermèrent leurs portes et ne laissèrent passer personne. Les Elfes moururent brûlés aux portes de Gwailon, un crime qu'aucun d'entre eux n'a pardonné.

Les Orcs avaient accompli leur part du pacte: l'armée des Elfes était détruite ainsi que presque toute la forêt d'argent et une grande partie du territoire humain. Depuis cette bataille cette région désolée est connue sous le nom de la Terre ensanglantée, une terre fuie de tous. Les souvenirs s'atténuent mais les rituels restent.

La récompense ne venant pas, les Orcs envoyèrent des messagers au roi des Hommes et exigèrent qu'il leur donne le tesson de la Clef qui se trouvait sur sa couronne. Bien qu'il ne réalisa pas complètement le but cruel des Orcs - utiliser la gemme afin de réduire l'humanité à l'esclavage grâce à la sorcellerie - la perte de la plus grande partie de son armée ne le mit pas d'humeur à marchander. L'émissaire orcque fut brûlé au bûcher.

Ainsi commença la campagne des Orcs pour obtenir leur dû. D'abord ils construisirent un barrage à la source de la Grande Rivière et asséchèrent les terres et les cités plus bas, parmi lesquelles Adanost, la capitale des Hommes. La terre devint un désert, le bétail mourut de faim, les cultures furent détruites et des Hommes périrent. Les Orcs envoyèrent un second messager au roi lui offrant une dernière chance de respecter le pacte. Cet ambassadeur fut recouvert de goudron et enflammé, puis piqué à la fourche, hurlant à travers les rues de la ville jusqu'à ce qu'enfin il trouve la berge de la rivière et se jette sur son lit asséché et couvert de pierres. Il mourut à cet endroit et fut retourné à son peuple, démentibulé en signe de défi.

Fous de rage, les Orcs mirent en œuvre leur acte de vengeance final: ils firent une brèche dans le barrage de Belecrist, relâchant la masse d'eau bleue - un vaste lac qui s'étendait sur la moitié du chemin entre la Grande Plaine et les Montagnes Rouges. Une vague colossale de cinq mètres de haut déferla sur la Terre ensanglantée pour continuer sa route vers les terres basses. Elle emporta tout sur son passage et se déversa dans la mer occidentale: des villages, des villes et la grande cité d'Adanost furent pris, renversés et écrasés comme des feuilles dans le vent. Un millier de veines bleues formèrent un delta à travers la boue, les marais et le brouillard de vapeur jusqu'à la mer. Ce fut un nouveau territoire dans lequel beaucoup des plus ténébreuses créations de la Tour rampèrent et trouvèrent un refuge - la région est maintenant connue sous le nom de Durien, les terres sombres.

Peut-être grâce à la sorcellerie, le roi des Hommes survécut à la tragédie et partit au nord vers la Grande Plaine afin de rassembler tous les survivants et former un nouveau royaume. Le temps est son propre baume; la colère des Elfes contre les Hommes s'était apaisée et ils avaient maintenant pitié de leurs problèmes et ressentaient de la colère envers les Orcs. Une guerre longue et amère suivit, batailles après batailles, toutes effroyables. Les Orcs furent repoussés vers les Montagnes de l'Ombre hors d'Adunram. Tel en fut le prix: la puissance glorieuse de l'empire des Elfes fut usée pendant cette terrible époque de conflit.

Terrorisés, les Orcs s'enfuirent vers Eredwath où ils tuèrent de nombreux Nains en s'appropriant de nouveaux territoires. Les Elfes d'Hardor, coupés de leur royaume, tombèrent en décadence et des Hommes s'installèrent coupant et brûlant plus d'arbres que les générations précédentes. Le nouveau royaume des Hommes sur la Grande Plaine grandit lentement et la cité d'Adanost fut reconstruite dans le nord-est; mais ce n'est plus un lieu de gloire et de puissance.

Un homme sage doit reconnaître combien il sera horrible d'assister au gaspillage de toutes les richesses de ce monde - comme ça l'est déjà maintenant à certains endroits de cette terre où des murs et des remparts sont là, dans le vent, couverts de mousse, en proies aux tempêtes. Où sont les armées? Où sont les grands guerriers? Où sont les rois tout puissants? En vérité, cette époque est passée, elle est tombée dans un abîme comme si elle n'avait jamais existé. Les tempêtes balayent des tas de pierres et l'hiver et l'obscurité tomberont sur nous tous.

A cette époque l'Observateur vint et s'installa dans la Tour. Suite aux guerres et à la pauvreté, toutes les quatre races tombèrent en décadence, leur économie et leurs villes s'écroulèrent à l'unisson. A une époque il y avait de grandes cités ici, maintenant il y a des villages et des colonies; à une époque il y avait d'énormes nations, maintenant il reste quelques traîneurs de moins en moins nombreux; à une époque il y avait des empires, maintenant il y a des souvenirs. Partout il ne reste plus que très peu de gens.

Personne ne sait d'où l'Observateur vint, ni pourquoi - peut-être était-il un envoyé des Seigneurs de la Création, un restaurateur de l'équilibre? Il a retiré le don de Magie: les sorciers n'ont plus de pouvoirs, et la seule sorcellerie restante émane des objets qui furent fabriqués avant qu'il n'arrive.

Il est temps de s'unir; à cette fin, il a jeté un sort d'apathie sur les quatre rois et a prononcé cette prophétie:

"Là où il y a le chaos, il y aura l'ordre; là où il y a la discorde, l'harmonie règnera. Un héros viendra du nord pour conquérir la terre et unifier les couronnes. Là où il n'y avait plus que des morceaux, il y aura un tout. Alors commencera un nouvel âge."

Si nous ne tenons pas compte de ces paroles, toute cette fondation de terre deviendra un désert. La terre attend son héros; elle a soif d'équilibre après l'instabilité. Elle aspire à l'ordre après le chaos.

LA QUETE D'UN HEROS

'Battlemaster est un jeu d'arcade d'aventure fantastique qui se situe dans un monde mythique et de lutte féodale. La terre dépérit; des châteaux, des villes et des villages isolés sont divisés par des territoires sauvages chaotiques infestés de monstres. Votre tâche est de ramener l'ordre en conquérant les quatre royaumes et en rapportant les couronnes à l'Observateur qui habite la Tour.

Les quatre races principales dans ce monde sont les Nains, les Elfes, les Humains et les Orcs. Elles ne s'entendent pas, n'oubliez donc pas les subtiles politiques de leur interaction:

Les Nains détestent les Elfes et les Orcs

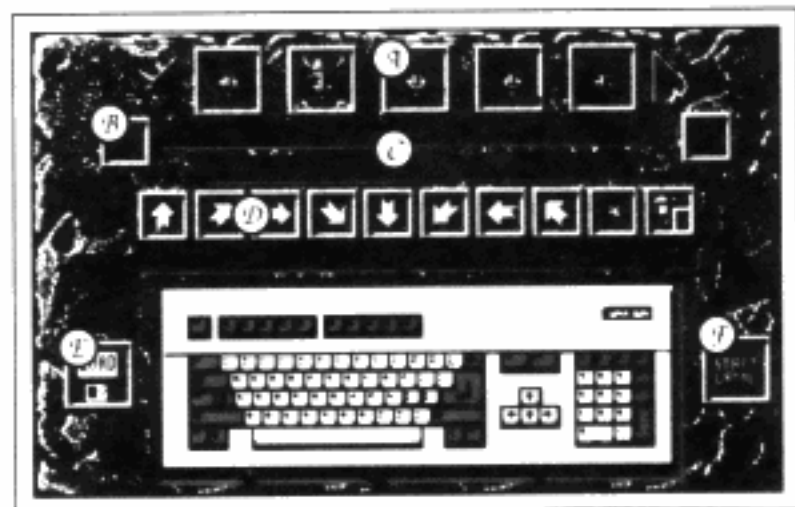
Les Elfes détestent les Nains et les Orcs

Les Humains n'aiment personne mais méprisent particulièrement les Orcs

Les Orcs détestent tout le monde

MODE D'EMPLOI

- (A) Choix du chef
- (B) Icônes des armes
- (C) Description des personnages
- (D) Redéfinition des contrôles clavier
- (E) Chargement d'une partie sauvegardée
- (F) Commencer une partie



CHEFS

Au début de la partie, vous devez choisir un chef parmi 16 candidats, quatre de chaque race. Tous les chefs disponibles (A) ne sont pas affichés en même temps - deux icônes représentant des flèches permettent de les faire défiler. Faire cliquer la souris sur le chef que vous désirez révélera son nom, une brève description (C) et les armes de longue portée/blanche qu'il transporte (B).

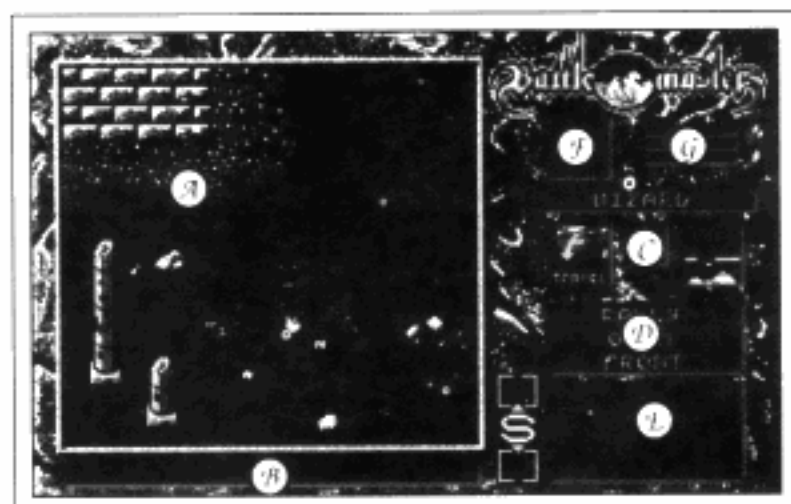
CONTROLES

Le jeu se contrôle à partir du clavier, du joystick ou de la souris. Les commandes clavier par défaut utilisent le clavier numérique pour se diriger et tirer, et la barre d'espacement pour sélectionner les écrans d'information. Ces commandes peuvent être redéfinies en sélectionnant la fonction à changer à partir de la liste d'icônes au-dessus du clavier affiché et ensuite en sélectionnant la touche sur ce même clavier qui devra activer cette fonction ou, en tapant votre choix alternatif (D).

Si vous avez déjà une partie sauvegardée, vous pouvez la charger à partir de cet écran (E). S'il s'agit de votre première partie, la sélection d'un chef active l'icône (F) Commencer une partie. Cliquez à cet endroit pour charger le scénario initial et l'écran de jeu principal.

L'ECRAN DE JEU PRINCIPAL

- (A) Zone principale de jeu
- (B) Nom de l'endroit
- (C) Icône d'arme
- (D) Choix de formations
- (E) Radar
- (F) Icône personnage
- (G) Etat
- (H) Icône pour parler
- (I) Icône inventaire



L'écran principal de jeu est divisé en deux zones : la partie information sur la droite et le décor du scénario sur la gauche. Un scénario est simplement un endroit sur la carte du monde : il peut s'agir d'un village, d'un château, d'une mine ou d'un endroit sur le territoire. Chaque scénario est peuplé d'une des races, de monstres ou d'un mélange des deux; mais vous trouverez également des pièges, des problèmes à résoudre (par exemple trouver des clefs pour ouvrir les portes ou presser des interrupteurs pour désactiver des pièges) et toutes sortes d'objets. Parmi ces objets, vous trouverez de la nourriture qui améliorera la santé de votre héros ou des armes et des objets magiques pour étendre son potentiel de combat.

Vous vous déplacez sur la carte du monde pillant certains scénarios et faisant des affaires dans d'autres. Ceux que vous pillerez vous apporteront de l'argent pour acheter plus d'hommes afin de remplacer les blessés que vous aurez pu avoir ou simplement pour accroître la taille de votre armée. Seul un chef fort avec une armée loyale pourra vaincre les quatre rois dans les quatre capitales et livrer leurs couronnes à la Tour de l'Observateur, au centre d'un territoire sauvage et peuplé de monstres.

La zone de jeu (A)

La zone de jeu est une fenêtre donnant sur la scène et vue d'un angle à 60 degrés. Elle montre le joueur et ses hommes, les ennemis proches et le terrain environnant. Cette fenêtre défile dans huit directions au fur et à mesure que vous vous déplacez; vous êtes constamment au centre de l'image. Les déplacements sont contrôlés à partir de la manette de jeu, de la souris ou des touches curseur; la commande feu lance les armes à longue portée ou active les armes blanches selon ce que vous avez sélectionné.

Une bande d'icônes occupe le reste de l'écran. Ces icônes vous permettent de contrôler vos hommes et d'accéder aux écrans d'information. Passer du contrôle de la zone de jeu à celui de la bande d'icônes et vice versa s'obtient en appuyant sur la **BARRE D'ESPACEMENT** ou sur le **BOUITON DROIT DE LA SOURIS**. Les icônes sont les suivantes:

Arme (C)

Cliquer sur cette icône change le type d'arme que votre chef est en train d'utiliser pour une arme à longue portée ou une arme blanche (par exemple un arc contre une épée). Les armes à longue portée ont l'avantage de la précision et de la surprise tandis que les armes blanches sont essentielles pour les reflexes rapides du combat au corps à corps.

Choix de formation (D)

Les troupes que vous achèterez sont si loyales qu'elles vous suivront partout sans poser de questions et en copiant vos actions. La formation que vous choisirez pourrait faire toute la différence entre une conquête victorieuse et une défaite totale - il est donc important que vous réfléchissiez à votre stratégie et que vous observiez l'ennemi avant de manœuvrer.

Un certain nombre de formations est à votre disposition. Elles sont accessibles par les trois icônes

de cet écran. Celui du haut est le rassemblement: cliquer sur cette icône replace les troupes dans leur formation initiale - utile lorsque des éléments indisciplinés se déchainent (généralement lorsque le moral est haut), ou lorsque des membres fainéants prennent du retard à l'arrière ou s'enfuient devant l'ennemi (généralement lorsque le moral est bas).

La seconde icône fait défiler les différentes formations disponibles - Simple, en Colonne, en Ligne, en Triangle, Ouverte et en Groupe: il vous appartient de faire le choix de la meilleure tactique selon les circonstances. L'icône du bas permet de sélectionner la position de votre chef dans la formation - à l'Avant, à l'Arrière ou en Attente. Les positions Avant et Arrière sont claires - peut-être vous sentirez vous faible ou douterez vous de vos capacités, au quel cas il serait préférable de commander l'action de l'arrière; ou, au contraire, peut-être voudrez-vous donner du cœur à vos troupes dans un moment de crise en vous plaçant à l'avant. Si vous voulez que vos troupes restent immobiles pendant que vous explorez le territoire, sélectionnez Attente - si vous vous faites attaquer vous pouvez toujours les rassembler en position.

De cette manière vous pouvez contrôler jusqu'à 16 troupes - les ennemis ont tendance à se rassembler et à opérer également en petits groupes. Un bon chef fera face aux situations au fur et mesure de leur occurrence.

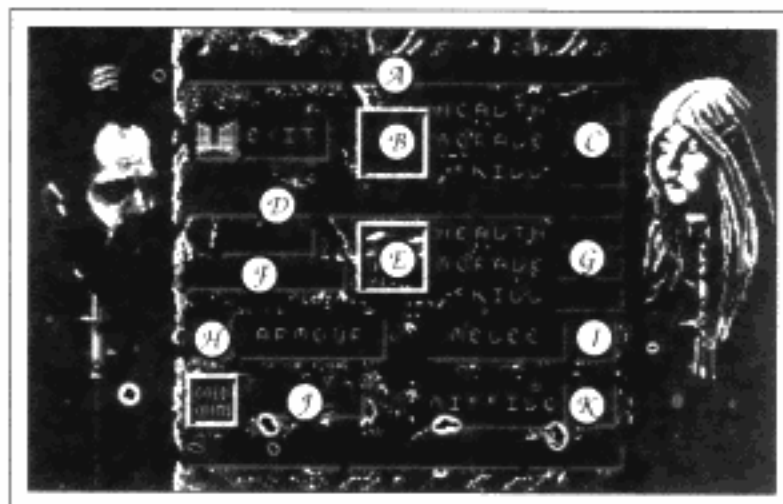
Radar (E)

L'affichage au bas du panneau d'information est une vue plus large au radar: la position courante de votre chef est indiquée en vert et la position relative des chefs de toutes les unités ennemies sont indiquées sous la forme de points rouges.

Etat (F)

Cette icône a la forme d'une image de votre chef à côté de laquelle sont affichées trois barres (G). Ces barres vous indiquent la santé de votre chef, la santé moyenne de vos troupes et le moral des troupes. Cliquer sur l'image du chef donne accès à l'écran Etat:

- Ⓐ Nom de l'endroit
- Ⓑ Icône du chef
- Ⓒ Etat du chef
- Ⓓ Nom du chef
- Ⓔ Icône des troupes
- Ⓕ Classe
- Ⓖ Etat des troupes
- Ⓗ Armure
- Ⓘ Pièces d'or
- Ⓢ Armes à longue portée



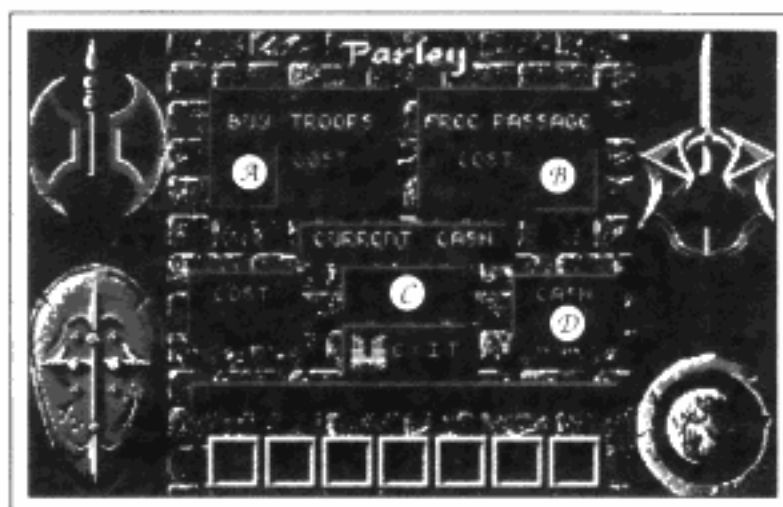
Ceci permet de connaître en détail la santé, le moral et la dextérité de votre chef et de ses troupes. L'équilibre du moral des troupes est simple: il s'accroît en tuant des ennemis et décroît en subissant des pertes! Si le moral est haut, les troupes agissent confiantes de leur propre initiative et exterminent

à volonté; s'il est bas, elles deviennent moins sûres de leurs actions et nécessitent un chef à poigne. Le type et le nombre d'armes et d'armures utilisées sont également indiqués ici.

Pourparlers (H)

Lorsque vous entrez dans un scénario (sans monstres) vous avez la possibilité d'entrer en pourparlers plutôt que de vous battre. La sélection de cette icône donne accès à l'écran Pourparlers.

- Ⓐ Achat de troupes
- Ⓑ Achat d'un laissez-passer
- Ⓒ Achat d'objets
- Ⓓ Argent disponible



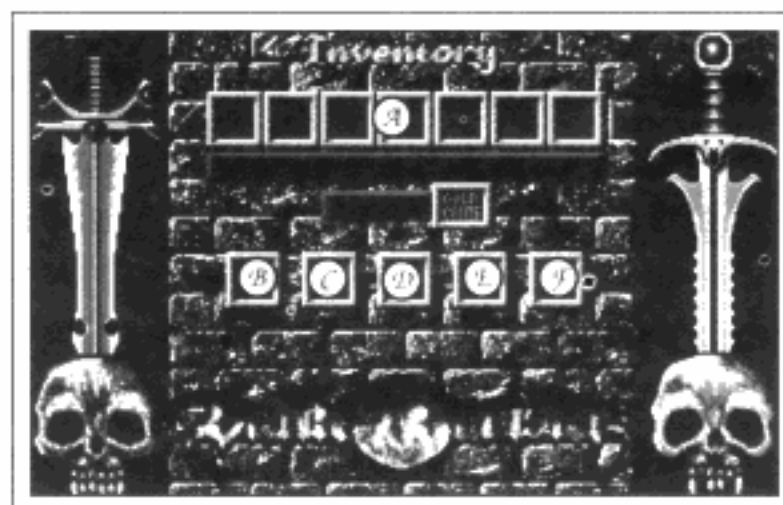
Dans le mode Pourparlers votre chef a le choix entre trois options : il peut recruter des troupes si la race du scénario est la même que la sienne (A); acheter un laissez-passer pour traverser le scénario s'il a assez d'argent (B); ou simplement acheter des objets à la population résidant dans la région (C).

Cet écran n'est pas accessible dans les scénarios ne comportant que des monstres, et aussitôt que des hostilités apparaissent, il est désactivé. A la fin d'un scénario, il devient l'icône de Voyage qui donne accès à la carte du monde, vous permettant de vous rendre dans un autre scénario de votre choix.

Inventaire (I)

La sélection de cette icône donne accès à l'écran Inventaire:

- Ⓐ Articles portés
- Ⓑ Sélectionnez icône d'armure
- Ⓒ Sélectionnez arme de mêlée
- Ⓓ Sélectionnez arme missile
- Ⓔ Icône Manger
- Ⓕ Icône de Poubelle



Cet écran vous donne l'inventaire de votre équipement: l'armure, les armes blanches et à longue portée et le butin du scénario en cours.

Des icônes permettent de faire passer des objets du butin dans l'inventaire, de l'inventaire dans la poubelle, et hors du jeu. Il y a une limite à ce que vous pouvez porter.

La règle essentielle pour la manipulation des articles est de cliquer sur l'article (en utilisant les flèches pour faire dérouler l'inventaire) puis de cliquer sur l'une des icônes. Pour manger une pomme il faut cliquer sur la pomme puis sur l'icône Manger (Eat). Pour sélectionner une baguette magique comme arme missile, cliquez sur la baguette puis sélectionnez l'icône Choisissez Arme Missile (Select Missile Weapon)

La carte du monde

Elle n'est accessible qu'à la fin d'un scénario. Elle vous permet de choisir un autre scénario adjacent dans lequel vous désirez vous rendre. Une fois qu'un scénario adjacent a été choisi, il est chargé et la partie peut continuer.

TOUR GUIDE POUR DEBUTANTS

Vous avez maintenant toutes les informations nécessaires pour devenir un Battlemaster. Si vous êtes habitué à ce genre de jeux, vous voudrez probablement vous plonger tout de suite dans l'action. Pour ceux qui préfèrent en savoir un peu plus, nous proposons ce tour guidé des deux premiers scénarios. Quel que soit votre choix de commandant, Dorins Delve ou Dullham se trouveront à proximité de votre ville natale.

Dorins Delve

Sélectionnez votre commandant en suivant les instructions ci-dessus. Remarquez que les divers commandant commencent chacun avec un nombre d'hommes différent. Les guerriers commencent seuls. Pour cette promenade, il vaut mieux que vous ne choisissiez pas un Elfe ou un Humain car ces races sont déjà dans les deux premiers scénarios. Une fois que vous aurez sélectionné un commandant, une carte du monde apparaîtra et vous devrez sélectionner un scénario se déroulant à proximité de votre ville natale. Choisissez Dorins Delve (ou Dullham). Le scénario se chargera. Si vous avez sélectionné Dorins Delve vous arriverez dans un paysage rocheux. Si vous essayez Dullham, référez-vous à la section ci-dessous. Jetez un coup d'œil sur le scanner pour voir la position de l'ennemi (points jaunes) et décidez de la formation de votre groupe. Une formation en coin avec le chef à l'arrière est la plus sûre tant que vous vous familiarisez encore avec les tactiques de bataille.

Analysez le meilleur endroit pour attaquer l'ennemi. S'il y a plusieurs groupes rassemblés, attendez qu'ils se séparent: il est beaucoup plus difficile de s'occuper de trois groupes de soldats en même temps que d'un seul à la fois. Utilisez les arcs à longue portée mais soyez prêt à passer très vite aux armes de combat au corps à corps si l'ennemi se rapproche. Scannez le paysage pour trouver un moyen de couverture valable: les flèches ennemies ne peuvent traverser ni les arbres ni les rochers. Utilisez donc ces derniers pour vous cacher quand la situation devient trop dangereuse. Dans Dorins Delve il y a une sentinelle cachée derrière des buissons à l'ouest du chemin. Si vous avancez juste au milieu elle alertera les Nains qui arriveront en force. Cependant, si vous vous glissez subrepticement à travers les buissons aussi à gauche que possible, vous pourrez surprendre la sentinelle et vous aurez donc considérablement moins d'ennemis à combattre à l'entrée de la grotte cachée.

Une fois que vous vous êtes débarrassé de la plupart de l'armée adverse vous pouvez piller la campagne environnante. A partir de votre point de départ, continuez vers l'est jusqu'à ce vous atteigniez une ouverture dans le rocher - ramassez le coffre en faisant bien attention de rester près du mur; il y a une trappe de l'autre côté de la grotte.

Longez le chemin qui traverse le paysage au milieu, vers le nord. Quand vous atteindrez la falaise vous remarquerez qu'une autre entrée est apparue dans le mur. Le fait que vous êtes toujours vivant pour y mettre le pied prouve que votre première campagne d'action a été une réussite.

Dullham

Vous entrez sur une scène tranquille à l'endroit où un pont traverse une rivière. Utilisez vos talents de combattant et de chef de bataille pour tuer les habitants; en attaquant l'ennemi de la rive sud de la rivière, vous avez plus de chances d'esquiver leurs flèches, mais il y a plus de possibilités de couverture sur l'autre rive.

Une fois que vous avez exterminé tous les villageois, traversez le pont (si vous ne l'avez pas déjà fait) et longez le chemin qui mène à Dullham. Avant d'arriver au centre du village, virez à droite ou à gauche (il y a une trappe tout au bout du chemin). Pénétrez dans les maisons du village et prenez toute la nourriture ou le butin que vous trouvez. Dans une cabane au nord-est ou parmi les biens que vous avez déjà pris, vous devriez trouver une clé; utilisez-la pour entrer dans la maison à la porte verrouillée qui se trouve à l'est.

A l'intérieur de la cabane, utilisez les escaliers juste à gauche de la porte pour aller visiter la cave. Soyez prudent car vous risquez de rencontrer quelques résidents coriaces. Pillez tout ce qu'ils ont laissé et prenez la direction du prochain scénario.

Si vous désirez vous entraîner aux pourparlers, choisissez un Nain comme chef dès le début et négociez pour avoir plus de troupes ou un passage libre à travers le premier scénario. Autrement, vous pouvez choisir un Humain et négocier pour la traversée du village Humain de Dullham.

Ces premiers scénarios sont conçus pour vous préparer en douceur au reste du jeu. Utilisez-les pour vous entraîner aux formations de troupes, pour améliorer vos techniques de tir et vous familiariser avec les contrôles. Si vous trouvez que vous mourez trop souvent, essayez de ralentir. Rien n'est plus dangereux que de se lancer dans une bataille mal préparée: un bon commandant sait quand il faut regarder et attendre.

Le Livre des Monstres

Il a été dit, il y a longtemps, que la Clef de la Vie était l'objet qui à l'origine contenait les codes génétiques parfaits. Lorsqu'elle fut plongée dans les chaudrons de la Tour de l'Observateur, son feu interne fut revitalisé et sa myriade de structures commença à créer la race parfaite - les Premiers-Nés.

Cependant, le roi des Premiers-Nés brisa la Clef et ses tessons retombèrent dans les chaudrons. Chaque fragment fut à l'origine de sa propre espèce. Les quatre tessons principaux se développèrent rapidement en quatre espèces principales: les Hommes, les Orcs, les Elfes et les Nains; mais il y avait d'autres tessons. Même le plus petit éclat donna le jour à sa propre forme de vie: plus l'éclat était petit, plus la mutation fut importante - et plus la créature s'écarta de la perfection.

Les créatures qui furent produites par ces fragments étaient des monstres dont l'esprit et le corps étaient corrompus. Certain des déviants les plus extrêmes ont péri par la sélection naturelle ou leur faible nombre. Cette liste est le catalogue exhaustif de ceux qui restent.

Monstres simples

Ces créatures relativement stupides sont courantes dans tout le pays mais n'offrent que peu de résistance. Elles sont généralement des espèces mutantes aux tailles anormales.

Araignées géantes

Apparence: Araignées, principalement noires,
1 mètre de long.

Armure: Peau fine

Attaques: Mordent, certaines crachent un gaz toxique

Pouvoirs: Aucun

Classement: Les espèces du sud sont relativement inoffensives; les variétés du nord sont dangereuses.



Les araignées géantes n'ont qu'une intelligence animale: elles ne sont rien d'autre que ces vilaines petites bêtes que l'on rencontre dans les territoires sauvages. Elles préfèrent les endroits souterrains mais ont été vues dans les régions forestières.

Libellules

Apparence: Libellules multicolores, 1 mètre de long

Armure: Peau fine

Attaques: Mordent

Pouvoirs: Aucun

Classement: Surtout inoffensives; peuvent devenir méchantes lorsqu'elles défendent leur territoire.



Sans grand danger, ces créatures donnent de vilaines morsures.

On les trouve près de l'eau dans des endroits reculés.

Libellules dragon

Apparence: Libellules multicolores, 1-2 mètres de long

Armure: Peau fine

Attaques: Mordent

Pouvoirs: Crachent du feu

Classement: Dangereuses



Elles sont très similaires en apparence à leur petites cousines. Elles sont très agressives, attaquent systématiquement et adorent les mauvaises surprises: elles sont connues pour surgir en groupe sans prévenir, en crachant du feu. On les trouve près de l'eau dans des endroits reculés. Elles sont parfois élevées comme gardes pour brûler des visiteurs indésirables.

Serpents

Apparence: Serpents, 1-2 mètres de long

Armure: Peau

Attaques: Morsure vénéneuse

Pouvoirs: Rarement

Classement: Varie: d'inoffensifs à très dangereux



Les serpents sont très variés: certains sont totalement inoffensifs mais d'autres crachent du poison - il en existe même une ou deux variétés magiques, très rares qui sont très dangereuses. On les trouve partout.

Monstres intelligents

Des formes de vie plus avancées possèdent une plus grande intelligence et une plus grande force. Elles sont donc des adversaires beaucoup plus accomplis. Les voyageurs doivent prendre des mesures particulièrement prudentes s'ils veulent survivre, sans armes, à de telles rencontres.

Scorpions

Apparence: Scorpions, 2.50 de long

Armure: Carapace

Attaques: Crachent un gaz toxique; tranchent avec leurs pinces et leur dard.

Pouvoirs: Aucun

Classement: Très dangereux



Un grand tesson est à l'origine de ces créatures ce qui les classe presque dans la catégorie des races. Cependant, ils sont socialement très différents des races principales: vivant comme dans une ruche, ils ont peu de caractère ou d'intelligence. Ceci les rend d'autant plus dangereux puisque qu'ils ne

connaissent pas la peur. D'autre part l'intelligence combinée d'une ruche peut être surprenante. Au combat, ils sont dévastateurs, leur carapace les protège tandis qu'ils attaquent avec leurs pinces et leur queue. Ils n'habitent que les régions désertiques; mais des rumeurs laissent entendre que les Orcs sont parvenus à communiquer suffisamment avec eux pour faire un genre de pacte.

Les animaux sont caractérisés par une peau résistante et une confiance en leur instinct. Certains tesson déformèrent les formes communes en de grossiers mutants pervertis beaucoup plus grands que la normale. Ils peuvent poser de gros problèmes aux imprudents.

Chauves-souris géantes

Apparence: Chauves-souris noires, 1.30 d'envergure

Armure: Peau

Attaques: Mordent

Pouvoirs: Aucun

Classement: Gênantes



Il s'agit de chauves-souris très grandes et particulièrement agressives qui vivent sous terre. Souvent confondues avec les chauves-souris vampires mais pas pour très longtemps.

Les Non-Morts

Entités incorporelles, les Non-Morts font partie de ce territoire depuis très longtemps bien qu'il y ait eu de nouvelles espèces endengrées depuis l'arrivée de l'Observateur. Leur apparence surnaturelle terrorise toutes les formes de vie - et au pire ils peuvent tuer.

Fantômes

Apparence: Fantômes de drap blanc classiques

Armure: Incorporelle

Attaques: Espèce d'arme

Pouvoirs: Rarement utilisés

Classement: Varie: surtout d'inoffensifs à dangereux



Ordinaires selon les critères des Non-Morts, ces créatures sont simplement des revenants communs ou de jardin. On les trouve là où des gens sont morts (violemment).

Yeux fantômes

Apparence: Grands yeux sans corps
Armure: Incorporelle
Attaques: Détruisent la santé au contact
Pouvoirs: Lancent des éclairs
Classement: Problématiques



Ces êtres monstrueux ne sont apparus que depuis l'arrivée de l'Observateur ce qui a porté les gens à croire qu'il en est responsable. Cependant personne n'a encore osé risquer sa réputation ou sa vie pour le prouver.

Fantômes souriants

Apparence: Bouches sans corps, 1 mètre de large
Armure: Incorporelle
Attaques: Mordent
Pouvoirs: Oui; ils varient
Classement: Varie: généralement dangereux



On dit que ces revenants souriants sont les esprits non-morts de ceux qui ont péri sans avoir le temps de prononcer les derniers mots qu'ils avaient en tête à ce moment-là. On les trouve partout où des batailles ont eu lieu (c.à.d presque partout). Les personnes sages prennent soins d'éviter les régions qu'ils hantent.

Chauves-souris vampires

Apparence: Chauves-souris noires, 1.30 d'envergure
Armure: Incorporelle
Attaques: Mordent
Pouvoirs: Oui
Classement: Très dangereuses



Ce ne sont pas du tout des chauves-souris, mais des mages humains qui ont choisi la voie des Non-Morts vers l'immortalité. Depuis l'arrivée de l'Observateur ils ont perdu leur faculté de changer de formes et sont piégés sous la forme de chauves-souris.

Créatures magiques

La Magie est une force puissante et mystérieuse parfois exploitée et canalisée en une forme vibrante qui peut difficilement être décrite comme une forme de "vie". Les Esprits en sont la manifestation la plus courante mais la plus insaisissable et la plus puissante est le terrible Dragon.

Esprits du feu

Apparence: Petits, sphères de feu mobiles pourvues d'une queue de comète

Armure: Incorporelle

Attaques: Aucune

Pouvoirs: Jets de feu

Classement: Problématiques



Les Esprits du feu sont soit indépendants, soit liés à un mage. La variété indépendante apparaît près des sources de feu naturel; la variété dépendante travaille comme gardes ou servants pour un mage et apparaît sur ses ordres.

Esprits de la lumière

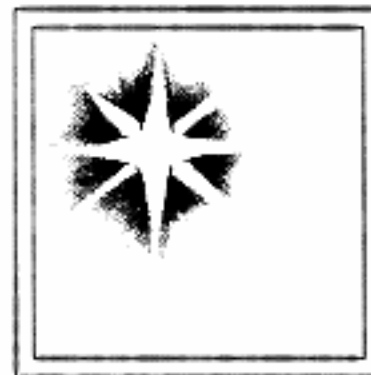
Apparence: Petits, étoiles scintillantes

Armure: Incorporelle

Attaques: Aucune

Pouvoirs: Lancent des éclairs

Classement: Problématiques



Ces Esprits sont plus difficiles à maîtriser que les Esprits du feu. La plupart de ceux que vous rencontrerez seront donc indépendants. Ils sont également connus sous le nom de Will o' Wisps; ils sont des esprits joueurs habitant les régions marécageuses, et conduisant les voyageurs imprudents vers des morts interminables par le biais de combats et de sables mouvants.

Servants balles

Apparence: Balles vertes rebondissantes, 1.30 de diamètre

Armure: Peau épaisse

Attaques: Rebondissent

Pouvoirs: Normalement aucun

Classement: Gênantes



Les monstres balles sont des monstres domestiqués depuis de nombreuses années et appréciés par toutes les races : ils sont loyaux, amicaux et joueurs. Ils sont également assez agressifs envers les intrus et leurs rebonds peuvent être douloureux et même fatals.

LE LIVRE DES ARMES

Pendant ces années de querelles et de chaos qui causèrent tant de dégâts sur cette terre, peu de listes majeures d'armures et d'armement furent établies. Cette liste est la plus complète puisqu'elle renseigne sur les grands artificiers et fabricants d'armes et donne un condensé de leurs principales réalisations. Sept d'entre eux peuvent véritablement être considérés comme des maîtres de leur art: bien que les secrets de leur conception et de leur techniques soient maintenant perdues pour toujours, leurs réalisations demeurent. Certaines de leurs armes (telles que les baguettes de Sulrandir) donnent des pouvoirs magiques, par exemple elles remplacent l'habileté de leur manipulateur par des pouvoirs qui leur sont propres. Les armes plus conventionnelles telles que les haches et les épées façonnées par Baglin ou encore l'armure de Feadil améliorent l'adresse du guerrier qui les utilise et augmentent sa gloire au combat. Les forges ont disparu, les outils sont redevenus poussière mais ces travaux entretiennent les souvenirs et sont un lien avec notre passé commun. Ceux qui cherchent le pouvoir feront bien d'étudier ce livre en détail.

LES ANNEAUX DE CURANDRIL

Le plus grand des artificiers était Curandril, forgeron elfe de Brimar. Il travailla les anneaux élémentaires qui donnent à leur porteur le contrôle sur les éléments. Ces anneaux ont permis de protéger les forêts elviennes des incursions des dragons pendant de nombreuses années. Nendil et Gondrim avaient un tel contrôle des éléments de la terre et de l'eau qu'ils permettaient à leur porteur de franchir les rivières et les cratères.

Normellon	+30 contre le feu (Ami du feu)
Sulandir	+30 contre le gaz (Vagabond du vent)
Nendil	permet de marcher sur l'eau (Amoureux de l'eau)
Gondrim	permet de marcher sur les cratères (Marche sur les pierres)
Armure anti-feu	+20 cotte de mailles, +20 contre le feu (spécial)
Armure anti-éclairs	+20 cotte de mailles, +20 contre les éclairs (spécial)
L'anneau de Curandril	+20 (Anneau de bataille)



LES LAMES DE BAGLIN

Baglin le fabricant de haches est également digne d'attention: forgeron Nain de grand renom et dont les compétences dans la fabrication d'armes étaient inégalées. Bien que les haches fussent sa spécialité, il fabriqua aussi des épées qui furent données à des Elfes et des Hommes lors d'un traité de paix; une guerre eut lieu à cause de ces armes lorsque les Nains demandèrent leur dû. L'une de ces épées était Norbane, la lame exterminatrice de dragons. Ses haches de combat donnèrent beaucoup de victoires aux Nains contre les Orcs: il est dit de la grande hache, Orcruth, qu'elle peut tuer un Orc en un seul coup.

Orcruth	+30 Hache tuant les Orcs
Lame de Baglin	+10 Hache tuant les Orcs
Norbane	+10 Large épée tuant les dragons
Lokrist	+ 0 Longue épée tuant les dragons



LES BAGUETTES DE SULRANDIR

Sulrandir le Grand était un mage elfe dont la spécialité était les baguettes enchantées. Il concentra beaucoup d'énergie dans ces objets qui ont conservé le pouvoir de jeter des sorts de combat, même depuis l'arrivée de l'Observateur.

Doigt de feu	+20
Doigt de lumière	+20
Main de feu	+40
Main de lumière	+40
Poing de feu	+60
Poing de lumière	+60
Marteau de feu	+80
Marteau de lumière	+80
La main de Sulrandir	+100 feu
Le poing de Sulrandir	+120 éclairs



L'ARMURE DE FEADIL

Feadil était un artificier de grande réputation qui se spécialisa dans la fabrication d'armures. Bien que la cotte de mailles fût son matériau préféré, ses plus grands travaux étaient en peau de dragon. Elle donnait aux porteurs de ces armures les mêmes avantages de protection que celle des dragons sans les inconvénients sociaux qu'être un dragon généralement entraîne.

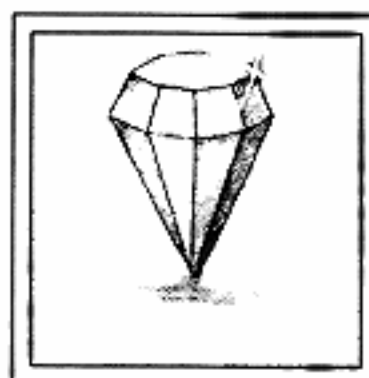
<i>Armure en peau de dragon</i>	+ 0 peau de Dragon
<i>Mur de lames de Feadil</i>	+20 peau de Dragon
<i>Pare-lames</i>	+30 cotte de mailles
<i>Pare-flèches</i>	+25 chemise de mailles



LES JOYAUX DE MALELDIL

Le troisième forgeron elf le plus connu était Maleldil, le plus grand maître dans le travail des pouvoirs des bijoux. Sa pièce majeure était l'Etoile de diamants, un talisman qui donnait à son porteur l'immunité totale contre les effets du feu. On dit que malheureusement elle fut détruite par le Dragon du Mont Fang qui craignait sa puissance. L'Etoile de Rubies, sa petite soeur, existe bel et bien.

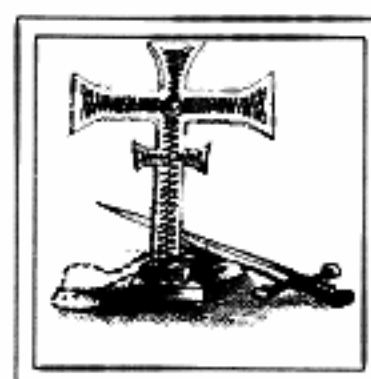
<i>Etoile de diamants</i>	+100 à la résistance au feu
<i>Etoile de rubies</i>	+ 20 à la résistance au feu
<i>Etoile d'émeraudes</i>	+ 20 à la résistance au gaz
<i>Etoile de saphires</i>	+ 20 à la résistance aux éclairs
<i>Joyau de Maleldil</i>	+ 15 contre toute la Magie



ARMES SAINTES

Edmond de Westhaven était un Humain ecclésiastique qui fonda l'Eglise de l'Homme, un ordre religieux basé sur la haine fanatique de tout ce qui n'est pas humain. Il fut très populaire pour un temps et s'acquit un très grand nombre de fidèles: la puissance des prières de la plus grande partie de l'Humanité était canalisée entre ses mains de telle manière que ses bénédictions étaient de grande force et ses malédictions laissaient ses victimes pleines d'effroi. On dit que c'est toujours sa bénédiction qui subsiste dans l'épée appelée le *Messager de la Paix*, une arme sainte légendaire qui a apporté l'éternel repos à plus d'une âme têtue. Depuis la chute de l'ancienne Adanost, elle a été utilisée dans plusieurs croisades pour libérer les Terres ensanglantées des esprits non-morts de ceux qui périrent dans les flammes des Dragons. Malgré ces efforts, la Plaine reste infestée de fantômes.

<i>Messager de la Paix</i>	+30 Sainte
<i>Repentir</i>	+10 Sainte
<i>Absolution</i>	+ 0 Sainte
<i>Collier Saint</i>	+10 contre les monstres
<i>Pare-Magie</i>	+10 contre la Magie
<i>Foi</i>	Sans action



ARCS

Le Chasseur Vert était un magicien réputé qui étudia chez les Elfes et apprit beaucoup de leur artisanat. Il fabriqua beaucoup d'excellents arcs, y compris celui de Virila, avec lequel elle tua Glaswen.

Arc de Virila	+20 arc
L'arc du Chasseur	+10 arc, +30 contre les monstres
Greenfletch	+ 0 arc, +20 contre les monstres



ARMEMENT DES ORCS

Les Orcs avaient très peu de grands artificiers et ceux qu'ils produirent se spécialisèrent dans les armes de destruction. En général, leur arme blanche préférée était le cimeterre et leur arme à longue portée, la grosse arbalète pour le combat à distance. Le Rapporteur de têtes, le Briseur de crânes et le Mutileur de gorges sont parmi les noms imaginés qu'ils donnèrent à ces armes: elles ont leur place. Les mages orcques eurent tendance à se spécialiser dans la manipulation des gaz toxiques (et le sont toujours), les Baguettes de Combat orcques qui restent sont donc en général de la variété de celles qui émettent des jets de gaz. La plus redoutée était Souffle de mort qui fut utilisée dans beaucoup de grandes batailles.

Rapporteur de tête	+20
Briseur de crânes	+15
Mutileur de gorges	+15
Tripoteur de gésiers	+10
Trancheur d'Elfes	+10

Perceur d'Elfes	+20
Arc de Grum	+15
Arc Geek	+10
Arracheur d'ongles de nains	+10



Baguette orcque	+20 Gaz
Baguette d'escarmouche	+40 Gaz
Baguette de combat orcque	+60 Gaz
Destructeur de rangs orcque	+80 Gaz
Maître de guerre	+100 Gaz

AUTRES OBJETS

Il existe encore quelques objets légendaires dont les façonneurs sont inconnus et dont les noms viennent de la réputation de leur manipulateur. Dogrin était un Nain dont le père fut tué par une flèche orcque pendant la 7ème bataille d'Angalir. Il devint si obsédé par le danger que représentent les arbalètes qu'il commanda une série d'armures afin de mettre fin à ce genre d'attaques. Naugar, alors le roi des Nains, fut tellement impressionné par les résultats qu'il demanda au forgeron toujours inconnu de lui créer une cuirasse encore plus efficace.

Armure de Dogrin	+5 insensible aux flèches
Armure de Naugar	+30 insensible aux flèches



Un autre objet unique est l'armure du Mage Brun, faite d'une combinaison de cuir couvrant son porteur de la tête aux pieds. Elle fournit de l'air par Magie et le rend ainsi insensible aux gaz et également insubmersible. Néanmoins, cette armure est si lourde qu'elle empêche de nager, ce qui rend son utilisation dangereuse.

Armure du Mage Brun +5 insensible aux gaz

L'origine de l'arc de chasse d'Elrin est également inconnue mais son efficacité contre certaines des créatures les plus perverses est légendaire.

Arc de chasse d'Elrin +15, +30 contre les monstres

OBJETS ORDINAIRES

Ces objets varient en pouvoir. Ils furent façonnés par des fabricants d'armes inconnus dans des temps reculés.

Cuirasse naine	+25 cuirasse
Armure blindée naine	+30 armure blindée
Cotte de mailles naine	+15 cotte de mailles
Chemise de mailles naine	+10 chemise de mailles
Hache de combat naine	+10 hache de combat
Hache runique naine	+15 hache de combat
Arbalète naine	+10 arbalète
Grosse arbalète naine	+15 arbalète

Cotte de mailles blindée elvienne +20 cotte de mailles blindée

Cuirasse elvienne	+15 cuirasse
Cotte de mailles elvienne	+10 cotte de mailles
Chemise de mailles elvienne	+ 5 chemise de mailles
Longue épée elvienne	+10 longue épée
Epée runique elvienne	+15 longue épée
Arc elvien	+20 arc
Arc supérieur	+ 5 arc
Anneau feu	+10 contre le feu
Anneau lumière	+10 contre les éclairs
Anneau de combat simple	+10 anneau de combat
Collier de rubies	+ 5 contre le feu
Collier d'émeraudes	+ 5 contre les gaz
Collier de saphires	+ 5 contre les éclairs

Blouson de cuir orcque	+ 5 blouson
Armure de cuir orcque	+10 armure en cuir
Armure de combat orcque	+20 armure en cuir
Lanceur de projectiles orcque	+ 5 arbalète
Lanceur lourd orcque	+10 arbalète
Cimeterre orcque	+ 5 cimeterre
Lame de combat orcque	+10 cimeterre
Broyeur	+15 gourdin

Epée large d'acier bleu	+ 5 épée large
Epée large d'acier noir	+10 épée large

Après tout, la magie c'est de la magie. Le véritable pouvoir des articles magiques décrits ci-dessus réside dans le fait qu'ils augmentent non seulement les pouvoirs de celui qui les manie, mais également les pouvoirs de ceux qui le suivent. Donc, si un sorcier manie la baguette "Firefist", il envoit des boules de feu, et les flèches de ses acolytes s'enflamment également. Ceci a donné beaucoup plus d'importance à la magie dans les batailles du temps passé, et vous permet de lui accorder beaucoup plus de valeur.

PSS sont constamment à la recherche de concepteurs de jeu, d'artistes, de programmeurs et de scénaristes. Si vous pensez que vos compétences sont à la hauteur des exigences de la société de logiciels 16-bit numéro un de Grande Bretagne, contactez Graeme Boxall au 071-928 1454

Copyright 1990 MIRRORSOFT Ltd

MPiX - BAM F3



© 1990 PSS. Le programme informatique, sa documentation et son matériel sont protégés par la loi nationale et internationale des droits d'auteur. Tout stockage dans un système de recouvrement, toute reproduction, traduction, copie, location, prêt, transmission et toute représentation publique sans l'autorisation expresse et écrite de Mirrorsoft Limited, sont strictement interdits.

Tous les droits de l'auteur et du propriétaire sont réservés mondialement.
Mirrorsoft Limited, Irwin House, 118 Southwark Street, London SE1 0SW
Tél: (071) 928 1454